

## 第5章 メディア・リテラシー教育の重要性

笹井 宏益\*

### 1. ITの進展状況と国家戦略

地球規模での情報通信技術の飛躍的發展に伴い、情報通信環境は、広範かつ急速に変貌を遂げている。特に、パソコンと携帯電話は、職業生活のみならず、生活全般にわたって深く浸透し、大きな影響を及ぼすようになっている。

例えば、我が国のインターネット利用者数は、ここ数年で急速に増加している。平成13年度の「通信利用動向調査」（総務省）によれば、同年末における我が国のインターネット利用者数は、5,593万人（対前年比18.8%増）と推計されている。この増加は、1年間で885万人利用者が増加したことを示しており、それを人口レベルの利用率でみると、44.0%利用者人口が増えたことになる。平成17年には、インターネット利用者数は8,720万人に達するものと推計されている<sup>(1)</sup>。

また、平成13年度末における携帯電話の加入契約数は、6,912万契約（対前年度比13.4%増）となっており、年ごとの増加率は鈍化しつつあるものの、着実に普及している<sup>(2)</sup>。

さらに、我が国における主な放送サービスである、地上系放送、衛星系放送及びケーブルテレビの3つをみると、いずれも拡充の一途をたどっている。特に、衛星系放送については、平成12年にBSデジタル放送、平成14年CS110度衛星によるデジタル放送が開始され、放送サービスの多様化とともに多チャンネル化が進展している。併せて、ケーブルを使ったコミュニティ放送局が多く地域に設置されてきており、多彩な内容の放送が展開されている。本年（平成15年）は、昭和28年に地上テレビジョン放送が開始されてからちょうど50年目の年にあたり、この間、我が国の放送サービスは、技術革新に支えられて著しい成長をとげ、現在では国民生活に不可欠なものになっている。

こうした状況は、今後もますます進展し、我が国のみならず世界的規模で、社会経済構造全体の変容を促すものと予想され、そのような事態に適切に対処するため、高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する政策を国家戦略として推進することが求められるようになっている。このような潮流の中で、平成13年1月より「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法（IT基本法）」が施行され、政府にIT戦略本部が設置された。同本部では、我が国が5年以内に世界最先端のIT国家となることを目指した国家戦略である「e-Japan戦略」を制定、併せて同年3月には、それを具体化した「e-Japan重点計画」を制定した。これらの中で、平成14年3月には、平成17年度までに我が国がIT人的資源大国となることを目指し、

- ① 将来を担う子どもたちのIT活用能力を高めるための「学校教育の情報化等」
- ② すべての国民が日常生活の中で自然にITを使いこなすための「IT学習機会の提供」
- ③ 各分野のIT専門家育成のための「専門的な知識又は技術を有する創造的な人材の育成」

\* 国立教育政策研究所生涯学習政策研究部

を柱とした「IT人づくり計画」を策定した。

## 2. 初等中等教育とメディア・リテラシー

### (1) 情報教育の推進

すでに述べたように、国をあげて高度情報通信ネットワーク社会の形成に関する諸施策が講じられる中で、様々な教育の場でIT活用能力をはじめとするメディア・リテラシーを育成することは、極めて重要かつ緊急の課題になっている。とりわけ学校教育においてメディア・リテラシーの育成に取り組むことは、その中核をなすものである。

こうしたことから、学校教育においては、平成14年度から実施されている学習指導要領の下で、情報リテラシーの育成を図ることを趣旨として、次のような取り組みが行われている。

ア) 小・中・高等学校を通じて、各教科や総合的な学習の時間においてコンピュータやインターネットを積極的に活用する

イ) 中学校の技術・家庭科で「情報とコンピュータ」を新設する

ウ) 高等学校に平成15年度より「情報」を普通教科として新設する

ここで、情報教育の目標として掲げている「情報活用能力」(情報リテラシー)については、文部科学省は、「情報及び情報手段を主体的に選択し活用していくための個人の基礎的な資質」と定義して、表5-1に示すとおり3つの能力に整理している<sup>(3)</sup>。

表5-1 情報教育の目標としての「情報活用能力」

①「情報活用の実践力」	課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含めて、必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し、受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力
②「情報の科学的な理解」	情報活用の基礎となる情報手段の特性の理解と、情報を適切に扱ったり、自らの情報活用を評価・改善するための基礎的な理論や方法の理解
③「情報社会に参画する態度」	社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し、情報モラルの必要性や情報に対する責任について考え、望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度

出典) 文部科学省「情報化の進展に対応した初等中等教育における情報教育の推進等に関する調査研究協力者会議」第一次報告(平成9年)より

このように学校教育においては、平成14年度より本格的に情報教育が始まっており、これと対応する形で、情報通信環境の整備も進められている。例えば、公立の初等中等教育施設(特殊教育諸学校を含む)におけるコンピュータの設置状況は、平成13年3月現在で99.3%と100%近い水準にある<sup>(4)</sup>。

### (2) 児童生徒とメディアとの結びつき

先に述べたように、学校教育において情報リテラシー教育が進められる中、児童生徒は、日々の生活の中でどのようにメディアに接しているのだろうか。この点について、「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月国立教育研究所)では、いくつかの興味深いデータが示されている。

表5-2は、「メディアとの接触経験がどのような形で役立ったか」について、肯定的な回答が多い順からメディアの順位をつけたものである。例えば、小学生のケースをみると、メディ

アとの接触で「元気が出た事があるか」との問に対して、肯定的な回答が最も多かったのが「テレビ」、次いで「本」、「TVゲーム」ということになり、否定的な回答が最も多かったのが「新聞」ということになっている<sup>(5)</sup>。

表5-2 メディアとの接触経験から得られる成果のランキング

〔小学生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット	TVゲーム
元気が出た事	1	2	6	4	5	3
勉強に役立てた事	2	1	3	5	4	6
遊びに役立てた事	1	2	6	4	5	3

〔中学生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット	TVゲーム
元気が出た事	1	2	5	3	6	4
勉強に役立てた事	2	1	3	4	5	6
遊びに役立てた事	1	2	6	3	5	4

〔高校生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット	TVゲーム
元気が出た事	1	2	5	3	6	4
勉強に役立てた事	2	1	3	4	5	6
遊びに役立てた事	1	3	6	2	5	4

注) 上記3つの表は、「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月国立教育研究所)に掲げられているデータをもとにして、筆者が作成。

上記の表をみてわかるように、「元気が出た事がある」メディアとしては、小学生、中学生、高校生いずれも「テレビ」をトップに挙げており、「本」はその次である。「遊びに役立った事」のあるメディアも、「テレビ」がトップである。面白いのは、「勉強に役立った事」のあるメディアとしても、「テレビ」は「本」に次いで2位であり、テレビは、いわば勉強にも遊びにも役立つ、児童生徒にとってなくてはならないメディアであることが浮き彫りになっている。

また、「新聞」については、「テレビ」や「本」ほどではないが、勉強に役立つメディアとして挙げられている。ただし、遊びにはあまり役立たないものであることが、これらの表からうかがえる。

他方、インターネットは、勉強でも遊びでも順位は低く、児童生徒の生活においてまだまだ定着していないことがうかがわれる。こうした傾向は、パソコンの普及率や使用頻度ともかわる問題ではあるが、今の段階では、インターネットが、そのもつポテンシャル(情報量の多さやアクセスの容易さ)と比べて、「メディア」として十分機能していないことを示している。今後、「情報へのアクセス」という点からみて学習が望まれるリテラシーはコンピュータ・リテラシーであり、学校教育を通じて、コンピュータのもつ価値(機能)を完全に引き出すことが大きな課題になっていることがわかる。

### (3) マルチメディアの出現とメディア・リテラシー

言うまでもなく、人と人とのコミュニケーションを支えるメディアは絶えずその姿を変えて

おり、社会の変化や技術革新に応じて、次々と新しいメディアが登場してきている。とりわけ、マルチメディアの出現は、メディア・リテラシーの育成にとって、大きなインパクトを与えるものであり、その教育における役割や機能をきちんと把握しておく必要がある。マルチメディアの大きな特徴は、これまで文字中心であった学校教育の現場に、静止画や動画、音声などを導入し、児童生徒の表現手段を多様化することであるとともに、デジタル技術の採用により、双方向のコミュニケーションを可能にする点である<sup>6)</sup>。この2つの特徴は、児童生徒に能動的なコミュニケーション・スタイルを身に付けさせることを可能にする。

すなわち、先に述べたように、児童生徒が最も頻繁に接触し、信頼しているメディアはテレビであるが、テレビは、基本的に受動的なメディアであり、多くの場合、視聴者の能動的な行為を必要としないで情報を入手できるので、児童生徒のテレビ対応は、どうしても受動的になりがちである。後述するように、テレビからの情報は、取材から発信までの過程に「編集作業」を伴うものであり、「クリティカルに解説する」ことが求められる。この「テレビに対するクリティカルな態度」こそメディア・リテラシーの基本的な要素であり、こうした能力は、児童生徒が、テレビをはじめとする様々なメディアにクリティカルに接し、それらの活用を能動的に進める中で、育成されるものと考えられる。

このような文脈で考えると、マルチメディアの出現は、「児童生徒のメディアに対する受動性」を打破する格好の契機となるものであり、今後、学校においては、マルチメディアを単なる情報収集のツールとだけ見ないで、メディア情報のクリティカルな解釈を身に付けさせる、メディアを自己の興味関心に沿って能動的に使いこなす、という観点を重視して活用を進めることが望まれる。

#### (4) 新聞の活用によるメディア・リテラシー育成

新聞については、児童生徒にとって「遊びのツールとしてよりも勉強には役立つツール」であることが表5-2に示された結果から読み取れるが、表5-3からもわかるように、教師にとっても授業での利用経験が比較的多いメディアである。

現在、全国各地で、新聞を学習活動に活かすという趣旨で、「NIE（教育に新聞を）」にかかる活動が取り組まれている<sup>7)</sup>。NIE活動は、1930年代にアメリカ合衆国で始まった運動で、組織的にはNIC（Newspaper in Classroom＝教室に新聞を）が始まりとされている。日本では、諸外国での事例を参考に、1988年日本新聞協会にNIE委員会が設立され、新聞界あげて取り組むこととなり現在に至っている<sup>8)</sup>。

NIEは、例えば、新聞の社説やコラムを現代国語のテキストとして活用したり、政治や経

表5-3 各メディアの授業での利用状況にかかるランキング（教師調査の結果）

1	新聞を教材として利用する	8	新聞を分析・評価の対象とする
2	TVを教材として利用する	9	インターネットを調べ学習として利用する
3	新聞を調べ学習として利用する	10	インターネットのアクセス方法を学ばせる
4	パソコンを調べ学習として利用する	11	TVを分析・評価の対象とする
5	新聞の制作をさせる	12	インターネットを分析・評価の対象とする
6	パソコンの操作方法を習得させる	13	ホームページの制作をさせる
7	インターネットを教材として利用する	14	TV番組の制作をさせる

注)「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月国立教育研究所)に掲げられているデータをもとにして、筆者が作成。

済の記事を社会科学習の討論のテーマにしたり、あるいは文化やスポーツの情報を自らの学習実践に活かしたりすることなどにより、大きな教育的効果を導き出すことができるものである。このような効果に加えて、取材、記事作成、編集、発行という一連の「新聞づくり」を見童生徒に体験させることで、情報の収集の仕方、情報の取捨選択の方法、事実や主張の自己表現の方法、編集の進め方、他者との利害の調整の仕方など、メディア・リテラシーの育成にとって不可欠なことがらを自然のうちに学ばせることができるものである。その意義や効果を考えると、今後のさらなる展開が期待される。

### (5) テレビ・リテラシー育成への取り組み

表5-4は、メディアから得られる情報の信頼性について、表5-2と同じような方法で、順位をつけたものである<sup>9)</sup>。例えば、中学生の場合、「本当のことと違う」と感じた経験が最もあるメディアは「テレビ」であり、そうした経験が最も少ないメディアは「インターネット」である。

表5-4をみてわかるように、「本当のことと違う」「考え方が偏っている」「人の気持ちを傷つけている」というような、情報の信頼性を失わせるような経験は、圧倒的に「テレビ」が多い。

このような動向に関連して、小学校5年生と中学校2年生の保護者を対象にした「家庭でのメディア利用調査」(平成12年、国立教育政策研究所)においては、テレビ番組の受け止め方について調査した結果が掲載されている。それによれば、「ドラマでの暴力場面」や「バラエティーでのからかい等の場面」については、回答者した保護者の8割以上が、「少なくともすべき」あるいは「やめるべき」と考えていることが示されている<sup>10)</sup>。ほとんどの人は、テレビ番組の一部には改善すべき問題があるという受け止め方をしているのである。先に述べたように、テ

表5-4 メディアの信頼性のランキング

〔小学生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット
本当のことと違う	2	1	4	3	5
考え方が偏っている	1	2	4	3	5
人の気持ちを傷つけている	1	3	2	4	5

〔中学生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット
本当のことと違う	1	2	4	3	5
考え方が偏っている	1	2	4	3	5
人の気持ちを傷つけている	1	4	2	3	5

〔高校生〕

	テレビ	本	新聞	雑誌	インターネット
本当のことと違う	1	3	4	2	5
考え方が偏っている	1	3	4	2	5
人の気持ちを傷つけている	1	4	3	2	5

注) 上記3つの表は、「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月国立教育研究所)に掲げられているデータをもとにして、筆者が作成。

レビは、児童生徒の普段の生活に深くかかわっている。こうした事実の上に、テレビからの情報には信頼できないものがあったり、テレビ番組の一部に不適切な場面があったりすることを考えると、学校教育においても、テレビからの情報の適切な取り扱い方を、小学校段階からきちんと教えることが必要である。テレビは我々の生活に絶大な影響を及ぼしているメディアであるがゆえに、学校でのテレビ・リテラシー教育は、重要な意義をもつものである。

これに関連して、テレビ・リテラシーの育成に関して、興味深い取り組みをしている学校がある。福井県坂井郡丸岡小学校では、全校一斉の「メディアタイム」の時間を毎月一回特別に設け、「映像リテラシー」の育成を目的とした活動を行っている。同校では、映像リテラシーの内容を表5-5のように定めて、それを身につけさせるための年間スケジュールを作成している<sup>10)</sup>。

表 5-5 映像リテラシーの内容

映像視聴能力	映像制作能力	映像活用能力
①内容を理解しとらえる力 ②状況や心情に反応し感じ取る力 ③情報を把握し表現する力	④現状をつかみ問題を見つける力 ⑤情報を構成し組み立てる力 ⑥自分の考えを効果的に伝達する力	⑦自分に必要な情報を選択する力 ⑧目的に合わせて情報を利用し、生活に役立てる力 ⑨情報を批判的に眺め真実を見抜く力

同校の「メディアタイム」の年間のスケジュールをみると、1年生では、例えば、特定のテレビ番組を「段落分け」することにより番組の構造を把握することを目的とする授業があったり、4コマのイラストを並べ替えてストーリーをつくる授業があったりして、テレビ番組の構造や機能を主体的に理解させることに焦点をおいている。また、2、3年生の授業では、1年生のときの内容をさらに発展させて、ホームビデオを駆使して児童に5分間の番組を作成させるなど、情報の発信にかかる内容を含む授業も導入している<sup>10)</sup>。これまでのところ、メディアタイムは「ゆとりの時間」を利用して行われているが、各教科との関連も十分考慮して、学校教育全体として取り組む方向で拡充が図られる予定になっている。丸岡小学校の取り組みは、映像リテラシーを総合的に身に付けさせるための先駆的な取り組みであるといえよう。

## (6) インターネット教育の重要性

その一方で、表5-4においては「インターネット」は、いずれも最下位である。これは、おそらくインターネットの場合には、十分な「アクセス」がなされていないために、児童生徒にとって情報の信頼性を失わせるような経験が生じていないことが、その背景にあるものと推察される。しかしながら、今後の動向を考えると、多くのメディアの中でも、これから我々の生活に最も多大な影響を与えるのは、インターネットである。次表は、これまでのインターネットの利用状況の分析から、それが個人のライフスタイルにどのような影響を与えているかを示したものである。

これによれば、「新しい友人を作ること」「友人との会話の頻度・時間」「趣味等に対する支出」「外食・イベント等で外出すること」といった項目で、インターネットの活用が「増加」を生み出したことが示されている。インターネットは、ややもすると、自宅に閉じこもってパソコンをいじるというようなマイナスイメージがあるが、実際は、これまでよりも行動的（活動的）になったとする人が増えている。このデータは、インターネットは、単なる情報の獲得

表 5-6 インターネット活用がライフスタイルに与える影響

(単位：%)

社会活動の変化	新しい友人をつくること	28.7
	友人との会話の頻度・時間	12.3
	地域コミュニティ活動に参加すること	4.7
	家族との会話の頻度・時間	1.6
消費行動の変化	趣味等に対する支出	36.2
	外食・イベント等で外出すること	15.4
	旅行をすること	9.6
	買い物に出ること	▲ 8.6
	店頭でチケットを購入すること	▲ 22.0
メディア行動の変化	新聞を読むこと	▲ 11.1
	雑誌を見ること	▲ 20.1
	手紙を出すこと	▲ 29.3
	TV を見ること	▲ 30.3
	電話をかけること	▲ 34.5
睡眠時間の変化	睡眠時間	▲ 52.6

注) 表の数字は、2年前の調査と比較して、「増加した」と回答した利用者の割合(%)から「減少した」と回答した利用者の割合(%)を差し引いたもの  
出典) 総務省「ITと国民生活に関する調査分析」(平成14年)より

手段にとどまらず、自らの生活の質や活動内容を充実させることにもつながり得るもので、その影響は社会生活全般にまで及び得る、ということを示すものである。

また、インターネットの活用によって、「新聞を読むこと」「雑誌を見ること」「手紙を出すこと」「TV を見ること」「電話をかけること」といった、従来型のメディア行動が代替され得ることが示されている。その意味で、インターネットは、他のメディアの機能を代替し、今後のメディアの主役(メディア行動の主流)になる可能性を有しているのである。

このように、インターネットは、大きな潜在的可能性を有しており、子どもの頃から、その活用方法等を身に付けさせることは、今後の学校教育において極めて重要な課題である。このことに関連して、ウェブ上のコンテンツに使用されている言語の割合を見ると、英語が68.4%に対し英語以外の言語が31.6%と、英語の割合が圧倒的に高くなっている<sup>10)</sup>。こうしたことからわかるように、メディア・リテラシーをより豊かにするためには、高度な英語力を身に付けることが大切であり、学校教育におけるメディア・リテラシー育成は、こうしたこともきちんと視野に入れておくことが求められる。

### 3. 高等教育とメディア・リテラシー

#### (1) メディアの活用状況

現在、高等教育機関に在籍している多くの学生たちは、インターネットや電子メールに親しんでいる。また、学内の事務・教務に関する情報も、少なからぬ部分が電子化されてきている。それでは、大学の授業においてメディアはどのように活用されているのであろうか。

表 5-7 マルチメディアの利用頻度

(単位：%)

	よく行われている	ある程度行われている	あまり行われていない	ほとんど行われていない
録画ビデオの授業への利用	34.4	52.7	10.7	2.2
図書資料のデータベース化	40.7	33.8	11.6	13.8
オーディオ・カセット教材の利用	30.2	43.8	18.2	7.8
電子メールや電子掲示板による事務連絡	29.6	29.7	15.2	25.5
パソコンによるプレゼンテーション	18.4	44.9	24.2	12.5
インターネットによる教材の提供	11.4	42.2	29.8	16.7
電子メールによる課題の抽出	13.2	36.2	25.1	25.4
電子掲示板や電子メールによる授業への質問や学生間の討議	10.9	33.4	26.9	28.7
ビデオカメラやデジタルカメラの授業での利用	9.5	41.3	33.3	15.9
CD-ROM 教材の利用	6.3	38.3	37.7	17.6
マルチメディア教材の作成	3.9	31.3	37.8	27.7

出典) メディア教育開発センター「高等教育におけるマルチメディア利用実態調査 (1999年度)」より

表 5-8 インターネットの教育への利用の将来計画

(単位：%)

	積極的に利用したい	ある程度は利用したい	利用の必要がない
授業の提供	35.3	52.1	12.7
学生がインターネットによって収集した情報による授業	37.8	52.8	9.5
電子メールによる学生からのレポート提出	53.4	41.3	5.3
電子メールや電子掲示板による事務連絡	66.8	29.7	3.5
ホームページを利用した学生の情報交換	39.9	49.8	10.3
電子掲示板や電子メールによる授業への質問や学生間の討議	51.2	43.8	5.0

出典) メディア教育開発センター「高等教育におけるマルチメディア利用実態調査 (1999年度)」より

1999年にメディア教育開発センターが行った調査によれば、現在、授業で利用されているマルチメディアは、表5-7に掲げるとおり、録画ビデオやオーディオ・カセットが中心で、電子メールが授業に利用されているケースは、全体の半分にも満たない。その反面、授業以外の事務連絡に電子メールが利用されている割合は5割を超えており、コミュニケーション・ツールとしての電子メールは、不可欠のものになりつつある<sup>14)</sup>。

インターネットについては、利用頻度が他のメディアと比べて低く、授業で十分活用されているとは言い難い結果になっている。同じ調査の別のデータによれば、インターネットは、「学部生対象の専門教育」の授業で2割近く利用されているものの、他の領域（共通教養教育、語学教育、補習教育など）では、1割前後あるいは1割にも満たないことが示されている<sup>15)</sup>。

他方、表5-8に掲げたように、インターネットの将来的な利用をみると、「電子メールや電子掲示板による事務連絡」や「図書資料のオンラインカタログ」が高い割合を占めており、コ



コミュニケーション・ツールとしての電子メールの機能が強調されているものの、「電子メールによる学生からのレポートなどの提出」「電子メールや電子掲示板による授業への質問や学生間の討議」といった項目も、50%を超えている<sup>10)</sup>。

これに関して、マルチメディアの利用目的を調べた別のデータによれば、重視している利用目的として、「教育の効果を上げるため」及び「学生の動機づけを高めるため」が高い割合を示しており、授業へのマルチメディアの導入に対する関心が高くなっている<sup>10)</sup>。

以上の結果からすれば、将来的には、インターネットが高等教育を支える重要な役割をもつようになることは十分に予想される。そのためにも、電子メールやインターネットの活用を中心とするコンピュータ・リテラシーの育成は不可欠といえる。

## (2) 高等教育とメディア情報の読み解き

その一方で、「情報の読み解き」能力に焦点を当てた教育については、これまでのところ、一般的にはなっていないとはいえない。しかしながら、一部の大学においては、そこに焦点を当てた教育が展開されている。

例えば、立命館大学においては、1994年から産業社会学部の専門科目として「メディア・リテラシー論」が開講されており、また、それに対応する形で、1996年より「メディア・リテラシー研究会」(当初は、「インターネットとメディア・リテラシー研究会」)が学内に発足し、メディア・リテラシーの理論研究、研究と実践の情報収集及び発信、国内外のメディア・リテラシー関連研究機関等との連携、などが実践されている。同大学の「メディア・リテラシー論」のねらいとするところは、「高度に発達したメディア社会にあって、私たちの生き方を主体的なものにするうえで不可欠なメディア・リテラシー(メディアを社会的文脈でクリティカルに読み解き、メディアにアクセスし、多様な形態でコミュニケーションを創り出す力とその取組み)について、理論と実践的研究の両面から学ぶ。とくに、本科目では、メディアのなかのテレビを中心にとりあげ、映像言語の特性、メディアが記号化し提示する価値観やイデオロギー、そのような内容をつくり出す産業や制度としてのメディア、オーディアンスなどの〈基本的概念〉を社会的文脈で読み解く方法を、自らの経験として理解することに力点をおく」とされている<sup>10)</sup>。こうした取り組みは、メディア・リテラシーの重要で柱である「メディア情報のクリティカルな解釈」を身に付けさせる上で極めて重要な教育実践であり、他の高等教育機関への普及が期待される。

## 4. メディア・リテラシー教育の今後

表5-9は、企業が求めるIT活用能力について、3年前と現在とを比較したものである。これによれば、「IT機器操作・設定能力」が23.9%から4.8%と大幅に減っており、反対に、「IT活用による業務改革の企画」と「ITを活用した新規ビジネスの企画」が、それぞれ16.1%から47.7%、6.6%から18.2%と増加している。

すなわち、企業においては、単なるIT機器の操作だけではなく、それらに習熟しつつ、自らのアイデアや意見を、ITを使って提案できる人材が求められているのである。こうしてみると、もはやITは、「思考のツール」として活用が期待されていることがわかる。「情報の伝達ツール」から「思考のツール」へとメディアは進化をとげていく。そうした点からみても、今後、ますますメディア・リテラシー教育の重要性が増していくのは確実である。メディア・リテラシーの育成は、一朝一夕にはできない。それゆえにこそ、学校教育における取り組

みが大きな意味をもつのである。

表 5-9 企業が求める IT 活用能力の変化

(単位：%)

	3年前	現在
IT を活用した新規ビジネスの企画	6.6	18.2
IT 活用による業務改革の企画	16.1	47.7
IT 活用の実行計画の策定	7.8	7.0
IT 活用のプロジェクト推進	5.5	7.3
IT 機器操作・設定能力	23.9	4.8
情報システムのソフトウェア開発	11.0	2.9
情報システム運営・管理	17.9	7.8
IT 専門知識	11.3	4.3

出典)「IT と国民生活に関する調査分析」(平成14年, 総務省)より

<注>

- (1) 総務省の調査および推計値による。平成14年度「情報通信白書」から引用。
- (2) 総務省の調査による。平成14年度「情報通信白書」から引用。
- (3) 筆者自身としては、メディア・リテラシーの一般的定義を「情報にアクセスし、入手した情報を適切に解釈し、自ら情報を発信できる能力」というように考えているが、これと学習指導要領上の「情報リテラシー」の概念と比べると、後者のほうが、情報モラルの問題なども視野に入れており、やや幅広い概念になっている。いずれにしても、現行の学習指導要領は、一般的定義としての「メディア・リテラシーの育成」も、情報教育の目的に含めて考えていることは間違いない。
- (4) 文部科学省「学校における情報教育の実態等に関する調査結果」(平成13年度)より
- (5) 「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月, 国立教育研究所)においては、メディアとの接触経験が役立ったか否かについて、「よくある」「ときどきある」「あまりない」「まったくない」の四件法で尋ねている。本文の順位は、このうち「よくある」「ときどきある」の割合の合計を比較してつけたものである。
- (6) 市川克美著「これが“21世紀の学力だ”！」(明治図書, 1999年), 20-22頁。
- (7) 「NIE」とは英語の Newspaper in Education の略で、「教育に新聞を」の意味である。朝日新聞の HP (<http://www.asahi.com/edu/nie/#aboutnie>) によれば、「授業で新聞を『生きた教材』として使う運動」と説明されている。
- (8) 秋田新聞の HP ([http://www.edu.city.akita.akita.jp/~skr-c/kenkyu/sakura12/31\\_nie.html](http://www.edu.city.akita.akita.jp/~skr-c/kenkyu/sakura12/31_nie.html)) によれば、NIE の起源として、1955年にアイオワ州で「中学生の文字との接触調査」を実施したところ、5500人の生徒の4割が教室の外で文字をまったく読まないとの回答が得られ、これに驚いた地元紙『デモイン・レジスター』が、米国教育協会の協力を得てこの運動を始めた、とされている。なお、NIE についての詳細は、財団法人日本新聞教育文化財団の HP (<http://www.pressnet.or.jp/nie/nie.htm>) を参照のこと。
- (9) 「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月, 国立教育研究所)においては、メディアからの情報が信頼できるものであるか否かについて、信頼を疑わせるような経験が「よくある」「ときどきある」「あまりない」「まったくない」の四件法で尋ねている。本文の順位は、このうち「よくある」「ときどきある」の割合の合計を比較してつけたものである。
- (10) 「生涯学習社会におけるメディア・リテラシーに関する総合的研究 学校教育・中間報告書」(平成12年3月, 国立教育研究所) 90頁。
- (11) 村野井均ほか編「学校と地域で育てるメディア・リテラシー」(ナカニシヤ出版, 1999年) 87-92頁。
- (12) 前掲書 90-92頁。
- (13) 平成14年度「情報通信白書」81頁。
- (14) メディア教育開発センター「高等教育におけるマルチメディア利用実態調査(1999年度)」6頁。

- (15) 前掲書 21頁。
- (16) 前掲書 61頁。
- (17) 前掲書 33頁。
- (18) 本文中の「メディア・リテラシー論のねらい」については、同大学の2000年度のシラバスから引用した。詳細は立命館大学産業社会学部のシラバスのHP ([http://www.ritsumeai.ac.jp/cgi-bin/syllabus/ss\\_list.cgi](http://www.ritsumeai.ac.jp/cgi-bin/syllabus/ss_list.cgi)) を参照のこと。