

【保護者向け】小学生から身につける情報モラルとネットリテラシー

スマホはネットにつながり、メールやウェブのほか、アプリなどを自由に入れることでパソコンと同じ機能を持つている。プライバシーに関する情報が多数保存され、すでに自分の分身となるこのスマホを小学生から持たせるということは、情報管理の重要性を理解し、被害者、加害者にならないモラル意識、また、キャッシュレス決済を含め、契約の知識が不可欠であり、何より見守る保護者側に、これらの知識が求められるのである。

写真一枚、動画一本の情報量と価値

「友だちと写った写真をSNSにあげたら友だちの個人情報をしつこく聞かれた」「喧嘩したらLINEで載せていた自分の水着写真がマニアサイトに貼られていた」「いじめ動画が漏えいして学校バレしたため、保護者と学校で大問題となった」……。

スマホで撮った写真にはたくさんの情報が入っていて、それは容易に漏えいし、そして加工される。特に生成AIの進化により写真一枚で編集や動画作成が可能で時代なのだから、修学旅行や卒業アルバム顔写真でさえ悪用しようと思えばできてしまう。自分や他人の情報の扱い方、悪用されるリスクを意識できるかどうか、普段の会話で教えていく必要があるだろう。

また、決して撮影してはいけないものがある。まずはハダカの写真。クラス内で下半身の写真を見せ合ったり、同級生からハダカ写真を要求するケースがあるが、

すでに述べたように内輪話では済まない。送信しなくても、保存しておけば他人に見られたり、漏えいのリスクがつきまとう。いじめ動画については、いじめがそもそも肯定されない行為のうえ、撮影するなどはもつてのほか。もちろん、ふざけたつもりで行う他人や店舗へのいわゆる「テロ行為」、公共物への破壊行為も同じである。

炎上はコントロールができない。ひとたび漏えいすれば個人が特定され、一生消えないリスクが想像できるか。スマホは、そのモラル意識と想像力が必要なものである。

ゲームとスマホの切れない関係

「お古のスマホを子に与えたが、アプリストアのIDがそのまま残っていたため、保護者のストアIDでゲーム課金された」「アプリゲームで保護者のクレジットカードを無断で使いアイテムが購入されていた」「すぐ強くなると友だちに勧められたチー

トツール（不正プログラム）を使用したらゲームにログインできなくなった」……。

ゲームなどによる課金トラブルが低年齢化している。主に「ガチャ」というくじ引きシステムでアイテムを手に入れるが、ガチャは結果がすぐに反映され、「10連ガチャ」でも結果は一度に出るため、目当てのアイテムが出るまで回すと、だんだん金銭感覚がマヒしてくる。小学生でも100万円越えは珍しくない。「今回だけカードを貸して」と言われても、カード番号が登録されれば使い続けられる。ゲーム機を含め、スマホやアプリストアには、有害な情報にアクセスできないという機能のほか、子どものIDを管理できるペアレンタルコントロールの設定ができることを知ってほしい。

お古のスマホは端末連携を外し、子どもも持つスマホやIDには必ず課金上限額と利用時間を定め、課金時には保護者の同意を得るなど複数の設定が必要だ。アプリゲームを介し友だちやゲーム配信者などつながっているため、周りに振り回され自分のペースで遊ぶことができない



原田 由里（はらだ・ゆり）
（一社）ECネットワーク理事

いと、日常生活や人間関係にも影響を及ぼしてくる。

チートを軽く考えてはいけない。タイプA、コスバを考へ不正行為を行うとゲーム会社への加害行為とみなされる。

違反行為として、他にもアカウントの売買や譲渡などがある。ネット上には、利用者同士でゲームアカウントを売買できるサイトがあり、こちらもタイプA、コスバ重視とともに、ゲーム卒業を理由にアカウントを高額で売る子どももいる。また、同級生の間でも、アカウントの貸し借りや乗っ取りなども発生している。

自分軸と計画性、ルールの厳守を早くから身につける必要がある。

小学生だって「推し活」したい

「ライブ配信で配信者が喜ぶ顔が見たくて200万円の投げ銭をした」「推し活で張り合っていたライバルとトラブルをおこし外部のSNSでも言い争いを続けた」「配信者に個人情報を出され脅されて投げ銭をしてしまった」……。

投げ銭は主にライブや動画配信アプリで、あらかじめアプリ内でアイテムやテキストを購入しておき、それを配信中表示させることで、配信者が金銭を受け取れるシステム。推し活の一つとして推しへの応援の形として定着している。投げ銭をすることで相手のモチベーションが上がり、投げた側も応援したという満足感が得られるのだ。

応援したい人がいるのは悪いことではない。しかし、投げ銭をすればするほど相手と仲良くなれる、ライバルを出し抜き相手の一番の推しになれると考えてしま

うと、おのずと投げ銭の金額が高額になったり、過熱することで相手やライバルと喧嘩になったりすることもある。

前述のゲームの高額課金もそうだが、高額な投げ銭をする子どもには、そうならざるを得なかった背景がある。たとえば、学校や家庭で問題を抱えていたり、孤独を感じていると、スマホひとつで自分が認められる場が得られることに依存していくようになっていく。依存症になれば、もう教育や啓発ではなく治療が必要な段階となるが、そのような子どもが、もうすでに少なからず存在しているのではないか。

その状態でゲーム課金や投げ銭をする金銭がなくなれば、小学生でも自分で稼ぐ方法をネットでいくらでも調べられる。何をするのだろうか。それは、ともすれば犯罪や取り返しのつかないことではないのだろうか。

子どもをしっかりとつづける前に、そのような状態になるまで、子どもの状態が把握できなかったのか、大人にも考えてほしい。少なくとも金銭で解決できる段階で気がつくよう、やはり日頃からのコミュニケーションが欠かせない。

決済手段の多様化を知る

「弁護士名での支払い催促状が届き調べたら、子どもが後払い決済でゲーム課金して放っておいたら」「SNSでキャラクターを譲ってくれる人への支払いに電子マネーの番号を伝えたが届かず連絡不能」「帰省中に子どもが祖父母のクレジットカードを勝手に使っていた」……。

まさか、子どもは現金しか使えないと思っていないだろうか。キャッシュレス決

済の多様化で、子どもでも支払い手段を複数持っていることに気づいていないければならない。

現在、ネットサービスを含め、通信販売の後払いのほとんどは「後払い代行サービス会社」が提供している。クレジットカードがなくてもツケ払いがきくのだが、なかには子どもでも利用できる後払いサービスがある。もっとも、非対面であれば、仮に利用年齢制限があったとしても、生年月日の入力だけであれば簡単に突破できるし、保護者の同意チェックがあっても勝手にチェックを入れることは可能だ。

当然、手数料とともに後からその支払いをしなければならぬ。約束が守れていればよいが、守れない場合は後払い代行会社から請求がかり始める。メールの段階だと外からわかりにくいのが、書面による督促の段階になったときには、はじめて保護者が気づくことも。

電子マネーは、主にギフト券とともにコンビニなどで売られている。最近の子どもは、お年玉も電子マネーや送金アプリを利用してもらっているという話もあつたが、先払いなので年齢制限なく購入することができる。裏にある番号に金銭価値を持たせ、番号入力をもって支払いをする流れである。あくまで発行会社が使用を認めた店での支払いを目的とし、個人や見ず知らずの相手に番号を知らせたら、もう残高は取り戻せない。

いかなる時もクレジットカードを持っている大人は、それをきちんと管理すべきだ。これはカード会社の約款にもある。金銭感覚とともに決済手段の利用目的と約束ごとと覚える時期がきている。