

ビデオゲームのメディア文化とビデオゲーム・リテラシー教育 —NHK 番組アーカイブスの教育利用—

Video Games as Media Culture and Video Game Literacy Education: Educational Utilization of NHK Program Archives

小孫 康平

Yasuhira Komago

Kogakkan University, y-komago@kogakkan-u.ac.jp

Abstract

Video games as media culture, defined as how video games have been accepted and discussed in society, was examined using the contents of NHK program archives, based on the historical background. Moreover, the possibility of utilizing NHK program archives for video game literacy education was discussed. The results indicated that environmental factors around children are important for society to accept video games. On the other hand, many teachers and parents are worried about the negative effects of video games on the mental aspect and health of children. It was suggested that video game literacy education might be effectively provided by utilizing the contents of NHK program archives.

1. はじめに

現代社会では、メディアの存在は我々の文化に大きく影響を与えている。難波 (2011) によると、「メディア文化」とは、「メディアによって伝達・複製・保存・再生されることで、広く流通し、享受されていくコンテンツであり、マンガ・アニメ、ゲーム、テレビ・ラジオ番組、新聞・雑誌記事、映画・動画、小説、ポピュラー音楽などのソフトを主に意味している」と述べている。また、「メディア文化」が問うものは、「何らかのメディアの使用をめぐる生活様式 (ways of life) と人々の間でのその共有のあり方である」と指摘している。鍵本 (2018) は、「今日のメディア文化のなかでデジタルゲームは、大きな位置を占めている」と論じている。

ところで、現代社会は、デジタルメディアの効力に期待する一方で、悪影響があるのではないかと不安を抱いている。特に、多くの教師や保護者は、ビデオゲームの使用が精神面や健康面に悪影響を及ぼすと考え不安を抱いている (小孫, 2019d)。

例えば、日本小児科医会「子どもとメディア」対策委員会は、2004 年に「子どもとメディア」の問題に対して、「すべてのメディアへ接触する総時間を制限することが重要で、1 日 2 時間までを目安と考える」、

「テレビゲームは 1 日 30 分までを目安と考える」、
「子ども部屋にはテレビ、ビデオ、パーソナルコンピューターを置かないようにする」、「保護者と子どもでメディアを上手に利用するルールをつくる」等の提言を行った (日本小児科医会, 2004)。

この提言は大きな影響力があり、全国各地の小学校等で、「ノーテレビ、ノーゲームデー」が実践されていた。

現在でも、一部の教育委員会では日曜日を「ノーゲームデー」とし、大人も子どもも、ゲーム (コンピュータゲーム、携帯式のゲーム、携帯電話やスマートフォンを使ったゲームを含む) をしない日を設定し、実践を呼びかけている (小孫, 2019c)。

小孫 (2018) は、大学生を対象にビデオゲームに関する意識を調査した。その結果、「視力低下」、「運動能力低下」、「体力低下」に繋がると考えていることが明らかになった。

しかし、ビデオゲームに対する不安や懸念は、子どもへのビデオゲーム・リテラシー教育によって緩和することができると考えられる。つまり、ただ単に「ビデオゲームをするな」ではなく、ビデオゲームの特性を知り、上手に付き合う方法を指導していくビデオゲーム・リテラシー教育が必要である。



馬場（2008）は「メディア・リテラシーの中でも、メディアとしてのビデオゲームの特質を知り尽くしてビデオゲームと上手に付き合っていく力を、特にビデオゲーム・リテラシー」と呼んでいる。

つまり、ビデオゲーム・リテラシーとはメディア・リテラシーを基礎としつつも、他のメディアよりもインタラクティブなメディアであるビデオゲームに対する付き合い方であると定義している（馬場、2006）。

子どものためのビデオゲーム・リテラシー教育を指導するのは、主に教師であるので、将来、教師を目指している大学生のためのビデオゲーム・リテラシー教育の教材開発は急務である。中でも子ども達は、なぜビデオゲームに熱中したのか、親はなぜビデオゲームが子どもに悪影響を及ぼすと考えるのかを検討させる教材および資料は必要である。しかしながら、ビデオゲーム・リテラシー教育の教材としての映像の活用方法に関する研究は、行われていないのが実情である。

そこで、本研究ではNHK 番組アーカイブスに保存されているコンテンツを対象に、ビデオゲームはどのように社会に受容され議論されてきたかという「ビデオゲームのメディア文化」について、当時の時代背景を踏まえて検討する。また、NHK 番組アーカイブスのビデオゲーム・リテラシー教育への利用に関する可能性を検討することを目的とする。

2. 研究方法

本研究では、NHK 番組アーカイブス学術利用トリアル（NHK、2019）を利用して、NHK 番組アーカイブスに保存された放送資料の中からビデオゲームに関連するテレビ番組の内容を分析する。

NHK 番組アーカイブスには、2018年3月末時点で96万9000本の番組、759万4000項目のニュースが保管されている（宮田、鳥谷、2018）。また、世界有数の膨大な量の放送資産である。

アーカイブスの資料検索機能を用いて、「遊び」、「ビデオゲーム」および「テレビゲーム」に関連するテレビ番組を検索した。本研究では35番組を分析する。分析するテレビ番組は表1に示す通りである。分析方法としては、各番組の時系列に沿って印象的な映像、主演者の会話およびナレーション等を記述した。

表1. 分析するテレビ番組一覧表

番号	番組名	放送日
①	現代の子供 ～失われた遊び場～	1962/ 5/ 6
②	現代の記録 ～都会っこ～	1962/ 8/ 5

③	現代の科学「ブラウン管新時代」(1) ～テレビゲーム～	1979/10/ 3
④	子どもに自由な遊び場を ～世田谷・羽根木公園～	1982/12/ 2
⑤	ビデオゲーム開発室 ～ブームの仕掛人たち～	1986/ 1/12
⑥	子供を熱中させる男たち ～ゲーム機ブームの舞台裏～	1986/ 2/ 7
⑦	いま、こどもの文化を考える ～見る文化～	1986/ 5/ 6
⑧	テレビゲームの究極を見た！	1986/ 5/28
⑨	検証・テレビゲーム(1) ～ブームは続くか～	1986/12/ 1
⑩	検証・テレビゲーム(2) ～子どもたちはどう変わったか～	1986/12/ 2
⑪	検証・テレビゲーム(3) ～コンピューター時代に生きる～	1986/12/ 3
⑫	にんげんドキュメント ～遠藤雅伸／内藤智・黒須一雄～	1989/ 3/24
⑬	テレビゲーム・スペシャル 「テトリス国際トーナメント」	1990/ 5/ 3
⑭	テレビゲーム・スペシャル 「徹底解剖 ドラクエの世界」	1990/ 5/ 4
⑮	マルチメディア戦争～それはTV ゲーム機 から始まった～	1993/12/ 2
⑯	平成日本人の意識 第2回若者は変わったか	1994/ 2/ 8
⑰	テレビゲームはどう変わる ～次世代機ソフト最前線～	1994/ 7/10
⑱	ゲームソフトを生み出す頭脳	1995/ 6/20
⑲	新・電子立国 第4回：ビデオゲーム ～巨富の攻防～	1996/ 1/21
⑳	なるほど経済 ～ゲーム市場が変わる～	1996/12/ 8
㉑	激震 テレビゲーム業界	1997/ 3/25
㉒	子どもとビデオゲーム ～刺激が強すぎるのか～	1998/ 8/21
㉓	テレビゲームの未来を考える	2001/ 4/20
㉔	メディア遊びとリテラシー	2001/ 6/ 6
㉕	メディアと子ども4 映像メディアと子どもの発達	2001/11/22
㉖	子どもとテレビ、テレビゲーム	2003/11/4

②⑦シニア世代をねらえ 中高年のテレビゲーム事情	2004/10/15
②⑧メディアを学ぼう ゲームを作る	2006/12/6
②⑨ゲームの中のこころ ～コンピューターゲームの未来～	2007/ 2/ 3
③⑩現代の記録「孤独な遊戯」 ／「インベーダー作戦」	2008/ 3/16
③⑪土よう親じかん ～ゲームとどうつきあう～	2008/ 6/14
③⑫NHK スペシャル ～世界ゲーム革命～	2010/12/12
③⑬ゲームとのつきあい方(3) ～ゲームの影響で 暴力的にならない?～	2012/ 5/30
③⑭ゲームとのつきあい方(4) ～「視力への影響」～	2012/ 5/31
③⑮親子 d e スペシャル～本音で話そう! ゲームとのつきあい方～	2014/11/22

3. 結果と考察

3.1. 子どもを取り巻く環境

子どもにとって遊びの中に知識や感情を取り入れ個性を伸ばし、物事を考えるようになるため、遊びは非常に重要である。『①現代の子供～失われた遊び場～(1962年)』や『②現代の記録～都会っこ～(1962年)』では1960年代初頭の遊び場事情について紹介している。子ども達は、都会では「家が建ってしまったので遊ぶところがなくなった」、「メンコで遊ぶしかない」などの意見を述べていた。また、「遊び場は、地下鉄の犠牲になり、ある時は自動車置場になる」とのナレーションが入る。一方、塾に通う忙しい子どもや駄菓子屋に集まる子どもたちの姿が映し出されていた。

『④子どもに自由な遊び場を～世田谷・羽根木公園～(1982年)』では、「今の公園はキャッチボールもできない」、「大きな声を出すと煩いと言われる」と親がインタビューに答えている。1970年以降、受験競争の激化や都市化に伴って、子どもが遊ぶなくなり、いわゆる「サンマ(三間)がいなくなった」と言われるようになった。なお、三間とは時間(遊び時間)、空間(遊び場)、仲間(遊び集団)である(仙田, 2011)。特に、1980年代は子どもが主体的に遊ぶことができる三間(サンマ)が縮小され始めた時期にあたる。

1983年には、家庭用ゲーム機であるファミコンが販売された。2年後の1985年度の文部省の調査によると、学習塾へは小学1年生で6.2%、2年生で10.1%、

3年生で12.9%、4年生で15.4%、5年生で21.2%、6年生で29.6%、中学1年生で41.8%、2年生で44.5%、3年生で47.3%であり、高学年ほどその比率は高い。また、ならいごとに関しては、小学生全体で70.7%、中学生全体で27.4%であった(文部科学省, 2008)。これらの結果から分かるように、子どもたちは実に多忙な生活を送って過ごしていたと考えられる。

斎藤(1986)は、「子どもが外遊びをしなくなったから、ゲームウォッチが流行し、ファミコンがブームになったのだ、と考えるほうが自然である」と述べている。

当時の多くの教師や親は、外遊びや直接体験が教育上、重要であると考えていたと思われる。この点に関して、大多和(1998)は、「空き地の減少や塾通い等の時間の管理によって大勢が集まることが不可能になる等、現代の社会状況に強固に規制されたために、ファミコン等の室内遊びが子どもたちに受け入れられていったと考えられる。すなわち、外遊びの効用はもちろんあるにせよ、このような社会状況においては、ファミコン等の室内遊びが中心になることはやむを得ないことではなかろうか」と考察している。

上村, 細井, 中村(2013)は、「子どもたちを取り巻く遊びの環境の変化により、群れて遊ぶ機会を減少させる方向に働いた」と指摘し、「テレビ視聴という新しい遊び文化を楽しむ時代に突入した」と述べている。また、「慣れ親しんでいるテレビを使ったビデオゲーム機が登場すれば当然、ビデオゲームという全く新しい遊び文化に夢中になった」と考察している。

3.2. インベーダーブーム

『③現代の科学「ブラウン管新時代」(1)～テレビゲーム～(1979年)』では、日本で初めてテレビゲームを作ったメーカーの技術者が、1973年にテレビとICを利用した「ピンポンゲーム」について紹介していた。1978年にはLSI(大規模集積回路)を利用した「スペース・インベーダー」が登場した。スペース・インベーダーをICのみで製作するとなると約800個が必要となると説明された(図1)。なお、本論文で使用する図(写真)は、NHK番組アーカイブス学術利用トライアル事務局の使用許可を得ている。



図1. 「スペース・インベーダー」の説明
(現代の科学「ブラウン管新時代」(1)より)

インベーダーゲームが爆発的なブームを巻き起こしたが、ゲーム代欲しさの少年非行等も増加して問題となったという報告がある（警察庁、1980）。

加藤（2004）は、「スペース・インベーダー」が発表されると、ゲームセンターは非行の温床と糾弾され、ビデオゲームは非難の対象となったと指摘した。

『⑩現代の記録「孤独な遊戯」／「インベーダー作戦」（2008年）』では、1979年6月に放送された「インベーダー作戦」について紹介している（図2）。新宿歌舞伎町界隈では、パチンコ店10軒に対してインベーダー店は45軒もありインベーダーブームとなった。ブームにより、未成年者が深夜まで遊ぶなど、小・中学生に悪影響が出てきた。当時は、インベーダーは風俗営業ではないので取り調べる方法がなかったのである。その後、18歳未満は午後11時以降、ゲームセンターの立ち入りが禁止されるなど対策が講じられたと解説されていた。したがって、小・中学生はゲームセンターへの入場が規制されるにつれ、子どもたちはビデオゲームで遊ぶことができないという不満が大きくなったと考えられる。



図2 インベーダー作戦
(現代の記録「孤独な遊戯」／「インベーダー作戦」より)

一方、加藤（2005）は、ゲームセンターにおけるコミュニケーション空間の生成について調査を行った結果、「ビデオゲームに対する一人遊びの閉じられた世界観やゲーセンにおける不良のたまり場という批

判は、かけ離れたものだった」と述べている。このように、ゲームセンターは互いに交流する社交の場として機能していた面もあることが分かる。

3.3. 家庭用ゲーム機の普及

1983年に家庭用ゲーム機が発売された。1985年には、スーパーマリオが発売され爆発的にヒットした。『⑤ビデオゲーム開発室～ブームの仕掛人たち～（1986年）』では、玩具売場で圧倒的に人気があったのはビデオゲームであり、ゲーム機は700万台を突破したと説明があった。番組では、子どもたちに爆発的人気を呼ぶビデオゲームのソフト開発競争を紹介している。ゲームメーカーの開発部長は、「ソフトの開発には、シンプル、ディープ、ホットが大切であり、ちょっと練習すれば自分がうまくなったと思えるように設定することが重要である」と述べた。

また『⑥子供を熱中させる男たち～ゲーム機ブームの舞台裏～（1986年）』では、空前のブームを呼んでいるビデオゲームの秘密はどこにあるのかについて紹介している。子どもたちは、得点を競うよりもビデオゲームの裏ワザ探し遊びに熱中しているとの説明があった。ファミコンが「遊びの道具」というよりは、ファミコンを取り巻く情報を知っているかどうか大事だという「情報遊び」になっていると指摘された。家庭用ゲーム機器の開発者は、「ゲームセンターの機器を見て、何とか簡単な形にできないかと思った」と語っている。また、ファミコンがヒットした理由として、「キーボードがない」、「玩具に徹底する」、「値段が比較的安い」を挙げている。

ビデオゲームは、友達付き合いが必要といわれているが、その一方、健康や教育の面での影響を心配する声も高まっていた。取材担当者は、「カメラを持って子どもたちに近づくと、普通は逃げたり、こっちを向いたりするが、全くそうでない。没入している感じ。ゲーム機は強烈な魅力を持っている。面白くなればなるほど、ひかれる力が強い。子ども達が本当に遊びと割り切って、付き合っていけるのかどうか、ちょっと考えさせられた」と感想を述べていた。このように、当時の多くの大人が懸念していたと考えられる内容を表現していた。

3.4. ビデオゲームが子どもに及ぼす悪影響

ビデオゲームが爆発的に人気をよんだ反面、親は悪影響があるのではないかと不安を抱いていた。『⑦いま、こどもの文化を考える～見る文化～（1986年）』では、「子どもがゲームに熱中し、勉強しない。学校や親はゲーム機を取り上げようとするなど様々なト

ラブルが起こっている」と紹介された。また、ファミコンの面白さは、「説明には書いていない、誰もが知らない、面白いテクニックの発見が楽しいのである」との説明があった。坂元(2004)は、「ファミコンが普及するに伴って悪影響論が徐々にくすぶりはじめ、1985年頃から盛んになっていった」と指摘している。また、5年周期で悪影響論が沸き起こると述べている。

『⑨検証・テレビゲーム(1)～ブームは続くか～(1986年)』では、人気のある家庭用ゲーム機器を利用した学習ソフトや健康ソフトの開発を行っている企業を紹介している。一方、ビデオゲームが与える影響について、『⑩検証・テレビゲーム(2)～子どもたちはどう変わったか～(1986年)』では、ビデオゲームの影響についての調査について紹介している。「ファミコンをやるようになって、自分の生活で変わったと思うことは」の問いに対して、「コンピュータに興味が出た」が20%、「外遊びの時間が減った」が18%、「友だちが増えた」が19%、「宿題や勉強するのが面倒になった」が12%であった。また、「技の遊び」であると半分近い子どもが答えている。このように、新しい技を発見することが夢中になる要素でもあるということが明らかになった。

一方、小学校の教員の意見として、「本当の遊びは、子ども同士がぶつかって、ぶつかる中で子どもの中の社会を作り上げて、自らの人間が高まっていくと思っている。テレビゲームの中にそれがあるのかどうか、一抹の不安を覚える」と述べていた。またリポーターは、「群れて遊んで喧嘩して、素朴な体験が成長のために大事であると思う。ところが、テレビゲームが夢中になると、ますます失われている。私たち母親にとっても気になる」と述べていた。

さらに、「どんな問いかけをしてもブラウン管だけに目がいつている。私の方を向いてくれない。人間と人間の触れ合いが通りすぎていくように思える」、「テレビゲームは疑似体験であり、本当の体験ではない」という感想を述べていた。このように、保護者は、ビデオゲームの使用が精神面に悪影響を及ぼすと考え不安を抱えていることが分かる。健康面の悪影響に関して、親は目に与える影響について関心を持っている。眼科医が出演し、ゲームを使うときは、1日の使用時間を1時間以内にとどめることが重要であると語る。

『⑪検証・テレビゲーム(3)～コンピューター時代に生きる～(1986年)』では、テレビゲームが切っ掛けでプログラマーになりたいという子どもが登場する。一方でレポーターは、「子どもの頃は人間らしい感情が重要である」と述べた。次に科学ジャーナリストが登場し、小さいときからコンピューターに触れておくことが重要であると説明した。

1988年に「ドラゴンクエストⅢ」が発売され、ビデオゲームの熱狂は凄まじいものとなり、悪影響論も第一のピークを迎えたのである(坂元, 2004)。「ドラゴンクエスト」がなぜ人気なのかについては、『⑭テレビゲーム・スペシャル「徹底解剖 ドラクエの世界」(1990年)』で取り上げている。また、テトリスについては、『⑮テレビゲーム・スペシャル「テトリス国際トーナメント」(1990年)』で取り上げている。

1998年頃は、ビデオゲームと暴力性との関連性についての議論が盛んになった。『⑯子どもとビデオゲーム～刺激が強すぎるのか～(1998年)』では、「てんかん発作を起こしやすい体質の人の場合、ビデオゲームがその引き金になることはある」など、ビデオゲームとてんかんの関係について触れていた。次に、ビデオゲームの暴力刺激について取り上げている。例えば、「ビデオゲームは暴力的すぎる」、「暴力や武器が多すぎる」などの親の意見に対して、精神科医がコメントするという形式で描かれていた。ビデオゲーム誕生から約20年経過するが、未だゲームの暴力性や過激な表現が子ども達に影響を与えるのではないかと懸念されていると、解説された。

『⑰メディア遊びとリテラシー(2001年)』では、「新しいメディアが出たとき、様々な形でメディアを活用してメディア遊びがなされている。メディア遊びという感覚をもう一度復興させていく必要がある」と指摘された。

また、『⑱メディアと子ども4 映像メディアと子どもの発達(2001年)』では、「メディアは光と影があるので、メディアを単純に遠ざけるのではなく、どうしたら悪影響を克服しながら恩恵を享受できるのかを考えるのが生産的である」と述べている。2002年頃からゲームが脳に悪影響を与えるという議論が盛んになった。

『⑲テレビゲームの未来を考える(2001年)』では、暴力性、社会的不適応などのビデオゲームの心理的影響について議論を行っている。特に、ビデオゲームの心理的影響に関しては、「暴力性」、「社会的不適応」、「創造力低下」、「伝統的な性役割観」、「学校不適応」、「学力低下」等があると指摘した。

『⑳子どもとテレビ、テレビゲーム(2003年)』では、教育用テレビゲームは空間認知能力を高めるなどの教育効果を持つと解説している。一方、以下のような懸念されているビデオゲームの悪影響の可能性について説明している。

1. 暴力的になる。
2. 社会性やコミュニケーション能力が低下する。

3. 引きこもりや不登校に陥る。
4. 学力や知識能力が低下する。
5. 目や姿勢が悪くなる。
6. 体力の低下や肥満が生じる。

また、今後ビデオゲームが高度化するので、子どもとメディアの問題は、社会問題として更に重要な問題となっていくと指摘している。

『⑳ゲームの中のところ～コンピューターゲームの未来～（2007年）』では、ビデオゲームはなぜ有害とされているのかについて議論されている。出演者の一人はゲームの有害性について次のように語っていた。

1. ゲームの有害性が常識化されている。
2. ゲームの有害性の科学的実証性の研究は、まだ乏しい。
3. 相関関係があったとしてもゲームだけの影響か。
4. ゲームによる有効活用の方向性も考えられる。

現実には、実力主義、成果主義の時代において、誰もが頑張っただけ成果を得られているわけではない。ゲームは誰でも出来て、頑張ればそれだけのご褒美を得ることができるなど、精神医療に利用できる可能性がある」と強調する。

『㉑土よう親じかん～ゲームとどうつきあう～（2008年）』では、ゲームクリエイターが登場し、ゲームには、「目標設定」、「発見の喜び」という子どもを引き付ける秘密が隠されており、ゲームは褒めるメディアであると語っている。

子どもとゲームのつきあい方に関して、『㉒ゲームとのつきあい方(3)～ゲームの影響で暴力的にならない？～（2012年）』ではゲームと暴力との関係、『㉓ゲームとのつきあい方(4)～視力への影響～（2012年）』では視力に与える影響について解説された。

『㉔親子deスペシャル～本音で話そう！ゲームとのつきあい方～（2014年）』では、ゲームと上手につきあう方法やゲーム依存について議論している。

ビデオゲームに関する親（200名）の悩みとして、「体に悪影響」、「他の遊びをしない」、「勉強しない」を挙げる人が多かった。また、精神科医は、ゲーム依存になると「昼夜逆転」、「学校に行けない」、「食事を取らない」などの症状がでると説明している。一方、ビデオゲーム研究者は、「ビデオゲームは単に遊びの道具だけではなく、親子のコミュニケーションを豊かにする道具でもある。積極的にゲームを家庭の中で話題にして欲しい」と述べている。このようにビ

デオゲームが社会的に与えた影響は大きくなり、子どもに与える心理面や健康面等への影響に関して数多くの論考が行われた（金子. 2016）。今後、ビデオゲームと上手に付き合っていく力である「ビデオゲーム・リテラシー」が益々重要となる。

3.5. ビデオゲーム機の変遷

1983年に家庭用ゲーム機である「ファミコン」が発売され、1988年末までに1000万台を超したといわれている。発売されれば売れる時代は終わった。各メーカーの競争は激しくなっていた。ゲームソフトが販売されるまでのドキュメント番組としては、『㉕にんげんドキュメント～遠藤雅伸／内藤智・黒須一雄～（1989年）』がある。

マルチメディア時代に入り、画像処理の能力が上がってきた。家電メーカーがゲーム業界に参入し、ビデオゲームに映画を取り入れた「インタラクティブムービー」の開発を進めた。『㉖マルチメディア戦争～それはTVゲーム機から始まった～（1993年）』では、家電メーカーはビデオゲームを単に子どもの玩具ではなく、新しい情報社会の端末機と位置付けた。

家電メーカーもゲーム業界に参入したため、1993年には616本のソフトが発売されたため、1本当たりの売り上げが落ちたのである。『㉗テレビゲームはどう変わる～次世代機ソフト最前線～（1994年）』では、従来は子ども向けのソフトが中心であったが、大人用のソフトを開発するようになったことを紹介している。

『㉘ゲームソフトを生み出す頭脳（1995年）』では、日本のゲームソフトがアメリカに上陸している現状を伝えている。日本は世界のトップランナーになり、オリジナルのソフトをどんどん出していかなければならないと解説した。

『㉙新・電子立国 第4回：ビデオゲーム～巨富の攻防～（1996年）』では、日米両国のゲーム機の開発競争を取り上げていた。また、ファミコン開発の経緯についても説明があった。ファミコンが爆発的な普及を遂げた主な要因は、子どもでも買える値段、当時の日本では畳とこたつの生活であったので、日本の住宅事情に適應したボタン形式のコントローラ等の優れた機能および3つのソフト（スーパーマリオブラザーズ、ロードランナー、ゼビウス）であった（相田洋, 大塚敦. 1997）。

家庭用ゲーム機は第1世代（8ビット）、第2世代（16ビット）を経て、『㉚なるほど経済～ゲーム市場が変わる～（1996年）』の番組では32ビットのゲーム機を紹介していた。同様に『㉛激震 テレビゲー

ム業界（1997年）』では、ゲーム開発者が一時引き抜きに合うなど、32ビットの時代に入り競争が激化してきたことが紹介される。

『㉔シニア世代をねらえ 中高年のテレビゲーム事情（2004年）』は、家庭用ゲーム機が登場して20年が経過した頃の番組である。余暇にビデオゲームをすることがある40代以上の割合は、1993年では13%であったが、2003年では22%であった。また、国内のビデオゲームソフト出荷額は、1997年では3898億円であったが、2003年では2305億円と減少していると解説した。そこで、ゲーム機器メーカーはシニア世代をターゲットに「お遍路の旅ゲーム」（足踏みマットを利用して歩いた分だけ次の目的地に近づくゲーム）や介護福祉施設に和太鼓ゲーム（歌に合わせて太鼓を叩くゲーム）などを開発している。「ゲームを通して積極性やコミュニケーションに繋がる可能性がある」と医師のコメントが流れる。

『㉕メディアを学ぼう ゲームを作る（2006年）』では、腕を動かすなど直感的な操作でゲームができる新しいコントローラについて紹介している。また、ゲームを開発するためには、ゲームデザイナーやゲームプランナーなど多くの人の力を結集して制作されていることが分かる。

『㉖NHKスペシャル～世界ゲーム革命～（2010年）』では、最先端科学が、ゲームの世界に行き場を求め、各国のゲーム機の開発競争について紹介している。世界市場で劣勢に立たされつつある日本が、「アニメ」と「ゲーム」の融合で新たな感動を作り出し、反撃に出るといった内容である。プレイヤーがゲームのどこに興味を持ち、どの場面で飽きるのかを調べるために、脳波測定装置を使用している企業を紹介していた。

経済産業省は、2010年6月に「クールジャパン室」を新設し、アニメやゲームなどの日本のポップカルチャーを、自動車や家電に続く新たな輸出産業の柱にすえたのである（経済産業省、2012）。

4. まとめ

2020年度から実施の新小学校学習指導要領では、「情報モラル」は「情報活用能力」の中で指導することになる（文部科学省、2018）。これに伴い、文部科学省（2017）は、教職課程コアカリキュラムを公表した。「情報モラル」の指導法は大学の教職課程において、主に「教育の方法及び技術」の講義の中で学ぶことになる。

「情報モラル」では、ビデオゲームの依存、ネットトラブル、SNSの利用の仕方等を指導する必要がある。

特に、ビデオゲーム依存に関しては積極的に指導することが重要である（小孫、2019b）。

ビデオゲーム・リテラシー教育では、遊戯史、ビデオゲーム史、ビデオゲームプレイヤーの心理学、ビデオゲームプレイヤーのプレイ状況、ビデオゲームが心身に与える影響、ビデオゲームの教育活用、ビデオゲームのレーティングなどの教材は必要である（小孫2016）。

今後、日本においてもeスポーツが盛んになるので、ビデオゲーム・リテラシー教育の中にeスポーツやゲーム障害に関する事例研究などの教材は含める必要がある（小孫、2019a）。特に、ビデオゲームはどのように社会に受容され議論されてきたかという「ビデオゲームのメディア文化」を当時の時代背景を踏まえて学習する教材は重要である。

本研究により、ビデオゲームが社会に受容されるためには、子どもを取り巻く社会の環境要因が重要であることが明らかになった。一方、多くの教師や保護者は、ビデオゲームに対して精神面や健康面に悪影響を及ぼすと考え不安を抱いていることが明らかになった。つまり、新しいビデオゲームというメディアが出現すると有害視されることが分かる。したがって、NHK番組アーカイブスに保存されているコンテンツを活用することにより、教職志望大学生を対象としたビデオゲーム・リテラシー教育を効果的に指導できる可能性が示唆された。

5. 謝辞

本研究は、NHK番組アーカイブス学術利用トライアル2018年度第3回「教員を目指す学生のためのゲーム・リテラシー教育の教材としての映像の活用方法に関する研究—社会は遊びとしてのビデオゲームをどのように扱ってきたのか—」によるものである。NHK大阪放送局およびNHK番組アーカイブスの職員の皆様方に感謝申し上げます。

参考文献

- 相田洋, 大塚敦. NHKスペシャル 新・電子立国(4) : ビデオゲーム・巨富の攻防. 日本放送出版協会, 1997, pp. 276-290.
- 上村雅之, 細井浩一, 中村彰憲. ファミコンとその時代. NTT出版, 2013, pp.231-232.
- NHK. NHK番組アーカイブス学術利用トライアル. 2019. <https://www.nhk.or.jp/archives/academic/>, (参照 2020-02-26) .
- 大多和直樹. メディアと教育のパラドクス: メディアの教育への導入と悪影響批判の同時進行状況

- をめぐって. 東京大学教育学研究科紀要. 1998, vol. 37, pp.101-111.
- 鍵本優. デジタルゲーム経験論再考: AVG・RPG での「消えない恐怖」を手がかりに. マス・コミュニケーション研究. 2018, vol. 92, pp. 105-123.
- 加藤裕康. コミュニケーションノートの内容分析: ゲームセンターに集う若者像. コミュニケーション科学. 2004, vol. 21, pp. 143-164.
- 加藤裕康. ゲームセンターにおけるコミュニケーション空間の生成. マス・コミュニケーション研究. 2005, vol. 67, pp. 106-122.
- 金子格. コンピュータゲームの有害性に関する 30 年にわたる見解の推移の考察. 第 15 回情報科学技術フォーラム講演論文集. 2016, pp.313-316.
- 経済産業省. 通商白書 2012 年版. 第 4 章 外との繋がりによる日本経済の新たな成長に向けて. 第 2 節 ニーズの変化に対応した海外事業活動支援. 2012. <https://www.meti.go.jp/report/tshaku2012/2012honbun/html/i4220000.html>, (参照 2020-02-26) .
- 警察庁. 警察白書 昭和 55 年版. 第 1 章 治安情勢の概況. 1980. <https://www.npa.go.jp/hakusyo/s55/s550100.html>, (参照 2020-02-26) .
- 小孫康平. ビデオゲームプレイヤーの心理学とゲーム・リテラシー教育. 風間書房, 2016.
- 小孫康平. デジタルメディア時代における教育方法と遊び: 遊びとしてのビデオゲームに着目して. 風間書房, 2018.
- 小孫康平. 教職志望大学生の e スポーツに関する意識と情報モラル教育. 教育学部学術研究論集. 2019a, no. 1, pp. 35-42.
- 小孫康平. 情報モラル教育の研究動向と教育方法学における指導方法. 皇學館大学紀要. 2019b, 第 57 輯, pp. 31-50.
- 小孫康平. ビデオゲーム・リテラシー教育の教材意識とビデオゲームのメディア文化の授業実践. AI 時代の教育論文誌. 2019c, vol.1, pp. 19-24.
- 小孫康平. ビデオゲームと付き合い方をテーマとした情報モラル教育の実践. デジタルゲーム学研究. 2019d, vol. 12, no. 1, pp.31-35.
- 斎藤次郎. ああファミコンー「是か非か」を超えてー. 岩波ブックレット No.61. 岩波書店, 1986, pp. 26-28.
- 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, 2004, pp. 33-34.
- 仙田満. 子どもの遊びと運動意欲を喚起する環境. 体力科学. 2011, vol. 60, no. 1, pp.4-5.
- 難波功士. なぜ「メディア文化研究」なのか. マス・コミュニケーション研究. 2011, vol. 78, pp. 19-33.
- 日本小児科医会. 「子どもとメディア」対策委員会「子どもとメディア」の問題に対する提言. 2004. https://www.jpa-web.org/dcms_media/other/ktmedia_teigenzenbun.pdf, (参照 2020-02-26) .
- 馬場章. ゲーム学の国際的動向: ゲームの面白さを求めて. 映像情報メディア学会誌: 映像情報メディア. 2006, vol. 60, no. 4, pp. 491-494.
- 馬場章. ゲームの教育と研究の役割: ゲームの明るい未来のために. テレビゲームのちょっといいおはなし. 社団法人コンピュータエンターテインメント協会, 2008, 5, pp. 1-13.
- 宮田章, 鳥谷部寛巳. アーカイブ研究の現在. 放送研究と調査. 2018, vol. 68, no. 10, pp. 86-102.
- 文部科学省. 子どもの学校外での学習活動に関する実態調査報告. 2008, p. 10. https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/20/08/_icsFiles/afieldfile/2009/03/23/1196664.pdf, (参照 2020-02-26) .
- 文部科学省. 教職課程コアカリキュラム. p. 22, 2017. https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/oushin/_icsFiles/afieldfile/2017/11/27/1398442_1_3.pdf, (参照 2020-02-26) .
- 文部科学省. 小学校学習指導要領 (平成 29 年告示). 東洋館出版社, 2018, p.19.