

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成24年5月8日現在

機関番号：32686

研究種目：基盤研究（B）

研究期間：2009～2011

課題番号：21402031

研究課題名（和文） デジタル・ネイティブに関する国際比較研究

研究課題名（英文） Cross-cultural research on Digital Natives

研究代表者

高橋 利枝（TAKAHASHI TOSHIE）

立教大学・社会学部・准教授

研究者番号：10365562

研究成果の概要（和文）：本研究は、子供/若者とメディアに関する国際比較調査から、グローバル社会におけるメディアの社会・文化的役割を明らかにするものである。日・英・米3ヶ国におけるフィールドワークから特に、つながり、デジタル・リテラシー、参加型エンゲージメント、アイデンティティ形成、リスクに関する関与が顕著に見られ、デジタル時代、グローバル時代における子供/若者とメディアに関する新たな機会とリスクが明らかになった。

研究成果の概要（英文）：The research offers a cross-cultural comparison of the contemporary role of media in Japan, US and the UK by looking at how youths in these three countries are actively engaged in their use of media. Drawing on empirical material from the fieldwork conducted in each country, the research explores the multiple dimensions of audience engagement with media. Especially salient were issues of connectivity, digital literacy, participatory engagement, self-creation and risk. These suggest the new opportunities and risks which young people face in this global digital age.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2009年度	3,900,000	1,170,000	5,070,000
2010年度	4,700,000	1,410,000	6,110,000
2011年度	2,900,000	870,000	3,770,000
年度			
年度			
総計	11,500,000	3,450,000	14,950,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：社会学

キーワード：メディア、ソーシャルメディア、デジタル化、グローバル化、若者、エンゲージメント、エスノグラフィ、国際比較研究

1. 研究開始当初の背景

私たちはこれまで経験したことがないような変動する世界に生きている。加速するグローバル化とデジタル化によって、日常生活は新たな機会とリスクに満ちている。デジタル・メディアに囲まれて生まれ育った今日の子供たちは、「デジタル・ネイティブ」と呼ばれている。そこで本研究では、「デジタル・

ネイティブ」の実態を国際比較研究から明らかにしていく。

(1)国内における学術的背景

子供/若者とメディアに関する国内の先行研究は大きく分けて、以下の4つに分類される。

- ① 社会心理学者を中心としたメディア・コミュニケーションの調査研究

- ② 法学者やPTA、子供の安全に関する非営利団体、技術者、警察庁などによる調査
- ③ 教育者やメディア研究者、技術者や工学者、IT関連企業などによる調査
- ④ 医師や精神科医、行政などによるゲームやケータイメール、インターネットなどが子供に与える影響に関する研究

(2) 国外における学術的背景

一方、国外の研究動向としては、有力な以下の3つのプロジェクトがあげられる。

- ① 社会心理学者によるものは、英国ロンドンスクール・オブ・エコノミクス (LSE) 大学大学院の Livingstone 教授による EU Kids Online プロジェクト
- ② 法学者によるものは、ハーバード大学法科大学院バークマンセンターによるデジタル・ネイティブプロジェクト
- ③ 教育学者によるものは、オックスフォード大学教育学部の Davies 教授が率いるイーラーニングプロジェクト

(3) 本研究の学術的背景

本研究は、筆者のこれまでの研究成果を踏まえた上で、上記のロンドンスクール・オブ・エコノミクス (LSE) 大学大学院の Livingstone 教授、オックスフォード大学教育学部の Davies 教授、ハーバード大学法科大学院バークマンセンターの研究協力を得ながら、デジタル・ネイティブに関する国際比較研究を行なう。

2. 研究の目的

本研究は、デジタル化とグローバル化という社会的文脈において、10年後には世界を担う中心となるデジタル・ネイティブと呼ばれている現代の子供/若者とメディアの多様なエンゲージメント(関与)を明らかにし、英・米・日におけるエスノグラフィックな調査からグローバル社会におけるメディアの社会・文化的役割を考察するものである。

3. 研究の方法

(1) 調査方法

調査方法は、多メディア環境における今日の若者のメディア利用を、家族や友人、教育環境など、社会関係や文化的規範と共に捉えるため、文化人類学的手法であるエスノグラフィーを用いる。

(2) 調査概要

調査の概要は以下の通りである。

- ① 調査地は日本、イギリス、アメリカ。
- ② 調査対象は12歳から23歳まで。
- ③ 方法論は主に詳細なインタビューと参与観察を用いて定性調査を行う。
- ④ 調査項目はメディアに関する所有、利用

頻度、利用場所、内容、目的、相手、時間などの項目に加え、デジタル・メディアに関する新たな次元を含めた「オーディエンス・エンゲージメント」について考察する。携帯電話やインターネットなどひとつのメディアに限定せず、ミクシイやフェイスブックなどのソーシャルメディア (SNS) を含めて、日常生活の中でメディアの役割を考察する。

(3) フィールドワーク

2009年度は調査項目の作成やプレフィールドワークを経て、主に日本においてフィールドワークを行った。2010年度は、日本での調査結果を元にして、1年間の海外研究を利用して、イギリス、アメリカにおいてフィールドワークを行った。イギリスでは2010年3月から8月までオックスフォード大学教育学部のリサーチ・フェローとして招聘され、Davies 教授が率いるイーラーニングプロジェクトの協力を得ながら調査を行った。アメリカでは2010年8月から2011年3月までハーバード大学法科大学院バークマンセンターのファカルティ・フェローとして招聘され、Palfrey 教授の率いる「若者とメディア」プロジェクトの協力を得ながら現地調査を行った。

(4) インフォーマント

いずれの国においても、インタビューは一回2時間、数回を、学校、家、寮、会社などで行った。インフォーマント(調査対象)は、複数のゲートキーパーからスノーボール・サンプリングを行い、多様な社会経済的要因によって構成した。例えば、教育レベルの異なる学校、人種、ジェンダー、階級、親の年収や職業、海外経験、年齢、家族形態、居住環境など多様性を考慮した。

(5) データ分析

日・英・米で行ったすべてのインタビューはテープおこしされ、数千ページにも及ぶデータは筆者によって定性調査の分析方法であるグラウンデッド・セオリー・アプローチ (Glaser and Strauss, 1968) に基づいて、幾度にもわたってコーディングが繰り返され、分析が行われた。

4. 研究成果

現代社会において子供や若者はメディアとの多様なエンゲージメント(関わり)から、新たな機会とリスクに直面している。日・英・米におけるフィールドワークから、(1)つながり、(2)デジタル・リテラシー、(3)参加型エンゲージメント、(4)自己創造、(5)リスクの5次元のエンゲージメントが顕著に見られ、さらにこれら5次元に関して以下の

ような多次元の「オーディエンス・エンゲージメント」が明らかになった。

(1) つながり

① フルタイム・インティメイト・コミュニティ

携帯電話が若者たちを 24 時間結びつけることを可能にすることから「フルタイム・インティメイト・コミュニティ」という概念が提示された(仲島ら、1999)。日本ばかりでなく、イギリスやアメリカにおいても携帯電話や SNS によって絶え間なく結びついていることが明らかになった。24 時間可能となったつながりを楽しむと同時に、絶えず返信やコメントをしたり、社交的でなければならない(社交的に見せなければならない)というプレッシャーも感じていた。

② 構造からの自由

携帯電話や ipod などのモバイルメディアによって、公共の場や学校、家庭など、自分自身が埋め込まれている構造から自由になり、私的空間を瞬時に築くとともに、友人たちと物理的制約を超えてつながっている。

③ トランスナショナルなつながり

国内ばかりではなく、携帯電話や SNS を通じて国境や時間を超えて結びついている。例えば、小学生の時オーストラリアの日本人学校に通っていたインフォーマントの一人は、ミクシィを使い始めてから世界中に散らばっている当時の友人達と再び結びついている。

④ 存在論的安心のためのつながり

携帯電話や SNS は最も大切な人やものとの結びつきを与えている。ソーシャルメディアは家族や恋人、友人関係など現実世界の補完として結びつきを与えている。日本では東日本大震災の際、Mixi や Twitter で家族や友人とつながることによって安心感を得ていた。またアメリカのある女子大生は「携帯電話はなくすが、フェイスブックはなくさない。」と述べ、大切な人とのつながりの安定性に安心感を得ている。イギリスのある敬虔なクリスチャンの大学生は、聖書を携帯電話にダウンロードすることによって、絶えず神との結びつきを感じ存在論的安心感を得ている。[存在論的安心とは、ほとんどの人が、自己のアイデンティティの連続性にたいして、また、行為を取り囲む社会的物質的環境の安定性に対していただく確信をいう。]

⑤ モバイル・コミュニサイゼーション

レイモンド・ウィリアムズがインターネット以前の時代において「モバイル・プライベートイゼーション(mobile privatization)」という言葉を示し、郊外化におけるテレビやラジオの役割について言及した。本研究では、「モバイル・コミュニサイゼーション(mobile communication)」という概念を提示し、モバイルメディアによる時空を超えた

稠密なコミュニケーションから生成する親密な時空間、社会集団の形成/再形成の過程に注目した。インターネット登場以降、現代社会では、絶え間ないオンライン、オフラインのコミュニケーションを通じて、重層的なコミュニケーション時-空間が形成・再形成されている。こういった個々の相互作用を通じて社会集団が形成・再形成される一方で、新たな構造の生成による新たな暗黙のルールや制約が子供や若者の間で生まれているのである。

(2) デジタル・リテラシー

① 情報探索

携帯電話やインターネットを利用して、いつでもどこでも必要な情報を収集している。情報検索行動において、日本の若者がヤフーを好んで用いている一方で、イギリスやアメリカでは、スマートフォンやパソコンを通じて情報を「絶えずグーグル」している。友人に関する情報はミクシィやフェイスブックなどの SNS で、ニュースは BBC や新聞社の公式サイトからインターネットを通じて無料で得ている。アニメやスポーツ、音楽情報などに関してはそれぞれ専門サイトにアクセスしたり、現地の情報源からより信頼のある情報を探索している。

② 批判的な解釈・判断

マスメディアの情報を受動的に鵜呑みにするのではなく、他の情報源と比較し、解釈、判断している。インターネット上の情報に関しては、政府や企業などの公式サイト情報を信頼し、個人のブログなどの情報はあまり信頼していない。ウィキペディアに関しては学校で信用しないように習っているため、信用しないと答える一方で、実際にはほとんどの人が基礎情報として利用し、リンクから情報源を確かめている。

③ 自己世界の創造

自分が好きなスポーツや音楽、アニメなどに関する情報やキャラクターなどを、インターネットを通じて世界中から収集している。例えば、ミクシィのコミュニティやインターネットのサイトを通じて日本にいながらイタリアのサッカー情報を収集したり、アメリカやイギリスにいながら日本のアニメやアジアのドラマなど動画共有サイトを通じて多様な情報やイメージをブリコラージュし、日常生活において国境を超え、自分の世界を創っている。[注 ブリコラージュ (bricolage) とはフランスの文化人類学者レヴィ＝ストロースによる概念であり、人々が破片や布切れなどの断片を寄せ集めて作る作業のことであり、「器用仕事」とも言われている。]

④ タイムシフト、プレースシフト、プラットフォームシフト

自分の部屋で生活時間に合わせてパソコン

でテレビを見ている。イギリスでは BBC i-player や ITV Player、E4 など、またアメリカでも Hulu でテレビを見ている。若者の間で日本ではモバイル中心にプラットフォーム・シフトが進んでいるが、イギリス、アメリカではパソコン中心にインターネットとテレビの融合が当たり前になっている。また ipod に映画をダウンロードして電車の中で見ていたり、待ち時間に iphone からオンデマンドでテレビ番組を見ている。[注 プラットフォーム・シフトとは、テレビからパソコンや携帯電話など異なるプラットフォームにコンテンツを移動させることを言う。]

⑤ インフォーマル/フォーマルラーニング
インターネットを利用して様々なことを学んでいる。例えば、YouTube を利用してハウツーものやエンターテイメントのビデオを利用して学んでいる。こうしたインフォーマル・ラーニングに加え、アメリカの高校では先生が YouTube を利用して授業を行ったり、宿題もすべてオンラインで指示される。一部の授業ではオンラインで電子教科書も利用できるため、友人と Skype や Oovoo などと一緒に宿題を行なっている。

(3) 参加型エンゲージメント

① マルチタスク

いずれの国においても学校から帰るやいなやまずパソコンの電源を入れ、寝るまで、ほぼ7時間あまりをパソコンの前で過ごしている。特にアメリカの教育システムでは宿題はパソコンを使わないと出来ないため、宿題をやっている時もフェイスブックやスカイプ、MSN、グーグルなど多くのタブを開き、マルチタスクを行なっている。

② プレイ・パフォーマンス・シミュレーション

オンラインゲームなどでキャラクターと同一化したり、擬似社会的相互作用を行ったり、ゲーム上の役割になりきったり（パフォーマンス）、複数のプレイヤーと話し合いながらプレイし、交渉術を学んでいる。

③ 共有

友人との話題や関係性を強化するためにフェイスブックや YouTube などのコンテンツを共有している。プラットフォームシフトしたビデオを学校で一緒に見たり、またフェイスブック上で YouTube のリンクを紹介している。

④ 参加

日本ばかりではなく、若者はイギリスやアメリカでも政治に関してあまり関心がない (Buckingham, 2000)。その一方で、クリスチャンや活動家のグループをフェイスブック上に創り、積極的に参加したりしている人もいる。また自分で制作したビデオを YouTube にアップロードし自己表現をしてい

る人もいる。宿題や学校のプロジェクトを毎日帰宅後友人とオンライン上で一緒に行っている (コレクティブ・インテリジェンス)。

(4) 自己創造

① 印象管理

SNS のプロフィールやコミュニティ、友達などで自らの印象を管理している。[注 印象管理 (impression management) とはアメリカの社会学者アーヴィン・ゴフマンによる概念であり、人々が隠すべきものと見せるべきものを選別し、それによって他者が自分に対して抱く印象を「管理」したり操作したりすることである。]

② 自己表現・発信

SNS や YouTube に自らが撮影したビデオをアップロードし自己表現をしている。アメリカではインフォーマントの約半数が、イギリスでは3分の1が、日本ではわずか数人がビデオをアップしていた。英・米ではインターネットでの情報発信に関して「存在を示す」「目立ちたい」などの意見が聞かれた。また実名で顔を出している一方で、日本では顔や実名を隠してビデオをアップする傾向がある。

③ 異なる SNS マネージメント

英国では Bebo から、米国では MySpace から、日本では Mixi からフェイスブックなどの新しい SNS へ移行したり、異なる SNS を同時に利用し、SNS の特徴に応じて異なる人と結びつき、異なる自分を表現したりしている。また、フェイスブック上で、グループ分けをし、自らが自由に発言できる空間を創っている。

④ トランス・メディア

インターネットやゲーム、テレビなど多様なメディアと能動的に関わり、自らが欲しい情報を集めている。特に海外ドラマやアニメから自国の文化とは異なる社会規範を学び、アイデンティティを再創造している。このように日常生活における国境を超えたメディアとのエンゲージメントは、よりクリエイティブな自己創造を可能としている。

かつては一期一会であった人間関係もフェイスブックなどの SNS があるかぎり永遠なものとなり、人々は携帯電話や SNS に依存し始め、新たな機会とリスクに直面している。人々は携帯電話や SNS による相互作用によって、社会構造から受ける制約から自由を得ている一方で、メディアを介した相互作用を通じて新たな構造を強化し新たなリスクに直面している。次ではリスクなエンゲージメントに関する調査結果について述べる。

(5) リスク

① いじめや中傷

ネットいじめの問題は、インターネットが日常的に入っている国ではどこでも共通の間

題となっている。いじめはインターネット以前に存在していたものの、携帯電話やインターネットの普及により異なったタイプのいじめに発展している。例えば、いち早くインターネットに接続可能な携帯電話が普及した日本では、「フルタイム・インティメイト・コミュニティ」のために、学校から帰宅後も携帯電話などによる不特定多数からの匿名による執拗な誹謗中傷のメッセージによって、いじめから逃げ場がなくなっている。また、携帯電話における写真つきのメール機能や携帯電話から SNS に容易にアップできることから、写真や映像を拡散させるいじめが登場した。小中学生や高校生が、学校裏サイトや掲示板、チャット、SNS などを利用するようになってから、相手の個人情報や写真を悪意のあるコメントとともにネット上に流出させたり、ネットいじめの問題が顕在化してきた。これらのネットいじめは時として自殺や暴行事件、殺人事件にまで及ぶ場合がある。日本で問題となったプロフと同じようにイギリスでも Bebo は検索可能であり、自殺が数多く報道されたことから、多くの若者がフェイスブックに移行した。またプロフからリアル、フェイスブックからブラックベリー・メッセンジャーなどより少数の閉じたウチを保てるような SNS をより重視している。

② プライバシー、個人情報、ハッキング
 未成年者の飲酒や喫煙、パーティの写真、昔の恥ずかしい写真などが、友人や知人などによってフェイスブックに掲載されることがある。アメリカの高校では、実際にこれらの写真によって退学や退部の処分を受けたり、女子大生が教育学部から転部を強いられた。また、フェイスブックのアカウントをハッキングされたり、成り済ましや見知らぬ人からメッセージを受け取った経験からトラウマになる場合もある。アメリカの子供やイギリスの労働者階級の若者など、インターネットや携帯電話に関するリテラシーに乏しい場合、プライバシーセッティングの仕方がわからず、電話番号や個人情報が流出してしまった経験をもっている。あるアメリカの高校生は「個人情報の流出は人生を失う。」と言い、フェイスブックからアカウントを削除した。

③ デジタルタトゥー（永遠に消えない情報）
 多くの若者は自身の SNS が検索にかからないようにしたり、友人のみに公開などプライバシーセッティングをしている。しかしながら、一度インターネット上にあげられた情報や写真は、容易にコピーされ永遠に消えることはない。リテラシー教育の進んでいるアメリカの若者数人のみがこのことを正しく理解していた。

④ ストーカー、関係性のトラブル
 SNS 上で刻一刻と行動などがわかるため、アメリカのある高校生はフェイスブックを「ス

トーカーのプログラム」と呼ぶ。家族や親戚、友人や恋愛関係のもつれなど、プライベートな情報は SNS によって一気にパブリックになってしまう。このため、関係性のトラブルが絶えることなく、SNS を辞めた人もいる。

⑤ 広告・企業からのコントロール、構造からの制約

グーグルやフェイスブックに現れる広告に対して、自分の個人情報売られているという不安感をいだいている。また、フェイスブックによって強いられる設定により、以前よりプライベートな情報がよりパブリックに晒されていることに恐怖心を抱いている。

⑥ 中毒、依存

いずれの国においても、多くの子供や若者が携帯電話やパソコンを絶えず触っていないと落ち着かなかつたり、自ら携帯中毒やネット中毒という。また「ミクシィ疲れ」などの言葉があるように、SNS の利用に疲れ、アカウントを削除した人もいる。

表 1. 子供/若者とメディアに関する機会とリスク

	オーディエンス・エンゲージメント	エンゲージメントの例
機 会	つながり	フルタイム・インティメイト・コミュニティ、構造からの自由、トランスナショナルなつながり、存在論的安心のためのつながり、モバイル・コミュニティサイゼーション
	デジタル・リテラシー	情報探索、批判的な解釈・判断、自己世界の創造、タイムシフト、インフォーマル/フォーマルラーニング
	参加型エンゲージメント	マルチタスク、プレイ・パーフォーマンス・シミュレーション、共有、参加、トランス・メディア、ピラシー・カルチャーの創造
リ スク	自己創造	印象管理、自己表現・発信、異なる SNS マネージメント
	リスク	いじめや中傷、プライバシー・個人情報・ハッキング、デジタルタトゥー（永遠に消えない情報）、ストーカー・関係性のトラブル、広告・企業からのコントロール、構造からの制約、中毒・依存

このように若者はメディアとの多様なエンゲージメントを通じて、デジタル社会の中で新たな機会を得ている一方で、インタビューを行ったほとんどの人が多様なリスクに直面していることも明らかになった（表1参照）。このようなリスクからプライバシーセッティングを変更したり、個人情報の削除、検索できないように設定、特定の人をブロック、グルーピング、より閉じた SNS に移動、SNS のアカウントを削除するケースもあった。

デジタル・ネイティブと呼ばれている現代の若者であっても、絶え間ない結びつきによって強化される社会的親密性によって得られる新たな機会を最大限に享受し、リスクを最小限にするためには、急速に変動する現代社会に対応した新たなデジタル・リテラシー教育が必要とされるだろう。

本研究は日本、イギリス、アメリカという情報通信先進国における国際比較研究であり、またその研究アプローチにおいても社会学、社会心理学、法学、教育学、文化人類学など国際的かつ学際的な研究協力を得ていることから、国内外において独創的な研究として位置づけられるだろう。またこのような西欧と非西欧社会における子供/若者とメディアの比較分析は、グローバル社会における普遍性と文化的特殊性の議論に有用な経験的知見を与え、学会のみならず産業界や政策などにインパクトを与えうるものであろう。

今後は急速なデジタル化とグローバル化に対応し、日・英・米3ヶ国における知見のアップデートを行うとともに、EU諸国やアジア太平洋地域の研究者たちとも協力して調査対象を拡大し、更なる国際的な調査研究を行いたいと思う。よりよいグローバル社会の創造のために、国内外の研究者や教育関係者、政府や企業などと対話を重ねて、モバイルメディアやソーシャルメディアに対応した新たなデジタル・リテラシーやグローバル・リテラシーについて一緒に探求していきたいと思う。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計2件)

- ① Toshie Takahashi, MySpace or Mixi? Japanese Engagement with SNS (Social Networking Sites) in the Global Age, *New Media and Society*, 査読有、12(3)巻、2010、453-475、
- ② 高橋利枝, デジタル・ネイティブと日常生活、*情報通信学会誌*、査読有、27巻、2009、15-28

[学会発表] (計8件)

- ① Toshie Takahashi, Children, Risk and Audience Engagement: Cross-cultural research on youths and digital media in Japan, UK and US, *Children, risk and safety online: Research and policy challenges in comparative perspective*, 2011年9月23日、ロンドン大学LSE (ロンドン)
- ② Toshie Takahashi, Are Youths and their digital media the same everywhere? Connectivity in the US, UK, and Japan, *the International Association for Media and Communication Research (IAMCR)*, 2011年7月17日、イスタンブール
- ③ Toshie Takahashi, Digital Natives and Globalisation: the Case of Japanese Youth's Engagement with Digital Media, *ケンブリッジ大学(招待講演)*, 2010年5月13日、ケンブリッジ (イギリス)

[図書] (計1件)

- ① Thomas, M (ed) 共著、Routledge、*Deconstructing Digital Natives*, 2011、67 - 82

[その他]

ホームページ等

global-digitalnatives.org

6. 研究組織

(1) 研究代表者

高橋 利枝 (TAKAHASHI TOSHIE)

立教大学・社会学部・准教授

研究者番号：10365562

研究協力者

ソニア・リビングストーン (Sonia Livingstone)

ロンドンスクール・オブ・エコノミクス (LSE)

大学・メディア・コミュニケーション学部・

教授

クリス・デーヴィス (Chris Davies)

オックスフォード大学・教育学部・専任講師

ウース・ガサー (Urs Gasser)

ハーバード大学・法科大学院パークマンセンター・所長