

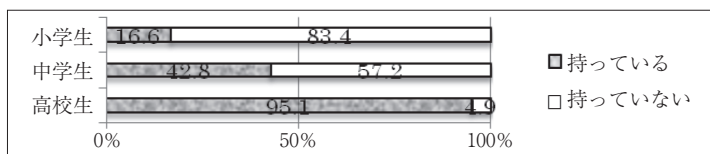
I メディア・リテラシー実践における ゲーム形式の活用の可能性

岡田 朋之

- 1 問題の所在
- 2 ゲーム形式による実践の導入
- 3 実践事例とその検討
- 4 まとめと課題

1 問題の所在

情報社会におけるメディア利用が高度化する中で、子どもたちのあいだでの携帯電話の普及が進み、パソコンや携帯電話からのインターネット利用がもはやあたりまえのものとなりつつある。内閣府が2011年8月に実施した調査によれば、自分専用の携帯電話を所有しているのは小学校高学年で16.6%、中学生で42.8%、高校生では95.1%に達する。また同じ調査でパソコンからのインターネット利用は小学校高学年で69.8%、中学生で83.3%、高校生では90.2%におよんでいる（図I-1、図I-2；内閣府、2011）。



図I-1 自分専用の携帯電話の所有

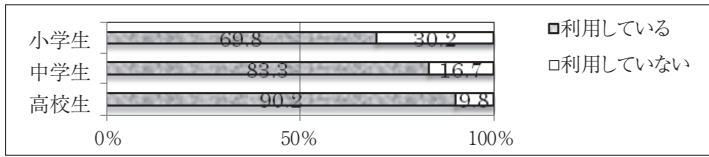


図 I-2 パソコンからのインターネット利用

こうした子どもたちは同時に、日常におけるネットコミュニケーションやケータイの利用において、さまざまな問題に直面している。たとえば先の内閣府の調査では、「チェーンメールが送られてきたことがある」27.8%、「自分が知らない人やお店などからメールが来たことがある」7.4%、「インターネットにのめり込んで勉強に集中できないことがある」7.4%、夜遅くまでインターネットにのめり込んで睡眠不足になることがある」7.1%、というだけでなく、「悪口やいやがらせのメールを送られたり、書き込みをされたことがある」2.6%、「サイトにアクセスしてお金を請求され困ったことがある」2.4%、といったネットいじめや架空請求などの被害も少数ながら表れている。件数としては少ないものの、ネットいじめや架空請求などの犯罪につながるようなケースも生じている（図 I-3；内閣府、2011）。とりわけネットいじめの場合などは自殺者が出るケースもあり、ネット上での見知らぬ相手とのやりとりや、実際に会う中での問題が起こることも少なくなくない。

これらのうちでもとりわけ被害の深刻な、いわゆる「学校裏サイト」や、ネットいじめへの対応としては、フィルタリングによって有害サイトや匿名掲示板にアクセスできなくする措置が一般的にとられるほか、裏サイトチェッカーを使って自動的に検索し、あぶり出すという試みもなされている。しかしながら、そうした所作に対してはすぐに別のサイトに移ったり、ゲームサイトに付属した掲示板やSNSのコミュニティですり抜けたりするなど、根本的な解決にはならないケースは多い、と宮田仁は述べている（宮田、2011、79～80ページ）。

ネットいじめのさまざまな事例を取材するジャーナリストの渡辺真由子ら

I メディア・リテラシー実践におけるゲーム形式の活用の可能性 (岡田)

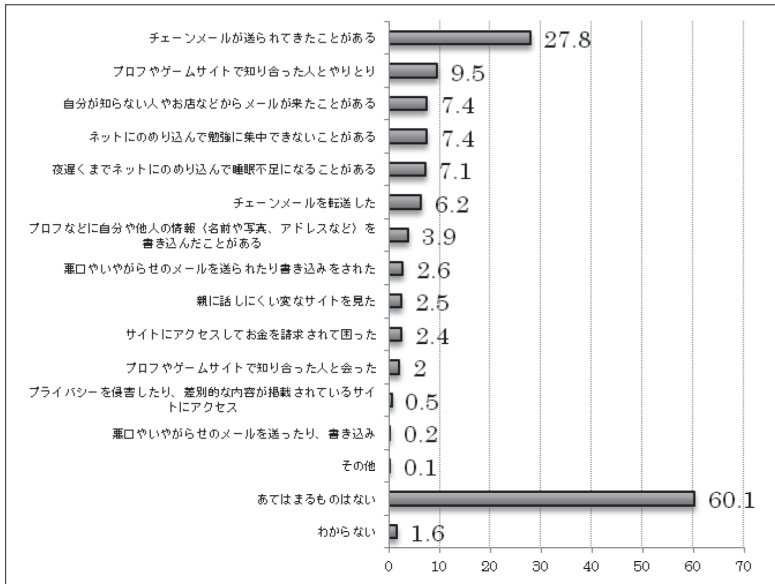


図 I-3 ネット上の経験

は、サイトの法的規制やフィルタリングによるアクセス制限の限界を訴えるとともに、「ネットリテラシー」を子どもが身につけることの必要性を説き、大人も同様にインターネットや携帯電話に関するメディア・リテラシーを高めていかなければならない (渡辺、2008、同、2010) とする。

各自治体の教育委員会でも、2000年代半ば以降ネット利用や携帯電話に関する実態調査やそれに対する具体的な提言がおこなわれてきている。たとえば大阪府教育委員会では2008年に小中学校への携帯電話持込禁止と、高校での携帯電話使用禁止という措置がとられたが、あわせて「対処方法等の指導プログラム (マニュアル) を活用した児童生徒への効果的な指導の推進」が提言された (大阪府教育委員会、2008)。

また、筆者自身も兵庫県教育委員会の実態調査に関わったが、その報告の中では以下の点が指摘される。

「(学校側も) 家庭と連携を図りながら取り組むことが求められる。入学説明会や懇談会など保護者が参加する機会に、子どもたちのインターネットや携帯電話への付き合い方や問題が起こったときの対応について学べる研修を設けたり、定期的に学校便りで周知したりするなど積極的に啓発することが大切である」

「子どもたちや保護者への学習の機会を提供するために、メディア・リテラシー育成教室を開催するなど、学校や教育委員会だけでなく様々な関係機関が多方面から支援することが必要である。」(兵庫県教育委員会、2008)

このように、ケータイやネットに子どもたちがふれる中で生じるリスクに対しては、児童生徒とその保護者を巻き込んだメディア・リテラシーの向上や啓発に向けての活動が求められている。本稿はそうした実践の中で、効果をもたらす方法として「クロスロード」と呼ばれるゲーム形式のワークショップを活用することの可能性について検討をおこなうものである。

2 ゲーム形式による実践の導入

「クロスロード」は矢守克也らが防災についての学習、啓発のためのツールとして開発をおこなってきたゲームである。その目的は「災害対応を自らの問題として考え、またさまざまな意見や価値観を参加者同士共有すること」にあるとされる(矢守他、2005、64ページ)。

英語の原義で分岐点を意味する「クロスロード」は、現実の災害対応で決断の際に極度のジレンマに立たされる自治体担当者の経験を追体験し、各々のプレイヤーが判断を下すことで進行する。1995年の阪神淡路大震災の実際のエピソードに基づいた問題カードを順に読み上げ、参加者はそれに対して一斉に「Yes」か「No」のカードのいずれかを提示する。多数派だったプレイヤーは

ポイントを獲得し、なぜその選択をおこなったかをディスカッションしてゲームは一巡、これを繰り返して問題を終え、最後にゲームの振り返りをおこなうというものである。

問題のカードになっている素材は、膨大なインタビューデータによって裏付けられた調査が基礎になっていて、当事者が下した各々の局面での決断とともに、その人自身のとりえたオルタナティブについての思いが語られているという(矢守、2005、45ページ)。このことから、提示される問題には「最適解(正解)はない」というのが結論であり、「クロスロードによってわれわれが学んでいるものは、その問題の正解ではない。カードによって提示される、問題の背後にある構造を学んでいる」とされている(吉川他、2009、14ページ)

矢守は、防災というリスクに対応する道具として、耐震建築や計測機器などのハードとしての道具と、ソフトとしての道具に分け、そのソフトとしての道具をさらに、専門家が作成するハザードマップや防災マニュアルなどの「鳥瞰図的な道具」と、ローカルな場で実践的に展開されるべき道具の二つに分類した。この最後のローカルな場で展開されるべき道具の一つとなり得るのが、ゲームであるとする。

また、ローカルな場での課題には普遍的に通用する真理、すなわち正解が存在せず、当事者たちが各地域のローカルな事情や自分たちの価値観を踏まえて、ローカルな「合意」を協働で形成することによって課題は解消されるという(矢守他、2005)。すなわち、遭遇するケースによってさまざまな対応が考えられるが、そのプロセスを構造化するのがクロスロード・ゲームの役割であるということになる。

この「クロスロード」の利点として挙げられているのが、ゲームの構造がシンプルなため、さまざまなコンテンツを入れることによって、多様な分野に応用できる汎用性の高い形式となっている点である。防災ゲームの他にも「感染症編」「食品安全編」など、クロスロードの形式によるゲームがこれまでにいくつか作られている(吉川他、2009)。

そこで、子どもとインターネットや携帯電話をめぐる問題についても同じロジックの適用が可能かどうかを検討してみよう。前節でふれたように端末やソフトウェアの使用制限、あるいはフィルタリングといった、利用環境というハードとしての道具ともいべき領域での対応が一定の役割を担っていることは言を待たない。それだけでなく情報モラルやマナーについての指針やマニュアル、啓発活動などのソフトな面での対応も求められる。そして、ソフトな道具のふたつ目の取り組みとして、個別の場面で対応を考える際に、ワークショップ等で活用できるのがこのゲーミングだということになる。実際にネットや携帯電話に接している局面で遭遇する問題は、かならずしもパターンが決まっているわけではない。それゆえ、問題の構造を可視化させるというクロスロードのシステムはここでも意味を持つはずである。

問題カードにかわってアナウンスされる内容となる「意志決定ステートメント」は、筆者の取材した事例のほか、複数の情報モラル教材の題材となっている問題などを参考に作成した(モバイル社会研究所、2006など)。作成に当たっては矢守が提示しているような(a)意志決定者の立場・役職の特定、(b)意志決定の状況を描写する本体部分、そして(c)そこで採択可能な、互いにトレードオフの関係にある2つの行動選択肢という要素から構成をおこなうようにした(矢守他、2005、48～50ページ)。

3 実践事例とその検討

インターネット／携帯電話利用に関するトラブルへの対処について、クロスロードによるゲーミングを取り入れた実践を、筆者は2011年2月以降何度か実施してきた。その中から以下では4つの事例を紹介し、それぞれでどのような設問のステートメントを提示し、どのような反響があったかを見ていくこととしよう。

- (1) 2011年2月12日 東大阪市男女共同参画センター講座「イコララム」
参加者20名 (主催者側スタッフ含む)

自治体の啓発講座の中で、一部時間を割いてゲーミングのテストをおこなった。比較的高齢の参加者が多く、また全員女性であった。

この回が最初の実践の試みであったが、次のような問題を用意した。

問題1：

あなたは：幼稚園児の母親

内容：ある日、携帯電話に次のようなメッセージが回ってきました。(図4参照)

件名 Fw: 弟の奥さんからのニュースよ

****転送元のメール****

防犯メールが回ってきたので送ります。

怖い世の中ですね ☹

五條のSATYや南大阪のヨーカドーで幼児をトイレに連れ込みイタズラをする事件が相次いでるみたい ☹ 男の子はお尻からボールペンを入れられ女の子はもっと酷くて ☹ 3歳で子宮全摘出…口には粘着テープをされていたらしい…

☹

ママと買い物して子供だけ男子トイレ ☹ に入った時やママと別の個室に入って1人出たところを狙われたらしい… ☹ もし子供だけでトイレに行かせるなら気をつけてあげて下さい! 橋本、南大阪は警察が警戒中らしいから他の地域が心配ですとのこと…兵庫県高砂市や加古川市の大型スーパーのトイレ個室でも性的暴行の被害にあった小学高学年の児童もいるようです。一人でトイレができるからと、行かせるでしょうが、一人でトイレに行かせられない世の中になってきたのかと思うのは悲しいね(ToT)子供いる友達とかに送って皆で子供を守ろう!できるだけこのメールを広げて下さい。

図 I-4 ゲームで紹介した文例

あなたはこれを知人に転送しますか? → Yes/No

解説：これは5年前に筆者の知人が実際に受けとったメールのそのままである(図I-4)。受けとった人は、チェーンメールだということに気付いて転送しなかったのだが、このセッションでは「Yes」と「No」はそれほど回答がどちらかに片寄ることはなかった。「Yes」を選択した人がその理由として挙げているのは、「デマかもしれないが、一応情報として知らせておく」ためというものであった。

問題2：

あなたは：30代後半の既婚女性

内容：長年結婚願望があったが縁に恵まれなかった親しい女友達に彼氏ができた。ただ、よくよく話を聞くとネット上で知り合ったのだとかで心配である。

本人は当然結婚が前提というが……。

考え直すように諭す？ → Yes/No

解説：これは出会い系サイトだけに限らず、さまざまなネット上での出会いからトラブルに遭うケースが子どもたちを中心に発生している。とりあえず年齢設定を30代後半としてみたが、やはり「いい年をした大人」なので、「自己責任で」、という声もあり、あまり否定的な意見は見られなかった。

問題3

あなたは：某有名スポーツ選手

内容：八百長疑惑が持ち上がり、競技団体の理事会から携帯電話本体の提出を求められた。でも自分自身は一切八百長行為には関わっておらず、潔白である。

携帯電話を提出しますか？ → Yes/No

解説：ちょうど大相撲の八百長問題が報道されて話題になっていた時期であったため、ボーナス的に作った問題である。端末提出の義務があるかどうかが論点となったが、意見は意外に「Yes」と「No」、均等に分かれた。

実践参加後の受講者から、次のような感想が寄せられた。

「ゲームで一つのもてま(原文ママ)で一人一人の違いの考えがあるのだとつくづく思いました。視点を考えさせてもらいたいへん良かったと思います」(60代女性)

「ゲームで色々判断を出すところで各個人のポジションが自分で知ることが出来おもしろかった。時代によって背景が変わることでメディアが変わっていくことをおもしろく学びました」(60代女性)

「ワークショップ(ゲーム)をしながら、具体的な身近な事をいろいろ考えさせていただきました。小グループで気軽に話し合えたことがよかったです。情報、特にITの発達についていけず、疑問をもつおばさんとして、いろいろ勉強になりました。」(50代女性)

上記のようにおおむね好評で、問題の出し方や文面などに再考の余地があったものの、ゲーム形式の可能性を大いに感じさせるものであった。

(2) 2011年6月26日 メル・プラッツ第27回公開研究会(於：横浜文化創造都市スクール)

ポスターセッション形式の「ショーケース」と呼ばれるスタイルで実施、来場者数名が集まった段階でゲームをおこなった(写真I-1、I-2)。

このセッションでは、前段で紹介した東大阪の実践に用いた3つの課題に加

えて、もう一問を追加した。それが問題4である。

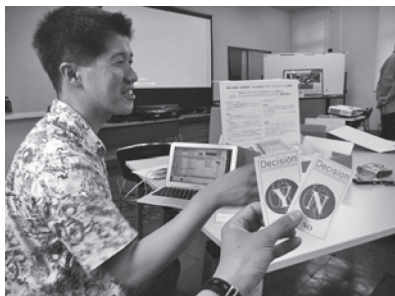
問題4

あなたは：高校2年生女子の保護者

内容：クラス担任から「お子さんがクラスの友人とやっているネット掲示板に、友人を誹謗中傷するような書き込みをおこなって、友人がひどく傷ついている」と、該当ログの証拠とあわせて申告があった。

担任は娘を呼んで注意したのだが、「全く身に覚えがない」否認して泣き出す始末。しかしログデータの証拠も出されているので「お子さんが関わっていることは否定できない。親御さんからも諭してやってほしい」と言われた。

担任からは娘が発信した証拠としてのログのプリントアウトを見せられたので、やはり罪を認めて謝罪するように諭す。 →Yes/No



写真I-1 ゲーム形式の説明をする筆者



写真I-2 ゲームの実践風景

解説：これは(財)民事務協会の田島和彦氏が「国語メディア研究会 子どもたちとケータイ・ネット～ケータイ・ネットの知られざる危険性を学ぶ～子どもたちを被害者にも加害者にもしない安全対策」という報告の中で紹介していた事例を元としている。ネットいじめへの対応としては、問題のある書き込みなどが発覚した場合には、直ちに証拠を保全することが優先されるが、それを逆手にとって、ログを捏造して加害者として告発することでいじめるとい

う巧妙な手口で被害者をわなにはめるといったものであった。参加者からは、実際に子どもの言い分を聞かないで、物証があるからといって子どもを咎め立てることはできない、という声がどちらかといえば多数派であった。

この回のセッションは、研究者や専門家に対するものであったが、その中には以下で紹介するように、こうしたゲーム形式の実践を自分たちも取り入れてみたいという声がみられた。

「授業などで学生同士の議論を促したいときなど、使えそうな気がしました。やってみたら結構おもしろい！」

「みんなでカード出しあった後のディスカッションの仕方、さらに工夫できそう」

「リスク・コミュニケーションの可能性を、議論のなかで感じました。ファシリテートが重要ですね。」

「ゲームの手法、いただきました！ オリジナル作ってみます」

「(カードを)出したあとのディスカッションの仕方をもっと工夫できそう」

(3) 2011年9月29日 奈良県立平城高等学校1～2年生29名。

「ケータイ／ネット社会の歩き方」と題したミニ講義の一部にゲームを取り入れた。この回では新たに高校生を対象とした問題を作成した。

問題 5

あなたは：高校生。

内容：中学時代の親しい友人から久しぶりにメールがあり、恋の悩み相談で盛り上がっているうちに12時を過ぎてしまっていた。明日は期末試験の大事な科目があるが、テスト準備もまだ途中。でももうちょっとメールも話したりない感じもある。

もう少しメールを続ける？ →Yes/No

解説：この問題はNTTドコモのモバイル社会研究所が作成したケータイモラルの指導教材（モバイル社会研究所、2006）を参考にして作成した。中学生、高校生にはよくありがちなシチュエーションであるといえるだろう。これについては、「No」を挙げたものには真面目に勉強するタイプ、「Yes」を挙げたものには前夜の12時でまだ試験勉強ができていないならあきらめるというタイプ、友達との関係が大事だというタイプなど、回答は二者択一でも、その理由まで問うと背景にはさまざまな思惑が見受けられた。

さらにこの高校での実践では続いて先の問題1を実施したが、こちらでは「Yes」（＝チェーンメールを転送する）を挙げた生徒が皆無で、全員が「No」（＝転送しない）というグループがいくつか見られたことが注目される。これはおそらく、学校等で「チェーンメールは悪」という教育がおこなわれているためではないかと考えられる。

ちなみにこのセッション終了後に高校側から問い合わせがあり、是非下級生の人権教育で活用したいという教師の要望が伝わってきている。生徒の反応を含めて、ゲーミングはここでもまずまずの支持を得たようであった。

(4) 2012年1月17日 関西大学総合情報学部ゼミ生14名

それまでのセッションでは、単発のセミナーの中の限られた時間を使って2



写真 I-3、写真 I-4 学生によるゲーム実践の様子

～3件の設問をこなすというやり方で実施してきたが、この回は比較的長い時間(90分)を使って5件の設問を試行し、最後には全体の振り返りとともに、参加者全員で1人につき最低1件の設問を考えるようにと課題を与えた(写真I-3、I-4)。

実施したのは、第1が問題1のチェーンメールを転送するか否かというもの、第2が問題2のネットでできた彼氏のトピックで、当事者を30代女性から、大学生に変更したもの、さらに第3で当事者の設定を大学生から高校生に入れ替えてもう一度試行してみた。さらに第4では問題5の試験勉強中の行動について、メールのやりとりから考えるものであった。最後には問題4のネット上のなりすましによる誹謗中傷のいじめについてのものを取り上げた。

問題1では一方のグループが3対4で「No」(=転送しない)が上回る接戦だったが、もう一方のグループでは「Yes」(=転送する)がゼロという一方的な結果となってしまった。理由については、「Yes」(=転送する)が「本当だったら子どもが心配」であるとか、「注意してもしすぎることはない」、あるいは「心がけレベルの問題」として知らせておこうというものであった。また「No」(=転送しない)の側は「ソースがはっきりしない」「これだけひどい内容の事件なら、ニュースなど他からも聞いているはず」といったもののほか、「チェーンメールに偏見があるので、共感する内容でも送らない」という意見も

あった。

2番目の設問で、問題2の修正版として主人公を大学生に変えたものでは、「Yes」（＝考え直すように諭す）としたのは圧倒的に少なく、一方のグループではゼロ、もう一方でも7名中2名にすぎなかった。意見としては、基本的に「自己責任」に帰せられるので他人がとやかく口出しすることではないというのが大勢であった。

そこで第3番目の設問として、前項の主人公を今度は高校生に入れ替えて結果を問うてみた。一方のグループでは拮抗、もう一方のグループでは「Yes」（＝考え直すように諭す）が上回る結果となった。高校生であればなぜ注意を促すのかという理由としては、「（未成年で）法律問題になるから」「女子高生は別の意味でのブランド性が高いから（リスクが大きい）」「出会う機会やつきあいが狭い」といった回答が見られた。このように、「クロスロード」はゲームの可塑性が高いので、設問を微修正しながら結果を確認できるのである。こうしたメリットが確認できたのは、2番目の設問と3番目の設問で比較しながら進められたことの収穫であった。

「問題5」を用いた4番目の設問については、いずれのグループも「Yes」（＝続ける）を「No」（＝続けない）が上回った。いずれも「テストが大事」「いったん切って後日続ける」「相手も自分と同じ考えのはず」といった意見が並んだ。他方「Yes」（＝続ける）派は「親しい友人だから」「メールしながらでも勉強はできる」などの意見があった。高校でも実施した印象からすると、個々人の置かれた立場によってこの回答の比率はかなり変化がありそうだという感触を得た。

最後の5番目の設問では、「なりすまし」のブログ上のいじめについて紹介したが、「Yes」の謝罪を諭す側を選ぶ者がいずれのグループも多数を占めた。「Yes」（＝謝罪するよう諭す）では、まず頭を下げてから話し合うべきだという意見のほか、「高校2年生の女子」というのがまず信用できない、女子高生はまず自分を守ろうとする傾向がある、という意見が出されて興味深いものがある

った。「No」としたのは、まず話を聞くのが先決、あるいは「真偽を確かめる」「当事者同士で話し合うべきで、親が口出しするべきではない」というものであった。

続いて、セッション全体の振り返りの中ではこのゲームによる学習の試みを支持する声が多かった。

「高校の頃や、大学に入学したばかりの頃に経験できていればまたディベートなどとは違った経験になったのではないかと思う。今回、自分の意見に自信を持って発言する難しさや、周りの意見も聞く中で新たな考えが出る面白さを改めて感じる事ができた。」

これらはまさに「答えのない」ゲームとしての性格をよく反映しているといえよう。また、

「教科書のような堅苦しもなく、楽しく学習が出来る。そのため、自分の考えや意見を素直に述べる事が可能である。また、偏った考え方だけでなく、自分とは異なる意見、価値観を聞くことができ自分自身の考えの幅も広がる。自分の不足情報を補う事が出来るため、とても良い。また、話し合いでコミュニケーション力もつく。勉強と聞くとそれだけで小さくなるが、内容は同じでもゲームと聞くとやる気が増す。普通に机に座っているよりも集中力が増すと思う。」

「このようなゲームは様々な身近に起きうる状況に対して考える機会になるし、判断力を身につけることもできるので、広く積極的に行われると良いと思う。そしてそれによるディスカッションは人の意見を聞く良い機会であり、それにより自分自身の考えや知識も広がるので良いことだと思

う。(中略)中学校や高校の授業等でこのようなゲームをする機会を設けることで、若い世代も危機意識を持つことが出来るのではないかと考える。」

という肯定的な答えもあった。

それとあわせてゲーム実践の可能性について示唆的なコメントもいくつか見られた。

「実際に問題設定された状況に似た立場になったことがある人は、イエス・ノーの判断が速く、その判断の理由も他の参加者に比べて具体的で、その答えに対して自信をもった態度を見せていた。(中略)過去に経験したような事例での選択に対して、大きく迷うことなく、素早く判断できるということは、このゲームを通して自らをその立場に身を置き、周囲の意見を聞いて、事前に自分ならではの答えを考えることで、実際にその状況に立たされたときに冷静に行動できるようになる」

というシミュレーションとしての価値を評価する発言や、

「高校時代にもプレイした経験がある。高校時代は考える前に感情で回答していたけれども、大学生になってメディアやネットリテラシーについて勉強しているので少しは学術的に結びつけて考えられている気がする。同じ質問でも高校時代と現在とは考え方が違うはずなので、人の成長を計るという点でこの学習は大変有効であると感じる。」

というような学習効果を指摘するコメントもあった。

また、

「パソコンのソフトに最初から組み込んでおいて自宅で気軽にできるとよ

いと思った。」

という今後に向けての提案もあった。

セッション後の課題としては振り返りのほかに、新たな設問の作成として、最低一件の設問を作成するよう課題を与えた。その中で今回、比較的活用できそうなものとして次の二件を示しておく。

問題 6

あなたは：音楽好きの大学生

内容：好きなアーティストのライブに行きたいのだが、チケットがどうしても取れず、SNSのコミュニティの譲渡先をさがす書き込みから譲ってもらえることになった。SNS上のメッセージのやりとりで、相手の名前と年齢、住所、電話番号は聞いている。代金を先方の口座に振り込んだらチケットを送ってくれるということなのだが、このまま取引を続けてもいいものだろうか？

取引を続ける？ →Yes/No

問題 7

あなたは：大学入学を控えた高校三年生

内容：ある日、加入しているSNSに入学する予定の大学の先輩だという人から「友だち」申請のメッセージが届きました。あなたはその人を『承認』して友人になりますか。

承認する？ →Yes/No

いずれも参加学生の実体験を元にして作られた問題である。問題6は一見きわめて怪しい誘いのような印象を受けるのだが、SMSやコミュニティで馴染

みの相手で、ある程度信頼できるようであれば、チケットの取引を行っているとのことである。この問題を提案した学生も、このやり方で何度も取引をしているという。また問題7も、作成者の学生が入学前に実際にそういうメッセージを受けたことがあるのだという。だが迂闊に友達として承認すると、サイト内の過去の日記やつぶやき、写真アルバムなどすべてを見られることになってしまい、ブログの持ち主自身のプライバシーが筒抜けになってしまいかねないリスクを負うことになる。

上記2本以外にも多くの設問が新たに作成されたが、背景としての実体験の裏付け、ゲーム上のバランスなどクリアすべき問題があると考えられたため、今回は設問化を見送っている。しかしながらワークショップ等でのディスカッションを通じて細部を練り上げることにより、今後設問化できるポテンシャルを持つものもあるのではないかと考えている。

4 まとめと課題

本稿では、クロスロードによるゲーミングの手法が、インターネットや携帯電話の利用に関するトラブルに対応するためのメディア・リテラシー向上に貢献できるかどうかについて、検討をおこなった。その結果、参加者たちは一様に興味関心を持って積極的に加わることができ、また理解度も深まったとの認識を示していることが明らかになった。また、周囲の状況や当事者の立場によってさまざまな様相を帯びるこれらの問題について、問題の構造を単純化することなく、参加者たちの理解を深めるようにはたらく点もうかがえた。

こうした点からこのクロスロードによるゲーミングはメディア・リテラシーの啓発、育成という領域において大きな可能性を秘めていることがわかる。

ただ、問題点もいくつか残されており、選択が一方に偏らないようなバランスのとれたものにするにはどのように設問の設定をすればよいか、トレードオ

フの関係にある二者択一の問いに持っていくにはどうすればよいのかという難しさが、それになじまない項目が扱いにくくなっているという点は、今後の課題として考慮していくべきであろう。また、防災の場合とメディア・リテラシーの場合では、参加者や設問の中の意思決定者の年齢層などによって、とらえ方が大きく異なってくる点も課題として残されている。このあたりについても、実践の場によって修正をしていくのか、設問体系を多重化していくのか、対応の取り方はいろいろと考えられそうではある。

先にも述べたように、子どもとネット／携帯電話をめぐる諸問題については、保護者や学校サイドとの連携も重要性が指摘されている。立場を異にする関係者どうしが相互の事情に思いを配りながら進めることのできるこの実践形式が果たせることは少なくないはずである。本稿で取り扱うことのできた事例はまだ限られているが、今後は参加者の属性ももっと多様な層を取り入れつつ比較検討をおこない、方法論の精緻化を進めていきたい。

参考文献

- 兵庫県教育委員会・インターネット社会におけるいじめ問題研究会報告書、2008「ネットいじめ・誹謗中傷の解消に向けて―早期発見・迅速な対応・未然防止」(<http://www.hyogo-c.ed.jp/~board-bo/kisya19/2003/2003261-2.pdf>)
- 宮田仁、2011「ネットいじめの実態」原清治・山内乾史編著、2011『ネットいじめはなぜ「痛い」のか』ミネルヴァ書房
- モバイル社会研究所、2006「みんなのケータイ2」
- 内閣府、2011「平成23年度 青少年のインターネット利用環境実態調査報告書」
- 大阪府教育委員会・携帯・ネット上のいじめ等課題対策検討会議、2008「携帯・ネット上のいじめ等生徒指導上の課題に関するとりまとめと提言」(http://www.pref.osaka.jp/fumin/doc/houdou_siryou2_20695.pdf)
- 田島和彦 2008「子どもたちとケータイ・ネット～ケータイ・ネットの知られざる危険性を学ぶ～子どもたちを被害者にも加害者にもしない安全対策」国語メディア研究会報告(於：高津市民館、2008年12月20日)
- 渡辺真由子 2008『大人が知らない ネットいじめの真実』ミネルヴァ書房
- 渡辺真由子 2010『子どもの秘密がなくなる日―プロフ中毒 ケータイ天国』主婦の友社

矢守克也・吉川肇子・網代剛、2005『防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーションークロスロードへの招待』ナカニシヤ出版

吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉、2009『クロスロード・ネクストー続：ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション』ナカニシヤ出版