子どもの成長・発達に寄与する ICT・メディア環境をつくる

～ゲーム少年との出会いから現在の取り組み、今後の展望～

七海　陽（相模女子大学学芸学部子ども教育学科准教授）

はじめに

人類にとって多面的な意味・要素・可能性をもちあわせたICT・メディアは、子どもの遊びや文化にも大きな影響力をもつ。それは次世代の文化や産業を創造する源にもなる。利用の仕方によってはメリットを享受できるし、反対にデメリットを被る恐れもある。

周囲の環境を自らコントロールすることが難しい乳幼児にとって、養育者が用意する応答性のあるメディア環境が非常に大事である。養育者の保護から一歩踏みだし自らの世界でICT・メディアと向き合う就学前から児童期の子どもたちには、養育者や教育者が上手に介入することによって、自身で適切なメディア習慣を身に付けたり、心に残った“感動”を原動力に生活を豊かなものにしたり、成長に伴いリスクを回避する術を学んだりすることが可能となる。将来にわたりICT・メディアを有益に使えるかどうか、その基礎スキルを獲得できる大事な時期であるともいえよう。

また、新しいICT･メディア環境をいち早く吸収し、環境との相互作用により生成変化し続けられるのは子どもが持つ力、存在価値ともいえる。それらが、社会に活力を与え、新しい文化、ビジネスを創出してきた事実は歴史が物語っている。その可能性と芽を摘んでしまわないように援助することが肝要だ。

これらを踏まえ、これからの保育士・幼稚園教諭・小学校教諭には、子どもの発達や文化の知識習得、実践を通じた理解とともに、子どもたちを魅了するICT・メディアを理解し、バランスの良い評価と、自身も有効に活用できるメディア・リテラシーが不可欠である。その上で、子どもの園、学校、家庭生活におけるICT・メディア環境、利用習慣に留意し、個々の子どもへの適切な対応や教育、保護者への有効な援助ができる力が求められると考えている。

1990年代のIT革命時代に産まれ育ったデジタルネイティブである現在の大学生は、この点において有望だ。なぜなら、例えば自らが友達と携帯ゲーム遊びに明け暮れた幼少期の体験とそこで培われた多様なセンスを活かし、これまでの保育士、教諭世代にはない感覚や発想で新しい何かを発見・創造し、保育、教育に還元してゆける最初の世代かもしれないと感じるからだ。

現在、「ICT・メディア環境を子どもの成長・発達に寄与するものにしたい」との思いから、①大学生への教育活動、②ICT・メディア産業界との連携、③育児・保育・教育現場への情報提供と対話　の3つを柱とした活動に取り組んでいる。

本稿では、自己紹介としての「子どもとメディア」との出会いからこれまでの経緯、現在の取り組み内容と課題、そして今後の展望について述べる。

「子どもとメディア」との出会いとこれまでの経緯

（1）ゲーム少年の瞳とICT業界で生じた疑問

私事であるが、白百合女子大学児童文化学科の第二期生である。東洋先生が初代学科長として白百合に児童文化学科を設立された翌年の1986年に入学した。「子どもとメディア」との出会いはその大学時代に遡る。

秋葉原の量販店でアルバイトをしていた時、毎日パソコンのゲームをしに来る小学生の男の子に出会った。ランドセルを背負った男の子はいつも画面に釘付けでゲームをしていた。ある日、話しかけてみたが男の子は見向きもしない。あきらめて仕事に戻ろうとしたその時、突然振り向いてゲームの説明をしだした。私を見ているようで見ていないガラス玉のような瞳だった。会話が成立しなかった。

この体験に衝撃をうけた私は、《コンピュータは子どもの発達へどのように影響するのか》に関心を抱いた。しかし、大学の講義やテキストでは聞いたことも見たこともなかった（これは不真面目な学生だったためかもしれない）。また、将来、執筆業をしたいと漠然と考えていたこともあり、「まずはコンピュータを知らなければ」と思うようになった。

そして1990年、コンピュータメーカへ就職し情報産業の法人向け営業職に就いた。メインフレームやオフコンなどが主力製品の時代で、「十数年後のマルチメディア社会」が夢のように語られていた。ある時会社の広報誌で、リビングに居ながらバーチャル・リアリティの自然体験をしている子どものイラストが目についた。その時、《バーチャル・リアリティが日常に

ある環境で発達する子どもたちの感覚は、私たち大人と同じものに育つのだろうか》という疑問がわいた。

間もなく全世界で同時に Windows95 が発売され、ICT 革命が急速に進みだした。地球はインターネットにより一つにつながった。一般家庭にもパソコンと通信機器、テレビゲームやデジタル家電が普及し、私たちの生活に膨大な情報が溢れ、その真偽を見極めることが難しくなった。ICT 産業界では時間の流れが加速し、自分を見失うほど多忙を極めていた。しかし、忙しければ忙しいほど、“ゲーム少年の瞳”が脳裏に浮かび、《ICT やバーチャル・リアリティが子どもの発達へ及ぼす影響》についての関心が強くなっていった。

（2）「子どもとメディア」研究への第一歩

ICT やバーチャル・リアリティが子どもの発達へ及ぼす影響への問題意識は増すばかりだった。時間を作り異業種交流会に参加し、起業家など著名な人をつかまえては自分の考えを伝え、意見を聞いた。元出版社の編集長であった大学の恩師にも相談すると、原稿を書いてみるよう助言された。休日を使い 1 年かけて原稿用紙 400 枚にまとめ、出版社 10 社に持ち込んだ。結果は惨敗。2 社の編集者と会えただけでもラッキーだった。

暫くして恩師から、原稿の一部分を『白百合児童文化Ⅸ』（白百合女子大学児童文化学会〈当時〉発行の学会誌）の特集にしたいので再構成してほしいと連絡があった。私は奮起して改稿し、「バーチャル情報化社会の現状と課題 －情報・通信テクノロジーとの真の共栄をめざして－」[1] と題して、IT 産業界の現場で感じた疑問を題材に、急速な情報革命によりバーチャル化が進む社会を子どもたちが主体的に生きるために必要と思われる認識、注意すべき点、今後の課題等をレポートした。

さらに師の助言で、本稿を自費で 150 部抜刷りし、引用文献の著者や関心をもちそうな編集者、記者、研究者に郵送した。4 名の高名な先生からお返事を頂き、会いに行った。自分の思いが活字となり論文集に掲載される喜びを知るとともに、自分の考えは間違ってはいないのだな、と思えたことが有り難かった。

（3）ICT の現状と課題を保護者や保育者にわかりやすく伝えたい

子どもたちは新しい技術や製品を使用することにためらいがなく、すぐに適応して使いこなす。しかし、これらに振り回されず、負の影響を抑制するためには、身近な保護者や保育者、教育者に対して、注意点や必要な対応に関する情報を伝えなければならない。ところが、コンピュータやデジタル技術の話は難解になりがちで、興味がある人以外には伝わらない、届けなければならない人に届かない。このことが喫緊の課題であると感じていた。

探究を継続する力を得たことで、会社の仕事と並行して、個人的に雑誌へ記事を書く仕事を始めた。草土文化「こどものしあわせ」への連載や、福音館書店「母の友」の特集記事などである。この時会社へのけじめからで本名ではなく通称「七海陽」を使用し始めた。

当時の私は、テレビゲームが子どもの発達へ及ぼす影響について研究分野では何がどこまでわかっているのかが知りたかった。保護者たちも漠然とした不安を抱えており、それに応えたかったからだ。そのため、様々な分野の研究者に取材をすることが増えていった。

（4）メディアが子どもに及ぼす影響の学際的な研究推進の難しさ

2001 年に、ゲームソフト会社からの委託研究プロジェクトで、情報科学，情報教育，社会心理学、乳幼児発達学（脳神経系）、人間工学、眼科学など、専門分野の先端研究者と共同で「テレビゲームの子どもの視覚と脳に及ぼす影響に関する文献研究」[2] に携わる機会を得、各分野の研究者からの情報収集と報告書の執筆編集作業を担当した。

ここから学んだのは、個々の分野における研究報告を得ることができても、メディアが子どもたちの心身の発達へどのような影響を与える可能性があるのか、子どもをトータルで捉えた学術的な評価をまとめることは難しいということだった。日本には「子どもとメディア」を専門とする研究分野や機構は存在せず、細分化した研究分野内に点在しているため、関連する分野が広範に渡る。また、それぞれの研究分野は方法論や評価などの流儀も歴史も異なる。「何を見ているか」「何を導き出したいか」に結果が依存する面も大きい。

自分も含めて保護者や保育・教育現場は、研究分野にだけ解決策を求めるのではなく、当事者として本問題へ関わり、社会の構成員すべてが協調しながら可能な対応をとっていく必要性を考えるようになった。

（5）独立と出版と活動構想

2002 年 1 月、思い切って会社を退職してフリーランスになった。「七海陽」を一種の屋号と捉え、横断的な研究分野、行政、産業界、保育・子育て現場などへの取材・調査を通じ、産・学・官・民にブリッジをかけ、人や情報の流通をはかるべく、様々な領域で社会活動を展開し、ICT やデジタルメディアの動向および学術研究で得られている最新の知見を、保育・教育現場の先生，保護者などにわかりやすく伝えるために、

講演や執筆をしていくことを活動構想とした。

同年５月に『佐藤家のデジタル生活　子どもたちはどうなるの？』（写真１）[3] を上梓した。10 数年先の社会に暮らす架空の一家の物語をマンガ仕立ての読み物にし、ICT 社会の便利さ、楽しさ、快適さと表裏一体に存在する様々な問題や注意すべき事柄（ネット犯罪、個人情報・プライバシー保護の問題、子どもの心身の発達への影響、メディア・リテラシーの必要性など）を日常生活のエピソードに落とし込み、解説することに注力した。

（６）メディア悪影響論を科学者・保護者・保育者で公開討論

その２か月後、「ゲーム脳の恐怖」[4] が出版され、マスコミから「パソコン、ケータイ、テレビゲームで脳が壊れる⁉」などセンセーショナルな情報が発信された。取材や講演の場では、保護者からテレビゲームへの恐怖や嫌悪、ゲームをやめられない子どもが理解できない、何を信じればよいのかわからないとの不安の声が上がった。

前述の「テレビゲームの子どもの視覚と脳に及ぼす影響に関する文献研究」では、テレビゲームが子どもの脳に悪影響を及ぼすという根拠を示す研究報告は見当たらなかった。真偽を確かめるため調査を行ったが、不明瞭であった。

そこで、プロジェクトの先生方に相談し、独立・非営利の政策シンクタンク構想日本に企画を持ち込み、2003 年１月、『情報メディア社会－どうなる⁉　子どもたち　～ IT・メディアは脳を“壊す”のか？　子どもの育ちを考える』[5] と題してフォーラムを開催した。関連複数分野の研究者に登壇頂き、「ゲーム脳」への危惧に関して討論・検証を試みた。また、育児・保育専門家による子どもとメディアの係わりについて現場からの問題提起も行い、有意義な場となった。

写真１：拙書『佐藤家のデジタル生活　子どもたちはどうなるの？』の表紙

この時の討論及び新たに取材を行い「テレビゲームが人間の脳に与える影響についてのインタビュー調査」[6] をまとめることができた。大変貴重な学びとなった。

（７）社会で取り組むべき課題を整理して発表

恩師から 2003 年 10 月に白百合女子大学児童文化研究センター主催の「児童文学研究大会」を開催するので発表するよう依頼があった。『情報化社会と子どもたち ～情報メディアが子どもに及ぼす影響探求を通じて』[7] と題して、ICT・メディアが子どもに及ぼす問題、影響を乳幼児医学、社会心理学、発達心理学、眼科学、脳科学などの最先端の知見を紹介し、子どもが育つ環境としての ICT 社会が有する構造的課題と社会全体で取り組むべき対応について整理して発表した。

具体的には、1. 産業界と行政の連携による法制度整備、倫理観の形成や自主規制などの取り組み、2. 研究分野での子どもをトータルに捉えた学際的で中長期に渡る心身の発達への影響の科学的解明と客観的情報の一般社会への還元、3. 教育現場における情報やメディア・リテラシー教育の質の充実、4. 育児・教育現場からの疑問や問題提起、そして、5. 中央行政の横の連携と、“子どもは地域で育つ”のだから地域行政の地域に根ざした活動が大事であるとの報告を行った。

（８）大学教育への期待

いくつかの大学で非常勤講師を担当し、大学生と向き合ったことがきっかけで、数十年後の子どもが育つ環境を見据えたとき、現状の問題への対処だけではなくもっと確実な方法として人材育成、つまり教育の力に可能性があると考えるようになった。

ある学会のプレシンポジウムで登壇した際にお声をかけて頂き、2005 年４月より地方の私立大学へ専任教員として赴任することになった。

現在の取り組み内容と課題

～ ICT・メディア環境を子どもの成長・発達に寄与するものとするために～

大学の専任教員となって 10 年が経った。現在、「ICT・メディア環境を子どもの成長・発達に寄与するものにしたい」との思いがある。自分ができることとして、①大学生への教育、② ICT・メディア産業界との連携、③育児・保育・教育現場への情報提供と対話　の３つを柱とした活動に取り組んでいる。

（1）社会現場に最も近い大学生への教育

①保育士、幼稚園・小学校教諭を目指す大学生への「子どもとメディア」教育

現所属は、4年間で保育士資格、幼稚園教諭一種免許状、小学校教諭一種免許状が取得可能なカリキュラムを用意している、いわゆる「養成校」である。子ども理解の科目群に「子どもの教育とメディア」を開講し、担当している。保育士資格選択科目であるが毎年約80名の学生が受講している。

内容は、学生自身がICT・メディア・リテラシーを修得することを目的に、メディアとは何かから始まり、ICTの歴史と特徴、子どものICT・メディア利用の現状と起こっている問題、発達への影響に関する実証的研究などを講義のうえ、子ども自身がICT・メディアをコントロールし有効活用できる力を育むために保護者、保育・教育者、社会は何をすべきかを考える授業を実施している。

また、体験的に考察することも不可欠なため、実践的指導力の科目群にある「保育指導法実践研究」（保育士資格必修科目）において、一昨年からiPadを用いて保育現場や家庭生活での利用方法を考えるグループワークを開始している（写真2、3）。未だ、保育所保育、幼稚園教育にICTやメディアは馴染まないが、徐々に若い保育者たちが変えていくことに期待している。

前任校でも情報倫理や子どもの文化面から「子どもとメディア」を論じる科目を担当していたので、丁度10年間、保育士、幼稚園教諭を目指す大学生にこのテーマに関する授業を続けている。きちんと調べてはいないが、保育士・幼稚園教諭の養成課程では、それほど多くはないのではないか。

学生の傾向として、日常的にメディアを使いこなしているが、改めてメディアとは何かと考えることはなかったという声がほとんどである。乳幼児のメディア利用実態を情報提示すると驚く。保育・幼稚園実習に出ていくと子どもたちの会話や様子から実感を持って戻ってくる。保育士、幼稚園教諭として自分は何ができるのか真剣に考えるようになる。

また、私自身も学生から子どもたちに人気のメディアをフィードバックしてもらい、共に考えることができる。個人的には、養成校の保育士課程、教職課程においては「子どもとメディア」の科目は必修化すべきだと考える。

②アニメーターやゲームクリエイターを目指す大学生への「子どもの発達」教育

一方で、アニメーターやゲームクリエイターを目指す芸術系の大学で「子どもの発達とメディア」を非常勤で受け持ち、12年目になる。例えば、アニメ番組を視聴し、ゲームをプレイする子どもたちの発達や心理状況などを考察することは、制作課程で必ず意識すべき要素だ。子どもが大好きなアニメやゲームをよりよく発展させていくため、あるいは発達にとってネガティブな要素を抑制することも制作者としての社会的責任である。

これらを踏まえて、青年期までの心身発達のプロセスと特徴、メディア接触・利用が及ぼす影響に関する主な説明理論と実証的研究、今起こっている問題、社会の対応等について講義している。メディア制作者としての倫理観、問題意識等を大学時代に醸成して、制作現場に出てほしい。

学生の傾向は、ここ数年で、子どもの成長や発達を十分配慮することにメディア制作側も責任を持って制作にあたらなければならないと考える学生が増えてきている印象はある。

写真2：『ピッケのつくるえほん© for iPad』をスクリーンに投影しグループで制作中

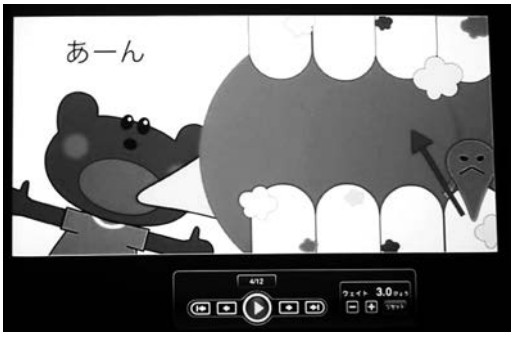

写真3：発表時のスクリーン画面（作品名「はをみがこう」）

将来、保育者の卵とゲームクリエイターの卵とが共同研究ができればよいと考えている。いずれも、学生の意識変化について定量的な調査をしていくことが今後の課題である。

（2）ICT 産業界と保育・教育界をつなげる

二つ目は、子どもも利用する社会インフラである ICT を提供する事業者と保育、幼児・児童教育、大学を含めた教育研究機関とをつなぐことである。これは子どもに十分配慮した ICT・メディア環境へと整えていくためには不可欠なことであるが、産業界側から保育・教育など学術世界へアプローチするのは案外敷居が高い。そこで産業界出身の自分が双方をつなぐ役割があると考えている。

①「CERO 年齢別レーティング制度」

2006 年より、家庭用ゲームソフトの「CERO 年齢別レーティング制度」[8] 審査基準等検討会に携わっている。この制度は、青少年の健全育成と社会の倫理水準の適正な維持を目的とし、国内で販売される家庭用ゲームソフトに推奨年齢を表示する制度であり、これを運営・実施する国内唯一の NPO 法人である CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）にて、レーティング審査基準をゲームメーカ各社の代表と共同で検討している。

CERO 年齢別レーティング制度は、保護者や保育者・幼児教育者の認知度が低い。また、ゲームメーカが、子どもが無条件に通信やインターネットを利用しないよう設定できるペアレンタルコントロール機能を提供しているが、家庭で設定がされていないなどの実態がある。これらは、保育所、幼稚園経由で啓発できるものと考える。

②「子どもたちのインターネット利用を考える研究会」

また、2008 年に発足した「子どもたちのインターネット利用を考える研究会」[9] は企画段階から携わっているが、ヤフー株式会社、ネットスター株式会社が主導で設立した。子どもたちがインターネット利用時のリスクを抑制し、有効活用するための施策や教育について主に保護者に情報提供すべく、子どもの心理発達、保育、教育の専門家と NPO、PTA、ICT 事業者が共同で検討し、実証的調査研究を基に具体的な取組みを提唱している。

ICT 事業者が ICT の社会的課題解決を目的に実施する CSR 事業のため実効性がある。具体的な提言として、「インターネットの段階的利用モデル」や、「地域密着型保護者向け教育啓発モデル」などがある。

報告書・成果物は全て web 上で無料公開しており、誰でもダウンロード可能である（写真４）。

（3）育児をする保護者とそれを支援する立場の人たちへの情報提供

三つ目は、育児中の保護者、保護者を支援・協働する立場にある教育ならびに生涯学習に携わる方々向けに、必要な情報をわかりやすく提供をしていくことである。

可能な限り、講演、寄稿、任意研究会への参画、メディア取材等に応じてきた。この利点は、依頼者がそれぞれの立場でその時に抱えている問題や不安、欲している情報等を直接見聞きし肌で感じられる点にある。依頼者に必要と思われる子どもとメディアに関連する研究や対策などの情報提供を行ってきた過程でいくつかの課題を見出した。

すなわち、１.多人数向け講演や寄稿など一方向の情報提供では一時的な効果しか見込めない、２.問題意識が高い保護者には情報が届くが、無関心な保護者には届かない（往々にして後者に届ける必要がある）、３.地域毎に文化、歴史、産業、新興住宅地などの特性がありそのなかで子どもは育っていることから、地域に根差した対策が必要、４.子どものメディアに対する態度・習慣は乳幼児期に家庭において形成されているため、就学前から保護者の自覚を含めて家庭での適切なメディア利用環境を整える必要があるがサポートができていないなどである。

この課題に対応するには、地域や家庭の事情等を考慮した、きめ細やかで連続した対応が求められるため、保育所（保育士）、幼稚園（幼稚園教諭）の役割が非常に大きいと考えている。

写真４：スマートフォンの安全利用と家庭教育のヒントをまとめた保護者向け教材

今後の研究の展望

（1）乳幼児の適切なメディア利用環境作りに向けた地域連携モデルづくり

地域を特定し、乳幼児や保護者の実態や問題点を捉え、保育者や幼児教育者への認知を促し、具体的に対応できる道筋を作りたいと考えている。

（2）児童文化財としてのメディアの評価

子どもに人気のゲームソフト、アプリ遊びの文化的価値について検討したい。

（3）その他の関心事項

①感覚的操作で現実感が得られるデバイスや VR システム利用時の発達への影響

タッチスクリーンを直接「指先」で「タップ」した時、その感覚を知覚するのと同時にアプリを変化させる行動システムでもある触覚の特徴が、使用者の現実感を増幅させると考えられている。自分の意思で、指で、アプリを動かせることは、子どもにわくわく感や学習意、挑戦心を芽生えさせるかもしれないし、一方で過剰使用を招くことも十分考えられる。今後、声や視線などの身体動作や感覚によるアプリや VR 操作が可能になり、発達著しい子どもたちが利用するとき、どのような感覚や現実感をもつようになるのか関心がある。

② VR ヘッドセット Oculus Rift などを子どもが利用する際のガイドライン等の必要性

2015 年は VR 元年ともいわれるが､外国製の VR ヘッドセット Oculus Rift など、没入感が非常に大きいデバイスが普及する前に、子どもが利用する際のガイドライン等を作成しておく必要性を感じている。

おわりに

2002 年に独立し、本業として「子どもとメディア」研究に取り組み始めましたが、研究者ではない私には「学会」はとても敷居が高い場でした。しかし、2003 年に設立された日本子ども学会は、母校である白百合女子大学で設立総会が開催されたこと、宮下孝広先生をはじめ多くの尊敬する先生方がおられたことで、私にとっては安心できる唯一の学会であり、勇気と学びを頂いてきたのだと思います。

これらを実感したのは、2014 年 9 月 27 日～ 28 日に再び母校で開催された、第 11 回子ども学会議においてでした。専任で大学教員になってから初めて訪れた母校でした。宮下孝広先生の実行委員長のもと､「文化的・社会的存在としての子ども」のテーマで用意された講演、シンポジウム、ポスター発表、懇親会は本当に興味深く、多くの刺激と学びを頂きました。

本稿の『「子どもとメディア」との出会いからこれまでの経緯』で報告しました活動の多くは、子ども学会の会員である先生方にご協力頂き、取材やフォーラムへのご登壇、調査研究へのご指導、ご鞭撻を頂くことで成し得たことです。この場をお借りして改めまして御礼申し上げます。

今回、チャイルドサイエンスの「子ども学研究」に寄稿するにあたり、自らの活動を整理し、次のチェレンジを確認する機会を頂きましたこと、心より感謝いたします。有難うございました。

〈参考・引用文献〉

1) 笠原章子 , 1998, バーチャル情報化社会の現状と課題 －情報・通信テクノロジーとの真の共栄をめざして－ , 特集 : 仮想現実 1, 白百合女子大学児童文化学会論文集Ⅸ , Pp9-60.
2) コナミプロジェクト , 2002, テレビゲームの子どもの視覚と脳に及ぼす影響に関する文献研究
3) 七海陽 , 2002, 佐藤家のデジタル生活　子どもたちはどうなるの？ , 草土文化 .
4) 森昭雄 ,2002, ゲーム脳の恐怖 , NHK 出版 .
5) 構想日本（Japan Initiative）, 第 67 回 J.I. フォーラム『情報メディア社会－どうなる？！子どもたち　～ IT･メディアは脳を“壊す“のか？　子どもの育ちを考える』, 2003.1.28
6) 七海・坂元 , 2003, テレビゲームが人間の脳に与える影響についてのインタビュー調査 , ゲームソフトが人間に与える影響に関する調査報告書 , Pp.2-31 ～ 2-104.
7) 笠原章子 , 2003, 情報化社会と子どもたち ～情報メディアが子どもに及ぼす影響探求を通じて , 白百合女子大学児童文化研究センター研究論文集「児童文学研究大会」別冊特集号 , Pp99-102.
8) CERO 年齢別レーティング制度 , http://www.cero.gr.jp/rating.html(2015.3.11 閲覧)
9) 子どもたちのインターネット利用を考える研究会 , http://www.child-safenet.jp/（2015.3.11 閲覧）

謝辞：『ピッケのつくるえほん © for iPad』は株式会社グッド・グリーフ代表取締役の朝倉民枝氏に許可を得て使用ならびに本稿に掲載させていただきました。