

人間の認知的限界を踏まえたデジタル環境政策の再設計 —青少年に向けた啓発教育を補完する行動支援アプローチ—

2025年12月14日
斎藤 長行（仙台大学）

公開版

研究の背景

- ・今日、インターネットは、私たちの生活に欠くことのできない通信インフラとなっており、私たちはその**恩恵**を日々受けている。
 - ・その一方で、個人情報やプライバシー情報の流出、違法情報との遭遇、フィッシング詐欺など**インターネットを介した負の側面**にも直面している。
 - ・このインターネットの負の影響は、成人だけにとどまらずに**青少年にも大きな影響**を与えていている。
-
- ・特に、子どもには、彼らにとって有害となる情報、SNSなどのディスコミュニケーション、ネットいじめ、スクリーンタイム、性的搾取を目的としたサイバー・グルーミングなど**未成年特有のリスク**が存在している。
 - ・この様な問題に対しては、青少年のデジタル環境から得られる便益を高めるために、彼らが**適切な判断・行動**をとれるための**支援**や**教育**の提供が必要となっている。

研究命題

- ・この様な青少年のデジタル環境をめぐる社会的課題に適切に対処するためには、効果的な政策アプローチを採用して、着実に青少年のデジタル環境を整備していく必要がある。
- ・本論文では、
- ・**多様な政策アプローチから有効となる政策手法を選定し、それらを最適な組み合わせで施行する政策の構造・構成を「政策アーキテクチャ」と定義して議論を進める。**
- ・有効となる**政策手法の数々を効果的な組み合わせで施行**することにより、青少年のデジタル利用環境は進展するであろう。
- ・本発表の研究命題
- ・「デジタル利用環境政策は、**子どもの認知的限界**を踏まえた上で、**政策アーキテクチャを再設計すべきである**」

非法制度的政策アプローチとしての啓発教育

- 我が国では、青少年のデジタル利用環境政策は、自主・共同規制体制の下で、**制度的アプローチ**としての**法規制を極力回避**するために、**非法制度的政策アプローチ**として**啓発教育**が講じられてきた。
- 啓発教育により、青少年が**安全な行動**を取り、インターネットから生ずるリスクに対して**自ら適切に対処**することができるのであれば、政府による**法的介入を必要最低限の強度**にすることができる。
- 規制が最小化**されることは、**自由なインターネット空間を維持**することにつながるであろう。

問題提起①

- ・**青少年インターネット環境整備法**：フィルタリングの利用の普及により、青少年害情報を閲覧する機会をできるだけ少なくする（第1条）
- ・**啓発教育の提供は進展**しているもののフィルタリングの利用率が低下しており、啓発教育が**実際の安全対策**に結びついているとは言えない状況にある。
- ・啓発教育の受講経験：2009年において78.6%であったのに対して、2013年においては83.3%に上昇。
・2024年時においては、85.1%に上昇（内閣府, 2025）。
- ・フィルタリングの利用率：2012年の63.5%のピークを境に、2013年には55.2%。
・2024年時においては、45.8%にまで下落（内閣府, 2025）。
- ・問題提起①
- ・「デジタル環境整備における**啓発教育政策の限界**とは何か」

問題提起②

- ・この様な政策課題が存在する状況において、現在欧州諸国を中心に公共政策を講じる上での新たな**非法制度的アプローチ**として、**行動インサイトの適用**が進展している。
- ・人々の**直感、無意識、認知的脆弱性**を前提とした**選択環境の設計**が政策的に講じられている。
 - ・欧州連合：Digital Services Act (DSA)
 - ・英国：Online Safety Act (OSA)
 - ・Safety by Design, by Default, Age-Appropriate Design
- ・**選択環境を改善**することにより、適切な行動がとれるように支援する。
- ・問題提起②
- ・「**行動インサイト**が啓発教育政策の**補完的役割**を果たすことができるか」

問題提起③

- もし、政府や自治体などの**権威主体**が、彼らの思惑で人々の行動を**変容**させるのであれば、それは一種の**パターナリズム**であり、政策を受ける側の**自由意思**が歪められている恐れがある。
- 問題提起③
- 「**パターナリズム**的な行動インサイトの適用を防ぐためにはどの様な手立てが必要か」
- 政策を受ける側である子どもの福祉の確保。
- これらの各問題提起への検討を踏まえ、
- 本発表の命題である**子どもの認知的限界**の観点からのデジタル利用環境政策における**政策アーキテクチャの再設計**について検討する。

1. 青少年のデジタル利用環境政策の構造と変遷

青少年インターネット環境整備法と有害情報の問題

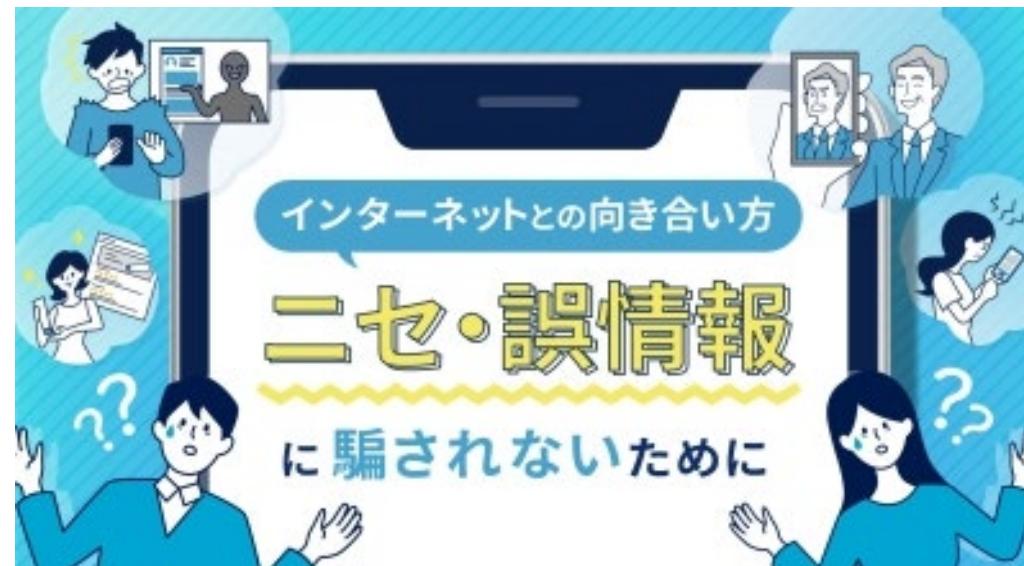
- 2009年「青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律（以降：**青少年インターネット環境整備法**）」が制定。
 - フィルタリング等による技術的保護の推進
 - 子どもたちの**リテラシーの向上**
 - **民間主導**による**デジタル環境整備政策**の推進
- 「違法」とまでは評価されない**有害情報**については、**表現の自由**への配慮から、**政府**が内容そのものを**直接規制することには制度的な限界**がある。
(Berners, 2006; 寺田, 2020 ; 生貝, 2011)。
- インターネット社会における秩序形成を図る。
- デジタルサービスを提供する**民間企業**が、**自ら自主的に問題解決**を図り、政府介入を回避するために**自主規制**の方策がとられている。
 - 例：コンテンツ・モダレーション
- 政府は民間の取組を**支援・牽制**するという**共同規制体制**。

自主・共同規制体制を支える啓発教育

- さらに、この共同規制体制の一つの政策アプローチとして、**啓発教育**が講じられてきた。
- その理由、
- インターネットを利用する子どもたちが、**自らインターネットのリスクに対処**でき、**適切にデジタル機器を利用**できるのであれば、**政府による法的規制の介入を回避**することができる。
- 総務省(2020)
 - 「表現の自由、萎縮効果への懸念、偽情報の該当性判断の困難性、諸外国における法的規制の運用における懸念等を踏まえ、**まずは民間部門における自主的な取組を基本とした対策を進めることが適当**」
 - 具体的な対応：リテラシー向上の推進

ICTリテラシー向上に向けた啓発教育の推進

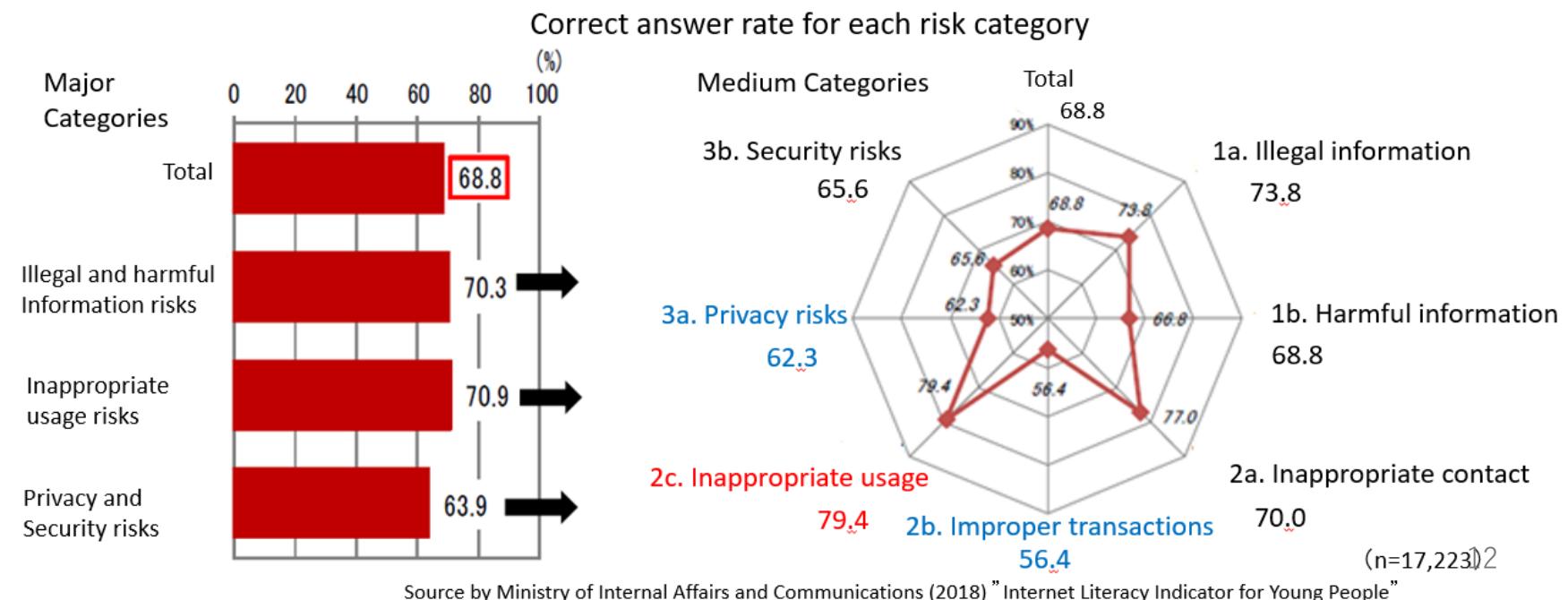
総務省(2022)【啓発教育教材】インターネットとの向き合い方～ニセ・誤情報に騙されないために～



参照 : https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/nisegojouhou/

ICTリテラシー向上に向けた政策

- 総務省は、2012年に「青少年がインターネットを安全に安心して活用するためのリテラシー指標（以降：ILAS）」を開発
- 15歳相当の青少年に求められるインターネット・リテラシーの習熟度合いをテスト指標として可視化し、その習熟度合いに応じたリテラシー向上施策を講じるための政策基盤を構築（総務省、2012）
- 本稿著者は、アクション・リサーチのアプローチから、ILASの開発・運用・政策提言関与
- ILASは、デジタル環境から派生する多様な危険・脅威をリスク分類項目に構造的に分類・定義化し、各リスク項目に分類されたリスクに対処するためのリテラシーを測定することを可能とするテスト・アイテムをバランス良く配分することにより、その項目ごとのリテラシーの習熟度合いを数値化



ICTリテラシー向上に向けた政策

リスク分類	リスクの具体例	対応能力
1 違法有害情報リスク		
1a. 違法情報リスク	著作権、肖像権、出会い系サイト等	違法コンテンツの問題を理解し、適切に対処できる。
1b. 有害情報リスク	不適切投稿、炎上、閲覧制限等	有害コンテンツの問題を理解し、適切に対処できる。
2 不適正利用リスク		
2a. 不適切接触リスク	匿名SNS、迷惑メール、SNSいじめ等	情報を読み取り、適切にコミュニケーションができる。
2b. 不適正取引リスク	フィッシング、ネット上の売買等	電子商取引の問題を理解し、適切に対処できる。
2c. 不適切利用リスク	過大消費、依存、歩きスマホ、マナー等	利用料金や時間の浪費に配慮して利用できる。
3 プライバシー・セキュリティリスク		
3a. プライバシーリスク	プライバシー、個人情報の流出等	プライバシー保護を図り利用できる。
3b. セキュリティリスク	ID・パスワード、ウイルス対策等	適切なセキュリティ対策を講じて利用できる。

経年調査データの分析による啓発教育の進展の評価

- ILASの全国調査で継続的に収集されたデータを分析することにより、啓発教育政策の進展を評価

ILAS における平均正答率の推移 2012 年-2014 年

年度	標本数	平均正答数	平均正答率(%)	標準偏差
2012	2463	32.8	67.0	8.26
2013	3512	33.7	68.9	7.33
2014	3672	34.4	70.2	6.96

$$F(2, 9644)=2.997, p<.001$$

学校における啓発教育受講経験の推移2012 年-2014 年

年度	被験者数	受講経験率(%)	標準偏差	増加率(2012年=100)	P 値
2012	2108	89.1	0.31		
2013	3037	89.5	0.31	4.0	***
2014	3594	92.7	0.27		

$$F(2, 8736)=2.997, p<.001$$

2012 年の正答率を100 とした場合の2014年の変化率を算出したところ、変化率は4.8%

2012 年を100 とした場合の2014年の増加率を見てみると増加率は4%

啓発教育の受講とフィルタリングの利用との関係

齋藤・新垣
(2018)

内閣府「青少年のインターネット利用環境実態調査」の概要

調査主体 [□]	内閣府政策統括官(共生社会政策担当)付青少年環境整備担当 [□]
調査地域 [□]	日本全国 [□]
調査方法 [□]	調査員による個別面接聴取法 [□]
調査期間 [□]	2013年11月9日～12月8日 [□]
調査対象者 [□]	2013年11月1日現在で、満10歳から満17歳までの青少年：3,000人 [□]
標本抽出方法 [□]	層化二段階無作為抽出法 [□]
有効回収数（率） [□]	1,817人(60.6%) [□]

小学4～6年生の啓発教育の経験数
平均値1.11, 中央値1, 標準偏差0.85

	度数 [□]	% [□]
教育の機会数 [□]	0 [□]	138 [□] 22.8 [□]
	1 [□]	303 [□] 50.2 [□]
	2 [□]	127 [□] 21.0 [□]
	3 [□]	30 [□] 5.0 [□]
	4 [□]	5 [□] 0.8 [□]
	5 [□]	1 [□] 0.2 [□]
	合計 [□]	604 [□] 100.0 [□]

フィルタリング利用・未利用群について、啓発教育を受けた機会数の平均値は、各1.17, 1.06と、利用群の方が高かったが、有意な差は見られなかった ($t(8.2)=1.109$, n.s.)。

中学生の啓発教育の経験数
平均値1.49, 中央値1, 標準偏差0.91

	度数 [□]	% [□]
教育の機会数 [□]	0 [□]	39 [□] 5.6 [□]
	1 [□]	392 [□] 56.1 [□]
	2 [□]	194 [□] 27.8 [□]
	3 [□]	49 [□] 7.0 [□]
	4 [□]	15 [□] 2.1 [□]
	5 [□]	8 [□] 1.1 [□]
	6 [□]	2 [□] 0.3 [□]
合計 [□]	699 [□]	100.0 [□]

フィルタリング利用・未利用群について、啓発教育を受けた機会数の平均値は、各1.68, 1.40と、利用群の方が高いが、5%水準では有意な差は見られなかった($t(181)=1.948$, $p<0.1$)。

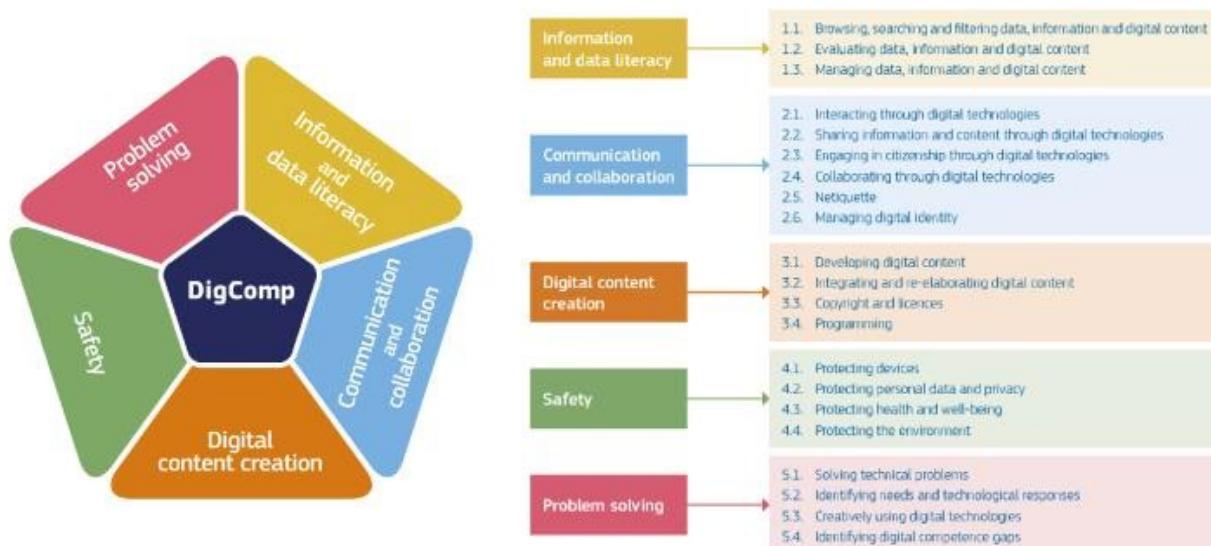
高校生の啓発教育の経験数
平均値1.77, 中央値1, 標準偏差1.06

	度数 [□]	% [□]
教育の機会数 [□]	0 [□]	14 [□] 2.8 [□]
	1 [□]	246 [□] 48.9 [□]
	2 [□]	134 [□] 26.6 [□]
	3 [□]	73 [□] 14.5 [□]
	4 [□]	26 [□] 5.2 [□]
	5 [□]	7 [□] 1.4 [□]
	6 [□]	3 [□] 0.6 [□]
合計 [□]	503 [□]	100.0 [□]

フィルタリング利用・未利用群について、啓発教育を受けた機会数の平均値は、各1.71, 1.56と、利用群の方が高かったが、有意な差は見られなかった ($t(79)=0.665$, n.s.)。

EUの啓発教育政策

- EUにおいても、**プラットフォーム**を含む**共同規制を制度的基盤**とし
つつ、加盟国レベルで**啓発教育政策**が並行的・補完的に展開されて
いる。
- EU Digital Competence Framework for Citizens
- 市民の**デジタルスキル**に関するフレームワーク
- 2006年に欧洲議会と欧洲連合理事によって提案された生涯学習のための**キーコンピテンス**



出典 : DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes

国際機関における人間の認知的脆弱性を踏まえた法規制

- EUにおけるプラットフォームを巻き込んだ自主・共同規制体制
- しかし、デジタルサービス法、AI規制法や一般データ保護規則に見られるように、啓発教育政策だけに止まらず、**人間の認知的脆弱性**を踏まえた上で、**一定の拘束力のある法的規制**も講じられている。
- EU 消費者権利指令 (Consumer Rights Directive)
 - オンライン購入の際に**事前にチェックの入ったボックスを設定**することが禁止
 - 年間売上高の 4%又は年間売上高が不明な場合には 200 万ユーロの制裁金
- EU デジタルサービス法 (Digital Services Act)
 - コンテンツモデレーション、違法コンテンツへの対応
 - **デフォルト**による弱者（青少年等）保護
 - 売上高の最大6%の制裁金
- EU AI規制法 (Artificial Intelligence Act)
 - 4つのリスク分類に応じた対応、弱者保護・不平等への対応
 - **意図的に操作的**もしくは**欺瞞的な技法**を展開するAIシステムの禁止
 - **偽・誤情報**を含む**システィックリスク**の評価とその軽減
 - コンプライアンス違反に対して最大で3,500万ユーロか、年間の売上高の7%、いずれか高い方の制裁金



2. 行動インサイトに関する政策レビューおよび先行研究レビュー

公共政策への行動インサイトの適用①

- ・近年、政府規制の限界を補うための新たな方策として、**公共政策への行動インサイトの適用**の動きが国際的に高まっている。
- ・行動インサイトの政策適用は、Thaler & Sunstein(2003)で提唱された政策理念を基にしている。
- ・「リバタリアニズム」と「パターナリズム」の相反する社会統治理念を組み合わせた概念として**リバタリアン・パターナリズム**を提唱。
 - ・「相対的に弱く、ソフトで、押しつけ的ではない形のパターナリズム」により、人々の「**選択の自由が妨げ**られているわけでも、**選択肢が制限**されているわけでも、**選択が大きな負担**になる」ことなしに、政策目標を達成するという政策理念である。
- ・リバタリアン・パターナリズムによる政策理念を実行するための方策として、人々の行動変容を促す**ナッジ(Nudge)**を提唱。
 - ・人々の行動の「選択を禁ずることも、経済的なインセンティヴを大きく変えることもなく、**人々の行動を予測可能な形で変える**選択アーキテクチャのあらゆる要素」の活用。

公共政策への行動インサイトの適用②

- Oliver (2013) は、行動インサイトの適用は「公共政策の目的を達成するために、**人々の行動変容を生じさせる政策手段**」であると主張。
- 主要な適用政策分野
 - 年金、健康、医療、公衆衛生、社会厚生政策、教育政策、環境政策、消費者保護政策、情報通信政策などの分野において導入されてきている (Lourenco et al., 2016; World Bank, 2015; Behavioural Insights Team, 2014) 。

EUにおける行動インサイトの政策導入動向

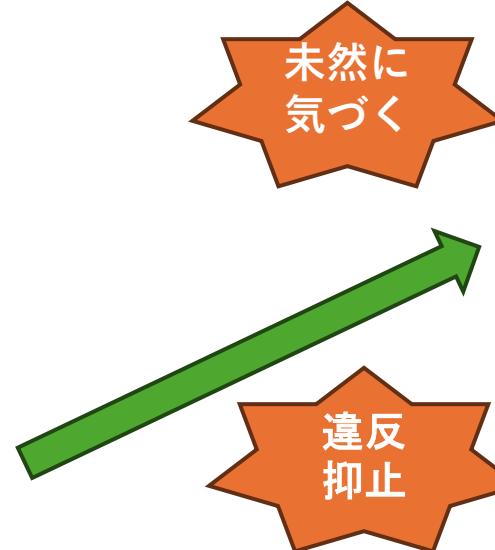
- 欧州連合（EU）の行政執行機関にあたる欧州委員会（European Commission）にコンサル部署を設置
- Competence Centre on Behavioural Insights
- 人間の行動に関するエビデンスを調査・提供
- EUの政策立案を支援している
- 行動インサイト、行動経済学、認知科学、心理学などを専門とする専門家を配置



二重過程理論からみる人間の行動システム

- Stanovich(2005)

- 言語や意識に依存した行動
 - 熟慮的処理モード
- 直感や感情で行動
 - 自動的処理モード



- Evans(2008)

- 二重過程理論

- Kahneman(2011)

- 早い思考と遅い思考

- Nisbett & Wilson(1977)

- 人は自動的処理モードを介して行動しても、熟慮的処理モードで行動したと錯認

- 鈴木(2013)

- 「自らの意思や信念がその認知結果を生み出したかのように」解釈してしまう

- Bargh & Chartrand (1999); Wood et al. (2002)

- 低関与の意思決定においては、**行動は文脈的手がかりや過去の反復経験に基づいて自動的に生起し**、当人がその決定過程を十分に内省していない場合が多い。

二重過程理論における各システムの行動要素

システム1	システム2
無意識的	意識的
暗示的	明示的
自動的	制御的
努力は不要	努力が必要
反射的	時間を見る
広い許容範囲	狭い許容範囲
知覚的な意識	分析、熟慮



人間の認知的脆弱性を踏まえた政策の必要性

- ・先行研究から、日常生活における相当部分の行動が、**意識的な熟慮を経ずに生じている**ことが示唆される。
- ・したがって、人間の行動を理解し、あるいは行動変容を志向する政策や教育を設計する際には、
- ・個人の合理的判断能力のみを前提とすることには限界があり、**自動的認知過程を含めた設計**が不可欠である。
- ・これは、合理的判断に基づく行動を前提とした啓発教育のみでは、日常行動の変容を十分に説明・実現できないことを意味し、
- ・**行動が生起する文脈や選択環境そのものを設計対象**とする視点が求められるのではないか？

3. 子どもの認知的限界の観点から選択環境の設計を考える

ナッジに関する実験

顕著性ナッジ

実証1. スマートフォンの適切な利用時間を促すナッジの検証

スマートフォンの適切な利用時間を促すナッジ実験

調査実施概要

項目	内容
実験目的	高校生のスマートフォンの使用時間を実測するとともに、使用時間をフィードバックするうながし方略の有効性を検証する。
実施期間	2015年7月2日～15日
使用端末	スマートフォン（被験者所有）
OS	Android OS
アプリケーション	「使用時間管理人」, 「Break Free」
データ回収方法	2週間の使用時間が表示されている画面のスクリーンショットの回収
意識調査	<ul style="list-style-type: none">・事前アンケート(15問)・事後アンケート(15問)
対象被験者	<ul style="list-style-type: none">・実測被験者218名・有効回答（使用時間実測）113名（回収率：51.83%）・有効回答（事前アンケート）175名（回収率：80.28%）・有効回答（事後アンケート）151名（回収率：69.27%）

本実験で利用したアプリ

「使用時間管理人」

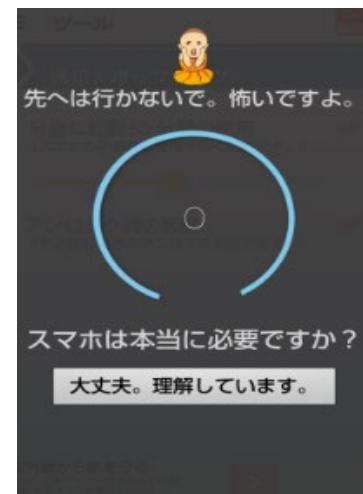
使用時間表示画面



日々の使用時間を表示

「Break Free」

ロック解除回数通知画面 使用時間通知画面

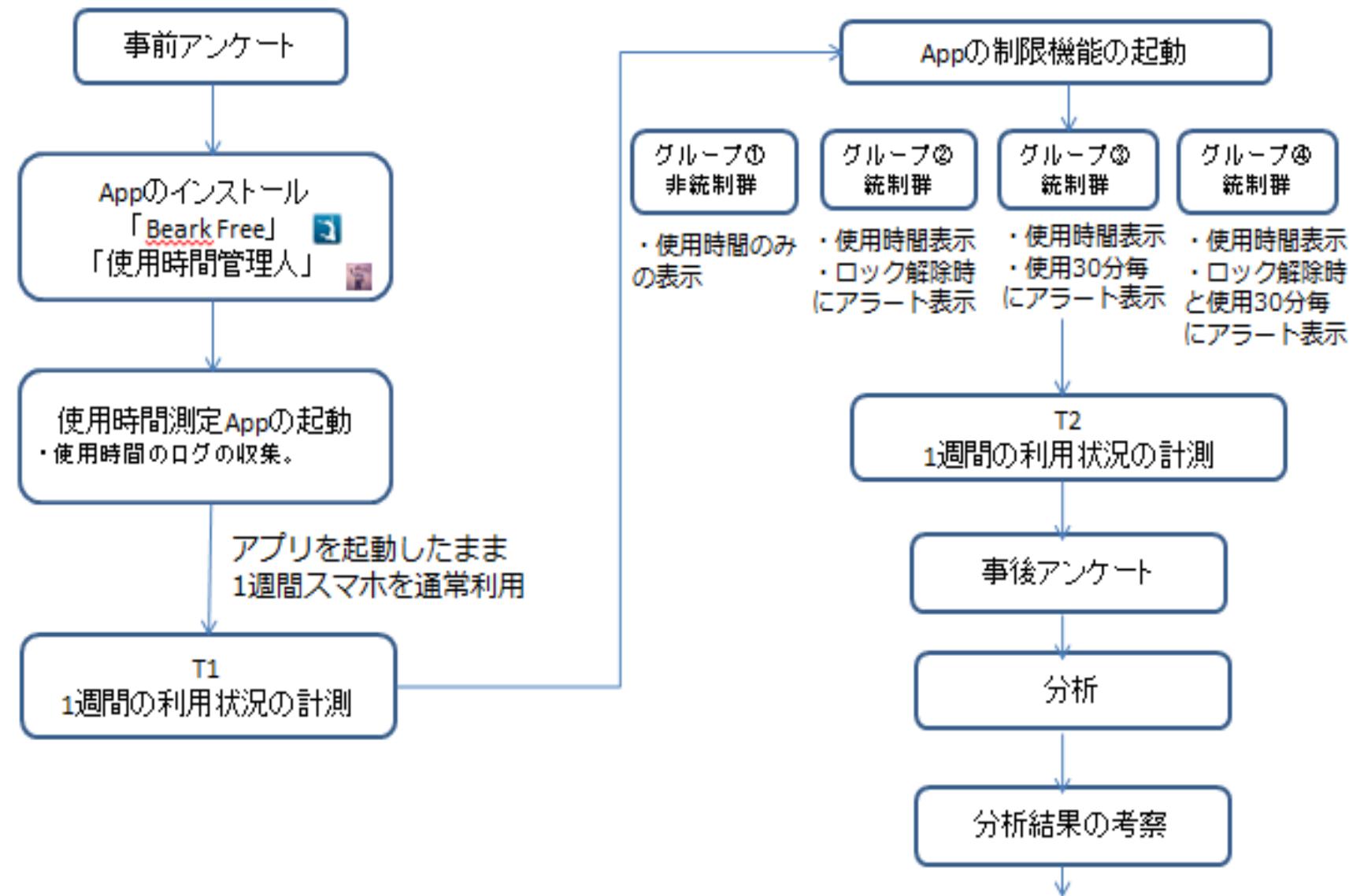


1日に何回ロック
解除したかを通知



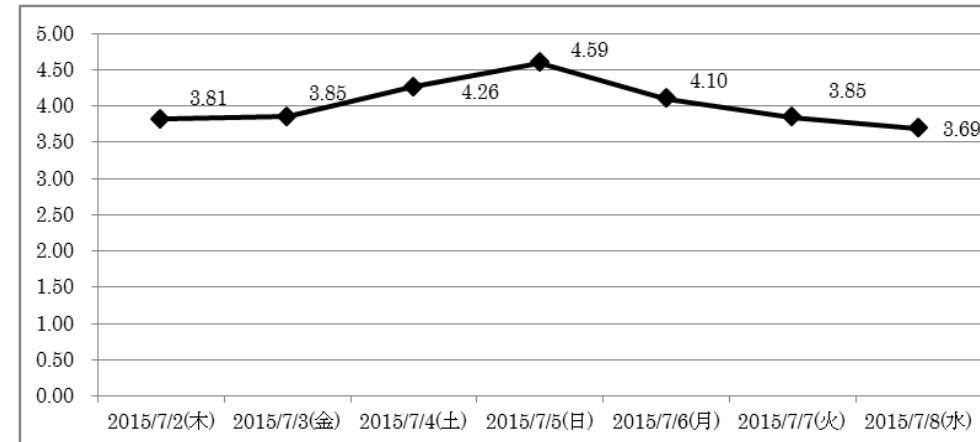
連続使用30分経過
したことを見つける

実験のフロー

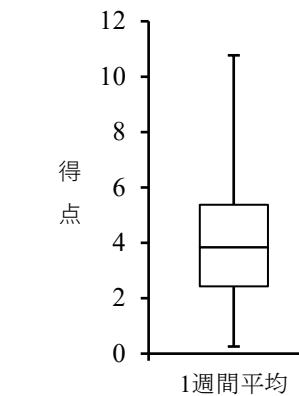


被験者のスマートフォンの利用時間

- 1週間の使用時間測定結果を報告
- 1日あたりの平均使用時間：4.02h, 中央値：3.84h
- 最大値で10.77h
- 平日：3.86h, 休日：4.43h, ($t(112)=3.55, p<.01$)



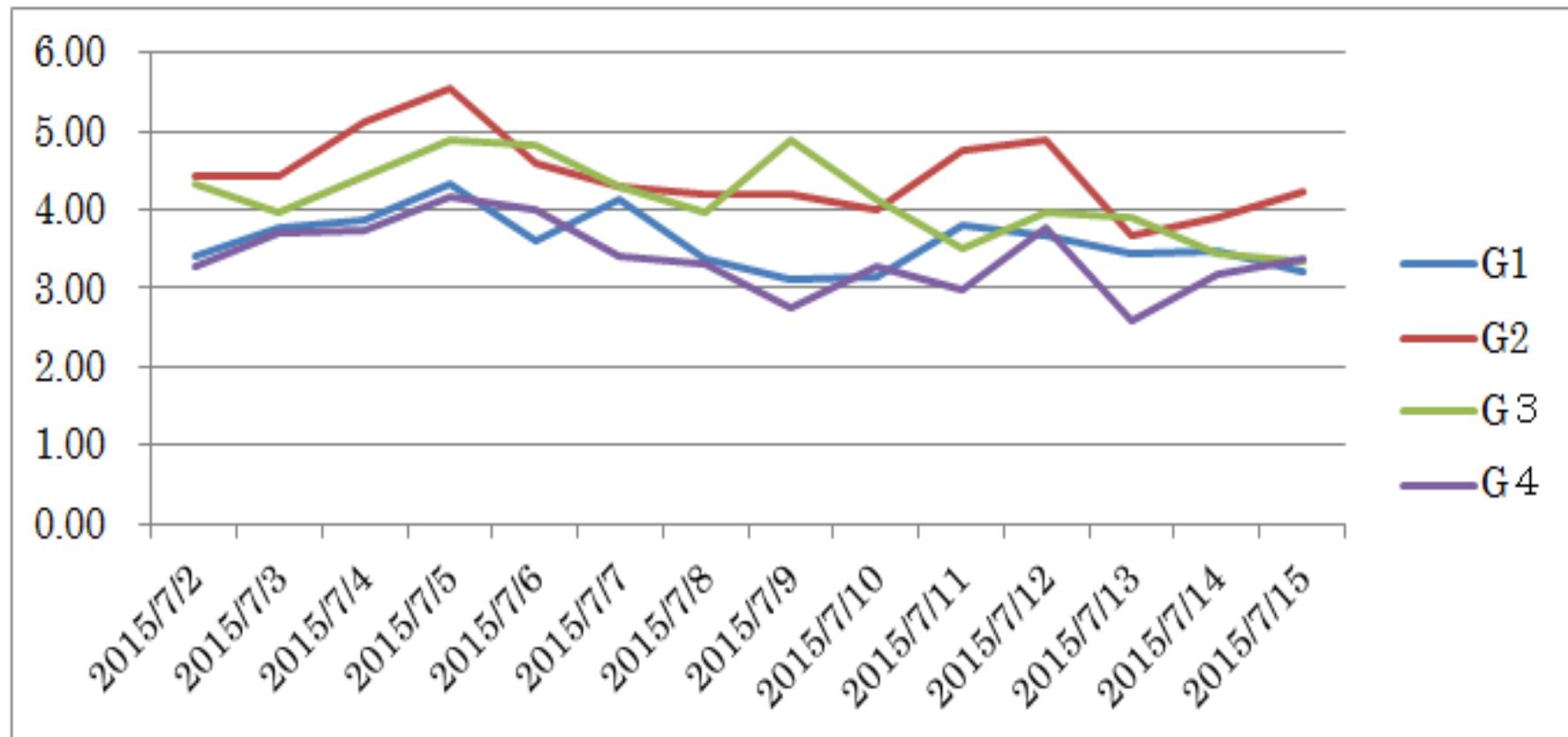
1週間の使用時間平均の推移



平均使用時間の
箱ひげ図(n=113)

各グループごとの使用時間推移

- 各グループにおける使用時間の推移は、緩やかな右肩下がり
- うながし前の1週間(T1)より、うながし後の2週間(T2)の方が幾分使用時間が抑制されたように見える



各グループのT1,T2の使用時間平均の推移

うながし効果の検証

- 使用時間のみ表示、ロック解除時にアラートの表示、使用後30分のアラートの表示、ロック解除時と使用後30分のアラートの表示の4つのうながし形式において、利用時間減少の効果がみられた。

T1とT2におけるスマートフォン平均使用時間の比較

グループ	うながし形式	T1			T2			P値
		平均時間	標準偏差	中央値	平均時間	標準偏差	中央値	
G1	使用時間のみ表示	3.79	0.37	3.68	3.41	0.40	3.22	*
G2	ロック解除時にアラートを表示	4.66	0.42	4.68	4.23	0.41	4.04	.
G3	使用後30分のアラートを表示	4.39	0.42	4.37	3.88	0.45	3.58	*
G4	ロック解除時と使用後30分のアラートを表示	3.66	0.46	3.26	3.13	0.46	2.89	*

. p<0.1 * p<0.05 ** p<0.01 *** p<0.001

Sludgeに関する調査分析

実証2. 青少年にとって許容されるデフォルト／アンカーの設定を検討するための調査

- ・ネット・ゲーム依存症対策を推進するための**基本理念**のもと、
県、保護者、県民、事業者の**責務を明示**するとともに、**予防対策等の推進**、普及啓発、**相談支援**および**医療体制の整備**などを定めている
- ・ネット・ゲーム依存症対策を包括的、計画的に**施行**
- ・第1条「目的」
- ・これらの施策を推進することにより、「次代を担う**子どもたち**の**健やかな成長**と、県民が**健全に暮らせる社会**の実現」を果たす

条例に対する疑問

- ・条例における具体的な施策
- ・子どものスマートフォン使用等の家庭におけるルールづくり
- ・第18条
 - ・コンピュータ・ゲームの利用に関しては **1日当たり60分**（休日は90分）を上限とした努力義務規定
 - ・**ゲームの利用時間を制限することがネット・ゲーム依存症防止対策として有効であるのか？**
- ・第2条
 - ・ネット・ゲーム依存を「ネット・ゲームにのめり込むことにより、日常生活又は社会生活に支障が生じている状態」と定義づけ
 - ・ゲームに愛着を持ってプレーする人々が、日常および社会生活に支障が生じているのであろうか？

調査実施概要

調査概要

項目	内容
調査目的	インターネット・ゲームの利用状況・用途と意識との関係を明らかにする。
実施期間	2021年12月17日～18日
調査形式	webアンケート
質問数	24問（内マトリクス形式18問）
対象被験者	15歳～18歳の高校生
被験者数	回答被験者数：4,343人 有効回答被験者数：3,597人

ネット・ゲーム依存症対策として、
利用時間の制限は効果的なのか？

本パートは非公開

4. 考察

実験・調査データの結果を踏まえて①

- 実証1. スマートフォンの適切な利用時間を促すナッジの検証
 - 実験の結果、日々の使用時間をフィードバックする、アラートを表示することの抑制効果が示された。
 - 行動インサイトを取り入れたスマートフォンの設計を行うことができたら、より効果的な保護ができるかもしれない。
 - 総務省（2011）「青少年保護バイデザイン」の政策思想。

実験・調査データの結果を踏まえて②

- 実証2. 青少年にとって許容されるデフォルトの設定の検討
 - ゲームおよびインターネットの**利用時間が依存意識に影響**しているとは統計的には言えない。
 - IATの評価基準によれば、**ゲームをほとんどしない青少年**でさえもその平均値が**中度のインターネット依存**傾向と評価された。
 - 勿論、**依存症の治療を受けている青少年**が存在することは確かであり、その様な青少年に対する医療は必要不可欠（増田他, 2020）。
- 香川県が条例制定の根拠としてきたIATの評価基準が、公共政策として**一般的な青少年を対象とした条例制定のエビデンス**として用いられることが自体を**懐疑的に受け止める必要**がある。
- 条例18条に定められている平日1日60分までとするデフォルト値は、**行き過ぎたナッジ**と言えよう。

問題提起 1, 2 : 啓発教育政策を補完する行動インサイト

啓発教育政策と行動インサイトを適用した政策の比較

	内容	メリット	デメリット	意思決定主体	行動システム	
啓発教育政策	<ul style="list-style-type: none"> インターネットを利用する利用者が、自らリスクを回避し、安心安全にインターネットを利用できる能力を身に付ける 	<ul style="list-style-type: none"> 政府介入の抑制 インターネットのオープン性が確保される 事業者の事業活動への影響回避 継続的な行動変容 	<ul style="list-style-type: none"> 知識があっても行動が伴うとは言えない 短期的な成果が出にくい 継続的な啓発教育実施が困難 すべての利用者に啓発教育が行き届かない 学習に対する心理的負担 	<ul style="list-style-type: none"> 国民 消費者 利用者 	<p>システム 2 熟慮処理モード</p>	<p>問題提起 1 : デジタル環境整備における啓発教育政策の限界とは何か</p>
行動インサイト政策	<ul style="list-style-type: none"> 行動変容に導く環境をネット利用者に提示・表示することにより、彼らにとっても社会にとっても利益となる行動が取れるように促す 	<ul style="list-style-type: none"> 政府介入の抑制 環境変化への迅速な対応 問題への迅速な対応 心理的負担なし 社会的コストが極めて低い 	<ul style="list-style-type: none"> 一時的な行動変容であり、継続的な変容にはつながらない 人々の意思決定スキルの向上を目指すものではない 	<ul style="list-style-type: none"> 国民 消費者 利用者 	<p>システム 1 自動処理モード</p>	<p>問題提起 2 : 行動インサイトが啓発教育政策の補完的役割を果たすことができるか</p>

問題提起3：パターナリズム的な行動インサイトの適用を防ぐためにはどの様な手立てが必要か

- もし**政策施行側の思惑**で青少年に対してナッジが講じられるのであれば、それは青少年の利益ではなく**政策施行側の利益**になってしまう。
- Thaler & Sunstein (2018) の**パターナリズム**とは、個人の選択の自由を尊重しつつ、**彼らの福祉を向上させること**を目的として介入するという基本的的理念を持っている。
- Sunstein (2014) は、ナッジによる**操作 (Manipulation)**の問題に言及しており、ナッジが**不透明**または**操作的に設計**されている場合は**倫理的な問題**が生ずる恐れを指摘。
- このことから、政策立案・施行者は、**高い倫理観を持つ**ことが前提となり、政策立案・施行する側の**偏った価値観や利害関係に影響を受けた方向**に人々を導いてはならない。
- その様な、行動インサイトを活用した**行き過ぎたナッジ**は、ナッジされる側の**福祉を減じてしまう**であろう。
- それはすでにナッジではなくThaler(2018)が定義する**スラッジ**に変容してしまっている。
- Thalerが「**Nudge for good**」と言及しているように、ナッジは、ナッジされる側である**青少年の最善の利益**を考慮した上で施行されるべきものであり、彼らの福祉を高めるものでなければならない。

研究命題：子どもの認知的限界を踏まえた政策アーキテクチャの再設計

- ・**啓発教育**は、認知バイアスのような**子どもの認知的限界**から生ずる問題にに対して十分に対処することはできない。
- ・なぜなら、啓発教育は**思慮深く考え行動するというシステム2**を介した**認知的作用**だからである。
- ・**人間の習性**に起因する多くの問題は、**システム1**に基づく**自動的・非熟慮的な認知過程**を介して生じる。
- ・よって、行動インサイトを**啓発教育政策の補完的アプローチ**としてデジタル利用環境政策に取り入れることにより、**認知的限界**から生ずる問題に直接**対処**することが可能となるであろう。
- ・このことから、青少年のデジタル利用環境政策における**政策アーキテクチャの再設計**が必要になると言える。

本研究の限界と今後の研究課題

- 本論文の限界は、啓発教育政策に対する行動インサイトの補完有効性についての言及に留まっていることにあり、**実際の補完性の効果の検証**までには至っていない。
- このことから、今後の研究課題として実際のwebサービス上で、行動インサイトを踏まえた教育の提供である**教育的ナッジを実装**することの効果を検証することに取り組んでいきたい。
- **教育的ナッジ**は、「気づき」「考えるきっかけ」を与えるナッジであり、**自己決定を支援し、人々を操作するものではない** (Sunstein, 2014)。
- ナッジによる**行動変容は一時的**であり、**長期的なスキル育成やリテラシー向上**には限界があることが指摘されている (Hertwig & Grüne-Yanof, 2017)。
- その限界を補うための手法として、近年欧米諸国において**ブースト (Boost)** というスキルや能力の強化を主眼とした**教育的アプローチの政策導入**が試みられている。
- ナッジが及ぼす短期的な効果を**補強する役割**を果たす可能性を指摘している (Hertwig & Ryall, 2020)。
- 青少年のデジタル利用環境政策において、ブーストという観点から啓発教育をデザインし、ナッジとの相互補完的適用を図ることにより、**持続的な行動変容と意思決定能力の向上**が可能となるのではないだろうか。

謝辞

- ・本研究は、次にあげる研究助成を支援を受けて実施することができた。ここでお礼申し上げたい。
- ・日本学術振興会、科学研究費基盤（C）、「国際比較を可能とする「インターネット青少年保護指標」の開発と国際連携基盤の構築」，研究代表者，研究課題番号：17K00467，2017年度～2021年度
- ・科学技術融合振興財団、研究助成、「国際連合「子どもの権利条約」を基にしたオンラインゲーム開発ガイドラインに関する研究」，研究代表者，2021年度
- ・中山隼雄財団、助成研究、「子どものゲーム利用環境整備を促進させる政策メカニズムの解明」，研究代表者，2022年度～2023年度
- ・一般社団法人安心ネットづくり促進協議会、研究支援事業、「コロナ過での青少年のスマートフォンの使用時間とネット依存意識との関係性に関する研究」，研究代表者，2020年度

ご清聴ありがとうございました。
