

for School ハラオチ magazine

2023

6

お金や経済の話題をハラオチするまでフカボリする冊子

特集

インターネットと人権侵害

加害者にも被害者にもならないためのケーススタディ

山口県金融広報委員会
では無料の講師派遣を
行っています。派遣で
きる講師や講演内容に
ついては事務局にお問
い合わせください。

TEL 083-933-2608
FAX 083-933-2629



人権に関する前提の知識とイメージ

This chapter explains the meaning and concept of human rights.

地域住民の方や児童生徒のみなさんに「ネットと人権」をテーマにお話しする機会をいただくことがあります。最近は新型コロナウイルス感染症の影響もあって、ゲームやスマホ利用の時間が増えた子どもたちが増えたこともあり、講師派遣の依頼が増えている印象です。

その際、時間が許すときには「この話の中では、人権をこういうイメージでとらえてください」と、かんたんに説明します。講演が終わった後のアンケートを読むと「人権とは何かということ、わかりやすく説明される機会が少ないので助かった」という声が意外に多い印象です。そこでこのテキストでも、「人権とはどういうもので、どのようにイメージするとよいか」という点を最初に取り上げます。

人は自由だ：自由を得るための人類の長い闘い

人権に関する説明にはいろいろありますが、特に重要なのは「自由」です。人は自由に考え、自由に行動してもよい。これが人権の中心をなす考えです。

わたしたち人類の歴史の大半は「一握りの自由な人」と「大勢の自由を奪われた人」の歴史です。なかには奴隷として、人生のすべて、時には命そのものを奪われた人々もいます。

時代が現代に近づくにつれ「人間はみんな平等（に自由な存在）であるはずだ！」という考えが広まってゆきます。この考えは、自由や権力を独り占めにしてきた、少数の特権階級（王侯貴族など）にとっては都合の悪いものでした。それで、自由や平等を求める訴えを弾圧したり殺したりしてきました。

こうした歴史があって、徐々に「**人はみんな平等で自由な存在だ！**」という考えが行き渡り、いくつかの国ではかなりの程度自由に生活できるようになっています。

自由と制限：どんな場合には制限をかけることが許されるのか？

とはいえ、わたしたちが「完全な自由」を持つことは許されません。例えば「気に入らない人を殺すのは、わたしの勝手（＝自由）だ！」なんてことになったら大変です。

わたしたちが無人島でひとり暮らしをしているのであれば、かなりの程度「完全な自由」を得られます。しかし、自分以外の誰かと生活する以上、あまりにも自由に行動してしまうと、周囲の人をひどく傷つけてしまいます。言い換えれば「わたしが自由に行動した結果として、別の人の自由が大きく損なわれる」わけです。

そこで「さすがに、こんな行動を自由にさせて置いたら、ほかの人の命や財産、そして自由や幸福に大きな害が及ぶ」という行動をリストにして、「これはやっちゃダメ！」と知らせることにしました。これが「法律（とくに刑罰を伴う法律）」です。

原則として、法律で禁止されていないことをするのは「自由」です。

ときには、この法律自体が「過剰に人の自由を奪っているぞ！」と問題になり、その法律は妥当なのか裁判で争われたり、法律の改正や廃止が行われたりしています。わたしたちの社会では「自由を求める闘い」は現在進行中なのです。

法律の範囲内で争いが起こったら？

法律の範囲内では自由、つまり何をやってもいいわけですが、その場合に問題となるケースがあります。それは「法律で禁止されていないことを行って、誰かともめごとになったらどうするのか？」ということです。

罰を伴う法律には違反せずに誰かを害した場合には、**刑罰ではなく、「その行為をやめさせる」「その行為による損害を償わせる（損害賠償）」を求めることとなります。**

インターネットと人権侵害

加害者にも被害者にもならないためのケーススタディ

参考 1：自由と制限のイメージ図



参考 2：人権侵害とはどういうものを指すのか？

- (1) その人に対する直接の攻撃
例：身体的・精神的な暴力、過干渉・特定の行為を強要することなど。
- (2) その人にとって大切な人に対する攻撃
- (3) その人の所有権の侵害
持ち物（物だけでなく個人情報なども含む）を盗む、壊す、勝手に使用するなど。

※ これらの行為が児童生徒間で継続的に（立場の入れ替えなしに）行われる＝いじめ

子どもたちの自由を家庭のルールや校則で制限するのは？：憲法で保障されている基本的人権に年齢制限はないので、原則として「法律以外に自由を制限すること」は（双方の合意に基づくこと＝契約などを除いては）できません。

たとえば「お金を貸したけど返してもらえない」という場合とかですね。一般には「民事」と言います。法律で禁止されていないトラブルでは、原則として「当事者同士で話し合って解決（和解）」するか、裁判所で判断してもらって解決します。もっとも、現実社会で一番多いのは「問題にしない、あきらめる」だったりしますが。

ほんとうに「完全な自由」はないのか？

これまでの説明で、わたしたちの自由は、法律の範囲内での自由だったり、ほかの人との兼ね合いで控えたりする必要があるものと、お分かりいただけたと思います。

しかし、実を言うと「完全な自由」をわたしたちは持っています。それは「**内心の自由**」です。心の中のことは誰も文句を言えないのです。**思想・良心・信教の自由**などがそれにあたります。

それに準ずるものとして「言論（表現）の自由」があります。表現とは、自由な内心を言葉やその他の方法で表現することなので、制限する＝内心の自由への干渉となります。そのため、ほかの人の自由、安全、幸福を脅かさない限り、制限はかかりません。

まとめると、わたしたちの「行為・行動」は法律によって制限を受けることがありますが、内心については完全な自由が保証されているとなります。

日本国憲法における人権の項目

日本国憲法における三つの柱の一つが「基本的人権の尊重（第 11 条）」です。この条文をより具体的にしたものとして、「幸福追求権（第 13 条）」とか「法の下での平等（第 14 条）」などがあります。こうしてみると「人権」とは、「**人はだれでも、自分だけの幸福を自由に追いかけることができるんだよ**」と言い換えられるかもしれません。ただし「ほかの人の自由と幸福を傷つけないために、法律を守る必要がある」という点もセットで考える必要があります。

では、家庭内ルールや校則が法律の範囲よりも厳しく、子どもたち（＝未成年者）の自由を制限しても許されるのでしょうか？

一定程度は「許される」とされています。なぜなら「子どもは大人より未成熟で保護の対象なので、教育や保護に必要な範囲で親権者・監護権者や学校が妥当な範囲で制限を加えるのは憲法違反ではない」という考えによるものです。

とはいえ、どこからが「妥当」「不当」かは時代によって変わります。「昔からこうなっている」ではなく、現在の人権意識に照らして妥当かどうかを考えチェックすることが大人には必要です。

インターネット上の人権侵害

What kind of human rights violations are caused by the use of the Internet?

人権侵害はおもに「**その人を傷つけること**」と「**所有権の侵害**」という形を取ります。これらのことは、当然のこととしてインターネット上でも起こります。ここではインターネットにおける人権侵害の構造や特徴について取り上げます。

インターネットとは何か？

端的に言えば、インターネットと言うのは「情報を伝えるためのインフラ（基盤）」のことです。ですので、インターネットによる人権侵害は、すべて「**情報**」でやり取りできるもの・ことによって発生します。

インターネットがもともと軍事技術であったことは意外と知られていません。戦争で、どこかの司令部や電話の中継局が破壊されたとします。すると戦況の報告や命令などの「**重要な情報**」のやりとりができなくなります。これは戦局そして戦争の勝敗に直結する重大な問題です。

そこで、いくつかの重要な施設が破壊された場合でも、情報のやり取りができる仕組みについて研究が進みました。その結果、情報をやり取りする回線を「クモの巣」のように縦横に張り巡らす仕組みが考案されました。インターネットのことを「WEB（ウェブ）」といいます。これはクモの巣のことです。

その後、この情報をやり取りするネットワークや、情報をやり取りする共通のルール（プロトコル）が世界中に広まって、「インターネット」という名前で知られるようになりました。

インターネットによる人権侵害は「情報」のやり取りで起きる

インターネットは「通信網」をつかった「情報をやり取りするための基盤」だとすると、そこでやりとりできるのは「物体」ではなく、「情報」だけです。つまり、インターネットで起こる人権侵害は、情報のやり取りそのもの、もしくは情報のやり取りをきっかけに起きるもの、ということになります。

情報のやりとりによって直接引き起こされる人権侵害の例として、インターネット上での誹謗・中傷、勝手に個人情報（中傷メッセージなどと共に）インターネット上に広められてしまうこと（拡散）、飲食店における迷惑動画の撮影と拡散などがあります。

情報のやり取りをきっかけに起きる人権侵害としては、架空請求や詐欺被害、オンラインゲームなどで知り合った人物に個人情報を握られたことがきっかけで性暴力被害やストーカー被害に遭うなどのケースがあります。

インターネットを利用した人権侵害の特徴

インターネットの人権侵害の特徴のひとつに、情報が「**容易に**」「**またたく間に**」「**広く**」拡散する可能性がある点が挙げられます。

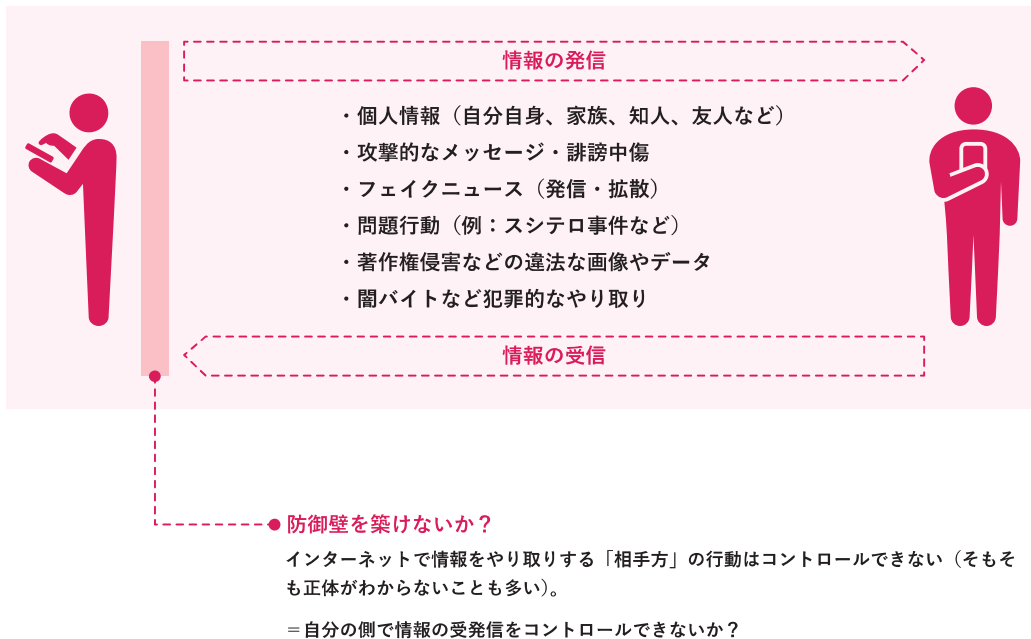
飲食店などでの迷惑行為をインターネット上に公開し、そのことがインターネット上に広く拡散した事件のひとつは、公開から24時間で約100万人の人が閲覧したとされています。インターネットがない時代であれば、全国放送のニュース番組や新聞で大きく取り上げられたいしないう限り、100万人もの人数に情報が届くことはありませんでした。

インターネットの世界では、個人がかんたんに情報を発信できるうえに、閲覧制限などをかけていない限り、その情報は公開した瞬間に世界中の人が閲覧できます。そのため、人権侵害による被害の規模も大きくなりやすいのです。

インターネットと人権侵害

加害者にも被害者にもならないためのケーススタディ

参考3：インターネットにおける人権侵害



多くの人たちが、このピンクで囲んだ部分の言動（＝情報のやり取り）は「バレない」「広まらない」という前提で情報情報端末及びサービスを利用しています。

しかし実際には、いまのところそのやりとりを「バラそう」「広めよう」と思う人がいないだけで、原則としてすべての情報のやり取りは（その気になれば）ネット上にバラまくことができる（＝拡散される）と考えて利用すべきです。

「鍵垢（閲覧者制限を設定したアカウント）」での情報のやりとりなら、自分の親しい人しか見ないから、広まることはない」と考える人もいますが、そのなかの一人が画面をスクリーンショットするなどして、不適切なメッセージを広めることがあります。

このことから「インターネット上でのやり取りは、すべて全世界に公開されたものとして行うこと」を原則とすることが重要です。

さらに、インターネットで人権侵害が起こりやすい背景に、「匿名性が高い」ことが挙げられます。実際には、インターネット上には「足あと」が残ることが多いので、完全に匿名というわけではありません。実際のところ、一般人のインターネットの利用に関しては、9割がた本人を特定できると言う専門家もいます。しかし、わたしたちシロウトがインターネット上の相手の素性を見破るのは困難ですし、インターネットの利用者の多くも「自分の正体はバレていない」という前提で利用しています。

そのため、誹謗・中傷などに簡単に加担したり、攻撃的なメッセージが際限なくエスカレートしたり、インターネット上で身分を偽って活動したりするなどの、人権侵害もしくはそれにつながりかねない言動を気軽に行ってしまう、という面があります。

最後に取り上げるのは「消えない」という特徴です。インターネット上で公開されたデータを消してもら（公開をやめてもらう）には手間がかかります。すべての人が「公開しないでください」というお願いに応じてくれるとは限りませんし、しばらくたって別の人がその情報を再び公開するかもしれません。そのため、インターネット上で公開された、その人にとってマイナスになる情報を「デジタルタトゥー」と呼ぶこともあります。タトゥー（入れ墨）と同じように「消すことがとても難しい」というわけです。

インターネットでは「被害者」「加害者」のどちらにもなりうる

インターネットの人権侵害について考えるうえで、自分が「被害者」にならないこともですが、「加害者」にならないことも重要です。スマホで画像や動画を撮影して、その場でインターネット上のサービスで公開したとします。もしもその画像や動画が不適切な内容で、写っている人に何らかの悪影響が及んだ場合、公開した瞬間に「加害者」になりえます。この点は、インターネットを利用する人すべてが、十分考えておくべき事柄です。

インターネット・学校・人権侵害

Categories of human rights abuses that children and students may experience.

かつて、インターネットを利用するためには、専用の回線やパソコン等が必要で、子どもたちがいつでも自由に使えるものではありませんでした。

しかし現在では、スマートフォンやゲーム機などを通じて、子どもたちが容易に、しかも長時間、インターネットを利用しています。そのため子どもたちが、インターネット利用に伴う人権侵害の被害者や加害者になるケースが増加しています。

この章では「インターネット利用に伴う人権侵害」の問題について、「学校」というフィルターを通して考えます。

子どもの世界におけるインターネット利用

小学生の大半はインターネット利用者である。これが学校、とりわけ児童生徒の人権侵害事案を考えるうえでの大前提です。高学年の児童であれば100%、何らかの方法でインターネットを（たいていの場合日常的に）利用していると考えておきます。

小学生児童の場合、中心となるのは「ゲーム」だと考えられます。最近の主要メーカーのゲーム専用機は、すべてインターネット接続が可能であると考えましょう。また、ゲーム機をインターネットに接続し、ゲーム内で利用する道具や、場合によってはゲームそのものも、ダウンロード販売しています。

次いで利用が多いのが SNS です。SNS とは「ソーシャル・ネットワーキング・サービス」の略称で、「インターネットを介して、さまざまな人とコミュニケーションを取り、人間関係を円滑にする道具」というようなイメージです。

現在、ゲームと SNS の融合がかなり進んでいます。たとえば、2023年現在で人気のオンラインゲームでは「ボイスチャット」と言って、マイクやヘッドフォン（ヘッドセットマイク）を使ってゲームに参加している他のプレイヤーと会話できます。また、ゲーム内で文字のメッセージをやりとりできることも珍しくありません。

逆に、子どもたちに人気の SNS は、情報発信する人たちが「ゲーム攻略法」「歌やダンス」などの娯楽性の高い動画を投稿し、それに対して視聴者は「いいね」や「メッセージ」を送ってコミュニケーションを取ります。人気の動画にはたくさんの「いいね」が付く仕組みは、学校の先生方が「九九を上手に言えたら金のシールを貼ってあげる！」と言って、子どもたちに九九を覚えさせたことに似ていますね。

多くの子どもたち（そして大人たち）に人気のサービスの多くが、ゲームのような「娯楽としての楽しさ」と、SNS の「人とつながる楽しさ」を組み合わせています。だからこそ長時間利用してしまうわけです。

児童生徒や先生たちとインターネットを介した人権侵害について

児童生徒がインターネットを介した人権侵害に関わるケースでは、「学校内」「学校外」に分けて考えることができます。そこに学校の先生方を交えて考えると、次のように分類できます。

学校内（児童・生徒間）：児童生徒間のトラブルがインターネット上で発生するタイプです。人権侵害の原因がインターネット上のサービス（オンラインゲームや SNS など）である場合と、人権侵害の手段としてインターネットが利用されるケースがあります。

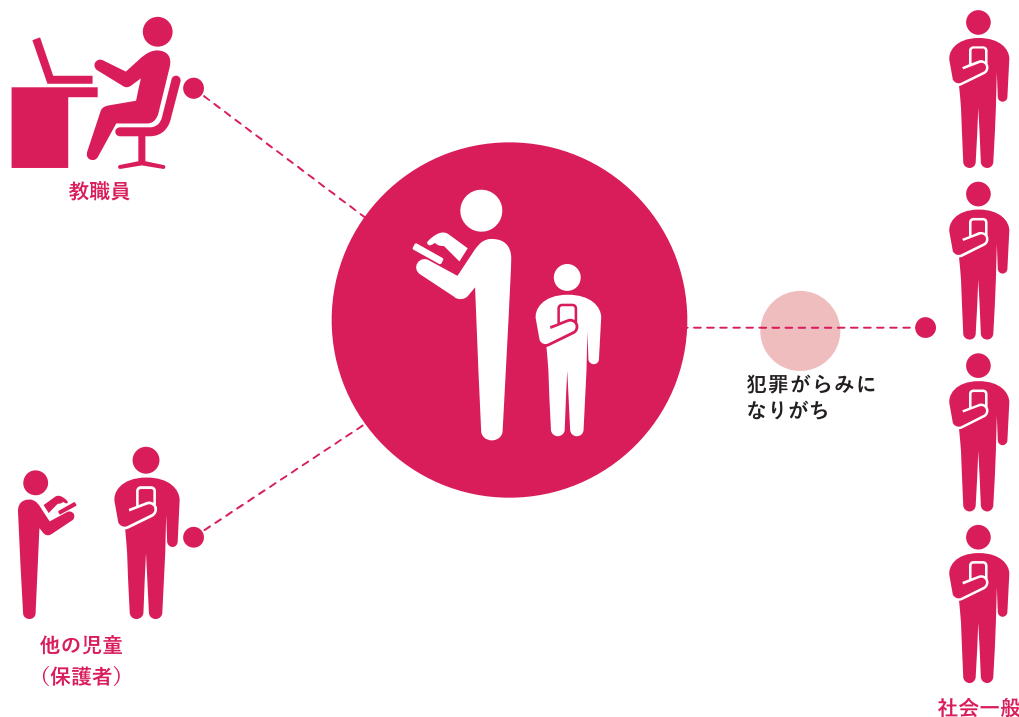
学校内（児童・生徒—学校教職員）：ここには児童・生徒の保護者と学校教職員のトラブルも含

本来は単調で楽しくない作業や学習に、ゲームの仕組みを取り入れ、負担を軽くしたり能率をあげたりする方法を「ゲーミフィケーション」と言います。

インターネットと人権侵害

加害者にも被害者にもならないためのケーススタディ

参考4：児童・生徒を中心に置いて人権侵害事案を整理すると……



めます。学校教職員による児童生徒の誹謗中傷や情報流出、逆に児童・生徒や保護者からの攻撃的なメッセージ送付やインターネット上での誹謗中傷などがあります。

学校外（児童・生徒－社会一般）：児童・生徒がインターネットを介して学校外の人とトラブルになるケースです。個人情報を聞き出され、ストーカー被害や性暴力被害などを経験するケース、もしくは児童・生徒が不適切動画を投稿するなどして「炎上」を引き起こしたケースなどがこれにあたります。

学校外（保護者間）：インターネットを介した保護者間トラブルです。最近では「自分の子どもの写真を、他の保護者が勝手に撮影して SNS に投稿している！」という個人情報の無断使用が問題になることがあります。

人権侵害の加害者にも被害者にもならないためには？

学校における、インターネットを介した人権侵害のリスクを「0（ゼロ）」にすることはできません。また、学校にできるのは「学校にいる間の児童・生徒の安全に配慮すること」までなので、家に帰ってからのことはコントロールできません。

児童・生徒のインターネットを介した人権侵害の大半は、加害・被害ともに「学校を出てから」発生します。そもそも家庭で買い与えた情報端末に関する責任は、各家庭で負うべきものです。この分野で学校が関与する方法は「安全に関する情報や指針について、児童には一定程度教育し、保護者には協力を要請すること」までです。

一方で、教職員が人権侵害の加害者にも被害者にもならないためには、とりわけ学校内での情報端末の利用に関する規則やガイドラインの制定と、実効性を担保するための手順やマニュアル、そして研修が必要です。

学校には、各家庭に対して情報端末の使用方法などを「指示」「制限」する権限はありません。

それらは各家庭で決めて、それによる種々の事態に関しては、各家庭で責任を負うべきです。

とはいえ、学校では「地域の各家庭から児童・生徒を預かり、一定の安全を確保しながら、教育する責任」もあります。すると「権限」はないが「教育と配慮」は必要ということになります。

この状況で学校には「学校としてネット利用に関する推奨ルールや指針を出す」ことと、児童・生徒に対して（教育カリキュラムの許す範囲で）ネットリテラシーに関する教育を施すことまでです。

ネット利用と関連して、校内でトラブル（ケンカなど）が起きた場合は指導することもできますが、せいぜいそこまでです。

勤務時間外に無制限に保護者から相談が入らないよう、連絡手段と連絡時間の制限もお忘れなく。

児童・生徒のネットトラブル（前編）

Case study: Incidents of human rights violations on the Internet caused by children and students.

事例 1：ゲーム依存



事例の概要

中学生の子どもにスマホを買い与えたところ、同じ学校の同級生と一緒にオンラインゲームをするようになった。だんだん時間が長くなり、食事の時間もゲームをするようになり、家にいる間ずっとゲームをしているようになった。ゲーム中の言葉遣いも乱暴になってきたうえ、だんだんとゲームをしているときの声が大きくなってきたのも気がかりだった。さすがに、家族一緒に食事をしなくなったり、風呂もおろそかになったりしていたので、ゲームの使用時間について注意した。するとキレて暴力を振るうように。その後、自室に引きこもって深夜にもゲームをするようになって不登校になった。

学校の先生方が家庭訪問してくれたが、その間もスマホを手放さなかった。見かねた先生が「この時間だけでいいからゲームをやめて、話を聞いてくれないか」と諭すと、激しく泣きながらその場を立ち去り、トイレに入ってカギをかけ、そのままトイレでゲームを始めたようだ。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

① スマホ購入時

時間の制限（ルールと機械的な制限）

② ゲーム時間の超過がみられたとき

依存傾向（病的な状態）の可能性を疑う

③ 暴言・暴力など

学校と足並みを合わせて（協力して）矯正・指導

④ 昼夜逆転から不登校へ

医療機関の受診など「治療」のフェーズへ

ポイント① （ 時間 ） の制限は必須！

事例2：金銭をめぐる逸脱行為（浪費）



事例の概要

小学5年生のクラスでケンカがはじまった。理由を聞くと、オンラインゲームに夢中になったAくんが、お小遣いやお年玉をゲームで使い果たしたとのこと。Aくんは、同じクラスで同じゲームをしているBくんに「おまえの（ゲーム内の）ポイントをよこせ！」と言い、それがきっかけでAくん（およびAくんのなかよしグループ）と、Bくん（およびBくんのなかよしグループ）に分かれて、大きな争いになったらしい。

そのときはAくんを注意して事がおさまったが、次の月にAくんの母親から「うちの子が、わたしの財布からクレジットカードを出して、勝手にオンラインゲームでつかってしまった」と相談を受けた。金額は30万円。Aくんに「どうやって使ったのか？」と尋ねると、「いままで親がカードでゲームのアイテムを買ってくれたことがあるし、ネットの動画で使い方が説明されていた」とのこと。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

① ゲーム開始時

お金の制限（ルールと機械的な制限）

② 浪費傾向が高まる

依存傾向（病的な状態）の可能性を疑う

③ 級友とのトラブルと指導

学校と足並みを合わせて（協力して）矯正・指導

④ クレジットカード不正利用

クレジットカードの管理の徹底（……非常に困難！）

クレジットカードは「同居親族による不正利用は保証しない」となっています。さらにゲーム会社の中には、未成年者の不正利用による契約取り消しの申し出を（保護者の管理不行き届きなどを理由に）拒絶するところもあります。

ポイント②（ お金 ）の制限は必須！（使いかたもチェックが必要）

児童・生徒のネットトラブル（後編）

Case study: Incidents of human rights violations on the Internet caused by children and students.

事例 3：不適切な情報の発信



事例の概要

- ① クラスの子とケンカした。腹が立ったので、仲のいいクラスの子といっしょに、SNS でこの子の悪口を同じ学校に通っていて、SNS でつながっている人に広めた。翌日から、あの子みんなに無視されてるよ。まだまだ気がおさまらないから、あの子の写真をこっそり撮影して、ネット上に公開しよう。教室で着替えてるところを撮って、この子の本名でアカウント作って、住所とかも書いて、「わたしエッチな小学生で、大人の男の人と遊びたい！」って一週間前に書いた。昨日から行方不明らしい。
- ② 友だちとコンビニに行った。店員さんが、あんまりレジのところにいるし、客も僕たちだけだった。すると一緒にコンビニに行った友だちが、ふざけてレジでお金払う前にアイスを食べはじめた。なんか面白そうだったし、あとでお金払えば別にいいやと思って、みんなでこっそり食べて記念に動画を撮影した。仲間内の鍵アカで公開したら、誰かがそれを勝手にネットに公開した。大変だ！

SNSアカウントのうち、特定の利用者だけが閲覧できる（＝鍵がかかっている）ものを「鍵アカ」といいます。

また、自分が公式に公開しているアカウントとは別のアカウントのことを「裏アカ」と言います。

いずれも「隠れてやっているから」「ここにいるのは仲間内だけだから」と油断して、不適切情報を公開する温床となっています。

これらのアカウントで「こっそり」公開したはずの不適切な情報が、閲覧した人によって勝手に拡散されたり、自分自身が「鍵アカ」「裏アカ」に投稿するつもりで、誤って公開アカウント上に投稿（誤爆）したりしてトラブルになるケースが後を絶ちません。

基本は、SNSに投稿したものは、すべて公開される（バレる）という意識でいましょう。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

① スマホ購入時

使いかたの規制とペナルティの設定

② 普段の使い方などから兆候をつかめるか？

かなり難しい！⇒プライバシー配慮と監督責任の両立が必要になる！

子どもには子どもの人権があり、保護者であっても正当な理由もなく過剰にプライバシーを侵害することはすべきでない。

③ 暴言・暴力など

自分の子どもが「加害者」となる可能性は常に頭に入れておく

④ 事件の発覚・炎上後の処置

「逃げる」と追いかける！

⇒速やかな謝罪＋専門家などへの相談

ポイント③ 不適切な情報は出したら終わり！

事例4：個人情報の発信と犯罪被害のリスク



事例の概要

- ① 子どもが「SNS にダンス動画を公開したい」と言うので許可した。わたしが撮影して、わたしのアカウントで動画を公開したので問題ないはずだ。見る見るうちに視聴回数、いいね、フォロワーが上昇したので、親子で驚いていた。しばらくして、子どもから動画を見せてもらったという担任の先生が慌てた様子で電話してきて「動画は消したほうがいい」という。越権行為だ！先生にそんなことを言う権利はないはずだ！そういったあと、先生は「お嬢さん、胸に名札が付いてるんです」と言った。
- ② ゲームで欲しいアイテムをプレゼントしてもらった。ゲームのメッセージをやり取りしていると、同じ小学5年生の女の子と名乗った。その後、通っている学校や、住んでる場所など、色々メッセージをやり取りした。そのうちに写真を交換。ある日「わたしの下着の写真送るね」と言われた。「なんで？」と思っていたら、「わたしだけじゃ恥ずかしい。あなたのも送って」と言われた。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

- ① きっかけ：その出会いは偶然なのか？
子どもをねらう犯罪者は「子どものいる場所」で待ち構えている。
⇒ SNS・オンラインゲームに子どもたちが大勢いる
- ② 親しくなる～深いやり取りに発展
「グルーミング」で距離を縮める
⇒ やり取りしてもよい相手を限定（リアルで知っている信頼のおける人）
- ③ 個人情報の開示
教育と機械的な制限（使用できるアプリの限定）
⇒ 個人情報はパズルのピース。突き合わせると「特定」される！
- ④ 危険な接触（実際に出会う、送ってはいけない情報を送ってしまうなど）
「プライベートゾーンの写真の要求＝犯罪者」と考える
プライベートゾーンとは、わかりやすく言えば「水着や下着で隠す体の部位」のことです。
これらの部分は、見ようとしても見せてもいけないし、ましてや軽々しく触れてはいけないことを教えておくこと（＝基本的な性教育）は重要です。

ポイント④ （ 個人情報 ） の発信リスクを大人が理解しておく

オトナのネットトラブル（おまけ）

Case study: Cases of human rights violations on the Internet caused by school teachers and parents.

事例５：教職員による情報系トラブル



事例の概要

- ① 児童の成績を処理するために、家にデータを持ち帰って作業することにした。データを USB に入れて自宅に持ち帰り、作業しようと思って USB を……USB は……どこだっけ？
- ② テストの採点は楽しくない。あんなに一生懸命教えても、何もわかっていない生徒たちも存在するわけだ。うんっ？なんだ、このふざけた答えは！さすがにこれはないだろう。あまりにもひどいので、この解答を撮影してネットに公開。あれ？なんでわたしがネット上で非難されているんだ？
- ③ 家で準備した教材を授業で使うことにした。ちゃんと私物のスマホを授業で使う申請をして、いざ電子黒板に投影……されたのは、普段見ているアダルト動画のサイトだった。あれっ？
- ④ 課外活動の打ち上げで、保護者と一緒に居酒屋へ。みんなで盛り上がって大さわぎ。ある日、管理職に呼び出された。わたしが異性の保護者とハグしている写真がネットに公開されているような。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

そもそも、家に持ち帰りの仕事が多いことと、教員には微々たる手当だけ与えて残業手当を出さないことが問題の根源です。それはそれとして、危機管理は別の問題として対策を打つべきです。

基本的には、データは安全なところで一元管理する「クラウド」方式が安全とされています。この場合はログインに多段階認証などを導入すべきでしょう。逆にUSBやパソコンなどは盗難や紛失リスクあり、推奨されません。

そもそも私物の情報端末は、教室への持ち込みや使用を禁止するのが原則です。また私物の情報端末に仕事のデータを入れないことも徹底が必要です。

① USB（やPCなど）の紛失

クラウドへの移行が現実的になってきている（事業所の責任）

② 児童・生徒の答案を SNS で公開した事案

子どもの人権に対する感覚をアップデートする必要性！

③ 不適切な情報が移ってしまった事例

違法性がなければ本来は罰せられる筋合いはない

⇒とはいえ評判は地に落ちる。仕事とプライベートを分ける必要性

④ 打ち上げ風景の拡散

人が自由に出入りできる場所では常にカメラが回っているとする

⇒SNS上の「いいね」欲しさに他人を平気で売る人々の存在

ポイント⑤（私物）に仕事のデータを入れないことの徹底！

事例6：保護者のトラブル事例



事例の概要

- ① うちの娘がクラスの友だち数人を家に連れてきた。わたしは子どもが好きだし、いっしょに遊ぶことにした。みんなかわいいなあ。みんなで写真を撮ろうよ。わたしのスマホで撮影ね。あ、それから動画も取ってあげようか？みんなで歌って踊って、いいねえ。せっかくなので SNS にアップしたら、まあまあいいねがついた。かわいいもんね。なのに「勝手にうちの子を撮影するな」「アップした動画を削除しろ」って、最近は常識のないクレマー的な親が多いのね。
- ② PTA の役員の仕事をめぐって、A ちゃんのママとトラブルになった。大したことではないと思うのだけれど、A ちゃんママはずいぶんご立腹の様子だ。しばらくして、うちの子が「学校に行きたくない」と言うので理由を聞くと、「A ちゃんや、その友達から無視されるなど、いじめがはじまった」とのこと。A ちゃんママに連絡すると「誰と遊ぶのがうちの子の勝手でしょ！」と怒鳴られた。

検討内容：どんな手立てを講じることができただろうか？

①-1 自分の子どもの友人たちを撮影することについて

子どもの人権を尊重する姿勢が必要

⇒ 個人情報＝固有の財産＝親でも本来は好き勝手はできない

①-2 SNS で公開した画像や動画の削除について

本来は求められたら応じるべき

⇒ 応じる人は最初からやらない（削除要請は非常に困難になりやすい）

②-1 保護者間トラブルの発生と「保護者グループ」間の争いについて

大人もやらかす＋問題行動が普通に起きる

⇒ 民事のトラブルは個人間の解決（裁判含む）が原則。

④ 保護者間の争いが子どもを巻き込む大さわぎになることについて

家族や職場に問題が飛び火して、拡大炎上してゆくことも

子どもたちが SNS のグループなどで陰湿ないじめ行為や悪口のやり取りをするのと同じように、保護者が仲たがいでネット上で問題行動をする場合もあります。

ポイント⑥ 保護者の教育も必要！（鎖）は弱いところから切れる。

あなた自身がセキュリティに気を配っても、あなたの家族や知人・友人が画像を好き勝手に公開するような人の場合は、そこが「穴（セキュリティホール）」になる、という意味です。

ネットトラブルの予防と対処

This chapter explains the meaning and concept of human rights.

これまで見てきたように、学校に関わるすべての当事者（児童・生徒、保護者、教職員）に、ネットを介した種々のトラブルに遭う可能性があります。これらの被害を防いだり抑制したりするためには「教育」「ルール作り」「仕組みや物理的な抑止」が必要です。また、それでもトラブルは起こるもの。発生したときの「対処」も考える必要があります。

ネットトラブルの予防や抑止のために行うべき3つのこと

教育：ネットの特性や利用方法、モラルに沿った使い方をする必要性や、そうしなかった場合の深刻な結果などの情報を、具体例を交えて学ぶことが効果的です。

ルール：教育の内容に沿って、具体的で実効性のある制限（ルール）を作ることが推奨されています。児童・生徒に対しては、「時間」「金銭」「受発信する情報の内容」「親しくなっている相手」に関する制限を儲けることが必要です。

守れなかった場合の妥当なペナルティや、成長（およびルールを守ってこれたかどうか）に伴う制限の解除や拡張についても考えておきます。このルールは、お子さんたちと保護者が一緒に考えるほうが望ましいとする専門家が多いようです。

仕組みや物理的な抑止：人間の心は弱いので、単にルールを設けるだけ、言い換えれば「その人の気持ちや自制心任せ」にするのは危険です。それで、深刻な事態が発生しにくいような仕組みや何らかの物理的な対策を講じます。

たとえば、子どもの情報端末（およびゲーム機）には制限をかける（フィルタリングなど）とか、教職員の場合は「子どもにかかわるデータはクラウド上に置き、ダウンロードも印刷しての持ち帰りも禁止」などとする方法です。

トラブルが発生した場合の対処法について

ネット関連のトラブルの対処に関しては（１）事実を早く報告し（２）必要な情報収集を行ったうえで（３）包み隠さず正直に公開・謝罪し（４）責任追及ではなく検証を行い（５）再発防止に努めることが望ましいと考えられます。

事実を早く報告する：「USBを失くした」などの事態は、気づいた時点ですぐにしかるべき権限を持つ人に報告します。そうしなければ、以後の「対処」のステップがはじまらないからです。

必要な情報収集を行う：事実確認をします。とりあえず全体像をつかむためのスピーディーなヒアリングなどと、その後も継続する詳細な調査、それぞれが必要です。

包み隠さず正直に公開・謝罪：その情報を知らせるべき人に、正直に情報を開示します。現時点で確認できたこと、ヒアリングで分かっているが事実確認まで至っていないこと、まだ確認できていないことに分け、それぞれそのように伝えます。追加の情報提供が必要であれば、その件についての情報公開スケジュールや担当者を伝えるとよいでしょう。

責任追及ではなく検証を行う：責任追及が必要な状況もありますが、それよりも「問題発生の原因」「なぜ防げなかったか」「問題が拡大した理由」「再発防止のために」など、その後につながる検証を行う方が建設的です。責任追及に終始すると、その後によろしくした人たちが「隠す」ようにシフトしやすくなります。

再発防止：具体的で実効性のある再発防止策をまとめます。具体的で実効性のある「行動」をはっきり定める必要があるでしょう。

ネットトラブルへの対応の基本的な考えは「どうせバレる」です。このネット時代に、誰が情報をリークしたり、ネット上に公開したりするか分かりません。バレる前提でオープンにしたほうが、詮索されずに済みます。

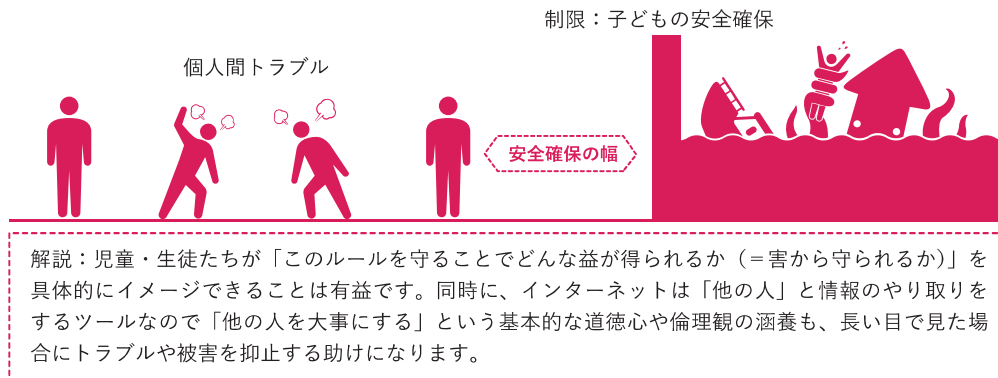
いわゆる「炎上」に対する対応で、問題のコメント、画像、動画を消去して逃げたり、苦しい言い訳をしたりするより、素直に「ごめんなさい！」と言う方がよいと考えられています（早めに弁護士などに相談することも重要です）。

仲間内のノリも含めて「ここだけの話」にすることは無理と思って、最初から事実を認めて情報は公開のうえ、必要なら謝罪する。成功している危機管理の要諦です。

インターネットと人権侵害

加害者にも被害者にもならないためのケーススタディ

参考5：自由と制限のイメージ図（家庭用ルールに置き換えたもの）



「法律（禁止ルールや罰則を伴うもの）は人類の失敗の歴史」というような意味のことをおっしゃる法律家もいるようです。

この行動を取ると、個人もしくは社会にとって良くないことが怒るので禁止したということです。

この考えを理解できると、法律やルールを守るのが楽になります。逆に「目的が不明」「合理的に説明できない」ルールは守るのがしんどいということです。

参考6：学校から各家庭に示すことが妥当と思える基本（推奨）ルールの例

- （1）時間の制限：時間の長さや時間帯。使ってはいけない場面など。
- （2）お金の制限：自由に使ってよいお金の範囲について。
- （3）受発信してよい情報について：攻撃的なメッセージ、暴言などを発すること。ポルノなどの有害情報へのアクセスについて。
- （4）親しくなってい人の範囲：既に顔を知っていて信頼性の高い人だけ、など。

※ これらの制限に実行を精を持たせる手段が「フィルタリング」「機能制限」など。

オンラインゲームを配信している事業者も、社会貢献事業の一環として、子どものオンラインゲームトラブルの予防法などの情報を公開したり、講師派遣事業を行ったりしています。

大手事業者のテキスト類などを拝見し対象では、この4つのポイントに言及しているケースが多いように思います。

この4点+フィルタリングを基本として、プラスアルファの情報を加える感じでお考えいただくのが良いかと思います。

この手の制限があまり多いと、子どもたちもうんざりします。この4点くらいがまともな制限ではないかと思っています。

ぶっちゃけたことを言えば、どんなに注意していてもトラブルが起きる時は起こります。発生可能性を減らし、発生しても小さく収め、なおかつ発生した事態に素早く対応する。口で言うのは簡単ですが、そのためにネットトラブルに対応するための「基本指針」「ガイドライン」「具体的な手順とチェックリスト」などが整備されていると、現場の先生方は助かるのではないかと思います。

待ったなしの「児童・生徒」へのネット+人権教育

洋の東西で、とても似通った言葉が残っています。

自分がしてほしいことは相手にもしてはいけない。 —孔子

自分がしてほしいと思うことを他の人にもしなさい —イエス・キリスト

相手の立場に立って物事を考え、そのように行動しましょう。この精神でインターネット利用をする分には、少なくとも「加害者」になる可能性は低いと思います。「自分という人間は、世界に一人だけの大切な存在なのだ。そうであるならば、ほかの人も自分のように大切な人間なのだから、けっして傷つけたりしてはいけないのだ」。これが「人権意識」の基礎です。

とはいえ、ものごとはそう単純ではありません。偽情報（フェイクニュース）の拡散事例の多くは「善意」によるものです。ウソに踊らされた人が、ウソの情報を信じて広めてしまい、それによって誰かが傷つくという図式です。ですから、基本的な人権意識に加えて「ネット上で注すべきポイント」に関しても、年齢に応じた教育が必要です。

本来、これらの大部分は家庭教育で行うべきです。とはいえ、さまざまな背景を持つ子どもたちが、一同に同じレベルの教育を受けられるという「学校」ならではの特性を生かして、子どもたちに「ネットリテラシー」を教えることも必要な昨今なのです。

付録：いくつかのチェックリスト

Check list.

児童・生徒のネットトラブルの予防対策

- ☐ 学校としての推奨ルールを作成しましたか？
- ☐ そのルールを明文化して各家庭に向けて配布しましたか？
- ☐ そのルールについて繰り返し説明したり、言及したりしていますか？
- ☐ 保護者や児童・生徒の意識を高める学習機会を設けていますか？

など

教職員のネットトラブルの予防対策

- ☐ 私物の情報端末は教室に持ち込み禁止になっていますか？
- ☐ 私物の情報端末に業務に関する情報を入れていませんか？
- ☐ 児童・生徒や保護者と私的なメッセージのやり取りはありませんか？
- ☐ 私的なSNSに児童・生徒の情報を掲載していませんか？
- ☐ 信用失墜行為に抵触しそうなことを撮影して（されて）いませんか？
- ☐ 法に抵触することを行っていませんか？

など

補足：人権およびネットリテラシーの問題については、「道徳」の観点で取り扱うことも多いと思います。しかし個人的には、道徳の問題というより「法」の問題としてとらえたほうが、物事がスッキリする印象です。道徳観や倫理観は人によって微妙に、ものによっては大きく異なります（例：同性婚、地域の慣習や近所づきあい、家族同士の相互扶助をどこまで行うべきかなど）。これらの問題で「これが道徳的に正しい」とすると、他の価値観を持つ人の自由や幸福を、法律の根拠なしに制限できることになります。これは差別や迫害につながります。基本的人権は「法律を守っている限り、すべての人は平等に自由や幸福を追求できる」とあるので、「このあたり（うちの家族や親族、集落など）では、このやり方を守らないと困ったことになるよ」というのは、立派な人権侵害に当たります。

このテキストでは、人権の問題をベースにした消費者被害（ネット関連のトラブル）を扱っていますので、根底には「基本的人権の尊重＝法律の範囲内では多様な価値観が認められる」という考えがあります。児童・生徒のみなさんにも「これはルール（法律）上アウトだね」「これは安全のために（ルール違反ではないけれど）制限したほうが良いね（＝推奨）」「自由と言っても、みんなが気持ちよくネット利用できるには、お互いどんなことを心がけるといいだろうか（多様な価値観の尊重）」という観点でを整理し、児童・生徒のみなさんに考えていただくのはどうかと思っています。

製作 山口県金融広報アドバイザー 岡本浩司（2023年6月作成）