

若者はいかにして社会・政治問題と向き合うようになるのか

企画・司会・指定討論：池上知子 (大阪市立大学)
 話題提供：吉川 徹# (大阪大学)

話題提供：高 史明# (東京大学)
 話題提供：杉浦淳吉 (慶應義塾大学)

キーワード：インターネット・レイシズム、若者論、格差ゲーム

企画趣旨

2015年6月に公職選挙法が改正され、選挙権が得られる年齢が20歳以上から18歳以上に引き下げられ、2016年夏の参議院選挙から適用された。選挙運動を行うことのできる年齢も同様に引き下げられている。これを機に若者に投票所に足を運んでもらうにはどのようにすればよいか各方面で議論されている。また、受験勉強や部活動に追われている高校生や大学生に政治参加を促す主権者教育が教育現場の大きな課題となっている。一方、半数近い若者が「政治のことはよくわからない」という理由から政治参加に対して不安や戸惑いを感じているという調査結果もある。わが国の将来を担う若者が社会や政治のあり方を変える大きな力となることは歓迎すべきことではあるが、そのためには、若者自身の問題意識の深化や判断能力の向上をはかることが必要である。問題に対する表面的理解、近視眼的判断が国や社会の指針を左右することがあってはならないからである。本シンポジウムでは、日本の若者が現代社会に内包されている問題(格差・貧困・差別等)をどのように認識しているかを探り、社会の深層構造の理解と変革への動機を促す手立てについて考えてみたい。

インターネット世代のレイシズム

高 史明

近年の日本では、在日コリアン(日本に居住する韓国・朝鮮人)をはじめとする外国籍住民に対する差別的言説の流行が大きな社会問題になっている。こうした流行は2000年代を通して進展してきたが、2013年頃から社会的な関心も向けられるようになり、2016年の「ヘイトスピーチ解消法」の成立・施行をもたらしている。報告者はこうした在日コリアンに対するレイシズム(人種・民族的マイノリティに対する偏見・差

別)の問題について、特にインターネットの使用との関連性に注目して、実証的な研究を行ってきた。本報告ではその成果を踏まえて、「若者はいかにして社会・政治問題と向き合うようになるのか」という問いの中でも、「インターネットが日常となった現在において、若者はどのような経路で社会・政治についての情報と接触するのか、それはどういった内容のものなのか、その結果若者はどのような政治的態度を持つのか」について論じる。

まず、若者層の情報獲得手段の変化、つまり新聞を読む習慣の減少とインターネットへの傾斜について、既存の調査および発表者の持つデータにもとづき紹介する。次に、インターネット上の2つのコミュニティ(TwitterとYahoo!ニュースのコメント欄)における言説の特徴についての研究を紹介し、インターネットを通じた情報接触が若者の政治的態度に及ぼしうる影響について論じる。最後に、報告者がこれまで行ってきた調査データを、「若者とインターネットとレイシズム」という観点から再分析した結果をもとに、若者は他の世代と比べてどの程度レイシズムを受容しているのか、またインターネットの利用はどのような影響を若者に及ぼしているのかを論じる。

社会意識論から見た現代日本の若者 -社会的なものにかかわりたがらない若者たち- 吉川 徹

若者論は社会学のなかでも常に活況を呈している分野である。90年代に制服少女を語った宮台真司から、数年前の古市憲寿の幸福な若者に至るまで、若年層の新しく繊細な文化的動向は、「失われた20年」と形容される同時代の見通しにくさを端的に論じてきた。その反面、冷静に見極めると、日本社会における若者のプレゼンスはかつてないほど低下している。これは

第一に、若年人口の量的な縮小による。現在の日本の若者の同年人口は、70年安保当時の若者であった団塊の世代のおよそ半数にすぎない。第二に、若者の年齢拡大がある。社会的役割や地位が未確立なアイデンティティ形成期、あるいはモラトリアム期を若者のメルクマールと考えると、非正規化、晩婚化、パラサイト・シングルなどの実態は青年期を長期化させている。政府統計や官庁の公式文書においても、かつては20歳前後であった若者の年齢幅が、いつしか35歳までとされるようになり、現在では40歳未満という見方が定着しはじめている。40歳といえば、一昔前ならば若者の親の世代にあたる。第三に、若者の集団としての画一性が失われ、ひとまとまりの文化現象を呈さなくなっていることがある。浅野智彦らはこれらの動向を受け、若者が「溶解」していると指摘する。

そんななかで、社会に対する広い視野や、人生の長いパースペクティブをもち、自己利益だけをコンサマトリーに考える傾向が若年層で浸透している。合わせて就労、文化、政治、消費などの社会的活動の積極性も他世代より低い。さらに詳しくデータを見ていくと、これは現在の若年層に一樣にみられる傾向ではなく、性別、学歴(社会的地位)、地域による分断を確認できる。政治的な関心や政治的な行動には、若者内でのセグメントの分断がとりわけ顕著に表れる。一例を挙げるならば、若年・非大卒層は社会的な積極性が他の層と比べて著しく低い。しかし、かれらこそが、雇用条件の悪化や、経済的困窮、非婚化、晩婚化の当事者として政策上の支援を必要としている人びとに他ならない。本企画においては、このような若者の政治参加をめぐる不整合を検討したい。

格差問題への理解を促すゲーミング

杉浦淳吉

社会には様々な格差が存在している。経済格差をはじめ、学校教育には「スクールカースト」のような問題もある。格差が生じるプロセスとその葛藤および解決策をゲームによって体験しながら理解する実践的研究を紹介する。ゲーミング・シミュレーションは現実社会の問題構造を現実と切り離された安全な空間で再現し、それを体験できる環境を用意することが可能

である。格差問題を扱ったゲーミングとして仮想世界ゲーム(広瀬, 1997)が挙げられる。初期条件として優位な集団と劣位な集団を設定し、集団間の葛藤とその解決の学習が可能である。また、階層間移動ゲーム(大沼, 1997)では、ゲーム内で階層格差を作り出し、いったん格差が生じると、それぞれの立場から問題をとらえるようになっていく。この2つのゲーミングは、格差による葛藤に対して参加者全体の合意にもとづくルール変更というオプションが用意されている点の特徴として挙げられるが、大多数にとって納得のいく提案でなければルール変更は実現されず、格差を解消するルールの導入は困難となる。これらのゲームは30~40名の規模で長時間にわたる演習が必要であるが、ここでは5~6名のグループ単位で簡便なルール設定による格差の拡大と解消、及びルールの改訂に焦点をあてるゲームの活用方法を提案する。

大富豪というトランプゲームはルールの設定の仕方により格差拡大およびその葛藤と解決を学習する演習に展開できる(杉浦・吉川, 2016)。大富豪は様々なルールのバリエーションが存在するが、格差拡大のルールは実際に順位の変動を小さくし、また逆転機会を提供するルールは順位の変動を大きくしており、ルール設定の仕方次第で格差の固定化・流動化が可能となる。グループ間でルールの異なるゲームを設定した演習を行うと、各々体験したゲームが表す社会が閉鎖的か否かといった評価に違いがみられた。ルール改正の話し合いにおいて、リーダーと認識されたプレイヤーのリーダーシップタイプと新ルールの評価の関連を検討したところ、リーダーが民主的であると認識されていたグループの方が、リーダーが放任的あるいは専制的であると認識されていたグループよりも、ルール変更により逆転のチャンスが増えたと評価していた。若者の多くによく知られ楽しまれているカードゲームを格差問題の理解につなげる学習ツールとして展開するための方法と効果について討論する。