

あなたは「人権」をどう考えますか？メディアが構成する「人権」

「人権について説明してください」と言われたら、あなたはどのように説明しますか？新聞やテレビ、SNS などメディアでは、「人権」にかかわるさまざまな言葉が飛び交っています。そもそも、私たちは「人権」について、いつ、だれから、どのように学んだのでしょうか？メディアをクリティカルに分析するメディア・リテラシーは、この問いに対する視点を与えてくれるはずです。本セミナーでは、「人権について考えたことはない」というみなさんも一緒に、メディア・リテラシーを学びながら、メディアに登場する「人権」について考え、対話する視点を身につけていきます。（チラシのリードより）

今回の研修セミナーは、メディア・リテラシーの考え方を学び、その視点からメディアが構成する「人権」をテーマにして2日間にわたって分析し、多面的に考え、対話するセミナーになりました。参加者は31人（FCT側スタッフ7人を含む）。10代から80代まで多世代が参加しました。とりわけ、今回の特徴は三つの大学から学生、大学院生が10人参加、高校生の参加もありました。地域も青森、東京、神奈川、京都、大阪、職業も企業の人権担当者、放送局、編集者、NPO、市民団体、大学教員など幅広い範囲で申し込みがありました。このように多彩な人々が参加して、NPO主催講座でこそ可能なメディアについてクリティカルに分析する多世代の対話の場をつくることにつながりました。

セッション1 私のメディア史、私たちのメディア史

セッションのねらい

2日間の研修セミナーの最初のセッションである。このセッションでは、普段何気なく接しているメディアとは一体何であるのか、また、私たちの生活の中でどのような役割を果たしているのか、そして自身が成長していく中でどのような影響を受けてきたのか、について話し合う。この話し合いを通して、私たちが今まさに生きている「メディア社会」を意識化するとともに、「対話」を通して学ぶ楽しさを感じる事が大切である。

また、このセミナーで初めて出会う参加者も少なくないため、少しでもお互いの距離が縮まり、リラックスした楽しい雰囲気の中でセミナーをスタートするためのウォーミングアップのような位置づけのセッションでもある。（『最新 Study Guide メディア・リテラシー入門編』第2章私とメディア。私たちとメディア）

活動内容

1. 導入（セッション1の目的、流れなどを説明）〔5分〕
2. 「私のメディア史」の記入（各自）〔10～15分〕

こども時代を4つの時期（乳幼児期・小学校時代・中学校時代・高校時代）に分け、どのようなメディア（メディアの種類や作品名・番組名など）とどのように（接触態度、家族や友人との関わりなど）接してきたか振り返り、表に整理する。

3. グループで各自が作成した「私のメディア史」を発表し合う。〔10～15分〕

グループの人の発表をメモ用「私たちのメディア史」にメモしながら聴く。

※ 本来は、各自の発表をもとに1枚の「わたしたちのメディア史」シートをグループで作成する活動を行うのだが、今回は時間短縮のために割愛した。

4. 以下の「問い」について話し合う〔15分〕

①性別や年齢、出身地、生活環境（家庭、学校など）でメディアへの接触やメディアに対する意識にどのような類似点、相違点があったでしょうか。

②メディアは私たちと家族や友人との関係にどのような役割を果たしてきたでしょうか。

③メディアは、私たちと社会との関係にどのような役割を果たしてきたでしょうか。

※すべての問いについて話し合う必要のないこと、問いに対する正解がある訳ではないことを伝える。

5. 発表〔10分〕

残った時間（6分程度）で、発表するグループ数を決めたため、6グループの半分の3グループのみの発表になった。

発表内容

- ・年齢層により、接してきたメディアの種類に大きな違いがある。
- ・年齢層によって触れてきたメディアの種類、作品や番組などはちがっても、時代ごとにどのように関わってきたかには共通点があった。
- ・乳幼児期は、親の考えがどんなメディアに接するかに影響を与えており、年齢層がちがっても、NHKのEテレ（旧教育テレビ）を覚えていることが分かった。
- ・新聞やテレビの影響が小さくなり、ネットメディアの活用が拡大している。
- ・昔のテレビなどは、リアルタイムで接するしかなかったが、今は、いつでも好きな時に接することができる。
- ・アニメ文化の影響は、年齢層がちがっても同様にある。
- ・接する媒体は時代と共に変わっているが、成長する段階でのメディアに対する態度や受けた影響などには同様の傾向がみられた。

セッションを終えて

プログラムの進行上、第1セッションを60分以内に終了するというので、「わたしたちのメディア史」記入シートは各自のメモとして活用するにとどめ、「わたしたちのメディア史」の活動を割愛した。それでも、参加者自身が自分の人生との関りで「メディア社会」を意識すること、初対面同士の参加者の距離を縮め、学びの楽しさを感じるという、最小限の目的を達することはできたのではないかと思う。

発表については、半分の3つのグループしかできず、残念だった。個人作業や対話の様子をもっと細かく観察し、時間配分を調整すれば、全グループの発表ができたかもしれない。長らく、メディア・リテラシーの研修の場に参加できておらず、また、ファシリテーターを務めるとなるとさらにもっと長いブランクがあったことが、円滑に進めることのできなかった要因であり、悔やまれるところである。

日本の民主主義が危うさを増している今、メディア・リテラシーを学び、くらしや社会、政治や考えることは重要であると感じた。私たち一人一人が、主権者として考え、行動することができなければ、民主主義はあっけなく崩壊してしまうかもしれない。メディア・リテラシーの学びが、そのことに気づかせてくれるに違いないと思う。(文責 久保敬)

セッション2 「メディア・リテラシーを学ぶ」

このセッションの前半は「メディア・リテラシーとは何か」についての概説でした。『最新 StudyGuide メディア・リテラシー【入門編】』にそって定義、基本概念等の説明をし、また特に本セミナーのテーマに関連して、メディア・リテラシーの背景には、いかに「コミュニケーションする権利」を現実のものにしていくことができるかという考え方があるという点にふれました。

セッション後半は「メディア分析入門」です。他のセッションもふくめた本セミナーの前提として、感想や印象論にとどまらない、分析の必要性について提起しました。また基本概念7「メディアは独自の様式、芸術性、技法、きまり／約束事をもつ」をふまえ、メディアがそれぞれにもつ特性「メディア言語」に注目することの重要性を確認したうえで、分析に移ります。

今回はバスケットボールの八村塁選手が登場するビールの広告動画を対象に、「映像言語」に注目した分析をおこないました。通常の再生に加えてスロー再生、音だけの再生など何回か繰り返して視聴するなかで、クローズアップ、カメラアングル、画面の色調、CG、BGM、ナレーションなど、気が付いた映像言語を「分析シート」に書き出します。そのうえでグループで、各自が気がついた映像言語とそれが作り出す意味について意見を出し合います。

スローモーションやアングルによって「力強い印象」が作り出されていたり、音楽やショットの切り替え方でスピード感や「若さ」のイメージが生まれる、といった意見が出されました。ショット数の多い映像であったため、「入門」にしては分析が難しい面もありましたが、そうしたためぐるしい映像が作り出す意味について考えてもらうこともできたのではないかと思います。

「なんとなく」「あたりまえ」ではなく、クリティカルにメディアをみるメディア・リテラシーに必要な分析のプロセスを体験したうえで、以降のセッションに移りました。

(文責 田島知之)

セッション3 娯楽番組が提示する価値観

セッションのねらい

ドラマに登場する人物設定、ストーリー展開などドラマも構成されていることを知りながらも、ついドラマの世界に惹き込まれることはありませんか。

このセッションでは、ドラマが構成する「昭和」と「令和」の社会的風潮や価値観を実際の社会的風潮や出来事と比較分析しながら、「現実」を構成するテキストとしてドラマを

読み解きます。(『最新 Study Guide メディア・リテラシー入門編』第4章「テレビドラマと私たちの世界」「第4回 ドラマと社会の動き」

http://www.mlpj.org/pb/pb-sho/com07_pdf/studyguide4.pdf)

中心となる基本概念

- ✓ メディアはすべて構成されている
- ✓ メディアは「現実」を構成する
- ✓ メディアはものの考え方や価値観を伝えている

使用するテキスト

TBS 金曜ドラマ「不適切にもほどがある」(第十話 24.3.29 放送) から二つの場面
テキスト① 第十話 「令和」放送局での同性婚と「昭和」の“女装”への攻撃。「昭和」の歓迎会(飲み会)と小川の違和感。(約6分)

テキスト② 第十話 「令和」の職場での SNS を使った攻撃、「昭和」の小川と「令和」のサカエの会話、ミュージカルシーン「寛容になろう」(約6分30秒)

分析方法

VTR を見ながら「テレビドラマの世界の出来事と現実の社会」分析シートを使って、ドラマが構成する「昭和」の社会的風潮と「令和」の社会的風潮について各自が記入する。記入シートを持ち寄って、ドラマの中の解決方法、現実の社会との共通点と相違点について、用意した「問い」に沿って話し合う。話し合った内容を全体で共有する。

発表内容

1) 「昭和」「令和」がドラマでどう構成されているか。解決策の構成は

- ・「昭和」は、飲み会、お酌、タバコが当たり前。コミュニケーションとしても上からの指示が絶対。マジョリティが正しいとされている。
- ・「令和」は、なんでも SNS に投稿することで「弱者」が力を持つこともある。
- ・「令和」では同性婚が認められており、「昭和」では教員の“女装”はあってはならないとされている。
- ・「令和」では、ハラスメントは加害者が悪いとされて、処罰すればいいという風潮になっている。「加害者」へも必要な「配慮」がない。
- ・解決策としてミュージカル「寛容になろう、多めに見よう」と謳われているが、「寛容」は無難だが「そりゃそうだけど」という程度で、実際はなんの解決策も提示していない。「寛容」は、「やり得」。もっと、制度面での整備が必要。

2) ドラマの社会的風潮と現実の社会との関係はどうか。

- ・「昭和」も「令和」も地続きである。現在も部活や応援団などでジェンダー平等になっていない。いまでも「いじめられる側」にも問題があるという考え方はある。
- ・「昭和」では、いじめも「話せばわかる」というような共通の価値観があったのではないか。「昭和」へのステレオタイプがある。

・現実の世界でもすぐに SNS に投稿するが、そこには過度な「承認欲求」があると感じている。

・「昭和」も「令和」もハラスメントはあるが、以前の当たり前は当たり前で無くなってきている。しかし、生きづらさは解決していない。誰もが生きやすい社会をどう作っていくのか考えたい。

セッションを終えて

ドラマが構成する社会的風潮と実際の社会的風潮を比較して考えることで、発表にもあるように「ドラマで取り上げられているセクシュアルハラスメント、パワーハラスメント、偏見は実は「昭和」「令和」と区切られているが、地続きの問題である」と、セクハラ、パワハラ、いじめが自分の生活と身近なところにあることが出し合われました。また、「昭和」での上からの指示に対して、「令和」ではどこか直接ものが言えず SNS に攻撃的な内容を投稿するなどが出し合われて、平らかなコミュニケーションをどのように作り出していくのが課題であることが話し合われたことも興味深かったです。

このようにドラマが構成する「現実」と自分たちの現実を照らし合わせ、さらに多世代で話し合うことを通して人権についても教えるだけではなく、「発見する」学びが可能になるのではないかと考えました。

(分析 西村寿子)

セッション4 「ニュースはどのように構成されているか」

セッション4は、ニュースがどのように構成されているかを検証することが主な目的である。今年昨年問題になっているジャニーズ問題を、メディアがどのように検証したかをもうひとつの目的に加えた。テキストは、2023年10月7日に放送されたTBS報道特集「ジャニーズ問題とTBSの関係 性加害問題報じなかった背景」である。

中心となるメディア・リテラシーの基本概念は「すべてのメディアは構成されている」、「メディアは『現実』を構成する」、「オーディエンスがメディアを解釈し、意味をつくりだす」、「メディアはものの考え方や価値観を伝えている」、「メディアは社会的・政治的意味をもつ」である。

セッションのねらいは、以下の通りである。

①ニュース報道は現実そのものではなく構成されたものであることを、その構成の流れを分析することで理解する。

②ニュース報道は、そこに登場している人々の属性や発言、行動を通して、さまざまな価値観とものの考え方を伝えていることを知る。

③ニュースの情報源の評価を検証することでニュースの信憑性、信頼性について理解する。

④ニュース報道において、誰の声が聞かれ、誰の声が聞かれないかに気づき、そのことについて独自の視点を提示する。

映像を見る前に、ジャニーズ問題の背景を整理した。週刊サンケイがジャニー喜多川氏の性加害疑惑を報道した1965年から2023年3月にBBCがドキュメンタリー番組を放送し、4月に元ジャニーズ Jr.のカウアン・オカモトさんが実名で記者会見するまでの経緯を振り返った。

2023年9月11日のNHKクローズアップ現代「“ジャニーズ性加害”とメディア被害にどう向き合うか」を皮切りに、民放各社が次々と検証番組を放送した。ワークショップの大きな問題意識は「検証番組はメディアが長期にわたり沈黙していたかについて納得の行くような内容を提供したか」である。

報道特集「ジャニーズ問題とTBSの関係 性加害問題報じなかった背景」は主に2つのパートから構成されている。

- ① 2003年の高裁判決、2004年の最高裁決定、2012年のジャニー氏による交通事故をなぜ報じなかったのか。
- ② 制作、編成の現場とジャニーズ事務所との関係はどのようなものだったのか。

ワークショップでは、5つのグループに分かれ、活動で提示されている問いに沿ってディスカッションを行なった。

1) 活動1 登場人物について（情報源の分析）：

どのような人物が登場し、どのような発言をしているのでしょうか。その人は肩書や氏名が紹介されて発言していますか、あるいは匿名でしょうか。それらの発言は信ぴょう性がありますか。検証されている発言でしょうか、あるいは単なる主張でしょうか。それらは権威のある情報でしょうか。複数の裏付けされた情報でしょうか。情報源の評価表を参照しながら考えてみましょう。それらの人びとを登場させることで、どのような価値観やものの考え方を読み解くことができるのでしょうか。

この活動では、Stony Brook Universityが情報源を評価する表（”IMVAIN”）をもとに高橋が作成した評価表を参照しながら、発言や情報の信頼性についてディスカッションをした。

←信頼性/信ぴょう性が高い

信頼性/信ぴょう性が低い→

情報の独立性	独立している	独立していない
情報の多様性	多様な情報が提供されている	単一の情報である
事実に基づいた（検証された）情報	情報が検証されている	情報は（発言者）の主観/主張/印象である
正式な情報（権威ある、専門性が高い）	正式な情報である	非公式で不完全な情報である
情報の実名性/匿名性	情報は実名で提供されている	情報は匿名で提供されている

「情報源の評価表」（Stony Brook Universityの”IMVAIN”をもとに高橋が作成）

活動2： 「報道特集」の検証番組は何をどのように検証した番組でしょうか。

「メディアの沈黙」について十分に検証された番組でしょうか。検証が足りないと思われる点がありますか。それはどのような点でしょうか。全体として、テキストはなぜこのように構成されているのでしょうか。

参考資料として、① 毎日新聞 朝刊 2023年11月27日 8面 オピニオン 【ジャニーズ氏性加害 マスコミはなぜ看過した】、②TBSホールディングス「旧ジャニーズ事務所問題に関する特別調査委員会報告書」(2024.11.26)概要を配布した。

映像を見た後に、テキストと異なる視点からジャニーズ問題を考える資料として、国連ビジネスと人権の作業部会 による「ミッション終了ステートメント メディアエンターテインメント業界」報告書と英国人記者が見た「日本特有の問題」ジャニーズ性加害問題がうつす日本(5月25日 報道1930で放送)を紹介した。

ディスカッションおよびワークショップ後の主なコメントは以下の通りである。

▶ エンターテインメント業界のハラスメントの問題というだけではなく、私たちがメディアを通して芸能というものをどのように観て、何を期待しているのか、それには産業としての利益がどうからんでいるのかを考えなければならない。熱狂する視聴者の存在がこのような闇をつくってしまっているのだろう。

▶ 日本の「くさいものに蓋をする」文化や事実やデータよりも精神論を優先しがちな文化、国民性もジャニーズ問題を見逃してきた原因の一つと考える。

▶ ニュース番組の演出の技法やインタビュー内容についての指摘など自分だけでは思いつかなかったことが多くあった。ジャニーズ問題については、TBS一局の問題でないためか、体裁だけの具体性に欠ける謝罪になっていると読める。ある程度の責任は果たしているのではないかと思う。

▶ ニュースの中で出されている情報は匿名性や主観性が高いため、信ぴょう性に欠ける。信ぴょう性を高めるためには、取材した人物の属性を明らかにし、グラフなどにまとめる工夫が必要ではないか。

▶ ジャニーズ問題について考える機会はこれまでもあったが、ディスカッションを通して、メディアだけの問題ではなく、ジャニー喜多川をあがめてきた視聴者の問題でもあるという点が一番気づきとなった。

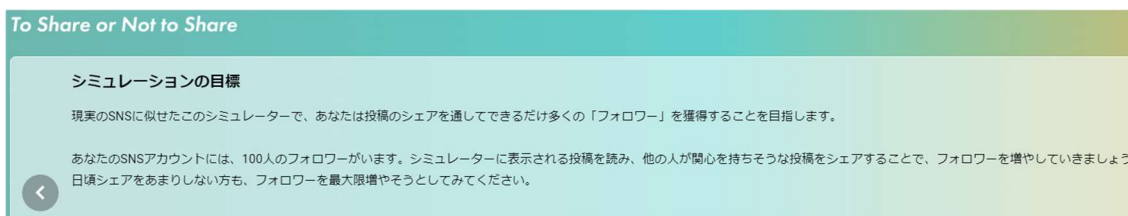
▶ 自分の考えをいうことやグループメンバーの意見を聞くことにより、流し見してきた番組や記事の事象そのものに対する意見を整理することができた。

▶ (BBC)のアザー氏が日本の一般の人の受け止めに驚いたことが印象的だった。これは日本のテレビではあまり考えられない取材であり、私も見過ごしていた点であった。日本では、マスコミですら、「世の中に波風を立てるのは良くない」に近い心理的な壁が存在する。事なかれ主義、力のある者の行為を大目に見るという文化を変えられるかが問われている。(文責 高橋恭子)

セッション 5 アルゴリズムとメディア・リテラシー：シミュレーション

オンラインゲームを使って

セッション5ではスマートニュースメディア研究所が作成した To Share or Not To Share (<https://app.media-literacy.jp/>)というオンラインゲームを用いて、アルゴリズムについて考えました。基本概念は7を中心に3, 8を学ぶ内容となりました。アルゴリズムは一般的に「コンピュータを使ってプログラムで問題を解決するための手順」のことを指します。つまり「こうやれば必ずこういう結果にたどりつく」というあらかじめ決められた道筋です。これはいわば「決まり／約束事」であり、基本概念の7に関係します。To Share or Not To Shareは、X(旧 Twitter)に実際に投稿された記事について、どのようなシェアの仕方(情報を共有しない／限定された相手にのみする／知らない人も含めて共有する)をするのか、また記事の信頼性について星5段階で評価する、という作業を行い、元々100人のフォロワーが自分にいるという仮定で、先述した選択の結果、フォロワー数がどのように増減するのかを確認するというゲームです。



5問の記事について評価を行い、結果として最終的なフォロワー数が何人になったのかを確認するのですが、最低2回はやらないと、どのような選択によってどのような変化が起こるのかがわかりにくいため、2回を目標に参加者に作業してもらいました。本セミナーはメディア・リテラシーについて学ぶのが目的であるため、ただ作業してフォロワー数の増減を競って終わるのではなく、作業した後で以下のような問についてグループ協議を行いました。

問い1：自分が SNS 上の情報をシェアする／しないを判断する基本的な基準について話しましょう。普段 SNS を使わない人は SNS について考えていることを話しましょう。

問い2：情報をシェアすることの意味は何だと思えますか？ SNS が存在する前と比べて、情報を共有するということが多くの人にとってどのような意味を持つようになったのでしょうか？

問い3：このゲームにおいて、フォロワー数が増減する要因は何だと思えますか？また、その要因が当たっていたとして、現実世界のフォロワー数の増減動向と違いがあるのでしょうか(現実世界のフォロワー数はどのように増減しているのでしょうか)？

本セミナーの参加者にも SNS の普段の使い方や接し方については積極的に自分のアカウントで更新する人、他人の情報を読むだけの人、など様々な方がいました。ただ、その中でも情報をシェアするという意味は承認欲求であったり、自分の考え方の位置を確かめる意味があったりなど、自分なりに SNS 上の情報に対する考えを持っている様子が見て取れました。ネット検索の結果や、YouTube、Amazon の「あなたへのおすすめ」などはアルゴリズムに基づいて情報が提示されますが、それら情報をどのように読み解くのかはメディア・リテラシーの領域です。アルゴリズム自体についての学びを行いながら、参加者は

アルゴリズムに基づいて提示された情報をクリティカルに読み解くことの意味について考えることができたのではないかと思います。

一方、To Share or Not To Share の今回の記事のなかには人権問題に関する記事がなかったため、参加者には追加の問としてワーキングホリデーでオーストラリアに滞在する日本人が生活補助を受けている X の記事を読んでもらい、以下のことについて考えてもらいました：「フォロワー数が増減することによる社会への影響（①アカウント所持者，②積極的にリアクションする人たち，③そしてただ読むだけの人たちそれぞれにとっての意味）について考えましょう。例えば絶大なフォロワー数を誇る有名人のアカウントで，本人が人権侵害の投稿をしたとしたら，フォロワーもそれを支持するのでしょうか？支持するとしたらなぜ？」。グループによっては時間がなく，あまり協議できませんでした，それでも「宗教のようにその有名人を信じていれば，嘘も真実になる」といった意見の出たグループがありました。

セッション 6 生成 AI をを通してメディアがつくりだす『人権』を考える

セッション 6 では Alaska <https://aska.systems/ja/> という生成 AI を用いたアンケート作成システムを用いて、生成 AI が導き出す結果の提示と、その背景にあるアルゴリズムについて考えました。基本概念は 5，6 を中心に 3，8 も学ぶ内容となりました。

午前中のセッションでアルゴリズムについて学んだことを土台として，生成 AI も例外ではなく，人間がアルゴリズムの初期設定を行い，その後はディープラーニングなどの手法を使って自動で学習していくことがメディアとしての特徴です。Alaska を使ってどのようなアルゴリズムで選択肢が作成されているのか，自分たちで質問を考えながら特徴を把握していくことがセッション 6 での活動の主な内容でした。その際，学習させる人間の側にバイアスがあり，それが影響している可能性もあることを，質問を考える際のデータの与え方で検証しました。

セッション 6 の展開としては，まず導入としてセッション 5 の追加の問い「どこの国から，なぜ来たかは問わない。若い人がお金がなくて食べ物を盗んだり，体を売ったりしないでいいように，力になりたい。ホームレス向け無料食料，ワーホリの若者らが行列『3 割は日本人』」を質問として Alaska に打ち込み，質問文でなくともアンケートの選択肢が生成されること，どのような選択肢が生成されるのかについての実演を行いました。

次に参加者を大きく 2 グループ（細かくは 4 人ずつ 5～6 グループに分け，半々のグループにファシリテーターが内々に分ける）に分け，それぞれに日本に暮らすクルド人に関する，異なる偏った情報を与えました（このことは参加者には知らせていません）。与えられた情報に基づき，それぞれのグループは Alaska に質問したい内容を考えました。その際，「回答者が選択に悩むような，シビアな選択肢が出るような質問を考えること」という制限を設け，できる限り Alaska を困らせるような質問内容を考えさせました。

そしてある程度質問が出そろった段階で，質問内容を森本が打ち込みました。そのうえで

まず参加者は Alaska の示した選択肢以外に選択肢があれば作成し、選択肢が出そろった時点で回答しました。結果的に、大半はマイルドな選択肢が生成され、人権侵害を肯定するような選択肢は生成されませんでした。また元の設定で選択肢の数を増やすと選択肢の内容がだんだんと簡素化される傾向にありました。

クルド人と川口市民の共生：難民認定を受けずとも寄り添いを提案

AI回答者 0

0

↑ 0/0

有効回答数 19

19

↑ 全回答数: 21

難民認定されないクルド人の感情に寄り添いつつ、川口市民と仲良く共生できるような方法を考えてください。

質問文と回答文は編集可能です

いいね	回答/選択肢
0	9 定期的な異文化交流イベントを開催しましょう。
1	6 日常的な町内活動への参加を推進しましょう。
2	6 共有の課題と一緒に取り組むプロジェクトを始めましょう。
3	7 互いの文化を紹介するワークショップを開催しましょう。
4	6 多言語対応のサポートセンターを設け、彼らの声を直接聞ける場を作りましょう。
5	3 お互いを理解する心をまず持ちましょう。
6	3 日本の文化をわかってもらうためのセミナーを開催しましょう
7	2 クルド人が働きやすくなり、税金もいま以上に納めてもらう
8	4 川口市民が難民問題やクルド人の置かれている状況を理解する取り組みが必要です
9	4 「対面」する場と「対話」する場を設け、互いの文化を知るためのフォーラムを設ける

トピックが作成されました！ 回答者に以下のURLを配布しましょう。

人間による回答

<https://www.aska.systems?topic=748da4cf-01bf-4c48-a5db-4b783755a6bd&locale=ja>

A

aska でいろいろな質問を試した後で、グループ協議に移りました。

問い1：なぜ人間は自分にとって都合の良い情報を信じたがる（「確認バイアス」のこと）のでしょうか？今回分析したクルド人問題のことも踏まえて考えましょう。

問い2：AI が導いた選択肢は公正・公平なのでしょうか？仮にそうだとすると、なぜそう言えるのでしょうか？もしそうでないと思うのであれば、それはなぜでしょうか？

問い3：AI によって人権が脅かされることがあるとすれば、それはどのようなときでしょうか？

特に重点を置いたのは問2でしたが、グループからの意見として「AI のアルゴリズムによりけりなので公正とは言い難い」とか「具体的なマイノリティグループの情報が組み込まれていないと選択肢として出てこないから不公平」などといったものがあり、セッション5でのアルゴリズムについての学びが活かされている様子が見られました。情報共有を行った後、生成 AI が作り出す情報はどうやって、何を参照してつくられているのか、も知っておくことが生成 AI を理解するためには必要であるため、生成 AI の裏側を描いたドキュメンタリーを視聴しました。劇中で「本当に怖いのは機械が人間のような思考をすることではなく、人間の思考が機械のようになること」というセリフがあり、共感する参加者もいました。

生成 AI は一種のメディアです。生成 AI によってつくられた情報を読む側の人間が、その情報を読んでさらにアクション（リポスト、ハッシュタグ、シェアなど）を行い、さらにまたその情報を受け取った人間が同じようにリアクションすることで SNS における情報

はめぐっていきます。この、いわば相互作用によって現代の情報はリアルタイムで「変質」（伝言ゲームのようなもの）していきます。その流れのなかで、第一次情報はそもそも誰がつくった・発信したのかも曖昧になっていき、場合によっては発信源がたどれないことになっていることもあります。そういった状況において、情報の真偽や誰がそもそも流したのかといったことは不明なこともあります。ファクトチェックができない状況においてこそ、メディア・リテラシーが必要です。メディア・リテラシーにおける「現実」の構成や情報の再構成・再構築について、そのリプレゼンテーションを読み解くことがメディア・リテラシー特有の意味でしょう。

勝手なイメージの流通により、侵害される人権の事例は多々あります（相模原市やまゆり園の事件を起こした犯人の動機、トランプ前大統領による「分断」のイメージづくり、今回分析するクルド人の問題、etc）。生成AIがつくった情報であれ、人間がつくった情報であれ、「イメージの問題」（＝リプレゼンテーション）をクリティカルに考えることこそが重要である、ということが参加者に伝わったのであれば幸いです。

セッション7 セミナー全体を振り返る

セッション7では2日間（2日目のみの参加者は2日目のみ対象）のセミナーを振り返るため、ワールドカフェの方式で話し合いを行いました。1つひとつのセッションの内容のボリュームが大きいことから、本セミナーのテーマである「人権」との関わりの視点で振り返るということを意識してもらいました。

15分×3回、3人グループ（もしくは4人）でメンバーを交代しながら話し合いました。3ラウンドが終わったところで、最後に参加者一人ずつから、振り返った内容を全体で共有しました。

今回のセミナーでは多様な年齢構成の方々が参加していたことから、セッション1での「私のメディア史、私たちのメディア史」において多様なメディア経験があったことが印象に残っていることを出してくれた参加者や、セッション3で昭和と令和の価値観について考えた後で、セッション4のジャニーズの性加害に対するマスコミの検証報道について「当初は男性の性加害のことについて意識が希薄であった」とか「ゴシップや噂の類だと思っていた」という男性中心社会のマスコミの在り方からほったらかしにされていたのではないかというところで昭和の考え方がつながっている、といった分析をした参加者もいました。また、セッション5と6でオンライン上の情報の在り方について普段使ったことのないゲームやサイトを使って学べたことがよかったという参加者もいました。

学生や、企業で人権教育に携わる方も参加者にいたなかで、どうしても「人権」をテーマにするとお堅いセミナーだと思われがちになりますが、今回のセミナーでは多様なメディアを通して構成される「人権」について楽しくかつ意義深く考える機会になったのではないかと思います。「構成」という言葉の使い方を難しく感じた方もいた（「表出」の方が適切なのではないかという意見）のですが、やはり「なんとなく」や「自然発生的に」情報が扱われているのではなく、オーディエンス（ないしユーザー）の介在によって情報が「構成」されていく／されているのである、ということをお学んでもらう必要があるのだと

思います。

(S5、6、7 文責：森本洋介)