

第2章 情報社会の陰の部分と子どもたちを取り巻く環境

第4節 アフタースクールインターネットの功罪

2.4.1 携帯電話と子どもたち

年々携帯電話の所持する年齢が下がってきた。もはや中学生でも半数を超えるようになってきており、高校生では90%を超えるようになっている。また、その流れが小学生にも来ている。

親が携帯電話を持たせる意味と携帯電話を持つ子どもの気持ちには大きなずれがあることを注目しなければならない。親が携帯電話を子どもを持たせる理由で一番大きいのは、「みんなが持っているから。」、「持っていないと友だちについていけない」という子どもにせがまれるからであり、次に、親自身が子どもといつでも連絡が取れ、安心だからというのである。

ところが子どもたちにとっては、全く違うことがわかった。このことはこれから論ずるとして、インターネットの影の部分調べていくにつれて、この携帯からのインターネットの文化というものを避けて通ることができないということに気づいた。原則として禁止になっているところが多い中学校でも子どもたちは見つからないように、高等学校においては、事実上禁止することができない状況にあり、授業中は使わない、マナーモードにするなど約束を作って子どもたちは、何はさておいても携帯電話は、持って登校する現状がある。

それでは、なぜここまで子どもたちにとって携帯電話は手放せないものになっているのであろうか。彼らにとって携帯電話は、インターネット端末として利用されているのである。電子メール、WEBなどにアクセスしているのである。現に高校生たちのインタビューにおいても、通話だけの携帯電話があったとしても魅力を感じないと答えていることからわかる。

携帯電話がこれだけ発達する以前には、ポケベルがあった。最初は、音が鳴るだけであったのが、相手の番号が表示されるようになり、やがては、文字が表示されるようになった。この文字表示に若者（特に高校生）が目をつけた。友だちとの連絡に利用し始めたのである。学校の公衆電話には行列ができ、「ポケベル禁止」の張り紙が出たこともあった。彼らにとって、自分の悩みを相談したい、自分の話を聞いてほしい、新しい出会いがほしい、そんな願いをポケベルのメッセージが満たしてくれたのである。

技術が進むにつれて、ポケベルは携帯電話へと移っていった。2000年にインターネット接続型の携帯電話が出回るようになると、子どもたちは一斉に携帯電話という新しいメディアに飛びついた。仲間同士の連絡はもちろん、近隣の学校の同世代のまだ会ったこともない友だち、そして、遠くの一度も行ったことのない地方のメル友など、現実とは全く異なる新しい世界を、携帯電話の画面の中に、作り上げていくことになった。子どもたちは、携帯電話を持っていることで、いつでもそのバーチャルな人間世界と結びついていること安心感をもち、また、その世界に、学校でも行き帰りの道でも、家でも、布団に入っても、いつでもどこでも、入っていくことができるのである。

このことについて、インターネットの先進国でもあるアメリカ合衆国の場合はどうだろうか。もっと進んでいるのであろうか。いやそうではない。アメリカでは、子どもが携帯

端末を持つ現状はない。確かに子どもたちは、電子メールというメディアは使う。しかしながら、それはパソコンから送り受けるのである。だから、アメリカの子どもたちにとっては、「インターネット端末としての携帯を持たなければならない」という意識にはならないのである。

子どもたちは、本来の電話の利用である「通話」にはほとんど使っていない。しかしながら、親はそのことを知らない場合が多い。通話料に比べてパケット料金が安い、なぜそこまでパケット料金が高くなっているのか、わからない。リビングにあるテレビやパソコンであれば、子どもが何を見ているのか、何を操作しているのか、横目でも見ることができるが、子どもの携帯電話は親でも覗かせてもらえることは少ないのではないだろうか。

携帯電話は今や、子どもたちにとっては、一時も離すことのできないグッズと化しているのである。

2.4.2 パソコンと子どもたち

学校では、調べ学習などで、いわば「スクールインターネット」として、まじめな使い方をしている。ところが、子どもたちが、家で、また放課後にほっとかきに使うインターネットは、まるっきり違うのである。ネットの端末として、普段とは違ったバーチャルな世界の中で、交友を深めているのである。

子どもたちの中には、その現実とは全く離れた世界の中で、自分をアバタという自分の分身になって、趣味や年齢、住んでいる場所などを手がかりに、メール、掲示板、チャット、ホームページなどで、交友の輪を広げていく。そして、ネット上で子どもたちは、生きるってどんなことなのか、勉強って何のためにやるのかなど友だちとの悩みの共有し、ネットの中でしっかりと自分の居場所、自己を確立していくことになる。子どもたちにとっては、ネットの世界が「心を癒す場」そのものになっているのである。このように学校とはまるっきりベクトルの違う使い方をしている。いわば「アフタースクールインターネット」である。

2.4.3 大人が知らない子どものインターネット利用の危険性

振り返ってみると、子どもたちのインターネット利用に関する大人の意識はいつの時代もあまり感心が払われていたとは言えない。1995年のwindows95の発売、回線のブロードバンド化、そして2000年の携帯端末の発売と、スタートが遅れ気味だったといわれた日本のインターネット接続は急速に発展し、今や世界一になろうとしている。インターネット接続が開始された当時は、仕事や学習の効果を上げる研究があちらこちらで発表され、インターネットの効用がアピールされた。ところが、次第に暗い影がインターネットに忍び寄ってきた。インターネットに絡む犯罪記事が目につくようになる。性に関わる情報、犯罪を誘発する情報、銃や麻薬に関する情報、インターネットショッピングやオークションによる詐欺、金品の受け渡しに関するトラブルなどが、注目されるようになってきた。さらに、2000年以降携帯端末が中高生に普及してからは、ネットを通して友人のみならず、知らないもの同士の交流関係がいと簡単にできるようになり(いわゆる出会い系サイト)大人がわいせつ目的に中高生に近づき、犯罪に至るケースが多くなった。さらに、子どもたちにとっても、お小遣いほしさから、ネットを使って大人たちを誘い、お金があると見

たら、約束場所に待つ男を遠巻きに見て、風貌を確認した上で出会うという、何とも恐ろしいケースも目につくようになった。

一方ネット上の人間関係のトラブルということにも目を向けなければならない。ネット上では、ほとんどが文字によるコミュニケーションである。些細な言い回しが相手に誤解を与えてしまい、相手をののしりあうようになりフレーミングになってしまい、交友関係があつという間に切れてしまうこともある。また、友人の名を語っての悪意ある発言（なりすまし）によって、誤解が解けないまま人間関係が破綻することもある。さらに、その悔しさから、匿名で掲示板やチャットに汚い言葉を書き込んだり（荒らし）、知りえた友人のパスワードでホームページを改ざんしたりするなどの行為に至ってしまう場合もある。ネット上の感情は、対面しているのと異なり、周囲が見えなくなり、怒りはどこまでも高まり、また、悲しみや同情はどこまでも深まる傾向にある。このようにインターネットを通じた人間関係は、非常にもろいものであることも現実である。

そして2004年6月にはついに起こるべくして起こったというような同級生を殺害するという事件が発生した。もともとは気の合う仲良しだったに違いない。ところが今まで述べてきたように些細な（不注意な）一つの発言から、人間関係は音を立てるように崩れ、それが憎しみに変わっていった。これは決して極端な例外に過ぎないとは思えない。全国どこでも、都市部でも片田舎でもどこで似たような事件が起こっても不思議とは思えないし、このようなネット上の人間関係の破綻、憎しみ合いは、残念ながら星の数ほどあると予想している。

この事件が起こってから、ようやく、社会でも、インターネットの危険性、陰の部分について、大人たちは考えるようになってきた。マスコミは、研究機関は、学校は、インターネットの持つ危険性に一齐に注目するようになった。全国的な調査も行われ、学校において、また家庭においての指導の必要性が議論されるようになった。一方、インターネットの先進国であるアメリカ合衆国においては、インターネットの持つ陰の部分については、子どもも親も、日本に比べて社会的に認知されている。国としてもインターネットの持つ危険性を把握し、その対応を取っていたのである。

けれども、既に子どもたちには今までの既得権があり、日本の子どもたちは、一度手にした携帯電話、自分の部屋のパソコンを手放すことは絶対にできないのである。子どもたちのインターネット文化の方が大人が考えている以上に大きく進み、また、生活の一部に根付いているという現実がある以上、子どもたちが納得するような指導には、大きなエネルギーを要するのは間違いない。我々大人たち、そして特に子どもを指導する立場にいる私たちは、まず子どもたちの置かれている現状を知ると共に、学校現場においても、早期のうちからインターネット利用に関する効果的な活用方法、そして今回示したように危険性について、発達段階に応じて指導していくことが急務といえるだろう。そのような状況の中で、私たちは子どもたちに警鐘を鳴らして、インターネットの落とし穴に陥らないように指導していかなければならないのである。