

# あなたがあなたで あるために

## 自分のデジタルアイデンティティを どのように守るのか

<中学生・高校生版：教員・保護者向けガイド>

明治大学ビジネス情報倫理研究所

※この教材は公益財団法人 KDDI 財団の資金援助を受けて作成されました。

# あなたがあなたで あるために

## 教員・保護者の皆様へ

このワークブックは、子供たちに自分のデジタルアイデンティティ（インターネット上での個人のイメージ：7頁に詳しい説明があります）をどのように守ればよいのかを理解してもらうために作られました。ただし、現在のネット環境の中でおぼえておくべきルールやマナーを教え込むためのものではありません。そうした教材は他にもいろいろと存在していますし、現在のように矢継ぎ早に新しいネットサービスが提供される環境では、一度確立されたルールやマナーはすぐに陳腐化してしまうかもしれません。そこでこのワークブックでは、将来にわたるネット環境の中で、自らが考え、リスクを感知し、判断する、「気づき」のための機会を子供たちに与えることを意図しています。

現在の日本では、家庭や学校でパソコンを使って、また街中や出先でケータイやスマートフォン、タブレットPCを使ってインターネットにアクセスすることはごく普通のことになりました。平均的に見て、子供たちがインターネットを本格的に使いだすのは中学生のころからだと考えていいでしょう。そしてインターネットには子供たちを夢中にするさまざまなサービスが基本的に無料で提供されています。しかし、「ただより高いものはない」という言葉が示すように、そうした便利で楽しいサービスは、いろいろなかたちでのコストを要求します。デジタルアイデンティティのゆがみもその一つです。

現在の子供たちはデジタルネイティブと呼ばれる世代の人間です。つまり、子どもの時からコンピュータやケータイを使い、インターネットにアクセスして、そこからいろいろな情報を探し出すだけでなく、逆にインターネットにいろいろな情報を提供してきています。たとえば、ケータイゲームをやるために自分の名前や趣味などを登録したり、プロフやブログを使って、自分のことをいろいろと書いたりしているかもしれません。ツイッターを使っているのであれば、自分の身の回りで起こったことや意見をインターネットで公開していることと思います。

よく知られているように、インターネットに投稿された情報を完全に消し去ることは大変難しいことです。その一方で、最近の傾向として、本名で利用することを前提とし、個人ユーザーがプライベートな事柄を公開するためのサービスも増えてきました。フェイスブックやグーグル+はその代表例です。今後もインターネットの利用が盛んに続けられていくことを考えれば、子供たちの人生の中で、驚くほど多くの個人情報がインターネットに蓄積されていくことになります。これらはすべて子供たちのデジタルアイデンティティを構成する要素になります。

フェイスブックやツイッター、プロフなどへの面白半分書き込みや、ふざけて撮った写真や映像の投稿が、子供たちがどのような人間なのかを他の人たちに大きく誤解させるきっかけとなるかもしれません。そして厄介なことに、子供たちに関する書き込みは、必ずしも子供たち自身が行うとは限らず、友人や時には見ず知らずの人によって行われるかもしれないのです。このことは、子供たちが友人や他

人のデジタルアイデンティティを知らないうちにゆがめてしまう可能性があるということも意味しています。

インターネットの世界と現実の世界とは別のものだと思いかもしれません。しかし今では、初めて会う人がどのような人なのかを調べるためにインターネットを使うことや、会社が従業員のことを知るために、その人がインターネットで書いたことを調べる、フェイスブックストーキングや SNS ストーキングと呼ばれる行為は普通に行われています。アメリカでは求職者のオンライン上のプロフィールや友人関係、発言内容などを点数化して、その人と求職先の企業との適合性を企業に知らせるサービスも提供されてきています<sup>1</sup>。インターネットの世界と現実の世界を区別する理由はほとんどなくなっているのです。ですから子供たちのデジタルアイデンティティは、現実世界での子供たちのアイデンティティと直結していると言っていいでしょう。

こうした中で、子供たちはインターネットを使っています。危険性があるからと言って、子供たちにインターネットの利用を禁じることは子供たちの将来を考えたときに現実的な選択肢ではありません。インターネットを使いこなせない、というのでは、学業においても社会生活や就職活動においても大変な不利益を被るでしょう。その一方で、子供たちのインターネットの利用の仕方を教師や保護者がコントロールすることもできません。もちろん、インターネットには生活を豊かにしてくれる便利な情報やサービスが沢山あります。子供たちがそうしたものの恩恵を享受し、人生を真に豊かにしていくことを望むのなら、注意深くインターネットを使うことのできる能力を養う機会を子供たちに与える必要があります。このワークブックはそのための手助けをするものです。

このワークブックは、中学生が自習教材として使うには少し難しいかもしれません。教員や保護者の皆様の適切なサポートが必要だと思えます。そこで、私たちは、教員・保護者向けのガイドを整備することにしました。子供たちの将来が豊かなものになることに、このワークブックとガイドが少しでも役に立つことを願っています。

---

<sup>1</sup> <http://www.wired.com/wiredenterprise/2011/11/reppify-identified-facebook-linkedin/>

## 謝辞

明治大学ビジネス情報倫理研究所は、デジタルアイデンティティ保全のためのワークブック教材『あなたがあなたであるために』の作成にあたって公益財団法人 KDDI 財団の資金援助を受けました。記して深甚なる感謝の意を表します。

このワークブックの開発過程では、世界のデジタルアイデンティティ教育をリードする英国レディング大学システム工学部オーディン研究所の全面的な協力を得ています。オーディン研究所所長のウィリアムズ教授のご厚意により、同研究所が作成したデジタルアイデンティティ教材『This is Me』を日本の文化や社会の特性と、日本の中学生や高校生が直面しているネット環境に合わせて翻案・編集し、さらに必要な素材を追加し、不要な素材を削除する形でワークブックを作り上げることができました。また、2011年の9月には英国で、2011年11月と2012年3月には日本でワークブック開発のための研究会が開催されました。研究会に参加したメンバーは次の通りです。議論への参加を通じて、ワークブックの作成に積極的にコミットしてくれたことに感謝いたします。

浅井亮子（ウプサラ大学）、Andrew A. Adams（明治大学ビジネス情報倫理研究所）、Shirley Williams（レディング大学システム工学部）、上杉志朗（松山大学経営学部）、岡田仁志（国立情報学研究所）、折戸洋子（愛媛大学法文学部）、Yota Dimitriadi（レディング大学教育学部）、Patrick Parslow（レディング大学システム工学部）、福島貞美（I's クリエーション株）、村田潔（明治大学ビジネス情報倫理研究所）、村山賢哉（前橋国際大学）、Karsten Øster Lundqvist（レディング大学システム工学部）、Kirsten Øster Lundqvist（ニューボルド教会）（五十音順）

また、『あなたがあなたであるために』の草稿段階から、さまざまな方にレビューをお願いし、多くの貴重なフィードバックをいただきました。心より感謝申し上げます。

## 執筆者・執筆協力者

< 『あなたがあなたであるために』 執筆者 >

Andrew A. Adams（明治大学ビジネス情報倫理研究所）、Shirley Williams（レディング大学システム工学部）、折戸洋子（愛媛大学法文学部）、Pat Parslow（レディング大学システム工学部）、Richard Hussey（レディング大学システム工学部）、Sarah Fleming（レディング大学システム工学部）、村田潔（明治大学ビジネス情報倫理研究所）

< 『This is Me』 執筆者 >

Pat Parslow, Shirley Williams, Sarah Fleming, Richard Hussey（レディング大学システム工学部）

< 『あなたがあなたであるために』 レビュー協力者 >

入澤朗（多摩大学）、上杉志朗（松山大学）、田口正芳（岐阜県立華陽フロンティア高校）、田代佳克（千葉県立市川昂高校）、徐祝淇（愛媛大学）、西村勝志（愛媛大学）、平野景由（moon voice project）、福島貞美（I's クリエーション株）、山口和子（愛媛大学）、吉崎洋司（大田区立石川台中学校）

<『This is Me』 翻訳協力者>

久保耕大（明治大学大学院商学研究科博士前期課程）

<『あなたがあなたであるために』 作画協力者>

藤井咲里（愛媛大学法文学部総合政策学科），山本大介（愛媛大学法文学部総合政策学科）

## このワークブック教材・ガイドの利用について

このワークブック教材とガイドはインターネット（明治大学ビジネス情報倫理研究所ウェブサイト）からアクセスすることができます（<http://www.kisc.meiji.ac.jp/~ethicj/>：「デジタルアイデンティティ教材」をクリックしてください）。また、印刷物としても刊行されています。どちらの教材についてもクリエイティブ・コモンズ・ライセンス（表示-継承）を設定しています。



この教材とガイドをコピーしたり，内容を変更したり，他の人たちと共有することは許可されています。もし内容を変更して利用した場合は，どのような変更が行われ，その結果がどのようなものであったかを，私たちに教えていただくと幸いです。私たちはこのワークブックならびにガイドの内容や利用の仕方に対する建設的な提案を歓迎します。変更した内容についても，それを他の人や組織が自由に使えるように，同じライセンスを取得してもらえるとさらにありがたく思います。

明治大学ビジネス情報倫理研究所  
〒101-8301 東京都千代田区神田駿河台 1-1  
電話 03-3296-4166  
Email [ethicj@kisc.meiji.ac.jp](mailto:ethicj@kisc.meiji.ac.jp)

## 目 次

デジタルアイデンティティとは	7
この教材について	8
このガイドについて	8
この教材の使い方	9
「デジタルアイデンティティ」って何？	10
なぜ自分のデジタルアイデンティティに気をつけないといけないのでしょうか？	10
このワークブックの使い方	10
コラム 1	11
I ハンドルネームとデジタルアイデンティティ	13
II ツイッター	18
III フェイスブック	25
IV オンラインプロフィール	29
V データが消せない！	33

VI 他人のデジタルアイデンティティに対する責任	35
VII 写真投稿とデジタルアイデンティティ	38
VIII 他人が作るあなたのアイデンティティ	40
IX オンラインゲーム	42
X タグとデジタルアイデンティティ	50
コラム 2	53
アテンションゲーム	54

## デジタルアイデンティティとは

**教員・保護者の方へ：**下にあるデジタルアイデンティティの説明は、大学生向けに作成されたものです。そのため中学生や高校生の子どもたちにとっては理解が難しく、また、子どもたちの場合、大学生よりもインターネットリテラシーの個人間での差が大きいため、この教材では、簡略化した説明のみを提供しています。教員・保護者の方は下の説明を読み、デジタルアイデンティティという概念について子どもたちが学ぶときに必要と思われる説明を追加的に行ってください。

デジタルアイデンティティとは、インターネット上に公開されているあなたに関する情報にもとづいて他の人が思い描くあなたの姿やイメージのことです。ソーシャルメディアサイトなどのさまざまなデジタルコミュニティの中であなたがどのように表現され、描写されているのかが、あなたという人間のネット上でのペルソナ（仮面）を作ることになります。私たちは通常、さまざまな状況にあわせてさまざまなペルソナをつけて生活しています。家族の一員としてのペルソナ、ある学校の学生としてのペルソナ、部活動や趣味の世界でのペルソナなど、実生活の中で私たちは自分をつけるべきペルソナをその場その場で判断し、これによって他の人との多様な人間関係を築いていくことができます。しかし、デジタルアイデンティティというネット上でのペルソナは、あなたの思う通りにコントロールすることが難しいものです。

たとえばミクシィ (mixi)、グリー (GREE)、ユーチューブ (YouTube)、フェイスブック (Facebook)、ツイッター (Twitter)、ブログなどの、ユーザーの参加や情報のやり取りを可能とするオンラインサービスが利用されればされるほど、あなた自身に関する「インターネット上の足跡」がたくさん残されることとなります。この「足跡」が蓄積されていくことによって、あなたのデジタルアイデンティティが作られていきます。あなたの投稿、あなたが作成したプロフィール、あなたのオンラインでの会話、他の人があなたについて書いた投稿などによって、あなたが意識するかしないかに関わらず、あなたのデジタルアイデンティティが形成されていくのです。

喫茶店での会話と違って、ネットに投稿されたあなたに関する情報の多くはほぼ永久に誰からもアクセス可能な状態でネット上に残り続ける傾向があります。コンピュータの処理能力が向上するにつれて、あなたに関するさまざまなオンライン情報を統合して、あなたのプロフィールを作成することもより簡単になっています。どれほど正確にあなたのプロフィールが作られるのかについてはバラツキがありますが、すでにいろいろなウェブサイトでこのようなことが行われ始めています（たとえば、「あの人の検索スパイシー」(<http://spysee.jp/>) にアクセスしてみてください)。

あなたのことをウェブで検索する人は何をあなたについて発見するのでしょうか？それは、あなたの望むようなあなたのイメージを反映しているのでしょうか？もしあなたに関する情報がウェブにあるとしたら、あなたはそれをどうやって発見するのでしょうか？今の世の中で、インターネット上でその存在が確認できなかったとしたら、その誰かについてどんなことが言えるのでしょうか？もしもあなたが、親や教師、介護者といった他の誰かに対して責任を負う立場にあったら、何か特別な注意を払わなければいけないのでしょうか？テクノロジーがより普及していったときに、デジタルアイデンティティに関する考え方はどのように変わっていくのでしょうか？



## この教材について

私たちは、子どもたちがデジタルアイデンティティという概念に関わる考え方や問題点を理解してもらうために、この教材を開発しました。この教材はワークブックとして構成されています。さまざまなオンラインサービスに親しんでいくにつれて、また、オンラインサービスに関する問題点がメディアに報じられた時に、子どもたちのデジタルアイデンティティに対する見方は変化することでしょう。ですから、このワークブックは一回限りの利用ではなく、何度も繰り返し問題に答えてみることによって、また、かつての自分自身の回答を見直すことによって、子どもたち自身が、自分のデジタルアイデンティティに対する考え方がどのように変化してきているのかを理解するためにも役に立つでしょう。

変化が激しいインターネットの世界の中で、子どもたちが自分のデジタルアイデンティティを保全することができるためには、「教え過ぎない」ことが重要だと思います。もちろん単なる知識不足からデジタルアイデンティティのゆがみを招くことは大いに考えられます。しかしその一方で、ネット環境の変化の激しさは、どの程度までの知識を持っていれば安心なのか、という問いに対する答えを明確に示すことを許してくれません。したがって、子どもたちにとって大切なのは、インターネットのサービスを利用するときに、「ちょっと待てよ」と立ち止まって考えることのできる感性と習慣を育むことです。

このワークブックの問題には、子どもたちが一人で答えることもできます。しかし、教員や保護者のサポートの下で、グループでこのワークブックに書かれている問題について話し合う機会を持つことができれば、ワークブックからより多くのものを得ることができるでしょう。場合によっては、インターネットのサービスについては子どもたちのほうが教員や保護者よりも多くのことを知っているかもしれません。しかし、そうしたサービスの賢明な使い方に関する知恵は、大人のほうがはるかに多く蓄えているはずで

このワークブックの設問には、子どもたち自身にとってあまり他人には知られたい話題も含まれているかもしれません。そうした話題については、家族や信用できる友人でない限り、人に話したくないし、それに関する自分の考えを人と共有したくないと思うかもしれません。その場合には、教員や保護者の判断にもとづき、子どもたちに一人だけで回答させ、回答結果については、十分に注意して厳重に管理する必要があります。

## このガイドについて

教員・保護者向けガイドには、子どもたちが見ることのできるワークブックに、必要に応じて説明（枠線で囲まれた部分で、オンライン版では赤字で表記されます）を追記してあります。特に、ワークブックの設問の意図については注意深く読んでください。もちろん、ご自身の判断でワークブックの設問の目的を変更しても問題ありません。そうした際には、どのように変更されたのかを私たちに教えてもらえると大変助かります（電子メール：[ethicj@kisc.meiji.ac.jp](mailto:ethicj@kisc.meiji.ac.jp)）。このワークブックは利用者の皆様とともに作り続けていくものだと私たちは考えています。

## この教材の使い方

子どもたちが使うことのできるワークブックはオンライン（明治大学ビジネス情報倫理研究所ウェブサイト）でアクセス可能です（<http://www.kisc.meiji.ac.jp/~ethic/>：「デジタルアイデンティティ教材」をクリックしてください）。ワークブックに含まれる教材は、それぞれ別々のファイルとしてダウンロード可能ですので、教員・保護者の判断で、どの教材を利用するかを決定してかまいません。また、一つのファイルの中に含まれる設問についても、子どもたちに答えさせる必要がないと判断した場合は、そのように取り扱ってください。こうした教材の利用上の知見についても、私たちに教えてもらえると助かります。

教材の利用にあたっては、子どもたちの間にインターネットでのサービスに関する知識や利用経験に差があることに配慮しつつ、子どもたちの議論が活発になるよう促してください。子供たちの興味は、個人情報の悪用による経済的損害（たとえばクレジットカード情報の悪用）や見知らぬ他人によるストーキングのようなものに向きがちかもしれません。そうした場合は、子どもたちの議論をデジタルアイデンティティの保全という方向に戻してください。

## 「デジタルアイデンティティ」って何？

**教員・保護者の方へ：このページの説明は、子どもたちのためのものです。**

デジタルアイデンティティという言葉聞いたことのある人は少ないと思います。ここでは「デジタル」というのは「インターネット」という意味で、「アイデンティティ」は「あなた自身の姿」のことだと思ってください。つまり、デジタルアイデンティティとは、「インターネットでのあなた自身の姿」のことを指します。

鏡を見なければ自分の姿を見ることができないのと同じように、インターネットでのあなたの姿も、普通は自分で見るものではありません。他の人が見るものです。

あなたがインターネットに書いたことやインターネットにのせた写真・動画は、ふつう、どのような人でも見ることができます。そして、それを見てあなたのことを「こんな人なんだな」と考えることでしょう。これがあなたのデジタルアイデンティティです。

## なぜ自分のデジタルアイデンティティに気をつけなければならないのでしょうか？

私たちは今、インターネットをいつでも使うことができます。インターネットは大変便利なしくみです。しかし、その一方でいろいろな落とし穴もあります。あなたのデジタルアイデンティティが、あなた自身の本当の姿とずれてしまうこともその一つです。デジタルアイデンティティを気にするということは、ちょうどあなたたちが鏡を見て身だしなみを整えるのと同じようなことです。

インターネットで、自分の仲間や知り合いに見せるために、おもしろいことを書いたり、おもしろい写真や動画をのせたりすることは多くの人がやっていることです。でも、あなたがインターネットに書いたことやのせたものは、あなたの仲間だけが見るわけではありませんし、消えることもありません。また、誰がそれを見ているのかをあなたが知ることもむずかしいことなのです。

将来あなたが出会う人たちは、今あなたがインターネットで書いていることやインターネットにのせている写真などを見ているかもしれません。あなたと初めて会ったあとで、インターネットであなたの写真や動画を見たり、あなたが書いたことを探して読んだりするかもしれません。あなた自身の本当の姿が、今も、そしてこれからもインターネットにあるのでしょうか？ないとしたら、あなたの将来の大切な友人は、あなたのことをどのような人だと思うのでしょうか。

## このワークブックの使い方

このワークブックには、いろいろな話が書かれています。実際にやってみてほしいこと、考えてほしいことも書かれています。先生や保護者の方といっしょに、そして友人といっしょに、話を読み、調べ、考え、そして調べたこと、考えたことを話し合ってみてください。

## 正直者は馬鹿を見る？

**教員・保護者の方へ：**このワークブックにはさまざまな事例が書かれています。これらの事例は子どもたちがデジタルアイデンティティの保全を考えるとときに、何を問題として見なすべきなのかを気づかせるために作られています。次の事例では、オンラインバンキングサービスの利用のために銀行に登録する個人情報は、本当のことである必要はない、という判断がインターネットサービスの利用にあたって問題がないのかということ（答えを出す必要はありませんので）子どもたちに問題意識として持ってもらえれば十分です。また、この事例とは逆に、ブログやフェイスブックには自分について本当のことを書くべきなのか、何をどこまで書くべきなのか、あるいは架空のことを書いてもいいのか（これらはすべて子どもたちのデジタルアイデンティティに直結する可能性があります）という問題意識を持たせることも役に立つでしょう。

麻奈は、親に開いてもらった自分の銀行口座のオンラインサービスを利用しています。口座残高などをインターネットでチェックできるので便利です。これを利用するにはお客様番号とパスワードのほか、好きなスポーツチームや母親の誕生日など個人的なことについて登録をしておく必要があります。これは、オンラインサービスを安全に利用するため、オンラインサービスを使うときには登録したことが何であったかを答えなければなりません。しかし、しばらくして、麻奈は自分のフェイスブックやブログに、銀行に登録したことをすべて書いていたことに気づきました。そこで、フェイスブックとブログに書いたことのうち、そういうものだけを消すことにしました。

次の日に、彼女は友人たちにフェイスブックやブログの記事を消すのが大変だったことを話しました。しかし、友人の一人は麻奈に向かって、「なぜ銀行に本当のことを登録したの？」と言いました。銀行は麻奈の登録したことが本当かどうかチェックすることはないでしょうし、オンラインサービスを使いたければ麻奈はただ登録した内容だけをおぼえておけばよいだけなのです。それでも麻奈は、「本当のことを書けないなんて、おかしいな」と感じてしまいました。

## 私のプライバシーは誰のもの？

**教員・保護者の方へ：**次の事例ではブログやツイッター、リンク、ハンドルネームという言葉がいきなり出てきます。子どもたちの知識にはバラツキがあるでしょうから、グループでこの教材を使っている場合、こうした言葉については知識のある子どもにある程度説明をさせ、足りない部分を教員や保護者が補うといいでしょう。この事例で取り扱っているのは、ネットを本名で使うか、匿名で使うかという問題です。最近のソーシャルメディアは、本名でのネット利用を促す傾向にあります。「フェイスブックは本名で使うもの」ということを頭から信じきっている若者や、これを同調圧力として感じている若者が多いのも事実です。もちろん、そうしたことはデジタルアイデンティティの保全というレンズを通して自分の判断で行われるべきことです。

良明は、「情報」の授業の中でブログの作成やツイッターの利用を学びました。授業を担当した先生は「ネットであっても、正々堂々と自分の名前を使って意見を言うべきだ」と言っていたので、良明も本名そのままにブログやツイッターを書いていました。しかし、授業も終わり、夏休みに入って、このままブログやツイッターを続けようとしたときに、そこに自分の本名が表示されるのはいやだなと感じました。そこで、自分の本名を消して、そのかわりに Yosshy というハンドルネームを使うことにしました。この作業を終えたあとで、彼はブログで、何をしたのかを報告しました。

しかし、彼と同じ授業をとっていたクラスメートの一人が、良明のブログに「正々堂々と本名で書けよ！」という書き込みをしてきました。そしてこのクラスメートは、自分のブログに、良明のブログとツイッターのリンクを張り、このリンク先のサイトの作者が良明であるということを書きました。結局、良明はブログもツイッターも全部消すことにしました。

## メールアドレスの使い分け

**教員・保護者の方へ：**次の事例は、人間が社会においてさまざまな役割（たとえば、この事例では家族の一員、中学校というコミュニティの構成員あるいは中学生という社会における位置づけ、部活の部員）を同時に果たしており、その役割に応じてペルソナ（仮面）を使い分けているということを、はっきりとでなくても構わないので、理解させるためのものです。

健人は中学 3 年生です。インターネットで自分についての情報を公開するようなことは、あまり好きではないのでブログもツイッターも、フェイスブックもしていません。ケータイのメールは家族や友人と連絡をとるのに便利なのでよく使っています。ただ、慎重な性格の健人は、うっかり間違った人にメールを出してしまわないように、家族との連絡にはショートメールを使い、友人や部活の仲間とはケータイメールで連絡をとり、その他の人とやりとりするときは G メールや Yahoo!メールのような無料のメールを使っています。

家族用のメールではいつも「これから帰る」とか「部活で遅くなる」といった決まり切った連絡をすることが多いです。友人とのメールでは、面白かったことや興味深かったことなど、友人に知っておいてもらいたいことをざっくばらんに伝えています。部活の仲間とのメールとなると、練習や試合の予定の連絡が中心で、特に後輩には命令するような感じのメールをよく送っています。その他の人とメールをするときは、なるべくていねいな言葉づかいをするように気をつけています。



2

<sup>2</sup> Image by netalloy in public domain from <http://openclipart.org/detail/102733/envelopes-by-netalloy>

## I ハンドルネームとデジタルアイデンティティ

**教員・保護者の方へ：**ここでの教材は、自分のつけたハンドルネームが、その人のデジタルアイデンティティに影響するということを理解させるためのものです。グローバルに展開するインターネットの世界では、さまざまな国の歴史や文化を知っていないと、不要なトラブルに巻き込まれるかもしれません。

ワークシート I-1 では、Nazi (ナチス)、666 (キリスト教圏における忌み数) が問題になります。13 が忌み数であることは多くの人知っているでしょうが、666 が忌み数であることを子どもたちは知らないかもしれません。ナチス・ドイツの被害を受けた国 (ポーランドやフランスなど) の人たちのナチスに対する拒否反応は非常に大きいでしょう。一方、ネオナチのようなナチス復活を叫ぶ活動もあります。

ワークシート I-2 では、sin (罪)、13 (忌み数)、KKK (クークラックスクラン：アメリカの白人至上主義団体) が登場します。いずれのワークシートでも、これらの意味内容を子どもたちに調べさせるときには、正確さよりも手軽さを優先して Wikipedia を利用させるといいでしょう。教員や保護者からの補足説明も必要になると思います。

**ワークシートの内容が子どもたちの精神的な発達状態を考えたときに不適切であると判断する場合は、そのワークシートは使わないでください。**

インターネットで電子メールやブログ、ツイッター、フェイスブックなどを利用するとき、あなたは利用者としての名前を自由につけることができます。この名前は、ハンドルネームとか、スクリーンネームと呼ばれます。インターネットを使っている人は、あなたがインターネットに書いたことを読み取り、あなたがのせた写真や動画を見たりするときに、必ずあなたのハンドルネームを目にすることになります。ですから、ハンドルネームはあなたのデジタルアイデンティティの一部になります。おかしなハンドルネームを使っていると、おかしな人だと思われるかもしれません。

インターネットには世界中の人がアクセスできます。そして世界にはさまざまな言葉があり、さまざまな文化があります。ハンドルネームを選ぶときにこのことを考えないと、あなたは誤解されることになるかもしれません。

### ワークシート I-1

高校2年生の青木洋介、石井百合、財津徹、中村美智子は、一緒にバンドをやっています。

4人の夢はこのメンバーでプロのミュージシャンとして活動をすることです。そのための第一歩として、ユーチューブに自分たちの演奏のビデオをのせる (アップロードする) ことにしました。

洋介：「ユーチューブっていつも見てるけど、自分たちの演奏がここで見れると思うと、何か緊張するね。」

百合：「そうね。でも、これで世界中の人たちが私たちの演奏を聞くことができるのよね。何となくわくわくするわ。」

徹：「ところで、バンドの名前をどうしようか。何かいい名前ないかな。」

洋介：「名前をつけるのって、結構難しいよね。」

美智子：「そうよね，じゃあ，たとえば，私たちの名前のイニシャルをつなぎ合わせてみたらどう。」

徹：「そんなので，いい名前できるかな。えーと，イニシャルだから，A, I, Z, N だろ。」

百合：「ZINA, ZIAN, うーん，何か変ね。」

洋介：「NAZI ならどう。ナジ，って何となくよくない？」

徹：「NAZI か。もうちょっと何とかならないかな。」

美智子：「だったら，私たちがバンドを作った記念すべき日が 2006 年 6 月 6 日なんだから，NAZI-666 にしたらどうかしら。読み方は，ナジ・トリプルシックス！」

徹：「いいね。よし，それで決まりだ！」

### 調べてみましょう

4 人が選んだハンドルネームに何か問題があるでしょうか。NAZI や 666 についてインターネットで調べてみましょう。

NAZI :

666 :

### 考えてみましょう

1. このバンドのハンドルネームを見た人は，バンドのメンバーのことをどのような人たちだと思うでしょうか。日本人が見たときと，ヨーロッパやアメリカの人が見たときとでは，違いがあるでしょうか。

2. YouTube やブログ, ツイッターのように, 世界中の人がオープンにアクセスできるメディアにデータをアップロードする場合, ハンドルネームの設定に関してどのようなことに注意をする必要があるでしょうか。

## ワークシート I-2

中学 3 年生の夏休みに, 伊佐新太郎<sup>いさしんたろう</sup>はアメリカのケンタッキー州ルイビルでホームステイをすることになりました。まだまだ英語はよく分からないですが, アメリカという国を体験できることにわくわくする思いでした。担任の先生からは, アメリカに行く前にアメリカのホストファミリー (ホームステイ先の家族) と, 電子メールを使って連絡をとりあうといいとアドバイスされました。そこで, 無料電子メールの coolmail を利用することにしました。同じくホームステイをする同級生の加山和夫<sup>かやまかずお</sup>と相談して, 2 人でメールアドレスを決めようとしています。

新太郎:「メールの名前をどうやって決めればいいかな。悩むなあ。」

和夫:「新ちゃん, そんなに悩まなくても, 自分の名前がいいんじゃないの」

新太郎:「そうか, 自分の名前がいいか。じゃあ, sin はどうかな。これに, 伊佐を数字にしたものをくっつけて, sin13 でどうだろう。」

和夫:「いいんじゃない。それだったら, みんな新ちゃんからのメールだってわかるよ。sin13@coolmail.com か。いいメールアドレスだね。」

新太郎:「和夫はどうする。」

和夫:「僕はもう考えてあるんだ。ケンタッキーに住んでいる加山和夫だから Kazuo Kayama in Kentucky で, 頭文字をとって KKK にしようと思うんだけど, どうかな。KKK@coolmail.com だよ。」

新太郎:「いいね。なんとなくかっこいいよ。そういえば和夫のホストファミリーって, どんな人。」

和夫:「写真を送ってもらったんだけど, 黒人で, すごく優しそうな感じの人たちだよ。あー, 早く夏休みならないかなー。」

新太郎:「その前に, 早速メールしようよ!」



3

<sup>3</sup> Image by zeimusu in public domain from <http://openclipart.org/detail/3040/thumbtack-note-email-by-zeimusu>



### 調べてみましょう

新太郎と和夫がつけたメールアドレスに何か問題があるでしょうか。sin, 13, KKK のそれぞれについてインターネットで調べてみましょう。

sin :

13 :

KKK :

### 考えてみましょう

1. 新太郎から電子メールを受け取ったアメリカのホストファミリーは、新太郎のことをどのような人だと思おうでしょう。

2. 和夫から電子メールを受け取ったアメリカのホストファミリーは、和夫のことをどのような人だと思おうでしょう。

3. 電子メールは世界中のどの国の人とも手軽にやりとりができる便利な道具です。メールアドレスはそこで使われるあなたの名前です。メールアドレスをつけるときには、どのようなことに気をつけたらいいでしょう。

## II ツイッター (Twitter)

**教員・保護者の方へ：**ツイッターはPCやケータイを使って手軽にメッセージを発信できるため、非常に人気のあるソーシャルメディアです。利用の仕方のごく簡単なので、子どもたちもすでに使っているかもしれません。このメディアについても子どもたちの間で知識や利用経験に差があるかもしれませんので、まずは良く知っている子どもに説明させるといいでしょう。もちろん、教員・保護者によるフォローアップの説明も必要になると思います。

ツイッターでは、まず、つぶやく内容がユーザーのデジタルアイデンティティの構成要素になります。そして、フォローという行為もそうなります。知っている人をフォローする場合、フォローされた側は自分のツイートをフォローするというユーザーの行為に何らかの意味（たとえば自分と親しいと思っている）を読み取るでしょう。知らない人をフォローする場合は、広く一般ユーザーに自分の興味を示すことになり、フォローされた側はやはりユーザーの行為に何らかの意味を見出すかもしれません。また、どこでツイートするのか、ということもデジタルアイデンティティの構成要素になるでしょう。たとえば学校でトイレから、あるいは授業中にツイートする人のことを他の人はどう感じるでしょう。



他の人があなたのツイッターを見たとき



あなたがあなたのツイッターを見たとき

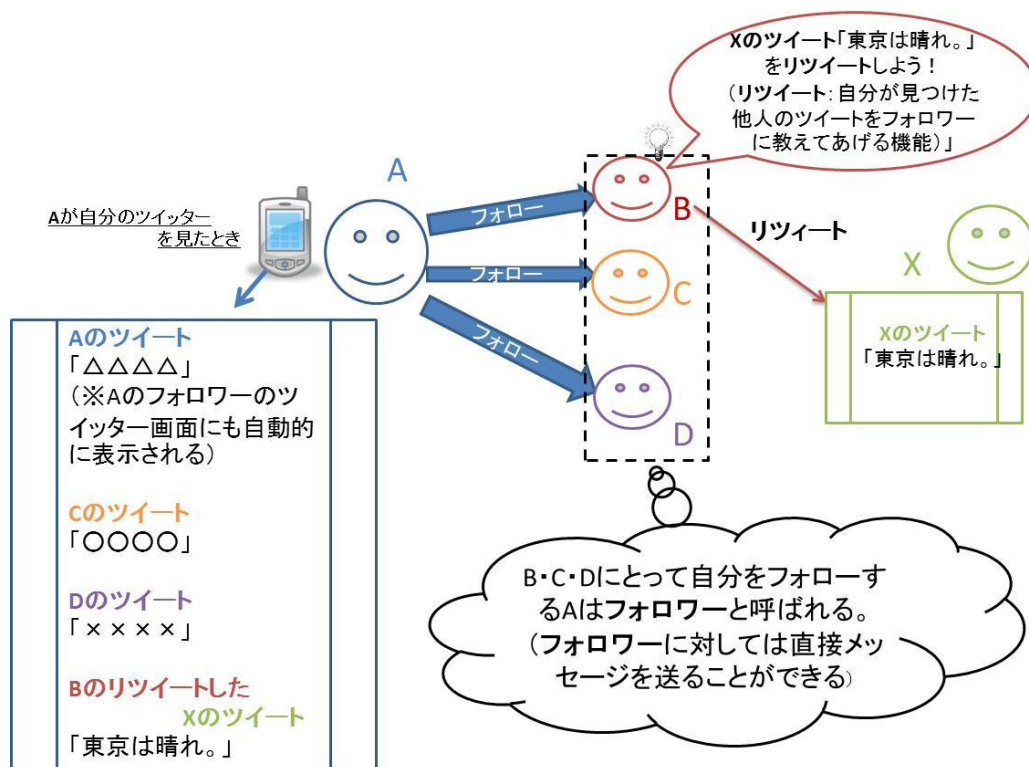
「ツイッター」はケータイやパソコンを使って自分のしていることや思っていることを、そのとき、その場で、気軽に世界中のインターネット利用者（ユーザー）に向かって140字以内で「つぶやく」（「ツイートする」といいます）ことができる、とても人気のあるサイトです。

この「つぶやく」（「ツイート」と呼ばれています）には、ケータイやデジカメで撮った写真や自分が今いる場所の情報をくっつけることもできます。ツイッターを使うときには、ユーザー名（ツイッターを使うときの名前）もツイッターでの名前も自分で自由に決めることができますし、アイコンに自分の写真を使う必要もありません。また、自己

紹介も自分で自由に書くことができます。ですから、誰がツイートしているのかを、一目見ただけでは分からなくすることができますし、友だちだけにユーザー名を教えれば、ツイッターを使って友だちとのインターネットでのおしゃべりを楽しむことができます。でもその一方で、世界中の人たちがあなたたちのおしゃべりを見ることができます。つまり、あなたたちはツイッターを使って「半分」秘密のおしゃべりをする事ができるわけです。「半分」秘密というのは、たとえ本名をユーザー名として使ってい

なくても、友だち以外の知り合い（たとえば、先生やお父さん、お母さん）があなたたちのおしゃべりを読んで、誰がツイートしているのか分かってしまうことがあるかもしれないからです。

もしあなたが誰か（たとえば、友だちや好きな芸能人）のツイートがとても気になるというのであれば、「フォロー」というしくみを使って、その人の新しいツイートを、それがツイートされたときに自分のツイッターの画面に自動的に出てくるようにすることができます。もちろん、他の人があなたのことを「フォロー」して、あなたの新しいツイートをチェックすることもできます。あなたをフォローしている人には、その人にだけ、直接メッセージを送ることもできます。また、面白いツイートを見つけた時には、「リツイート」というしくみを使うと、自分をフォローしている人に、そのツイートを教えてあげることができます。



フォローとリツイート

## モデルケース 「見知らぬフォロワー」

たか子は中学に入って最初の夏休みに、何人かの同級生とツイッターを使っておしゃべりを楽しむようになっていました。ケータイとパソコンを使った交換日記のような感じで手軽に使えるツイッターはたか子のお気に入りです。たか子はいけばなを習っているので、ツイートに自分がいけた花の写真をよくはりつけていました。この写真は同級生からも喜ばれました。ユーザー名は Takataka に、ツイッターでの名前は Takao にし、アイコンには、やはり花の写真を使っていました。

ある日たか子は、自分のツイッターを同級生ではない人がフォローしているというメールを受け取りました。次の日には外国人がフォローしてきました。会ったこともない人や外国人がたか子のツイートや花の写真を見ていると思うと、何か変な気持でした。どうやら、たか子のツイートをリツイートしている人もいるようです。

たか子自身が自分のツイッターをフォローしてもいいと許可した人だけにツイートを見せる「非公開」という設定や、ある人のフォローを許さない「ブロック」という設定もできるのですが、別に人に見られて恥ずかしいことや困ることをツイートするわけではないので、そんなめんどろなことをする気にもなりません。しかし、たか子の同級生の一人は、見ず知らずの人や、親や先生、あまり親しくない同じ学校の生徒たちに自分たちのおしゃべりツイートを見られるのがいやなので、たか子に非公開の設定をしてほしいと頼んできました。仲間じゃない人に自分のツイートを見られて、ダメな子だと思われるのがとてもいやだということです。それを聞いてたか子も何となく不安になりました。



## ワークシート II

### 調べてみましょう

あなたの気になる人（有名人や芸能人、友だちなど）がツイッターを使っているか、インターネットで調べてみましょう。そこではどのようなことがツイートされているでしょうか。また、誰がその人のツイッターをフォローしているでしょうか。その人は誰のツイッターをフォローしているでしょうか。

### 考えてみましょう

親しい友だちとのあいだで、毎日のできごとや、自分の感じたことを伝えあうために、あなたは夏休みにツイッターを使い始めました。夏休みが終わって学校にもどってみると、友だちから案外多くの人々がツイッターを使っていると聞かされました。

1. 下を書いてある人たちが、ツイッターを使っていると考えてみてください。

担任の先生

担任ではない先生

校長先生

塾の先生

同じ学校の同性の生徒

同じ学校の異性の生徒

---

<sup>4</sup> Image by shokunin in public domain from <http://openclipart.org/detail/76675/tweet-bird-by-shokunin>

同じクラブの生徒

自分の家族

1-1. あなたは誰のツイッターをフォローしたいと思いますか、あるいはフォローしたくないですか。また、それはなぜですか。該当する人が複数いる場合は、特定の誰か1人を想定して考えてみましょう。

ツイッターを使っている人	フォローする/しない?	それはなぜですか?
担任の先生		
担任ではない先生		
校長先生		
塾の先生		
同じ学校の同性の生徒		
同じ学校の異性の生徒		
同じクラブの生徒		
自分の家族		

1-2. 上にあげた人たちの誰かがあなたのツイッターをフォローし始めたとします。そのときあなたはどうしますか。また、それはなぜですか。該当する人が複数いる場合は、特定の誰か1人を想定して考えてみましょう。

フォローしてきた人	どうしますか?	それはなぜですか?
担任の先生		
担任ではない先生		
校長先生		
塾の先生		
同じ学校の同性の親友		

同じ学校の異性の生徒		
同じクラブの生徒		
自分の家族		

1-3. もしあなたが上にあげた人たちの誰かのツイッターをフォローしたとすると、その人はあなたのツイッターもフォローするでしょうか。また、なぜそう思いますか。該当する人が複数いる場合は、特定の誰か1人を想定して考えてみましょう。

あなたがフォローする人	その人は、あなたをフォローする/しない?	なぜそう思いますか?
担任の先生		
担任ではない先生		
校長先生		
塾の先生		
同じ学校の同性の生徒		
同じ学校の異性の生徒		
同じクラブの生徒		
自分の家族		

2. もしまったく知らない人が、あなたのツイッターをフォローしてきたら、どう感じるでしょう。

2-1. その人が同じぐらいの年齢の人ようだったら、どう感じるでしょう。同性か異性かで感じ方が違うでしょうか。

フォローしてきた人が、同じぐらいの年齢の人らしいときはどう感じますか?	
その人が同性の場合はどう感じますか?	
その人が異性の場合はどう感じますか?	

2-2. その人がずいぶん年上の人ようだったら、どう感じるでしょう。同性か異性かで感じ方が違うでしょうか。

フォローしてきた人が、ずいぶん年上の人らしいときはどう感じますか？	
その人が同性の場合はどう感じますか？	
その人が異性の場合はどう感じますか？	

2-3. その人が自分と同じ趣味を持っていそうだったら、どう感じるでしょう。同性か異性かで感じ方が違うでしょうか。

フォローしてきた人が、自分と同じ趣味を持っていそうときはどう感じますか？	
その人が同性の場合はどう感じますか？	
その人が異性の場合はどう感じますか？	

3. あなたはどんなことをツイートしてみたいですか。

3-1. 友だちや先生、勉強、クラブ活動など、学校のことについてですか。そうだとすると、具体的にどんなことをツイートしてみたいですか。

学校のことについてツイートしてみたいですか？	
はい → 具体的にどのようなことをツイートしてみたいですか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	

3-2. 自分の家族や家のこと、あるいは普段の生活のことについてですか。そうだとすると、具体的にどんなことをツイートしてみたいですか。

家族や家、普段の生活についてツイートしてみたいですか？	
はい → 具体的にどのようなことをツイートしてみたいですか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	



3-3. 自分の趣味についてですか。そうだとすると、具体的にどんなことをツイートしてみたいですか。

自分の趣味についてツイートしてみたいですか？	
はい → 具体的にどのようなことをツイートしてみたいですか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	

3-4. ボーイフレンドまたはガールフレンド、あるいは親しい異性の友だちや気になる異性の人についてですか。そうだとすると、具体的にどんなことをツイートしてみたいですか。

異性のことについてツイートしてみたいですか？	
はい → 具体的にどのようなことをツイートしてみたいですか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	

4. ツイートするとしたら、どこでするでしょう。

4-1. 学校の中ですか。そうだとすると、学校の中のどこでしょう。

学校の中でツイートしますか？	
はい → 具体的に学校のどこでツイートしますか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	

4-2. 自分の家ですか。家だとすると、家族がいるところでしょうか、自分の部屋でしょうか。

自分の家でツイートしますか？	
はい → 具体的に家のどこでツイートしますか？	
いいえ → 次の質問に進んでください。	

4-3. 通学の途中にしますか。そうだとすると、どこででしょうか。バスや電車の中でしょうか。バスや電車が来るのを待ちながらでしょうか。

通学の途中でツイートしますか？	
はい → 具体的にどこでツイートしますか？	
いいえ	

### Ⅲ フェイスブック (Facebook)

**教員・保護者の方へ：**フェイスブックは日本でも急速にユーザー数を増やしている SNS サイトです。ユーザー数が mixi を抜くのも時間の問題だと言われていましたし、もうすでに抜いているとも言われています。フェイスブックの構造の中でデジタルアイデンティティに特に関連するのは、ユーザー名を本名に設定することを推奨していること、「友達の友達は友達だ」という発想でユーザーのコミュニケーションの範囲を広げようとしていること、デフォルトの設定（初期設定）では個人情報を含めたユーザーが入力する情報はすべてオープンになっているということです。

「フェイスブック」は友人や知り合いとのやりとりをパソコンやケータイから手軽にできるようにしたソーシャル・ネットワーキング・サービス (SNS) と呼ばれるもので、日本でもすでに 1000 万人以上の利用者 (ユーザー) がいます。

フェイスブックのユーザーは、自分の学歴 (どの学校を卒業したのか、どの学校で学んでいるのか) や職歴 (どこに勤めているのか)、趣味 (たとえば好きな音楽、好きな映画)、行ったことのある場所などをフェイスブックに登録することができます。写真も登録 (アップ) することができ、そのうちの一つをプロフィール写真にすることができます。

フェイスブックの特徴は、フェイスブックで連絡をとることができる「友達」を自分で選ぶことができるところにあります。あなたがあるフェイスブックユーザーの「友達」になるためには相手側の承認が必要で、逆に誰かがあなたに「友達」になってほしいと言ってきたときにも、あなたが認めない限り、その人はあなたの「友達」になることはできません。

フェイスブックを利用するときは、ふつう、ニュースフィード



ニュースフィード

という画面を見ることとなります。そこには自分や「友達」がフェイスブックを使って書いたこと (記事) が表示されます。毎日のできごとや、見たり聞いたりして感じたことを記事にする人が多いようです。記事に写真をくっつけたり、「友達」の記事や写真あるいはインターネットの他のサイトの内容を「友達」に紹介 (シェア) したりすることもできます。記事の前にはその記事を書いた人のプロフィール写真とユーザー名がありますので、誰が記事を書いたのかすぐに分かります。友達の記事が面白かったときは、「いいね」ボタンをクリックしたり、「コメント」を書き込んだりして、面白かったということを伝えることもできます。「友達」が「友達の友達」の記事や写真などに「いいね」をしたことやコメント



タイムライン

したこともニュースフィードに出てきます。フェイスブックでは、こうしたやりとりがうまく行われるために、また、「友達」をうまく見つけることができるように、本名をユーザー名として使うことをすすめています。フェイスブックを使っている友人や知り合いを探す（検索する）ためのしくみもあります。

あなたが「友達」のフェイスブックを見るときには、その人の「タイムライン」と呼ばれる画面を見ることになります。そこにはその人の記事が表示されており、また、「基本データ」を見るとその人が登録した学歴や職歴、趣味などを見ることができます。

フェイスブックのタイムラインや基本データにのせた記事や写真を、基本的にすべてのフェイスブックユーザーは見ることができます。これを特定の「友達」だけに見せたいのであれば、別に設定を行わなければなりません。

フェイスブックは他の人との人間関係を深めることや、遠く離れた人と連絡を取り合うのに非常に便利な道具です。その一方でこうした道具を自分の人生を豊かにするために使うには、少し注意が必要です。



基本データ

## モデルケース 「書き変える？書き変えない？」

4月になり、咲は高校3年生になりました。彼女はフェイスブックを利用して、毎日の出来事を記事にしたり、家族との旅行や、体育祭、学園祭、修学旅行などのときに撮った写真をアップしたりして、同級生の「友達」がフェイスブックでそれを見ることができるようになっています。中学1年生の時からフェイスブックを使っているので、記事も写真もずいぶんたまりました。

咲は勉強もしっかりやっていて、成績もよいので、大学へは推薦で進学しようと考えています。ある日、彼女は進学希望の大学が書類選考をするときに、大学側は受験生がフェイスブックに書いたり、アップしたりした内容をチェックしているという噂を聞きました。書類選考は10月に行われます。

咲は、これまでのフェイスブックの内容が書類選考に不利になるとは思っていません。しかしそれでも彼女は、フェイスブックの記事や写真、自己紹介を削除したり、書き変えたり、書き足したりして、その大学が気に入るようにするべきか、あるいはそのままにして、いつものように記事を書いたり写真をアップしたりしておくべきなのか、どちらがよいのか迷っています。

## ワークシート Ⅲ

あなたは高校3年生で、推薦で大学に進学することを希望しているとしましょう。あなたは中学1年生の時からフェイスブックを楽しんできました。あなたはフェイスブックでの記事や写真をフェイスブックのユーザーなら誰でも見るように公開しています。

### 考える前に

(1) あなたは大学でどのようなことを勉強したいと考えていますか。勉強したいことが決まっている人は、それを書いてみましょう。まだ決まっていない人は、何でもいいですから1つ書いてみましょう。

(2) あなたがフェイスブックを使うとすると、あなたの基本データとしてどのようなことを書くでしょうか。生年月日、生まれた場所、出身校、在学中の学校、好きな芸能人、好きなスポーツ、趣味など、自分が書きたいと思うものをすべて書き出してみてください。すでにフェイスブックのユーザーである場合は、何を書いているか書き出しましょう。

(3) あなたがフェイスブックを使うとすると、どのようなことを記事にするでしょうか。自分の趣味のこと、家族のこと、学校のことなど、3つあげてみてください。すでにフェイスブックを使っている人は記事にどんなことを書いているか書き出しましょう。

1.

2.

3.

あなたは、(1) に書いた勉強をするためにある大学の推薦入試を受けようとしています。噂によると、この大学は入学希望者についてグーグルを使ってインターネットで調べ、まったく検索結果が出てこない場合はコンピュータを利用できていないという理由で書類選考に合格できず、一方で、フェイスブックなどの記事内容に問題があると思われた場合も書類選考で不合格になるそうです。

### 考えてみましょう

1. もしこの大学の入試担当者があなたのフェイスブックを見たら、あなたについてどのようなことを知ることができるでしょうか？

2. あなたがフェイスブックに書いた記事や、あなたの基本データの中に、大学があなたを合格させたいと思わせることができるような内容のものはありますか？

3. 逆に、不合格にたくなってしまうような内容のものはありますか？

4. あなたがある大学の推薦入学の責任者であり、また推薦入学希望者のフェイスブックをチェックしていると思ってください。入学希望者の1人が明らかにフェイスブックの記事や基本データを操作して、データや記事を消したり、書き変えたりしていることがわかったら、あなたはその人のことをどう思いますか？

## IV オンラインプロフィール

**教員・保護者の方へ：**ここでは、中学生に人気のプロフを題材にしています。中学に進学して、新しい友だちを作ろうとするときに、プロフは役に立つツールです。また、ケータイから手軽に操作することができます。ただし、何をどこまで公開すればいいのかについて、中学生の段階ではあまり理解できないかもしれません。周囲からの圧力で公開したくない個人情報まで公開することや、逆に周囲の歓心を買うために進んで個人情報を公開してしまうこともあるでしょう。

### プロフ（Prof）サイトとは？

プロフサイトは自己紹介やプロフィールを作成することのできるウェブサイトです。プロフサイトでは、名前、住んでいる場所、年齢、誕生日、血液型、星座、趣味、好きな映画、好きなスポーツ、好きなテレビ番組などあらかじめ用意されている項目の情報を入れていくと自分のプロフィールが作られます。写真入りの日記やアルバムを作って公開することができたり、他のユーザーを「友達」として登録することができ、「友達」同士でメッセージを送りあったり、写真を共有したりすることもできます。

自分が作成したプロフは、基本的にはそのプロフサイトにアクセスした人なら誰でも見ることができますが、誰が自分のプロフにアクセスできるかを設定することもできます。あなたのプロフにアクセスしてきた人の数が表示されたり、自分のプロフや日記へのメッセージを書き込んでもらったりすることのできるプロフサイトもあります。



名前: ○山×男  
血液型: A型  
住んでるところ: 東京都千代田区  
学年: 中2  
趣味: テレビゲーム  
部活: サッカー  
[つぶやき](#)  
[友達](#)  
[アルバムを見る](#)

### モデルケース 「プロフを作ろう！」

中学1年生になって秀人はお父さんにケータイを買ってもらい、ケータイからインターネットを使うことができるようになりました。中学校の同級生のうちの何人かは「プロフ」サイトで自己紹介のページ（プロフ）を作っていて、お互いにケータイのカメラで写した写真を公開して、楽しかったことや面白かったことを教えあうのがはやっているようです。プロフを公開している同級生たちはとても楽しそうに、写真にいろいろなコメントをつけていて、自分や自分の友達の面白い顔やふざけたポーズの写真など、みんなが喜ぶような写真をのせている人が人気者になっているようでした。親しい友達と仲良く写っている写真を公開するとさらに仲良くなれそうな気がします。また、時には、ちょっとした不満や愚痴を書いて、誰かになぐさめてもらうことでストレスを発散しているようです。そんな様子を見て、秀人もさっそく、自分のプロフを作って友達ともっと仲良くなりたいと考えていました。

友人だけではなく、いろいろな人のプロフを見てみると、プロフで名前のイニシャルや住所の一部を

公開している人もたくさんいました。プロフィールで公開されている写真には、未成年なのにお酒を飲んでいるように見える写真やふざけて暴力を振るっているように見える写真などもあり、気持ちのよいものばかりではありませんでした。しかも、文字よりも写真のほうがすぐに目に入るので、写真の内容のほうがすごく印象に残ってしまいました。

## ワークシート IV

### 考えてみましょう

(1) パソコンやケータイからインターネットを使っているいろいろな人のプロフィールを見てみましょう。あなたが気に入ったプロフィールを一つと、逆に見ていて嫌だなと思うか、あまりよく思わないものを一つ選んで、どうして気に入ったのか、また、どうして気に入らないのかを書いてください。

#### 気に入ったプロフィールについて：

①どんなプロフィールでしたか？

②なぜ気に入りましたか？

#### 気に入らないプロフィールについて：

①どんなプロフィールでしたか？

②なぜ気に入らないのでしょうか？

(2) あなたと同じぐらいの年齢の人のプロフで、印象に残ったものを一つ選んでください。良い印象でも、悪い印象でもかまいません。次の人たちがそのプロフを見ると、どのように感じるでしょう？

プロフを作った人の 両親	
プロフを作った人の 兄弟	
プロフを作った人の 同級生	
プロフを作った人の 担任の先生	
プロフを作った人と 知り合いではない同 じぐらいの年齢の人	
プロフを作った人と 知り合いではない 20歳以上年上の人	

(3) あなたがプロフを作るとしたら、どのようなことを書いたり、どのような写真をアップしたりしたいですか？すでにプロフを作っている人は、どのようなことを書いたり、どのような写真をアップしたりしているでしょう？



5

<sup>5</sup> Image by basbeima in public domain from <http://openclipart.org/detail/18341/face-1-by-basbeima>



(4) あなたが(3)に書いたことや写真をプロフに公開したとしましょう。次の人たちがそのプロフを見ると、どのように感じるでしょう？

あなたの両親	
あなたの兄弟	
あなたの同級生	
あなたの担任の先生	
あなたと知り合いではない同じぐらいの年齢の人	
あなたと知り合いではない 20歳以上年上の人	

## V データが消せない！

**教員・保護者の方へ：**ID やパスワードの管理は、なりすまし防止や不正アクセス防止のためだけに大切なわけではありません。デジタルアイデンティティの保全のためにも大切なものです。特に、成長期にある子供が、きちんと判断することなしにネットにアップした記事があとあとまで残り続けることが問題になります。ネット上のサービスはIDとしてメールアドレスを設定するものが多いですが、子どもの場合、ケータイのメールアドレスを頻繁に変更する傾向があります。また、パスワードも自分独自の何らかのルールで作成し、何種類かのものを使いまわすのが一般的ですが、そうでない場合もあります。IDとパスワードの組み合わせを忘れてしまうと、自分が書いた記事やアップロードした写真などを消せなくなってしまいます。

最近では、Google や Facebook のように第2メールアドレスの設定を推奨するものや、パスワードを忘れたときに本人確認するための質問と答のセットを設定するよう促すものもあります。これがIDやパスワードを忘れてしまったときに、しかもそれに気づくのが10年以上も経ったときに、どれほど役に立つのかは分かりません。

彩乃は大学2年生です。大学ではインターネットを使った仕事のやり方について勉強しています。ある日、「情報と社会」という授業の中で先生に、「自分の名前を使ってグーグルで検索してごらん」と言われたので、やってみました。すると、中学生の時に作ったプロフィールが出てきました。このプロフィールはケータイを使って作ったので、まさかパソコンで見れるとは思ってもみませんでした。

あらためてプロフィールを読んで、彩乃は顔が赤くなりました。その内容があまりに子供っぽくて、バカバカしくて恥ずかしいと思ったからです。思わず「やだー」と言ったところ、友人がまわりから彩乃のパソコンの画面をのぞきこんできました。彩乃は思わず画面を手で隠しました。

「私の名前で検索すれば、誰でもこのプロフィールを見ることができる」ということに気がついた彩乃は、あせりました。早くこのプロフィールを消さなければと思いましたが、プロフィールサイトにアクセスするために使っていた、中学生のときのケータイメールアドレスと、パスワードをどうしても思い出すことができません。今の彩乃なら絶対に書かないことがいつまでもインターネットに残り続けることに、そして誰もがそれを簡単に見つけ出せることに、彩乃は困りはててしまいました。

## ワークシート V

あなたは大学1年生で、中学1年生の時からインターネットを使っていたとしましょう。かつて使っていたケータイやパソコンのメールアドレス、インターネットのサイトで使うID、パスワードのすべてをすぐに思い出せるわけではありません。たとえば、中学入学の時から使っていて、高校2年生で使うのをやめ、そのままにしてあるプロフィールのIDやパスワードはまったくわからなくなってしまっています。高校生になって使い始め、最初は熱中していたものの、すぐにあきて使うのを辞めてしまったツイッターのIDとして使っていたメールアドレスも、ツイッターを使うためだけに設定した無料メールのアドレスなので、どうしても思い出すことができません。

### 考える前に

(1) 自分がこれまでに使ったことのあるメールアドレス、インターネットのサイトで使う ID、パスワードをすべて思い出してみてください（書き出しても、声に出してもいけません！）。すべて思い出せるでしょうか？

(2) もしあなたがプロフやツイッターを使うとすれば、どのようなことを書いたり、どのような写真をアップしたりしたいでしょうか。書き出してみてください。すでにプロフやツイッターを使っている人は、どのようなことを書いたり、どのような写真をアップしたりしているかを書いてください。

### 考えてみましょう

1. 消すことのできなくなったプロフには、中学生のときの自分の姿として感じたことがそのまま書かれています。これは、今のあなたのデジタルアイデンティティにどのように影響するのでしょうか？

2. あなたはツイッターの利用をやめてしまいましたが、あなたが高校 1 年生の最初の半年に毎日のように書いていた「つぶやき」やアップした写真は、今でも誰もが見ることができます。しかもそれらを消すことができません。このことは、今のあなたのデジタルアイデンティティにどのように影響するのでしょうか？

**教員・保護者の方へ：**子どもたちの中には、このワークシートに回答していく途中で、自分が使っていた ID やパスワードを忘れてしまったという事実に気づき、不安に思う者が出てくるかもしれません。そこで、このワークシートへの回答が終わったところで、もしそういう者がいたら大人に相談すること、大人からサイトの管理者に連絡することによってこの問題は解決できるので取り返しのない状況ではないことを子どもたちに伝えて、安心させてください。ただし、サイト管理者との実際の交渉は簡単ではないかもしれません。しかし、子供のデジタルアイデンティティを守るために強い意志を持って対応すべきです。

## VI 他人のデジタルアイデンティティに対する責任

教員・保護者の方へ：このモデルケースは、インフォームドチョイス、つまり、十分な説明を受けたあとでよく考えて決める、ということをするのが難しい子供の代わりに、年長者がデジタルアイデンティティを決めるという状況について書かれたものです。翔太はネットゲームを楽しんでいる高校生です。したがって、デジタルアイデンティティに関する十分な知識も、セキュリティ上のリスクも理解していないかもしれません。それにもかかわらず、このケースの中で翔太は、小学生のウェブ上でのキャラクターを作ることになりました。この小学生の親は自分の子どもがインターネットを利用することに対して心配しています。翔太がこのサイトでユーザー登録手続きをどのように進めるのか、そして晃が自分の分身であるかわいいペンギンの名前を決めるのをどのように手伝うのが、晃個人のデジタルアイデンティティに、また晃の家族関係にも何らかの影響を及ぼす可能性があります。

### モデルケース 「晃のペンギン」

翔太は高校2年生です。勉強や部活に忙しい毎日ですが、趣味のネットゲームも楽しんでいます。

ある日曜日、翔太は姉から、結婚式に出かけるので、彼女の息子で小学校3年生の晃を1日だけあずかってほしいと言われ、引き受けることにしました。しかし、実際に晃と2人つきりになったときに、どうやって晃を楽しませることができるのか分かりませんでした。ですから、晃が「なにかいいコンピュータゲームを知らない？僕、やってみたいんだけど」と言ってきたときとても喜びました。

翔太は8歳の子供が楽しく遊べるゲームを探してみました。そして、「ディズニー・クラブペンギン」(<http://www.clubpenguin.com/>)というゲームサイトを見つけました。英語のサイトでしたが晃がペンギンのキャラクターをものすごく気に入ったというので、翔太が手伝って、晃にプレーさせることにしました。2人はパソコンの前に座って、まずユーザー登録を試みることにしました。ユーザー登録ではユーザーネームを入力するだけでなく、ゲームの中で自分の分身になってくれるペンギンに名前をつける必要があります。そこには「本名は使わないでね」と注意書きがしてありました。晃はこのペンギンのアバターを見て「かわいいね！」とうれしそうです。でも、それに続けて「ママはインターネットでゲームさせてくれないんだ」と言いました。

翔太は、「晃にインターネットゲームをさせたのね！家ではさせていないのに！」、という姉からの文句は聞きたくないと思いつつも、他に何をして晃を楽しませればいいのかよくわかりませんでした。翔太はとりあえずユーザー登録することにしました。

「じゃあ」、翔太は晃に言いました。「晃のペンギンになんていう名前をつけようか？」



<sup>6</sup> Image by chovynz in public domain from <http://openclipart.org/detail/23387/baby-tux-by-chovynz-23387>

## ワークシート VI

最近のインターネットのサイトでは、ユーザーが自分自身のキャラとしてアバターと呼ばれる絵を使うものが増えてきています。ヤフー！では人の形のアバターを髪型や服装などを選んで自分で作ることができます。ディズニー・クラブペンギンでは、ペンギンの形のアバターを使って、ユーザーがゲームをします。

### 調べてみましょう

ディズニー・クラブペンギンのサイト (<http://www.clubpenguin.com/>) にアクセスして、どのようなペンギンのアバターが使われているか、見てください。最初に出てくる画面の「PLAY NOW!」をクリックし、次の画面で「Create a Penguin」をクリックしましょう。

### 考えてみましょう

1. あなただったらディズニー・クラブペンギンのペンギンの色を何色にしますか？

2. ペンギンの色を黒にした人は、どんな人だと思いますか？ピンク色にした人ならどうでしょう？

3. 他の人がアバターを見て、そのユーザーがどんな人か想像することはできるでしょうか？アバターはそのユーザーのことをどのくらい表しているでしょうか？

4. あなたが作るアバターが大人になってからもインターネットに残っていて、そのアバターを他の人が見ることができると思うと、アバターを作るときにどのようなことに気をつけなければならないでしょうか？

5. あなたが他人のアバターの作成, 特に子どものアバターの作成を助けてあげるときに, 注意しなければいけないことはなんですか?

## VII 写真投稿とデジタルアイデンティティ

教員・保護者の方へ：このモデルケースは、写真（被写体のイメージが明確に表示されるメディア）をネットにアップするときには、デジタルアイデンティティの保全のために子どもたちがどのようなことに気をつけるべきなのかを考えるものです。デジカメはもちろん、現在のケータイのカメラは解像度も高く、かなりきれいな写真が撮れます。また、ブログ、ツイッターやフェイスブックなど、ケータイを使って写真を公開し、そこにコメントやタグをつけることのできるサービスも普及してきています。こうした写真はたとえばフェイスブックのユーザーがシェア機能を使うと、写真を撮った本人が知らないうちに、あっという間に多くのユーザーの目に触れることとなります。

### モデルケース 「はい、チーズ！」

写真を撮るときにはケータイを使っています。ケータイはいつも持っているので、写真を撮りたいときにはいつでもとることができます。失敗してもとり直せばいいし、いらぬ写真はすぐに消せるので簡単です。お気に入りの写真は、プロフの自己紹介や、グリーやモバゲーの日記にのせて（アップして）友人と一緒に見るようにしています。写真にはコメント（簡単な文章）をつけることもあれば、写真に友人が写っているときには、友人の名前でタグ（その写真にどんなものが写っているのかを表すインターネット上での目印）をつけることもあります。

もちろん、とった写真全部をインターネットで公開するわけにはいきません。ただ、自分がインターネットにあげる写真なら自分でどの写真を公開するか選ぶことができますが、友人がとった写真だと、どの写真がインターネットで公開されるのかは友達しだいです。

### ワークシート VII

#### 調べてみましょう

他の人がプロフの自己紹介や、グリーやモバゲーなどの日記、ブログやツイッターなどにコメントやタグをつけてアップした写真を探してみましょう。

#### 考えてみましょう

1. あなたが見つけた写真に対して 下の人たちはどのような反応をしたり、コメントをつけたりするでしょうか。

写真をアップした人の友人	
写真をアップした人の親または保護者	

写真をアップした人と同じ年頃の人	
写真をアップした人の先生	

2. 自分だったなら、どのような写真を、どのようなコメントやタグをつけてアップするか、書き出してみましよう。すでにアップしたことがある人は、どのような写真を、どのようなコメントやタグをつけてアップしたか書いてください。

3. 上の質問で書いた自分がタグやコメントをつけてインターネットにアップする（した）写真について、次の人たちがどのように感じるか考えてみましよう。

自分の親友	
自分の両親	
自分と同じ年頃の人	
自分の担任の先生	
自分が大学に入った時に 出会う同級生	
自分が将来の職場で出会う人	



## VIII 他人が作るあなたのアイデンティティ

**教員・保護者の方へ：**現在のネット環境におけるデジタルアイデンティティ保全の難しさは、個人ユーザーが他人の個人情報を通常は悪気なく（時には悪意をもって）開示したり、流通させたりすることが頻繁に行われるという点にあります。ツイッターやフェイスブックの機能は、こうした傾向を助長しています。結果として、自分に関する情報を誰にどの程度まで公開するのかということに関するコントロール能力を、われわれはすでに失ってしまっています。

また、現代ではインターネット空間（サイバースペース）と現実の空間（リアルスペース）の区別がだんだんつかなくなってきました。真実がネット上にあるのではなく、ネット上にあることが真実だと思われることが多くなっているのです。次のモデルケースはこういった状況を表したものです。

### モデルケース 「未成年飲茶」

義男は中学3年生です。12月に高校の推薦入試を受けることになっており、その準備を着々と進めていました。受験勉強の息抜きに、ある夏の日の午後、友人の家に遊びに行った義男は、友人の家で出された氷と麦茶が入ったコップの横にウイスキーの瓶を置き、父親がウイスキーを飲むしぐさをまねて、さもおいしそうに麦茶を飲んで見せました。友人はそれを見て面白がり、義男が麦茶を飲んでいる姿をケータイを使って写真にとり、その場でツイッターに写真をアップして「義男ウイスキーを飲む！」というコメントをつけました。友人のツイッターはフェイスブックと連動していて、自動的にフェイスブックに同じ記事がのりました。すると、学校の友人たちからこの写真に「いいね」が次々と集まってきました。

次の日に学校に行くと、ツイッターやフェイスブックを見た友人たちが口々に義男の「ウイスキー」を飲む姿を「すごいねー」と言ってほめてくれました。友人たちの中にはフェイスブックのシェアを使ってこの記事をさらにフェイスブックの友達に教えたり、ツイッターのリツイートを使って義男がやったことをフォローしている人たちに知らせた者もいるようでした。

推薦入試の当日、義男は面接員から突然「君は未成年なのに酒を飲むんだね。フェイスブックもツイッターも見たよ。君の名前で検索したら、君が酒を飲む写真が君の名前がタグになって載っていたのを見つけたよ。」と言われてしまいました。それを聞いて義男はあわてて本当のことを説明しました。面接員はニヤニヤしながら義男の「言い訳」を聞いています。義男は面接員が本当のことを信じてくれているのか、まったく自信が持てませんでした。



<sup>7</sup> Image from Microsoft Clip Art

## ワークシート VIII

### 考えてみましょう

1. 義男のことを知らない人が、こうした写真を見たとき、義男をどのような人だと思うでしょう。

2. 面接員は義男が酒を飲んだと誤解しているとしましょう。その責任は誰にあるのでしょうか？義男でしょうか？最初にツイッターに写真をアップした友人でしょうか？その記事をさらに広めた人でしょうか？勘違いをした面接官でしょうか？それとも、ツイッターやフェイスブックというしくみを作った人でしょうか？義男以外の人に責任があるとすると、義男はその人に対して責任を追及できるでしょうか？

3. あなたについての記事や、あなたが写っている写真を他の人がフェイスブックやツイッターなどを使って公開した時に、そのことをあなたはどのようにして気がつくことができるでしょうか？あるいは、気がつくことができないのでしょうか？

4. あなたが他の人についての記事や、他の人が写っている写真をインターネットで公開するときに、どのようなことに気をつけなければならないでしょうか？

## IX オンラインゲーム

**教員・保護者の方へ：**ケータイゲームは子どもから大人まで幅広い人気を誇っています。ゲームの中にはさまざまな付加的機能が提供されているものがあり、たとえば、プレーヤー間でメールやチャットを楽しめるものもあります。こうしたチャットルームなどでのやり取りもデジタルアイデンティティを構成する要素になります。下のワークシートの設定では、あるユーザーから他のユーザーを攻撃するメールが送られてきています。こうした行為が、デジタルアイデンティティにどのように影響するのでしょうか。問題状況の設定が少し複雑ですので、子どもたちには、ゆっくりとワークシートに取組ませた方がいいかもしれません。

GREE やモバゲーなど、ケータイやスマートフォンを使って無料で遊べるゲームサイトがはやっています。これらのサイトでは、まず名前、ニックネーム、携帯メールアドレス、パスワードなどを登録しないとユーザーになれません。登録が終わってユーザーになると、いろいろなタイプのゲームをすることができるようになります。ゲームには、ロールプレイングゲーム（海賊王国コロンプス、怪盗ロワイヤルなど）や格闘ゲーム（ストリートファイターなど）、ペットやキャラクター、植物などの育成ゲーム（農園ホッコリーナなど）、カードゲーム（海賊戦記カードコレクションなど）などがあり、1人で最後までプレーするとそれで終わりになるものや、何度も繰り返しプレーできるもの、他のユーザーと協力することによってよりゲームを有利に進められるゲームもあります。

また、他のユーザーとゲームの情報やアイテムを交換したり、特定のユーザーにアイテムを送ったりすることもできます。基本的に、こういったゲームのプレーは無料ですが、お金を払って特定のアイテムを買ったり、ユーザーを表すキャラクター（アバター）の洋服を変えたりすることも可能です。

### 調べてみましょう

ゲームサイトにアクセスして、実際にどんなゲームがあるのか、調べてみましょう。それをプレーしたことがある友人や同級生がいたら、何が楽しいのか、面白いのかを聞いてみましょう。また、あなたはどんなオンラインゲームならやってみたいと思いますか？書き出してみましょう。

## ワークシート IX

あなたはあるケータイゲームサイトのユーザーになり、そこで野菜を作ったり、ペットを育てたりするゲームを楽しんでいるとしましょう。このゲームのユーザーたちはニックネームを使っていて、誰でもすべてのユーザーのニックネームのリストを見ることができます。そのリストにあるユーザーにメールを送ったり、チャットをしたりすることで交流することもできます。もちろん、他のユーザーと協力

してゲームをプレーすることも、対戦することもできます。このゲームのユーザーの中には実際の知り合いもいれば、そうでない人もいます。このゲームのユーザーは次の人たちです。



アッキー：ゲーム世界でのみ知っている人です。本名は知りませんが、ゲームの中では比較的気の合う人です。時々、ゲームの内容についてチャットをしたり、アイテムの交換をしたりしています。



リサ：最初はゲームを通じて知り合ったのですが、実は同じ中学校の生徒だということがわかりました。中学校でもたまに会います。時々、ゲームの中でアイテムの交換をします。

<sup>8</sup>

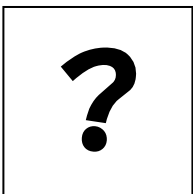


Kazu1121：ゲームをする前からの友達で、ゲームに参加するよう勧められた小学校からの友達の一人です。しょっちゅう、ゲームの中でチャットをしています。

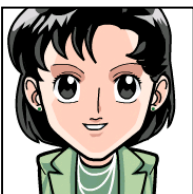
<sup>9</sup>



ハル：ゲームを通じて知り合った人ですが、現在はゲームをやっていないようです。



とーる：ゲームを通じて知り合った年上の大人で、あなたの中学校で、ボランティアで部活動のコーチをしてくれている人だそうです。実際に会うことはありませんが、ゲームに役に立つ情報を教えあうことがあります。



アップル：自分の通っている塾の先生で、このゲームで遊んでいると聞いて、ニックネームを教えあった人です。たまに、アイテムをくれたり、メールをくれたりします。

<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Image by Yohko Orito, based on a mangatar from [www.faceyourmanga.com](http://www.faceyourmanga.com)

<sup>9</sup> Image by Yohko Orito, based on a mangatar from [www.faceyourmanga.com](http://www.faceyourmanga.com)

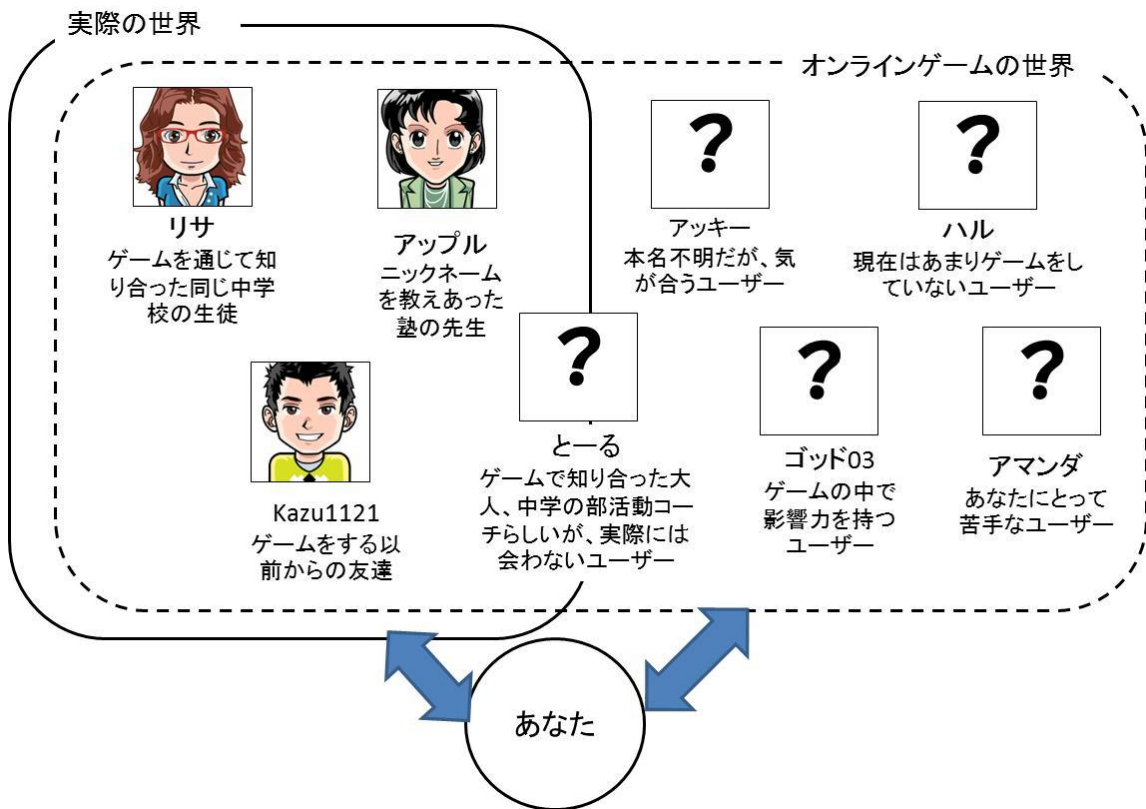
<sup>10</sup> Image by Yohko Orito, based on a mangatar from [www.faceyourmanga.com](http://www.faceyourmanga.com)



ゴッド03：ゲームの中で協力しあう仲間がたくさんいて、特に大きな影響力を持っている人ですが、管理者ではありません。あなたにとってはゲームの中でしか知らない人です。あなたの知り合いの他のユーザーともつながりがあるようです。











アマンダ：ゲームの中でしか知らない人ですが、言葉づかいが少し乱暴で、あなたにとって苦手な人です。あなたに対しても時々、キツイ言い方をすることがあります。











ある日、あなたはこのゲームの管理者とあるユーザーに対する悪口が書かれたメールを受け取りました。そのメールによると、そのユーザーは禁止されているにもかかわらず、オンラインゲームのアイテムをインターネット上の掲示板で販売しており、お金を振り込ませておいてアイテムを送ってこなかったり、ものすごく高い値段で売ったりしているそうです。メールの送信者はそういったことをやめさせるよう管理者に言ったそうですが、ゲームの管理者はそれに対して何もしてくれなかったとも書いてあります。メールの送信者はとても怒っているのか、かなり汚い言葉で管理者とそのユーザーを攻撃しています。でも、そこに書いてあることが本当なのかわかりません。また、どうやらこのメールはゲーム内のすべてのユーザーに対して送られているようです。

1. このメールが上の 8 人のうちの誰かから送られてきた場合、あなたのその人に対する印象はどのように変わりますか？

メールを送った人	メールを送った人の印象
アッキー 	
リサ 	
Kazu1121 	
ハル 	
とーる 	
アップル 	
ゴッド 03 	
アマンダ 	



2. このメールで悪口を書かれたユーザーが上の 8 人のうちの誰かだとすると、その人に対する印象はどのように変わりますか？

悪口を書かれた人	悪口を書かれた人の印象
アッキー 	
リサ 	

Kazu1121 	
ハル 	
とーる 	
アップル 	
ゴッド 03 	
アマンダ 	

3. そのゲーム自体の印象はどのように変わりますか？

4. メールの送信者や悪口を書かれたユーザーが、実際の知り合いであったとき、その人との人間関係にはどんな影響がありそうですか？

メールの送信者、または悪口を書かれた人	その人との人間関係に対する影響
リサ 	
Kazu1121 	

アップル 	
---	--

5. メールの送信者や悪口を書かれたユーザーが、ゲームの世界だけで知っている人であった場合、その人との人間関係にはどんな影響がありそうですか？

メールの送信者, または悪口を書かれた人	その人との人間関係に対する影響
アッキー <input data-bbox="325 656 408 745" type="text" value="?"/>	
ハル <input data-bbox="325 813 408 902" type="text" value="?"/>	
とーる <input data-bbox="325 958 408 1048" type="text" value="?"/>	
ゴッド 03 <input data-bbox="325 1104 408 1193" type="text" value="?"/>	
アマンダ <input data-bbox="325 1249 408 1339" type="text" value="?"/>	

6. あなたは、このようなメールを受け取った後で、何らかの対応や行動をとりますか？ そうだとしたら、どんなことをしますか？






する →	どのようなことをしますか？
しない	




7. あなたは、このメールが送られたことによって、ゲーム全体に何か悪い影響があると思いますか？その悪い影響を抑えるために、何かできることがありますか？それとも、メールが送られてもゲーム全体には何も悪いことは起きないでしょうか？

悪影響がある →	悪影響を抑えるために何ができますか？
悪影響はない	

8. もしも、あなたに対する事実でないことを根拠にした悪口が書かれたメールが、ゲームのユーザーすべてに送信されてしまったらあなたはどうしますか？また、悪口メールを受け取ったそれぞれのユーザーはあなたのことをどう思うでしょう？

あなたの対応	
以下の人はあなたのことをどう思うでしょう：	
アッキー 	
リサ 	
Kazu1121 	
ハル 	
とーる 	

アップル 	
ゴッド 03 	
アマンダ 	

## X タグとデジタルアイデンティティ

**教員・保護者の方へ：**タグをつけるという行為は、多くのネットユーザーによって行われています。フェイスブックのように写真に写っている人をユーザーネームでタグづけする場合もあれば、自分でタグを選んでつける場合もあります。タグが個人の属性を表すものである場合、タグづけされたネットマテリアルは個人のデジタルアイデンティティを構成する要素になります。フェイスブックの場合は、他のユーザーによって勝手にタグづけされることもあり、デジタルアイデンティティの保全にとって厄介な状況が生み出されているといってもいいでしょう。

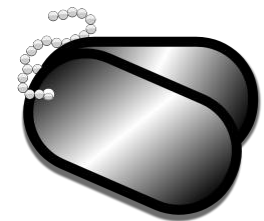
現在、多くのユーザーがインターネット上の記事や写真などにタグをつけるようになってきています。例えば、フェイスブックでは写真に、ブログでは投稿記事にタグ（インターネット上での目印のようなもの）をつけることができます。また、はてなブックマーク (<http://b.hatena.ne.jp/>) のようなソーシャルブックマークを使えば、「お気に入り」に登録した（ブックマークをつけた）ウェブページにタグを付けることもできます。

タグを付ける理由には、次にあげるようなものがあります。

- 自分自身のために：後でタグをつけたものを見つけるのが簡単になる。
- 他の人のために：タグをつけたものがどのようなものかを他の人に知らせることができる。

### モデルケース 「Yamatatsu, my tag」

山岡達彦は大学4年生で、就職も決まり、今、卒業論文を書きはじめています。卒論用のブログ「Sotsuron blog」を開設し、卒論のアイデアや、資料の整理に使っています。指導教員や同じ研究室の大学院生は、ときどきブログを見て、アドバイスをブログのコメント欄に書き込んでくれます。達彦は、自分の書いたことが他の人の書いたことと区別できるよう、自分が書いたものには「Yamatatsu」というタグをつけて投稿するようにしています。他の人たちも同じようにそれぞれのタグをつけて投稿してくれるので、記事の整理も簡単です。また、卒論に関連するウェブページを見つけたら、それが書きかえられたり削除されたりしても大丈夫なように、そのスクリーンショットを撮って、フォト蔵 (<http://photozou.jp/>) にタグをつけて投稿しておきます。ちょっとした思いつきは、ツイッターでつぶやいて、あとで整理することにしています。このつぶやきにももちろん、卒論と関係していることが分かるように Yamatatsu のタグをつけてあります。ある日、達彦は中学時代の友人から電話をもらいました。ネットサーフィンをしているときに、たまたま Yamatatsu という達彦の中学のときのニックネームと同じタグを見つけ、これをクリックしたところ、達彦がアップロードした記事や写真を見ることができたということです。Yamatatsu というタグは知らないうちに達彦のデジタルアイデンティティの一部になっているようでした。



11

<sup>11</sup> Image by dniezby in public domain from <http://openclipart.org/detail/4722/dog-tags-by-dniezby-4722>

## ワークシート X



タグクラウドはタグを一覧表示したものです。人気があり、利用頻度の高いタグほど大きなサイズで表示され、それによってそのタグがどれほどたくさんの人に使われているのかということを視覚的に理解できるようにしたものです。たとえば、右の図の「はてなブックマーク」のタグクラウド (<http://b.hatena.ne.jp/t>) や、フリッカー (Flickr) のタグクラウド (<http://www.flickr.com/photos/tags/>) を見て気になるタグをクリックすると、そのタグがつけられたウェブページや写真などの一覧を見ることができます。

### 考えてみましょう

1. はてなブックマークのタグクラウドを見て、あなたにとって興味深いタグを 1 つ選び、なぜそのタグを選んだのかを説明してください。

選んだタグ：	選んだ理由：
--------	--------

2. 選んだタグをクリックすることで、そのタグがついているウェブページのリストを見ることができます。各ウェブページの下に記述されている「○○users」は、そのページをタグした人の数を表しています。リストの中から興味深いウェブページを選び、なぜそれを選んだのかを説明してください。

選んだウェブページ：	選んだ理由：
------------	--------

3. 「○○users」をクリックすると、そのウェブページをブックマークしたユーザーのうち、コメントをつけた人のリストを閲覧することができます。コメントをつけたユーザーのうち一人を選んで、なぜそのユーザーを選んだのかを書いてください。

選んだユーザー：	選んだ理由：
----------	--------

4. 上で選んだユーザーの名前をクリックして、その人のブックマーク一覧を見てみましょう。それを見て、その人が何に関心を持っていると思いますか？

## コラム 2

### インターネットで見つからないことは存在しないのと同じこと？

今、多くの人がインターネットを利用しています。何かを知りたいとき、調べたいときに使うのは何といっても Google や Bing などの検索エンジンです。

検索エンジンは便利な道具です。気になる言葉を検索エンジンの窓に入力して Enter キーを押せば、あっという間にその言葉に関連したウェブサイトの一覧が画面に出てきます。検索エンジンを使うと非常に多くの検索結果が出てきますが、ふつうのユーザーであれば、最初の 5 つ、我慢強い人でも最初の 10 個のウェブサイトを見るのがせいぜいでしょう。その他のウェブサイトは、存在はしているけれど、存在していないのも同じことになります。

私たちのデジタルアイデンティティはどうでしょう。自分の名前で検索をしたときに、自分に関する名前が何も出てこないということは、自分がこの世に存在していないのと同じことになるのでしょうか。

### 個人情報取りまとめサイト

江梨香は自分のキャリアアップのために仕事上の業績を記載した、シンプルですが、良く管理されたオンラインプロフィールを公開しています。彼女は必要に応じてそれを更新し、プロフィールの記載内容に関連する他のウェブ情報（たとえば彼女のことを取り上げたオンライン雑誌の記事など）には適切にリンクを張るようにしています。

最近になって、彼女の仕事についての新しい記事がウェブ上に公開されているかどうかをチェックしたところ、江梨香は自分に関する情報を掲載しているあるウェブサイトを見つけて驚きました。そこには彼女のメールアドレス、職歴、そして彼女がオンラインプロフィールに記載した情報のほとんどが掲載されていて、しかも、彼女ではない別人のウェブサイトにリンクが張られていました。加えて、彼女はマッサージ師などしたことがなかったにも関わらず、そうしたキャリアがあるかのように書かれています。

問題のウェブサイトは無数のウェブページを検索して、ある人物に関連する可能性のありそうなあらゆる情報を見つけだし、羅列するものでした。しかし、このサイトが使っている個人情報を特定するためのルールは、江梨香に関する情報がでたらめであったことが示すように、正確ではありませんでした。江梨香がこのサイトを運営する企業に問い合わせをすると、担当者は、自分のプロフィールを訂正したければ、そのサイトに登録して自分で自分のプロフィールを編集するのが一番簡単な方法だと言いました。しかし、そうすることで間違いが訂正されるとしても、またこのサイトの利用は無料でしたが、江梨香はなぜ自分がこんなオンラインサービスに登録するよう事実上強制されなくてはならないのかまったく理解できませんでした。

## アテンションゲーム

**教員・保護者の方へ：**デジタルアイデンティティの特性と重要性をよりよく理解させるために、子どもたちにカードゲームをさせてみましょう。これらのゲームは他のプレーヤーの関心や注目（アテンション）を集めることを競うものです。しかし実際の目的は、ゲームが終わった後で、他人の注目を集めることを競った結果、自分が相手からどのように見られているのかを考えてもらうことです。これはインターネット上にさまざまな記事や写真などをアップロードした結果、それらによって自分がどのように見られるのかを考えるのと同じ効果を持ちます。

カードにはあらかじめ「見出し」（たとえばブログ記事のタイトルだと思って構いません）の書かれたものと、何も書かれていないものがあります。ゲームを始める前にワークブックの巻末にあるカードをプリントアウトするかコピーして、切り離しておきましょう。カードをラミネート加工することが可能ならそうするといいでしょう。ラミネート加工することによって、カードの耐久性が増しますし、油性ペンを使ってゲームのプレーヤーが何も書かれていないカードに自分が考えた「見出し」を書き込むことも、「見出し」が書かれているカードに見出しの続きを書き足すことも、またそれらを消すこともできます。もちろん、紙のカードのままでもかまいません。この場合は、カードのほかにポストイットのような付箋を用意しておきましょう。それから、集計用の紙も用意しておきます。

アテンションゲーム（1）から（3）までプレーしたら、それぞれのグループの優勝者を表彰します。何らかの賞品を用意しておくとも盛り上がるかもしれません。

（このカードゲームは米国ニューヨーク州立大学の Ulises A. Mejías 博士が開発した Attention Economy: The Game (<http://blog.ulisesmejias.com/2008/02/22/attention-economy-the-game/>) にもとづいて作られています。Attention Economy: The Game は、インターネット上で、たとえばブログやソーシャルネットワーキングサービス（SNS）、フリッカー（Flickr）、ユーチューブ（YouTube）などに投稿した記事や画像、映像などに対して、インターネットユーザの注目が集まる（アクセス数やフォロワー数、フレンド数などが増える）プロセスをシミュレートするものです。）

ここから先は、教員・保護者の方が説明をしながら、子どもたちにゲームをさせ、考えさせます。子どもたちにはカードのみが配布され、以下の説明は一切見せません。

### アテンションゲーム（1）

タイトル	テーマ	対象年齢	形式
アテンションゲーム（1）	自分のデジタルアイデンティティを認識する	12歳以上	ゲーム

#### 学習のポイント：

- 「見出し」がどのように他のプレーヤーたちの注目を集めるのかを観察・理解させる
- 「見出し」のやり取りを通じてプレーヤー間でコミュニケーションが行われていることに注意させる

所要時間：5人のプレーヤーでプレーして、20分程度かかります。

子どもたちへの説明（教員・保護者の方が読んで説明してください）：

このゲームは、どうしたら相手の関心や注目を集めることができるかを競争するものです。5人一組のチームを作ってください。その5人で対戦します。それぞれのチームには一組のカードが配られます。カードの中にはすでに何にか書かれているものもあります。（子どもたちがチームを作り終えたことを確認してください）

5人一組でプレーをします（1チームの人数が多少多くても少なくてもかまいません）。5人で輪になって、まず、最初にプレーする人を決めましょう。その人から順に時計回りにプレーしていくことにします。次にすべての「見出し」が書かれているカードを5人（または4人）のプレーヤーたちのまんに表向きにして並べましょう。

それぞれのプレーヤーは決められた順番通りに、あらかじめ「見出し」が書かれているカードの中から1枚選び、それを自分の前に置きます。「見出し」が書かれているカードを選ぶ代わりに、自分が考えたオリジナルの「見出し」を何も書かれていないカードに書き込んで、それを自分の前に置いてもいいですし、選んだカードにあらかじめ書かれている「見出し」に何か言葉を書き足してもかまいません（カードをラミネート加工しているときは油性ペンを使って書き込み、そうでない場合は付箋に書き込みたい内容を書いてカードに貼ります）。「見出し」だけでは注目を集めるのが難しいと思った場合は、カードを自分の前に置いたときに、その「見出し」をタイトルにした記事でどのようなことを書くのかを簡単に口で説明してもかまいません。

全員が自分の前に「見出し」付きのカードを出し終わったところで、それぞれのプレーヤーは、自分以外の誰のカードの「見出し」に最も関心を持ったかを言います。誰のカードが何人の関心を集めたかを、別に用意した紙にきちんと記録しておきましょう。

これをプレーヤーの数と同じ回数だけ繰り返します。前のゲームで最初にプレーした人の左隣の人から次のゲームを始めます。前の回にカードに書き込みをした場合は、カードをきれいにしておきましょう。

すべてのゲームが終了したところで、最も多くの人々の関心を集めた人が優勝です。

何か質問がありますか？なければ、早速ゲームをやってみましょう！

ゲームが終わった後で：

子どもたちに質問して答えさせてみましょう：

- あなたの関心を一番ひきつけたのはどの「見出し」でしたか？
- あなたが選んだ「見出し」があまり他の人の関心を得られなかったとき、あなたはどう思いましたか？
- 他の人の「見出し」が皆の関心を集めたとき、あなたは次にもっと過激な「見出し」を見せたいと思いましたか？
- あなたが選んだ「見出し」を見て、他の人はあなたのことをどのように感じたと思いますか？
- 他のプレーヤーが選んだ「見出し」を見て、あなたはその人たちをどのような人だと思いましたか？



**子どもたちに簡単に説明してください：**

人は他人の関心や注目を得るために張り合っていく傾向があります。このことは、「見出し」を選ぶ時に、アイデンティティ上の大きなリスクを負う結果をもたらしがちです。他の人の「見出し」や投稿をネタにして（たとえば攻撃して）、注目を集めようとすることもあります。

## アテンションゲーム（2）

タイトル	テーマ	対象年齢	形式
アテンションゲーム（2）	自分のデジタルアイデンティティを認識する	12歳以上	ゲーム

**学習のポイント：**

- 「見出し」がどのように他のプレーヤーたちの注目を集めるのかを観察・理解させる
- 「見出し」のやり取りを通じてプレーヤー間でコミュニケーションが行われていることに注意させる
- 自分が演じる役柄と、選ぶ「見出し」やブログの記事内容がマッチするよう注意させる
- どのようにすれば、自分のパーソナリティを反映した形でデジタルアイデンティティを作り上げることができるのかを考えさせる
- 他の人たちがあなたの選択をどのように考えるのか注意させる

**概要：**

このゲームは、どうやったら相手プレーヤーの関心や注目を集めることができるかを競うものです。アテンションゲーム（2）では、自分のパーソナリティを他人がどう考える可能性があるのかについて子どもたちが理解していくために、ロールプレイングの要素を取り込んでいます。

**所要時間：**5人のプレーヤーでプレーして、30分程度かかります。

**子どもたちへの説明（教員・保護者の方が読んで説明してください）：**

ゲームを始める前に、それぞれのプレーヤーが演じる自分の役柄（ロール）を選びます。たとえば、「勉強一途」や「パソコン大好き」、「クラブ活動最優先」、「クラスの元気者」など、プレーヤーの年齢にふさわしい役柄を選んでください。「○○オタク」は問題ないかもしれませんが、「犯罪者」のように極端なあるいは反社会的な役柄は選ばないようにしてください。

役柄を決めたら、アテンションゲーム（1）と同じようにゲームをすすめますが、今回は自分が選んだ役柄にふさわしい「見出し」を選んでください。

何か質問がありますか？なければゲームを始めてください。

## ゲームが終わった後で：

### 子どもたちに質問して答えさせてみましょう：

- あなたの関心を一番ひきつけたのはどの「見出し」でしたか？
- あなたが選んだ「見出し」があまり他の人の関心を得られなかったとき、あなたはどう思いましたか？
- 他の人の「見出し」が皆の関心を集めたとき、あなたは次にもっと過激な「見出し」を見せたいと思いましたが？
- あなたが選んだ「見出し」を見て、他の人はあなたのことをどのように感じたと思いますか？
- 他の人が選んだ「見出し」を見て、あなたは那些人たちをどのような人だと思いましたが？
- あなたの選んだ「見出し」は、あなたの演じている役柄を反映していましたか？
- 他の人たちの「見出し」を見たときに、那些人たちをどのような人だと判断できましたか？
- これまでのゲームを振り返って、関心や注目を集めるためのやり方を変えたいと思いませんか？

### 子どもたちに簡単に説明してください：

ある役柄を演じることによって、人はより過激な意見を表明することができるようになる傾向があります。所詮、「演じて」いるからです。さらに、自分たちが演じようとしている役柄（ペルソナ）の特徴のなかでも特に自分の意識が向いている側面により集中するようになり、その結果、意見表明の内容はどこか強制されたようなものとなります。プレーヤー達が、アテンションゲーム（1）のときほどは、今回のゲームで把握される他のプレーヤーのデジタルアイデンティティが信頼のおけないものであると感じていることを、あなたも理解しているかもしれません。

## アテンションゲーム（3）

タイトル	テーマ	対象年齢	形式
アテンションゲーム（3）	自分のデジタルアイデンティティを認識する	12歳以上	ゲーム

### 学習のポイント：

- 「見出し」がどのように他のプレーヤーたちの注目を集めるのかを観察・理解させる
- 「見出し」のやり取りを通じてコミュニケーションが行われていることに注意させる
- 自分が演じる役柄と、選ぶ「見出し」やブログの記事内容がマッチするよう注意させる
- どのようにすれば、あなたのパーソナリティを反映した形でデジタルアイデンティティを作り上げることができるのかを考えさせる
- 他の人たちがあなたの選択をどのように考えるのかに注意させる
- 情報がネット上に残り続けることには、あなたのデジタルアイデンティティにどのように影響するのかについて考えさせる

### 概要：

このゲームは、どうやったら相手プレーヤーの関心や注目を集めることができるかを競うものです。アテンションゲーム（3）では、一通りゲームが終わった後で、追加的な作業をしてもらいます。

所要時間：5人のプレーヤーでプレーして、30分程度かかります。

子どもたちへの説明（教員・保護者の方が読んで説明してください）：

アテンションゲーム（1）あるいはアテンションゲーム（2）のいずれか面白かったほうをプレーしてください。

では、早速ゲームをやりましょう！

ゲームが終わった後で：

子どもたちに質問して答えさせてみましょう：

ゲームが終わった後で、次の質問に答えましょう。

- あなたの関心を一番ひきつけたのはどの「見出し」でしたか？
- あなたが選んだ「見出し」があまり他の人の関心を得られなかったとき、あなたはどう思いましたか？
- 他の人の「見出し」が皆の関心を集めたとき、あなたは次にもっと過激な「見出し」を見せたいと思いましたか？
- あなたが選んだ「見出し」を見て、他の人はあなたのことをどのように感じたと思いますか？
- 他のプレーヤーが選んだ「見出し」を見て、あなたはその人たちをどのような人だと思いましたか？
- （ゲーム(2)をプレーした場合）あなたの選んだ「見出し」は、あなたの演じている役柄を反映していましたか？
- 他のプレーヤーたちの「見出し」を見たときに、その人たちをどのような人だと判断できましたか？
- ゲームの推移を振り返って、関心や注目を集めるためのやり方を変えたいと思いませんか？

さあ、表彰式です！

子どもたちに考えさせてみましょう：

すべてのプレーが終わって「関心」の集計が済んだなら、表彰式をします。

そして、次の質問について考えさせます。ただし、考えたことを声に出したり、書いたりしないように指示してください：

「あなたがこれまで書いてきたことを振り返って、自分が選んだ『見出し』をあなたの将来の友人や大切な人たちが見たときに、あなたがどのような人間だと思われるのかについて考えてみましょう。あなたのブログを見てこの人たちはあなたについてどのような印象を持つでしょう？」

子どもたちが考え終わったら、次のことを簡単に説明してみてください：

このゲームは何のために行われてきたのでしょうか。このゲームは「勝つこと」が最も重要な目的ではありません。もしこのゲームにどうしても勝ちたければ、皆が「えー」と思うような悪趣味な「見出し」をどんどん示せばよかったかもしれません。

オンライン上で多くのユーザーの関心や注目を集めることは、時としてワクワクするものかもしれません。

自分の主義・主張やパフォーマンスを多くの人に見てもらいたいという欲求もあるかもしれませんが。しかし、オンライン上での「人気集め」のような行為が自分のデジタルアイデンティティをいかに歪めるのかについては、常に注意が必要です。これは、限られたユーザーに向けてネット上でのメッセージを発信するときも同じように気をつけなければならないことです。あなたが作るあなたのデジタルアイデンティティはいつまでの消えずに残るのですから。

やっぱり  
うちのクラスが  
No.1!

あなたがあなたで  
あるために

昨日ツイッターで

あなたがあなたで  
あるために

将来の夢は

あなたがあなたで  
あるために

子どもときから  
フェイスブックを  
使っていると

あなたがあなたで  
あるために

もうすぐ修学旅行！

あなたがあなたで  
あるために

学園祭でコンサート！

あなたがあなたで  
あるために

もし生徒会長になったら…

あなたがあなたで  
あるために

先生質問！

あなたがあなたで  
あるために

遅刻禁止！

あなたがあなたで  
あるために

今日のお昼ごはんは

あなたがあなたで  
あるために

隣の芝生は青く見える

あなたがあなたで  
あるために

朝ごはん  
ちやんと食べてる？

あなたがあなたで  
あるために

応援しています

あなたがあなたで  
あるために

酔を飲むと体がやわらかくなる

あなたがあなたで  
あるために

夢はかなえるもの

あなたがあなたで  
あるために

塾に行くべきか  
行かざるべきか  
それが問題だ！

あなたがあなたで  
あるために



午後5時に校門前に集合！

あなたがあなただ  
あるために

方向音痴？！

あなたがあなただ  
あるために

次の試合は絶対に勝つ！

あなたがあなただ  
あるために

夏休みだー！

あなたがあなただ  
あるために

今年のバレンタインデーは  
中止になりました

あなたがあなたで  
あるために

お疲れさまー

あなたがあなたで  
あるために

もういくつ寝ると  
お正月！

あなたがあなたで  
あるために

メリークリスマス！

あなたがあなたで  
あるために

誕生日プレゼントが…

あなたがあなただ  
あるために

ナイスシュート！

あなたがあなただ  
あるために

スマホを使っている人って

あなたがあなただ  
あるために

インフルエンザ注意！

あなたがあなただ  
あるために

子ども扱いしないでほしい

あなたがあなたで  
あるために

本当に怒ったぞ

あなたがあなたで  
あるために

パソコンは簡単だ

あなたがあなたで  
あるために

クラブ活動は…

あなたがあなたで  
あるために

日本の伝統！

あなたがあなたで  
あるために

英語を勉強するのは…

あなたがあなたで  
あるために

大人になるって  
どういうこと？

お肉食べたい

あなたがあなたで  
あるために

あなたがあなたで  
あるために

一番人気の科目発表！

あなたがあなたで  
あるために

君は野球派？  
それとも  
サッカー派？

あなたがあなたで  
あるために

もっと魚を食べよう

あなたがあなたで  
あるために

生徒は見た！

あなたがあなたで  
あるために

受験勉強

あなたがあなたで  
あるために

夢のまた夢…

あなたがあなたで  
あるために

残念なお知らせです

あなたがあなたで  
あるために

ひよっとして野菜不足？

あなたがあなたで  
あるために

大きく息を吸って！

あなたがあなたで  
あるために

来年度から大学は秋入学に

あなたがあなたで  
あるために

まず行動！

あなたがあなたで  
あるために

起立！気をつけ！

あなたがあなたで  
あるために



祝！全国大会出場

あなたがあなたで  
あるために

ホップ，ステップ，ジャンプ

あなたがあなたで  
あるために

2番じゃだめなんです

あなたがあなたで  
あるために

元気があれば

あなたがあなたで  
あるために

世界チャンピオン登場

あなたがあなたで  
あるために

裸の王様は誰？

あなたがあなたで  
あるために

感動した！

あなたがあなたで  
あるために

海外に行きたい

あなたがあなたで  
あるために

朝からハイテンション

あなたがあなたで  
あるために

真夏日！

あなたがあなたで  
あるために

慎重に，落ち着いて

あなたがあなたで  
あるために

よく学び，よく遊べ

あなたがあなたで  
あるために

あなたがあなただ  
あるために

あなたがあなただ  
あるために

あなたがあなただ  
あるために

あなたがあなただ  
あるために