

青少年のインターネット利用の現状と危険性について

中 尾 剛

1. はじめに

インターネットの起源である ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) は、アメリカとソビエト連邦が冷戦時代に誕生した。当時のアメリカはソ連からの核攻撃に反撃するために、国内に報復攻撃用のコンピュータを分散配置し、それらをデータ通信でつなぐための技術を、国防総省の高等研究計画局などが開発を行った（軍事機密なので諸説が存在する）。その後、軍関係機関のネットワークが分離し、全米科学財団が学術機関向けに NSFNET (National Science Foundation Network) として継承し、多くの大学や研究機関が接続するようになった。学術研究用であったネットワークは、1990年代前半に商用利用が可能となり、民間企業や一般の市民がインターネットとして利用が可能となった。

インターネットは性善説を前提として設計されている。なぜなら、そもそもは学術研究用のため商用利用されることは想定されていない。そのため、悪用しようと思えばどのような使い方も可能である。現在の青少年は幼少期からスマートフォンやタブレットなどが身近にあり、自在に使って様々な情報を閲覧している。そのため、様々な有害な情報や危険な情報にも簡単にアクセスできてしまう。人生経験の少ない子どもたちにとって、それらの情報の良し悪し判断はつかない。リアルな社会なのかバーチャルな社会なのかも区別がつかず、それらを受け入れてしまうこともある。様々な意味で成長過程にある青少年にとっては、インターネットの情報や ICT 機器の使用形態などは良くも悪くも影響を及ぼすことが考えられる。

本論文では、青少年が ICT 機器やネットワークメディアの利用状況から、心理面や成長面、健康面などにどのような影響を与えているのか、様々な危険や犯罪から青少年をどのように守っていくべきかを考える。

2. 青少年のインターネット利用の現状

「令和2年度青少年のインターネットの利用環境実態調査」(内閣府)によると、青少年のインターネット利用は、ここ数年 90% 以上で推移しているが、その使用機器には大きな変化がある。図1に青少年が利用しているインターネットの利用機器の変化を示す。

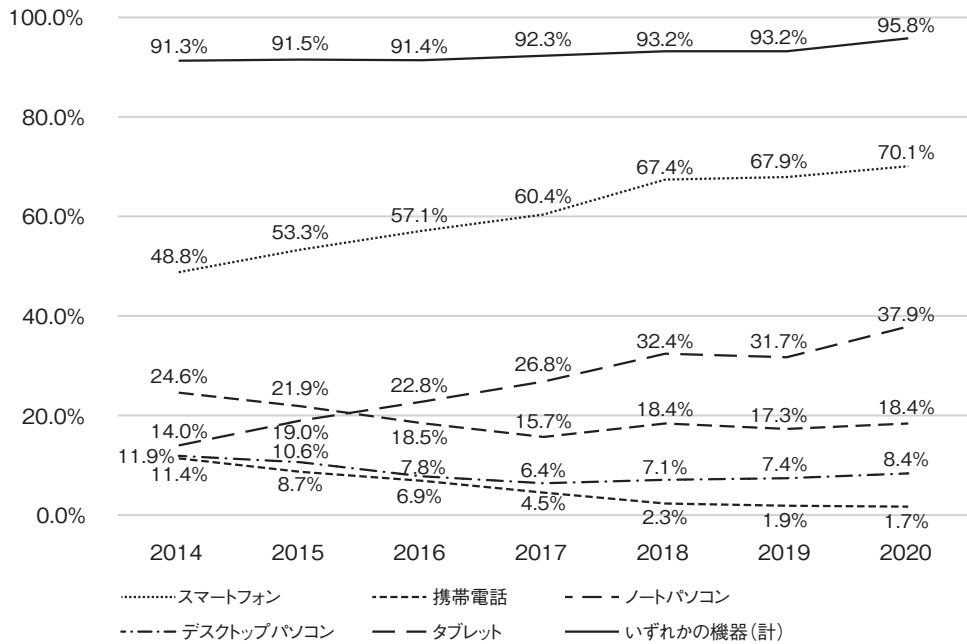


図1 青少年のインターネットの利用機器

2014年48.8%であったスマートフォンは2020年には70.1%に、またタブレットは14.0%から37.9%に増加している。その一方で、ノートパソコンやデスクトップパソコンが減少している。これは機器の小型化や安価化がすすみ、家族共有の機器から個人で使用する機器へ変化していることが考えられる。これにより、青少年は専用の機器を使うことになり、どのような使い方をしているのかが分かりにくくなってきている。

次に、同調査の青少年のインターネットの利用推移を図2に示す。

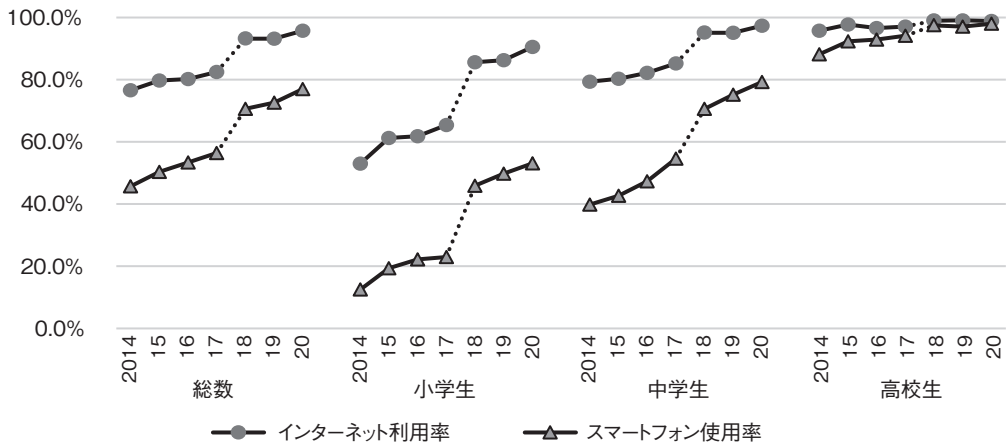


図2 青少年のインターネットの利用推移

調査方法が2017年までと2018年以降が異なるが、インターネット利用率、スマートフォン利用率とも年々増加している。高校生は以前からほぼ100%であるが、小中学生も急激に増加しており、2021年は多くの自治体で後述するGIGAスクール構想で全児童・生徒への情報端末貸与によりインターネットの利用率は100%になると考えられる。

次に、同調査の青少年のインターネットの利用時間を図3に示す。

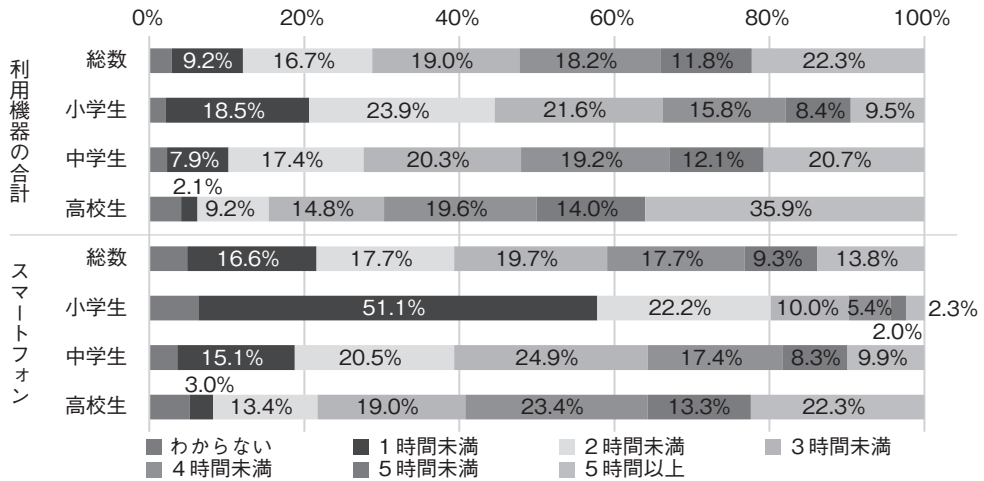


図3 青少年のインターネットの利用時間

インターネットの平均利用時間は昨年度より23分増加し205分となっている。内閣府の同調査によると、目的ごとの平均利用時間は「趣味・娯楽」が最も多く127分となっている。

次に、同調査の青少年のインターネットの利用内容について図4に示す。

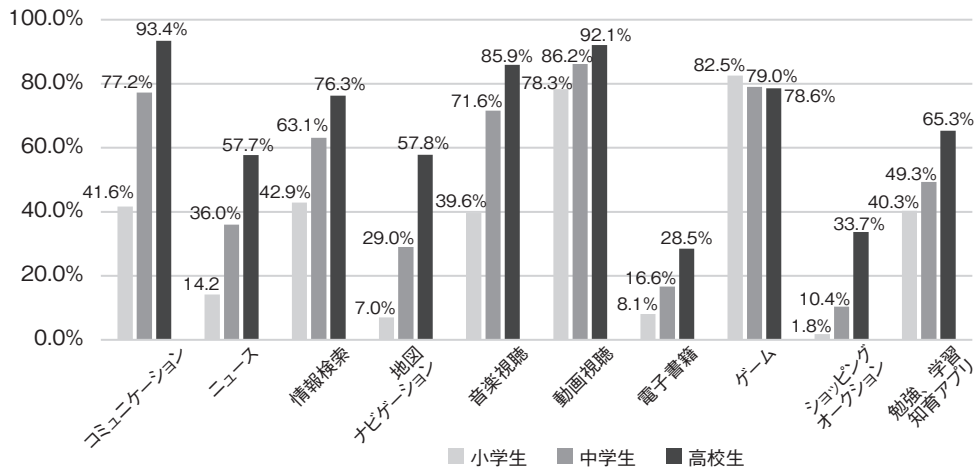


図4 青少年のインターネットの利用内容

全般的にゲームや動画視聴が多いが、ここ数年は小学生の動画視聴が増加している。コミュニケーションのツールとして使用している割合は、小学生では41.6%であるのに対して高校生は93.4%となり、年齢が上がるにつれてLINEをはじめとするSNSの利用が多くなっていく。

インターネットを用いたゲーム（オンラインゲーム）市場も拡大しつづけており、2019年には1兆7千億円に達している^[1]。中でも携帯端末などにインストール（ダウンロード）するオンラインプラットフォームのゲームの市場は2019年には1兆3千億円となり、福島県2021年度当初予算に匹敵する額である。オンラインゲームの特徴は、ゲーム側（メーカー）の要素として、インターネットを介して絶えずアップデートし終わりがなく飽きない、ランキングなどの競争心を煽る、など継続してゲームを続ける仕組みになっている。また、人側（プレイヤー）の要素として、ゲーム仲間とのコミュニケーション（文字や音声によるチャット）、チームでゲームを行うことで一体感や役割分担が生まれる、仲間からの称賛や期待により才能を錯覚するなど、一度オンラインゲームを始めてしまうと自ら止めに難しくなり、深夜までゲームを続けることにより日常生活に支障が発生している青少年も少なくない。

次に動画視聴について各メディアの年代別平均視聴時間について図5に示す。

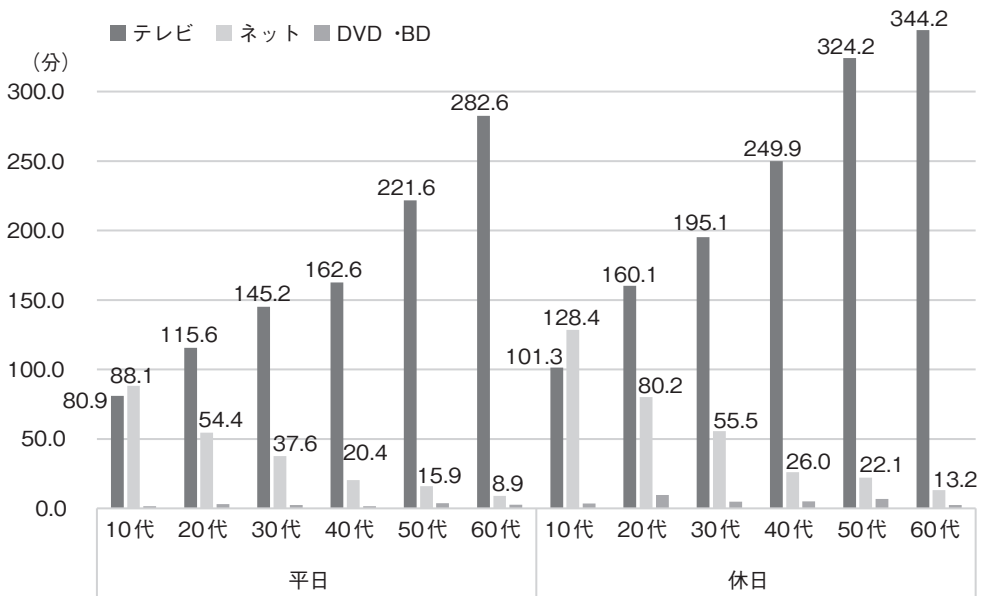


図5 動画系メディアの平均利用時間

年齢が高いほどテレビによる動画視聴が多く、年齢が低いほどネットによる動画配信サービスや動画投稿共有サイトなどの動画視聴が多く、DVDやBlue-rayなどのディスクメディアはほぼ視聴されていないことがわかる。また、10代にあっては、テレビよりもネットを用いて動画を視聴することが多い。動画配信サービスにあっては、利用者数が急増しており、2016年末は1,160万人であったが、2020年末には2,330万人となり4年間で約2倍となった^[2]。新型コロナウイルス

ス感染拡大によっていわゆる「巣ごもり需要」が高まったことも影響していると考えられるが、今後も利用者数は増加すると考えられる。

動画投稿共有サイトを代表する「YouTube」は、インターネットを利用する10代では96.5%、20代では97.2%が利用している^[3]。テレビやラジオなどの放送メディアは国による免許制であり、公共性、中立性、公平性が求められ、情報は発信側に責任がある。しかし、動画共有投稿サイトやSNSなどによる情報発信については、一般市民が自由に情報を発信できるため、発信者よる偏った考え方やデマ、フェイクニュースなどが発信される危険性もあり、基本的には受信者側に正誤判断の必要がある。そのためには、受けた情報をそのメディアの特性を考慮して判断を行うメディアリテラシー教育が重要になる。

インターネット上のWebページなどを一定の基準で評価判断し、選択的に排除するために「フィルタリング」という機能が用意されている。フィルタリングについては、大きく分けて、ホワイトリスト方式、ブラックリスト方式、キーワード（フレーズ）方式、レーティング方式の4つの方式があり、年齢や用途に応じて使用されている。また、2018年の「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境整備等に関する法律」が改正され、18歳未満の青少年がスマートフォンや携帯電話の契約および機種変更の際に、店頭などでフィルタリングの設定が義務化されている。しかし、これについては親（18歳以上）の名義で契約したり、親権者が不必要であると判断したりした場合は、必ずしも設定しなくともよいことになっている。そのため、内閣府の調査では、実際にフィルタリングを設定しているのは小学生で30.1%、中学生で47.5%、高校生で39.4%に留まっている^[4]。また、同調査によると、「大人の目の届く範囲で使わせている」（小学生72.8%、中学生33.4%、高校生15.4%）や「利用する際に時間や場所を指定している」（小学生52.4%、中学生38.9%、高校生16.2%）という回答があり、フィルタリングを設定しなくても子供がルールに従って利用していると判断する親も多いことがわかる。

インターネットの利用は、長時間化、低年齢化が進み、学習や調査用途から、日常生活に浸透などの他にも、短期間のうちに片方の目の瞳が内側に寄って左右の目の視線がずれる「急性内斜視」が青少年の間で最近多発している。また、夜間に携帯端末やゲーム機器から発せられるブルーライトを見ることにより、メラトニンの分泌が妨げられることによる睡眠障害、下を見続ける姿勢を長時間続けることによる頸椎などへの影響も問題になっている。

3. インターネットに起因する青少年が関わる犯罪

現在の青少年は生まれた時にはインターネットがすでに存在し、小型情報端末が身近な存在であった。物心付く前からスマートフォンなどを親に与えられて利用している未就学児も少なくない^[5]。図6に未就学児が利用しているICT端末を示す。

生まれたときからインターネットが身近にある世代は「デジタルネイティブ」と呼ばれており、3歳までの幼児の約7割がスマートフォンを利用している。また、通信機能のあるゲーム機も3歳までに約2割の幼児が利用し、年齢が上がるにつれて利用している幼児の割合も増えている。同調査によると未就学児にICT端末を利用させている理由で最も多いのは、「保護者の手を離れ

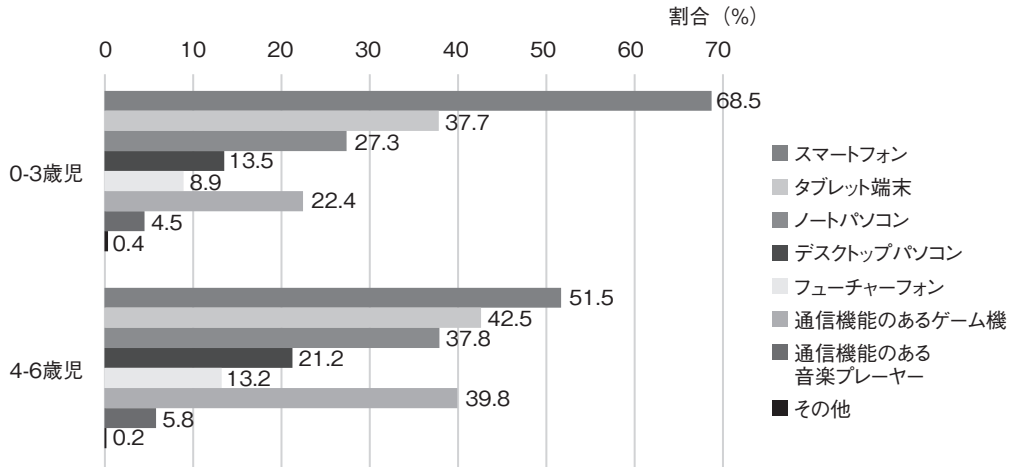


図6 幼児が利用しているICT端末

る（保護者の手を煩わせない）、時間ができるから（静かになる、ひとりで遊ぶ）」が49.3%、「子供の機嫌が良くなるから（泣き止む、笑顔になる）」が43.8%である。子育て時における親の理由から端末を与えられひとりで遊ぶようになり、親子や周囲とのコミュニケーション不足になる。結果、友人や知人とのコミュニケーション手段としてICT端末を利用する機会が多くなっている^[6]。20歳以下では、非対面時においてSNSやメールなど文字によるコミュニケーションによって「感謝の気持ちを伝える」が75.8%、「謝罪する」が75.1%、「抗議する」が73.3%となっている。

また、物心が付く前から利用しているため、怖いという感覚がなく、警戒心も欠かし、犯罪に巻き込まれる青少年も少なくない^[7]。図7に罪種別の青少年被害者数の推移を示す。

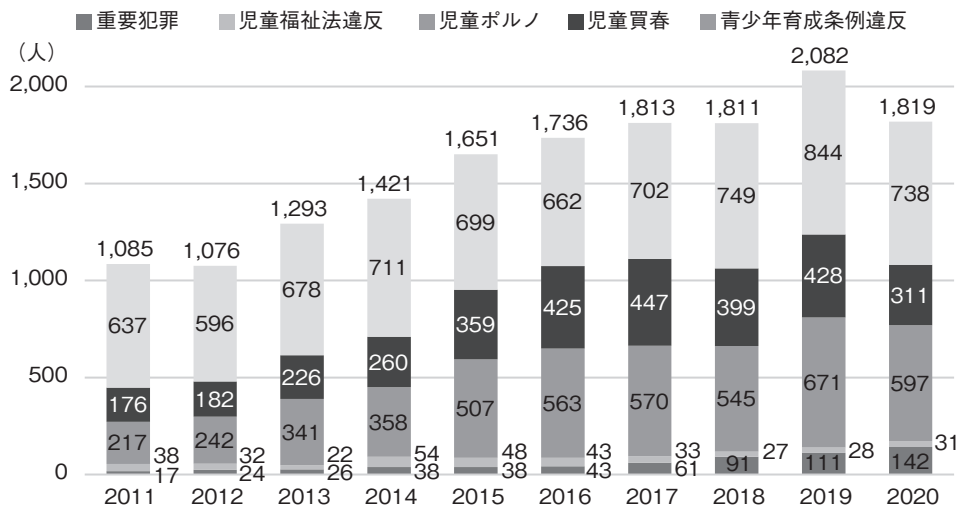


図7 罪種別の青少年被害者数

2019年が突出しているものの右肩上がりでも推移しており、監禁などの重要犯罪も増加の一途を辿っている。その犯罪に巻き込まれるきっかけがSNSであることが多い。図8にSNS等の起因する事犯の被害児童数の推移を示す。

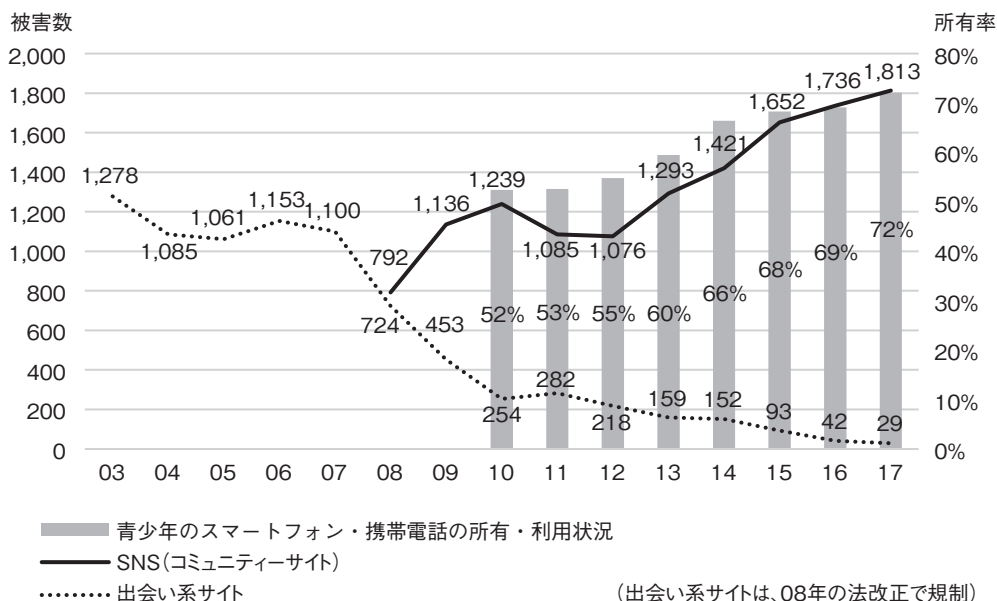


図8 SNS等に起因する事犯の被害児童数

いわゆる「出会い系サイト」による被害は、2008年の法改正により被害数は急激に減少しているが、その法規制を受けないSNSに起因する被害数が増えている。その増加傾向は、青少年のスマートフォン（携帯電話）の所有（利用）状況とほぼ一致していることがわかる。また、2016年度に被害を受けた青少年のうち51.0%が高校生、中学生が37.7%であった。これは前述した青少年のインターネットの利用内容と一致し、SNSに対する警戒心の薄さが原因となっていると思われる。被害が多いSNSは2020年の調査では、Twitterが全体の35%であった。またInstagramは2020年が12%であり、数年前から利用者の増加に合わせて被害者数も増加している。LINEはユーザ登録する際に電話番号による本人認証を行う必要があるため1電話番号につき1アカウントしか利用できないが、TwitterやInstagramは、ユーザ登録にメールアドレスが利用されるため、Gmailなどのフリーアドレスを取得すれば、複数のアカウントを取得することが可能である。そのため、複数のアカウントを使い分けて犯罪に使用される場合が多い。また、青少年側もこのようなSNSを利用し、援助交際など自ら犯罪に巻き込まれる行為を行っている。

SNSは誘い出し被害などの他にも、裸体や下着姿の写真を自ら撮影させ、加害者に送信せられる自撮り被害にあうことが多い^[8]。図9に自撮り被害数の推移を示す。

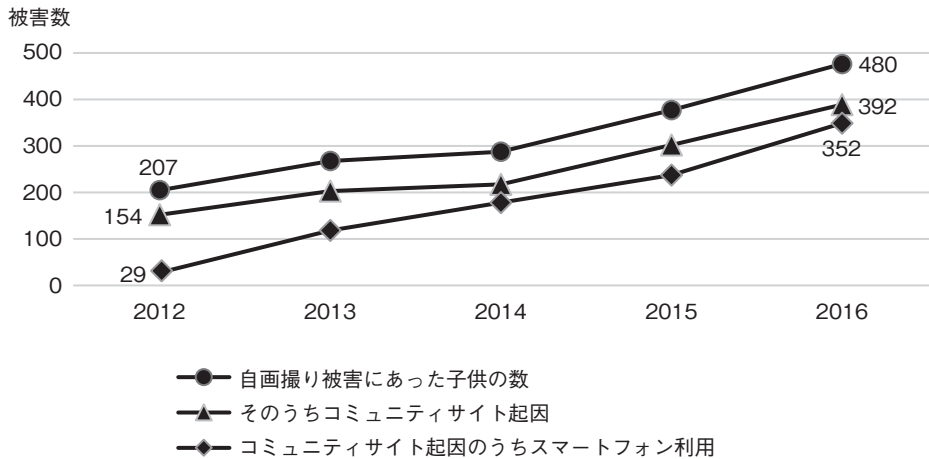


図9 自撮り被害にあった子供の数

図9が示す通り自撮り被害にあう青少年は年々増加しており、SNSに起因する被害が8割を占めている。また、2016年の被害青少年のうち高校生が52.7%、中学生が39.2%と大半を占めている。高校生が自撮り写真を送られる要因は大きく分けて2つある。まず1つ目は、同年代の同性になりすまし、相手を安心させて自撮り写真を要求する。被害者は同年代の同性だと信じて自撮り写真を送ってしまう。もう1つは、最初は悩みの相談に応じてくれたり、愚痴を聞いてくれたりする親切な人を装い、個人情報やプライベートな内容を聞き出す。ある時に豹変しその内容をネットで公表すると脅して自撮り写真を要求され送ってしまう。インターネットに怖いという感覚がなく、警戒心も欠如しているデジタルネイティブが巻き込まれやすい犯罪である。青少年を犯罪から守るための福島県青少年健全育成条例では、これまで画像を要求しその画像を受けることを禁止していたが、2019年4月に画像を要求すること自体を禁止する改正を行った。しかし、警察庁の発表では、2020年にSNSに起因する犯罪の被害を受けた青少年は過去最多の2,082人（高校生1,044人、中学生847人、小学生72人など）となり前年より15.0%増加した。中でも中学生は前年より35.7%増加し増加率が大きい。また、小学生も増加傾向であり、10年間で2倍になった。法改正による犯罪防止は効果が表れない状況である。また、近年青少年によるSNS等への不適切な投稿などが問題となっており、青少年自らのこれらについて危険性や問題点などを考える教育が必要である。

4. 情報モラル教育

2016年12月21日に中央教育審議会によって「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について」答申され、2017年2月14日に小中学校の学習指導要領改訂案が出された。その中で、「情報活用能力」を「学習の基盤となる資質・能力」と位置付け、教科横断的に育成する旨を明記するとともに、小・中・高等学校を通じてプ

プログラミング教育を充実させることになった。それにより、小学校では2020年度より小学校ではプログラミング教育が必修化され、翌2021年度より中学校において、技術・家庭科（技術分野）でプログラミングに関する内容を充実している。さらに、2022年度からは高等学校において、共通必修科目「情報Ⅰ」を新設し、全ての生徒がプログラミングのほか、ネットワーク（情報セキュリティを含む）やデータベースの基礎等について学習することになっている。

また、「1人1台の学習用端末」と「通信ネットワークの整備」によって、子供たち一人ひとりに合わせた持続的なICT教育を目的として、GIGA(Global and Innovation Gateway for All)スクール構想がまとめられ、2019年12月に閣議決定された補正予算では、約1,318億円が盛り込まれた。コロナ禍での教育機会を確保するために、急速にICT機器が学校現場に普及し、いわき市においても2021年夏に市立小中学校の全児童・生徒への端末貸与が行われた。それにより、ほぼ全国の小中学生がICT端末を個々に使用できる環境が整った。GIGAスクール構想で貸与された端末は、学校や教育委員会が管理するフィルタリングなどが設定されているが、学校によっては自由に家庭に持ち帰ることが可能であり、使用する児童・生徒および保護者の情報モラルに期待する部分が多くなっている。

インターネットを伝わる情報は他のメディアに比べて、以下の点の特徴がある。

- ・情報は複製により伝播する
 - 情報の広域性：短時間で多くの複製が広範囲に広がる
 - 情報の保存性：情報は人に与えても減らない
 - 情報の一方性：渡された（盗まれた）情報は取り返せない
 - 情報の不滅性：伝えた情報は消すことができない
- ・情報のやり取りには意図がある
 - 意図の介在：情報のやり取りには送り手に意図がある
 - 目的の存在：情報のやり取りには目的が存在する
- ・情報の価値は一定ではない
 - 人依存性：情報の価値は受け手の価値観に左右される
 - 時依存性：情報の価値は受けた時（時期）により異なる
 - 場依存性：情報の価値は受けた場所により異なる

以上の情報伝播の特性を、青少年の成長（年齢）に応じた説明手法でこれらを理解させることが情報モラル教育の重要な点である。

5. おわりに

未就学児のスマートフォン利用や、学習指導要領改訂、GIGAスクール構想などによりICT端末の使用開始が低年齢化している。また、情報セキュリティを高めることも必要である。インターネットを安全に提供するのは通信事業者の責任であるが、インターネットを安全に利用するためには、家庭、学校や地域社会など教育の責任である。

福島県教育委員会では、2021年度より「次世代のためのメディアリテラシー育成事業」を3

年計画で実施している。その中で「情報モラル教育研究校（キラリ校）」として小中学校 14 校を指定し、情報モラル教育の実践研究を行い累積し、その成果を県内で共有する取り組みが行われている。一方で、デジタル庁の調査によると、「情報モラルが不足している」と考える教職員は 55.0% に対して、保護者は 23.1% に留まっている^[9]。効果的に情報モラル教育を行うには、学校と家庭が連携して早期から教育を行うことが必要である。そのためには、小学生は親子で学ぶことで重要性を知ることが必要である。また、「子供は親を見て育つ」ため親の意識を変える必要がある。中学生は犯罪や依存症などの問題を自ら考える。また情報端末の利用について自ら考える。高校生は情報メディアを主体的に考えて本質を理解する。また、様々なメディアの特性「メディアリテラシー」の重要性を学ぶことも重要である。これらにより、青少年の発達段階に応じた内容で幼少期から情報モラル教育を行うことが重要である。

参考文献等

- [1] 「ファミ通ゲーム白書」、角川アスキー総合研究所、2020 年
- [2] 「有料動画配信サービス利用動向に関する調査」、ICT 総研、2021 年、<https://ictr.co.jp/report/20210817.html>、2021 年 8 月 17 日
- [3] 「令和元年度情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」、総務省情報通信政策研究所、2020 年、https://www.soumu.go.jp/main_content/000708015.pdf、2020 年 9 月 30 日
- [4] 「令和 2 年度青少年のインターネット利用環境実態調査」、内閣府、2021 年、<https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/r02/net-jittai/pdf-index.html>、2021 年 3 月 31 日
- [5] 「未就学児童の ICT 利活用に係る保護者の意識に関する調査報告書」、総務省情報通信政策研究所、2015 年、https://www.soumu.go.jp/main_content/000368846.pdf、2015 年 7 月 28 日
- [6] 「社会課題解決のための新たな ICT サービス・技術への人々の意識に関する調査研究」、総務省、2015 年、https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/linkdata/h27_06_houkoku.pdf、2015 年 3 月 31 日
- [7] 警察庁サイバー犯罪対策プロジェクト資料
- [8] 「夏休みを迎える君たちへ～ネットには危険がいっぱい～」、警察庁・文部科学省、2017 年、https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2017/06/27/1386963_1_1.pdf、2017 年 6 月 27 日
- [9] 「GIGA スクール構想についてのアンケート」、デジタル庁、2021 年、<https://www.digital.go.jp/posts/NL3lOB9E>、2021 年 9 月 3 日

(なかお たけし／情報通信工学・情報教育)