

2025年7月1日

内閣府 令和7年度青少年の非行・被害防止対策リモート講演会・座談会

こどものインターネット利用について ～利活用に向けて必要な視点～

江戸川大学 情報文化学科 玉田和恵

Society5.0時代を迎えるにあたって

新たな社会
“Society 5.0”

5.0

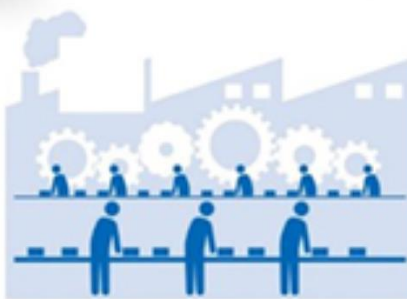


1.0
Society 1.0 狩猟



2.0

Society 2.0 農耕



Society 3.0 工業

3.0

4.0

Society 4.0 情報



高度情報人材を育成することが求められている

「第4次産業革命に向けた人材育成総合イニシアチブ」 ～未来社会を創造するAI/IoT/ビッグデータ等を牽引する人材育成総合プログラム～

資料2

- 「第5期科学技術基本計画（平成28年1月閣議決定）」において謳われている「超スマート社会」の実現、及び「理工系人材育成に関する産学官円卓会議における行動計画」等を踏まえ、関連施策の一体的な推進が求められている
- 生産性革命や第4次産業革命による成長の実現に向けて、**情報活用能力を備えた創造性に富んだ人材の育成が急務**
- 日本が第4次産業革命を勝ち抜き、未来社会を創造するために、特に喫緊の課題であるAI、IoT、ビッグデータ、セキュリティ及びその基盤となるデータサイエンス等の人材育成・確保に資する施策を、初中教育、高等教育から研究者レベルでの包括的な人材育成総合プログラムとして体系的に実施**

参考：必要とされるデータサイエンス人材数(※)

- 世界トップレベルの育成（5人/年）
- 業界代表レベルの育成（50人/年）
- 棟梁レベルの育成（500人/年）

- 独り立ちレベルの育成（5千人/年）
- 見習いレベルの育成（5万人/年）

現状（MGIレポート）

日本：3.4千人

US:25千人、中国：17千人

- リテラシーの醸成（50万人/年）

大学入学者/年：約60万人

- 小学校における体験的に学習する機会の確保、中学校におけるコンテンツに関するプログラミング学習、高等学校における情報科の共通必修科目化といった、**発達の段階に即したプログラミング教育の必修化**
- 全ての教科の課題発見・解決等のプロセスにおいて、**各教科の特性に応じてICTを効果的に活用**
- 文科省、経産省、総務省の連携により設立する官民コンソーシアムにおいて、**優れた教育コンテンツの開発・共有等の取組を開始**

高等学校：約337万人（3学年）

中学校：約350万人（3学年）



産業界への人材輩出

産業界

- 社会実装の方向性を共有
- 実社会における情報技術の活用手法を学ぶ機会を確保

トップレベル人材の育成

- 理研AIP※1センターにおける世界トップレベルの研究者を惹き付け・育成
- 若手研究者支援（卓越研究員制度や競争的資金の活用を含む）、国際研究拠点形成

数理、情報関係学部・大学院の強化

- 新たな学部等の整備の促進、enPiT※2等で養成するIT人材の増大
- 情報コアリ・理工系基礎となる数学教育の標準カリキュラム整備
- 新たな社会を創造・牽引するアントレプレナーの育成

全学的な数理・情報教育の強化

- 教育体制の抜本的強化(数理・情報教育研究センター(仮称)等)など

高等教育（大学・大学院・高専教育）

情報活用能力の育成・教育環境の整備

- 次世代に求められるプログラミングなどの情報活用能力の育成
- アクティブラーニングの視点に立った指導や個の学習ニーズに対応した「次世代の学校」創生（スマートスクール構想の推進 等）
- 学校関係者や関係企業等で構成する官民コンソーシアムの設立

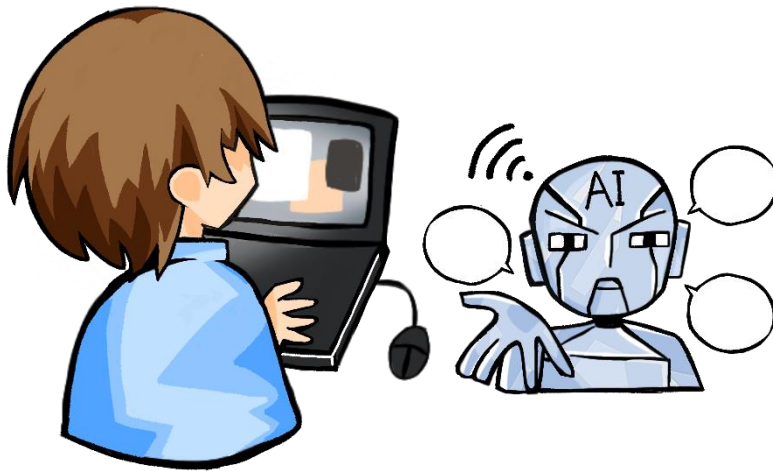
初等中等教育

情報スキル

情報リテラシー

※1 Advanced Integrated Intelligence Platform Project
（人工知能/ビッグデータ/IoT/サイバーセキュリティ統合プロジェクト）
※2 Education Network for Practical Information Technology
（情報技術人材育成のための実践教育ネットワーク（形成事業））

GIGAスクールと生成AIの活用



初等中等教育段階における
生成 AI の利活用に関するガイドライン

- GIGAスクールの実現
 - 1人1台端末
 - 生成AIの登場
 - 初等中等教育段階での生成AIの利活用
- 積極的な活用には
慎重な判断力が必要

情報モラル問題解決力育成が急務

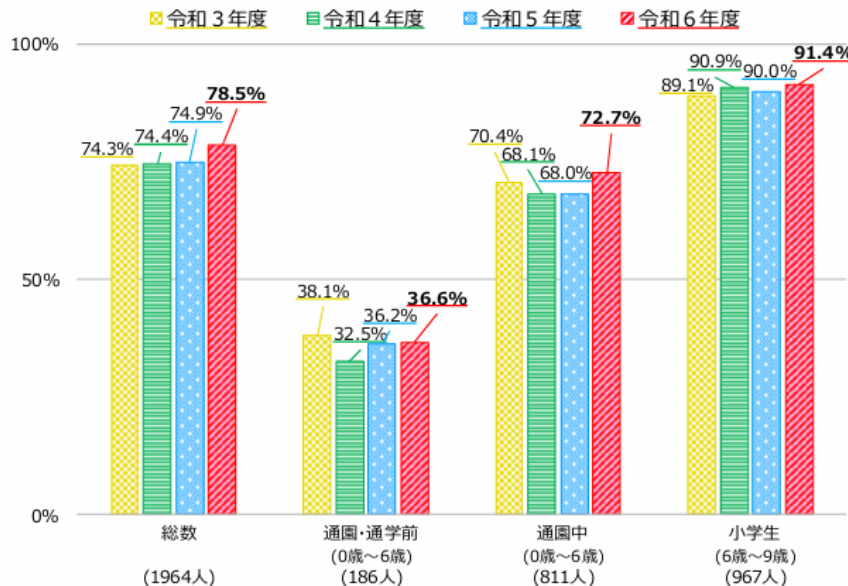
長時間利用と低年齢化

ポイント2 低年齢層の子供のインターネットの利用状況 - 1 (インターネット利用率)

回答した低年齢層の子供の保護者全員をベースに集計

- 低年齢層の子供の78.5%がインターネットを利用。通園中（0歳～6歳）では72.7%、小学生（6歳～9歳）では91.4%がインターネットを利用。
- インターネットを利用する機器は、テレビ（地上波、BS等は含まない）（57.1%）、自宅用のパソコンやタブレット等（40.7%）、ゲーム機（35.8%）が上位。

インターネット利用率（通園・在学別）



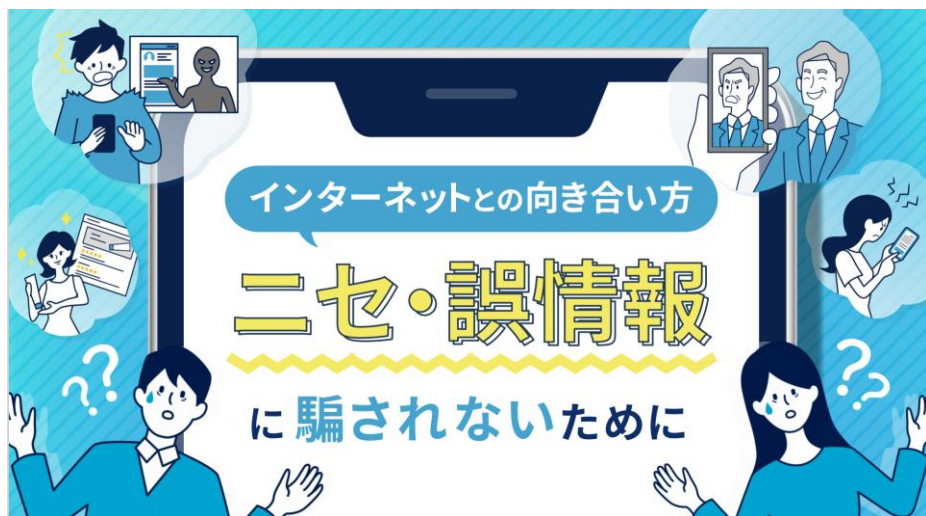
○インターネットを利用している機器（1964人）

スマートフォン	25.6 %
契約していないスマートフォン	20.5 %
携帯電話	4.3 %
自宅用のパソコンやタブレット等	40.7 %
学校から配布・指定されたパソコンやタブレット等(GIGA端末)	(29.6 %)
■調査対象は小学生のみ (967人)	■ 59.8 %
ゲーム機	35.8 %
テレビ（地上波、BS等は含まない）	57.1 %

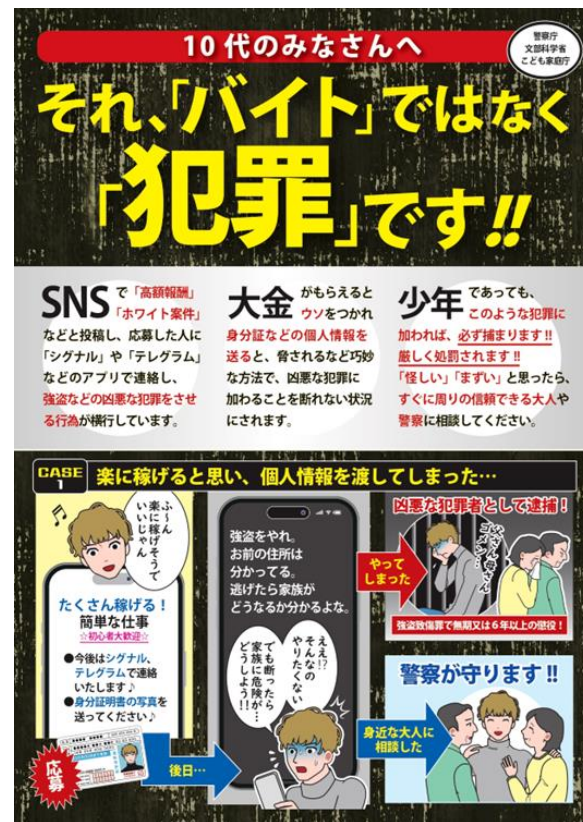
令和7年2月 こども家庭庁

令和6年度「青少年のインターネット利用環境実態調査」調査結果(速報)より

事件や事故に巻き込まれたり 二セ・誤情報に翻弄されたり



総務省啓発資料より



警察庁ホームページより

問題の要因

他者に迷惑をかける

- 人権侵害・誹謗・中傷
- 個人情報の流出
- 著作権・肖像権などの侵害
- 不適切な情報の発信
- セキュリティ関連不適切使用
- 闇バイトなどに加担する
- 気をつけていても起こる誤解
- 未熟なコミュニケーション

自身が被害に遭う

- 不正アクセス
- 個人情報の流出
- 迷惑メール・ワン切り
- 詐欺・不当(架空)請求
- わいせつ目的犯罪
- 誹謗・中傷・脅迫
- 不正な情報による不利益

自滅

- 使いすぎ
- ネット情報に翻弄される
- 自分好みの狭い世界に閉じ込められる

子どもたちの 情報モラル問題解決力を 育てることが重要

学校・保護者が連携して
子供がセルフコントロールできる力
を育成する

情報モラルを育成することが重要

情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度の育成

情報モラル

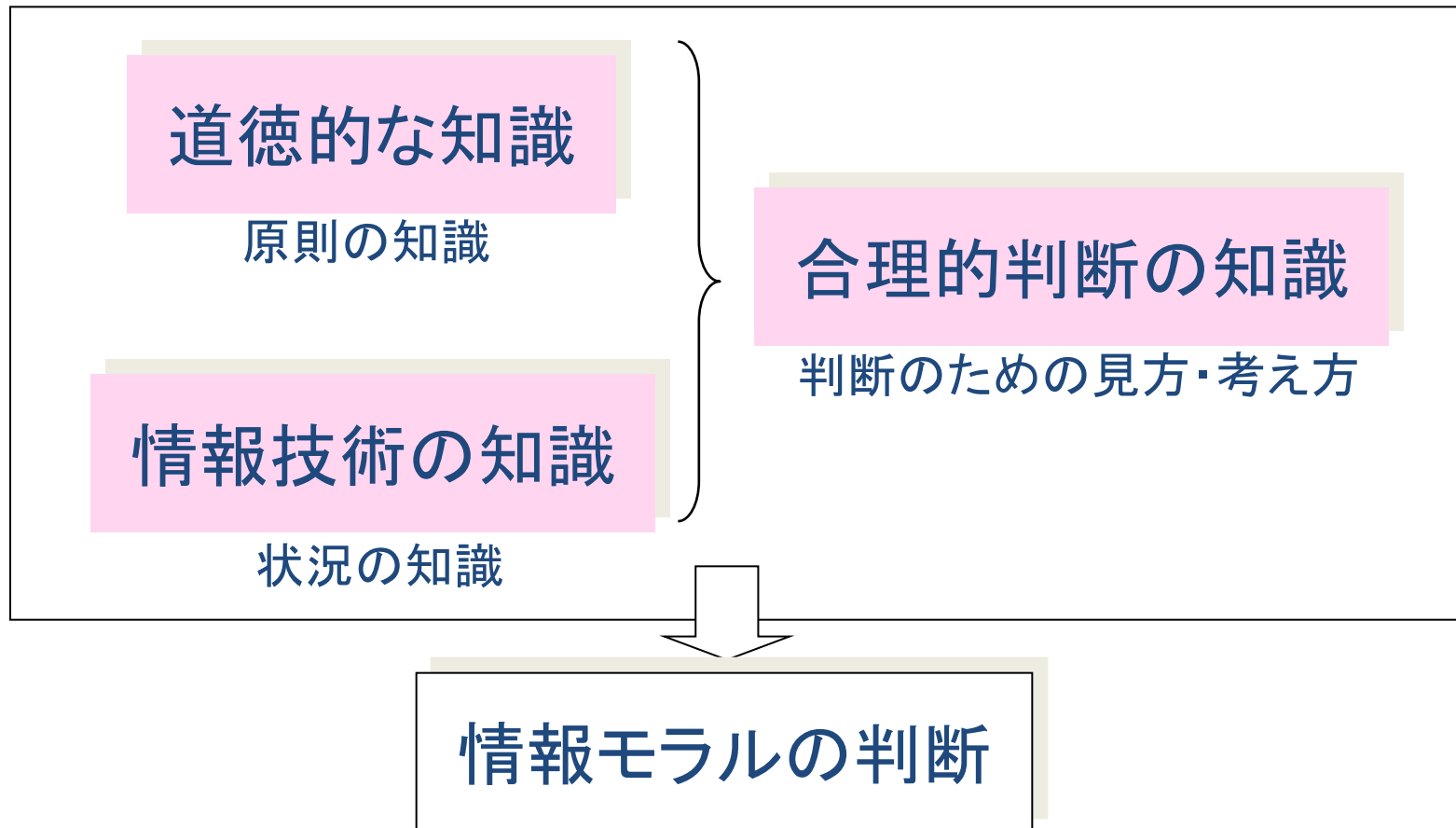
=

日常モラル

+ 情報技術の特性

情報モラル判断に必要な知識

【3種の知識】



ネット上で問題解決をするためのコツ

日常モラル

人権教育

- ・ルール・約束を守る
- ・人を思いやる
- ・正しいか確かめる など

日常モラル

仕組み

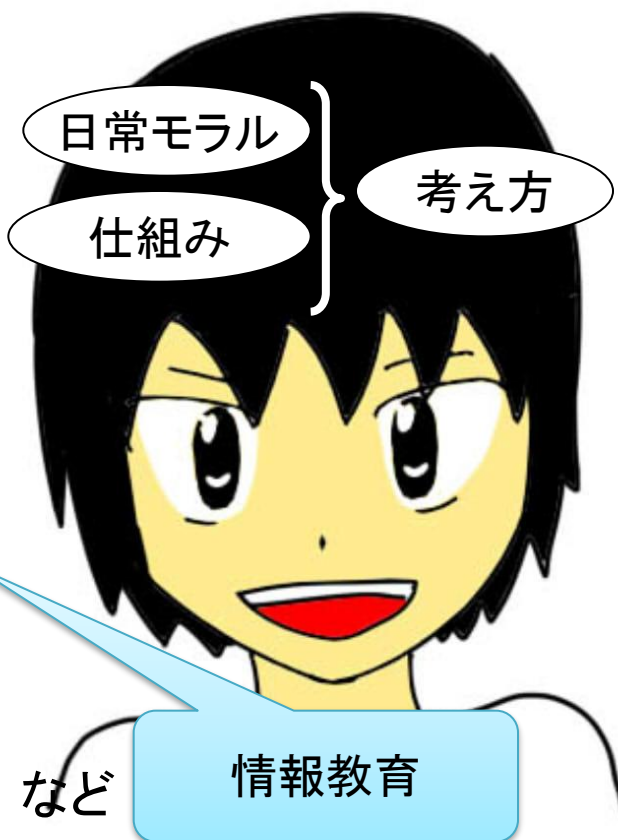
考え方

両方について
考える

仕組みの理解

- ・インターネットの特性
- ・心理的・身体的特性
- ・機器やサービスの特徴 など

情報教育



インターネットの特性

- 発信した情報は、どこかに残る可能性あり(消せない)
- 匿名ではない、発信者の記録が必ず残っている

記録性

掲示板やSNSへの書き込みは、全世界に公開される(可能性がある→世界中から誰でも見ることができる)

公開性

信憑性

誰でも発信可能→いい加減な情報も多い。→正しいかどうかの確認をしなければならない。



公共性

費用は発信者だけではなく、受信者も支払わなければならない。ネットワークは公共の資源なので無駄遣いしてはいけない

流出性

接続しただけで、自分のコンピュータに侵入されたり、何かを取り出されるような危険なページがある。

みんなと自分の明るい将来を実現するために 覚えておきたいネットの5か条

1. **ながら〇〇は命取り&時間を決めて使う**
 - ・・自分や周囲の安全を考えて使う
2. **世界中の人が見ている(見ることが可能)**
3. **一度出回った情報は絶対に消えない**
 - ・・誰が書いたか分かるので、将来に影響する
4. **情報を鵜呑みにしてはいけない**
 - ・・必ず複数の方法で調べる
 - ・・狭い世界に閉じ込められていく
5. **面と向かって言えないことは書かない**
 - ・・顔が見えないため必ず誤解が起こるので覚悟をして使う

保護者向け普及啓発リーフレット(令和7年1月版) 「ネット・スマホ活用世代の保護者が知っておきたいポイント」

こどものインターネット利用について

・保護者が持つ疑問や不安等に対し、

- 上手な使わせ方のコツ
- SNSで楽しく過ごすためのコツ
- オンラインカジノ・闇バイトに注意
- 時間管理ができるツール
- ルールづくりについてのヒント

それって本当にだいじょうぶ？

**遊んでいたつもりでも犯罪！
オンラインカジノは犯罪です！**

インターネット上でお金を賭けて遊ぶ「オンラインカジノ」は、それが合法とされている海外のサイトであっても、日本国内からオンラインカジノにアクセスしてお金を賭けることは賭博罪にあたり、犯罪です。

オンラインカジノの情報は、フィルタリング活用で遠ざけることができます。
海外では、広告から入ってしまうこともあるようです。広告が入口となってしまっても、フィルタリング活用で、その先に進むことをブロック！！

フィルタリングのほかに、対象年齢にあったアプリを利用したり、課金管理など技術的な手段で、こどもを守る方法もあります。
(あんしんフィルターやOS事業者が提供する各種サービスで設定できます)

課金管理は、オンラインゲームなど他の場面でも役に立つのでおすすめです。

ワンポイントアドバイス
「【警察庁】オンラインカジノは犯罪です」
YouTubeの公式チャンネルでわかりやすく解説しています。ぜひ家族で見てください。



それって本当にだいじょうぶ？

**世の中、そんなうまい話はありません
闇バイトは犯罪です！**

SNS上の「**短時間**」「**高報酬**」「**ホワイト案件**」など
うまい話にだまされしないで！

闇バイトでは、一定の時間が経過すると記録が消える秘密性の高いアプリでの連絡(持っていない場合はインストール)を指示されます。
顔写真、連絡先などの個人情報や、これらが載った身分証などは送信しないようこどもに伝えましょう。

また、アルバイトに応募する前に必ず保護者などに相談するように伝えましょう。
もしも怪しいバイトに応募したり個人情報を送ったりしてしまったら、警察に相談を！
少しでも不安を感じたら、すぐに
警察相談専用電話「#9110」番へ

ワンポイントアドバイス
「政府広報オンライン 闇バイト」
<https://www.gov-online.go.jp/tag/闇バイト>
各省庁が作成した動画や、音相メッセージを掲載しています。ぜひ家族でご覧ください。

