

子どものデジタル・ウェルビーイングのフレームワークに関する一提案
—国際動向との比較を基に—

A Proposed Framework for Children's Digital Wellbeing:
Comparing International Trends

齋藤 長行 (Nagayuki SAITO)¹

要旨

近年、デジタル技術は急速に進歩し、子どもたちの日常生活に影響を与えており、そのような環境に生きる子どもたちの幸福を確保する必要があると言える。本研究では、子どものデジタル・ウェルビーイングに求められる諸要件について国際機関・研究機関・政府機関の先行的取組を基に検討した。その結果、子どもたちの発達段階に応じて、個人的幸福感と社会的幸福感を実感できる環境づくりの重要性が指摘された。このようなデジタル社会との良好な関係は、結果として各個人の心身の健康に正の影響を与えられ考えられる。

キーワード：デジタル・ウェルビーイング、子どものデジタル環境、個人と社会の幸せ、権利と義務、デジタル・シチズンシップ

Abstract

Today, digital technology is rapidly advancing and impacting the daily lives of children. Therefore, there is a need to ensure the well-being of children living in this digital environment. In this study, we considered various requirements for children's digital well-being. The results pointed out the importance of creating an environment in which children can experience a sense of well-being where individual and social happiness intersect, based on their developmental stage. Such a positive relationship

¹筑波大学人文社会ビジネス科学学術院 博士後期課程。メール：saito.nagayuki.2023@japan.tsukuba.ac.jp

with the digital society can result in a positive impact on the physical and mental health of each individual.

Keywords: Digital well-being, Digital environment for children, Individual and social well-being, Rights and obligations, Digital citizenship

1. 研究の背景

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。子どもたちは、デジタル機器を介して情報を収集し、他者と交流している。一方で、これらの技術からもたらされるリスクにも直面している（総務省 2021）。学校においては、GIGAスクールの取組が後押しするかたちで、デジタル技術は教育やコミュニケーションの様相をも変化させている（田中ほか 2021）。さらに、COVID-19の感染拡大は、その進展を加速化させたと言えよう（総務省 2021）。

このようなデジタル環境の変化が、子どもたちの幸福に与える影響は大きいと考えられる。特に、デジタル技術の利用には、プラスとマイナスの側面があり、可能な限りプラスの効果を増やすとともにマイナスの部分を取り除き、彼らのデジタル環境における幸福としてのデジタル・ウェルビーイングを向上させるための取組が必要とされるであろう。

2. 子どものウェルビーイングに関する国際政策

本章では、子どものウェルビーイングに関する先行研究をみていきたい。子どもは、発達段階にあり、社会との関わり、家族や友達との関わりにおいて成人とは同一として捉えていては、彼らのウェルビーイングを最適な状態に高めることは困難であると言えよう。そこで、特に子どもたちに考慮しなければならない観点から、彼らのウェルビーイングを考えたい。

子どもの身体的、心理的、社会的な幸福感の観点からウェルビーイングをみてみると、国際連合は、2015年に持続可能な開発目標 (SDGs)を採択しており、その3番目のゴールに「すべての人の健康とウェルビーイング」を掲げている。これは、子どもたちの心身における健康的な生活と幸福を促進することを定めるものである (United Nations

2022)。WHOにおいても、子どもの身体的な健康を保つことが彼らのウェルビーイングに繋がるとしている（WHO 2020）。

UNICEFは、2020年に、先進国における子どもの心身の健康、学力や社会的スキルに関する国際比較の結果を発表している。その結果において、日本は身体的健康については1位と高いものの、社会的スキルを身につけている15歳の割合は27位、精神的幸福として生活満足度が高い15歳の割合は37位と極めて低い状況に位置している（UNICEF 2020）。

また、OECDにおいても、子どものウェルビーイングに関する評価として、子どもの幸福測定フレームワークを開発し、主要なギャップを特定し、それらを埋める方法について言及している。そのフレームワークでは、ウェルビーイングを観測する4つの主要要素として、子どもの物質的な生活水準、身体健康、社会的および感情的な成果、学習と教育の成果をあげている（OECD 2021）。

これらのことから、子どものウェルビーイングのフレームに必要となる要素として、身体的、心理的、社会的な側面に加え、学習と教育、さらには彼らの発達段階を踏まえることが重要となると言えよう。子どもたちが健康的な生活を送り、社会的なつながりを築き、自分自身の能力を発揮することができる環境を整えることが、彼らのウェルビーイングを促進することにつながるであろう。

以上、現実社会における子どものウェルビーイングに関する政策的施策を概観してきた。しかし第1章において言及したように、現在、子どもたちの日常生活においてデジタルとの接触を抜きにして彼らの生活環境整備を議論することはできない状況にある。その様な現状を踏まえるのであれば、子どものデジタル環境におけるウェルビーイングに求められる要件を検討する必要があると言えよう。本稿では、これからの社会に求められる子どものデジタル・ウェルビーイングに欠くことのできない評価要素について検討・提案することを目的とする。

3. デジタル環境におけるウェルビーイング

3.1 デジタル・ウェルビーイング

ウェルビーイングは、現実社会だけにとどまらずに、デジタル機器を介した仮想空間においてもその健やかで幸福を感じえる状態を高めていくことが求められると言えよう。主にデジタル・ウェルビーイングは、テクノロジーによって引き起こされる心身の健康上の問題、他者とのコミュニケーション上の問題に対する概念として用いられてきた（Calvo & Peters 2014）。スマートフォンやソーシャルメディアの使用時間や頻度、ウェブサイトやアプリの閲覧履歴、オンラインコミュニケーションの質などに関して、バランスをとり、健康で生産的なデジタル環境を維持することも目的とされている（Google n.d.）。

欧州理事会では、デジタル教育におけるウェルビーイングの重要性について言及しており、児童生徒と教師のウェルビーイングに貢献するのに役立つ3つの要因として、デジタルに関する必要な知識、スキル、能力の習得、ウェルビーイングを向上させる教育と学習のアプローチとデジタル環境の設計、デジタル教育エコシステムにおける対人関係を構築することをあげている（Council of the European Union 2022）。

デジタル・ウェルビーイングに関する政策が注目されるようになった理由は、デジタル技術の急速な発展により、人々の生活に与える影響が増加したためと言えよう。特に、COVID-19の影響により、成人においてはテレワークが増加し、児童生徒においてはオンライン授業の増加により、長時間デジタルデバイスに接続し、過剰な情報量によってストレスを感じていることが考えられる。それは、睡眠障害、不安、うつ病などの精神的な健康問題を引き起こす可能性があるとの指摘もある（Kwon, Kim, Cho & Yang 2013）。

3.2 子どものデジタル・ウェルビーイング

特に、子どもにおいて、デジタル環境におけるウェルビーイングを考える際に考慮しなければならないことは、彼らが発達段階にあり、様々なリスクに対して成人よりも弱い立場にあることがあげられる。なぜなら、彼らは感情をコントロールする能力が未発達であり（Giedd 2015）、リスクに対して冷静に判断をすることに慣れていないからである（Jensen & Nutt 2015）。さらに、実社会においても経験が浅いことから、様々なトラブルが生じた際の対処の方策を認識していないこともあげられる。Livingstone, O'Neill &

Mclaughlin（2011）は、青少年の判断力の脆弱性が、彼らのリスク発生の要因となっていることを指摘している。

その様な問題に対処するための一つの方策として、子どもたちにデジタル・リテラシーを身につけさせ、適切にデジタル技術を取り扱い、様々なリスクに直面した際に適切にそれを回避することができる能力を育成することが重要となると考えられる。十分なデジタル・リテラシーが身につけていないことが、結果として社会的格差を生じさせることにつながる恐れも考えられる。

さらに、子どもたちのデジタル・ウェルビーイングを高めていくためには、社会的な政策アプローチも重要となるであろう。デジタル機器の製造販売業者、通信事業者、政府機関、学校、教師そして保護者等、多様なステークホルダーが協力して、子どもたちが安全に、健康的に、ポジティブにデジタル技術を活用できる環境を整備する必要がある。

政府による法規制の取組をみると、米国の子どもたちを保護するための法的枠組みである「児童オンラインプライバシー保護法（COPPA）」では、子どもたちの個人情報を収集する際には、保護者の同意が必要であることや、保護者が子どもたちの情報を削除する権利があることが定められている（Federal Trade Commission 2003）。また、欧州連合では、2020年に「Digital Services Act（European Commission 2020a）」と「Digital Markets Act（European Commission 2020b）」が提案され、デジタルプラットフォームに対する規制が強化される方向にある。これらの法規制的取組は、利用者のデジタル環境における安心安全だけにとどまらず、彼らのウェルビーイングの向上につながる施策と言えるであろう。

このように、政策的な観点からも、子どもたちのデジタル・ウェルビーイングが求められる理由が指摘されている。子どもたちが安全で健康的なデジタルライフを送るためには、政策立案者、プラットフォーム事業者、保護者、教育者、専門家、そして子どもたち自身が協力して、様々な取組を行う必要があると言えるであろう。

3.3 国際機関が取り組むデジタル・ウェルビーイング

デジタル環境に生きる子どもたちのウェルビーイングをより高めるために、国際機関、政府機関は様々な政策的取り組みを講じている。欧州連合（EU）では、2018年に「Europe fit for the digital age」を発表し、その中で、デジタルテクノロジーが人々のウェルビーイングと経済的繁栄に貢献するよう取り組むことが掲げられている（European Commission web site）。また、EUは2021年に「Digital Compass」と呼ばれる計画を発表し、2030年までにEU全体でデジタル技術の持続可能で包摂的な発展を目指すとしている。この計画では、デジタル技術の発展によってもたらされる課題に対処し、EUの人々のデジタル市民としてのウェルビーイングを確保することが目標とされている（European Commission 2021）。

カナダ政府は、2019年に「Digital Charter」を発表した。この憲章では、カナダ人がデジタル技術を安全かつ信頼できる方法で活用できるようにすることが目的とされている。特に子どもに関しては、彼らの情報を収集または使用する企業・組織の権利を制限し、子どもの情報を取り扱う際に企業・組織に高い基準を課すなど、子どもに対するより強い保護を確立することが目指されている。

国際連合では、1989年に制定された「子どもの権利条約」を基に、「デジタル環境における子どもの権利に関する一般意見第25号」を取りまとめている（United Nations 2021）。この政策文書は、デジタル環境下において子どもの権利を確実にするための政策的取り組みとして、デジタル市民としての権利と自由の確保、デジタルを介した子どもに対する暴力への対処、家庭におけるデジタル環境の適正化の必要性について言及している。さらに、子どもたちのデジタル環境における健康についても焦点を当てており、デジタルの利用と休息、運動との適切なバランスを図ることの重要性を指摘しつつ、そのためのガイドラインの策定を推奨している。

3.4 日本政府が取り組むデジタル・ウェルビーイング

日本政府の取り組みをみると、文部科学省は、教育を通じて子どもたちのウェルビーイングの向上を図るため、様々な政策を進めている。中央教育審議会では、新しい時代を見据えた学校教育の姿として、多様な子供たちを誰一人取り残すことのない個別最適

な学びの実現や、その学びを支えるための質の高い教育活動を実施可能とする環境の整備の必要性を指摘している（中央教育審議会 2021）。

内閣府ではスマートシティの推進に取り組んでおり、その政策の基本コンセプトの一つに、ウェルビーイングの向上に向け、「市民目線を意識し、市民自らの主体的な取組を重視」という市民（利用者）中心主義を定めている（内閣府 2021）。内閣官房では、「心ゆたかな暮らし」と「持続可能な環境・社会・経済」を実現するために、「デジタル田園都市国家構想」を進めており（内閣官房 2022）、その政策の一環として、デジタル庁では地域幸福度の取組を講じている。これは、地域幸福度指標を基に、市民や事業者など様々な関係者が、その共通目標に向けて協力することを可能とすることが目指されている（デジタル庁）。さらに、経済産業省においても、自治体デジタル・トランスフォーメーション（DX）推進計画の一環として、地域社会全体においてDXへの取組を加速し、地域の経済発展とウェルビーイングの向上を実現するための「地域DX推進ラボ」の取組を講じている（経済産業省 2022）。

4. 子どものウェルビーイングに求められる要件とは

4. 1 日本社会で求められる子どものウェルビーイング

これまでのレビューを踏まえ、子どものウェルビーイングに求められる要件について考えてみる。特に、子どもの生活環境は、その国々において多様であることから、私たちが暮らす日本の社会環境、教育制度、デジタルの利用環境、さらに保護者と子どもの環境に合ったデジタル・ウェルビーイングを検討する必要があるであろう。そこで、教育におけるウェルビーイングの向上を目指している中央教育審議会の政策的取り組みを概観することにより、子どもたちのウェルビーイングを考えていきたい。

中央教育審議会（2022）の「次期教育振興基本計画」における子どものウェルビーイングのとらえ方は、学習者の背景や特性、意欲の多様性を前提として学習者視点に立つこと、誰もが、いつでも、どこからでも、誰とでも、自分らしく学ぶことができる環境を整備すること、誰一人取り残すことなくすべての人を包摂し、子どもたちの可能性が最大限に引き出され、子どもたち個人が幸せであるとともに、社会全体においても幸せであるという状況が実現するように、制度等の在り方を考えていく必要があるとしている。

同審議会の2023年2月に行われた教育振興基本計画部会では、「日本社会に根差したウェルビーイングの向上」を目指し、幸福感、学校や地域でのつながり、利他性、共同性、自己肯定感、自己実現等の要素が含まれ、協調的幸福と獲得的幸福のバランスを重視することを目指している。それは、身体的、精神的、社会的に良い状態であるという短期的な幸福だけではなく、生きがいや、人生の意義などの将来に渡る持続的な幸福を含む概念としてウェルビーイングを捉え、多様な個人がそれぞれ幸せを感じ、生きがいを感じるとともに、個人を取り巻く場や、地域社会が幸せや豊かさを感じられる良い状態を創り出すことが必要となるとしている。

その様なウェルビーイングには、知識の習得や物質的な充足としての獲得的幸福だけではなく、他者との良好な関係を築き、ともに支えあうことに喜びを感じるという協調的幸福の向上も重要な要素であると指摘している。その様な学びを実現させるために、地域コミュニティにおける学び、個別最適な学びと共同的な学びの一体的充実、多様な教育ニーズへの対応が必要となる。

さらに、デジタル・リテラシーの向上も重要な課題と言えるであろう。デジタル環境からは、様々なリスクが生ずることから、それらへ適切に対処するために必要となるデジタル・リテラシーを高める必要がある。中央教育審議会生涯学習分科会（2022）では、デジタル環境におけるウェルビーイングを高めるための一取り組みとして、デジタル・リテラシーの醸成を上げている。加えて、デジタル・デバイドの解消に取り組むことにより、あらゆる世代層を包摂し誰一人取り残さないための政策を目指している。

また、2023年4月より、こども家庭庁が創設された。同庁では、全ての子どもの健やかな成長により、彼らのウェルビーイングを向上させるための政策の概念として、「子ども真ん中社会」をかかげている（内閣官房 2021）。全ての子どもは、個人として尊重され、基本的人権が保障され、差別的取り扱いを受けないこと。また、適切に養育され、生活を保障され、愛され、保護され、教育を受ける機会が等しく与えられることが目指されている。さらには、年齢及び発達に応じて、自己に直接関係する全ての事項に意見を表明する機会、多様な社会的活動に参画する機会が確保され、年齢及び発達に応じて、意見の尊重、最善の利益が考慮されることが目指されている。

4. 2 子どものデジタル・ウェルビーイングの方向性

以上、日本の社会環境、教育制度、デジタルの利用環境を踏まえた上で、ウェルビーイングに必要となる諸要因について概観してきた。それらを踏まえて、目指すべき、子どものデジタル・ウェルビーイングとは、デジタル社会において、健全性、公平性、安全性、自由性が保たれるとともに、その環境で生きる子どもたち個々人が心身ともに健やかで、幸福・充実・安心を感じ、自由に表現でき、権利を行使し、守られている状態としての獲得的ウェルビーイングが確保されていることが重要となるであろう。さらに加えて、デジタル空間において、他者との多様性を認め合い、共に幸福を感じ合うという協調的ウェルビーイングを向上させていくことが重要になると言えるであろう（図1）。



図1：目指すべき子どものデジタル・ウェルビーイング

5. 考察：子どものデジタル・ウェルビーイングのフレームの検討

5. 1 OECDによるデジタル・ウェルビーイングに関するフレーム

前章の議論を踏まえて、本節では子どものデジタル・ウェルビーイングのフレームに求められる要件について考えたい。OECDは、2019年に、デジタル時代における人々の暮らしについてのレポートである「How's Life in the Digital Age?」を発表した（OECD 2019）。このレポートは、デジタルテクノロジーが人々の生活に及ぼす影響を、社会的・経済的・政治的な観点から評価したものである。

このレポートの主要な要点を概観する。まず、デジタル化が人々の生活にもたらす利益について、レポートでは、デジタルテクノロジーは労働生産性の向上や、情報のアクセス性の改善、交通渋滞の緩和、公共サービスの提供改善など、多くの面で利益をもたらしており、文化交流や地理的な距離を超えた交流など、異文化交流の促進にも役立っているこ

とを報告している。一方、デジタル化がもたらすリスクや課題についても言及している。例えば、デジタル技術は労働市場を変革し、一部の職種が自動化されることで、失業や雇用の不安定化を引き起こす可能性があるという警告している。また、インターネットの匿名性によるハラスメントやプライバシーの侵害、虚偽情報やフェイクニュースの拡散など、インターネットの負の面についても言及がなされている。

さらに、レポートでは、デジタル化が地域間格差を拡大する可能性があるとも指摘している。デジタル技術が普及する都市部と、その普及が進んでいない農村部や地方都市部では、経済的・社会的な格差が拡大することが予想されている。このような状況を改善するためには、デジタルインフラの整備や教育・訓練プログラムの充実などが必要となることを指摘している。

そのような今日のデジタル環境を踏まえて、本レポートでは、デジタル技術が人々の生活や幸福に与える影響について、11の生活の側面を示している。それらは、所得と富、仕事と収入、住居、健康状態、教育とスキル、ワークライフバランス、市民参加とガバナンス、社会とのつながり、環境の質、個人の安全、主観的幸福等の項目がデジタル・ウェルビーイングを測るための要素としてあげられている。

5.2 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関係

シンガポール国立大学のCentre for Trusted Internet and Community (CTIC) では、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関係性に焦点を当てた報告書を公開している (Yue et al. 2021)。この報告書では、デジタル・ウェルビーイングとデジタル・シチズンシップの両方が、現代社会において重要な概念であることを認識し、先行研究レビューの結果を基に、デジタル・ウェルビーイングは、デジタル・テクノロジーの使用によって生じる個人的な健康と幸福に焦点を当てた概念であり、デジタル・シチズンシップは、デジタル世界での適切な行動と責任を促進するための概念であり、それらは相互に関連していることについて言及している。

さらに報告書では、デジタル・ウェルビーイングの9つの重要な側面として、デジタル権利と責任、デジタル健康とセルフケア、デジタル創造性、デジタル感情知能、デジタル

コミュニケーション、デジタル消費者主義、デジタル雇用と起業家精神、デジタル・アクティビズム/市民活動をあげている。さらに、デジタル・ウェルビーイングとデジタル・シチズンシップが密接に関連している要素として、デジタル・スキル、デジタル・アイデンティティ、エンパワーメントとエンゲージメントの3つのフレームワークが示されている。

5.3 日本の政策環境を踏まえた子どものデジタル・ウェルビーイング

前節で概観したように、OECDは、デジタル・ウェルビーイングの度合いを評価するための要素に言及しており、CTICにおいては、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関係性をマトリックスとして各要素を分類していた。これらの先行研究によるデジタル・ウェルビーイングの要素分解により、その体系的な概要がつかめてきたと言えるであろう。

OECDのデジタル・ウェルビーイングの11の要素のうち、特に子どもに関係する要素としては、デジタルの利用、デジタルの教育、デジタル社会への参加、安全セキュリティ、デジタルの主観的幸福、デジタルの健康、デジタル社会とのつながりの7項目があげられる。さらに、CTICの定めたデジタル・シチズンシップの要素であるデジタルの権利と主体、デジタル・スキル、デジタル・アイデンティティの3つの要素を掛け合わせることで、子どもたちがデジタル市民として権利を行使し、ウェルビーイングを実感するための重なり合った要素が見えてくる。

その要素は、日本の社会・デジタル環境に合致したものでなければならない。そのことから、本研究では、「こども基本法」が追求する「子どもの最善の利益」から子どものデジタル・ウェルビーイングに求められる権利としての「生きる権利」「守られる権利」「育つ権利」「参加する権利」をデジタル・ウェルビーイングの各要素に重ね合わせた。さらに、それらの要素は、日本政府が目指す、個人の幸福としての獲得的ウェルビーイングと社会との関係の中から生まれてくる協調的ウェルビーイングと重なり合っていることが求められる（図2）。

国際連合 子どもの権利条約 一般意見No.25		子ども基本法 子どもの最善の利益		日本国 憲法	
子ども基本法の基本理念		生きる権利	守られる権利	育つ権利	参加する権利
デジタル・シチズンシップ		デジタル権利と主体		デジタル・スキル	アイデンティティ
OECD デジ タル ウェ ルビ ーイ ング 指標	デジタルの利用	デジタル利用の権利	デジタルのリスクから守られる	デジタルで自分の能力を伸ばす	デジタル社会に参加する
	デジタル教育	デジタルで教育を受ける権利	リスクへの対処法を学ぶ	デジタルで育つための教育を受ける	デジタル社会に参加する術を学ぶ
	デジタル社会への参加	デジタル社会への参加の権利	ハイトやフェイクから守られる	デジタル社会で育つ	デジタル社会で活動・表現する
	安全セキュリティ	セキュリティを受ける権利を行使する	リスクから守られる	安全にデジタル環境で育つ	安全にデジタルに参加できる
	デジタルの主観的幸福	デジタルの権利行使への幸福感	守られていることへの幸福感	デジタルで育つことへの幸福感	参加することへの幸福感
	デジタルの健康	デジタル環境で健康的に生きる権利	デジタルにおける健康の維持	デジタル環境で健康的に育つ権利	健康的活動に参加する権利
	デジタル社会とのつながり	デジタルでつながる権利	ネットいじめを受けない・しない	デジタルを介して学び合い育つ	デジタルの活動に参加する権利

図2：子どものデジタル・ウェルビーイングとシチズンシップのマトリックス

個人の幸福としての獲得的ウェルビーイングの観点から、デジタルの利用を考えると、デジタルを利用する権利が確保されることと同時に、彼らは守られなければならない存在である。さらに、デジタル社会に参加するとともに、その社会において自分の能力を伸ばし発揮できる状況であるかが重要となるであろう。デジタルの教育の観点から考えると、デジタル環境で育つために必要となる教育を受ける権利を行使できるとともに、その教育においてデジタル・リスクに対処するためのリテラシーを習得し、デジタル社会から恩恵を得るための術を習得する機会を確保することが重要となると言える。

次に、社会との関係としての協調的ウェルビーイングの観点から、デジタル社会への参加及びデジタル社会とのつながりの側面を考えると、デジタル社会へ参加し、他者とのつながりという権利が確保され、自由に表現・活動できることが子どもたちのウェルビーイングを高めると言えよう。

しかし、デジタル社会における今日的な課題として、ハイト、フェイクやネットいじめなどの情報に翻弄されることなく、適切な判断・行動をとれるための能力を醸成していくことが重要になる。安全セキュリティの観点から考えると、安全にデジタルの活動に参加でき、その権利を行使し、セキュリティ上のリスクから守られていることが重要となるで

あろう。これは、特に技術的に安全な利用環境が整備されていることが重要となると言える。

最後に、ウェルビーイングという概念は、心身が健やかであり、喜びを感じて前向きに生きることができる状態を意味していることから、デジタルでの健康及びデジタルの主観的幸福が重要な要素となってくる。デジタルでの健康の側面をみると、デジタル環境において健康に生き、健やかに育つために、健康的な情報に接するとともに健康的なデジタル活動に参加することにより、さらにバランスの取れたデジタル機器の使用により、健康を維持できるという一連のデジタル環境における生活に関する権利が行使できるかということが重要になってくると言えるであろう。その様な健康的な状態は、デジタルの主観的幸福にもつながっていると言える。デジタル環境において様々な活動に参加し、そこにおいて学び発達していることに幸福を感じていること、その様な活動を行行使する権利を持ち得ていることが、子どもたちのデジタル・ウェルビーイングを高めるのだと考えられる。

6. まとめ

本稿では、今日のデジタル社会において注目されているデジタル・ウェルビーイングについて、その様相、特に発達段階であることから配慮が必要となる子どものデジタル・ウェルビーイングについて、先行研究・取組をレビューしつつ言及してきた。レビューを基に、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であろう。

特に、デジタル環境において、良好な社会的つながりを持ち、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。言い換えると、協調的ウェルビーイングと獲得的ウェルビーイングが個別に存在することなく、両者が関係しあうことでその充足感が増すのだと言えるであろう。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なのだと考えられる。

さらに、子どもにおいては、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。United Nations（1989）の「子どもの権利条約」の政策的目的は、子どもの最善の利益を確保することにある。この理念は、日本のこども基本法の基礎となっている。今後の研究課題として、私たちには、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ているのだと考える。

参考文献

日本語文献

経済産業省（2022）『DXによる地域経済の発展とウェルビーイングの向上を支援する「地域DX推進ラボ」の公募を開始します』

<https://www.meti.go.jp/press/2022/11/20221130004/20221130004.html>（2024年1月5日最終アクセス）

総務省（2021）「情報通信白書令和3年版」日経印刷

田中真秀・佐久間邦友・山中信幸（2021）「GIGAスクール構想導入によるICT教育活性化への示唆：学校現場におけるICT教育の発展可能性と課題」『川崎医療福祉学会誌』31/1: 17-26.

中央教育審議会（2021）『令和の日本型学校教育の構築を目指して：全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現（答申案）』

https://www.mext.go.jp/content/20210126-mxt_oseisk01-000012362_1-2.pdf
（2024年1月5日最終アクセス）

中央教育審議会（2022）『次期教育振興基本計画について（答申）』

https://www.mext.go.jp/content/20230308-mxt_oseisk02-000028073_1.pdf
（2024年1月5日最終アクセス）

中央教育審議会生涯学習分科会（2022）『第11期中央教育審議会生涯学習分科会における議論の整理：全ての人のウェルビーイングを実現する、共に学び支えあう生涯学

習・社会教育に向けて』

https://www.mext.go.jp/content/220922-mxt_syogai03-000024695_1.pdf (2024年1月5日最終アクセス)

デジタル庁 『デジタル田園都市国家構想』

https://www.digital.go.jp/policies/digital_garden_city_nation/ (2024年1月5日最終アクセス)

内閣官房 (2021) 『こども政策の新たな推進体制に関する基本方針：こどもまんなか社会を目指すこども家庭庁の創設』

https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/kodomo_seisaku/pdf/kihon_housin.pdf
(2024年1月5日最終アクセス)

内閣官房 (2022) 『デジタル田園都市国家構想基本方針』

https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/digital_denen/pdf/20220607_honbun.pdf
(2024年1月5日最終アクセス)

内閣府 (2021) 『スマートシティの推進について』

<https://www5.cao.go.jp/keizai-shimon/kaigi/special/reform/wg6/20210423/pdf/shiryou1-1-1.pdf> (2024年1月5日最終アクセス)

英語文献

Council of the European Union 2022. Council Conclusions on Supporting Well-Being in Digital Education.

<https://www.consilium.europa.eu/media/60391/st14982-en22.pdf> (Accessed on 5 January 2024)

European Commission 2021. 2030 Digital Compass: The European Way for the Digital Decade.

https://commission.europa.eu/system/files/2023-01/cellar_12e835e2-81af-11eb-9ac9-01aa75ed71a1.0001.02_DOC_1.pdf (Accessed on 5 January 2024)

European Commission 2020a. Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council on Contestable and Fair Markets in the Digital Sector (Digital Markets Act), COM (2020) 842 Final, Brussels.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020PC0842&from=en> (Accessed on 5 January 2024)

European Commission 2020b. Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council on a Single Market for Digital Services (Digital Services Act) and Amending Directive 2000/31/EC, COM (2020) 825 Final, Brussels.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020PC0825&from=en> (Accessed on 5 January 2024)

European Commission. A Europe Fit for the Digital Age. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en (Accessed on 5 January 2024)

Federal Trade Commission 2003. Federal Register, 78/12.

<https://www.ftc.gov/system/files/2012-31341.pdf> (Accessed on 5 January 2024)

Giedd, J. 2015. The Amazing Teen Brain. *Scientific American*, 312/6: 33-37.

Google. n.d. Digital Well-Being. <https://wellbeing.google/> (Accessed on 5 January 2024)

Government of Canada 2022. Bill C-27 Summary: Digital Charter Implementation Act.

<https://ised-isde.canada.ca/site/innovation-better-canada/en/canadas-digital-charter/bill-summary-digital-charter-implementation-act-2020>

(Accessed on 5 January 2024)

Jensen, F.E. & Nutt, A.E. 2015. "The Teenage Brain: A Neuroscientist's Survival Guide to Raising Adolescents and Young Adults." Harper.

Livingstone, S., O'Neill, B., and Mclaughlin, S. 2011. Final Recommendations for [Policy, Methodology and Research, EU Kids Online Network, London, UK.](https://eprints.lse.ac.uk/39410/1/Final_recommendations_for_policy%2C_methodology_and_research_%28LSERO%29.pdf) http://eprints.lse.ac.uk/39410/1/Final_recommendations_for_policy%2C_methodology_and_research_%28LSERO%29.pdf (Accessed on 5 January 2024)

Kwon, M., Kim, D., Cho, H. & Yang, S. 2013. The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLOS ONE*, 8: 1-7.

OECD. 2019. "How's Life in the Digital Age?" OECD Publishing.

- OECD. 2021. “Measuring What Matters for Child Well-Being and Policies.” OECD Publishing.
- Rafael, A., Calvo, R.A. & Peters, D. 2014. “Positive Computing: Technology for Wellbeing and Human Potential.” The MIT Press.
- UNICEF 2020. Innocent Report Card 16: Worlds of Influence: Understanding What Shapes Child Well-Being in Rich Countries.
<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Report-Card-16-Worlds-of-Influence-child-wellbeing.pdf> (Accessed on 5 January 2024)
- United Nations 1989. The United Nations Conventions on the Rights of the Child.
<https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc.pdf> (Accessed on January 2024)
- United Nations 2021. General Comment No. 25 (2021) on Children’s Rights in Relation to the Digital Environment.
<https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFUI9nJBDpKR1dfKekJxW2w9nNryRsgArkTJgKelqeZwK9WXzMkZRZd37nLN1bFc2t>
(Accessed on 5 January 2024)
- WHO. 2020. Child and Adolescent Health and Wellbeing.
https://www.who.int/docs/default-source/mca-documents/stage/child-and-adolescent-health-and-wellbeing-stage-final-pdf.pdf?sfvrsn=3742aa84_2
(Accessed on 5 January 2024)
- United Nations. 2022. The Sustainable Development Goals Report 2022.
<https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022.pdf> (Accessed on January 2024)
- 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.
[https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01\(2021\).pdf](https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01(2021).pdf)
(Accessed on 5 January 2024)