

# 今、なにゆえメディア・リテラシー教育なのか？

関本 英太郎

東北大学大学院情報科学研究科

2010年9月

しかし、この文化の重大さ、わたしたちの子どもの未来、わたしたちの文化の未来に及ぼす影響に、おとなたちはまったく関心がない。」(J・E・ショア『子どもを狙え』<sup>1)</sup>)

## はじめに

2009年3月、社団法人日本PTA全国協議会より、「平成20年度マスメディアに関するアンケート調査『子どもとメディアに関する意識調査 調査結果報告書』」が公開された<sup>2)</sup>。その中に、毎年新聞誌上等で話題になるが、「保護者が子どもに見せたくないテレビ番組」「保護者が子どもに見せたいテレビ番組」のアンケート項目がある。結果を見ると、小学5年生を対象にした見せたくない番組の一位は、「クレヨンしんちゃん」(13.7%)、二番目が「ロンドンハーツ」(10.4%)で他の番組に比べ飛び抜けて高い数値を示している。平成18年からの調査結果を見る限り、両番組がトップ2を占めていることは変わらない。

「クレヨンしんちゃん」の場合の見せたくない理由を上位で見ると、「内容がばかばかしい」(63.9%)「言葉が乱暴である」(52.8%)「常識やモラルを極端に逸脱している」(43.5%)「エッチな場面が多い」(14.8%)と続いている。このアニメを見たことがある人ならば、いずれも頷くことができるに違いない。小学校児童を抱えている親の立場からすれば、子どもの生活規範や礼儀、道徳・倫理教育の観点からどうしても拒否反応を示さざるをえない。

しかし、それはあくまで保護者を対象にした、彼らの価値観にもとづくアンケート結果にほかならない。同じ作品でも見方によって評価が違うこともある。大人でも子どもでも、こんな点に気づく者がいるかもしれない。しんちゃんは、妹の世話を頼まれると、ぶつぶつ不満は垂れるが、いつも優しく接する。飾らず、いつも本音で、建前で生きる大人をちくりと批判する。しんちゃん一家は、東京近郊の団地に住む、父母と息子のしんちゃんと彼の妹の4人家族。母は何かとしんちゃんを叱るが、決して母としての愛情は失わない。仕事の愚痴はよくこぼすが、家族をこよなく愛する父。今の時代にもっともありうる家族像かもしれない。

逆に、高く評価されるサザエさん。今、三世代同居の世帯は全世帯数でどれほどの割合を示すのだろうか？サザエさんの父母、サザエさんと夫のマスオさん、サザエさんの兄弟姉妹、そして息子が家庭で演じる役割はどうだろう？厳しい父、しっかり者の母、そそっかしいサザエさん、誰にも優しいマスオさん、わんぱくなカツオ君、おちゃめなワカメちゃん、しっかり者のタラちゃん。どの回を見ても、同じパターン。こんな家族・家庭がいったいどこにあるのだろうか？番組「サザエさん」に家父長的権力に支配される家庭を感じる人も少なくないだろう。それに対して、「ちびまる子ちゃん」。女の子がいつもえらそうにしているのがいやだと思ふ子がいるかもしれない。

---

<sup>1</sup> ジュリエット・B・ショア『子どもを狙え！ キッズ・マーケットの危険な罠』(アスペクト、2005)

<sup>2</sup> <http://www.noppon-pta.or.jp/material/pdf/mediahoukoku.pdf> (2010年5月)

ある番組が高く評価される。そうすると、その見方のみが唯一正しいものであるかのよう  
に受け止められる。低ければ、それが一般的な見方として評価される。しかし、何をど  
う見るか、受け止めるかは、一人ひとり違っている。見方が違うということ。それを意識  
するとは、自分では意識できない、できなかったことに気づかされるということである。

2000年、菅谷明子が著した『メディア・リテラシー 世界の現場から』の中にこんなシ  
ーンがある<sup>3</sup>。イギリスの小学校で、その日メディアを学ぶ4年生が考える素材として提供  
されたのは「ステレオタイプ」。「ステレオタイプとは何？」と先生が質問する。ある男の  
子が、「ある特定のイメージで、人とか物について言うこと」と答える。続いて子どもたち  
は、「コンピュータ・ゲームのコマーシャルは、男の子しか出てこないでしょ。私だってや  
っているのにおかしいわ」。「食べ物のコマーシャルには、黒人がほとんど出てこない」。「コ  
マーシャルに出てくる家族は、決まって優しいお父さんとお母さん。可愛い男の子と女の  
子。おまけに、みんなとても幸せそう。でも、これって何か変じゃない?」。このクラスの  
討議では、この後クラスの子供たちの現実の家族構成を問いかける。先生が問いかける。「こ  
のクラスで両親が揃っていない子は?」

日本でも同じである。日本の教育現場で実際にこの質問がされるかどうかは別にして、  
食品CMは、「家族の温かな団欒」「優しい父母と健やかに育つ息子と娘」「男らしさ・女ら  
しき」など、一定の家族イメージを飽きることなく放出する。実際にそんな家族がいるか  
もしれない。しかし、たいていはそんなイメージからはずれている。それなのに現実味の  
薄いCMを作成する。それを不思議に思い、疑問を抱く。率直に口に出してみる。CMに  
触れ、商品の魅力を十分感じるかもしれない。しかし、同時にCMの世界が現実の世界と  
は異なることを知る。CMでは描かれない、違った世界への気づきがある。

見られるCMは同じである。しかし、人によって見方もしくは評価の仕方は違う。その  
多様性を重視する教育的方法・手段。それが「メディア・リテラシー教育」である。「メデ  
ィア・リテラシー」が取り組む教育的実践とは、メディアから送られる情報を個々の受け  
手が単にそのまま鵜呑みに受け止めるのではなく、それぞれ自分なりに思考し、判断・評  
価し、それをお互いに表現し、何が共通でどこにずれや違いがあるかを気づかせるところ  
にある<sup>4</sup>。

---

<sup>3</sup> 菅谷明子『メディア・リテラシー ー世界の現場からー』（岩波新書、2000）

<sup>4</sup> 「メディア・リテラシー」は、「メディアが形作る『現実』を批判的に（クリティカル）に読み  
取るとともに、メディアを使って表現していく能力」（注3、菅谷著より）のことである。  
したがって、本来的には批判的読み解きと表現・発信という両面を扱わなければならない。  
およそ1980年代にメディア・リテラシーが先進諸国で教育現場に導入されるようになった  
時期は前者に力点が置かれていたが、近年むしろ後者の「創造・制作」面を重視するよう  
になっている。しかし、本稿では主題との関連から主に前者に焦点を当てている。

## 1 なにゆえメディア・リテラシー教育なのか - 時代背景を探る

では、どうしてそれを学ぶ必要があるのだろうか。改めてそれを細かく説明するまでもないだろう。これまでいくつかアニメやCMに触れた。それらはいずれもテレビで流されている。2009年6月にNHK放送文化研究所が実施した「小中学生のテレビ・メディア利用実態調査」(2010年3月「放送研究と調査」)によると、小中学生に不可欠なメディアとしてテレビが一番に挙げられている。テレビ自体の必要度は年々減少気味ではあるが、どの学年でもほぼ30~40%台となっており、テレビ自体の重要度は低下しているわけではない。好きなジャンルでは、「バラエティ」(77%)、「アニメ・マンガ」(74%)、ドラマ(70%)となっており、娯楽番組への関心が高い。

さらに今や、ケータイやインターネットといったデジタルメディアが日常的に利用されるようになってきている。同じく上述の調査によると、ケータイの所有は、小学生が19%、中学生は40%の数値を示している。ケータイの利用では中学生女子のうち40%が毎日利用しているそうである。

整理しよう。ひとつは、私たちはいまやマルチメディア環境にどっぷりつかっていること。それは子どもたちも同じである。彼らが日常的に触れるメディアは、もはや活字だけでなく、テレビ、ラジオ、新聞、写真、映画、音楽、コミックなどが入り混じり、さらにインターネットやケータイ、コンピュータゲームなどが加わる。そしてもうひとつは、そこから送られる情報の種類の多種多様性、ジャンルとしては、これまで中心的であったアニメ、CM、ニュース、ドラマや音楽番組などに加えて、デジタルネットワーク社会にふさわしくインターネットやケータイを利用した各種検索サイト、コミュニティサイト、ブログ、プロフ、さらにはツイッターなどが挙げられる。

メディア・リテラシーの観点にしたがえば、それらのメディアから送られる情報は、私たちの、子どもたちの人生観や生活・社会観に少なからず作用・影響を及ぼしている。冒頭に挙げたアンケート結果もその証左といえるだろう。男とは、女とは、子どもとは、若者とは、素敵なライフスタイル生活とは、望まれる人間像とは何か。そんなイメージがふんだんに振り播かれている。そうであれば、それがどのような社会観や価値観を提示しているのかを綿密に分析・評価し、受け手である私たちがどんな風にそれを受け入れているのか、それを通してどんな作用・影響を及ぼしているのか、つまりメディアと私たちの密接な関係のありようを批判的・反省的に捉え出していかなければならないのは当然である。

しかも子ども時代に、確実に小学校のうちからメディア・リテラシー教育は始められなければならない。

「……大半の子どもにとってコンピュータはもはや基本的に教育用メディアではない。反対に、今や子どもにとってはポピュラー文化の重要な部分である。(中略)学校はもはや子どもが最初にコンピュータに触れる場所ではない。子どもはすでにデジタル世界に

住んでいるのだ。」<sup>5</sup>

イギリスのメディア・リテラシー教育研究の第一人者、D・バッキンガムの指摘を待つまでもなく、少なからずの子供たちは、両親の時代とは違って学校に入る前からインターネットやファミコンのゲームに慣れ親しんでいる。テレビは子ども番組を見るばかりでなく、ゲームを楽しむ機器として利用される。暴力的なゲームがティーンエイジャーに及ぼす影響関係についてたいそう啓発的な意見やデータが盛り込まれているローレンス・カトナーとシェリル・K・オルソンの著書『ゲームと犯罪と子どもたち』（2008）には、3歳時からずっとコンピュータゲームで遊ぶ子どもが登場する。子どもたちはコンピュータ環境の中にどっぷりつきながら成長する。身近な例ではポケモンを思い浮かべればいいのではないか。

押さえておかなければならない重要な点は、小中高の教育現場にいる者は教育をすでに学校の内と外とに区別してはならないことである。任天堂取締役総合開発文化部長の竹田玄洋は、あるシンポジウムで次のように発言している。

「Wii では、新しいインターフェースとして、ゲームをしたことのない人でも同じスタートラインから選べる『Wii リモコン』を開発しました。（中略）これまでゲームの世界は『相手と競争する』ことを中心に置いていましたが、たとえば『Wii Music』は学期のパートを受け持って家族が楽しむことができたり、Wii の『スーパーマリオ』は、同じ画面上で家族が自分の腕前に応じて楽しみながら共通の目的を達成できます。」<sup>6</sup>

今日のポピュラーカルチャーが、子どもの教育にとって不可欠な役割を果たしていることを強調したのは、アメリカの社会批評家、S・ジョンソンである。彼は『悪しきものすべてがお前には心地よい』<sup>7</sup>で、「今日のポピュラー文化は、実際のところ私たちをもっとスマートにしてくれる」と診断した。かつてポピュラー文化は、通俗的で低級なレベルを走っていると思われてきた。しかし、引用したばかりのコンピュータゲームしかり、テレビドラマも知的で複雑なストーリー展開を示し、今やメディア「文化は次第に高度な知力を求めるようになっていく」。このような現状認識を踏まえて、彼は発言する。

「この種の教育は、教室や博物館で行われているわけではない。居間や地下室、PC・テレビスクリーン上で展開されている。これがスリーパー曲線である。低級な大衆的娯楽の真骨頂であるビデオゲーム、暴力的テレビドラマ、巨悪登場のシットコムが栄養源とな

<sup>5</sup> D・バッキンガム『メディア・リテラシー教育 学びと現代文化』（世界思想社、2006）。オリジナルは、2003年。

<sup>6</sup> NHK 放送文化研究所『放送研究と調査』2010.6

<sup>7</sup> Johnson, S. (2005) *Everything Bad is Good For You* New York: Riverheadbooks.

るのだ。」

「スリーパー曲線」とは、ウディ・アレン監督映画『スリーパー』にちなんで名づけられたものだが、当初は厳しく批判され否定的に捉えられたものでも、時間が経過する過程で逆転する事態を意味している。かつて暴力やセックスの温床とみなされ、子どもに悪影響を及ぼすとみなされていたポピュラー文化は、今や肯定され、教育的にも高く評価される。しかも、それは学校の内部で施されるのではなく、入学する以前から、続けて学校の外でも教育の大きな力となる。

すべての子どもがこのような教育環境にあるわけではない。しかし、知に触れ知を学ぶ教育環境は大きく変わったことは確かである。今や教師は知を担った唯一の存在として特権的な位置にあるわけではない。およそ 20 年前、メディアについての学習は「長いあいだ、学校カリキュラムの外に」<sup>8</sup>あったと指摘された。それゆえに、イギリス、カナダ、アメリカなどは、いち早くメディア・リテラシー教育の導入に努力することになった。今や、教育課程にメディア・リテラシーを取り入れない先進国はほとんどないだろう。ところが、日本は依然としてカリキュラムの外にある。学校の内と外との区別が確実に解消していく子どもを囲むメディア環境を考えれば、メディア・リテラシー教育は待ったなしである。

蛇足ではあるが、メディア・リテラシー教育は決して新たに設けられる学習活動であるわけではない。かつて活字の時代に習った作文をイメージすればわかりやすいかもしれない。作文は思ったまま、感じたままに書くのではない。誰に読んでもらうのか、どのように書けば思っていることを相手に伝えることができるのかなどを、じっくり考え言葉を選びながら綴るのである。それは、思考・判断・表現にかかわるコミュニケーション能力にほかならない。そして今や、活字に劣らず画像・映像もまたコミュニケーションの道具・手段として身近になったのである。であれば、今やこれらのメディアも含めた表現・発信能力、要するに時代のメディア環境に応じたコミュニケーション能力の向上・函養を図らなければならないのである。

ここまでメディア・リテラシー教育の必要性について、主に時代のメディア環境から論じた。次に、ではメディア・リテラシー教育に取り組む先進国は、その理念や目標をどう設定しているのか、日本で導入する参考にするためにも探してみたい。

## 2 メディア・リテラシー教育の目標

1982 年、「ユネスコ」はメディア環境の劇的な変化に敏感に反応し、次のように宣言した。

わたしたちは、**青少年**が氾濫するイメージ、言葉及び音響の世界を生きることができるよう訓練しなければならない。(ユネスコ、1982) (強調は関本)

---

<sup>8</sup> カナダ・オンタリオ州教育省編『メディア・リテラシー マスメディアを読み解く』(リベルタ出版、1992)。オリジナルは 1989 年。

そもそもメディア・リテラシーの学びは、本来的に子どもたちを、小中校の青少年を対象にしている。この分野のパイオニアであるアメリカの「メディア・リテラシー・センター」(Center for Media Literacy)では、その役割・使命を次のように語っている。このセンターは、

「リーダーシップ、公民教育、専門的開発および教育資源を国家的観点から提供する教育的組織である。つまりこの組織は、メディア・リテラシー教育を、メディアにアクセスし、分析・評価し、そしてそれを活用し表現するフレームワークとして位置づけ、それを促進・支援することによって、市民が、**特に青少年が** 21世紀のメディア文化を十全に享受するために必要な批判的思考とメディア表現スキルを培おうとする。この究極的な目標は、受け手が賢く選択できることができるようにすることである。」(強調は関本)

9

理論研究で先行しているイギリスの「英国映画協会」(British Film Institute)がメディア・リテラシー教育の対象としているのは、11歳から16歳、小学校高学年から高校生あたりになるうか。またメディア・リテラシーの取り組みで世界をリードしてきたカナダでは、1987年、オンタリオ州政府教育省によって中学・高校の正規カリキュラムに位置付けられる<sup>10</sup>。

イメージが氾濫する時代においてメディア・リテラシー教育が、しかも子ども・児童・青少年への教育として重要であるとの理解・認識は、前章でみた通りである。しかし、ここでちょっと問いかけてみよう。インターネットを使って最新の情報を得る。YouTubeで映像配信を楽しむ。自分でアップロードしてみよう。映画も楽しむことができる。コンピュータゲームをふんだんに楽しもう。セカンドライフで人生を豊かにするというのも一興だ。iPhoneで好きな音楽をダウンロードする。お店で手に入れるより安価だ。ヘッドフォンを耳に当て身振りを交えて街をウォークする。いつでもどこでも音楽と一緒に。情報はケータイで十分だ。最新のニュースだってOK。いな、ケータイはすでにミックスメディアとしてグッドライフを送るツールにあふれている。Eメール、写メール、ワンセグ、音楽ソフト、小説だって読める。メディアのこんな使い方をみると、メディアは文化とほとんど同義である。しかもポピュラー文化と。若者の多くは、すでにそんな文化を満喫している。そのスタイルこそ生活そのものである。そのどこが悪いのか？批判される理由がどこにあるのか？

ここで、日本でメディア・リテラシーの必要性を唱く際に、とりわけ理論的バークボー

---

<sup>9</sup> [http://www.medialit.org/about\\_cml.html](http://www.medialit.org/about_cml.html) (2010年9月)

<sup>10</sup> カナダのメディア・リテラシーについては、上杉嘉美『カナダのメディア・リテラシー教育』(明石書店、2008)に詳しい。

ンを築いたイギリスの研究指導者L・マスターマンの定義に注目しよう。彼は、メディア・リテラシーの最終的な目標とは、「単なる批判的な気づきや理解にあるのではなく、批判的自立性 (autonomy)」(ori.25)を確立させることに据える<sup>11</sup>。強調されるのは「批判的自立性」である。それはこう解説できるだろうか。ただ一方的にメディアから送られてくる情報に踊らされるのではなく、自分にとって何が大切で何が不要か自分の力で識別・判断する能力を持つということだろう。メディアから送られてくる情報は無尽蔵である。有益で貴重な情報もあれば、ゴミや屑の類もある。ネットの中の情報は屑ばかりという批判もある。しかし、だからといって、メディアを一方的に批判し、決して信頼するなということにならない。そうではなくて、送り手は一定の意図をもって表現・発信しているのだから、それを探り、その妥当性を分析し、自分の力で解釈・評価できる力を身につけなければならない。

では、批判的自立性の意図はどこにあるのだろうか。それに関して、マスターマンはメディアと「意識産業」の癒着関係に着目する。メディアは、「世界に関する情報ばかりでなく、世界をどのように認識し、どう理解すべきかを提示する意識産業」であるとした上で、

「意識産業が第一に目的とするのは、たとえば車を買うのにY社でなくX社にするとか、ある特定の候補者を支持するとか、中東での長々と続く紛争においてイスラエルを、もしくはアラブを支持するといった、ある特定の政策を支持する人々を創り出すことである。」

(ori. pp3-4)

と説明する。それは、人々の思考・判断をある一定の方向へとコントロールする。彼がここで依拠するのは、R・バルトの神話作用である。神話作用と何か。根拠もないのに無批判に信じること。フランス人だったら、ワインをたしなむのが当たり前。それなのに、ビールを飲むなどというのは言語道断。そんな奴は非国民だ。しかし、フランス人だったらワインという根拠はどこにあるのか？そんな見方は神話にすぎない。こんな例を初めとして、多くの人がメディアから送られてくる一定のイメージを何の疑問もなく無意識のうちに受け入れてしまう。あるもの・ことが正しく、他のもの・ことを受け入れない。マスターマンが提唱した「18の基本原則」の一つに、「メディア・リテラシーは探究的である。特定の文化的価値を押し付けない」<sup>12</sup>とある。「はじめに」で紹介した『くれよんしんちゃん』『ドラえもん』『サザエさん』の例を思い出してほしい。推奨されるアニメでも、批判されるアニメでも、一定の見方で評価できるわけではない。

さらに問うてみよう。では、その多様な視点を重要視する理由もしくは根拠はどこにあ

---

<sup>11</sup> Masterman, L. (1985) *Teaching The Media* London and New York:Routledge. なお、2010年に翻訳書出版（レン・マスターマン『メディアを教える クリティカルなアプローチへ』（世界思想社）

<sup>12</sup> 鈴木みどり編『メディア・リテラシーを学ぶひとのために』（世界思想社、1997）「資料編」より援用。



るのか。解答は、メディア・リテラシー教育の目標とも重なる。

「メディア・リテラシー教育は、参加型の民主主義と私たちの社会組織の民主主義化を実現するための長い行進の中のひとつの本質的ステップなのである。」(ori.13))

「民主主義」もしくは「民主主義化」が意味することをさらに探ろう。それを適切に理解するために、カナダのメディア・リテラシーをその曙の時代から主導してきた高校教員 B・ダンカンの主張に耳を傾けたい。1988年版の『マスメディアとポピュラーカルチャー』<sup>13</sup>では、メディア産業の寡占化が進むにつれ、その企業をスポンサーとするメディアにおいて批判の自由が脅かされる危険や限界があると指摘され、共著者 4 人のひとりとして名前を連ねた 1996 年の改版では問題の所在がより明示的に述べられる。要約すると、現在のメディア産業は、タイムワナーやウォルト・ディズニーのような、さまざまなメディア部門を傘下に置く一部の巨大な企業によって支配されている。2000 年には、本、雑誌、新聞、映画、テレビ番組、音楽、コンピュータソフト、データベースなどのメディア産業の 90% がそうした巨大企業によって占められたほどである。こうなると、意見や見解の多様性が損なわれてしまう。ある新聞社がローカルテレビ会社も経営しているとなると、テレビ会社が新聞社のキースポンサーを自由に批判することは難しい。いくら多チャンネルといっても、同一企業のもとでは発せられる声は少なくなってしまう。文化、政府、社会は多様であるのに、これでは文化の均一化、平板化という事態を招くことになる。そもそもオーディエンスは多種多様であり、同じ番組でも年齢、ジェンダー、身分・社会的ステータス、貧富、家庭、人生観などによって受け止め方はそれぞれ異なる。それと同じように、メディアは一部に独占されるのではなく、人々やそれぞれのバックボーンの複数性や複雑性を反映したものにならない。

いわんとするところは明らかである。異なる他者、違った意見を同等に扱うこと、つまり、差異・相違の原理を体現するところにこそメディアの存在意義・価値がある。もはやあれかこれかの二者択一ではなく、個々の価値を認め合うこと。まさにそれがマスターマンの語る民主主義、民主化の意味するところであろう。先にも挙げた「18 の原則」をもう一度引用すれば、メディア・リテラシーは、「互いに学びあうことを基本とする」。それは「対話」によって遂行される。それは「基本的に能動型であり参加型である。参加することで、より開かれた民主主義的な教育の開発を目指す」と述べられる。

さらにもうひとつ、他者の異質な価値を認める意義を指摘しておきたい。ブランド支配に対抗して、「カルチャージャミング」という運動を活発に展開しているカレ・ラースンの著作『さよなら、消費社会』<sup>14</sup>にはその事例が豊富に記載されているが、そのひとつを紹介したい。こんなニュースが流れた。ネブラスカ州のある街で条例で月曜と水曜と金曜の

<sup>13</sup> Duncan, B. (1988) *Mass Media and Popular Culture Canada*: Harcourt Brace

<sup>14</sup> カレ・ラースン『さよなら、消費社会 カルチャー・ジャマーの挑戦』(大月書店、2006)

午後には気を燃やしてはならないことになった。薪を燃やすストーブのため街に煙が充満し、喘息持ちは入院し、子どもは外で遊ぶことができなくなったための対策とか。これに多くの住民が激怒した。「オレの街のオレの家の中で、オレがなにをしようと勝手だろう!」。ラスンは語る。「普通のひとにとって、自分の生活に制限を設けるというアイデア自体がすでに考えられないものなんだね」。アメリカには消費の自由があり、そこに制限を設けようとするのは、アメリカンドリームに合わない。価値観は硬直化し、それにそぐわない意見や思想が介在する自由をもはや許さない。「そろそろ『もうひとつの考え方』を取り入れなきゃならない時期にきているんだ」(103)。

### 3. 日本のメディア・リテラシー教育の現状と課題

下田博次氏は、子どもたちのインターネット利用についてまったく立ち遅れた現状をしばしばきびしく批判している。子どもたちがケータイやインターネットから引き起こすトラブルや事件に対して、保護者の知識がいかに欠け責任感が希薄であるか、そして子どもたちにネット遊びを仕掛ける業者がいかに無責任であるかなど指摘しながら、そのしわ寄せがすべて学校に来ることの理不尽を痛烈に批判している。

子どもたちがインターネットやケータイを利用する時代になり、メディア・リテラシーの取り組みも当然それに応じていかなければならない。しかし、日本の教育・学校現場でどの程度その教育は導入・実践されているのだろうか？

それを端的に知るためには、文部科学省が初等教育における情報教育の学習・指導目標をどのように設定しているのかを知るのが一番である。そこで、平成21年3月に公表された「教育の情報化に関する手引」のうち、小学校段階での「情報活用の実践力」を見てみよう。そこでは特にICTに段階的に慣れ親しませることが、次のように記述されている。

ICTに慣れ親しませる段階では、コンピュータやソフトウェアを起動し、キーボードやマウス等に触れ、文字や図形が表示される動作などを体験したり、インターネット閲覧ソフト(ブラウザ)を使って指定されたウェブサイトを見たり、デジタルカメラを使って写真を撮影したりすることなどが考えられる。

このうち、学習活動のひとつとして「インターネットの閲覧」については、「文字の入力が少しずつできるようになった段階から、検索サイトを用いて目的とするウェブサイト等を閲覧できるようにする。各教科の指導の中で、情報収集や交流などの学習を通して、インターネットを閲覧する能力を身につけさせることができるが」と続く。たとえば「社会科」の指導例では、『『県(都、道、府)の様子』などの学習の際に、コンピュータを活用して、学習問題の解決に必要な情報を検索し収集することを通して、インターネットを閲覧する能力を身につけさせるようにする』、と記述されている。

平成20年3月に公表された「小学校・中学校『学習指導要領』」(以下、「新学習指導

要領) 及び上述の「教育の情報化の手引」では、「メディア・リテラシー」という用語は一切使用されていない。しかし、ここではほんの一部を引用したにすぎないが、情報検索・収集という学習活動だけでもメディア・リテラシーとの深い関わりは明白である。また情報活用能力、ICT活用は全教科に求められている以上、実は全教員にメディア・リテラシー教育を実践する技能が求められていると言えよう。インターネットを使った情報検索・収集をメディア・リテラシーの観点から語れば、インターネットブラウザから検索収集した情報の信頼性に対するチェックが問われるに違いない。学校の宿題に取り組むために関連する検索サイトを閲覧し、必要な情報を入手する。しかし、注意が必要なのは、それはあくまで送り手の知識・経験・思考などを基盤にした記述された情報に他ならない。換言すれば、それは送り手の立場にしたがい構成されたものである。それは個としての情報伝達であり、それゆえにその内容の有効性・妥当性を検証するステップが必要となる。他の検索サイトからも探り、さらには他の検索手段をも使って調べる必要があるだろう。インターネットは学校の中にのみあるわけではない。それは、学校の中と外との区別を解消する。学校の外でも、中と同じように調べることができる以上、その調べ方を、ひとつの情報だけで済ませてはならない肝要を学ばせなければならない。「デジタルカメラを使って写真を撮影したりすることなどが考えられる」、とある。それも同様である。カメラは写し方によって伝えられること、伝わるものが全く違う。何を、どう写すか、写し方によって伝わるものがどう違うのか、もしくは撮影者が意図した通りに受け手に伝わるか。デジタルカメラを使った撮影においては、それも学ぶ学習活動も必要とされる。

「新学習指導要領」をこのように読めば、先章までに明らかにしたメディア・リテラシーの定義とは二つの点で大きな違いを確認することができる。ひとつは、「新学習指導要領」は授業の効率的な改善のために ICT ツールを有効に活用することを主眼としている。たとえば、適当なインターネット検索サイトから必要な情報を取り出す。そのことはいい。しかし、メディア・リテラシーの観点からは「批判的」に読み解くという作業が欠けている。とりわけインターネットの情報は一方的に送られている以上、単なる調査で済ませてはならない。その問題性こそ問われなければならない。次に、批判的な読解は、さらなる作業を求める。児童生徒の相互の意見が違う以上、当然ずれが生じる。教員はその際にお互い積極的に議論できるよう組み立てなければならない。主体的に発言できる能力を培う意義である。それが「より開かれた民主主義的な教育の開発」を実現することになる。

「新学習指導要領」で強調されている「情報活用の実践力」は、メディア・リテラシーの本来の目的・目標からは大きく外れている。その必要性は、決して明示的に表現されていない。しかし、すでに言及したように、インターネット検索は、学校の中と外でも同じように閲覧できる。インターネット検索ばかりではない。これもすでに何度も強調的に言及したことだが、児童・生徒は、さまざまなメディアや情報端末を使って学校の外でも関心・意欲の赴くままに自由に情報を得ることができるのである。それだけに、重要なのはその情報から必要なものを主体的に選び、それを学びとして摂取・吸収することができる

る能力も合わせて培うことである。教育現場でのこの学習活動は必須であろう。

日本でのメディア・リテラシーの関心は、松本サリン事件での人権侵害及び阪神淡路大震災時におけるワイドショーまがいの報道のありかたへの批判に始まる。前者では、おおかたの報道局は、警察発表を鵜呑みにし、犯人と決まったわけでもないのにそうであるかのように連日ニュースで流した。後者の場合、ひたすら視聴率を獲得することを狙って、建物の崩壊のシーンや苦渋にあえぐ被災者の様子を劇的に伝える手法が目立った。これに対してマスメディアへの鋭い批判が集中し、また視聴者にもまた受け手としてリテラシーの重要性が求められるようになる。とりわけ鈴木みどり氏を始めとする「FCTの会」のメンバーは、舌鋒鋭くマスメディア批判を展開し、視聴者にメディア・リテラシーを身につけることの意義を繰り返し強調した。こうした始まりのせいだろうか、日本のメディア・リテラシーは、大人のためのリテラシーという側面が目立つ。大学研究者の重心は、大学生を対象にしたメディア・テキストの批判的分析にあり、他方で一般市民・視聴者にその意義を伝えようとするものであった。

総務省は、その前身の郵政省の時代から、世界の情勢を調査しながら、メディア・リテラシー教育の必要性を唱えた。2000年に公表された『放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会』報告書』では、メディア・リテラシーが必要な背景を次のように述べている。

「現代の民主社会が多様な価値観を有する人々から構成されており、パーソナルメディアの普及にも関わらず、情報の受信者に比べ発信者が圧倒的に少数である現状を踏まえると、マスメディアには多様な価値観への配慮と高い倫理観が求められるとともに、市民の側にもメディアを主体的に読み解き、メディア社会に主体的に参画していくことが求められる。」

報告自体は「市民」一般への呼びかけとなっているが、研究会の提言自体は青少年教育に向けられている。そこで掲げられているのは、

- ① メディア・リテラシー教材の開発
- ② 学校教育におけるメディア・リテラシー教育の促進
- ③ 教師・指導者の人材育成
- ④ 放送メディアと視聴者の交流機会の拡大

である。総務省は、このうち第①の提言にしたがい、2002年以降有益なメディア・リテラシー教材の開発及びその普及・推進委に取り組んでいる。それらの教材自体は、多くの機関や個人に活用されている。その意義は認めるとして、管轄分野が違うせいだろうか、本来の目標と掲げられた②と③は取り組まれておらず、学校・自治体単位で広まるまでは到底至っていない。残念ながら、日本の現状は、「新学習指導要領」でもその教育の必要性が強調されていないせいもあるだろうが、児童生徒のための教育としてその現場で広く一般

的に取り組まれてはいないのである。

さらにもうひとつ指摘していかなければならない。メディア・リテラシーの観点から「新学習指導要領」を論じた際に、両者のふたつの違いに触れた。「批判的な」読み取り及び「民主的な議論の構築」の欠落である。イギリスのメディア・リテラシー教育は、どの程度の学習レベルを設定しているかを知るために、先にも引用したD・バッキンガムの『メディア・リテラシー教育』（注5参照）から「シネ・リテラシー」のカリキュラムを紹介する。「シネ・リテラシー」は、BFI（イギリス映画協会）が児童・生徒の年齢に合わせ、メディア・リテラシーの各構成要素をどう教えていくかについて組み立てた提案モデルである。バッキンガムは、このモデルは特に映像について言及したものだが、活字メディアを含む他のメディアにも適用できるとする。学習活動のすべてを理解するために、少々長いがほぼ全体を引用する（56-57）。

#### 「シネ・リテラシー — メッセージと価値観」

##### 第1段階（5～7歳）

- ・「リアリズム」のさまざまなレベルについて確認し、話し合う。例えば、実写のドラマ対アニメーション。
- ・個人的反応や好みを説明する際に、映画言語の要素に言及する（例えば、ショット、カット、ズーム、クローズアップ、フォーカス）。
- ・フラッシュバックや夢のシークエンス、誇張のような仕掛けを確認し、なぜそれらが必要で、どのように伝えられるかを話し合う。

##### 第2段階（7～11歳）

- ・映画やビデオ、テレビが、暴力や魔法のような「現実」には起こらないものごとを提示する方法を確認する。
  - ・検閲や年齢による分類、放送における放送時間の「分水嶺」に対する賛否の理由を調べる。

##### 第3段階（11～14歳）

- ・社会集団、出来事、考え方が映画やビデオ、テレビの中でどう表現されているかを「ステレオタイプ」や「真正性」、「リプレゼンテーション」のような用語を使って説明する。
- ・審美的な判断や個人的な反応を説明し、十分な根拠を示す。
- ・社会集団、出来事、理念を表現するためのオルタナティブな方法を論じる。

##### 第4段階（14～16歳）

- ・強力な社会的、イデオロギー的メッセージを持つ映画、ビデオ、テレビのテキストについて「プロパガンダ」や「イデオロギー」のような用語を使って話し合い、評価する。

##### 第5段階（16～18歳）

- ・主流の映画、ビデオ、テレビのテキストにおけるイデオロギー的メッセージについて「ヘゲモニー」や「物語世界 diegenesis」のような用語を使って話し合い、評価する。
- ・映画、ビデオ、テレビのテキストにおけるさまざまなレベルのリアリズムを説明する。
- ・審美的なスタイルと社会的／政治的意味の関係を説明する。

映画を対象としているが、メディア・リテラシー教育を十分イメージできるだろう。このモデル自体は、青少年とメディア・リテラシーとの結びつきを視野に入れた学習ステップを踏んでいる。しかし、このきめ細かく充実した要求レベルの高いモデルを日本の学校現場に導入することは極めて難しい。「新学習指導要領」に基づいた「情報の活用能力」の学習活動範囲では、そもそも根本的に、いの一歩の「第 1 段階」の取組みさえこころもとない。教科目は設けられず、既存のどの科目で実施しようにも、画像・映像を読み解く教員のスキルはほとんど誰も修得していないだろう。しかし、どの段階で学ぶかということはさておき、また現状から見て、「メッセージ」を批判的読解と結び付け、「イデオロギー」「プロパガンダ」「ヘゲモニー」など政治的色彩の強い「価値観」の分析に及ぶまで高めていくというステップを踏むということは無理な注文であっても、モデルに盛り込まれた各段階の多くの要素や観点は、実は日本においても既存科目や総合的学習の時間を利用して学ぶことができるのである。重要なのは、実際に授業を行う中で、日本の実情に合わせて批判的思考及び相互の討議・議論を含むメディア・リテラシーの課題をどのように遂行するかという点である。そして肝要は、「多様な価値観」を相互に尊重しうる学習法を身につけさせることである。

次にこの実現可能性をめぐって議論したい。

#### 4. 日本のメディア・リテラシー教育の可能性

メディアは子どもを選ばない。これは大人の情報、これは子どもの情報と、視る人の違いに合わせて適切に選んで送ってくれるわけではない。であれば、視る側においてできることは、送られてくる情報の中で何が必要でありそうでないかを的確に読み解くことである。それを学ぶのに遅く大人になるまで待つ必要はなかろう。子どものうちからメディアから送られてくる情報と「賢く」付き合う能力を培わなければならない。学校は子どもたち全員を一緒に均等に教育できる唯一の学習機関である。

メディア・リテラシーは、そもそも世界のどの教育課程においても決して独自の教科目として設けられているわけではない。国によってはカリキュラムの中に学習項目として組み込まれるほど重視されることはあっても、既存科目の一部として、もしくは総合的学習の時間を活用して実施される。では、具体的にどんなふうに行われているのだろうか。

筆者自身が研修に赴いた台湾と中国から具体的事例を拾ってみたい<sup>15</sup>。

紹介するのは、まず台北市文山区萬芳国民小学校 6 年生の保健体育の授業である。担当は、鄭智仁先生。授業時間は 40 分。授業が始まり、最初の材料として新聞「中国時報」に掲載されたバービー人形の 50 周年に関する記事「バービー人形の夢」が配られる。その記事をめぐりクラスで健康と自己像について討議が行われる。まず記事自体を詳しく分析する。クローズアップさせるのは、50 年の年月を経ても変わらないバービー人形の体型。きわめてスリムな八頭身美人。次に先生は、その姿形を現実と照合させる。バービーのスタイルを人間に当てはめてみると、どうだろう？クラスの皆に考えさせる。理想的・健康的というより、むしろ病的なほど痩せているのではないだろうか。それから、先生は人気俳優やアイドル名を板書し、彼らに共通するイメージを生徒に考えさせ発言させる。さらにプロジェクターでメディア・リテラシー教材番組“Kid’s Studio”の一部を上映し、ドラマに登場する人物のイメージのステレオタイプについて討議を行う。メディアの中の身体はどんなものだろう？その考察を通して健康や健康的であるとはどういうことかを考えさせる。このプロセスのポイントは次の点にある。新聞やインターネットなどのメディアを通して情報を手に入れることは重要である。しかし、それ以上に得られた情報を自分の知識や経験、自分の周りの生活や社会と結びつけ、自らの力で批判的に分析すること、すなわち教師が初めから一定の結論に導くよう誘導したり強制するのではなく、クラスの全員に主体的で自由に討議・討論させ、情報を批判的に分析しうる能力の涵養を図ることが目論まれる。メディア・リテラシーの観点から言えば、健康をテーマにメディアのイメージと現実との違いを意識化させようとする。

次に紹介するのは、北京市京城区黑芝麻胡同小学校 5 年生での「総合的学習の時間」を使って行われたメディア・リテラシーを学ぶ授業。そこで指導するのは、リーダーの張潔 研究員と学生からなる「中国コミュニケーション大学媒体素養教育研究室」（中国ではメディア・リテラシーを「媒体素養」と呼ぶ）チームである。授業自体は年間計画が盛り込まれているが、ここではアニメの回を見してみる。

授業時間は 45 分。まず前回の提出物を評価し、優れた回答を提出した児童を拍手で称える。次ぎが当日の課題。アニメはどんな風に作成されるのか？スクリーンにはヨットと波のイラストが映っている。二つを組み合わせ連続的に動かすと、波の上をヨットが進んでいるように見える。まずアニメなど映像が「残像効果」のメカニズムに基づいていることを理論的に説明する。しかし、そこで終わるわけではない。次に児童自身に残像効果を体験させる。配った画用紙に大きく○印が記載されている。そこにそれぞれ関連する事物をイラスト風にかきさせる。それを切り抜き表裏に重ねあわせ、間にひもを挟む。そしてそれを回転させる。動物が描いてあれば、それが動いているように見える。理論のみならず、

---

<sup>15</sup> 台湾のメディア・リテラシー教育の現状は、以下の報告書を参照してほしい。関本英太郎（編）『台湾におけるメディア・リテラシー教育 視察報告書』（東北大学大学院情報科学研究科、2010）

体験的にも学ばせる。自分自身で理解することができるようにする工夫である。そして最後にハリウッドのアニメを見せながら、それが実際にどんな風に作成されたのか、監督の説明入りの映像資料を見せる。生徒は、教室で学習したことが実際にハリウッドという現場でも使用されていることに驚きと感動をもって迎え入れる。紹介のポイントは、ただメディア・リテラシーを学ぶことだけでなく、既存科目を有効に生かしていることである。「残像効果」の学習は、当然理科の授業の一環として導入できる。むしろ理科の授業で「残像効果」を学ぶ際にアニメの作成を使って実施すればいい。理科とメディアのコラボレーション。生徒に簡単なアニメを作らせることに焦点を絞れば、美術の時間を活用することも得策であろう。

アニメについて学ぶ他の回では、アニメは日本やハリウッドばかりでなく、フランス、ベルギー、ロシア、チェコでも製作されている。アニメは決して子どもたちがいつも見ているお気に入りのものばかりでない。世界のいたるところで製作され、それぞれ特徴をもち、違いがある。違った見方、多様性を意識させようとする。

ほんの二つの事例を紹介したにすぎない。それでもここから多くを学ぶことができる。情報を批判的に読み解く。討論・討議における意見の多様性の尊重。主体的・自立的思考の重視。映像メディアのメカニズムの学習。創造力の涵養など、いくつも挙げることができる。しかも、授業はメディア・リテラシーを学ぶこと自体が目的化されているわけではない。既存科目でも十分学ぶことができるようメディア教材を活用し、また創意工夫が図られる。

すでに何度も論じているように、メディア・リテラシー教育の先進国であるイギリスやカナダなどが最終目標としているのは、意見の多様性を相互に承認することによってより健全な民主的な社会を作り出すことであり、そのためにすでに小学校の高学年から相互に議論し自由に批判する能力を身につける教育が強調され、実際に限定的であるが、授業に導入されてきた。日本に限って言えば、私たち自身は民主的な社会の重要性を十分認め、その社会を生きていると信じている。しかし、「新学習指導要領」の内容から判断して、メディアのイデオロギー的かつ意識産業的作用を意識化させるマスターマンや、一部大企業によるメディア資本独占を批判するダンカンなどに見られるような、ラディカルな教育が実践される余地はまったくない。それでも、今や紹介・説明した事例は、メディア・リテラシーの根幹である自立的・批判的自由を尊重した教育を工夫次第で実施しうる可能性を見せてくれているのではないか。それは確実に日本でも授業実践の中に取り込むことができるに違いない。

では、どの授業においてどんな工夫がありうるか、探してみよう。たとえば、「新学習指導要領」では「新聞を読む言語活動」が重視されている。ひとつの事例を活用しながら、その可能性に触れてみたい。東京都目黒区立油面小学校6年生の活動を扱った新聞記事「新聞づくり 楽しい授業」<sup>16</sup>である。彼らが取り組んでいるのは、2010年に開催された FIFA

---

16 「朝日新聞」2010年7月20日付（仙台）



ワールドカップに出場した 32 カ国の紹介。記事にその作業過程が簡潔にまとめられている。

- ① 担当の国について情報を集める：新聞記事をスクラップ、本やインターネットでも
- ② 載せる記事を考える：選手、文化、食べ物など
- ③ 見出し、レイアウトを考える：グラフや表・イラストも入れる
- ④ 書き込む：調べたことの丸写しは NG。自分の意見も入れる

ここでは詳細は省くが、メディア・リテラシーの観点から指摘できることを、述べてみる。①については、情報を入手する道具・手段が多様なだけに、メディアによって同一の事項の伝え方がどのように違うのか、またたとえば同一メディアでも記載内容がどう違うのかを学ぶことが勧められる<sup>17</sup>。目的は、メディアの特性を理解したり、何らかの記事が執筆者のいかなる意図や価値判断のもとに書かれているのかを知ることである。②③④は、まさに①を体験的に学ぶ作業である。主題に合わせて何を取捨選択し選んだものをどう構成するか、そこに書き手の意図や価値判断が明示的に現れる。写真を掲載するのであれば、それが意図にかなっているか、カメラワークをめぐって議論できるだろう。出来上がった時に重要なのは、「ずれ」を浮き彫りにすることである。各国の紹介の仕方は、ひとつとして同じものはないはずだ。出来上がって終了というのではなく、個々に構成の仕方や表現などを比べ、相違点を明確にし、その原因・理由を調べ、意見を交わしあう。また個々の紹介記事について、それが書き手の意図通りに理解されるかどうか、確かめてみることも重要である。違った意見、不十分さを指摘する批判的意見が出れば、それをめぐって討論したり、違った紹介法を提案してもらったりすることだ。そのステップこそ、書き手の反省を促したり、意見の多様性を知るもしくは育む絶好の機会となる。

以上の作業をある単元ですべて済ます必要はないだろう。国語や社会の単元には、どんな教科書にも「新聞作り」が入っているはずだ。2010 年現在の教科書からさっと拾ってみると、「新聞記者になろう」(光村、4 上)「アップとルーズで伝える」(光村、4 下)「自分新聞を作ろう」(東京書籍、4 上)「工夫して発信しよう」(光村、5 下)「わたしたちの生活と情報」(東京書籍、5 下)などが挙げられる。直接的に関連すると思われる単元だけでも、以上のように多い。それぞれ段階に応じて取り込んでいけばいい。新聞作りで学んだメディア・リテラシーの観点は、テレビ局のニュース作りにも生かされる。「インタビュー名人になろう」(光村、5 上)「ニュース番組作りの現場から」(光村、5 下)「ニュースを伝えあおう」(東京書籍、5 上)「ニュース番組を作ろう」(東京書籍、6 上)などが挙げられる。民放番組は CM 抜きにして成り立たない。その分析も対象になろう<sup>18</sup>。

---

<sup>17</sup> 教科「社会」(東京書籍)、5 年下の単元に「わたしたちの生活と情報」がある。そこでの「ほしい情報を手に入れる」という項目で、ある児童は「けい帯電話でインターネットやメールができるので、手軽に情報が集められるそうだよ」と発言している。まさに簡便に手軽にいくらでも情報が入手できるだけに、同時にその情報を<批判的に>読み解き、その価値を的確に判断できる能力の涵養がぜひとも求められる。

<sup>18</sup> この点で、啓蒙・普及に努力しているのは、総務省「情報流通行政局放送政策課」であり、そこに「放送分野におけるメディア・リテラシー」のサイトを設けている。その中に

上記で引用した新聞記事に、小原友行（日本NIE学会会長）のコメントが記載されている。その中で、ある記事を読むことと関連して、「どうしてこの記事がこの大きさに載せたのか、編集の価値判断について考えられます」、そしてそれが「新学習指導要領」で重点的に育むとされた「思考、判断、表現力」の向上につながり、それが「社会や人間に関心を持つきっかけになります。新聞を通して、子どもたちがよりよい社会の実現に関心や意欲を持ってゆくことが大切だと思います」、と述べている。この観点が、批判的読み解きや主体的に思考する能力および民主的な社会の建設というメディア・リテラシーを学ぶ意義・価値と重なることは明らかであり、それを学ぶ重要性を十分認識しなければならない。

## おわりに

情報メディア研究家の保岡裕之は、ネット社会が進展した現在におけるメディア・リテラシーの認知度について、次のように述べている。

「実際、学生などにメディア・リテラシーについて質問してみると、以前は知らない学生が大半でしたが、現在（2009年の時点）では、7割以上の学生が、その意味をちゃんと正確に答えられるようになっていきます。

では、現代人の多くがメディア・リテラシーという能力を十分に身につけ、情報を適切に評価し、上手に活用しているのかといえば、残念ながらそうはなっていません。メディア・リテラシーの概念は理解し、知識としては知っていても、実際面ではほとんど役に立っていない、あるいは情報を見極める目はむしろ退化している、そういう人が以前よりも増えている気がしてなりません。」<sup>19</sup>（117-118頁）

保岡の議論は、ひきつづきその原因として「検索エンジン」のランキング方式の陥穽を厳しく批判する。つまり、多くが上位にランキングされた情報ばかりを目を通すようになり、ランキング外は、意義・価値があるものにしても、膨大な情報の渦の中に埋没してしまう。多数の意見に組み込まないものは、ほとんどゴミ・屑として取り扱われてしまう。すなわち、意見の多様性、批判の自由性が担保されないままに、支配的メディアとして君臨する。

しかし、そもそもメディア・リテラシーという用語の認知度は高まったとしても、またその社会的重要性を認めるにしても、一般的に大人も子どももその教育をまったく受けてきていないし、また教員自身もそれを学ぶ機会や研修などが保証されているわけではなく、当然それを教えるスキルは身につけていないのである。教員が個人としてそれに精力的に取り組んでいる事例は、しばしば耳にするし直接目にしたりもする。しかし、メディア・

---

は、「教育者向け情報」として、社会や国語など小学校教科単元を生かした教材が制作・提供されている。ただし、その取り組みは端緒についたばかりであり、本稿でも強調したことだが、今後その強化・拡大がぜひとも求められる。

<sup>19</sup> 保岡裕之『デジタル・メディアの活用技術』（長崎出版、2009）

リテラシー教育に話題を絞れば、一部の教員のみがそれに取組み、そして一部の児童・生徒のみがそれを学ぶという事態は、教育機会の不公平、教育格差を生み出すことに他ならない。今後早急に改善していかなければならない切実な課題である。

先に述べたように、今や情報端末はパソコンやインターネットばかりではない。ケータイ、スマートフォン、iPhone、iPad など、情報端末ツールは豊かな広がりを見せている。文部科学省は、今後十年のうちに「児童生徒一人一台の各種情報端末・デジタル機器等を活用したわかりやすい授業」を実践することを計画している<sup>20</sup>。実現するかどうかはともかく、すでに今のうちから情報端末は手軽に家庭で使用されている。いつか学校で子どもたちが一人一台使用するようになれば、当然自宅に持ち帰り用途に応じて自在に活用されるだろう。近い将来、授業の光景は一変するだろう。知識は先生からでなく、情報端末を通じて送られる。極端に表現すれば、生徒は先生を見るのではなく、いつもモニター画面とにらめっこする。このような授業や学びでは、とりわけ情報端末を通してやってくる膨大な知識から必要な情報をどのように探し出し、それについて自ら思考し、それを表現・発信する能力、換言すれば、「知識」を「知・知恵」に変える能力の育成が何より問われる。その仕事こそ教師の役割・任務であり、またまさにメディア・リテラシーに負託された課題そのものである。このような授業での学びの劇的な変化を考えた時、繰り返すが、メディアから送られる情報を主体的に、批判的に読み解き、必要な情報を適切に評価し整理するとともに、自らもメディアを活用して情報を適切に送ることができるメディア・リテラシーを育む教育は、ますます重要性を増すに違いない。それだけに、小学校という学校教育の第一段階それに取り組むことは、今や教育における必須の、かつ最重要課題なのである。

---

<sup>20</sup> 「日本情報科教育学会第3回全国大会」（平成22年6月26日）配布資料「教育の情報化推進施策等について」より。