

電子メディア時代における諸経験と子どもたちの身体形成

—知的システムの形成という視点から—

村上博文 (東京大学大学院 教育学研究科大学院生)

はじめに

情報化社会といわれる現在、子どもたちをとりまくメディア環境は大きく変わりつつある。本、雑誌、漫画といった活字メディアに加えて、新たにテレビ、ビデオ、パソコンなどの電子メディアが、子どもたちの前に登場している。それにともない、活字メディアや電子メディアを用いて様々なことを知る機会が増える一方で、直接、実際の世界において自らの身体をフルに働かせて知る機会が子どもたちから少しずつ減ってきている。現代の子どもたちにとって、日常生活における経験様式の変容は人間形成にどんな影響をもたらす可能性があるのだろうか。

メディアが子どもの育ちにあてる影響については、諸学問領域において研究されてきている⁽¹⁾。例えば社会心理学では、暴力的映像の影響を調べる調査が、また小児科学では言語の発達や自閉症との関連を探る臨床的研究が行われている。さらに外遊びとの関連で、メディア接触と幼児の発達との関係を調査した保育学における研究もある。それ以外にもメディアと子どもをめぐる研究は幅広く行われつつある。しかしこの問題を、哲学的に問う作業は、これまで十分になされてきていない⁽²⁾。

そこで本稿では、教育人間学の立場から、メディア環境の変容と子どもたちの人間形成との関係にアプローチする。具体的には、日常生活における経験のあり方(比率)によって、子どもたちの身体は世界を知るためのシステムとしていかに形成されていくのかを検討する。改めて直接経験の積み重ねによって、子どもたちの身体はどのような性格をもつシステムとしてかたちづくられていくのだろうか。それが、メディア環境の変容により子どもたちにおける経験のあり方が変わることによって、どのように変質していく可能性があるのだろうか。それを検討するにあたり、手がかりとしたのはM.マクラーハンのメディア論と生命科学者である清水博のシステム論である⁽³⁾。というのは、清水の理論にはマクラーハンのメディア論を、システム論的に展開させてくれる可能性があるからである。以上の考察をふまえて、情報化社会における人間形成の課題を指摘していきたい。

直接経験を通じて形成される子どもたちの身体

改めて直接経験、すなわち実際の世界に対して、子どもたちはいかにかわり、そしてそれを知っていくのだろうか。例えば、道ばたに花が咲いているのを見つけると、好奇心旺盛な子どもはそこに立ち止まってしゃがみこみ、じっとそれを見つめている。また鼻でおいをかいたり、花びらに触って感触を楽しんだりする。五感全体を働かせて、子どもたちは自らが生きる実世界について知っていくのである。

また花や葉っぱは、風に吹かれてゆらゆらと揺れていることがある。それは、まるで岸辺に押し寄せる海の波のように、一定のリズムを刻みながら変化している。リズムが存在するのは、外界だけでない。五官の1つである目玉の動きに注目すると、子どもたちがじっと何かを見つめているとき、その目玉は静止しているわけではなく、実はぎよろぎよろと動いている。しかもその動きは一定ではなく、微妙にゆらぎを伴っている。目の動き以外にも、心拍、睡眠、声などの動きにまた一定のリズムがあり、子どもたちの身体にとってリズムは本質的なものである⁽⁴⁾。

そのリズムが、実は世界とかわる上で、重要な役割を担っている。例えば、「エントレインメント」と呼ばれる赤ちゃんと母親のあいだにおける同調現象がある。この現象では、お互いに自らの動きを相手に合わせることによって、両者のあいだには一体感が生まれていく⁽⁵⁾。またバス旅行に子どもたちが出かけたとき、高速道路で2台のバスが並走しているときのことを思い出してみよう。速度が同じ場合、子どもは隣のバスに乗っている友だちの顔をはっきりと見ることができる。それに対して、後ろから一気に抜きさっていくバスに乗っている友だちの顔を、子どもがはっきりと確認することはできない。2つの例からわかるように、子どもたちが世界に存在する様々なものを知っていくうえで、相手のリズムに同調していくことは重要な意味をもつ。

さらに道ばたに咲いている花も、そして子ども自身も、みな世界の一部であり、実際の世界という大きな文脈でとらえるならば⁽⁶⁾、両者のリズムが重ね合わせられることによって世界のリズムがつくられていくと

同時に、それが自らのうちに反映されているはずである。したがって世界のリズムを背景にして、身近な存在に対して身体のリズムを同調させながら、子どもたちはそれを知っていくことになる。

それでは直接経験を通じて、子どもたちの身体はどんなシステムとして形成されていくのだろうか。子どもたちの身体をシステムとしてとらえるにあたり、免疫作用の例が参考になる。身体では、外界から異物が侵入してくると、リンパ球やマクロファージなどが抗体をつくり、それを排除・抑制しようとする。その働きは、脳からの命令によるものではなく、リンパ球やマクロファージの認識、判断、行動によるものである⁽⁷⁾。免疫作用に象徴されるように、諸感覚器官からなる子どもたちの身体にもまた自律的性格があるはずである。すなわち直接経験によって、子どもたちの身体は実世界に対して諸感覚器官（目、耳、鼻、舌、皮膚）が自律的に働くシステムとして発達していくだろう。

その際に、身体という場において諸感覚器官は決してばらばらに働くわけではないだろう。例えば、「共感覚」と呼ばれる現象がある。赤いセータを着ている友だちを見て、ある子どもが「暖かそう」と言ったりすることがある。実際に自分が着ているわけではないのに、友だちの服を見て暖かさに感じるのは、その際に視覚だけでなく触覚もまた同時に働いているからである。先ほど紹介した免疫機能でいうならば、リンパ球とマクロファージがお互いに情報をやりとりして、異物を排除するために協力しあう仕組みである。ということは、そうした関連をもって働くシステムが、直接経験によって子どもたちに形成されていく可能性がある。協働関係は視覚と触覚のなかだけでなく、臭覚や聴覚などの感覚器官とのあいだにも協働の関係が結ばれていくのだろう⁽⁸⁾。その際に重要な役割を果たしているのが、先ほど述べたリズムである。世界に関する情報を獲得するために、諸感覚器官はリズムを合わせながら働いていく、そして世界に存在する様々なものに同調するようにして働くシステムを形成する力が、直接経験には潜んでいる。

したがって直接経験を通じて、子どもたちの身体には、諸感覚器官がお互いにリズムを同調させるようにして働くシステムが形成されていく。その結果として

子どもたちは、実際の世界を身体全体で知ることができるようになっていくのである。それでは、直接経験とは異なる性格をもつ電子メディア経験や活字メディア経験には、子どもたちの身体がどのようなシステムとして形成されていく可能性があるのだろうか。

メディア経験を通じて形成される 子どもたちの身体

メディアによって作りだされる世界として、まず活字メディアの世界から目を向けていこう。活字メディアが作り出すのは、文字からなる抽象的な世界である。道ばたに咲いている花は文字で「はな（花）」と表現されるだけであり、光、音、匂い、味、表面などに関する情報は文字それ自体には存在しない。したがって、文字を読みながら、花を見た過去の経験を思い出しながら、子どもたちは花について理解していくことになる。しかし以前にそうした経験がない場合には、たとえ文字を読めても、具体的に花について理解することはできない。その場合に働かせる諸感覚器官は目だけであり、活字メディア経験では視覚システムが発達していくかもしれないが、それ以外の感覚システムが発達していくことはない。しかも活字メディアの世界はつねに視覚情報しか存在せず、実際の世界のように様々な情報が存在し、しかも変化しているわけではない。したがって活字メディア経験には、子どもたちの身体を世界の変化に応じて諸感覚器官が臨機応変に働くシステムとして形成する可能性がない⁽⁹⁾。

一方、電子メディアが作り出すのは、光と音からなる半具象的な世界である。電子メディアの世界では、子どもたちは花の色や形を知り、また風に揺れる花や葉っぱの音を聞くことができる。すなわち、音声と映像によって、子どもたちは世界に存在するものの諸性質の一部（色、形、大きさ、音声など）を知ることが可能である。しかし実際の世界と異なり、その際に子どもたちの身体において働いているのは目と耳のみである。したがって電子メディア経験では、視覚と聴覚に関するシステムしか発達させることはできず、五感全体をバランスよく発達させることはできない。また感覚情報の種類もつねに一定であることから、世界の変化に応じて諸感覚器官が柔軟に対応するシステムと

して、子どもたちの身体が発達していく可能性も、電子メディア経験には存在しない。

要するに活字メディアと電子メディア、いずれのメディア経験にも直接経験のように、子どもたちの身体を、「五感の比率」という点でバランスのとれた、しかも世界の変化に応じて柔軟性のあるシステムとして発達させていく作用がない¹⁰⁰。したがって活字メディアに加えて、電子メディアとのかかわりもまた増えている今日、脳の働きによって右脳型や左脳型と分けたりするように、子どもたちに形成されるシステムの性格もまた、メディア経験のあり方によって変わってくるにちがいない。より正確に言うならば、メディア経験だけでなく、直接経験とメディア経験のバランス(比率)が、子どもたちの身体形成に影響をあたえることになるであろう。

さしあたり、乳幼児期から直接経験を積み重ねていくことによって、子どもたちの身体は世界に対して諸感覚器官をフルに、そして柔軟に働くシステムとして形成されていく。その結果として子どもたちは、実際の世界を豊かに知れるようになるのである。

さらに直接経験は、メディア経験にもまた影響をあたえることになるだろう。例えば活字メディア経験、すなわち本を読んでいるとき、子どもたちは目で文字を追うだけでは何も理解することができない。文字を読みながら、五感全体が活性化し、過去の経験を背景にすることによって、子どもたちは本の世界を具体的に理解していく。また電子メディア経験の場合についても同様である。例えばテレビに小鳥が映し出されたとき、色や形、泣き声などを知ることができる。しかし過去に森の中で鳥とかかわった経験があるならば、それを身体全体を活性化させて思い起こすことにより、その大きさ、抱いたときの手の感触などもまた思い出すことができる。それが可能であるのは、子どもたちの身体が直接経験を通じて五感がフルにバランスよく発達したシステムとして形成されているからである。そのシステムが形成されているからこそ、メディア経験において、メディアとの出会いが契機になって身体が活性化し、直接経験が背景として浮かび上がってくる。その結果として、子どもたちのメディア経験はより豊かなものになっていくのである。

それに対して、メディア経験の比率が低年齢のうちから高く、その一方で直接経験の割合が低い場合、子どもたちの身体には、五感の中でも視覚を優位とするシステムが形成されていくことになる。また電子メディア経験の比率が高い場合には、子どもたちの身体は視覚と聴覚を優位とするシステムになっていく。いずれの場合も、〈五感の比率〉に偏りをもつ身体が子どもたちにかたちづくられていくという点では共通している。さらに、いずれのメディア経験も、諸感覚器官の働きはつねに限られており、世界の性格に応じて柔軟に働くシステムとして、子どもたちの身体が形成されていくことも難しくなる。

したがって、身体が上述したシステムとして形成された場合、子どもたちは実際の世界を身体全体で知ることが困難になる。というのは、実際の世界を知るにふさわしいシステムが、子どもたちの身体に形成されていないからである。そのために、直接経験それ自体が、子どもたちにとって貧弱なものになってしまう。それは、直接経験の不成立と言ってもよいかもしれない。さらにメディア経験の際に、過去の経験を思い起こそうとしても、身体全体が働くシステムになっていないために、活字メディア経験は抽象的に、また電子メディア経験はイメージ的なレベルにとどまってしまうことになる。すなわち、子どもたちの身体におけるシステムの変質が、メディア経験もまた貧しいものにしてしまうのである。

このようにメディア経験には、直接経験とは異なるシステムとして、子どもたちの身体をかたちづくってしまう可能性を秘めている。とくに電子メディア経験の比率が低年齢のうちから高くなっていく今日においては、子どもたちの身体が従来とは違った性格をもつシステムとして形成されていくこともあるかもしれない。それは、繰り返しになるが、実際の世界を子どもたちが身体全体でかかわり、豊かに知ることができなくなることを意味している。

おわりに

本稿では、メディア環境の変容が人間形成にあたえる影響について、身体における知的システムの形成という視点から考察してきた。直接経験を積み重ねるこ

とによって、子どもたちの身体は、世界のリズムに合わせるようにして、諸感覚器官が互いに関連しながら働いていくシステムとして形成されていく。その結果、子どもたちは実際の世界を豊かに知ることができるようになる。それに対してメディア経験では、直接経験とは異なり、一部の感覚しか発達させることはできず、〈五感の比率〉に偏りのある身体が子どもたちに形成されてしまう。そのためメディア経験の比率が直接経験に比べて高くなっていくと、視覚もしくは視聴覚を優位とする身体が子どもたちに形成されることになる。その場合、子どもたちは実際の世界を身体全体を働かせて知ることができなくなるのはもちろん、メディア経験それ自体を豊かなものにするのもまた不可能になってしまう。

これまで述べてきたことをふまえて、現代の子どもたちがおかれている状況を振り返ってみよう。とくに電子メディア経験の比率が低年齢のうちから高くなってきており、家庭、保育園・幼稚園、学校において、身体全体をフルに使って身近な存在にかかわる直接経験の機会を積極的に設ける必要があるだろう。そうした努力が、メディア経験の比率がつつい高くなりながら今日において、子どもたちに〈五感の比率〉に偏りのある身体が形成されいくのを回避し、バランスのとれた身体にしていくことにつながっていく。その意味で直接経験は、子どもたちの身体を耕すマッサージの役割を果たすことになる。とはいえ、子どもの年齢が低くなればなるほど、メディア経験が身体の形成にあたる影響は大きいと予想される。それゆえに低年齢の子どもであればあるほど、親をはじめとしてまわりの大人が、日常生活における子どもの経験に目を向け、直接性―間接性の比率という視点から見つめ直すことが重要になるだろう。

今後の課題は、今回の議論をより具体的に展開していくために、日常生活における何気ない子どもたちの経験に目を向けることである。そしてそのひとつひとつについて、直接経験と間接経験の違いはどこにあるのかを意識しながら、じっくりと考察していきたい¹¹⁾。

【注】

(1) メディアの影響に関する研究は、海外及び国内において盛んに行

われている。例えば社会心理学では、坂元章によるテレビゲームの影響に関する研究、小児科学では片岡直樹による言葉の発達への影響に関する研究など様々である。また最近では、NHK放送文化研究所が中心になり、0歳児からメディアの影響を探る縦断的な研究が始められている。

(2) 教育学者の汐見稔幸は、「IT教育のための哲学議論を」(『人間と教育』No.20, pp.20-27)のなかで、メディアの影響及びそれをふまえたメディア教育に関する哲学的な議論が欠如していると指摘している。それに応える研究の1つとして、拙著「子どもが育つ環境としてのメディア―M.マクルーハンを手がかりに―」(『こども環境学研究』Vol.20, No.1)がある。

(3) 清水博のシステム論は、近代科学を支えてきた要素還元、分析、因果といった原理とは一線を画すものである。彼は、複雑で、かつ自律的な性格をもつ生き物の「理想モデル」を作ることを目的にしていた。その試みについては、『生命を捉えなおす―生きている状態とは何か』(中公新書,1996)にわかりやすく書かれている。より詳しくは『新版生命と場所―創造する生命の原理―』(NTT出版,1999)を参照されたい。

(4) リズムに関する研究として、例えば西山賢一「方法としての生命体科学―生きのびるための理論―」(批評社,2003)が、またゆらぎについては、ゆらぎ現象研究会が編集している『ゆらぎの科学』(森北出版)第1巻―第9巻,1991-1999を薦める。

(5) エントレインメントについては、ウィリアム・コンドン(医学)、エドワード・T・ホール(文化人類学)、日本では小児科学の小林登や共同研究者で工学への応用を試みている渡辺富夫の研究がある。

(6) 子どもたちをとりまく世界についての視座は、ジーン・レイブラによる状況的認知論、ジェームズ・J・ギブソンのアフォーダンス理論(The Ecological Approach to Visual World, 1979, Houghton Mifflin Company, 古崎敬・古崎愛子他訳『生態学的知覚論―ヒトの視覚世界を知る―』サイエンス社,1991)の影響を受けている。

(7) 生命の自律性に関する最近の動向を知る入門書の1つに、小玉龍彦・浜窪隆著『考える血管―細胞の相互作用からみた新しい血液像―』(講談社,1999)をあげることができる。また多田富雄著『生命の意味論』(新潮社,1997)も参考になる。とくに前者は、タイトルに象徴されるように、興味深い内容になっている。

(8) 共感覚については、Richard, E. Cytowic, The Man Who Tasted Shapes, G.P. Putnam's Sons, 1993(山下篤子訳『共感覚者の驚くべき日常―形を味わう人、色を聴く人―』草思社,2002)において、具体的に様々な事例を紹介しながら分析されている。

(9) 本稿では、清水博のシステム論の直接ふれていない。しかし彼の理論において鍵概念となる「自律性」、「関係子」、「関係の秩序」、「操作情報」、「場」と「場所」などは、身体をシステム論的にとらえるにあたり、メタ理論的な役割を果たしている。

(10) 「五感の比率」という考え方は、M.マクルーハンのメディア論から学んだものである。詳しくは、Understanding Media: The Extension of Man, McGrawHills Book Company, New York, 1964(栗原裕・河本伸聖訳『メディア論―人間拡張の諸相―』みすず書房,1995)を参照。

(11) その1つの試みに、拙著「直接体験と電子メディア経験を通じた間接経験の違い―雰囲気を感じる経験に注目して」(『子ども社会学研究』No.11, 2005)がある。