

ネット依存が道徳性の発育に及ぼす影響  
——〈他なるもの〉との関係、および〈自己〉との関係の喪失——

後藤 雄太

北海道情報大学

The Bad Influence of Internet Addiction on Morality of Japanese Youth:  
Loss of Relationships with Others and Oneself

Yuta GOTO

Hokkaido Information University

平成27年11月

北海道情報大学紀要 第27巻 第1号別刷

## 〈論文〉

**ネット依存が道徳性の発育に及ぼす影響**

——〈他なるもの〉との関係、および〈自己〉との関係の喪失——

後藤 雄太\*

**The Bad Influence of Internet Addiction  
on Morality of Japanese Youth:  
Loss of Relationships with Others and Oneself**

Yuta GOTO\*

**要旨**

本稿の目的は、ネット依存が「青少年における道徳性の発育」に与えると危惧される悪影響について考察することにある。その際、考察の主眼は、道徳性の基礎要素としての「関係」の喪失に置かれている。まず前半では、この社会を構成する人々たちをはじめ、文化、歴史、自然、といった、人間を包み込む〈他なるもの〉と関係していく力の喪失について論じている。また、それと関連して、ケータイ・スマホによる「危険な他者・情報」との安易な接触が深刻化させた諸問題——いわゆる「援助交際」や有害情報の蔓延をはじめとする——にも言及している。続いて後半では、自己を省みる、自己を鍛える、自己を治める、といった「自分自身への働きかけ」の力——すなわち、自己が自己へと関係していく力——の喪失について論究している。

**Abstract**

This paper aims to analyze how Internet addiction exerts a bad influence on morality of Japanese youth. I particularly pay attention to the loss of “relationships” which I regard as the basic factor of morality. First, I discuss the loss of ability to have a relationship to “others”, e.g. individuals of whom our society consist, culture, history, and nature, etc., by that human being are surrounded. In connection with this, I refer to several problems, e.g. child prostitution, and the spread of obscene information, which are getting worse by easy access to dangerous others and harmful information through cell-phone and smart phone. Then, I discuss the loss of ability to have a relationship to “oneself”, i.e. one’s own ability to have an effect on oneself, e.g. self-reflection, self-discipline, and autonomy, etc.

**キーワード**

ネット依存(Internet addiction) 道徳(moral) 倫理(ethics) 関係(relationships)

\* 北海道情報大学医療情報学部医療情報学科准教授, Associate Professor, Department of Medical Management and Informatics(Dept. of MMI), HIU

## 1 はじめに

携帯電話（以下、「ケータイ」と略記する）、そしてスマートフォン（以下、「スマホ」と略記する）の普及とともに、現代人——特にヘビーユーザー層である青少年——におけるネット依存が、日本社会においてもようやく深刻な社会問題と見なされ始めている。2012年秋に行われた厚生労働省科学研究の調査によれば、ネット依存が疑われる中高生は、全体の8.1%にのぼり、その数は実に約52万人と推計されている（大井, 2013）。そして、その依存性の高さはアルコールや薬物への依存に匹敵するという、精神科医からの指摘もある（岡田, 2014）。

本稿の目的は、こうしたネットへの没入が「青少年における道徳性の発育」に与えると危惧される悪影響について考察することにある。考察の主眼は、道徳性の基礎要素としての「関係」の喪失に置かれている。

まず前半では、この社会を構成する人々はもちろんのこと、文化、歴史、自然、といった、自らを包み込むく他なるもの>と関係していく力の喪失に焦点を当てる。また、それと関連して、ケータイ・スマホによる「危険な他者・情報」との安易な接触が深刻化させた諸問題——いわゆる「援助交際」や有害情報の蔓延をはじめとする——にも言及する。

続いて後半では、自己を省みる、自己を鍛える、自己を治める、といった「自分自身への働きかけ」の力——すなわち、自己が自己へと関係していく力——の喪失について論究する。

## 2 <他なるもの>と関係していく力の喪失

### 2-1 ネット依存の最大要因としての「友だち至上主義」

そもそも、どうして青少年たちは、ここまでケータイ・スマホに魅せられ、没入しているのか？ 彼らのケータイ・スマホへの没入の背景には、「友だち至上主義」「コミュニケーション至上主義」とでも言うべき傾向がある。

この傾向は、様々な調査データから読み取ることができるが、以下にいくつか挙げておこう。まず、内閣府『平成27年版 子ども・若者白書』によれば、「大切だと思うこと」は何かという問い（選択肢から複数回答）に対して、「健康である」に次いで多かった回答は「友達がたくさんいる」であった。しかも、その回答数は「勇気を持っている」「人のいやがることをすすんでやる」「勉強ができる」「いろいろなことを知っている」といった項目の回答数に比べて圧倒的に多く、約6割の子どもたちが選択している（内閣府, 2015）。また、2009年に内閣府が行った「国民生活選好度調査」によれば、「幸福度を判断する際、重視した事項」として、約6割の若者（15歳～29歳）が「友人関係」と答えており（複数回答）、上の世代と比べて突出して高くなっている（内閣府, 2010）。こうした友人関係重視の傾向は、特に1990年代後半あたりから、顕著になってきた。このことを示すデータとしては、例えば内閣府「世界青年意識調査」がある。この調査によれば、充実感や生きがいを感じる時として「友人や仲間といるとき」を挙げている若者が増加傾向にあり、1970年には38.8%だったが、1998年以降は74%前後で高止まりしている（内閣府, 2009）。<sup>1)</sup>

また、以上のような調査データに加え、特に2000年代以降に流行した「若者言葉」には、友人関係やコミュニケーションにまつわるものが異様に多いことにも注意を払う必要がある。例えば、「空気が読めない人」を意味する「KY」、「コミュニケーション障害」を意味する「コミュ障」、「異性に好かれない人」を意味する「非モテ」、「ひとりぼっち」を意味する「ぼっち」といった語群である。また、「便所飯」というスラングは、「学食でひとり昼食をとる

<sup>1)</sup> 他にも、青少年における友人関係偏重を示す一例として、地方の若者における「地元志向」の高まりが挙げられる。注意すべきは、彼らが言うところの「地元」の人間関係というのは、あくまで友人関係と家族関係に限定されており、地域社会における人間関係は除外されていることである（阿部, 2013）。さらに、宮本(2009)によれば、友人関係の偏重は、伝統的に女子に強く見受けられる傾向だったが、近年では、性差がなくなっているという。

姿を見られることによって、周囲から友だちのいない人間と思われたくないため、トイレの個室に隠れて食事をする」を意味する。さらに「スクールカースト」というスラングは、「教室・学校内における人気、友人の多寡を基準にした序列・差別構造」を意味している。言うまでもなく、これらの言葉のいずれもが、「友人がいないこと、周囲にうまく溶け込めないこと、孤独であること」への侮蔑を含意した言葉である。そして、何より注意すべきことは、これらの言葉は、大人による一方的なレッテル——かつての「新人類」や「ゆとり」のような——ではなく、青少年のあいだから自然に生まれ出てきた自己規定的な言葉だということである。自己規定的である分、彼らの生きる現実を巧みに描き出してくれているように思われる。

さて、以上の事実が示しているように、現代の青少年にとって何より大事なものは、「友だち」なのであり、その有無や多寡によって彼らの生活の充実感や自己肯定感は大きく左右される。それゆえ、彼らは友人関係の構築・維持・拡大に膨大なエネルギーを投入することになる。

友人関係を和やかに保つため、彼らにおいて最重要視されるマナーが「空気を読む」ことである。すなわち、互いの顔色を伺いあい、うまくその場の「ノリ」に合わせることで、場の雰囲気を楽しく盛り上げること、波風を立てないこと、決して「上から日線」に立たないこと、等に細心の注意が払われる。

こうした友だち至上主義という背景のもと、互いの結びつきを確認し合うために、今や必要不可欠になっているアイテムがケータイ・スマホというわけである。彼らは、学校外でもメールやSNSを通して、常に仲間とつながり続けようとする。言うまでもなく、インターネットは本来ならば、世界中の多様な人々との交流を可能にするツールではあるが、実際のところ青少年がネットを通して交流しているのは、主に顔見知りの友人であり、学校の仲間たちである（土井, 2008）。そもそもメディア史を振り返ってみても、ケータイというメディアは、1990年代半ば頃から、友人たちとの「コミュニケーションツール」として——ポケットベルを継承するものとして——

若年層から爆発的に普及していったメディアであった。すでに当時から指摘されていたように、青少年たちにとっては「フルタイム・インティメイト・コミュニティ」（仲島ほか, 1999）を維持するためのツールが、ケータイであり、スマホなのである。

そして、こうした状況は徐々にエスカレートしていき、現在では少なからぬ青少年たちが依存症的な状態へと陥ってしまったわけである。このことに関連するデータも、いくつか挙げておこう。冒頭でも言及した厚生労働省科学研究所の調査によれば、平日に学業以外の時間で、中学生の5人に1人、高校生の3人に1人は、1日3時間以上ネットを使用しているという（大井, 2013）。特にヘビーユーザーの多い女子高校生にいたっては、1日に平均7時間ケータイ・スマホを利用しているという調査結果もある（デジタルアーツ株式会社, 2015）。なお、現在若者たちのあいだで最も頻繁に利用されているSNSであるLINE——これは、代表的なSNSの中でも最もクローズドな性質を有するがゆえに、「フルタイム・インティメイト・コミュニティ」を築くことが極めて容易なのであるが——の利用者は、総務省（2014）によれば、10代で71%、20代で80%に達する。

もちろん青少年たちは、ケータイ・スマホを通して既知の友人関係にのみ没入しているわけではない。遠藤・墨岡（2014）によれば、ネット依存者は、大きく2つのタイプに分けられる。まず一つ目のタイプが、これまで本論で言及してきたような、ケータイ・スマホを通して主に現実世界の仲間との交流に没入する「モバイル型」である。そして、もう一方のタイプが「インドア型」である。こちらは、主に自宅からパソコンや家庭用ゲーム機などを通して、特にオンラインゲームに没入するタイプであり、SNS普及以前はネット依存の主流を占めていたタイプである。現実世界へのコミットメントに関して、前者は積極的、後者は消極的であるという点において、両者は対照的なタイプではある。しかし、オンラインゲーム依存に陥る大きな要因の一つは、SNS依存の場合と同様、やはり「コミュニケーション至上主義」「友だち至上主義」であることに注意を払わなくてはならない。オンラインゲーム中毒者のほとんどは、

ゲームをひとりでプレイしているわけではない。彼らは、単にゲームそれ自体だけでなく、ゲームを通して「他のプレイヤーたちとのコミュニケーション」を楽しんでいるのである。多くのオンラインゲームにおいて、プレイヤーは数人でチームを作りプレイする。そして、そこで生まれた仲間意識や、チームにおける役割に対する義務感ゆえに抜けられなくなってしまうというのが、オンラインゲーム中毒の典型的パターンである。特に、現実世界において友人関係を結べていなかったり、何らかの不全感を抱いている者は、オンラインゲームの世界により魅了されやすいようである。非日常的な舞台で仲間とともに冒険や戦闘などの様々なミッションをクリアしていくことに、現実世界では味わえないような一体感や高揚感、そして使命感を感じるようになる。また、上達すればするほど、他のプレイヤーからの注目や賞賛を浴びることになり、時には「神」扱いされることさえある。こうして、ゲームの世界こそが「自分の本当の居場所」になってしまうのである(遠藤・畢岡, 2014; 樋口, 2014)。竹野(2015)も、若年層は、オンラインゲームに「自尊感情」の充足と「承認」を求めていると結論付けている。

## 2-2 公共意識の衰退へ

ネット依存、ひいてはその大きな要因の一つである「友だち至上主義」がもたらす悪影響——特に「道徳性の発達」に対する悪影響——のひとつとして、まずは「公共意識の衰退」が挙げられる。

社会学で言うところの「結合定量の法則」によれば、人間が他者と持つことのできる人間関係の量は基本的に一定である。人間ひとりが他者に費やすことのできるエネルギーや時間は有限なのだから、友人関係に青少年たちのエネルギーが集中すればするほど、「友だち以外の人間」とのつながりは断たれていく。友人以外の人間は、あたかも存在しないかのように扱われ、配慮の対象とはならない。時に、驚くほど冷酷な行動や失礼な態度をとってくることもある。「仲間以外はみな風景」(宮台, 1997, p.189)というわけだ。他者をあまりにも安易に選別し、仲間以外の人間は、単なる異物、ノイズとして排除していく。

こうした公共空間への無関心ぶりが最も分かりやすい形で表れているのが、近年マナー違反として大きく問題視され始めている「歩きスマホ」、すなわち歩行中のスマホ利用であろう。単に通行を妨害しているばかりでなく、他の歩行者や視覚障害者にぶつかってケガを負わせたり、本人が駅のホームから転落するといった事故も報告されている。彼らの関心はスマホの画面に集中し、その配慮が周囲に向けられることはない。道という公共空間を共にしているはずの他の通行者たちは、彼らにとって、まさに「風景」にすぎないのだろう。

SNS 利用に際しても、「自分の仲間からしか見られていない」と思い込んでしまっているためであろう、平気で誹謗中傷や個人情報などを投稿してしまう。2013年には、様々な悪ふざけの行為——例えば、バイト先のコンビニの冷凍庫に寝そべる、駅のホームの線路の上に降りる、遊園地でジェットコースターから身を乗り出す、パトカーの上に乗る、など——を撮影した画像・動画を投稿してしまい、その結果「炎上」を招き、自らの個人情報をネット上に晒されてしまうという事件が多発し、大きく報道もされた。おそらく投稿した若者たちは、自分の友人たちを楽しませるため、すなわち「仲間ウケ」をねらって、特に悪気もなく——それどころか、ある種の「善意」から——投稿したにすぎなかったのだろう。しかし、彼らには、「仲間以外の人間からの眼差し」に対する感受性が決定的に欠けていたのである。

さらに悪辣な事例を挙げよう。2008年に秋葉原で起きた通り魔事件の現場は、被害者たちが倒れる路上の様子をケータイのカメラで撮影する野次馬たちで溢れた。なかには動画サイトを通して実況中継を始める者さえいた。彼らにとっては、被害者たちが流血し苦しむ姿でさえ、仲間内で盛り上がるための「ネタ」に過ぎないのだろう。

以上に挙げた諸事例は、「ケータイを利用する際の公共意識の欠如」を示すものであるが、言うまでもなく、公共意識の欠如が見受けられるのは、直接ケータイを利用している場面に限らない。例えば、授業中の私語・居眠りやいじめ、「荒れる成人式」などの例が挙げられる。これらの例におい

ては、必ずしも直接ケータイが利用されているわけではない。しかし、日頃のケータイへの没入によって内向きに「折り癖」のついたメンタリティが、多少なりとも関係していることは否めないだろう。

ところで、誤解のないよう、ここで強調しておきたいが、ケータイの普及が原因で「公共意識の衰退」が起こったと本稿は主張しているわけではない。「公共意識の衰退」ひいてはその背後にある人間関係の「内閉化」それ自体は、すでに1990年代半ば頃から、現代日本における青少年の人間関係の在り方の際立った特徴として、「島宇宙」(宮台, 1994)、「村社会」(NTTアド, 2000; 浅羽, 2001)<sup>2)</sup>、「みんなぼっち」(富田ほか, 1999)などといったキーワードによって、多くの論者から指摘されてはいた。例えば教室内でも、4月の早い段階で、数人の似たタイプの者同士で友だちグループを作り、その友だちグループ内のみ人間関係を固定してしまい、各グループ間は没交渉となってしまうといった具合に――。

それでは、そもそもこうした人間関係の「内閉化」はなぜ生じたのだろうか。明確な原因を特定するのは困難であり、本稿では詳論できないが、青少年に対する、いわゆる「社会的包摂」の弱化は大きな要因として挙げられるだろう。

少なくとも現段階で言えることは、ケータイの普及は、人間関係の「内閉化」の直接的原因ではないものの、そうした傾向を強化し加速していく役割を担ってきたのは間違いないということである。もともと社会に存在していた、人間関係を「内閉化」していくという志向が、内閉化の促進・徹底を可能にするツールとしてケータイを見出し、爆発的に普及させるとともに、SNSをはじめとする「つながる」ための様々な技術やサービスを発展させてきたのだろう。

ケータイの普及を一要因とする内閉化の進行によって、青少年における「世界との断絶」は深まっていく。そして、その断絶は、仲間以外の他者との関係の断絶にとどまらない。社会問題や時事問題、さらに私たち人間を包み込む文化・歴史・自然な

どといった、より広大な世界への無関心にもつながっている<sup>3)</sup>。おそらく、そうした無関心は、昨今の学力低下や読書離れ<sup>4)</sup>の一要因にもなっていると推測される。

1990年代のインターネット普及期には、ネットこそは、世界中の多様な人々との交流を可能にし、「グローバルヴィレッジ」を実現するツールとして持て囃された。しかし、少なくとも現時点では、皮肉なことに、ネットはむしろ正反対の役割を果たしていると言わざるをえない。すなわち、人々を閉じられた小集団へと分断していく、というのが、現時点でのネットの主な役割になってしまっている。インターネットは、現実世界では出会いにくいような「同じ趣味や関心を持った仲間」を容易に見つけることを可能にしたため、ネット上では、趣味のページなど「同質の人間の内閉的なコミュニティ」が乱立している。また、例えばツイッターでは、自分と似た嗜好・思想の人だけフォローすれば、タイムラインは自分好みの発言で埋め尽くされるため、あたかも自分は「多数派」に属しているかのように錯覚できる。さらに世界情勢を見ても、ネットは、地理的な条件を問わず、同民族や同宗教、同イデオロギーの人々が結束することを容易にしたため、むしろ現在のナショナリズム、テロリズムの後押しをしてしまっている面もある。<sup>5)</sup> 昨今社会問題になっているヘイトスピーチの蔓延も、こうしたネットの排他的性質と決して無関係ではないだろう。

さて、本来ならば、こうした内閉化という風潮に抗し、主に学校が公共意識を育む役割を担わなくてはならないわけだが、今や学校も機能不全を起こしている。教師でさえも「友だち至上主義」には逆らえない。「上から目線」から子どもを叱るなど、も

2) 近年では、原田(2010)にも見受けられる。

3) 誤解のないよう急いで付言しておけば、「昔はよかった」「昔に帰れ」と本稿は主張したいのではない。かつての日本人が主に依拠していた人間関係——「世間」「地域」「会社」などは、現代の若者が依拠する人間関係に比べて、あくまで「相対的に」大きかったに過ぎず、「排他的」という性質から自由であったわけではないからである。

4) 全国大学生協連(2014)によると、大学生の40.5%が、一日の読書時間をゼロと回答した。

5) このことを早い時期から指摘していた論文は、大澤(1999)である。

ってのほかである——場の空気を乱すことほど「悪い」ことはないのだから。本来ならば、「異質な他者」として、子どもたちに公共意識を身に着けさせなければならない立場にある大人たちが、子どもたちの顔色を伺い、媚び諂い、「ノリ」に合わせて、子どもたちの「お友だち」「よい人」になろうとする。このような教師の無力化は、結果的に教室を無法地帯にし、「いじめ」の発生要因の一つにもなっている。担任が生徒に友だちのように接する「なれ合い型」の学級の方が、担任が厳しい「管理型」よりも、いじめが発生しやすいという調査報告もある（河村, 2007）。上っ面の「やさしさ」ゆえに、その裏では、度し難い残酷さがはこびってしまっているのである。今や学校は、彼らの「プライベートルーム」の延長にすぎず、未来のクレーマーやモンスター——自分の「権利」ばかり過剰に主張し、公共世界へ配慮しようとしないう人間——を養成する場へと墮しつつある。

### 2-3 他者との〈距離感覚〉の喪失 ——危険な他者や情報との接触がもたらす諸問題

以上に見てきた人間関係の内閉化は、青少年たちが危険な他者や情報と安易に接触してしまう背景のひとつにもなっていると考えられる。この社会には、多種多様な人間や情報が存在している。残念なことではあるが、そこには悪人や悪質な情報も少なくない。同質の人間との関係に引きこもってきた青少年たちには、そうした世界の闇の部分に対する注意力が欠如しているため、いとも簡単に危険な人間——特に、甘言を弄して、自分を「承認」「理解」してくれていると青少年を錯覚させるような人間——や有害な情報に接触してしまう。そこには、他者や情報との適切な〈距離感覚〉の喪失が見受けられる。

そして、ケータイ・スマホというメディア特有の性質が、危険な他者や情報との安易な接触を加速させている。すなわち、ケータイとは、単に「携帯可能な電話・端末」であるだけでなく、「個人専用の電話・端末」でもあるという点に、その大きな特質がある。電話普及の歴史を振り返れば、それはまさに「パーソナル化」の歴史であ

った。かつては業務用であった電話が、1970年代に各家庭に普及していく。1980年代後半あたりからはコードレス電話が普及していき、電話機は、さらにプライベートな領域である各個室へと入っていく。そして遂に、1990年代後半のケータイの普及によって、電話機は、完全に個人専用のもとなったわけである。こうして、完全に個人専用のもとなった電話機であるケータイは、その特質ゆえ、従来であればアクセス困難であった危険な他者・情報とも容易にアクセスすることを可能にしまった。すなわち、ケータイは、周圀の人間の目の届かないところで、子どもたちが直接的に他者と結びつくこと（いわゆる「ダイレクトリンク」）を可能にしたため、家族・学校・地域などによる保護が及びにくくなってしまったのである。

そして、そのことが、周知の様々な犯罪やトラブルにつながっているわけである。犯罪・トラブルの典型例は、児童売春であろう。もちろん、歴史を振り返ってみれば、売春相手を探すためのメディアとしては、ケータイの普及以前にも、テレクラやダイヤル Q2 が存在したわけではあるが、ケータイはそれらよりも売春相手へのアクセスを容易にすることによって、裾野を広げていくことになった（下田, 2014）。もちろん、売春のみならず、ネットでの出会いが、恐喝や暴行、最悪の場合には殺人へとつながっていく事例も報告されている。

違法薬物の入手にしても、従来であれば、いわゆる不良やヤクザなどとのつながりがなければ困難であったわけだが、今やネット経由で「普通の子」でも人手可能な状況になってしまっている。

いわゆる「ネット心中」も、このネット時代ならではの事件と言える。現実世界では、自殺志願者同士が出会うことはまずありえないが、ネットを用いれば、いわゆる「自殺系サイト」等を通して出会ってしまう。

危険な人間との出会いだけでなく、有害な情報へのアクセスもケータイは容易にした。有害情報の代表格とも言えるわいせつ情報にしても、現代にあつては、たとえ小学生であっても無修正のわいせつ動画を容易に閲覧できる環境になってしまっている（竹内, 2014）。

かつてならば、子どもたちは、周囲の大人たちに見守られつつ、信頼できる他人や情報を「見る目」を養っていき、少しずつ外の世界へと歩み出していった。ところが、今では、まだそうした力を修得していないにもかかわらず、ケータイさえあれば、外の世界へといきなりダイレクトにつながってしまえる。

ケータイとは、単に家庭での学習時間のみならず、人間関係における適度なく距離の取り方を「学ぶ時間」をも子どもから奪い去っているメディアなのである。

### 3 自己と関係していく力の喪失

前節では、内輪の人間関係への没入により、「公共意識の喪失」という問題が起きてしまっていることを指摘してきた。しかし、実のところ、青少年の人間関係において断たれてしまっているのは、友人関係以外の「外部世界とのつながり」だけではない。

人間とは、他者とのみならず、自己自身とも関係している存在者である。すなわち、自分自身と向き合い、配慮・世話（ケア）していくことによって、自分の考えなどを「深め」ていったり、自分の能力などを「高め」ていったりするのが人間である。

しかし、現代の青少年たちは、多くの時間を群れて過ごしているため、「自己との関係」も断たれてしまっている。彼らにおける関係性は、いわば「水平方向」にだけでなく、「垂直方向」にも断たれてしまっているのだ。ケータイは、孤独な時間を奪うことによって、「自己との関係」をも喪失させている。彼らの自己は放置され、本来の意味で大切にはされていない。

以下では、この垂直方向における断絶について、①自己を「深める」力の衰退と②自己を「高める」力の衰退との二つに分けて言及していく。

#### 3-1 自己を「深める」力の衰退

人間が成長していくためには、今現在の自己を省みて、問題点を発見し、何らかの対処をしていくことが必要である。しかし、常に友人とつながり続けることによって自己と向き合おうとはしないがゆえに—

—しかも、その友人たちは、多くの場合、互いの御機嫌をとりあうだけの「イエスマン」であるがゆえに—自分の中に「反省回路」が形成されていかなくなる。すなわち、自分の中にあるマイナス部分を見つめ、それを克服するなり、そのことが無理ならば上手くなだめて共存していくなりといった「自己との付き合い」の力が育っていないのである。

こうした力の衰退ゆえであろうか、教師から注意されても、わが身を振り返ることなく、自らの不明は棚上げしたうえで、「みんなやっている」「なぜ自分だけ叱るのだ。不公平だ」といった類の反論をしてくる子どもが増えているという現場教師からの声もある（齋藤, 2008）。こうした反省回路を欠いた子どもは、先に言及したように、クレーマー・モンスターの予備軍となっていく恐れもある。

さらに、自己観察の欠如は、分不相応なプライドをどんどん膨らませていく要因にもなりうるだろう。今現在の自分の感性や価値観を絶対視し、自分が不完全で無知な存在者であることに無知となり、傲慢になっていく。自分のなかのマイナスの部分、都合の悪い部分といった「内なる他者」ときちんと向き合っていく力の弱さは、今後の人生を生き抜くことにひどく困難をもたらすかもしれない。なぜなら、人生のなかには、自分自身が自分自身にとって受け入れがたい存在になっていくような時—例えば、失業、失恋、離婚、老い、病、死、等々—が、避けがたく訪れるからだ。都合の良いセルフイメージを作り上げてきた人間にとって、これらの試練は相当耐え難いものとなるだろう。

自分ときちんと向き合っていく力の弱さは、前節において論究したところの、異質な他者や自分の関心外の情報といった「外なる他者」と向き合っていく力の弱さとも、おそらく連動している。人間は、自分自身が他の誰とも違う孤独な存在者であり決して他と同一的な存在者ではないという自覚、すなわち「ひとりの人間」としての自覚がなければ、他者たちのことも各別各異の「ひとりの人間」として見る事ができない。「さびしさ」「かなしみ」といった、一見ネガティブな感情は、本来ならば、人間の倫理を深いところで支えている



重要な感情なのであるが(竹内,2009)、現代人、とりわけ若者たちはそうした感情を「重い」「暗い」「病んでいる」と忌避する傾向がある。若者たちは、悩み事を友人には相談しなくなっているという(土井,2014)。なぜならば、そういった(一見)ネガティブな感情を友人に露わにすることは、彼らにとって、ノリをこわす、空気を読まない「悪しき行為」だからである。「ひとりの人間」としての自覚がないところ、「仲間」たちとの「つながり」の白けた明るみの背後には、あの残酷で陰湿な二分法が常に潜んでいる。

### 3-2 自己を「高める」力の衰退

次に、自己を「高める」方向性について言及したい。ここで自己を「高める」とは、自らの教養や技能を磨きあげていき、新たな自己へと変貌していくことを意味している。

四六時中仲間と群れていたり、SNSやゲームでつながりあっているのは、教養や技能は高まっていかない。学習や練習のための十分な時間が確保できないからである。すでに前節で触れたように、平日に学業以外の時間で、中学生の5人に1人、高校生の3人に1人は、1日3時間以上ネットを利用している。また、たとえ学習中であっても、ひっきりなしに新着メッセージの知らせ等が入ってきて、学習時間は分断され、集中が妨げられる。昨今の学力低下の一要因として、「仲間以外への無関心」という心理面での要因を前節で指摘したが、まずは何より、こうした生活習慣こそが大きな要因となっているように思われる。実際に、例えば「全国学力調査」の結果とケータイ・ゲームの利用時間の相関関係を見ても、当然のことながら、ケータイやゲームをする時間が長い子どもほど、成績も低い(国立教育政策研究所,2014)。

また、近年、教育現場ではグループ学習がやたらともてはやされているが、その効果を疑問視する声もある。例えば評論家のスーザン・ケインは、心理学者のアンダース・エリクソンによる調査結果等に依拠しつつ、様々な分野において、優れた者ほど「個人練習」により多くの時間を割いていることを指摘している。ケインによれば、孤独な時間こそが「集中的実践」(Deliberate

Practice)を可能にし、驚異的な成果をもたらす原因となっているのである(Cain,2012)。筆者自身の指導経験から言っても、学生に一定以上の基礎学力がなければ、集団学習は「雑談」の機会、そして学生同士の質美——例によって、「空気」を読んだうえでの——によって「自己満足」に陥らせる機会にしかない。スマホ所有のメリットとして、LINEを通して勉強を教え合ったりできることを声高に主張する——特にスポンサーである親に対して——子どもも多いが、実際のところ、雑談に流れてしまい、勉強の妨げになっていることを告白する者もいる(遠藤・巖岡,2014)。また、竹内(2014)によれば、スマホを所持している中高生の約半分(46.4%)は、勉強に自信がないと答えており、スマホ不所持の学生(22.1%)の倍以上の割合となっている。集団学習の意義を全面的に否定するつもりはないが、やはり学習や修練の基本は「ひとり努めること」にあるのではないか。

しかし、現代の青少年のなかには、「地道な努力」を蔑視する傾向が強く見られることも懸念される点である(齋藤,2008)。必死に努力する人間は、「痛い奴」「余裕のない奴」として嘲笑われる。例によって、「仲間」同士で、互いの向上心を牽制しあい、足を引っ張り合い、「なかよく」低きへと流れていくことによって、互いの安心を保っているわけだ。

また、こうした向上心の喪失ゆえ、今や学習意欲は、各々が自らの内奥から引き出してくるものではなく、教師によって生み出されなければならないものになった。教師はエンターテイナーとして、「面白く」「分かりやすく」授業をし、「学生の興味・関心を引き」、「勉強していただく」ことが求められるようになった。子どもたちは、「やる気が起きないのは、授業が楽しくないからだ」と言う。しかし、自己の内的な意欲までも他者からのコントロールに委ねているという点で、これはむしろ「徹底的な家畜化」ではないのだろうか。子どもたちは、厳しい教師に対して「強制だ、押しつけだ」とクレームをつける。しかし、娯楽・サービス産業の圧倒的支配による、もっと深刻なレベルでの「強制」「押し付け」が自らを蝕んでいることには気づくことはない(実は、そうした事実気づくた

めの洞察力を与えてくれるのも「学習」なのだが)。

そもそも、学習というのは基本的に楽しくないものである。学びは娯楽とは違うのである。しかし、たとえ楽しくなくても、世の中には知らなくてはならないこと、考えなくてはならないことが数多く存在する。もちろん、「学ぶ喜び」は疑いなく存在する。しかし、それはある程度の修練を積んだ者だけに訪れるかもしれない僥倖に過ぎない。「楽しみ」それ自体は学ぶ目的ではない。学びとは——「労働」がそうであるように——他者や社会全体に貢献するために為されるという側面も有する。高められた教養・スキルは、閉じられた「仲間」から自らを解き放ち、より広い世界へと結びつけていってくれるのである。「学び」が蔵する公共性の軽視は、現在の青少年における主流の労働観——すなわち、理想的な仕事とは、自分の「やりたいこと」「夢」を実現することだという、美しく響くが、その実、自己中心的で欲望主体の労働観——にそのまま地続きとなっているように思われる。

さらに言えば、学んでいく営みそれ自体に、社会性の育成機能が埋め込まれている。すなわち、学ぶとは、自分の好みや価値観をとりあえず脇に置いて、さまざまな事実や多様な見解を理解していく営みであり、その意味で、自己中心的な視点を矯正していく機能を有しているのである。にもかかわらず、自分の好みや価値観に合致しないからといって最初から学ぶことを放棄し、それを正当化——「個性」や「自分らしさ」等といったマジックワードによって——し続ければ、いつまで経っても学力も社会性も身につかず、「自分という檻」に閉じ込められたままだろう。

青少年の人間関係における近年の傾向のひとつとして、いわゆる「キャラ化」——すなわち、仲間内で各々が固定的な「キャラ」を演じることによって、人間関係の安定化をはかる——が指摘されている(土井, 2009)。そこに見受けられるのは、「今の自分から変わりたくない/変われない」「他のメンバーも変わらせない」というある種の「頑なさ」である。しかし、学びとは、本来は、自らを変貌させていくこと、「自分という檻」から脱出することを志向

するものである。「キャラ化」もまた、青少年たちの成長を阻害する一因となっていることが懸念される。

#### 4 むすびにかえて ——反時代的考察

本稿のようなケータイおよびそのヘビーユーザー層である青少年のライフスタイル——殊に彼らの道徳性——に対する批判的な考察には、各方面からの少なからぬ反発が予想される。それゆえ、そうした反発に対して、最後にひとこと言及しておくことにする。

まずは、本稿における主な考察対象である青少年たちからの反発に対して——反発するのはもちろん結構だが、まずは「自分とは異なる見方をする人間の考え」にも耳を傾け、熟考したうえで「反論」をしても遅くはないのではないか。本論でも触れてきたように、「自分のことを批判する者、意見する者はすべて悪」と見なし、すぐさま耳を塞ぎ、心を閉ざしてしまうという排他的な構え自体が、ネットへの没入を含む現代の若者文化によって育まれたものとしたらどうか？そして、そうした構えが、周囲はもちろん、なにより自分自身のためになっていないとしたらどうか？感情的な好悪はとりあえず脇に置いて、いま自分が置かれている状況を冷静に分析してみることから始めてみてはどうだろう。

また、現代の日本社会にあっては、子ども・若者たちへの共感に溢れた「やさしい大人」「理解ある大人」たちからも反発を受けることだろう——何より、ケータイ世代自身がすでに保護者になりはじめている。しかし、その「やさしさ」は、「子ども・若者たちから嫌われたくないから同調しておく」という単なる自己保身から来ているものではないのか？そのことを常に厳しく自己検証していく必要があるように思う。他人に対して同調的・迎合的であることが時代の「空気」になっているが、そうした時代の風潮に流されているだけで、結果的には社会における「大人の役割」を放棄し、子どもの成長を阻害しているだけではないかと——。

さらに言えば、拝金主義的な現代社会に

において、ビジネス上の勝者であるケータイ業界——ひいては「成長戦略」を唱え続ける国家——からの見えない圧力に屈し、ケータイに依存させられ、「餌付け」されているに過ぎないのではないかと自問していくことも必要だろう。すなわち、私たち大人は、単に子どもたちに迎合するのみならず、その背後にある、経済至上主義・技術至上主義的な社会に煽られ、子どもたちもろとも、この社会を稼働していくためのコマとして動員させられているだけではないのかと。

——かつてソクラテスは、人々の神経を逆撫でするような哲学的活動を行う自らを「虻」になぞらえた。本稿は、単にひとりの大人としてだけでなく、「虻」である哲学者として、現代日本社会における「魂への配慮」について論じたものである。

#### 参考文献

- [1] 阿部真大(2013)『地方にこもる若者たち』朝日新書。
- [2] 浅羽通明(2001)『「携帯電話の人間」とは何か』宝島社。
- [3] Cain, Susan.(2012) *Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*, Penguin Books (『内向型人間の時代』古草秀子訳、講談社、2013年)
- [4] デジタルアーツ株式会社(2015)「未成年の携帯電話・スマートフォン利用実態調査」  
<http://www.daj.jp/company/release/common/data/2015/020901.pdf> (2015年8月15日)
- [5] 土井隆義(2008)『友だち地獄』ちくま新書。
- [6] 土井隆義(2009)『キャラ化する/される子どもたち』岩波書店。
- [7] 土井隆義(2014)『つながりを煽られる子どもたち』岩波書店。
- [8] 遠藤美季・墨岡孝(2014)『ネット依存から子どもを救え』光文社。
- [9] 原田曜平(2010)『近頃の若者はなぜダメなのか』光文社新書。
- [10] 樋口進(2013)『ネット依存症』PHP新書。
- [11] 河村茂雄(2007)『データが語る① 学校の課題』凶書文化社。
- [12] 国立教育政策研究所(2014)「平成 26年度 全国学力・学習状況調査 報告書・調査結果資料」
- [13] 宮台真司(1994)『制服少女たちの選択』講談社。
- [14] 宮台真司(1997)『世紀末の作法』メディアファクトリー。
- [15] 宮本幸子(2009)「子どもをとりまく人間関係」『第2回子ども生活実態基本調査報告書』ベネッセ教育総合研究所、pp. 33-47。
- [16] 内閣府(2009)「第八回世界青年意識調査」。
- [17] 内閣府(2010)「国民生活選好度調査」。
- [18] 内閣府(2015)『平成 27 年版 子ども・若者白書』。
- [19] 仲島一朗・姫野桂一・吉井博明(1999)「携帯電話の普及とその社会的意味」『情報通信学会誌』16(3)、pp. 79-92。
- [20] NTTアド(2000)『ネット&ケータイ人類白書』NTT出版。
- [21] 大井田隆(研究代表者)(2013)「H24年度 喫煙飲酒全国調査結果」。
- [22] 大澤真幸(1999)「電子メディアの共同体」『メディア空間の変容と多文化社会』青弓社。
- [23] 岡田尊司(2014)『インターネット・ゲーム依存症』文春新書。
- [24] 齋藤孝(2008)『あなたの隣の<モンスター>』NHK出版。
- [25] 下田博次(2010)『子どものケータイ——危険な解放区』集英社新書。
- [26] 総務省(2014)『平成 26 年版 情報通信白書』。
- [27] 竹野真帆(2015)『オンラインゲームは若年層に悪影響をあたえるのか』夏日書房新社。
- [28] 竹内和雄(2014)『スマホチルドレン対応マニュアル』中公新書ラクレ。
- [29] 竹内整一(2009)『「かなしみ」の哲学』NHK出版。
- [30] 富田英典・藤村正之(1999)『みんなぼっちの世界』恒星社厚生閣。
- [31] 全国大学生協連(2014)「学生生活実態調査」。