

■ F C Tフォーラム記録

『Study Guide メディア・リテラシー【ジェンダー編】』を使って学ぶ メディア・リテラシー

2003年6月8日 於;神奈川県立地球市民かながわプラザ

2003年6月8日、横浜市の「あーすぶらぎ」を会場に50名を超える参加者を得て、F C Tフォーラムが開催された。前半では、新しく『Study Guide メディア・リテラシー【ジェンダー編】』が刊行されたことから、その構成と内容、使い方、などについて概略説明があり、後半では、実際に映像テキストを用いてワークショップが行われた。

●メディア・リテラシーの学びについて

今回は初めてフォーラムに参加した人が多かったため、まず、鈴木みどりF C T代表理事がメディア・リテラシーとは何か、それをどう学ぶかについて説明した。

メディア・リテラシーは、受動的にメディアに接するのではなく、メディアを主体的に読み解く力を身につけることを目標とする取り組みであり、参加者と共に「対話」をもつことによって学ぶという実践的な体験が重要な意味を持つ。参加者はグループによるワークショップ形式で、話し合いながら互いに学んでいく。ディスカッション（議論・討論）で終わらず「ダイアログ（対話）」をもつことによって、多くの新しい発見を経験し、新しい知を獲得していく。メディア・リテラシーでは、教える人が学ぶ人に一方的に知識を伝えるのではなく、教える人と学ぶ人が共に学ぶなかで、新しい知を創りだしていくことを目的としている。

そのような理解のもとで、いま、メディア・リテラシーの育成が必要であるという認識が多くの人びとのあいだで広がりつつある。学校教育においては、過去10年のあいだに大学レベルでメディア・リテラシー論をひとつの科目として位置づける大学がかなり出てきている。高校においてもメディア・リテラシーが総合学習の時間で取り上げられるようになってきた。

●なぜ、メディア・リテラシーとジェンダーか

『Study Guide メディア・リテラシー【ジェンダー編】』（鈴木みどり編、リベルタ出版、2003年4月刊）は、これまで大学の授業やF C Tワークショップなどの実践で積み重ねられてきた学びの成果をベースにして作成されたスタディガイドである。8つの章で構成されており、章を追うごとにメディア・リテラシーへの理解が深まっていく構成になっている。

同じ出版社から2000年に刊行した『Study Guide[入門編]』に続く[応用編]であることから、メディア・リテラシーとジェンダーをテーマとした。メディア・リテラシーを学んでいくと、必ずといっていいほどジェンダーの視点が重要になってくる。それは、メディアがジェンダーと深く関わっているからである。日頃あまりジェンダーを意識していない人の場合は、ジェ

ンダーの視点からメディアをみることによって改めて気づかされ、発見することが多く、新しい知見が生まれる。そのことが重要である。

また「ジェンダーの視点」を提起することで、そこから子ども、高齢者、民族的背景を異にする人、などのマイノリティ市民の視点へと展開することもできる。特に若い人たちのなかには「ジェンダーのなにが問題なの？」と、ジェンダーにかかわる問題を自分の問題として認識できないでいる人が多い。そのような人たちに、ジェンダーという観点からメディアを考えてみることを提案すると、これまで考えても見なかった様々なことに気づき、メディアにかかわる問題を多面的に深く学ぶことができるようになる。

●ワークショップ「アニメ番組と暴力とジェンダー」

『Study Guide メディア・リテラシー【ジェンダー編】』の6章（アニメ番組と暴力、ジェンダー、コマーシャル）を使って実際にワークショップを行った。ファシリテーターを担当したのは同書の共同執筆者でもある登丸あすか、石原純（共に FCT 会員）である。

ワークショップでは、参加者同士が対話できるように、グループごとに丸くテーブルを囲む形で座り、話し合いが行われた。初めて参加する人が多かったが、互いに簡単な自己紹介をすることから始め、すぐ打ち解けて討論と対話をもつことができるようになった。これはメディア・リテラシー・ワークショップの大事な一つの側面である。そのことをとても新鮮に感じた参加者が多かったようだ。

分析の対象（テキスト）として用いたのは、「ゲットパッカーズ」というアニメ番組である。このアニメ番組の内容は、ひとことでいえば、男性の主人公（ヒーロー）が暴力をふるうことによって女性（ヒロイン）を敵から助ける、というものである。このテキストを見ながら、各自で暴力の種類、暴力をふるう理由とその結果、また暴力行為がジェンダー・ステレオタイプにどのように関係しているか等を分析し、配布された「アニメ暴力」分析シートに記述した。さらに、記入した分析シートをグループにもちより、話し合った。

話し合いは『Study Guide[ジェンダー編]』6章で示されている間に沿って行った。すなわち、どのような暴力が含まれているか、暴力はどのように非現実化され魅力的なものとして提示されているか、主人公の暴力は、問題解決の手段としてどのように正当化されているか、さらに暴力とジェンダーはどう関わっているか、等である。

グループによる分析と話し合いの後、各グループから発表があった。それによって議論がさらに深まり、多くの参加者がアニメ番組において暴力と結びつけて提示されることの多いジェンダー・ステレオタイプを一層深く意識化することができた。

次に、『スキヤニング・テレビジョン日本版』（鈴木みどり監修、イメージサイエンス社、2003年刊）に収録されているVTRテキストの1つであるアニメ映画「バットマン：マスク・オブ・ファンタズム」の中の2つの暴力場面を取り上げて、二つ目の分析を行った。この分析では、アニメ暴力の表現とジェンダー、ヒロイズムなどの関係をメディア言語とかかわって学ぶことができた。

今回の FCT フォーラムには多くの教育関係者、学生（大学院生、大学生）が参加した。またメディア・リテラシー・ワークショップへの参加が初めてで、その体験を新鮮に感じたと感想を述べた人も多かった。

—『fctGAZETTE』No. 81(2003 年 11 月)掲載—