

令和 2 年 5 月 28 日現在

機関番号：16301

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2017～2019

課題番号：17K03879

研究課題名(和文) ソーシャルメディアの利用が若者の自己同一性形成に与える影響に関する学際的研究

研究課題名(英文) A Study on the Influence of Social Media usage on the youngsters' identity development

研究代表者

折戸 洋子 (ORITO, YOHKO)

愛媛大学・社会共創学部・准教授

研究者番号：70409423

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,400,000円

研究成果の概要(和文)：現代的な情報環境において、オンライン上に構築された自己像であるデジタルアイデンティティ(DI)が形成されており、それが若者のコミュニケーションのあり方や自己同一性の発達に影響を与えていることが懸念される。本研究では、近年の若年者のソーシャルメディアの利用状況やそこでのコミュニケーションの特徴などを定量・定性的に分析し、実際にオンラインでの情報行動を再現しうるゲーミング・シミュレーション、「オンラインアテンションゲーム」を開発し、その実験を行った。これにより、若者のオンライン上での情報行動やDIの形成がアテンションエコノミーによってどのような影響を受けるのかが考察された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

実際のオンライン環境において、デジタルアイデンティティ形成を擬似的に再構築することによって考察するという試みは国内外においても類をみないものであり、デジタルアイデンティティ教育・研究の新たなアプローチを切り拓く取組みと位置づけられる。また、その成果が国内外の学会において公表されることによって情報倫理、経営情報といった学問領域への貢献を図っただけでなく、ゲーミング・シミュレーションツールの新たな可能性を示したという成果ももたらしている。こうした点において、研究上の独創的なインパクトをもたらすとともに、今日の社会において求められる有効な情報倫理教育の実現に資するという社会的意義を有している。

研究成果の概要(英文)：In the modern information society, individuals' digital identity, which is his/her online image others perceive, has been developed. However, their digital identity could be estranged from their true self due to attention-whoring online activities. This distortion on digital identity have influences over the youngsters' real identity development and their attitudes on information processing. To analyse those social influences, this study examines the situation of youngsters' online communication, digital identity developments and its influences on real identity, conducted quantitative and qualitative surveys, and experiment of "online attention game", which is gaming simulation system to describe the users' behaviour under the attention economy environment.

研究分野：ビジネス情報倫理

キーワード：デジタルアイデンティティ プライバシー アテンションエコノミー 自己同一性 ゲーミング・シミュレーション

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。

## 1. 研究開始当初の背景

### (1) 若者にとってのソーシャルメディア利用と自己同一性の発達

オンライン空間上で無数の自己に関する情報が自らあるいは他者から発信され、蓄積され続ける現在の情報環境において、オンライン上に構築された自己像であるデジタルアイデンティティ (Digital Identity、以下 DI) を完全にコントロールすることは、それが他者からの情報発信によっても影響を受けるため、すでに困難な状態にある。DI 形成の主なプラットフォームである様々なソーシャルメディアは、その多くがすでに小・中学生にすら利用されており、日常生活において頻繁にソーシャルメディアを利用して情報を受発信することも珍しいことではない。

他方、近年では「インスタ映え」や「炎上マーケティング」などといった言葉に象徴されるように、他者の関心や共感を集めようとするオンラインでの情報行動が顕著に観察される。インターネット上には無数の記事があるために、その中で人々の注目を集める記事はそれほど多くなく、また、それらが短期間で陳腐化してしまうため、次々と他者の興味を引く情報を発信し、過激な内容の投稿や誤解を与える行動をとるユーザも多い。このような、オンラインで他者の気を引こうとするアテンション競争が個人のレベルでも繰り広げられている現在の情報環境の中で、本来の自己像とは乖離した、他者の視線を内在化させた情報行動によって DI が形作られていることが考えられる。また、オンラインでのコミュニケーションのプロセスで、他者の投稿に過度に反応していくことによって、本人の意図しない特徴をもった DI が形成されることもある。さらに現在では、IoT (Internet of Things) などの各種のセンサー技術を利用したリアル空間での情報の収集が、個人の DI 形成になんらかの影響を及ぼすかもしれない。

こうしたことは、青年期の重要な発達課題である自己 (自我) 同一性の獲得 において様々な影響をもたらすことが考えられる。そもそも、個人にとって、自己同一性の形成は、精神的な成熟や自立を促し、現実社会への対応能力を高める上で不可欠であるといわれてきた。それが未発達な段階に留まれば、曖昧模糊とした不安定な自己意識を持ち続けるといふ、自己同一性の拡散状態に陥り、自分の意思や能力にあった選択や判断を行い、現実社会での人間関係において適切な対応を行うことが難しくなることが予想される。ところが、自己同一性が未発達な青少年期において、ソーシャルメディアを介したオンラインでのコミュニケーションや情報の受発信に過剰に曝され続けることによって、自らが主体的に情報を処理する能力を超えて多くの情報に接触し、それに過敏かつ短絡的に反応してしまう傾向が生じることや、歪んだ DI が実際のアイデンティティ形成を浸食していくことが考えられる。自らの考えや意見、心情を認識・整理し、自分がどのようにしたいのかを確認するよりも前に、相手が何を望んでいるか、あるいはその場その時々においてどのように振舞うべきかを過度に重視して短絡的に対応してしまうことが危惧されるのである。このことは、Twitter がバカ発見器あるいはバカッターと呼ばれること背景にある、社会的に不適切な行為を SNS (Social Networking Service) で発信してしまうという若者の情報行動にも関係していよう。加えて、蓄積された過去の自分に関する情報に容易にアクセス可能であり、過去の情報に基づいて自分についての認識が形成されることの多い、現在の情報環境のもとでは、過去の自分から離れて、主体的に現時点の自分から自分を振り返るといふ自己同一性の獲得にとって重要な内省プロセスを簡略化させることも懸念される。

このような情報環境の中で、青少年期には揺らぎを続けながら段階的に発達しうる、リアルな「自己同一性 / アイデンティティ」は、すでに過剰に可視化された DI の影響を受けて形成され、DI がこそが青少年たちにとって本当の自己となっているのかもしれない。今後、AI (人工知能) を活用したビッグデータ解析によって、収集された個人情報特定のアルゴリズムの下で分析され、それに基づいて個人に提供される情報が制御される環境が整っていく中で、青少年が自律的に意思決定を行い、創造的な活動を行う能力は、もはや従来の意味とは異なったものとなっているとも捉えられる。こうした環境の中で、現在の若者の情報行動や DI 形成に関する最新の状況とそのリスクを的確に把握し、分析しうる学術研究の取組みが必要とされる。

### (2) 関連する先行研究の動向

ソーシャルメディアの利用を促されがちな現在の情報環境に多くの青少年がおかれているにもかかわらず、それが彼らにどのような情報行動の傾向を促しているのか、そしてそれが彼らの精神の成熟や社会性の発達にとってどのような影響をもたらしているのかについては十分に検討されておらず、むしろ、そのポジティブな側面や利便性だけが強調されてきた。近年、海外を中心に、Facebook Depression と呼ばれる、SNS の利用が鬱状態を引き起こすという心理的な影響に関する研究も行われつつあるものの、それらはあくまで短期的な影響にとどまる場合が多く、自己同一性の獲得という個人の長期にわたる人間としての成熟にとって重要なプロセスに着目した研究はほとんどみられない。

日本においても、ウェブサイトの閲覧やソーシャルメディアの利用が常態化する情報環境があるにもかかわらず、その背景として極めて大きな影響を与えているオンラインプラットフォーム企業のビジネスモデルやユーザの個人情報収集のためのアーキテクチャ、それによって発生するユーザ間でのアテンション競争が、特に若年者の精神の成熟や社会性の発達、彼らのコミュニケーションスタイルをどのように変化させているのか、どのような影響をもたらしているのかについての議論やその対応策への検討は乏しく、現状の課題に追いついていない。

個人の自立や精神的成熟は、社会全体の発展にとっても重要な課題であり、ソーシャルメディアの利用によってもたらされる青少年の心理への影響は近視眼的な観点のみで探究されるべき

ものではなく、中・長期的な視点から考察されることが不可欠である。ソーシャルメディアの開発や運用を行うビジネス組織やソーシャルメディアを利用する企業、教育組織などが、健全なオンラインコミュニケーションを促し、その中でより豊かな知的活動や効果的な組織運営を行っていくためにも、このようなリスクの分析や個人への中・長期的な影響を考慮に入れたソーシャルメディアの利用に関する考察が求められる。

### (3) DI教育を意図した研究の必要性

現在、若年者の不適切なソーシャルメディアの利用状況が問題視され、彼らの情報リテラシーやモラル意識を高めるための様々な取組みが行われているものの、根本的な解決が難しい状況が観察されている。彼らに対する教育指導における有効性を高めるためにも、最新の研究成果を文献研究によってキャッチアップし、若者の情報行動に関するアンケート調査やインタビュー調査を行うことによって、若者のDI構築がどのように行われているかを検討することが有用であろう。とはいえ、実質的に彼らがどのような情報行動をとっているかを把握するうえで、自己申告に基づく調査のみでは不十分であり、ソーシャルメディア上に匿名で発信された情報を追うのみでも、信ぴょう性を高く維持しつつ、実態をつかみきくことは容易ではない。

そこで、実際の情報発信行動を擬似的に再構成しうる実験環境を構築し、その実態を一定の条件のもとで検証しうる取組みを考案することが有効であると考え、それを実現するためにゲーミング・シミュレーションの手法が採用された。これまでネットユーザの情報発信行動の背後にあるアテンションエコノミーの与える心理的影響を実験によって検証する研究はほとんどみられず、実際のオンライン空間での若者の情報行動を分析するための新たなアプローチを試みることが有用であると考えられた。

他方、オンラインプラットフォーム上でその利用者が意識的あるいは無意識のうちにアテンション競争に巻き込まれることによって発生するリスクに関しても、利用者の自覚を促すための方策や教育方法には実効性に乏しいものが多く、彼ら自身のDIに関するリスク感覚の発達を促す教育的な効果を発揮しうることも、ゲーミング手法による教材の開発目的に含まれるべきであると考えた。

## 2. 研究の目的

本研究では、近年の若年者(青少年)のソーシャルメディアの利用傾向やそこでのコミュニケーションの特徴などを分析し、また実際にオンラインでの情報行動を再現しうるゲーミング・シミュレーションの手法を採用することによって、若者のオンライン上での情報行動やDI形成がアテンションエコノミーによってどのような影響を受けるのか、青年期の発達と課題とされる自己同一性の形成や獲得にとってどのような影響やリスクをもたらすのかについて考察することを目的とした。

そのために、文献研究および定量、定性調査を実施し、また、実際にオンラインアテンション競争に晒される状況を再現しうるゲームを作成し、そのゲームを実際にプレイしてもらうことによって、ゲーム参加者のアテンション競争に対する姿勢について考察することを試みた。加えて、本研究では、情報教育や情報倫理教育のカリキュラム開発や政府の情報教育政策、教育・ビジネス組織の指針の策定にも資することも意図としている。

## 3. 研究の方法

本研究の研究課題について、以下に述べる主に3つの方法によって研究活動を行った。

### (1) 文献研究

心理学、精神病理学、教育学、社会学、経営情報学、情報倫理学、法学などの多岐にわたる関連分野の先行研究を調査し、自己同一性の概念やそれが未発達であることによって生じる心理的影響、自己情報の発信行動と密接に結びつくプライバシー概念やセンシティブ情報の範囲等についての概念整理が行われた。これらの文献研究から得られた知見は、本研究で実施する調査やシミュレーションゲーム構築の理論的基盤となり、青少年期における過剰なオンラインコミュニケーションがどのような影響やリスクをもたらすのか、若年者の個人情報・プライバシー保護のための取組みとして何が必要とされているのかを考察されている。

### (2) 定量および定性調査

実際の若年者のソーシャルメディアの利用状況や特徴、それに関する意識を詳細に把握するために、アンケート調査やインタビュー調査を実施し、その結果から若者世代のネット上での情報の受発信状況とその背景、ソーシャルメディアによってつながる人間関係形成に対する考え方や向き合い方等について検討した。その成果を基に、ソーシャルメディアを介したオンラインコミュニケーションの経験が、若年者の人間関係の構築、創造性の発揮においてどれほどの影響力をもちつつあるのか、それらとプライバシー意識とがどのような関係をもちうるのかについて分析している。他方、個人情報の中でもセンシティブ情報と呼ばれる情報がどのように知覚されているのか、国や行政機関、巨大プラットフォーム企業による個人情報の利用に対して若者はどのようにそのリスクを認識しているのかにつ

いて定量的に調査し、分析を行った。

### (3) ゲーミング・シミュレーションによる実験

(1)、(2)の成果およびそれまでの研究成果をふまえ、若年者のソーシャルメディア利用とDI形成に関わる潜在的リスクを分析するための新たなアプローチとして、オンラインでの仮想空間内で情報発信を行い、その内容を互いに評価し、アテンションを競うオンラインアテンションゲーム(Online Attention Game, OAG)を開発した。これは、オンライン上での自己の情報発信行動とそこでのDI形成や自ら認識してもらうことが意図されたゲームである。このオンラインアテンションゲームは、オンラインアテンション競争の下で他者の注目や関心を集めるために、プレイヤーがどのような情報発信行動を行うのか、またそれによってどのようなDIが形成されるのかを分析するとともに、参加者にそのDI形成に関する内省を促すという意味での教育的効果が発揮されるのかどうかについての検討を可能としている。

## 4. 研究成果

### (1) 本研究課題の成果

オンラインプライバシー保護やプライバシー概念に関する理論研究および事例研究

ソーシャルメディア、オンラインプラットフォーム、自己同一性、またそれらに関する教育マテリアルやツールについての理論研究を行い、ソーシャルメディア空間上でのユーザの行動がどのような志向性を持つ傾向にあるのかについて具体的な事例から分析した。これらの結果に基づき、今後のソーシャルメディアのユーザにとってのリスクおよび、プラットフォーム設計者にとっての課題をまとめ、その成果は国際会議において報告されている。ここではユーザである個人にすべての個人情報を開示させることを促す現代的なオンラインプラットフォーム空間において、個人の情報提供行動がどのように変化するか、そしてその中で必要とされるポリシーのあり方について提案を行っている。

### オンラインアテンションゲームの構築と実験

で述べた調査、研究の結果や学術的議論に基づき、ゲーミング・シミュレーションによって、アテンション競争下でのDIの変化を体験可能なゲーム環境、オンラインアテンションゲーム(OAG)を試作し、その実験を行った。具体的には、ビジネスゲーム制作に使用されるシステムを利用し、参加者にネット上に公開する記事の見出しを投稿させ、より多くのアテンションを集める見出しを書いたものに得点が集まるゲーム環境の開発である(実際の画面は図表1)。これは、仮想的に、アテンション競争下における情報発信行動の変化を体験してもらい、自らのDIがどのように変化していくかを振り返って学習することができるよう意図したものである。

ゲームの開発後、2018年度には、大阪府の大学で複数回ゲームを実際にプレイし、その成果は国内の学会報告として公表されている。また、国内研究会では本研究の紹介と成果報告を行うとともに、参加研究者にゲームのプレイヤーとして実際にOAGを体験してもらい、ゲームの可能性や課題、効果について意見交換が行われた。これらの実験を行ったことにより、ゲームの実施における課題点が明確になり、また、ゲーム参加者がどのように、何を重視して見出しの投稿や評価(投票)を行っているのかという実験データを蓄積することが可能となった。

2019年度には、前年度の実験状況において課題となった点を精査し、同時にスマートフォンでの実施を可能とするために、ゲームのインターフェースや回答機能の改良、ゲーム後の振り返り内容についての見直しもを行い、OAGシステムの再構築を行った。その上で、OAGの実験を、大阪府および愛媛県で合計3回以上実施し、その回答結果とそれに対する考察を、国内の学会で報告している。さらに、上記の実験結果やこれまでの実験内容の結果に基づき、その分析・考察内容をまとめ、2020年度に開催予定の国際学会に英文論文として投稿する予定である。これらの研究活動の中で、ゲームに参加した大学生(若者)の投票行動の特徴が示され、若者がオンライン空間上でアテンションを集めようとする際に他者からの影響を受ける傾向が強い可能性があること、またそれを分析するための研究課題についての考察が深められた。

あなたがレスポンスをもらえると考える見出しを書いてください。

見出し例：「注目!簡単で効果の高い英語勉強法」、「顔が弱いあなたも早起きできる」、「犬猫動画大特集」、「OOでパンケーキの美味しいお店」、「今週末注目の映画はOO」、「OOでのバイトは時給が高い!」【=のところは「まるまる」と打ち込んで個人名や場所の特定は避けてください。また、見出し例をそのまま使わないでください。】

見出しの入力01

その中から(あなたを言め)多くの人が何らかのレスポンス(以下、レス)を返すだろうと考える見出しを選んでください。(タイトルが「見出し入力なし」のものは選択しないでください)

その見出しが多くレスを集めると考えた理由は何ですか。

その中からあなたがレスを返したいと考える見出しに投票してください。(自身が投稿したものを選択することはできません。タイトルが「見出し入力なし」のものは選択しないでください)

あなたがその見出しを選んだ理由は何ですか。

レスを集める見出し	レスを集めると思う見出しを選んでください
レスを集める理由	<ul style="list-style-type: none"><li>多数の人にとって有益な情報だから</li><li>多数の人の興味を惹くから</li><li>多数の人にとって意外/面白そうな話題だから</li><li>多数の人の何らかの感情が強く動かされるから</li><li>その他</li></ul>
投票見出し	あなたが投票する見出しを選んでください
選択理由	<ul style="list-style-type: none"><li>自分にとって有益な情報だから</li><li>自分の興味に合致するから</li><li>自分にとって意外/面白そうな話題だから</li><li>自分の何らかの感情が強く動かされるから</li><li>その他</li></ul>

図表1 オンラインアテンションゲームの画面

## 個人情報保護、プライバシー保護意識に関する定量的研究

現在では、個人がソーシャルメディア上で自ら個人情報を発信する場合や、情報主体の意図に関わらず、他者によって情報が発信されてしまうこともよくみられ、その中にはある個人にとってはセンシティブな情報が含まれる場合もある。日本では、改正個人情報保護法において機微情報が定義づけられたものの、何が個人にとってセンシティブな情報として捉えられるのかはその個人によっても異なることが考えられる。そこで日本における個人情報やセンシティブな情報に対する認識について、定量的なデータ分析に基づく調査を行い、国内学会において報告した。ここでは日本の個人情報保護法における要配慮個人情報(機微情報)の範囲と実際の個人の認識における差異が示されており、個人情報がリアルタイムで吸い上げられるオンラインプラットフォームであるソーシャルメディア空間におけるリスクと法規制における課題が示唆されることとなった。また、エドワード・スノーデンの告発を受けて、日本の若者のソーシャルメディアの利用におけるプライバシー保護に対する意識やその変化についての定量的な国際比較研究を行い、その成果は国内外の学会および査読付き海外ジャーナルの採択論文として収録されている。

## その他

上記以外にも、本研究課題に関連する倫理学や個人情報管理、個人データを扱う企業の社会的責任等についての研究を行い、その成果を国内外の学会報告や論文等において公表している。具体的には、若者のプライバシー意識や最先端情報技術に対する認知、フェイクニュースが蔓延する社会での責任組織等に関する研究を進め、本研究のテーマに対して多面的なアプローチから研究活動を行っている。

## (2) 得られた成果の国内外における位置づけとインパクト

従来の関連分野における研究動向では、DI 形成にまつわるリスクの指摘や概念的な考察にとどまりがちであり、実態を示すデータは不足していた。これに対して、本研究は、先行研究に対する文献研究や概念整理、本研究の考察ターゲットである若年者(青年)へのアンケートやインタビュー調査の成果をふまえながら、OAG というゲーミング環境を構築し、このゲームへの参加実験を行うことによって、オンライン空間上における参加者の自己認識や他者からの影響への分析を行うという、まったく新たな試みを行っている。言い換えれば、一定の条件のもとであれ、若者が実際に OAG をプレイする中で、その情報発信行動がどのように促され、アテンション競争の影響を受けているのかをデータから分析することが可能となった。同時に、このゲームに参加することによって、参加者は自らの DI がどのように形成されていくのかについて確認することができるため、その成果が情報倫理問題や教育課題への対応に応用されることも期待される。

このような DI 形成を、実際のオンライン環境において擬似的に再構築するという試みは国内外においても類をみないものであり、DI 教育・研究の新たなアプローチを切り拓く取組みと位置づけられる。また、その成果が国内外の学会において公表されることによって、情報倫理、情報教育、経営情報といった学問領域への貢献を図っただけでなく、ゲーミング・シミュレーションツールの新たな可能性を示したという成果ももたらしている。こうした点において、本研究は、研究上の独創的なインパクトをもたらすとともに、今日の社会において求められる有効な情報(倫理)教育の実現に資するという意味での社会的意義を有している。

## (3) 今後の展望

今後、大阪府や愛媛県に限らず、様々な地域の教育機関(大学、高等学校等)での OAG の実施を課題とし、その実行回数を重ねることによって、より妥当性の高い実験結果への考察と教育効果の発揮について検討することが必要とされる。加えて、これまで実施された OAG の実験によって明らかになった運用上の課題や限界点をふまえ、より教育的効果の高いゲーム条件の設定、例えば、プレイヤーの数、回答時間、ラウンド数、美人投票の表示、得点のパラメータ等について考察していくことも同時に行っていく予定である。

さらに、OAG による DI 教育の効果についてより詳細に検討するために、どのような点から実験結果データを参照することが望ましいのか、教育効果を高めるためにどのような質問項目を含めることが参加者の内省を促すのかについては、実験回数をより重ねた後に検討されるべきであろう。その際には、OAG の実施自体に研究倫理上の正当性を維持しなければならない、という問題を内包しているため、その維持とゲームの教育的効果をどのように高めていくのかという点にも留意する必要がある。



## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計25件（うち査読付論文 22件／うち国際共著 18件／うちオープンアクセス 7件）

1. 著者名 Jorge Pelegrn-Borondo, Mario Arias-Oliva, Kiyoshi Murata, Mar Souto-Romero	4. 巻 161(1)
2. 論文標題 Does Ethical Judgment Determine the Decision to Become a Cyborg? Influence of Ethical Judgment on the Cyborg Market	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Journal of Business Ethics	6. 最初と最後の頁 5-17
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1007/s10551-018-3970-7">https://doi.org/10.1007/s10551-018-3970-7</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 該当する
1. 著者名 Toru Nakamura, Andrew A. Adams, Kiyoshi Murata, Shinsaku Kiyomoto, Nobuo Suzuki	4. 巻 27
2. 論文標題 The Effects of Nudging a Privacy Setting Suggestion Algorithm's Outputs on User Acceptability	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Information Processing Society of Japan	6. 最初と最後の頁 787-801
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.2197/ipsjjip.27.787">https://doi.org/10.2197/ipsjjip.27.787</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 Andrew A. Adams, Fareed Ben-Youssef, Bruce Schneier, Kiyoshi Murata	4. 巻 -
2. 論文標題 Superheroes on Screen: Real Life Lessons for Security Debates	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Security Journal	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1057/s41284-019-00193-7">https://doi.org/10.1057/s41284-019-00193-7</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する
1. 著者名 Kiyoshi Murata, Mario Arias-Oliva, Jorge Pelegrn-Borondo	4. 巻 25(3)
2. 論文標題 Cross-cultural Study about Cyborg Market Acceptance: Japan versus Spain	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 European Research on Management and Business Economics	6. 最初と最後の頁 129 - 137
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1016/j.iedeen.2019.07.003">https://doi.org/10.1016/j.iedeen.2019.07.003</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 該当する

1. 著者名 村田 潔	4. 巻 58(2)
2. 論文標題 先端的情報通信技術の安心・安全な活用：経営情報倫理アプローチ	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 明治大学社会科学研究所紀要	6. 最初と最後の頁 31-45
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Kiyoshi Murata, Yohko Orito and Miha Takubo	4. 巻 -
2. 論文標題 Do Honest People Pull the Short Straw? The Paradox of Openness	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Kreps, D., Ess, C., Leenen, L., Kimppa, K. (Eds.), This Changes Everything - ICT and Climate Change: What Can We Do?	6. 最初と最後の頁 282-292
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 村田 潔, 折戸洋子, 福田康典	4. 巻 27 ( 1 )
2. 論文標題 国家による監視と日本社会：エドワード・スノーデンが教えてくれたこと	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 経営情報学会誌	6. 最初と最後の頁 3-8
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Jorge Pelegrin-Borondo, Mario Arias-Oliva, Kiyoshi Murata and Mar Souto-Romero	4. 巻 -
2. 論文標題 Does Ethical Judgment Determine the Decision to Become a Cyborg? Influence of Ethical Judgment on the Cyborg Market	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Journal of Business Ethics	6. 最初と最後の頁 1-13
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1007/s10551-018-3970-7">https://doi.org/10.1007/s10551-018-3970-7</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Thomas Taro Lennerfors and Kiyoshi Murata	4. 巻 -
2. 論文標題 Introduction: Japanese Philosophy and Ethics of Technology	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Tetsugaku Companion to Japanese Ethics and Technology	6. 最初と最後の頁 1-20
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-319-59027-1_1">https://doi.org/10.1007/978-3-319-59027-1_1</a> .	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Kiyoshi Murata	4. 巻 -
2. 論文標題 Japanese Traditional Vocational Ethics: Relevance and Meaning for the ICT-dependent Society	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 Tetsugaku Companion to Japanese Ethics and Technology	6. 最初と最後の頁 139-160
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-319-59027-1_7">https://doi.org/10.1007/978-3-319-59027-1_7</a>	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Kiyoshi Murata, Andrew A. Adams, Yasunori Fukuta, Yohko Orito, Mario Arias-Oliva and Jorge Pelegrin-Borondo	4. 巻 47(3)
2. 論文標題 From a Science Fiction to Reality: Cyborg Ethics in Japan	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Computers and Society	6. 最初と最後の頁 72-85
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1145/3144592.3144600	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Andrew A. Adams, Kiyoshi Murata and Ana Maria Lara Palma	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Following Snowden: An International Survey	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 336-343
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-04-2017-0024	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する



1. 著者名 Andrew A. Adams, Kiyoshi Murata, Yasunori Fukuta, Yohko Orito and Ana Maria Lara Palma	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Following Snowden around the World: International Comparison of Attitudes to Snowden's Revelations about the NSA/GCHQ	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 311-327
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-03-2017-0016	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Gehan Gunasekara, Andrew A. Adams and Kiyoshi Murata	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Ripples Down Under: New Zealand Youngsters' Attitudes and Conduct Following Snowden	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 297-310
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-10-2016-0042	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Andrew A. Adams, Juan Carlos Yenez-Luna, Pedro I. Gonzalez Ramirez, Mario Arias-Oliva and Kiyoshi Murata	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 The Social Impact of Snowden's Revelations on Mexican Youngsters	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 283-296
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-01-2017-0003	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Andrew A. Adams, Mario Arias-Oliva, Ana Maria Lara Palma and Kiyoshi Murata	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Surveillance Following Snowden: A Major Challenge in Spain	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 265-282
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-11-2016-0044	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Iordanis Kavathatzopoulos, Ryoko Asai, Andrew A. Adams and Kiyoshi Murata	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Snowden's Revelations and the Attitudes of Students at Swedish Universities	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 247-264
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-02-2017-0009	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Andrew A. Adams, Sarah Hosell and Kiyoshi Murata	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Following Snowden, German Uncertainty about Monitoring	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 232-246
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-01-2017-0006	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Kiyoshi Murata, Yasunori Fukuta, Andrew A. Adams and Dang Ronghua	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 How Snowden's Revelations Have Influenced Youngsters' Attitude and Behaviour in the PRC and Taiwan	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 213-231
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-08-2016-0025	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Kiyoshi Murata, Yasunori Fukuta, Yohko Orito and Andrew A. Adams	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Few Youngsters Would Follow Snowden's Lead in Japan	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 197-212
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-08-2016-0026	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Kiyoshi Murata, Andrew A. Adams and Ana Maria Lara Palma	4. 巻 15(3)
2. 論文標題 Following Snowden: A Cross-cultural Study on the Social Impact of Snowden's Revelations	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Journal of Information, Communication and Ethics in Society	6. 最初と最後の頁 183-196
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1108/JICES-12-2016-0047	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

1. 著者名 Yasunori Fukuta, Kiyoshi Murata, Andrew A. Adams, Yohko Orito and Ana Maria Lara Palma	4. 巻 1(2)
2. 論文標題 Personal Data Sensitivity in Japan: An Exploratory Study	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 Orbit Journal (Special issue on CEPE/ETHICOMP 2017)	6. 最初と最後の頁 unpaged
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 該当する

1. 著者名 田窪美葉	4. 巻 第38巻 第2号
2. 論文標題 インストラクショナルデザインを用いたプログラミングと表計算による財務諸表作成教育の考察	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 横浜経営研究	6. 最初と最後の頁 157-173
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計29件(うち招待講演 5件/うち国際学会 10件)

1. 発表者名 Kiyoshi Murata, Yohko Orito, Miha Takubo
2. 発表標題 The Privacy Paradox
3. 学会等名 8th Asian Privacy Scholars Network Conference (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 村田潔, 折戸洋子, 田窪美葉
2. 発表標題 プライバシーパラドクス
3. 学会等名 日本情報経営学会第79回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 田窪美葉, 折戸洋子, 村田潔, 尾花忠夫, 崔英靖, 岡本直之
2. 発表標題 スマートフォンで体験するオンラインアテンションゲーム
3. 学会等名 NPO法人 日本シミュレーション&ゲーミング学会 2019年度秋期全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 福田康典, 村田潔, 折戸洋子
2. 発表標題 個人情報の利活用に関して知覚されるリスクと要求される情報の厳格さ
3. 学会等名 日本情報経営学会第79回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 山崎竜弥, 折戸洋子, 村田潔
2. 発表標題 非-責任社会
3. 学会等名 日本情報経営学会第79回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 浅井亮子, 村田潔
2. 発表標題 AI時代における公平性と社会的リスク
3. 学会等名 日本情報経営学会第79回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 浅井亮子, 村田潔
2. 発表標題 AI社会における男女共同参画：課題とその解決策
3. 学会等名 日本情報経営学会第78回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 村田潔, 折戸洋子, 福田康典
2. 発表標題 サイボーグ倫理研究の課題
3. 学会等名 日本情報経営学会第78回全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Kiyoshi Murata
2. 発表標題 Management in a Smart Society: Business and Technological Challenges
3. 学会等名 The European Academy of Management and Business Economics (AEDEM) XXVIII AEDEM International Conference (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Yohko Orito
2. 発表標題 Management in a Smart Society: Business and Technological Challenges
3. 学会等名 The European Academy of Management and Business Economics (AEDEM) XXVIII AEDEM International Conference (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Juan Andres Montero Vilela, Mario Arias-Oliva, Jorge Pelegrin-Borondo, Kiyoshi Murata
2. 発表標題 Industry 4.0: Robotization from a Corporate Reputation Perspective
3. 学会等名 The European Academy of Management and Business Economics (AEDEM) XXVIII AEDEM International Conference (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Stephanie Gauthier, Kiyoshi Murata, Mario Aras Oliva, Jorge Pelegin Borondo
2. 発表標題 Cyborg Ethics: A Cross-national Q Study
3. 学会等名 35th Annual Q Conference for the Scientific Study of Subjectivity (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 福田康典, 村田潔, 折戸洋子
2. 発表標題 配慮すべき個人情報とは何か：要配慮個人情報に対する批判的検討
3. 学会等名 日本情報経営学会第76回全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Kiyoshi Murata, Yasunori Fukuta, Yohko Orito, Andrew A. Adams, Mario Arias-Oliva and Jorge Pelegrin-Borondo ETH
2. 発表標題 Cyborg Athletes or Technodoping: How Far Can People Become Cyborgs to Play Sports?
3. 学会等名 ETHICOMP 2018 (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 田窪美葉, 折戸洋子, 村田潔
2. 発表標題 オンラインネットワークで行うアテンションゲームの試作
3. 学会等名 NPO法人 日本シミュレーション&ゲーミング学会 2018年度秋期全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 折戸洋子, 鈴木静, 村田潔, 崔英靖
2. 発表標題 高齢化地域コミュニティにおける災害時対応のための個人情報管理—備前市片上地区町内会による「声かけ名簿」事例—
3. 学会等名 日本情報経営学会第77回全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 田窪美葉, 折戸洋子, 村田潔
2. 発表標題 オンラインアテンションゲーム: アテンション競争によるアイデンティティ変化の体験
3. 学会等名 横浜国立大学ビジネスシミュレーション研究拠点会議 兼 第18回YBGユーザ会議
4. 発表年 2019年



1. 発表者名 村田潔
2. 発表標題 責任あるAI人工物の開発：RRIとSDGsの視点から
3. 学会等名 日本情報経営学会第77回全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 中村徹, Andrew A. Adams, 村田潔, 清本晋作, 鈴木信雄
2. 発表標題 プライバシー保護設定推測における推測値の平行シフトが受容度に与える影響
3. 学会等名 第82回コンピュータセキュリティ・第29回セキュリティ心理学とトラスト合同研究発表会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 浅井亮子, 村田潔
2. 発表標題 テクノロジーとジェンダー：倫理的視点から考えるAI時代の女性労働
3. 学会等名 日本情報経営学会第76回全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Kiyoshi Murata and Yohko Orito
2. 発表標題 Ethics Education in Japan: Difficulties and Challenges
3. 学会等名 TUR Ethics Seminar (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 村田潔,折戸洋子,福田康典
2. 発表標題 サイボーグ化する人間の倫理
3. 学会等名 日本情報経営学会第74回全国大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Andrew A. Adams, Fareed Ben-Youssef, Bruce Schneier and Kiyoshi Murata
2. 発表標題 Superheroes on Screen: Real Life Lessons for Security Policy Debates
3. 学会等名 CEPE/ETHICOMP 2017 (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Kiyoshi Murata
2. 発表標題 Corporate Social Responsibility for the Development and Usage of Black Box Systems
3. 学会等名 International Conference on Business, Internet, and Social Media (BISM) 2017 (招待講演) (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 村田潔,折戸洋子,福田康典
2. 発表標題 国家による監視と日本社会：エドワード・スノーデンが教えてくれたこと
3. 学会等名 経営情報学会2017年秋季全国研究発表大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Kiyoshi Murata, Yohko Orito and Hidenobu Sai
2. 発表標題 Honest People Pull the Short Straw: The Paradox of Openness
3. 学会等名 The 6th Asian Privacy Scholars Network International Conference (国際学会)
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 浅井亮子, 村田潔
2. 発表標題 ソーシャル・ディタッチメント：ICTの普及した社会において変容するヒトと情報との関係
3. 学会等名 日本情報経営学会第75回全国大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 村田潔
2. 発表標題 プライバシー保護再考：パラドクスを超えて
3. 学会等名 情報処理学会短期集中セミナー「プライバシーフレンドリーな社会に向けて」(招待講演)
4. 発表年 2017年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 Thomas Taro Lennerfors and Kiyoshi Murata (eds.)	4. 発行年 2019年
2. 出版社 Springer	5. 総ページ数 243
3. 書名 Tetsugaku Companion to Japanese Ethics and Technology	

〔産業財産権〕

〔その他〕

オンラインアテンションゲームは、尾花忠夫氏（大阪国際大学大学院）の協力によって開発およびゲームの実験が行われ、同氏による実験結果に対する考察は、2019年度に公表された学会報告および2020年度以降に公表される予定の論文に含まれている。

また、本研究に関連する資料の一部は下記ウェブサイトから公表されている。  
 明治大学 ビジネス情報倫理研究所  
<http://www.kisc.meiji.ac.jp/~ethicj/>

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	村田 潔  (MURATA KIYOSHI)  (70229988)	明治大学・商学部・専任教授    (32682)	
研究分担者	田窪 美葉  (TAKUBO MIHA)  (80319798)	大阪国際大学・経営経済学部・教授    (34429)	
研究協力者	崔 英靖  (SAI HIDENOBU)  (70335884)	愛媛大学・社会共創学部・教授    (16301)	
研究協力者	岡本 直之  (OKAMOTO TADAYUKI)  (60273562)	愛媛大学・社会共創学部・教授    (16301)	