

デジタル時代の i コミュニケーション

杉並学院高等学校教諭

志賀 潔

1. 電気を使ったコミュニケーションのはじまり

いつの時代も、人はつながりを求めているようである。

半世紀ほど前までは、身近にいない人とコミュニケーションを取る手段は、葉書、封筒の手紙、緊急の時は電報、次第に普及が進んだ電話に限られたものだった。この時代でも、文通をしたり、電話したり、重要な用事がなくても、人は人とのコミュニケーションを求めていると言える。面白いことに、冠婚葬祭の電報、特にお祝いの電報は、しきたりのように現在でも残っている。本校でも、卒業式には本来の電報とは形を変えた綺麗なメッセージが、数多く届いている。

2. ネットワーク時代の到来

1980年代、アメリカで CompuServe がはじまり、日本では1980年後半に CompuServe と提携した NiftyServe や PC-VAN などの電話公衆回線を利用したネットワークが定着した。NiftyServe には、開設当初から45のフォーラムがあったようである。

フォーラムとは、様々な趣味や目的を共有した掲示板や Chat のようなものであり、シスオペと呼ばれるその道のプロのフォーラムマネージャーがフォーラムの舵取りをしていた。それまでのパソコンは、利用者がその個人の世界へ深く潜ってしまうものであったが、フォーラムによって、技術的な情報の交換、共通の趣味の話題の共有、ゲームの得点の全国的な競争などのコンピュータを介した人と人のコミュニケーションがはじまったと言える。

3. 固定電話→携帯電話→ケータイ：電話の変化

電話は、固定電話からポケットベル、PHS、携帯電話に進化し、会社や家族、電話ボックスなら不特定多数から個人への通信手段から、個人から個人への情報端末へと変貌を遂げた。PHS や携帯電話は、SMS (Short Message Service) によって文字情報をやり取りすることができた。(携帯)電話機が電子メール関連の文字情報を利用できるようになったことで、その利用の形態が通話から文字情報のやり取

りへと大きく変わった。

また i-mode のように、www を利用した通信の急速な普及により、電子掲示板、Chat 等のコミュニティサイトや、ネットゲームのようなエンターテイメントタイプのサービスが多く立ち上がった。通話は単価が高いせいなのかもしれないが、文字情報でのやり取りが、携帯電話の中心的利用方法になっていった。この頃の携帯電話は、ケータイと呼ばれるようになった。日本のケータイは高機能なのだが、日本で独自に進化しすぎてしまったものなので、ガラパゴス諸島の独自進化した生物を文字ってガラケーと呼ばれている。

人は人とのつながりを求めているようだ。21世紀初頭のこの頃は、何通もの(場合によっては何十通もの)メールをやり取りして勉強が疎かになる生徒に、健全なケータイの利用について指導をした覚えのある先生方は多いのではないだろうか。当時の彼らは、部活の連絡や待ち合わせの到着時間等の必要性の高い情報の受信の他、「おやすみ。」「元氣?」のような他愛のないコメントを数多く発信していた。これは、現在は後述する新しいコミュニケーションツールに移行しているが、内容の傾向はほとんど変わっていない。

4. オンラインゲームとネットゲーム

ここで早くも余談のようなものを1つ述べさせて頂ければと思う。

多くの大人は、オンラインゲームとネットゲームは、ほとんど違いがない、同じものの違う呼び方のように感じるのではないだろうか。しかし、この文章を書くにあたって、十数人の若者(多くは在校生と最近卒業した卒業生)とネットワークコミュニケーションについて話を聞いて気付いたのだが、彼らはオンラインゲームとネットゲーム(通称ネトゲ)を使い分けているようである。その違いについて、私なりの考察結果は、次のような感じである。

ネットゲームは、ゲーム自体がネット上にあり、ネット上の誰かと一緒にプレイもできるが、基本的

には一人で遊べるもの、或いは元々スタンドアロンでプレイできたゲームを指す。

一方、オンラインゲームは、はじめからネットの向こうにいる誰かと一緒にプレイすることを前提としてできたゲームで、その誰かと協調して戦ったり、リアルタイムで対戦したりするゲームを指しているようである。

オンラインゲームは、自分が楽しむだけでなく、人とつながるためのゲームなのである。面白い言葉の使い分けである。

5. ガラケーからスマホへ

7月15日に総務省が発表した2014年情報通信白書によると、日本のスマホの保有率は3月の時点で53.5%である。これを高いとみるか低いとみるかは人によるのかもしれないが、私は少なく感じた。

本校では、定期考査実施日の朝のホームルームで携帯電話を一旦預かり、帰りのホームルームで返却する担任が多い。集めた携帯電話をざっと見た感じでは、今年度はほとんどがスマホである。この3年ぐらいで完全に逆転して、大半を占めるようになったと思う。きちんと統計を取ったわけではないが、この感触は概ね合っていると思う。

ガラケーでもインターネット環境はあるにはあるが、スマートフォンはタップできるパソコンと言って良い。情報通信白書にある通り、スマホはモバイルインターネットの基盤をなしている。多くの人にはスマホを肌身離さずに持っていることを考えると、スマホはウェアラブルコンピュータであるとも言えるかもしれない。

6. スマホである理由

ある生徒に聞いてみた。

筆者「ケータイはスマホなの？」

生徒「誕生日にスマホに変えてもらいました。」

筆者「どうしてスマホにしたの？」

生徒「みんなが持っているから。それにLINEはプッシュ通知してくれるし…」

筆者「メールもプッシュ通知されるしね。」

生徒「最近ではメールをほとんどやりません。」

筆者「Twitterは？」

生徒「Twitterは、よくチェックはするけど、アップするのはたまにです。」

ガラケーでもTwitterやLINEはできるが、どうもアプリの使い勝手が気に入っているようだ。数

年前であれば、ブログやプロフ、或いはmixi等のSNSが生徒のトレンドであったが、今は、インスタントメッセージのLINEが主流なのである。LINEについては、後ほど詳しく述べる。

7. 掲示板の流行、SNSの流行

10年前ぐらいは、電子掲示板とChatが流行していた。掲示板は、管理者がきちんと管理していないと荒れてしまう。またChatは、発言が流れていくので、無責任な発言が多くなっていく。炎上や祭りが頻繁に起きていた。

学校裏サイトが問題となったのは、この頃だと思う。学校裏サイトには、Webページの形をとったものもあったが、基本的には電子掲示板のスレッドで、パスワードがかかっているものもある。地下サイトのようなものは、NICのDNSで名前解決をせずに、IP番号でアドレスを指定するものもある。極めて無責任で危険な情報がやり取りされている。

掲示板は、今でも数多く存在しているが、10年前程ではなくなった。

日本で初めてのSNSは、GREEとmixiである。高校生の間では5～6年前から、mixiが流行していた。mixiは、設立当初の2004年には18歳未満は入会できないようになっていたが、2008年末からは利用規約が変更され、15歳以上からmixiができるようになり、急激に広まったと考えられる。かなりの数の高校やその部活のコミュニティができていた。先生方も結構参加していたようである。

電子掲示板は、人とのつながりを求めているというよりは、自分の存在を確かめる側面と不満やストレスのガス抜きの部分もあるように思う。一方mixiは、人とのつながりを求めたもので、物理的には離れていても、情報的に近いつながりを持つための仮想空間なのである。

8. Twitterの台頭、良い面と怖い面

Twitterは2006年からサービスが開始されたが、日本語に対応したのは2008年である。私は情報の2回目の授業で、Webページの閲覧状況の調査と、4回目前後で1週間分の情報機器の利用状況の宿題を課している。6年ぐらい前までは、生徒は、帰宅後はメールやブログ、mixiをやっていたが、数年前からTwitterの利用が急激に伸びた。スマホの普及と共に普及した感じである。

Twitterは、マイクロblogと呼ばれたりもする。

基本的には140文字で、今の状況や気持ちを投稿するSNSである。概ね、「チャーハンなう(いま私はチャーハンを食べている)」、「コンサートわず(私はコンサートに行ってきた)」などの他愛のないつぶやき(tweet:つぶやきは意識で、さえずりが直訳)が次々と書き込まれる。

無駄な若者文化とを感じる人もいるかもしれないが、これを受け入れて、これがどんなものかを知り、健全な使い方を指導する必要がある。つぶやきは、自由に簡潔に書かれているので、世の中がどんなものに注目しているか、どんな感想を持っているかなどの所謂ビッグデータを収集することができる。大きい世界でなくても、学校名やイベント名で検索すれば、生の声がいくつも収集できるはずである。

つまり、モラルとマナーを持ったつぶやきと、そのつぶやきをきちんと検索、解析できる目を持てば、結構有用なツールなのではないかと思う。

当然、問題のある利用をしているユーザもたくさんいる。犯罪告白や誹謗中傷、悪意のあるサイトへの誘導等がそれである。以前は画像の投稿はできず、文字のみの投稿だけであったが、最近は画像も投稿できるようになったため、昨年にはバカッターと呼ばれる悪ふざけが過ぎた、笑うことができないような画像投稿が横行し、社会問題となった。高校生が店の中で不衛生なことをした画像をアップし、店舗が閉店に追い込まれたケースもあり、その原因をつくった投稿者は、実名や所属高校だけでなく住所や家族の情報までネット上に晒されてしまっている。つぶやきを閲覧している一般ユーザは、悪ふざけのうち「もっとやれ!」のような煽ったレスポンスをするが、ある一線を超えると転じて「こらしめてやれ!」のような反応に変わり、いったん炎上すると、正義と制裁のレスポンスで溢れ、画像の位置情報やプロフィール、ネット検索によって、次々と個人情報晒されていくのである。この段階に来るといじめやストレスのはけ口にされてしまっている側面もあるかもしれない。

一旦、個人情報が晒されてしまうと、そこから消しても魚拓(コピー)を取られたり、リツイートされ続け拡散してしまう。ちょっと羽目を外したつもりが、度が過ぎてしまい、自分だけでなく家族を大変な状況に追い込んでしまった人たちが何人もいるのは、まぎれもない事実である。

9. LINE の登場、強烈な浸透力

LINEは、2011年に発表された韓国資本の企業が開発したグループ通話を含む音声通話、文字Chat、音声Chatからなるインスタントメッセージングである。顔文字やスタンプを数多く備えていて、若者の心をとらえた。世界には3億人以上のLINEユーザがいるようだが、売り上げの約80%が日本であるという。FacebookがオープンSNSであることに對して、LINEは1対1または少人数グループ同士のコミュニケーションツールである。SNSの実名登録率が低い日本の若者では、閉鎖性の安心感もあるのか、中学・高校生や大学生あたりから高い支持を受けている。20代後半ではFacebookは、かなり浸透しているのに対して、20代前半以下はLINEの支持が圧倒的である。

今の高校生は、以前の掲示板やブログの代わりにTwitterを使い、電子メールの代わりにLINEを使っているような状況である。同時に何人にも同報できることを考えると、メーリングリストのような使い方をしていてもと言える。

10. LINE の優位性、多数決の原理

ここ2~3年ぐらいで、LINEは高校生の間に急速に広まった。前述の通り、毎年行っている情報機器の利用状況の宿題より、生徒が情報機器で何をしているかを1週間当たりの数値で見ると、

- 調べ学習やリスニングなどを0.6回
- 音楽鑑賞を1.5回
- 電子メールを0.7回(通ではない)
- 通話を0.03回
- LINEを4.5回(メッセージ数ではない)
- Twitterを1.3回(つぶやき数ではない)
- その他のSNSを0.9回
- ゲームを2.0回(2Playではない)

程利用している。ここで、補足説明をする。

まずLINEだが、全くやっていない生徒が29.4%程いる。それらを除くと、1週間当たり6.42回LINEのやり取りをしている状態なので、LINEをやっている生徒のほとんどは毎日LINEでメッセージのやり取りをしていることになる。

次にTwitterだが、20.6%の生徒がつぶやくか、つぶやきを閲覧しており、このメンバーだけに限定すると、やはり、1週間当たり6.43回Twitterを利用している。

20代中盤以降にアクティブなユーザが多いと思われる Facebook は、今年の調査では3.0%しか利用していない。原則として実名で利用するオープン SNS に日本の若者は慣れていないのかもしれない。

これらのデータから、高校生における LINE の優位性は、本校の状況を標準的だとすると明らかである。前頁の8つの●は、音楽や勉強などの自分の世界に入っていくものと、人とのつながりを求めるためのものに分類することができるが、LINE や Twitter, SNS は、明らかに人とつながるためのツールである。つながるためには、より多くの人とそのツールの利用者として登録していることが大切で、少なくとも現在、そして暫くは多数決の原理で LINE が中心的存在であると思われる。

11. 高校生のネット依存性

高校生が、情報のどんなツールを使っているかは、前項目で触れたが、この項目では具体的に述べたいと思う。前項目でも使った毎年行っている情報機器の利用状況の宿題では、1日当たりの利用している情報機器は、

- ケータイ、スマホを 91.2 分
- パソコンを 3.2 分
- 音楽プレーヤーを 26.2 分
- その他の情報機器を 9.2 分

機操作している。これらの数値には、登下校時の利用も含まれているので、ケータイ、スマホの利用は、登下校時の交通機関での操作時間を差し引くと、概ね1時間程度ケータイやスマホをいじっていることになる。音楽プレーヤーも同様に、登下校時の利用が含まれる。また、その他の情報機器は、主としてゲーム機である。

1日に1時間少々のかケータイぐらい良いのではと思う人もいるかもしれないが、ケータイをほとんどさわらない生徒が9%程存在するので、積極的に操作する人に限定すると、ケータイ、スマホの利用は100分ちょうどになる。

これに対して、情報機器の中心的存在であったパソコンは、88.2%の生徒が自宅では全く操作しないという結果も出ている。確かに一昔前の生徒と比べると、パソコンにあまり興味がなく、操作も不得手な生徒が増加した気がする。そしてそれは、傾向として年々強まっている。

今の生徒は、高機能なパソコンよりも、いつでもどこでも手軽に使えるケータイ、特にスマホを選択しているのである。ネット依存というよりは、ケータイ依存、それもスマホ依存、もっと言うとスマホのコミュニケーション系アプリ依存なのかもしれない。私たち情報教育に携わる者は、このことを認識した上で授業を展開しなければならない。

12. LINE 関連の影の部分

LINE は便利なインスタントメッセージだが、LINE をきっかけにトラブルが発生する場合がある。

LINE に限ったことではないが、Chat 上で言い合いになりそのまま暴力事件に発生する場合が散見される。これは男子生徒が起こす場合が多い。また、ネットいじめが発生することもある。短文メッセージが多いので、きつい言い方と思われるのである。また集団心理で、行き過ぎた言動が増加してしまうのであろう。

女子の場合は、性的な犯罪に繋がってしまう場合がある。これも LINE に限ったことではないが、普及率の高い LINE での問題が目立ってしまう。メッセージや画像が手軽に送信できてしまうのも大きな理由だろうし、オープン SNS より高い閉鎖性も、問題性を助長している。

最近報道されていた LINE のニュースで、LINE を使った詐欺も気を付けなければならないものである。ある日、友人から「コンビニでプリペイドカードを買って来て欲しい。」とメッセージが届く。友人になりすました偽装メッセージである。これは、ID とパスワードを他のサービスのものから推測されて、不正アクセスされるのを発端としている。情報セキュリティ意識と情報リテラシーの向上を図った指導が必要である。

13. SNS, i コミュニケーション

今の生徒は、人とのつながりを極めて重要視する。そのための LINE であり、Twitter なのである。それは決して悪いものではないのだが、時としてやりすぎて勉強や部活動が疎かになったり、いじめや犯罪に繋がったりする。しかし、これら Twitter や LINE を止めさせることは、もはや不可能である。我々教員は、これらの健全な利用方法を適切に指導しなければならない。そのためには、これらについてきちんと知り、正しい使い方と危険性について指導する準備と実践が必修である。