

静岡大学情報学部「情報社会デザインプログラム」 におけるメディア教育の構築

森野 聡子

本論は、平成16年度より静岡大学情報学部で実施されている「3プログラム制」カリキュラムの中の「情報社会デザインプログラム」(IDプログラム)においてメディア教育を導入するにあたり、どのようなコンセプトのもとに設計を行い、科目編成を考案したかを概説したものである。その事例を踏まえ、当該カリキュラムの立案者として、今日の情報メディア社会で必要とされるメディア教育とは、メディア技術の習得とメディア言説の読解を平行して行い、その実践を通じて、メディアを活用しながら情報社会の公共的言説空間に主体的に参画していく市民を育成することを目的にすべきであると提言する。

キーワード

メディア・スタディーズ、メディア・リテラシー、メディア記号論、メディア制作、オルタナティブ・メディア

1. 「メディア教育」とは何か

1.1 メディア教育の現状

情報化が進む現在の日本で「メディア教育」という言葉を使う場合、連想される内容としては、デジタル教材やインターネットを利用したeラーニング、さらには、コンピュータの操作やアプリケーション・ソフトの使用法、DVカメラを使ったビデオ編集といったコンテンツ制作など、電子メディアを利用した学習あるいは、電子メディアの操作技術の習得を意味する場合が多いように思われる。

現行の文部科学省が定める学習指導要領(平成10年告示、平成15年一部改定)によれば、日本の義務教育においてメディア教育が導入されるのは、小学校第5学年の「社会」においてである。ここでは、「情報と通信」をテーマに、情報通信の発展の歴史と現代における活用のされ方、そして放送と新聞のしくみについて基本的な知識を学ぶ。教育現場では、これに合わせて、コンピュータのキーボード操作やワープロ・ソフトの簡単な使い方を教えることもあるようだ。けれども、コンピュータ・リテラシー教育が本格的に始まるのは、中学校の「技術」においてである。以下、指導要領より、学習内容の部分引用する。

内 容

B 情報とコンピュータ

(1) 生活や産業の中で情報手段の果たしている役割に

ついて、次の事項を指導する。

ア 情報手段の特徴や生活とコンピュータとのかわりについて知ること。

イ 情報化が社会や生活に及ぼす影響を知り、情報モラルの必要性について考えること。

(2) コンピュータの基本的な構成と機能及び操作について、次の事項を指導する。

ア コンピュータの基本的な構成と機能を知り、操作ができること。

イ ソフトウェアの機能を知ること。

(3) コンピュータの利用について、次の事項を指導する。

ア コンピュータの利用形態を知ること。

イ ソフトウェアを用いて、基本的な情報の処理ができること。

(4) 情報通信ネットワークについて、次の事項を指導する。

ア 情報の伝達方法の特徴と利用方法を知ること。

イ 情報を収集、判断、処理し、発信ができること。

(5) コンピュータを利用したマルチメディアの活用について、次の事項を指導する。

ア マルチメディアの特徴と利用方法を知ること。

イ ソフトウェアを選択して、表現や発信ができること。

(6) プログラムと計測・制御について、次の事項を指導する。

ア プログラムの機能を知り、簡単なプログラムの作成ができること。

イ コンピュータを用いて、簡単な計測・制御がで

きること。

内容の取扱い

(2) 内容の「B情報とコンピュータ」については、次のとおり取り扱うものとする。

ア (1)のアについては、身近な事例を通して情報手段の発展についても簡単に扱うこと。(1)のイについては、インターネット等の例を通して、個人情報や著作権の保護及び発信した情報に対する責任について扱うこと。

イ (3)のイについては、生徒の実態を考慮し文書処理、データベース処理、表計算処理、図形処理等の中から選択して取り上げること。

ウ (4)については、コンピュータを利用したネットワークについて扱うこと。

エ (6)のイについては、インタフェースの仕組み等に深入りしないこと。

(<http://www.mext.go.jp/b-menu/shuppan/sonota/990301/03122602/009htm/>)

以上からわかるように、中学校の「技術」で取り扱う領域は、コンピュータ・リテラシー、プログラミングの基礎、コンピュータ・ネットワークやデータベースの仕組みの理解、マルチメディア制作、そしてインターネット等を使用する際の情報モラルの問題を中心に組み立てられている。言い換えれば、日本の義務教育におけるメディア教育とは、現実には、コンピュータに基づく情報教育と言い換えていい。これは、高等学校において導入された「情報」の科目においても同様である。

メディアとは決してコンピュータのみを指すわけではないことは言うまでもない。けれども、日本の中等教育までの学校教育の段階では、コンピュータ以外のさまざまな通信情報メディアの形態や社会的意義、それら各種メディアにおける情報生産の仕組みや目的・情報様式の違いなどについては、後述するように次第に取り組みが始まってきてはいるものの、現段階ではまだ実践する上での多くの課題を抱えている。今日の情報化が、単にインターネットの発達という形だけで人々の日常生活に浸透しているわけではない状況を考えると、より体系的な教育内容の整備が望まれるのではあるまいか。

ここで眼を「メディア教育」の先進国である緒外国に向けると、事情はかなり違ってくる。

たとえば連合王国の場合、「メディア教育」はMedia Educationという名で1988年以来、ナショナル・カリキュラム(「全国カリキュラム」)の意であるが、厳密にはイングランドとウェールズのみに適用される)の中に位置づけられ、初等教育から中等教育にかけて一貫した指導要領が組まれている。ただし「メディア」という独立した科目が存在するわけではなく、EnglishやICT(Infor-

	Key Stage 1	KS 2	KS 3	KS 4
Age	5-7	7-11	11-14	14-16
Year	1-2	3-6	7-9	10-11

図1 連合王国における義務教育の年次配分

mation and Communication Technology) といった科目の中に組み込まれ、内容としては、メディアの読解とメディア制作の技法、双方を学ぶことになる。

連合王国の初等・中等教育は、図1のような年次配分になっている。

たとえばEnglishの場合、Key Stage 2の読解において、新聞などの活字メディアやコンピュータ情報をテキストとして採用することが始まる。さらにKey Stage 3になると、ラジオ・TV・映画・新聞・雑誌・広告といったメディア・テキストを読解および聴解のテキストに導入している。実際、これらのメディア・テキストを使って、どのような学習目的が設定されているか特徴的な点をまとめてみよう。

- ① 活字、映像、音声など、さまざまなタイプのテキストを比較し、情報がどのように提示・伝達されているのかを知るとともに、各メディア・テキストの性質や目的が意味内容に与える影響を理解し評価する。
- ② 情報が適切か不適切か、事実と意見、偏見と客観性を区別する。
- ③ 活字テキストや映像テキストにおけるキャプション・イラスト、映像テキストにおけるシーケンス・フレーム・サウンドトラックといった様式やレイアウト、プレゼンテーションの仕方の選択により、どのような効果が生じるかを理解する。
- ④ オーディエンスが、メディアをどのように選択し、反応するかを理解する。

ICTの教科全体の学習目標は、以下のように分類できる。レベルによって重複する点は省略し、概要のみ示す。

- ① ICTを活用して、活字、図表、映像、音声など多様な情報様式を通じて制作物を生産・記録し、自分たちの考えを分かち合う。日常生活の中に各種の情報の伝達や保存方法があることを認識し、目的によって情報様式を使い分けができるようになる。
- ② シミュレーションによって意思決定を援助し問題解決を図る。ICTを用いてモデリングを行う。また、モデリングの適切性を、他のソースからの情報と比較することで評価する。
- ③ 目的に合わせた情報を選択し、情報の正確さをチェックし、さらに情報流通や制作物に合わせた情報様式を構築する。ICTを用いて、特定の目的やオーディ

エンスによって、情報の様式やスタイルをさまざまに構造化し、洗練させ、提示する。自分の制作物を批評的観点から評価する。

- ④ ICTと他のソースから得られた情報を組み合わせて、多様なオーディエンスに向けてプレゼンテーションを行う。他人も使えるようなシステムを作る。
- ⑤ 各種の情報アプリケーションの差による利点と限界を知る。ICTがもたらす、社会的・経済的・倫理的・道徳的問題について、情報をもとに議論に参加する。

National Curriculum Online (<http://www.nc.uk.net/>) により、連合王国の学校教育におけるメディア教育への取り組みを概観した。さらに連合王国において特徴的なのは、生徒は中等教育の最終学年にあたるYear 11 (15-16歳) のとき、中等教育修了資格試験としてGCSE (General Certificate of Secondary Education) を受けることが義務づけられているが、その試験科目の中にMedia Studiesと呼ばれる科目が含まれていることである。

手元にあるGCSE用のスタディ・ガイドを見ると、Media Studiesがカバーする学習内容は、以下のように分類される (Nixon 1996)。

- ① メディア言語、様式、規則
- ② メディア表象
- ③ メディア制度
- ④ オーディエンス

①は、メディアのジャンルごとにどのような情報様式や情報の構成方法の規則、視点のとり方や語りの編制の仕方に違いがあるかを学ぶ。②は、メディアにおける現実の表象のされ方、特にステレオタイプの問題を取り上げる。③では、メディア産業の実態と商業的側面、コングロマリットのような大資本によるメディア企業の独占やそれに伴う言論支配などの政治的問題を扱うとともに、産業化された主流メディアに対抗するオルタナティブ・メディアの可能性を論じる。④は、メディア情報の受け手であるオーディエンスに焦点をあてている。

連合王国でメディア教育が、このような体系的な形で学校のカリキュラムの中に根付いている理由の一つには、1960年代以降、カルチュラル・スタディーズと呼ばれる新しい文化研究の潮流が生まれ、大きな成果をあげたことが指摘できよう。

カルチュラル・スタディーズがメディア研究に果たした影響としては次の3点があげられる。まず、少数の知識人・文化人を対象としたハイ・カルチャーではなく、一般大衆が日常的に享受するポピュラー・カルチャーを研究の対象とした事である。オペラや美術作品、名作文学などからなるハイ・カルチャーとは異なり、ポピュラー・カルチャーは映画や広告などマス・メディアを媒介して流通されることから、カルチュラル・スタディー

ズは必然的にメディア・スタディーズへと向かった。第二に、伝統的なハイ・カルチャー研究とは異なり、カルチュラル・スタディーズでは、文化が生産・受容される過程でオーディエンスの主体意識や価値観・ライフスタイル等にどのような影響が及ぶのか、そしてオーディエンスは文化の生産・再生産を通じて、支配的文化に対しどのような対抗的言説を構築していくかを、エスノグラフィック・メソッドと呼ばれる聞き取り調査や参与観察などの社会学的方法を用いて調査したのである¹⁾。また彼らはヨーロッパの社会思想家の研究を積極的に取り入れ、メディア言説が生産・受容される際のイデオロギー支配 (ヘゲモニー) や、言説の発信者と受信者の間の権力関係にも関心を向けた。つまり、純粋に人文科学的領域であった文化研究が、カルチュラル・スタディーズのもと、社会科学とも結びついた、客観的・分析的手法に基づくメディア・スタディーズへと変貌していったのである。

一方、カナダでは、1970年代より、アメリカのメディア産業によるアメリカ産ポピュラー・カルチャーの進出に対抗するため、メディア言説を受け身ではなく、そこに含まれた商業主義的な意図やジェンダー・ステレオタイプの刷り込み、性描写や暴力表現などの適正さを意識的・主体的に判断して受容する能力、すなわちMedia Literacyの育成を学校教育の中で行うことを推進する動きが現場の教師を中心に盛んになる。1987年にオンタリオ州がEnglishのカリキュラムに正式にメディア・リテラシーを導入したのを皮切りに、現在ではカナダ全州の初等・中等教育でメディア・リテラシーが実践されている。その内容は、メディアが消費行動や流行に強い影響を与えていることを子どもに理解させるといった段階から、CMなどのメディア・テキストの読解、そして学校備え付けのスタジオを使った番組制作まで多岐にわたる。

またカナダではPSA (Public Service Announcements) と言って、個人やNPO団体が、自分の主張を映像や音声テキストにして地元のラジオ局・テレビ局に持ち込むと、無料で放送してもらうことができる制度がある。学校教育で培われたメディア・リテラシーのアウトプットの場合、社会の中にきちんと用意されているという好例である (Pungente & Marcuse 1996参照)²⁾。

¹⁾ 代表的な研究としてはニュース・ショーの受容のされ方をオーディエンスの属性と結び付けて解釈を試みたMorley (1980) がある。

²⁾ オンタリオ州から始まったカナダのメディア・リテラシー教育の内容については、同州教育省発行の教師向けガイド (1992) が参考になる。その他、カナダ・連合王国・アメリカでのメディア・リテラシーの教育事情についての報告としては、菅野 (2000) を参照。オーストラリアに関しては、川崎国語メディア研究会 (2003) の視察報告に詳しい。

日本においては、平成14年6月に文部科学省より『情報教育の実践と学校の情報化～新「情報教育に関する手引き」～』が刊行され、急速に進む情報化に向けた初等・中等教育のガイドラインが示された (http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/020706.htm/)。ここでは情報教育の目標は、①情報活用の実践力、②情報の科学的な理解、③情報社会に参画する態度の育成であると定義されている。さらに各教科での学習内容としては、小学校の国語でCDやビデオを教材としたり、新聞記事を批判的に読み取るメディア・リテラシーの活動例などがあげられているほか、中学校の社会（公民）では、マス・メディアの発達が生論を形成し、国民が民主政治へ参画する上で大きな機能を持っていることも触れるように指示されている。

けれども、先に見たメディア教育先進国と違って、日本のメディア教育の歴史は浅い。したがって、大半の教師は、メディア・テキストを教材として用いる訓練や、メディア・リテラシーの技法、メディア・スタディーズの理論、メディア機器の活用方法等について教員養成課程で学んできた経験がないのである。また、メディアの概念をコンピュータにとどまらず映像テキストや新聞なども含めたものとして多角的に捉えようとする姿勢は見られるものの、たとえば、「情報の科学的理解」の説明などを読む限り、全体としては、やはりコンピュータ・システムの理解やコンピュータ・テクノロジーの習得に実際のカリキュラムの重点が置かれていることは否めない。それを補う、カルチュラル・スタディーズなどの社会科学からのアプローチの基盤が、まだ日本の学校教育には完全には整備されていないと思われる。その原因の一つは、連合王国とは異なり、情報やメディアが大学受験の対象とされにくいこともあって、初等・中等教育におけるメディア教育と、高等教育でのメディア教育の間にほとんど接点がないことが指摘できるだろう。

1.2 情報メディア社会における高等教育機関でのメディア教育のあり方

日本と、連合王国を中心にした緒外国での初等・中等教育におけるメディア教育のあり方を比較し、現在、日本の高等教育で取り組むべきメディア教育の全体像を構想するとき、それは、図2のようにモデル化される。

現代日本社会は情報社会であると呼ばれる。情報をもたらすものはメディアである。すなわち、情報社会とは、「情報メディア社会」と言い換えてもいい。IT技術の急速な発達に加え、メディアが、新聞・雑誌・TVなどの、いわゆるマス・メディアだけでなく、インターネットの普及や、CATV・衛星放送・地上波TVのデジタル化などによってチャンネルが細分化されて「個メディア」の時代へと変貌していく中、個人個人がメディアをどのように活用していくかは、情報メディア社会を生きる市

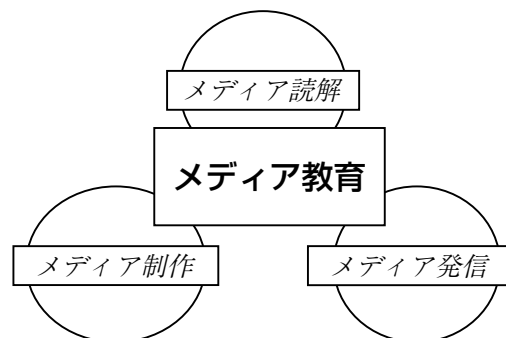


図2 メディア教育の概念図

民に必須の「生きる力」であると言っても過言ではない。

情報メディア社会に入ったことによって、人間が受けた最大の変化の一つが情報環境の変容である³⁾。産業革命によって蒸気機関を用いた鉄道の普及と活字印刷の機械化が実現され、活字情報の大量生産と大量流通が可能になった結果、廉価な大衆新聞が登場し、加えてカメラなどの複製メディアが誕生する19世紀以前には、人間が自分の生きている世界についての情報を得、それを知識として活用し、現実を意味あるものとして体系化していく枠組を組み立てるために必要な情報環境を形成していたのは、主として身体的経験に基づく「体験的現実」(the lived reality) だった。

ところがマス・メディアの発達によって、人間は、その場に立ち会わなくても、時間的・空間的にへだたった世界で起こっている事象についての情報を取得することが可能になった。すなわち、「メディア化された現実」(the mediated reality) の誕生である。英語の 'mediated' とは、「メディアが媒介する」という意味であり、すなわち、「メディア化された現実」とは、本質的に、直接体験とは異なる疑似体験の世界となる。情報メディア社会の住民は、テレコミュニケーションの発達によって、自分が現地に移動することなく、世界のあらゆる所で起こっている出来事についての情報を入手できるが、それをもとに構成された「現実」とは、「メディアが媒介した」(mediated) 一種のヴァーチャル・リアリティの世界である。そして、メディアが介在することにより、現実とは、あるがままに再現されるのではなく、各種メディアの持っている情報様式に基づいて編集され、加工され、さらに、そこにメディアの発信者の側の意図・価値観・イデオロギー等による情報の選択が加味されて、わたしたちのもとに送り届けられる。メディア教育におけるメディア言説の読解は、メディア特有の現実を編制する技法を知ること、メディアの作り出す「現実」が、いかにリアルに見えていても、そこに、意図的な加工や選択が働いていること

³⁾ 情報環境の定義については、大石1998：15-22を参照。

を意識化することを通じて、メディアの送り出す情報を主体的に判断する学習を指す。

この際、重要なのは、メディアの読解もまた、技法的裏づけを持たねばならないという点である。そこで基礎とすべき理論が、記号論をメディア言説の分析的読解に応用したメディア記号論である。したがって、学習者は、記号化作用の一般的原理を理解し、その上でメディアにおいては、何が記号として機能するか、また、記号の配列のされ方が、どのように情報を構成していくのかを、メディア技術とからめて知ることが求められる。

メディアが現実を編集する様式は、メディアのジャンルによって異なる。したがって、学習者は、同じ事件が新聞という活字メディアで報道される場合と、TVニュースという映像メディアで報道される場合、両者が構築するメディア言説を比較することで、メディアの違いによる情報形成の技法的差異を論理的に知る必要がある。この、メディア教育における技術的側面は、実際に、学習者がメディアのコンテンツ制作を実習することで、より効果的に学ぶことが可能になる。たとえば、映像メディアにおいて、フレームの中における被写体の配置やサイズ、アングルの違い、あるいはショットのつなぎ方によってオーディエンスに与える情報内容が異なることを理解するためには、ビデオ撮影の実践を通して基本的なカメラワークを学び、発信者の意図やメッセージを映像化するにはどの撮影技法を用いるのが一番、効果的であるかを体験的に習得することが早道である。すなわち、メディア教育において、メディア言説の読解とメディア制作は、メディア言語の持つ情報様式の技法や法則を理解する点において互いに補完しあう性質にあると言える。

メディア教育を構成する第三の要素は、メディアを活用した情報発信の実践である。これは、一見、メディアのコンテンツ制作と同じものに思えるかもしれないが、それぞれの意図するところは大きく異なる。メディア制作は、前述のように、メディアとは、本質的に現実を編集・加工して提示する性質を持っており、メディアが媒介する「現実」を構成するものは各メディアに特有の情報加工の様式と技法の体系であることを、情報技術を習得することで理解することを目的とする。制作実習を行う際には、コンテンツの選択や、ターゲット・オーディエンスの問題、制作物をどのような形で公表するかは、二次的なものになる。たとえば、小・中学生を対象にしたコンテンツ制作の授業でよく取り上げられるものとして、学校紹介やクラブ活動をテーマにしたホームページやビデオの作成がある。これは、学習者の年齢や技術の習熟度に合わせて、もっとも作りやすい身近な題材を選んだ結果であり、実際の制作物を学外に向けて発表する場合の社会的意義については、ほとんど議論されることはないのが実情である。

一方、情報発信の場面においては、コンテンツの内容、

それを誰に対して、どのような形で公表するかが大きな問題となってくる。メディア言説は、本来、公共的性格を持ったものである。たとえば、新聞・TVに代表されるマス・メディアは、今日の社会で取り上げられるべき重要課題や事件は何なのかを不特定多数のオーディエンスに対し示し、それらについての世論形成のための情報提供を行うという、いわゆる「アジェンダ設定」機能を持ってきた。けれども、社会が変化し、多様な価値観やイデオロギーが共存する現代において、こうした主流メディアが設定するテーマや、そこから発信される情報だけを根拠に、市民一人一人が現実世界を把握し自分の世界観を構築していくことは困難になっている。

具体的な例をあげると、筆者は、静岡市女性会館主催の「アイセル女性カレッジ」で、「女性とメディア」をテーマに1年間、一般市民を対象にした講座のコーディネーターを務めたが、最終レポート作成のとき、受講生が取り上げた題材として次のようなものがあった。静岡県藤枝市と近隣の市町村との間で合併問題が持ち上がった折り、大井川町の助役が、合併協議会の席上で、藤枝市との合併に対する反対意見を表明するのに、両者の関係を女性交際にとえて、付き合っているうちにホテルに行って相手の体を見たら欠陥があったようなもの、といった主旨の発言を行った。けれども、この助役の女性蔑視的発言を新聞記事にしたのは朝日新聞静岡支局だけであった。受講生が、現場に取材に行っていた静岡新聞社に記事にしなかった理由を問い合わせたところ、合併問題の本質が見えにくくなるため、発言を取り上げることとはなかったという答弁が返ってきた（静岡市女性会館 2005：123-147）。

以上の例が何を意味しているのかというと、市町村合併という問題と助役の女性蔑視発言という事件を比較したとき、どちらが、今日の社会において、ニュースとして報道すべき重要性を持つのかという判断が各新聞社において一致しなかったという点だけが問題なのではない。ニュースの受信者である一市民が、助役の発言を報道しなかったメディアの姿勢を是としなかったという点こそ、より追求すべき事であると筆者は考える。つまり、従来、マス・メディアは、女性問題を「家庭欄」という枠に囲い込み、社会的意義をもった話題として取り上げてこなかったが、このニュース選択における規範が、発信者・受信者双方において揺らいできているのだ。この背景には、北京で行われた国連の世界女性会議以降、日本においても「男女共同参画社会推進法」が制定され、いわゆる女性の社会的地位の向上や労働条件の男女間格差の解消に加えて、メディアにおける女性表現の問題も、社会的に考慮されるべき重要課題として認識しなければいけないという意識が浸透しつつあることを物語っている。

このように、主流メディアが取り上げるニュースが、

必ずしも、自分の考える社会の重要課題と一致するわけではないということを知った市民の側は、どのような対応を起こすことができるであろうか。現在のメディア技術の発達、メディア産業が情報の生産・流通を独占していたマス・メディアの時代から、個人がメディアを使って情報発信をすることが可能となった、「個メディア」の誕生を可能にした。新聞記者でなくても、ウェブ上に自分のホームページやブログを立ち上げたり、オンライン・ニュースを配信したり、あるいはビデオやラジオ番組を制作して、地元のCATVやFM放送局に持ち込み、地域へ向けて発信することも夢ではない。つまり、主流メディアとは立場を異にする、「オルタナティブ・メディア」が、個人や市民団体のレベルで実現することになったのである。

情報メディア社会においてメディア教育を行うことの意義は、最終的には、各個人が情報の発信者となって、社会へ主体的に参画する意識を持つことであると筆者は考える。そのためには、自分が作成したメディア言説の内容が、どのような社会的意義を持つのか、それは公共の場に向けて発言するにふさわしい情報として構成されているのかを吟味することも、学習の一部として含まなければならない。たとえば、生徒が学校紹介のホームページを制作した後、実際にインターネットに接続して公開するとしたならば、そこで取り上げた内容が、学校関係者以外のオーディエンスにとっても知る価値を持った情報であるとか、個人情報保護に注意しているか、著作権や人権侵害にあたるような表現が使用されていないかといったチェックを行うことが肝要になってくる。

大学という高等教育機関は、学生を現実の社会の場へと送り出す窓口である。したがってそこで行われるメディア教育は、情報社会の市民教育の側面を強く持つべきであり、そのためには、以上述べたような三つの要素が複合されたカリキュラムが実現されることが重要であると考えられる。

2. 静岡大学情報学部における文工融合教育

静岡大学では、平成7年10月に計算機科学を専攻する「情報科学科」と、情報社会における社会制度・文化・コミュニケーションのあり方を考察する「情報社会学科」からなる情報学部を新設し、国立大学において初めての「文工融合」教育の実践に取り組んだ。具体的には、両学科の学生が、コンピュータ・リテラシーと英語・日本語のコミュニケーション能力の育成、および情報学や情報社会、情報モラルについての基本的理解を促す科目を共通に履修するとともに、他学科の専門科目も一定数までは卒業単位に含むことができるよう、カリキュラムが考案された。

その後、平成16年度より、「文工融合」の理念をさら

に具体化して両者の連携を強めるとともに、情報技術の急速な進展に対応して、技術と人間が共生する、新しい情報社会の実現に寄与するような人材を教育するために、情報科学科と情報社会学科の2学科構成はそのまま保ちながら、入学後は、自己の適性や興味により、学科の枠を超えて三つのプログラムのうち一つを選択することができる、「2学科3プログラム制」カリキュラムを実施している。三つのプログラムの概要は以下のようなのである。

① 計算機科学プログラム (CS: Computer Science)

計算機の基本原理を習得した上で、人間と環境と共生する、新しい情報技術の開発と設計をめざす。

② 情報システムプログラム (IS: Information Systems)

情報システムの基本原理を習得した上で、社会のさまざまな分野で情報化を促進するために有効な情報システムの設計・開発・運用を学ぶ。

③ 情報社会デザインプログラム (ID: Information Society Design)

情報技術や情報システムを理解した上で、豊かな情報社会を形成するための制度や組織・地域社会・コミュニケーション・法や倫理のあり方を考察し、具体的なデザインを提案する。

プログラム制が実際にどのように運営されているのかというと、理系入試で入学した情報科学科の学生は、2年次にCSまたはISのうち、どちらか一つのプログラムを選択する。文系入試によって選抜された情報社会学科の学生は、同じく2年次にIDまたはISのどちらかを履修する。ただし、転学科が認められれば、情報科学科入学者がIDプログラムを選択する、あるいは情報社会学科入学者がCSプログラムを選択することも、規則上は可能である。

3プログラム制の最大の特色は、ISプログラムという、学科を超えた教育領域を設定することで、実際に、文工の連携をカリキュラム上で実現している点にあるが、その他の面でも、学部発足時よりも、文工融合をより具体化する教育内容が構想されている。たとえば、3プログラムのうち、もっとも文系的色彩の濃いIDプログラムにおいても、アプリケーション・ソフトの応用的活用を学ぶだけでなく、より高度なプログラミングやモデリング、データベース構築などもカリキュラムに取り組むことで、情報技術と人文社会学的知見を兼ね備えた人材の育成が図られている。

3. IDプログラムにおけるメディア教育の設計

3.1 IDプログラムのカリキュラム構成

筆者は、3プログラム制実施以前から、プログラム構想ワーキンググループの一員として、IDプログラムの

設計を担当した。その際、筆者が提案したのは、プログラムのコア科目を講義と演習をセットにした3単位の必修科目として設定することだった。これは、筆者が留学していた連合王国の大学で実際に行われているシステムをモデルにしたものである。連合王国の学部講義科目には、時間割上は明記されていないが、必ず講義とペアになった演習が付随している。たとえば、筆者が受講していた「中期ウェールズ語文学」の場合、40人程度が受講する講義では、講師が中世ウェールズ文学の歴史や特徴について概説する。演習では、受講生を2つに分け、グループごとに別の時間枠で中期ウェールズ語の文学テキストの一つを選んで、現代ウェールズ語に訳す授業を受講する。

IDプログラムの場合も、コア科目を必修にした場合、50人程度の受講生が想定されたため、大人数の講義と、少人数を対象にした実習やフィールドワーク、ワークショップなどを行う演習を組み合わせるのが、理論と実践、知識と技法を同時に習得する最適の教育方法であると考えた。議論の末、コア科目として設定されたのは、「ガバナンス論」、「情報モラルデザイン論」、「コミュニティデザイン論」、「社会システムデザイン論」、そして「メディアスタディーズ」である。それぞれの科目は講義を必修、演習に関しては、他プログラムから履修する場合を考慮して、選択必修とした。

IDプログラムのカリキュラム全体は、図3のように図式化できる。

社会システムデザイン系科目は、情報社会における人間と企業・組織・政府・自治体やeコマースなどを取り扱う。

コミュニティデザイン系科目は、情報化に対応した新しい地域コミュニティの設計や都市政策をテーマとする。

情報モラルデザイン系科目は、情報化に伴う法の整備、情報セキュリティや知的財産権の問題を考察する。

そして、以上三つの社会領域における制度やシステムのデザインを具体化するための「批評的視点」を提供す

る、いわば「メタ領域」として構想されたのが、次節で取り上げる「メディア系科目」であり、この科目の担当者のまとめ役として、実際にカリキュラム設計にあたったのが筆者である。

3.2 IDプログラムにおけるメディア系科目の位置づけ

IDプログラムにおいて、社会の諸分野で実際に情報化をより有効に活用した制度やシステム等をデザインしていくためには、現在の情報メディア社会を、批判的視点を持って観察・分析し、問題点を明確に意識化することが必要となる。メディア系科目は、情報社会を人間にとって、より豊かな世界として設計・デザインをするためのメタ規範となる知識や視座を提供する役割を担う。

授業の総合的目標としては、以下の5点をあげることができる。

- ① メディア記号論に基づくメディア言説の分析的読解技法と、メディア制作技法の習得
- ② マスコミュニケーション論からポストモダニズム、カルチュラル・スタディーズに至るまでのメディア研究の変遷とそれに伴うメディア観の変化や、その背景にある社会思想の理解、とりわけ、メディア言説の意味づけにおけるオーディエンスの主体的役割の重要性の認識
- ③ 現在の情報メディア社会が抱える諸問題についての実証的考察と検証のための理論と実践方法の習得
- ④ メディアが構築する公共的言説空間に主体的に参加する上で必要な問題意識とリテラシーの育成
- ⑤ 情報メディア社会の抱える諸問題に対応した社会デザインを設計する上での批判的視点の獲得

3.3 IDプログラムにおけるメディア教育カリキュラムの構成

次に、メディア系科目のカリキュラム編成について概説する。

まず、導入科目として1年次後期に開講されるのが「メディアリテラシー」である(参考資料①参照)⁴⁾。これは、IS・IDプログラム双方にまたがる選択科目として設置されており、授業内容も、メディア言説の読解技法とメディア・コンテンツの制作技法両方を、ワークショップを通して習得できるように考案した。大学教育において従来、行われてきたメディア教育授業の大半は、制作と読解を別個の科目として提供してきた。それに対し、情

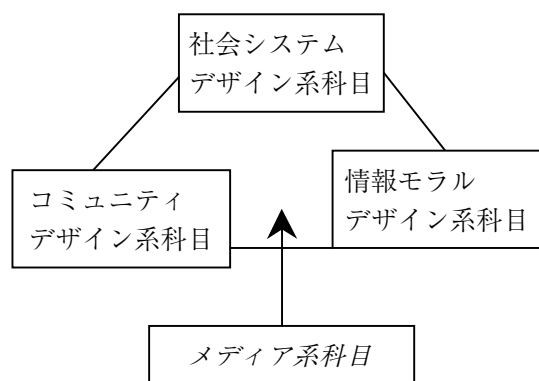


図3 IDプログラムの概念図

⁴⁾ 本稿では、Media Literacyの訳語として「メディア・リテラシー」、Media Studiesについては「メディア・スタディーズ」という表記を用いるが、情報学部の専門科目名は別表上、「メディアリテラシー」、「メディアスタディーズ」となっているため、これらの科目を指す場合には、別表の表記を使用する。

報学部3プログラムのカリキュラムは理論と技術を連携させて学ぶことを教育目標としている。そのため、「メディアリテラシー」においても、メディアの読解と制作を有機的に関連づけることで、メディアの特性である、体験的世界の現実を加工・編集して構築された情報の集合体を「メディア化された現実」として発信するという性質を、メディア技術を学ぶことで実践的に体得することを通じて、メディアの情報構成技術が発信者の意図と不可分の関係にあることや、情報様式の違いがオーディエンスの情報解釈に及ぼす影響を、より深く理解することをねらっている。

2年次では、メディア系科目のコア科目である「メディアスタディーズ」がIDプログラムの必修専門科目として前期に置かれている(参考資料②参照)。ここでは、前節で述べた授業目標のうち②から⑤を取り上げる。この科目とセットとして設置されているのが「メディアスタディーズ演習」である(参考資料③参照)。演習では、履修者を10～15人の少人数グループに分け、4人の教員が交代で3回の授業を担当する。「メディアスタディーズ」の講義において学んだメディア表象・言説の分析技法や理論を、情報メディア社会に現実存在する、さまざまなメディア現象の事例考察に応用していくことがねらいである。

たとえば、平成17年度の筆者担当の演習においては、講義内容との関連を考慮して、次のような構成を考えた。

講義では、まず、人間が「記号」を用いて現象世界を分節し、情報化していく営みを理解することから始め、このような「記号作用」によって、現象世界の事象は「別のカタチ」に複製されるという、記号の「表象作用」を説明する。そして、表象化の過程において、さまざまな文化的コードやイデオロギーが表象の具体的カタチを決定することを述べ、メディア表象における民族やジェンダーのステレオタイプ化を話題にする。さらに、個々のメディア生産物(メディア・テキスト)が合わさって、ある時代や社会に特有の「言説」を編制していくことを教え、続いてカルチュラル・スタディーズの理論に則って、メディア言説の解釈においては、発信者のメッセージがそのまま伝達されるのではなく、オーディエンスの介入による多様な意味づけが実際にはなされることを強調する。最後に、メディア社会の進展による情報環境の変容によって、人間の「リアリティ感覚」もまた変化しているという、シミュラクルやハイパーリアリティ、さらにはヴァーチャル・リアリティの問題を取り扱った。

これを受けて演習では、第1回目に、TV番組『ウルトラマン』における怪獣の表象をテーマにした。ここでは、人間を標準(無徴の記号)として設定し、そこから、どのような差異化を作り出すことで、有徴の記号としての怪獣の形象が表象化されているかを分析させた。第2回目では、スーパーモデルを起用した自動車のCMを題

材に、ターゲット・オーディエンスに合わせてメディアの映像がどのように構成されるかをカメラワークとからめて理解するとともに、スーパーモデルの持つジェンダー・ステレオタイプが、メッセージに与える影響を考察させた。そして最後の回では、映画『マトリックス』やコミック『20世紀少年』を取り上げ、最近のメディア・テキストが複数の世界をパラレルに描くことで、どのような「リアリティ」感覚を構成しようとしているのか議論した。

演習形態を取ることの利点としては、情報メディア社会の「過去」「現在」を理論的・批判的に検証する技法や視点を体験的に獲得できるとともに、メディアの社会的・文化的役割を理解して、これからのメディアの「未来」像について、参加者がグループ・ディスカッション等を通じて、主体的に考える姿勢を促すことが可能になることをあげておこう。付け加えるならば、メディア論の中でも関心や研究領域を異にする4人の教員が交代で演習を行うことで、メディア現象の分析においても、多様な方法論や視点、切り口や問題設定があることを示すことが可能となり、参加者個人がメディアについて自分なりの問題意識やアプローチの方法を作り上げていくことを促すことができると考える。

「メディアリテラシー」、「メディアスタディーズ演習」に共通する特徴は、コンテンツ制作やメディア言説における豊富な事例を具体的に分析することを通じて、メディアを学ぶことの面白さを学生に実体験させることができるという点にある。これは、メディア教育を導入する際、忘れてはならない事であると考えられる。なぜならば、メディア教育の最終的目標は、メディアの受動的な受け手から、メディアを主体的に活用して社会に情報発信することを喜びと感ずる、あるいは、水越(2002)の表現を借りるならば、メディアを「遊具」として用いることができるような能動的なオーディエンスを育成し、メディア産業から独立した公共的言説空間を築く、オルタナティブ・メディアを作っていくことだからである。

「メディアスタディーズ」が主として対象としたメディア学習の理論的側面は、この後、2年次後期から3年次にかけて、次のような専門科目の中で発展的に学ばれる。まず、「ジャーナリズム論」では、メディアが現実社会の事象のうち何を「ニュース」として選択し、どのような形で実際に報道される「情報」に編集するのかについての論理を学ぶ。こうして、ジャーナリズムやマス・メディアの基本を理解した後、戦後日本でラジオやテレビなどのメディアがどのような技術的發展を遂げ、それとともに世論形成やイデオロギー装置として機能したり、オーディエンスの現実理解に影響を与えたりしてきたのかを実例をもとに歴史的に検証し、さらに地上波のデジタル化や多チャンネル化など、メディア産業の将来について考察するのが「コミュニケーション・メディア史」

である。「電子メディア論」は、メディアのデジタル化がコンテンツに与える影響や、インターネット上の電子コミュニティが媒介する、新しい世論形成の可能性について考察する。

一方、「メディアリテラシー」で培った、メディア学習の技術的側面の習得については、やはり2年次後期以降、以下にあげる表現技法科目群の中で応用的に展開されることになる。すなわち、「プレゼンテーション技法」では、パワーポイントなどの単なるプレゼンテーション・ソフトの操作を学ぶのではなく、人間の情報コミュニケーション活動としてのプレゼンテーションを効果的に行うために知っておくべき、効果的な説得や訴求の基底にある心理的側面や、さまざまな目的や場、オーディエンスに合わせたプレゼンテーション技法の選択の仕方などを習得する。「Webデザイン論」はIS・IDプログラム双方の選択科目で、ハイパーメディアやWebのシステムを理解した上で、実際にWebデザインの表現技法を実習し、さらにCGやデジタル・アニメーション、映像・音声処理などを含む、マルチメディア表現の技法を習得してコンテンツを制作する。

最後に、メディア系科目の総まとめとして「ビデオジャーナリズム」を3～4年次の集中講義として配置した。これは、メディア教育の最終的目標である、メディア技術を活用して自らが情報発信者となることを実践する実習科目である。参加者はDVカメラを手に自ら取材を行い、現実の出来事を映像として記録して、それを、公共的価値＝ニュース・バリューを持った情報の形に編集し公開する。ニュースやドキュメンタリーの制作過程において、履修生にはメディアの原理を自らの言葉で理解する事とメディア技術の習熟、さらに、社会に対する自分自身の問題意識の形成が強く求められることになる。情報学部の教育理念である「文工融合」の具体化が「ビデオジャーナリズム」に結実されていると言えるだろう。

3.4 学生による評価

情報学部の3プログラム制は平成16年度より実施されたため、まだ、プログラム全体についての総合的な点検評価は行われていない。しかしながら、学部の点検・評価委員会が全専門科目について、学期末に履修生による授業アンケートを実施しているので、メディア系科目に対する学生の評価や反応に関して、現段階でわかる限り紹介したい。

まず平成16年度、プログラム制最初の1年生が後期に受講した「メディアリテラシー」の授業評価は図4のとおりである（回答者数63）。アンケート実施科目72との平均値と比較して特に低いのが「問5 時間厳守」の項目である。これは90分という授業時間枠で、メディア・テキストを視聴し、さらにワークシートに基づいてグ

ループで議論を行い、その報告結果をまとめるという作業がかなり困難であることを示している。コンテンツ制作の場合は授業時間外で自習することができるが、メディア・テキスト読解の実習はグループ・ディスカッションを行われれば意味がないため、読解のワークショップは90分という時間内で充実した議論に至るのはむずかしいと実感した。今後、解決しなければならない課題である。また実施した教室が固定式の大人数収容型階段教室であったこともマイナス要因に働いたと思われる。教師と学生との距離の遠さはそのままコミュニケーションのやりにくさに通じ、ワークショップでグループを作るときも固定式の椅子という条件がかなり不利に働いた。今後、実習やグループ・ディスカッションを重視した授業展開を行うことを考えて、可動式の椅子やコミュニケーションのとりやすい教室配置を考える必要があるだろう。一方、「知識技術」についての評価は高く、それに比して「満足度」も平均を上回っている。

平成17年度前期に開講した「メディアスタディーズ」

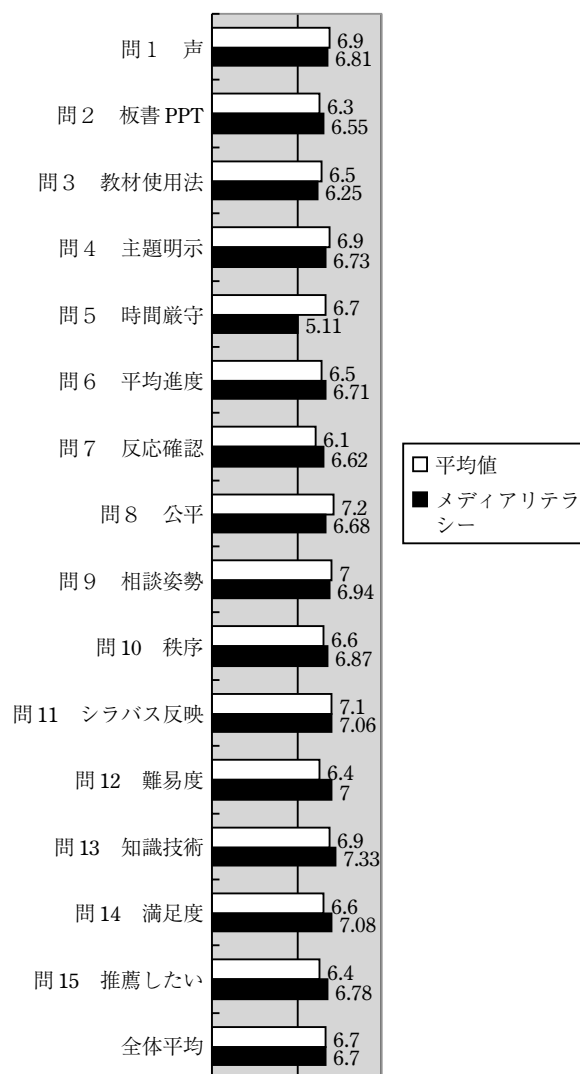


図4 「メディアリテラシー」授業評価（9点満点）

および「メディアスタディーズ演習」の授業アンケートは現在集計中であり、統計結果は出ていない。ただし、学生がアンケート用紙に書き込んだコメントや、実際に教師が聞いた反応からはおおむね好評であったように推察される。特に興味深かったのはISプログラムから「メディアスタディーズ」(講義)を履修していた学生が2名いて、そのうちの1名が、ISプログラムではひたすら技術を覚えるだけだが、この講義ではその裏にある理論を説明してくれるので面白かったと感想を述べていた点である。

また、「メディアスタディーズ」と「メディアスタディーズ演習」の総まとめとして、最終講義の代わりに、二コマ連続で「メディア活用と社会参画」というフォーラムを行った。これは文部科学省の特色GPの事業の一環として実施し、静岡放送報道制作局よりテレビニュースの編集長兼ニュースデスクを務める講師と、広告制作者を経て、現在、静岡市でフリーペーパーの生活情報誌を作っている講師を招き、メディアの違いにより、どのように情報が選択され、ニュース番組や情報誌という形に編集されるのかについて講演を行った後、学生をまじえた討論会を行った。参加学生は60名ほどで、フォーラムでも活発な質問が相次いだ。アンケートには、実際にメディアで情報を作る側の人の話を聞いた良かったという意見が書かれていた。メディア教育には、理論・制作に加えて、実社会での活用のされ方を知ることが不可欠であることがわかる。

4. まとめ

以上、平成16年度より開始された、静岡大学情報学部IDプログラムにおける、メディア教育のカリキュラム設計のコンセプトと、科目構成について述べてきた。筆者は、「メディア系科目」の責任者としてカリキュラム編成ワーキンググループに参加し、実際の授業においても、「メディアリテラシー」、「メディアスタディーズ」、「メディアスタディーズ演習」を分担担当し、また、「メディア系科目」の全体的統括を行っている。

こうしたカリキュラムの構想と実践の活動を通じて、自分なりの「メディア教育」のあるべき姿を構想し、この小論にまとめた。情報学部における3プログラム制カリキュラムは、当該カリキュラムのもとに入学した学生

が、プログラムを選択した今年度より、ようやく本格的に始動を始めたばかりであり、「メディア系科目」のあり方についても、今後、さらに検討や改善を重ねていかなければならないことは当然である。

しかしながら、たとえば連合王国でナショナル・カリキュラムとして成果をあげているような、メディア技術の習得とメディア読解、そしてメディア活用の社会的意義を踏まえた総合的な「メディア教育」が、日本の学校教育においては本格的・系統的に実施される段階にはまだ至っていないこと、さらには「メディア」を正面から取り扱った科目さえ義務教育のカリキュラムの中に存在しないことを考えるならば、いまだ試行段階にあるとは言え、IDプログラムにおける「メディア教育」の実践は、先駆的事例として、十分に意義のある取り組みであると考える。

(平成17年6月14日受付)

参考文献・URL

- 大石 裕、コミュニケーション研究、社会の中のメディア、慶應義塾大学出版局、1998。
- カナダ・オンタリオ州教育省編、FCT (市民のテレビの会) 訳、メディア・リテラシー、リベルタ出版、1992。
- 川崎国語メディア研究会、西オーストラリア州メディア教育事情視察研修報告書、2003。
- 静岡市女性会館、第6期アイセル女性カレッジ修了レポート、受信者から発信者へ～メディアが語る現在、メディアが創る未来、2005。
- 水越 伸、新版デジタル・メディア社会、岩波書店、2002。
- MORLEY, D., *The Nationwide Audience*, British Film Institute, 1980.
- NIXON, N., *GCSE Media Studies*, Letts Educational, 1996.
- PUNGENTE, J. & MARCUSE, G., *Scanning Television*, The Center for Media Literacy, 1996.
- 菅谷明子、メディア・リテラシー―世界の現場から―、岩波書店、2000。
- <http://www.mediaed.org.uk/> the UK media and moving image education site
- <http://www.mext.go.jp/> 文部科学省学習指導要領
- http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/020706.htm/ 情報教育の実践と学校の情報化～新「情報教育に関する手引き」～
- <http://www.nc.uk.net/> National Curriculum Online

授 業 科 目 名		担 当 教 官 名			
メディアリテラシー		森野聡子・堀田龍也			
講義番号	科目区分（必修・選択）	授業形式	学 年	学 期	単位数
W240	ID・IS（選択）	講義	1	後期	2
キーワード：メディア読解、メディア制作、メディア参画、自己発信、ワークショップ、ファシリテーター					
授業目的と目標					
メディアの発信する情報を分析的に読み解く能力を育成するとともに、メディアを道具として活用し、情報メディア社会に主体的に参画していくためのメディア制作能力を、ワークショップなどの体験的な活動を通じて習得する。					
学 習 内 容		授 業 計 画			
私たちは、現在、メディアから多くの情報を入手し、それによって、自己のアイデンティティや世界観を作り上げています。メディアの影響力はそれ程大きい上に、このメディア社会でコミュニケーションを行うには、何らかのメディアを媒体として活用するしかありません。しかしながら、メディアによって伝えられる情報は事実のすべてではなく、それは現実を特定の視角や価値観によって再構成したものです。このようなメディアの特性を理解し、メディア経由で伝えられる情報を冷静に読み取り、かつメディアを用いて情報を的確に表現するセンスとスキルを身につけることが、メディア・リテラシーの基本となります。		〈総論：森野〉 1 メディアと私たち			
授業は森野が担当する「読解部」と堀田が担当する「制作部」よりなりますが、いずれも、講義を受動的に聴くだけの授業ではなく、学生が自ら参加し、制作等を行う、ワークショップ形式で行われます。		〈メディア制作1：堀田〉 2 自己紹介：伝えられることと伝えるべきこと 3 デジタルカメラで表現する 4 組写真で表現する			
「読解部」では、CM、ドラマ、ニュース報道などのメディア・テキストを批判的に分析する、メディア読解のワークショップを行う一方、ファシリテーターとしてワークショップを運営していく技法を体験します。[制作部]では、デジタルカメラによる静止画・動画の撮影や編集などの技術を体験しながら、実際にメディアを活用して効果的な制作を行う演習をします。この2部構成が交差する形で授業が進行します。メディアの批評的読解とメディア制作という両面を体験することにより、参加者は、現代メディア社会に主体的に参画し、自己発信するための必須の能力である、メディア・リテラシーというものを総合的に学ぶことになります。		〈メディア読解：森野〉 5 CMで学ぶ映像言語 6 CMが提示する価値観 7 テレビドラマと社会 8 メディアとジェンダー表象 9 ニュース報道を読み解く 10 ファシリテーターの役割とワークショップ運営			
		〈メディア制作2：堀田〉 11 CMを作ろう(1) 12 CMを作ろう(2) 13 それは技術かセンスか／それは事実か表現か			
		〈総論：森野・堀田〉 14 ディスカッション：メディア・リテラシーとは何か			
教 科 書	教科書：Study Guide メディア・リテラシー〔入門編〕鈴木みどり編・リベルタ出版				
参 考 書	参考書：菅谷明子『メディア・リテラシー』岩波新書				
成績評価の基準と方法	以下の2点を合計して評定する。 ワークショップでのパフォーマンス（読解部では毎回ワークショップを行い、必ず1回はファシリテーターを体験し、運営についての記録を提出、それを評価します） 制作物と成果への寄与（制作部では毎回制作活動を行い、その成果物と制作過程と議論を通じて学んだことをレポートし、それを評価します）				
関 連 する 授 業 科 目	「Webデザイン論」、「メディアスタディーズ」、「アプリケーション演習」				
そ の 他	メディア・リテラシーの学習は楽しいです。ぜひワークショップに主体的に取り組んでください。				

参考資料：ID科目におけるメディア系科目のシラバス例「メディアリテラシー」（平成16年度）①

授 業 科 目 名		担 当 教 官 名			
メディアスタディーズ		マイケル・ゲスト、森野聡子			
講義番号	科目区分（必修・選択）	授業形式	学 年	学 期	単位数
X290	ID必修	講義	2	前期	2
キーワード：メディア記号論、カルチュラル・スタディーズ、ポストモダニズム、表象、言説、身体					
授業目的と目標					
カルチュラル・スタディーズ、ポストモダニズムにおけるメディア研究の視座やその背景にある社会思想、メディア記号論によるメディア分析技法を基盤に、情報メディア社会が抱える重要な諸課題について実証的に考察・検証するための理論と実践方法を習得すると同時に、メディアが構築する公共的言説空間へ主体的に参画する上で必要な問題意識とリテラシーを育成する。					
学 習 内 容		授 業 計 画			
現代の情報メディア社会では、私たちの主体構築から世界観の形成、多種多様なコミュニティにおける日常の実践の諸過程、文化の生産と受容、そして、より広範な政治的・経済的・社会的諸活動におけるコミュニケーションの営みにおいて、メディアの存在が中心的な役割を果たしているのは確実である。すなわち、私たちを取り巻く世界についての情報は、メディアを通して立ち現れ、諸現象に対する私たちの意味づけ、階級・ジェンダー・エスニシティの枠付け、他者とのコミュニケーションのとり方や自らのアイデンティティの規定を促していると同時に、近年における電子メディアの普及は、こうしたメディアの偏在とメディアによるリアリティ感覚の構築をますます増幅させている。		(1) カルチュラル・スタディーズにおけるメディア・アプローチ (2) 記号と記号作用～メディア記号論入門 (3) メディア表象の分析 (4) 階級・ジェンダー・エスニシティとステレオタイプ (5) メディア・ナラティヴ解析 (6) エンコーディング／デコーディング (7) メディア空間の地理学 (8) 映画理論入門 (9) ポピュラー・カルチャー／サブ・カルチャー (10) ポストモダニズム (11) ラディカル・メディア (12) 言説／知／権力 (13) イデオロギー／ヘゲモニー／エイジェンシー (14) 監視と身体管理の政治学 (15) メディア活用と公共的言説への参画			
1970年代から欧米で発達したカルチュラル・スタディーズや記号論といった文化研究は、以上のようなメディアの重要性を認識することにより、メディアの表象と言説を主要な対象として展開されてきた。この授業では、メディア研究の理論的アプローチの基盤をカルチュラル・スタディーズ、ポストモダニズム、メディア記号論におき、実社会でのメディア実践に対して実証的かつ分析的に批判するための視座と方法論を習得する。その上で、メディアがイデオロギー装置として働くメカニズム、メディア言説が形成する知の枠組みや権力行使・主体管理の問題、逆に、対抗的言説としてのポピュラーカルチャーの実践等について考察した後、メディアを活用することで、メディアが媒介する公共的世界へと主体的に参画することの必要性を理解する。		〈担当〉 1～7：森野 8～14：ゲスト 15：ゲスト＋森野			
教 科 書 参 考 書	『情報社会の見える人』（公人社）他、ハンドアウト・ワークシート配布。参考文献は授業時に指示。				
成績評価の 基準と方法	授業でのパフォーマンス（50％）＋期末レポート（50％）				
履修の前提 となる科目					
関 連 す る 授 業 科 目					
そ の 他					

参考資料：ID科目におけるメディア系科目のシラバス例「メディアスタディーズ」（平成17年度）②

授 業 科 目 名		担 当 教 官 名			
メディアスタディーズ演習		赤尾晃一、井川充雄、 マイケル・ゲスト、森野聡子			
講義番号	科目区分（必修・選択）	授業形式	学 年	学 期	単位数
X360	ID（選択必修）	演習	2	前期	1
キーワード：エンコーディング／デコーディング、メディアの送り手／受け手、輿論形成過程、メディア・イベント、ファッション、映画、TV、雑誌、ニュース報道、ディズニー、主体形成、ナショナルティ					
授業目的と目標					
4人の教官が提示する、多彩なメディア現象についての具体的事例をくわしく検証していくことにより、メディアの社会的・文化的役割について理解を深めるとともに、メディアを読み解く力ーメディア・リテラシーを育てます。					
学 習 内 容		授 業 計 画			
演習は、10人程度の小グループ単位で行います。4人の教官が、各自3つのトピックについて交代で演習を行いますので、皆さんには、それぞれの教官から、メディアに対する切り口やアプローチの多様さを学んでほしいと思います。また、豊富な実例に基づく演習を行いますので、現代情報メディア社会が抱える問題の広範さと、その中でメディアを学ぶことの面白さを実体験してください。 本演習は必修ではありませんが、「メディアスタディーズ講義」を受講する人には、必ず受けていただきたいです。そうすることで、メディアについて、単に知識として頭で考えることを超えた、より深い理解が得られるはずです。メディアは、今や、私たちの日常を取り巻く「空気」のようなものです。この演習を通じて、メディアについての有効で適切な「呼吸法」を実践していきましょう。		赤尾担当分： 1. 同じ事実（出来事）が、異なった種類の活字媒体でどう伝えられたか 2. 同じ事実（出来事）が、異なったテレビ番組でどう伝えられたか 3. 同じ事実（出来事）について、ネットではどんな輿論が形成されたか 井川担当分： 1. ニュースの構造：現実のニュースを見ながら、そのメッセージの特性を考える。 2. メディアが作るナショナリティ：NHK『プロジェクトX』などを教材として、メディアとナショナリティの関係を考える。 3. メディア・イベントの諸相：皇室関係の特番や、W杯・オリンピックなどの中継番組がもっている政治性を解明する。 ゲスト担当分： 1. ファッション、身体とメディア：ミュージックビデオや雑誌などを教材として、コミュニケーションとしてのファッションやメディアによる身体表現などのテーマを考察する。 2. ハリウッド・ブロックバスター：ハリウッド・ブロックバスター（『タイタニック』、『インデペンデンス・デイ』など）の要素は何か。フィルムジャンル、映画音楽や社会的意味・シンボリズムについて考える。 3. ディズニー論：ディズニーランド、ディズニーのアニメと漫画を分析しながら、ディズニーの「かわいいマスク」と資本主義イデオロギーの関連を考察する。 森野担当分： 1. ウルトラマンやウルトラ怪獣はなぜあんなカタチをしているのか 2. スーパーモデルCMの分析 3. メディア時代のリアリティ感覚			
成績評価の基準と方法	教官ごとの課題レポート（4回）と演習への参加度				
履修の前提となる科目	メディアスタディーズ講義				
関 連 す る 授 業 科 目	メディアやコミュニケーション関連の科目すべて				

参考資料：ID科目におけるメディア系科目のシラバス例「メディアスタディーズ演習」（平成17年度）③



森野 聡子

1981 早稲田大学大学院文学研究科英文学専攻博士課程前期修了。1989 連合王国ウェールズ大学ウェールズ語科博士課程修了 (Ph.D in Celtic Studies)。現在、静岡大学情報学部教授。専攻はメディア記号論。研究のフィールドは連合王国の少数言語文化地域ウェールズで、ウェールズ人がウェールズ人としての民族意識を形成していった過程を、イングランドとの双方向的な社会的・文化的コミュニケーションの中でメディア論的に考察している。そのほか、メディア言説におけるジェンダー表象や、メディア・リテラシーについてのワークショップを、静岡県・山梨県・愛知県の多数の自治体主催の市民講座でファシリテータとして主催。

Planning Media Education in Information Society Design Programme at the Faculty of Informatics, Shizuoka University

Satoko Ito-Morino

This paper surveys how the concept of media education and its curriculum have been constructed in “Information Society Design Programme”, at the Faculty of Informatics, Shizuoka University, which was introduced from the year 2004. As an original planner of this curriculum, the writer proposes that the media education required in the contemporary information media society should consist of learning both of media technologies and interpretation-methods of media discourses, through which the learners are to grow into citizens who can participate in the information society by utilising media in order to express their public opinions.

Keywords

Media studies, media literacy, media semiotics, media production, alternative media