

平成 16 年 11 月 1 日
< 4953 佐々木 朗 >

「児童心理 2004/11」
携帯インターネットは友だち関係にどう影響するか
群馬大学教授 下田 博次氏

1. 概要

膨れ上がる出会い願望

携帯インターネットに対する視点

親や教師 安全のため、学習のためなど子どもの教育・管理

子供たち 遊びの道具、自己確認や自己主張のメディア

視点の大きなずれ

自己確認や自己形成のエネルギー

携帯インターネット（24 時間、いつでも、どこでも）

出会い願望を膨らませる、バイパスネットワーク、援助交際、

アフタースクール・インターネット

仮想のレジャーランド（カフェスタ、ジオシティー、ふみコミュなど）

「おしゃれ」 「出会い」 「デビュー」

新しい出会い

いつでも、どこでも（子ども達にとっては非常に大きな影響）

学校インターネット（IT 操作や IT 利用による学習能力向上）と目的も内容も異なる。

心の居場所を作ることができるメディア

携帯インターネットに子ども達が執着する理由

勉強や遊びの道具

心の癒し的手段

心の居場所としての子ども達のインターネット利用

ネット上の悩みの共有、意見交換で、孤独感が消え、友達がいる満足感が得られ、

心の居場所になることを子ども達は知った。

壊れやすい心の居場所

インターネットを利用することで心が落ち着き、人間関係を取り戻すことができた子

どももいる。

言葉だけのやりとりのもろさ、悪意のある者の接近

ちょっとした誤解からの人間関係の破綻、もつれ

親や大人の接し方

これからの子ども達が現実と仮想社会の中で行き来して暮らすことを踏まえた上で、親や大人としての責任を感じ、想像力を発揮していくべきものである。

2. 用語の整理

メーリングリスト

予め決めたアドレスに送信すると、登録された相手全員にメールが配信されるシステム。同じ趣味の仲間の情報提供や、同じプロジェクトの会議などで良く用いられる。情報が配信される者全員に共有されることがメリット。しかしながら、メーリングリストによっては一日数十ものメールが流れることもあり、受け手の判断能力も必要とされる。また、間違った内容も送信すると全員に配信されてしまうなど注意も必要(筆者)

自己確認

self-verification スワン (Swann, W. B., Jr. 1987) の主張する自己確認理論によれば、人には安定的な自己概念を形成・維持するために、既存の自己概念を確認・確認しようとする傾向がある。この傾向を自己確認とよぶ。(電子心理学事典)

自己形成

自己によって自己の人格を形成することは、青年期の課題として重要視されている。青年期においては、人格形成が自覚的になされ、新しい自己を創造しようとする特徴をもっている。このように自覚的に自己を創造していく努力が、自己形成の真の意味であるといえる。とりわけ、自己形成が人間の生き方や社会のあり方についての理解と思索を深めることにかかわるだけに、青年期の自己形成の課題は、重要な意味をもつとともに難しさがある。自己形成は、以上の意味での青年期のものに限らず、生涯を通じてなされていくものである。幼児期、児童期、青年期、壮年期、老年期と、それぞれの段階に応じて、程度や質の異なる自己形成がなされている。また、家庭、学校、社会とそれぞれの場における教育機能の面からも、自己形成がすすめられている。これらを総合的にとらえ、それぞれの関連を図ることが、これからの大きな教育的課題である。(WEB 旅研ネット)

IT

Information Technology コンピュータやデータ通信に関する技術を総称的に表す語。(WEB IT 用語辞典)

Deep love

2003年度、年間ベストセラー文芸部門トップテン入り。ケータイ小説の代名詞ともなっ

た『Deep Love』シリーズ。「生きる意味を教えてください」「涙がとまらなかった」「援助交際を辞めた」など、読者への強い影響力から「ディーラブ現象」なる言葉も生まれた。この大ヒット作品の著者が Yoshi である。

カフェスタ

<http://www.cafesta.com/index.jsp>

カフェスタとは、インターネットをコミュニケーションツールとして、便利に楽しくりようしていただける、日本発のコミュニケーションポータルサイトです。登録料・利用料は無料、自分の分身『アバター』を使って、『ホームページ』や『サークル』『チャット』など 13 種類のコミュニケーションサービスにより、24 時間いつでも、好きなときに、好きなだけ、ともだちや仲間とコミュニケーションすることができます。登録 120 万人（カフェスタの説明）

ふみコミュ

<http://www.fumi23.com/>

オシャレキッズ、ハウソウキョク、ショッピング、トウコウヒロバ、チャットヒロバ、オエカキヒロバ、プリクラヒロバ、メルトモヒロバ、ゲームヒロバがあり、10 代の女の子の利用をターゲットとしている。（筆者）

ジオシティー

<http://geocities.yahoo.co.jp/>

ジオシティーは無料ホームページサービス。Yahoo アバターとして、メッセージのオンラインマークなどで連動させれば、友達も増える。カテゴリー同士のホームページがリンクで結ばれ、同じ趣味や興味で交流の輪が広がる（筆者）

2ちゃんねる

<http://www.2ch.net/>

「ハッキング」から「夜のおかず」までを手広くカバーする巨大掲示板群です。。気兼ねなく、会社、学校、座敷牢からアクセスできるように、発信元は一切分かりません。お気楽ご気楽に書き込んで下さい。（2ちゃんねる）

アングラの言語

アングラつまりアンダーグラウンド、社会の裏で使われるような言語（筆者）

ネットカフェ

文字通りインターネットに接続してある端末を自由に操作することができる喫茶店。ホームページを見たり、メールを取ったり書いたりできる。匿名性が高いことに問題点もある。（筆者）

フレーミング

かっとなること。特にコンピュータ-ネットワーク上で激しい批判や罵倒などの、相手を挑発する発言をすること。（goo 辞書）

荒らし

かっとなること。特にコンピュータ-ネットワーク上で激しい批判や罵倒などの、相手を挑発する発言をすること。

荒らしの定義とはどんなものなのかを以下にまとめてみます。

- ・ 掲示板やチャットなどの場を荒らす行為または利用者
- ・ いじめや嫌がらせ、喧嘩、悪戯、恐喝をする行為または利用者
- ・ 掲示板やチャット管理者の運営を著しく困難にさせる行為または利用者

以上の3つが挙げられます。つまり、荒らしの定義は管理者が「管理運営を困難にさせられている」と自覚したときから、その訪問者は荒らしとみなされます。(荒らし対策委員会 <http://ruins1.hp.infoseek.co.jp/>)

アバタ

〔サンスクリット語で「地上に降りた神の化身」の意〕

インターネット上で、顔・髪形・服装・持ち物などを自由に選択してつくったオリジナルのキャラクター。自分の分身として、バーチャル-コミュニティの中(ネットワーク-ゲームやチャット-ルーム、掲示板など)で利用する。(goo 辞書)