

ケータイ文化の成熟を目指して

ICT 活用教育研究所 山本 恒

1. はじめに

ケータイ社会におけるインターネット利用に端を発したと思われる、特に若者の不幸な出来事がクローズアップされているが、ケータイを持たさなければ、そのような出来事がなくなるのであろうか、と考えると決してそうではないように思える。

原因には、限られた狭い範囲の未成熟な人間関係、いじめ、暴言、自己コントロールができないなど、日常生活において情報社会以前の様々な問題が解決できていない現状があるのではないだろうか。また、情報コミュニケーション力の欠如、情報技術に対する無知も大きな原因になっていると思われる。

これらのことを棚にあげてしまっ、騒ぎ立てないで、冷静に原因を考えないと、根本的な解決にならないのではと思う。またマスコミの短絡的・センセーショナルな報道も気になる。

インターネットに接続するという事は「道を歩いているのと同じ」と述べている人もいるが、まさに、あらゆるところに危険や落とし穴があるのはどの社会でも同じである。

ケータイは人間個々にネットワークが接続された画期的な情報メディアである。人間生活を豊かにする道具として大いに期待されるべきであるし、光の部分はきわめて大きい。

以下、大きな問題であり、簡単に論じることは出来ないが、話題を提供するという事で、私自身の意見を未整理ではあるが述べる。

2. ポケベル文化からケータイ文化

今のケータイを論じるときに、女子高生の間でブームとなったポケベル文化とでも言うべきものを無視できない。ポケベルは1964年に会社からの営業マンの呼び出し専用の道具として開発され、ポケベルがなると営業マンは出先から公衆電話で会社に連絡を入れて指示を受けた。1987年には数値表示機能が付き連絡先の電話番号が表示できる

ようになった。この数値表示機能を、数値を用いた語呂合わせや仲間同士の暗号などを用いて、女子高生が自分たちのコミュニケーションの道具として使いだした。1994年には数値表示機能に代わって12文字までの文字が表示できるようになり、「ポケベル片手に公衆電話にかじりつく」という社会現象にまでなった。電話機のテンキーを使って文字を入力するポケベル入力という方式もこの当時に生まれたものである。

ポケベルは本来情報を受け取るための一方性の道具であるが、公衆電話と組み合わせることでポケベルに対して情報を発信でき、時間差はあるものの双方向のコミュニケーションが可能となる。このポケベルと公衆電話を組み合わせた双方向の12文字までの文字によるコミュニケーションは若者によって誕生した文化であった。また、家庭に帰っても友人と繋がっていたいという気持ちから、意味のない夜の長電話で家族を困らせたのもこの当時である。

携帯電話の登場で、若者のポケベルによるコミュニケーションは終焉をむかえ、音声によるコミュニケーションが可能になった。にもかかわらず、「携帯電話」としてではなく「ケータイ」と表現したほうが適切と思われるポケベル文化を引き継ぎ、メールを中心とした文字コミュニケーションがおこなわれている。ポケベルと携帯メールは、一方向で、距離感があり、束縛性がない点が類似している。音声による電話は、双方向性があり距離感がなく便利だと思われるが、束縛性が強く経費的な面もあって日常的に利用されていない理由のようである。若者は一定の距離を置いた束縛性のない気軽な短い文字コミュニケーションを好むようである。^{*(1)}

3. ケータイ小説の文の長さ

ケータイ小説がブームになり、150万部を突破するベストセラーまで誕生している。書き手は高校生の年代である。ケータイ小説の特徴を文の長さという部分に視点を当てて分析してみる。

文学史上の作家の作品である「坊ちゃん」「人間失格」「杜子春」と、第130回の茶川賞受賞作品である若い作家の、綿矢りさの「蹴りたい背中」と金原ひとみの「蛇にピアス」(受賞当時 19, 20

歳) について文の長さなどを比較してみると、若い作家の方が文の長さが短く、品詞の出現頻度では、記号「“、～、『』、・」などや接続詞の「でも」、感動詞の「ごめん、あー、えー」などが、文学史上の作品と比べて若い作家の作品に多くみられ、話し言葉に近いことがわかった。^{*(2)}

表2 文の長さの分布 (単位%)

	坊ちゃん	蹴りたい背中	蛇にピアス	赤い糸	恋空
10未満	4.80	6.81	8.02	28.13	19.56
20未満	21.56	17.90	28.87	40.29	37.27
30未満	23.20	22.86	30.11	23.97	24.75
40未満	17.75	17.84	17.80	6.43	11.54
50未満	12.42	13.74	7.85	1.02	4.41
60未満	7.34	9.18	4.29	0.14	1.52
70未満	4.26	5.14	1.47	0.03	0.52
80未満	2.46	3.18	0.73	0.00	0.26
90未満	2.34	1.67	0.34	0.00	0.09
100未満	0.98	0.69	0.17	0.00	0.03
110未満	1.07	0.23	0.00	0.00	0.03
120未満	0.45	0.35	0.23	0.00	0.01
130未満	0.16	0.12	0.06	0.00	0.00
140未満	0.33	0.12	0.00	0.00	0.00
150未満	0.08	0.06	0.00	0.00	0.02
160未満	0.08	0.12	0.00	0.00	0.00
170未満	0.12	0.00	0.00	0.00	0.00
180未満	0.08	0.00	0.00	0.00	0.00
190未満	0.08	0.00	0.00	0.00	0.00
200未満	0.08	0.00	0.06	0.00	0.00
210未満	0.37	0.00	0.00	0.00	0.00
文の平均 文字数	36.10 字	34.90 字	26.40 字	15.90 字	20.00 字
50文字以上 の文の 割合	20.24 %	20.85 %	7.35 %	0.16 %	2.47 %

表1は、文学史上の作家で、比較的短い文といわれている「坊ちゃん」と、若い作家の2人の作品、ケータイ小説の「赤い糸」「恋空」について、文の長さの割合の分布を210字未満まで表したも

のである。ケータイ小説は若い作家の作品よりさらに極端に短い文で構成されていることがわかる。

また、書き方も原稿用紙に正確に文字を埋めていくという手法ではなく、詩のような自由な書き方で会話を中心に構成されている。従来の紙メディアでは紙面の制限があり一回分の投稿が原稿用に何文字と定められていたが、Web上では、このような発想がなく、スペースを取ったり行を自由に空けたりして、書き手の気持ちをそれらで表現している。

もちろん、ケータイ画面のサイズの影響もあるであろうが、必ずしもそのために文が短いという結論にはならないと考える。小説にまで、日常会話的短文の影響があることは無視できない現実になっている。

4. 若者の短文によるコミュニケーション

手紙などにはある一定の様式があり、丁寧な文章を書くのが一般的であったが、ポケベル・ケータイの登場以降、すでに述べたように日常生活での会話に近い短い言葉でのコミュニケーションがメディアを通じて行われた。

極端な例であるが、私はある学生から「先生、今ひま？」というメールをもらったことがある。どのように返事をしていいか迷ったが、私も調子を合わせて「ひま」とだけ返信した。そうすると、続いて、卒論で相談したいことがあるので今から大学に行くというメールが返ってきた。私が暇でなかったら、続けて書く本文は必要がないので、この学生のメールは合理的で対面型の会話そのものだと感じたことがある。

ただし、対面ではないので私が「今忙しい」とメールを返していたらどんな展開になったか気になっている。やはり、「今ひま？」だけでなく理由も添えてくれた方が、緊急度を考えることもでき、仮にすぐ時間が取れなくても、私のスケジュールに入れておくことができるのと思う。

このような短い言葉のやり取りという現象は、インターネットの持つ双方向性からきたもので、日本語文化が乱れたとは一概に言い切れないのかもしれない。逆にメディアに応じた新しい使い方(文化)なのかも知れない。ただ、対面のコミュニケーションでないがゆえにコミュニケーション

不足になりがちで意思の疎通が十分できないと思われる。

また、短縮語が乱用され、「あけましておめでとうございます」が「あけおめ」になってしまう。これがメール上ならまだしも、日常の会話のなかで使われるのが気になる。さらに、「死ね」「馬鹿」「きもい」など、今まででは他人に対して、直接使わなかった言葉が日常化している。

以上のように、若者はケータイを強く束縛されずに日常会話が継続できる、双方向の道具として使っている。これも新しい文化なのかも知れないが、幼児化しているようにも思えるし、言葉が短すぎて真意が伝わらず誤解などを生む可能性があったり、相手に不快感や恐怖を与えたり危惧するところが多い。

また、一つのまとまった文を書く機会が少なくなり、その能力が退化してきていることも気になる。プレゼンテーションのソフトは使えても、コンピュータ以前の論理的に思いを伝える表現力・言語力が欠けているように思える。

5. 同質的で密接な関係のある仲間

若者の多くは、様々な人とコミュニケーションをとることが苦手で、限られた日常での同質的で密接な関係のある仲間同士でのコミュニケーションしか出来ない。ケータイはこれをさらに助長している可能性がある。従来であれば、夕方になり学校生活が終われば、学校でのグループからは解放されたのに、ケータイがあるために24時間その仲間との付き合いは継続してしまう。そのため、時間的にも距離的にも親密にならざるを得ず、特殊な集団になってしまい、逃げ出すこともできなくなってしまう。レスを返さなかったり距離を置こうとしたりすると、仲がよかったもの同士でもあつという間に仲間はずれやいじめに発展してしまう可能性をもっている。

さらにネット上において、知らない人同士であっても、居心地がよく密接な関係ができてしまうと、冷静に判断したりできずにそのグループや個人に陶酔してしまう危険性も持っている。

今の若者は、家族とのコミュニケーションがうまくできてなかったり、学校以外の様々な実在する集団、例えば、地域の年齢を超えた集団などに

属する機会が少なかったりして、実は仲間内以外の人の人とのコミュニケーションがうまくできず孤独であるのかもしれない。

6. インターネットの世界

インターネット社会は匿名性の社会である。仮に実名であっても、そうかどうかはわからない。匿名による言葉の暴力、なりすまし、複数のハンドル名など問題が多い。しかし反面、内部告発や、匿名ゆえの真実など、意外と真実が述べられていることもあると考えている。

しかし、私は、ネット社会で生きていくには匿名であっても責任あるハンドル名をもち、ネット上で認められる人格を持つようになることが、ネット人間の将来の姿であると考えている。昔のRS-232Cによるパソコン通信時代のBBSは、テーマがはっきりしたSIGが多く、SIGの管理者も責任を持ってBBSを運営していたし、参加していたメンバーも真剣に意見交換し、BBS上のハンドル名にその人の人格が感じられた。

現在のインターネット上のBBSはアクセス数だけを目的にした商用のものが多く無責任で未成熟である。そのためもあって、今の若者は深く考えずに気軽にアクセスし、自分に不都合が起これば簡単にハンドル名を変えたり、メールアドレスも変更したりする。また、安全という観点から先生もそれを勧めたりせざるを得ない状況にある。

7. 光の部分はないのか

ケータイについては影の部分がクローズアップされているが、光の部分については教育的な観点から議論されたり教えたりできていないのではないかと。光の部分と影の部分は一体化しており、影の部分があまりにも大きいからといって影を消すと光もなくなってしまう。

今後ケータイはさらに高機能な携帯端末として進化するであろうし、ますます生活に必要な道具になっていく。学校においても授業の道具、先生と生徒のコミュニケーションの道具としての使用方法が検討されだしているところもある。

メーカーやWebサイトに今後の開発を任せてしまっただけでなく、教育の道具として先生の立場で積極的に「あつてほしい姿」を提案する必要があ

ると考える。新しい文化は勝手にできるものでなく人間が作り出すものである。

8. 学校教育の役割

残念ながらネット社会では「おとな」も「こども」も未成熟である。ネット社会での未成熟な経験しか持たない若者に対して、インターネット社会での生き方や問題点を考えさせていく機会が、現時点では家庭教育では無理であり、学校教育でしか出来ないと思われる。しかし、私も含め先生方の力量は不安である。でも、逃げ出さずに教育しなくてはならないと考える。学校教育が果たすべき役割は、進展し続ける高度情報社会の現実をしっかりと見つめ、是々非々も含め、それに応じた教育を展開することにある。

しかしながら、ともすると学校は実存する社会とは別の社会であると考え、学校に都合が悪いもの、手に負えないものは排除してしまう傾向がある。例えば、ケータイを学校に持ってくることを禁止している学校が多い。学校では使うことはだめであるが学校以外では使ってよいという意味に解釈できる。持ってくることを禁止してしまうと、学校としてその使い方を教育することが出来ない。それだけでなく、ケータイを便利な道具として認めていないことにもなる。ケータイを教育で利用することで先生との情報のやり取りができ、仲間同士以外の相手とのコミュニケーションのマナーや新しい使い方を体験できるかもしれない。

また、教育用のメールアドレスを与えていない学校も多い。情報教育ではメールやBBSの使い方について問題点を指摘したりするだけでなく、実際に使って効果的な使い方や、相手を思いやる文の書き方など、実体験を通して教えることが大切であるが、それが実現できないで、説明だけの教育に終わってしまっている。私は、e-Learningで遠隔地の高等学校の生徒とコミュニケーションをしているが、生徒たちは私を意識し緊張して文を書いているようであるし、精一杯のメッセージを送ってくれる。

若者がよく使っているBBSは、最初は「ままごと」の場合が多い。どんなものか知るには、実際に試してみるしかなく、そのためのスレッドや投稿が多い。実際に試み失敗を繰り返しながらしか、

BBSの世界を知ることが出来ないのは危険が多すぎる。見知らぬ人とコミュニケーションができることは大きな喜びで感激であるが、そこに到達するまでに大きく傷ついてしまう可能性がある。これも、学校教育の場で積極的にイントラや学校間での交流の体験を深めることができるシステムを提供して、「ままごと」の機会を与えることで、ある程度安心してネット社会に出て行くことが出来る若者を育成できるであろう。

情報教育では、コンピュータやネットワークの技術的な仕組みもしっかりと教えてほしい。削除したファイルが復元可能であったり、常にバックアップがとられていたり、一度ネットワークに発信した情報は、仮に自分で削除しても、完全になくなるとは限らないのに、自分の目に見えなくなると実体もなくなってしまうと誤解している若者がほとんどである。携帯電話がつながる仕組み、自分の居場所が常に監視されていること、コミュニケーションの途中にはコンピュータが介在し、匿名社会であっても様々な記録は保持されており、プロバイダーの協力があれば、明らかになることなど、仕組みをしっかりと教える必要がある。仕組みを教えていないがゆえに、インターネット社会は何をしてもパレナイ社会であると思ってしまう若者が多いのではないだろうか。

学校教育において、新しい文化としての情報コミュニケーション力の育成は急務であり、特定の科目だけに任せるのではなく、家庭も巻き込んで学校全体で真剣に向き合ってほしい。

参考文献

- 1) 三宅和子「ポケベルからケータイ・メールへ」『日本語学 vol. 20』明治書院, 2001
- 2) 星川法子「形態素解析による若い作家の小説の特徴の研究」『SONODA 情報コミュニケーション vol. 4』園田学園女子大学国際文化学部情報コミュニケーション学科, 2005