

## 「メディア・リテラシーと市民のエンパワーメント2007」

FCT創設30周年記念国際フォーラムは、秋田、新潟、東京、神奈川、京都、大阪、徳島などから65人が参加して開催された。篠塚 公（FCTメディア・リテラシー研究所理事）の司会で開会。まず、隅井孝雄氏（元京都学園大学教授、国際メディア・アナリスト）から「1970年代後半という市民パワーの時代にメディア・リテラシーが生まれた。日本ではまだ十分に根付いているとは言えないが、FCTは、今後も既存のメディアに加えてデジタルメディアを対象としたメディア・リテラシー活動にも力を入れてほしい」と祝辞をいただいた。続いて、宮崎寿子（FCTメディア・リテラシー研究所所長）が「30年の節目に一層のメディア・リテラシー活動の定着をはかっていきたい」と答辞を述べた。開会行事に引き続いて、デビッド・バッキンガム教授による基調講演に移ったが次にその要旨を掲載する。

### 基調講演：テクノロジーを超えて—デジタル文化世代の学びを再考する デビッド・バッキンガム（ロンドン大学教育学研究所教授）

午前の講演においては、過去30年におけるメディアの変化のなかでも、特に顕著なテクノロジーについて話したい。メディアについて子どもは何を知る必要があるのか。テクノロジーについて考える際には、メディア・リテラシー教育の視点が有効であることを説明したい。過去20年間、イギリスでは学校教育にテクノロジーを持ち込むという動きが盛んに行われてきた。これはメディア・リテラシー教育者においては機会でもあり挑戦でもある。我々はどのようにこれに応えるべきだろうか。

#### 約束、約束というものの・・・

私たちがしばしば口にするテクノロジーというものは、根本的に教育を変化させている。テクノロジーは既にある知識に疑問を投げかけ、新しい方法でやる気のない学習者にやる気を出させようとし、ずっと続いていく創造と革新を約束する。こういった途方もない約束事は、コンピュータが登場するはるか以前から続く長い歴史を持っている。

例えば、教育において映画やテレビの利用を早期に主張した人びとは、これらのメディアが学びの本質をかなり変化させ、実質的に学校はすぐに余計な存在になるだろうという同様の空想的な予測を行った。

学級にコンピュータを導入するという近年の動きは、原則的には新たな市場の開拓という営利企業の思惑として行われており、さらに政府が、明らかに手がつけられないと思っている公教育における問題を解決するための策としても行われている。これらの動きは、技術的決定論と、テクノロジーはすべてを打破する力を持つのだという思い込みを支持する典型的なものである。結果的にこのことは、教育におけるテクノロジーの役割を道具としてみているに過ぎないと言える。テクノロジーは情報を運ぶ中立的な装置としてみなされており、情報とは実体のない存在であり人間や社会の利害とは独立していると考えられている。このことは基礎的な教育の課題を無視することにつながる。その課題とは、テクノロジーを使ってどのように教えるのかということだけでなく、テクノロジーについて子どもは何を知る必要があるのかということである。

市場関係者の主張をよそに、テクノロジーの影響は教師の毎日の実践にとって非常に限られたものにすぎないことを示唆する膨大な調査が今では行われている。多くの教師は、彼らが時代遅れでテクノロジーについて無知という理由だけでなく、子どもたちの学業達成の助けにはならないと認識しているために、テクノロジーの利用に反対している。テクノロジーが子どもの学力を向上させるという説得力のある証拠はほとんどない。当然のことながら、非常に慎重かつ創造的にテクノロジーを使っている教師もいる。しかし、学校で使用するテクノロジーの大半は限られており、つまらなくて道具的な使用にとどまっている。

このような証拠に直面したとき、テクノロジーの使用を熱心に主張する人びとは、まだテクノロジーの使用は始まったばかりであり、本当の変化はまだこれからなのだと主張する傾向がある。しかしデジタル・テクノロジーは学校にやってきてもう四半世紀以上が経っている。約束された革新はまだ起こっておらず、その革新がすぐにでも起こると信じる理由はほとんどどこにもない。とはいえ、私はテクノロジーに完全に反対しているというわけではない。現在の議論においては、テクノロジーを教育の救世主だとみなしているおめでたい熱狂者と、自分たちは皆テクノロジー地獄に行こうとしていると信じている陰気な悲観論者に二極化していると私は感じている。今こそ異なったアプローチが必要な時なのだ。

## 新たなデジタル・デバイド

メディア・リテラシー教育者として私の基本的な興味は、学校の外にある子どもの毎日の文化および実践と、学級内で接触する文化および実践の関係である。デジタル・テクノロジーとの関係においては、子どもが学校でやっていることと娯楽時間にやっていることとの間には、今や深刻で、恐らく広がりつつある格差がある。これが、私が新たなデジタル・デバイドと呼んでいることである。学校には大量にテクノロジーが普及し、テクノロジーの普及を大歓迎しているのに、多くの学校で起こっているのは、あまりテクノロジーに触れたくないということである。しかし、学校の外では、子どもはますますメディアに浸かった時代を生きている。子どもが勝手にメディア・テクノロジーにアクセスすることが非常に増えている。そして、子どもはもっと多様で商業化されたメディア文化—理解不能かつ制御不能と思っている大人もいる文化—に参加しているのである。

私は従来のデジタル・デバイドがなくなりつつあると言っているわけではない。それどころか、テクノロジーへのアクセスにおける重大な不平等と、テクノロジーを使うための技能と能力の不平等とが未だにある。そして、それは学校で絶対に取り組まれるべき不平等問題なのである。実際に、私たちは「デジタル世代」と呼ばれる安易な修辞法に警戒すべきである。つまり、すべての若者はコミュニケーションでき、ネットワークを創り出しているという考え、そして、古い世代にはできないが、若い世代は自然発生的にテクノロジーに親しむことができるという考えには警戒すべきである。

仮に若者がそうであったとしても、学校の外で子どもがテクノロジーを使ってやっていることを私たちが見たとき、テクノロジーを使っているというよりは、そもそもポップカルチャーとして接していることは明らかだ。自宅でコンピュータにアクセスしている子どもはゲームをしたり、娯楽サイトをネットサーフィンしたり、メールをしたり、SNSをしたり、動画や音楽をダウンロードして編集したりしているだけだ。宿題以上に役に立つ課題をやっているのかもしれないが、ごくわずかな子どもしか学校の学習めいたことにテクノロジーを使っていない。反対に、学校でテクノロジーを使ってやることは非常に限られている。情報通信技術関係の科目では、ほとんどがワープロや表計算やファイル管理といったことを教えている。つまり実際には「マイクロソフトオフィス」カリキュラムにすぎない。職務的な技能の訓練から出ることはほとんどない。中にはそういった技能が生活に

必要ないという人がいるかもしれないということは言うまでもない。しかし、これら職務的スキルを学校で学ぶ必要性は確かに議論されないといけないだろうし、特に資料の効果的な利用を学ぶということについては、子どもが学校で教えられる意味があろう。

学校でのテクノロジーの使用が退屈でつまらないと子どもがわかっているという証拠は、今やますます増えている。中にはこれはどうしようもないことで、生活に必要なことであるからと割り切っている子どももいる。しかし、その子ども以外はかなり不満を漏らし、進んで抵抗する子どももいる。特に生活の中でテクノロジーに浸っている子どもや、技術が必要な職業に就きたいと考えている子どもにとっては、学校でのテクノロジーの利用はまったくそういったことに無関係だと認識している。これは特に驚くべきことでもない。歴史的に、学校教育はしばしば子どもの日常の文化と空虚に切り離されたものとしてみなされてきた。そして学校空間にポップカルチャーが入ったときに、それは制御の利かないものだという、ポップカルチャーに対する一種の被害妄想があったのである。この点で、私が新しいデジタル・デバイドだと呼んでいることは、若者の日常の娯楽文化と学校文化の間にある、広く歴史的な分離を単に示しているに過ぎない。

## 新たなデジタル・デバイドに取り組む

このような状況に対して私たちは何ができ、そして実際に何をすべきか？子どもが学校の外でやることは、教師がかかわることではないと主張する人もいる。子どもはポップカルチャーに日常的に十分接しているのだから、どうして学校でまでそれについて考えさせる必要があるのだろうか、勝手に学ぶのではないかという主張である。多くの人びとは学校で起こっていることが、学校の外で起こっていることと異なって当然だと言うだろう。つまり、学校教育は高度な知識を教えるものであり、学校での学習は必然的に公的で、学校の外の学びは公的ではないということだ。私はこういった主張にいくらか共感を覚える一方で、明らかにこの主張は変化にとって小さな見通しでしかない。高度な知識が自明のものであると想定され、実際には相対的にすぎない歴史的・文化的な高度な文化とポップカルチャーの区別を所与のものとして容認しているように思われる。

私としては、学校は学校外の子どもの生活の現実にも取り組む責任があると思っている。子どもの現実にはポップカルチャーを含んでおり、娯楽ではテクノロジーを使うというのは自明である。しかしながら、表面的な対応には警戒する必要がある。例えば、子どもがコ

ンピュータゲームに熱中するのをもてはやそうとする人がいることだ。彼らは、ゲームをすることは一連の複雑な学習過程を含んでいるのだと(かなり正確に)指摘する。さらに、もっとも重要な学びはここでこそ起きているのであり、学校は子どもにとってほとんど無駄であるとも主張する。このおめでたい主張は、概してポップカルチャーを完全に肯定し、まったく批判しようとしなない典型的なものである。学習でのコンピュータゲームの利益を称賛する人びとはゲームの商業的な側面を無視し、ゲームの価値観や思想についてのやっかいな疑問を避ける傾向がある。彼らは公的な学びを本質的に悪とみなす「インフォーマル・ラーニング」のあいまいな考え方にも固執している。この議論は学校と学級の現実をほとんど考慮していない。そして、実際に学びのためのゲーム使用に伴うであろう多くの問題も考慮されない。

このアプローチは私たちが「教育娯楽(エデュテインメント)」戦略と呼んでいる症状を示している。「教育娯楽」という考えは、娯楽という要素を引き出し、特に不満を持っている子ども(最近では少年に多い)に向けて、伝統的なカリキュラムをよりおいしく取り組めるものにするために利用しようというものである。メディア産業が典型的に「楽しい学習」と呼ぶもので、家庭でも学校でも市場が拡大している。教育という菓を楽しさという膜で包み込もうという考えは長い歴史においてやってきたことである。私たちの研究では、子どもはそんなことを見抜けるということがわかっている。子どもは実際のコンピュータゲームと教育的なゲームの違いやどちらがより好ましいかを知っており、さらに膜だけを残して甘いところだけを持っていく達人にもなってしまう。

## デジタル・リテラシーに向けて

デジタル・リテラシーについて語る前に、「リテラシー」について少し説明する必要がある。「リテラシー」は言語において単に記号に写す、その記号から意味をとるという機能的なものではない。つまり、単に「読み書きが出来る」ということではない。「リテラシー」には分析・内省・批判的に見るということが含まれる。テクニカルなものではなく、コミュニケーション上の意味合いを持つのである。近年、様々な「リテラシー」が氾濫しているが、機能的・道具的な意味と批判的・社会的な意味の区別を明確にする必要がある。

「リテラシー」を考えると、テキストと読み手を切り離すのではなく、テキストと読み手の関係・文脈を考える必要がある。

またテキストがどのようにつくられ、流通しているのかという社会的・経済的なプロセスも考える必要がある。つまり「リテラシー」は政治的なものである。誰がそれを持っているのか、誰がそれをコントロールしているのかを考えることが大切だ。しかし今、デジタル・リテラシーやコンピュータ・リテラシーを論じるときは、技術的な狭い意味にしか用いられない。機能的・道具的な意味から抜け出すことはあまりなく、持ってきた情報をどのように考えるか、という方向には向かわない傾向がある。この考え方は、様々な情報を比較検討することで情報の信頼性が裏打ちできるという単純な考え方に基づいており、情報のバイアスを見抜けるということにつながっていくのだが、情報には元々どれにもバイアスがかかっているのであり、ここでの問題はその情報がどのような政治的・文化的といった背景に基づいてつくられているのかを判断できるようになることが考慮されていないことなのだ。私が論じているメディア・リテラシー教育は、このような狭い意味の「リテラシー」ではなく、もっと広義での「リテラシー」なのである。

私がこれまでに説明した戦略に伴う問題は、テクノロジーの使用に関して無批判、無反省になってしまうということだ。これら戦略はテクノロジーを補助教材、道具、テクニクだとみなしている。デジタル・テクノロジーを単なる道具として扱うこの教育過程において、根本的な問いはテクノロジーがどのようにして世界を映し出し、リプレゼンテーション<sup>1</sup>しているかといったことや、テクノロジーがどのように意味を創り出しているか、そしてテクノロジーがどのように創り出され、そのうち否応なく無用のものとなるのかといった問いである。

記号論で有名なイタリアの哲学者のウンベルト・エーコは何年も前に、もしテレビを使って何かを教えたいのであれば、まずどのようにテレビを使うのかを教えなければならないと論じた。これが示唆しているように、メディアについて教える教育は、メディアを使って、またはメディアを通しての教育にとって不可欠な必要条件である。これはデジタルメディアにとっても同じであることは疑いない。もし教育においてインターネットやゲーム、他のデジタルメディアを使いたいのであれば、まず子どもにそれらメディアについて理解させ批判的に考えさせることが必要である。私たちは単にそれらメディアを情報を運ぶ中立的な装置としてみなすことはできないし、単に機能的・道具的な方法でそれらを使うべきではない。ここで必要なのは「デジタル・リテラシー」の厳密で正確な概念規定である。言い換えれば、これらメディアについて子どもが何を知る必要があるかということだ。これは技術的なノウハウや機能的な技能といったこと以上に大切なことだ。子どもは

またどのように情報が産み出され、流通し消費され、意味を創り出すようになるのかを理解できるようになるためのクリティカル・リテラシーを身につける必要がある。

メディア・リテラシー教育の「基本概念」—つまりリプレゼンテーション、言語、生産・制作、オーディエンス—は、インターネットやコンピュータゲームといったデジタルメディアを理解しやすくするための包括的で体系的な枠組みを提供してくれる。例えばインターネットに関して言えばこのアプローチによって、リプレゼンテーション—偏見や権威、思想—について挑戦的な問いを投げかけることができるが、このことは情報技術の分野では概して無視されている。このアプローチは、メディアとしてのウェブに対して言語 (the grammar or rhetoric) についての体系的な分析を要求する。例えばリンクや視覚的なデザイン、アドレスの形態などに関してである。このアプローチはまた生産・制作の分析も含む。すなわち、商業的・組織的な利害、どのようにウェブテキストが作られるか、そしてそれらが他のメディアとどのように関連するのかといった分析である。そしてこのアプローチは、オーディエンスやユーザーにどのようにすべてが影響するのか、ユーザーはどのようにターゲットにされ参加するよう招待されるか、実際にはユーザーはどうか、ユーザーは何に意味を見出し、おもしろいと思うのか、といったことも視野に入れている。私はこのアプローチが、ウェブ上の情報が真実か嘘か、信頼できるかといった視野の狭い問いから私たちを抜け出させてくれると信じている。体系的で厳密な方法によってテクノロジーの社会的・文化的な側面にこのアプローチは取り組むのである。そして子どもの学校の外の経験にかなり直接的に働きかける方法を模索する。子どもの経験をもてはやすのではなく、批判的に問いたただすために。ここで説明した4つのアプローチは、コンピュータゲームに当てはめるとやや説明しにくい部分があるが、ある程度はゲームにも応用できよう。

しかしながら、活字リテラシーが読み書き両方についてのことであるように、デジタルメディア・リテラシーも批判的な読みと創造的な制作の両方にかかわるべきだ。デジタル・オーサリング・ツール<sup>11</sup>の出現はこの点で新たな重要な機会を生み出した。子どもはいまや高品質のウェブサイトやデジタルビデオを簡単に扱える道具によって作ることができる。そうはいっても、メディア・リテラシー教育は単に技能を伸ばしたり、創造力を中途半端につけさせたりするものではない。メディア・リテラシー教育は、文化の様式やコミュニケーションの過程を批判的に理解する能力を発展させるものなのだ。ここで再度、テクノロジーは変化を促進させたりそれ自体が変化したりするものではないということを確認し

ておこう。テクノロジーは批判的に取り扱われることを必要とする。そしてテクノロジーの価値は、それが使われる教育の文脈に、決定的に依存しているのである。

## 新たな課題

私が説明したこの4つのアプローチは、メディア・リテラシーのアプローチについて説明する枠組みを提供したが、決して十分ではなく、また新たな課題を提起する。その代表的なものが「オーディアンス」である。「オーディアンス」という考え方では、デジタルメディアにおける双方向的な側面を十分に捉えることができない。私は「ユーザー」という言葉を使うときがあるが、それもどうかと思うところもある。コンピュータゲームでは従来のように視聴覚メディアとして考えることもできるが、もうひとつ「遊び (play)」という側面から考えることが必要だ。またゲームにおけるルールや障害、時間、空間、その制約の中でポイントをいかに稼ぐかということについて考える必要がある。これが従来の本や映画といったメディアと異なる点である。またゲームの双方向性やハイパーテキストを含めると、新しい見方が必要なように思える。

## テクノロジーの終焉？

メディア・リテラシー教育は挑戦的で、厳密で興味をそそる視点をテクノロジーに提供するが、情報通信技術の科目にはそれができない。メディア・リテラシー教育は学校内でのテクノロジーの使用と学校外でのポップカルチャーの利用とをつなげる方法を提示してくれる。とはいえ、それはもてはやすというよりむしろ批判的なやり方であるが。メディア・リテラシー教育はテクノロジーの単なる道具的・機能的な使用から私たちをうまく抜け出させてくれる批判的な問いを投げかける。メディア・リテラシーが、学校での義務的で専門的な科目としての ICT<sup>iii</sup>を大いに変えるべきで、コア科目である英語<sup>iv</sup>の中心としてもっと組み込まれていくべきだと私は信じている。

デジタル・テクノロジーは現代生活ではもはや欠かせないものである。教師はテクノロジーを何らかの形で使わざるをえない。そして教科書もインターネットと同じようにテクノロジーなのである。私たちは教育において単にメディアとテクノロジーを放置することもできないし、より単純で原始的な時代に戻ることもできない。インターネットやコンピ

ュータゲームのようなデジタルメディアは学習において莫大な潜在能力を秘めている。しかし、もし私たちがデジタルメディアを単なるテクノロジーとみなすことに固執し、文化やコミュニケーションの様式であるとみなさないのであれば、その潜在能力に気づくことは困難だろう。

## デジタル制作と新たな学び

これまで、主に批判的な分析について述べてきたが、メディア・リテラシー教育においては創造的な制作も必要である。創造的な制作というのはこれまでもメディア・リテラシー教育におけるカギであったが、デジタル技術の発展により、制作という点ではさらに創造的な制作がやりやすくなってきていると言える。制作を行うことで、子どもはより感情的・象徴的・内省的にメディアにかかわることができる。デジタル・オーサリング・ツールがその機会として提供されている。イギリスではこのツールを積極的に導入することが奨励されており、ウェブをつくったり、ビデオを制作したり、さらにはゲームをつくるということも行われている。この取り組みは制作者と教育者の新しい関係も生み出している。

私の研究所と関連して、アクション・リサーチ・プロジェクトが行われており、そこでは様々な活動が取り組まれている。例えば、ヨーロッパの7カ国が参加して、移民や難民の子どもとともにビデオを制作し、ウェブ上でお互いにその作品を交換するという活動を行っている。この活動は最近終わったばかりで、最終的にソフトウェア会社と協力してゲームのオーサリング・ツールを開発している。子どもはこの取り組みを通じて、学校の中の学びと、プロジェクトという学校の外の学びを結び付けている。私がメディア教育者の駆け出しのころにはまだスーパー8や白黒フィルムといった機材が使われており、そういうアナログ機材を使えたということはある意味ラッキーだった。

それはともかく、デジタル制作は新たな課題も生み出している。デジタル制作の簡単さは、子どもがより強い形で創造的な力を手にすることでもある。さらに選択肢の多さ、例えば編集の可能性があまりにも多すぎるというのも問題である。そしてまるでプロであるかのような作品も簡単に子どもにできてしまう。こういった表面的な見栄えの良さを追い求めてしまうことで、本質的なことがおさえられなくなってしまう懸念がある。またインターネットを通して簡単に自分の作品を世界に発信することができてしまうが、これがどこまで真のコミュニケーションたりうるだろうかという疑問もある。従って、良い可能性が生まれてきている一方で、難しい課題も起こっている。メディア・リテラシー教育にお

いては、批判的な分析と創造的な制作のバランスをとっていく必要があるだろう。メディア・リテラシー教育はテクノロジーのためのテクノロジー、そして制作のための制作としてあるのではない。コミュニケーションのプロセスや文化、そこから生まれる意味をどのように批判的に読み解いていくかを考えるプロセスなのである。

非常に興味深いのは、デジタル制作のプロセスが今までとは異なっていることである。これが異なる学びの機会になる可能性がある。例えば、デジタルとアナログのビデオ編集の違いを考えてみると、アナログの編集では見えてこなかったことがデジタルでは見えてくるといえることがある。デジタルでは、実際に撮った映像を見て要らないイメージを消しながら原案を作り直すことができる。何度もいろいろとイメージを変えたり削除したりしていくことで、選択についての議論を行うことができる。どのシーンに何を持ってくるのが効果的なのかを何度も繰り返しながら考えることができるので、選択をコントロールすることができるそしてこのことはイメージの選択、操作、組み合わせに関して難しい課題も提起する。より可視的、明確な議論に焦点を置くことができるのである。このプロセスのなかで子どもは自分の行っていることを振り返りやすくなるわけであり、批判的に考えるといえるようになるわけで、メディア・リテラシー教育にとっては非常に重要な側面である。しかしこれはテクノロジーにアクセスできるからといって自動的に可能になるということではない。そこでこのプロセスをどのように教えていけばよいのか、ということで教師の役割を考えることが必要になる。

## メディア・リテラシー教育と教師の役割

メディア・リテラシー教育における教師は大変である。教師は子どもの議論・対話・内省に対してそのきっかけを投げかけるという役割があるが、子どもは教師の介入を邪魔だと思ふときもある。しかし、子どもは勝手にメディアについて学んでいくわけではなく、そこで教師による手助けが必要となってくる。

ここでも問題になってくるのはアクセスの問題である。一部の子どもは学校の中よりも外のほうがよりよくテクノロジーを使えるかもしれない。だからこそ学校の中でアクセスやスキルの平等を実現させる必要がある。子どもの異なる文化資本をどう考えるかという視点も大切だ。子どもの文化資本によってばらつきのある表現・コミュニケーションへのアクセスの機会の平等も考えないといけない。文化や性別など様々な要素によって異なっ

てくるアクセスについて評価すべきではない。教育現場が文化的・社会的に多様である場合には相当の困難が付きまとうのである。

## 参加型のメディア文化

ウェブ 2.0 と呼ばれる、SNS などのテクノロジーについて、テクノロジーの信奉者たちは制作側と消費者の立場が根本的に変化しつつあると考えている。一部のエリートが情報を独占しているのではなく、普通のユーザーが力を増してきているというのである。一人から多数へというコミュニケーションのあり方から、多数から多数へというあり方になりつつあり、特にファンのコミュニティで顕著である。このため、最近ではメインストリームメディアも市民ジャーナリズムやユーザーのコンテンツに興味を持っている。しかし、これがメディアの民主化に本当につながるのか、また一部の研究者の言う、これが新しい学びのスタイルにつながるという考え方について、私は懐疑的である。このようなサイトは基本的に既存の素材を切り貼りしているだけであり、誰もがアクセスできるわけではない一部のファンを対象とした隙間産業のひとつとしても利用されているからである。とはいえ、このようにメディアの主体が変わりつつあることは様々な観点を持つ、考えるべき事柄である。どのような言語で、誰がメディアをつくり、流通させ、その情報が誰をターゲットとしているかといったアプローチはここでも必要なことである。

## まとめ

私は従来のメディア・リテラシーをデジタルメディアに当てはめてきた。これは単に表面的な対象の入れ替えや置き換えではない。メディア・リテラシーについて、従来の観念的な枠組みや研究方法をシフトさせていかななくてはならないだろう。例えば参加型のメディアについて考えた場合、「オーディエンス」の概念や、制作のあり方について捉え直す必要がある。

ここで有用なのが、私が説明してきた 4 つのアプローチである。このアプローチは、これまでコンピュータ教育などが無視してきた問題を扱うものである。子どもの学校の中と外のメディア経験、テクノロジーの違いをつなげることができるのである。それもテクノロジーをもてはやすやり方ではなく、批判的なやり方である。このメディア・リテラシー教育

のアプローチは機能的・道具的なメディア使用という狭い概念を超えるものである。IT やテクノロジーとしてメディアを考えるのではなく、メディアはひとつの文化のかたちとして考えるべきだろう。こういう議論がきちんとできるのであれば、メディア・リテラシー教育は、少なくともあと 30 年は教育的貢献ができるだろう。

## 質疑応答

会場：日本でも「～リテラシー」が溢れており、スキルを「リテラシー」だと思っている教師も多い。メディアについての教養を持つことが重要だと思う。日本では小集団で協同的な活動を行う必要があると主張する人もいるが、リテラシーをつけるための具体的なアイデア（教授法）があれば教えてほしい。

バッキンガム：まず「リテラシー」が溢れていることは非常におもしろく、イギリスでも同じで、リテラシーの意味すら失われていっていることが問題です。それはともかく、質問へのお答えとして、まずこういう教授法の議論をすると二極化する傾向があると思います。ひとつは古い固定観念に縛られたもので、教師は何でも知っており、子どもはその教師の言うことに従っておりさえすればよいという議論。もうひとつは、子どもは積極的に発見していくものである（から教師は一方的に教える必要はない）という議論である。私としては **mixed economy**、つまり両者を適度に取り込むのが良いという考え方です。メディア・リテラシー教育に当てはめれば、まず子どもはメディアについて確かに何でも知っている。学校ではその知っていることを話し合うことで、互いにそれを鮮明化していくということが活動として考えられます。互いに話し合っていくことで、考え方をぶつからせていくことが重要でしょう。しかし私からすれば、子どもはメディアについて何でも知っているわけではないということを強調したいです。子どもは知らないが教師は知っているという情報、そして教師には子どもはこれを知っておくべきだという情報がある。ですので、まず教師は子どもにそういった情報を提供するという役割があると思います。また、教師は重要な役割として、子どもたちをグループに分け、何をすればよいのかをきちんと指示し把握するということがあります。表面的には活発な活動をしているように見えることもよくあります。例えば、きちんとグループに分かれて議論しているように見えても、その議論には焦点が置かれておらず、結果が出てこないということもあります。そこで、対話が重要になります。まずは子どもの知っていることから始め、教師の知識と対話させ

ていくことが大切です。子どもは勝手に学んでいくわけではないので、教師がうまく仕組みをつくってあげることが教師の重要な役割だと思います。

会場：そこでもストラテジーが必要になってくるわけですね？

バッキングガム：そうですね。例えばビデオ制作について考えてみると、そのやり方にもいろいろとあります。教師が仕組みを構築することが大切というのは先ほど申し上げた通りですが、さらに教師の「問い」が重要になってきます。なぜこういう選択をしたのか、なぜこういったことをしているのか、という発問です。メディア・リテラシー教育ではよく取り上げられる広告について考えてみますと、子どもにビデオカメラやデジカメを持たせて、広告を作りなさいと指示することは簡単です。こういうことが得意な子どもはいるし、小さい子どもでもパロディみたいなことをして出来のよいものを作ってきます。彼らは広告の言語や様式というものをよく知っています。ただし、こういった活動を組織する際に教師として注意しないといけないことがあります。新しい商品を作って市場に売り込むということを例に考えてみましょう。まず子どもは誰に向けてその商品を売るのかということを考える必要があります。さらに広告の様式というものを考えていけないと思いますが、子どもたちは広告業界がどのように成り立っているかを恐らく知らないでしょう。広告がどのようにして流通していくのか、そこでの広告代理店の役割、クリエイターとの関係などです。そしてお金がどのように動くかもあまり知らないでしょう。どこのコストにどのくらいかかっているのか、誰がそのコストを払っているのかも知らないでしょう。グループ活動などにおいて、そういった新しい知識を教師が子どもに提供することが必要ですし、グループごとに役割を決めてシミュレーションをやることもできるでしょう。確かに楽しいということは大事なのですが、ただ楽しいということではいけません。

ですので、教師として授業の流れを構築し、活動において新しい知識を提供し、問いを投げかけるというプロセスが必要なのです。

(まとめ：森本洋介 FCT メディア・リテラシー研究所 研究所員)

---

<sup>1</sup> 実社会の人びと、場所、出来事、考え方などをメディアをとおして再構成し、再提示すること。また再提示された表現。

---

<sup>ii</sup>文字、画像、動画、音声などのマルチメディア情報を組み合わせたアプリケーションを作成するためのソフトウェア。

<sup>iii</sup>単にコンピュータの操作技術を教えるだけの時間になっている情報系の科目のこと。

<sup>iv</sup>日本で言う「国語」