

Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique で研究発表

FCTメディア・リテラシー研究所

「子ども・若い人たちとメディア」研究プロジェクト 森本洋介

2008年9月18日～20日に南デンマーク大学（コペンハーゲンから電車で約2時間のOdenseに位置する）で開催された国際会議 Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique（主催：Dream (Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials) Institute for Literature, Cultural and Media Studies, University of Southern Denmark）において「子どもに表現の場をつくる：高槻MLPから」と題して発表した。その概要を報告する。

発表の要旨と質疑

子どもに表現の場をつくる：高槻MLPから

FCTメディア・リテラシー研究所 森本洋介

1-1. 発表の要約

本報告は、「高槻メディア・リテラシープロジェクト(以下、高槻MLPと略す)」におけるメディア・リテラシー教育実践について報告するものである。「高槻MLP」はFCTメディア・リテラシー研究所が富田青少年センターと高槻市立第四中学校(以下、四中と略す)と協力して行っている3年間のプロジェクトで、本報告はその2年目の教育実践の取り組みについて述べるものであり、特にメディア・リテラシー教育における子どもの発展という視点で研究を行っている。果たしてメディア・リテラシー教育から中学生は一体何を学ぶことができ、また何を学ぶことができなかつたのだろうか。「高槻MLP」の目的は、先述したようにメディア社会に生きる市民を中等教育で養成するための土台を築くことである。では「メディア社会に生きる市民」とはどのように定義できるだろうか。鈴木(1997)¹によれば、インターネットやCS放送など、20世紀終盤になって登場した電子メディアが、テレビ・新聞などの既存のメディアと融合して新たなメディアが出現している社会状況にあつて、自分たち市民が積極的に自身の生き方を選び取ろうとするのであれば、メディアからの情報を一方的に受容するのではなく、メディアと自分の関係をより能動的なものに変えていくことのできる力が必要である(鈴木、1997、3-4頁)。つまり、オーディエンスは「マス(大衆)」ではなく、一人ひとりが異なる人間、すなわち「メディア社会を生きる市民」としてメディアに能動的にかかわり、メディアの構成する「現実」を社会・政治・経済・文化的文脈で主体的に読み解くことのできる批判的な読み手になるということである。

本報告では、日本の中学生が「メディア社会を生きる市民」としてメディアに能動的にかかわり、メディアの構成する「現実」を社会・政治・経済・文化的文脈で主体的に読み解くことのできる批判的な読み手になるための基礎をつくり、そして自分の意見を自分の言葉で相手に伝えられるようになることを目的とした「高槻MLP」の1年目の取り組みについて考察してきた。生徒は選択授業という即席の学習集団の中で、テレビCMやドラマといったテキストにおいて、今まで意識していなかつた映像技法の効果について理解し、また自分たちの意見を、映像制作を通じて表現したうえで互いにその作品について対等に批評し合える関係性を築いていった。その一方で、他のメディア・テキスト

¹ 鈴木みどり(1997)『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社

に対してもテレビCMやドラマと同様に批判的に考えることのできる応用力や、批判的な問いを自ら創り出すことといった能力についてはまだ身につけなかったようである。よって、あるメディアだけを扱っても、そこで分析したことを生徒が勝手に他のメディアに応用するということは期待できないため、やはり同じテーマで複数のメディアを取り上げることが望ましいことがわかる。また、各単元で扱うテーマを生徒に意識させなければ、「あのテキストをみんなで観て楽しかった」という感想に留まり、メディア・リテラシー教育にはならなくなる。特にリプレゼンテーションのような抽象概念を扱う場合、「何を問うているのか」を生徒に意識させる工夫が必要だろう。しかしながら、協力・共同の姿勢が身につけていると西欧からの訪問者から評価され、一方で集団における同質性が重んじられ、個人の意見をはっきり言うことができないという評価もなされる一般的な日本の学校の集団的特質（吉田、1968）²と、四中生徒の選択授業に対する学習意識の低さ（選択授業は「息抜き」の時間であるという意識）、そして授業時間の少なさを考えると、目的がある程度達成されたことは十分な成果であると考えられる。生徒の映像作品やポートフォリオ、インタビューにみられる意見と記述が一定の成果を示している証拠である。

しかしながら、この授業に参加しているすべての生徒が、メディアが「現実」を構成していることに気付けたわけではない。2007年度の受講者のうち、そのことに気付けたのはおよそ3分の2の生徒である。選択授業であるがゆえに、第1希望に漏れて不本意にもメディア・リテラシーに来ざるを得なくなったという態度をあらわにする生徒も珍しくない。与えられた枠組みの中で、参加意欲の低い生徒をいかに引き付け、そのうえで本プロジェクトの目的である、批判的にメディアを読む能力と、自分の意見を自分の言葉で相手に伝えられるようになることを、可能な限り多くの生徒に対して達成できるかが今後の課題である。

→発表内容は <http://www.dreamconference.dk/nyheder/Morimoto%2C%20Yosuke.pdf> を参照

*本報告内容を論文等で引用する場合は、「Morimoto, Yosuke. (2008). Give a voice to junior high school students: from the Takatsuki Media Literacy Project. *Digital Content Creation: Creativity, Competence, Critique*. The second international DREAM conference. 18-20, September 2008. University of Southern Denmark, Odense, Denmark」を出典として記載すること。

1-2. 質疑応答（聴衆は10人ほど）

- ・プロジェクト自体は何人でやっているのか。フィンランドでも教師が多忙であるとよく言われており、「時間の制約が厳しい」と言っていたのもよくわかる。そのなかでどのようにプロジェクトを続けていくのか？このプロジェクトにおける授業はなぜ「国語」などの教科・科目ではないのか？

森本：実質的なスタッフは5名程度。日本では教師1人あたり生徒数が40人いるのが普通であり、その他事務作業なども最近では増えている中で、教師が新しいことにチャレンジする時間的余裕がなくなっている。中学の場合、教師は専門の科目があり、その科目をきちんと教えていくことに加え、様々な課題が仕事として押し付けられている。教員養成課程にはメディア・リテラシーについてのコース（単位）が国語や社会科の免許であってもないため、教員は独自に学習するしかない。日本では基本的に「リテラシー」と言えば読み・書きに限られており、観る・聴くといったことは「リテラシー」とは考えられていない。そこが問題の一端であるように思われる。

² 吉田昇「第一章 日本における集団教育の遺産」『教育学全集12 集団と教育』小学館、1968

- ・ (2 番目に発表した女性からバッキンガムへ) この教育実践に可能性を感じるか?

バッキンガム：可能性は感じる。なぜなら (自分の定義する) メディア・リテラシー教育実践では極めて典型的な実践をやっているからだ。また、メディア・リテラシー教育についての理解、すなわち視聴覚教育や放送教育と、メディア・リテラシー教育についての混同(confusion)があるのはヨーロッパでも同じだし、日本でもそうなのだと想像できる。しかし自分のなかで不思議なのは日本という国はヨーロッパでも特に注目されるメディア大国であり、テクノロジーの集積であるにもかかわらず、それを使った実践ができないということである。なぜそういう実践ができないのだろうか。

森本：日本の場合、ニンテンドーDS や Wii、PSP といったゲーム、もしくはアニメーションといった文化は確かに先進的であり、欧米諸国から注目を集めていると思う。しかし日本の学校という文化においてこれらは「娯楽」であり「学校の外の文化」にすぎないと考えられており、教育関係者はこの「娯楽」を学校の中に持ち込んでほしくないと考えているようだ。また、基本的なメディア・リテラシーについての理解も欠けているため、わからない→教えることができないという状況にある。また、コンピューターなどの基本的な ICT インフラも整備されていない。このため学校でパソコンを使って授業しようと思っても場面が限られる。これは都市の場合少しはましになっていると考えられるが、田舎の学校になるとより顕著だと考えられる。つまり、基本的には教育政策の問題だと思われる。日本の教育予算は先進国のなかでも特に低いし、インフラ整備にかかる予算は近年かなりついてきているとはいえ、欧米の学校と比較すると全然である。官僚や政治家、教育関係者はこのようなメディア・リテラシー教育には興味がなく、職業教育としての ICT スキルを教える教育には力を入れているが、まだまだ進展しそうにない。

資料 1. その他の発表 (基調講演含む) →詳細は大会ホームページ参照

- ・メディア・リテラシーに対する意識
- ・宿題を支援する政府組織がつくった CM の変遷をみて、政府による宿題の奨励が実際にどう家庭に影響しているのかに関する研究
- ・パソコンの授業を多面的にビデオ撮影し、子どもの動き方、友人へのサポートの仕方などを観察することで、教師としての授業への介入の仕方を考える。
- ・ウェブ 2.0 の登場に伴って、メディア・リテラシー教育 2.0 も必要か?
- ・象形文字の時代から遡って考えるリプレゼンテーション
- ・学校における ICT 利用の位置づけについて
- ・情報化の発展によって、むしろ人はものを考えなくなっている。テストの情報もパソコンで調べられる一方、ハイ・ステークスなテスト (全国学力テストのような計量的なテスト) が社会で重要視されている。このように知識が氾濫するなかで、学校教育の意味とは一体何なのか?
- ・知的なゲーム(シムシティのような)が学習にどのように役立つか?
- ・アニメ制作を行った芸術科の高校生の作品に対する振り返りをどのように行うか?

資料 2. プログラム :

2008 年 9 月 18 日	内容	講演者
8:30-9:50	受付	
10:00-10:10	開会の挨拶	Kirsten Drotner
10:10:11:00	基調講演 1: お金と意味はどこで出会うのか? メディア・リテラシー教育における新たな価値の出現を理論づける	John Hartley

11:00-11:20	コーヒーブレイク	
11:20-12:30	分科会①(*)	
12:30-13:30	昼食	
13:30-15:00	分科会②	
15:00-15:20	コーヒーブレイク	
15:20-16:20	基調講演2:われわれは本当にメディア・リテラシー教育 2.0 を必要としているのか?	David Backingham
17:00-19:00	ツアー(希望者のみ)	
19:00~	懇親会	

9月19日

内容

講演者

9:00-10:00	基調講演3:表象的な技術、想像的な思考、社会の記憶	Roger Saljo
10:00-10:20	コーヒーブレイク	
10:20-12:00	分科会③	
12:00-13:15	昼食	
13:15-14:15	基調講演4:協同的でメディア横断的な創造力をデザインする	Jonas Lowgren
14:15-14:35	コーヒーブレイク	
14:35-15:35	基調講演5:ネット上の学習において媒介されるものとしての協働の精度	Charles Crook
19:00~	夕食会(希望者のみ)	

9月20日

内容

講演者

9:00-10:00	基調講演6:デジタルの創造性:編集対遊びについて学びをどのように区別するか	Angela McFarlane
10:00-10:20	コーヒーブレイク	
10:20-12:00	分科会④	
12:00-13:00	昼食	
13:00-14:00	テーマ別講演	Ola Erstad. Georgina Born.
14:00-14:20	コーヒーブレイク	
14:20-15:20	基調講演7:コンピュータゲームはどのように子どもの学びを助けるか	David Williamson Shaffer
15:20-15:30	閉会の挨拶	

(*)分科会の内容は以下の4つ

テーマ A-デジタル制作:創造的な過程と、テキストの再配分

テーマ B-デジタル制作を通じての能力形成:個人的な声か、商業的な弾圧か?

テーマ C-学びのためのデジタル制作における組織的な効果

テーマ D-デジタル制作を学ぶ:新たな方法での挑戦

* <http://www.dreamconference.dk/> に、大会プログラム、各発表者の発表原稿、基調講演者が実際に基調講演で使用したパワーポイントなどの資料が掲載されている(※言語は英語)。