

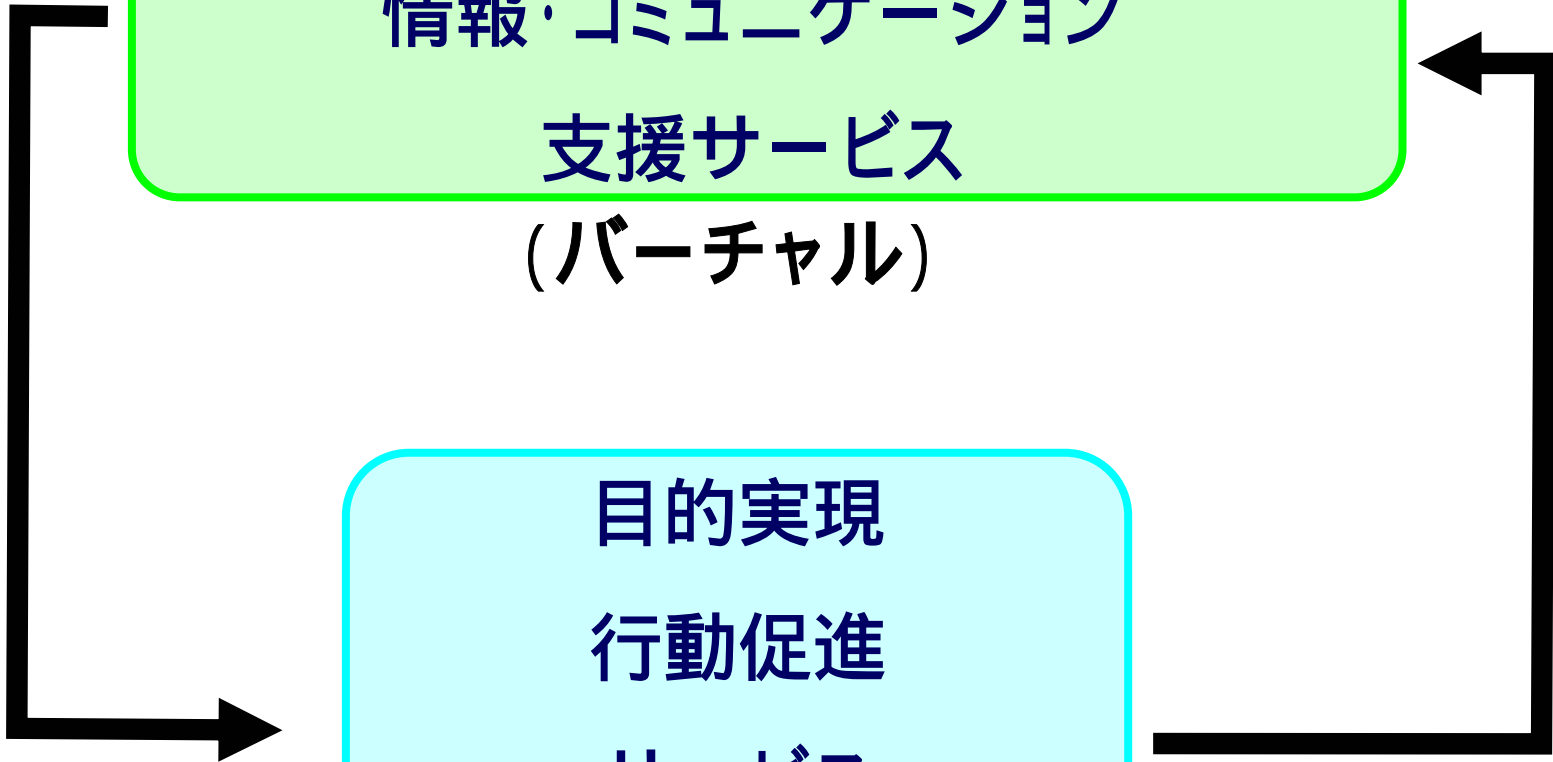
# *Internet*

**個人の情報、コミュニケーション能力を  
向上させ、目的実現の行動を最適化、  
効率化するパーソナル・メディア**

# インターネットのメディアサービス

情報・コミュニケーション  
支援サービス  
(バーチャル)

目的実現  
行動促進  
サービス  
(リアル)



自己責任を迫るメディア

情報選択

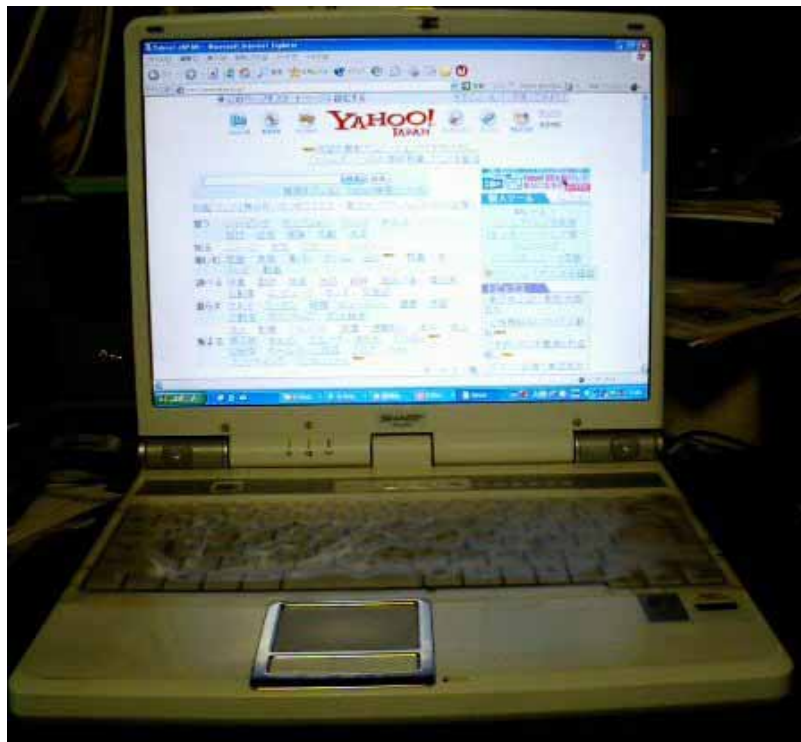
情報発信

コミュニケーション(匿名性等)

目的実現行動

(シュミレーション、ナビゲーション等)

# パソコンからのインターネット利用と携帯電話からのインターネット利用の違い

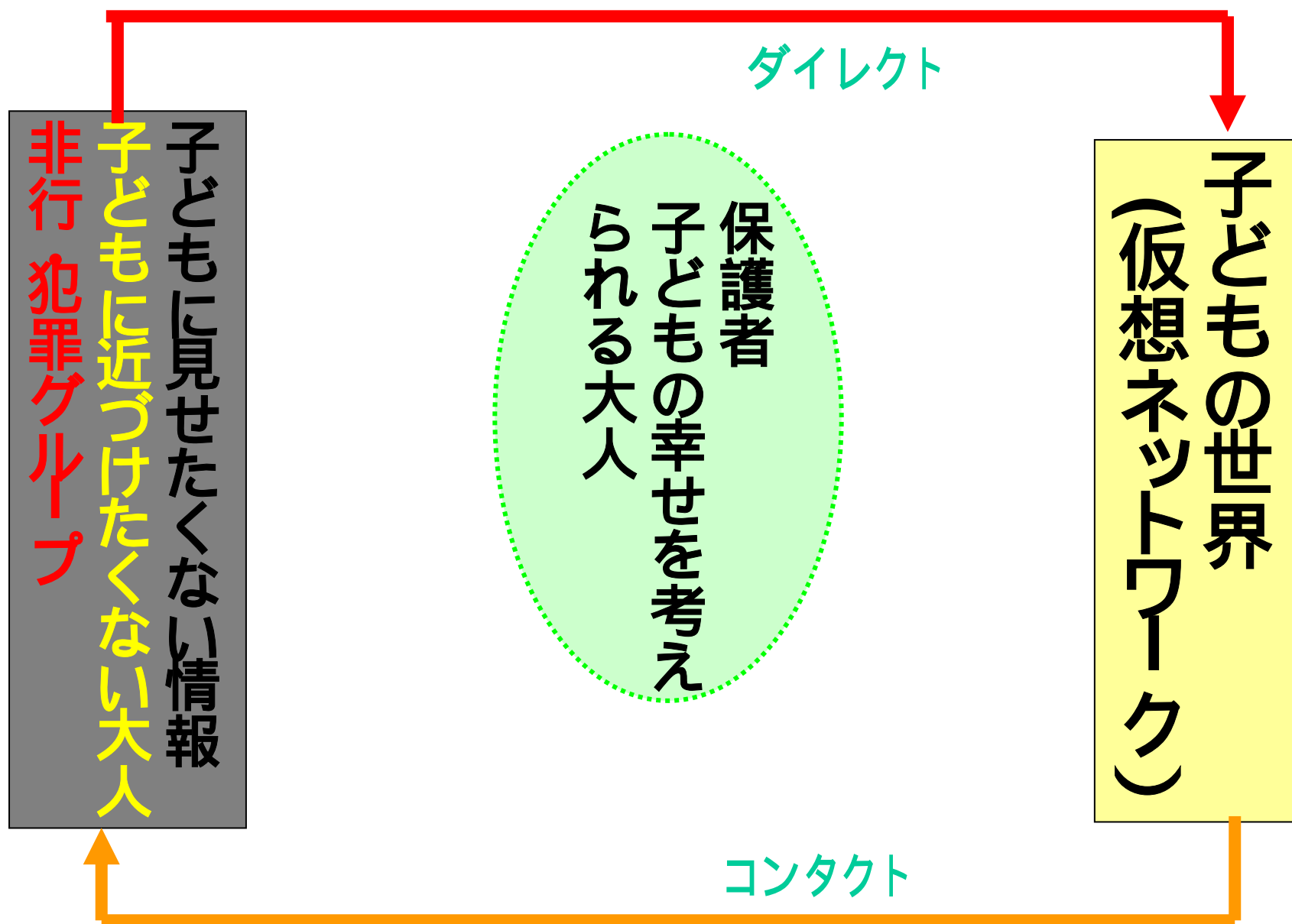


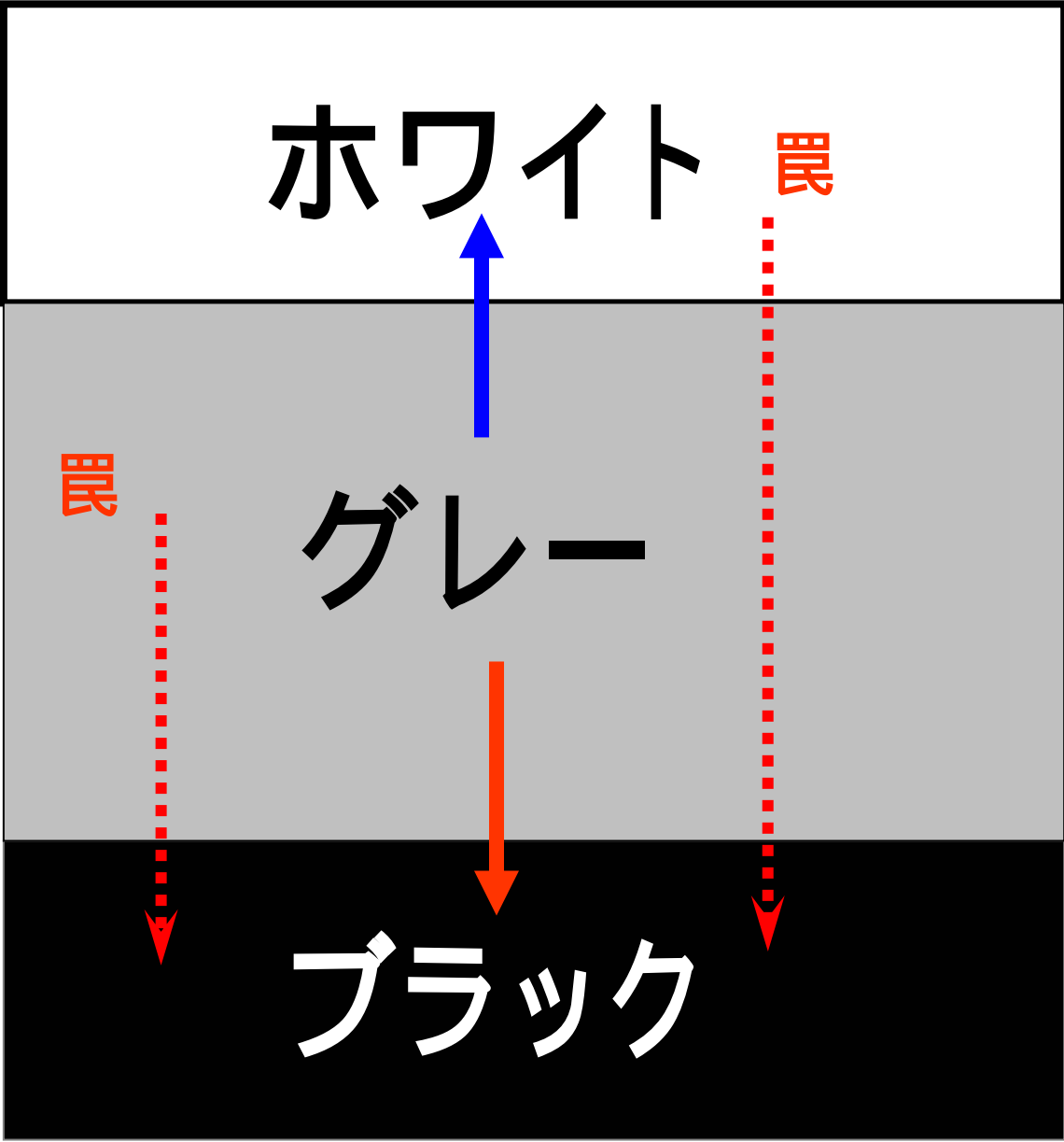
=



インターネットのメディア機能

# バイパス回路



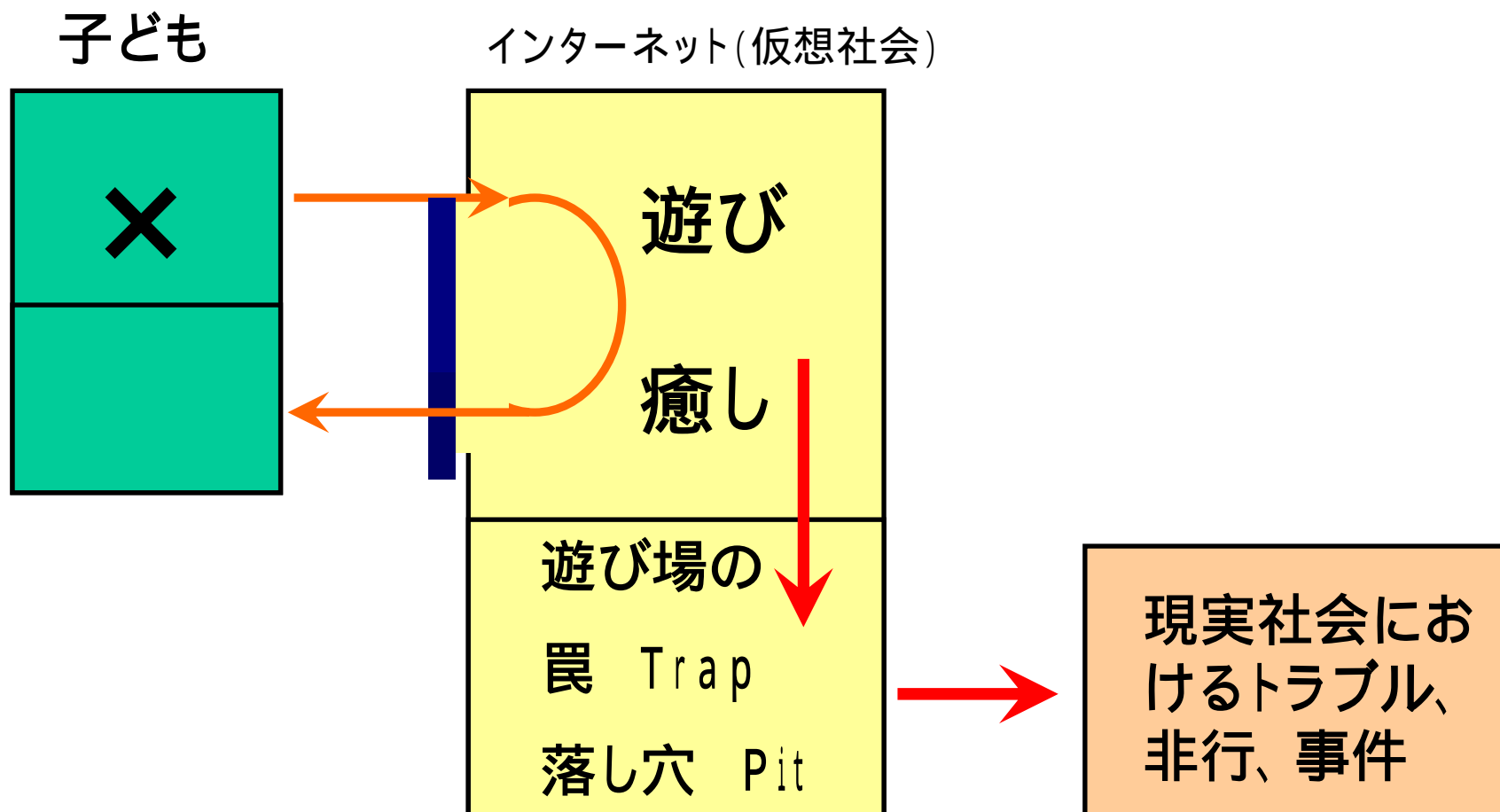


インターネットの情報環境にはワナ、Trap  
(Web Trapなど)、落とし穴 Pit が仕掛けら  
れている

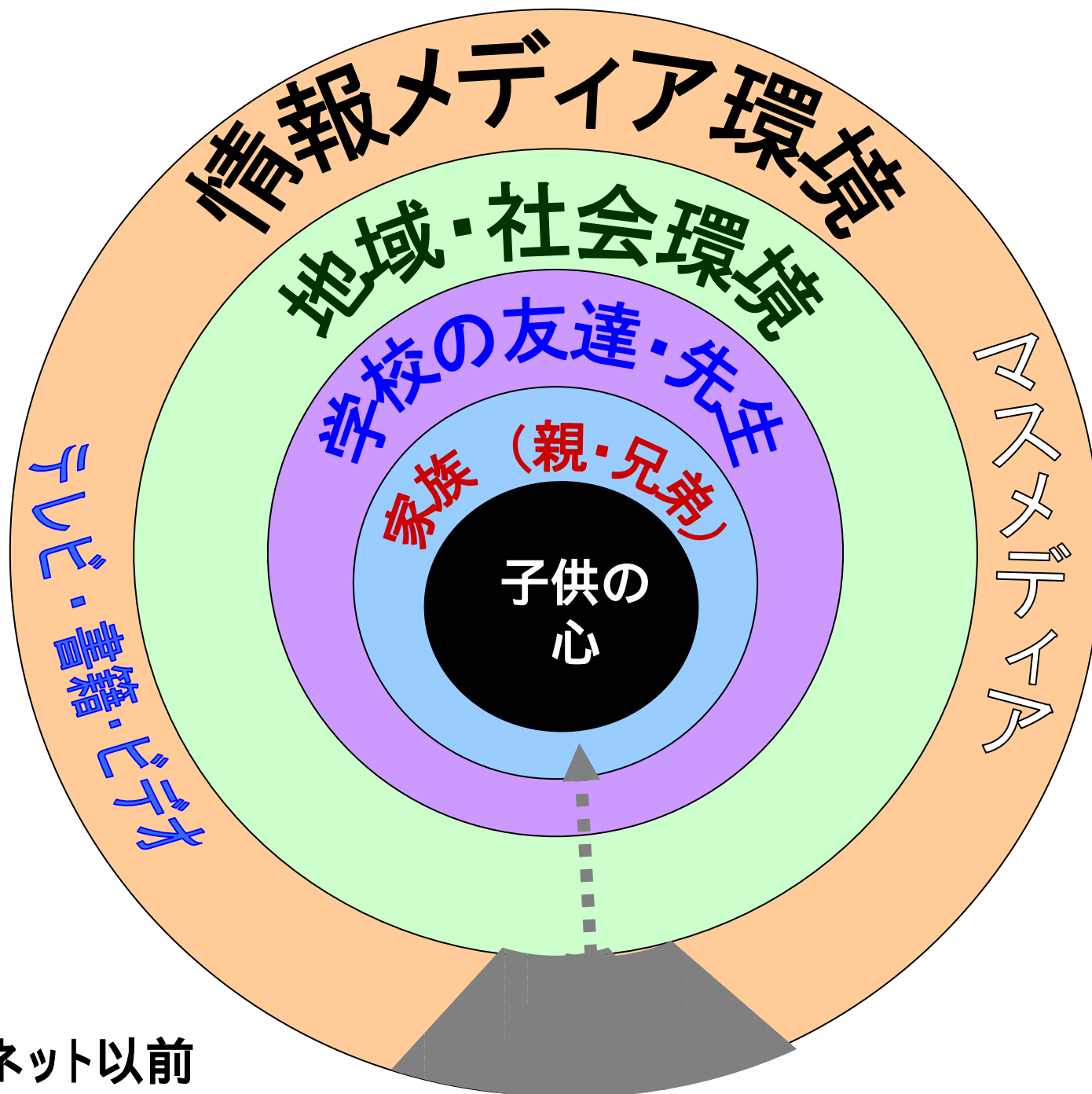


情報利用には高度な判  
断能力が必要

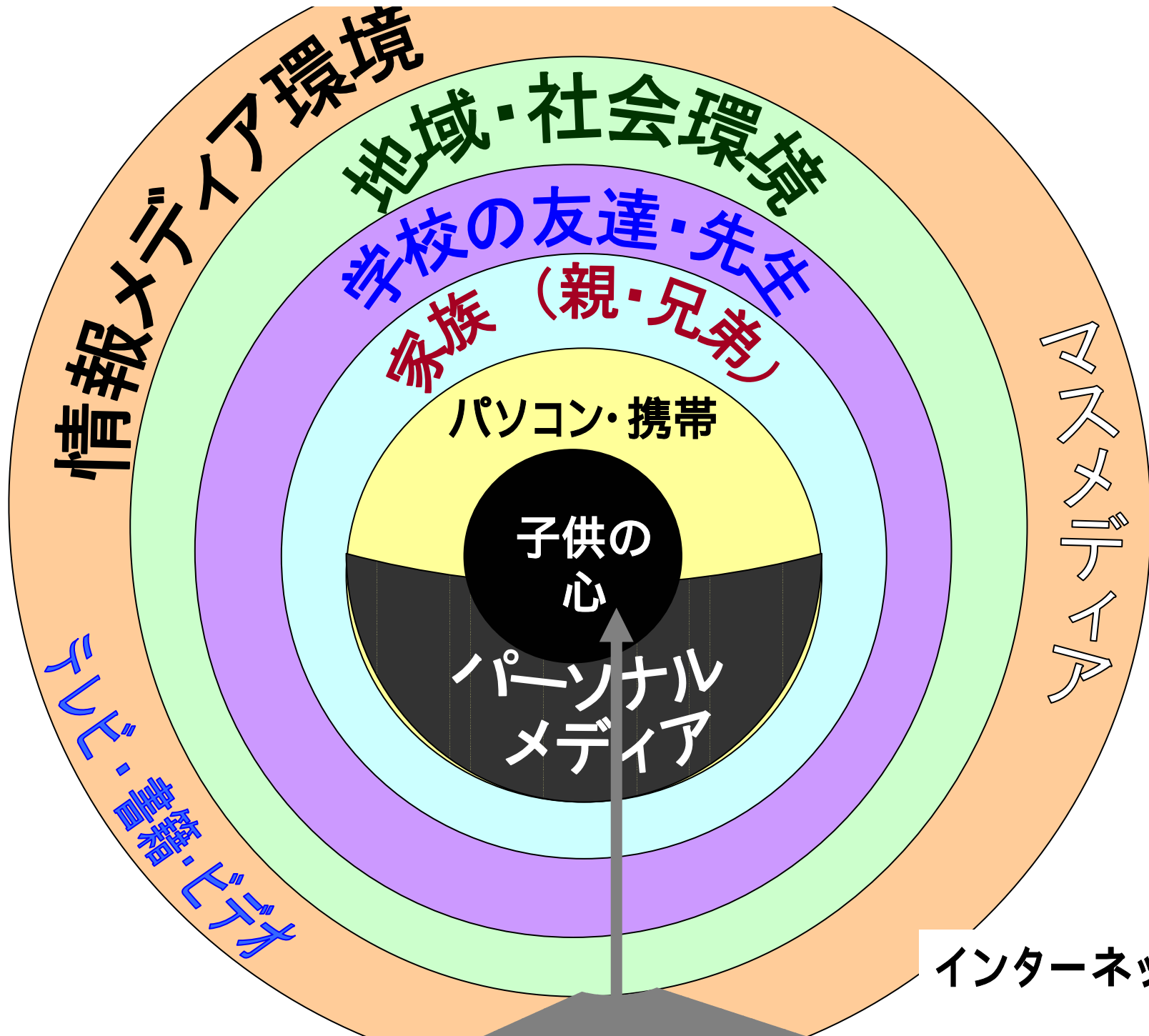
# 子ども達の遊び、癒しのウェブ・サイトにおけるTrap, Pit







インターネット以前



情報メディア環境

地域・社会環境

学校の友達・先生  
家族 (親・兄弟)

パソコン・携帯

子供の心

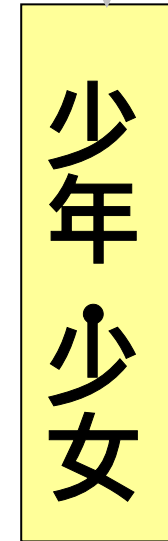
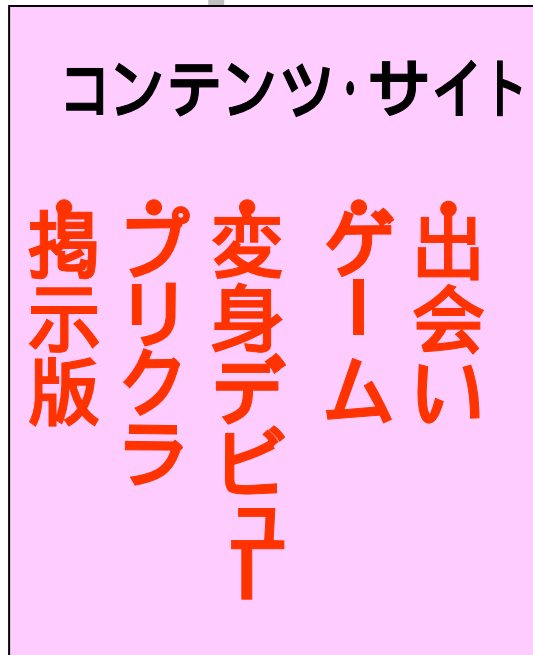
パーソナル  
メディア

マスメディア

テレビ・書籍・ビデオ

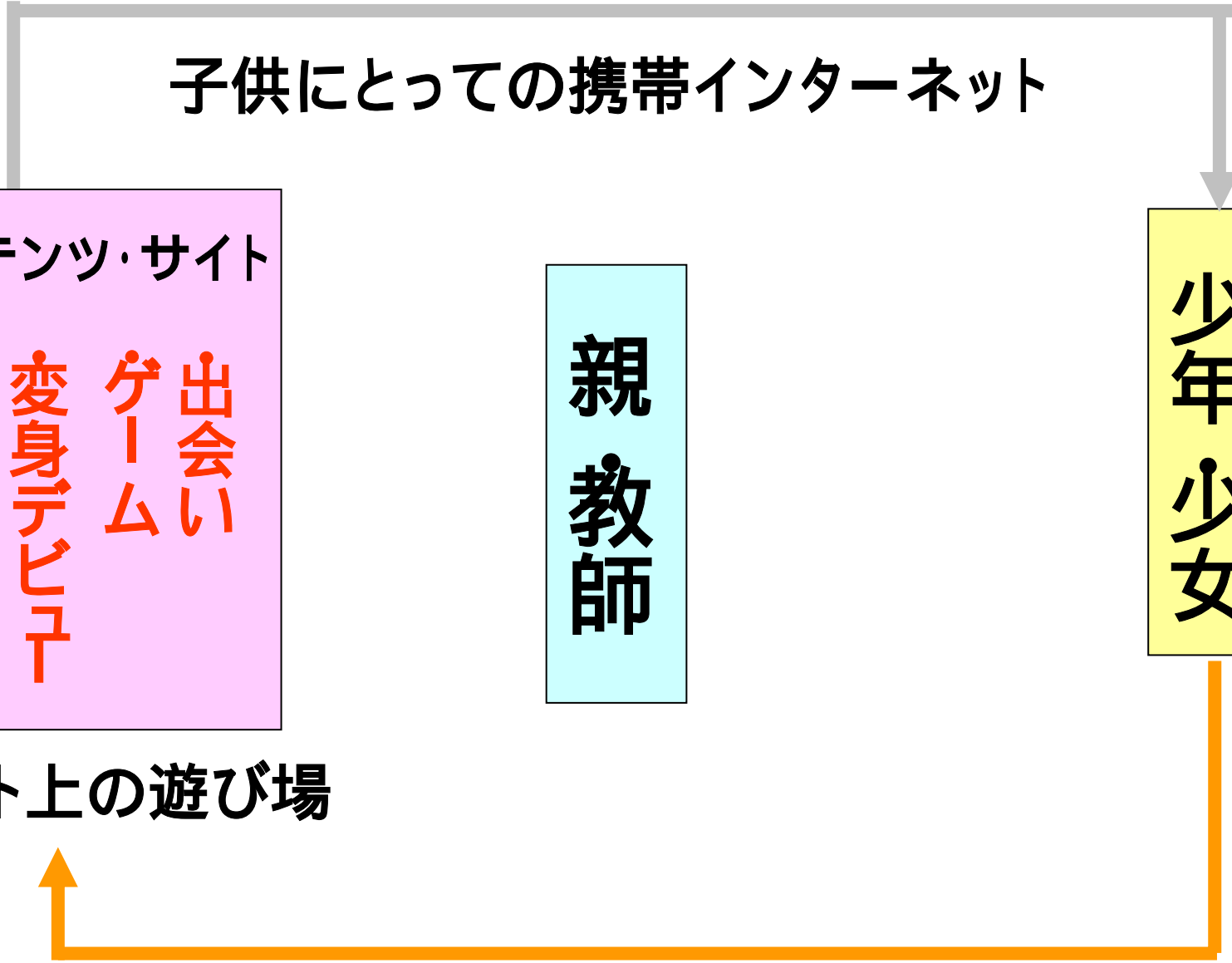
インターネット以後

# 子供にとっての携帯インターネット



ネット上の遊び場

リスクな遊び場のコンテンツ(全て出会いの機能)



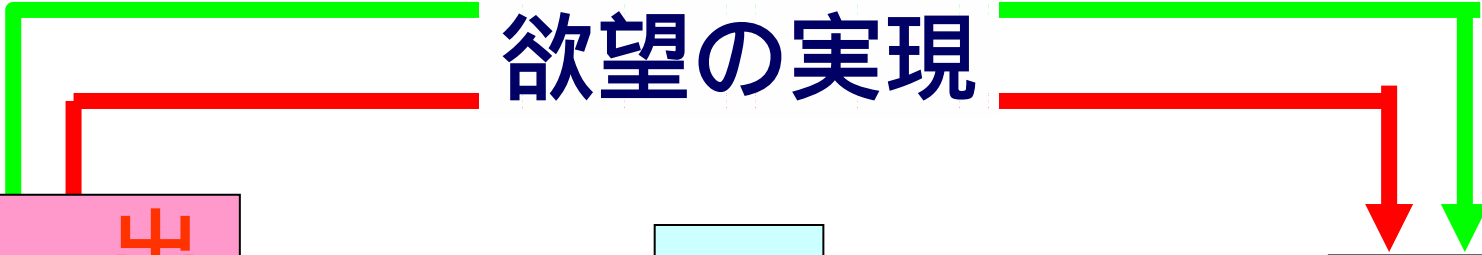
# 欲望の実現

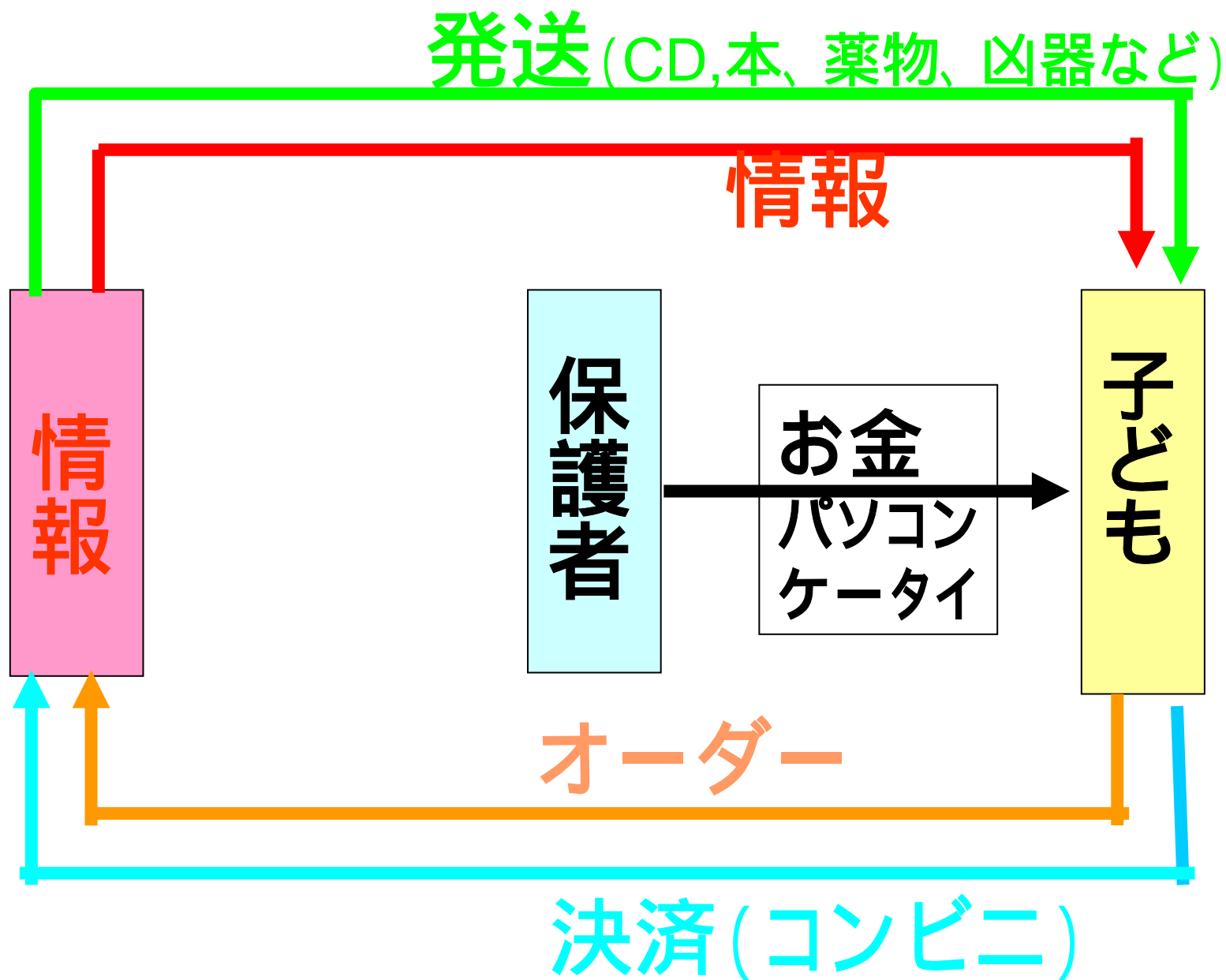
出会い系  
サイト  
(異性)

親教師

少年少女

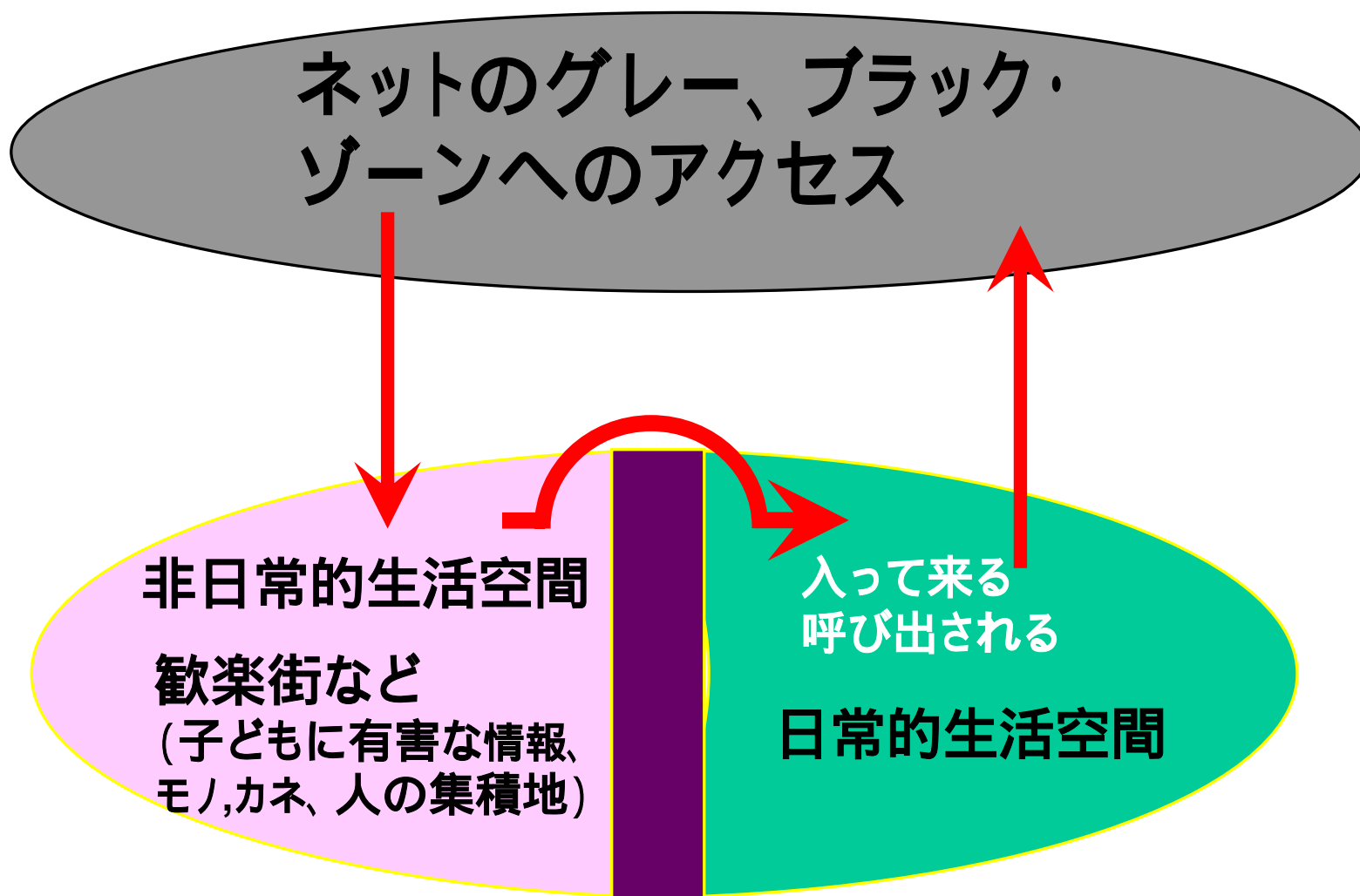
カラオケの相手  
車の送迎者  
豪華な食事、宿泊  
お金が欲しい  
暇なときの話し相手  
セックスの相手  
慰めて欲しい





# 越境する有害環境

有害情報から有害なモノ、ヒトが



# 各種情報メディアとの連携・連動

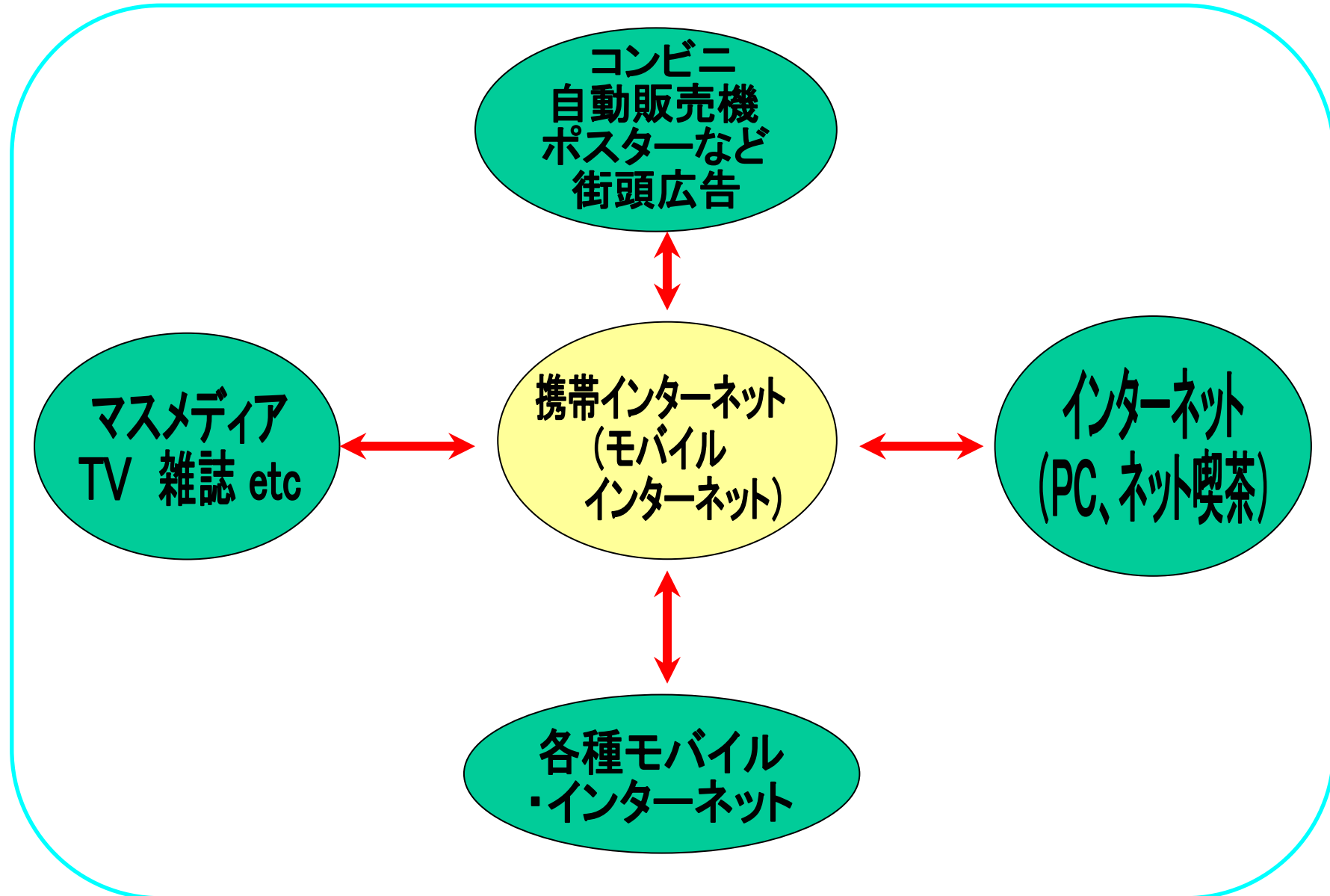


携帯インターネット(子ども達の欲求)



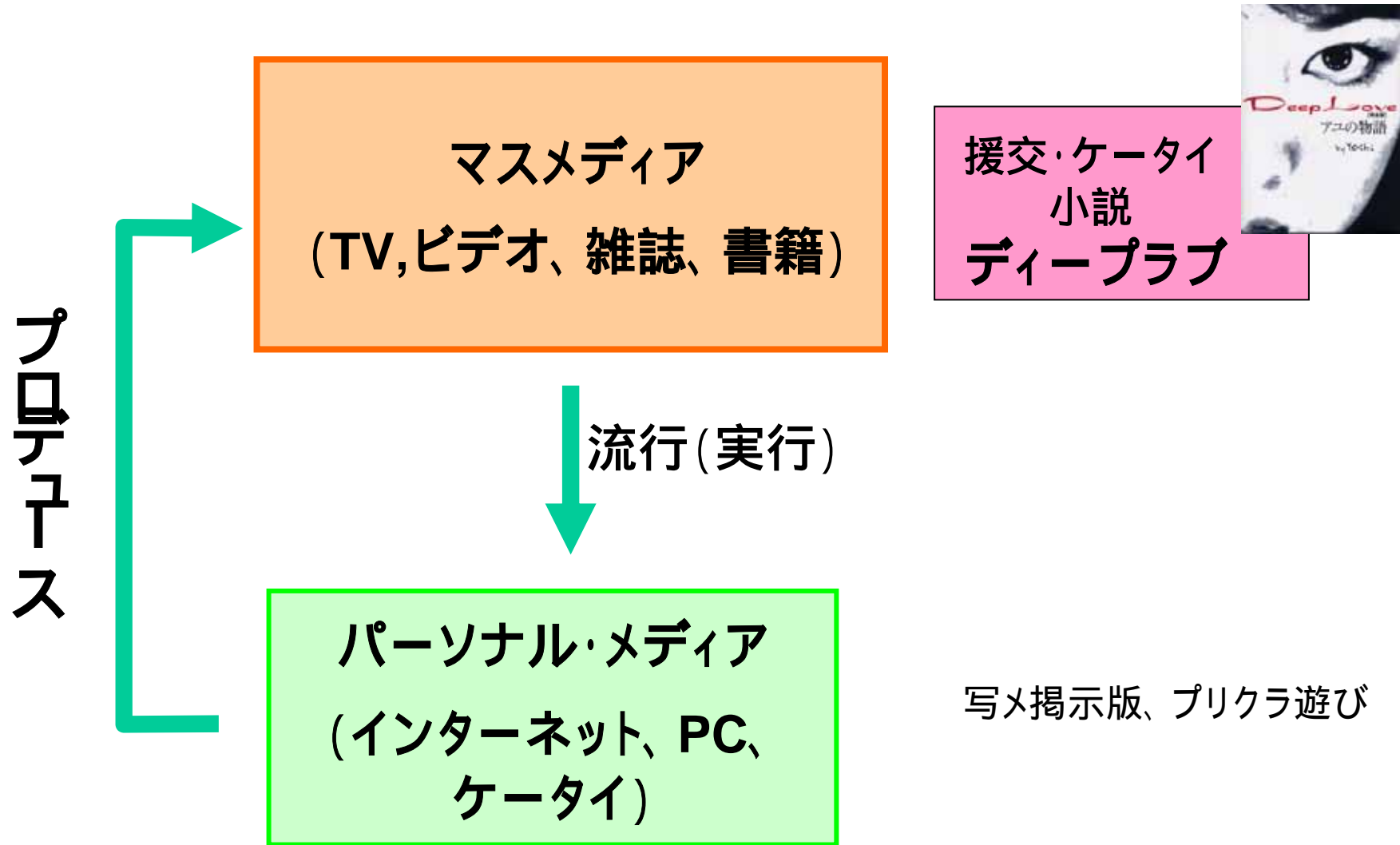
子ども達の欲望実現のための効率的メディア

# 連携・連動効果実現のメディア

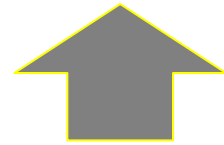




# 複合メディア環境で広がるサブカルチャー



良い結果



子どものケータイ利用

諸条件



悪い結果