

情報倫理ビデオ教材の開発指針 — 使いやすい授業素材と学習者の自主学習に向けて —

布施泉¹⁾ 辰己丈夫²⁾ 中村純³⁾ 岡部成玄¹⁾ 村田育也⁴⁾ 上原哲太郎⁵⁾
中西通雄⁶⁾ 深田昭三⁷⁾ 多川孝央⁸⁾ 山之上卓⁹⁾ 山田恒夫¹⁰⁾

¹⁾北海道大学 ²⁾東京農工大学 ³⁾広島大学 ⁴⁾北海道教育大学 ⁵⁾京都大学
⁶⁾大阪工業大学 ⁷⁾愛媛大学 ⁸⁾九州大学 ⁹⁾鹿児島大学 ¹⁰⁾メディア教育開発センター

情報活用能力の育成をめざす情報教育が推進される中、情報倫理教育の必要性はますます高まっている。本報告では、著者らがメディア教育開発センターとの共同プロジェクトで開発した情報倫理ビデオ教材とその開発指針について紹介する。教材は、教授者が授業に取り入れやすい素材であり、また学習者が自主学習可能なものであることが求められる。大学生の日常から起こる様々なトラブルとその解決というこれまでの長所を生かしつつ、解説を強化し、また、取り扱う内容を広げ、質を高めた。学習者の評価は、上々である。

Concept and evaluation of digital video clips on information ethics

Izumi Fuse¹⁾ Tatsumi Takeo²⁾ Atsushi Nakamura³⁾ Shigeto Okabe¹⁾ Ikuya Murata⁴⁾
Tetsutaro Uehara⁵⁾ Michio Nakanishi⁶⁾ Shozo Fukada⁷⁾ Takahiro Tagawa⁸⁾ Takashi Yamanoue⁹⁾
Tsuneo Yamada¹⁰⁾

¹⁾Hokkaido University ²⁾Tokyo University of Agriculture and Technology ³⁾Hiroshima University
⁴⁾Hokkaido University of Education ⁵⁾Kyoto University ⁶⁾Osaka Institute of Technology
⁷⁾Ehime University ⁸⁾Kyushu University ⁹⁾Kagoshima University
¹⁰⁾National Institute of Multimedia Education

We produced two versions of educational video clips on information ethics for use in liberal arts in 2002 and 2004. The videos attained very good reputation and have been installed in PCs and e-Learning servers with a total of over than sixty thousand licenses by the end of 2007. In the succeeding years, new types of crime have occurred and the need of security education has become greater. So, we have produced third version with NIME, National Institute of Multimedia Education. In this paper, the concept and component structure of the new version are introduced, and its early evaluation in Hokkaido University is also reported.

1. はじめに

現在、新しい学習指導要領の改訂審議が進みつつあるが、情報教育は、引き続き高等学校での必修修教科として実施される。2008年1月17日に発表された中央教育審議会の「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)」では、これまでの情報教育における課題として、「小学校、中学校及び高等学校の段階を通じて、情報モラルに関する指導が十分ではないことなどが指摘されている。」とし、新学習指導要領では、「情報モラルの育成、情報安全等に関する知識の習得などについて指導することが重要である。」とされている。ここで「情報モラル」とは、現学習指

導要領にある「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」であり、この答申では、「ネットワーク上のルールやマナー、危険回避、個人情報・プライバシー、人権侵害、著作権等に対する対応や、コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわりなどを含めて「情報モラル等」としている」[1]。

実際、多様化し変化の激しい情報社会で主体的に活動していくには、初等中等教育のみならず、生涯教育として情報倫理能力を継続的に高めていくことが強く求められるであろう。その理由として、現代社会における情報機器・情報インフラの重要性が増加するにつれ、不適切な使用や目的にあわない使用

が社会生活に大きな影響を及ぼすこと、また情報通信技術の進歩で、絶えず新しい情報機器やコミュニケーション形態が誕生し、それ以前まででは予期されない新たな問題が発生し得ることがあげられる。

従って、初等中等教育における情報モラル教育を受け、高等教育では、今後も情報倫理の深化・育成が情報教育の重要な学習項目の一つとなろう。しかし、情報倫理能力の育成のために、高等教育において、どのようなカリキュラムや学習手法で情報倫理教育を構成すべきかについては、未だ明らかではない。初等中等教育とは異なる発達段階にある大学生では、情報倫理教育といっても、社会におけるさまざまな利害関係の調整や、複雑な背景の元に作られた法令の遵守、さらに、やや高度な数学的知識・情報学の知識を必要とするものまでもが、学習範囲に含まれるようになる。そのため、初等中等教育における情報倫理教育（情報モラル教育）とは異なる学習手法や教材作成の手法の検討が必要である。

著者らはこれまで、学習者が本領域の内容を学習することを目的として、大学生向けの情報倫理ビデオ教材を、メディア教育開発センターとの共同プロジェクトとして開発してきた[2,3]。本教材の特徴は、大学生の日常から起こる様々な具体的なトラブルと、その解決を実写メインに構成していること、また、一つのクリップを3分～7分程度の短時間としたことにある。学習者は、自分と同じ大学生(役者)が、日常生活の中でトラブルに巻き込まれ、解決していく様子を視聴することで、情報社会における問題を疑似体験することができる。また、3分という短時間での問題提起であり、また解説であるため、集中力が持続できる。3分程度であれば、授業の導入やおわりに、教授者は気軽に授業として取り入れることができる。著者らは、情報倫理教育における効果的な学習手法が定かでない現在、学習素材を提供し、その構成を教授者に委ねる方針をとったのである。

結果、2002年度に開発した「情報倫理デジタルビデオ小品集」(以下、Part Iと呼ぶ) [2]、2004年度に開発した「情報倫理デジタルビデオ小品集2」(以下、Part IIと呼ぶ) [3]、ともに現在までに約2万ライセンスの販売がなされ、広く社会的に認知され評価さ

れるとともに、高等教育における情報倫理教育に活用されてきた。特に Part II は、情報処理学会・情報教育シンポジウム SSS2005 における発表がプレゼンテーション賞を獲得した。また、2005 年の ACM SIGUCCS では、同年度の教材賞のビデオ部門で2位を獲得し[4]、日本国内でも報道された。更に、大学生協同組合(大学生協)との連携で、2006年度には4万5千の生協仕様パソコンに本教材がプレインストールされ、多数の学習者の目に触れられ利用されることとなった。

しかし、このような具体的な問題事例を扱う教材は、新しい技術や方法の進展により生ずる新たな問題を、随時、取り込んで行くことを考える必要がある。既に2004年に開発した Part II では取り込めていないテーマや時代遅れになりつつあるテーマが出つつある。そこで著者らは2007年度に「情報倫理デジタルビデオ小品集3」(以下、Part III と呼ぶ)の開発を行うこととなった。

本報告では、新しく開発した Part III の開発指針と教材構成を紹介し、情報倫理ビデオ教材を用いた情報倫理教育の可能性を議論することを目的とする。

2. 教材の開発指針

Part III では、新たに30テーマのビデオクリップを開発した。うち29クリップが物語編と、解説発展編の2つに分かれる構成としている。残り1クリップは物語編のみである。

教材を開発するにあたって、著者らは検討を行い以下のような開発指針を設定した。

- ・学習者が感情移入でき、ビデオを視聴することでトラブルを疑似体験できることが重要である。そのため、教材に出演する主人公たちは生身の大学生(役者)であり、CGやアニメではなく、実写での撮影を行うこと。
- ・教授者が授業に取り入れやすい素材を提供すること。従って、可能であれば、物語と解説で3分+3分、長くても合わせて10分程度で一つのクリップが完結されること。
- ・学習者同士での議論が可能となるように、物語と解説発展編を分離すること。これにより、教授者

は授業の最後に物語編を視聴させ、次回授業時までに学習者にテーマを検討させ、次の授業の最初に解説編を視聴させることができる。あるいは、授業中に学習者同士の議論時間を設け、理解を深めるような使用方法も可能となる。

- 現在の情報通信技術に応じた内容(特にセキュリティ関係)への更新を行うこと。
- 学習者のスキルや知識のばらつきに対応し、取り扱うクリップの難易度を拡大し、質を高めること。例えば、現在の学生は携帯文化で育っており、携帯メールとパソコンのメールの違いをあまり理解しておらず、かつ、意識していない。これを受け、メールに関し基本的に理解してほしい内容をいくつかのクリップに取り入れた。一方、PKIのしくみやセキュリティポリシーといった、学習者が初等中等教育ではあまり見慣れなく、授業で取り入れるには少々重い内容を重点的に解説する解説重視型クリップも開発し組み込んだ。また、単に問題とその解決というパターンだけではなく、正しく行うための具体的な手順を提示するような(例えば、正しい引用の仕方を教示するような)クリップも全体構成に含めた。
- できるだけ学習者の自主学習が可能となるような素材であること。これを受け、解説発展編における解説を強化した。従来の開発バージョンでは実写で流していた箇所も図式等を用い、わかりやすい解説を心がけた。Part III では、開発時に既に生協仕様パソコンへのプレインストールが決まっていたため、授業素材としての提供のみならず、学習者の自主学習にも対応できるような素材とすることが望ましいものである。
- Part II が国際的な評価を受けたことから、今後の展開を踏まえ、外国語バージョンの作成ができるような研究開発用デジタル映像データを確保すること。

Part II までの開発と同様に、基本的な教材開発指針として、本ビデオ教材はあくまで素材集であり、各教授者が様々な授業のアレンジの中で使うことを想定していることには変わりはない。Part III では、その前提の元、クリップのバリエーションを増やす

ことで多彩な学習者と学習内容への対応を可能とし、また、解説編における図式等の解説フリップを充実させた結果として学習者の自主学習へ向けた取り組みが行いやすくなっている点が新しいといえる。

3. 開発ビデオ教材の全体構成と授業例

3.1 ビデオクリップの構成

Part III の構成を表1に示す。Part I(7クリップ)、Part II(20クリップ)に比べ、質量ともに充実しており、法的、技術的、社会的にも踏み込んだ内容とした。

法的には、取り入れたテーマ(シナリオ)と関係する法律について表中に示した。個人情報保護法(2)、不正アクセス行為の禁止等に関する法律(1)、プロバイダ責任制限法(1)、著作権法(3)、無限連鎖講の防止に関する法律(1)、電子消費者契約及び電子承諾通知に関する民法の特例に関する法律(1)、憲法(1)といった多岐に渡る法律(括弧内の数字は関係クリップ数)が関係している。教材作成時には、法律事務所や専門家のご意見を伺い、法的な間違いが起こらない形での提供を心がけた。

技術的には、フィッシング詐欺、暴露ウィルス、ボット、偽ウィルス対策ソフトといった犯罪行為、スパイウェア、Web ビーコン、検索エンジン最適化といった犯罪行為に近い情報収集・操作手法、更に、パスワードの暗号化や通信の暗号化などについても取り入れた。特に公開鍵暗号は、クリップのテーマとして取り上げ、詳しい仕組みとともに、それを用いている暗号化の例や電子署名についても解説した。

社会的には、近年、利用者が拡大している SNS でのトラブル事例(3)、個人情報が入ったメディアの紛失(2)、ゲーム中毒や匿名掲示板でのやりとり、オークション詐欺やワンクリック詐欺の手口、メールの基本的作法(4)を学習するクリップなどを開発した。

初等中等教育での情報モラル教育との関わりを比較するために、中央教育審議会の答申にある、「ネットワーク上のルールやマナー」、「危険回避」、「個人情報・プライバシー」、「人権侵害」、「著作権等に対する対応」、「コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわり」の項目で、クリップを分類したのも表1に併せて示した。「ネットワーク上の

ルールやマナー」に対応するものが9クリップ、「危険回避」11クリップ、「個人情報・プライバシー」2クリップ、「人権侵害」1クリップ、「著作権等に対する対応」3クリップ、「コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわり」1クリップであった。この他、このカテゴリでは分類できない4クリップが残った。情報セキュリティポリシー、PKI、ブレンストリーミングでの議論、剽窃や捏造、をそれぞれ扱ったクリップである。これらは初等中等教育で具体的な情報教育を受けてきた学習者が次のス

テップに進むための素材と考えられる。つまり、単に個人情報を漏洩しないようにしようといったルールを教えるのではなく、そのルールをどのように決めるべきかといった基本的概念を示すものであり、また情報社会が成り立つための基本的な基盤技術であるPKIを学ぶことである。また初等中等教育で体験的に行ってきた議論の作法をきちんと学び、情報社会に参画するための基本的な情報発信の責任を持つ姿勢の大切さを示すクリップである。

表1 Part III の構成と所要時間(単位分)、および概略一覧。シナリオ中に出てくる関係法律、ならびに、答申[1]における「情報モラル等」の対応カテゴリも記載している。

No	タイトル	物語	解説	合計	概略
1	パスワード忘れたらどうする？ 【個人情報保護法】「危険回避」	3:54	3:14	7:08	大学のコンピュータネットワークにアクセスするためのパスワードを忘れた学生。IDとパスワード管理の重要性を認識する。
2	安直なパスワードで重大事件！ 【不正アクセス行為の禁止等に関する法律】「危険回避」	4:02	5:35	9:37	大学のコンピュータが使えなくなった学生。「不正アクセス」に使われたためとの説明を受ける。さて、その原因は？
3	抗議殺到の原因はフィッシング！ 「危険回避」	2:53	6:33	9:26	偽のキャンペーンサイトにIDとパスワードを入力してしまった学生。ネットオークションの抗議メールが殺到。
4	個人情報紛失に備えるノウハウ 【個人情報保護法】 「個人情報・プライバシー」	3:41	4:50	8:31	ノートPC、USBメモリ、携帯電話を紛失した学生たち。個人情報漏洩の危機にあわてふためく。
5	悪質でやっかいな暴露ウイルス 【プロバイダ責任制限法】 「危険回避」	7:32	5:43	13:15	動画ダウンロードサイトで暴露ソフトをインストールしてしまった学生。ウイルス対策はしていたのに・・・。
6	パソコンに忍び込むスパイウェア 「危険回避」	4:01	4:50	8:51	急に、不審な支払い警告が表示されたり、迷惑メールが来るようになった学生。その原因はスパイウェア？
7	情報を守るにはポリシーを持って	3:34	8:11	11:45	クラブの名簿データの入ったUSBメモリを紛失した先輩。後輩に責任を問われるが、その責任の所在は？
8	生体認証があれば完全・完璧？ 「危険回避」	2:53	3:07	6:00	静脈認証や指紋認証システムは、「絶対安全完璧」だと自慢する学生2人。本当に、絶対安全完璧？
9	SNSについての謎のコメント 「ネットワーク上のルールやマナー、個人情報とプライバシー」	6:02	2:05	8:07	友人のSNS日記の公開レベルを忘れて、何気なく書いたコメントが思わぬ問題に発展してしまう。
10	公開鍵暗号は緑の下の力持ち	1:22	11:48	13:10	暗号化ごっこしている学生。ふと、インターネットの暗号の仕組みに興味をもつ。
11	ネットゲームでネットホリック 「情報機器の使用による健康とのかかわり」	4:26	5:09	9:35	大学に来なくなった学生。自宅に行ってみると、ネットゲームに熱中して・・・。
12	オンライン広告は信用できる？ 「危険回避」	2:29	1:46	4:15	検索サイトに表示される連動広告で見つけたダウンロードサイト。何も疑わずにダウンロードしたら・・・。

13	フリーメールの返信が行方不明！ 「ネットワーク上のルールとマナー」	4:00	2:08	6:08	フリーメールでオーディションに応募。しかし返ってきた合格メールは、スパムと認識されてスパムフォルダへ。
14	アップしたビデオが著作権侵害！ 【著作権法】「著作権に対する対応」	4:02	6:30	10:32	テレビドラマの映像を動画公開サイトにアップした学生。しかし著作権侵害で削除され…。
15	クチコミ情報は信頼できる？ 「ネットワーク上のルールやマナー」	4:02	5:25	9:27	先輩に勧められたクチコミサイトの情報だけを信じてランチに行くが…。
16	無線LANただ乗りのリスク 「危険回避」	3:50	3:02	6:52	自宅で無線LANを選んでみたら使えた学生。でも、大学では使えない。そこには、様々な問題が…。
17	匿名掲示板の荒らしはスルー 「ネットワーク上のルールやマナー」	5:29	4:59	10:28	テレビドラマの匿名掲示板。いたずらや誹謗中傷の書き込みに思わず熱くなってしまう。
18	SNSの知り合いに会っていい？ 「ネットワーク上のルールやマナー」	4:49	---	4:49	SNSにハマる、プロフを気軽に扱う、出会い系のようにSNSで知り合った人と会う。いいかな？いいのかな？
19	先輩に誘われたのはねずみ講？ 【無限連鎖講の防止に関する法律】「危険回避」	6:13	2:19	8:32	バイト先の先輩に紹介されたSNSで「ねずみ講」の勧誘を受ける学生。怪しいとは思いつつも断りづらい雰囲気、学生は…。
20	オークション詐欺のからくり 「危険回避」	3:54	5:42	9:36	ネットオークションに乗っている学生。大型テレビを落札したが、出荷遅延メールが再三届く。商品は…。
21	巧妙になったワンクリック詐欺 【電子消費者契約及び電子承諾通知に関する民法の特例に関する法律】 「危険回避」	3:14	4:06	7:20	先輩からのメールと勘違いし、ワンクリック詐欺にかかってしまった学生。脅迫めいた支払い請求に追いつまされていく…。
22	携帯と作法の違うパソコンメール 「ネットワーク上のルールやマナー」	5:09	4:03	9:12	メールングリストを利用することになった演劇部。PCのメアドとケータイのメアドが混在。思わぬ問題が…。
23	宛先ミスが引き起こした悲喜劇 「ネットワーク上のルールやマナー」	6:15	6:05	12:20	授業の課題にグループで取り組む学生。課題に必要なメールが届かない。友達宛に軽口メールを送ったが、その宛先は…。
24	重いファイルの添付ははた迷惑 「ネットワーク上のルールやマナー」	4:29	4:03	8:32	演劇部の舞台宣伝の文書とポスターのファイルを添付したメール。良かれと思ったことが非難の対象に…。
25	文字化けメールになったわけ 「ネットワーク上のルールやマナー」	4:08	3:00	7:08	自分が見た夢の内容を絵文字・デコメ満載で、携帯電話から先輩のPCへメール。翌日その話をするが…。
26	喧嘩にならないオンライン議論	5:03	7:20	12:23	脚本を完成させるために、メールングリストを利用して議論を始めた。ブレーンストーミングなのに、けんかになりかけて…。
27	Web貼りつけレポートはNG 【著作権法】 「著作権に対する対応」	2:38	5:58	8:36	Webページの文章を貼りつけてレポート作成をしている学生。先輩にWeb情報の信頼性と、「引用」の作法を問われる。
28	レポートのズルはデンジャラス	3:47	1:52	5:39	レポート作成中の学生。一人はデータをでっち上げ、もう一人は先輩のレポートを丸写しして…。
29	ブログでメール紹介したらダメ？ 【著作権法】 「著作権に対する対応」	3:25	2:48	6:13	先輩の書いた小説の一部を無断でブログに公開した学生。先輩は「聞いてない」と腹を立ててしまう。
30	Webカメラは肖像権を侵害？ 【憲法】「人権侵害」	4:06	5:57	10:03	部室にWEBカメラを設置した学生たち。「誰に見られているかわからない。気持ち悪い」などと抗議される。

3.2 具体的なクリップ内容と授業例

Part III の主たる舞台は、ある大学の演劇部である。大学1年生3名、2年生1名、3年生1名の計5人が主な登場人物であり、30クリップの中でそれぞれが物語の主人公となっている。本節では、典型的なビデオクリップの基本的構成と、教材を用いた授業例を示す。

本節では「巧妙になったワンクリック詐欺」を例にとる。演劇部1年生の梨花は少々おちょこちょいの性格。先輩から「髪切ったよ。ここ見て」という早朝のメールを受け取り思わずリンクをクリックし、ワンクリック詐欺に合ってしまう。



図1 物語編のワンシーン

更に、解説発展編では、ワンクリック詐欺も最近では巧妙になりワンクリックならず、ツークリック詐欺といった複数回の操作が入るような詐欺があることを知る。主人公らは、このような手口がはびこる原因として、「電子消費者契約及び電子承諾通知に関する民法の特例に関する法律」という消費者の操作ミスによる契約から消費者を守る法律があることを知り、また、悪徳業者がこのような法律の網の目をくぐって、詐欺を行うための手口を知るのである。

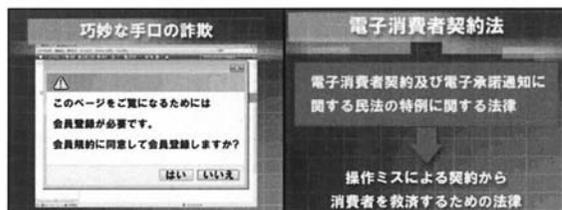


図2 解説発展編の解説例

試験的に、北海道大学の文系の大学1年生約90人に、本クリップを含めたいくつかのビデオクリップを情報教育関係の授業の1コマで視聴させた。テ

ーマは、情報セキュリティであり、講義ではウィルスやHTML文書悪用、更にはインターネットを舞台にした詐欺も範疇にして説明した。その後、ビデオを視聴させた。授業での質問用紙に視聴したビデオにおける質問を書かせ、質問内容については次の授業で、再度解説を行った。また課題として、ビデオのシナリオを各自に再度確認させ、何がこのクリップの主題であるかを記述させた。この回の授業の関心度は他と比して高く、ビデオ教材が学習者に効果的に受け入れられたことが示された。

本ビデオクリップを用いた授業例は、色々と考えられ、著者らの上記の実践は一例に過ぎない。今後も様々な授業実践を行い、教育効果が上がるための授業構成に関する実践研究を積み重ねていく必要があると思われる。

4. 教材評価

Part III がどの程度、学習者の現状に見合っているかを判断するために、本節では一部のクリップについて教材の評価を行った。その結果を示す。

北海道大学の文系の学生を対象とした情報教育において、Part III を視聴させた結果を図3に示す。各クリップの有用性の5段階評価である。有効回答数はクリップにより約90人～250人と異なる。殆どのクリップで、有用性が高いと答えた学習者は約7割であり評価は高い。例外はPKIのクリップ(図3:有用評価が6割)と引用のクリップ(図4:有用評価が85%)である。文系の学習者であることを鑑みると、多少の数学的な知識を必要とするPKIのクリップには、関心が低くなる。しかし、有用でない(評価1,2)と答えた学習者は1割と少なく、本教材は、むしろ学習者に広く受け入れられたと見るべきであろう。一方、引用のクリップは有用性の評価が極めて高かった。学習者にとって、Webページの記事を貼り付けのレポート作成はとても身近な問題であろう。本クリップでは、引用とは何かというだけではなく、どのような形での引用を行えばよいのかを具体的に示していたため、評価が最も高い5が学習者の回答の半数を占める良い結果になったと思われる。

図4では、SNSと無線LANのクリップの有効性

と使用の有無との関係を示す。対象学習者は、SNSを90人中約半数が使っており、一方、無線LANは90人中3割弱が使ったことがあると回答した。

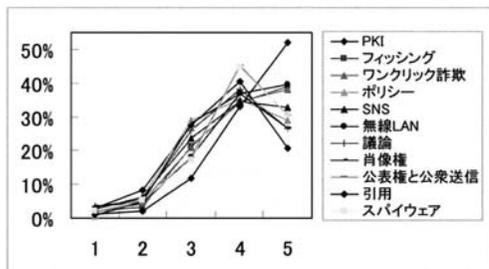


図3 各クリップの有用性評価 (1: 低~5: 高)

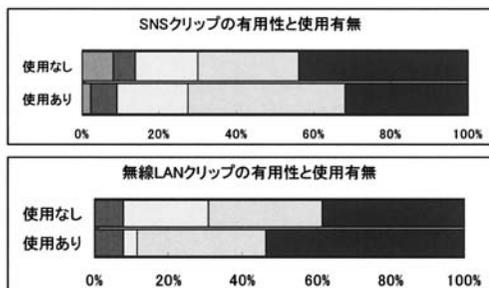


図4 クリップの有用性と使用有無との関連 (右に行くほど有用性が高いとの回答である)

SNSの使用有無と有用性の評価には殆ど違いが見受けられないが、無線LANのクリップでは、無線LANの使用経験者の方が、有用性を高く評価しているようである。今後、対象の学習者を増やし、統計性を上げる必要はあるが、経験の違いによる有用性の感じ方の違いは、重要な分析対象と考える。学習者の経験度合いに応じた補助教材を開発していくことで、学習者の自主学習に向けた効果的な学習が構成される可能性を示すものである。

5. 海外における情報倫理教育との関連

現在我々が得ている海外における情報倫理教育の実情を紹介し、本報告で示したような情報倫理ビデオ教材の利用可能性について検討する。

5.1 諸外国における情報倫理教育の予備調査

アメリカ合衆国では一般情報教育として、情報倫

理を主目的とした科目はあまり見受けられない。結果として、情報倫理に重点をおいた高等教育用の教材は、我々の知る限り作成されていない。

韓国では、小学校~高校に情報倫理に関する学習時間が特別に設けられているものの、アニメ・CG制作などを伝達メディアとして利用した教材が多い[5]。大学では、アメリカ合衆国と同様に、特に情報倫理に時間を割いているという例は見当たらなかった。大学生は大人であり、自分の行動には自分で責任を持つべきであるという考え方が一般に浸透した結果であろう。また、韓国では電子掲示板への書き込みの際には住民登録番号を付記することが義務づけられており、このことが、掲示板への不適切な書き込みを防いでいる[6]。更に、ポータルサイトの運営者も不適切な書き込みを発見次第、徹底的に閲覧禁止処置を行なっていて、ポータル内の情報の質の維持を図っている[7]。

韓国政府や韓国ポータル運営者のこのような活動は、「不適切な情報」とされるものの除去には役に立っているが、一方で自由な言論を妨害する活動であるともいえる。

ニュージーランドの状況は、日本と似ている。高校生の中には自分専用の携帯電話を所持し、メール送受信に没頭する生徒もいた。だが、大学において、情報倫理教育は行なわれていない(例外として、ジャーナリズム論の講座において戦争報道と情報倫理のような内容が取り上げられていた)。

著者らの予備調査は現時点では、アメリカ、韓国、ニュージーランドの3国であるが、いずれの国においても、情報倫理の学習に実写を利用したビデオ教材を使うという活動はほとんど行なわれていない。著者らの教材の特徴が浮き彫りとなり、諸外国を視野においたこのような教材の作成と活用の可能性があることがわかった。

5.2 外国語バージョンの作成と様々な展開

外国において本教材の利用可能性を考える際に、まず必要になるのは、外国語に対応した字幕や吹き替えの可能性であろう。

Part II で ACM SIGUCCS で発表するに当たり、著

者らは教材に英語字幕を追加したバージョンを作成したが、応募作品は教材部門2位に入賞し、著者らの活動が国際的な評価を得た。ちょうどその頃、韓国においては情報教育課程の改定を検討しており、高麗大学師範学部コンピュータ教育学科の李元揆教授と所属学生等の手により、ハングル字幕を入れたクリップが作成された。

ハングル字幕版を視聴した韓国の教育関係者は、本教材の有用性を理解し、韓国国内で利用したいとの意向を表明した。韓国では情報教育課程の強化にともない、初等中等教育における教員が質・量ともに不足することが見込まれている。そこで、本教材を利用した学習教材を準備し、また、本教材で問われている内容を元にした試験の実施や、教員採用の際の評価に反映させることを考えに入れている。また、本教材のような実写を利用した映画形式の教材については、演出手法やストーリー展開を変更することで、小学生や中学生にも適用可能であると見込まれ、著者らが持つ教材作成のノウハウを利用した教材を望む声がある。

Part II では、外国語対応は字幕のみに限られている。それは、本教材のようなビデオクリップでは、撮影画像、音声、音楽、ナレーション、フリップなどさまざまなコンテンツが統合されて制作されており、一旦統合されてしまったコンテンツを分離することは容易ではないことが主要因である。Part III では、字幕ではなく吹替えなどを利用した英語版や韓国語版を作成することを可能にするため、研究用のコンテンツ分離データを取得し、今後の展開に備えている。

また、このような外国語対応教材は国内の留学生に対する教育においても効果を発揮することが期待される。従来の日本語版での情報倫理ビデオ教材を用いるものと外国語版のものとで、留学生に対する学習効果等についても研究を進めていきたい。

6. まとめ

本報告では、新しく開発したPart III の開発指針と教材構成を紹介し、情報倫理ビデオ教材を用いた情報倫理教育の可能性を議論した。学習者のPart III に

対する評価は高く、Part II と比してもクオリティが高いといった学習者の声が複数届いている。ビデオクリップの解説を強化したことで、今後は学習者の自主学習に向けた効果的な学習プログラムの構成も可能となろう。海外の利用者も含め、本教材を活用した情報倫理教育の構成例を今後とも充実させていきたい。

謝辞

本研究の一部は、平成19年度科学研究費補助金基盤研究(B)(課題番号19402001, 研究代表者 中村純(広島大学))の助成を受けている。

参考文献

- [1] 中央教育審議会(答申), http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/news/20080117.pdf, 2008年1月17日.
- [2] 中村純, 岡部成玄, 山之上卓, 深田昭三, 辰己丈夫, 中西通雄, 村田育也, メディア教育開発センター:「情報倫理デジタルビデオ小品集」, 情報教材シリーズ, 2003.
- [3] 中村純, 岡部成玄, 多川孝央, 辰己丈夫, 中西通雄, 深田昭三, 布施泉, 村田育也, 山之上卓, 山田恒夫, メディア教育開発センター:「情報倫理デジタルビデオ小品集2」, 情報教材シリーズ, 2005.
- [4] T.Yamanoue, M.Nakanishi, A.Nakamura, I.Fuse, I.Murata, S.Fukada, T.Tagawa, T.Tatsumi, S.Okabe, T.Yamada, Digital Video Clips Covering Computer Ethics in Higher Education, Proceedings of the 33rd annual ACM SIGUCCS conference on User services, pp.456-461, Monterey, California, US, 2005.
- [5] 韓国情報文化振興員教材サイト, <http://www.ipac.or.kr/>, <https://www.kado.or.kr/LAPC/index.asp>.
- [6] 金成信(キムソンシク)(和田勉 訳), 韓国国内の情報倫理教育の現状, 日韓情報倫理教育交流セミナー2006 資料集, pp.164-182 高麗大学, 2006.
- [7] KIM YUKI, 淫乱、不法、権利侵害などの不健全な情報の規制活動, 日韓情報倫理教育交流セミナー2007 資料集, pp.41-63, 済州大学, 2007.