

基調講演

北海道青少年育成大会

■演題 メディアと青少年

— 悪影響とその対応策 —

■講師
国際基督教大学・教養学部教授 佐々木 輝美 氏



— 講師のプロフィール —

〈略歴〉

米国、シラキュース大学でスピーチ・コミュニケーションの修士号、国際基督教大学で教育学の博士号を取得。文部科学省「青少年を取り巻く有害環境対策に関する調査研究」協力者、警察庁「青少年問題調査研究会」学識経験者委員、経済産業省「青少年の健全な育成のためのコンテンツ流通研究会」座長などを歴任。日本教育メディア学会理事。

専門は、教育コミュニケーション論。主に、コミュニケーション効果の問題や、メディアが子どもに与える影響の問題などについて研究を行う。

〈著書等〉

著書に『メディアと暴力』(勁草書房)、『現代のエスプリ別冊：心の安全空間』(至文堂)の「メディアと学校」を執筆、論文に「テレビ暴力番組の類型化に関する実証的研究」、「青少年育成とメディア・リテラシー教育」など。

はじめに

皆さんこんにちは。国際基督教大学の佐々木輝美と申します。先程、皆さんご覧になられた少年の主張ですか、私もそこから見させていただきまして、大人でもあんなに上手に話せないのではないかと思います。

実は、表現能力というあたりに青少年育成の鍵があると思っています。人と話せる子どもたちを育てていかなければいけないというふうに私は常々思っています。先程の発表を聞いていて「ああ、何かここに青少年育成のヒントがあるな」と思いました。

さて、これからの90分は長いので、できるだけ皆さんにもわかりやすく、今日は具体的な例を入れながらお話ししたいと思います。皆さんのお手元に、薄いブルーの資料があると思いますので、それをご覧になりながらお聞きください。

まず、「はじめに」と書いてありますけれども、先程のスピーチにもいろいろと、中学生の実体験が出てきましたね。やはり実

体験をしている子どもたちというのは強い
です。実体験が重要なんだということ
をちょっと最初お話ししたいと思います。

これは私の好きな本からの引用ですけれども、小泉英明さんという脳の研究所に
いる方の引用です。「脳は出会いで育つ」、ま
さに先程のスピーチの内容を聞いていても、
脳は出会いで育っているなと思いました。
兄弟、おじいちゃん、おばあちゃん、ある
いは知人との出会いで今日のスピーチは完
成したのだと、私は聞きながら思いました。
しかし、いい人やものに出会えればいいの
ですけれども、悪い人やものに出会ってし
まうと、やはりそういう良くない方向に行っ
てしまうということがそこに書いてありま
す。読んでみます。

「実体験が乏しい上にバーチャルな世界
にふれる時間が多くなると、実際の行動パ
ターンもバーチャルの内容に近づいてくる。
：（中略）：実体験が乏しければ意識下の
抑制も生じなくなる可能性があります」と
いうことで、この小泉先生は実体験が不足
してバーチャルな世界ばかりに浸っている

と、簡単に言うと、コントロールがきかな
くなってくる可能性があるというふうにおっ
しゃっています。

実体験が大事だということは、いろいろ
なところで証明されているのですけれども、
でもなぜ我われはそれを忘れてしまうので
しょうか。私の好きな言葉がありました、
皆さんもたぶんこの言葉をご存知の世代だ
と思います、「孟母三遷」というのがあり
ますね。孟子のお母さんが子どもの教育の
ために3回引っ越した、あれはまさに「体
験で子どもは育つ」ということを言ってい
るのだと思うのです。孟子のお母さんは、
まずどこにいたかというところ、お墓の近く
に住んでいたというお話ですね。お墓の近く
ばかりやっているということ、これはど
うしようとして孟子のお母さんが考えて、それ
では引越して市場に住んだわけですね。
そうすると今度は子どもが商売のまねばか
りしている。これはこれでいいと思うので
すけれども、たぶん孟子のお母さんは、自
分の子どもを違う方向に育てたいと思った

のかもしれないですね。そこで、学問所の
近くに住めばどうなるかというふうにご考
えて学問所の近くに住んだら、子どもが勉強
を始めたという、そういうお話です。やは
り人間というのは身の回りで体験したこと、
見たこと、聞いたことをどんどんまねをし
ていくのだと思うのです。

そういうふうにご考えるとどうですかね。
たとえば携帯電話の所有率は、たとえばあ
る調査では小学校5年生で19%、中学2年
生になると43%、こんなふうにして携帯は
子どもの身の回りに浸透しているというこ
とですね。しかも、たとえば中学2年生で、
真夜中にメールなどを打っている人がどの
くらいいるかというと、携帯を持っている
という人の約半数の、51%が深夜もメール
を打っているというところらしいです。朝か
ら晩まで携帯メールを打っていたら実体験
というのはどうなってしまうのでしょうか。
やはり実体験、これが1つのキーワードだ
と思います。子どもたちには是非、実体験
をさせたいと思います。そして、大人はど
うしたら実体験を増やすことができるか、

その工夫をいろいろと考える責任があると思います。

一・メディアとは

それでは資料の1番目の、メディアとはどういうことかについて、今日はいくつか専門用語みたいなものが出てきますけれども、それをわかりやすくお話ししていきます



と思います。「メディア」という言葉は最近よく使われるようになりましたね。これは英語なのですけれども、「媒介する」とかAとBの「つなぎ役」という意味です。このメディアというものはたとえば、私はここでマイクを使っていますけれども、このマイクがないとちよつと伝わりにくくなるはずなのです。つまりこの「マイク」というメディアを通して私が言いたいことを皆さんに伝えているということ、このメディア自体が何か悪さをしているわけではないのです。とにかくメディアというのはメッセージを送りたい人がいて、その間に入って受け手の方にそのメッセージを運ぶというのがメディアなのです。

もう少しメディアのことをお話ししますと、「メディア」という単語を辞書で引くと怖い単語が出てきます。それは「霊媒」という単語です。なぜメディアという単語が霊媒なのかというと、要するに霊媒とか霊媒師というのは、お化けとか霊の意志を受け取ってそのメッセージを受け取りたい人に伝えてあげるといふことですよ。だか

らこの「霊媒」なんていう言葉もメディアという言葉がある意味うまく説明していると思います。

ですから、我われは基本的に日常生活の中でメディアがないとコミュニケーションできないのです。あらゆるメディアを我われは使って意志疎通をしているわけです。そんなふうになると、メディアはけしからんというのはちよつと的外れなのです。何がけしからんのかというと、メディアを使ってけしからん内容を送っている大人がけしからんということになります。その辺を考えていただければと思います。

ちよつと余談になりますけれども、メディアがあれば我われは、お化けとコミュニケーションができるのですね。これはアメリカでは結構有名な話なのですけれども、フォックスさんとという家族がかかわった、「フォックス家事件」というのがあります。フォックスさんがあるところに引越したのだそうです。そうしたら夜な夜な、壁を叩く「コンコン」という音がするのです。「まあいいや、気にしないでおこう」というふうにし

てしばらく暮らしていたのですけれども、そのうち子どもが慣れてきて、そのコンコンという音と遊ぶようになったというのです。たとえば子どもが、「また今晚も遊ぼうね」と言ったら、壁がコンコンと鳴るのだそうです。それを見ていた母親がハタと気がついたのです。もし本当に向こう側にお化けがいるのだったらコミュニケーションできるのではないかと。つまりルールを決めて「じゃあコン1回だったらアルファベットのA、コンコンと2回だったらB」のようにしてコミュニケーションをしようとしたのです。そうして「了解しましたか」と言ったらコンコンを使って答えてきたのです。それで「あなたの名前は」と言ったら名前を答えてきたということなのです。そして、「あなた今どこにいるの」と聞いたらベースメント、つまり地下室という単語が出てきたというので、後日そこを掘ってみたら骨が出てきたというお話なのですが、ちよつと怖いですよ。

こんなふうにして、メディアを持つことによつて我われはさまざまな対象とコミュ

ニケーションができるのです。もしかしたら、大人たちは子どもたちとコミュニケーションをするときに適切なメディアを使っていないのかもしれないですね。その辺のところを大人は考えるといいのではないのでしょうか。

私もいろいろ経験しましたが、子どもとのコミュニケーションの仕方によつては、警戒されることがあります。あるとき、私があるところで教えていた中学生が学校で悪さをしてガラスを割ってしまったというのです。その噂を聞いたあとにその生徒と街でバッタリ会ったのです。そのときにどういうふうな声をかけようかと、私もコミュニケーションの専門家ですから、どういうメディアが一番いいかなと思ってハッと思ったのは、確か足をケガしたと聞いたので、会った途端に足のズボンをめくって「足は大丈夫か」と言ったのですね。そうしたら「おう、見てくれこの傷。もう大丈夫だけど」みたいな感じで、そこから会話がスタートです。しばらく傷の話をしてから、「何でそんなことしたんだ」、「だってさ、腹立

つんだよ」と、いろいろ素直に話をしてくれたのです。もし私が最初の言葉で「お前、何でガラスなんて割ったんだ?」と言ったら応えてくれなかったかもしれないですね。そんなふうにして大人は、視覚、触覚、聴覚など、どのメディアを使ったらいいか、もう1回考えてみて、子どもたちとのコミュニケーションを工夫すると思います。さて、メディアというのは資料の図にありますように、メッセージを送る人がメッセージを載せて、そして受け手に運んでいく、そういう役割があるのだということですね。

二. メディアの影響力

資料の2番目のところに移っていきますと、「メディアの影響力」とありますけれども、世の中には「メディアというのはそんなに影響力がないのだからそんなに気を使うことないよ」と言う人がいるのですけれども、それはちよつと違うと私は申し上げたいのです。2番にある図2ですが、左側の縦のところ「効果」と書いてあり、上

の方が「大きい」、下にいくと「小さい」とあります。そして横の軸が1920年から始まって30年、40年、50年、1990年までずっと書いてあります。1920年代、30年代の新しいメディアというのはラジオとか映画とかそういうものだったのですね。当時、そういう新しいメディアが出てきたときに何かすごいものが出てきたなと人々は思いました。それでいろいろな事件が起こって、そのひとつ有名なのは「火星からの侵入」というラジオ番組ですね。そのラジオは人気番組で、人々がたくさん聞いていたのですけれども、ラジオの番組の中の一部として「臨時ニュースを申し上げます」、「火星人が地球に侵入してきました」というシーンがあったのです。これはドラマの一部なのですけれども、実はアメリカ人がそのラジオを聞いていて本当だと思ってしまったのですね。アメリカ人の100万人以上がパニックをしてしまったという事件があったのです。これは今でも語り継がれていますけれども、ある人はもう逃げるのをやめて神に祈ったり、ある人は電話で恋

人に別れを告げたり、いろんな行動をしたようです。そういうことが起こって、とにかく新しいメディアというのはすごい力があるのだと、そういうふうに見える、「まるでピストルの弾のようにメディアは影響力がある」というふうに当時は考えられたのです。その当時のことを研究者が振り返って、弾丸理論の時代だった、つまりメディアはピストルの弾丸のような威力があるというふうに見えるということなのです。

でもいろいろ研究が進んでいくうちに、「いや、メディアはそんな大した影響力はないよ」という研究も出てきました。たとえばメディアを使って選挙運動をやっても人々の投票行動はそんなに変化しなかったという研究も出てきて、1940年、50年あたりは、メディアはやはり限定的な効果しかないのではないかなというふうに思われました。これが限定効果モデルです。振り子の方向が逆の方向に移ったわけですね。でも本当にメディアは影響力がないのかと考えたとき、たとえば映画を見たら、楽し

くて人々は笑うじゃないか。ニュースを見れば情報は増えるじゃないかということでも、どうも影響力が生じる領域があるのではないかと。ニュースをたくさん見ている人はやはり情報をたくさんもっているし、楽しいエンターテイメントとかをたくさん見ている人はたくさん愉快な気持ちになるので、適度効果モデル、つまりほどほどの効果があるのではないかとというのが3番目のモデルです。1970年前後のモデルです。

最近「強力効果モデル」といって、条件がピッタリ合ったときにメディアはすごい力が出るのだという流れになっています。ですから、最初の弾丸理論の、とにかく何が何でもメディアを使えば影響力があるんだという理屈と、この強力効果モデルは違うのですね。メディアを工夫して使えば影響力が出てしまうんだというのが強力効果モデルなのです。

そう考えてみると思い当たる事件とかはありませんか。今日のスピーチにもありましたけれども、秋葉原の事件が起きてから通り魔事件というのが連続しましたね。つ

まりあれは条件が合ってしまったのです。

「ああいう心理状態のときにあんなことをやっている奴がいるんだ、実は俺もそんなふうにいる奴がいるんだ」とか、「親を困らせてやりたいと思っているんだ」という人が存在する、これが条件の1つですね。そしてニュースで何度も何度も流される。するとその人たちが潜在的にもついていた暴力的な傾向を刺激してしまうということがあります。

放火の例もこれに当てはまります。放火事件の報道があると、連続して放火の事件が起こることがあります。同様にしていじめ自殺もそうでしたね。その報道があるとまた連続していじめ自殺というのが起こります。だから私はニュースで何度も繰り返されます。だから私は「ああ、やめてほしいな」と思うのです。この今流れているニュースを誰か自殺したい人が聞いていて、そしてそれに刺激されて命を落としてしまうということがあるだろうなと思いつつながらニュースを聞いていると、後日やはり自殺の連鎖が起こっているのです。そういうことは研究

で実証されているのです。だからマスコミもちょっと何か工夫すればいいなと思いつつ。

アメリカで興味深い研究がありました、フィリップスさんという人が有名人の自殺報道があったあとに自殺の連鎖があるのかを調べたら、これはもうきれいに関連性が出てきたのです。これはメディアの影響力といえるのですね。そのほかにも、興味深い研究をそのフィリップスさんはして、アメリカは黒人と白人の対立が昔からありますよね。ボクシングの世界チャンピオン戦で黒人と白人が戦ったあとには必ず、ある傷害事件が起こるのです。それはどういう傷害事件かというと、たとえば黒人が白人に勝ったというワールドチャンピオンの試合が行われたあとには、黒人による白人への暴力事件が必ず増えるのです。逆に、今度は世界タイトルマッチで白人が黒人を負かしたというような試合のあとには、今度は、白人による黒人への暴力が増えるのだそうです。条件が揃っていますよね。アメリカ社会では白人と黒人の対立がある。

そういう条件の下で、タイトルマッチ戦での、白人と黒人の戦いが行われると、模倣が生じやすくなるということなのです。

ここで私が申し上げておきたいのは、メディアというものを考えるときに、ピッターリ合っている条件がないかどうかということをよく考えないといけないということです。たとえばネットいじめなどは、子どもたちがいるいる普段コミュニケーションをしている中で、ちょっとからかってやろうとか、そういうことを思っている子どもは必ずいるはずなのです。そういう子どもたちに「ああ、ネットであんなふうにいじめをするんだ」みたいな情報を流してしまおうと、これはやはり必ずまねをされてしまうのです。そういう状況が起こったあとにはこれは大変だ、どうしたらいいんだろうということ、学校、文科省、警察庁がいろいろ対応していくのですが、ある意味後手に回っているというのが現状ですよ。でも、そういうことが起こるといえるのは予測できるのです。ではどうしたらいいかというと、普段から学校などの教育で、対面

のコミュニケーションにおいても、あるいは文字でのやり取りにしても、「こういうことを言われたら嫌だよね」という教育をしておけばいいのです。そういう教育を後からやろうとすると本当に大変です。事件や報道をきっかけにして「いじめられるときの気持ちはこうなんだよ」というふうにやることはいいと思うのですけれども、その前に、お互いがコミュニケーションをするときに「こんなことをされると嫌だよね」という、そんな普段のコミュニケーション教育が本当に必要だと私は思っています。

これはあとでまたお話ししますが、今日生徒さんたちは本当に立派なスピーチをしましたよね。ああいうスピーチ教育やスピーチをつくるときにいろいろ話し合いをさせて、たとえば「兄弟をからかわれる気持ちというのはどうなんだろうね」「みたいなことを、そのスピーチを題材にして教室で話し合えばいいと思うのです。嫌なことを言われたときにはどうしたらいいのだろうか、殴り返せば一番いいのか、それともその前に何かすべきことがあるのか、そ

ういうコミュニケーション教育がもう少し早いうちから浸透したらいいと思います。

ある小学校を訪ねたときにそういう教育をしていたところがありました。たとえばランドセルを背負った子どもを後ろから押して倒すという演技をさせ、下にはマットが敷いてあるのですけれども、そういうことを小学校の教室で子供たちに演じさせるのです。そのあとに、「じゃあちよつとみんな考えようね」と言つて、「ランドセルを押されて倒れてしまった子は、この後どうしたらいい。いろんな選択肢を言ってみて」というのです。そうすると先生にいつけるとか、やり返すとか、あるいは言葉で痛かったと伝えるとか、いろんなことを生徒たちは提案してくるのです。そういうときに「ああ、いろいろなやり方があるんだね」という教育をそこではしているのです。その中で一番いいのは何かなのを子どもたちに考えさせるのです。そうするとやはり、いじめられても何にしても、やはりそういうことをやめてとか、やられた人はすぐ嫌なんだよという気持ちが理解でき

ます。そういう基本的な教育をしておかないと、これから延々といろんなメディアが発達しますから、今度はまた別のいじめの方法などが出てきてしまうと思うのです。ですからこのような基本的なコミュニケーションの教育が、私は本当に大事だと思います。

三. メディアは良い影響／ 悪い影響の両側面を持つ

3番目の「メディアは良い影響・悪い影響の両側面をもつ」に入ります。図3の左側に「青少年」という四角で囲ってある文字がありますね。そして今日のスピーチにも出てきました。テレビ番組を見て死ぬのを思い止まったというのがありましたね。これはメディアの中の良いコンテンツにふれたからなのです。そうすると、その子は、「あつなんだ、そういう考え方もあったのか」ということで、「死んではいけないんだよ」というテレビの中のコンテンツにふれて、「ああ、いい話を聞いた」と満足するわけです。そして「こういう番組っていいん

だな」というふうに思う。そうすると良いコンテンツに接触する循環ができるのです。この循環を是非、作ってあげたいなど私は思います。そのためには、良くないコンテンツを減らし、良いコンテンツを増やす必要があり、これは大人の役割であると思います。

子どもを育てるときに、テレビとかゲームをやらせておけば子どもは静かにしていっていいという親がいます。親はコンテンツをちよつとコントロールしないとダメですね。たとえばNHKのドラマとか子ども番組とか、そんなふうにして良い循環をつくってあげることができれば、その子どもはその良いコンテンツに次もまたふれたくなる。そのときに実はそこに大人もいてほしいのです。一緒にいて、「ああ、かわいそうだね」とか「楽しいね」とか、そこに大人もいて子どもと会話してあげることが必要です。同様に、ゲームをやってはいけない、ということではないのです。ゲームのコンテンツを大人は選んであげなければいけないのです。最近、脳トレとか、痩せるゲーム

もありますね。そういう内容を選んであげて、そして子どもと一緒にやるのがいいのです。

悪いパターンというのは図3の上の方です。とにかく子どもにテレビあるいはゲームをやらせておけばうるさくなくていいやということ、好きなゲームをやらせておくと、どんどん過激なゲームに進んでいってしまいうわけですね。気がついたら人を殺すゲームをしていて、ああいうのに1回はまってしまつとまた次もやりたくなるようになります。その悪い循環に入ってしまうとなかなか絶つのは難しいのです。その循環をちよつと意識して、家庭でも学校でも考えてあげるといいと思います。

これぐらいメディアが発達してしまうとゲームもだめ、携帯もだめと言いつらくなつてきています。そこで「コンテンツ」をもう少しこれから考える必要があるのではないかと思つています。だから私がゲーム業界の人などに会うときは、もっと教育的なコンテンツを増やせないのですかというふうにお願ひしています。

でも皆さん、これは子どもたちだけの問題ではないですよ。私が心配しているのは大人もこの悪循環に入り込んでいっている気がしています。インターネットを覗くと簡単に、エッチなサイトに入れますよね。「これ何だ、おもしろそうだな」と思つて1回見てしまうと、またどんどん次から次へと見てしまうという循環にはまり込む可能性は、実は大人にもあります。大人も気をつけなければいけないことかもしれないですね。

新聞記者に時々お話を聞くのですけれども、どういうわけかそういう犯罪人の家宅搜索をすると、必ず関連するビデオなどが出てくるというふうにあります。ですから子どもだけの問題ではなくて、大人でさえそういうよくないコンテンツにはまり込んでしまつてグルグル循環している場合があるということです。メディアの怖さはそんなところにあるので、我われは気をつけなければいけないと思います。

ここまでよろしいでしょうか。実体験とこの話とはとにかく大事であるということ、

メディアというのはとにかくメッセージを載せていくものなのだ。どんなものを載せるかというのが一番大事で、子どもたちにはできるだけ良いコンテンツを与えて、良い循環を作ることができたらいいのではないかということですね。

四・新しいメディアの問題点

さて4番目に移りますけれども、「新しいメディアの問題点」と書いてあります。何がメディアの問題なのかということをお話ししたいと思います。一応わかりやすいように3つのアルファベットのCということ覚えていただければいいのですけれども、1つ目のCはコンテンツ、内容ですね。2つ目がコンタクト、人と出会ってしまふ、悪意のある人と出会ってしまふというコンタクト。それから3つ目がコマーシャルズですね。商業主義です。このあたりを我われは心配しなければいけないということです。

資料の4の(1)のメディアのコンテンツの悪影響ということで、これはもう昔から研

究がなされていますが、Aの観察学習効果です。簡単に言って、人間は見たものをまねてしまうということです。冒頭に脳科学者の文を引用しましたけれども、私が最近興味をもっているのはミラーニューロンです。ミラーというのは鏡ですから、自分がやっけてなくても相手の人が、たとえば物を食べるとする。そうするとその食べたときに脳のある部分が活性化するのですけれども、人が食べているのを見ただけでその脳が活性化するみたいです。もうちょっとわかりやすく言えば、自分は暴力をしていないけれども、暴力をしている人を見たら自分が暴力をしたときと同じような興奮をしているということみたいです。もう少し脳科学者ががんばってらつて、脳の構造面からもメディアの影響力があるんだ、というのがわかるようにしてもらえば、いろいろなメディアで有害情報を流すことがいかによくないかということが理解してもらえないのではないかなと思いますので、脳科学者には期待しています。

これは余談になりますけれどもミラー

ニューロンは偶然にわかったそうなのです。サルに脳の測定器具をかぶせたまま、研究者が休憩時間に何か食べたのだそうです。休憩中なので実験中ではなかったのですが、そうしたらサルの脳ミソが何か活性化しているというのを脳科学者は気がついたのですね。「あつ、このサル、自分は食べてないけれど相手が食べているのを見て食べた気になっている」、そういう何か人の行動を見て自分の脳ミソが反応するということがあるということがわかったのです。そうすると、もしかしたら素晴らしい人につき合えば自分は素晴らしい人になれるのではないかと、もしかしたら私は思い始めました。生涯発達と言つて、発達は生涯続くと最近言われていきますから、発達はもう終わったとご自身で思っている年代の方も多いですけれども、実際はまだこれから発達するそうです。

ですから自分が「あの人素敵だな」と思つたら、その人と多く関わると自分の行動が変わってくるのです。それが証拠に、皆さん頷くと思いますけど、夫婦は行動が似る

と思いませんか。何か顔まで似てくるような気がしますね。とにかく人はどうも一緒にいる人の行動をまねているのではないかと思います。この辺に子どもたちの教育のヒントもあるような気がするのです。

ちよつと脇道に反れてしまいましたけれども、とにかく人というのは見たものをまねるといふ傾向があるので、やはりよいモデルをたくさん子どもたちに見せるということがいいわけですね。

研究でいろいろわかっておりますが、Aの観察学習効果はどういう状況で促進されるのかというと、1つ目は、報酬がある場合です。得をするとか、気持ちよさそうとか、ほめられるとか。これはとても大事なことです。どうですか、インターネットやテレビ、あるいはゲームで、暴力や性的な表現があったときに、それが罰せられていますか。罰せられていないことが多いですね、ゲームの中でもテレビの中でも。特にゲームの場合は、相手をやっつけたらポイントが上がるといふふうに、報酬が与えられていますよね。このような報酬

があると、容易に子どもたちの中に暴力が受け入れられてしまうことが考えられるのです。ゲームのつくり方を、もう少し工夫してほしいですね。人を助けたらポイントが上がる。人を傷つけてしまったらゲームオーバーとか。そういう、いろいろな気をつけなければいけないことが我われの身の回りにたくさんあるということです。

これは子どもに対する言葉かけでも一緒なのです。私は保護者の方ともよく話をするのですけれども、子どもにとって親の言葉というのはもう十中八九お小言なのです。そうすると「ああ、またきたか」といふふうに思ってしまうので閉じてしまうのですよね。

皆さん自分の言葉を分析してみるといいと思います。「今言った言葉もちよつと指示的だったな」みたいな、今もちよつとお小言的に聞こえたのかな。逆に何回自分はほめているかというようにことに気を遣うといいのではないのでしょうか。

子どもの頃、私もそうだったのですが、小学校、中学校の頃、結構先生に叩かれま



した。今思い起こして、その先生に向かって「叩いてくれてありがとうでございます」とはあまり言えませんね。「何であの時殴ったんですか、先生」みたいに思っています。やはりその子どもの気持ちを本当に変えたいのならば、注意を引いて、自分の言いたいことを言えるシチュエーション、状況にもっていかなければいけないのです。こ

の辺もコミュニケーションのお話になりま
すけれども、とにかく子どもたちを何とか
しなければいけないと大人たちは考え始め
たと思います。でも、言うべき方法がよく
わからなくて、大人たちは今困っているの
だと思うのですね。そこでのヒントという
のは、簡単な言葉で言うと、子どもの目線
で話をする。子どもというのはいちっぴけな
ことでもいいのです、ほめられたいのです。
いいところを見つけてほめてから、「ところ
で」というような、そういう基本的なステッ
プがあるといいと思うのです。

ちょっと自慢話になってしまいかもしれ
ないのですが、私が偶然たまたますごく有
効なコミュニケーションができたことがあ
ります。私は英語を教えていたことがあり
まして、その英語の授業中にそろばんをパ
チパチやっている生徒がいました。「気にな
るなあ」と、心の中で思いながら、さてこ
れをどうしようかと考えました。考えて考
えた拳句、近寄って、「そろばん、上手だね」
というふうにはめてしまったのですね。私
も何でこんなことを言っているのかと思っ

たのですけれども。その授業中は本人も照
れがあるのでしようね、そろばんはしまわ
なかったのですけれど、次の授業に行っ
たらそろばんはありませんでした。

その子は英語がとてつ不得意だったので
すけれども、どうも私のその言葉が気に入っ
たみたいなのです。「先生、あれからけっ
こう英語を勉強して、テストで75点取れま
したが、こんな良い点を取ったことは今ま
で一度もありませんでした」と嬉しそうに
言ってくれたのは本当に忘れられません。
そんなふうには子どもの心をつかむというの
はやはり報酬みたいなもの、認めるみたい
なそういう側面をどこかにもつていないと、
子どもたちの心の中に入り込んでいけない
のではないかと思うのです。

報酬があつて、そしていいことだったら
それはまねされているのですけれども、悪
いこと、暴力とかで報酬があつたら、それ
も簡単にまねされてしまいます。ですから、
暴力を描く場合は、どう描くかを工夫しな
くてはいけないということです。

観察学習の条件の2つ目は、問題解決方

法として描くことです。たとえば「あんな
暴力的な方法があるんだ」「あんなふうには、
ネットで仕返しできるんだ」というように、
問題解決の手段として暴力を提示してしま
うと、やはりまねされます。

それから、3つ目の条件は同一視で、自
分と同じ中学生が、映画で暴力的な事をし
ているとか、プロフでこんなことを書き込
んだ、という内容を見ると、それを見た中
学生が、「同じ世代の子どもたちはあんなふ
うにしているんだ。じゃあまねよう」と思っ
てしまうこともあります。本当にメディア
の中にはまねされる要因がたくさんあるの
です。

模倣が生じる4つ目の条件は頻度ですね。
人間というのは何度も見せられてしまうと、
いつの間にかまねしてしまうということが
あります。これは子どもだけではなくて、
大人もそうです。これは本当に考えてみ
ると不思議ですよ。皆さんのくしゃみの
仕方、もしかしたら皆さんの両親に似てい
るかもしれないですよ。あくびの仕方とか、
笑い方とかでしたらまだいいのですが、こ

れが暴力となると大きな問題です。

資料の4の(1)のBの方にいきまして「脱感作(だっかんさ)」という、専門用語ですが、これは慣れてしまうということです。最初は嫌だなと思っっているものでも、徐々に慣れてしまうという現象が起きます。たとえば、最初はちよつと残酷なゲームだ、と思うのですが、何度もやっっているうちに平気になってしまいます。こういう仕組みが人間の中にはあるということはもう証明されています。たとえば外科のお医者さんになる人が、最初は血を見て卒倒してしまう、そういうお医者さんもだんだん手術に慣れてくるというようなことがあって、それはいい慣れなのですけれども、ゲームの殺人のシーンに慣れるとか、悪い意味での慣れというのがやはり心配ですね。

と思うことはよくありますね。四苦八苦という言葉がありますね。愛する人と別れる苦しみの反対側にある、嫌いな人と会わなければいけない苦しみというのが四苦八苦の中にありますね。そのときどうしたらいいかという、その人とあえて一緒においしい食事を食べるのです。マイナスイメージの人、つまり、ちよつと嫌いな相手ですね、それにプラスイメージの「おいしい食事」を条件付けてしまうのです。何度もその人とおいしい食事をすると、そのおいしいプラスのイメージがだんだんその人と連想されるようになり、嫌いという感情がなくなってくるのです。

望ましい脱感作効果の使い方はいいのですけれども、やはり殺人などに慣れたりするのは問題です。ですから、殺人のシーンに、軽快な音楽などのプラスイメージを条件づけるような描き方は問題なのです。つぎは、Cの「カルティベーション」です。メディアの世界では歪んだ世界を描くことが多いですね。でも、それを何度も見たり、リアルに描かれたりすると、本当か

もしれないと思っしまいました。これがカルティベーション効果です。たとえば、高校生が出会い系サイトを介して、援助交際でお金を稼いでいる、そういう映像を見てしまうと、高校生はみんなそうなのかなと思っつて、歪んだ現実を受け入れてしまします。歪んだ世界をあたかもリアルに描いていくと、本当にそういうふうと思っつてしまいうということがありうるのです。ですから、誇張した内容をリアルに描く場合、注意しなければいけません。

そして資料の4の(1)のDが「アディクション」、中毒です。いろいろな中毒がありますね。メール中毒とかポルノの中毒など。この中毒かそうでないかの判断は、日常生活ができなくなるかどうかにあります。子どもたちに関して言えば、授業をちゃんと受けられなくなるというのが1つの目安です。授業に来てもずっと寝ている。こんなふうにして普段の生活に支障をきたしてしまいうというような兆候があると、中毒になっている可能性があります。先程のデータでも紹介しましたが、携帯を持っている中学

生の51%が深夜でもメールをやっているということなので、メール中毒が心配されま

す。
では、どうしたらいいか。早期の教育が有効だと思います。深夜のメールなど、そういうことはお互いに迷惑だからやってはいけないことだというコンセンサスを早い段階から確認しておく必要があります。たとえば小学生の、発達の早い段階から、友達に迷惑になることはやめましょうという教育を学校や家庭でしておくことです。そういう雰囲気や学校ぐるみで作っておくと、たとえば友達からの深夜のメールに返事をしなくて、「何でメールくれなかったの」と翌朝言われても、「だって、そういうことはやってはいけないっていつも先生が言っているじゃないか」、「そういえばそうだね」というふうに、環境からのサポートが得られるから、問題は回避されやすくなると思います。

その成功例が石川県の野々市町にあるのですが、皆さんこの町の取り組みを聞いたことがありますか。たぶんインターネット

でもすぐ出てくると思いますが、町全体で携帯電話を持たない運動をやっているのです。だから子どもたちが「何でお前持っていないの」と言っても、「だってみんな持っていないし、町でも『持たない運動』しているじゃない」「ああ、そうか」というふうになるのです。だから携帯電話の所持率が全国平均と比べるとグンと低いのです。10%いていないのですよ、中学生で確か、9%ぐらいだったと思います。

そういう環境づくりを大人たちがしていないと子どもたちが困って、思わず嘘をつくこともあります。こういう事例を聞いたことがあります。「昨日の夜、何でお前はメールの返事くれなかったんだよ」と言われ、その子はとっさに嘘をついたのです。本当は夜中、自分の枕元に携帯電話があったのだけれども、「家では帰宅すると親が携帯を預かっているから」と言っただけで嘘をつき通したのです。嘘をつかなければいけない状況にさせるといのはかわいそうですよね。やはりその辺は大人が環境づくりをしてあげて、夜というはお互いの生活を

邪魔しないようにメールをしないなど、ケータイのルールを学校ぐるみ、社会ぐるみで周知徹底していれば、子どもたちはそれが当然だと思うわけですよね。今までの携帯電話の指導というのは、子供たちにやりた

い放題させてしまったあとに、大人たちがその問題点に気がついて、「さあ、どうしようか」という状況で、後手に回ってしまっている状況にあります。
資料のEの「危険・有害情報を得る」なども、我われは気をつけなければいけません。薬物の売買とか児童ポルノとか、危険なもの、爆弾などの作り方とか、偽札の作り方とか、いろいろな良くない情報がありますね。今は簡単にこのような情報を得ることができるので、たとえばフィルタリング機能を利用するよう、大人たちは注意し

てあげなければいけません。

そして資料の4の(2)にいきますと、コンタクトですね。コンタクトというのは出会いということですね。AさんとBさんが出会う。いい人と出会えばいいのですけれども、悪い人にも出会うことがあります、これが



事件や犯罪につながってしまいます。まず、(2)のa「悪意ある人との接触」です。インターネットでは匿名でいろいろな人と出会うことができますね。今ちょうど警察庁の研究会をやっていますね、携帯電話の調査をしているのですけれども、そこで問題になったのはプロフですね、プロフィールの略です。プロフィールというのは、自分はどういう人ですよ、という自己紹介です。そのような自己紹介のプロフをインターネットのサイトで作るわけです。問題は、誰が見ているかわからないにも関わらず、自分

の写真を堂々と載せて、さらに自分の携帯電話のメールアドレスや携帯電話番号も堂々と載せている場合があります。さらに、こんなこともあります。この辺の心理は理解しにくいですが、自分の裸をアップしている女子生徒もいます。どうも、自分のプロフの人気度を高めたくてそんなことをするようです。そのような刺激度の強い自分の裸を載せると、自分のプロフが検索される順番が上位になって、本人は満足するようになるのですが、それを見た大人がその生徒にコンタクトしてくる可能性があります。また、プロフを作っている人が、嘘をついている場合があります。例えば中年の男が、17歳と偽って自己紹介することも可能です。それを信じて、実際に会ってみると、中年の男が現れ、危険な目に会ってしまうということがあり得ます。それで資料のBのように、大人の目の届かないところでこのような事が行われているので、親がなかなか介入できないのです。Cのように、誹謗中傷も起ります。顔

てしまつてケンカがおさまらない「フレーミング(炎上)」状態になることもあります。学校では基本的には携帯電話の持ち込み禁止というようなことになるわけですが、それでも、それと同時に携帯の教育をしていかなければいけないと思います。携帯電話の状況は、車の運転にたとえることができます。車というのは便利ですが、ちよつと使い方を誤ると人を傷つけたりします。なので、ルールを学んだだけが免許を与えられ、運転することができない。携帯電話はそういう類の、危険性ははらんでいる機械なので、ある程度のルールについての教育がないと、使わせっぱなしというのは本当に危険なこと。無免許で車を運転するに等しいという認識が必要だと思います。次に、4の(3)の商業主義の問題もあります。皆さんもインターネットを使っている方が多いと思いますが、新しい広告戦略に気づくと思います。私は本をインターネットで買うのですが、「暴力」とか、「青少年と性」とか、そういうキーワードを入れて

本を探して買います。そうすると、ネット販売をしているお店は、私が入力したキーワードを記録しているのです。そして、次に私がネットで本を買う時、私に広告メッセージを出してくるのです。たとえば、「先週『青少年と性』の本を買った佐々木さん、こういう本もありますよ」というメッセージが出てきて、エッチな本を紹介してきました。ですから、たとえば女子生徒が、「痩せる方法」のようなキーワードを入ると、そのキーワードが記録されて、その女子生徒には、次から次へとやせる薬の宣伝などが送られることとなります。そんな状況に子どもが遭遇したら、子どもたちは次から次へと買いたくなくなってしまいかもしれません。そこで我われは、このような仕組みを理解して、衝動買いをしないように賢くならなければいけないのです。

Bの誇大広告、これはわかりますね。そして、Cの商業化された子どもの遊びというのは、ある社会学者が言っているのですが、現代は、ゲームにたとえられるように、何か購入した遊び道具を持っていないと、

子どもたちは遊ばなくなってしまっているというのです。昔は川とか、山とか、あるいは路地裏で、遊び道具を買わなくても、子どもたちは朝から晩まで遊べていましたよね。それが今は、何かモノを買って持っていないと、友達と遊べない時代になってしまい、商業主義によって、ある意味子どもたちの遊びが歪められてしまったのではないのでしょうか。

五. 対応策

さて、こういう状況ですから本当に子どもたちは大変な環境にさらされているわけです。どうしたらいいかということを最後に考えていきたいと思えますけれども、それが資料の2枚目の、5「対応策」です。とにかくこれ1つで解決できるといってもは存在しないので、総合的な対策が必要となってきました。まず、5の(1)のように、業界とか、あるいは地方自治体とか、政府の働きかけで、有害情報を減らす工夫が必要です。まず、法的規制でも自主規制でもいいのですが、有害情報の絶対量を減らす必

要があります。インターネットについては最近「青少年ネット規制法」というのができましたね。これがどう機能するかまだ予想が付きませんが、わかりやすい例の1つは、優良なフィリタリング開発団体には御墨付きを与えて、その団体のフィリタリングが結構安心ですよ、という状況を作ることです。でも、フィリタリングにはまだまだ課題が多くて、たとえばどのレベルでフィリターするかは大きな問題です。暴力とか性とかは、ある程度わかりやすいのですけれども、たとえばブログとかチャットなどの、不特定多数の人がお互いに出会えるようなものをすべてシャットダウンして、見られないようにしてしまうと、健全なブログやチャットまで見られなくなるので、問題は簡単ではないのですね。それこそ、表現の自由に抵触することになってきます。

5の(2)ですが、たとえば子どもが、携帯電話を持ちたいと言ってきたら、「まだ早い」といって、持たせないという段階があつていいと思います。この段階では、携帯電話が本当に必要か、話し合ういいチャンスだ

と思います。「どんな目的で使うのか」、「犯罪に巻き込まれることもある」など、いろいろ話し合うべきことがあると思います。たとえば、そのような話し合いを小学校ぐらいにやっておくとしますね。そうすると小学生は「携帯電話は、結構いろいろ問題もあるんだ」と考えるでしょう。それでもやはり中学になったら携帯電話を持ちたい、という状況になったときに、ある程度の心構えができるのではないのでしょうか。ですから、いきなりあらゆる機能がついた携帯電話を持たせるのではなく、たとえば、「通話機能だけのもの」を持たせるのです。そのようにして、順番に階段をのぼらせるような対応が必要だと思います。多くの大人たちは、子どもの要求に根負けして、「じゃあ仕方ない、携帯電話を買ってあげよう」と言ったときに、いきなりあらゆる機能が付いている携帯電話を与えてしまい、気が付いたら、その携帯電話はポルノでも殺人シーンでも、出会い系サイトでも何でも見ることができてしまうのですね。そこに至るまでの、段階を経た教育というものを考

えなければいけません。ですから最初に持ちたいと言ったときには「なぜ持ちたいのか」ということを考えさせて、そして、話し合った上で、「じゃあ持とう」となったときに、「でもネット機能はまだいらないよね」と言つて、ネット機能はもう少し学年が進んでから持たせる。そうするとメールをしたり、ウェブサイトを見たりすることはできませんから、親としてはある程度安心できますね。

でもやがて、次の段階がやがてやってきます。メールをしたいとかサイトをみたいとかということになってきたら、いろいろな問題を話し合つて、「じゃあフィルタリング機能を付けるという条件で」と言つて与えたらある程度安全ですね。フィルタリング機能をつければ有害なサイトの多くは遮断されますから。そのようにして、携帯電話を持たせるに当たっては、段階があるというのを、大人は頭の中によく入れておく必要があります。いきなりすべての機能を持つている携帯電話を持たせるというのはあまりにも無謀だと言えるでしょう。

フィルタリングについては、「デフォルトオン」という考え方が重要です。「デフォルト」というのは、携帯電話を買ったときそのまま、何もしていない状態ということですね。オンとは、フィルタリング機能がオン状態、つまりスイッチが入っているということです。ですから、分かりやすく言うと、「子どもが携帯電話を買ったときに、すでにフィルタリング機能が働くようになっていく」ということです。この、デフォルトオンの状況を徹底していかなければいけないと思いますし、家庭や学校でもその必要性を子どもに伝えていく必要があると思います。

また、保護者や教育者たちの意見で、携帯電話の種類をもっとわかりやすくして欲しいという要望があります。たとえば、うちの子は小学生だから小学生用の携帯を持たせる、うちは中学生だから中学生用の携帯、うちは高校だから高校生の携帯を持たせる、という状況があると単純でわかりやすいですね。インターネットでは、フィルタリングサービスが携帯電話よりも充実していて、中学生用のフィルタリング、高校

生用のフィルタリングとというのがあるそうです。そういうことができるわけですから、携帯電話でもできるはずなので、それをやってもらうと大変ありがたいですね。声を大きくして業界に要望していく必要があるのではないのでしょうか。

あと年齢確認制度というのも今いろいろ考えられているみたいですけど、なかなか難しい状態にあるようですが、この制度の導入も考えていかなければいけないと思います。

資料の5の(3)は、インターネットホットラインセンターについてです。たとえば、皆さんがたまたまインターネットを見ていたら、違法なポルノのサイトを見つけた、あるいは、自殺を促すサイトを見つけたりした場合、このホットラインセンターに連絡することができます。そうすると警察庁から委託を受けた団体がそれをチェックして、判断したうえでそのサイトをクローズさせたり、重大な犯罪にあたる場合は警察に対応を要請したりします。このような、一般市民が通報するシステムがありますの

で、活用するといいでしよう。

5の(4)はメディアリテラシーです。「リテラシー」という言葉は意味があいまいで難しいですね。もともとの意味は読み書き能力のことです。直訳だと、メディアを読んでも書くということになりますが、分かりやすく言えば、メディアを賢く使いこなすということです。メディアを賢く使うためのメディアリテラシーとは、簡単な例を挙げて説明すると、たとえば、「ああ、これは有害サイトかな。こういうのはアクセスしないようにしておこう」というように、自分で判断できる子どもを育てるということです。「夜10時だからもうこれでメールはやめよう」というふうに、自分で自分をコントロールできる子どもを育てるというのがメディアリテラシー教育です。メディアリテラシーにもいろいろありますが、我々が目指すのは、青少年育成に関わるメディアリテラシーです。メディアリテラシー教育というと、コンピュータの操作がメインになってしまいがちです。それも大事なメディアリテラシーですけれども。

青少年育成にかかわるメディアリテラシーの教材がどこかにないかなと思っていたところ、ある時、ある県警のサイバー担当の警察官から「実は子どもたちがこんな事件に巻き込まれています」という内容のパワーポイントで作った資料を見せてもらいました。その時、これは教材として使えると思いました。それを教材として学校に提供してもらえると、学校の先生はパワーポイントの使い方は分かりますから、「こんな事件があつてこの子どもが自分のプロフに電話番号を書いたために変な人と関わって大変なことになったんだよ。だから、むやみに自分の電話番号や住所をかくのはやめましょう」というような、ワンポイントでのリテラシー教育ができるとおもいます。そのパワーポイントも10分か15分くらいのものでしたので、こういうものを47都道府県が持っているとしたら、大変実践的な教材になると思います。そういうものを一ヶ所に蓄積して、教員が「何かいい教材がないかな」と思ったときに、それらの教材が蓄積されているサイトに行き、「ああ、これが使える」

というようにして、それを生徒に見せることでワンポイントの教育が可能になるのではないのでしょうか。

さて、資料の最後の5の(5)、「コミュニケーションの強化」に移ります。資料の図6をご覧ください。一番上に学校があつて、矢印が青少年に向かっていきます。でも矢印の太さがちょっと細いですよね。矢印の太さは、コミュニケーション量を示しています。家庭や学校、あるいは地域社会から青少年に向かう矢印は細くなつていて、青少年とのコミュニケーションが不足していることを示します。

とくに最近では、地域社会が機能しなくなつていると言われて久しいですね。近所の子どもを叱るなんてことがなくなつていますよね。1つ私のエピソードをお話すると、私が小学5年生位るとき、中学生グループに茶畑に連れ込まれて殴られそうになりました。「もうだめだ!」と思つて覚悟を決めたとき、信じられないことに、中学生の1人が「やめようよ」、「だつてうちのおじいちゃん、こいつのおじいちゃんに世話になつ

たんだよ」と言い出したのです。結局、私は殴られなくて済みました。本当にその時は祖父に感謝しました。あの時代、この子はあそこのおじいちゃんの家の子だというのがわかつていて、コミュニティが存在していたんですね。

一方、図の右側の、メディア情報、仲間集団から、青少年へ向けて多くの情報が入ってきます。矢印が太くなつてくるのがそれを示しています。このアンバランス状態を我われは崩さなくてはいけないというのが私のコミュニケーションについての1つの提案です。

今日の少年の主張を聞いていて思いましたが、あのように自分のことを大人に対しても堂々と表現できる子どもたちを育てたいのではないかと思います。そして、大人は大人で、子どもの視点で話ができるような、そういう話し方を大人も学習しなくてはいけないと申し上げたいです。子どもたちに向かって、どの言葉を使って話そうかなというように、コミュニケーションの選択肢をたくさん持っている大人になつ

て、子どもとの効果的なコミュニケーションを持てるようになればいいと思います。そろそろお時間がきました。メディアの問題は、大変奥が深く、簡単には解決しません。とにかく有害情報を減らし、アクセスを制限していく。同時に、子どもが、自ら有害なものを判断して対応できるようにメディアに関するリテラシー教育をする。そして、最も大事なものは、大人と子供の質の高いコミュニケーションを増やすことだと思います。

ご清聴ありがとうございました。

