

# 新しい情報社会の到来



狩猟社会



農耕社会



工業社会



情報社会



新しい情報社会  
Society 5.0

狩猟・漁・採取

農耕・放畜・モノ

機械制工業・モノ  
エネルギー

モノ・エネルギー・情報

動植物を狩猟採取し、移動しながら生活。石斧の狩猟技術、言語等が発達。

穀物を栽培し、肥沃な土地に定住しながら生活。農機具、天文学等が発達。

工場で産業機械を動かし、大量生産・大量輸送、大量消費。自然科学发展。や印刷技術が社会を支える。

## 現在

情報が、主要な資源（水、食料、エネルギー、工業製品等）と同様の価値をもち、生産・流通・消費される社会。

仮想空間（サイバー空間）と現実空間（フィジカル空間）を融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を図る

## 情報社会

何が変わった？



便利になったこと！注意しないといけないこと！！

考えてみよう



## メリット

- ・ほしい情報がすぐ得られる。  
(Google、Yahoo、電子ニュース等)



- ・情報発信が、簡単に、瞬時にできる。  
(YouTube、X、Facebook等)

- ・情報共有が、簡単に、瞬時にできる。

- ・誰とでも、どこでも、いつでもコミュニケーションをとれる。  
(Line、Facebook、Instagram等)

- ・どこでも、いつでも買い物ができる。

(Amazon、楽天、フリマアプリ等)

- ・仕事の効率化 (ペーパレス、AIの活用)
- ・仕事の多様化 (リモートワーク、ユーチューバー)

- ・安全確保 (防犯カメラ等)

- ・キャッシュレス (カード決済等)

## デメリット

- ・過剰な情報 (判断力の低下)
- ・フェイクニュース
- ・情報の信ぴょう性が薄い



- ・一度拡散した情報は取り消せない

- ・プライバシー権、肖像権、著作権の侵害

- ・なりすまし

- ・個人情報の漏洩

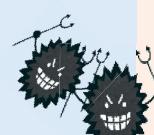


- ・ネットいじめ

- ・オンライン詐欺



- ・人間関係の希薄化

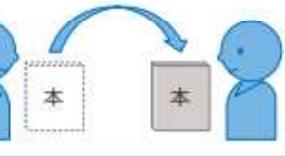
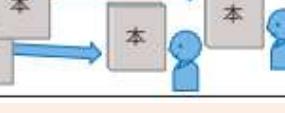


- ・監視社会？

- ・カード番号の盗用、スキミング

# なぜ?このような事が起こるの? 情報、メディア、人の特性を知ろう

## ①情報の特性

	情報	もの(本)	
形がない	見えない → 各自が解釈する → 人によって解釈が変わる可能性 	見える → そのものを認識できる 	<b>無形性</b> (かたちがない) ・発信者の視点で情報が切り取られます。 → 真実をまるごと伝えるのが難しい ・受取者の立場・経験・価値観、地域等によって受け止め方が異なります。例: ①大型スーパーオープン 市民は嬉しいが、商店主客が減らないか心配 ②真面目と言われる 嬉しい人も嫌な人もいます。
消えない	内容が複製され伝わり、元に残り続ける → 複製されたかどうかかもわからない 	宛先に移動され、元の所から消える 	<b>残存性</b> (のこる) ・情報は受け渡された後も発信者に残ります。 また、一度生まれた情報は、意図的に消去しても完全に消えることはなく、記憶や痕跡として残ることがあります。
複製が容易	デジタル媒体は複製が容易 	時間と手間とコストかかる 	<b>複製性</b> (つくれる)
容易に伝播する	ネット経由で瞬時に伝わる 	物理的な手間がかかる 	<b>伝播性</b> (ひろまる)

【高等学校情報科「情報Ⅰ」教員研修用教材(本編)】第1章より

## ②メディアの特性

(メディアには、それぞれ得意なこと、不得意なことがあります。目的に応じて使い分けることが大切です。)

コミュニケーション…誰かと互いの考え方や感情、価値観、情報を伝えあう行為を言います。

伝わり方は、それを行う「人」、使用する「メディア\*」、伝える「内容」によって大きく変わります。

\*メディア…情報を伝える媒体（対面での会話・新聞・テレビ・ラジオ・雑誌・手紙・電話等）

同期型コミュニケーション: 情報の送り手と受け手がほぼ同時にやり取りを行うこと。

非同期型コミュニケーション: 情報の送り手と受け手が異なる時間にやり取りを行うこと。

## 対面



相手の表情を見ながらの対話は、一番誤解が少ない。でも、いつでもできるわけではありません。

同期・非同期	伝わる要素		
同期	音声、表情、身振り、視線、雰囲気など		
容易性	保存性	匿名性	公開性
◎	×	×	△

## 手紙



心がこもっている印象を与えます。しかし、手紙を書きあげ、相手に届くためには時間がかかります。

同期・非同期	伝わる要素		
非同期	文字、表現（行間、文末）、絵など		
容易性	保存性	匿名性	公開性
×	◎	○	×

## 携帯電話（通話）



声のコミュニケーションはニュアンスを伝えやすいですが、表情が見えない分、誤解が生まれる可能性があります。

同期・非同期	伝わる要素		
同期	音声、間など		
容易性	保存性	匿名性	公開性
×	×	△	×

## 電子メール



時間と場所を選ばず情報を送付・受け取れます、文字を中心のため、送信者の気持ちが伝わりにくいという一面があります。

同期・非同期	伝わる要素		
非同期	文字、絵文字など		
容易性	保存性	匿名性	公開性
×	×	△	×

## SNS



手軽に多くの人と交流ができるのですが、いじめや個人情報の流出等トラブルになることが多いです。

同期・非同期	伝わる要素		
非同期	文字、写真、絵文字など		
容易性	保存性	匿名性	公開性
◎	△	×	×

## バイアス（思い込み、偏見）がある

- ・アンコンシャス・バイアス（無意識の偏見、思い込み） …経験や価値観に基づいて物事を判断

例:「若い人は忍耐力がない」「女性は細かい作業が得意」



- ・ハロー効果（光輪効果） …人の良い点や悪い点など、一つの特徴が際立っている場合に、他のすべての特徴も同様に判断

例:「この人は話し方が上手だから、仕事もできるに違いない」と無意識に判断

- ・確証バイアス …自分の考えや仮説を裏付ける情報ばかりを集め、それに反する情報を無視（軽視）

例:「〇〇さんは間違っている」という考え方を持っていると、その人の発言のネガティブな面ばかりに注目

- ・正常性バイアス …異常（危険）な状況が起きたとき、「自分は大丈夫」「一時的なものだ」と思い込み、適切な対応が遅れる

例:災害時に「自分は大丈夫」と避難行動を起こさない

- ・バンドワゴン効果 …「多くの人が支持しているもの」に、自分の意見や考えも便乗

例:「みんながそう言っているから」と、自分の意思とは関係なく集団の意見に同調



- ・ステレオタイプバイアス …ある集団のメンバーに対して抱く、固定化されたイメージや先入観に影響

例:「〇〇大学の出身者は優秀だ」

- ・内集団バイアス …自分が属する集団をひいきし、それ以外の集団を不当に低く評価

例:自分のチームのメンバーは特別に優秀だと感じ、他のチームのメンバーを過小評価

**価値観の多様性がある。** 人それぞれ、感じ方、考え方方が異なる。（国・地域・立場などによっても異なる）

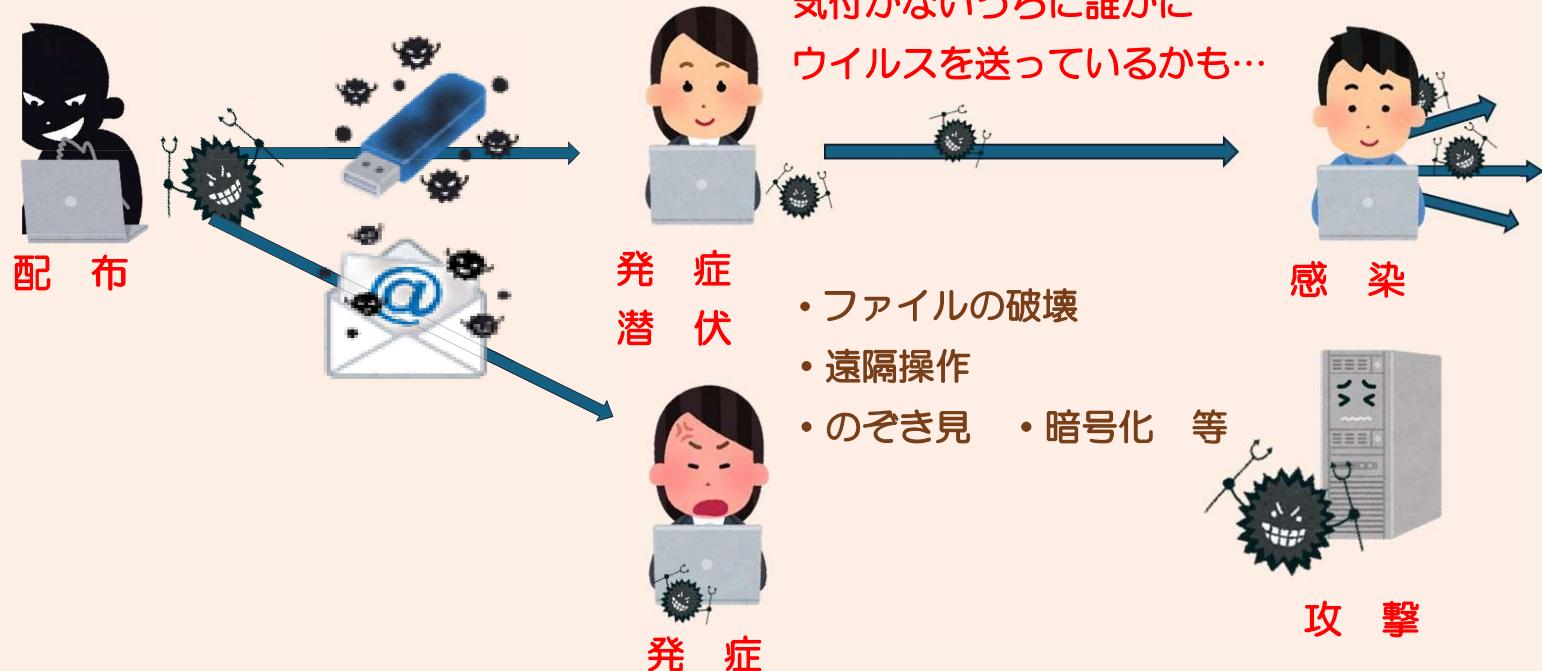
**絆を確かめるために仲間外れ（閉鎖的グループ）をすることがある。**

**自分の優位性を確かめるためにいじめをすることがある 等々**

# インターネットの危険性について知ろう

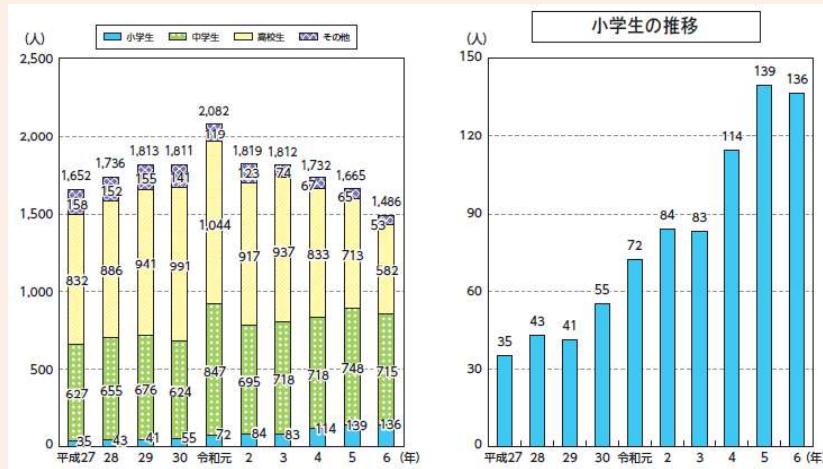
## ①ウイルス

- ・ファイルやゲームのダウンロード
- ・メール添付、WEBクリック
- ・USBメモリ経由

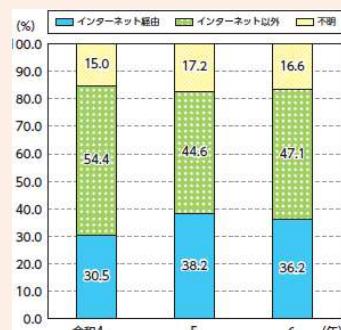


## ②SNSを取り巻く犯罪 引用 令和7年警察白書

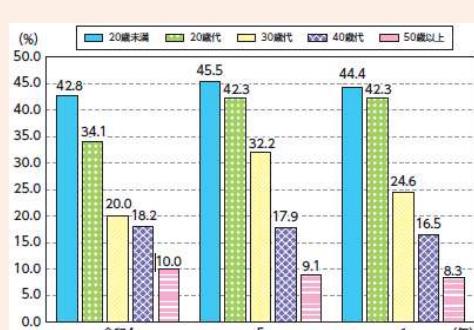
SNSを起因とする犯罪被害児童数及び小学生の被害児童数の推移



大麻の入手先を知った方法



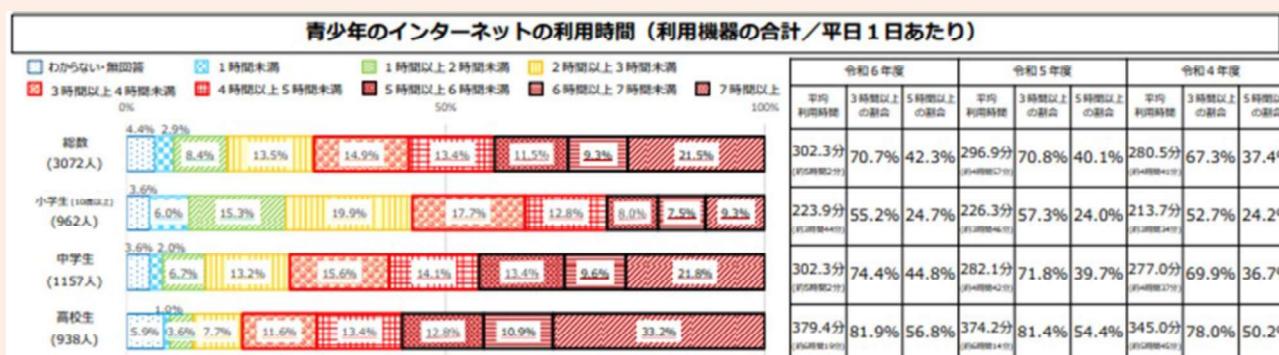
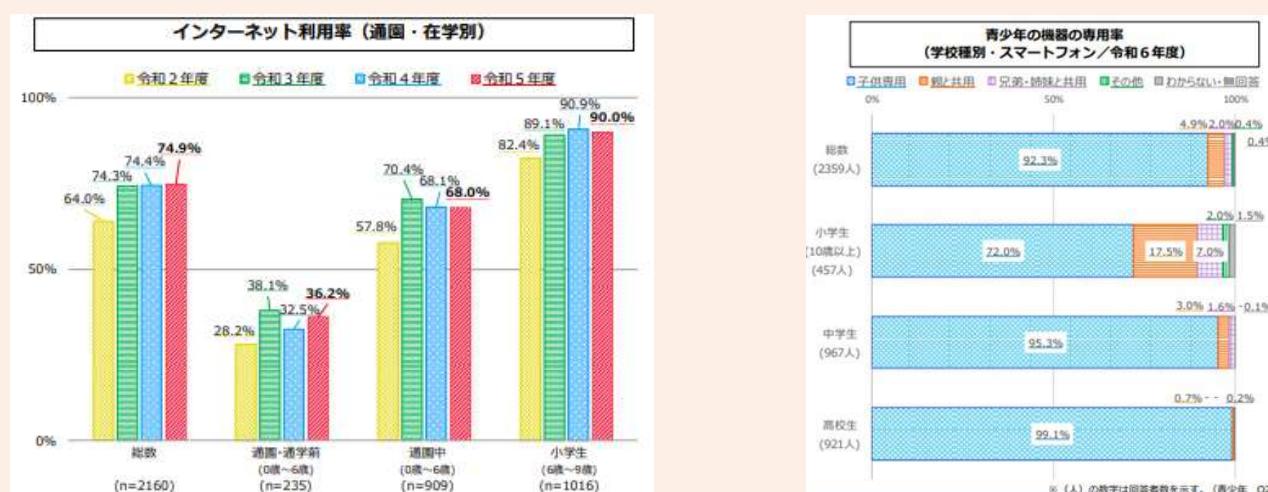
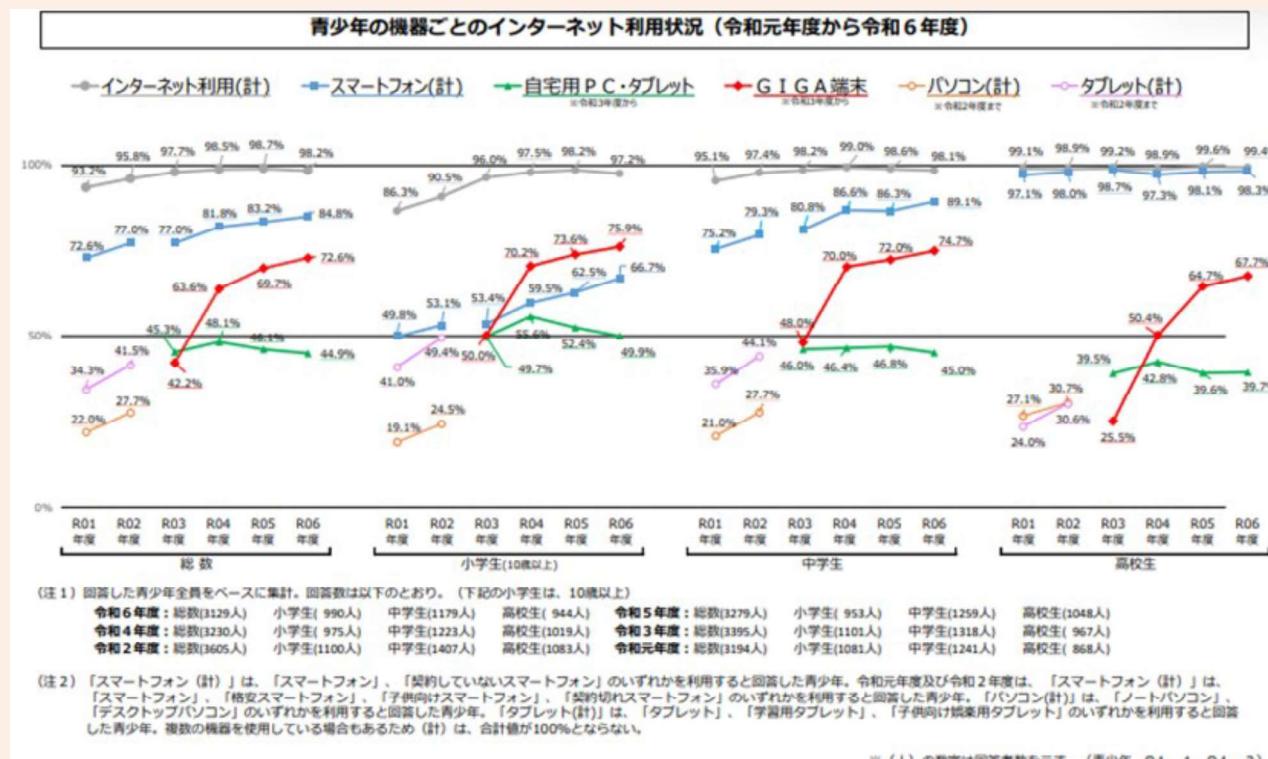
SNSを含むインターネット経由で大麻の入手先を知った年齢割合



### ③多様なSNS・ネットサービス

近年、常にインターネットに触れていないと不安に感じるという子供の「ネット依存」が問題となっています。中学生の95.3%、高校生の99.1%がスマートフォンを利用しPCを上回っています。

年齢が上がるとともにインターネットの利用時間が増えています。「心」と「体」にもたらす影響はどのようなものがあるのでしょうか？ 考えてみよう！



引用 (R06\_概要\_青少年インターネット利用環境実態調査\_調査結果)

## 学業・仕事

- 遅刻
- 居眠り

## 精神的

- 引きこもり
- 夜間逆転
- 注意力・集中力の低下
- 衝動性感情のコントロールが難しい

## 身体的

- 視力低下
- 姿勢悪化
- 運動不足
- 睡眠障害
- 栄養偏り



## 家族・対人

- 希薄化
- 孤立
- つながり依存

## 経済的

- 浪費・借金

## 依存症のしくみ

人は楽しさを感じると、脳からドーパミンが放出されます。このドーパミンが出続けると、楽しかったことを続けても、慣れが生じて満足できなくなります。しかし、満足したことをもう一度経験したい欲求があるため、楽しさを感じるために行っていたことを止めると嫌な気持ちになってしまい、止められなくなります。この状況が依存症です。

依存症の子供たちは、ネット・ゲームが楽しいからというよりもやめられない状況になっているのです。

### ゲーム障害（依存症の一つ）

#### 3つの特徴

- ゲームの時間、頻度等を自分でコントロールできない
- 日常生活、日々の活動よりもゲームを優先
- 日常生活（家庭、学校、職場等）、人間関係、健康状態に問題が起きてもゲームをする

危険性を知って上手な付き合い方を考えよう…

上手な付き合い方、自分ではどのようなことができるか書いてみよう

# 世界と比較してみよう

## 普段のインターネット・サービスの利用頻度

あなたは普段、インターネットのサービスをどれくらい利用していますか。※学業や仕事で利用している場合を除きます。

□ 日頃のインターネットの利用頻度(※学業や仕事で利用している時間は除く)は以下の通り。

□ 「ほぼ毎日」利用している人の割合は、高い順に、日本(90.8%)、韓国(81.2%)、オーストラリア(71.2%)、イギリス(70.5%)、アメリカ(65.8%)、フランス(60.2%)であった。

□ 基本的な傾向は、日本と韓国などアジアの国で、「ほぼ毎日」利用している人の割合は高く、フランスをはじめ、アメリカ、イギリス、オーストラリアなど欧米の国では割合は低い。この傾向は昨年度と同じである。

	全体	ほぼ毎日	週4~5日	週2~3日	週1日	半月に1~2回	月1回	それ以下
日本	(2000)	90.8	5.6	2.9	0.8	0.0	0.0	0.0
アメリカ	(1000)	65.8	14.9	13.4	5.9	0.0	0.0	0.0
イギリス	(1000)	70.5	12.8	12.2	4.5	0.0	0.0	0.0
フランス	(1000)	60.2	14.3	17.5	8.0	0.0	0.0	0.0
韓国	(1000)	81.2	7.4	8.4	3.0	0.0	0.0	0.0
オーストラリア	(1000)	71.2	11.8	12.4	4.6	0.0	0.0	0.0

## インターネット・サービスの平均利用時間

直近の1ヶ月の間で、あなたは1日の間にインターネットのサービスを平均してどれくらいの時間利用していますか。※学業や仕事で利用している時間は除きます。

□ 1日当たりのインターネット利用時間(※学業や仕事で利用している時間は除く)は以下の通り。

□ 日本は、「1時間～2時間程度」(23.8%)が最も高くなかった。昨年度と同じ利用時間の選択肢の回答が多かった。

□ 他方で、日本以外の諸外国(フランスを除く)においては、「4時間以上」が最も高い(24.5～32.3%)。

□ フランスにおいては、「30分以下」(18.3%)、「30分～1時間程度」(24.0%)と比較的利用時間が少ない人の割合が多い。

	全体	ほとんど利用していない	30分以下	30分～1時間程度	1時間～2時間程度	2時間～3時間程度	3時間～4時間程度	4時間以上	わからない
日本	(2000)	0.0	6.5	18.2	23.8	20.3	11.2	20.2	0.0
アメリカ	(1000)	0.0	8.5	16.7	17.4	13.3	11.8	32.3	0.0
イギリス	(1000)	0.0	5.9	17.4	22.2	14.4	12.7	27.4	0.0
フランス	(1000)	0.0	18.3	24.0	21.7	13.3	6.5	16.2	0.0
韓国	(1000)	0.0	3.6	13.0	22.4	19.5	14.9	26.6	0.0
オーストラリア	(1000)	0.0	9.6	19.7	21.3	16.1	8.8	24.5	0.0

## 各国の取り組み

### オーストラリアの対応

- 16歳未満のSNSアカウント保有を実質的に禁止する「オンライン安全改正法案（ソーシャルメディア最低年齢）」が2024年11月に可決。同法では対象となるサービスを運営する事業者に対し、16歳未満によるサービス利用を制限する「合理的な措置」を取るよう義務づけ。違反した企業には最高4950万豪ドルの罰金を科す。
- 規制対象となるプラットフォームは大臣が指定することとされており、少なくともTikTok、Facebook、Instagram、Reddit、X、Snapchatが規制対象になる一方、WhatsApp等のメッセージアプリや、オンラインゲーム、YouTubeは対象外とされる見込み。
- 年齢認証の仕組みについて検討を要するとの理由から、施行まで最低1年を要するとされているところ、現時点で具体的な方法は未定。

### アメリカの対応

#### ・ユタ州：ソーシャルメディア規制法

- ソーシャルメディア事業者に対して、未成年の利用に際した年齢確認・保護者の同意・利用時間の制限・データ収集の禁止・機能の制限を要求している。未成年はソーシャルメディア依存症に陥った場合、事業者を訴えることができる。事業者は、22:30—6:30の間アクセス禁止をしなければならない。

#### ・アーカンソー州：ソーシャルメディア安全法

- ソーシャルメディア事業者に対して、未成年の利用に際した年齢確認、保護者の同意を求めている。事業者団体の訴訟を受け、施行が一時停止中。

#### ・カリフォルニア州：カリフォルニア年齢適正デザイン法

- 事業者による子どもの個人情報の収集・販売・保持を禁止し、事業者に対して、未成年利用者のプライバシー設定のデフォルト化、年齢層の固有のニーズを考慮した製品・サービスの設計を求めている。事業者団体の訴訟を受け、施行が一時停止中。