

子どものデジタル・ウェルビーイングに関する政策研究

○氏名 齋藤長行 Nagayuki SAITO

Keywords : デジタル、ウェルビーイング、シチズンシップ、リテラシー、子どもの最善の利益

1 目的

デジタル技術の急速な進歩により、今日の子どもたちの生活環境は、劇的に変化している。彼らは、デジタル機器を介して、他者とコミュニケーションをとっている。一方で、これらの技術の利用によって、ネガティブな問題も生じている。その様な状況の中、今日デジタル環境における幸福を増進させる概念としてデジタル・ウェルビーイングが着目されている。本研究では、特に子どものデジタル環境に焦点をあて、先行研究のレビューを基に、日本における子どものデジタル・ウェルビーイング政策の方向性を検討する。

2 方法

本研究では、子どものデジタル・ウェルビーイングに関する政策の方向性を検討するために、先行するデジタル・ウェルビーイングに関する政策指標を比較検証し、日本における政策の方向性を検討した。具体的には、OECD (2019) がデジタルテクノロジーの人々に及ぼす影響を、社会的・経済的・政治的な観点から評価したデジタル・ウェルビーイング指標とシンガポール国立大学 Centre for Trusted Internet and Community (CTIC) の、デジタル・ウェルビーイングとデジタル・シチズンシップとのマトリクスを基に、それらのフレームを日本の社会制度・法制度に当てはめ、我が国において求められるであろう政策的方向性を示すことに取り組んだ。

3 結果

デジタル環境においても、現実の生活環境と同様に、人々が心身ともに健康で幸福な状態を確保し、肉体的な健康・精神的な健康が維持され、良好な社会的なつながりを持ち、自己実現できることを感じ、幸福を感じられるというウェルビーイングの満たされた状況を創り出すことが重要となると言える。特に、デジタル環境において、良好な社会的なつながりを持ち、自己実現を果たすためには、デジタル市民としての権利意識を持つこととともに、デジタル市民としての義務を果たすことが必要不可欠となる。この様なデジタル社会との良好な関係は、結果として個々人の心身の健康にプラスの影響をもたらされることが考えられる。このことから、個人の幸福と社会の幸福が重なり合うデジタル・ウェルビーイングの満たされた社会を創り出して行くことが重要と言える。

4 結論

子どもは、発達段階であることから、様々なリスクから保護されることが重要課題でありつつも、その保護が適切な強度で講じられ、彼らのデジタル社会に参加する権利が十分に行使されることが最優先されなければならない。このことは、日本の子ども基本法の理念にも謳われている。今後の研究課題として、デジタル環境における子どもの最善の利益をさらに可視化し、その利益を高めるための方策を検討し、実践することが求められるであろう。

【主要参考文献】

OECD (2021). *Measuring What Matters for Child Well-being and Policies*, OECD Publishing.
Yue, A., San, N.A. L., Torres, F.L.M. & Mambra, S. (2021). *Developing an Indicator Framework for Digital Wellbeing: Perspectives from Digital Citizenship*, Centre for Trusted Internet and Community, National University of Singapore, Centre for Trusted Internet and Community.