

📖 解説・資料

情報社会の要因

教科書では「情報やそれを支える情報技術が生活に欠かすことができないほど大きな影響力をもっている社会」を情報社会と定義した。しかし、情報が価値をもつのは今にはじまったことではない。太古の昔でも、「あちらの森に獲物がいたぞ」というのはそこに住む人々にとっては貴重な情報であり、情報が意思決定上の重要な役割を果たしていたはずである。

それではなぜ、現代を情報社会とよぶのだろうか。一つには ICT（情報通信技術）に代表されるコミュニケーション手段の拡大が急激に進んだことがある。さらに、データを分析することで生産や販売の効率化をはかったり、生活の快適さを向上させたりするために情報技術が用いられるようになってきたことがある。

人々の情報行動

博報堂DYメディアパートナーズの定点調査¹によれば、四大マスメディア（新聞、雑誌、ラジオ、テレビ）とインターネット二媒体（パソコン、携帯電話）を合わせた一日のメディア接触時間は平均で5時間50分にもなる。年齢別で見ると、高齢者がテレビなどの時間が多いのに対し、若者ではインターネット接続時間が多い。教科書 p.19の実習1ではこれ以外にも、DVD視聴や音楽鑑賞、テレビゲームなどもメディアに含めた。先の調査にならえば、6時間を超える時間になる。これは、実に一日の4分の1にもあたる（睡眠時間を6時間と考えれば、起きている時間の3分の1に相当する）。

情報のデジタル化と著作権

著作権が切れていない音楽データを違法にコピーする、Webサイトから動画をダウンロードしてモバイル端末で持ち歩く、といったことは高校生が罪悪感を抱くことなく行っている行為である。ものを盗むことが犯罪であることは誰でも知っている。CDを盗んだら窃盗であるが、その中に記録された音楽データをコピーすることが盗みであるという意識ははたらくづらい。なぜなら、情報を盗み出してもオリジナルのCDは残るからである。

著作権教育が重要視されてきた背景には、さまざまなコンテンツがデジタル化されてきたという理由がある。その昔、貸しレコード店が出現したときにも、音楽業界との間に著作権の問題が起こった。しかし、

当時の高校生が「著作権」という言葉を聞くことはほとんどなかったように思う。しかし、CDが出現すると状況は変わる。その根本的な問題は、デジタルデータが品質を落とさずにまったく同じものを複製できるという点にある。レコードからカセットテープに複製していたときは大きな違いである。音質がまったく同じであることは音楽情報という点ではオリジナルと区別がつかない。このように、さまざまなコンテンツがデジタル化されることによって、一般消費者にも著作権を遵守してもらう必要性が高まった。これが著作権教育が盛んになってきた理由と考えられる。

情報の価値

教科書では、情報を「人にとって意味や価値のあるデータ」と定義した。前述のようにAさんにとっての情報が、Bさんにとってはただのデータかもしれない。例えば「明日はアイドルグループのコンサートチケット予約開始日である」というデータは、ファンでない者にとっては単なるデータに過ぎない。情報の価値の重さは個人によって異なることがわかる。

ブランドと情報

高校生といえども立派な消費者である。スポーツ用品を購入するときにブランドにこだわったりする。同じ真っ白なTシャツでも、ブランドのロゴマークが入っているだけで、「かっこいい」ということになる。ブランドが成り立つためには、多くの人に認知され、特定のイメージを想起させることが必要である。そのため、メディアなどを通じてブランドイメージを流し、人々に記憶してもらう必要がある。つまり、ブランド品が高い理由はその品質だけでなく、ブランド情報の流通にも相当の経費をかけていることが一因である。

◆ もう一つの情報の定義 ◆

情報が価値あるデータであるという定義は、「メッセージの受け手の知識に変化を及ぼすもの」という定義²に換言できる。受け手が情報と判断したものは、受け手の知識に組み込まれていくが、単にノイズとして判断されたものは無視され、その人には何の変化も及ぼさないということである。

📖 実習展開例（実習1）

📌 実習のねらい

私たちが日々の生活の中で、情報の消費にどれほどの時間を費やしているかを確認させる。多くの生活時間、とくに暇な時間にはもっぱら情報を消費する活動をしていることを実感してもらい、この実習を通して情報というものが自分たちの生活に密着していることを理解させたい。

📌 準備するもの

【事前に準備するもの】

- ワークシート（参考：『情報のノート』p.054）：生徒が解答を書き込むスペースのあるワークシート。
- （グループ活動をする場合には）集計表、発表用の模造紙など。

【実習形態】

- 個人、グループ（4～6名）

🔄 実習の展開

生徒の活動	教師の関わり
1. 実習1の課題を読み、平日に平均して、どれくらいの時間それぞれのメディアにふれているかを記入する。	○平均するとどれくらいかということを強調する。また「テレビを見ながら雑誌も見る」ということもあり得るが、それらは別々にカウントさせる。
2. グループ活動の場合には、グループ内での最小値、最大値、平均値などを求める。集計結果とそれを見たグループ内での感想などを模造紙に書き込む。	○机間巡視をして話し合いがスムーズに進んでいるか確認し、適宜指導する。
3. 全グループの集計表を黒板に貼り出し、高校生がメディアとどれくらい接触しているかを確認する。	○私たちが日常的にどれほどの情報を消費しているかを実感させるとともに、今後、情報科の授業でこれらのメディアとの付き合い方も学んでいくことを伝える。

* 評価の観点

評価項目	大変すばらしい (点)	おおむね満足 (点)	もう少し (点)	改善が必要 (点)	得点
グループ作業	グループ作業を主導し、みんなをまとめた。	グループ作業で積極的に手伝った。	グループ作業では言われたことだけをやってた。	グループ作業を手伝わなかった。	
グループ内のコミュニケーション	自分の意見を述べ、さらにみんなの意見をうまくまとめた。	積極的に自分の意見を述べた。	聞かれたことには答えていたが、積極的には発言しなかった。	ほとんど発言しなかった。	

参考文献

- 1 博報堂DYメディアパートナー <http://www.hakuhodody-media.co.jp/wordpress/wp-content/uploads/2011/06/HDYnews110615.pdf>
- 2 Demay, M. (1980). The relevance of the cognitive paradigm for information science. in Theory and Application of Information Research, London: Mansell. (三輪眞木子『情報検索のスキル』中公新書で引用されている)