

ネット社会と人権

渡辺健次

ネットはとても便利！



インターネットによる人権侵害

人権問題

1. 女性
2. 子ども
3. 高齢者
4. 障害者
5. 同和問題
6. アイヌの人々
7. 外国人
8. HIV感染者・ハンセン病患者等
9. 刑を終えて出所した人
10. 犯罪被害者等
- 11. インターネットによる人権侵害**
12. 北朝鮮当局による拉致問題等
13. その他(性的なこと等)

無料通信アプリなど
を使用したいじめ

リベンジポルノ
児童ポルノ

個人情報の
無断掲載

捜査対象の未成年
者の個人情報掲載

著作権侵害

性犯罪

はさみは危険？便利？



はさみの場合



正しい使い方を教わっている
(知識がある)



大人が知っている
(身近に詳しい人が居る)



ネットは危険？便利？



ネットの場合



正しい使い方を教わっていない
(知識がない)



大人も子供も同じレベル
(身近に詳しい人がいない)



インターネットの世界
モバイル通信の世界
コネクタネットワークの世界
メディアミュージアム
メディア歴史館
メディアしくみ体験館
メディア展示室

学ぼう! 情報通信
バケット君 安全ガイド
バケット君 ブログ
バケット君 ゲーム
情報通信 Q&A
情報通信用語集

先生・保護者の方へ
このホームページについて
キャラクター紹介
サイトマップ

目的別ナビ
知りたい、調べたいページにご案内!

年 表

(2) インターネット年表

インターネットの歴史を一冊 (いっさつ) の本にまとめるとおそらく非常 (ひじょう) に厚 (あつ) いものになるでしょう。ここでは、ここ30数年のインターネットの歴史の中から大きな出来事 (できごと) をとりあげて年表としてまとめてみました。

1950~60年代 インターネットのもとになった
軍事用のネットワークが作られる
▶▶年表を見る



1970年代 電子メールなどが
アメリカの大学で使われ始める
▶▶年表を見る



1980年代 日本の大学にも
インターネットがつながる
▶▶年表を見る



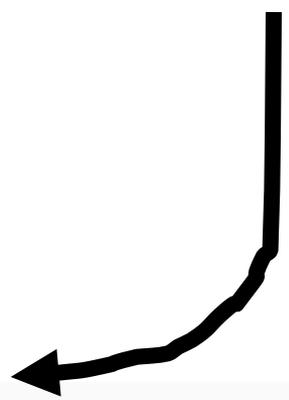
1990年代 パソコンが一般に普及し
家庭でもインターネットが利用される
▶▶年表を見る



2000年代 携帯電話などを使い、どこでも
インターネットが使えるようになる
▶▶年表を見る



急激に発展



総務省「情報通信白書for Kids」より

http://www.soumu.go.jp/joho_tsusin/kids/history/nenpyo/internet.html

『STOP! ネットトラブルの歌』



2番

～ 中学生・高校生編～
青森県警察「心のネット強化事業」

友達に見せたくて
「いいね」とか「ふまほ」のために
頑張りが過ぎてどうする そこで燃えてどうする

なんかムカついて
憂々晴らしに書き込んだコメントで
だれかを苦しめて満足 そんなことで心満たすの

時間は巻き戻せないから 想像してみて
ネットで広がる悪意 悲しいよね
タイムラインが批判でいっぱい

そう、hold on
部屋で一人つぶやいても 世界が見てるということなんだ

(だから)
ちょっと待って プレーキかけて
やる気の使いどころは もっと別のところじゃない?

(だから)
ちょっと待って 落ち着いて
誰かを傷つけるために 買ったスマホじゃない

人生は選択の連続らしい
耳をすませば 選ぶべき道がわかるはず

人生は選択の連続らしい
楽しくネットしたいなら このこと覚えておいてほしい♪



STOP ネットトラブルの歌 検索 <https://www.police.pref.aomori.jp/keimubu/kouhou/doga27/doga2.html>
※ご利用の環境によっては、画像が表示されない場合がございます。

考えよう 家族みんなで スマホのルール
私たちは子供たちの
情報モラル育成に取り組みます **法務省 人権擁護局** × **文部科学省**

人権ライブラリーのご案内 電話 03-5777-1919 FAX 03-5777-1954
人権ライブラリーでは、人権に関する図書・ビデオ・DVD・展示パネルなどの収集・貸出
を行っています。「人権って何だろう?」「日本や世界にはどんな人権課題があるの?」
など、人権について調べたり学習することができます。

人権ライブラリー 検索 <http://www.jinken-library.jp/>



あなたは 大丈夫?

考えよう! インターネットと人権

〈 改訂版 〉



公益財団法人 人権教育啓発推進センター

<http://www.moj.go.jp/content/001163308.pdf> より

2016年7月1日

ネット社会と人権

便利なインターネットも
使い方次第で思わぬトラブルが…

正しいルールと知識を身に付け、
人権尊重意識をもって、インターネットを利用しましょう!



目次 CONTENTS

CHECK 「インターネットを使うとき、こんなことをしていませんか?」----- 2

ネットは便利だけど… ----- 3-4

使い方を間違えると大変なことに! ----- 5

■ 無料通信アプリなどを使用したいじめ ----- 6

■ リベンジポルノ・児童ポルノ ----- 7-8

■ 個人情報の無断掲載 ----- 9

■ 捜査対象の未成年者の個人情報掲載 ----- 9

■ 著作権侵害 ----- 10

■ 性犯罪 ----- 11

コラム「インターネットの長時間利用が深刻化」 ----- 12

ネット被害から自分を守るために ----- 13-14

ネットで相手を傷つけないために ----- 15-16

フィルタリング、ルール、マナーは、子どもの人権を守ります! ----- 17-18

困った時には、一人で悩まず、相談しよう! ----- 19-20

書き込みや写真、動画などの削除依頼について知りましょう ----- 21-22

管理者やプロバイダに削除依頼する場合の手順 ----- 22

「STOP! ネットトラブルの歌」~中学生・高校生編~ 青森県警察 ----- 23

法務省委託

企画：法務省人権擁護局 ホームページ <http://www.moj.go.jp/JINKEN/>
 監修：藤川 大祐（千葉大学教育学部教授）
 制作：公益財団法人 人権教育啓発推進センター
 〒105-0012 東京都港区芝大門2丁目10番12号 KDX芝大門ビル4F
 電話 03-5777-1802(代表) FAX 03-5777-1803 ホームページ <http://www.jinken.or.jp>

2015(平成27)年01月改訂

<http://www.moj.go.jp/content/001163308.pdf> より

✓ CHECK

インターネットを使うとき、
こんなことをしていませんか?

- 匿名だから何を書き込んでもいいと思っていませんか?
- 悪口や差別的な書き込みはしていませんか?
- うそやうわさを書き込んでいませんか?
- 暴力的な言葉を書き込んでいませんか?
- 安易に自分の写真や情報を載せていませんか?
- 知り合いの住所やメールアドレスを無断で書き込んでいませんか?
- 心当たりのないメールに返信していませんか?
- チェーンメールを転送していませんか?
- 出会い系サイトにアクセスしていませんか?
- ID、パスワードの管理をいいかげんにしていませんか?
- よく確認しないまま、添付ファイルを開いていませんか?
- インターネット上の情報をうのみにしていませんか?
- SNSで知り合った人と1人で会おうとしていませんか?
- フィルタリングなしでインターネットを利用していませんか?



その行為には
危険がひそんで
いるかも



今日知ってほしいこと(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

今日知ってほしいこと(2)

- 写真が危ない！
 - プライバシーが漏れてしまう
- ネットで相談は禁物！
 - 相手がどんなひとかわからない
- ストライクゾーンは広めに！
 - 文字によるコミュニケーションが誤解を生む

今日知ってほしいこと(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

メッセージはどうやって届く？



サーバとクライアント

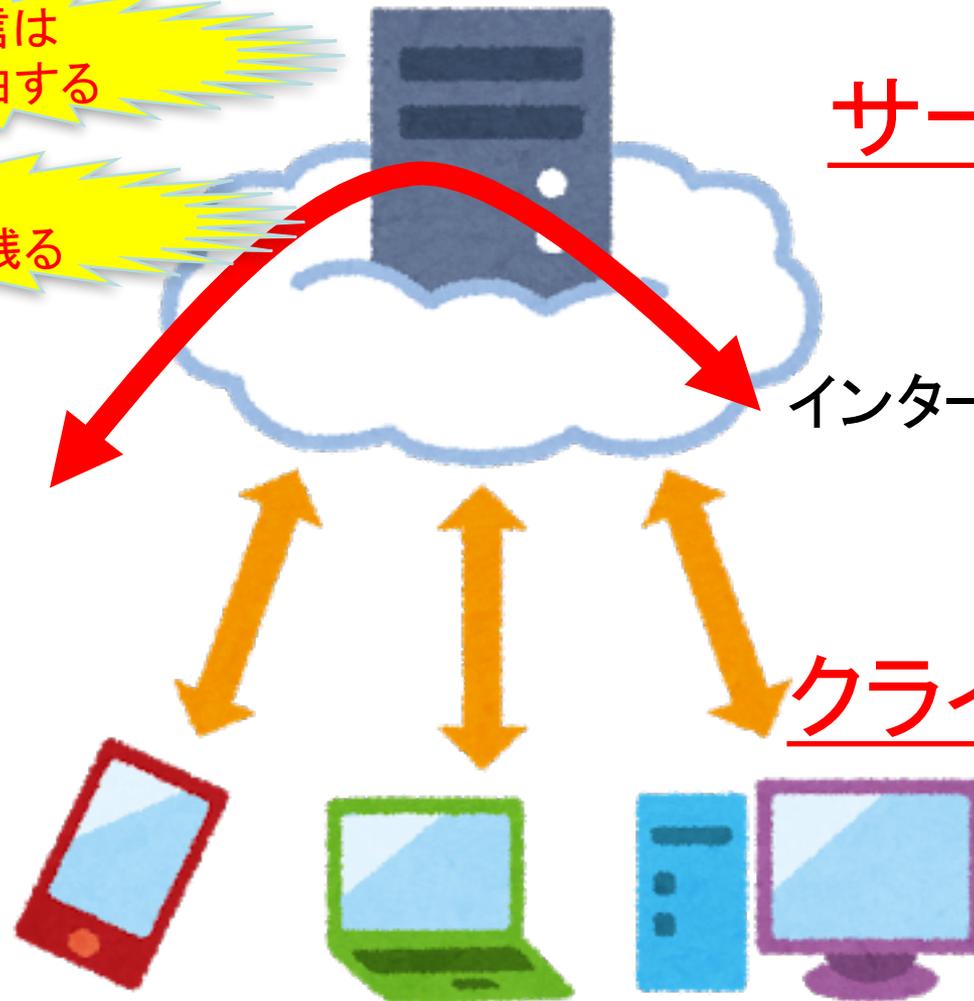
全ての通信は
サーバを経由する

サーバ側に
記録(ログ)が残る

サーバ

インターネット

クライアント



ログ(記録)

- 誰が (ユーザID)
- 何処で (IP addressやGPS)
- 何を (利用したサービスや閲覧した商品)
- 行った (買った、売った、見た)

個人情報やプライバシーも

- 誰と仲良しか (Facebookの友達などから)
- 何処にいるのか (GPSやWiFiから)
- 何をしているのか (センサーから)
- 何に興味があるのか (検索履歴から)
- 何を考えているのか (twitterやブログの履歴)
- 人の動き (撮影した写真やビデオから)
- 今後の予定 (カレンダーから)
- プライバシ (メールの内容から)

サーバは全てを知っている

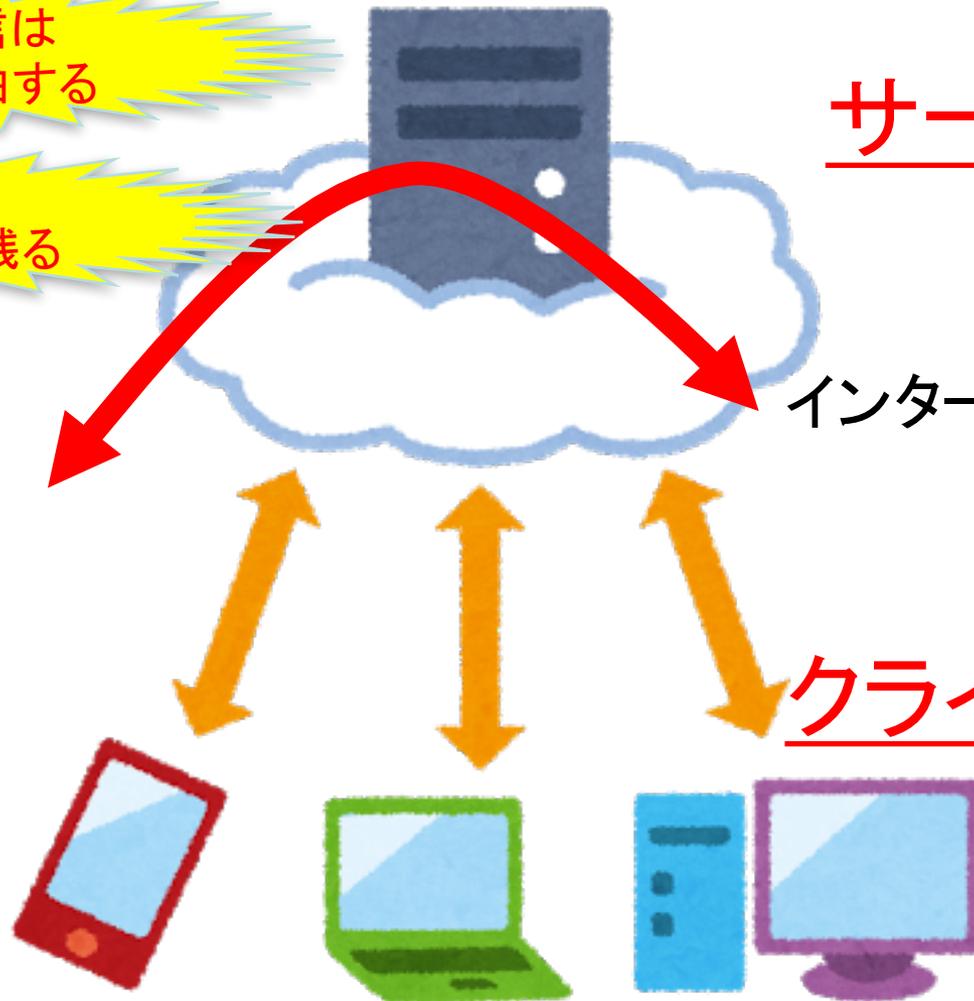
全ての通信は
サーバを経由する

サーバ側に
記録(ログ)が残る

サーバ

インターネット

クライアント



今日知ってほしいこと(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

誰に見られるか確認していますか？

- Facebookの公開範囲のデフォルトは「公開」
世界中からみられることになる
- TwitterはGoogleで検索できる

「プライバシー」とは何か？

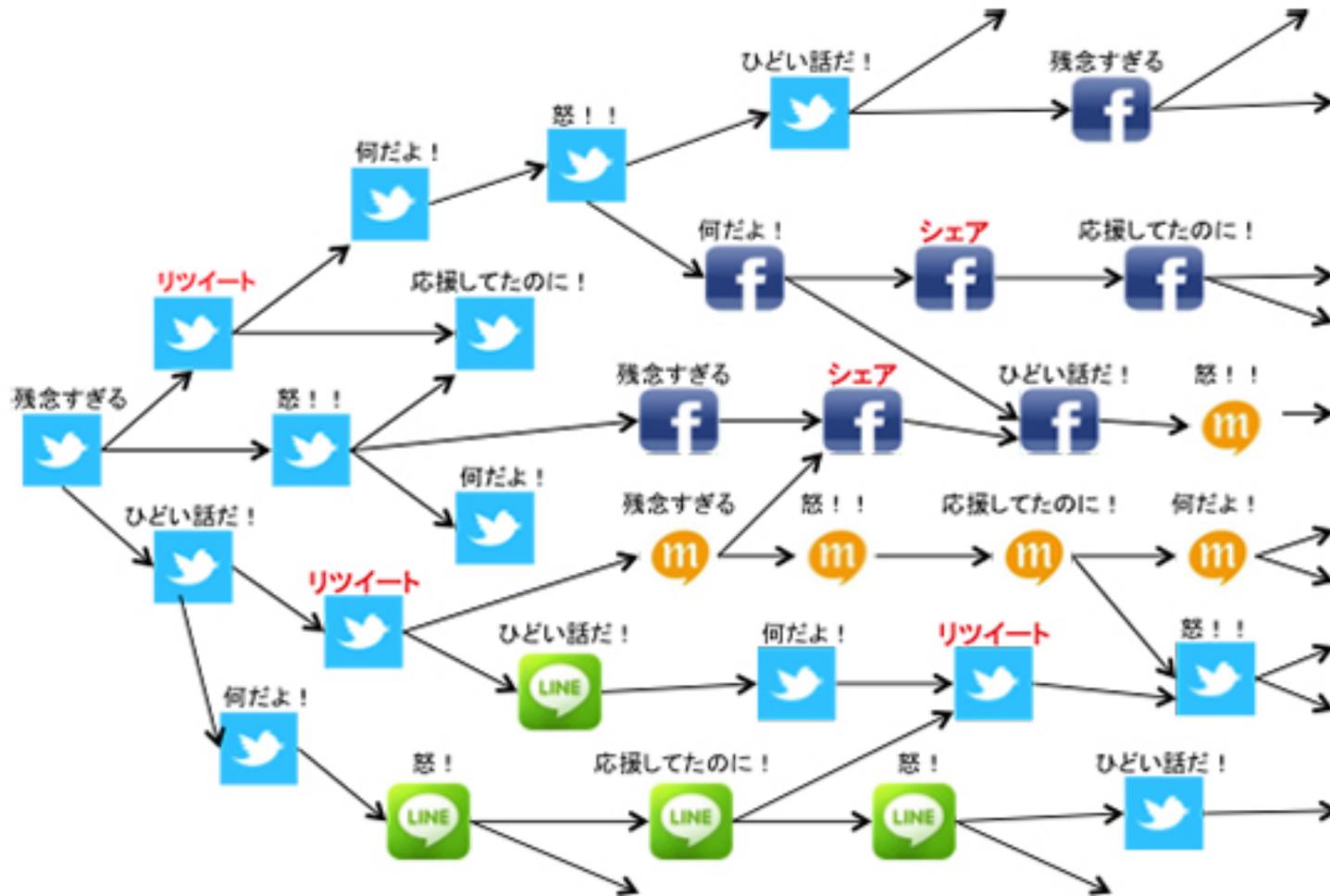
個人や家庭内の私事・私生活。

個人の秘密。

また、それが他人から干渉・侵害を受けない権利。

小学館「大辞泉」

拡散



継続的に拡散

<http://www.advertimes.com/20130904/article125032/> より

ことわざ

- 人の口に戸は立てられぬ
 - 世間のうわさ話は、防ぎようがないということのたとえ。
- 悪事千里を走る
 - 悪い行いは、たちまちの間に世間に知れ渡るといふこと。

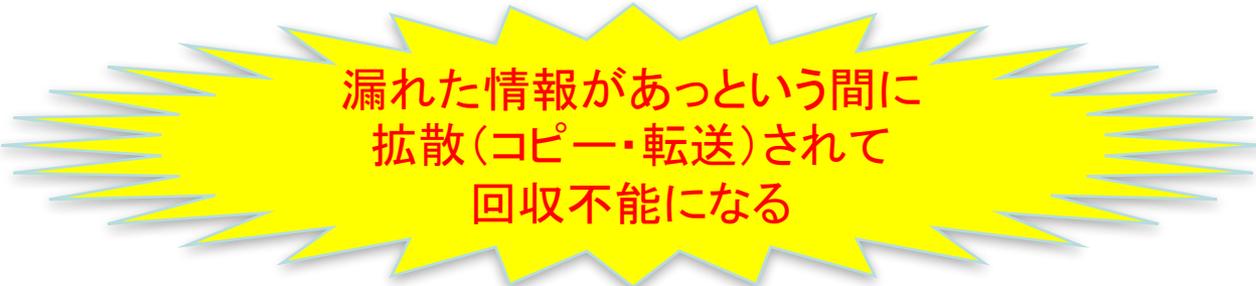
「故事ことわざ辞典」より

今日知ってほしいこと(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

デジタル情報

- 全ての情報が1と0で表現されている
 - コンピュータで統一的に扱える
- 保存の場所をほとんど必要としない
- 完璧な複製が可能
 - バックアップにより永久に保存できる
- 素速い転送が可能



漏れた情報があったという間に
拡散(コピー・転送)されて
回収不能になる

「個人情報」とは何か？

この法律において「個人情報」とは、
生存する個人に関する情報であって、
当該情報に含まれる氏名、生年月日
その他の記述等により
特定の個人を識別することができるもの
(他の情報と容易に照合することができ、
それにより特定の個人を識別することが
できることとなるものを含む。)をいう。

「個人情報保護法」第2条

<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H15/H15HO057.html>

「なりすまし」と「乗っ取り」

- なりすまし
 - 他人の名前や盗用したIDやパスワードを利用し、その人のふりをしてネット上で悪意ある行為をすること
- 乗っ取り
 - 奪い取って自分のものとする。支配権をにぎる

今日知ってほしいこと(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

そんなに「いいね！」が欲しいのか？

- アイスクリームの上に寝そべる写真！
- 線路に降りた写真！
- 深夜のスーパーで踊る動画！

ネットに関する知識がなさ過ぎる

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

ペナルティは現実世界で受ける



検索 / Web サイト名を入力

アップル Yahoo! Japan Google マップ Wikipedia ニュース お役立ち

[炎上]ツイッターで炎上騒ぎになった人々の悲惨な末路まとめ - NAVER まとめ

NAVER まとめ

まとめトップ > 社会問題 (4582) 炎上 (4374) ネットで話題 (105529) これはひどい (48009) Twitter (44077)

[炎上]ツイッターで炎上騒ぎになった人々の悲惨な末路まとめ

最近、話題になっているアルバイトが扱っている外食の「食品の不衛生」の炎上騒ぎになったパッカーの末路についてまとめました。 更新日: 2015年09月28日

misukiruさん **B!** 5 いいね! < 33 ツイート

“アルバイト店員の炎上ブーム

出典 またツイッター写真で炎上騒ぎ 「朝マックに大量の毛混入」!? ねつ造か (1/2): J-CASTニュース

飲食店やスーパー、コンビニで、アルバイト従業員や客が問題行動を起こしている写真をインターネット上にアップし、炎上するのが今やブームのようにになっている。

パトカーの上に乗って器物破損する人 → マジ逮捕

逮捕。
まあ、パトカー荒らせば逮捕されるわ。

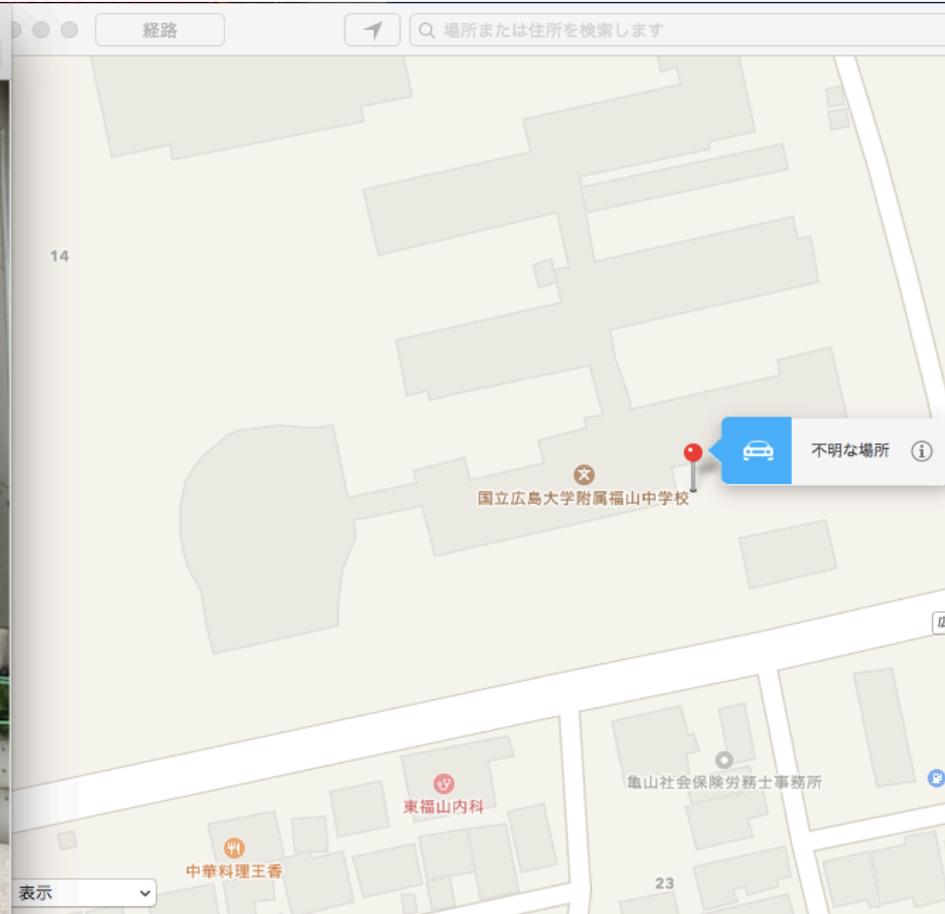
6:10 炎上 炎上 炎上
パトカー屋根に…ツイッター投稿
少年2人を逮捕

eFax

<http://matome.naver.jp/odai/2137790243029445701> より

今日知ってほしいこと(2)

- 写真が危ない！
 - プライバシーが漏れてしまう
- ネットで相談は禁物！
 - 相手がどんなひとかわからない
- ストライクゾーンは広めに！
 - 文字によるコミュニケーションが誤解を生む

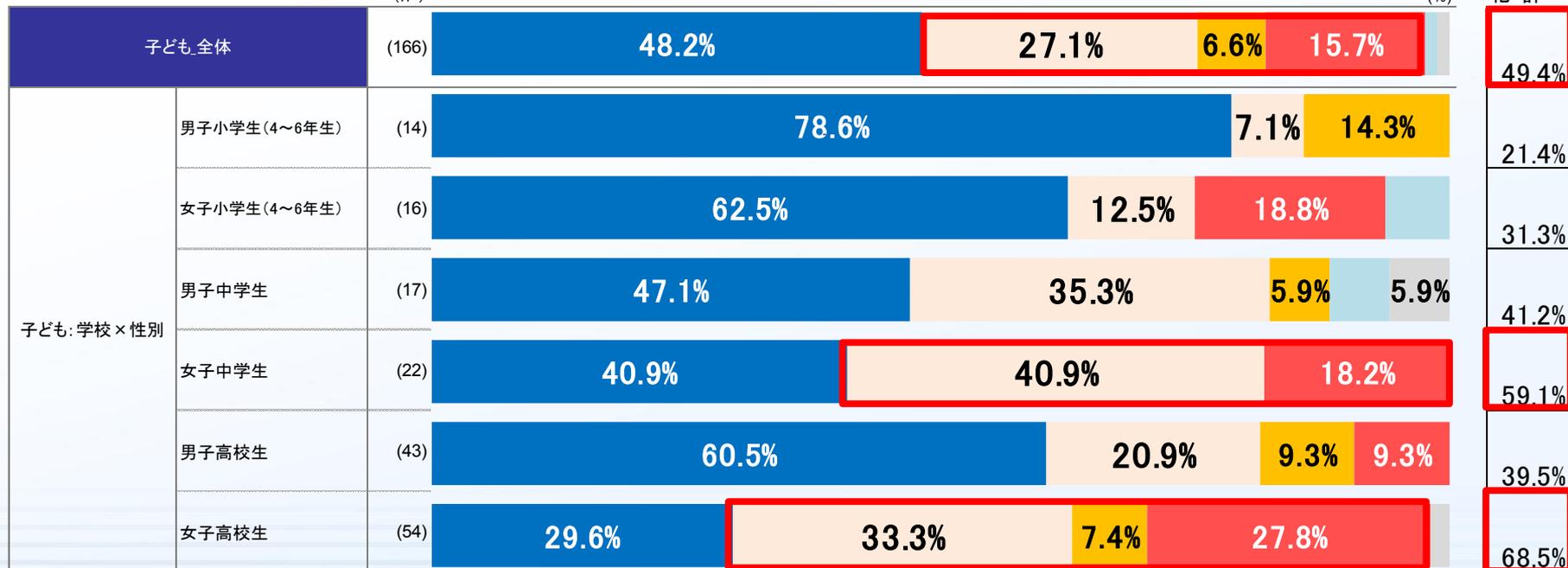
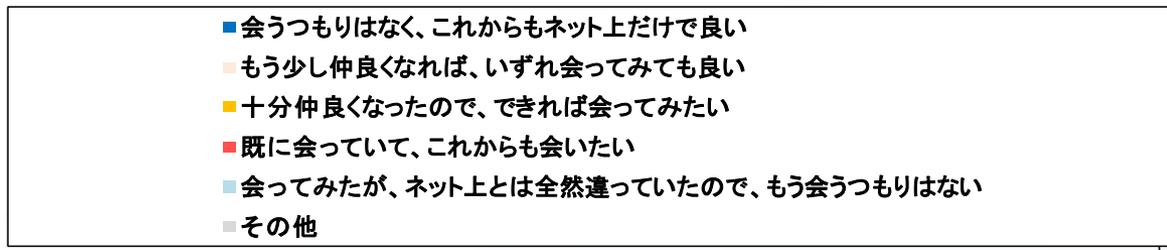


今日知ってほしいこと(2)

- 写真が危ない！
 - プライバシーが漏れてしまう
- ネットで相談は禁物！
 - 相手がどんなひとかわからない
- ストライクゾーンは広めに！
 - 文字によるコミュニケーションが誤解を生む

■「会ってみたい」、または「会ったことがある」人は子ども全体で**49.4%**。
特に女子中高生にリアル化を望む傾向が強く、女子中学生**59.1%**、女子高校生**68.5%**。

ネット上の友達との コミュニケーションが 増減した人ベース



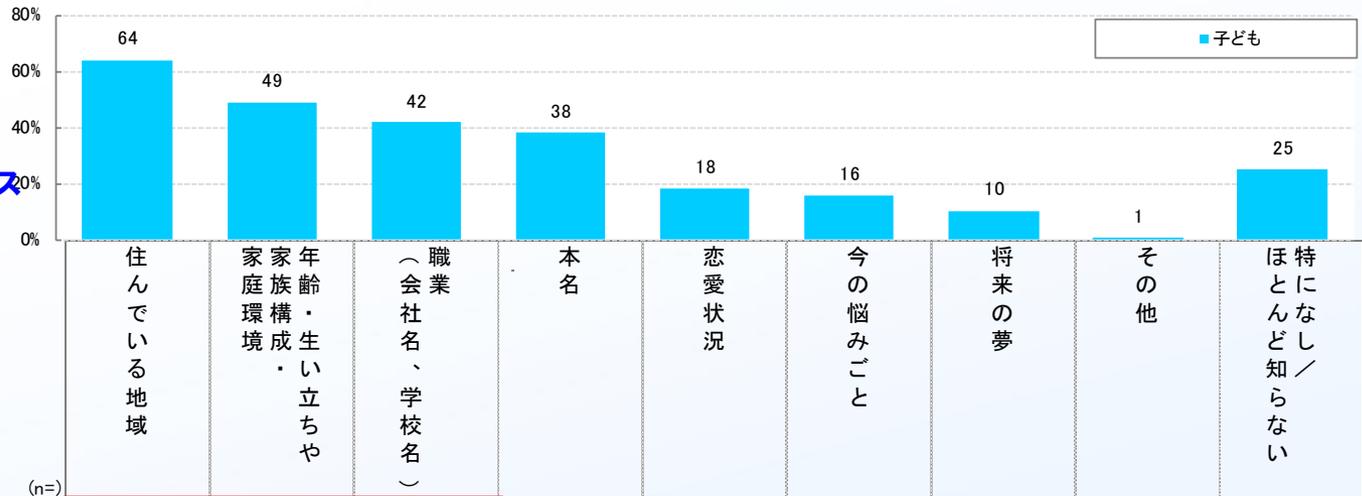
未成年の携帯電話・スマートフォン利用実態調査

http://www.daj.jp/company/release/2016/0222_01/ より

ネット上の友達について知っていること

- 子ども全体では多い順に「住んでいる地域」**63.9%**、「年齢・生い立ちや家族構成・家族環境」**48.8%**、「職業(会社名・学校名)」**41.6%**となった。
- 女子高校生は「恋愛状況」、「悩み事」、「将来の夢」といった、より個人的事情についても知っており、自身の情報も話している可能性が考えられる。

ネット上の友達との
コミュニケーションが増減した人ベース



n=30以上の場合

[比較の差]

- 各全体 +10ポイント
- 各全体 +5ポイント
- 各全体 -5ポイント
- 各全体 -10ポイント

		(n=)	住んでいる地域	年齢・生い立ちや家族構成・家族環境	職業(会社名・学校名)	本名	恋愛状況	今の悩みごと	将来の夢	その他	ほとんどなし/知らない
子ども 全体		(166)	63.9	48.8	41.6	38.0	18.1	15.7	10.2	0.6	24.7
子ども: 学校 × 性別	男子小学生(4~6年生)	(14)	50.0	28.6	14.3	7.1	7.1	14.3	14.3	0.0	42.9
	女子小学生(4~6年生)	(16)	50.0	50.0	18.8	31.3	6.3	6.3	12.5	0.0	25.0
	男子中学生	(17)	47.1	23.5	17.6	17.6	0.0	5.9	0.0	0.0	47.1
	女子中学生	(22)	59.1	45.5	27.3	31.8	13.6	13.6	0.0	0.0	22.7
	男子高校生	(43)	62.8	46.5	53.5	37.2	23.3	9.3	4.7	0.0	27.9
	女子高校生	(54)	79.6	64.8	59.3	57.4	27.8	27.8	20.4	1.9	11.1

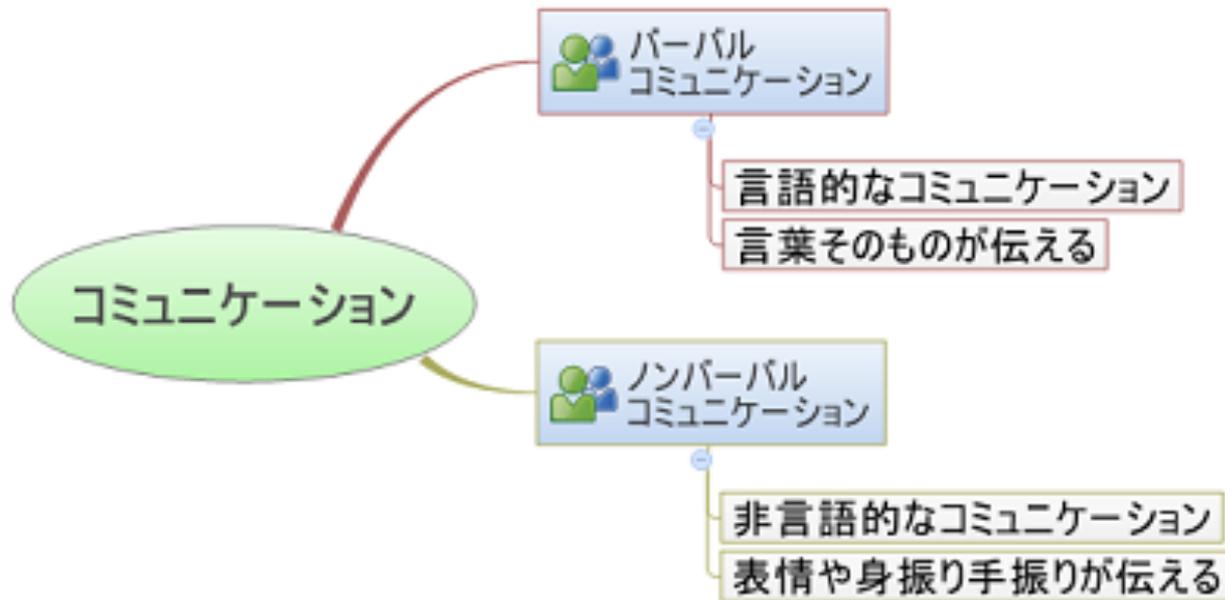
相手がわからないと。。



今日知ってほしいこと(2)

- 写真が危ない！
 - プライバシーが漏れてしまう
- ネットで相談は禁物！
 - 相手がどんなひとかわからない
- **ストライクゾーンは広めに！**
 - **文字によるコミュニケーションが誤解を生む**

二種類のコミュニケーション



<http://ameblo.jp/personal-branding/entry-10342642263.html> より

LINEの「既読」は何のため？

既読したなら、
返事くれたって
いいじゃない！！



<http://how-to-line.jp/2013/10/14/877> より

LINEの「既読」は何のため？

“ホットライン”として作られたLINE

スマートフォンで使えるアプリ・サービスは、使い道によって緊急時に役立ちます。

2011年6月に誕生したLINEもそんなアプリの1つ。LINEは、電話回線が繋がらなくても、インターネットが繋がっていれば、いつでも・どこでも利用できます。家族や友だちなど、大切な人といつでもつながることのできる“ホットライン”としても使えるように、という思いも込めて、「LINE」はできあがりました。

例えば、「既読」マークは、緊急事態で返信ができなくても、自分のメッセージを読んだことだけでも確認できるように、と付けた機能です。

日常の連絡だけでなく、地震などの緊急時にも活用できるような使い道を知っておきましょう。

「緊急時に役立つスマホ・LINEの使い方」より

まとめ(1)

- ネットに匿名性は無い！
 - 詳細な記録が残る
- ネットは秘密の場所ではない！
 - 誰もが見られる
- ネットに出た情報は回収不能！
 - 取り返しがつかない
- ペナルティは現実世界で受ける
 - ネットはバーチャルではない

まとめ(2)

- 写真が危ない！
 - プライバシーが漏れてしまう
- ネットで相談は禁物！
 - 相手がどんなひとかわからない
- ストライクゾーンは広めに！
 - 文字によるコミュニケーションが誤解を生む

重要なこと(1)

- クリティカルシンキング
 - 適切な基準や根拠に基づき，論理的で偏りのない思考をし，課題を発見し，よりよい解決に向けて地域に根ざした俯瞰的な視点から，複眼的に，より深く思考できる生徒
- 他者へのまなざし
 - 自らの利益の主張だけではなく，他者の立場や状況を思い，異文化を理解し，双方が納得できる「合意形成」をめざして行動できる生徒

<http://home.hiroshima-u.ac.jp/sgh/kousou.html>より

重要なこと(2)

The PageRank Citation Ranking: Bringing Order to the Web

January 29, 1998

Abstract

The importance of a Web page is an inherently subjective matter, which depends on the readers interests, knowledge and attitudes. But there is still much that can be said objectively about the relative importance of Web pages. This paper describes PageRank, a method for rating Web pages objectively and mechanically, effectively measuring the human interest and attention devoted to them.

We compare PageRank to an idealized random Web surfer. We show how to efficiently compute PageRank for large numbers of pages. And, we show how to apply PageRank to search and to user navigation.

1 Introduction and Motivation

The World Wide Web creates many new challenges for information retrieval. It is very large and heterogeneous. Current estimates are that there are over 150 million web pages with a doubling life of less than one year. More importantly, the web pages are extremely diverse, ranging from "What is Joe having for lunch today?" to journals about information retrieval. In addition to these major challenges, search engines on the Web must also contend with inexperienced users and pages engineered to manipulate search engine ranking functions.

However, unlike "flat" document collections, the World Wide Web is hypertext and provides considerable auxiliary information on top of the text of the web pages, such as link structure and link text. In this paper, we take advantage of the link structure of the Web to produce a global "importance" ranking of every web page. This ranking, called PageRank, helps search engines and users quickly make sense of the vast heterogeneity of the World Wide Web.

1.1 Diversity of Web Pages

Although there is already a large literature on academic citation analysis, there are a number of significant differences between web pages and academic publications. Unlike academic papers which are scrupulously reviewed, web pages proliferate free of quality control or publishing costs. With a simple program, huge numbers of pages can be created easily, artificially inflating citation counts. Because the Web environment contains competing profit seeking ventures, attention getting strategies evolve in response to search engine algorithms. For this reason, any evaluation strategy which counts replicable features of web pages is prone to manipulation. Further, academic papers are well defined units of work, roughly similar in quality and number of citations, as well as in their purpose - to extend the body of knowledge. Web pages vary on a much wider scale than academic papers in quality, usage, citations, and length. A random archived message posting

1

Page, Lawrence and Brin, Sergey and Motwani, Rajeev and Winograd, Terry (1999) *The PageRank Citation Ranking: Bringing Order to the Web.*

Technical Report. Stanford InfoLab.

Google設立者による Googleの検索結果を 求めるための理論

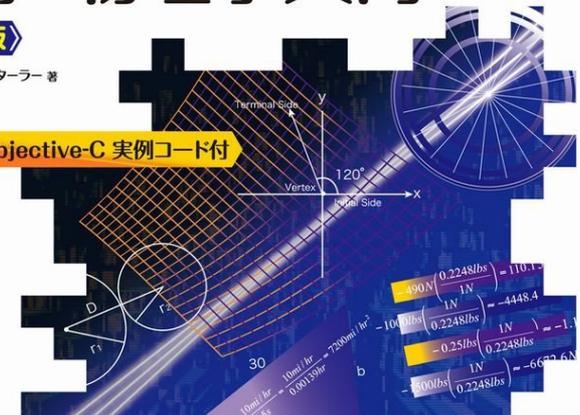
重要なこと(2)

ゲーム開発のための 数学・物理学入門

改訂版

ウエンディ・スターラー 著
山下恵美子 訳

C++/Objective-C 実例コード付



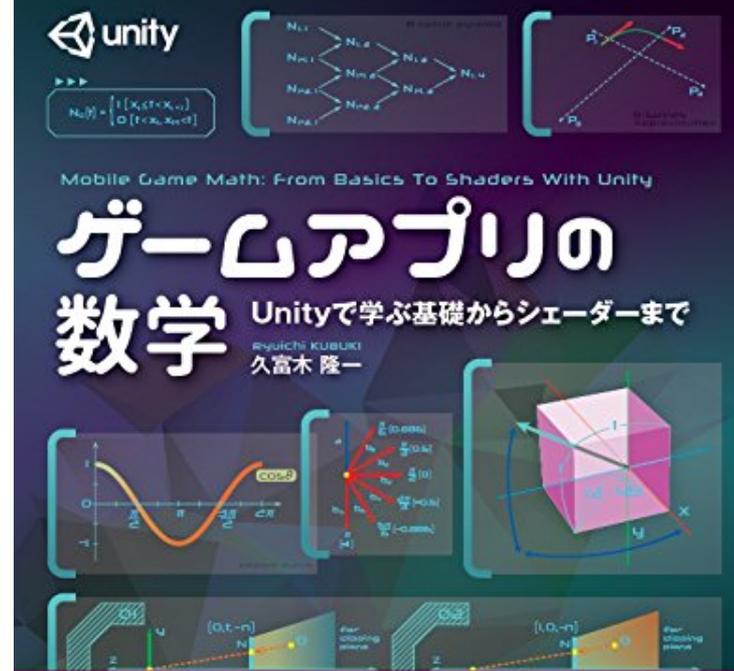
ゲームに必須の数式を基礎から理解!

中学教科書レベルから高度な3次元処理まで
ゲームプログラミングに必要な数学と物理学をマスター!

C++/Objective-C 実例コード掲載 | **豊富な練習問題** | **コピetasエンターテインメントによる iPhone用サンプル収録**

Professional Game Programming
Beginning Math and Physics for Game Programmers

SB Creative



unity

Mobile Game Math: From Basics To Shaders With Unity

ゲームアプリの 数学

Unityで学ぶ基礎からシェーダーまで

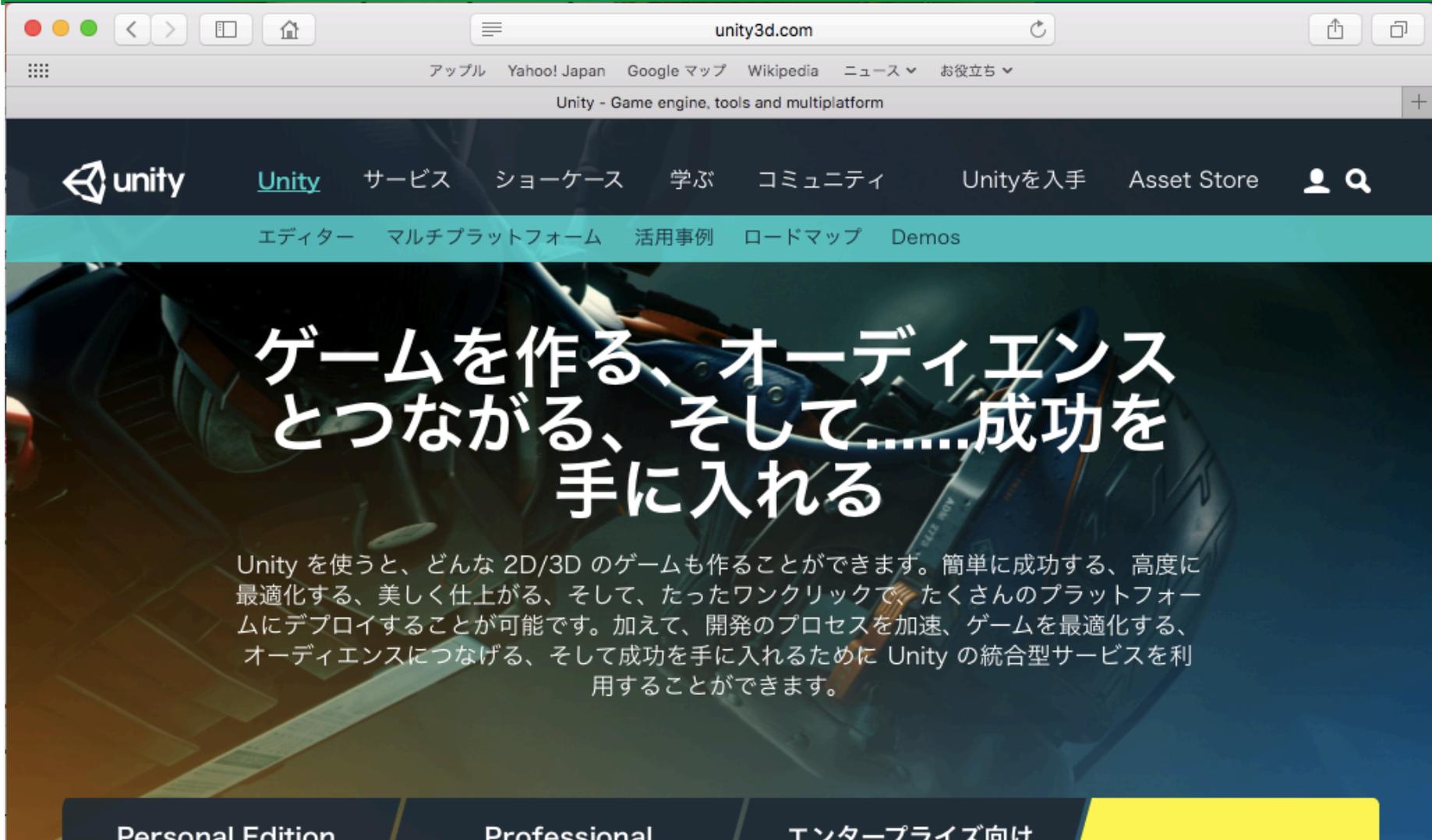
Ryuichi KUBUKI
久高木 隆一

**見てわかる!
動かして覚える!**

Unityによるサンプルプログラムで
ゲームアプリの開発に
必要な数学を徹底解説!

Professional Game Development
SB Creative

ゲームエンジンUnity



unity3d.com

Unity - Game engine, tools and multiplatform

unity サービス ショーケース 学ぶ コミュニティ Unityを入手 Asset Store

エディター マルチプラットフォーム 活用事例 ロードマップ Demos

ゲームを作る、オーディエンスとつながる、そして.....成功を手に入れる

Unity を使うと、どんな 2D/3D のゲームも作成することができます。簡単に成功する、高度に最適化する、美しく仕上がる、そして、たったワンクリックで、たくさんのプラットフォームにデプロイすることが可能です。加えて、開発のプロセスを加速、ゲームを最適化する、オーディエンスにつなげる、そして成功を手に入れるために Unity の統合型サービスを利用することができます。

Personal Edition Professional エンタープライズ向け

<http://unity3d.com/jp/unity> より

何かあれば

渡辺健次 広島大学

検索