

ニューメディアの影響とメディア・リテラシー 形成の問題

井 上 豊 久
(福岡教育大学)

はじめに

ここでは、メディア(Media)とは、伝達内容(情報)を伝えるための媒体のことであり、この媒体には伝達内容も含まれることとする。従来、メディアは活字媒体が中心であり、映像メディアへと拡充・発展していく中でも、一方向性が特徴としてみられた。しかし、近年、通信技術や情報化の進展により、時間(即時)、空間を超え(地球規模)、個人・携帯化され、双方向性の媒体へと変貌を遂げつつあり、そういった新しいメディアの変化に対応したメディア教育が生涯学習の観点から求められてきている。ニューメディアとはこういった新しいメディアをさし、ここではその中でもアニメーション、テレビ、ビデオゲーム(通称;テレビゲーム)、コンピュータなどを検討の主対象とする。

学校教育では従来の視聴覚教育、それに加えてコンピュータ教育が急激に取り入れられ、情報教育への重点化がみられる。実施されつつある新規の「総合的な学習の時間」においても主体的問題解決学習と深く関わる「情報」は適切な題材とされており、ますます、情報、特にニューメディアに関する教育が多く为学校現場でも実践されることが予想されている。

他方、社会教育、職業教育の分野においてもワープロ・パソコンの講座やイベントは比較的要望の多い内容であり、各地の生涯教育機関(学校含)において事業は増加してきており、今後もその拡充が期待されている。

生涯学習社会においてニューメディアは有用なものとして情報化の視点から多く研究されてきた。しかし、高度情報化社会ではメディアは複雑化・多様化しており、生涯学習の機能だけではなく、情報・議論提供、広告、慰安・福祉、そして娯楽の機能を拡充し、生まれたときからテレビやコンピュータなどのニューメディアに囲まれて育つ世代が増えてきている。マーティン・グリーンバーガーは、コンピュータとテレビについて「前者は能動的で活気に溢れているが後者は受動的で反応を引き出すだけだ。一方は、分析モデルや問題解決と連動しているが、他方は夢想、息抜き、そして逃避と連動している」(参考文献1「はじめに」のp6の11-13行)と述べているが、コンピュータを中心としたマルチメディアのもたらした世界は10年後の現在、決してバラ色とばかり言えないものになってきている。

そうした中で、青少年による凶悪事件の背景にテレビ・ビデオ、テレビ(ビデオ)ゲーム、インターネットなどニューメディアの影響があるのではないかという推測がなされている。総務庁は、1999年「青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する報告書」を公表し、テレビの暴力行為のシーンに触れる機会が多い子どもやテレビゲームをする時間の長い子どもは、暴力を振るったり、非行・問題行動を起こしたりする傾向が強いこと等を示した。

本格的なニューメディアの影響や問題性及びメディアに関する基礎的能力であるメディア・リテラシー(Media Literacy)に関する調査研究は緒についたばかりとはいえ、これまでも重要な先行研究がいくつかみられる。ニューメディアと子どもの関係では子安増生・山田富美雄編『ニューメディア時代の子どもたち』は健康、社会性、教育などの各専門分野ごとに実験結果を示している。また、メディア・リテラシーの分野では、例えば、FCT市民のメディアフォーラム(Forum for Citizens Television & Media)は1977年の創設以来、テレビやメディアについて「テレビ診断分析報告書1~8回1981-1995」「子ども向けCM分析報告書No.1~No.3(1980-1981)」等の実証的研究を積み重ねてきている。「授業づくりネットワーク」は教師中心に活発な実践的研究を数多く行い、「乳幼児・学童のメディアに関する調査」(伊藤助雄)は、10年余りに渡るテレビと子どもの関係を示す貴重な研究成果となっている。

そうした中で、ニューメディアはより現実に近い「体感性」と双方向性へ

と発展を続けており、生涯学習という観点からニューメディアを送り手と受け手の側といった対立関係ではなく、相互作用関係あるいは自己決定的な学習概念の視点から捉える必要が生じてきている。そこで、今、緊要な課題として焦点化されているのが主体的にメディアと係わっていく基礎能力であるメディア・リテラシーである。

本論では、まずテレビゲームにも多大な影響を与えているアニメーション（以下「アニメ」）について、次にニューメディア（テレビゲーム中心）が子どもの生活状況等全般に与える影響、最後に生涯学習施設等のメディア・リテラシー形成の現状と課題を考察する。

1. ニューメディアとアニメの変遷

リテラシーという用語は、「字の読み書き」能力から来ており、現在では生活上の基礎識字能力とされている。「基礎的」という用語に解釈の幅があり、名前が書けるといった所から生活上困らない程度の必要な（機能的）能力といったものまであり、一概には定義づけられず、国によっても多少の違いがある。メディアの場合、質量共に発展の速度が急速であり、基礎能力もニューメディアの技術や内容の変遷・発展に応じ変わってきている。そうした中、青少年とニューメディアとの関係性の転換点を担っているのが、SFものと言われるアニメの世界であり、サブカルチャーとして従来の生涯学習の観点からは捉えられることは皆無に近かった。そこで、メディア・リテラシーとの関係性の観点から、特徴的なニューメディアとアニメの変遷について概観する。

まず、アニメの背景にあるメディアの大まかな流れは、活字メディアから音声メディアへ、そして映像メディアから電子メディアへという流れがみられる。書籍、新聞、雑誌などの活字メディアの歴史は古く、現在でも重要なメディアの一つではある。しかし「活字離れ」した青少年のメディア環境は、活字よりも情報量や衝撃が即時的には大きい音声や映像メディアに支えられ生活の中で占める割合が増大している。ラジオ・テープレコーダー・電話、そしてカメラ・映画・テレビ・ビデオといったものから、CD、テレビゲー

ム・コンピュータ（インターネット）などの電子メディアは表面的にせよ、現実に近い経験や双方向性を示してくれ、こちらに依拠して相手の変化を感じさせる。

このことは、メディア自体が人間化あるいは創造的対応を示しているかのように変遷してきたと言える。例えば宮崎駿（はやお）のアニメ「もののけ姫」は、当時の日本映画史上最高の観客動員数であった。その成功の背景には映画「風の谷のナウシカ」「トトロ」といった同一作者のアニメ作業・研究の成果やひいては「鉄腕アトム」「ジャングル大帝レオ」といった「マンガの神様」とまで呼ばれた手塚治虫のマンガからアニメ文化への努力があったことは万人が認める。

並行して、サブカルチャーと呼ばれるアニメ、特に SF アニメの世界ではアニメのドラマ性や映像表現を飛躍的に増大させたとされる「宇宙戦艦ヤマト」（TV; 松本零士原作 1974 年放映開始、劇場版; 舛田利雄監督 1977 年）の第一次、手塚治虫の製作集団「虫プロ」出身者が製作した「機動戦士ガンダム」（富田由悠季原作 1979 年放映開始）の第二次、そして現在へとつながっている「新世紀エヴァンゲリオン」（庵野秀明監督 1995 年放映開始）の第三次のブームに代表される分野が存在する。SF アニメの世界において技術面での発展は目を見張るものがあり、仮想現実の内容面・構成面・表現面での緻密さ、そしてその現実感メディアの影響力の怖さまで感じさせ、人間の深層心理に訴え、行動面にまで影響を与えうるのは、と推測される。まさに坂口順治が本学会年報 16 号の巻頭言で示した「ニューメディアは正真性や個性はない。存在は記号化、仮想的現実性によって存在と意味との相関関係が根本的に問い直されるであろう」の一部の実態がみえ隠れる。

多大な青少年鑑賞層を抱える SF アニメの内容で登場人物は次々と殺し殺され、生死の境界線は薄れていき透明となっていくことが、画面やストーリーを追えば誰しも明確に感じる。こういった SF アニメの代表作の一つである「伝説巨神イデオン」（庵野秀明原作 1980 年放映開始）に至っては、常識的な生き物の生死という捉え方からは人間は残存せず、人間の生命のその異世界性・透明性は際立っている。子どもが主人公の世界では子どもと大人の境も透明となり、成人でさえ把握しがたい記号化・抽象化されたニューメディア世界が小学生という低年齢層から 40 歳代の中年層までを取り込み独自の世

界が繰り広げられる。アニメの世界では離人的に自己を他者的な目と自己的な目の二重の視線で追い相互入れ替えする。自己愛と自己評価を自信過剰（それゆえ挫折に弱い）に増大させ、個別・孤立的な価値観に支えられたブラックホールのような宇宙へ向かっているという変遷がみられる。実はここにニューメディアとの相互交流空間での閉じられた世界が創られ、青少年あるいは一部の成人までが没入する内容・構造がある。ニューメディアに生まれたときから浸っている世代は違和感無くこの存在と意味の新しい関係性を創り上げ、そしてその割合は増加してきている。

こういったアニメの作者が物語や表現に関して、青少年や社会の現状に応じているのか、あるいは多少先んじているのかということは別にして暴力性や世界・生命観あるいは性に対する現実性のある媒体としての青少年への意味や重要度は、先述の総務庁の調査結果と合わせて考察すると、計り知れない。このアニメは玩具、セル画、サントラ版、小説、そしてゲームへと様々なメディアを組み合わせたメディアミックス展開へと拡張している。青少年への問題が指摘されるテレビゲームの大多数はマンガからアニメ化の手順を踏んでゲーム化され商業化される現状にある。家庭、学校、地域、といった従来の青少年の生活環境の内外でのニューメディアの占める割合が増大していく中で、アニメが先んじて示した独自の宇宙は青少年の深層心理へ様々な影響を与えていることが推測される。ただし、こういったアニメは子どもに適したとされる番組を自動選別する仕組みを持つVチップや青少年有害対策法案などで性的・暴力的・非人権的なメディアを排除するという範疇では、判別困難であり、メディア選択から外される可能性は少ない。従来の生涯学習の範疇からは見えにくかったニューメディアに潜む青少年問題の根底にこのSFアニメはあり、ここに自己決定的なメディア・リテラシー形成の困難性と共に求められる理由がある。

2. 子どもとメディアの関係

－A市の小学5年生の生活実態調査結果より

A市は人口約6万人、福岡県筑豊地域に位置する水と緑に恵まれたまち。

明治以降は石炭のまちとして栄えたが、昭和30年代以降、炭坑が次々と閉山。その後、企業誘致や道路網の整備などの基盤整備の充実に努め、商工業都市に生まれ変わってきている。生涯教育施設としては、小学校11、中学校4、高等学校6、盲・聾・養護学校2、公民館2、図書館1、社会体育施設26、石炭資料館1などがある。

この調査は、1999年10月、小学生の学力向上や生活環境の改善のために、A市のすべての小学校5年生617人に対して学力（教科書に合わせた国語と算数の試験を各45分程度）と生活状況（家庭、学校、地域、自分の考えの4つの領域72の質問項目と自由記述で45分程度）に関して実施された。学校の授業時間中に教員が配布回収した調査結果であるため全数（欠席者は後日）かつ子どもの生活全般を扱ったかなり網羅的な内容である。

メディアに関する直接的な質問項目は3つである。テレビを見る時間を決めているか（時間も記入）、コンピュータゲームやテレビゲームをする時間を決めているか（時間も記入）、コンピュータゲームやテレビゲーム（以下ゲームと略す）をどの程度するか、といった3つである。

以下、これらの3つの質問項目と生活状況等（他の質問項目）との関係を見てみる。

(1) テレビやゲームの時間決定の有無とその影響

テレビやゲームの時間を決めているかどうかと他の生活状況とを比べてみる。テレビを見る時間を決めている子どもは6.4%、ゲームは35.4%であった。このことは、テレビは一般に放送時間やビデオにしても番組あるいは映像の時間が限られているのに対して、ゲームの方が時間を忘れ、あるいは自己制御ににくいいため時間決定していることが、自由記述などからうかがわれる。学力では、全体としてテレビやゲームの時間を決めている方が学力は高い傾向にあるが、ゲームの時間決定と算数の学力だけでは有意差はみられない。

次にテレビやゲームの時間決定の違いを生活状況でみてみる。決めていない場合、就寝の時間は遅く、それぞれ遅い理由は当然ではあるが各々テレビをみたり、ゲームをしたりという結果である。共通の点は、決めている場合は起床が自分ででき、絵本を読んでもらった経験があり、家事（お手伝いなど）をしており、図書館等へ行った経験があり、相談にのってくれる先生が

おり、将来のことに不安になり、苦手な教科も努力すればわかるようになる
 と思い、友達がいじめられていたり差別されていたりすると腹が立つ、といっ
 た点で有意差がでていること。テレビのみで有意差が出ているものとして、
 決めている子どもは、学校が楽しく、遊ぶ場所が広場・公園・クラウンド・
 道であり、遊ばない理由がテレビを見たいからが少なく、家族の他に声をか
 けてくれる人がいて、自分の顔やスタイルが気になり、自分の意見をはっき
 り言える、といった点である。ただし、テレビ視聴の場合、親と一緒に見て
 いるか、テレビについて注意するか、ということにも留意することが重要で
 ある。

テレビに比べゲームでは支配性・参加性・即時性・連続性が高いという特
 徴があるが、ゲームのみで有意差が出ているものとして、決めている子ども
 は、家族といることが楽しく、家庭での勉強をして、家族は勉強しやすいよ
 うに気を使ってくれ、勉強がわからないときに教えてくれる人がいて、ゲー
 ムをほとんど毎日するということはなく、学校での勉強がわかり、異性のこ
 とが気になり、テレビのニュースや新聞をよく見、親は自分を信頼してくれ
 ていると思い、いじめられるのはその人が悪いと思わない、の点である。

(2) ゲームをする頻度と生活状況

子どもの生活体験研究会（代表；平野吉直）による「子どもの体験活動等
 に関する国際比較調査」（小・中学生対象，1999年，日本・韓国・アメリカ・
 イギリス・ドイツ）では日本の子どもはテレビやビデオの視聴時間は最高
 （一日3時間以上47%），たが，ゲームは「ほとんどしない」が31%と最低で
 あり，今後，ゲームの頻度や時間が増加することが予想され，ゲームの今後
 の影響は計り知れない。

さて，A市では，ゲームをする頻度は「ほとんど毎日」30.3%，「1週間で3
 日以上」21.2%，「1週間で1～2回」21.6%，「ほとんどしない」26.9%である。
 男女で差があり，「ほとんど毎日」男48.4・女11.0%，「1週間で3日以上」
 男22.3・女20.1%，「1週間で1～2回」男17.6・女25.8%，「ほとんどし
 ない」男11.6・女43.1%，女子も過半数は1週間に1回以上はゲームをして
 いるという結果である。

前述したように「ほとんど毎日」ゲームをしている子どもはする時間を決
 めていない傾向があり，長時間に渡ってゲームをしている子どもともいえる。

28 特集 情報化の進展と生涯学習

表1 A市小学5年生 生活の様子についての調査／ゲームの頻度

有意差危険率 *** ≤ 0.001 , ** ≤ 0.01 , * ≤ 0.05 , + ≤ 0.1 n=617 男子318人 女子299人
毎日30.3%, 1週3日以上21.2%, 1週1,2日21.6%, ほとんどしない26.9%

(単位: %)

			毎日	週3 以上	週1,2	ほとん どなし	全体
問13 ***	家族と話をするか	1.よく話をする	29.9	38.2	35.3	48.8	37.9
		2.ときどき話をする	38.0	51.9	48.9	32.5	41.8
		3.あまり話をしない	19.3	6.9	11.3	9.0	12.2
		4.ほとんど話をしない	12.8	3.1	4.5	9.6	8.1
問15 **	困ったときは誰に相談する か	1.お父さん	15.0	9.2	6.8	6.6	9.7
		2.お母さん	58.8	73.3	78.9	74.1	70.3
		3.兄や姉	9.6	9.9	5.3	5.4	7.6
		4.その他の人	6.4	0.8	2.3	5.4	4.1
		5.だれも相談する人がいない	10.2	6.9	6.8	8.4	8.3
問16 **	勉強の時間	1.ほとんどしない	21.4	16.8	15.8	13.3	17.0
		2.30分より少ない	47.1	38.2	34.6	31.3	38.2
		3.30分から1時間くらい	23.5	26.7	32.3	40.4	30.6
		4.1時間から1時間30分くらい	4.3	10.7	8.3	7.2	7.3
		5.1時間30分から2時間くらい	2.1	6.1	4.5	3.6	3.9
		6.2時間より多い	1.6	1.5	4.5	4.2	2.9
問18 *	成績を見せた時家族はど んな態度か	1.はげましてくれる	36.9	48.1	47.4	50.0	45.1
		2.ときどき、はげましてくれる	35.8	38.9	38.3	31.9	36.0
		3.よくおこられる	11.8	6.9	6.0	5.4	7.8
		4.何も言わない	15.5	6.1	7.5	12.7	11.0
問22 **	絵本を読んでもらったこ とがあるか	1.毎日(毎晩)のようにあった	10.2	12.2	20.3	17.5	14.7
		2.よくあった	20.9	27.5	27.1	32.5	26.7
		3.ときどきあった	29.4	29.8	30.1	21.7	27.5
		4.ない	9.1	5.3	1.5	3.0	5.0
		5.覚えてない	30.5	25.2	21.1	25.3	25.9
問23 +	家で決まった仕事がある か	1.ある	62.6	69.5	75.9	73.5	69.9
		2.ない	36.4	30.5	24.1	26.5	29.8
問26 **	ゲームの時間を決めてい るか	1.決めていない	72.2	69.5	46.2	67.4	64.6
		2.決めている	27.8	30.5	53.8	32.6	35.4
問30 ***	学校が楽しいか	1.とても楽しい	32.6	25.2	34.6	32.5	31.4
		2.まあまあ楽しい	41.2	57.3	51.1	47.0	48.3
		3.あまり楽しくない	15.5	14.5	11.3	19.3	15.4
		4.楽しくない	10.7	3.1	3.0	1.2	4.9
問35 **	いじめたり差別したこと	1.何回もある	24.6	13.7	9.0	11.4	15.4
		2.1~2回ある	29.4	28.2	32.3	25.3	28.7
		3.ぜんぜんない	21.9	24.4	33.8	29.5	27.1
		4.よくわからない	24.1	33.6	24.8	33.7	28.8

			毎日	週3 以上	週1,2	ほとん どなし	全体
問41 ***	放課後友達と遊ぶ頻度	1.いつも遊ぶ	25.7	12.2	15.8	8.4	16.0
		2.遊ぶことが多い	47.6	55.0	39.8	40.4	45.5
		3.あまり遊ばない	16.0	24.4	27.8	31.9	24.6
		4.ほとんど遊ばない	10.7	8.4	16.5	19.3	13.8
問52 ***	異性のことが気になる	1.強くそう思う	8.0	8.4	15.0	10.8	10.4
		2.まあそう思う	10.7	17.6	16.5	24.1	17.0
		3.あまりそう思わない	17.1	23.7	32.3	29.5	25.1
		4.まったくそう思わない	64.2	50.4	36.1	35.5	47.5
問53 ***	自分の顔やスタイルのことが気になる	1.強くそう思う	13.4	13.7	19.5	25.3	18.0
		2.まあそう思う	14.4	21.4	25.6	21.1	20.1
		3.あまりそう思わない	26.2	35.9	26.3	31.3	29.7
		4.まったくそう思わない	46.0	29.0	28.6	22.3	32.3
問56 ***	人権や平和について関心がある	1.強くそう思う	11.8	15.3	21.1	15.7	15.6
		2.まあそう思う	28.3	26.0	33.1	35.5	30.8
		3.あまりそう思わない	24.6	40.5	30.8	29.5	30.6
		4.まったくそう思わない	35.3	18.3	15.0	19.3	23.0
問59 *	勉強のことで十分に力を出している	1.強くそう思う	23.0	16.8	26.3	21.7	22.0
		2.まあそう思う	47.1	64.9	51.1	50.6	52.7
		3.あまりそう思わない	20.9	14.5	18.0	24.1	19.8
		4.まったくそう思わない	9.1	3.8	4.5	3.6	5.5
問65 *	苦手な教科も努力すれば分かるようになる	1.強くそう思う	43.0	46.6	39.8	39.8	42.2
		2.まあそう思う	28.0	35.1	33.8	34.9	32.6
		3.あまりそう思わない	11.8	13.7	18.0	17.5	15.1
		4.まったくそう思わない	17.2	4.6	8.3	7.8	10.1
問66 +	人が自分を好きになるかどうかは自分の行いや気持ちによって決まる	1.強くそう思う	33.7	35.1	36.1	33.7	34.5
		2.まあそう思う	20.9	26.7	28.6	36.7	28.0
		3.あまりそう思わない	24.6	22.1	21.1	18.7	21.7
		4.まったくそう思わない	20.9	16.0	14.3	10.8	15.7
問67 +	友達がいじめられたり差別されたりしているのを見ると腹が立つ	1.強くそう思う	40.6	42.0	45.1	50.0	44.4
		2.まあそう思う	33.2	35.1	39.1	32.5	34.7
		3.あまりそう思わない	13.9	15.3	13.5	11.4	13.5
		4.まったくそう思わない	12.3	7.6	2.3	6.0	7.5
問69 **	自分の意見をはっきり言える	1.強くそう思う	18.3	9.9	10.5	10.8	12.8
		2.まあそう思う	21.0	27.5	33.1	29.5	27.3
		3.あまりそう思わない	32.3	45.8	38.3	42.8	39.3
		4.まったくそう思わない	28.5	16.8	18.0	16.9	20.6
問70 *	任されたことはきちんとやりとげる	1.強くそう思う	26.7	19.8	27.1	30.7	26.4
		2.まあそう思う	36.9	50.4	44.4	43.4	43.1
		3.あまりそう思わない	20.9	21.4	23.3	20.5	21.4
		4.まったくそう思わない	15.5	8.4	5.3	5.4	9.1
学力 *	国算の合計	1.0～2割	0.5	0.0	0.8	1.8	0.8
		2.2～4割	8.6	2.3	2.3	4.2	4.7
		3.4～6割	18.2	17.6	13.5	13.3	15.7
		4.6～8割	48.1	40.5	42.9	49.4	45.7
		5.8～10割	24.6	39.7	40.6	31.3	33.1

さて、まず、学力に関しては「毎日している」子どもは学力が低い傾向にある。ただし、毎日でない場合、算数に関して言えばゲームをしている子どもの方が5ポイント（100点満点換算で）ほど点数が高く、ゲームが一概に学力に悪影響を与えると断言できない。

ゲームをしている頻度と生活状況との関係で有意差が出ている質問項目のみを取り出して表にしたものが表2である。「毎日している」子どもに特徴が出ている場合が多いので、「毎日している」子どもについて、みていく。

ゲームを「毎日している」子どもの特徴としては、家庭の生活状況では、家族との対話が少なく、相談者としては誰もいない、勉強時間少なく、家族は成績には無頓着、絵本を読んでもらった経験が少なく、家での仕事はない、という結果である。学校の状況では、学校が楽しくない子どもが1割と多く、いじめたり差別した経験が多い。地域の状況では、いつも遊んでいる状況である。自分の考えでは、人権や平和に関心が薄く、友達がいじめられたり差別されたりしているのをみても腹が立たず、異性や自分のスタイルが気にならず、人が自分のことを好きになるかどうかは自分の行いや気持ちによって決まるとは思わず、勉強のことで力を出していなくて、苦手な教科も努力すればわかるようになると思えなくて、自分の意見をはっきり言える子どもと言えない子どもに二極化し、任されてもやり遂げられない、といった点が特徴である。

さて、調査結果をまず示してきたが、ニューメディアの影響に関してはこれまでも研究が行われている。今までは研究対象として幼児が比較的多く、小学生では比較的有意差が出ない、ニューメディアの影響だけではない、男性性の影響が重なって出ている、などがみられる。これまでの研究は成人での仕事上のコンピュータの活用の影響ほど小学生はゲームをしているわけではないので身体的には有意差は出にくい（参考文献4-p.113）、あるいは長時間以外は検証されなかった（参考文献4-p.39）などがあったが、この調査での小学生ではゲームの頻度の高い割合が全体として高まり、より明確に有意差が出ている。そして上述の結果から親の子どもへの関わり全体が子どものメディア視聴や生活行動と関わりがあり、親へのメディア・リテラシー形成が緊急に必要である。男子がゲームはするのだから暴力性が高いのは男性特性としては当然といった意見に対しては、傾向として女子のゲームをする割

合が高まっているだけでなく、性別での有意差を考慮した上で、さらに検討すると確かに男の子に特徴傾向があるものもあるが、ゲームを「毎日している」子どもは性別に関係なく、家族との会話・勉強時間が少なくなり、困ったときの相談者無く、勉強を励ましてもらえず、学校が楽しくなく、勉強のことで力を出していると思えない、という結果である。男の子にだけ強く出ているのは放課後「いつも遊ぶ」、異性のことが気にならない、女の子にだけ強く出ているのは、人権や平和に関心がない、苦手な教科も努力すれば分かるようになると思えず、人が自分を好きになるかどうかは自分の行いや気持ちによって決まるとは思っていないことである。

性に関して言えばゲームが異性への関心を薄める、あるいは言い代えれば仮想の異性への関心を高める、という結果は、重要であると論者は考える。それは、現実の異性への関心と全体的な生活全般志気や自己評価の高さとの関連性がみられ、従来のメディアでは考えにくいことであるが、ニューメディアと呼ばれる冷たい中性の機械へ没入し、その根元的な欲求を吸収されることによって、わき出てくる本来人間が持っているまさに「生きる力」が奪い取られているように思われる。形式への過度のこだわりや潔癖志向にも現れるこの傾向は実はアニメに既にみられる透明でどこか冷めた、自己存在がニューメディア空間と融合した世界観は、ゲームが高度化・多様化することによって、ますます強まることが予想される。

ただし、性別分析に関わって男性性と重なるゲームの特徴として出てくる部分に関して言えば、ニューメディアなどでの男性だからという特徴は逆に言うとゲームで最も多い内容であるアクション・シューティングに分類される敵を倒したり競争したりするという場面に出てくる主人公は大半が男性であり、この種のゲーム制作者も男性ということから、その内容が意識無意識に関わらず偏見的男性性（固定的性別役割）を育てており、制作者側のメディア・リテラシー形成の必要性がみられる。

ゲーム以外の影響では、例えば心身への影響が懸念されている学習塾についてもこの調査では質問項目として含まれているので比較してみると、学習塾は若干「いじめや人権」に関心にはなるが、攻撃性・道徳性や社会性には有意差はみられない。しかし、ゲームでは「いじめや差別を見ても腹が立たない」「いじめたり差別をする」といった人権に関わる意識・行動傾向面

でのゲームの影響の甚大さが同われ、従来いくつかの研究成果で示されていたことが本研究でも示された。しかし、社会性の減少は異年齢集団の遊びの減少や家族・地域・社会集団の弱体化とも重なり、必ずしもゲームだけの影響ではなく、子どもの生活環境全体で考える必要がある。適度にゲームをしている子どもはむしろ多くの生活状況等で肯定的・主体的傾向が出ている。

従来の研究成果に加えて特徴づけられることを示すと、一つは「学校が楽しくない」「勉強のことで力を出していない」「苦手な教科も努力すればわかるようになると思わない」といった、現実の学校生活あるいは学校の「学び」とは相反する傾向がゲーム依存的な子どもに出ていることである。学校が嫌いだからゲームを多くしていること、あるいは自制的な面の弱さとも重なるが、このことはニューメディアやゲーム自体に学校の学び・リテラシーと相反するものが在ることが考えられる。ゲームを多大にしている子どもは「読み聞かせ」が少ないという家庭教育の特徴もみられるが、やはり現在でも学校は活字文化を中心とした学習機関であり、子どもたちのノートの中味の色彩の豊かさとは教師の黒板中心の白黒基調の教授は視覚的な刺激において差異が認められる。ゲームの個別化された即時対応性・損得効率的自己裁量性と教室での一斉・画一的状況や考える「間（ま）」のつくり（現実生活への意味づけ）や抽象化された記号での論理的思考との較差はある。高度情報化社会に生き残るために幼児期からコンピュータに親しませるといふより、遊びか読み聞かせなど、むしろ他に整えるべき環境を検討すべきである。言うまでもなく、学校の教師主導の画一斉指導自体が現在のニューメディアの社会には遅れてしまっている面もあるが、教師自身のメディア・リテラシー、特にクリティカルシンキングと創造の能力を子どものニューメディア環境の進展に合わせて高めることが先決である。

3. 生涯学習施設等におけるメディア・リテラシー形成

ここでは、論者も共同研究員である国立教育研究所を中心とした「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究」（平成10年度から4年間の予定／山田兼尚代表他35名による）の途中研究成果をもとに、

検討する。

生涯学習施設等におけるメディア・リテラシー形成をここでは、(1)メディアへの接触能力形成、(2)メディアを能動的に読み解く能力形成、(3)メディアで発信し対話していく能力形成、の3つに分けてみていく。

(1) メディアへの接触能力形成

メディアへの接触能力形成に関しては、民間を含めた生涯学習施設では、内容や程度は実に多様に展開されており、民間では特に職業教育あるいは職業準備教育として行われている。例えば「パソコン・ワープロ講座」「ロータス123」といった内容の種類が違ったものから、「初心者パソコン講座」「一歩進んだワープロ中級講座」といった程度の違いが事業名からもみとれる。職業としてのものではなく、メディアへの接触能力の基礎をメディア・リテラシーとすると文部省学術情報課の調査結果(1998年)からも生涯学習施設の中心的施設である公民館では、こういった接触能力に関する初級程度の事業が大半である。典型事例の一つとして富山県『情報工房』(第3セクター)の設置目的は「子供や主婦、高齢者等の普段、情報機器に触れる機会の少ない人たちの体験、研修の場を提供することにより、情報化の底辺を広げ、そのレベルアップを図る」こととされている。インタビュー結果からも、ここではメディアへの接触能力育成のために「体験」「研修」「相談」を3つの柱として事業を展開し、着実な成果を上げている。公民館等で実施していく場合、相談事業には予算的な制約等もあり、今後は富山県山田村のように地域住民の中から指導できる人材を育成していくことが求められよう。

現在、学校教育におけるメディアに関する基礎教育としてはこういった接触能力形成が主流である。

(2) メディアを能動的に読み解く能力の形成

生涯学習施設等でメディア・リテラシーと銘打った事業等が実施されることは現在は少ない。「神奈川県立地球市民かながわプラザ」は「映像メディアの活用とメディアリテラシー」といったように数少ないメディア・リテラシーという名称の事業を展開しているNGOである。この他「国立婦人教育会館」などの女性関連学習施設では先駆的に「女性のエンパワーメントとしてのメディア・リテラシー」といった事業も展開されている。また、国立婦人教育会館では「教師のための男女平等教育セミナー」の一つとして「メディ

ア・リテラシーをジェンダーの視点で考える」という事業を実施しており、教師自身の気づきを支えることによって、子どもたちのメディアを能動的に読み解く能力の形成を図ろうとしている。

こういった施設では「メディア・リテラシーは、社会的な不平等に基づくメディアのバイアスを見分けることに主眼がおかれてきた。そのため、社会的弱者に関わる観点から分析がなされる傾向がある。女性や途上国問題などが挙げられているのは、その例である」(参考文献12のp88)といったように、女性センター等ではメディアを能動的に読み解く能力の形成に対する蓄積を有している。このことは、メディアが女性の地位向上に寄与する可能性、メディア政策に対する女性の影響力の弱さ、メディアにおけるジェンダーに対する感受性の欠如、などの問題点によるといえる。そういった施設等のメディア・リテラシー形成では、メディア作成者の背景、構図、制約、意図、価値観などを読み解くだけではなく、ワークショップを導入することにより「同じ分析活動であっても異なる意見を得た他者と対峙させることによって、自ら出した結論を相対化し、そのことを通して個々の学習者をより広いそしてより深い洞察へと誘おう」(参考文献12のp.61)としているのであり、今後はメディア・リテラシー形成の重要な構成要素として取り入れていくことが求められる。

(3) メディアで発信し対話する能力の形成

メディアで発信し対話する能力は、メディアへの接触能力や能動的な読み解きの能力があって初めて形成可能となる能力ととらえることができる。しかし、実際には、インターネットのホームページやEメールなどでプライバシーの侵犯や詐欺事件などが問題とされているように、接触能力の基礎事項の欠落や能動的な読みとり能力が乏しいままでメディアで発信・交流している現状もみられる。大阪府阪南市東鳥取公民館の「ビデオぶらり散歩——ビデオ特派員講習会」(昭和61年)では「受け身の情報活動から積極的な情報の発信と情報の交換」が活動目標とされ、従来の趣味講座とは一線を画して出発している。地域に根付いた主体的に住民が創り出す情報によって公民館、そして地域が活性化することが企図されている。また、前述の富山県『情報工房』の「親子自然観察・デジカメ記録」では自然観察をしながら、その自然をデジタルカメラで撮影し、カメラ画像を取り込んだ観察記録の作

成を通じ、画像や文字の編集方法を最新の技術で学ぶことができる。この施設はメディア関係の施設が複合して混在しており、多様な情報発信や対話が可能である。こういった能力は公事性の観点から誰もが情報を提供・対話できるという平等化の実現と重なるため、市町村等では連携によって情報発信や対話の実践力形成を住民に開いた形で可能としていく努力が求められる。富山県山田村はコンピュータの普及率や情報センターの設立などが取り上げられるが、村外のボランティアとともに村内のボランティアが行政と住民の地道な努力により育ってきたことで、地域の歴史を情報発信したり、メディアを活用した対話が発展している。住民のメディア・リテラシーを基本に据えた方向性こそ山田村のメディア村たるゆえんである。

以上の3つの能力形成という観点でみると「生涯学習センター等におけるメディア教育関連講座の現状」（平成10年、文部省学習情報課）では、講座名の大半はワープロ・パソコン講座であり、メディア接触能力形成を目指している。

最後にメディア・リテラシー形成について次の3つにまとめる。1つ目はメディアに関する学習支援においては、公的な機関が学習機会を提供する場合、どこをどう担うかを今後は明確にする必要がある。生涯学習機会の提供という観点から見た場合、中・上級の職業関連のメディア接触能力の教育をどうするのか、メディア・リテラシーでもメディアを能動的に読み解く能力形成、メディアでの情報発信や対話における公事性の問題などがある。また、体系化・内容・方法等に関しても、地域づくりや公平性に貢献するのかどうか、メディアによる福祉の貢献が実践場面で予想されるのかといった観点が生涯学習の視点から必要である。企業（メディア）の社会貢献という視点からもメディアと成熟した住民団体との相互交流が求められる。

2つ目はゲームやコンピュータに関する学習及びネットワーク化はその発展が急速で最低限の必要な能力への可視性が少なく、とにかく気軽に身近な所で始め、創る側の経験やニューメディアの仕事や作業と並行して学習していくことが基本である。例えばカナダなどで行われているような発達段階ごとに体系化されたメディア・リテラシー形成のカリキュラムの作成や、メディアの特性を的確に理解でき多様に・混在させて活用できる能力の形成が必要である。また、乳幼児期の親には緊急にメディアの影響に関する学習機会が

不可欠である。例えば電話相談での転送・携帯機能の活用による多層化的発展も、世田谷で始まった多数のボランティアによる「チャイルド・ライン」という新規の相談機構も「気軽に聞きたい」「どこに聞けばいいのかわからない」「退職教師による指導は嫌だ」という相談者自身の声に耳を傾けるメディアに関わる人の基礎能力（リテラシー）に大きく依存している。その際、重要な視座となるのは生涯教育研究者が提示してきた垂直・水平的統合，そして自己決定的学習であることを改めて確認していく作業が求められよう。

3つ目は個人のメディア・リテラシー形成と共に，メディアに関して中味や構成の仕方を判断する材料を提示する人材や団体が今後は求められよう。メディアはあくまで道具であり，その伝える内容こそが社会的文脈の中で問われなければならない，質の高い伝達内容があって始めてニューメディアも生かされるのである。例えば，現在，福岡を中心に「子どもとメディア」研究会が福岡県子ども劇場(NPO)，マスコミ，医療，教育，福祉，など多様な分野の自主的人材で構成され活動している。この活動は，子どもを取り囲む人たちに客観的・科学的なニューメディアに関する本質的な提示を行おうという地道な地域に根ざした取り組みであり，今後のメディア・リテラシー形成の問題を解決する糸口を示してくれることが期待される。

おわりに

ここまで，ニューメディアの影響やメディア・リテラシー形成の問題について析出してきた。日本生涯教育学会では，メディアを活用したシステム化に関して，五十川隆夫「学習情報提供」（本学会年報10号），坂本徹「学習情報提供システムの活性化——青森県のシステムの現状と将来」（本学会年報13号）などがみられるが，今後はメディア・リテラシー形成研究に重点的に取り組む必要があろう。

メディアは道具に過ぎず，それ自体が倫理性や客観性ひいては民主性を含んでいるものではなく，人間が民主的なよりよい社会で生活するために活用するものであり，構造をしっかりと踏まえ相乗的に生かすことによって，生涯学習社会実現への多大な可能性を秘めている。例えば，CD-ROM版の百

科事典は38万項目9000万文字を含み、多彩な検索機能、音声、動画などの豊富なマルチメディアに加え、視覚障害者用の音声読み上げソフトにも対応できるようになっている。また、Lネットに代表される多層的情報ネットワークやシニアネットなどインターネットによる学習情報提供や交流機会は拡充されつつある。自宅で廉価で学習ができるというニューメディアの特性が発展すれば、発展途上国、都市部以外、高齢者、主婦、低所得層など、現在指摘されている情報弱者層の排出といった情報の格差は本来無くなるはずであり、誰もがメディアに日常的に接近・評価・創造できるニューメディアにおけるユニバーサルアクセスが早急に確立される必要があろう。

今後のニューメディアの発展を考えればおそらくメディア・リテラシーの中でもメディア接触の簡便化は日進月歩に進んでいくことが予想される、しかし、インターネットでは情報の真偽以前に発信源の信頼性まで疑わしいということもあり、クリティカルシンキングや創造力などは今後にも必要性が高まるであろう。

今回は生涯学習の観点ということから、メディアに関する民主的な委員会の設置やメディアへの規制の是非、著作権、有害情報（情報の格付け）、自己責任性などについては言及を控えたが、それらを支えるものとして一人一人の人間がメディア・リテラシーを有することが不可欠であり、メディア・リテラシー形成の問題およびその研究の進展こそニューメディアの可能性を拓かせる基礎となることを最後に付け加えておく。

参考・引用文献

1. アラン・ケイ他・浜野保樹訳『マルチメディア』岩波書店、1993
2. 西垣通『デジタル・ナルシス』岩波書店、1993
3. 佐藤毅編『情報化と大衆文化——ビデオゲームとカラオケ（現代のエスプリ 312号）』至文堂、1993
4. 子安増生・山田富美雄編『ニューメディア時代の子どもたち』有斐閣、1994
5. 渡辺武達『メディア・リテラシー——情報を正しく読み解くための知恵』ダイヤモンド社、1997
6. 浅野健一『メディア・リンチ』潮出版社、1997
7. 奥津茂樹『メディアと情報公開——情報公開のリアリティー』共栄書房、1997

38 特集 情報化の進展と生涯学習

8. 大山博・須藤春夫編著『ふれあいのネットワーク——メディアと結び合う高齢者』日本放送出版協会, 1997
9. FCT『メディアと市民・日本とカナダの対話——若い人たちのメディア環境を中心として』20周年記念国際フォーラム報告書, 1998
10. 水越敏行代表『マルチメディアと成人を対象とした情報教育の在り方に関する調査研究』日本放送教育協会, 1998
11. 西村辨作『情報化時代の子育て』エイデル研究所, 1999
12. 山田兼尚代表『生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究——第一次報告書（社会教育編）』国立教育研究所, 1999
13. 山田兼尚代表『生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究——第一次報告書（比較教育編）』国立教育研究所, 1999
14. 鈴木みどり編『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社, 1999年。
15. 水越伸『デジタル・メディア社会』岩波書店, 2000