

(さわい あつし 慶應義塾大学法学部)

## 子ども世界のデジタルデバインド化は進行しているのか

—『子ども生活実態基本調査』の結果から—

古賀 正義

## 1. 子ども観の変容とメディア

歴史学者アリエス, F. のテーゼによるまでもなく、子どもと大人との境界は社会的歴史的な産物である。子どもが大人から「教育されるべき存在」として認識されるのも、ただ子どもが大人より認知的道徳的能力の低い存在だからではない。家庭や学校など教育組織・制度に組み込まれ、教育の対象として社会的に位置づけられているからに他ならない。教育の近代化とは、一面で、子どもの保護と囲い込みによる境界設定の作業であったといえる。

こうした子どもの観念は、思いのほか強固である。というのも、他の年齢層に比して、子どもは自己定義を変えるクレームの力に乏しいからである。仮に若者ならば、ファッションや流行語などサブカルチャーの存在を通して、固定観念に抵抗することもできる。だが子どもには、逸脱的な現われへの大人側からの注目を除けば、そうした機会はほとんどない。

ところが、80年代後半からの情報消費社会の成立は、子どもの立場を大幅に変えてきた。ITの普及は、情報の受容と発信を、社会的な立場の違いに関わりなく、同時進行的に保障している。しかもこの社会の知は、絶えず更新され、知の獲得を世代間の継承に委ねるわけではない。一部のテクノクラートを除けば、大人も子どもも同じ知の地平に立つことが可能な構造が成立したのである。

例えば、「オタク文化」という言葉がある。この言葉は、教育の文脈では、活力を失った自閉的な子どもの存在を問題視し教育の場で改善しようとするものである。しかし市場の文脈では、子どもに支持されたイラストやゲームの世界がグローバルに経済市場を占有することでもある。この両義性は、時に子どもを支援の対象とし、大人がその下支えをすべきだという言説を生み出し、他方で、時に子どもを先端の消費者と位置づけ、大人との並立的なパートナーシップを模索する言説にも加担する。

このように子ども観念が揺らぐことによって、子どもは新たに大人並みの存在＝「小さな大人」として扱われることが多くなっている。いいかえれば、一方で、大人に対しても意見や権利を主張し、その擁護を求める存在であり、他方で、自分自身の決定や責任を問われ、その選択を突きつけられる存在でもある。教育組織・制度の外部環境としてあった情報消費社会が教育システムを侵犯することによって、現在では子ども—大人関係が大きく変質しつつある。

だが、こうした環境の変化はどの子どもたちにも均質におとずれているといえるのだろうか。また、それぞれの学校や家庭の状況と関連することによって、子どもたちの世界のどの部分をより大きく変化させているといえるのだろうか。本稿がとりわけ注目したいのは、こうした情報消費社

会（デジタル社会）の普及過程と子どもたちの位置の変化との、不均質な、いうならばデバイドな現状なのである。

## 2. 情報消費社会の功罪

前述したように、教育する立場の大人が子どもの変質を感じ取る契機は、概して逸脱的な行動にある。そこには大人の認識を揺さぶる異化の作用があるからだ。メディアの言説も、それに同調しやす。その点で、「子ども問題」という視点から、改良主義的な論調で、情報消費社会のネガティブな側面が強調されやすくなっている。

この「否定派」の言説をまとめてみると、以下の5点ほどに整理できよう。

- a. 対人的コミュニケーションの阻害
- b. 疑似体験の増大
- c. 消費文化の拡大
- d. テクノストレスの増大
- e. 社会的モラルの低下

まず第1に、人間関係の変質が指摘される。メディア機器とのコミュニケーションが増大すると、生でかわるフェイス・トゥ・フェイスの関係が減少し、それが取り結べなくなる。携帯電話のようなメディアを介した関係でないと重苦しいという子どもも多くなっている。第2に、仮想的な経験が増大し、身体経験や自然体験などが減少しているとされる。ゲーム世界への没入などによって、現実感覚が歪み、虚構と現実との区別が曖昧になり、疑似体験ばかりが増大して生活実感が狂い始める。第3に、ブランドや流行の商品情報がたびたび入り込むことによって、その情報に依存した購買行動に傾斜していく。早く今の商品にアクセスすることが消費の生き方の鉄則であり、拝金主義の気分さえ助長する。第4に、パソコンや携帯電話に長時間依存する子どもが現れ、短時間睡眠や不定愁訴などの原因を招いていく場合がある。身体的な生活リズムの歪みを、情報機器が作り出している。第5に、ネットへの悪質な書き込みや仲間だけのジャーゴンの肥大化によって、モラルハザードを招くようなネット世界が出現している。情報リテラシーの高い子どもを育成する仕組みづくりがいまや急務になっている。

これらの言説は、少年事件やネット犯罪に関する報道ともたぶんに関連することで、多くの大人世代の不安な気分と連動していく。必ずしも十分に裏づけがなくとも、日常生活の出来事と重ね合わせてみると思い当たり、説得的に解釈可能な子どもの世界なのである。

他方で、これに対する対抗言説として、IT社会を推進し豊かな未来の情報社会を実現させるため、子どもの頃からメディアと賢く付き合えれば、その有効利用も進んでいくという見方がある。つまり、「肯定派」の言説である。

その指摘は、3点ほどにまとめることができる。

- a. 高感度な人間の育成
- b. 情報処理・活用能力の向上
- c. 社会ネットワークの拡大

第1に、革新的な思考や先端的な情報を持ちうる人間の育成にとって、メディアとのかかわりは欠かせないという見方がある。とりわけ、情報のコピーや編集が進むポストモダン社会では、既存の情報をどのように理解し編集するかが重要になっており、そこに新たなセンスや感性が生まれる可能性も高い。第2に、メディアリテラシーの向上が必要とされる。情報の生産過程や編成過程への理解が促進されれば、情報を判断し選択する主体が形成される可能性も向上する。第3に、インターネットに代表されるように、ネット社会は遠隔地や接点のない人々との交流も可能にし、さまざまな対話空間の可能性をうみだしていく。ネットワークによって、社会関係の資源が拡大する可能性もある。

これらの言説は、IT社会への期待を含んでいる。起業の育成やコミュニティの再生などにとって、ITが有効な資源を提供しており、その可能性も拡大している。むしろ変化に取り残されない有能なユーザーとして子どもをみつめていくべきだという啓蒙的な立場である。

## 3. 「メディアと子ども」論争の危うさ

こうした両派の言説は、それぞれの利害集団とも密接に結びついている。例えば、肯定派の人々の中には、IT企業やソフト産業などの新興産業が関係しているし、IT振興を促す行政機関もリテラシー形成に積極的に助成することになる。他方で、否定派の人々には、カウンセリングや医療の立場から「引きこもり」などの支援に関わる人々があり、学校やPTA、青少年育成団体、教育行政機関などさまざまな教育活動の担い手からの問題提起がある。

いずれにしても、こうした論議はさまざまな立場の大人世代を含みこむために、またその指摘の実証的な裏づけを提示することが依然困難だということもあり、いくつかの点で検討しなければならない基本的な課題を抱えている。

まず第1に指摘しておきたいのは、一口に「メディア」といっても、子どもの接するメディアには多様な種類があり、またその特性も異なっている。この点に、エコロジカルな生活圏の視点から着目していないことがある。例えば、テレビはいまや伝統的な媒体となりつつあるが、子どもの生活にはしっかりと根付いている。むしろ、ザッピングやワンセグなどモニター方法が変化することで視聴態度が多様化し、また年齢によって番組の選択など視聴内容も変化することはよく知られている。ところが、例えばテレビをよく見る子どもはインターネットとのかかわりがどう変化するのかといったメディア相互の関係となると、十分な資料はない。マルチなメディア環境と子どもとの相互作用を理解しないと、論争の実証に内実が伴わない。

第2に、メディアと接触する状況や文脈を視野に入れないと、子ども自身のメディアへの意味づけや解釈に接近できない。例えば、メールを頻繁にする子どもは、携帯電話を所有し、ユビキタス

状態で使用するかもしれない。他方で、デスクトップからメールするなら、家庭などの設置場所に長時間滞在しなくてはならない。そうした状況の違いは、メディア接触のあり方に結びつき、同時にメディア特性に即応したメッセージの形式性も要請していく。いかなる場（ビレッジ）に住むかで、メディア活用の方法も情報の質も大きく異なる。こうした場の選択は、子どもの生活スタイルと連動しているので、家庭や学校などにおける子どもの関与のあり方を左右していくことも多い。

第3に、このようなメディア接触の背景に、家庭の社会経済条件や学校施設の状況など、メディアのインフラ基盤が大きく関わってくる。例えば、後述する調査の結果によれば、地方地域の方が学校でパソコンと接する機会が多くなっているが、これは家庭での普及の遅れに対処しようとする学校のアファーマティブな実践の影響かもしれない。いいかえれば、社会階層や地域性といった諸条件がメディアの供給と密接であるため、子どものメディア対応を変える可能性がある。

以上のように、メディア論争の危うさを少しでも克服する実証的な試みがないと、情報消費社会が子どもの生活様式の何を変え、また、その結果、子どもについての言説がいかなる歪みを抱えることになっているのか、という課題が不明のままになってしまう。

社会学者ベスト、J. らはアメリカの80年代の子ども問題を分析し、出来事や事件に対するエモーショナルな語りが多くの大衆の支持を集め、「歪んだ子ども」という解釈が構築されていく経緯を描いている（『Troubling Children』1994）。そこに描かれているメディアの影響に関する言説は、今日の日本とも共通するところがきわめて多い。

そこで、データの制約はあるものの、本稿ではメディア社会における「小さな大人」言説の脱構築的な作業に、アンケート調査の結果から取り組んでみたいと思う。

#### 4. 『子ども生活実態基本調査』のねらいと方法

そこで、2004年に全国の小学4年生から高校2年生まで、約15,000名を対象に実施された『子ども生活実態基本調査』（ベネッセ教育研究開発センター、筆者は研究企画・分析メンバーとして参加）の結果から、メディアと子どもとの関わり合いの現状を分析してみることにしたい。

この調査は、子どもの毎日の生活スタイル、親や友だちとの社会関係、学習の行動、将来展望など、子どもたちの生活全般の意識や実態を総合的にとらえることを目的としている。対象となる小・中学生は、大都市から地方郡部まで人口規模に応じた市区町村を選択し、その地域の学校をランダムに抽出するという有意抽出法によって選ばれている。また、高校生については、この方法に、学校の種別や偏差値層も加味して選択している。

メディアとのかかわりに関する具体的な設問項目としては、「テレビ・ビデオ（DVD）の視聴」、「テレビゲームの使用」、「パソコンの利用」、「携帯電話の利用」などについて尋ねている。各項目は、ワーディングはやや異なるものの、小・中・高校生にはほぼ同一の質問項目で尋ねている。そのため、地域差を加味しながら、学年や学校段階の上昇によるメディア利用実態の変化が把握できるという特徴がある。また、子どもたちのプロフィール項目において、性別、成績（5教科）の自己評価（高校では、偏差値層）なども尋ねているので、これらの諸特性に応じた利用実態の変化も把

握できる。

質問項目の設定にあたっては、既存調査（東北大学教育文化研究会『教育と社会に対する高校生の意識』第4次調査、筆者も調査メンバーとして参加）の結果から、仮説的な方向性を想定しておいた。この調査では、仙台圏の高校生に、パソコンと携帯電話の利用の有無を尋ねている。その利用実態を分析してみると、偏差値層の高い高校の生徒で、かつ男子であると、パソコンの利用が多くなった。また、偏差値層の低い高校の生徒で、女子であると、携帯電話の利用が多くなっていた。

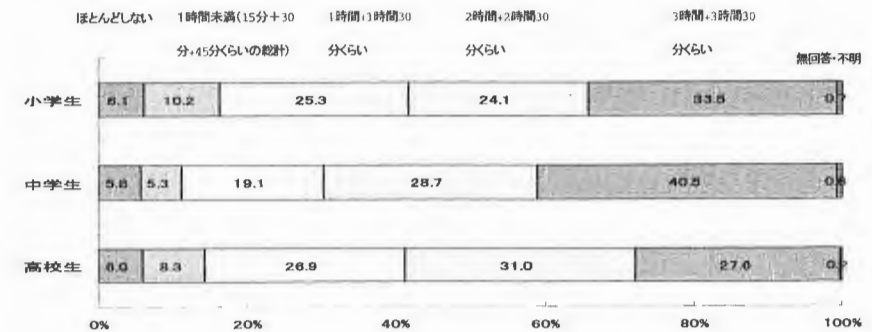
この結果を価値意識項目などと関連づけてみると、「PCユーザータイプ」（＝パソコン多利用者）は、学習の自己決定性が高く、友人関係が限定的で、生活スタイルが規則的であるといった特徴がある程度認められた。一方、「ケータイユーザータイプ」（＝携帯多利用者）は、学習の他者依存傾向が強く、友人関係が広範で、生活スタイルが状況依存的であるといった特徴を認めることができた。高校の偏差値層やジェンダーに依拠したライフスタイルの差異に伴って、メディア接触の内実が大きく異なっていることが推察された。

とはいえ、高校生では、個々人の選択意思によってメディア接触が異なるとみられるが、小・中学生にまで先の仮説をあてはめることができるかは不明である。また、地域性などによってメディアの普及状況にも相違があり、年齢だけの問題では理解できないことも多い。この点で、今回の『子ども生活実態基本調査』は基本的なデータを獲得できるといえる。

#### 5. 学校段階別・性別にみたメディア接触の現状

早速、調査結果の概要を見ていくことにしたい。まずは、学校段階別にみたメディア活用の実態を把握しておく必要がある。ここで取り上げるメディアの4つの種別と学年との間には、それぞれ異なった関連性が見出せる。

##### (1) テレビ・ビデオ（DVD）の視聴時間

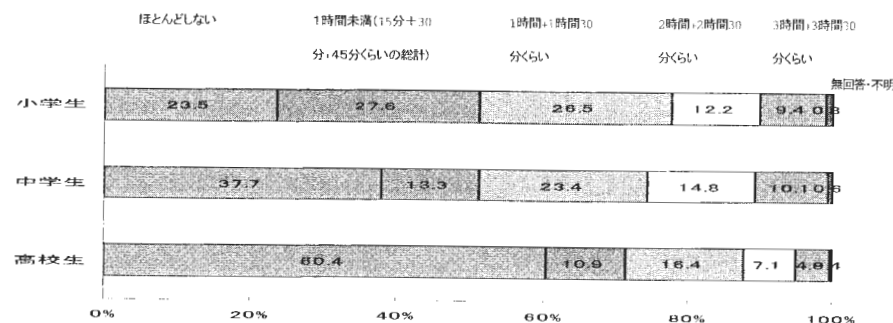


【図表1 テレビ視聴時間】

図表 1 をみてみよう。小学生で平均視聴時間は、2 時間 01 分。中学生で、2 時間 15 分。高校生では、1 時間 56 分。男女の違いはほとんどないが、学習時間や成績自己評価などの関連はある。中学生に 3 時間を越える長時間視聴の子どもが多くなるという特徴があるものの、概してどの学校段階でも類似した視聴時間の傾向が見いだせる。

つまり、依然としてテレビは、視聴番組の差異などは別として、どの子どもたちにも視聴可能な「一般的メディア」といえる。

(2) テレビゲームの利用時間



【図表 2 テレビゲームの利用時間】

テレビに比してテレビゲームは、現在では携帯内蔵型ゲームも普及しているものの、小学生の利用メディアであるといえる (図表 2)。平均利用時間は、小学生 1 時間 02 分。中学生の 1 時間 00 分、高校生の 33 分とは大きな差がある。しかも、性差が関連し、小学生でも男子は 1 時間 22 分なのに対して、女子は 40 分と大きな差がある。こうした傾向は、中・高校生にもみとめられる。

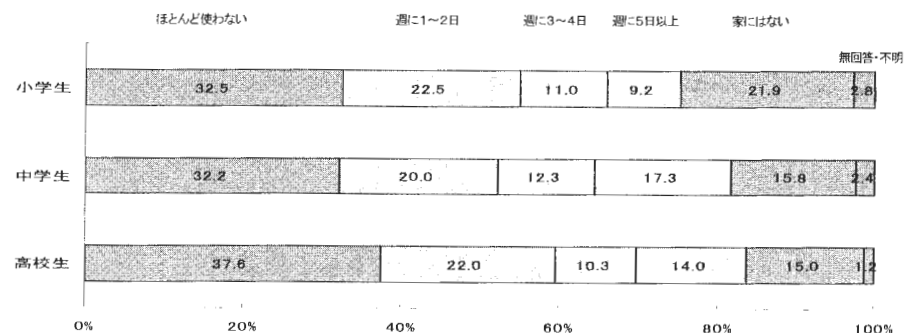
つまり、テレビゲームは、男子小学生中心の、性・学年に応じた「限定的メディア」なのである。

(3) パソコンの使用頻度

このようにメディアには、子ども誰にも共通にアクセスしやすい「一般的メディア」と機器や技能などの条件に影響される「限定的メディア」とがあり、後者では、テレビゲームの場合のように、学年が上昇すると「卒業」して離脱するメディアもある。それでは、パソコンと携帯電話の場合はどうだろうか。

パソコンは、教育機器として学校でも使用されている。データは示さないが、小・中学生の約 2 割が「週に 1、2 日」学校で使用していると回答し、また、高校生になると、それが一層増加して、

3 割 5 分になる。反面で、小・中学生の約 6 割 5 分、また高校生の約 5 割 5 分と、半数以上が「ほとんど使わない」と回答している。学校によって、利用の度合いが異なっており、学校段階が進み、高校生になると利用の割合が高くなるといえる。



【図表 3 家庭でのパソコン使用頻度】

ところが、図表 3 にあるように、家庭でのパソコン使用は、学校段階に即していない。小・中・高校生のいずれであっても、「週に 1~2 日」利用する者が約 2 割おり、「週 3~4 日」と回答する者も約 1 割いる。「週に 5 日以上」のヘビーユーザーは、むしろ中学生で最も多い (小 9.2%、中 17.3%、高 14.0%)。全体をみると、家にパソコンがあっても、高校生ではほとんど使わない者も多いが、一方で、パソコンがない状況の家庭が多くても、小学生はよく使用しているといえる。

つまり、学校での使用機会が多い高校生が、家でそれほどパソコンを多用せず、学校での使用も少なく家庭に機器がないこともある小学生の方が、思いのほか家でパソコンをしているという、意外な結果である。

そこで、「ほとんど使わない」や「家にはない」という回答は、週 0 日の使用。「週 1、2 日」は、1.5 日の使用。また、「5 日以上」という回答は、6 日の使用。このように、大まかな換算口数をあてて、平均使用日数を計算してみた。結果は、小学生の男子で 1.44 日、女子で 1.46 日。中学生の男子で 1.95 日、女子で 1.91 日。高校生の男子で 1.90 日、女子で 1.45 日となった。性差は、高校生になると大きくなるが、小・中学生ではあまりなく、中学生が最も多く利用しているとみられる。

パソコンの普及過程がより若い世代に有利であるということもあるが、さしあたり、パソコンは性・学校段階に限定されたメディアとはなっていないとみられる。では、パソコン使用者は何によってデバインドされ、またどのようにそれを活用しているのか。後述したい。

(4) 携帯電話の所有