

デジタル情報革命後のメディアリテラシー教育に関する考察 —テレビゲーム、携帯電話、風評被害等に関わる授業実践開発を通して—

藤川大祐

千葉大学・教育学部

A Study of Media Literacy Education after “Digital Information Revolution” —Through Developing Classes on TV-Games, Mobile Phones, and Damage of Rumor—

FUJIKAWA Daisuke

Faculty of Education, Chiba University, Japan

「デジタル情報革命」と呼ばれるべき最近数年の情報社会の大きな変化を踏まえて、現代の日本において求められるメディアリテラシー教育のあり方を考察した。比較的新しいメディアについてディアの送り手について理解したり自分たちへの影響について考えさせたりすることや、社会的に意義ある目的のために多様なメディアを効果的に活用することを扱ったりすることが必要だという立場から開発した、テレビゲーム、携帯電話、風評被害に関する授業や教材について述べた。

In this paper, I studied what media literacy education should be after “digital information revolution” in Japan. I reviewed classes and materials about TV-games, mobile phones, and damage of rumor which we developed. In the classes and materials, we focused on agents of media, influences on students, and using media critically.

キーワード：メディアリテラシー (Media Literacy) テレビゲーム (TV-Game) 携帯電話 (Mobile Phone)
風評被害 (Damage of Rumor) 授業実践開発 (Development of Teaching)

1. デジタル情報革命とメディアリテラシー教育

本稿は、「デジタル情報革命」と呼ばれるべき最近数年の情報社会の大きな変化を踏まえて、現代の日本において求められるメディアリテラシー教育のあり方を考察するものである。

ここで言う「デジタル情報革命」とは、コンピュータの処理速度の発展とコンピュータ技術の急速な普及によって次々と新しい情報技術が活用されるようになっていくことを指す。この変化の象徴が、インターネットの普及である。日本においては、1995年のWindows95の発売によってインターネットが一般に広く知られるようになり、ADSLや光ファイバー通信の普及による通信速度の劇的向上や、1999年のNTTドコモによる「iモード」サービス開始によって、パーソナル・コンピュータ(PC)や携帯電話を端末としたインターネットの利用が、国民の多数に浸透するようになってきている¹。自らホームページを開設して情報発信したり、豊富な動画コンテンツを楽しんだりといったことは、すでに日常化しているのである。

既存のメディアに関しても、コンピュータによるデジタル技術の活用が、大きな変化を及ぼしている。テレビ放送においては、2000年にBSデジタル放送、2003年に地上デジタル放送²が始まり高画質放送やデータ放送が実用化されたほか、放送技術のいたるところにコン

ピュータが活用されている。新聞や雑誌の編集においてもコンピュータによる編集が当然となり、活字を組んだり写植をしたりしなくても美しい印刷原稿が手軽に作れるようになっていく。一般の電話でも、インターネットの技術と通じる「IP電話」が普及し、通話料金が大きく下がり、一部では定額制のサービスも始まっている³。通話料金を気にして電話を控えるという姿は、すでに過去のものとなりつつある。

他方、ここ数年、学校におけるメディアに関する教育にも、顕著な変化が生じている。メディアに関する教育は、戦後ずっと、「視聴覚教育」や「放送教育」といった領域で進められてきた。前者はどちらかと言うと教師がメディアを活用することに主眼が置かれ、後者はテレビ番組の活用や放送部の番組制作が中心であった。その後、1990年ごろより「情報教育」が注目されるようになり、学校にコンピュータ室が設けられ、コンピュータに関わる教育が進められている。

これらに加え、1990年代後半から注目されるようになっていくのが、「メディアリテラシー教育」である。「メディアリテラシー」という概念は、多チャンネル化の中でアメリカ合衆国のテレビ放送が大量に入ってくることに危惧を抱いたカナダの人々によって発展したもので、メディアをクリティカル(批判的)に読み解き、メディアを主体的に活用する能力という意味で用いられる。カナダの一部の州では言語教育の中にメディアリテラシーが位置づけられている。このカナダのメディアリテラシー教育やイギリスの「メディア教育」の取り組みは

連絡先著者：藤川大祐

日本でも1980年代から一部で注目されていたが、1990年代、テレビをめぐるさまざまな問題が指摘されるのに対応して本格的に注目されるようになった⁴。

メディアリテラシー教育は、すでにカナダやイギリスの実践を取り入れた取り組みが多くなされているほか⁵、日本のテレビの状況に合わせた取り組みも多くなされている⁶。2001年度から放送されたNHK教育テレビ「体験メディアのABC」(1回15分、全20回)⁷や、総務省によるメディアリテラシー教材の公募⁸、日本テレビ「メディア・マガジン」をはじめとするテレビ局の取り組み⁹等を通して、日本におけるメディアリテラシー教育の教材や指導法は、すでにかなり充実している。2002年の小中学校学習指導要領以降の国語や社会科の教科書においても、テレビ局見学やニュース番組づくり等のメディアリテラシーに関わる記述が増えており、メディアリテラシー教育はすでに日本の学校教育にすでに定着しつつある。

だが、カナダにおけるメディアリテラシー教育も、イギリスにおける「メディア教育」も、その出自はテレビや映画といった映像メディアに関わる教育であり、現代のデジタル産業革命以前にすでに確立したものであることに注意しなければならない。デジタル情報技術と映像メディアが融合した現在、コンピュータ技術だけを扱う情報教育も、コンピュータ技術を視野に入れないメディアリテラシー教育も、すでに時代遅れだということになるはずである。

では、デジタル情報革命以降、メディアに関する教育はどのようになされるべきであろうか。

2. 子どもとメディアに関わる現状

デジタル情報革命以降の教育のあり方を考えるために、子どもとメディアに関わる現状を概観しておこう。

まず、乳幼児期から小学生の時期において、子どもたちの「メディア漬け」という問題が指摘されている。2004年、日本小児科医会と日本小児科学会は相次いで、2歳まではテレビ・ビデオの視聴を控えようという提言を出した¹⁰。1日8時間も10時間も乳幼児にテレビ・ビデオを視聴させている家庭が珍しくなく、コミュニケーション面で問題があるとして診療を受けた子どもたちの中には、テレビ・ビデオを見せないことによって症状が改善した例が見られるというのである。テレビ・ビデオのせいで自閉症になるという軽率な誤解は避けなければならないが、長時間のテレビ・ビデオ視聴は身体を使った遊び、家族とのコミュニケーション、睡眠といった他の時間を奪うことは確実であり、子どもの発達に悪影響を及ぼすのは当然である。テレビ放送では子ども向け教養番組は減っているのであるが¹¹、子ども向けアニメーション番組が長時間連続して放映されたり¹²、ビデオデッキやDVDプレイヤーの普及で子どもたちが手軽にビデオやDVDを再生できるようになったりしているため¹³、子どもたちの長時間のテレビ・ビデオ視聴が促進される要素は多い。また、「メディア漬け」の別のあり方として、それぞれ中心となる年齢層は異なるが、長時間のテレビゲームでの遊びや、コンピュータや携帯電話による長時

間のインターネット利用も問題となっている¹⁴。

また、子どもたちがインターネットを介した情報発信に関わるのが大幅に増えていると考えられる。2004年に長崎県佐世保市で発生した小6同級生殺害事件¹⁵は、加害児童及び被害児童がそれぞれホームページを開設しており、それらホームページをめぐるトラブルが事件の背景にあったことが指摘されている。子どもが利用しやすいホームページ開設サービスが広がり、「ブログ」の普及をはじめとして頻繁に情報を更新することが容易になっており、小学生が自らのホームページを開設して情報発信することは決して特別なことでなくなっている。このことは、子どもたちがネット犯罪の被害に遭うリスクを高めるとともに、子どもが加害者となって他者に危害を与えるリスクが増えていることをも意味する。

他方、テレビ放送の子どもたちへの影響力は少しずつ低下していると考えられる。子どもたちのテレビ視聴時間が減っていることを示すデータはないが、メディアが多様化する中で特定の番組が子どもたちを強くひきつけることは少なくなっている。1990年代に大流行した「ポケモン」¹⁶を最後に、子どもたちに大流行する作品は見られず、子どもたちのメディアへの関心は分散しているように思われる。視聴率30パーセントを超えるような番組が激減していること等、日本社会全体においてもテレビ離れが指摘されているが、このことは子どもたちについても生じていると考えられる。

以上の現状を踏まえ、メディアに関してどのような教育が求められるのかを考察していきたい。

3. テレビゲームに関する授業

まず、子どもの「メディア漬け」の問題に関して、どのような教育が必要かを考えよう。

「メディア漬け」の問題に対しては、「ノーテレビデー」をはじめとする、メディアから子どもを遠ざける取り組みが行われている¹⁷。もちろん、一定期間テレビ等から離れて、自分の生活を見つめ直すことは、それ自体意義のあることであろう。だが、単にメディアから子どもを遠ざけることが目的であるならば、メディアに関する教育として不適切であろう。今後もメディアが発展していくことは明らかであり、子どもたちを一生メディアから遠ざけておくわけにはいかない。メディアについて理解させ、メディアを適切に活用できるようにすることが、教育が果たすべき役割である。

特に、娯楽としてのメディア利用に関しては、「テレビを見る時間を減らそう」「ゲームを長時間やるのをやめよう」等と、単に抑制する方向で指導がなされがちである。テレビに関してはテレビの商業的側面を理解することを通して、子どもが自らとテレビとの関係を問い直す授業がすでに行われているが、こうした取り組みを典型的な娯楽メディアであるテレビゲームに関しても広げる必要がある。

テレビゲームは、小学生の多くが所有しており、長時間接している者も多い。特に近年は、小学生の親の世代が幼い頃からテレビゲームに接してきた世代であり、親子でテレビゲームを楽しむ家庭が多いと考えられる。ま

た、子どもたちの中には、テレビゲームに関わる職業に就きたいという者も目立ち、テレビゲームに憧れる子どもも多い。テレビゲーム産業は日本が誇る輸出産業の一つであり、テレビゲーム関係の職業に就きたい子どもが多くても驚くべきことではない。

だが、テレビゲームは、テレビやパーソナル・コンピュータとは異なり、純粋に娯楽であるため、学校の授業で扱われることはほとんどなかった。テレビやパーソナル・コンピュータにも娯楽の要素はあるが、ニュースを知ったり情報を発信したりといった別の要素もあるため、学校の授業で扱われることが多い。だが、テレビゲームに関しては、せいぜい長時間やりすぎないようにという指導がなされる程度であった。

テレビゲームが学校の授業で扱われないことは、すでに深刻な問題となりつつある。子どもたちの中にはテレビゲームに熱中するあまり、毎日長時間テレビゲームに興じ、将来はなんとなくゲーム・クリエイターになりたいと言う者がいる。だが、日頃ゲームに興じていることと将来の職業とが直接つながるわけではなく、結局はゲームに費やした時間が将来のために活かされず、ひどい場合にはいわゆる「ひきこもり」となってゲームだけをして日々を過ごすことになりかねない。2005年に大阪府寝屋川市で17歳の少年が小学校に侵入して教職員を殺傷する事件があったが、この事件の加害少年が小学校卒業時にゲームに関わる職業を夢見ていたにもかかわらず、その後は学校にも行かずゲームに興じていたということが、子どもとゲームとの関係の困難を象徴している¹⁸。

こうした状況を踏まれば、テレビゲームに関して、「送り手の意図によってどのようにゲームが構成されているか」を理解させる授業を行うことが必要だということは、容易に理解されるであろう。テレビに関するメディアリテラシー教育では、送り手の意図によって情報が構成されていることを理解させる授業が、さまざまな形で行われている¹⁹。同様の発想で、テレビゲームに関しても、送り手の意図に注目した授業を行う必要がある。

筆者が理事長をつとめるNPO法人企業教育研究会²⁰では、テレビゲーム関係企業に取材し、テレビゲームに関わるメディアリテラシー教育の授業実践を継続的に開発、実施している。たとえば、次のような授業を、小学校6年生対象に行った²¹。

(1) テレビゲーム産業について学ぶ

ゲーム機の変遷や産業規模について確認する。

(2) ゲームに夢中になる理由を考える

子どもたちが、「ゲームに夢中になる理由」を考え、1項目1枚でカードに書いていく。「画面をきれいにしていること」「アイテムを集めるのが楽しいこと」「対戦機能があること」等が出る。そして、KJ法を使って、「ゲームに夢中になる理由」を班ごとに整理し、発表する。

(3) ゲーム制作者からのメッセージを聴く

ソニー・コンピュータエンタテインメントやセガといった会社のゲーム・クリエイターや、『週刊ファミ通』を出しているエンターブレインの社長さんといった人々からのメッセージを聴く。共通するのは、「ゲーム・クリエイターになるには、ゲームだけをしていればいいわ

けではない」ということである。

このような授業を受けた子どもからは、「ゲーム・クリエイターがこんなことを考えているなんてはじめて知った。これからゲームをするときは、そういった工夫を考え、さらに夢中になりすぎないように注意したい」といった感想が出されている。テレビゲームに関して、送り手の意図に注目させ、送り手の意図によって情報が構成されていることを知ることで、職業としてのゲーム・クリエイターのあり方を理解させたり、日常のゲームとのつきあい方を考えさせたりすることにつながると考えられる。

4. 携帯電話に関する教材

次に、中学生や高校生に急速に普及している携帯電話に関して、どのような教育が必要かを考えよう。

携帯電話は、単なる通話用端末としてのみならず、電子メール機能やインターネット接続機能をもつ情報端末として活用されている。ただし、青少年の場合には、パーソナル・コンピュータにおけるインターネット利用のようにフォーマルな連絡や調べ活動に使われることは少なく、友人間のインフォーマルなコミュニケーションや趣味の情報収集に用いられることがほとんどである。この点で、現在の携帯電話は、テレビゲームと同様、単なる娯楽メディアであり、学校の授業においても使用の制限や使用方法についての注意にとどまることが多かった。テレビゲームの場合と同様、携帯電話というメディアについて理解させ、積極的に活用できるようにするための指導が、求められるはずだ。

まず考えられることは、テレビやテレビゲームの場合と同様に、「送り手の意図」に注目させることである。携帯電話においてもパーソナル・コンピュータにおいても、インターネットを介したコミュニケーションでは、悪意ある送り手が相手を騙すことを目的として情報を発信することがある。テレビやテレビゲームの場合には、関係企業や業界団体が一定の責任を負って情報発信を行っており、あからさまに受け手を騙そうとすることは考えにくい。だが、インターネットにおいては匿名の発信者が、金銭を騙し取ろうとしたり性的搾取をしようとしていたり特定の相手を誹謗したりする意図をもって、情報を発信することがなされてしまう。子どもたちにも、不当請求メールに騙されてお金を払ったり、いわゆる「出会い系サイト」等で誘われて性的に搾取されたり、ネット上で誹謗されたりといった被害に遭ったりする可能性がある。こうした「悪意ある送り手」について理解させることが、情報社会のしくみを理解することであると同時に子どもたちの被害を未然に防ぐことにもつながるはずである。

また、携帯電話を介した仲間同士のコミュニケーションが自分たちにもたらす影響についても、理解を促す必要がある。農村社会が中心であった日本は、もともと共同体で価値観や態度を同じくしようとする「同調圧力」が高い社会である。特に学校という場は「同調圧力」が強く機能しやすく、異質な者を排除しようとする「いじめ」が発生したり、必要もないのに小グループ全員で一

緒にトイレに行ったりといった行動が見られる²²。この強い「同調圧力」の中で、中学生や高校生に普及した携帯電話は、仲間同士の「同調圧力」を高める方向に機能している。すなわち、学校を離れた状況においても、常に自分たちが「つながっている」ことや自分たちが同様の価値観を共有していることを確認するために、頻繁な電子メールのやりとりがなされているのである。友人からの電子メールにはすぐに返信しないと無視したことになるということが、「同調圧力」の強い共同体における携帯電話の役割を象徴している²³。

こうしたことから、携帯電話に関しては、「悪意ある送り手」について理解させる授業と、携帯電話を用いたコミュニケーションが自分たちに及ぼす影響を考えさせる授業とを行う必要がある。

筆者は、以上のような問題意識から、監修者としてNHK教育テレビの中学生向け番組「ケータイ社会の落とし穴」²⁴の制作に関わった。同番組は、携帯電話に関わるメディアリテラシー教育の教材として制作されている。この番組（25分番組）は、以下2つのドラマと、ドラマに関するスタジオトークによって、構成されている。

〈ドラマ1〉メールと依存症

「いざというときの連絡のため」「試験前の情報交換にも役立つ」などと言って親を説得して携帯電話を買ってもらった女子中学生が、当初はメールのやりとりを楽しんでいたのが、徐々にメールにすぐ返信がないと苛立つようになる。親友からメールの返信がなかった理由が交通事故による入院だと知るが、それでも「つながっていた」と他の友人とのメールのやりとりにいそむ。

〈ドラマ2〉ケータイサイトと不正請求

男子中学生が「あや」という差出人からメールを受け取り、期待を勝手にふくらませてしまう。しかし、このメールは悪徳業者による不正請求で、他にも多くの人々が同じメールを受け取っていた。そうとは知らない男子中学生は、メールの中にあったアドレスをクリックしてしまい、「ワンクリック登録」され多額の利用料を請求されてしまう。誰に相談しようか悩んでいるうちに支払期限が迫ってくる。

このような教材を用いれば、インターネットの向こうの「悪意ある送り手」について理解させることや、携帯電話によるコミュニケーションが自分たちに及ぼす影響について考えさせることが可能となる。

5. 風評被害に関する授業

テレビゲームや携帯電話といった比較的新しいメディアを取り上げた取り組みについて述べてきたが、現在求められているのは、単に新しいメディアを取り上げることのみではない。現代のデジタル情報革命は、一般の人々が容易に情報発信することを可能にした。従来はテレビ局や新聞社といったマスメディアを通してしか、広く社会に向けて情報発信することはできなかった。しかし、インターネットが普及した現在、一般の個人や小さな団体が、広く社会に向けて情報発信することは容易になっている。

もちろん、単にインターネットにホームページを開く

だけでは、論理的には世界に向けて情報発信しているとは言えても、実質的にはごく少数の人の目にしかふれられないであろう。インターネット上で情報発信するにしても、関連のあるサイトで紹介してもらう、豊富な情報を頻繁に更新して掲載し繰り返し見てもらえるようにする等の努力が必要である。また、インターネットだけで情報を発信しようとするのではなく、インターネットのホームページに詳しい情報を掲載することで信頼されるようにしつつ、マスメディアに働きかけて取り上げてもらえるようにする等の工夫も求められる。

一般市民がマスメディアを通して情報発信する「メディア・アクセス」は、欧米では権利として尊重されており、日本でも少しずつ注目されるようになってきている²⁵。しかし、デジタル情報革命以降、「メディア・アクセス」という概念は捉え直される必要があるであろう。すなわち、単にマスメディアを通して情報発信するのではなく、自分たちが使えるメディアとマスメディアへのアクセスとを組み合わせることで情報発信することこそが、これからの「メディア・アクセス」のあるべき姿だと考えられる。

子どもたちにとって、テレビゲームや携帯電話をはじめ、テレビやパーソナル・コンピュータさえも、単なる娯楽のためのメディアとなりがちである。娯楽が否定されるべきではないが、さまざまなメディアを単に娯楽の道具として使うだけでは、誰かがお膳立てしてくれた楽しい道具を消費するだけの受け身の態度にとどまってしまう。子どもたちが社会の担い手として能動的に生きていこうとするのであれば、社会的に有意義な目的のためにメディアを活用することを学ばせる必要がある。

筆者が代表をつとめる組織「千葉県メディアリテラシー教育推進機構」(CMEC)²⁶では、こうした問題意識のもと、「地震による風評被害」をテーマとした授業を開発、実施した。2004年10月に発生した新潟県中越地震では、小千谷市や旧山古志村を中心とした地域で甚大な被害が発生し、2005年秋現在でもまだ地震の傷跡は深い。この地震では、地震の直接的な被害に加え、新潟県内への観光客が激減するという経済的な被害も生じた。観光客の激減は、テレビ等が地震の深刻な被害の様子を、被災地区を十分に特定せずに流し続ける等、メディアによる情報が不適切に流された結果生じた「風評被害」であると言える。そして、この風評被害を乗り越えるためには、メディアを効果的に活用する必要がある。地震による風評被害をテーマにすれば、子どもたちに、メディアを積極的に活用することの意義と具体的な方法とを学ばせることができると考えた。

授業の構成は、新潟県湯沢町の観光業関係者への取材をもとに行なった。群馬県との境に面している湯沢町は、温泉やスキー場といった観光資源に恵まれ、上越新幹線や関越自動車道の便もよい、首都圏からの観光客を多く迎える観光中心の町である。中越地震被災地の中心からは50キロメートルほど離れていて、地震の直接的な被害はなかった。だが、地震直後からホテル・旅館へのキャンセルが相次ぎ、危機的な状況が生じた。大きな被災のあった地区から湯沢町に働きに来ている人も多く、湯沢町の観光が打撃を受けることは、被災からの復興にとっても深刻な問題である。

湯沢町の人々は、そもそも観光情報学に関する研究会を組織する等、メディアの活用に関して積極的であった²⁷。彼らは、テレビや新聞の報道のあり方や、首都圏の鉄道や道路で新潟方面への旅行中止を呼びかけるメッセージが表示されていること、旅行会社の店頭から新潟方面へのツアーのパンフレットが外されていること等を問題として捉え、効果的に関係者に働きかける方法を検討した。女将50名が東京で陳情したことをはじめ、JR、国土交通省、旅行会社と丁寧に交渉した。他方で、各施設のホームページへのメッセージ掲載、得意客へのダイレクトメール送付等、自分たちが直接使えるメディアも活用している。こうした努力の甲斐あって、かなりの程度、湯沢町への観光客は戻ったという。

実験授業は、2005年9月、千葉市内の中学校の総合的な学習の時間の一環として、希望する1～3年生20名を対象に、約120分間で実施された。湯沢町の風評被害について紹介し、自分たちが湯沢町の観光関係者であったらどのような対策をとるかを生徒たちに考えさせ、実際に湯沢町の人たちがとった対策を紹介した。地域の課題を解決するためにメディアを活用することの意義や具体的な方法について、生徒たちが理解することができる授業となった。

6. 結 論

テレビゲーム、携帯電話、風評被害に関する取り組みについて述べてきた。これらの授業や教材では、比較的新しいメディアについてディアの送り手について理解したり自分たちへの影響について考えさせたりすることや、社会的に意義ある目的のために多様なメディアを効果的に活用することを扱っている。

このような取り組みは、デジタル情報革命を迎えている現代に必要なメディアリテラシーを育てる取り組みものである。コンピュータ技術がすでに至るところで使われている現在、こうしたメディアリテラシー教育は、国語や社会科等の教科に取り入れられるべきであるのはもちろん、情報教育の一環としても取り組まれるべきものである。

メディアをめぐる状況は急速に変化しており、従来の財産のみを用いる情報教育やメディアリテラシー教育には限界がある。状況の変化に対応した授業実践や教材の開発への取り組みが、今後ますます求められるはずである。

1 総務省による平成16年「通信利用動向調査」によれば、日本におけるインターネット利用者数（携帯電話やゲーム機による利用を含む、6歳以上が対象）は7,948万人であり、人口普及率は62.3パーセントである。下記URLを参照。

http://www.soumu.go.jp/s-news/2005/050510_1.html

2 2003年12月当初は、東京、名古屋、大阪の3大都市圏の一部のみ視聴可能であった。その後、2006年に全国で視聴可能となることを目指して、放送エリアが順次拡大されている。

3 たとえば、ウィルコムのPHSでは、月額2,900円の定額でPHS同士の通話が無制限に行える。また、「スカイプ」というソフトウェアを用いれば、インターネットを介して無料で通話することが可能となっている。

4 たとえば、以下を参照。

菅谷明子『メディア・リテラシー—世界の現場から』岩波新書、2000。

5 たとえば、以下を参照。

鈴木みどり『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社、1997。

6 たとえば、以下を参照。

藤川大祐（編著）『メディアリテラシー教育の実践事例集』学事出版、2001。

7 以下を参照。

日本放送教育協会『「体験！メディアのABC」を利用したメディアリテラシー教育の授業実践事例の分析と学習効果の検証』、2002。

8 筆者は以下の教材の監修を行っている。

平成16年度総務省メディア・リテラシー教材「映像不思議シミュレーター めざせ！映像メディアマスター」、2005。

9 他にも、日本民間放送連盟が東京大学「メル・プロジェクト」と連携して行った取り組みや、テレビ朝日「はい！テレビ朝日です」、テレビ東京「メディアの嵐」といった番組における取り組み等、多くのテレビ局で取り組みがなされている。

10 日本小児科医会は2004年2月に「2歳までのテレビ・ビデオ視聴は控えましょう」をはじめとする提言を行っている。下記参照。

http://jpa.umin.jp/info_2.htm

日本小児科学会は、2004年4月、「2歳以下の子どもには、テレビ・ビデオを長時間見せないようにしましょう。内容や見方によらず、長時間視聴児は言語発達が遅れる危険性が高まります」等の提言を発表している。下記参照。

<http://www.jpeds.or.jp/saisin.html#67>

11 たとえば、沢田佳子は、民間放送において幼児向け教育番組が少ないことの問題を、以下で提起している。

沢田佳子「いまこそ民放に幼児教育番組を」、『民間放送』2004年12月号。

12 たとえば、テレビ東京は、学校5日制が完全実施された2002年4月から、土曜日の午前中に子ども向けアニメーション番組を連続して放送している。

13 たとえば、高いシェアを誇るベネッセコーポレーションの乳幼児向け通信教育プログラム「こどもチャレンジ」では、定期的に、「しまじろう」という人気キャラクターが登場するビデオ教材が送付される。このビデオ教材を子どもたちが気に入る、長時間、繰り返し視聴することが、コミュニケーション面での問題を生じさせることが「しまじろう症候群」と呼ばれることがある。ビデオ教材を長時間視聴させている家庭環境に問題があるのだが、教材を提供する企業の側が批判を受けやすいのが現状である。

14 たとえば、以下を参照。

- 香山リカ・森健『ネット王子とケータイ姫』中公新書ラクレ, 2004。
- 15 2004年6月, 長崎県佐世保市の小学校で, 小学校6年生女児が同級生女児を学校内で刺し殺した事件。両者がともに自分のホームページを開設しておりホームページに関してトラブルがあったこと, 加害女児が残酷な小説「バトル・ロワイヤル」(高見広春著, 太田出版, 1999)に強い関心をもっていたこと, 加害女児が事件の前夜に見た2時間ドラマで残酷な場面があり加害女児が殺害手段を決める参考にしたとされること等, メディアに関する問題が多く報じられた。
- 16 正式には「ポケットモンスター」。もともとは, 「ゲームボーイ」用のゲームであったが, その後, アニメーション, 漫画, カードゲーム等のメディアで展開された。1997年, テレビ東京系のアニメーションを視聴した子どもたちが倒れる事件があり, アニメーションの激しい表現手法が見直されるきっかけとなった。
- 17 NPO法人「子どもとメディア」が呼びかけて各地で行われている運動。「子どもとメディア」に関しては, 下記を参照。
<http://www16.ocn.ne.jp/~k-media/>
- 18 2005年2月15日に起こった事件。加害者として逮捕された17歳の少年は, 小学校の卒業文集に, ゲーム雑誌の編集者がゲームの3Dデザイナーになりたいと書いていたとされる。また, 中学生時代に不登校になりテレビゲームばかりやっていたとも報じられた。
- 19 たとえば, 前掲『メディアリテラシー教育の実践事例集』参照。
- 20 以下を参照。
<http://www.ace-npo.org/>
- 21 この授業について詳しくは, 下記を参照。
藤川大祐『「テレビゲームとのつきあい方」を考え
る授業実践の開発』, 『CESAゲーム白書2005』, コンピュータエンターテインメント協会, 2005。
- 22 たとえば, 下記を参照。
宮台真司・速水由紀子『サイファ 覚醒せよ!』筑摩書房, 2000。
- 23 携帯電話・PHSを利用する小学生, 中学生, 高校生に対する調査で, それぞれ62.5パーセント, 69.8パーセント, 59.8パーセントの回答者が「メールが届いたらすぐに返事をする」と回答している。株式会社NTTドコモ モバイル社会研究所『モバイル社会白書2005』(NTT出版)より。
- 24 NHK教育テレビにて, 2005年8月に放映。なお, この番組は, 2004年8月放映の「ネット社会の道しるべ」と合わせて, 下記のDVD教材として近く発売予定である。
堀田龍也・藤川大祐・宗我部義則(監修)「ケータイ・ネット社会の落とし穴」(全2巻), NHKエンタープライズ, 近刊。
- 25 たとえば, 下記を参照。
津田正雄・平塚千尋(編集)『パブリックアクセス—市民が作るメディア』リベルタ出版, 1998。
- 26 以下を参照。
<http://cmec01.org/>
- 27 「ゆざわ観光情報学研究会」が組織されており, 同研究会主査の岸野裕が, 2005年5月16日に沖縄県で開催された観光情報学会第2回全国大会のパネルディスカッション「風評被害～実際とその対策～」において, 中越地震における被害とその後の対策について発表している。なお, 以下に「大規模自然災害地近郊観光地における風評被害の実態と分析およびそのモデル化に関する研究第一報」という報告書が公開されている。
<http://www10.ocn.ne.jp/~kaikaku/>