

4-6. SNS を上手に利用しよう

1 21 世紀の高度情報社会

21 世紀は、インターネットに代表される高度情報社会です。インターネット (internet) とは、20 世紀後半に各種の研究機関 (大学や研究所間) や地域単位 (草の根ネット等) で形成されていた電話回線などを用いた個々のコンピューター網 (net) 同士を世界規模でつなげたものです。我国でもインターネットは 1980 年代後半から 1990 年代にかけて大きく普及し、平成 26 年の人口普及率は約 83% (※1) となっており、今では日常生活に不可欠なインフラ (※2) です。

前節「情報倫理を守ろう」に加え、この節の内容もしっかり押さえて高度情報社会を安全・安心に乗り切りましょう。

2 初期のインターネットのトラブル

1990 年代初頭以降、各種機関や企業以外の個人でも、ホームページ (※3) を作って全世界相手に情報発信ができるようになりました。その後、WINDOWS95 の発売でコンピューターを利用する人口が激増し、更にはブログ (※4) を簡単に作れるようになったこともあり、更に多くの人が情報発信をするようになりました。このころ「あめぞう」や「2ちゃんねる」などのスレッドフロート型匿名サイトも登場し、犯罪予告や違法情報の交換、プライバシー、著作権、肖像権の侵害等が問題となりました。しかしこの頃のトラブルは、現在に比べると比較的小規模で拡散速度も緩やかでした。

3 スマホの出現と普及

20 世紀末に誕生したスマートフォン (※5) は、2007 年の iPhone OS 発売を機に一般的になりました。2008 年には Android OS 端末が発売され、2010 年には WINDOWS Phone も出現します。従来のフューチャーフォン (ガラケー) に比べてスマホは多様なアプリを利用でき、より多くのことを便利に行えるようになりました。総務省調査によれば、2014 年度の二十代若者のスマホ所有率は 94%を超えました。就活に利用されるなど、もはや日常生活に不可欠なサービスとなっています (※6)。

※1

総務省「平成 26 年 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」。

※2 Infrastructure

「下部構造の意」で、社会的経済基盤と社会的生産基盤とを形成するものの総称として用いられる。

※3 Homepage

Web ブラウザを起動した時に最初に表示される Web ページ (スタートページ)。また、Web サイトの表紙や入口に相当する最上位のページ (トップページ、メインページ、フロントページ) のこと。転じて、あらゆる Web サイトや Web ページのことをホームページと呼ぶこともある。(『e-words』より)
<http://e-words.jp/>

※4 blog, weblog

個人や数人のグループで運営され、投稿された記事を主に時系列に表示する日記的な Web サイトの総称。“weblog”とは“web”と“log”(日誌)を一語に綴った造語で、現在では略して“blog”(ブログ)と呼ばれることが多い。(『e-words』より)

※5 Smartphone

通話機能を持つ多機能情報機器 (スマートデバイス) のこと。

※6 総務省、同調査。

4 SNS の普及

コメント機能を備えた従来のブログなども SNS (※7) の一種ですが、2000 年以降はより個人間のコミュニケーション、ネットワーキング化機能を強化した会員制オンラインコミュニティ型のサービスが普及しました。2004 年には「Facebook」が誕生、我国でも「GREE」「mixi」などのサービスが始まります。2006 年には Twitter (※8)、2010 年には Instagram、2012 年には LINE (※9) が相次いで登場し、爆発的に会員数を増やしました。こうした SNS は仲間同士のコミュニケーションツールとして以外にも、旧友の検索や同好の趣味を持つ者との出会いの場として、世界の何十億という人が利用するようになりました。我国でも 2014 年の統計で、SNS 利用率は LINE (37.5%)、Facebook (35.3%)、Twitter (31.0%) となっています (※10)。スマホの普及でプッシュ送信 (※11) がより広く可能になって向上した利便性も、この普及に貢献していると思われます。しかし、これは危険性もはらんだ諸刃の剣です。

5 スマホ、SNS にともなうトラブルの特徴

スマホ、SNS 利用者数の増加は、犯罪被害やトラブルの増加にもつながっています。出会い系サイトなどを通じた犯罪の被害、架空請求やネットオークションなどでの詐欺被害、オンラインゲーム、ソーシャルゲーム、コンプガチャ (※12) 等での巨額決済、依存症による勉強不足や健康被害、引きこもり、ネットいじめ、ウイルス被害や情報漏洩、などの多くの問題は以前から発生していましたが、それが更に深刻化しました。いじめを例にとっても、かつての「学校裏サイト」(※13) から現在の既読スルーなどをめぐって発生する各種トラブル、いじめや「外し」など、多様な形態へと変化しています。

現在では、不用意、不適切な投稿による炎上事件が数多くみられます。こうした現在のインターネット、SNS トラブルの特徴は、大規模事件になりやすく、且つ取り返しがつかないことです。軽い気持ちのウケ狙いの投稿が、拡散されてあっという間に日本中を駆け回り、実生活に多大な影響を及ぼし、永遠に保存されて長くダメージを及ぼします。スマホ時代には、この拡散速度、拡散範囲がとてつもないことを覚えておきましょう。

6 SNS、インターネットのトラブル事例

〔1〕コンビニのアイスケースに入って投稿

両親の経営するコンビニエンスストアのアルバイト従業員が、アイス

※7 Social Networking Service
社会上のネットワーク化（仲間づくりやその交流等）をインターネットを通じて行うサービスやウェブサイトのこと。

※8 Twitter
“つぶやき”を意味するアメリカ Twitter, Inc が運営するサービス。同社は本サービスを SNS に含めないが、一般的には広義の SNS と捉えられる。

※9
韓国の (株) ネイバーの子会社 (株) LINE が提供する SNS サービス。

※10
総務省『平成 27 年度 情報通信白書』。

※11
ユーザーがアプリを起動していなくても、端末へ通知を送る仕組み。

※12 Complete Gacha
有料ガチャアイテムを含む特定の 2 つ以上の異なるアイテム等を全部揃えることを条件として、ソーシャルゲーム等で使用することができる景品類たる別のアイテム等（特にレアアイテム）を利用者に提供する方式。

※13
特定の学校、学級などの話題を取り扱う、パスワードなどでロックされて外部から見れなくなっている非公式サイト。内部はしばしば、特定の個人を対象とした誹謗中傷やいじめの温床となっていた。

クリームケースに自身が入って横たわった写真を投稿しました。これは瞬く間に日本中で話題となり、多くの模倣犯を産みました。同コンビニの本部には苦情が殺到し、店舗はフランチャイズ解約を余儀なくされ、多額の弁済を強いられました。これを模倣した多くのケースでも、投稿者は処分や損害賠償請求を受けています。このように、ウケたい気持ちで浅慮から行った行為が、あっという間に大規模に拡大されて、問題が深刻化するのが現在の SNS トラブルの特徴の一つです。

〔2〕解剖臓器を晒した看護学生

とある看護学校の学生が解剖実習中に、献体の臓器画像をツイッターで配信しました。この行為は、献体者の遺族心情を逆なでし、医療倫理に激しく抵触する行為です。この投稿者は、気軽な気持ちで限られた友人にだけ発信したつもりでしょう。しかし、ツイッターなど SNS の投稿は容易に拡散されますので、世界中に発信したと同じです。同学生は退学したと同校 HP では伝えていますが、資格や将来のキャリアが一つの投稿で台無しになった事例になります。

〔3〕リベンジポルノで殺害

SNS で知り合った男性にそそのかされて、自身の淫らな画像や動画を送ってしまった女子学生が、それをネタに脅迫され、最後には殺害されました。その上、殺害後もその画像、動画はデジタルコピーされ、永遠にネット上で晒される危険性が高いです。このように、インターネット、SNS にアップロードした情報は容易にデジタルコピー、拡散され、いつまでも消えません。軽い気持ちで行った行為でしょうが、就職時や卒業後の婚姻時、更には子孫に至るまで、長い間に渡って影響を及ぼします。特に女子学生は、注意しましょう。

〔4〕Facebook で内定取り消し

自身の Facebook で、面接担当だった人事部長を「キモいオヤジだった」と書いた学生が、メディアリテラシーがないとして内定を取り消されたそうです。現在、企業の多くは学生の SNS をチェックしていますので、意識して SNS を行いましょう。実名を用いていない場合でも、比較的容易に特定されます。就活時だけでなく、入学時から自分の SNS には気を配り、誰に見られても炎上しないようにしましょう。

〔5〕依存症

インターネット中毒、ソーシャルゲーム中毒、携帯中毒、ゲーム脳など、従来から様々な問題が指摘されています。ゲームに夢中になるだけでなく、常に最新情報を得ていないと不安を感じたり、オンラインゲームで仲間に迷惑をかけられないと考えて勉強や仕事に支障をきたしたり、睡眠不足などから健康被害につながるケースも見られます。

7 インターネット、SNSを安全、安心に使うには

高度情報社会ではインターネットやSNSが危険だからと言って、それ無しに生きることはできません。国は、青少年がインターネットを安全、安心に活用できるように、青少年インターネット環境整備法等を定めました。それに基づき総務省が、インターネットリテラシーを測定するスケールとしてILAS（※14）を開発しています。ここに含まれる「コンピテンシー」（※14）を身につけることで、インターネットを健全に活用できるようになります。

この能力を証明する資格として、I-ROI（※15）ではデジタルコンテンツアセッサ（Digital Contents Assessor）という資格を認定しています。従来、インターネットなどの情報系の資格は多数ありましたが、その多くが技術系の資格でした。自動車で言うと、車の整備に関する「技術資格」であって、安全に車を運転する為の「運転免許」では無かった訳です。このDCAは、インターネットを安全安心に活用する為の「運転免許」のような資格です。

DCA3級は自分自身のSNSやインターネットを活用するために必要とされる水準の能力証明であり、2級は特定サーバー管理者として企業や学校などのHP、SNSのコンテンツをチェックできる能力の証明になります。

※14
Internet Literacy
Assessment indicator for
Student

※15 Competency
職務遂行能力。

※16 I-ROI
Internet-Rating-Observa-
tion-Institute
一般社団法人インターネ-
ットコンテンツ審査監視
機構。

8 副専攻 デジタルコンテンツアセッサ過程

本学では、保健看護学科とリハビリテーション学科を除く全学科で卒業単位としてこのDCAを取得できます。3級については、所定の科目を履修して単位を修得し、情報福祉研究室を通じてI-ROIに申請（要 申請費）することでDCAの資格を修得することができます。

2級は、3級取得が前提となります。その上で2級過程の所定科目を履修し、一定時間の実習（講義時間中に実施します）を終え、単位を取得すると受験資格が与えられます。その上でI-ROIの実施する認定試験に合格し、情報福祉研究室を通じて申請すれば、2級の資格を取得できます。

詳細については、『学生便覧』を参照してください。

参考 HP

I-ROI : DCA 制度について

<http://www.dca-qualification.jp/>

I-ROI : デジタル教材「ネット社会を生きる力 インターネットを使いこなす 6 つのひけつ」

↑子ども向け教材なので、ボランティアなどで自分が教える際に活用してみよう

<http://www.dcajr.jp/index.html>

総務省 : ILAS について

http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01kiban08_02000092.html

内閣府 : インターネット環境整備法等について

http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/seibi_law/

参考図書

富士通 FOM『どうなるどうする 現場に学ぶ SNS トラブル回避術』(FOM 出版, 2015)

堀田龍也編 『事例で学ぶ Net モラル～教室で誰でもできる情報モラル教育～』(三省堂, 2006)

堀田龍也 他編『学校で取り組む情報社会の安心・安全』(三省堂, 2010)