

# メディア・リテラシー実践

## - 「ゲーム脳」報道のメディア分析 -

川崎市立宮前平中学校教諭  
中村 純子

### 1.はじめに メディア・リテラシーとは

明治初期,義務教育が制定された当初,学校という新しいメディアに対して大きな抵抗感がもたれていた。日射しが遮られた建物の中で,椅子と机に向かって勉強する姿勢が子どもの背骨をゆがめてしまうという言説が流れ,学校を焼き討ちにする事件もあった。

新しいメディアに対する抵抗感はいつの時代でも同様である。テレビやテレビゲームもそうである。良い面もあれば,悪い面もある。しかし,悪い面があるからといって全てをヒステリックに否定することもあるまい。むしろ,そのメディアのメリット・デメリットを充分に見きわめ,よりよく活用できる力を養っていくことが大切である。それを見きわめる能力を養うことがメディア・リテラシー教育の基本である。メディア・リテラシーとは「メディアからの情報を吟味・分析して読み解き,自らの情報発信に役立て,表現する能力」である。

この理念をもって,筆者は2002年度に前任校で中学1年生の「総合的学習の時間」で『ニュースを作ろう』という授業を展開した。

### 2.総合的な学習の時間

#### 「ニュースを作ろう」

前期は2,3人のグループに分かれ,それぞれのテーマでニュース作りを展開していた。後期,11月からは全員(14人)で一つのテーマに取り組んでいくことにした。話題になっているニュースからテーマを決め,自分達の視点でとらえ直すのである。ちょうどその頃,「ゲーム脳」が話題になっていた。

「テレビゲームをやりすぎると,痴呆老人みたいになっちゃうんだって。」

「それ,TVニュースで見たよ。本当かな?」

ゲーム好きの男子はもちろん,女子も乗り気であった。

### 3.授業構想のための予備調査から...発見

そこで,まずは筆者自身が授業を構想するために,本を読み,インターネットで下調べを始めた。

すると,面白いことが浮かび上がってきた。@nifty 新聞記事横断検索を活用して調べたところ,新聞では7月に最初の報道があったから半年に渡って,ゲーム脳の報道が続いていた。その大半は「ゲーム脳」賛成派で活字に触れることを提唱していた。そして,インターネットではオンライン書店の書評やゲームクリエイターのHPで,「ゲーム脳」を疑い科学的に検証する記事がたくさんあった。「ゲーム脳」に関する賛否が新聞とインターネットでは正反対なのである。

残念ながら,テレビニュースを調査することができなかったが,筆者や生徒の記憶では,テレビの報道内容は,ほとんど新聞と同じであったようである。

何よりも興味深いのは,それぞれのメディアの特性が報道内容に反映されている点である。この点を生徒と共に多角的な視点で,とらえなおしていきたいと考えた。

### 4.思考回路をブラッシュアップ

そこで,最初の時間は,次の二つの資料を読み比べ,考えさせることにした。

資料1を読んだ直後の話し合いでは,全員が「ゲーム脳」を納得していた。しかし,資料2を読んだ後,何人かの生徒はクリティカル・シンキングを働かせるようになった。脳波の計測の仕方間違いを指摘している資料2の方が科学的で筋道立っているように思えるとの発言もた。また,それでも「ゲーム脳」はあると考えを変えない生徒も何人かいた。「本当のところ,どうなんだろう?」この疑問を基軸に授業を展開させていった。

### 5.スタンスを決めて,チーム分担 情報収集

そこで,それぞれの立場に応じて,チームで課題

**資料1** 毎日新聞記事

長時間TVゲームで脳活動低下 しない時も回復せず  
森昭雄・日大教授が脳波で確認(2002.07.08 大阪夕刊)

人間らしい感情や創造性をつかさどる大脳の前頭前野の活動が、テレビゲームをする時に目立って低下することを、日本大学文理学部の森昭雄教授(脳神経科学)が脳波測定実験で突き止めた。(中略)森教授は「ゲーム脳」と名づけ、「情操がはくまれる児童期にはゲームの質や時間に気を配ってほしい」と警告している。(中略)ほとんどゲームをしない人は、ベータ波が常にアルファ波よりも強く出て、ゲームを始めると二つの波はほとんど変化しなかった(ノーマル脳)。週3~4日、1回1~3時間ゲームをする人は、ゲーム前は二つの波の強さがほぼ同じで、ゲームを始めると、ベータ波の活動レベルが極端に下がった(半ゲーム脳)。毎日2~7時間ゲームをする人は、ゲームをしなくてもベータ波は常にゼロに近く、前頭前野がほとんど働いていないことを示した(ゲーム脳)。

背景について森教授は(1)ゲームでは視覚と運動の神経回路だけが働き、「考える」ことが抜け落ちる(2)ゲームを長く続けると、前頭前野の活動低下が慢性化する(3)テレビなどの視覚刺激になれた人(ビジュアル脳)は「ゲーム脳」に移行しやすい、と考察した。また、聞き取り調査で、「ゲーム脳」の人に、「キレやすい」「集中できない」という自覚が多いことも判明した。【元村有希子】

**資料2** オンライン書店「bk1」における書評

脳波に関しては間違い(2002.11.10「ゲーム脳の恐怖」に対する書評)

すでに本書の論理的な破綻ぶりや、恣意的な結論への露骨な誘導ぶりはじゅうぶんに指摘されておりますが、みなさん、どうかそんなに躍起にならないでください。なぜなら、著者の森さんという方は、脳波の初歩的知識すらない方だからです。(中略)

・簡易型脳波計(五六頁から五九頁)の説明

単に電極数を少なくしただけの脳波計を開発したなどとのたまっておられますが、電極が少ないからシールドがいらぬというのはおかしい話です。また、脳波室の外でも脳波を測定する機会は日常的にあります。だから10~20電極法で30分という定型的測定法をとらなかつたのは、単に日大医学部の協力が得られなかつただけでしょう。ちなみに、この手の簡易脳波計はパソコン用に昔からあって、15万ほど出せば誰でも入手できます。測定の原理にしても「双極誘導」にする理由がわかりません。双極誘導なのに「不閉電極」が必要な理由も不明です。さらに「不閉電極」を額につける理由がナゾです。普通は耳たぶを使います。余計な「脳波」を拾わないためです。

・問題になっている「痴呆では / 値が低い」という新(珍)説(六六頁)は、森さんが独自となしている説で、痴呆の臨床医にとっては事実ではありません。つまり森さんの論理は自前の新説と新説をくっつけるというアクロバティックな展開になっていて、まともな学問的には大いに問題があります。

(精神科医・斎藤環氏による投稿より引用)

を受け持つことにした。「ゲーム脳」疑問視派にはインターネットでの調べ学習と新聞情報の分析、「ゲーム脳」賛成派には『ゲーム脳の恐怖』<sup>1)</sup>の内容分析、どちらとも言えない派には学年へのアンケート調査を任せることとした。

**本紹介チーム**

『ゲーム脳の恐怖』の内容を紹介するために、それぞれの章を分析し、まとめていった。そして、脳の仕組みの一般的な概論と最近の若者の行動に眉をひそめているお説教の部分が多いことに気が付いていった。日本大学の森教授が発見したのは四種類の脳波の型だけである。そこで、この部分をまず、分かりやすく伝える原稿作成に取り組んだ。

**インターネット情報チーム**

インターネットで検索した情報から、森教授の理論の矛盾点をまとめることにした。ただし、多くのサイトが学校のインターネットからは入れないため、筆者が自宅で調べてプリントアウトしたものを活用した。そこから、脳波のはかり方の誤りや調査したゲームソフトがテトリスだけだったことなどを指摘することにした。

**アンケート調査チーム**

実際のゲームとのつきあい方の実態はどうなっているのかを1学年全員に一日のうちゲームをする時間、持っているゲームソフトの数と種類など、アンケ

ート調査を行った。そこから、現在の中学生在がテレビゲームとどのようにつきあっているのかを浮かび上がらせることにした。

**新聞記事の比較チーム**

新聞記事横断検索で見つけた記事について、さらに図書館で実物を探し出し、コピーを集めた。そして、新聞に掲載された記事の見出しをカードに書き、月別に並べて分類を行った。

**6.さらなる追加取材-最初の記事の記者に聞く**

こうして1月末、徐々に概要が見えて来たとき、生徒からこんな申し出があった。

「先生、この最初の記事を書いた元村有希子さんに会ってみたい。」

「ゲーム脳」の報道は2002年の7月、毎日新聞・夕刊の一面が最初である。毎日新聞はどの記事も記名制である。そこで、元村有希子という記者の名前がわかった。元村記者は『科学の樹』というコーナーで、ゲーム脳を検証した記事を書き、十一月には国に調査を要請する記事も書いている。

そこで、NIEの派遣先に電話で来校を申し込んだところ、すぐに快諾いただけた。

元村有希子さんは若手の美人記者である。2月、

メディアのプロの方を招いての授業が実現した。

はじめに、元村さんはNEWSとは何かを説き起こし、ご自分の鞆の中身を見せてくださりながら、新聞記者がどんな風に仕事をしているのかを話された。取材中はメモをとることが大切であること、記事はパソコンで打っており、取材先から本社にメールで送ることもよくあることなど、生徒たちにとって、新鮮な内容であった。

そうした話から新聞記者の仕事の特性を確認した上で、今回の「ゲーム脳」の報道がどのようなものであったのか、取材過程やその後の考えをお話くださり、生徒の質問に誠実にお答えいただいた。

## 7. ニュース番組づくり

原稿もまとまった2月末、放送室でのカメラ収録を始めた。生徒同士で撮影を分担した。以下、生徒のニュース原稿を紹介する。

本紹介チーム『ゲーム脳ってそもそも何?』

脳波には4つのタイプがあります。その4つのタイプでゲーム脳の進行状態がわかります。

4つのタイプとはノーマル脳タイプ、ビジュアル脳タイプ、半ゲーム脳タイプ、ゲーム脳タイプの4つです。

(波形を見せながら)これが波形です。安静にしていると脳はほとんど活動していませんが、他のブロックあわせやアクションゲームをしているときも同じように脳は働いていません。しかし、お手玉運動をしている時、脳は働いている状態になります。これが脳の活動の様子をあらわしたものです。

テレビゲームと集中力は関係があります。テレビゲームをたくさんやっている人は激情を抑制する前頭前野の働きが弱くなり、切れやすくなるそうです。これは幼児期の人格形成に大きく影響します。森さんはこのことで将来が心配だと述べています。

インターネット情報チーム

『反論 でも、インターネット情報では』

ゲームをやると脳が痴呆症患者と同じになると言われています。でも、それはウソです。多くの大人はゲームについて悲観的な考えを持っていますが、もっとゲームを理解してほしいと思います。

一つ目は「ゲーム脳」の定義です。ゲームをやると波が増え 波が減ると言われていますが、この点に矛盾があります。なぜなら、この状態はリラッ

クスした時に表れるもので、つまり、ゲームをしてリラックスしている状態を「ゲーム脳」と呼んでいるからです。この定義では、人間はお風呂に入ったり、眠っている時に痴呆症患者になると言えるからです。

二つ目、ゲーム脳の調査でテトリスを数時間やらせて測定しています。ここにも矛盾があります。現在、ゲーム業界にはテトリスのような単純なものはありません。RPG、シミュレーション、アドベンチャー、アクション、様々なジャンルがあります。そういったものでは充分に実験がされていないのです。

RPGで実験をしたところ 波の上昇が見られたというのです。しかし、森教授はそれをストレスと発言しています。上昇も下降もためなら、それなら、何をやっても脳波が変動するだけで悪いことになってしまいます。

学力・成績が標準以下の人が多く集中力が落ちると言われていますが、これは実験など科学的データが示されていないのです。教授の主観だけで片づけられています。

結果、ゲーム脳が矛盾していることがわかります。

アンケート調査チーム『僕たちとテレビゲーム』

僕たちは1年生にアンケートを出しました。アンケートの内容ではゲームの所持率を聞きました。64人の中でゲームを持っている人は56人でした。ほとんどの人がゲームを持っています。

ゲーム脳の恐怖の中で森教授が実験に使ったゲームはパズルゲームとシューティングゲームでした。1年生の中で一番人気があるのがRPGです。パズルの人気も高いですが、シューティングは最下位です。中学校に入ってからゲームをやる時間は減ってきています。部活や塾で忙しくなったからです。一番多い人で1日に4時間から7時間くらいやっていて、休日では一番多いのは1時間半から2時間くらいです。

新聞記事の比較チーム

「ゲーム脳」について私たちは新聞で調べました。まず、最初は毎日新聞で7月に掲載されています。次に朝日新聞が掲載し、毎日新聞がまた出しています。8月には神戸新聞が出していました。ここまではすべてゲーム脳賛成派の意見でしたが、9月からはゲーム脳反対派の意見がでてきましたが、やはり、賛成派の意見が多いようです。一番記事が多かったのは11月です。ここでゲーム脳ブームが起こった

ようです。反対派の意見もけっこう出てきました。朝日新聞や神戸新聞は賛成反対の両方の記事載せています。

このような新聞の傾向がわかり、最初にゲーム脳の記事を書いた元村有希子さんにお話を伺いました。元村さんは、ある取材の中で、脳波でゲームの影響を見ている人がいるということを知り、取材を申し込んだそうです。森先生は取材に応じてくださり、自分の研究成果を披露して下さったそうです。初めは、元村さんも半信半疑だったので、森教授に「元村さんもやりますか？」と言われ、おでこの脇に電極を付けて、計ってみたそうです。

すると、全然テレビゲームをやったことがないのに「ビジュアル脳」と結果が出たそうです。森教授は「テレビとかコンピュータとか長い時間向かい合っている人は危険な情報に慣れてきてしまうからそうなるのではないですか。」とおっしゃったそうです。

私たちは、元村さんに他の新聞と比較して、浮かんできた質問をしてみました。

まず、森教授が自分で作った測定器についてです。この測定器は普通の測定器と計り方が違うそうです。普通の測定器は寝たまま計りますが、この測定器は座ってゲームをしたまま計ります。

それにゲームをしているとよぶんなものまで測定機に入ってきてしまうのですが、森教授はそれを測定できる器械を作ったそうです。これを立証するには学会に発表し、論文に書いて雑誌に掲載し、他の学者がその実験を追試して同じ結果になったら実証されるのだそうです。しかし、もっとたくさんの人の脳を調べてみないと、最近の子どもが切れやすいのがゲームの影響なのか、家庭環境なのか、その他のことに原因があるのかはわからないと元村さんもおっしゃっていました。

でも、森教授は今時のゲームを殆どやらすずテトリスやシューティングだけですべてのゲームが悪いと言っています。しかし、麻生中のアンケートからも分かるようにRPGが1位です。

元村さんもこうなったらすべてのゲームで脳波を徹底的に調べてほしいとおっしゃっていました。

なぜ、将棋がよくて将棋のテレビゲームがいけないのでしょうか。

元村さんに「元村さん、ゲーム脳を信じますか？」と聞

いたところ、「現状では、あるとも言えないし、ないとも言えません。これからの研究でゲームと脳の関わりを科学者の方にしっかり調べて下さい」と言い続けます。それが私の記者としての仕事ですから。」とおっしゃっていました。

結論として「ゲーム脳」の存在を否定することはできませんが、あると軽率に言えるものでもありません。しかし、「ゲーム脳」でなくても、睡眠不足などで健康状態が保てないのであれば、やはりゲームはほどほどにしたほうが良いということになります。

生徒たちが制作したニュース番組は、学年の総合的な学習の時間の発表会で上映した。

本実践において、「ゲーム脳」そのものの真偽よりも、それを伝えるメディアの特性を確認することができた。また、さらに情報を発信する人の立場や取材の過程について学ぶことができた。

生徒たちは受信した情報を分析・吟味し、自ら情報を発信した。この循環がメディア・リテラシーを育成していく。生徒達が、今後、メディアからの情報に対して、「ちょっと、待てよ...」と立ち止まって考えるようになることが期待される。

## 8. おわりに

この実践から、もう3年が経つ。いまだに「ゲーム脳」言説は根強く残っている。2004年7月、森教授は『ITに殺される子どもたち 蔓延するゲーム脳』<sup>2)</sup>を出版している。相変わらず意気軒昂である。

2004年12月には、お茶の水女子大・坂元章教授が『テレビゲームと子どもの心 子どもたちは凶暴化していくのか?』<sup>3)</sup>を出版した。ここでは、ゲームの悪影響だけでなく効用にも着目し、学習に活用していくことが提言されている。

テレビゲームの文化が成熟し、よりよくなりつつあっているように見えるまでには、まだしばらくかかりそうである。

### 参考文献

- 1) 森昭雄『ゲーム脳の恐怖』NHK生活人新書、2002年
- 2) 森昭雄『ITに殺される子どもたち 蔓延するゲーム脳』講談社、2004年
- 3) 坂元章『テレビゲームと子どもの心 子どもたちは凶暴化していくのか?』メタモル出版、2005年