

スマートフォン等のグローバルプラットフォーム
における我が国の子ども向けWebコンテンツ
に関する研究報告

2021年3月

青少年コンテンツ研究会
(一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム)

目次

1. 「青少年コンテンツ研究会」について	1
1-1. 設置主旨と運営方針	1
1-2. 今回の活動スコープ	1
2. 我が国の青少年保護システムの現状	2
2-1. iOS スクリーンタイム	2
2-2. Android ファミリーリンク	2
2-3. 携帯電話会社が提供するフィルタリング	2
3. 「おすすめリスト」の選定方法について	4
3-1. 選定基準について	5
3-2. サイトチェック項目と基本的な考え方	5
サイトチェック項目	5
4. 「おすすめリスト」について	8
4-1. 「おすすめリスト」 （調査期間：2020年3月～9月）	8
4-2. 「おすすめリスト」の個別サイト評価	9
5. 我が国の子ども向けサイトへの提言	11
5-1. 「おすすめリスト」選定の意義	11
5-2. 我が国のサイトの課題	11
5-3. 我が国のサイトに期待すること	12
Appendix	13
海外の取組事例～米 CSM レイティングについて	14
Common Sense Media (CSM) について	14
CSMレイティングの概要	14
子どもに適切なWebサイトの選び方	16
親子のデジタル・ウェルビーイングをめざして	18
学校教育に関して	19
GIGAスクール構想	19
プログラミング教育	19
我が国の青少年保護施策とインターネット環境整備法	21
我が国の青少年保護施策の概要	21
フィルタリング	21
フィルタリングの課題と対策	21
青少年インターネット環境整備法	22
環境整備法制定	22
インターネット接続環境の変化と環境整備法の改正	23
環境整備法の課題	23
年コンテンツ研究会委員・事務局体制	25
委員・事務局一覧	25
委員略歴	25

1. 「青少年コンテンツ研究会」について

1-1. 設置主旨と運営方針

IT社会の進展によって、グローバル標準のスマートフォン等の普及が拡大していることから、青少年が日常利用するコンテンツ・サービスもスマートフォン等経由での利用が大きな割合を占めるようになってきている。そのためフィルタリング等の青少年保護システムに関しても、グローバルプラットフォームであるOSに付随したグローバル標準のシステムを利用することが前提となりつつある。

このような状況において、我が国青少年の健全育成に資する活動を行うために当研究会を設置することとなった。

グローバル標準のテクノロジーを活用していくことは、子ども達の未来の可能性を拓げていくために非常に重要である。一方で青少年の健全な育成を図るには、違法有害なコンテンツの利用を避けながら年齢に応じて多様なコンテンツに触れることで、我が国の複雑で個性が高い文化を通して知識の向上と感受性を育成していくことが必要である。

当研究会では、このような認識に立って、普遍的なグローバルプラットフォームにおいて、個別文化を反映する普遍的な仕組みを創造するための活動に取り組んでいく。

具体的な活動にあたっては、詳細なルールでなく根拠となる原則を明確化する原則ベースの考え方をとって検討を行う。

1-2. 今回の活動スコープ

今回の活動スコープとしては、iOSの青少年保護機能でもあるスクリーンタイムでの「許可されたWebサイトのみ」利用できる機能及び同等のシステムを前提に、我が国文化、利用状況にあったWebサイトを「おすすめリスト」として選定することを目指した。（現状は、グローバル一律に英語圏で利用されているキッズ向けWebサイトが掲載されている）

今回の活動で提供する「おすすめリスト」は、初めてスマートフォンを利用するようなITリテラシーがまだ十分でないような子ども達を対象としている。今後、年齢に応じて最適なフィルタリング機能を利用しつつ、最終的には自己の能力と責任でコンテンツを積極的に利活用して、自由に活躍の場を広げる能力を身につける一助になればと考える。

2. 我が国の青少年保護システムの現状

グローバル標準のスマートフォン等における青少年保護システムとしては、基本的にOS事業者と携帯電話事業者から以下のようなシステムが提供されている。

2-1. iOS スクリーンタイム

スクリーンタイムは、iOSに搭載されている機能で、iPhone、iPad、iPod touchでどのように時間を費やしているのかについて確認したり、コンテンツの制限やプライバシーなどに関する制限を設けたりすることができる。

また、スクリーンタイム専用のパスコードを設定することにより、ペアレンタルコントロールとして使うことができる。

スクリーンタイムでは、端末を利用しない休止時間や、特定のアプリケーションの使用時間、連絡先ごとの通話時間などの設定に加え、コンテンツ制限機能として、レーティングに応じて利用できるアプリや課金を制限したり、不適切なWebコンテンツを制限したりすることができる。

▼Webコンテンツの制限は以下の3区分

- ・無制限アクセス
- ・成人向けWebサイトを制限
- ・許可されたWebサイトのみ

iOSでは、スクリーンタイムに加えて、家族のアカウントを設定する「ファミリー共有」が提供されており、「ファミリー共有」を使用することで、保護者は自分が利用する端末で、家族のスクリーンタイムを確認、設定することができる。また、「ファミリー共有」では、子どもがApp Storeからアプリケーションをダウンロードしようとする保護者に通知が届き、許可・制限することができる。

2-2. Android ファミリーリンク

ファミリーリンクは、Android端末向けに提供されているペアレンタルコントロールで、保護者は自分が利用する端末で子どもの端末利用を管理ができる。

ファミリーリンクでは、端末を利用できる時間帯を設定でき、子どもがアプリケーション内の購入や、Google Playストアからのアプリケーションをダウンロードしようすると保護者に通知が届き、この通知に対して許可・制限するなど、アプリケーションの利用状況を管理することができる。

また、保護者が子どもの位置情報を確認する機能が搭載されている。

2-3. 携帯電話会社が提供するフィルタリング

青少年インターネット環境整備法により、青少年が携帯電話でインターネットを利用する場合は、原則、フィルタリングの適用が義務付けられており、携帯電話会社からフィルタリングサービスが提供されている。

携帯電話会社が提供するスマートフォン向けフィルタリングサービスは、「あんしんフィルター」という専用のアプリケーションで提供されている。

Android向けは、専用Webブラウザと、アプリケーションの利用制限機能から構成されており、不適切なコンテンツのダウンロードや閲覧をブロックすることができる。

また、iPhone向けは、不適切なWebサイトの閲覧をブロックする専用Webブラウザのみが提供されており、アプリケーションについては、iOSに搭載されているスクリーンタイムが活用されている。

また、フィルタリング機能の一部としてアプリケーションの利用時間を設定する機能が搭載されていたり、携帯電話通信回線上においてアクセス先URLによりフィルタリングするサービスが提供されていたり、携帯電話会社によってサービスの内容が異なっている。

※MVNOや楽天モバイルに関しては、名称及び機能が一部異なっている。

※その他、セキュリティベンダー等からフィルタリングアプリも提供されている。

3. 「おすすめリスト」の選定方法について

「おすすめリスト」の選定にあたっては、iOSスクリーンタイムにおけるグローバル標準リストの分析を行うとともに、我が国の「おすすめリスト」候補となる子ども向けサイトの一覧を作成することからはじめた。候補リスト作成にあたっては、グローバル標準リストで対象となっているカテゴリーを網羅することに配慮して進めた。

図表1：iOSスクリーンタイムの「許可されたWebサイトのみ」におけるグローバル標準リスト

サイト名	分野	URL	概要
1. Apple---Start	機器情報系	www.apple.com	
2. Cbeebies (by BBC)	メディア系	https://global.cbeebies.com/	BBCが運営する6歳以下の幼児向け専門チャンネル。
3. Discovery Kids	メディア系 (マイノリティ)	https://www.discoverykidsplus.com/	子ども向けスペイン語動画チャンネル。(HPからは動画が見られない。Youtubeチャンネル有)
4. Disney	エンタメ系	https://www.disney.co.jp/	ディズニーのHP。
5. HowStuffWorks	教養系	https://www.howstuffworks.com/	あらゆるジャンルのさまざまな物事・出来事・事象について、図や写真を使って分かりやすく説明してくれるサイト。
6. National Geographic - Kids	教養系	https://kids.nationalgeographic.com/	子ども向けナショナルジオグラフィック。ビデオ、ゲームなどのコンテンツがある。
7. PBS Kids	メディア系 (公共放送)	https://pbskids.org/	PBS KIDSは「セサミストリート」などを擁する米国の大手教育メディアブランドのサイト。ビデオ、ゲーム、アプリなどのコンテンツがある。
8. Scholastic.com	書籍系	http://scholastic.asia/	子ども向けの本の紹介、購入サイト。(Scholastic は子ども向けの一般書籍や教育関連書籍等をブッククラブやブックフェア、学校を通じて出版、販売している)
9. Smithsonian Institution	教養系 (博物館)	https://www.si.edu/	スミソニアン博物館のHP。
10. Time for Kids	メディア系 (民間放送)	https://www.timeforkids.com/	Timeの子ども向けのHP。(小学生向けの週刊誌も提供している。)

次に、候補リストを帰納的に分析するとともに、OS事業者等へのヒアリング、委員の知見と関連する分野の研究結果等を活用することで、「おすすめリスト」を選定するための原則となる基準と個別サイトを評価するためのチェックリストの策定を行なった。

チェックリストに関しては、米国コモンセンスメディアの取組¹を参考にするとともに、原則となる基本的な考え方を明確化することを目指している。

最終的に、チェックリストを利用して候補サイトを評価することで、選定基準に合った我が国の子ども向け「おすすめリスト」の作成を行なった。

3-1. 選定基準について

- 公正で持続可能なサイトであること
- 子どもの利用においてリスクがなく、健全な成長に資するサイトであること
- 多くの利用者が想定されるサイトであること
- 親子のサイト選定において参考となるサイトであること

3-2. サイトチェック項目と基本的な考え方

サイトチェック項目

1. 運営主体について
2. サイトの管理状況について
3. 利用者の状況について
4. 親子のホワイトリスト選定について
5. 多様な価値観への配慮
6. 「年齢・能力・発達」への配慮
7. 「学び」への配慮
8. 「子どもの権利・人権」への配慮
9. 「子どもの健全な成長・発達」に対する配慮
 - a. 楽しみ・喜び
 - b. 健康への影響
 - c. 犯罪・暴力
 - d. 恐怖・危険
 - e. 性表現
 - f. コマーシャリズム
 - g. コミュニケーション

運営主体について

Ever greenの観点から運営主体としての安定性、信頼性、実績等は十分であるか。組織として、法令や社会的な慣習にそぐわないような事業を行っていないか等を確認する。子どもに悪影響をあたえるような企業方針や事業内容はリスク要因である。一方で、社会貢献を組織の目的として

¹ 米国コモンセンスメディアの取組に関しては、appendixの「6. 海外の取組事例～米 CSM レイティングについて」を参照ください。

定め、子どもに学んで欲しい考え方や価値観をもっているような運営主体であることが望ましい。

サイトの管理状況について

サイトの更新、管理が適切に行われているかどうか。リンク切れやコンテンツの内容が最新となっているか。またhttps対応等最新のセキュリティポリシーに対応しているかを確認する。子どもが、興味をもって利用したくなるようなおもしろいページデザインとコンテンツが提供されていることが望ましい。

利用者の状況について

子ども向けサイトとして、広く知られて多くの利用者が一般的に利用しているサイトであるかどうか。子ども達が喜んで利用するサイトとして、学習とエンターテイメントが両立しているようなコンテンツが提供されていることが望ましい。

また、具体的な確認方法として一般的なキーワードで検索エンジンの上位に掲載される、あるいはソーシャルサービスの結果に掲載されるかどうか等を確認する。

親子のホワイトリスト選定について

子ども向けサイトの代表として、親子でホワイトリストを選定するとき、代表的なサイトとしてイメージされるか、あるいは同種のサイトを想起させるようなイメージをもっているかどうか。

親と子ども両方のニーズを満たすようなサイトであることが望ましい。

多様な価値観への配慮

さまざまな人物や国・歴史・文化等、多種多様な価値観や知識を学び、「多様性を受け入れ、共に考え生きる力」や「他者への尊敬や共感」等を育むことができるかどうか。

特定の価値観や知識に偏っており、他者への尊敬や共感を育む「多様性」に配慮していない内容や構成になっているのはネガティブ要因である。多種多様な価値観や知識を提供し、他者への尊敬や共感を育む「多様性」に配慮しているサイトが望ましい。

「年齢・能力・発達」への配慮

年齢別や学年別等、子どもの言語能力や認知発達に適切に配慮し、子どもが理解しやすい内容や構成となっているかどうか。子どもの年齢や言語能力、認知発達への配慮がなく、子どもが理解しにくく興味や関心をもてない内容や構成になっているのは、ネガティブ要因である。

子どもの興味や関心・好奇心を育み、健全な身体的・情緒的発達を促すようなサイトが望ましい。

「学び」への配慮

コンテンツが、子ども（児童生徒）の学習に適したものであり、かつ、健全な育成に資するものであるかどうか。

学校教育に資するような内容となっている、あるいは子ども達の興味関心を高めたり広げたりするようなコンテンツとなっていることが望ましい。

「子どもの権利・人権」への配慮

コンテンツの内容が、子どもにとって最善の利益を配慮し、差別・搾取等の対象とされておらず、かつ、プライバシーを含めた権利への配慮（不必要なクッキーや個人情報の取得がされていないか等）がされているかどうか。

「子どもの健全な成長・発達」に対する配慮

①楽しみ・喜び

子どもの健全な育成のために、生活に楽しみや喜びを与えるサイトであるかどうか。創造力や思考力を高める学習においても子どものモチベーションを高めるエンターテインメント性と両立して、より良き生活を実現できるようなコンテンツが望ましい。

②健康への影響

子どもの健康を害する恐れのある情報（飲酒、喫煙、薬等）や長時間利用につながる仕組み等を含んでいるかどうか。子どもの健康を害する恐れのある情報が含まれるのはリスク要因である。また子どもの心身の健康や安全に十分配慮して、子どもの健康を促進するようなコンテンツが含まれていることが望ましい。

③犯罪・暴力

子ども向けとしての観点から犯罪・暴力表現が含まれているかどうか。社会的に容認されないか、容認される範囲でも子どもにとって不適切な犯罪・暴力表現が含まれているのはリスク要因である。犯罪・暴力表現についてポジティブな発想や教育的な観点が含まれていることが望ましい。

④恐怖・危険

子ども向けとしての観点から恐怖・危険表現が含まれているかどうか。社会的に容認されないか、容認される範囲でも子どもにとって不適切な恐怖・危険表現が含まれているのはリスク要因である。恐怖・危険表現についてポジティブな発想や教育的な観点が含まれていることが望ましい。

⑤性表現

子ども向けとして不適切な性表現が含まれているかどうか。社会的に容認されないか、容認される範囲でも子どもにとって不適切な性表現が含まれているのはリスク要因である。性表現についてポジティブな発想や教育的な観点が含まれていることが望ましい。

⑥コマーシャルリズム

子どもに対し、特定の商品・サービスの購入意欲を刺激するものとなっていないか、または過度な親近感を助長するものとなっていないかを考慮する。親子で優良なコンテンツを選定するためのサジェスションであることや、社会貢献をアピールするような情報が望ましい。

⑦コミュニケーション

子どものネット上のコミュニケーションの活用資するコンテンツ・仕組みであるかどうか。不特定多数とのコミュニケーションがあるのはリスク要因である。青少年のコミュニケーション活用に資するコンテンツ・仕組み（例：啓発コンテンツ、発達段階で活用できる範囲を限定したコミュニケーション）があることが望ましい。

4. 「おすすめリスト」について

4-1. 「おすすめリスト」 （調査期間：2020年3月～9月）

iOSスクリーンタイムでの「許可されたWebサイトのみ」利用できる機能及び同等のシステムを前提に、我が国文化、利用状況にあったWebサイトを「おすすめリスト」として選定した。

図表2：「おすすめリスト」

サイト名	分野	運営主体	URL
1. NHK for School	メディア系（学童向け番組）	NHK	https://www.nhk.or.jp/school/
2. Yahoo!きっず	総合ポータル系	Yahoo	https://kids.yahoo.co.jp/
3. キッズ@nifty	総合ポータル系	nifty	https://kids.nifty.com/
4. You Tube Kids	エンタメ系	Google	https://www.youtube.com/ekids.com/
5. 学研キッズネット	教育系（企業）	ワン・パブリッシング	https://kids.gakken.co.jp/
6. Disney キッズ	エンタメ系	Disney	https://kids.disney.co.jp/
7. 機器情報サイト	機器情報系	OS事業者、携帯電話事業者、端末メーカー	(iOSの場合) https://www.apple.com/jp/
8. 国立科学博物館	教養系（博物館）	国立科学博物館	https://www.kahaku.go.jp/
9. Scratch	プログラミング教育	MIT ²	https://scratch.mit.edu/
10. 国際子ども図書館	教養系（図書館）	国立国会図書館	https://www.kodomo.go.jp/
11. 宇宙科学研究所キッズサイト「ウチュウんズ」	教養系	JAXA	https://www.kids.isas.jaxa.jp/

² マサチューセッツ工科大学（英語：Massachusetts Institute of Technology）の略称。

4-2. 「おすすめリスト」の個別サイト評価

「おすすめリスト」として採用した個別サイトについて、選定理由及び利用にあたって注意すべき点、課題等を評価として記載した。

図表3：「おすすめリスト」の個別サイト評価一覧

サイト名	評価
1. NHK for School	<p>運営主体や運営そのものに安定性がある。子どもの興味・関心に応じて、主体的に学習を進められる内容であり、質・量ともに非常に充実している。教科別・学年別・内容等によって検索することも可能で使いやすさを追求している。また、プレイリスト機能によって、番組や動画クリップを他者と共有できるなど、活用の幅を広げられる工夫も見られる。公共放送として、子どもや外国人、高齢者等のマイノリティに配慮した情報発信や社会的課題を取り上げた内容についても充実している。なお、URLの構造上、同サイトの閲覧する場合には、nhk.or.jp自体の閲覧も可能である点には留意が必要である。</p>
2. Yahoo!きっず	<p>子ども向け総合ポータル系として、幅広いコンテンツが整備されている。各教科学習及びプログラミングなどの学習コンテンツが充実するとともに、他社の子どもに人気のある娯楽コンテンツへのリンクが掲載されている。有害情報を排除できる検索エンジンが装備されているとともに、親子で安心してネットを楽しむためのネット・リテラシーやウェブ・アウェアネスに関する情報提供が充実しており、子どもがネットを安心安全に利用するための配慮がされている。</p>
3. キッズ@nifty	<p>日本を代表する子ども向け総合ポータルサイトとして、教育コンテンツやエンタメ情報等、子どもの好奇心や関心に応じた最新かつ多様な情報発信をしている。我が国の子どもの生態や価値観、文化を重視した独自のポジティブで楽しいコンテンツが多く、ネットの自主性や双方向性を活かした交流ページや相談コーナーも人気が高い。他の商業サイトへのリンクやコラボも少なく、子どもだけでも安心安全に利用できるサイトであるが、投稿ルールが子ども向けになっていない等、法律やルールについて子ども自らが読んで理解できるよう、さらなる工夫を期待したい。</p>
4. You Tube Kids	<p>家族で安心して、豊富な教育と娯楽の動画も楽しめるように独自の安全対策を整備している。有害情報閲覧リスクを排除するため投稿の選定のみでなく閲覧する子どもの年齢の設定など、ペアレンタルコントロール機能が実装されていることが評価できる。保護者が子どもの視聴履歴を確認できたり、任意の動画を制御（報告）できたりする仕組みも有している。</p> <p>子どもたちにとって、成長するにつれて投稿動画の閲覧機会が増えることを考慮すると、子どもの想像力や創造性を育む映像ラインアップが特徴で初期段階として適当なサイトであると考えられる。</p> <p>但し、個別の動画コンテンツを対象とした制限がかけられないため、ペアレンタルコントロールしていても、子どもに不適切な画像や言葉が100%排除されるわけではないので、小さな子どもの場合は親子で一緒に視聴することが望ましい。</p>

5. 学研キッズネット	子ども向けのコンテンツ量が豊富である。また、我が国の産業の多様性を示す多種多様な工場見学や仕事に関する情報など、実社会とのつながりを重視している点などは他のサイトにはないユニークな特徴がある。なお、コマーシャルイズムが存在するものの、視聴者に直接自社の商品・サービスの購入等を勧誘するものではなく、むしろCSRとしてポジティブな企業や業界のアピールができるようになっており評価できる。
6. Disney キッズ	子どもの興味・関心が非常に高いDisneyのストーリー・キャラクターの動画・ゲームなどが充実しており、子どもにとって大変楽しいサイトとなっている。一方で、全てがDisneyのコンテンツであり、Disneyによる有料テレビサービスへの広告なども掲載されていることから、コマーシャルイズムの点で保護者の注意を促す必要がある。
7. 機器情報サイト	子どもが利用する上で、必要な情報が取得できるサイトである。
8. 国立科学博物館	我が国の博物館のサイトの中では、VRを利用する等によってコンテンツが充実しており、科学または同博物館への興味を惹く内容となっている。留意点は、子ども向けのコンテンツが必ずしも多いわけではなく、子どもがサイトのみを見て興味を有するような内容とはいいづらい点があること、及び、Flashを利用しており、技術のアップデートが必要だと考える。
9. Scratch	プログラミングは、小学校において2020年度より実施され始めており、子ども達だけに限らず保護者にとっても関心の高い分野である。Scratchはビジュアル型プログラミング言語を用いた学習環境といえ、チュートリアルや保護者向けのメッセージ、独自のガイドラインやフィルタリングについてもきちんと整備されている。作品を交流できる仕組みを有しており、子ども達の動機づけを高めることにつながっている。作品は世界中から集まり、英語が中心的な言語になっている。
10. 国際子ども図書館	国立の児童書専門図書館として、子どもと本に関する国内外の最新ニュースやイベントを紹介している。トップページは大人・家族向けだが、子ども向けコンテンツは、国立国会図書館キッズページに直接リンクしており、図書館に関する知識や文化を楽しく学び、「子どもOPAC」を利用して自分の興味ある児童書を探すことができる。一方で、子ども向けコンテンツのバリエーションが少なく、構成や仕組みも単純で娯楽性に欠けるため、サイト上での創造的・双方向的なコミュニケーション活動は限られる。子どもだけでも安全安心に利用できるが、親子で一緒に利用することでさらに深い学びや新たな発見が期待できる。
11. 宇宙科学研究所キッズサイト「ウチューンズ」	宇宙に関し、ペーパークラフト、JAXAで働く人のインタビューなどを含め、子どもの興味を惹くコンテンツが掲載されている企画は素晴らしい。留意点としては、静止画・テキストベースのコンテンツが多いなど、ネット上のコンテンツとして、動画や双方向性等の機能を活用されておらず若干魅力が低いと言える。

5. 我が国の子ども向けサイトへの提言

5-1. 「おすすめリスト」選定の意義

デジタル環境を当然の前提として成長する子ども達が安心して利用できるサイトを選定することは有意義である。特に、今回は、低年齢の子どもが利用できるサイトを親子で選択できる、という視点でリストを作成しており、その選定基準は別項のとおりである。

今回は、我が国の子ども達の役に立つサイトという視点でサイト選定を試みたが、その過程でいくつか気づいたことがある。本項ではかかる点について述べる。

5-2. 我が国のサイトの課題

(1) 子ども向けサイトが必ずしも充実されているとは言えないこと

一部のサイトは子ども向けに質・量共に充実しているが、そうでないサイトとの格差が大きい。たとえば、子ども向けのサイトを用意している場合でも、必ずしも、子ども向けサイトの充実に力を入れているとは言いがたいように感じた。その傾向として以下のような点がある。特に、公的機関が運営するサイトに以下のような傾向が多く見られることは、子どもによる公的機関の業務への理解を深めるといふ点からは残念と言える。

①情報量が少ない

オリジナルサイトに掲載された情報の一部のみを子ども向けとしているサイトは珍しくない。確かに、子ども向けとしてどこまで情報を提供するかは難しい判断であると思うが、情報が少ないサイトの場合、子どもが繰り返し利用することは期待できない。

②子ども向けの内容とされていない

上記で選択された一部の情報について、漢字にふりがなを振るなどの対応のみで子ども向けサイトが作成されている例がある。子どもが最低限理解できるように、との配慮であると思うが、このようなサイトは、どうしたら子どもが興味を持つかという点が意識されているとは言いがたく、せつかく、子ども向けサイトを用意しても、子どもの利用があまり期待できないと言える。

③アップデートされていない

子ども向けサイトを一旦作成した後、あまりアップデートされていない例も散見される。インターネットの利点は、常に最新の情報が利用可能であるところ、サイトがアップデートされていない場合、このようなインターネットの利点が活かされているとは言いがたい。また、一旦閲覧すれば十分であり、子どもが繰り返し利用することは期待できない。

(2) 我が国の文化・歴史・伝統に興味を持たせるようなサイトが乏しいこと

我が国の子ども向けのサイトであるのだから、「おすすめリスト」には、我が国の子ども達が自らの文化・歴史・伝統等を学べるサイトがあることが望ましいと考えていたが、そのようなサイトが乏しいことは極めて残念である。

特に、博物館等は、その所蔵物がどのような価値を有するかを積極的に発信することを考慮してもらいたい。ネット上で、そのような文化に関する情報に接し、興味を持つ子どもが増えることは、今後の文化遺産の維持の上でも重要であろう。

(3) 子どもが安心して楽しめるサイトが少ないこと

我が国のエンターテインメントは、世界でも評価されているにもかかわらず、子どもが安心して、我が国のエンターテインメントのコンテンツを利用できるサイトが少ない。上記（1）で述べたような、子ども向けコンテンツの作成にあまり労力をかけていないと思われる点も理由の一つであろうが、労力をかけている場合でも、商品・サービスへの誘引等のコマーシャリズムが強いなど、判断能力が乏しい子どもに安心して使わせることのできるサイトとは評価しづらい。企業等が提供するコンテンツに一定のコマーシャリズムが付随せざるを得ないことは理解しているが、子どもをコマーシャルの対象とする場合には慎重な配慮が必要である。

インターネットにおける情報の寡占化が進む現状において、少数の大規模プラットフォームが、自社のグローバル基準で情報を提供している状況を考えると、我が国独自のコンテンツを、如何に、我が国の子どもに届けるか、ということは、もっと意識される必要がある。

5-3. 我が国のサイトに期待すること

インターネットの普及により、各種情報の受信のみならず、情報の発信も容易になっており、本来、我が国独自のコンテンツ等を積極的に世界に発信することが可能なはずである。このような視点で見ると、残念ながら、我が国のサイトは、自覚的な情報発信の視点が乏しいように思われた。これは、子ども向けのサイトが少ないということとも共通の課題である。視聴者を想定して、その視聴者に興味を持たせるような情報発信の方法を自覚的に行っていないのではないかと思われるからである。

特に、今後の文化・社会を担っていくのは子どもであることを考えれば、子どもに対する情報発信は極めて重要なはずである。

インターネットによる情報のグローバル化は、逆に、文化の多様性を失わせる結果をもたらすリスクをはらんでいる。だからこそ、我が国独自の文化を子ども達及び世界に伝える効果的な情報発信が重要である。

次回の選定の際には、そのような観点から選定できるサイトが増加することを期待したい。

Appendix

海外の取組事例～米 CSM レイティングについて

本報告書第4章の「おすすめリスト」作成にあたっては、根拠となる原則をできるだけ明確にするため、米国のCommon Sense Mediaのこれまでの研究・調査結果やレイティング尺度等を参考にした。本章では、そのレイティングの概要と特徴について報告し、子ども向けメディアの留意点や親子向け情報提供のあり方を具体的に検討する。

Common Sense Media (CSM)³について

2003年に設立された米国の非営利団体⁴「Common Sense Media (本部・サンフランシスコ)」は、子どもとメディアの問題について、科学的調査や研究に基づくさまざまな情報発信をしており、家庭や学校のみならず、議会や経済界・メディア等に対しても社会的影響力をもつ積極的なキャンペーンやアクションを繰り返している。特に、子どものデジタル・ウェルビーイングを重視し、多様性や平等、社会的包摂等、子どもの人権にも配慮したプログラムや提言も行っている。子ども向けメディアのレイティングを展開するCommon Sense MediaやK-12のデジタル教材を開発・提供するCommon Sense Education、アドボカシー・プラットフォームのCommon Sense Kids Actionの他、子どもを取り巻く健全なメディア環境実現をめざした独自の調査研究やプログラムを展開している。

CSMレイティングの概要

Common Sense Mediaでは、子ども向け全メディアに対し、独自のレイティングシステムを導入している。各専門家によるCSMのレイティングやレビューはすべて無料で、特定の会社やクリエイター、出資者の影響を受けない、あくまでも独立した基準である。

同レイティングは、子どもとメディア（発達、学習、テクノロジー等）に関するあらゆるエビデンスを基に検討され、その主な目的は「保護者が子どものためにどんなメディアやコンテンツを選んだらよいか、信頼できる情報提供をすること」である。その背景には、以下のような基本信念をあげている。

- ・レイティングは、メディアを「検閲」するためではなく、「子どもにとって健全なメディア」をめざすためのものである。
- ・子どもの社会的、情緒的、認知的、身体的発達に大きな影響を与えるという意味で、メディアは「もうひとりの親」とも言える。
- ・子どもには相手の気持ちを尊重し、責任ある賢いメディアの使い手になってほしい。
- ・子どもが接するメディアについて、親は意見をもつべきであり、選ぶ権利がある。
- ・親は、子どもが接するメディアについて知り、接触時間の管理だけでなく責任ある行動を教える必要がある。

³ Common Sense Mediaホームページ <https://www.common sense media.org/>

James, P. Steyer, *Talking Back to Facebook: The Common Sense Guide to Raising Kids in the Digital Age*, Scribner,

⁴ 我が国のNPOに相当し、米国の内国歳入法 (Internal Revenue Code) に基づく501(c)3資格を持つ団体。

同レーティングは年齢別、メディア別に分かれており、5つの星（スター・レーティング基準）で評価されている。テーマ別、スキル別カテゴリーも設けられており、親のニーズや子どもの発達等に合わせ、きめ細やかでわかりやすい情報提供がなされている。

図表4：CSMレーティング基準・カテゴリーの枠組み

<p>【年齢別レーティング】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 0～2歳 ・ 2～4歳 ・ 5～7歳 ・ 8～9歳 ・ 10～12歳 ・ 13～14歳 ・ 15～17歳 	<p>【メディア別カテゴリー】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アプリ ・ 書籍 ・ 書籍 ・ ゲーム ・ 映画 ・ 音楽 ・ テレビ ・ Webサイト
<p>【スター・レーティング基準】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5つ星・・・The best！（最適！） ・ 4つ星・・・Really good（すごく良い） ・ 3つ星・・・Just fine; solid（ちょうど良い） ・ 2つ星・・・Disappointing（つまらない、がっかりさせられる） ・ 1つ星・・・Don't bother（見るには及ばない、わざわざ見るほどではない） 	
<p>【テーマ別カテゴリー】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 言語・読書・・・英語/その他外国語の読み・書き・聞くこと・話すこと ・ 数学・・・算術、代数、幾何学、計算 ・ 科学・・・物理、天文学、地学、化学、生物学 ・ 社会・・・歴史、地理、政治 ・ 芸術・・・ビジュアルアーツ、ダンス、演劇、音楽、映画 ・ 趣味・・・個人の興味や熱意によってそれぞれ関わるもの 	

【スキル別カテゴリー】

- ・思考力・推理力（論理、手段、問題解決能力、クリティカル&分析的シンキング）
- ・創造力（斬新な解決策や新たなものを創り出す力、イノベーション）
- ・自己管理力（動機づけ、イニシアチブ、努力、個人の成長、学びの創造）
- ・情緒的発達（自己認識、ストレスマネジメント、レジリエンス、共感、展望）
- ・コミュニケーション（さまざまな表現方法を使って効果的に情報を伝えられる力）
- ・協働（チームワーク、視野の広さ、協力、みんなで挑戦する力）
- ・責任感・倫理（誠実さ、尊敬、多様性を受け入れる力、結果から学ぶ力）
- ・テクニック（デジタルクリエーション、メディアを読み解く力、テクノロジーの使い方、応用力）
- ・健康・フィットネス（運動、微細運動機能、粗大運動技術、心身の健康）

子どもに適切なWebサイトの選び方

CSMレーティングは、単純な年齢別レーティングではなく、自分の子どもの発達や保護者の教育方針・価値観、子どもの興味や気性に応じて保護者が自由に選べるレーティングであることが大きな特徴である。「子どもに適切なWebサイトを選ぶポイント」としては、以下8つのポイントを挙げている。

①対象年齢

PBS Kidsのように対象年齢がはっきりしているサイトもあるが、多くのサイトの対象年齢はわかりづらい。例えば15歳の子どもはFacebookやTwitterのようなSNSは使用できないはずだが、実際は13歳以上でも使用している。

②クオリティ

デジタルテクに精通している子がやってもおもしろいページデザインになっているか。使いやすいデザインか。年少の子でも直感的にわかりやすいシンプルな内容か。広告や成人向けコンテンツはないか。広告のない年少向けサイトは併設されているか。信頼できるサイトか（知らない人のblogよりNASAのキッズサイトの方が信頼性高い）

③教育的価値

子どもに適したサイトを探す際の最も重要な要素。エンターテインメントと教育が合体したEdutainmentならさらに理想的。数学や読書のような従来の学習だけでなく、21世紀のスキルと言われる創造性や協働性といった学びの可能性を広げるWebサイトがおすすめである。

④メッセージ、ロールモデル

メディアのメッセージが子どもに与える影響はとて大きいので、自分の子どもに学んでほしい考え方や価値観を反映したWebサイトを選ぶこと（子どもが小さければ小さいほどメディアの影響を受け易い）。子どもに見習ってほしい人物やキャラクター等、子どもの成長に適したロールモデルが描かれているかどうかも重要。

⑤暴力・性表現、言葉づかい

YouTubeは就学前児童向けの無害コンテンツが多いとはいえ、性的なものや下品な映画のシーン、笑えないハプニングビデオも多い。Common Sense Mediaが提供する専門的なガイドラインは、あらゆる年齢の子どもの発達に応じた表現尺度（暴力・性表現、言葉づかい）を定めており、自身の価値観に基づいて自分の子にあったものを選ぶことができる。

⑥コンシューマリズム

Webサイトではすべてが無料のように見えるが、実は関連グッズを売るオンラインショップにリンクが張られていたり、マーケティングや商品販売の最前線サイトだったり、親しみやすいサブスクで子どもの購買意欲を刺激したりしているものもある。この問題について子どもと話すことはとても重要で、子どものメディアリテラシースキルを高めることにも役立つ。

⑦飲酒・ドラッグ・喫煙

飲酒や喫煙、ドラッグ等の違法行為をしている自撮り写真を安易に投稿する10代が多い。

⑧プライバシー、安全

COPPAは13歳未満の子どもの個人情報を保護する法律である。しかし、そのサイトで子どもや大人の個人情報を集めているかどうかはわかりづらく、集められた個人情報がどのように使用されるかがキーポイント。マーケットターに転売されていないか、個人情報をそのサイトの記録から削除することが可能か。双方向のサイトか。詳細な位置情報が集められていないか等。子どもに適したサイトを選ぶ際は、ユーザーレビューをチェックすることも有効である。

また、子どもに適切なWebサイトを選ぶ際には、CSMレイティングの年齢別レイティングが大いに役立つ。「0～2歳」「2～4歳」「5～7歳」「8～9歳」「10～12歳」「13～14歳」「15～17歳」の7段階ごとに、「年齢別特徴」と「年齢に適した内容」が科学的に分析・検討されており、子どもの発達上の特徴や合理的配慮、家庭へのアドバイス等が詳細に紹介されている。

- 【年齢別特徴】
- ① 認知発達
 - ② 社会的・情緒的発達
 - ③ 身体的発達
 - ④ テクニカル／デジタル精通度

【年齢に適した内容】

- ① 教育的価値
- ② ポジティブモデル&メッセージ
- ③ 暴力表現
- ④ 恐怖表現
- ⑤ 性表現
- ⑥ 言葉づかい
- ⑦ 商業的メッセージ (Consumerism&Commercialism)
- ⑧ リスク・問題行動

親子のデジタル・ウェルビーイングをめざして

Common Sense Mediaの創設者で弁護士でもあるジム・ステイヤー (Jim Steyer) 氏は著書 “*Talking Back to Facebook: The Common Sense Guide to Raising Kids in the Digital Age*” の中で、子ども達のインターネット利用に関して親がもっと関わるべきだと論じている。そして、家族や学校よりもメディアやテクノロジーと接する時間が多い現代の子ども達は、①人間関係 (Relationships)、②注意力と依存 (Attention and Addiction)、③プライバシー (Privacy) の3つの危険にさらされていると警鐘を鳴らしている。その危険から子どもを守るためには、まずは親がITを学び、ロールモデルになることが重要であるとし、家庭に向けた科学的・客観的な情報提供の重要性を強調している。

今回の「おすすめリスト」作成にあたっては、これらCSMの基本信念と科学的な研究・調査結果に基づくレイティング尺度等を参考にし、親子のデジタル・ウェルビーイングを重視した選定基準で検討を進めた。また、子どもに対するリスクだけではなく、「子どもの心身の健全な発達」や「学びに向かう力の育成」にも着目し、我が国の親子のエンパワーメントとリテラシー向上に資するサイトを選定した。グローバルな視点でローカルニーズに合った我が国独自の「おすすめリスト」として、より多くの親子に活用されることを期待する。

猪股富美子 (お茶の水女子大学)

学校教育に関して

GIGAスクール構想

GIGAスクール構想とは、文部科学省によると、すべての児童生徒に「1人1台端末」等のICT環境の整備を通じてSociety5.0時代を生きる子ども達に相応しい、誰一人取り残すことのない公正に個別最適化され、創造性を育む学びを実現することとされている。ここに示されているGIGAとは「Global and Innovation Gateway for All」の略であり、「すべての人にグローバルで革新的な（教育の）提供を」という意味といえる。

具体的な学校教育の授業においては、完全にICTだけを使用して進められることを意味するのではなく、我が国の長い教育実践の歴史の中で蓄積してきた知見と最先端のICTを組み合わせることで学習活動の一層の充実を図り、子ども達の能力を最大限に引き出すことを目指している。

GIGAスクール構想の背景にあるものは多様であり、消費税増税後の景気対策という面から始まっているものの、コロナウィルス感染症の影響によるオンライン授業の必要性、そしてOECD加盟各国の中で、もっとも学校教育の場においてICTの活用頻度（特に「ほかの生徒と共同作業をするために、コンピュータを使う」という項目で最下位）が低いことが示されたこと。さらには、日本国内においても各自治体によってICTの環境整備の格差が目立つこと等が挙げられる。

児童生徒1人1台の教育用コンピュータの整備によって、例えば、子ども達一人一人の反応を踏まえた、双方向型の一斉授業、一人一人の教育的ニーズや学習状況に応じた個別学習、各自の考えを即時に共有し、多様な意見にも即時に触れられる協働学習等が文部科学省によって示されている。さらに、学習者用デジタル教科書の導入も進められることになる。執筆時点（2020年12月22日）での最新の情報によると、学習者用デジタル教科書は、小学5年生から中学3年生まで全国の約6割の学校で1教科ずつ導入されることが決まり、予算案も決定している。

最後に、今後の課題の一つとして、教員研修が挙げられる。学習指導要領にはGIGAスクール構想にも大いに関係する情報活用能力が学習の基盤であると位置づけられている。したがって、まず必要なことは教師一人一人の情報活用能力に関する正しい理解や認識といえる。そして、それらが大事なものであるという納得感。さらに教師自身がICTを活用してみる、児童生徒が活用する場面を設定するという授業への適用、最終的にはいわゆるスタディ・ログ等による授業改善というステップを意識した教員研修を随時実施していくことが求められている。

プログラミング教育

近年、注目を集めるプログラミング教育は、新たに必修化された小学校プログラミング教育を意味することが多い。しかしながら、中学校においては、技術・家庭科（技術分野）のプログラミングに関する内容が倍増される。内容としては、「計測・制御のプログラミング」に加えて「ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミング」の2つが中心と定められている。さらに、高等学校においては現行の「社会と情報」「情報の科学」が情報の科学的な理解をベースとした共通必修科目「情報Ⅰ」に再編される。全ての高校生が文系理系といったコース選択に関係なくプログラムに関する学習を行うことになる。このような情報科学に関する一連の教育施策及び教育内容を意味している。

これらの教育施策及び教育内容の中でも特に、新たにプログラミング教育が必修化された小学校プログラミング教育の背景としては次のように考えられている。

身の回りを見渡すと、実に多くのコンピュータ（コンピュータが内蔵されたもの）に囲まれながら私たちは生活していることに気づく。コンピュータを理解し、それらを上手に活用していく

能力は、これからの世の中を形成し、生きていく子ども達にとっては不可欠な能力といえるだろう。また、我が国では急激な人口減となる一方、世界では急激な人口増となる。このような世の中を我々大人たちは、誰一人として経験していない。経験の無い世の中では、きっと現時点で予測もできない問題が起これ、それらに対処していくことが求められる。そのときに、コンピュータの利用をはじめとした情報科学の視点がこれまでに以上に重要になることは間違いない。

コンピュータを有効かつ適切に利用するには、その仕組みを理解することが肝要である。しかし、それはオペレーション・システム等の詳細な仕組みを理解することを意味しない。例えば、コンピュータは人が命令を与えることで、はじめて動くことやその命令のことを「プログラム」、命令をつくることを「プログラミング」と呼ぶこと等の基本的な事項を理解し、そして、何よりも子ども達自身が実際に体験してみることが重要といえる。したがって、我が国だけに留まらず、諸外国においても、STEM教育やコンピュータサイエンスの流れを含みつつ義務教育段階からのプログラミング教育が導入され始めている。

次に我が国における小学校プログラミング教育のねらいについて、教育課程を編成する際の基準となる学習指導要領には、プログラミング教育の第一義的なねらいであるプログラミング的思考（後述）を含んだ情報活用能力を、学習の基盤となる資質・能力と位置づけ、教科横断的に育成することが示されている。したがって、プログラミング教育は、特定の教科・領域による取組や一部の教員による取組みではなく、学校全体で取り組むべき教育活動といえる。

また、小学校プログラミング教育のねらいについて、小学校プログラミング教育の手引き（第三版）には以下のように3つに大別されて示されている。

1. 「プログラミング的思考」を育むこと
2. プログラムの働きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに、コンピュータ等を上手に活用して身近な問題を解決したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと
3. 各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、各教科等での学びをより確実なものとする

ねらいの第一義に挙げられているプログラミング的思考については、プログラミングの考え方に基づいた論理的に考えていく力といえる。プログラミング教育のねらいを実現するためには、プログラミング教育によって育てたい力を具体的に捉え、学習活動を計画的に実施することが必要といえる。

なお、小学校学習指導要領解説には「小学校段階において学習活動としてプログラミングに取り組むねらいは、プログラミング言語を覚えたり、プログラミングの技能を習得したりといったことではなく」と示されていることには留意したい。

小林祐紀（茨城大学）

我が国の青少年保護施策とインターネット環境整備法

我が国の青少年保護施策の概要

我が国におけるインターネット利用は、スマートフォンが登場する以前から既に18歳未満の青少年にも広く浸透しており、2007年（平成19年）3月の内閣府の調査によると、PCからでは小学生で約58%、中学生で約69%、高校生で約75%、携帯電話からでは小学生で約27%、中学生で約56%、高校生で約96%が利用していた。

インターネット上には未発達な青少年が閲覧するには望ましくない情報が流通していると考えられ、また、いわゆる出会い系サイト等を通じた青少年の被害が発生していたことを背景に2008年（平成20年）6月、「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」（平成20年法律第79号。以下「青少年インターネット環境整備法」という。）が成立し、2009年（平成21年）4月1日に施行された。

以降、次の点を中心に、我が国における青少年のインターネット環境整備が推進されている。

1. 青少年の有害情報閲覧防止を目的とするフィルタリングの利用促進
2. 青少年のインターネットリテラシー向上を目的とする青少年と保護者への啓発
3. SNS等に起因するトラブル・いじめや被害の抑止対策の推進

フィルタリング

青少年インターネット環境整備法により、青少年が携帯電話でインターネットを利用する場合は、原則、フィルタリングの適用が義務付けられている。

スマートフォンが普及する以前、いわゆるフィーチャーフォンにおけるフィルタリングについては、携帯電話会社の通信回線上においてフィルタリングが提供されており、2010年（平成23年）6月に実施された内閣府の調査によると、青少年の携帯電話・PHSにおけるフィルタリング利用率は、小学生で約76%、中学生で約70%、高校生で約50%となっており、一定の普及が確認されていた。

しかし、スマートフォンが青少年にも急速に普及していく中、スマートフォンを利用する青少年のフィルタリングの利用率は4割程度（2017年度44.0%、2018年度36.8%）となっており、フィーチャーフォンの時代よりも低下している。

フィーチャーフォンのフィルタリングが携帯電話会社の通信回線上においてアクセスするURLに基づいて制御していたのに対し、スマートフォンのインターネット利用の多様化（通信回線の多様化[携帯電話通信回線/Wi-Fi]、利用手段の多様化[Web/アプリケーション]）に対応するため、携帯電話会社が提供するスマートフォンのフィルタリングは専用のアプリケーションで提供される方式がとられている。

フィルタリングの課題と対策

携帯電話会社が提供するフィルタリングを適用するためには、専用アプリケーションのインストールや設定が必要であるが、携帯電話会社およびスマートフォンのOSにより利用できるフィルタリングが異なり、保護者にフィルタリングの設定に関する十分な知識が無いこともあり、保護者によるフィルタリング自体を使い難いとする認識が、フィルタリングの利用率低下の要因として挙げられている。

また、携帯電話会社が提供するフィルタリングでは、それぞれのWebサイトやアプリケーションを予め用意されたカテゴリーに当てはめ、カテゴリー毎に利用の許可・制限が設定されるカテゴリー分類方式が採用されている。制限対象となるカテゴリーに当たるWebサイトやアプリケーションでも、保護者により個別に利用の許可・制限を設定できるカスタマイズ機能が用意されているが、やはり保護者にフィルタリングの設定に関する十分な知識が無いことから、利用したいサービスが利用できなくなるとの認識が、フィルタリングの利用率低下の要因として挙げられている。

特にスマートフォンの普及に伴い、SNSの利用が青少年にも広く浸透するようになったが、フィルタリングについてSNSを利用できなくする不便なものの一部で捉えられている。

このような背景から、次の点を中心にフィルタリングの課題への対策として、我が国における青少年のインターネット環境整備が推進されている。

1. フィルタリングを始めとするペアレンタルコントロールの必要性に係る認識の醸成
2. フィルタリングサービスの使いやすさの向上

青少年インターネット環境整備法

環境整備法制定

「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律」通称「環境整備法」は、2008年制定の法律である。

当時、青少年の携帯電話保有率が高くなったこと、及び、我が国ではi-modeの普及により、携帯電話からのインターネット接続が極めて容易であることにより、青少年がネット上の有害情報に接することで惹起される問題を防ごうとする趣旨で制定されたものである。

インターネット上で青少年が晒されるリスクとは、アダルト・バイオレンス等、コンテンツそのものが青少年にとって有害とされる情報に触れることによるリスク、いわゆるコンテンツリスクと、コンテンツそのものというより、インターネット上の出会いにつながる情報を介して不適切な大人と接触するリスク、いわゆるコンタクトリスクが想定されるが、当時は、特に、後者のリスクが問題となっており、青少年がネット上でコミュニケーションサイトを利用すること自体の可否すら問題となっていた⁵。しかし、ネット上で容易に他者とコミュニケーションを取り得ることがインターネットの重要な利点であることを考慮すれば、かかる利点の享受を子どもから一律に規制することも適切とはいえない。

そこで、①青少年の適切なインターネット活用能力の習得、②青少年の有害情報の閲覧機会の最小化、③民間主導を基本理念として環境整備法は制定された。

つまり、①青少年に対する有害情報は、対象者の発達段階により有害か否かが異なることを考えるとインターネット利用において成長段階に応じた適切な利活用能力の習得が重要であること、また、②青少年有害情報の性質上、その外延を一律に定めることができず、情報発信を制限することが表現の自由に照らし適切ではないことから、青少年有害情報の発信を制限するのではなく、発達段階を考慮されるべき受信側で制限をすること、③同様に表現の自由等の観点から、青少年有害情報の選定の基準等について、国が直接関与することが望ましくないことから民間等

⁵ 特定のサイトどころか、子どもに青少年を保有させることすら有害であるとの考え方すらそれなりの指示を得ていた（cf. いしかわ子ども総合条例では、小中学生による携帯を持たせないことの努力義務が定められている）。

の自主的な努力を中心とすべきというものであり、②についてはフィルタリングが考慮されていた。

このような青少年によるネットの利活用とそれに伴うリスクの回避を民間主導で調整するという方針を明確にしたという点で、環境整備法は有意義であった。

インターネット接続環境の変化と環境整備法の改正

特に、PCを利用する場合は保護者の監督の下で行われるが、パーソナル性が高い携帯電話を利用する場合は、保護者の監督が及びにくいという点から、環境整備法は、青少年の携帯電話からのネット接続の場合を主にフィルタリングの利用対象としている。

青少年のインターネット接続がフィーチャーフォン経由であった際には、フィルタリングが携帯電話事業者のネットワークで提供されており、フィルタリングの設定・利用が容易であったこともあり、環境整備法の方針が一定程度機能していた。

しかしながら、スマートフォンが青少年においても急速に普及し⁶、インターネット接続環境が複雑化し、かつ、フィルタリング機能も複雑化したことなどにより、環境整備法が核としていたフィルタリング利用率が低下する状況となった。スマートフォンは、その機能においてはPCと同等であるところ、環境整備法は、既に述べたとおり、フィーチャーフォンからのネット接続を想定した法律となっているため、このようなスマートフォンの急速な普及には残念ながら対応していなかったと言わざるを得ない⁷。このような変化の可能性を考慮してか、環境整備法には、制定時に、施行後3年以内に、施行状況を検討し、その結果に基づいて必要な措置を講ずる旨が附則として規定されていたにもかかわらず、実質的な改正が2018年になるまで行われなかったのは残念である⁸。

環境整備法の課題

(1) 改正等の対応が遅いこと

インターネット環境は急速に変化するため、迅速な対応が求められる。10年後の改正では、適切な対応は不可能である。特に、青少年の成長は早いのであるから、そのような点からも迅速な対応が必要である。関係機関の対応が遅れたことで、本来保護されるべき青少年が十分に保護されないまま、保護のない成人に達してしまうというようなことがあってはならない。

2018年の改正時にも3年後に、青少年有害情報の閲覧防止措置の在り方について検討を加え、必要な措置を講ずる旨の附則がある。この機会は十分に活かされるべきである。

(2) 基本理念の適切性

①青少年のインターネット活用能力の習得が重要であることは、論を待たず、インターネット環境の変化により、その重要性が左右されるものではない。

しかし、②の「青少年の有害情報の閲覧機会の最小化」は検討の余地がある。つまり、ここで想定しているのは、受信の制限であるが、インターネットの本質はインタラクティブな送受信、つまり、受信のみならず発信がインターネット利用の中核である。環境整備法制定当時でも、我

⁶ 平成25年には、10代において、スマートフォンの利用率がフィーチャーフォンの利用率を上回っている（総務省「情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」参照）。

⁷ 2018年度の内閣府「青少年のインターネット利用環境実態調査」によれば、青少年のスマートフォンにおけるフィルタリング利用率は、36.8%にまで落ち込んでいる。

⁸ この改正によって、青少年によるスマートフォン利用への一定の配慮がされた。

が国において重視されてるリスクはコンタクトリスクであったが、そのリスクの低減は、受信のコントロールだけでは不十分と言える⁹。青少年保護に対応する技術も変化しているのであるから、インターネット利用の本質及び環境変化に即した適切な青少年保護手段を改めて検討すべきではないだろうか。

基本理念③の民間主導についても検討の余地があると言える。現在、インターネット環境は大規模プラットフォーム事業者により提供されていることが多いが、そのような事業者は、情報の取捨選択に対し、当該事業者の判断で行うことになるが、その場合の判断基準は、グローバルな対応となり、各国の法規制は考慮されても、微妙な文化の相違による許容性までは考慮されにくい。「民間主導」とは、多様な価値観が反映されることに利点があるところ、このようなグローバルな大規模SNS事業者の存在を前提として、青少年保護においても多様な価値観をどのように反映させていくのかは、改めて検討すべき課題であると言える。

上沼紫野（虎ノ門南法律事務所）
藤川 由彦（モバイル・コンテンツ・フォーラム）

⁹ フィルタリング利用率が高く、コミュニケーションサイトが適切にフィルタリングの対象とされている環境下では、環境整備法の基本理念②を前提としても、リスク低減は可能であったが、フィルタリング利用率の低下及びSNSサイトからの情報収集の重要性が高まっている現状では、基本理念②の対応ではリスクを低減することができない。SNSサイトそのものを受信制限することが難しいからである。

青少年コンテンツ研究会委員・事務局体制

委員・事務局一覧

委員

上沼 紫野 虎ノ門南法律事務所 弁護士
猪股 富美子 お茶の水女子大学 人間発達教育科学研究所 アカデミックアシスタント
小林 祐紀 茨城大学教育学部 准教授

事務局

岸原 孝昌 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 専務理事 総務委員会委員長
藤川 由彦 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 青少年コンテンツ研究会担当
越賀 真紀 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 事務局
藤本 麻衣 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム 事務局

委員略歴

上沼 紫野 弁護士 虎ノ門南法律事務所

<http://www.s-tora.com/index.php?m=attorney&a=detail&id=18>

【主な役職】

一般社団法人インターネットコンテンツ審査監視機構理事
東京簡易裁判所民事調停委員
内閣府「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」委員
情報セキュリティ大学院大学客員准教授（2015年より 客員教授）^[1]
最高裁判所司法研修所刑事弁護教官
社団法人日本ネットワークインフォメーションセンター（JPNIC）DRP検討委員会委員
一般社団法人モバイルコンテンツ審査・運用監視機構理事（2016年-副代表理事）
特定非営利活動法人CANVAS監事
経済産業省「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」策定WGメンバー

小林 祐紀 茨城大学 教育学部 准教授

<https://info.ibaraki.ac.jp/Profiles/28/0002757/profile.html>

【教育・研究活動状況】

授業におけるICT活用や情報モラル教育について、研究会を主宰したり、指導・助言を行ったりしています。
学校現場への整備が進むタブレット端末の活用について研究活動を行っています。
小学校プログラミング教育の授業開発、研修開発等を行っています。
教師の指導方略に着目した授業研究やコミュニケーション力を育む授業について研究活動を行っています。

【主な著書】

いちばんさいしょのプログラミングえほん プログラミングをはじめる前に親子で読む本
学校現場の理解が深まる教育実習
小学校プログラミング教育の研修ガイドブック
教育の方法と技術 主体的・対話的で深い学びをつくるインストラクショナルデザイン
タブレット端末を授業に活かす
EMAケータイ・インターネットの歩き方4「消費者編」教材パッケージ（資料編）
http://ema-edu.mcf.or.jp/_data/howtowalk04/4_tm.pdf

猪股富美子 お茶の水女子大学 人間発達教育科学研究所 アカデミックアシスタント
<http://www-w.cf.ocha.ac.jp/iehd/member/inomata/>

【主な研究・活動領域】

メディア・リテラシー、子どもとメディア、企業CSR（教育）

【これまでの主な社会活動】

文科省「青少年を取り巻く有害環境対策に関する調査研究協力者会議」協力者(2001-2003)

文科省「青少年を取り巻く有害環境対策の推進～インターネット掲示板での誹謗中傷等のトラブル対策に関する調査研究」有識者会議委員(2007-2008)

CERO「テレビゲームのレーティングと社会的受容に関する研究会」委員(2007-2011)

文科省「青少年を取り巻く有害環境対策の推進～自治体等における青少年を取り巻く有害情報対策に関する条例整備等の調査」アドバイザー会議委員(2008-2009)

経産省「レイティング／フィルタリング連絡協議会研究会（インターネット協会受託）」委員(2008-2012)

モバイルコンテンツ審査・運用監視機構（EMA）基準策定委員(2009-2018)

安心協「高校生ICTカンファレンス」実行委員会委員(2015-現在)

【その他の所属】

昭和女子大学現代ビジネス研究所 研究員

埼玉県家庭教育アドバイザー

研究会開催実績

第1回青少年コンテンツ研究会 2020年3月3日（火）

議案：

- ・研究会設置とアクションプランの説明
- ・委員からのプレゼン
- ・ディスカッション

第2回青少年コンテンツ研究会 2020年3月 27日（金）

議案：

- ・子ども向けサイト関連一覧について
- ・検討事項

第3回青少年コンテンツ研究会 2020年4月20日（月）

議案：

- ・ミーティング報告について
- ・子ども向けサイト関連一覧について
- ・選定方針
- ・チェックリストについて

第4回青少年コンテンツ研究会 2020年5月19日（火）

議案：

- ・ミーティング報告について
- ・「おすすめリスト」のビジョン
- ・選定基準について
- ・チェックリストについて
- ・「おすすめリスト」候補について

第5回青少年コンテンツ研究会 2020年6月18日（木）

議案：

- ・チェックリスト項目の原則・考え方について
- ・「おすすりリスト」のビジョン
- ・「おすすりリスト」候補について

第6回青少年コンテンツ研究会 2020年7月8日（木）

議案：

- ・ミーティング報告
- ・候補サイト評価について

第7回青少年コンテンツ研究会 2020年7月27日（月）

議案：

- ・候補サイトについて

第8回青少年コンテンツ研究会 2020年8月11日（火）

議案：

- ・候補サイトについて

第9回青少年コンテンツ研究会 2020年9月8日（火）

議案：

- ・「おすすりリスト」候補の最終案について
- ・報告書目次について

第10回青少年コンテンツ研究会 2020年10月9日（金）

議案：

- ・報告書について（選定したサイトについて）

第11回青少年コンテンツ研究会 2020年11月5日（木）

議案：

- ・「評価したポイント・留意点」コメント

第12回青少年コンテンツ研究会 2020年12月10日（木）

議案：

- ・ミーティング報告
- ・サイト別評価シート
- ・総論
- ・報告書の構成

第13回青少年コンテンツ研究会 2021年1月21日（木）

議案：

- ・報告書の構成

第14回青少年コンテンツ研究会 2021年2月19日（金）

議案：

- ・報告書案の確認

第15回青少年コンテンツ研究会 2021年3月19日（金）

議案：

- ・報告書について
- ・リリース案について

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（略称：MCF）

モバイルコンテンツ環境活性化のため、モバイルコンテンツ配信事業に関連する企業が参加する業界団体です。モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動しております。会員数はコンテンツプロバイダーを中心に80社（2021年3月現在）。

本報告書に関するお問い合わせ先

■一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

■連絡担当者 岸原孝昌、藤本麻衣、越賀真紀

東京都渋谷区恵比寿4-4-5 第3伊藤ビル603号室 〒150-0013

Tel:03-5449-6409 Fax:03-6456-2956

E-mail : info@mcf.or.jp URL : <https://www.mcf.or.jp/>

■電話での連絡可能時間帯 10:00～18:00