

# 「テレビゲーム」のメディアリテラシー

東京都立小岩高等学校 杉岡道夫

## 1 はじめにー現代社会の課題を「生徒がみずから発見」するためにー

公民科「現代社会」の授業では、2学期前半に生徒にきわめて身近な「テレビメディア」について、コマーシャルやドラマなどを通じて、マスメディアの影響力について、「映像言語」や「音声・ナレーション・音楽」などの「メディアテキストの解説」を微細に学習し、2学期後半の授業では、放送番組「課外授業・ようこそ先輩！」（NHK制作）をきっかけに、テレビゲーム（つまり現代社会）の抱える課題を学ぶ単元構成とした。

具体的には、①「テレビゲーム」とは何か？②テレビやマンガとのメディア比較、③膨大なゲームソフトについての「買ってはいけないテレビゲーム」（週刊文春）の「記事」を用いて、「規制の是非」を討論し、④作り手の立場からメディアを考え、⑤現代の課題について、話あいを通して、自分の考えを明らかにする学習をおこなった。

■註（1） ■筆者としては、「メディアのつきあい方を学ぶ」①から④までの4つの学習段階を提唱している。

（詳細は東京都高等学校公民科「倫理」「現代社会」研究会 平成13年紀要参照）

①さまざまなメディアの存在に「気づく」段階 例：CM等を素材にメディアテキストに注目

②メディアを歴史的に学ぶ：例：事件を通し、メディアの影響と役割を学ぶ

③メディアテキスト（新聞、雑誌、ビデオ、広告など）を制作する 例：メディアの特性と制約にそって制作する

④メディアを通して表現する 例：自己表現としてメディアを適切に選択し、社会と切り結ぶ

拙稿「メディアリテラシーを育成するために」（「高校視聴覚」NO.113所収 全国高等学校メディア教育研究協議会 2003. 3月）では アメリカとNHKの動向を紹介した。

メディアリテラシーの力をつけるには具体的にどうするか？それには講義形式よりも、小人数でワークショップ形式を授業で導入し、指導者自身がファシリテーター（学習の支援を行う訓練を修了した者をさす）として「授業づくり」が提唱されている。FCTや授業づくり研究会、東京大学情報学環などの試みを参考に、研究会では、教師向けのワークショップも開催した。今回は、授業でおこなった記録を中心に報告したい。

## 2 授業では、生徒から情報をひきだしてみる

授業のはじめに、「テレビゲームって何だろう？」と発問すると、生徒たちは口々にフ

ファミコン (nintendo)、P S 2、X-B O Xなどを挙げてくる。定時制1年生は中学卒業直後の生徒から20代後半の社会人までがいっしょに学んでいる。そこで、授業者は、世代の異なる生徒をインフォーマント (情報提供者) にしてインタビュー的に話しかける。すると、生徒自身からゲーム機 (ハード) の会社にはsharp、fujitsuが撤退し、残った5-6社が激烈に競争中なのだ情報提供がある。

テレビゲームは、歴とした「エンタテインメント」(娯楽)である。生徒たちの定義では「娯<sup>エンタテインメント</sup>楽とは<ハラハラ・どきどき・わくわく>」であり、ゲームでは、不思議な登場人物、あり得ない設定とともに、少年ジャンプの隠れたモットー「友情・努力・勝利」を満たす話が適している。とくにファイナルファンタジーなどの大きなゲームでは、不思議な力をもつ人物、知恵をさずける老人、力をあわせる仲間たちが登場するのはマンガ・アニメとゲームはほとんど同じなのだという。「本や雑誌・マンガとどこが違うのか?」に対しては、テレビゲームだと、「いきなり主人公になれる!」「プレイヤーが即、主人公になれる」との声。ゲームの種類(注2)を確認すると年齢の若い生徒が一番知っていた。このように、生徒は、自分の体験と関連すると、学習意欲は抜群に向上する。

注(2) ゲームの種類は以下のように分類される

ACT アクション    PZG パズル    FTG 対戦格闘    SPG スポーツ    STG シューティング(射的型)    AVG アドベンチャー  
SLG シミュレーション    A・AVG アクション・アドベンチャー    RPG ロールプレイング    TBL テーブル  
A・RPG アクション・ロールプレイング    S・RPG シミュレーション・ロールプレイング    RCG レースゲーム

### 3 ゲームの制作者が何を考えて創っているのか? 作り手=制作者側から眺めてみる

「ゲームってどんな風につくられているのか?」をゲームプロデューサーの水口哲也氏が出演する「課外授業 ようこそ先輩!」を用いて、作り手=制作者側から眺めてみる。

授業開始。水口氏の母校の小学校6年の教室模擬授業をいっしょに視聴しはじめる。番組を視聴すると、「ゲームづくりはあそびが仕事」とのナレーション。ゲームの「タネ」に手をたたくの真似るといふ単純な「遊び」が紹介される。水口氏が手をたたく、すると教室のみんなが手を打つ、拍子をかえると、おなじ拍子で手を打つ。この遊びをもとに、拍子とポーズを記憶し、瞬発力で答えるゲーム「スペースチャンネル5 (SC5)」を開発。水口氏たちが開発人員70名ものチームで期間は2年間で創られた。

(地球を侵略するとぼけた宇宙人に拉致された地球人をとりかえす「世界観」の中で宇宙人の出題に解答するのは主人公キャラ「うらら」。教室の生徒のほとんどが知っていた。)

番組の前半7分を視聴後、ゲームクリエイターの肩書きをもつ水口氏を解説したワークシートに目を向けながら、発問する。「ゲームってどんなタイプがあるのかな?」お馴染みのゲームを分類(注2参照)していく。「たまごっち」もゲームだったとメディ

ア体験をふりかえりはじめる。そして、「テレビゲーム」を創るのに必要なのは、いったい何なのかと発問。「ファイナルファンタジー」を例に、登場人物は何人いるのか、かれらの存在している「世界」（ゲーム業界では「世界観」とよぶらしい）を生徒にも説明してもらおうと、あらためて映画やアニメーションと「メディアとして共通の仕組み」で作られ、「作り手」の立場が見え始める。さらに、「マリオ」「ポケモン」などを思い出しながら、「テレビゲームには必ず、キャラクター（登場人物）とシナリオ（脚本）が必要不可欠である」ことが判明する。

続けて、ゲームの経済的背景を理解するため「では、ゲームをつくるソフト会社はいったい何社あるか？」と尋ねると、（大半の生徒はとまどい始める。範囲を100－500に限っても大半は200－300社くらいとの答え。）答えは、「なんと350社」。発売しているゲームタイトル（数）は？（「えっと2,000くらいかな」「ひとつの会社が複数のタイトルを発売しているよね」「わからないよ」「10,000くらいかな？」）今年、発売されているゲームの種類は、約8000タイトルもある。この数は、ゲーム業界で把握している数字なのだ。こうした数字は、社会的背景の理解をスムーズにする。

生徒にとって身近なテレビゲームを素材に、どうやったら「ゲームクリエイター」になれるのか？番組視聴を再開。＜「欲求」に忠実に出していくと・・・未来につながる＞と水口さんは画面の中で、小学校6年生にファシリテート（活動支援）する。

- ・「企画」のたてかたがプロデュース というお仕事
- ・テレビゲームがあるかどうかすら分からない「25年後」に「何が必要か？」
- ・たくさん考えをだしあう
- ・制約なく自由にお互いに考えたアイデアを出し尽くすまで出す

番組「課外授業」は進行し、「未来の」ファッション・テレビ・ロボット・未来のよりよい社会・遊び空間（男女向け）・スポーツ観戦などがグループで考える小学校6年生。プレゼンテーションまでの四苦八苦が番組の中心である。あたらしいことを自分たちなりに考えて「しらべて」「まとめて」「つたえる」ことが小学校6年生の教室でこんなに自由にたのしくできる。定時制の生徒たちも食い入るように番組をみて、何か（すごいなあ）（プロデュースって格好いい）（やってみたいなあ）を感じ始める。

#### 4 「メディアはつくってはじめて本質が理解できる」のがメディアリテラシーの鉄則

ゲームっておもしろそうだな、ここまできたら授業はおおきく方向転換する。生徒が「作り手」になってみるのだ。ゲームや映画・ドラマなどの「企画」立案には、授業時間が不足するし、新鮮さが感じられない。そこで、パソコンがはじめての生徒でもできる「デジタルアニメーションづくり」を行った。メディア教育では、メディアの性質を、紙の上の

知識として理解するのではなく、実際に「つくってはじめて、わかる」ことを大切にする。

これによっではじめて、「生徒が比較分析の視点をもつ」ことができる。

ワークショップでリフレクト（ふりかえり）とよばれる部分を「基礎学力」を育成しながら、授業でどのように実践するか、が定時制の場合、生徒をのばす課題である。

## ■「つくることで分かる・・・分かり合える」・アニメーション制作

- ・フリーソフトの活用：使用したのは、白黒アニメーションソフト「EASYToon」というフロッピー一枚程のフリーソフト。操作が簡単で、パラパラアニメの要領。白黒画面だからこそ、形の変化のみに集中できる、との反応。生徒たちは、カラーの作品も創ってみたいと発言も聞かれた。
- ・操作はたった15分でマスター：操作は、日頃あまり口をきかない生徒同士でもすぐに教えられるため、マウスの操作をすれば、簡単にできる。保管するIDを与えて自宅でさらに作成する生徒もでてきた。何しろ、フロッピー一枚で持ち帰ることができるのがいい。
- ・文化祭でのweb発表の機会をつくる：webに表示できるようにして、プリントアウトもつくり、ポスターサイズの展示とパソコン展示を行う場を設けてみた。知らない学年や学校内外から評価してもらえる機会が生徒の達成感を刺激し、つぎの活動へ結びつく。

発表では、「総合的な学習の時間（SFアニメを読む）」のグループもいっしょになってオリジナルなアニメーションをつくって展示。ほんの2時間ほどで自分なりに工夫した作品や気に入ったアニメをパロディにした作品などを作り上げた。「はじめてでうまくいくか心配だったけど、デジタルでやりなおしができるのがよかった」「集中できた」「つくってみて内容的に問題があるんで一般公開できる作品じゃないのが残念、今度はみんなにみてもらえるのがいい」など意欲とともにつくった内容に対して「自分なりの責任感」があることを表明する生徒も出てきた。

このように、メディアリテラシーを育成する授業では、具体的には「アニメづくり」でメディア特性を深く理解するとともに、「企画力の必要性」「相手のみとめあい」などの「見えない学力＝生きる力」を身につける貴重なチャンスとなっている。

授業もこのあたりまでくると、生徒たちは「テレビゲームというメディア」をじっくり客観的にとらえはじめ、問題点があることに目が向いていく。

テレビゲームでは、ゲームの所有者（ユーザ）は、観客・視聴者といった傍観者ではなく、「誰もが<主人公>になれ」、プレーヤーとして参加できる。インターネットを利用すると、ゲームセンターのアーケイドゲームのように、複数のプレーヤーが参加可能なメディアであり、「なりきってしまうメディアである」との意見にまとまってくる。そこで、

「買ってはいけないテレビゲーム」という週刊誌の記事（週刊「文春」2003年10月17日号他）を要約したワークシートを読み込みながら、「ゲームが青少年に悪影響を与える」情報が「真か偽か」を考えることにする。

## 5 では、テレビゲームはどうなっているのか？

ワークシートでは、「アダルト向け」「暴力的表現（＊）」「差別的（非人権）表現」「ホラー（恐怖心をあおる）」などの「いくつかのゲーム」を、一定の規準で区別する作業を「誰が基準をつくるべきか」とともにワークシートで行ってみると、同じゲームに対して、「自分はこう思う」と異なる意見があることに気づく。「規準」をつくるのは、違いを話し合い、合意した内容を「基準」（自主規制）として新たに作り出さなくてはならない。

討論をはじめると、リアルな「人殺しのゲーム」が大人向け売り場でしか入手できないとか「ホラーゲームでも怪物のゾンビ殺しならいいけど、人殺しはいけないんじゃないか？」「生身の人間だとよくないよ」と続々と議論が沸き起こることになる。

自主規制の基準づくりには、方法として「ゲームの企画趣意書」を読み出して、比べ、問題がありそうなものに絞って「分担してやってみる」など生徒なりの考えが見られ、一部の有識者や法律の専門家、制作者たちだけでない開かれた討論の必要性に思い至る。どちらにしても「規準があっても判断するのは簡単にはできない」ことがわかってくる。

\* 暴力的な表現とは「無抵抗な相手に対し暴力によりダメージ（肉体的精神的な傷害・死）、を与える」表現と仮に定義してみた。

詳細は付記参照

## 6 教室でできるメディアリテラシー教育●「メディア教育」が育てる「基礎学力の向上」

メディアの「作り手側の立場」をしっかりつかまえてこそ、われわれをとりまくメディア環境での「情報」のあり方を議論できることになる。そして、つくった作品内容を評価してもらえるプレゼンする場が確保されていることが不可欠なのである。

幸いなことに、11月1日の校内文化祭での展示発表、11月中旬の東京都高等学校文化祭における「高校生交流広場」・デジタルプレゼンテーションとして、自分たちの活動を30人ほどの高校生の前でプレゼンテーション等を通し、生徒たちが「これからもっと工夫したアニメーションをつくりたい」「緊張したが、もっとうまくプレゼンをかつよくやりた」といった反応を得ることができ、一応の成果を得ることができた。

このように、メディア教育は、アナログであれ、デジタルであれ、そこにたちあつた生徒自身が感銘をうけながら、より進んだ学習をめざすようになることなど、基礎学力をたかめながら、「だれもが市民として自立する力」を身につけさせる教育として、とくに情

報科と並行した活動を「総合的な学習」や「パソコン・アニメ・放送」等の部活動、教科活動を立体的に構成することが日本で真の「メディアリテラシー」教育の確立につながる と確信している。(注3)

今後とも、機会を得て、さまざまな学校に「出前授業(注6)」ができるよう、「だれもができる」実践(註5)をつみかさねていきたい。(2003.11.27記 2004.3.26追記)

★★テレビゲームの最先端をはしる日本では、野放し・「無規制」から「法的規制」への世論がうまればじめている。凶悪犯罪における少年審判で「テレビゲームの影響」が指摘されることから記事ははじまり、「内容について」野放しのままのテレビゲームについて、合衆国のように「レーティング(段階・区別)」をすべき時期にきていると結論づける。

(注3) 実践記録： 藤川大祐編『メディアリテラシー教育実践事例集』所収「ドキュメンタリー<クローン>を読む」(明治図書) 1999年 平成11~13年の実践 拙稿所収 国立教育研究所 有元秀文編 文部省「教育方法の改善に関する調査研究委託」一生きる力の育成をめざしたコミュニケーション学習プログラムの開発研究」2001年3月 参照

(注4) ワークショップ開催 平成15年度は8月と10月に開催、「メディアリテラシー：テレビ50年を考える」講座は2004年1月 開講 都立小岩高等学校ホームページ 学校公開講座 参照<http://www.koiwa-h.metro.tokyo.jp/index.htm> (2003年度は活字も含めたメディア入門、次回2004年度は本格的な「本」というメディアも扱う予定)

(注5) 水越俊行・中橋雄「新しい学力としてのメディア・リテラシー? : その研究と実践をどう進めるか?」日本教育工学会2002.11.3 6事例の詳細(杉岡の事例「ドキュメンタリーを解説する」は「3. メディアの読解・解釈・鑑賞」の典型例として紹介されている)もネット上で検索できる。教育工学的にコミュニケーション論の立場から構成要素を分類している。

I 「情報の受け手と送り手」の両方にかかわるのが

- 「1. メディアを使いこなす」make full use of media
- 「2. メディアを理解する」 understanding the special characteristics、

II 「情報の受け手」にかかわるのが

- 「3. メディアの読解・解釈・鑑賞」interpretation
- 「4. メディアを批判的に捉える」critical understanding

III 「情報の送り手」にかかわるのが

- 「5. 考えをメディアで表現」representation
- 「6. メディアでの対話」dialogue and communication

■構成要素の詳細■(ただし、これは学習の順序を示すわけではない) 以下の表解参照

なお、メディア・リテラシーにおける「メディア」については、①マスメディア(マス)、②メディア機器(機器)、③メディアメッセージ(メッセージ)、の3つを区別して( )内に表記してある。

- |   |
|---|
| 1. メディア(機器)を使いこなす —make full use of media |
| a.メディア(機器)の操作技能                           |
| b.複数のメディア(機器)の使い分け                        |
| c.複数のメディア(機器)を組み合わせる                      |

2. メディア（マス・機器・メッセージ）を理解するー understanding the special characteristics

- a. メディア（機器）がどんな特性をもっているか？  
（一方向性・双方向性・広播性・即時性など）
- b. メディア（機器・メッセージ）には、どのような文法・表現方法があるか？  
（フレーム・モンタージュ技法・音響効果・編集方法など）
- c. メディア（マス・メッセージ）は、どのような影響力をもっているか（責任・倫理）

3. メディア（マス・メッセージ）の読解・解釈・鑑賞ーinterpretation

- a. 視聴能力（内容把握・主題把握・先読み・映像段落・鍵シーン・特殊効果等）
- b. 行間・背景を読む力
- c. 多角的な視点から評価することができる（価値判断含む）

4. メディア（マス・メッセージ）を批判的に捉えるーcritical understanding

- a. 自分のイメージに偏った読み解きをせず、客観視することができる
- b. 送り手の信条・立場・考え方を捉えることができる
- c. 多角的な視点からクリティカルに読み解くことができる  
（場合によっては、社会的・文化的・政治的・経済的文脈も考慮する）

5. 考えをメディア（機器・メッセージ）で表現ーrepresentation

- a. 特性を考慮し、表現技法を駆使した情報発信ができる
- b. 他者の考え方を受け入れつつ、自己の考え方を創出することができる
- c. オリジナリティのある情報発信ができる（クリエイティブ・センス）

6. メディア（機器・メッセージ）での対話ーdialogue and communication

- a. 相手の解釈によって、自分の意図がそのまま伝わらないことを理解する
- b. 相手の反応に応じた情報の発信ができる
- c. 相手との関係性を深めるコミュニケーションができる

註6. 出前事業の必要性は、メディアリテラシー教育の広がっているフィンランドでも、まだまだ必要であると紹介されている。

## 拙稿「メディアがひらく教育の未来（2）」

OECDの調査で日本などでの基礎学力の低下が示されるなか、トップとなったのが北歐フィンランド。どの科目でも、学校と教師の裁量権が大きく認められている。

2003年11月3日にNHK教育テレビ「ETV」2003では、小学校における「映画づくりでのばす総合的な学習」、11月4日には、高等学校における「メディア教育」が育てる「基礎学力の向上」を的確に紹介した。

フィンランドでは、メディアを「生徒が分析」する授業を通して、新聞・雑誌・テレビ

・ネット情報などを的確に受け止め、批判的に読み解きながら、発表・分析といった「言語化できる学力」を向上させるとともに、生徒の「気づき」を大切にすることからうまれるオリジナルな視点から、発表へとみちびくメディア教育の授業の一端が紹介、さらに、「メディアは構成されていること」を「ビデオづくり」「新聞づくり」「写真メディア」などを同時進行させ、卒業発表によりきちんと評価する仕組みがあること、メディアの性質は紙の上の知識として理解するのではなく、「つくってはじめて」生徒が比較分析とのリフレクト（ふりかえり）＝「メディア規制が宗教・政治・ジェンダー」にかかわることを自覚することで興味関心を生かしながら、本格的な討論や調査をはじめ。

つぎに、生徒の発表授業では、新聞の人物写真のみに注目し、スポーツ選手などはヒーロー、王室もファッションがすてきに紹介されるのに、政治家は「前向きな姿勢」が強調されるワンパターン、とイメージの分析に鋭い指摘をするものなど、積み重ねられた「学力」＝基礎学力がたかまり、的確な判断力・論理的構成力が感じられる。

さらに、生徒の発表番組は地域で放送される場があることで生徒の意欲が向上することも取り入れたいことである。

だが、このフィンランドですら、メディア教育の実践はこれからであることが示される。まだまだ特定の高校のみでのメディア教育だが、担当教師は「生徒は、現実とどうつながっているのかがわかると意欲が向上する」と語っている。

また、このような先進的なメディア教育の普及のために優秀な教師を政府が小学校に「出前授業」させ、ビデオによるアニメ制作を通して、児童も教師もが「メディアをつくるたのしみとおどろき」とを共有し、同時に「メディアについて学ぶ」必要性を感じるための指導体制をとりはじめていることが印象的であった。

メディア教育をささえるテレビメディア自体のうごきとして、ローカルテレビで月に1回定期的に「高校でつくられた映像作品」を放送すること、そこにたちあつた生徒自身が感銘をうけながら、より進んだ学習をめざすようになることなど、基礎学力をたかめながら、「だれもが市民として自立する力」を身につけさせる教育を推進するフィンランドの国情に迫った番組であった。（2003.11.5.杉岡記）

（付記）そもそもメディア・リテラシー教育とは何かとすることもわかりやすくいうと、水越論文による「メディア・リテラシーのエレメンツ（構成要素）」の理論的整理が幅広い実践例から整理している。

では、テレビゲームは、メディアリテラシー教育の中でどのような位置づけをしたらよいのだろうか？  
生徒自身に「判断する力」を育成する目的でというならば、メディア比較の方がよい。

広告を単に広告主の事情を中心に経済経営的に考えるよりも、ちらしづくりや企画をする、つまりメディアをつくるのが「面白い」くてよいし、創造性そのものをのばすことなのだと納得するには、「課外授業」を放送教育的（もうひとりの授業者からのメッセージを利用して、発展学習する）に利用する手法でこの授業は



構築されている。

メディアを批判する、よい利用者としての生徒の自覚と成長を促すために「レイティング」をどうするか、を取り上げた。実践事例では、既存のメディアで確立した方法、「映倫」のような内容についての議論を「公共的」に行う手法を「自主規制」ととらえ、そこから「内容におうじた区別」（というメディアに応じた「かたち」）がメディアの流過程で必要だという認識をもたせることに「公民教育」を接続すること道筋をもたせた。

学校の授業が際限なく拡大して、社会運動につながるといった脳天気な議論に、学校教育の「教科授業」は与し得ない。

まず、社会的な認識をたかめ、態度変容にみちびく。これが教科としての主眼である。その課程で、できることなら「効果的な話し合い」「議論をふかめる手法」など「も」まなぶこと、副次的ながら可能であったと、付加しておく。

メディアリテラシーの「3つの立場」（メディアウォッチ・メディア分析・メディアによる情報発信）のうち、「教科の枠組みの中でできること」を今回は重視した。たしかに、総合的な学習ならばもっと「創る」ことを重視できる。発表の場も確保しやすい。しかし、評価を的確に行い、目標としての「情報」の価値をみつめなおすために、「情報教育」や「コンピュータ」教育、あるいは「文学教育」「社会科教育」の枠組みから抜け落ちていく視点をひろいだしてみた。

シミュレーションとゲームの手法をもちいた「教育」はゲームのもつ魅力のみに注目する傾向がある。だから、テレビゲームの「構造的な」理解には、キャラクターや物語の生成にかかわる「視点」を教師が充分にもっていないと、表面をなでまわすことの終始したり、噂にすぎない俗説（「テレビゲームそのものへの断罪」「ゲーム脳の恐怖」）を教師というメディアが強化しかねない。

メディアとメディアからの情報を「客観的に」つかまえる努力なくして、メディア教育がありえない、ということとは「フィンランドのメディア教育」でも教師自身がまいにちテレビそのものから教材を選択する努力をしている報告からもあきらかである。教材センターの素材程度で「生」のテレビ、変幻自在なテレビを掌握することができないように、テレビゲームは「社会的なひろがり」の中ではじめて、理解をふかめられる。

今回の「テレビゲームのメディアリエテラシー」を授業で行った、青少年とテレビゲームの影響関係については、専門家でもなかなか判断が困難なことを生徒にも自覚してもらう機会をもつことが重要であった。『メディアと暴力』（勁草書房）の著者佐々木輝美氏とは直接対話する機会があり、暴力の原因として、日常的にメディア暴力に触れることで「観察学習効果」（メディア暴力をまねてしまう）と「脱感作効果」（暴力に対して鈍感になってしまう。慣れてしまう）をあげているが、いずれも「だれにでもおこる」訳ではなく、学問的には決定打はないようである。

また、新聞やテレビ・ネットなどのマスメディアが、「メディアの悪影響を報道する」ときのスタンスは、学術的に確定していないくても、俗説であっても、意図的に若者の課題をとりあげたいとき、記者が読者の気分をあおりたい理由があるときなどにはかなり恣意的に取り上げられる。背景にはさまざまな動機があるようにおもわれる。

杉岡は、テレビゲームの作り手の「創造性」と企画力を紹介する「課外授業 ようこそ先輩・ゲームクリエイ

イター水口哲也」(2003年9月にNHKにて放送)を用いた後、ゲームの「悪影響」の「真偽」をかんがえる資料を与え、(悪影響があるかどうかは簡単にはいえないが、扱い次第であると生徒に理解してもらい)(ゲームの作り手・エンジニア・脳の科学者・政府の役人・学校の先生・親・ゲームのプレイヤー自身)だが、「いい・わるい」を区別することが正当なのか」を論じることを中心に授業をくみだてた。(ゲームの段階分けは週刊文春10月「買ってはいけないテレビゲーム」などを参考)

テレビ悪者論やマンガ悪者論の延長としてテレビゲームを否定的にあつかう「メディア」議論は、床屋談義となりかねない。

ゲームの作り手に「人間」がいること、つくることやうること「社会的な影響」があるばあい、どこをどのように判断していくべきか、レイティング(映倫のR指定のような)あるいはテレビのVチップ問題とかかわらせて理解をしてもらうことが「メディア」リテラシーとしては大事な視点と考えている。

杉岡の所論にあるように、メディアを肯定否定の両面からあつかうことや創る楽しさを実感する機会をもたせることで、学習内容をリフレクトするため、社会的な文脈から判断する学習が必要不可欠であることを示唆している。

註6 「メディア・リテラシー」教育の中で、とくにテレビ理解については、「テレビ・リテラシー」が碓井氏により提唱されている。これは、テレビから送られてくる情報を、批判的に解釈するとともに、みずからも情報発信を行うことのできる能力」と再定義しているのは、6月に刊行された『テレビの教科書』(PHP新書252)を書いた碓井広義氏。彼は、「テレビ・リテラシーの基本概念」として、メディアリテラシーの8つの概念をアレンジして以下のように読み替える。「テレビ」を他のメディアに置き換えてもいい。

- |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| 1 テレビはそれ自体が文化である。             | メディアはそれ自体が文化である。  |
| 2 テレビはそれ自体がひとつの産業である。         | ひとつの産業である。        |
| 3 テレビは視聴者(オーディエンス)に意味を読みとらせる。 | オーディエンスに意味をよみとらせる |
| 4 テレビはものの見方、考え方、価値観などを伝えている。  | 見方・考え方・価値観を伝える    |
| 5 テレビは社会的・政治的な意味をもつ。          | 社会的・政治的な意味をもつ     |
| 6 テレビは独自の表現をもつ。               | 独自の表現をもつ          |
| 7 テレビから送られてくる情報はすべて構成されている。   | メディア情報はすべて構成されている |
| 8 テレビは現実をも構成する。               | 現実をも構成する          |
| 9 テレビの特性と内容は密接に関連する。          | 特性(かたち)は内容と関連する   |

インターネットとメディア情報のあり方については、やはり「マスメディア」として、「つきあい方教育」を構築するべきと考える。根拠は、野村一夫・著『インフォアーツ論ー ネットワーク的知性とはなにか?』洋泉社新書y 079 による。