

情報学概論A

情報と社会 ～コンピュータとインターネット～
9. インターネット社会でのマナー -1-

1

1. ネチケットと呼ばれるもの

- ネチケットって何ぞや??
パソコン、携帯電話などインターネットは非常に生活に密着してきたその反面、**匿名性が高い**などの理由から犯罪や不愉快な思いをする**事件・事故も多いのが実情**です

どう言った事に注意するのか、どんなトラブルがあるのかを考えてみよう

インターネットも実生活と同じで礼儀(マナー)が必要です
いきなり「お前死ね!」と言う内容のメールを受け取って嬉しい人間はいないと思います

ネットでのエチケットをネチケットと呼びます
インターネットマナーとも呼ばれますが、基本的には同じ意味です

3

目 次

- 1. ネチケットと呼ばれるもの
- 2. 何にネチケットが必要なのか
- 3. 場面に応じたネチケット
- 4. 電子メールサンプル
- 5. コミュニケーションツール
- 6. 著作権あれこれ
- 7. まとめ

2

1. ネチケットと呼ばれるもの

- インターネットって本当に**匿名性が高いのか?**
インターネットは匿名性が高いと言われているが本当なのだろうか?

答え 必ずしも匿名性は高くない

インターネットが普及し始めた当初は、事件・事故が少なかった為匿名性が高く、犯罪者や事故を侵した人間が突きとめられないと言われていた時期がありました

しかし、最近は逆探知のソフトウェアなども開発されたり、アクセスログを長期間保存するような規則になってきており、誰がいつどこでといった情報を捜査機関とプロバイダなどが連携して調査すれば、ほぼ分かってしまう状況にあります

安易で興味本位な行動はしないようにしましょう

4

1. ネチケットと呼ばれるもの

- ネチケットの基本原則
 - 人が嫌がることはしない事
 - パソコンは**自己で管理**する事
 - メール・データの送信は受け取る相手の事も考えて行う事
 - 自分の**発言には責任**を持つ事
 - 興味本位で安易な行動を取らない事
 - 主催者の決めた事などに従う事
 - 他人の物は**勝手に複写(スクラップ)**したりしない事

5

1. ネチケットと呼ばれるもの

- ネット交流の悪い所
 - **みんな良い人とは限らない**
 - 感情的なズレが起こりやすい
 - **ネットの顔は、その人の一部分でしかない**
 - 言葉の伝わり方が極端
 - **相手がウソをついていても分からない**
 - 傷ついた時、傷口が深い
 - **文章による誤解が生じやすい**

7

1. ネチケットと呼ばれるもの

- ネット交流の良い所
 - 利害(損得)関係が生じないので人と**楽しくできる**
 - **仲間意識**が芽生えやすい(**サークル**などへの参加)
 - 趣味の和が広がる(**ブログの開設**)
 - **出合いの和と幅が広がる**
 - 普段と違う楽しみを味わえて、毎日が新鮮な気持ち
 - 人には言えないような悩みや愚痴も相談できる
 - **会話や記録が残せる**

6

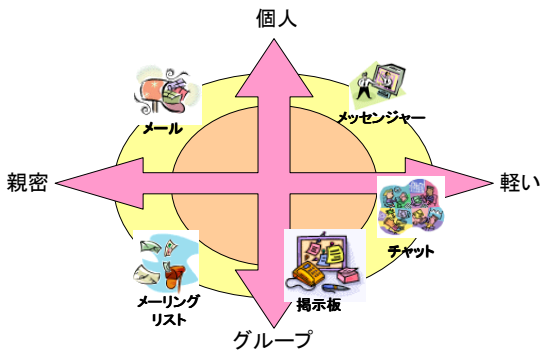
2. 何にネチケットが必要なのか

- コミュニケーションが取れるものには全て必要
ネットで人と交流する手段(ツール)は沢山あります
それぞれに特徴があって用途も微妙に異なります
 - **メール**
親密な関係にある人との交流が可能な手段
 - **掲示板(BBS)、ブログ**
不特定多数の人との交流が可能な手段
 - **メーリングリスト**
自分が中心となっていない場合がある事を除いてはメールと同じ
 - **チャット**
インターネット上に用意された交流の場で会話する手段
親密度はあまり高くない
 - **メッセージャー**
専用のソフトを使って会話しチャットと似ているが、相手とパソコンと1:1で
話をする事ができ、最近ではカメラ付きでTV電話のような利用も可能

8

2. 何にネチケットが必要なのか

- それぞれの親密度と個人への依存度



9

3. 場面に応じたネチケット

- メールでのネチケット
 - 悪口やバカにするような事は書かない
 - ウソやいい加減なことを書かない
 - 不愉快なメールだからといって、**言い返さない**
 - メールには内容が分かるように件名(題名)を付ける
 - **相手の名前と自分の名前をちゃんと書く**
 - 大きな添付ファイルは送らない(または、圧縮する)
 - **重要なファイルは暗号化処理を施すか、送らない**
 - **チェーンメール**は送らない(幸福・不幸のメール、バトンメール)
 - **個人情報(自分、友人)をむやみに教えない**
 - **私用と公用をちゃんとわかまえる**
 - **携帯電話からパソコンへメールを送る場合は改行や機種依存文字に注意する**

11

3. 場面に応じたネチケット

- 文章を作成する上での注意点

パソコンでの文章作成は携帯電話と異なり特にデフォルメして短くする必要はない
相手に正しく情報を伝える為には、下記のような事に注意する

 - **1つの文を短くまとめる**
 - **読点**を打つように心がける
 - **改行**や**空白**を入れるようにする
 - **括弧**や**記号**を上手に使うようにする

10

3. 場面に応じたネチケット

- 掲示板(BBS)、ブログ
 - **悪口やバカにするような事(誹謗中傷)は書かない**
 - ウソやいい加減なことを書かない
 - 不愉快な文章だからといって、言い返さない
 - 内容が分かるように件名(題名)を付ける
 - 個人情報(自分、友人)をむやみに掲載しない
 - 沸騰状態の話題に入る時は、より冷静になる
 - **写真や画像など他人の物を勝手に掲載しない**
 - **質問は礼儀正しく、丁寧に、丁寧に行い、返答にはお礼を書く**
 - 質問のマルチポストはしない
 - 主催者のルールがある場合は、必ずそれに従う

12

3. 場面に応じたネチケット

■ メールリストのネチケット

- 悪口やバカにするような事は書かない
- ウソやいい加減なことを書かない
- 不愉快なメールだからといって、言い返さない
- メールには内容が分かるように件名(題名)を付ける
- 相手の名前と自分の名前をちゃんと書く
- 大きな添付ファイルは送らない(または、圧縮する)
- チェーンメールは送らない(幸福・不幸のメール、バトンメール)
- 個人情報(自分、友人)をむやみに教えない
- 沸騰状態の話題に入る時は、より冷静になる

- 表情が伝わりにくい部分は顔文字などを有効活用してみよう

13

4. 電子メールサンプル

■ 電子メール作成時の注意点

- 電子メールの落とし穴
 - 私的なメールを学校・会社中に送信した
 - 丸秘の資料を添付したメールを無関係の人に送信した
 - 送信先を間違え個人情報の入ったメールを面識のない相手に送信した
 - 操作ミスによりメールアドレスを漏洩した
「ブラインドカーボンコピー(BCC)」で送信すべきところを、
「カーボンコピー(CC)」で送信してしまった

便利になった反面不用意な操作でとんでもないことになる場合がありますので十分注意しましょう
メールの送信についての事故は全て送信側にあると思っても
大げさなことではありません・・・加害者にならないように

15

3. 場面に応じたネチケット

■ チャット・メッセージのネチケット

- 最初にちゃんと自己紹介(挨拶)する
- 悪口やバカにするような事は言わない
- ウソやいい加減なことを言わない
- 不愉快な内容だからといって、言い返さない
- 個人情報(自分、友人)をむやみに教えない
- 退席する場合はその旨を参加者に伝える事
- **入力の遅い相手をバカにしない**
- **入力が遅い場合は前もって言うておく**
- **初めての場で、ため口にならない**
- **必要以上に相手のプライバシーに入り込まない**

14

4. 電子メールサンプル

■ 電子メールも作法ってあります

手紙にも書き方があるように電子メールには作法(書き方)があります

- **件名は分かりやすく、簡潔に書くこと**
本文を読む前にメールの内容が予想出来るようなメールが好ましい
良い例 「3月20日の授業について」「試験開催について」
悪い例 「やあやあ」「やあ②」「おひさあ〜」「待ってます」
- **挨拶をして名のこと**
必ず簡単で良いので挨拶を入れるように心がけましょう
また、最初に自分の名を名乗りましょう
- **半角のカタカナは使わない**
全角文字が中心であるため、半角文字を使用すると文字化けを起こす可能性が高い
- **電子メールの形式に注意する**
電子メールには「テキスト形式」と「HTML形式」の2つがあります
標準形式としてどのような相手でも読めるのは「テキスト形式」です
なるべく「テキスト形式」のメールを送った方がトラブルが起こりにくい
- **機種依存文字を使わない**

16

5. コミュニケーションツール

- ブログ
「ブログ」とは「ウェブログ (weblog)」を略した言葉で、「Web上に残される記録」というような意味を持つ「**継続して更新され続ける日記感覚のホームページ**」なら、どんなものでもブログだといえます

誰でも手軽にホームページ感覚で作成出来ることからここ数年急激に増加した

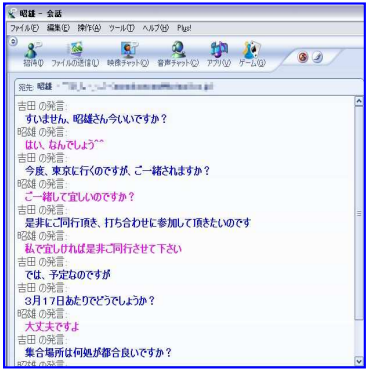


21

5. コミュニケーションツール

- メッセンジャーとは？
インターネット上で**同じソフト**を利用している仲間がオンラインかどうかを調べ、オンラインであれば**チャットやファイル転送**などを行なうことができるアプリケーションソフト「IMクライアント」などと呼ばれる

Yahoo!ジャパンの運用するヤフメッセンジャーやマイクロソフトが運用するLiveメッセンジャーなどが一般的に使われている



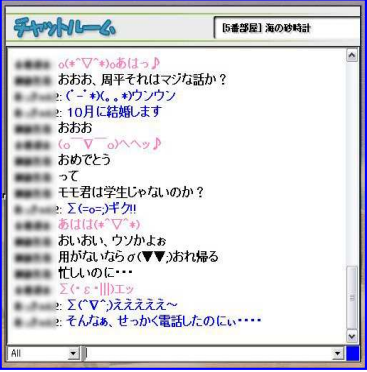
23

5. コミュニケーションツール

- チャットとは？
コンピュータネットワークを通じて**リアルタイムに文字ベースの会話を**行なうシステム
1対1で行なうものや、同時に多人数が参加して行なうものなどがある

オンラインゲームサイトなどでも多く使われている

感情的なことなどでトラブルになる場合も少なくない



22

6. 著作権あれこれ

- 著作権とは
 - 著作権とは作品(絵画、写真、書籍、映画など)を作った人が持つ権利で、コピーライトとも言う
 - 自分が作った物を勝手に他人に使われない為の権利
 - **著作権は作った時に自動的に発生**するものである
プロ・アマ、大人子供を問わず発生する
 - 外国の物でも著作権はあり、国際条約を作り世界各国が加盟して全世界的に守られている
万国著作権条約とベルヌ条約があり、日本は両方に加盟している
 - 著作権は**作者が亡くなって50年経つと消滅**する
ただし、映画の場合は公表されてから70年で消滅
 - 違反すると3年以下の懲役または300万以下の罰金
それに加え損害賠償金を求められる可能性がある
 - 著作権違反は著作者自身が訴える必要がある

24

6. 著作権について

- 著作権があっても自由に使える場合もある
 - 自分が楽しむ為だけにコピーする場合
 - 学校の授業で使う為にコピーして配る場合
 - 学校・学芸会や文化祭で演劇を上演する場合 (入場料を取ったり、出演者に出演料を払う場合はNG)
 - 目の不自由な人の為に小説などを点字に訳する場合

} 近年これが通用しなくなってきている傾向にある

- 著作物である事の表記方法
 - Copyright (C) 2004-2008 吉田昭雄, All rights reserved.
「Copyright」は著作権
「(C)」は Copyright の略記号(本当は丸の中に C を書く)
「2004-2008」は初版発行の年と最終更新の年
「吉田昭雄」の部分が著作者(社)
「All rights reserved.」は「すべての権利は(著作者が)持っている」
 - (C)吉田昭雄 でも同様の意味を持つ

25

6. 著作権について

- 著作権○&×
 - × アニメのキャラクターを自分で書いてブログに掲載した
 - × ミッキーマウスと撮った写真をブログに掲載した
 - 「ハローキティ」という文字には著作権はない
 - × パカサイトの紹介としてリンクを勝手に張った
 - お菓子のパッケージを写真に撮ってブログに掲載した
 - △ 偶然であった芸能人と写真を撮ったのでブログに載せた
 - × 流行曲を自分で演奏して録音したファイルを配った
 - △ UFOキャッチャーで取った景品をブログに掲載した
 - × 和訳されてない、海外の小説を和訳してネットで配布した
 - △ アニメで有名なセリフをブログに書いた

27

6. 著作権について

- よく聞く著作権にかかわる権利
 - 著作者人格権(譲渡・相続不能)
 - 公表権
自分の著作物で、まだ公表されていないものを公表するかしないか、するとすれば、いつ、どのような方法で公表するかを決めることができる権利
 - 氏名表示権
自分の著作物を公表するときに、著作者名を表示するかしないか、するとすれば、実名か変名かを決めることができる権利
 - 同一性保持権
自分の著作物の内容又は題号を自分の意に反して勝手に改変されない権利
 - 著作者財産権(譲渡・相続可能): 著作権
 - 複製権、上演権、演奏権、上映権、公衆送信権、口述権、展示権、頒布権、譲渡権、貸与権、翻訳権、翻案権
 - 詳しくは以下のサイトで参照
<http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime2.html>

26

7. まとめ

- ネットケットについて
 - トラブルにならない為のマナー
- ツールにより使い分ける必要がある
 - 電子メール
 - 掲示板
 - ブログ
 - チャット
 - メッセンジャー
- 著作権について

28