

資料：メディア利用で困ったこと・良いことのアンケート調査報告(A)と追加報告(B)

大河原 清*

(2007年2月5日受理)

OOKAWARA Kiyoshi

A Report of Media Use, and the Influence of Continuous Video Viewing on an Infant

要約 教育メディア関連の教育や研修の内容と方法を構想するに当たり、メディア利用で困ったこと・良いことについて、幼稚園・小中高校の先生方を対象に現状について調査をした(A)。ここでいうメディア利用とは、パソコン、TVゲーム、携帯電話、TV視聴である。2004年6月に起きた佐世保小6女児殺害事件からの一連の年少者による事件における、所謂、「切れる」現象に関わり、メディア利用の観点からは、TVゲームへの過剰なまでのめり込みがあるのではないかとということが示唆された。

追加報告として、3歳10か月男児の『アンパンマン』ビデオ1週間継続視聴が周囲の人にパンチを操り出す行為として出現し、視聴中止後10日から2週間後には消失したことを述べた(B)。

キーワード：メディア利用、パソコン、TVゲーム、携帯電話、TV視聴、メディア環境

A メディア利用の調査報告(注1)

1 問題の所在

近年、小・中・高校生による少年犯罪が続いている。こうした事件の背景の一つとして、マスコミをはじめ各種メディアの提供する内容や、HPによって提供される情報、TVゲームの種類、携

帯電話による友達同士のやりとり、TV視聴の内容といった、各種の情報とそれへのアクセスとが、何らかの役割を果たしていると思われる。事件を起こす学童児童や青少年を取り巻く、情報環境が何らかの影響を及ぼしていると考えすることは、大学における教育メディア関連の教育や研修の内容と方法とを作る上で重要となる。悲惨な殺人事件を引き起こしている一つの要因として、各種メディアの提供している内容とその提示方法、情報提供を受ける受け手とのかかわりを考察することが必要と思われる。

2 研究の目的

本研究の目的は、メディア利用の実態がどのようになっているかを、近年の殺人事件における「切れる」現象とのかかわりで、切れに関連する手掛かりやきっかけを探ることにある。具体的には、1)パソコンの利用で困ったことと良かったこと、2)TVゲームの利用で困ったことと良かったこと、3)携帯電話の利用で困ったことと良かったこと、4)テレビ視聴で困ったことと良かったことについて調査して、殺人事件に関わる「切れる」現象に関わる記述の有無を知ることにある。

3 研究の方法

メディア利用の実態を知るために、アンケート

*岩手大学教育学部

調査を実施した。対象者は平成 18 年度岩手県教育職員免許法認定講習の科目「教育とメディア」の受講生 125 名である。免許の更新を目的とした現職教員であり、小中高等学校の教諭ばかりではなく栄養職員・栄養士、養護教諭、幼稚園教諭、盲聾学校の栄養士などが含まれている。全員が直接児童・生徒に直接接する機会は少ないことが予想される。このため、間接的データであることをお断りしておきたい。従って、結果の解釈にも注意を必要とする。

調査は講義実施の平成 18 年 7 月 31 日から 8 月 1 日の 2 日間で、初日の開始時に配布して終了時のテスト時に回収したものである。

〔被調査者〕 調査対象者は表 1 の通りである。

表 1：被調査者の内訳

校種	人数	備 考
幼稚園	22	栄養士 1 名を含む
小学校	52	栄養職員 24 名と養護教諭 4 名を含む
中学校	25	む
高校	15	栄養職員 14 名と養護教諭 1 名を含む
養護学校	8	む
聾学校	2	養護教諭 2 名を含む
盲学校	1	栄養士 3 名を含む
計	125	

4 結果

メディア利用で困ったことと良かったことについて、以下は事件における「切れ」に関連する記述に注目して定性的立場から、利用領域毎に特徴的な事項について述べる。

1) パソコンの利用で困ったことと良かったこと

家でのパソコン所持の実態（推定）は、高校で 35.8%、中学校で 39.7%、小学校で 28.9%、幼稚園で 28.4%で、平均して 32.4%である。

1-1) 困ったこと

情報検索が容易な反面、調べた情報を鵜呑みにする、情報が正しいか否かが分からない、情報の取捨選択ができない、図書館の利用が減少している、本を使用しなくなっている、辞書を引く・使い方が分からない、漢字が書けない。

HPの閲覧では、有害サイトといった子供に見せたくない情報にアクセスする、外国の有料サイトに接続して多額の支払いが生じた、ネットオークション・サイトでトラブルが生じた。

チャットでは名前を挙げて友達を中傷した、またメールのやり取りでは、一人の子に先輩から脅しめがいのメールが届き、父親が対処したなど、マナーの悪さが見られる。

利用時間では際限なく利用するため、時間のけじめがつけられない、寮生活者の場合に、夜中の使用禁止にもかかわらず、寮を抜け出し夜中にHPを閲覧している、また学校での指定以外のHP閲覧を禁止しているにもかかわらず、その規則を守れない。

1-2) 良かったこと

調べ学習が面倒だと思わず容易にできる。必要な情報が素早く、しかも都合のよい時間に時間を気にせずに入手できる。関連して興味ある対象に集中し、自ら進んで自発的に学習する。また調べたことを発表するのに、教師に依存せず、手際よくプレゼンテーションが学習者自身の手でできるようになった（生徒の手でプリント作成ができる）。教師にとっても教室では説明ができない事柄の指導に役立っている。『『そんなことも知っているの』と感心することがある』との意見があった。

幼稚園では「折り紙ソフト」など、絵本よりも繰り返し見ることができるので、役立っている。

2) TVゲームの利用で困ったことと良かったこと

自宅でTVゲームを使用していると推定する者の割合は、高校で 64.2%、中学校で 69.6%、小学校で 72.1%、幼稚園で 49.1%である。

2-1) 困ったこと

開始時期が早い／「幼い頃から教育ゲームを含め、TVゲームが生活の一部になっており、ゲームをしないと落ちつかないという生徒がいる」・「『ゲームでやったことがある』と疑似体験を現実だと、自信満々に語ることがあり、自分の知識・技能不足に気が付くのに時間がかかる」、「バーチャルの世界が実世界のようになりつつある」、「行動が反射的などところがある」、「同級生を階段から突き落とした子がいた。毎日ゲームとテレビ漬けだった。しばらくテレビとゲームを取り上げたら落ちついた」、「ゲームのなかのように、自分の能力以上の高さから跳んで怪我をしたり、物で人を叩こうとする」、「攻撃シーンや人を殺すシーンがあるゲームでも平気、面白い。心の痛みを感じる気持ちが育つのだろうか」「利用時間の長い子には、落ち着きが無い、直ぐに切れる」

一般的に、ゲームが面白くて楽しいので、のめり込む者が多く、ゲームをする時間を決めても守ることができず、夜遅くまでゲームをしている。その結果、朝起きられず朝食を抜くこともあり、遅刻する、授業中にあくびをしてぼ～として授業に集中できないという悪循環を呈している。結果的には宿題をする家庭学習の時間も減少して、学力の低下する要因の一つと考えられる。

友達関係が、相手と言葉や行動で直接的に対峙する関係から、ゲームをするために友達の家遊びに行ったり、学校での会話の話題としてゲーム内容が取り上げられるといった、いわばゲームを介在させた友人関係へと変化している。「友達と群れて遊ぶ経験が少なく、友達関係が築けない。人の輪の中に入って行けない」、「集まって黙ってゲームをやっている仲間は、本当の友達とは言えないと思うので、利害関係だけのような気がする」

この他、TVゲームソフトの貸借や売買での紛失トラブルや金銭トラブルがある。ゲームのために親の金を盗むなど。身体的には視力低下、外遊びをしないことでの運動不足、食べながらゲーム

をすることでの肥満の問題がある。

2-2) 良かったこと

TVゲームは面白くて楽しい。勉強の合間の気晴らしや気分転換、ストレス解消や発散になっている。友達との会話の話題を提供している。「共通の話題になるので、仲間外れになることがない」（★「宿題の息抜きと言いながらも結構な時間ゲームをしている」、逆にゲームを持っていないと仲間外れになることを意味している）。「TVゲームの話から別の話へと話題が広がり、普段関わりが無い子と親しくなることもあるようだ」

「直感的動作が早い。感度が良い。観察力が早い」、パソコン操作に良い影響を及ぼしている。「機械操作に拒否反応が無く、積極的に取り組む」「違和感無く操作する」、「ゲームを通して何かを解決するための手順や方法を知っている。しかし、★応用は利かない」。ソフトの種類によっては、学習への興味を持つきっかけとなっている。

3) 携帯電話の利用で困ったことと良かったこと

推定所持状況 高等学校は97%、次いで中学校が23～25%、養護学校が19%、小学校が4.7～5.2%、幼稚園が3.8%であった。

3-1) 困ったこと

学校での使用禁止にもかかわらず、授業中に鳴る・振動して授業の進行が中断する。授業中に携帯電話に触る。生徒は携帯電話依存症になり常に持っていないと不安になっている。電車の中や、歩きながら、自転車に乗りながらの利用が目立つ。不正請求や料金の問題も親への負担となっている。

掲示板やチャット上での生徒間での個人名を挙げての中傷メール、出会い系サイトの利用とそこでのアルバイトや非行化の問題、ブログサイトへの書き込みのエスカレート。寝ずの自作サイトの管理疲れからの体調崩し。会ったことの無い人とのメール交換、特に親もどのようなメール交換をしているかが、手紙時代のようには察知しがたく

不安に陥っている。中学生ではメールやゲームへののめり込みがある。

会話の在り方にも変化が出ている。学習プリントへの絵文字の表記、目の前にいるにもかかわらず会話をせずメールをしている。「すぐ返さないとシカトしたように思われる。次の日、仲間外れになるなど、神経をすり減らした思い出がある」(幼稚園教諭が自分の子供の高校生の頃を振り返り)。

ある生徒が「サイトを通じ、好きな人ができて、その彼女に騙されて貢いでしまい、就職先のレジから多くはないがお金を取ってしまった」と養護学校の教諭は報告していた。

3-2) 良かったこと

緊急時や連絡の必要な時、中・高ではたとえば学校の欠席や部活での指導の連絡、部活後や遅くなった場合の子から親への連絡、小ではスポ小後の迎えのための連絡など、保護者にとっては子供の居場所を確認する手段として役立っている。いつでもどこでも直ぐに連絡できることが利点となっている。

地域性の関連では「学区が広く一人歩きの長い子の親は持たせていることで安心感がある」「学校の周囲は農村地帯なので、下校が遅くなる時に家に電話をかけられる」「わが校のようにのどかな地で、夜、部活終了し迎えの連絡を頼む時には便利」、特に出稼ぎ者のいる家庭では子供の声を聞くために子供が「出稼ぎの父親からもらった」というものもある。ある幼稚園教諭は「卒園生が持っているのを見るとかわいそうになります。小1年生でも共働きの家庭で、兄弟も無く携帯を持たせられて、それがお守りのようになっています」と書いている。

他方、携帯電波の圏外のためまだ携帯電話を所持する状況にはない地域もある。また「地区によっては変質者が出没する所があるので、防犯の面で役立つ」っている。

携帯電話の普及する背景では(普及した結果でもあるが)「公衆電話の数が減って連絡を取るこ

とが大変になってきている」という状況がある。

聾学校では「手話のできない人との簡単なやりとりで文字を使用している」「聴覚障害で会話が困難なため、メールを活用できることはFAX時代より便利だ」となっている。

4) テレビ視聴で困ったことと良かったこと

4-1) 困ったこと

頻度として指摘が多いのが、長時間の視聴である。関連して夜遅くまでの視聴となり、夜更かしになる。睡眠時間が少なくなる。このため朝起きられない、授業で集中力を欠くことになる。生活リズムの乱れとなる。また勉強時間の減少となる。ながら族をしながら勉強する。TVを付けていないと落ちつかない、不安になる。消すことができず時間利用のけじめが無い。視力低下もある。

大人の番組やドラマを見て、早くかっこいい大人を夢みている。自分の部屋に閉じこもり、食事中もTV視聴、家族との会話も減少している。「うざい」「きもい」など汚い言葉や仲間を馬鹿にした言葉を平気で使う。お笑い番組の人を叩いたり、馬鹿にしたり、騙したりをすることで受けを真似する。リズム感のあるテンポの早い音楽にはすぐ反応するが、ゆっくりした曲には興味を示さない、また視線が定まらず落ちつきの無い、あるいは嘘と本気の区別がつかない、ヒーロー物の「ごっこ遊び」ではやられても直ぐ生き返ると思っ

ている子がいる。他方、親も教育放送ならいいと勘違いしている。

4-2) 良かったこと

様々な情報入手が可能で、会話の共通話題として活用されている。特に自分では体験や見聞できないことを見たり知ったりできることが役立っている。ニュースを見る子は、授業で例に出しても反応が良い。時代劇のドラマは歴史理解に役立つ。理科や自然を題材とする番組は良い。ニュース番組は面接指導に役立つ。ポキャブラリー、表現方法といった言葉の獲得に役立っている。天気予報の降水確率や気温を見て、自分で傘を持っていく

べきかの判断ができる子もいる。ドラマや歌番組など流行やセンスを養うのに役立つ。TVを視聴させると、幼稚園児は集中する。ドラマでは役者の気持ちを察する練習ができる。家族と楽しい時間を共有できる。『チャングムの誓い』では、韓国の文化と韓国語の学習に興味を持った。

5 メディア利用の考察

データの信頼性は、現職の教諭を中心としながらも、直接児童・生徒に日常接することの少ない栄養職員も含まれており、少ないサンプル数を考慮しても、高いとは決して言えない。しかし、「切れる」現象にかかわる記述が、TVゲームの利用において見られることは注意を必要とする。ここにはゲームをする者の積極的な関与があり、ゲームの達成感よりもゲームを攻略できない場合の不満足感がむしろしゃするといったストレスとして蓄積されることが問題になることが予想される。加えて、ゲーム以外の友達関係のもつれから来るストレスが加担していることが予想される。また、ここでは長時間のTVモニターとの接触も一因として指摘できるのではないと思われる（私事ではあるが、1日かかりで入力したデータの保存に失敗した後、大変イライラした経験があった）。

次に、近年の学力低下が叫ばれる一つの要因は、楽しい面白いメディア環境による情報へのアクセスがあることは、メディアへの接触時間の長さから指摘できよう。メディア環境を考慮することは、日本における教育、とりわけ学力問題を考察する上でも、緊急な課題の一つになることは論を待たないものと思われる。学校で規則を作っても守られない、個々の家庭でのTVゲームの禁止が、友達との人間関係での会話に入れず阻害されるといった事から、極めて難しい状況にある。こうした状況を踏まえて、今後の教育メディア環境のもたらす弊害に対しては、もはや個々の家庭においてその対処が難しいということ、教育関係者、保護者は十分に認識しなければならないものと思われる。

B ビデオ『アンパンマン』の継続視聴が幼児のパンチ行為に及ぼす影響

1 継続視聴とパンチ行為の出現

私事で恐縮ですが、ビデオの暴力場面の幼児への影響とその解消にかかわる現象をわが息子の行為を思い出して、以下に報告します。2006年12月の冬休みに入った前後の時期、多分12月25日から2007年1月3日の約1週間当たりのことです。必ずといっよい程、帰宅するとほとんど父親である私にまつわりつくので、昼間から自宅に居る日を除き、夜は私の仕事をしたいという気持ちから『アンパンマン』のビデオを見せることにしました。約1週間たった頃、私や妻に向かって、「アンパンチ」という言葉と共に、実際のパンチを頻繁に操り出すようになりました。その時、「あっ、ここ1週間程、『アンパンマン』のビデオを子守代わりに見せていた」という言葉が、私の口から出てきました。日頃からメディア利用を研究テーマとして、私自身が幼児に早くからビデオを長時間視聴させるのは良くないと言っていたにもかかわらず、ついつい自分の仕事のために、『アンパンマン』のビデオなら暴力場面は少ないし大丈夫だろうと高をくくって見せていたことを思い出しました。そこで、直ちに残る冬休みを含めて、私の部屋に息子が来ても、子守のためにビデオを視聴させることを中止しました。中止して10日から2週間後にはアンパンチのパンチを出すことがほとんど無くなりました。

・被験者3歳10か月の幼児、言葉をやっとな覚え始めた。身体機能は正常で活発。

・使用メディア『アンパンマン』

・実際の使用では、毎回、以下のビデオの中から2本を視聴していた。視聴時間は2時間強になる。視聴態度は全くと言って良いほど画面に釘付け状態となり、他に気が散ることは無く、ビデオをつけている間は全身全霊を傾け集中して視聴していた。

1 それいけ！アンパンマン②2000 Hi-Fi Color

70分（アンパンマンとどんぶり星人・アロエくんとバイキンアロエ・ばいきんまんとチーズバケツ号・アンパンマンとちゅうか井まん・ちびぞうくんとクツペラー・ドキンちゃんとオルゴールマン）発売元：株式会社バップ

2 それいけ！アンパンマン(国)01 Hi-Fi Color 70分（クリームパンダとマゴマジョ・ばいきんまんとおこわちゃん・クリームパンダとクレヨンノ国・プリンちゃんとめいけんチーズ・カレーパンマンとキャベツマン・メロンパンナとこゆきちゃん）発売元：株式会社バップ

3 それいけ！アンパンマン(代)03 Hi-Fi Color 70分（ドリアン王女とかつぶしまん・しょくぱんまんとたぬきおに・カレーパンマンとドキンちゃん・チーズとウーロンさん・こむすびまんとゆず姫・ホラーマンとちゃわんむしまる）発売元：株式会社バップ

[これ以前の「アンパンマン」情報について]

ビデオ『アンパンマン』を視聴する以前には、本でアンパンマンを読んでいた。具体的には、(1) やなせたかし 2003年3月アンパンマンアニメギャラリー④ばいきんまんとピカルンルン フレーベル館、(2) やなせたかし 2004年2月アンパンマンアニメギャラリー(祭)アンパンマンとめいけんチーズ フレーベル館、(3) やなせたかし 2004年10月 アンパンマンアニメギャラリー(国)バタコさんとめいけんチーズ フレーベル館、(4) やなせたかし 2005年5月 アンパンマンアニメギャラリー(岬)ゆうきのはなとアンパンマン フレーベル館、そして、英語版の(5) それいけ！アンパンマンえいごランド①歌って踊ってゆかいな幼稚園（バップ制作）、(6) それいけ！アンパンマンえいごランド②ばしやばしやスイスイプールの日（バップ制作）である。

[ビデオアンパンマンの暴力シーン] ビデオにおけるアンパンマンの暴力シーンは少ない。時間にして数秒から5、6秒程度である。その打つシーンは前後関係を見ていないと分からないかもしれない。アンパンマンからパンチが繰り返されて(場合によってはキックが出されて)、バイキンマン

が打たれて遠ざかるシーンが主である。二人の登場人物が画面上で複数回打ったり打たれたりといったシーンの繰り返しは少ないことが分かる。アンパンマンの本ではアンパンチと直接相手に向かって打つ真似をしなかった幼児が、ビデオを1週間程度継続視聴することで、実際に両親に向かって打つ真似をしたという点では、動画に秘められた映像の与える影響は決して無視できないものがあるかもしれない。

2 模倣行為の考察

ビデオ『アンパンマン』の暴力シーンの幼児への影響は、高々1週間程度の継続視聴によるパンチ行為出現についてのものである。映像として暴力シーンは数秒から5、6秒程度であるにもかかわらず両親へのパンチ行為として出現している。パンチ行為は、幼児のビデオ映像からの模倣行為とみなすことができる。こうした模倣行為は、映像の中の悪役に限定されるというよりも、むしろヒーローの場合に助長されることは坂元章らの研究によって既に示されている（読売新聞 2005年1月7日朝刊社会面）。

テレビ番組の模倣行為にかかわる事件の一つとして、昭和50年7月17日に鹿児島県出水郡長島において、5歳男児と2歳女児の兄妹と3歳男児とが隣家の生後19日の女児を殺害した事件がある。5歳男児はテレビの刑事クンの真似をしたらしい。なおこの事件の背景には、子供の前で父親が母親に包丁を突きつけるような家庭環境もあったらしい（福田 2006）。

次に模倣行為について、提示映像の登場者・物について付言すれば、たとえば「モスラ対ゴジラ」の場合にはモスラやゴジラの模倣行為はほとんど見られない、「ウルトラマン」の場合にはウルトラマンの模倣行為がかなり見られるようになる、そして「アンパンマン」の場合には前述の通りであった。このような観察からは、人間により近い登場者・物が幼児にとっては模倣行為を促していると見なすことができそうである。

最後に、メディア環境の提供する映像からの影

響を考える場合、特に事件にまで発展するような場合には、提供される映像内容の他に、映像を視聴する側の人間（乳児、幼児、小・中・高校・大学生……）の年齢とその置かれている状況・背景、映像の視聴方法（反復・長時間視聴）にも留意する必要がある。

注1 本論は第13回日本教育メディア学会年次大会（2006年10月14日（土）於：北海道教育大学札幌校）の課題研究（発表論文集 pp. 18－21）で口頭発表した原稿に追加報告をしたものである。

参考文献

福田ますみ 2006 「テレビのまねをした」鹿児島5歳・3歳・2歳の隣家幼児メッタ刺し／昭和史「恐るべき子ども」13の事件革新潮45，新潮社，68－70.

島木直樹・宮台真司 1998 学校を救済せよ／自己決定能力養成プログラム 学陽書房

大河原清 2005 佐世保小6女児同級生殺害事件は、事件後どのように受けとめられたか？ 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要，4，91－108.

大河原清 2006 佐世保小6女児同級生殺害事件を映像メディア研究の立場から考える／20歳成人のDVD『バトル・ロワイアル』の視聴后感想文を手掛かりにして 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要，5，123－138.

魚住絹代 2006 いまどき中学生白書 講談社

山下光・山本佑学・西岡有香・谷川尚・谷川友子・瀧口紗緒理・竹田契一 2006 軽度発達障害児のメディア接触について／保護者に対するアンケートによる検討 愛媛大学教育実践総合センター紀要，24，85－91.

読売新聞 2005年1月7日朝刊社会面（33，13版）子供の攻撃性高めるヒーローものゲーム／暴力正当化！？