

## 映像化時代に求められる教育の役割

—多様性を目指すメディア教育実践の試み—

塚本 美恵子

現代は、様々な情報が映像化されて伝えられている。しかし日本の学校教育に目を向けると、映像化時代に対応した教育を行っているところはまだまだ少ない。そこで本稿では、映像の持つ特性について考察を加えた上で、多様なものを広く認めあえる社会の実現に向けたメディア教育の実践の試みについて報告する。

[キーワード] 映像メディア, メディア・リテラシー教育, 多様性の保障, 教育実践,

### はじめに

現代は、映像の時代と言われる。湾岸戦争、阪神大震災、9・11（米同時テロ）、イラク戦争。こうした言葉を聞くと、私たちは反射的に当時の新聞の写真やテレビの衝撃的な映像を思い浮かべることができる。映像化された情報は、物理的な距離やことばの壁を越えて世界に配信され、私たちの記憶に残る。今や日本人の平均的なテレビ視聴時間は3時間48分<sup>1)</sup>と1日の6分の1近くの時間を占めるようになり、メディアから流される映像や情報が私たちの生活に大きな影響を与えるようになっている。

情報の映像化現象は、テレビや新聞といったマスメディアに限らず、個人が日常的に利用している情報機器にも浸透している。日本ではすでに人口の6割が所有しているといわれる携帯電話を例にとると<sup>2)</sup>、移動電話として開発された携帯電話は当初は音声で情報を伝える機器であったものが、次第に文字を送受信できるメール機能を備え、現在はカメラ付き携帯電話が主流となっている。大型の計算機として開発されたコンピュータも、当初は数字や文字を扱っていたものが次第に絵や写真などの静止画が画面で見られるようになり、現在は動画へと進化している。このように急激に進

化している情報機器が伝える媒体に注目すると、音声から文字、そして映像へと変化してきていることがわかる。オング、W-J (1991) によると、情報を伝える媒体（メディア）は話しことばとして始まり、文字へと発展してきたという。例えばギリシャ時代には、プラトンがそれまで口承メディアに頼っていた文化様式を文字による思想や哲学を提唱して、文字メディアによるリテラシー（読み書きする能力）を進めた。ギリシャ時代に行われた媒体（メディア）の変化は当時の社会でも大きな反発があったようだが、文字が導入されたお陰で人類はさまざまな文化を蓄積し後世に伝えることが可能となった。映像の時代と言われる現代は、長い人類の歴史から概観すると、古代ギリシャ時代に迎えた音声メディアから文字メディアへの変革に次ぐ情報メディアの変化の時代だとも言える。

情報の映像化が急速にすすむ現代だが、いざ教育の面から立ち止まってみると、私たち自身は映像を利用するための初歩的な文法さえも学んでいないことに気づく。文字の読み書きについては古くから教育がおこなわれてきており、現在も文部科学省の定めた学習指導要領にしたがったカリキュラムが小学校から高校まで導入されている。しかし映像に関する教育はというと、家庭でも学

校でも、映像メディアの読み取り方さえ教わる機会には提供されてこなかった。大人だけではない。生まれた時からテレビなどの映像情報に囲まれながら育っている子どもたちも同じだ。テレビゲームなどの映像中心のゲームで遊びながら育った1980年代に生まれた子どもたちは、現在大学生となっているが、彼らが映像を読み取れる世代となっているかという、決してそうではないだろう。情報機器が驚異的に普及し、映像が溢れる時代にあっても、教育は旧態然の文字を偏重したままである。テレビや映画だけではなく、大型画面のモニターが街中に設置され、電車の車内でも動画がモニターで楽しめるようになった。映像が溢れる時代だからこそ、新しい情報機器や映像メディアについての教育が早急に実践される必要がある。

映像は、これまで学校教育の場ではあくまで教科の補助教材として利用され、映像そのものの特性などに焦点を当てた教育は行われてこなかった。しかし1980年代から日本でもメディア・リテラシーの必要性が指摘されるようになり、2002年から始まった「総合的な学習の時間」では情報教育が対象として例示されたことから、メディア教育への取り組みが始まった。そこで本稿では、メディア、特に映像メディアの特性について考察した上で、多様なものを広く認めあえる社会の実現に向けた教育実践の試みについて考察する。

## 1 歴史が教える教訓

テレビ放送が開始されて50年目を祝った2003年は、映像時代の全盛期の様を呈している。しかし実は、これはテレビの普及によってもたらされた第二の映像時代で、歴史的にみると19世紀末の写真とそれに続く映画の誕生と普及を契機に形成された第一の映像時代があったという(市川, 1997)。第一の映像時代は1839年に銀盤写真が出現し、1893年にエジソンによる視覚情報の再現装置キネトスコープが発明された後に映画が世界中に広まった時期である。映画は当初は驚きをもって

迎えられ、その後は次第に娯楽として一般に普及した時期だった。映画やラジオが人々を魅了していた1936年には、ローマ教皇庁がメディア教育の重要性を公式に宣言して組織的な取り組みが開始された。しかしこの時期、皮肉にもドイツではナチスドイツが台頭していた。ヒトラーはメディアの有効性に着目してベルリンオリンピックを題材に映画を制作するなど、映画を国威発揚のために利用した。ロシアでは、レーニンも早くから映画の娯楽以外の力に着目し、映画が大衆啓蒙の最も強力な手段になることに言及していた。

マクルーハン(1987)は、映画を「歌や書かれたことばのような単一のメディアではなくて、色彩、照明、音声、演技、せりふをそれぞれに違ったスタッフが指揮をとる集合的な芸術形態」と定義しているが、第一の映像の時代に人類は、映像が人に感動をもたらす芸術であると同時に、大衆を煽動する危険をもつ強力なメッセージ媒体であることを身をもって体験した。映像は人々を支配したいと望む権力者たちによって利用され、結果的に多くの市民を戦場に送る手助けをするという暗い過去を残すことになった。

第一の映像時代の史実が私たちに教えることは、市民を単なる映像の消費者にとらえるのではなく、映像の特性や理論、手法を学ぶと同時に、映像制作の意図や目的を読み解くことのできる教育の機会を与えることがいかに重要であるかという点だ。これまで映像は、一部の限られた専門家や愛好家が扱うもので、一般の人にとっては気楽に立ち入ることの難しい領域であると考えられてきた。しかしデジタルカメラやデジタルムービーが一般化し、携帯電話の写真や動画が手軽な情報媒体となりつつある現在では、誰もが日常的に手軽に映像情報の送・受信者になる。9・11(米同時テロ)後に世界中を駆け巡った合成写真(ワールドトレードセンターに飛行機が激突する直前の「記念写真」)の例を引くまでもなく、文字とは異なる映像情報の特性や映像情報の読み取り方などの基本事項を学ぶ必要がある。第一の映像時代に人類が犯した過ちを再び繰り返すことのないよう、す

べての人が映像の持つ特性や情報の読みとり方について学ぶべき時代に入ったと言えよう。

## 2 映像による現実の固定化

これまで映像は、見る者が自分の中で言語化できない限り、いかに現実をとらえた映像でも認識にはつながらないと言われ、映像に対する言語の優位性が主張されてきた。確かに映像は、それを説明する言語によって意味づけがなされ、時にはプロパガンダなどによって意味が歪められたりしたこともあった。しかし宇波（1996）が「今日のようにいたところで『映像』がはびこっている時代においては、映像そのものが、逆に現実を固定化し、『投錨する』機能をもっていることを認めるべきである」と指摘しているように、私たちは映像そのものが私たち自身のイメージを作り上げ、固定化してしまうことに注目すべきだろう。ここでは、これまで私たちが見てきた数多くの決定的な瞬間を捉えた映像が、なぜ現実を固定化するのかという視点から、映像の特徴について考察を試みる。

### 2-1 四次元の世界を二次元で切り取る

私たちが生きているのは、時間を含めた四次元の世界である。一方、映像は、現実を二次元の平面に切り取る。立方体を平面で捉えることの難しさを分かりやすく説明するために、単純な立体形であるコップを写真撮影する場合を例に考えてみよう。コップは真横から撮影すれば長方形となるが、真上から撮影すると円形になる。勿論、斜め上から撮影すれば、コップは円筒形になる。コップという一つの現実を撮影するだけで、様々な平面映像が生まれる。コップを撮影したいずれの平面映像も、コップの持つ「一側面」を伝えてはいるものの、コップの全てを見せている訳ではない。本来のコップの立体像を知るためには、少なくとも平面と側面の二枚の図が必要で、なおかつこれが立体像を示す平面図と側面図であるという知識があってはじめて円筒形であることが把握できる。ところが私たちは日常的にコップの斜め上からの

写真を見て、コップの全てを見たと思込む。だがこのコップは、底辺が楕円形であるかもしれないし、見えない裏側に取り手や絵柄がついているかもしれない。それにもかかわらず、私たちは見える範囲の情報だけで円筒形のコップを見たと判断する。映像は、現実の四次元の世界を二次元の平面に切り取って伝えている。当然のことながら、残る二次元の情報は欠落しがちである。ここに、現実と映像情報を受け取る視聴者との間に情報のギャップが生じる。

抜け落ちる情報、あるいは逆に強調されてしまう情報には様々なものがあるが、ここではその中でもカメラの位置（距離、アングル、どちら側）、時間、枠組み、ドラマ性について、具体例を示しながら考えてみる。

#### (1) カメラ位置による固定化

映像を撮影する際に問題になるのが、カメラの位置である。位置とは、対象からの距離、アングル、どちら側から撮るか等だが、ここでもわかりやすいように写真を例に考えてみる。

例えば、デモ隊と機動隊の小競り合いの現場を撮影する時に、あなたはどの位置でカメラを構えれば良いと考えるだろうか。勿論、現場の状況に左右されることから一概に答えにくいだろうが、撮影される映像は、カメラの位置によって全く異なったものになる。高いビルの屋上やヘリコプターなどから撮影すれば、デモの全体像である場所や参加人数、動員された機動隊の規模などは把握できるが、当事者たちの表情や細部は読み取れない。一方、人の表情や詳細な部分に焦点を当ててその場の臨場感を伝えようとする、今度は全体像が捉えられなくなってしまふ。少しでも現場に近づこうと地上からカメラを構えると、カメラのアングルとどちら側から撮影するかという問題にも遭遇する。

人を撮影する時にカメラを低い位置に構えて被写体を見上げる形で撮影すると、被写体は威圧的な印象を与えられ、逆に被写体を見下ろす位置から撮影すると、見る人が被写体に対して優越感を感じる構図になると言われる。

さらに、どちら側から撮影するかの問題もある。機動隊の背後から撮影すると、機動隊員の後姿ばかりで、私たちの視線は自然に顔の見えるデモ隊の行動や表情に向けられる。こうなると、視聴者は現場に居る機動隊の目線でデモを疑似体験することになる。デモ隊の過激な行動や険しい表情、時にはデモ隊の投げた石が飛んでくるような映像をテレビの画面で見れば、誰もが身の危険を感じてデモ隊に嫌悪感を抱く。逆にデモ隊側からカメラを向ければ、私たちの視線は整然と居並ぶヘルメットと盾と警棒に身を固めた機動隊の一挙手一投足に注意が向けられ、機動隊を権力の象徴と感ずることにもなる。橋本(2001)は、「どれほど言語の伝達手段が高度化され洗練されても、それだけでは伝達しない部分がある。特に人間の感情・感性にかかわる内容である」と述べているが、映像はこうした人間の表情や動きをとらえながら、見る人の感情や感性に直接働きかける。

## (2) 時間軸での切り取り

現実世界の四次元の一つが、時間である。映像は時間軸でも固定化される。現実の世界は、時間軸に従って常に変化しているが、映像は時間をある一瞬、あるいは一定の時間で切り取ってしまう。例えば、A氏とB氏が口論をしている状況を想定してみよう。口論は次第にエスカレートしてA氏がB氏の顔を平手打ちし、次の瞬間、B氏がA氏の足を蹴ったとする。こうした状況をとらえていた映像を、どの瞬間を捉えて切り取るかによって、見る者はA氏やB氏に対して異なった印象を持つことになる。A氏がB氏を平手打ちした瞬間であれば、A氏に対し嫌悪感を持ち、逆にB氏がA氏の足を蹴った瞬間の映像を切り取れば、B氏に対して悪感情を持つことになる。時間は常に流れているが、私たちが映像として現実的に再現して見ることが出来るのは、連続した時間の流れの中のほんの一部分である。切り取られた一定時間の映像を見た視聴者は、A氏あるいはB氏へのイメージを固定化してしまう。

## (3) 枠組み(フレーム)による切り取り

映像は、どのようなフレームで撮るか、あるいは

は撮影されたものをトリミングするかによっても、伝えられるメッセージは大きく変わる。例えば、子どもたちが楽しそうに遊ぶ写真も、本来はフレームの外に銃を持つ兵士たちが警護しているものであったり、あるいは砂地に灌木が数本並ぶ静かな風景も、その手前に瘦せこけた牛の死体が累々と並ぶシーンを見ると、静かどころか衝撃の映像となる。集会があったとテレビが報じながら立派な看板や人々を大写しにすれば、私たちは、「ああ、沢山の人が集まったんだな」と思うが、カメラを引いて会場全体が写された瞬間に、参加者は前の方だけにしか座っていなかったという例なども同じだ。同じ映像も、どこまでがフレームの中に入っているのかは、視聴者には見えない。

## 2-2 ドラマ性

宇波(1996)は、「一般にわれわれはつねに物語を求めて小説を読み、映画を見ている。テレビのCMの映像についてさえも、われわれは意識的・無意識的に何らかの『物語』の存在を求め、番組の製作者の側でも、『物語』を提供しようとすることがある」という。こうした物語コードで映像を見る人にとって、同じ映像でもドラマ性のある映像の方に感動を覚えるだろう。当然のことながら、映像の送り手も、こうしたコードを暗に意識した映像作りをすることになる。あるいは逆に、物語の読めないCMなどは、何のCMかと考えながら見入ってしまうこともある。

映像はこのように、撮り方や切り取り方によって全く異なった情報を伝える。さらに、映像は文字と異なり、きわめて直接的に、わかりやすい形で観る者の感情に働きかけてくる。問題は、撮影された映像を受け取る私たちが、切り取られた映像を「現実」として取り込んで固定化してしまうことにある。メディアの発達した現代社会に生きる私たちは、メディアに依存した情報環境から逃れることはできない。音(1998)は、W・リップマンの擬似環境の環境化について「人々は生活世界の拡大にともない、自分の環境のイメージを、

マスメディアなどを介して形成していく。しかし、マスメディアが示すわれわれの環境像は現実世界の正確な反映とは限らず、部分的な強調や省略などがなされた擬似環境といえる」と紹介しながら、メディアメッセージに依存する現代人の情報環境について、「現在進みつつある急速なメディア環境の変化は、私たちがメディア特性に慣れ親しみ、その中からメディア特性を徐々に理解していくといった悠長な環境にはないことを示している」とメディア教育の緊急性を指摘している。人が自身の体験から得る情報は、限られている。特に現在のようにグローバル・ビレッジ化した社会では、未知の場や状況における擬似環境情報が私たちの日常の思考や生活に大きな影響を与えるようになってきている。こうした情報社会では、映像が伝える情報を固定化した「現実」として受け止めるのではなく、さまざまな側面からの情報を補充しながら多面的な現実を捉える訓練を行っていくことが必要となる。私たちは日々の生活でも、物事の状態を把握する際に一人の意見だけを聞いてそれを全面的に信じることは少ない。できるだけ多くの人の意見を聞いた上で判断するという作業を当り前に行っている。映像による情報も、同じことである。ひとつの映像情報だけを信じるのではなく、さまざまな視点から捉えた複数の映像情報を統合し、出来る限り立体像に近い四次元に近づけた状況で情報を捉える努力をしないと、判断を誤ることになる。

### 3 多様性を保障する教育

世界が急速にグローバル化する現代において、社会の大きな流れには多様性が共存する方向に広がるものと、一つに収斂しようとする二つの方向がある。私たちは、これら二つを見分けていく必要がある。社会を一つに収斂していこうとする流れは、一見、統一に向けた好ましい方向に見えるが、多様性から生まれる豊かさや民主化とは反対の独占や独裁につながる恐れがある。公平で民主的な社会を実現するためには多数決が前提となる

ように、多様性こそ基本であり、豊かさの原動力となる。第一の映像時代に人類が犯したあやまちを再び繰り返さないためにも、映像情報においても、多様性を常に保つ努力が続けられねばならない。

#### 3-1 民主主義と多様性

公平で民主的な社会を実現するために必要なことは、多様性の保障であり、また多様な視点から物事を捉えることが出来るようにする教育の必要性である。日本でも1980年代から急速な経済発展を背景に企業の海外進出がすすむようになると、国際理解、異文化理解、グローバル教育の必要性が謳われてきた。こうした研究や実践を通して繰り返し指摘されてきたことは、「多元的な視点」や「多様な見方」の重要性である。例えば佐藤（1996）は、単一文化的や比較文化的ではない複数の文化を視野においた「異文化間的視点」を提唱している。また山岸（1997）は、「多元的な視点を持つ」ことを異文化間リテラシーのための能力の一つに挙げている。また箕浦（1998）は、「多様な見方を保障する」ことの重要性を挙げ、「自己も他者も世界も多様な存在であり、自分が知っているのは、その一部にしか過ぎないという考え方、そうした考え方が各自の意味空間の構成要素になることが、多様な見方を保障するものと思われる」と指摘し、「ひとつのことにさまざまな見方や表現の方法があることを感覚的に理解することである」と多様な見方を理解することの重要性を強調する。ただこうした多様な見方を目指した教育が精力的に実践されている一方で、映像メディアが圧倒的な影響力をもつ今では、その効果が確認されにくいという現状がある。実際には、映像メディアによって形成され固定化されたイメージを、教育現場で払拭することに多大なエネルギーと時間を費すことも多いのが現状である。

#### 3-2 メディア・リテラシー教育の目的

メディアの大きな影響力に対して、日本でも近年メディアを批判的に読み解こうとするメディ

ア・リテラシーの活動が普及しつつある。メディア・リテラシーの定義についてはさまざまなものがあるが、2000年に郵政省がまとめた報告書（郵政省、2000）によると、メディア・リテラシーの構成要素を「メディアを主体的に読み解く能力」、「メディアを通じコミュニケーションを創造する能力」、「メディアにアクセスし活用する能力」と捉え、これらが相互作用するものと位置づけている。だがこうした能力は、どのようなあるべき社会を想定した時に求められる能力なのか、つまり、社会が目指す方向そのものが明確に提示されていない。

一方、海外で始まったメディア・リテラシー活動では、その活動の背景と向かうべき方向性が明確である。例えばレン・マスターマンは「メディア・リテラシーの18の基本原則」を提示し、その第1番目に「その中心的課題は多くの人々が力をつけ、社会の民主主義的構造を強化することである」を挙げ、5項目には「特定の文化価値を押し付けない」ことを明記している。更に7項目と8項目に、「メディア・リテラシーの基本概念や学習内容は、目的のための手段」であり、「分析のためのツール」であると謳っている。メディア・リテラシー発祥の地カナダでは、1970年代から1980年代にかけて学校教育に多文化主義教育が導入されており、メディア・リテラシーも多文化社会を前提とした教育の一環として実施されている。勿論その背景には、隣国アメリカから大量に流れ込むメディア情報から自国民を守るといった意図や、州の主体性・独自性を尊重するという社会的な動きもある。他方、ヨーロッパで展開されているメディア教育では、第二次大戦のファシズムへの反省を起点に活動が繰り広げられているなど、民主主義と多様性の確保が活動の根底に押えられている。

カナダのメディア・リテラシー活動やヨーロッパのメディア教育がその目的を明確に謳っているのに比べ、日本では目的が明確ではない。確かに構成要素となる能力は明確に謳われ、メディア・リテラシーを「メディア社会を生きる力」と謳う

が、培ったメディア・リテラシーを「何のために生かすのか」、「どのように生きるのか」がはっきりしない。こうした理由から、日本におけるメディア・リテラシー活動には、メディア・リテラシーを情報リテラシーと同義語に捉えて情報機器を使いこなせる技術習得としたり、メディアを「批判的」に読み解くことだけに重点を置いたり、放送局や新聞社と共同実践をすること自体が目的化している活動なども目につく。教育とは、意図的・計画的な活動である。メディア・リテラシー教育とは、「メディアを主体的に読み解く能力」、「メディアを通じコミュニケーションする能力」そして「メディアにアクセスし活用する能力」を備えて、民主主義社会に不可欠な多様な市民の存在を認め合うことこそ、本来の目的なのではないだろうか。

### 3-3 多様性に気づかせる映像教育に向けて

物事を多様な視点から捉えることは、意外に難しい。人は、自分の視点から捉えたものが全てだと考えがちだからだ。しかし同じものでも異なった視点から捉えた映像を見れば、自身の気づかなかった点に気づくこともあるし、違った視点があることが納得できるようになる。ただ映像は、ものごとを私たちにわかりやすく伝えてくれる一方で、情報を単純化し物事を二者択一の世界に落とし込みやすい。佐藤（1994）は、テレビは「わかりやすさの手法と物理的な制約から、複雑で多面的な論争を、一気に二者択一という単純で対立的な構図に追い込んでしまうという特性がある」と指摘しているが、ディベートのように賛成か反対かの二者択一の視点ではなく、複数の異なった側面から捉えることこそ重要な点である。私たちは、世の中がそれほど単純ではないことを理解しながら、映像の切り口から見えた単純化された問題だけに目を奪われ、わかった気分になることが多い。提供すべきは、あくまでも現実には多様な視点、見方があることに気づかせる多様な映像である。

## 4 映像メディアを利用した教育実践

筆者は、映像教育の専門家ではない。それでも筆者が勤務する大学の英語の授業で1993年から映像を繰り返し利用してきた理由は、映像が教育に非常に効果的な手段であることを実感してきたからだ。ここではこれまでの授業に映像を活用してきた理由とその効果、問題点、さらにはこうした問題解決のための新しい実践の試みについて述べる。

### 4-1 映像を利用した授業の成果と限界

これまで英語の授業に映像を利用してきた理由は、映像の助けを借りると英語によるコミュニケーションが安易になるという効果が認められたことによる。更に映像によって学習成果を学生が確認できることから学習動機が高まるという効果もみられた(塚本, 1997)。コミュニケーションというのは、英語であれ日本語であれ、伝えたい相手と伝えたい内容があって始めて成立する。学生自身が伝えたいと思うメッセージを相手に伝えるためには、当然のことながら相手に分かりやすい形で伝える工夫が求められる。説明にグラフや図・写真があると理解しやすいように、映像はコミュニケーションを効果的に伝える手助けをする。筆者が英語演習として実施してきた授業では、学生が自分達の伝えたいメッセージを映像で自主制作し、英語のナレーションをつけて作品に仕上げる。授業は当初、グループワークとした。伝えたいメッセージを明確化し、構成を考えた上で絵コンテを描き、英語のナレーションをつける。こうしたグループ作業では、学生たちは話し合いでは互いに意気投合しても、いざそれを絵コンテとして視覚化する段になると、各自が持っているイメージが違っていることに気づくことが多い。また、作品のメッセージを伝える段階では、映像で伝えるのか、ナレーションで伝えるのか、あるいは文字や音楽を利用するのかといった情報を伝える媒体を選びながら伝える必要があることに気づいていく。さらに出来上がった映像作品を相互に

鑑賞することによって、英語表現や構成のみならず映像を含めた情報の伝え方などを実践を通して学ぶと同時に、自分とは異なった他者の視点や価値観、物の見方について気づいていくことが多かった。

映像を利用すると、言葉に限定されないノンバーバルなメッセージや、具体的なものや状況を提示しながら伝えることが可能になる。こうした活動を通して学生はコミュニケーション技術のみならず、他者理解、ひいては多様な人々の視点や存在に気づいていくという効果がみられた。とりわけ言語教育においては、言語だけではなくその背景となる文化の理解が不可欠だが、他者が撮影した映像を見ることによって、他者の多様な視点やものの見方を認識できるようになる。筆者は、何度となくこうした場面に遭遇してきた。

こうした映像メディアを利用した英語の授業作品は、大学祭や学内の他のクラスで公開し、そこでの評価を学生の成績にフィードバックする方向で授業を行ってきた。学習成果を公表する場を提供することは、学生が授業に積極的に参加する高い動機付けとなったが、その一方で、どこでもそうだろうが、中には内輪受けをねらう作品が見受けられることもあった。映像作品は、当然のことながら「誰が見るのか」に焦点を当てて制作される。学生が同じ世代の学生を念頭に置いて制作する作品は、どうしても同世代の視点から抜け出せないものであったことも事実である。

映像メディアを活用して英語のコミュニケーションを行うという点では成果をおさめることのできた授業実践も、多様性を認識するという観点からは学内という限られた範囲の理解になっていたと言わざるを得ない。そこで今回は、広く学外の人を視野に入れた地域社会の人に視聴してもらえる作品を制作することにした。

### 4-2 地域メディアとの連携による教育

2003年度から始まった筆者の担当ゼミナールでは、地域のケーブルテレビ「テレビ飯能」を通じて作品を放送することを前提に、地元の人を紹介

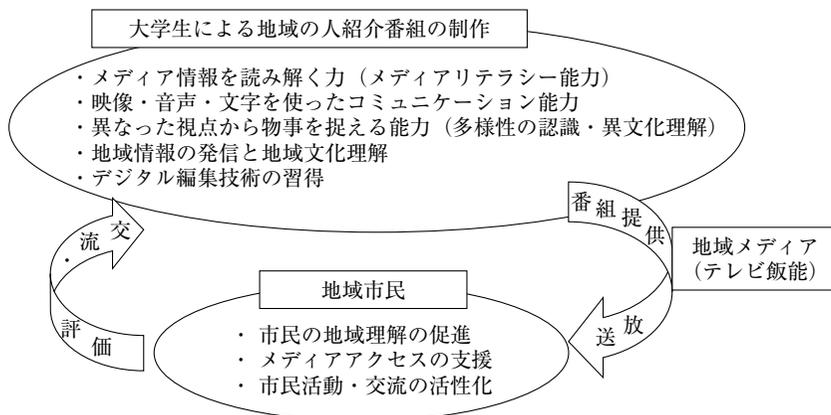
する番組『み～つけた』の制作に取り組むことにした。学内の学生だけではなく広く一般市民を対象とすることによって、多様な視聴者を前提にした作品作りが行われるようになった。作品は5分と短いものだが、春学期にはゼミ生10名が3本の番組を制作した。本年度のゼミ受講者は、全員がデジタル映像編集を経験したことのない初心者ではあったが、地元市民3名の方にご協力いただいて何度かインタビューにお邪魔しながら、夏休み返上で編集に取り組んで番組を完成させた。春学期に制作した番組は、10月にはケーブルテレビの担当者を交えた上映会を行い、地名の読み方などナレーションの修正を加えて11月下旬から3週間にわたり放送された。また秋学期には、ゼミ生10名がそれぞれ1本の番組を制作中である。

地域の放送メディアに持ち込むことを前提に映像作品を制作することでまず大きく変わったのは、学生たち自身に地域住民の視点が生まれたことである。カメラを通して見る人に訴える映像作品を作ることは、作る者を見る人の視点に立たせることにもなる。また今回は、映像作品を見た視聴者からのフィードバックも授業計画に組み込んでいる。視聴者からのフィードバックは、作り手が考えてもみなかった多種多様な反応を作り手に伝える貴重な機会ともなる。

メディア・リテラシー教育では、これまでの研

究で、実践を通して学ぶことが最も効果的であることが指摘されている。映像メディアを利用することによって、学生はメディアの特性を学んでメディア・リテラシー能力を高めるだけではなく、映像・音声・文字を使ったコミュニケーション能力を磨くと同時に、異なった視点から物事を捉えることの重要性を認識していく。番組作りの制作過程では、学生は地域の人との交流を通じて自らの地域文化理解を深めながら、同時に地域情報の発信をすることによって地域市民としての自覚も持つようになっていく。一方、学生が制作した市民を紹介する番組は、市民の地域理解を促し、将来的な市民のメディアアクセスを支援し、ひいては市民活動や交流の活性化につなげていくことができる。学生が制作した番組を地域のケーブルテレビに提供して放送することは、大学という閉じられた場での教育ではなく、地域社会を組み込んだ教育実践が可能となるとともに、地域の情報を地域で循環させることにも役立つ。こうした教育実践の基本的な考え方を図に示したのが、下記の「多様性を目指すメディア教育実践の概念図」である。

地域メディアとの連携によって、学生が市民の視点に気づくようになり、またこうした経験を重ねることによって、映像を作る方も見る方も、相互が多様性を認識していくことになる。学生が市



多様性を目指すメディア教育実践の概念図

民としての視点をもつきっかけとなる映像制作は、地域に発信して地域住民との対話のきっかけをつくると同時に、社会が多様な市民で構成されていることを認識するまたとない機会でもある。

現代のような映像化時代には、誰もが多様な視点があることを認識しながら積極的に発信することによって、作り手の視点だけではなく見る側の多様な視点をも学んでいく必要がある。津田（1998）は、市民がメディアにアクセスするパブリック・アクセスの活動の重要性を説いている。すでに熊本では、岸本（2002）氏を中心とする市民たちが住民プロデューサーとして地域情報の発信活動を行っている。こうした動きは、今日本各地で始まりつつある。映像メディアを利用した本教育実践は、映像の専門家を養成することを目的としてはいない。メディアの特徴を実践から学び、コミュニケーション能力を磨き、地域との交流を通して多様性を自己の中に意識化していくことにある。

## おわりに

現在は映像の時代といわれる。さまざまな情報が映像化される流れを、私たちは止めることは出来ない。映像化された情報は、各家庭の茶の間にのべつ幕なしに送り続けられる。そして映像は、現実を固定化し、ステレオタイプ化していく。偏見や差別は、ステレオタイプ化したイメージから生まれることも多い。筆者はこれまで国際理解・異文化理解といった活動や実践にかかわってきたが、こうした実践は実際には、メディアが作り上げた擬似環境によるイメージを払拭することに多大な時間を浪費することが多かったように思う。こうした状況を改善するには、実写の映像も一側面を伝えているに過ぎないことを多くの人が学ぶ機会を持つ必要がある。つまり、メディアによる映像が私たちの擬似環境を形成していることを意識化すると同時に、映像メディアを活用した実践を通して多様な他者の視点に気づかせる教育活動を積極的に行っていく必要がある。

現在の映像化した情報社会に住む私たちの多くは、ともすれば映像メディアから受けた情報を現実として受け止めた反応をしがちだ。米同時テロの報道後には、世界各地でイスラム系市民への嫌がらせがあったと聞くと、ワールドサッカー前には、日本に来るヨーロッパ人にはフリーガンが多いといった報道も目についた。ワールドサッカー開催時には、各テレビ局の最初のニュースはサッカー報道ばかりだったし、視聴率60%<sup>3)</sup>と報じられた日本—ブラジル戦では、FIFA公認の日本のユニフォームに身を包んだファンで埋め尽くされた競技場をバックに、アナウンサーやレポーターがナショナリスティックな叫び声をあげていたのは記憶に新しい。映像メディアは、私たちが知らず知らずのうちに一つの流れに巻き込もうとする。こうした時代だからこそ、多様性を保障する社会に向けて教育が担う役割は大きい。

## 注

- 1) 視聴率グループ、2003年「テレビ・ラジオ視聴の現況—平成14年11月全国個人視聴率調査から—」『放送研究と調査』NHK放送文化研究所、2003年3月号、p 38
- 2) 電通総研編『情報メディア白書2003』ダイヤモンド社、p 159
- 3) 関千枝子、2002「テレビの泣きどころ—国民的熱狂生むテレビが後押しするのは何か」『放送レポート』メディア総合研究所、2002年9月、p 40

## 引用文献

- 市川克巳、1997、「メディアリテラシーの歴史的系譜」メディアリテラシー研究会『メディアリテラシー』NIPPORO文庫、日本放送労働組合、p 24-39
- 宇波彰、1996、『映像化する現代』ジャストシステム、p 12、p 68
- 音好宏、1998、「情報化とメディアリテラシー」

- 小関健・音好宏編『グローバルメディア革命』リベルタ出版, p 220
- W = J・オング, 桜井直文・林正寛・糟屋啓介訳, 1991, 『声の文化と文字の文化』藤原書店, p 56-57
- 岸本晃, 2002 「IT時代の『紫式部』と『國創り』—行動する熊本の住民ディレクター—」津田正夫・平塚千尋編『パブリック・アクセスを学ぶ人のために』世界思想社, p 245-267
- 佐藤二雄, 1994, 『テレビ・メディアと日本人』すずさわ書店, p 95-97
- 佐藤郡衛, 1996, 「海外・帰国子女教育と異文化間教育」異文化間教育学会『異文化間教育』10, アカデミア出版会, p 34
- 塚本美恵子, 1997 「『映画の吹き替え授業』と『映画で教える異文化理解』映画英語教育学会『映画英語教育研究』第3号, p 81-86
- 津田正夫・平塚千尋, 1998, 『パブリック・アクセス—市民が作るメディア』リベルタ出版
- 橋元良明, 2001, 「変容する現代のコミュニケーション」教育と医学の会『教育と医学』2001年7月号, 慶應義塾大学出版会, p 5
- マクルーハン, マーシャル著, 栗原裕他訳, 1987 『メディア論』みずず書房, p 302
- 箕浦康子, 1998, 「異文化間教育の実践的展開—理論化にむけて」異文化間教育学会『異文化間教育』12, アカデミア出版会, p 11
- レン・マスターマン: [www.mlpoj.org/masterman.html](http://www.mlpoj.org/masterman.html)
- 山岸みどり, 1997, 「異文化間リテラシーと異文化間能力」異文化間教育学会『異文化間教育』11, アカデミア出版会, p 50
- 郵政省, 2000, 「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」報告書概要, メディア総合研究所編『メディア関連資料—22』メディア総合研究所

### The Role of Education for the Visual Age

#### —A Media Educational Practice in Order to Foster Diversity—

by TSUKAMO Mieko

Nowadays more and more visual images are used to send and receive messages, but most of people have not been educated in how to read visual messages. The purpose of Media Literacy activities in Japan is not clear now, but the author thinks the ultimate aim of Media Literacy education should be implemented in order to create a society filled with diversity, to guarantee diverse ways of thinking, and to help people understand others' feeling. In this paper, the author tries to examine the nature of visual images by providing some examples of photo-taking techniques, reviewing her practices with visual media, and then introducing a new project in collaboration with a local cable TV.