

湯地宏樹著

『幼児のコンピュータゲーム遊びの潜在的教育機能——メディア・リテラシー形成の観点から』

(北大路書房 2004年8月)

中田周作 (中国学園大学)

「IT革命」が流行語とされたのは2000年末のことであるが、今やITという言葉は人口に膾炙したものとなり、すっかり私たちの日常生活の中に溶け込んでいる。ITの進歩により活用することが可能となった新しいメディアに対して、どのように対応できるのかという問題は、教育課程においても大きな関心事といえよう。こうした時代的要請の中で、子どもの情報教育という観点からすると、幼児期におけるコンピュータゲームを使った遊びが、どのような潜在的教育機能をもつのかということは極めて興味深いテーマである。もちろん「幼児とコンピュータゲームに関する文献は少なくない」(2頁)。しかしながら、「幼児の精神発達に及ぼす影響等を調査や実験などで実証的に明らかにした研究はほとんどない」(2頁)というのが実情である。また、「コンピュータゲームの存在を遊び環境のなかにどう位置づけて」(2頁) いけば良いのだろうか。著者の学位論文を加筆修正した本書では、幼児期のコンピュータゲームが、どのようなメディア・リテラシーを形成するのか実証的な調査により明らかにされたうえで、保育環境としてのコンピュータゲームについて考察されている。

本書では、まず先行研究を総括し、本書の意義を(1)コンピュータゲームによる特有のメディア・リテラシー形成の重要性に着目すること、(2)先行研究の推論を、知識、意識、行動の観点から実証的に明らかにすること、(3)保育環境としてのコンピュータゲームを教育的に考察することとしている(序章)。そして、コンピュータゲームで遊んでいる幼児の特性を把握(第1章)するために、保護者と教師に対して質問紙調査を行っている。このなかで、コンピュータゲームに対する親の養育態度(26-30頁)についての調査結果は興味深い。調査によると、親たちはコンピュータゲームが幼児に悪影響を与えているかもしれないと認めているながらも、あまりコンピュータゲーム遊びを制限していない様子が見られる。これは悪影響という考え方が大人たちのステレオタイプ的な見方により生じており、実際には子どもたちのコンピュータゲームによる変化は、あまり見られないからであると推察している。多くの場合、コンピュータゲーム機は親が買い与えており、コンピュータゲーム遊びは家庭で行われている。したがって、コンピュータゲーム遊びを親の制限下に置くことができるにもかかわらず、このような養育態度が明らかになったことは注目に値する。この調査がもたらした知見によって、コンピュータゲーム遊びに対するステレオタイプ的な見方そのものに異論を差し挟むことが可能となる。そこで本書では次章から直接に幼児を調査対象としており、こうしたステレオタイプによるバイアスを排除している。

この調査ではコンピュータゲームで遊んでいる幼児と、そうでない幼児との比較により、画像弁別技能(第2章)、規則性推理(第3章)、感覚運動技能及び空間認知技能(第4章)に関する能力と、コンピュータゲーム遊びの関連を調査している。具体的には、まず中間層

(少しだけコンピュータゲームで遊んでいる幼児たち)を除き、コンピュータゲームでよく遊んでいる層と、コンピュータゲームで全く遊んでいない層の幼児たちに、それぞれの技能や能力を必要とするコンピュータゲームで遊んでもらっている。ゲームの成績はコンピュータゲームでよく遊んでいる層の方が高いスコアを出している。つまり、コンピュータゲームの潜在的な教育機能として、画像弁別技能、規則性推理、感覚運動技能及び空間認知技能というメディア・リテラシーの形成が推察できるのである。確かに、私たちの日常生活におけるコンピュータ利用の場面を思い浮かべてみると、ソフトを使用する時にマニュアルをほとんど読まずに何となく感覚的に利用していることがある。この感覚とは、突き詰めれば操作に関する規則を予測しながら作業を進めていくことであろう。またコンピュータを利用する際、思い浮かべた操作を実行するためには適確かつ迅速にマウスやキーボードが操作できなければ、快適にコンピュータを使いこなすことはできないのである。ただ、画像弁別技能、規則性推理、感覚運動技能及び空間認知技能という個別の能力は、メディア・リテラシーという能力全体の中にどのように位置づけるのであろうか。また、画像弁別技能、規則性推理、感覚運動技能及び空間認知技能以外の個別の能力でコンピュータゲームが潜在的な教育力をもつと思われるものがあるのだろうか。メディア・リテラシーと各能力や技量との関係について、もう少し著者の考えを提示して頂ければと思った。

第5章では、観察事例をもとに保育環境としてのコンピュータゲーム遊びの有効性について考察している。そして終章では、幼稚園や保育所にコンピュータゲーム遊びが導入される際は(1)バーチャルリアリティであるコンピュータゲームと直接体験である外遊びなどのバランスに配慮すること、(2)アプリケーションソフトを精選すること、(3)教師の指導力が重要であること、家庭では(1)コンピュータゲーム遊びに対する一方的な評価をしないこと、(2)男の子にも女の子にもコンピュータゲーム遊びを提供すること、(3)コンピュータゲーム遊びについて親が責任ある態度をとることが重要であると指摘している。一見、これらの知見は考えてみれば分かりそうな気もする。しかし、ここで提示された6つの指摘は、これまでに言われてきたこととは根本的に異なる。なぜなら、これらの知見は実証的データの積み重ねにより導き出されたものだからである。幼児期におけるメディア・リテラシーを形成するための保育環境として傾聴すべき指摘であろう。

これまでのメディアと人間社会の歴史を振り返ると、新しいメディアが登場した当初は多くの場合、否定的な評価にさらされてきた。コンピュータゲームも全く同様である。しかし、その評価は単なる意見の陳述や印象論にすぎないものでもある。本書は、こうした議論の場へ実証的なデータに裏付けられた知見をもちこんだ。これは研究者の仕事として高く評価されるべきである。最後に私見ではあるが、地道に実証的データを積み上げていく一貫した著者の研究姿勢に感銘を受けたことを付け加えておきたい。