



立ち止まることを学ぶ消費者教育

— デジタル・シティズンシップの視点から —

今度 珠美 Imado Tamami 一般社団法人メディア教育研究室 代表理事
メディアリテラシー、デジタル・シティズンシップ教育の研究活動を通し年間
150校を超える学校で研修、授業等を実施している <https://tamamimado.net/>



本稿では、デジタル・シティズンシップの視点から消費者教育について提案します。

● デジタル・シティズンシップとは

デジタル・シティズンシップは、欧米で一般的に行われているメディア教育です。日本でも、GIGAスクール構想(1人1台の情報端末と高速大容量の通信ネットワークの整備による新たな学びの提供、教育環境のアップデート)の推進とともに、注目されるようになりました。その定義として、国際教育テクノロジー学会(International Society for Technology Education)の「情報技術の利用における適切で責任ある行動規範」「生徒は相互につながったデジタル世界における生活、学習、仕事の権利と責任、機会を理解し、安全で合法的倫理的な方法で行動し、模範となる」が最も知られています*¹。2018年のUNESCO(ユネスコ)の定義「情報を効果的に見つけ、アクセスし、利用し、創造し、他のユーザーやコンテンツに積極的、批判的、慎重かつ倫理的な態度で関わり、安全かつ責任を持ってオンラインやICT環境を航行し、自分自身の権利を認識する能力」*²、そして2022年の欧州評議会の定義「デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し参加する能力」*³からも分かるように、デジタル・シティズンシップは重要な教育として世界各国で研究が進めら

れています。

● アメリカの教材 コモンセンスエデュケーション

デジタル・シティズンシップの教育教材は、コモンセンス財団が提供するアメリカの教材「コモンセンスエデュケーション(Common Sense Education)」が著名です*⁴。この教材では、デジタル・シティズンシップ教育として小学校低学年から「公共に対する責任」を教えます。

コモンセンスエデュケーションでは、行動する前に「立ち止まる」ことを重要なポイントとして繰り返し強調します。行動する前には(道路を渡るときと同じように)立ち止まり、考える(安全を確かめる)ことが大切ですが、立ち止まるためには知識が必要です。授業では、なぜ立ち止まるのか、何を手立てにどのように立ち止まるのかを子どもたちと一緒に考えていきます。では、消費者教育の授業では立ち止まることをどのように学んでいくのか、小学校高学年の教材から紹介します。

● フィッシング詐欺に餌をやるな

小学校6年生の教材「フィッシング詐欺に餌をやるな(Don't Feed the Phish)」では、次のような流れでフィッシング詐欺から身を守るための戦略を学んでいきます(図1)。

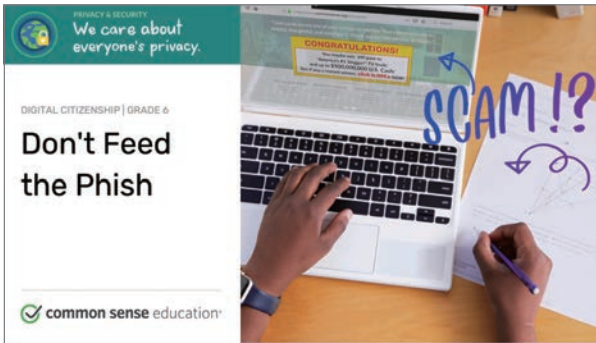
*1 International Society for Technology Education (ISTE) (2016年版) <https://www.iste.org/standards/for-students>

*2 UNESCO (2018年) Digital inclusion for low-skilled and low-literate people: a landscape review <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261791>

*3 Digital Citizenship Education Handbook Council of Europe <https://rm.coe.int/168093586f>

*4 コモンセンス財団(Common Sense Education) <https://www.common sense.org/education/>

図1 Don't Feed the Phish



出典：Common Sense Education ウェブサイト

フィッシング詐欺とは、お金や個人情報を盗む目的で誰かをだまそうとする行為です。どのような手口でフィッシング詐欺が起こるのかを、まず「Trick question(ひっかけ問題)」を通して考え、各シナリオの登場人物が詐欺にあうかもしれない理由を話し合い、考えていきます。

【Trick question 事例】

事例1	ザックはオンラインコンテストで「即座に1万ドルを獲得できる!」という画面を見て、サインアップフォームに名前とメールアドレスを入力します。彼はまた、ニックネーム、ペットの名前、母親の旧姓を入力するよう求められます。彼はそれをすべきですか。
事例2	ルーはアップル社から通知を受けます。新しいセキュリティルールのため、彼はすぐに社会保障番号(SSN)を提出しなければなりません。そうしないと、すべての写真が失われます。彼は両親がSSNカードを保管している場所を知っています。彼はそれをすべきですか。
事例3	ダナは200ドルのワイヤレスヘッドフォンがわずか5ドルで販売されているのを見ます。彼女はそのウェブサイトをよく知りません。そのサイトはクレジットカードのみを使用し、多くの情報を求めています。彼女は緊急事態のときは両親が彼女に与えたクレジットカードを使うことができます。彼女はそれをすべきですか。

それぞれのトリック(だます手段)行為に対し、児童は「DON'T!(すべきではない)」が正解であることは分かります。では、それぞれの登場人物が「詐欺にあうかもしれないのに急いで行動したいと考えた」のはなぜなのか、理由を話し合います。児童からは次のような意見が出されます。

- ・ お金、賞品、割引、その他の利益を得たいという気持ち
- ・ 自分の写真、動画、ゲーム、アカウントへのアクセスを失うことへの恐怖心
- ・ もっと知りたいという好奇心
- ・ 手遅れになる前に早く行動しなければならないというプレッシャー

ここで、深掘りするポイントは「好奇心のギャップ」です。オンライン上のメッセージは、好奇心を誘発するようにデザインされていることが多く、この好奇心が、立ち止まることを阻害してしまいます。そして、好奇心を誘発するようなデザインにはどのようなものがあるかを考えます。

- ・ 自分にとって、とても興味や関心がある投稿やメッセージ
- ・ 急がなければ手遅れになるという呼びかけ
- ・ 今までで一番面白い! 一番得をする! というコメント
- ・ 続けて見るにはここをクリックしてください、というポップアップ

フィッシングとは、魚を釣るように個人情報を“釣る”ことをいいます。授業では、リンクやURLの中には見かけと違うものがあることを説明し、ユーザーの好奇心をくすぐり、誤解させて、危険なウェブサイトへ誘導する可能性があることを説明します。そのようなウェブサイトは次のような可能性があることを説明します。

- ・ あなたのデバイスに悪意のあるソフトウェアをインストールする
- ・ あなたの情報を盗む

・お金を請求する

● フィッシングを捕まえる手がかり

この後、フィッシングや個人情報の盗難から身を守るための戦略を学びます。

プリント「フィッシングを捕まえる手がかり」を配布し、手がかりのリストを読みながら、それぞれの詐欺事例にどのように対処するかを考えます。

【フィッシングを捕まえる手がかり】

切迫感	送信者が、返信する時間が限られていると言っている。 スペルや文法が間違っている。注意喚起、アラート、緊急のメッセージが含まれる。
知っている人	知っている人(有名人など)の写真が表示されるが、その人からの直接のメッセージではない。
短縮URL	短縮されたURLが掲載されている。ユーザーを誤解させ、別のウェブサイトへアクセスさせようとしている。
あまりにもうまい話	賞金や賞品が当たるなどとして、簡単なチャンスやクイズを無料で提供する。
あいさつ 挨拶が一般的、または挨拶文がない	実在する企業は、顧客に対して企業名、所在地などを掲載し、挨拶文をメッセージで送る。挨拶文が定型だったり、挨拶文がなかったりする場合は偽物である可能性がある。 その企業のウェブサイトで、そのようなメッセージが送られているか確かめられない場合は偽物である可能性がある。

最後に、個人情報の盗難から自分の情報を守ることの重要性について学んだことを、友人や家族など周囲の人にも伝えられるのか確かめます。

● 家庭と学びを共有する

教材では、家族と学びを共有するための工夫も用意されています。児童は学んだことを家族に説明しますが、家族に向けて話すための次のようなファミリーアクティビティも用意されています。

【ファミリーアクティビティ】

プライバシー設定を見直す	子どもと一緒に、子どもたちがよく使っているアプリ、SNSのプライバシー設定を見てみましょう。 企業が特定の情報を非公開にしたり、情報の提供を拒否したり、視聴できる範囲を限定したりする理由について話し合みましょう。どのような情報を共有してもよいと思うか、その理由を聞いてみましょう。
細かい字を読む	子どものお気に入りのアプリ、SNSのプライバシーポリシー(個人情報やプライバシーについて、その収集や活用、管理にどのように配慮しているか取扱方針を示したもの)を見つけ、一緒に読んでみましょう。それは、分かりやすいですか、それとも複雑ですか。 その会社がどのような情報を集め、その情報を使って何をするのか話し合ってみましょう。会社は情報を販売するのでしょうか、誰かに渡して保存するのでしょうか、安全に保管しているのでしょうか。
フィッシング詐欺、クリックベイトについて話し合う	フィッシング詐欺とは、お金や個人情報を盗む目的で誰かをだまそうとする行為。クリックベイトとは、クリックを稼ぐための誇大広告や表現のこと(ベイトは英語で餌の意味)。

	<p>詐欺のターゲットにされた経験を親子で共有します。怪しいメールやメッセージを受け取ったことがありますか。何がきっかけでしたか。</p> <p>怪しげな文章、誤字脱字が多い文章、画像編集ソフトで加工した画像、似て非なる会社のロゴなど、詐欺の兆候があったのかも話し合みましょう。</p> <p>好奇心をそそるクイズやポップアップがあったのかも話し合ってみましょう。</p>
企業がどのように儲けているかを理解する	<p>子どもと一緒に、デジタル機器、アプリ、SNS、オンラインゲームがどのようにお金を得ているかを調べましょう。</p> <p>広告枠を売っているのでしょうか。子どもの情報を売っているのでしょうか。</p> <p>サービスを利用しながら、企業が共有する消費者の情報を制限するために、どのような手段を取ることができるか考えましょう。</p>
個人情報と個人情報ではない情報の違いについて話し合う	<p>オンラインで共有してもよい情報(好きな芸能人やペットのことなど)と、共有するべきではない情報(名前、住所など)の違いについて話し合い、何を共有してもよいか、共有するべきではないかを確かめておきましょう。</p>

● 行動する前の3つのステップ

コモンセンスエデュケーションの教材・それを用いる授業には、行動する前の3つのステップが繰り返し登場します。小学校低学年用の教材が図2、小学校高学年用の教材が図3です。

授業を通して学んだ「立ち止まるための手順と方法」を、3つのステップを通して確かめていきます。行動する前に立ち止まり考える必要があるのは自分のためだけではなく、周囲の人への責任、広い社会に対する責任でもあるこ

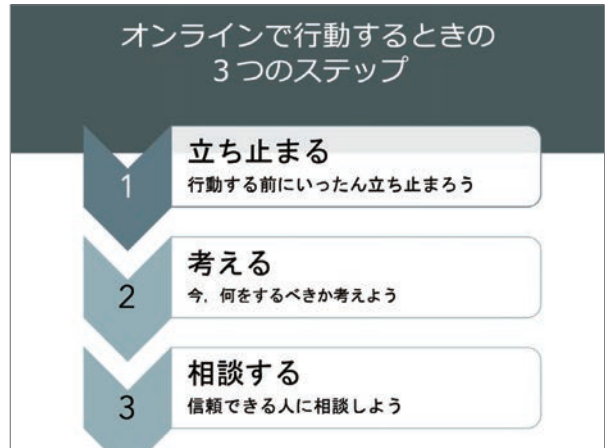
とを学ぶ。それはデジタル・シティズンシップの考え方の土台でもあります。

図2 行動する前の3つのステップ(小学校低学年用)



出典：Common Sense Educationウェブサイトの教材を基に筆者翻訳

図3 行動する前の3つのステップ(小学校高学年用)



出典：Common Sense Educationウェブサイトの教材を基に筆者翻訳

● おわりに

本稿では、デジタル・シティズンシップの視点から消費者教育のあり方について提案しました。日本の消費者教育においても、善きデジタル市民となるために学ぶデジタル・シティズンシップの視点を参考にしていただけましたら幸いです。