

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

<大学生版>

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

はじめに

インターネットに公開した情報は、消えることはありません。そしてあなたが公開した情報を他の人が見たときに、あなたがどのような人かが判断されてしまいます。このインターネット上に公開されている情報にもとづいて他の人が思い浮かべるあなたの姿やイメージがデジタルアイデンティティです。このワークブックは、あなたがあなた自身のデジタルアイデンティティをどのように守ればよいのかを考えてもらうために作られました。このワークブックは、決して確立された知識やルールをおぼえるために作られたものではありません。インターネット技術がもたらす様々な影響について考える機会を与えるために作られたものです。これを注意深く読み進め、課題に答えていくことによって、あなたは今日の情報化社会と呼ばれる世の中で、どのようにすれば他の人があなたのことを誤解することなく、ありのままのあなたとして理解してくれるのかについて考えていくことになります。

あなた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人がいることでしょう。プロフを使って、自分のことをいろいろと書いた人もいるかもしれません。ツイッターを使っている人なら、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。

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うかもしれませんが。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¹。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。ですからあなたのデジタルアイデンティティは、現実世界でのあなた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、あなたはインターネットを使っています。もちろん、インターネットには自分の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。そうしたものを本当に楽しみたいのなら、

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

そして自分の人生を真に豊かにしたいのなら、ほんの少しだけ注意をする必要があるのです。このワークブックはそのための手助けをするものです。

あなたはこのワークブックを使って一人で自習することもできます。しかし、もっと良い使い方は、友人とともにこのワークブックの課題に答え、お互いの回答をもとに議論をしてみることです。人のものの考え方や価値観にはさまざまなものがありますし、また、インターネットリテラシーも人によってそれぞれでしょう。デジタルアイデンティティの保全のためには、自分とは異なる特質を持つ人との議論が非常に重要かつ生産的です。他の人の意見に耳を傾けることによって、あなたの判断が独善的なものになることを避けることができます。是非、いろいろな人たちと議論をする機会を作ってください。デジタルアイデンティティの保全について十分な知識のある指導者とともに、たとえば大学の講義やゼミでワークブックの課題について議論することができれば、なお良いかも知れません。

もう一つこのワークブックの課題に答えるうえで注意してほしいのは、ここで取り上げているような問題に対する絶対的・普遍的な正解はないということです。ある特定の確立された価値基準があつて、それに従っていさえすればOKと考えるのは、現在のように、矢継ぎ早に新たなネットサービスが登場する時代においては不適切です。答えは常に暫定的なものでしかありません。ですからネットサービスを利用するその場その場で、「何ができるのか、しかし何をやってよくて、何をやってはいけないのか」を常に自分に問い続ける必要があります。その一方で、「正解がないのなら考える必要がない」とか、「自分なりの価値基準で押し通せばよい」と考えるのも望ましいことではありません。技術を利用するときには、それを多くの人々が利用した場合に社会がどのように変化するのかを常に注意深く考える必要があります（もう一度確認しますが、こうした問いに絶対的・普遍的な答えはありません）。また、自分なりの価値基準で押し通すのは、自分が一人だけで生きているのであれば問題ないのかもしれませんが、しかし、人は他の人々との関わり合いの中でしか生きることができません。多様な価値観を持つ人々とのあいだで、問題意識を共有し、議論を通じてある一定の相互の考え方を理解し合うことが、技術がもたらす様々な問題に対処するときに必要なとされる態度なのです。

なお、このワークブックの課題に効果的に取り組むには、一つ一つの課題に対して十分な時間をとることが必要です。決して一気にすべての課題に答えてみようなどということはいしないでください。

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10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貢献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クリエイション(株)）、村田潔（明治大学ビジネス情報倫理研究所）、村山賢哉（前橋国際大学国際社会学部）、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、大学教員や学生の方々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』ワークシート作成協力者>

平野景由（moon voice project）

<『あなたがあなたであるために』レビュー協力者>

浅井亮子（ウプサラ大学），飯島淳一（東京工業大学），井戸田博樹（追手門学院大学），入澤朗（中外製薬），上杉志朗（松山大学），上田泰（成蹊大学），岡田仁志（国立情報学研究所），佐藤亮（横浜国立大学），高橋裕（専修大学），田名部元成（横浜国立大学），千代原亮一（大阪成蹊大学），平野景由（moon voice project），包捷（東京工業大学），村山賢哉（前橋国際大学），柳原佐智子（富山大学）

<『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）

このワークブック教材の利用について

このワークブック教材はインターネット（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けると幸いです。私たちはこのワークブック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

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	7
オンラインアクセス	8
コラム 1	9
I ハンドルネームとデジタルアイデンティティ	11
II デジタルアイデンティティの意図的操作	17
III ツイッター	21
IV データが消せない！	30
V デジタルアイデンティティと死	32
VI 他人のデジタルアイデンティティに対する責任	34
VII 写真投稿とデジタルアイデンティティ	37
VIII オンラインプロフィール	40

IX 他人が作るあなたのアイデンティティ	42
X オンラインゲームコミュニティー	44
XI タグとデジタルアイデンティティ	52
XII デジタルアイデンティティと職業適性	54
コラム 2	61
アテンションゲーム	64

デジタルアイデンティティとは

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が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を利用すればするほど、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になります。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あなたについて何を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、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ときに、あなた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、かつてのあなたの回答を見直すことによって、あなた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。

このワークブックの問題には、一人で答えることもできます。しかし、誰かとペアで、または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。ただし、このワークブックの設問には、自分にとってあまり他人には知られたくな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、一人だけで回答し、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。

オンラインアクセス

このワークブックはオンラインでアクセス可能です (<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)。

コラム 1

正直者は馬鹿を見る？

麻奈は、オンラインバンキングのサービスを利用しています。この利用登録をする際には ID とパスワードのほかに、例えばペットの名前や出身地など個人的な事項に関するいくつかの質問に対する答えを設定する必要がありました。これは、オンラインバンキングサービスへの不正アクセスやなりすましを防ぐためにセキュリティ上必要とされる質問項目と回答です。しかし、しばらくして、麻奈は彼女のフェイスブックやミクシィ、ブログに載せているプロフィール情報をみると、その質問の答えがわかってしまうことに気付いたため、自分のネット上のプロフィールのうち、オンラインバンキングに関係するものを消すことにしました。

プロフィールを消し終わった後で、彼女は友人たちにプロフィール情報の消去作業がいかに大変だったかを話しました。しかし、友人の一人は麻奈に向かって、なぜ銀行のセキュリティ保護用の質問項目に対して正直な回答をしたのかと言いました。確かにその友人が指摘するように、銀行は麻奈の提供した回答が真実かどうかをチェックすることはないでしょうし、オンラインバンキングサービスを使いたければ麻奈はただ自分がそれらの質問項目に対してどう回答したかを覚えておけばよいだけの話なのです。それでも麻奈は、自分がなぜオンラインバンキングサービスにわざわざ嘘の情報を登録しなければならないのか、納得できませんでした。

私のプライバシーは誰のもの？

良明は、「情報処理実習」という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。授業の担当教員は「ネットであっても、正々堂々と本名で意見を言うべきだ」という方針を掲げていたので、良明も本名をオープンにしてブログの記事やツイッターのつぶやきを書いていました。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、自分の本名を削除し、そのかわりに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、このことを非難しました。良明のブログ記事のコメント欄に「本名を名乗らずに意見を言おうとするなんて、恥ずかしくないの？」という書き込みがありました。そしてこのクラスメートは、自分のブログ記事に、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明記しました。この結果、良明は自分のブログもツイッターも丸ごと削除せざるをえませんでした。

公私の区別？

健人はプライベートな生活を大事にしている人で、ウェブ上に自分に関する情報を公開するといったことはほとんどしていません。公私のけじめをはっきりとつけたいという彼の態度は、電子メールの使い方にも表れています。

多くの人と同じように、健人はメールを使って公私にわたるさまざまな人たちと連絡を取りあっています。そして彼は自分がどのような役割を果たしているのかに応じてメールのアカウントを使い分けていました。たとえば彼は、現在の仕事であるオフィスマネージャーとしてのメールアカウントを使っており、これは健人がその職をやめたときには、後任の人に引き継がれるものです。このことによって、後任者は健人のオフィスマネージャーとしての仕事上のメールのやり取りをすべて見ることができます。これは職業人としての健人にとって、非常に重要なことです。ボランティアでやっている少年サッカーチームのコーチとしてのメールアカウントもあります。こうしてアカウントを分けておくことによって、健人は自分が果たしているさまざまな役割のそれぞれをはっきりと認識することができるのです。

健人は現在、いくつものメールアカウントを維持するのに、主として Yahoo!メールと Google メールという2つの無料メールサービスを利用しています。

感動はその場で

大学3年生の忠は人生のありとあらゆることをデジタルデータとして記録する MyLifeBits プロジェクト (<http://research.microsoft.com/en-us/projects/mylifebits/>) に共感して、できるだけ多くのことをその場で記録し、発信するようにしています。スマートフォンはそのための重要なツールです。

彼女とのデートのときも、一緒に行った場所や食べたものの写真を撮り、コメントをつけてツイッターやフェイスブックで発信しています。母方の親戚の葬式で遠方に出かけたときには、旅の風景や食べたものの写真をフェイスブックにアップし、読経の最中にもツイートしていました。もうすぐ始まる就職活動でも、何かが起こった時にはなるべくその場で情報発信していくつもりです。

I ハンドルネームとデジタルアイデンティティ

あなたは、インターネットのサービス（たとえば、電子メールやブログ、ツイッターなど）を利用するときに、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。他のインターネット利用者は誰でも、あなたがネットに投稿したのを見たり読んだりするときに必ずと言ってよいほどあなたがつけた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。ハンドルネームのつけかた次第で、他の人があなたに対して持つ印象はかなり違うものになるでしょう。

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語があり、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意識しないと、不要な誤解を招くことになるかもしれません。

ワークシート I-1

大学3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る仲間です。ポールの美智子の澄んだ声と、メンバーの素晴らしい演奏テクニックが評判を呼んで、アマチュアバンドとしてはよく知られた存在になってきています。

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、YouTubeにビデオをアップロードし、さらにブログやツイッターも使ってプロモーション活動をするようになりました。

洋介：「YouTubeなんかいつも見てるけど、自分たちの演奏をアップするとなると、何か緊張するね。」

百合：「そうね。でも、これで日本の大学生だけじゃなくて、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。何となくワクワクするわ。」

徹：「ところで、僕たちのバンドの名前をどうする。今のままじゃだめだと思うんだよ。ガツンと印象的な名前にしたいよね。」

洋介：「そんなにこった名前つけなくてもいいんじゃないかと思うけど。」

美智子：「そうよね、例えば、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、何か駄目ね。」

洋介：「NAZI ならどう。ナジ、って何となく語感がよくない？」

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、私たちの記念すべきバンド結成日の2006年6月6日にちなんで、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、それ。よし、決まりだ。YouTube もブログもツイッターも、みんなこの名前でいこう！」

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について検索して調べてみましょう。どんなことがわかりましたか。

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、バンドのメンバーについてどのような印象を持つでしょうか。人種や国の違いによって印象が違うでしょうか。

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りますでしょうか。

ワークシート I-2

龐苗苗（パン・ミョウミョウ：Pang Miaomiao）は、中国から来た女子留学生です。大学2年生の時に履修した「コンピュータ実習」という科目で、ブログの作り方を教わっています。他の同級生と同じように、彼女はブログの作者名に、本名ではなく、ハンドルネームを使うことにしました。

日本では名前ではなく名字で呼ばれることが普通で、彼女は同級生からは「パンちゃん」と呼ばれていました。また、中国では女の子に名前をつけるときに、彼女の名前のように同じ漢字を2つ並べてつ

けることが多いので、彼女は自分のハンドルネームを「パンパン」にしました。彼女は自分のブログを日本人の友達に読んでもらいたかったので、このハンドルネームを拼音（ピンイン：中国語をアルファベット表記したもの）ではなく、カタカナで表示されるようにしました。

ブログを作り始めてしばらくたったところで、彼女は自分のブログへのコメントの中に、彼女を侮辱するような記述があることに気がつきました。「売春婦」という言葉も書き込まれています。彼女はなぜ自分がこんなことをされなければならないのか全く理解できませんでした。彼女の同級生になぜこんなことを書かれるのか聞いてみても、皆、首をひねるばかりでした。

調べてみましょう

なぜ龐さんはこうしたトラブルに巻き込まれたのでしょうか。彼女がつけたハンドルネームに何か問題があるのでしょうか。検索して調べてみましょう。

考えてみましょう

1. 龐さんのブログを見た人は、このハンドルネームを見て、龐さんをどのような人だと思ったでしょう。どんなことがわかりましたか。

2. 龐さんはハンドルネームをつけるときにどのようなことに気をつけなければならなかったのでしょうか。

ワークシート I-3

中学 3 年生の夏休みに、伊佐新太郎（いさ・しんたろう）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、無料の電子メールサービスの 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（かやま・かずお）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のか。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、伊佐をくっつけて、sin13 かどうか。」

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。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、すごく優しそうなお感じの人たちだよ。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！」

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検索して調べてみましょう。どんなことがわかりましたか。

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コミュニケーション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。

調べてみましょう

88 という数字がどのような意味を持つのかについて調べてみましょう。

1. 最初は日本語版 Wikipedia (<http://jp.wikipedia.org>) で調べてみてください。どんなことがわかりましたか。

2. 次に英語版 Wikipedia (<http://en.wikipedia.org/>) で調べてみてください。日本語版 Wikipedia の記述と違いがあったでしょうか。

考えてみましょう

1. 88 という数字をハンドルネームの一部に使うことは問題ないでしょうか。ある状況下では問題を引き起こす可能性を含むものでしょうか。そうだとすると、それはどのような状況でしょうか。

2. ハンドルネームをつけるときには、一般的にアルファベットと数字を使います。そしてあなたのハンドルネームはあなたという人間がどのような人間なのかについてのメッセージを他の人に与えます。国境を越え、様々な文化圏の人たちと交流することのできるネットの世界でハンドルネームを設定するときには、どのようなことに注意しなければならないでしょうか。

Ⅱ デジタルアイデンティティの意図的操作

モデルケース 「書き変えるべきか、書き変えざるべきか？」

咲は学生生活を楽しんでいる大学3年生です。彼女はフェイスブックを利用して、フェイスブックユーザなら誰でもやるように、彼女が参加したパーティや観光地への旅行、友達と過ごした休暇で撮った何百枚もの写真をタグをつけてアップロードしています。同時に、咲は大学での勉強にも熱心で、大学の成績優秀者としての表彰を受ける予定です。最近では、人気有名企業への就職活動を始めています。

高校生の時に、彼女はいろいろなチャットルームを利用して、彼女が今通っている大学についてもたくさんの情報を得ていました。また、彼女はオンライン上で過激な議論をしないよう常に気をつけていました。その一方で、大学に通い始めてから、自分のものの見方や価値観が変わってきていることを感じていました。そのため、彼女は自分が過去にネット上で発言した内容のすべてが必ずしも今の自分の姿を表しているわけではないと思っています。

彼女の積極的で活動的な性格と態度は、オンライン上での発言にも反映されています。そして、おそらくこの性格と態度が評価され、幸運にも彼女が就職を希望している人気企業の重役面接を受ける段階まで進むことができました。しかし、咲はその企業が新卒者採用の選考の段階で、フェイスブックやブログ、チャットルームなどでの選考対象者の発言やアップロードした内容がチェックされていることを知りました。

咲は彼女のフェイスブック上の情報を削除したり、書き変えたりして、より企業が気に入るようにフェイスブックの内容を作り変えるべきか、あるいは自分が大学生活でどのようなことを学び、成長してきたのかがありのままに分かるように、パーティや旅行を楽しんでいる情報をそのまま残しておくべきなのか、どちらがよいのか迷っています。



² Image from Microsoft Clip Art

ワークシート II

あなたは大学3年生で、就職活動を行っているとしましょう。あなたはインターネットを使って10代半ばからチャットルーム、オンラインゲーム、さらに最近ではブログやフェイスブック、ツイッターも楽しんできました。あなたはこうしたソーシャルメディアを使ったウェブ上での発言・記事内容をほとんどすべて誰でもアクセスできるよう公開しています。

予備タスク ((2), (3) については、該当しない人はそれへの回答をスキップしてください)

(1) このワークシートに回答するために、どのような産業・業界（たとえば、金融業や商社）を対象に就職活動をしているのかを決めてください。そして、その産業・業界ではどのような特性を持つ人を採用したいと考えているのかについて、あなたの考えを書き出してください。

産業・業界：（）
その産業・業界で求められる特性：

(2) もし自分がプロフィール情報を一切あるいはほとんどウェブ上に公開していない場合は、自分であればどのようなことをブログのプロフィールやバイオグラフィー(経歴)、フェイスブックの基本データやタイムライン、ツイッターのプロフィールなどに公開するかを書き出してください。もしも、上記の用語の意味がわからない場合は、調べてからやってみましょう。

(3) 自分がウェブ上でブログやフェイスブック、ツイッターなどに記事やメッセージを書いたことがない場合は、自分であればどのようなことを記述してみたいか、項目を5つあげてください。

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

あなたは2つの大きな企業(企業 A と企業 B)の第一次面接を通過し、さらには最も興味のある企業 C からも、第二次面接に進めるかどうかの返答を待っているところです。

友達からの情報によると、この企業 C は就職希望者の情報をウェブ上で検索・収集しており、まったく検索結果が出てこない場合は採用対象外になる一方で、ウェブ上での発言・記事内容などに問題があると判断された場合も採用が見送られるそうです。これに対して企業 A と B はそうしたことをしないと宣言しているようです。

考えてみましょう

1. もし企業 C の人事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情報を得ることができるでしょうか？

2. あなたが投稿した記事や、あなたのプロフィールやバイオグラフィー、フェイスブックのウォールなど、インターネットに掲載されているあなたに関する情報の中に、企業 C があなたを採用し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、人事担当者が採用を見送りたくなってしまうような内容のものはありますか？

4. あなたが企業の人事担当者の立場にあり、また会社の方針として就職希望者のデジタルアイデンティティをチェックすることを推進していると考えてください。その場合、希望者の1人が明らかにブログやフェイスブックのプロフィール情報を操作して、情報を消したり、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？

5. もしあなたが就職したいと考えている企業が社員にフェイスブックのようなソーシャルメディアの使用を義務づけ、そうしたサイトを通じて取引先や消費者と良好な関係を築くよう指示しているとしたら、あなたはこのことに対してどのように感じますか？

6. 逆にあなたが就職したいと考えている企業が、仕事の目的のためにフェイスブックなどのソーシャルメディアを使用することを禁止しているとしたら、あなたはこのことに対してどのように感じますか？

Ⅲ ツイッター

これまで、人々はフォーラムや電子掲示板を使ってオンラインのコミュニティで会話をしていました。また、電子メールは1対1、1人と複数、複数と複数間でのコミュニケーションに利用することができますが、特定のテーマの内容を議論し続けるのにはあまり適していません。ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）が使われるようになって、複数のユーザ同士によるコミュニケーションが掲示板やグループ機能を通じて行われるようになりました（たとえばフェイスブックではウォールによって）。そしてそのあとに登場したツイッターは、あなたがしていること、考えていることをすぐに全世界へ広めるというマイクロブログの考え方を一般的なものにしました。

ツイッターを使う人々（ツイーブル）は、オープンに「つぶやく」（ツイートする）こともできれば、@ツイッターアカウント(例：@murata)を先頭に置くことで、特定の人宛てに（半分私的な）メッセージを送ることもできます（ただし、このメッセージはすべてのユーザに見られてしまいますが）。一方、特定の相手に直接的（私的）にメッセージを送る方法もあります。

モデルケース 「母はツイーブル」

弘人は、友達とツイッターを使って情報をやりとりし始めました。彼は小説についてツイートすることが好きで、そんな彼のツイートに興味を持つフォロワーが徐々に増えていきました。弘人は、世界中のいろいろな人達が自分の発言に興味を持っていることに対して少し戸惑いながらも、自分が読んだ小説に対するコメントや、友人や時には全く知らない人とのやりとり、彼の日常生活でのイベントなどに関するつぶやきを発信し続けました。

ある日、弘人は自分の母親がツイッターを利用していることを知って驚きました。そして、彼のツイートを非公開にすべきか悩みました。ツイートを非公開にするということは、彼が許可をしない限り、他のツイッターユーザが彼のツイートを見ることができないということを意味します。しかし弘人は、自分のツイートを母親が読むと分かっていたら違う表現で書いたと思うものも含めて、そのままにしておくことにしました。母親は寛大な人だし、おそらく彼の過去のツイートをすべて読んだとしても、面倒なことにはならないと考えたからです。しかし、弘人のツイッターの熱心なフォロワーであり、恋人である友美は、自分たちのツイッターでのやり取りが弘人の母親に見られる可能性があるということを知り、そのことが少し気になり始めました。友美は自分たちのツイッターでの会話を非公開にすることを弘人に提案しました。

ワークシート Ⅲ

考えてみましょう

1. あなたは大学生で、夏休みにツイッターを使い始めたとしましょう。夏休みが終わって大学が始まると、同じ大学で以下の人たちがツイッターを使っていることが分かりました。



淳：同じ講義をいくつも受講している親しい友人

3



瞳：ひとつだけ同じ講義を受講している友人

4



宏典：同じゼミの同級生ですが、ツイッターは本名とは違う名前でやっています

5



直也：実習科目でティーチングアシスタントをしている大学院生

6



藤川先生：自分が受講している講義の担当教員

7



琢己：ゼミの先輩

8

³ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

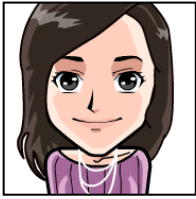
⁴ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

⁵ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

⁶ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

⁷ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

⁸ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com



静香：自分の所属するサークルの代表

9



M-univ：大学の広報用ツイッターアカウント



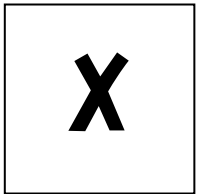
裕子：あなたのお母さん

10



佐藤先生：自分が所属している大学の学科長

11



X：あなたの元彼氏または元彼女



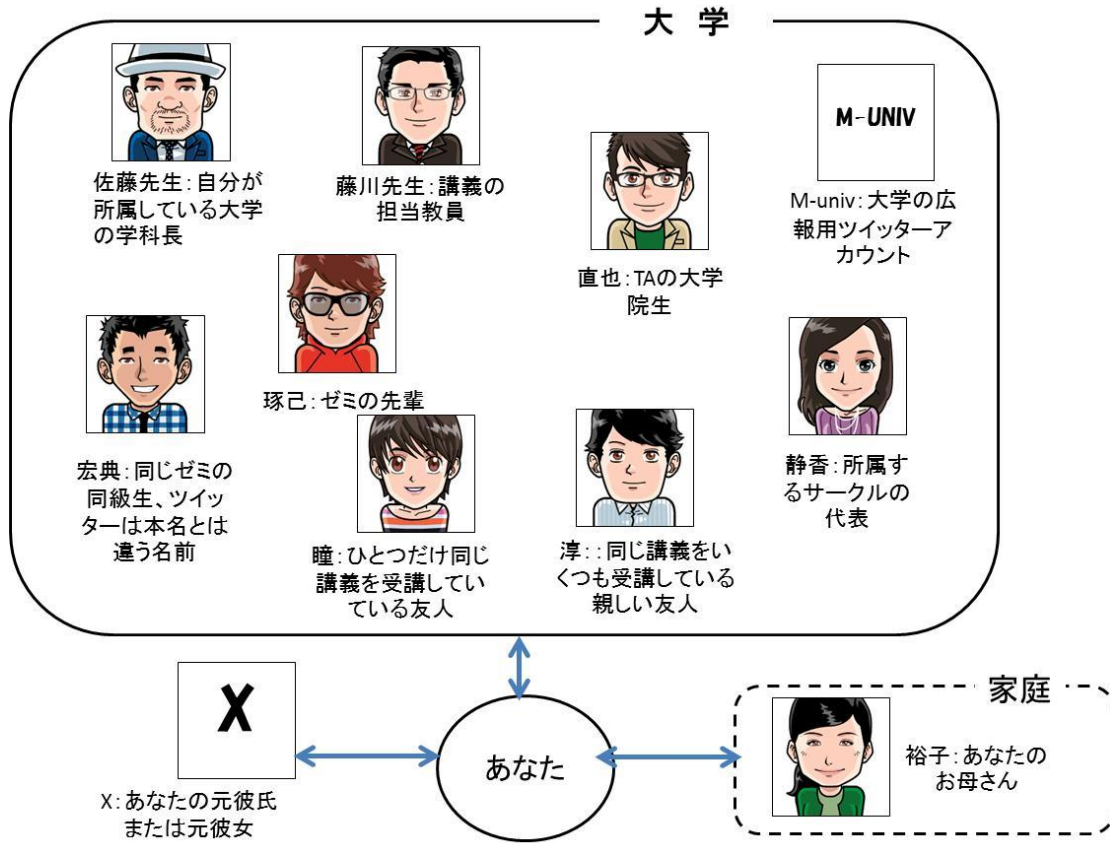
12

⁹ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com







¹⁰ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com




¹¹ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

¹² Image by shokunin in public domain from <http://openclipart.org/detail/76675/tweet-bird-by-shokunin>




1-1. どの人をフォローしたいと思いますか？また、それはなぜですか？

	フォローする？	理 由
淳 	フォローする・しない	
瞳 	フォローする・しない	
宏典 	フォローする・しない	
直也 	フォローする・しない	
藤川先生 	フォローする・しない	
琢己 	フォローする・しない	

静香 	フォローする・しない	
M-univ 	フォローする・しない	
裕子 	フォローする・しない	
佐藤先生 	フォローする・しない	
X	フォローする・しない	

1-2. 上記の人たちがあなたをフォローし始めたら、どのような対応をとりますか？また、それはなぜですか？

	対応	理由
淳 		
瞳 		
宏典 		
直也 		
藤川先生 		
塚己 		
静香 		
M-univ 		
裕子 		

佐藤先生 		
X		

1-3. あなたが上記の人たちをフォローしたら、その人はあなたのことをフォローし返してくれるでしょうか？また、なぜそう思うのでしょうか？

	フォローし返す？	理 由
淳 	フォローし返す・し返さない	
瞳 	フォローし返す・し返さない	
宏典 	フォローし返す・し返さない	
直也 	フォローし返す・し返さない	
藤川先生 	フォローし返す・し返さない	
琢己 	フォローし返す・し返さない	
静香 	フォローし返す・し返さない	
M-univ 	フォローし返す・し返さない	
裕子 	フォローし返す・し返さない	
佐藤先生 	フォローし返す・し返さない	
X	フォローし返す・し返さない	

2. 地理的に遠い国や地域に住んでいる全く知らない人があなたのツイッターをフォローし始めたとします。

2-1. もし、その人が自分と同じような関心や興味を持っているとしたらどう感じますか？

--

2-2. もし、その人が自分の関心や興味とは全く異なる内容についてツイートしていたらどう感じますか？

--

3. ツイッターを使って（使っていない場合は使ったとしたら）、あなたは以下のことについてツイートしますか？そのこと（ツイートする、あるいはしないこと）は、あなたのデジタルアイデンティティにどのような影響を与えますか？

3-1. あなたの日常生活でのできごとや交友関係

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

3-2. あなたの恋人との間での出来事

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

3-3. 大学での講義やゼミの内容

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

3-4. 自分の趣味に関すること

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

3-5. その他

(何についてツイートするか具体的に書いてください：)

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする	

4. ツイッターを使って（使っていない場合は使ったとしたら）、あなたはいつ、どこからツイートしますか？そのことは、あなたのデジタルアイデンティティにどのような影響を与えますか？

4-1. レストランや居酒屋などの飲食店から、待ち時間や飲食中に

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-2. 大学の教室から、講義時間中に

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-3. 街中や公共交通機関の中で、暇なときに

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-4. 図書館から、気分転換したいときに

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-5. アルバイト先から、休憩中あるいは勤務中に

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-6. コンパや合コンの最中に

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-7. 冠婚葬祭に出席しているときに

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-8. あなたの部屋から、暇なときに

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする・しない	

4-9. その他

(いつ、どこでツイートするか具体的に書いてください：)

	デジタルアイデンティティへの影響
ツイートする	

IV データが消せない！

モデルケース 「もう思いだせない」

麻耶が13歳になった時、両親は家のパソコンを使って彼女がオンラインのサービスを利用することを許可してくれました。麻耶はすでに何年も前からそういったサービスを使っている友人たちに追いつこうと、無料のEメールアカウントを取得し、様々なサービスに登録し、使い始めました。その時から、麻耶はEメールアカウントがハッキングされて、のっとられてしまうという問題があることも聞いていましたので、ミクシィやグリー、フェイスブック、ツイッターなどのSNSやその他のオンラインサービスで、それぞれ異なる無料のEメールアカウントを使って登録することにしました。そのようにいろいろなアカウントを使うようになって数カ月経った後、麻耶はほとんどのSNSやオンラインサービスにログインするのをやめてしまい、とても仲の良い友達が使っている特定の一つのサービスばかりを利用するようになっていました。彼女はもちろん、他のログイン情報も把握していたので、退屈な時には、他のオンラインサービスやSNSにもアクセスすることはありました。

麻耶が大学に入学する前に、彼女の両親は麻耶に、スマートフォンやノートパソコン、タブレットPCといった新しい機器を買ってくれました。また同時に、両親は家庭用にデスクトップのパソコンを新しく買いました。麻耶は大学で新しい友達をたくさん作り、そのうちの多くは彼女のフェイスブックのアカウントを見つけ、「友達」登録をしてほしいと言ってくれました。

たくさんのオンラインサービスを利用している麻耶の友人の一人が、時々変なものも含まれているけれど麻耶のものであるとわかる他のオンラインサービスのアカウント情報を見つけ、彼女のフェイスブックウォールにはそれらの他のサービスへのリンクがされていないことに不満を言いました。麻耶が調べると、いくつかのアカウントはすでに単なる期限切れを起こしているだけでしたが、いくつかはハッキングされていることがわかりました。彼女の名前や写真、その他の情報がすでにそこに残っているものの、中古車やオンラインポルノサイトなどへの広告まで含まれてしまっています。また、プライバシー設定はすべて「完全公開」の設定に変わってしまっていました。しかし、麻耶はすでにフリーのEメールサービスにログインするための情報を忘れてしまっていて、彼女の新しいパソコンにも古いEメールアカウントの情報はコピーしていません。家で使っていた古いデスクトップパソコンは、ハードディスクが取り外された後にチャリティ品として提供され、すでにアフリカに送られてしまっています。麻耶が自分のデジタルアイデンティティをもう一度管理出来るようにするために、どうしたらいいのでしょうか？

ワークシート IV

あなたが大学の1年生で13歳の時からソーシャルメディアやオンラインサービスを使ってインターネット上でのコミュニケーションを行っていたとします。あなたはもはやいくつか古いアカウントにアクセスすることができず、そのようなサービスを利用するために必要なEメールアドレス（パスワードを再設定する際に確認メールが送られてくるアドレス）もわからなくなっているとします。

考えてみましょう

1. あなたが使えなくなっているアカウントはあなたのどのようなイメージを伝えてしまっているでしょう？そのような情報のうち、現在でも変わらず正しいことは何ですか？また、現在では間違ってしまったことは何ですか？

2. あなたの新しい友人や将来あなたを採用してくれるかもしれない企業の採用担当者は、そのあなたが管理できないアカウントの情報を見たり、ハッキングされたものを見たりしたら、あなたについてどのように思うのでしょうか？

3. 忘れてしまったアカウントを再び管理するためにはどうしたらいいのでしょうか？もしも、あなたがもう一度アクセスできないとしたら、他にどのようなことができるのでしょうか？

4. 現在や将来のあなたが管理するアカウントへのアクセスを保持し続けるために、何ができるのでしょうか？

V デジタルアイデンティティと死

今年の初めに、友人の一人が亡くなり、とても悲しい思いをしました。数週間後、私はスカイプのコンタクトリストに彼女のアカウントが残っていることに気づき、それを削除することにしました。スカイプのコンタクトを削除するには、PCの画面上でアカウントをゴミ箱に入れる処理をすればいいのですが、さすがにこのときは嫌な気分でした。

インターネットには個人が登録したり発信したりする情報を保存しておくサービスが数多くあり、そうした情報はその個人が死んでも利用可能なままに残ります。最近の新聞記事にレガシー・ロッカー (<http://legacylocker.com/>) というサービスが取り上げられていました。このサービスではあなたが死んだあとでも、あなたのネット上のアカウントを家族や親友に伝えて管理してもらうことができます。私の場合、身内の者たちが私が死んだあとに私のアカウントを消して回ろうと思ってくれるかどうか確信が持てないので、こうしたサービスには登録していません。

死亡記事を載せることができるサイトもたくさんあります。たとえば、ラスティング・トリビュート (<http://www.lastingtribute.co.uk/>) は新聞の死亡記事と連動しています。若くして亡くなった人を追悼するために立ち上げられたフェイスブック・グループも数多くあります。また、1887年にヘンリー・ラミンとサラ・ラミンの子供として英国ノッチングム郡オースワースに生まれたウィリアム・ハリー・ボスナー・ラミンは、当然のことながら生前にはデジタルアイデンティティがありませんでしたが、今ではあり、ブログも開設されています (<http://wwar1.blogspot.com/>)。

ワークシート V

このワークシートは自分の死後のデジタルアイデンティティを扱っているので、気分が良く、自分に自信が持てる時にだけ、やってみてください。

調べてみましょう

ウィリアム・ハリー・ボスナー・ラミンのブログ (<http://wwar1.blogspot.com/>) にアクセスして、「Start Here!」をクリックすると読める記事 (Private Harry Lamin - Introduction) と最新の2つの記事、またそれらに寄せられたコメントを読んでみましょう。このブログを読んで、あなたがどのようなことを感じたか、書いてみてください。

考えてみましょう

1. あなたが自分に関する情報を書き込んでいるソーシャルメディアについて考えてみてください（そうしたものがない場合は、ソーシャルメディアに自分に関するどのようなことを、どのように書くか、まず考えてみてください）。今日以降、二度とソーシャルメディアの内容を更新できなくなるとしたら、これまでに記述した自分自身に関する事柄について、今のうちに何か削除したり、追記したり、変更を加えたりしておきますか？

更新する・しない？	何を、どのように更新しますか？
更新する	
更新しない	

2. あなたが利用しているウェブサービスすべてについて考えてください。もしあなたが死んでしまったとしたら、どのウェブサービスの運営者にそのことを知らせる必要があると思いますか？あなたが死んだことがそのサービスの運営者に知らされない場合、家族や友人などあなたと関係のある人たちに何か影響が及ぶでしょうか。

運営者に連絡すべきウェブサービス	
家族や友人などへの影響	

3. インターネット全体で、すでに亡くなった人のブログやフェイスブックのアカウント数がそれらの全体のアカウント数の50%以上を占めるまでに、これから何年かかると思いますか？また、亡くなった人が書いたブログやフェイスブックは削除すべきだと思いますか？その理由は何ですか？

（ ）年後には50%以上になる。	
削除すべき・削除すべきでない・どちらでもよい	理由：

4. あなたが死んでしまった後でも、あなたの個人サイトを誰かほかの人に更新してもらうことは可能です。このことを「きちんと」やってくれそうな人、またはあなたのためにやってあげたいと思ってくれる人が自分の身の回りにいますか？また、なぜあなたはそう思ったのでしょうか？

いる・いない	理由：
--------	-----

VI 他人のデジタルアイデンティティに対する責任

モデルケース 「晃のペンギン」

翔太は3年前に大学を卒業して、今は大都市にある優良企業のオフィスで働きながら、都会での生活を楽しんでいます。彼がその企業に就職できた理由は、学業成績が優秀だったことと、企業の採用担当者に向けて自分の才能をアピールするためにウェブ上のプロフィール情報を入念に作りあげたことが考えられます。仕事はそれなりに忙しいものの、暇な時間には会社の同僚や大学時代の友人と飲みに出かけたり、コンサートや美術展、スポーツイベントを楽しんだりと都市生活者ならではの充実した日々を送っており、また、かなりの時間をさいてさまざまなタイプのネットゲームも楽しんでいます。

ある日、翔太は姉から、週末に彼女の10歳の息子、晃を2日間だけあずかってほしいと言われました。彼女は翔太のことを「自慢の弟」と公言してはばからないほど信用しています。翔太は会社の寮ではなく、自分が契約した賃貸マンションに住んでおり、何より甥っ子のことが大好きだったので、この申し出を快く引き受けることにしました。しかし、実際に晃が自分の家に来た時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、夜になって晃が「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。

翔太が普段楽しんでいるオンラインゲームのほとんどが子ども向けではなかったため、翔太は10歳の子供が楽しく遊べるゲームを探してみました。そして偶然かつ幸運なことに、「ディズニー・クラブペンギン」(<http://www.clubpenguin.com/>)というオンライン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、晃にプレイさせることにしました。2人はパソコンの前に座って、まずユーザ登録を試みることにしました。ユーザ登録ではユーザ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のアバター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!」とご満悦です。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!」、という姉からの小言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。翔太はこのゲームサイトのセキュリティがしっかりしていることを確認して、とりあえずユーザ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?」

ワークシートVI

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ことに関する問題について書かれたものです。

翔太はパソコンやインターネットの利用について精通しています。彼は長時間オンラインゲームを楽しんでいるだけでなく、学生時代に就職活動をしていた時に自分のウェブ上での評価や印象をうまく管理した経験もあります。つまり、彼はウェブ上に自分の情報をアップロードすることの意味を十分に知っていて、ウェブ上での自分に関する情報が他人に見られ、解釈されるということをよく理解しています。

このケースの中で翔太は、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る両親を持つ10歳の子供である晃のウェブ上でのキャラクターを作ることに関与することに責任を負うことになりました。翔太がこのサイトでのユーザ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かが、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。こうしたことを頭に入れて、以下の設問に答えてみましょう。

考えてみましょう

1. あなたが他人のデジタルアイデンティティの作成、特に判断力のない子供のデジタルアイデンティティの作成を手助けする際に、注意しなければいけないことはなんですか？

2. キャラクターやアバターをネット上で作成すると、そのキャラクターやアバターと、実際のユーザとが何らかの形で結びつくことになってしまうのでしょうか？もしそうならば、誰かがそのキャラクターやアバターとその背後にいる人物の間のつながりをたどることができるのでしょうか？

3. あなたが中学生や高校生のとくに使っていたアカウントやユーザ名、IDなどを思い出してください。それらが作り出していたあなたのデジタルアイデンティティが、今のあなたのアイデンティティに影響を及ぼすのでしょうか？

4. 最近の研究によると、人がどのような人たちとどのように人間関係を作るのかは、人それぞれで非常に異なっていて、まるで指紋のようにその人固有のものだそうです。もし、晃のペンギンによって生みだされた人間関係によって、晃がその後の人生で知り合った人たち（たとえばフェイスブックを使ってできた友人）が、晃のアイデンティティを判断する可能性があるとするならば、あなたのこれまでの質問に対する回答は変化しますか？



13

¹³ Image by chovynz in public domain from <http://openclipart.org/detail/23387/baby-tux-by-chovynz-23387>

VII 写真投稿とデジタルアイデンティティ

モデルケース 「はい、チーズ！」

子どもの頃よく使っていた使い捨てカメラでは、せいぜい36枚の写真を撮ることしかできませんでした。今はデジタルカメラを使っていて、その気になればSDカードを交換せずに何千枚もの写真を撮ることが出来ます。子どもの時は、アルバムに写真を整理して、それを家族や友人に見せていました。今はインターネット上に写真を公開して、世界中の人とそれを共有しています。そして、私がインターネットのどこかに公開した写真は確実に私のデジタルアイデンティティの一部になります。

休みのときにはよく家族や友人と旅行し、たくさんの写真を撮りました。早朝にコーヒーカップを片手にパジャマを着た眠たげな写真から、観光スポットで友人とピースサインをしている写真、大盛り上がりの夜の飲み会の写真まで、どれも個人的には思い出深いものですが、すべてをインターネットで公開するわけにはいきません。ただ、自分がネットに投稿する写真なら自分でどの写真を公開するかを選ぶことができますが、他人がどの写真をネットに公開するのかを完全にコントロールすることはできません。

最近では学術的なイベントで、写真の撮影と使用に同意する書類にサインするよう求められることがよくあります。そうしたイベントでは、プロのカメラマンがプレゼンテーションのときだけでなく、休憩時間やランチの時間まで、たくさんの写真を撮っています。

ワークシートVII

調べてみましょう

フェイスブックやミクシィ、グリーなどのソーシャルネットワークサービスを利用してあなたとコミュニケーションをしている大学生の友人を3人選んで、その人がタグやコメントをつけてアップした写真をそれぞれの人について1枚だけ選びましょう。

考えてみましょう

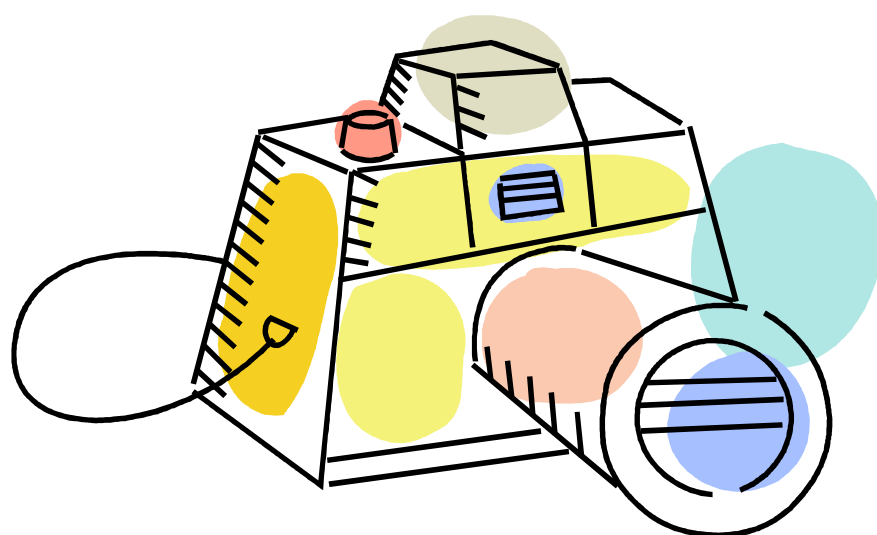
1. あなたが選んだ写真に対して 次にあげる人たちはどのような反応をしたり、コメントをつけたりするでしょうか。

その友人の彼氏／彼女	友人1： 友人2： 友人3：
------------	------------------------------

その友人の両親	友人 1 : 友人 2 : 友人 3 :
その友人の同世代の親戚	友人 1 : 友人 2 : 友人 3 :
その友人が就職を希望する企業の人事担当者や管理職	友人 1 : 友人 2 : 友人 3 :
その友人のアルバイト先の仲間や将来同じ職場で働く同僚	友人 1 : 友人 2 : 友人 3 :
その友人の大学や高校時代の同級生	友人 1 : 友人 2 : 友人 3 :

2. 自分がタグやコメントをつけてアップした写真について，次にあげる人たちがどのように感じるか考えてみましょう。

自分の彼氏／彼女	
自分の両親	
自分の同世代の親戚	
自分が就職を希望する企業の人事担当者や管理職	
自分のアルバイト先の仲間や将来同じ職場で働く同僚	
自分の大学や高校時代の同級生	



14

¹⁴ Image from Microsoft Clip Art

VIII オンラインプロフィール

モデルケース 「フェイスブックプロフィールのねつ造？」

奈緒子は大学での勉強と、地域のボランティア活動に非常に熱心な大学生で、土日には地元の中学校のクラブ活動を手伝うボランティア活動に参加しています。また、週に3日、大学が終わったあとで、大学のそばにあるスポーツクラブでアルバイトをしています。アルバイト先でも仲間が多く、中心的な存在です。そんな彼女が大学2年生の時、ある有名企業のジョブインターンシップ制度に参加したいと考えました。このインターンシップに参加できると、このことを履歴書に書くことができるし、就職活動を行う時にも説得力のある自己PRをすることができそうです。

奈緒子はこれまでフェイスブックなどのソーシャルネットワークサービス（SNS）に参加したことがなく、むしろ人とは直接会ってコミュニケーションをとることが好きでした。彼女はメールを利用していましたが、勉強中に送られてくるインスタントメッセージを鬱陶しく思っていました。しかしそれを除けば、インターネットは大学での勉強内容やファッションなどについて調べる際の重要な情報源となっているのも事実でした。

しかし、奈緒子がインターンシップを希望している企業は、フェイスブック上での情報交換を重視しており、インターンシッププログラムの採用のプロセスにおいてもフェイスブックを利用して希望者に情報を公開したり、時には質問を受付けたりしていました。奈緒子は自分自身がそのようなフェイスブック上でのやり取りに積極的に参加したいのかわかりませんでした。それでも、オンライン上での自分の存在感を増すために、奈緒子はフェイスブックに自分のプロフィールを正直に書き込み、その一方で忙しい学生生活を過ごしていました。

残念ながら、奈緒子はこの企業のインターンシップ制度に採用してもらうことは出来ませんでした。彼女のシンプルで率直なフェイスブックプロフィールが役に立ったのかわかりません。もしかすると、彼女のフェイスブックのプロフィールは「出来すぎて」いるように見えて、インターンシップの選考担当者がインターンシップ用にプロフィールをねつ造したのではないかと怪しんでしまったのかもしれない。ウェブ上の個人のプロフィールについては、その「背景にある物語」を知りたがる人も少なからずいるものですが、奈緒子がそれを十分に説明できるようなフェイスブックプロフィールを作成するには、それにとりかかるのが遅すぎたのかもしれない。

ワークシート VIII

考えてみましょう

あなたは大学2年生で、企業の提供するインターンシップ制度に興味をもっているとしましょう。一方であなたはフェイスブックやミクシィなどのSNSを利用することにはあまり興味がなく、仲の良い友達と一緒に遊びに行ったり、スポーツをしたりすることのほうが好きでした。ある日、インターンシップ制度を提供している企業について調べていると、面白そうなプログラムを提供している企業を3社見

つけました。友人に聞いたところによると、そのうちの 2 社はフェイスブックのグループを設定していて、そのグループに加わっている学生のみインターンシップの情報を提供したり、希望者を募ったりしているそうです。また、別の友人の話では、その 2 つの企業のインターンシップ制度にはどちらもすでに 50 人以上の人が応募しており、かなり競争が激しいことが分かりました。

1. あなたがフェイスブックのユーザであったとして、自分がそのインターンシップ制度に採用してもらえる可能性が高いかどうかを調べるために、どんなことをしますか？

2. あなたのことを企業に注目してもらうためにフェイスブックのプロフィールを作るとしたら、あなたはそこにどのような情報を載せますか？

3. もし自分のプロフィールとして学業成績と仕事上の関心だけを書いて公開したとしたら、こうしたプロフィールはあなたについて他者にどのようなことを語っていることになると思いますか？

4. もしもあなたがインターンシップへの参加や就職を希望する人とフェイスブックを通じて交流する企業側の人間の立場になったとしたら、自分と交流するために、あるいはあなたの関心を引くためだけにプロフィールを作成する人について、どう思いますか？

IX 他人が作るあなたのアイデンティティ

モデルケース 「未成年飲茶」

山岡義男は高校3年生です。11月に大学の推薦入試を受けることになっており、将来建築家になる夢を実現すべく、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、さも美味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携帯電話を使って写真に撮り、その場でフェイスブックに写真入りの記事を書き配信しました。コメントには「義男ウイスキーを飲む！」と書かれてあります。次の日に学校に行くと、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」を飲む姿を誉めそやしました。友人たちの中にはフェイスブックのシェア機能を使ってこの記事をもっとフェイスブックの友達に配信したり、ツイッターを使って義男の「快挙」に賞賛のつぶやきを書いたりし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、フォト蔵にも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真実を説明しましたが、面接員はニヤニヤしながら義男の「言い訳」を聞いていました。義男は面接員が真実を真実として認識してくれているのか、まったく自信が持てませんでした。

ワークシートIX

考えてみましょう

1. 初対面の人が義男についてのこうしたネット上での記事や写真を見たとき、義男をどのような人だと思うでしょう。

2. 義男が面接員から飲酒をしたと誤解を受けた場合、その責任はだれにあるのでしょうか。義男でしょうか。最初にフェイスブックの記事を書いた友人でしょうか。その記事をさらに広めた友人でしょうか。勘違いをした面接官でしょうか。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ネットに公開した時に、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ネット上に公開するときに、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。



15

¹⁵ Image from Microsoft Clip Art

X オンラインゲームコミュニティー

モデルケース 「秘密組織の諜報員」

光男は秘密組織に所属しています。もちろん、それは現実の世界での話ではなく、ゲームの中での話です。そのゲームではすべてのプレイヤーがスパイとして活動しています。ゲームの管理者はゲームの有料会員しかアクセスできないフォーラムやソーシャルネットワーキングサービス（SNS）を運営しています。光男の友人の中には、彼をオタクっぽいと思っている人もいますが、光男自身はそのゲームをとっても楽しんでいます。実際、彼の地元の友達の内 30 人ほどが、そのゲームにだいたいいつも参加しているのでとても楽しいのです。

プレイヤーたちの多くはオープンにアクセスできる他の SNS にも参加しています。しかし、そのゲームのルールでは、そのゲームについて何も公にしてはいけないことになっています（何しろ彼らはスパイなので！）。そして、誰もがそのルールを守るようにしています。

ある日、光男の友人の一人がゲームのレフェリーから少し厳しい罰を科されたことをきっかけに、ゲームのフォーラムでちょっとした事件が起こりました。彼がゲームの中で海外のエージェントから逃れようとしたときの行動が、レフェリーを欺く反則行為だと一人のレフェリーが判断したのです。その友人は激怒し、権威を振りかざすレフェリーにその過ちを、少しばかり挑発的な言葉を使ってでも分からせようとしていました。

光男は、レフェリーの判断が不公平だと考えたので、友人に同調しました。しかし、このトラブルの発生によってしばらくの間ゲームがやりにくくなりました。ゲームのプレイヤーの中には、光男がトラブルを起こした人間の友人であり、しかもオンラインフォーラムでその友人を擁護したために、光男をも信用できないという人もいました。光男は冷静で礼儀正しい態度を続けていましたが、友人のレフェリーに対する態度や反応が、光男の評判に悪い影響をもたらすようになってしまいました。リアルの世界でしら、こうした騒ぎはみんなの記憶が薄れるにつれておさまり、その騒ぎを知るプレイヤーたちもいつかはゲームに参加することをやめ、新たな人たちにとって代わられていくことで、自然に忘れ去られることでしょう。しかしネット上では、こうした事件がアーカイブに記録され、消えることがないために、いつまでたっても忘れ去られないかもしれないのです。

ワークシート X

あなたがあるゲームコミュニティーのメンバーであるとしましょう。そのコミュニティーではメンバー間での情報のやり取りを、メンバーのみにアクセスならびに発信権限のあるメーリングリストで行うことができます。あなたが知っているこのコミュニティーのメンバーは以下の通りです。



アッキー：ゲーム世界でのみ知っている人です。本名などの詳細は知りませんが、ゲームで交流する上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。



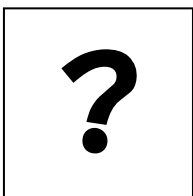
リサ：最初はゲームを通じて知り合ったのですが、実は同じ大学の同じ学部の学生で、交流するうちに相手のことがよくわかるようになりました。大学の講義でもたまに会います。時々、ゲームの中でアイテムの交換をします。

16



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高校からの友達の一人です。しょっちゅう、ゲームの中で交流しています。

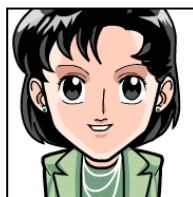
17



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

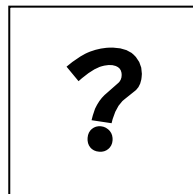


とーる：ゲームを通じて知り合った社会人で、実際には会う機会はありませんが、ゲームに役に立つ情報を教えあうことがあります。



アップル：自分の通っているアルバイト先の上司で、このゲームで遊んでいると聞いて、ユーザネーム（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。

18



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ともつながりがあるようです。

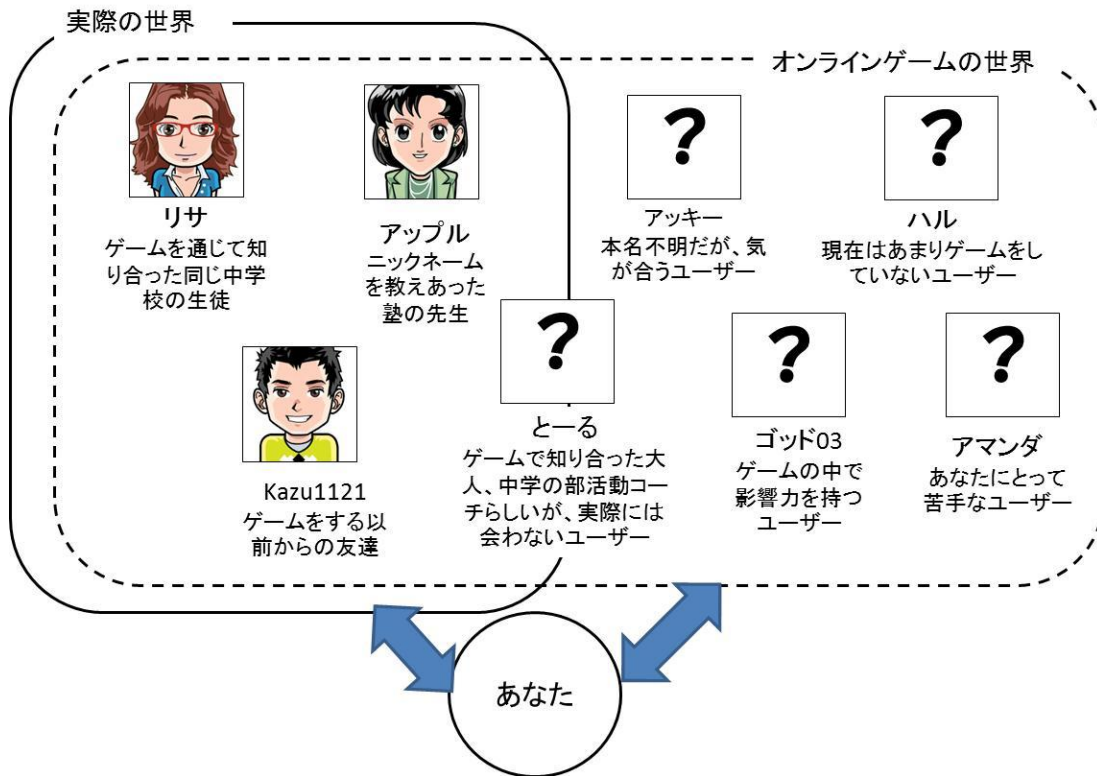
¹⁶ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

¹⁷ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com

¹⁸ Image by Yohko Orito, based on a mangatar from www.faceyourmanga.com



アマンダ：ゲームの中でしか知らない人ですが、言動が少し乱暴で、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、そのオンラインゲームコミュニティに参加している人に対する誹謗中傷ともみえるようなメールをメーリングリストから受け取りました。そのメールによると、あるユーザ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を通して販売しており、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、異常に高い値段で取引をしたりしているそうです。メールの送信者はそういった行為を辞めさせるよう管理者に訴えたそうですが、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。そのメールはメーリングリスト宛に送られているのでゲームに登録しているすべてのユーザに対して送られています。

そこで、上記のそれぞれの人について、彼または彼女が、ここで問題になっているメールの「送り主」である場合あるいは「悪口を書かれたユーザ」である場合を想定し、想像力を働かせて、以下の質問に回答してください。

1. そのメールを読んだことによって、あなたのそのメールの送り主に対する印象はどのように変わ
 でしょうか？









メールの送り主	メールの送り主に対する印象の変化
アッキー <input data-bbox="331 405 408 483" type="text" value="?"/>	
リサ 	
Kazu1121 	
ハル <input data-bbox="331 707 408 786" type="text" value="?"/>	
とーる <input data-bbox="331 804 408 882" type="text" value="?"/>	
アップル 	
ゴッド 03 <input data-bbox="331 996 408 1075" type="text" value="?"/>	
アマンダ <input data-bbox="331 1093 408 1171" type="text" value="?"/>	

2. そのメールで悪口を書かれたユーザに対するあなたの印象はどのように変わ
 でしょうか？




メールの送り主	悪口を書かれたユーザに対する印象の変化
アッキー <input data-bbox="331 1341 408 1420" type="text" value="?"/>	
リサ 	
Kazu1121 	
ハル <input data-bbox="331 1630 408 1709" type="text" value="?"/>	
とーる <input data-bbox="331 1727 408 1805" type="text" value="?"/>	
アップル 	
ゴッド 03 <input data-bbox="331 1919 408 1998" type="text" value="?"/>	

アマンダ		
------	---	--

3. そのゲームコミュニティ全体に対するあなたの印象はどのように変わるでしょうか？

メールの送り主		ゲームコミュニティ全体に対する印象の変化
アッキー		
リサ		
Kazu1121		
ハル		
とーる		
アップル		
ゴッド 03		
アマンダ		




4. 悪口を書かれたユーザが現実世界での知り合いである場合、あなたと、メールの送信者や悪口を書かれたユーザとの現実の人間関係にはどんな影響がありそうですか？

メールの送り主		メールの送信者や悪口を書かれたユーザとの現実の人間関係に対する影響
リサ		リサとの人間関係：
		ユーザとの人間関係：
Kazu1121		Kazu1121 との人間関係：
		ユーザとの人間関係：
アップル		アップルとの人間関係：
		ユーザとの人間関係：

5. 悪口を書かれたユーザが，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？

メールの送り主		悪口を書かれたユーザとの人間関係に対する影響
アッキー	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	
ハル	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	
とーる	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	
ゴッド 03	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	
アマンダ	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" 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しますか？するとしたら，どんなことをしますか？

メールの送り主		対応・行動する？	具体的な対応・行動の内容
アッキー	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	する・しない	
リサ		する・しない	
Kazu1121		する・しない	
ハル	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	する・しない	
とーる	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	する・しない	
アップル		する・しない	
ゴッド 03	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	する・しない	
アマンダ	<input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text" value="?"/>	する・しない	

7. あなたは、このメールが送られたことによって自分にも何か悪い影響が生じると思いますか？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？あるとしたらそれはどんなことでしょうか？ それとも、メールが送られても何も悪いことは起きないでしょうか？

メールの送り主	あなたへの悪影響は？	悪影響を抑えるための具体的な対応・行動の内容
アッキー 	ある・ない	
リサ 	ある・ない	
Kazu1121 	ある・ない	
ハル 	ある・ない	
とーる 	ある・ない	
アップル 	ある・ない	
ゴッド 03 	ある・ない	
アマンダ 	ある・ない	

8. このメールで攻撃されているのがあなた自身であり、しかもその理由は事実無根のものである場合、あなたはどうしますか？また、他のゲームユーザはあなたのことをどう思うと考えられますか？

メールの送り主	あなたの対応・行動	他のゲームユーザはあなたのことをどう思うか
アッキー 		
リサ 		
Kazu1121 		
ハル 		
とーる 		
アップル 		

ゴッド 03	?		
アマンダ	?		

XI タグとデジタルアイデンティティ

現在、私たちはネット上の記事や写真など（マテリアル）にタグをつける機会が増えてきています。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を付けることができます。またデリシヤスのようなソーシャルブックマーク (<http://delicious.com/>) 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、次にあげるように様々なものがあります。

- 自分自身のために：後でそのマテリアルを見つけるのが簡単になる。
- 他の人のために：そのマテリアルが何を示しているのか知らせることができる。
- オンライン自動処理の対象にするために：ネット上の自動システムによって、そのマテリアルが同じタグを持つ他のマテリアルと集約されるべきものであると識別されるために用いられる。

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、自分の投稿記事が他の人の投稿記事と区別できるよう、自分の記事には「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きます。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。

ワークシート XI

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、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のうちの一々を選んで、なぜそのユーザを選んだのかを書いてください。

選んだユーザ：	選んだ理由：
---------	--------

4. 上で選んだユーザ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？

--

5. 自分がつけたタグについて、もしくはあなたが知っている人がつけたタグについて調べ、それらが本当にあなたあるいはあなたの知り合いの関心を表しているかどうか考えてみましょう。

自分・知り合いがつけたタグ	自分・知り合いの関心を表わしているか？
●	表している・表していない
●	表している・表していない
●	表している・表していない
●	表している・表していない
●	表している・表していない

XII デジタルアイデンティティと職業適性

ワークシート XII

考えてみましょう

あなたがある人事の採用担当者（担当責任者）になったとしましょう。その上でこのワークシートでは、応募者たちのデジタルアイデンティティについて調べ、それがその人事にとって良いイメージを持つのか、悪いイメージを持つのか、人事とは関係ないのか、あるいは何か別のイメージを採用する側に与えるのかを考えてもらうことにします。

まず、どのようなタイプの職種で人事を行うのかを決めて下の表に書き込みましょう。プログラマーやウェブデザイナー、営業マン、経営者、教育者、研究者、音楽家、画家、芸能人など何でも構いませんので、なるべくその仕事の内容やその仕事を行う上での適性が異なると思われる職種を3つあげてみてください。たとえば、プログラマー、営業マン、音楽家といった組み合わせがよいでしょう。

職種1	
職種2	
職種3	

1. 検索エンジンを使って、「平野景由」について検索してみましょう。次に「平野 Akey」と「akey papa-joe」について検索し、検索結果の特徴を、検索されたウェブページの内容に注目して比較してみてください（平野景由さんは、実在の人物で、ネット上でこの3つの名前を使っています）。

検索キーワード	検索結果の特徴
平野景由	
平野 Akey	
akey papa-joe	

2. あなたが今想定している職種に就くのに必要なスキルや、求められる適性を書き出してみましょう。そして、それらを「平野景由」とともにキーワードとして検索してみると、人事担当責任者としてのあなたにとってより有益な情報が得られるでしょうか。

必要とされるスキル・適性	必要とされるスキル・適性と平野景由をキーワードにして検索した結果	有益な情報が得られたか？
職種 1 :		はい・いいえ
職種 2 :		はい・いいえ
職種 3 :		はい・いいえ

3. 人事担当責任者としてのあなたにとって、これまでの検索結果の中に、平野景由さんを採用することに有利に働くものや、逆に不利になるものがありましたか。

	採用に有利に働く検索結果	採用に不利に働く検索結果
職種 1		
職種 2		
職種 3		

4. ソーシャルメディア上で、平野景由さん、または平野 Akey さん、akey papa-joe さんに関する記事がありましたか。あったとしたら、それはどのような印象を人事担当責任者としてのあなたに与えましたか。また、写真はありましたか。あったとしたら、写真の印象はどうだったでしょう。なかったとしたら、写真がないことについてどのように感じたでしょうか。

検索キーワード	ソーシャルメディアでの記事や写真から得られる印象
平野景由	
平野 Akey	
akey papa-joe	

5. では、同じことを自分と友人に関してもやってみましょう。自分と友人の本名とハンドルネーム、それぞれの検索結果の特徴を、検索されたウェブページの内容に注目して比較してみてください。

検索キーワード	検索結果の特徴
自分の本名	
自分の ハンドルネーム	
友人の本名	
友人の ハンドルネーム	

あなたが先ほど書きだした，想定している職種に就くのに必要なスキルや求められる適性を，自分の本名とハンドルネーム，友人の本名とハンドルネームとともにそれぞれキーワードとして検索してみると，人事担当責任者にとってより有益な情報が得られるでしょうか。

自分の場合

必要とされるスキル・適性	必要とされるスキル・適性と自分の本名・ハンドルネームを キーワードにして検索した結果	有益な情報が得られたか？
職種 1 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ
職種 2 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ
職種 3 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ

友人の場合

必要とされるスキル・適性	必要とされるスキル・適性と友人の本名・ハンドルネームを キーワードにして検索した結果	有益な情報が得られたか？
職種 1 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ
職種 2 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ
職種 3 :	本名の場合 :	はい・いいえ
	ハンドルネームの場合 :	はい・いいえ

人事担当責任者にとって、これまでの検索結果の中に、自分や友人を採用してもらうことに有利に働くものや、逆に不利になるものがありましたか。

		採用に有利に働く検索結果	採用に不利に働く検索結果
職種 1	自分の 場合		
	友人の 場合		
職種 2	自分の 場合		
	友人の 場合		
職種 3	自分の 場合		
	友人の 場合		

ソーシャルメディア上で、自分や友人に関する記事がありましたか。あったとしたら、それはどのような印象を人事担当責任者に与えるでしょうか。また、写真があったとしたら、写真の印象はどうだったでしょう。なかったとしたら、写真がないことについてどのように感じられるでしょうか。

検索キーワード	ソーシャルメディアでの記事や写真から得られる印象
自分の本名	
自分の ハンドルネーム	
友人の本名	
友人の ハンドルネーム	

自分については、書き直したくなるような検索結果が出てくるでしょうか。

	書き直したくなる検索結果
自分の本名で検索した場合	
自分のハンドルネーム で検索した場合	

大学の研究者としてのデジタルアイデンティティ

メディアにも良く取り上げられ、またインターネットコミュニティにも強い影響力を持っている英国レディング大学サイバネティクス学部長のケビン・ウォリック教授は、大学の研究者がデジタルアイデンティティをしっかりと作り上げる必要性を訴えています。彼は次のように主張します。

「保守的な昔ながらの考え方を持っている研究者達が、自分自身や自分の所属する大学にとってウェブ上のアイデンティティをきちんと構築することがどれほど重要であるのかについて理解しているかどうか分かりません。従来からの紙媒体での大学案内やパンフレットがもはやあまり役に立たなくなりつつある今日において、大学で責任ある立場にいる研究者たちはウェブ上の情報が学生や受験生にとっていかに影響力を持っているのかについて理解し、インターネット上でアクセス可能な情報こそが重要だということに気付かなくてはなりません。学生たちは、誰が何について教えているかを知るためにインターネットで検索をしていて、その検索結果が学生の選択に大きな影響力を持っているのです。」

大学の研究者たちにとって、適切にコントロールされたデジタルアイデンティティは、その所属機関（大学）の評価を高めるだけでなく、個々の研究者の地位や名声の向上にとっても必要不可欠です、と彼は続けて言います。

「二人の研究者を比較するとしましょう。一人はウェブ上での大きな存在感を発揮している研究者で、もう一人はデジタルアイデンティティがまったくと言っていいほど存在していない研究者です。私の後者の研究者に対する印象は、その人が行っていることは誰からも興味を持たれていないことだ、というものです。もしも、それが興味深いものであるならば、他の人からのコメントが寄せられているはずですし、またそもそもまともな研究者であるならば、いろいろな人が自分の研究上の業績や考えていることを見ることができるよう、関連する情報をネット上に発信するはずだからです。つまり、研究者のデジタルアイデンティティは、その人の学問的貢献がどれほどの価値を持っているのかを表しているのです。」

現在のように、リアルスペースとサイバースペースの境界線がどんどんなくなっている状況では、ウォリック教授の言っていることは大学の研究者のみに当てはまることではないでしょう。ビジネスパーソンもネット上でのプレゼンスを確保しなければ、「活躍していないビジネスパーソン」という印象をビジネス上の相手に与えてしまうかもしれません。

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特定のためのルールは、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。

デジタルアイデンティティの管理

25年にもわたって、大学でITサービスの責任者として勤めているマイクは、デジタルアイデンティティが自分自身にとって、また他の人から見て、どのような意味を持っているのかについてかなりの見識を持っています。

今日の話題となっているソーシャルネットワーキングサービス（SNS）、特にフェイスブックについては、彼自身の経験から、自分自身のことについてネットワーク上に記述する際には、そうした情報が長期間にわたって存在し続けることになるので、用心しても用心しすぎることはないと考えています。「説教臭くなって申し訳ないけれども、SNSに関する多くの議論は、まさに最近起こっていることに注目したものと考えられがちですが、私にしてみれば、これは新しいことでもなんでもないので。」

「確かにSNSは新しいメディアです。しかし、私たちは25年前にも、自分自身のことをネットワークを通じて誰かに知らせるということをしていたのです。その時のデータは今も残っています。ただ、こうした行為が自分の情報を永続的にネットワーク上に存在させることになるということを一般の人が理解するようになったのがつい最近だということなんです。実際、今は世の中にウェブサイトというものがあり、これを使えば後世の人々に対してインターネット上のすべてのものを記録して残すことができますし、さらに、かつて使われていた記憶媒体に保存されたデータよりも、インターネットに保存されたデータには、誰もが非常に簡単にアクセスすることができます。」

このことをふまえながら、デジタルライフをどのように形成していくかを考える際には、リアルスペースでの生活からの教訓を生かすべきであると彼は言います。「多くの人々は、自分たちがネットに投稿する記事を誰が読むかについて考えていません。しかし、私たちが実生活で誰かに話をするとき、自分がどう話されたいかを考えて話すのではなくて、聞き手が期待あるいは要求しているような話方で話しますよね。第一、好むと好まざるにかかわらず、人と話さずに人生を送るなんてことができる人

なんて、ほとんどいないわけですし。」

マイクは、人々がインターネット上での匿名性を信じていることは、インターネットが実際にどのように動いているのかについて、人々が無知であることを物語っているとし、またネットの匿名性を信じ込んでしまうことによってネットユーザは、世界中の人々に向かって自分の生活や自分がしたことについてパソコンを使って語るといった慎重さに欠ける振る舞いをしてしまうのだと指摘しています。また、「だまされやすいというわけではないんですが、・・・まあ、この言葉にはいろいろな意味がありますが・・・現在の一般的な SNS の利用方法が正しいものだという思い込みと無知が非常に多くの人々の間に、特に若者の間に存在すると考えられます。」と述べています。

「SNS におけるオープン性は、実生活におけるオープン性と同一ではありません。たとえば、道を歩いているときに、すれ違う人の名前を知ろうとはしないでしょ。名前はもちろんのこと、その人の人間関係がどうなっているかとか、政治的な考え方がどうかなどについて気にすることはないですよ。」

実際、道のたとえを使ってインターネットの世界のことを上手く理解できるとマイクは言います。「インターネットの世界でも、あらゆる種類のことが起こり得ます。もしもあなたが道を安心して安全に歩きたいならば、あなたはすれ違う人にアイコンタクトをあまりとらないだろうし、暗がり避けるでしょうし、街灯がない場所も避けるでしょう。インターネットにも同じ様に暗い路地があり、とりわけバーチャルの世界とリアルの世界の間にある道を渡ろうとすると、一定以上のリスクを覚悟しなければならないのです。」

バーチャル世界とリアル世界の間境界線を意識し、インターネットに存在するリスクを適切に認識することによって、自分自身のデジタルアイデンティティをうまく管理することができ、このことが自分にとってよい効果をもたらすことができるのだとマイクは結論づけています。

アテンションゲーム

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するために、これから 3 種類のカードゲームをしてみましょう。これらのゲームは他のプレイヤーの関心や注目（アテンション）を集めることを競うものです。カードにはあらかじめ「見出し」（ブログ記事のタイトル）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イ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。）

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イヤーたちの注目を集めるのかを観察・理解しましょう
- 「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しましょう

概要：

このゲームは、どうやったら相手プレイ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。プレイヤー達には一組のカードが配られます。カードの中にはすでに「見出し」（ブログ記事のタイトル）が記入されているものがあります。

所要時間：

5 人のプレイヤーでプレーして、20 分程度かかります。

ゲームのやり方：

5人一組でプレーをします（5人の組を作れないときには、4人でもかまいません）。5人（または4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中に表向きにして並べます。

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、そのプレーヤー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」に記述を追加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」をタイトルにしたブログ記事でどのようなことを書くのかを簡単に説明してもかまいません。

全員が自分の前に「見出し」つ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。それぞれの回でプレーヤーがカードを選ぶ順番を変えます。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ればわかりやすいでしょう。

すべてのゲームが終了したところで、最も多くの人に関心を集めた人が優勝です。

ここまで読み終わったら、早速ゲームをやってみましょう！

ゲームが終わった後で：

答えてみましょう：

ゲームが終わった後で、次の質問に答えましょう。

- どの「見出し」が一番あなたの関心をひきつけましたか？
- 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？
- 他のプレーヤーが選んだ「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？

考えてみましょう：

人々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、デジタル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・理解しましょう
- 「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しましょう
- 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しましょう
- 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てみましょう
- 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しましょう

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、あなた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。

ゲームのやり方：

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、「企業就職志望の学生」や「勉強一途の学生」、「体育会所属学生」、「アルバイトに忙しい学生」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。だからといって、役柄のステレオタイプにとらわれる必要はありません。勉強一途の学生でも、息抜きに飲みに出かけたり、合コンに出席したりすることはよくあることですから。

ここまで読み終わったら、早速ゲームをやってみましょう！

ゲームが終わった後で：

答えてみましょう：

ゲームが終わった後で、次の質問に答えましょう。

- どの「見出し」が一番あなたの関心をひきましたか？
- 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？
- 他のプレイヤーが選んだ「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？
- 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？
- 他のプレイヤーたちの「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（戦略）を変えたいと思いますか？

考えてみましょう：

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。プレイヤー達が、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イ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イヤーたちの注目を集めるのかを観察・理解しましょう
- 「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しましょう
- 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しましょう
- 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てみましょう
- 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しましょう
- 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てみましょう

概要：

このゲームは、どうやったら相手プレイ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人のプレイヤーでプレーして、30分程度かかります。

ゲームのやり方：

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：

答えてみましょう：

ゲームが終わった後で、次の質問に答えましょう。

- どの「見出し」が一番あなたの関心をひきつけましたか？
- 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？
- 他のプレイヤーが選んだ「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？
- (アテンションゲーム(2)をプレイした場合) 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？
- 他のプレイヤーたちの「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（戦略）を変えたいと思いませんか？

さあ、表彰式です！

考えてみましょう：

すべてのプレーが終わって「関心」の集計が済んだなら、表彰式をしましょう。

そして、次の質問について考えてみましょう：

「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』をあなたの将来の雇用主や未来の配偶者、家族が見たときに、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？」

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でしょう。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。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も消えずに残るのですから。

恋人を見つけるなら
「ソーシャルメディア」
それとも「出会い系」？

あなたがあなたで
あるために

SNS中毒者に朗報！！
すべてのSNSが同時に使える
サービスが登場！

あなたがあなたで
あるために

フェイスブックの使い過ぎで
マウスが壊れる事故多発

あなたがあなたで
あるために

ソーシャルメディアを使うと
子供が賢くなるって本当？

あなたがあなたで
あるために

クラウドのなかに
頭を突っ込んでみたら・・・

あなたがあなたで
あるために

ダイエット食品の宣伝にある
「使用前」・「使用后」の写真って
本物？

あなたがあなたで
あるために

マッシュアップなんて、所詮・・・

あなたがあなたで
あるために

ブログサーフィンを楽しもう！

あなたがあなたで
あるために

高名なファッションデザイナーが
パンツについてすべてを語る

あなたがあなたで
あるために

熱愛発覚！

あなたがあなたで
あるために

合コン@銀座
8時に集合！

いつまでやっても
レポートが終わらない・・・

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

今週金曜日に
銘柄日本酒「きき酒」の会！

あなたがあなたで
あるために

無礼な店員ワースト10

あなたがあなたで
あるために

飲み過ぎは周りの迷惑

あなたがあなたで
あるために

気が付いたら
道で寝てた・・・

あなたがあなたで
あるために

最低・最悪の写真集

あなたがあなたで
あるために

一触即発！
このままじゃ暴動が起こる

あなたがあなたで
あるために

ソーシャルメディアは
体に悪いという新事実

あなたがあなたで
あるために

今日もいつものところで

あなたがあなたで
あるために

本日研究会開催
(懇親会もあります)

あなたがあなたで
あるために

ケータイのメアド変えたら
子ヨーめんどうぞさい!

あなたがあなたで
あるために

今時の若者は
昔の若者より
はるかにバカって本当?

あなたがあなたで
あるために

政府, 治安維持に本腰

あなたがあなたで
あるために

権力の横暴ゆるすまじ！

あなたがあなただ
あるために

政府，政策を大きく転換

あなたがあなただ
あるために

一度限りの人生だもの
思い切ったことをやろう！

あなたがあなただ
あるために

職権乱用だ！

あなたがあなただ
あるために

犯罪者の人権は
守られるべきなのか？

あなたがあなただ
あるために

一体、何が正義なんだ？

あなたがあなただ
あるために

芸術は人の心を動かす

あなたがあなただ
あるために

音楽で政治を変える

あなたがあなただ
あるために

ネバーギブアップ!

あなたがあなたで
あるために

人生の夢がはかなく・・・

あなたがあなたで
あるために

ポジティブ・シンキング

あなたがあなたで
あるために

学生注目!!

あなたがあなたで
あるために

就職戦線波高し

あなたがあなたで
あるために

平和ボケする日本人

あなたがあなたで
あるために

普通のサラリーマンになりたい

あなたがあなたで
あるために

若者よ，夢を見るな

あなたがあなたで
あるために

田舎に住もう！

あなたがあなたで
あるために

ボランティアに行こう

あなたがあなたで
あるために

バカにつける薬はない

あなたがあなたで
あるために

やっぱり都会暮らし

あなたがあなたで
あるために

世界に羽ばたく日本人

あなたがあなたで
あるために

世の中不公平だ！

あなたがあなたで
あるために

二番じゃだめなんです

あなたがあなたで
あるために

少子高齢化でどうなる年金

あなたがあなたで
あるために

ムカつく！！

あなたがあなたで
あるために

イヤイヤするな

あなたがあなたで
あるために

手に負えない
ナルシストたち

本当の美しさとは？

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

グダグダ文句言うな！

あなたがあなたで
あるために

偏差値は信用できる

あなたがあなたで
あるために

ガキの遣いじゃあるまいし

あなたがあなたで
あるために

自演乙！

あなたがあなたで
あるために

なめんなよ，公務員！

あなたがあなただ
あるために

お前，ゆとりだろ！

あなたがあなただ
あるために

神降臨！！

あなたがあなただ
あるために

夜通しダンスのすごい写真

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

あなたがあなただ
あるために