

第3回「ポケモンGO」などスマホの進化が地域社会・地域経済に与える影響に関する有識者会議

テーマ「地域社会」

議事要旨

日時:平成29年1月6日(金)15:00~17:00

場所:危機管理センター(市役所4号館)1階 本部員会議室

【サイバー犯罪被害の防止対策について】

●南澤氏

1 サイバー空間をめぐる脅威の情勢

- ・ 情報の扱いは財産と同じであるという感覚を持つ必要がある
- ・ 総務省の統計で、国内におけるインターネット利用者は現在1億人を超えており、また世帯別の情報通信機器の保有についてもスマートフォンの保有率が近年急増しているなどの報告があり、それだけインターネットが身近なものとなっているが、トラブルもより近くなっていると思われる
- ・ 刑法犯の認知件数は近年減少しているがインターネットを悪用するサイバー犯罪の検挙件数や相談件数は増加傾向にある

2 サイバー犯罪の被害事例

(1) インターネットバンキングに係る不正送金事犯

- ・ 利用者の知らない間に他人の口座へ預貯金が不正に送金されてしまう「インターネットバンキングに係る不正送金事犯」については、平成27年には全国で約30億7,300万円、兵庫県内においても約2億9,300万円といずれも過去最悪の被害額となった
- ・ 手口の一つである「フィッシング」は巧妙に作りこまれた偽のページを使って、金融機関のIDやパスワードなどが盗まれるもので、スマートフォンを対象としたフィッシングサイトも存在している
- ・ このほか、利用者に送られた不審なメールの添付ファイルを開くこと等によりパソコンがネットバンキングの不正プログラムに感染、IDやパスワード等が盗まれ、口座の預貯金を他人の口座へ不正送金するものもある
- ・ 被害防止の対策としては、金融機関が発行するワンタイムパスワードの利用や、ウィルス対策ソフトの導入、OSとソフトのアップデート等で、意識を持って自己防衛をすることである

(2) ランサムウェア

- ・ 最近発生が見られる「ランサムウェア」は、パソコンやスマートフォンの画面が突然ロックされたり、ファイルを暗号化されてしまい、解除するための身代金を要求する不正プログラムである
- ・ こちらも、対策としてはOSのアップデートやセキュリティ情報の収集のほか、データのバックアップが考えられる
- ・ 企業等では、システム管理者だけではなく経営層や末端の端末使用者への教養、個人の場合でも、セキュリティに関して家族への周知も重要である

(3) 不正プログラムによる被害

- ・ 一見、有用なアプリを装った形で実際はそのような動作をせず、スマートフォンの電話帳データを抜き取るなど、使用者の意図に沿わない動作をするものもあるため、注意が必要

3 サイバー犯罪被害防止に関する県警の取組

- ・ インターネットで犯罪被害に遭わない、知らない間に犯罪に加担してしまうことのないよう、兵庫県警においては、県民の皆さんにこれらの情報を伝えるために県内の学校等を対象とした「サイバー犯罪被害防止教室」を開催している
- ・ この被害防止教室は、児童、生徒のほか保護者等を対象としたインターネットやスマートフォンなどの利用についての注意点を、実際の事例を交えながら現職の警察官による講演活動を行っている
- ・ また、事業者向けには「情報セキュリティセミナー」を県下全域で開催しているほか、ウェブサイトなどを活用した情報発信・啓発に取り組んでいる

【自由討議】

●塚本委員

- ・ ポケモン GO にかかわるようなネット依存の症例があれば紹介いただきたい
- ・ ポケモン GO のフィッシングサイトがあると聞いたが、ポケモン GO に関わるようなサイバー犯罪などがあれば紹介いただきたい

●三原委員

- ・ ポケモン GO の依存の症例はまだ余り聞いていないが、学校の先生からは、ポケモン GO をやっていた学校に来なくなった子がいると聞いているので、ポケモン GO に依存性が全くないとは思っていない
- ・ 今のところ、当院へ来ている子どもたちは、外を歩き回るよりは、じっと家の中でやるインターネットのサービスにはまっている子が多いと思う

●南澤氏

- ・ ポケモン GO についてのサイバー犯罪は、今のところ兵庫県内での把握はないが、警察的な取り扱いとしては、人が集まることで交通の妨げになる、駅のホームで歩きながらプレイしていて落下の危険がある、交通事故が起こるなど、そういった形であると思う
- ・ 兵庫県内で現在、ポケモン GO に関わるものでフィッシングの被害が出ている認識はない

●塚本委員

- ・ 視覚障害者支援とポケモン GO、歩きスマホが実験環境として似ているという話だったが、それ以外に何か関連性はあるのか

●喜多氏

- ・ 今回発表した障害者支援は、歩きスマホをさせる実験である
- ・ 「歩きスマホ」というと、何か非常にネガティブな感じがすると思うが、そうではない
- ・ もうひとつの歩きスマホの実験は健常者を対象にした実験で、健常者にとっても歩きスマホが役に立つ面があるだろうから、それがどれぐらい悪い面を持っているかというのを正確に認識しておくという趣旨のものである

●塚本委員

- ・視覚障害者を安全にガイドするツールがスマホであるなら、ポケモン GO をやっている人がそれを使うことはあり得るのか

- 喜多氏

- ・健常者の場合とは話が違う

- 品田座長

- ・視覚障害者はスマホの画面をどうやって操作するのか

- 喜多氏

- ・文字等は入力しやすいソフトウェア等があり、画面の操作で反応を返す試みが行われてはいるが、操作を覚えて慣れてやっている人が結構多い

- 横山委員

- ・ネット依存というものが、ネットが誘引している意味ではなくて、現実が辛い等の他の原因があったときの逃げ込み先としてのネット依存、という印象を受けたが、そういう理解でよいか

- 三原委員

- ・色々なタイプがあって、多分他の依存と同じように、誘因となる要因が幾つかあると思う
- ・例えば、ストレスに対する耐性が低い、対処方法がない、ストレスが強い、現実で興味が持てることがないということが大きくなれば依存になる
- ・逆に、依存にさせない要因、例えば、将来の目標がある、何か役割が現実にある等、そういう要因が大きければ依存にならない
- ・何か一つだけの要因ではないと思っており、発達的な課題がある症例もあれば、全くない症例もあり、現実明らかに問題がある症例もあれば、問題がない症例もある
- ・バランスの問題だと考える

- 横山委員

- ・「依存」に対する、原因を数種類に分類できる等の、類型化されたプロセスやパターン等はあるか

- 三原委員

- ・少なくともまだネット依存の診断基準ができていないので、現段階で研究を行っても基準が論文によって違ってくるため、要因なども明らかにされているものはないと思う

- 横山委員

- ・ネット依存自体は、オフラインのゲームやお酒等のように、一つ逃げ込み先が増えたということか

- 三原委員

- ・逃げ込み先でもあると思うし、やはりインターネット側のおもしろさ、引きつける、飽きさせない工夫という要因もあり、両方あると思う

- 横山委員

- ・短絡的な議論では「ネット依存があるから、ネットを禁止」や「ネットがあるから駄目だ」という、こちらを否定すればよいという議論で終わることもあると思うが、今回の発表事例を見ても、「ネットができなくなったら、別の事に依存する」となりかねないという印象を受けた
- ・そういうものも含めた、織り込んだ技術の展開やつくり方を考えるときに参考にしたいと思う

●三原委員

- ・アルコール依存症等は断酒が治療目標だが、インターネットがない世界というのは今後あり得ないので、ネット依存の治療目標はうまく使っていくということが、各国でも言われており、我々もそう思っている

●横山委員

- ・同じ状況に置かれた子どもが全員依存ではないと思う
- ・大学に入った途端、自由と義務のバランスが崩れる学生も多いので、教育側の立場としてリテラシーや受容性についてどう伝えればいいのかと問題として思ったところである

●井上委員

- ・喜多氏の発表で、歩きスマホの実験が意外と思った結果にならなかったということだが、もう少しそのあたりを聞きたい
- ・普段子どもは、スマホ等の操作に自信を持っており、自分ではコントロールできてやれると思いがながら、なかなかそこが現実とかけ離れているということを意外とよく経験するので、この実験でどういう結果を想定されて、どう意外と思われたのかを聞きたい

●喜多氏

- ・心理学のほうでは、日常生活の中の学習を一番強力なものと捉えているので、「歩きスマホは日常生活の中で獲得した技能なので、歩きスマホに慣れていない人と比べて、歩きスマホに慣れている人は課題(歩きスマホをしながら地面に映し出された文字を読み取る)を上手くできる」と想定したが、結果はそうではなく、両者でまったく差が出なかったので、かなり意外であった

●横山委員

- ・橋本委員の発表にあった脳の外在化について、極論すると、車がない時代は歩くことが当たり前で「車が普及すると歩かなくなったからけしからん」という議論が出てきた
- ・同じように「スマートフォンが普及すると考えることをしなくなったからけしからん」という議論があるが、人間は活字を生み出し知識の外部化もできるようになり、ものすごい記憶力を失った、といったことを人類はずっと繰り返しており、克服できるとポジティブな意味で思った
- ・何かこの先に対する示唆はあるか

●橋本委員

- ・計算をする人が計算機に仕事を奪われてしまったことと同じように、考えようによっては、人間の本质は何なのかということがだんだんわかってくるということだと思う
- ・大いなる実験をやっているような気がしている
- ・特にスマホ等で考えているのは、自分の知識、電話番号、写真等が全部外に出て、あとに自分の中に残るものは何なのか、それが外側から出てくる可能性があるということだと思う
- ・私自身がSF的に思っているのは、スマホを交換すると人生が変えられるようになるのではないかとということで、小説等でも記憶だけ全部入れかえるという話も何年か前に書かれたこともあり、AIですべて仕事が奪われるという捉え方ではなくて、それによって人間はもっと人間のことを考えられるようになってハッピーではないか、という捉え方を考えないとやっていけないという気がしている

●横山委員

- ・本日の議論を総括すると、サイバーというものに関して、多分いい面も悪い面もあり、かつ、わかりにくいからこそ、ある側面で見れば、すごく怖いし、近寄るまい、禁止しよう、となり、別の側面で見れば、ものすごい可能性もある
- ・この会議において「神戸市」という軸でいうと、神戸市における市民の受容性とカリテラシーを上げるために、どうしたらいいのか、と考えるところである

●品田座長

- ・「リテラシー」というのが一つキーワードになると思う
- ・スマホ、ICT の進化が人類にとっては不可欠だということはどうにも変わらないことだが、ただ、やはり乱用・悪用は常にあることだから、その辺りをどう考えるのか、まず最初の認識が必要だと思った

●塚本委員

- ・従来のスマホやネット社会が抱えてきた問題と、今回のポケモン GO が浮上した問題は少し違う気がする
- ・三原委員のネット依存等の話は非常に深刻な問題だと思うが、ポケモン GO はむしろその逆で、ネット依存で家にこもった子どもたちの外に出るきっかけになると思う
- ・それによって新たな問題というのが起こってくるのかもしれないが、サイバー犯罪に関しても、従来とは違う側面というのがあるような気がする
- ・街の中を歩かせるという新たなスマホの機能が世の中で今浸透しつつあるわけで、それをうまく活用することと、その弊害をなくしていくことが、今回のこの一つの議論だと思う

●品田座長

- ・ポケモン GO の特質については、また塚本委員や横山委員に考えていただきたい
- ・行政と関係して、全体のことを考えると、高齢者や子どもという弱者は、容易に乱用・悪用の被害者になるということもあるなので、全体にリテラシーを向上させるということも重要だが、特に弱者に対してどう考えるかということは課題としてあると考える

●塚本委員

- ・「ネット依存」の話で、スマホや ICT 等の今後の進化に関連することで、それに我々が依存していくというのは必然的であり、その場合に、三原委員の久里浜医療センターに来院する患者は、恐らく社会的な何か弊害があるからそういう治療が必要だという言い方になると思うが、「依存」という言葉の中に何か社会的な弊害があるかないかという判断は入っているのか

●三原委員

- ・インターネットは現実の生活に役に立つように使えばよいと思うが、現実の生活よりもインターネットの生活の方が大事になってしまい現実の生活が侵されていたり疎かになっていたりする人たちが来院していると思う
- ・例えば、ポケモン GO でも、それをするため外に出るのはよいが、外に出ているだけで学校に行かなくなったら弊害になると思うし、親にポケモンを取りに行かせているという子もいる

- ・弱者の話でいうと、発達の課題がある子、例えば ADHD 傾向がある子は、すごく飽きっぽいし、レスポンスが待てないというところがあるが、そういうところがインターネットはすごくマッチするし、のめりこみやすいところがあり、本当に気をつけなければいけないと思う

- ・コントロールができないというのが、そもそもの ADHD の症状の一つなので、飛びついて本当にどうにもならなくなってしまうという子たちがたくさん来ているということが、現実的にあると思う

●塚本委員

- ・その点が私は若干違和感を覚える部分で、三原委員が「アディクテド (addicted)」という言葉を使っていたが、一つのことに非常に依存して集中して何かやっていくということは、今後のこれから 10 年、20 年のネット社会を何か支えるすごい強い力でもある気がする

- ・依存症というものと、そうではなくてそれにすごく集中して新しい何かをクリエイティブしていく力との境目というのは非常に難しく、今は何か病気に見えることでも、実はそれは天才的な何か素養を持った子どもなのかもしれないというところをつぶさないようにすることはできないのかと思う

- ・ギャンブルでもネットでも買い物でも、そればかりやっていて何か生活に弊害があるのは困ると思うが、それなりにコントロールできていて、本当にそれが好きでしようがなく、そればかりやるということに関しては、今後の新しい特にコンテンツ社会やクールジャパン等の本道をいっているという見方も、もしかしたらできるような気がする

- ・そのあたりを一つの問題提起として挙げたいと思う

●三原委員

- ・恐らく我々のところに来ている子どもたちは、すごくゲームをやっているが、ゲームにやられてしまっていて、使われてしまっており、開発する側にはなれないのではないかと思います

●塚本委員

- ・必ずしも開発側だけのことを言っているのではなくて、「クリエイティブ」という言葉が、開発だけではなくて、やりこなすことも含めて、「ゲームをやりまくる人」というのもこれからの社会を支えるクリエイティブな人材ではないかと思う

- ・ICT の進化でなくなっていく職業があるかわりに、「ゲーマー」のように現れてくる職業があるのではないかという感じがしている

- ・プロのゲーマー、プロのユーチューバー等、今後、社会的な弊害がなくそれを「やりまくる」という方向性ではないかと思う

●井上委員

- ・塚本委員の指摘は、恐らく「依存」と「自己投入」「没頭」の違いだと思う

- ・「自己投入」「没頭」はすばらしい力を発揮するもので、若者が自立して何か才能を発揮するときにはそれらがものすごく必要なことだと思う

- ・「依存」ではなく「没頭」ということに関しては、ものすごくいいことだと思う

●塚本委員

- ・その違いが、今後 10 年、職業の変化とあわせて考えると、今だめだと思うことが実は将来すごい大事なことで、すごく大きな何かが変わっていく可能性というのを持っているということを示したかった

●橋本委員

- ・ひたすらバグをつぶすデバッガーという職業があり、これは没頭どころではなくて、食事よりもそれが好きでないとやっていけない仕事だったので、ネガティブなものが突然ポジティブに変換する特異点というのが必ずどこかにあるような気がする
- ・コンピュータの世界を開発してきた人は、ほとんどがもう病気というか、18時間ぐらいプログラムを組み続けるようなことなので、そここのところの関係を、診断で切ってしまうのではない何かがありそうな気がしている

●三原委員

- ・私たちが会っている子どもたちというのは、10年間1日16時間ネットをやり続けているなどで、では、30歳になって全く社会経験がなくそれをどういうふうに生かしていくかということは、とても深刻な問題を生んでいると思う
- ・コントロールができない、主体的に関わっているわけではないというところがあると思うので、やはりその深刻さを伝えたいと思う

●喜多氏

- ・実社会を捨てているというところだけが問題で、のめり込むこと自体は、いい面も十分にあるということだと思う
- ・実際に私の知っている事例で、実社会を捨てている人を救い出す役割になっている人もおり、役に立っている部分も結構あるのではないかと感じている

●南澤氏

- ・現段階で、ポケモン GO のサービスを悪用するというのは、システム上やりにくいと思っているが、他のゲームではリアルマネートレードやチャットのやりとりからトラブルや犯罪被害に遭うという話もある。今後、サービスを悪用して思いもよらないようなやり方で犯罪にするというのは、当然出てくる可能性がある
- ・スマートフォンがこれだけ普及しており、知りたい情報がすぐ見ることができ、拡散性も非常にあるという世の中になっているので、その点を県民にしっかり認識してもらい、正しく理解して正しく接するためにどうするのだということ、今後も提供していきたい

●鳥居副市長

- ・集中力と依存の微妙な差が、今いろいろ指摘があったわけで、没入するというところが上手に活かせるような社会になっていくと、本当にすばらしい社会が来るのではないかと思う
- ・ムーアの法則が本当に続いていけば、コンピュータと呼ばれるようなものがこの眼鏡の中に全部入ってくる時代も近いというふうに思っており、それが車の自動運転にもつながっているのかもしれないが、我々人間の幸福につながっていくような使い方をすることについて、我々神戸市としていろいろ取り組みができたらと思っている