

被災地におけるメディアリテラシー・ワークショップを用いた 調査実践の試み

岡田 朋之*・香月 梨沙**・北田 佳子**・鶴山 聖**・濱崎 美香**

要旨

本論文では、防災カードゲーム「クロスロード」のフォーマットを用いて、携帯電話やネット・コミュニケーションにおけるさまざまなトラブルなどの問題に応用したワークショップを、東日本大震災の被災地で実施した試みについて紹介する。これまでの研究から「クロスロード」を用いた実践は、メディアリテラシーの啓発と向上に効果をもたらすことが確認されてきた。本研究においては、震災被災者を対象に実施することで、従来のインタビュー調査などでは引き出しにくいと考えられる、深い内容のデータも収集しうるのではないかという目論見から調査実践をおこなった。結果としては、期待した成果を十分得られなかった部分もあったが、ワークショップのデザインを修正していくことにより、方法の発展の余地があることも確認された。

キーワード：ソーシャルメディア，モバイル・コミュニケーション，リスク・コミュニケーション，被災地調査

Practice and Research on Media Literacy Workshop in Disaster-stricken Areas

Tomoyuki OKADA, Risa KATSUKI, Yoshiko KITADA, Hijiri TSURUYAMA,
Mika HAMAZAKI

Abstract

This study discusses the proceedings of a workshop that examined the format of a disaster prevention card gaming called “Crossroad,” applied to resolve various problems related with mobile phone usage and Internet communication. Through subsequent studies, we have also confirmed that it is effective for practices applied the Crossroad method to enlighten people and to improve media literacy. As this method could dig out the deeply bottomed content which had been seemed to be difficult to be picked up

* 関西大学総合情報学部

** 関西大学総合情報学部生（平成27年3月卒業）

with great disaster victims, we were going to make workshops of gaming in this case. Though we could not derive the expected results, we also recognized possibilities for improvement with the design of the workshop.

Keywords: social media, mobile communication, risk communication, research in disaster-stricken area

1. 問題の所在

青少年へのモバイル端末やソーシャルメディアの普及が進み、サービスや機能が高度化する中で、次々と生じる問題に対し、各自のメディアリテラシーの向上をはかることで対応しようとする試みがさまざまな形で取り組まれている。筆者の一人、岡田もこれまでにそうした試みの一つとして、カードゲームの形式を取り入れた、メディアリテラシー啓発の実践をいくつかおこなってきた。^{[1] [2]}

これは「クロスロード」と呼ばれる、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のシステムをもとにしている。^[3] オリジナルのゲームは、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読み上げることで進行するものであったが、岡田はこのシステムを用いて、ケータイやネット・コミュニケーションに関するトラブルやジレンマを題材として取り上げることで、多様な問題を抱えるこの領域についてのリテラシーを高めることができると考え、ワークショップ的参加型実践をおこなってきた。その結果、メディアリテラシーの啓発には一定の成果をあげる可能性が示唆されている。^[2]

そればかりでなく、この「クロスロード」のシステムは、参加者自身が自らの経験や知見をもとにして、あらたなカードゲームの題材を考え出すことにより、さらに発展させていくことができるものでもある。したがってこれは、単なる実践の方法であるだけでなく、参加者が抱える課題を探索し、発見していく点において、従来型のインタビューやアンケートでは得られなかったような深い内容を含むデータを引き出す可能性を持っており、これらの手法に代わる調査の方法としての機能も担いうと考えられる。したがってこうしたアプローチは、ワークショップの方法を単なる実践や学びの方法としてだけでなく、探り針 (probe) として用いていこうとする水越^[4] や岡田^[5] の試みの流れのもとにあるといえる。

そこでわれわれは今回、元来防災のためのメソッドとして開発されてきた「クロスロード」を用いて、災害時や被災地におけるケータイやネット・コミュニケーション特有の問題についても調査することを試みた。このアプローチを選んだ理由は、ワークショップの参加者が、扱われる問題に対して一定の啓発を受けたり、気づきやリテラシーの向上を得たりすることができると同時に、新たな課題の探索や発見にも繋がるという二重のメリットを持っているためである。東日本大震災のような大きな災害のあとでは、多数のマスメディアの取材や研究者の調査が殺到し、「調査疲れ」が指摘されたが、参加者も共に学ぶことができるこうした方法は、被

災害に対して単なる受け身の被調査者ではない調査研究へのコミットメントを求めることができる点において、被災者が受け入れやすいものとなるのではないかと考えられる。

2. 防災カードゲーム「クロスロード」について

災害対応ゲーミング「クロスロード」は、矢守克也をはじめとする研究グループが、防災についての学習、啓発のためのツールとして開発を行っているカードゲームである。

「クロスロード (Crossroad)」とは、元来「十字路」「交差点」の意味で、そこから派生し、防災という社会の営み、災害対応という人間活動が、「進退を決すべき岐路」の連続であるという理解に立って名づけられた。^[3]

防災に関する取り組みにしばしば見られるジレンマ「こちらを立てればあちらが立たず」をもとに、参加者自身が二者択一の設問に「Yes」または「No」の判断を下すことを通して、防災を「他人事」ではなく「我が事」として考え、同時に相互に意見交換を交わすことを目的とする集団ゲームの形式をとっている。そのなかで具体的に上げられるジレンマとしては、例えば「人数分用意できてない緊急食料を、それでも配るか」、「家族同然の飼犬を、犬嫌いの人もいるかもしれない避難所につれていくか」など自治体の防災関係職員、あるいは一般市民にとって身近な問題が取り上げられており、1995年の阪神大震災の際、神戸市職員が実際に迫られた難しい判断状況をもとに作成されている。

このゲームは、問題カードとイエス／ノーのカード各1枚を使って行う。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する。この一連のセットを繰り返して複数の問題を終え、最後にゲーミング全体の振り返りを行うというものである。最も多くのポイントを獲得した人が「勝ち」となるが、このゲームの目的は「勝ち負け」を決めることではなく、ゲームを通して、災害対応について学ぶことにある。

また、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を目的としているため、「最適解」を決めず、問題の構造を把握するための試行プロセス、あるいは、複数の参加者によるディスカッションを通じた合意の形成、視点の多様化に重点を置いている。トランプ大のカードを利用した手軽なグループゲームながら、参加者は、災害対応を自らの問題としてアクティブに考えることができ、かつ自分とは異なる意見・価値観の存在に気づくことができるのである。

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。^[6]

筆者の一人、岡田は、この形式を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応用できるのではないかと考え、ワークショップ的实践をこれまでおこなってきた。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、「クロスロード」のシステムはこうした領域でも意義を持つはずであり、実際、これまでの参加者からの振り返りを見るかぎりにおいては、一定の効果をもたらしたと考えられている。^{[1] [2]}

3. 対象と方法について

今回、ワークショップを実施したのは福島県のS高校である。高校の位置する地元自治体では、2011年の東日本大震災の際には直接死が100名、震災関連死が16名の合計116名の犠牲者を出し、高校の最寄り駅がある鉄道路線は津波の被害で不通となったままであった。

われわれは2013年12月にこの高校において普通科2年生の生徒2クラス合計68名に対し、1コマ50分の授業枠を2コマ分連続で使い、途中の休憩時間を含めると約120分にわたって実施、これを1クラスずつ計2セット繰り返した。それぞれの授業のセットでは、まず1コマ目にスマートフォンやソーシャルメディアについて、メディアとしての成り立ちとその特性、そしてそれらのデバイスやサービスの根幹となるインターネットのメディアとしての性質について解説し、それらに接する上ではメディアリテラシーが求められること、そしてそのメディアリテラシーの概念と意義について説明をおこなった。それに続けて、メディアリテラシーを高めるためのアプローチとしての「クロスロード」について、その当初の開発意図である防災啓発ゲームとしての主旨と、具体的なゲーミングの方法について紹介し、これまで岡田がおこなってきた「クロスロード」の出題のなかから3つを抜粋してゲームを実施した。

次に2コマ目では、参加者自身によるゲームの問題作成に取り組んでもらった。1つ目の課題としては、これまでに携帯電話やインターネットに接してきた中で、参加者自身が経験した問題、あるいは人から聞いた話をもとにグループで最低1問は考えてみるというもの。2つ目の課題としては、東日本大震災の時、あるいはその後に経験した携帯電話やインターネットをめぐるトラブル経験をもとにグループで1問を考えてもらうというもの、もし時間が許せばその中からクロスロードとして取り上げられそうな設問を、実際にゲームとしてプレイしてみようことをめざした。

2コマ目のワークショップの終了後には振り返りを含めたアンケートを記入してもらい、さらに2コマ目の授業終了後にも時間が許せる生徒に対しては、震災関連で経験したことに関するグループインタビューを実施した。

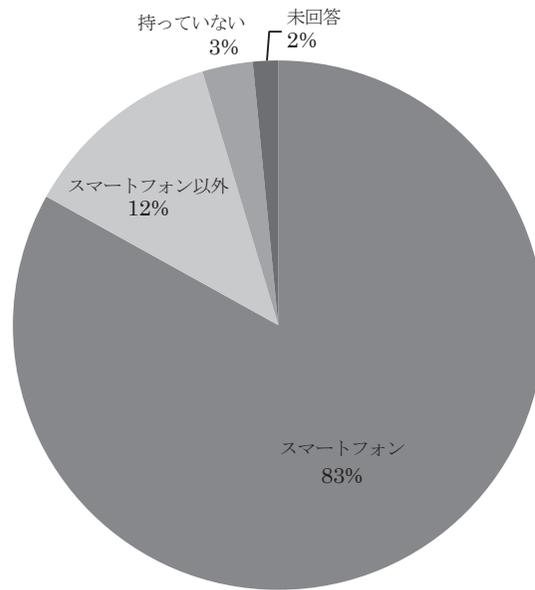


図1. 使っている端末について

アンケートによると、携帯電話の所有率は95%（スマートフォン83%、スマートフォン以外の携帯電話12%）であった（図1参照）。またソーシャルネットワーキングサービス（SNS）の加入サービスは、全2年生68名のうち、LINEに51名、Twitterに30名などとなっている（図2参照）。

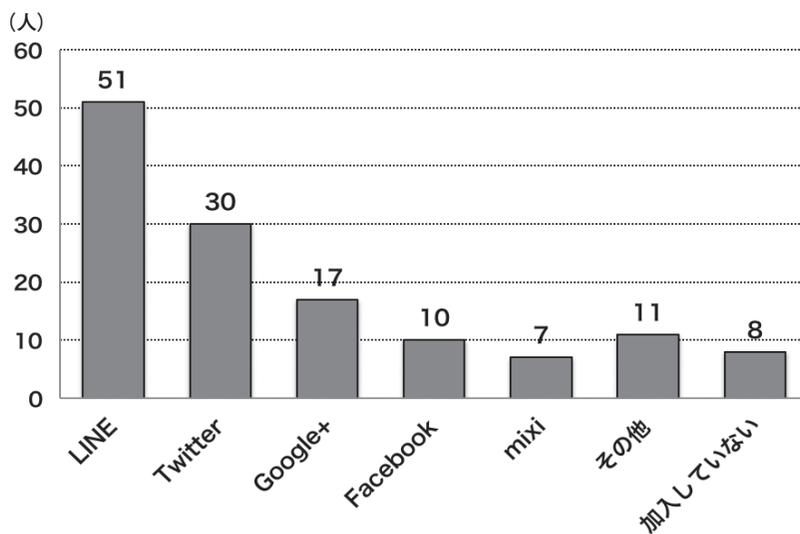


図2. 加入しているサービス（複数回答）

4. 「クロスロード」ゲームの実践

まず、各クラスの実践の前半のコマでは、これまでに作成してきた「クロスロード」の問題から以下の3問を用いてゲーミングをおこなった（ただし、3問とも実施したのは1クラス目のみで、2クラス目は時間の関係上、後の2問のみ実施）。

問1

あなたは：30代の既婚女性

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

YesとNoの分布は次の通りである。

1班：Yes 7名, No 0名

2班：Yes 3名, No 4名

3班：Yes 6名, No 1名

4班：Yes 5名, No 2名

5班：Yes 2名, No 4名

各回答を合計すれば、Yesが23名、Noが11名となり、クラス全体ではYesが大半を占めていたが、個々の班の中にはNoの数がYesを上回ったところもあった。

また、グループごとのディスカッションの中で語られた内容は、Yesと回答した生徒たちからは、

- ・顔が見えない相手と付き合うのは危ないと思う。
- ・本性が分からなくて怖いから。
- ・ネットで知り合う人は変な人しかいないというイメージがある。
- ・ネットで知り合うのはだめだと周りから言われてきた。

といったものが挙げられた。

一方、Noと回答した生徒たちからは、

- ・人それぞれだから口を出すことではないと思う。
- ・どういう恋愛でも本人が幸せならいいのではないか。
- ・もし失敗したとしても、人生経験になるからそれはそれでいいと思う。

といった意見が寄せられた。

ネットコミュニケーションについて、出会い系サイトの危険、ネットで知り合うリスクなどを教えられる機会が多いことから、ネット上で知り合ったことについて考え直すように促す意見が大勢を占める一方で、友人の自主性を尊重するゆえに、言わないでおくという考えの者も少なからず存在しており、その違いがYesとNoの回答の差になったと考えられる。

問2

あなたは：高校生

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

YesとNoの分布は次の通り。

1 クラス目

- 1班：Yes 2名, No 5名
- 2班：Yes 4名, No 3名
- 3班：Yes 2名, No 5名
- 4班：Yes 3名, No 3名
- 5班：Yes 4名, No 2名
- 合計：Yes 15名, No 18名

2 クラス目

- 1班：Yes 3名, No 4名
- 2班：Yes 4名, No 3名
- 3班：Yes 5名, No 2名
- 4班：Yes 6名, No 1名
- 5班：Yes 4名, No 3名
- 合計：Yes 22名, No 13名

1クラス目ではNoがYesを上回り、2クラス目では逆にYesがNoを上回った。ただし全体としてはYesが上回っているものの、回答数にさほど大きな差が見られたわけではない。

Yes（メールを続ける）と回答した者からは、

- ・もともとテスト勉強をしない。
- ・赤点をとったとしてもなんとかなる。
- ・久しぶりだから続けたい。
- ・テストよりも友達の方が大事だから。
- ・もしも自分が相手にテスト勉強するからといってメールをやめられたらイラッとすると思うから、同じことをされてイラッとした経験があるから。
- ・もしも相手が女の子だったら、相談に乗って仲良くなり、最終的には付き合えるかもしれないから。

といった意見が寄せられた。

またNo（続けない）と答えた生徒たちからは、

- ・テストが大事で勉強したいから。
- ・とりあえずやめて、テストが終わってからする。
- ・眠くなるし、次の日起きられないかもしれないから。

といった意見が出された。

ここでどちらの回答を選ぶかについては、テスト勉強をする気があるか、あまりテストに対して意欲的でないか、という意識の差が背景には少なからずあるように見受けられた。

問3

あなたは：大学生

Facebookで小学校の同級生と名乗る人から友達申請がきた。しかし、今はあまり交流がない。さらにプロフィールやアルバムに写真もない。また、共通の友人もない。

あなたは許可しますか？ → Yes/No

回答結果は以下の通りである。

1クラス目

1班：Yes 0名，No 7名

2班：Yes 4名，No 3名

3班：Yes 1名, No 6名
4班：Yes 2名, No 4名
5班：Yes 4名, No 2名
合計：Yes 11名, No 22名

2 クラス目

1班：Yes 0名, No 7名
2班：Yes 1名, No 6名
3班：Yes 2名, No 5名
4班：Yes 3名, No 4名
5班：Yes 6名, No 1名
合計：Yes 12名, No 23名

上からわかるように、各クラスおよび全体としても、圧倒的にNoを選んだ生徒が多い。Yesの意見としては、

- ・誰でも承認している。
- ・承認するだけならハードルが高くない。
- ・今始めたばかりだから写真がないのかもしれない。
- ・メールアドレスを聞かれたわけでもない。

と答えられている一方、Noを選んだ側からは、

- ・本人である確証が持てないから。
- ・写真がないから本人じゃないかもしれない怖い。
- ・名前だけでは承認したくない。
- ・共通の友達がいないと怪しい。
- ・今までつながりがなかったから新たにつくるのは億劫。

といった点が挙げられていた。

5. 「クロスロード」設問作成実践

各クラスの実践の2コマ目においては、グループごとに「クロスロード」による設問を、自分たちで考えてみるよう指示した。課題はふたつあり、ひとつは前節で紹介したような内容と同じ

ような、ネットやメールやSNSなどの身のまわりにある設問を作成してみようというもの、もうひとつは、震災の実体験をもとに震災とモバイル・メディアやネット利用に関する設問を作成するというものである。グループディスカッション中には、筆者らが随時各グループを見回って、設問作成の助言などのファシリテーションをおこなった。

生徒達の多くは、少人数のグループによるディスカッションに慣れていないためか、設問作成まで到達することは困難をきわめた。また自分から能動的に参加しないと作業が進まないことを、面倒に感じる生徒も多かったようである。携帯電話やインターネットを普段、当たり前のように使いすぎていることにより、携帯を持っていることによって起こる不都合を感じたことがないという生徒もあり、ディスカッションの進行においてメンバー間のそれぞれの意見を理解しあつたうえで、設問を作成するというステップにまで到達することが難しかったようである。

また震災当時、生徒たちの多くは携帯電話を持っていなかったため、実体験をもとにイメージを形成することにおいても障害となったようである。さらにワークショップのファシリテーションをおこなう実践者も、人数の不足で全てのグループに常時貼り付けておくことができず、実践の時間も限られていたなかでは、多くのグループが新たな設問を作成できないままワークショップの時間を終了することとなった。

そうした中でも、1クラス目のワークショップでは、グループディスカッションの中で作成された設問文に筆者らが若干の文言の修正を加えることにより、設問としての体裁を整えることができたものが2つあったので、それらを用いたゲーミングをその場で実施することができた。

問A

Twitter (アカウントに鍵がかけてある) で知らないけれども趣味の合う人からフォローリクエストが来た。

承認しますか? → Yes/No

1班: Yes 3名, No 4名

2班: Yes 7名, No 0名

3班: Yes 6名, No 1名

4班: Yes 3名, No 4名

5班: Yes 2名, No 4名

合計: Yes 21名, No 13名

それぞれの回答を選ぶ際の意見は次の通りであった。

Yesの意見

- ・趣味が合うならフォローぐらい受けてもいい.
- ・趣味が合う人と仲良くなりたい.
- ・情報交換が出来る.
- ・趣味が合う人とは友達になれる.
- ・フォローされるとうれしい.
- ・知ってる人だけはずまらない.

No の意見

- ・全く知らない人に見られるのは嫌だ.
- ・知らない人に見られるのは怖い.
- ・個人情報もツイートの中に含まれているから.

多くの生徒は twitter を利用しているが、Yes を選んだ者は、twitter をオープンな SNS として活用したい傾向があり、情報収集や趣味の仲間との交流などを目的に利用しているのではないかと考えられる。また No を選んだ者は、知り合いや身内だけのクローズドな SNS として利用していると推測される。

問 B

友人に LINE を送った。ところが既読が付いたものの返信が来ない。

もう一度、LINE を送るか？ → Yes/No

- 1 班 : Yes 3 名, No 4 名
- 2 班 : Yes 1 名, No 6 名
- 3 班 : Yes 1 名, No 6 名
- 4 班 : Yes 1 名, No 5 名
- 5 班 : Yes 2 名, No 4 名
- 合計 : Yes 8 名, No 25 名

これについては次のような意見が得られた。

Yes の意見

- ・確認のために送る.
- ・冗談っぽくスタンプ連打する.
- ・気付いていない可能性もあるから.

No の意見

- ・既読無視は気にしない.
- ・自分もする方だから.
- ・仲いい友人ならしない.
- ・しつこいと思われたくない.
- ・通知をオフにしていたら気付かない

既存の研究では、ソーシャルメディアやスマートフォンの利用度が高いほど依存度は高い傾向にあるとされ、また利用にともなうトラブルの経験率も高い。^[7] また比較的他の SNS サービスに比べて閉鎖的な性格を持つといわれる LINE に対しては、既読無視に対するいじめや、グループ外しがおこなわれるなどの問題がしばしば生じているとされる。そのうえ、LINE はそのなかでのコミュニケーションの濃密さゆえに、依存性が高まる傾向を持っているともいわれる。^[8] それゆえ、LINE の利用についてはデリケートな意見を持っている生徒が多いのではないかと予想されたものの、既読がついてから時間がたってもさほど気にすることはない様子うかがえた。むしろグループなどを面倒に思っている者もいて、生徒たちは LINE でのコミュニケーションに対して従来考えられていたほど依存していない可能性もうかがえた。

2 クラス目の設問作成では、ゲームとして成立させるまでには至らなかったものの、2 つの設問について、ディスカッションによる意見がある程度とりまとめることができたので、以下に紹介する。

問 C

インターネットをしている最中に、知らない人からメールが来た。

開封しますか？ → Yes/No

Yes の意見

- ・気になるから

No の意見

- ・ウイルスに感染する可能性があるから
- ・変なサイトに繋がるかもしれないから
- ・友達からのメール以外は開かない

これについては、開封することに対して慎重な意見が多い点が特徴としてみられた。ここの回答から、メールを開くだけで感染するウイルスが存在すること、危険なウェブサイトになり

ンクしていることなど、インターネットを利用する際に生じるリスクについての知識を多くの生徒が持っていることがわかった。上記の設問で問われているのはメールを開くという行為だけであるが、生徒たちがインターネットを意外と慎重に利用しているというのは今回のワークショップ全体を通してうかがえた点である。

問D

AさんがBさんの家に遊びに行っていて、その風景をTwitterに載せて、拡散を希望している。

拡散しますか？ → Yes/No

Yesの意見

- ・おもしろいものは多くの人が見た方が得だと思うから
- ・拡散してほしいのならしてあげる

Noの意見

- ・自分にも他人にもいいことがないから
- ・何かあった時に自分に責任が降りかかるかもしれないから

ディスカッションで出された意見の傾向としては比較的Noが多く、拡散の必要性がないという判断をする生徒が大勢を占めた。ただしこの間においては具体的なシチュエーションについての記述が少なかつたため、ディスカッションをおこなうのが難しかったといえる。たとえば家の内装や家族のプライベート部分、外観などの全体がはっきり写っているとすれば、大きな問題となるおそれがあるが、手元だけが写っているなどの場合であれば、写真のアップロードや拡散はさほど大きな問題とはならないと考えられる。すなわち、どの程度のものが写った写真がアップされているのか、という詳細の記載がないため、生徒個々の抱くイメージの違いによって、想像したシチュエーションに差が出てしまったとも考えられるだろう。したがって、このような設問の作成を課題として与える際には、より細かいシチュエーションの記載をしてもらえるように、出題の際の説明などで工夫をする必要があるといえよう。

また、上記以外にも、ディスカッションの中で設問として作成をこころみたものの、文言が不十分であったり、ワークショップの時間的制約があったり、といった事情でゲームをおこなうまでには至らなかったものがいくつかあるので以下列挙する。

- ・友達からいたずらメールが届きました。

回しますか？ → Yes/No

・TwitterのIDとパスワードを忘れてしまいました。

このまま放置しますか？ → Yes/No

・震災が起きた時、あなたは学校にいました。

ケータイで家族の安否を確認しますか？ → Yes/No

また、設問作成の二つ目の課題として想定していた、震災の実体験から震災に関する設問を作成する、という件については、震災時の体験についてのディスカッションを若干おこなうところまでは進められたものの、設問作成まで至ることはできなかった。

その他、設問化はできなかったが、ディスカッションの中で記録されたコメントを以下に挙げておく。

インターネット全般

- ・バカッターとかある
- ・「福島の人死ぬ」みたいな人をツイッターで見かけたことがある。
- ・交通機関に乗っているときとき仲のいい友達から電話 での？
- ・ラインでけんかしたとき相手から意味のわからない文章が送られてきた 既読つける？
- ・迷惑メールとか？
- ・ケータイをいじっているとき知らない番号から電話がきたら出るか出ないか
- ・たまに非通知で電話くるとあせる。もしそれが知っている人だったらどうするか
- ・昨日かけなおしたらネット通販だった
- ・イタズラメールを回すか回さないか？ めんどくさい。何人回さないといけない。回したらテストがよくなるとかなら回しそう。
- ・Twitterで地震情報が上がったらビックってする人？
- ・イッテQのやつが回ってきた。
- ・呪い系のやつもある。
- ・これをRTするとおこずかいが増えるとか。
- ・充電がどれぐらいなくなったらあせりますか？ 60%であせる。帰り音楽聞いたりとかでも。

震災関連

- ・学校始まるまで生きてるかわかんなかった。携帯がなかったから連絡とれなかった。
- ・避難所で充電するの困ったひと
- ・震災の時の写真アップ

その他感想

- ・難しい
- ・だるい
- ・何もない
- ・困ったことない
- ・考えつかない
- ・意外と思いつかない。

6. ワークショップの振り返り

今回実施したワークショップの終了時におこなったアンケートでは、「一つの事について皆で話し合えて楽しいし、意外な一面が見られたことが面白かった」「高校生のネットに対する意識の低さがわかった」「カードゲームで、とても楽しくみんなが参加できているのがいい」「自分の意見も言え、みんなの意見も聞けたのでプラスになった」「この講座でみんなの意見や考えていることが知れた」「普段なかなか話さない人と気軽に情報の話をできてよかった」などの回答が多かったことから、事前に期待されていた、携帯電話やネットによるコミュニケーションにおける問題の共有を図り、メディアリテラシーの向上につなげるといったような効果はあったと考えられる。その一方で、「正解がないのでスッキリしない」「Yes/Noの判断が難しかった」などのコメントもあり、ゲームの主旨について理解を深めてもらう説明などをもう少し充実させる必要もあるかと思われる。また、ゲーム実践に先だって実施した講義について、「話していること（用語など）がよくわからなかった」など内容が難しかったという意見もあり、レクチャーのあり方も検討が必要であろう。

7. 震災体験等についてのグループインタビュー

ディスカッションの内容などを踏まえて、より詳細な事情を探るため、グループインタビューへの協力者を募ったところ、全授業の終了後に5名の生徒から承諾が得られた。

対応してくれた生徒たちは、被災当時中学2年生だったこともあって、その時点で携帯電話を所持していた者はあまりおらず、なかには女子生徒で震災前から所持していた者がいたものの、ほとんどの生徒は震災直後から親に持たされたとのことであった。そのため当然ながら、震災体験と携帯電話の問題について、当事者として語ることのできる者は少なく、スマートフォンが当時あれば、既読で安否確認ができて便利だったろう、という程度の意見が出たのとどまった（注1）。

ただ、インフォーマントの談話の中では「何かあったとき、公衆電話からもかけられるように、親の携帯電話番号はもちろん、彼女の携帯電話番号も憶えている」というコメントがあり、

これはリアルな被災経験に根ざした貴重な教訓といえる。

また、震災について尋ねる際には質問の言葉の選び方や問い方などについては慎重を期するよう心掛けたものの、実際にそうした内容に踏み込んだインタビューに入ると、インフォーマントである生徒たちの談話も徐々に言葉少なくなる傾向が見られた。この点については、インタビューという形式での発話を求めるよりは、やはりできる限りワークショップという場の参加者相互のディスカッションの中で記憶や教訓を掘り起こしていくことが、参加者自身の心の負担も軽減される点で、より多くの情報を引き出すためには望ましいといえるであろう。

8. 課題と展望

今回の試みにおいては、小グループでのディスカッションや、全体の振り返りを通じて、日ごろ接しているメディアの端末やサービスのさまざまな問題、コミュニケーション上のトラブルなどをあらためて捉えなおすことができるという、「クロスロード」の効果を再確認することができたことは間違いない。

しかしながら今回の実践では、とりわけ参加者自身による設問作成の部分で、題材を着想したのち具体的に設問としてまとめ上げていく際に、参加者がディスカッションに不慣れであった点と、ファシリテーターのサポートが十分にできなかった点などにより、参加者自身で作成した設問をプレイするという目標までを達成できなかったという面は否めない。したがって今回、グループでのディスカッションを通じ、アイデアの抽出から設問作成までをよりスムーズにまとめ上げていくことのできるプロセスを、より明確にデザインしておく必要をわれわれは再認識させられた。そのこともあって、今回の調査実践で意図したような、従来型の受け身の社会調査とは異なる形で被災地での被災者の経験をすくい取っていかうとする試みは、今回の場合、あまり成果をあげられたとはいえない点は大いに反省せねばなるまい。

とはいえ、ワークショップという方法は、被災地からの情報発信において、積極的にかかわろうとする者、心理的に抵抗感を持っている者など、さまざまな人々を巻き込みつつ、実践者が関わることで協調しつつ知識や情報を発信できる大きな可能性を持っている。^[8] また、クロスロードの手法は青少年だけでなく、成人にとっても新たな気づきやリテラシーの共有をもたらすものであることは、これまでも明らかにされてきている。^[10] したがって、今回試みたようなアプローチは、より参加者の関与しやすい適切なワークショップのデザインを詰めていくことにより、実践者＝調査者と、被災地における参加者の互恵的な関係を築いていくことができるものと考えられている。

(本研究は、平成25年度 関西大学経済・政治研究所「子どもの安全とリスク・コミュニケーション」研究班の研究成果の一部である)

注

- (1) 提供者 LINE の舛田淳は、LINE に既読機能が実装されているのは、東日本大震災の教訓によるところが大きいと述べている。^[9]

参考文献

- [1] 岡田朋之, ネットコミュニケーションをめぐる人権の今日的問題とメディア・リテラシー, 兵庫県人権啓発協会, 研究紀要, 第十四輯, pp.55~69 (2013).
- [2] 岡田朋之, 子どものインターネット利用におけるリスクとゲーム形式を用いたメディア・リテラシー実践の可能性, 関西大学経済・政治研究所 子どもの安全とリスク・コミュニケーション研究班編, 関西大学経済・政治研究所研究双書 第159冊 子どもの安全とリスク・コミュニケーション, 関西大学出版部, pp.65~87 (2014).
- [3] 矢守克也・吉川肇子・網代剛, 防災ゲームで学ぶリスク・コミュニケーション—クロスロードへの招待, ナカニシヤ出版 (2005).
- [4] 水越伸, MoDe と批判的メディア実践, 水越伸編著, コミュナルなケータイ—モバイル・メディア社会を編みかえる, 岩波書店所収, pp.46~68 (2007).
- [5] 岡田朋之, ワークショップ的方法を用いたメディアの可能的様態の検討, 関西大学総合情報学部紀要 情報研究, 第32号, pp.1~16 (2010).
- [6] 吉川肇子・矢守克也・杉浦淳吉, クロスロード・ネクスト—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 (2009).
- [7] 総務省情報通信政策研究所, 高校生のスマートフォン・アプリ利用とネット依存傾向に関する調査報告書 (2014)
- [8] 慎武宏・河鐘基, ヤバいLINE—日本人が知らない不都合な真実, 光文社 (2015).
- [9] 舛田淳, グローバルコミュニケーションアプリ「LINE」の成長と今後の戦略, モバイル学会シンポジウム「モバイル'13」研究論文集 (2013).
- [10] 本條晴一郎・遊橋裕泰, 災害に強い情報社会, NTT 出版 (2013).

