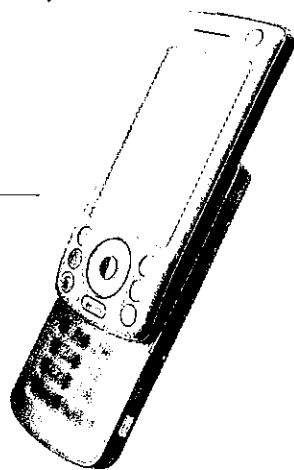


デジタル社会の未来

中村伊知哉



「ケータイ依存症」という言葉が生まれるほど、携帯電話は子どもたちの間にも普及。ネットの世界には出会い系あり、通販あり、参加型ゲームありで、つきあい方を間違えると、闇の中の迷路に入り込んでしまいそうです。

しかし、いまやネットは大人にとっても不可欠な生活ツールで、遠ざけることより、賢明な共存共栄の道を探らねばなりません。そこで、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の中村伊知哉教授に、ネットの上手な活用法、さらにデジタルメディアの将来についてうかがいました。

国内で進むネット規制

児童ポルノ。自殺サイト。出会い系。ネットいじめ。ケータイ依存症。昨今は、青少年を取り巻くネットやケータイの負の側面が盛んに取りざたされている。いかに青少年をデジタルの害から守るのか。それはいわば、いかに青少年をデジタルから遠ざけるか、の議論にもなっており、ケータイを取り上げるべしという政治的圧力も高まっている。

二〇〇七年末には、総務大臣が通信会社にフィルタリング取り組み強化を要請。通信業界やコンテンツ業界は対応に迫られた。また、内閣官房IT担当室、経済産業省、文部科学省も対応を強めている。さらに、警察庁は児童ポルノなど、違法情報への取り組みを強めるとともに、出会い系サイトの取り締まりにも力を入れている。

国会でも議論が高まり、二〇〇八年六月には「青少年インターネット環境整備法」が成立した。その内容は、国が基本計画を策定するとともに、通信会社や機器製造者などに、フィルタリングサービスの提供義務を課するというもの。これは、行政によるコミュニケーションやコンテンツへの介入が強まるとの懸念も表明される中で、法案通過だった。そして、二〇〇九年四月から施行されている。

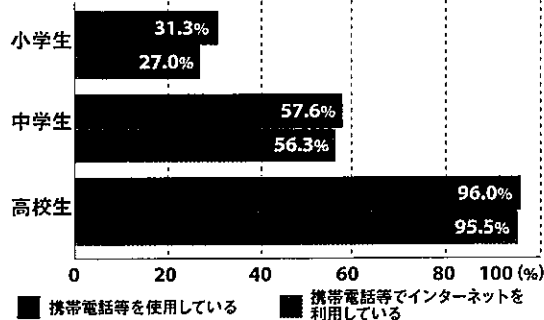
二〇〇八年一二月には「出会い系サイト規制法」が改正され、出会い系サイトの運営事

業者に、都道府県の公安委員会への届出と利用者の年齢確認を義務づけた。そして、二〇〇九年二三月には、警視庁がネット企業に対して、出会い系サイト同様の書き込みがあるとの削除要請を行ったとされ、国と民間との間で緊張した関係が続いている。さらに、二〇〇九年六月には、無届けで出会い系サイトを運営したことで逮捕者も出ている。

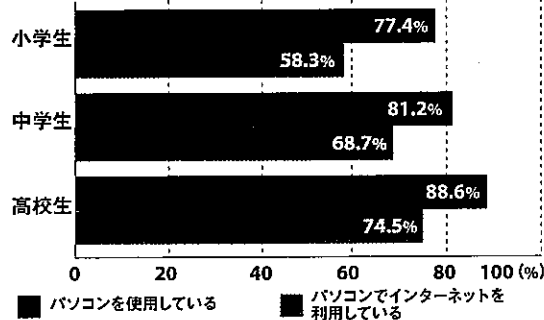
健全な活用促進に向けての取り組み

しかし、子どもたちにとってネットやケータイは悪であり、利用禁止を是とする風潮が広がることは、新しいメディアのプラス面を否定することにもなりかねない。とくに政治や行政が、規制や介入を強めることは危険だ。そこで、大事なことは民間の取り組みである。こうした状況を受け、二〇〇八年春、フィルタリング団体として、「モバイルコンテンツ審査・運用監視機構（EMA）」、「インターネットコンテンツ審査監視機構（IROI）」といった第三者機関も設立された。私もEMAの基準策定委員長をこの春まで務め、今も

携帯電話の使用状況について



パソコンの使用状況について



内閣府調査 青少年の携帯電話・パソコンによるインターネット状況 (2007年)

I・R・O・Iの理事を務めている。そして、これら機関をはじめ、通信会社等の企業、教育機関などの関係者による取り組みを連携させるために、二〇〇九年二月に設立された組織が、「安心ネットづくり促進協議会」だ。ここでは、安心・安全なネット環境づくりの普及啓発や、違法・有害情報の調査などに取り組む。私が世話人となって一七三名の会員で発足し、会長を大阪大学の齋田清一総長が務めている。

子どもにとっては楽しいケータイ

規制よりも技術。技術よりも教育。泳ぐことで、情報の海の楽しさも恐ろしさも体得す

る。そうした子どもたちの環境や教育手法を確立することは、ケータイやブロードバンドで世界を先導する日本の責務だ。

二〇〇九年三月に京都で開かれた「第八回ケータイ国際フォーラム」(テーマ:「くらしとユビキタスと絆」)新たなケータイビジネスを探る中で対談した脳科学者の茂木健一郎さんは、「子どもも大人も、みんなが使うことを前提に、対応を考えるべき」と話していた。国際的に活躍する人は、大抵がそういう意見だ。これに対し、「ケータイは百害あって一利なし」とする政治家もいる。そのズレはとうすれば解消できるのか。

ベネッセの調べによれば、中学生の八六%、高校生の八七%がケータイを使うことが「楽しい」と答えている(次ページグラフ)。

また、魔法のいらんどが青少年ユーザに、「ケータイはあなたにとって何?」というアンケートを採ったところ、「家族」「守り神」「命の次に大切なもの」「ケータイ小説で本が大好きになった」「サイトで自分を表現できて学校でも明るくなれた」という声寄せられたという。子どもたちは、ケータイを何もういや使っているのではなく、楽しくてタメになるから使っているのだ。

そして、これもベネッセによれば、中学生・高校生ともに七七%が、「知らない人からの電話には出ない」といった反応を示している。危険度も使い方もわかってきているのだ。

親もまず知ることから始めたい

恐らく最も不安を抱えているのは、状況を把握していない「親」であろう。高校生の保護者の八割が、情報リテラシー教育を経験していないという。ケータイやネットのできることの楽しさも恐ろしさも、子どもたちのほうが知識が豊富で、情報の海の泳ぎ方もわかっている。いま最も責任を持って学び、対応しなければいけないのは、親だ。親の世代への教育がカギを握る。

ネットスターが調査したところ、保護者の八割が「学校に携帯を持ち込ませない取り組み」は、ネット利用を巡るトラブルは解決しないと考えている。そして、ネット利用のリスク教

*1 モバイルコンテンツ審査・運用監視機構(EMA) 青少年の利用に配慮したモバイルソフトの審査・認定および運用監視業務。青少年保護と健全育成を目的としたフィルタリングの改善などを行う第三者機関。

*2 インターネットコンテンツ審査監視機構(IROI) 学識経験者や有識者が組織する有限責任中間法人。サイトの健全性認定だけでなく、青少年および指導者へのネットリテラシーに関する普及啓発活動なども行う。

*3 安心ネットづくり促進協議会 大学教授、自治体の市長、PTA組織に並んで、国内を代表する通信会社、コンテンツ事業者を行う企業などが集まる組織。総合的なメディアリテラシーの向上を促進し、民間主導による良好なインターネット利用環境の構築をめざす。

*4 魔法のいらんど ケータイ、パソコンから無料でホームページが作成できるサービス。利用者数六〇〇万、月刊三五億ページビュー(二〇〇八年六月現在)を超えるモバイル最大級のコミュニティ・サイト。このサイトから「魔法」三巻いせなどのケータイ小説も生まれた。



なかむら・いちや

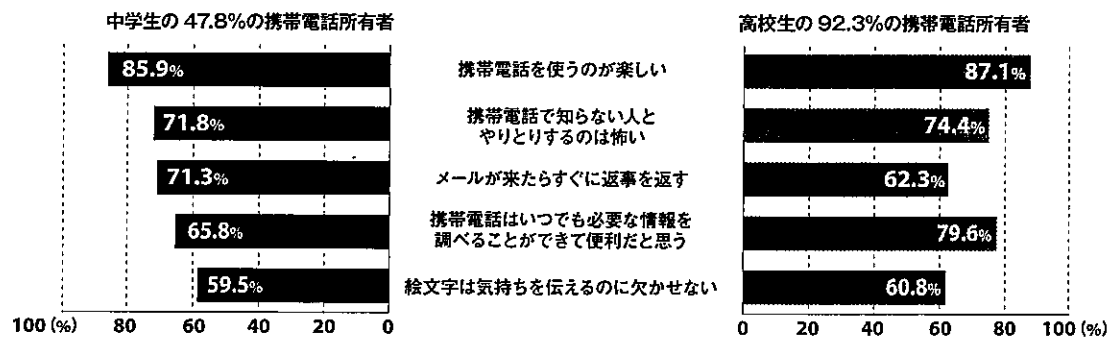
1961年生まれ。慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授。1984年京都大学経済学部卒。2006年大阪大学博士課程単位取得退学。博士(政策・メディア)。1984年、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターを経て郵政省入省。通信政策局、パリ駐在、官房総務課などを経て1998年退官。1998年～2002年MITメディアラボ客員教授。2002年～2006年、スタンフォード日本センター研究員。2006年10月より慶應義塾大学教授。融合研究所代表理事、NPO「CANVAS」副理事長などを兼務。総務省参与、情報通信審議会専門員、「安全ネットづくり促進協議会」世話人など。著書に「デジタルサイネージ革命」(共著、朝日新聞出版)、「通信と放送の融合」のこれから(朝日新聞出版)、「デジタルのおもちゃ箱」(NTT出版)など。

デジタル技術を使って、子どもたちの学力を向上させよう。実際、ケータイを敵視する声があるという一方で、勉強のためにデジタルを使おうとする試みにも力が入っている。そして、さまざまなコンピュータ学習ソフトが開発されているほか、脳トレなどのゲームソフトも普及している。例えば、NHKの教育サイト「デジタル教材」は、学校現場と家庭を結び、テレビとネットの融合サイトとして、世界にも稀なソリューションを示している。また、文部科学省も教育コンテンツを提供するプラットフォームを作るなどの施策を講じている。もはや、コンピュータは計算機ではなく、視聴覚の表現メディアに成長した。その性能を教育に発揮するなら、学力・国算社理よりも、音楽・図工・技術家庭・創作・表現・コミュニケーションの領域がより適している。左脳だけでなく、右脳も刺激するツールとして使いこなしてもらいたい。安全な環境を作りながら、デジタル技術を使って創造力や表現力を高める取り組みを推し進めるべきだ。デジタルで誰もがポップに表現することは、絵心が豊かな国民を持つ日本が、世界をリードできる分野でもある。たとえばNPO法人「CANVAS」は、アニメ創り、ゲーム創り、電子工作、作曲な

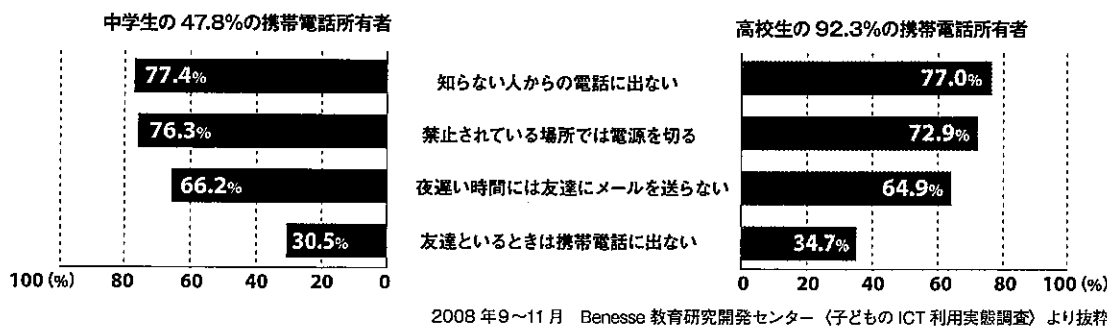
子どもたちにITの恩恵を与えたい

携帯電話について、次のようなことはどれくらいあてはまりますか。

「とてもそう」+「まあそう」の%



携帯電話の使い方について、あなたは次のようなことをどれくらい気にしていますか。「とても気にしてる」+「まあ気にしてる」の%



2008年9～11月 Benesse 教育研究開発センター (子どものICT利用実態調査)より抜粋

育を行うのは、六二%が学校、九二%が親の役割と答えている。大半の親は、問題点のありかは理解している、ということだろう。

影ばかりでなく光も見つめて

民間がサボっていた点も、真摯に反省すべきだ。業界はITリテラシー教育に、十分なコストをかけてこなかった。フィルタリング技術等への投資も過少だった。政治家に「百害あって一利なし」などと叱られる前に、「一害あるけど百利あり」の一害の面を減らし、百利あるメリットを最大化、有益化する方策を示すべきだったのだ。

橋下知事が公立小中学校への携帯電話持ち込み禁止を掲げた大阪府で、ケータイを使って、匿名討論するIT教育を導入する是非が議論になっているという。高知市の私立高知中央高校では、ケータイ全面禁止から一転、積極活用を決め、すでに、一部の授業で活用しているという。このように、デジタルと青少年の距離感を、大人たちは計りかねている。

世界の子どものネットとの関係

逆に、世界は、いかに子どもたちをデジタルに近づけるかに力を入れている。例えばアメリカでは、MITメディアラボが中心となって、一〇〇ドル・ラップトップ構想が展開されている。これは、格安のパソコンを開発し、発展途上国を含め、世界中の子どもたち

どのワークショップを開催し、それらを教材化する運動が続いている。さらに、総務省ICTビジョン懇談会では、「全国民がアニメ創作と作曲をできるようにする」ことを、国の目標にすべきではないか、という議論もたたかわされている。

デジタルランドセルの提案

さらに、アメリカ・インドが新型パソコンの開発に乗り出す中で、日本もデバイスの形を提案すべきだろう。日本が得意とする「ものづくり」の力を活かそう。

自分でアメリカに提案しておいて叱られそうだが、もはやパソコンの時代ではあるまい。だからといって、ゲームでもケータイでもあるまい。ひとつの方向は、それらの全ての機能を満たし、かつ、別の代物。七〇〇八〇年代に生まれたデバイスに代わる、創造・表現時代の新しいメディアを、日本が提示する時期ではないか。

ひとつのアイデアとして、「デジタルランドセル」を提案する。これひとつで、学校生活はOKというセット。全ての教科書が入っていて、辞書も辞典も引ける。新聞もこれで読もう。筆記用具も、コンパスも、電卓もある。むろんネット対応で、フルカラーで、タッチパネル。みんなにプレゼンしたり、音楽の時間に音を出したりするための出力端子もある。Wiiの成果をなぞれば、体育にも

一人ひとりに、ノートパソコンを持たせて、すべての子どもたちをネットにつなぐことを目的にした活動だ。

世界中の子どもたちが、デジタルでつながることは、すなわち教育を受ける機会を均等に与えるということ。現地に学校を建て、教師を雇うことと同じ、という考え方だ。

この活動の本構想は、二〇〇一年に、元アスキーの西和彦さんと私とで設計図を描いて、MITにプレゼンしたものだ。それをMITがすくい上げて、政治プロジェクトに仕立てた。当時、同じ構想を日本政府に持ちかけても、相手にされなかったという経緯もある。

また、最近になりインドが、一〇ドル・パソコンを開発すると発表した。これも、インドの青少年の教育水準を上げるためだという。世界をリードしてきた国と、これから世界をリードしようという国の考えが符合している。二〇〇八年末、ワルシャワを訪れた際、国立博物館でエジプトのパピルスを見学していた現地の小学生たちが、みなケータイで写真を撮り、レポートを書いていた。小学校の授業として、ケータイを使いこなさせている。

思い返せば、二〇〇三年、ハワード・ラインゴールドが、著書「スマートモブス」群が「モバイル族の挑戦」(NTT出版)の中で、親指でメールする渋谷のティーンズに驚愕してから六年。日本のアドバンテージは消えてしまったのか。

役立ち、食育ツールとして、給食時間にも出番がある。

ランドセルと言っても、実態は電子デバイス。教科書と辞書なので、書き込み可能なカラーの電子ペーパーがよい。もちろん、子どもが使うものなので、落としても濡らしても壊れない頑強さが要だ。できれば折り曲げられる、ペラペラのものになりたい。プロトタイプなら、一億円あれば開発できる。

これは一例だが、このような経済情勢だからこそ、日本の強みを伸ばし、未来を構築する構想を描き、実現していきたい。

いま日本では、民間が青少年とネットの安全対策に本腰を入れ始めたが、まだ始まったばかり。これからはもっと、業界、学校、政府・自治体など、社会全体でデジタルの未来を形作る努力を払うべきだ。「若い世代のデジタル利用力」が、日本の持つ最大のパワーである。これを活かしたいものだ。

*5 ネットスター 自社開発のフィルタリングエンジンと、独自運営のURLリサーチセンターを持ち、安全で効果的なインターネットアクセス環境の実現をめざす企業。

*6 MITメディアラボ 米国マサチューセッツ工科大学建築・計画スクール内に設置された研究所。人間とコンピュータの協働をテーマにさまざまな研究が行われている。

*7 NPO法人「CANVAS」 子ども向け参加型、創造・表現活動の全国普及・国際交流を推進するNPO。