

# 情報メディアとの上手な付き合い方



まなびい

岩手県立生涯学習推進センター  
社会教育主事 高橋 啓

1

## 学習とは、教育とは、

- 学習とは、知識、行動、能力などを新しく身につけること。
- 教育とは、ある目的をもって学習すること（させること）。

日本の法令では、

学校教育・家庭教育・社会教育

がある。

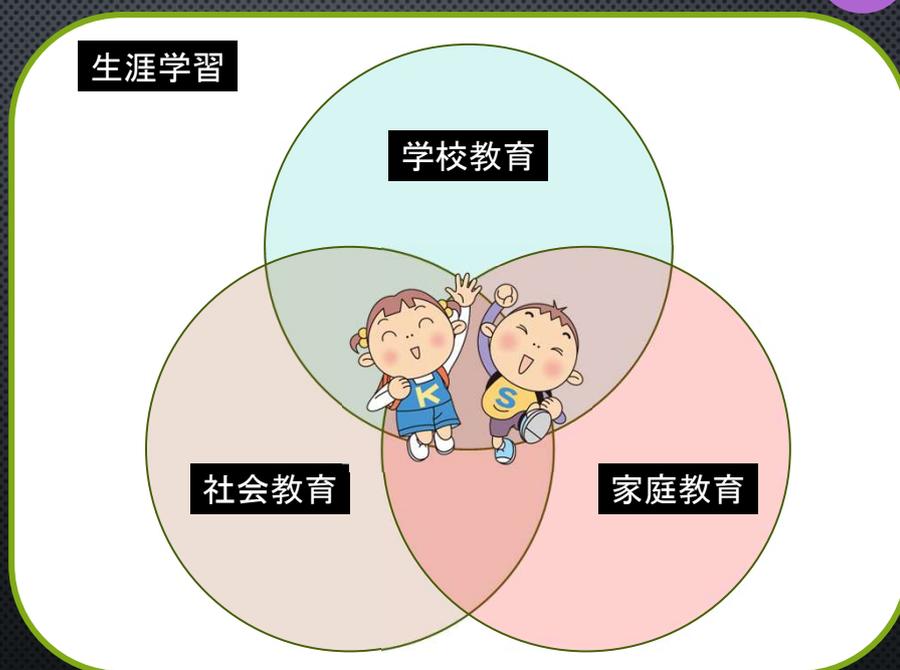
5

## 生涯学習とは

人々が自己の充実・啓発や生活の向上のために、自発的意思に基づいて行うことを基本とし、必要に応じて自己に適した手段・方法を自ら選んで、生涯を通じて行う学習。

6

## 教育と 生涯学習



7

## 県立生涯学習推進センター

「家庭教育」「社会教育」に携わる  
職員等の研修施設



主に公民館・市民センター等職員、放課後子ども  
支援職員の研修支援

8

情報メディア  
って何?

9

## 情報の定義

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%83%85%E5%A0%B1>

1. あるものごとの内容や事情についての知らせのこと。
2. 文字・数字などの記号やシンボルの媒体によって伝達され、受け手において、状況に対する知識をもたらしたり、適切な判断を助けたりするもののこと。
3. 生体が働くために用いられている指令や信号のこと。
4. (情報理論 (通信理論) での用法) 価値判断を除いて、量的な存在として捉えたそれ

10

## メディアの定義

[https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2\\_\(%E5%AA%92%E4%BD%93\)](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2_(%E5%AA%92%E4%BD%93))

メディア (MEDIA) は、情報の記録・伝達・保管などに用いられる物や装置のことである。媒体 (ばいたい) などと訳されることもある。

記録・保管のための媒体 (記録媒体、記憶装置) と伝達・コミュニケーションのための媒体に大別することができる。

また不特定多数の受け手を対象に情報を発信する報道機関の「マスメディア」や「マスコミ」を指すこともある。

11

## 情報メディアって何？

パソコン、スマートフォン、タブレット型端末、ゲーム機、テレビのような道具のこと。

(文字や、音、絵、写真、動画などの情報を伝えるしくみ)

12



インターネットの  
成り立ち

13

## インターネットの成り立ち

ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork)



将来核戦争が起きた時、指揮系統を維持する目的でアメリカ国防総省が行った研究の一環

14

## インターネットの成り立ち

インターネットの成立により全世界レベルでのコンピュータ間通信が容易になった。



**誰でも情報を発信できる  
世界を形成**

15

皆さんはどのような情報を発信していますか？

16



私たちを  
取り巻く環境

17

## このような光景見ませんか？

電車やバスの中で・・・多くの乗客がスマートフォンを使用



スマートフォンで様々なことができる



18

## インターネットに接続できる機器



19

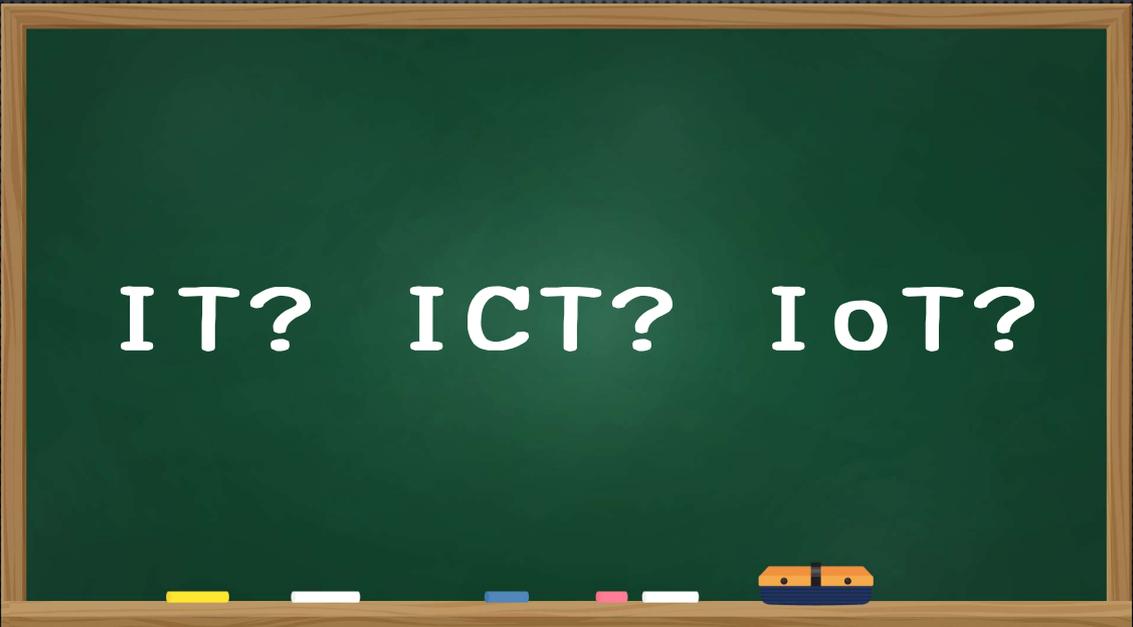
## 保護者の責務

青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（青少年インターネット環境整備法）

- ◆ 子供のインターネット利用状況を適切に把握する
- ◆ フィルタリング等の利用により、子供のインターネットの利用を適切に管理する
- ◆ 子供がインターネットを適切に活用する能力の習得の促進に努める
- ◆ 不適切な利用により、売春、犯罪の被害、いじめ等様々な問題が生じることに留意する

※ 青少年インターネット環境整備法＝青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（平成20年法律第79号）

20



IT? ICT? IoT?

21

IT : Information Technology

ICT: Information & Communication Technology

IoT: Internet of Things

22

## IT (Information Technology)

### 情報技術

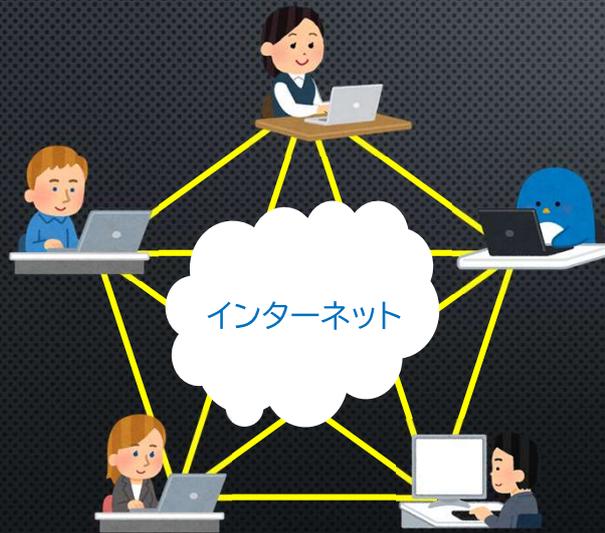
人がPC(情報処理装置)に文章を入力したり、計算をさせたりしてその結果を保存、必要な時に呼び出して活用するための技術



23

# ICT (Information & Communication Technology)

## 情報通信技術

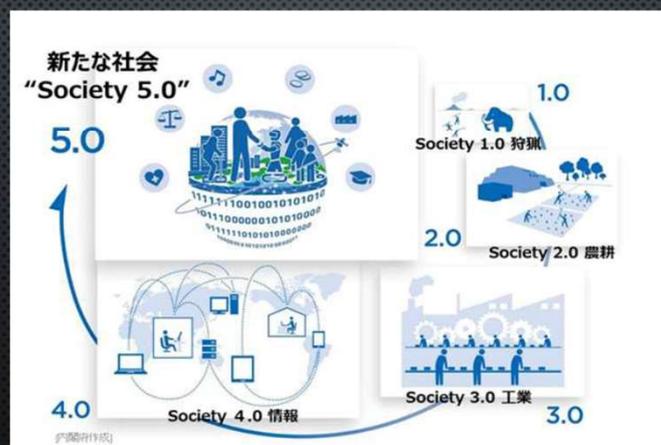


IT(情報技術)に加えてインターネットなどを使った通信を含めた技術

24

# Society 5.0

サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会課題の解決を両立する、人間中心の社会（Society）



25

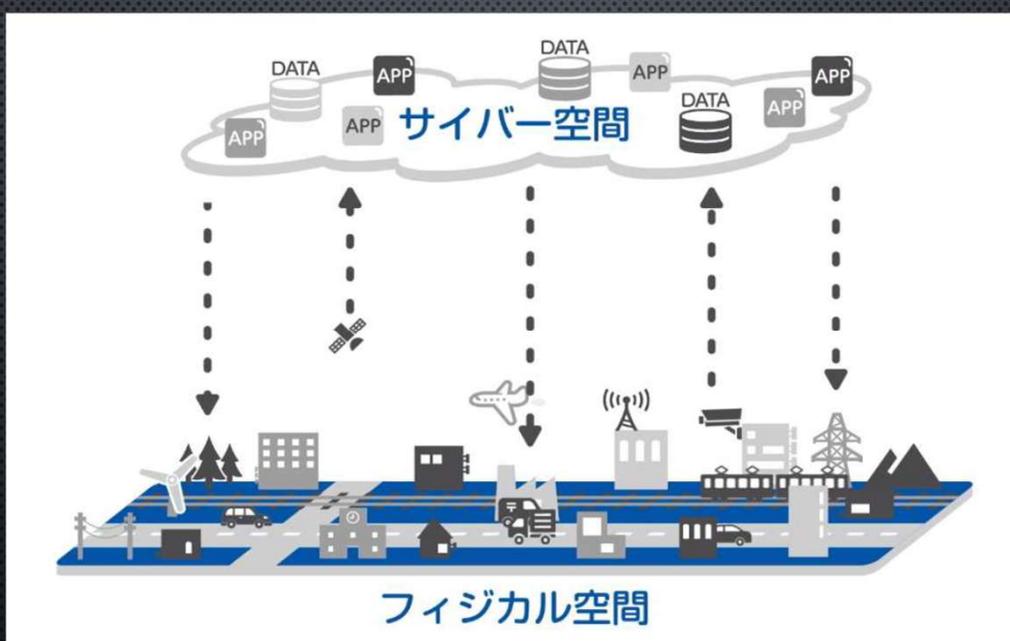
平成28年「第5期科学技術基本計画」の中で策定

Society5.0の社会は

- ・IoT
- ・ビッグデータ
- ・人工知能(AI)
- ・ロボット

の4つの技術が発展していく社会

26



27

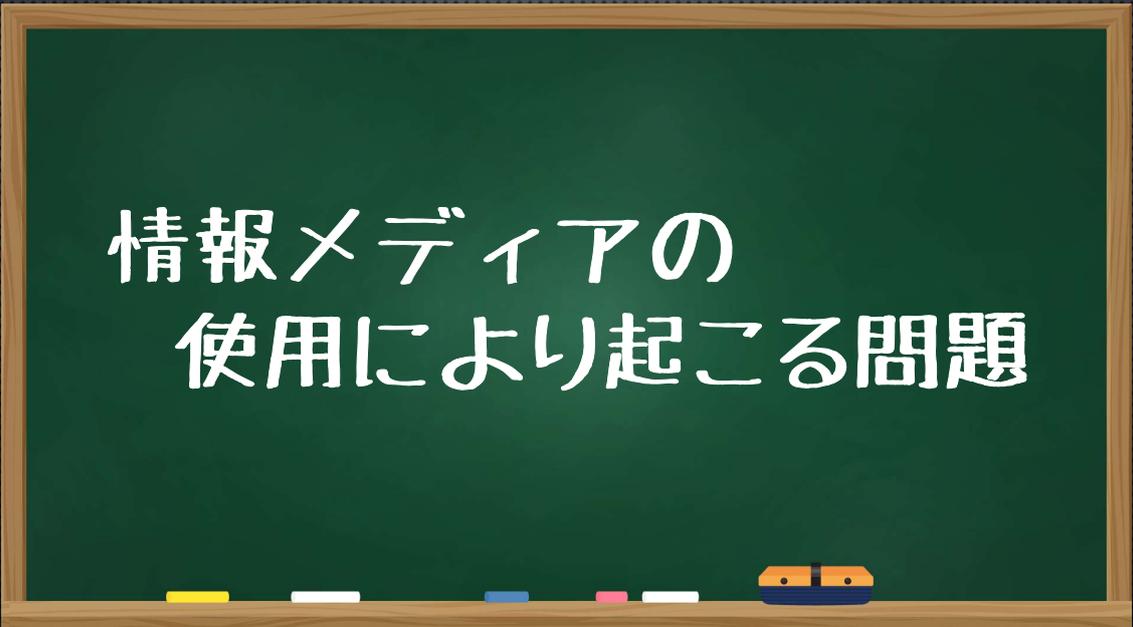


社会がこのように大きく変化していく中で、  
子どもが身につけなければならないこと

⇒ICT機器(スマホを含め)の使い方

これは「LINEの使い方がわかる」「Xの使い方がわかる」で  
はなく、それらを使ってどのような情報を発信するのが正しい  
使い方なのかを理解すること。

30



情報メディアの  
使用により起こる問題

31

## 未成年者の情報端末利用に関係した問題

大まかにまとめると…

### ○ ネット利用によりトラブルに巻き込まれる場合

思考・判断能力が未成熟な未成年の利用は大人に比べ、犯罪に巻き込まれる率が高く、また、不適切な扱いにより他人に対して危害を加えることが多い。

### ○ 過度の利用により、身体・精神に影響が出る場合

身体・精神の成長過程にある未成年の利用により、心身の発達に著しい阻害を与えることがある。

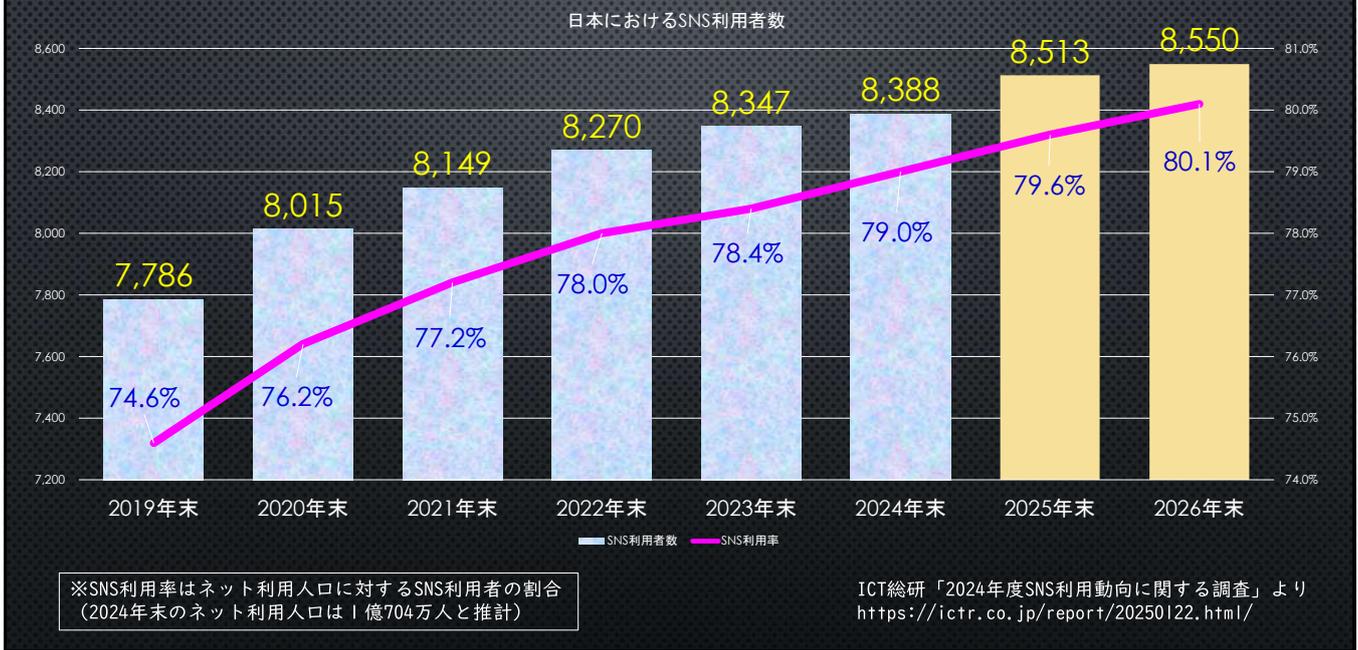
32



## ネット利用の実態

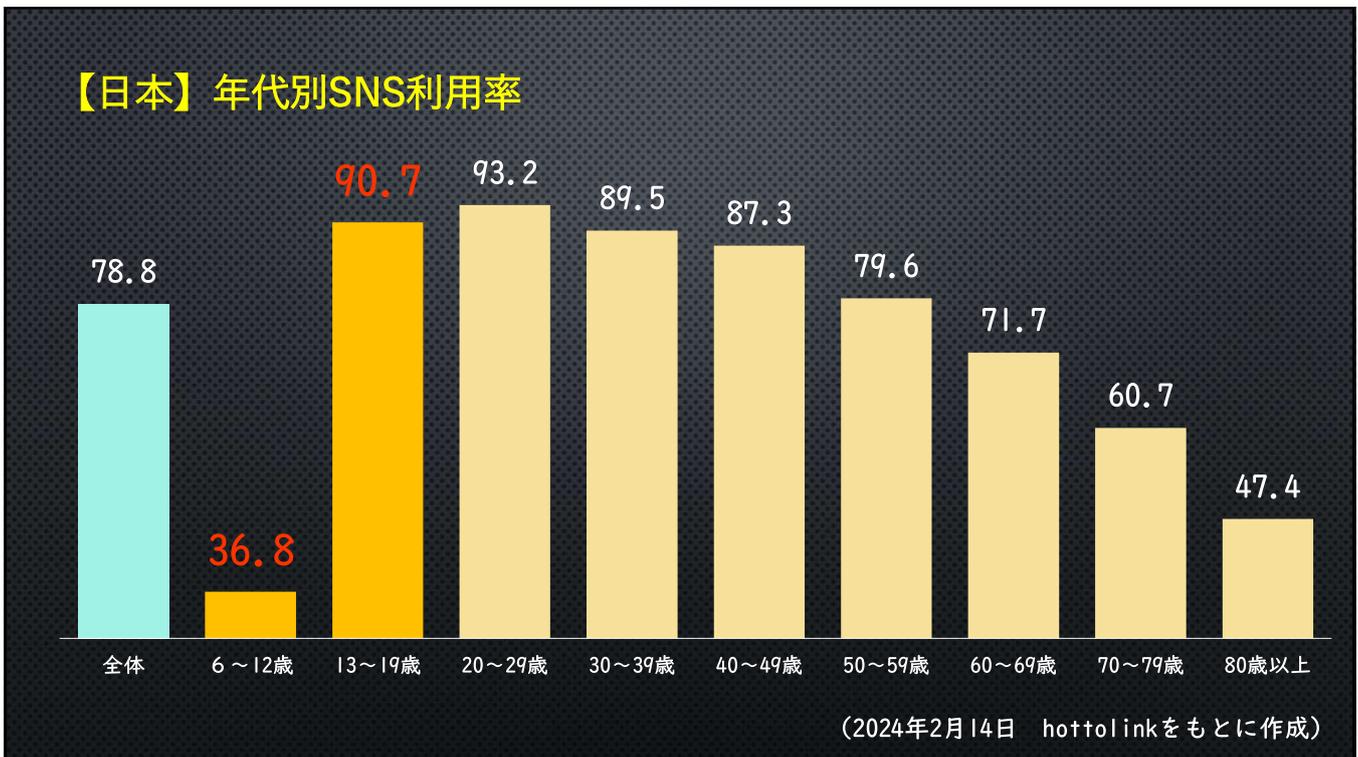
33

## 日本のSNS利用者は8,452万人超、SNS普及率は79.0% (2024年末時点)



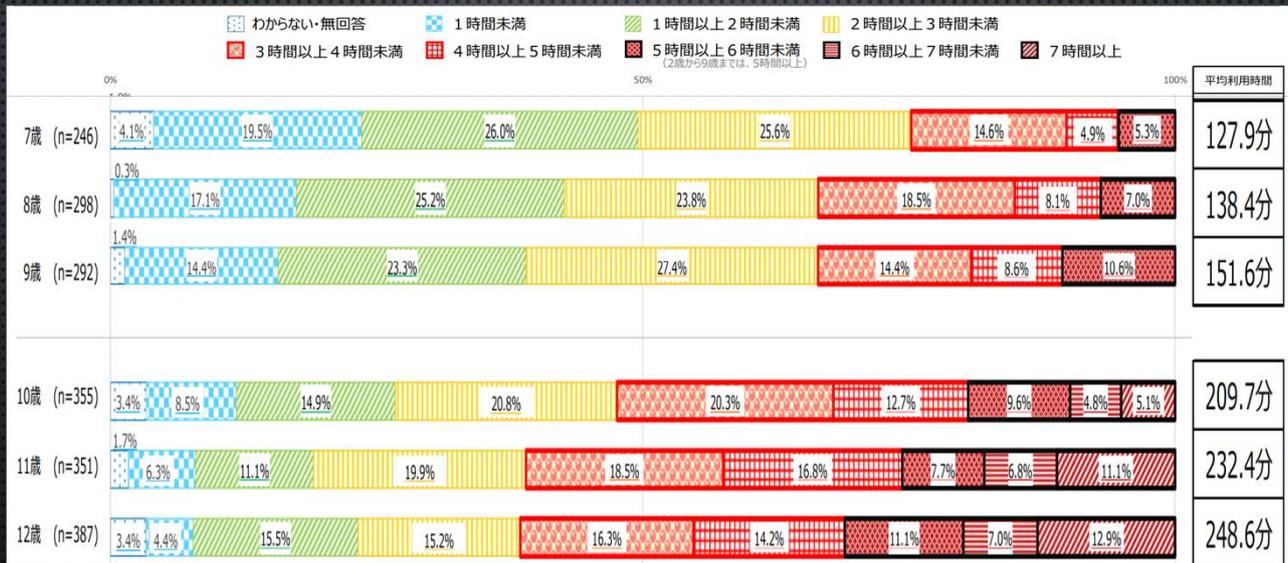
34

## 【日本】年代別SNS利用率



35

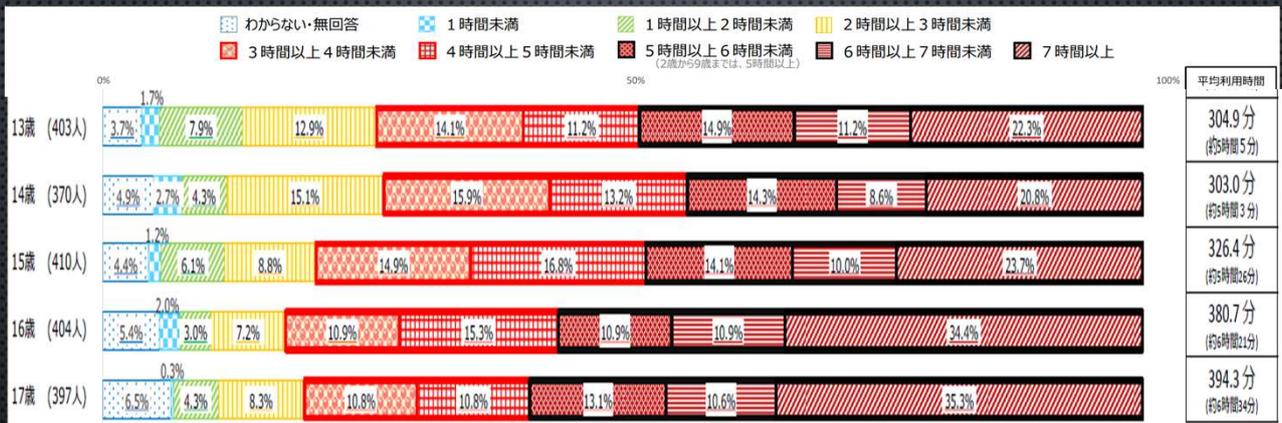
## インターネットの利用時間（年齢別／平日1日当たり）



子ども家庭庁：R05\_速報\_青少年インターネット利用環境実態調査\_調査結果

36

## インターネットの利用時間（年齢別／平日1日当たり）



子ども家庭庁：R05\_速報\_青少年インターネット利用環境実態調査\_調査結果

37

## ネット利用での被害「被害児童の総数とスマホによるアクセス」

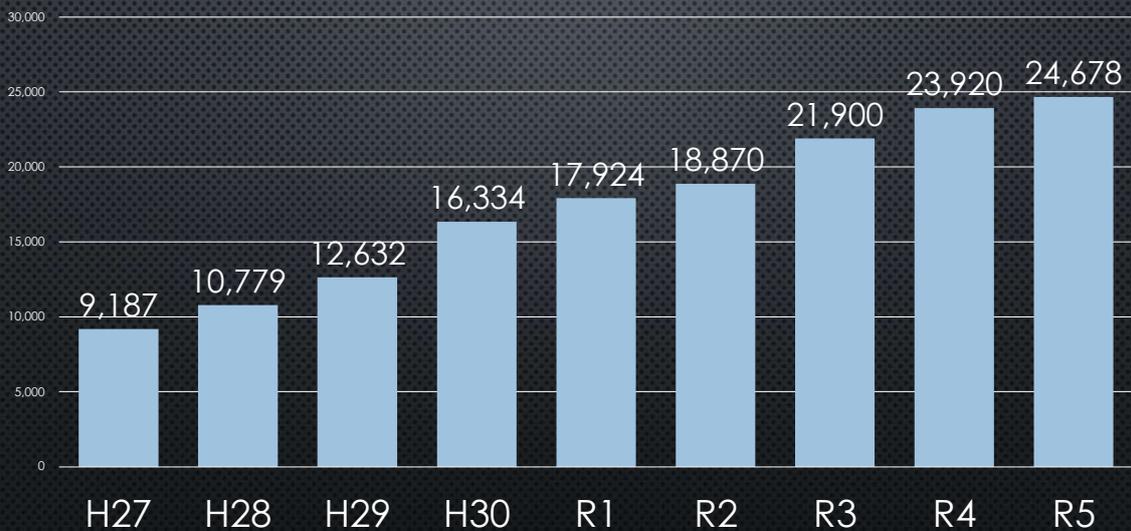


令和6年における少年非行及び子供の性被害の状況(令和7年3月)(警察庁)

38

## いじめの認知件数 732,568件

パソコンや携帯電話等によるいじめ



令和5年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査(文部科学省)

39

# 近年のネット利用に 関する話題

40

近年のネット利用に関する話題

## スマホ等の使用時間 目安示す条例案可決 愛知 <sup>とよあけし</sup>豊明市

2025年9月22日

### 条例の対象

すべての市民と市内の学校に通う18歳未満の子ども

- ・小学生以下は午後9時まで
- ・中学生以上は午後10時までとする時間帯の目安も

**「各家庭で使用時間や時間帯について、  
話し合うきっかけにしてほしい」**



<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20250922/k10014929441000.html>

41

## オーストラリア

# 16歳未満のSNS利用禁止へ

(2024年11月7日 AFP=時事)

27日:下院可決、28日:上院可決

SNS上でのいじめを苦に子供が自殺するケースが出る  
など、子供の心身に深刻な被害を及ぼしているため

※SNSは各社利用規約では13歳未満の使用禁止としている  
(LINEは12歳以上)

42

## アメリカ

# 学校でのスマホ使用禁止へ

ロサンゼルス、60万人対象に

(2024年6月 AFP)

43

## 各国で進む未成年者のSNS規制

 オーストラリア	16歳未満の利用を禁止する法案を提出。運営企業に最大約50億円の制裁金を科す
 米国	州ごとに未成年者のSNS利用を規制。ニューヨーク州は、18歳未満の利用に際し保護者同意を義務化
 英国	運営企業に有害なコンテンツへの未成年者のアクセス防止策を義務付ける「オンライン安全法」が成立
 カナダ	運営企業に有害な投稿への子供のアクセス防止策を義務付ける法案を今年提出
 ノルウェー	政府が、15歳未満のSNS利用を禁止する法案を検討

※各国報道などを基に作成

<https://www.sankei.com/article/20241124-GMS3U35E7FJBZFECPC3OCFARM/>

44

- ・SNSに1日3時間以上費やすと、不安障害やうつ病の発症リスクが倍増すると指摘
- ・若年層の昨夏の1日平均利用時間は4.8時間だったと説明
- ・研究結果によれば、若年層による携帯電話の長時間使用はストレスや不安、抑うつ、睡眠障害、攻撃性、希死念慮の増加と関連性

45

厚生労働省

インターネット依存が  
疑われる中高生が7人に1人

(2018年8月)

46

WHO (世界保健機関)

「ゲーム障害」を

精神疾患として認定

(2019年5月)

47

# スマホが学力を破壊する

(東北大学 川島隆太 教授 著書)

48



知らない人との  
やりとりに  
注意！

49

## ネット上にはいろいろな出会いがあります

出会い系アプリ

好きな  
スポーツチーム

同じ推し  
コメント欄

トークルーム

オープンチャット

グループチャット



50

## 相手の人に興味を持っても…

どうしようかな…



51

ネットには危険な出会いもあります



52

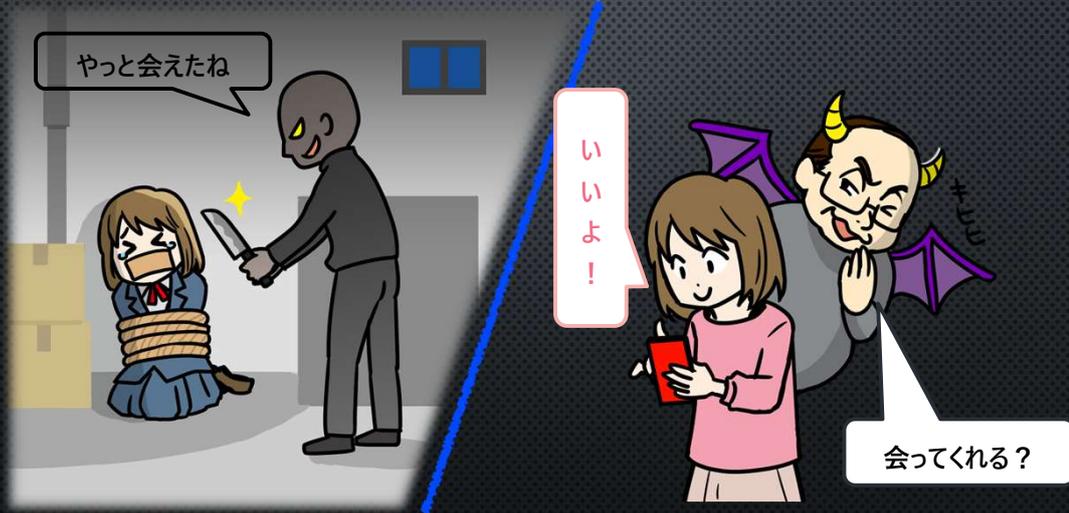
名前、年齢、性別など…ちがうことを言ってる可能性も

聞いている情報は、うそかもしれません



53

さそわれても、絶対に会いません

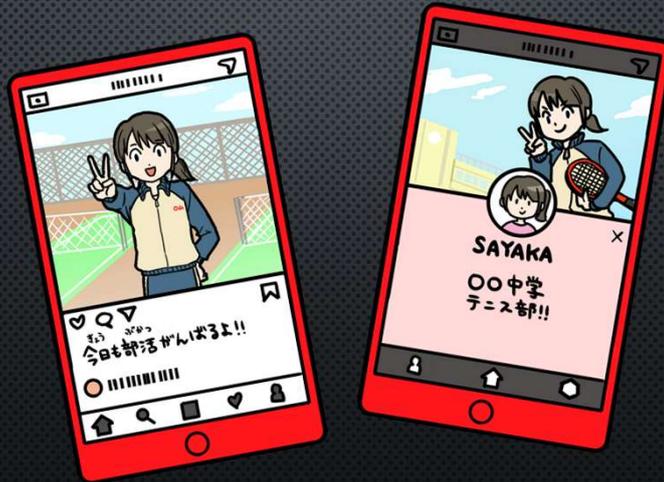


54

軽い気持ちで  
アップすると  
危険です

55

写真や動画を投稿しているかな？



56

こんな危険があります



57

『今』を発信、だいじょうぶかな？

一人で  
留守番中

もうすぐ出かける  
から準備  
しなくちゃ



58

こんな危険があります

しめしめ…

あの子だな



59

なんでも気軽にアップしないことが大切です

いろいろな

人たちが



見えています

60

ストーカー、「瞳に映った景色」で女性の自宅を特定  
(BBC)

2019年11月、  
日本でアイドル活動をする女性がストーカーの被害を受けた。

犯人は女性がインターネットに投稿した顔写真の、瞳に映っていた景色から、駅を特定したと話している。

・ツイッターで配信した動画を見て、カーテンの位置や窓の光の差しかたなどから、部屋の位置まで把握

61

## 8月9日を「なんでもない日」と発信ディズニー大炎上

2015年8月9日、  
「ウォルト・ディズニー・ジャパン」が管理する公式ツイッターが9日、「なんでもない日おめでとう」と投稿し、大炎上。  
このとき、ディズニーを擁護する発言をした女子高校生が自身の過去のツイートをもとに個人情報さらされる被害を受けた。

62

国立情報学研究所が2016年に行った実験では、3m離れたところからデジタルカメラでピースサインをした人物を撮影する。その写真から指紋を解析することに成功した。

今のスマートフォンは2000万画素以上のカメラが付いているのが当たり前

63

# ネット上での 人権侵害に 気をつけよう

64

ネットサイトのコメント欄やSNSで…

書きこみをする側は…



ふざけて書きこんだつもりでも…

65

## 軽い気持ちで投稿していませんか？

かたし  
未だも  
言っちゃあー

かわいくない

きらい

ブスだよ

好きじゃない

キモイよね

顔もみたくない

シネ

66

## どんなことが人権侵害になるの？



- 悪口や人の嫌がること  
(ウソのはなし、大げさにした話なども)
- 本人の許可なしに写真などをアップ
- プライバシーに関わる個人情報
- その人をおとしめるような書きこみ、  
写真、動画の投稿
- 悪意のあるうわさ話

67

軽い気持ちで投稿したとしても…



被害を受けた人はとても深く傷ついてしまいます

68

使い方によっては人を傷つけてしまいます



その書きこみ

大丈夫かな？

69

# 気持ちが 伝わるのはどっち？

70

## 気持ちが伝わるのはどっち？

スマホを見せてあやす



だっこをしてあやす

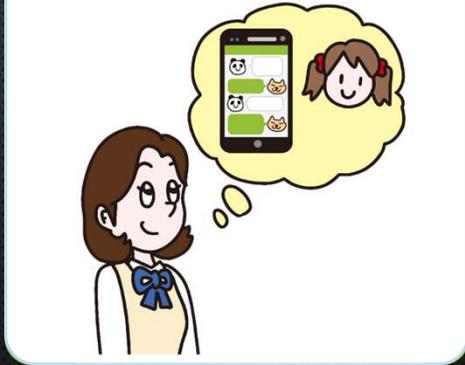


2つのちがいを考えてみましょう

71

## 気持ちが伝わるのはどっち？

SNS（LINEなど）のやりとり



手紙でのやりとり



2つのちがいを考えてみましょう

72

## 気持ちが伝わるのはどっち？

SNS（LINEなど）のやりとり



対面での会話



2つのちがいを考えてみましょう

73

# 皆さんはどのような情報を発信したいですか？

74

家族で見よう！

総務省：  
「上手にネットと付き合おう！」



75