

今、求められるメディア・リテラシーとは？

〈チラシリードより〉

最近、ネットで飛び交うフェイクニュースが問題になっています。「真偽を見抜くメディア・リテラシーが必要だ」という声が聞かれます。しかし、世の中のすべての真偽を見抜くことは可能でしょうか？今は子どもたちが学校で使う教科書にも「メディア・リテラシー」が登場するようになっています。しかし、この言葉の説明が教科書会社によって異なっています。大事だと言われて久しいものの、なかなか理解が定着しないメディア・リテラシー。どのようにとらえればよいのか、何が重要なのか、このセミナーで参加者同士の対話を通して一緒に考えてみませんか？

○日時：8月22日（金）10時～17時（開場 9時30分）

8月23日（土）10時～17時（開場 9時30分）

○会場 早稲田大学 3号館

今回の研修セミナーでは、「そもそもメディア・リテラシーをどう捉えればいいのか」を参加者とともに検討することを目的に2日間のプログラムを組み立てました。

参加者は、大阪、京都、神奈川、東京、弘前から、2大学の学生含め19人（主催者側6人含む）でした。20代から80代まで多世代の参加者が一緒にメディア分析や制作活動を通してメディア・リテラシーの基本概念を学び、メディア・リテラシーをどう捉えるのかについてじっくりと学び合いました。参加者アンケートからも、「基本から、応用まで、刺激的、かつ参加型の学びの機会をいただき、ありがとうございました。」「ゲームづくりをしている時間が楽しかった。普段話す機会がない方達とのディスカッションは自分に新たな考えや知見をもたらしてくれて、とても貴重な体験ができた。」「メディア・リテラシーの重要性を感じるとともに、教科書に載っていた定義が曖昧で分かりづらいと感じました。一人一人がメディアとの向き合い方を考え、受発信により意識的になることが必要だと思いました。」などの意見が寄せられました。参加していただいた方の意見を参考にしながら次年度の開催を準備していきます。ここでは、各セッションの担当者からの報告を掲載します。

セッション1 アイスブレイク 私のメディア日記

セッション1ではアイスブレイクとして「私のメディア日記」を行った。前日である8月21日（木）を対象として、各参加者に0～24時までのメディアの使用について思い出してもらい、ワークシートに記入してもらった。その後、ペアを組んでもらって、以下の問い合わせについて気楽に話し合ってもらった。

- (1) もっとも接している時間が多かったのはどのメディアだろうか。それはなぜか。時間が少なかつたのはどのメディアか。それはなぜか。
- (2) それぞれのメディアとのつきあい方について、気づくことがあるだろうか。
- (3) 性別や年齢等によってメディアの接し方に違いはみられるだろうか。違いがある／ないのはなぜか。
- (4) 一番身近なメディア、ないと困るメディアはどのメディアだろうか。それはなぜか。そのメディアがなかつたら、生活はどのように変化するだろうか。

ペアは、意図的に大学生世代とそれ以外の世代で組むようにさせた。特に問（3）では年齢によるメディア利用の違いが話のポイントとなるためである。性別については、参加者全体の男女比的に女性の方が圧倒的に多かったため、完全に男女でペアを組ませることは困難であった。ただしワークシートの内容を見ていくと、男女の差の傾向は特に大学生世代ではあまり違いがなく（具体的なコンテンツの話にまで立ち入った場合は違いが出たと思われるが、時間的にそこまで詳しく話し合うことは不可能であった）、むしろ世代による違いの方が明らかであったため、世代によるペアリングを重視した今回の分け方の方が結果的によかったですと考えられる。世代間では、大学生世代はほぼ終日スマホ（SNS 含むインターネットメディア）を使用しており、なかにはテレビを使って YouTube を見ていた参加者もいた。一方でそうでない社会人以降の世代はスマホも含むが、他のメディア（テレビ、書籍など）もある程度含まれていた。

世代によってメディア利用傾向の違いがそれなりに異なってくること自体は各自がなんとなく感じていることであると考えられるが、あらためて話し合ってみると、なぜ・なんのためにそのようなメディアを使用しているのかについて自分に問いかけるきっかけとなる。本セッションはアイスブレイクであるため、そのような問題提起をすること自体が目的であり、またどうしても固くなりがちな初日の冒頭セッションの雰囲気を崩していくためにも必要な作業である。参加者からするともう少し時間がほしかったような印象も受けたが、メディアの利用について意識化するという目的からすれば達成できていたと考えられる、（文責・森本洋介）

セッション2 メディア・リテラシーを学ぶ

このセッションでは、メディア・リテラシーの概説をおこなった。今回のセミナーの全体テーマ「いま求められるメディア・リテラシーとは」についての議論のベースとして、また以降のセッションの背景となっている考え方として、まずはFCTで用いられてきた『最新 Study Guide メディア・リテラシー【入門編】』をもとに、メディア・リテラシーの定義、8つの基本概念、研究モデル、学び方について説明した。（文責・田島知之）

セッション3 メディア分析入門～CMの映像言語

ねらい：映像技法や音声技法について学び、CMの目的である商品イメージの印象強化を目的にどのように構成され、工夫がされているかを主体的に読み解き、CMが提示する価値観に気づくこと。それら「映像言語」がCMのなかでどのような意味を作り出しているのか読み解く。メディアの分析がどのようなものかを体験する。

使用素材（YouTube）：ANESSA × 堀米雄斗 金ミルク「太陽は、挑戦を笑わない。」篇（Horizontal Ver.）
| 資生堂

セッション内容：

1. 説明：（映像言語分析シートを使用）

○ファシリテーターが各項目に沿って、映像技法と音声技法を説明しながら、CMを繰り返し再生し、各自記入していく。

○映像技法・音声技法：カット数、フェードイン/アウト、カメラアングル、クローズアップ、テロップ、ロゴ、CG、BGM、音響効果等

○構成：登場人物の性別、年齢、状況、場面、ジョルト等

2. 各グループで話し合い

○質問シートに記載の質問を元に、ショット数やカメラアングル、音響効果などについて、気づいたことや、それらがどのような意味を作り出しているかを考え、話し合う時間を設けた。

3. 各グループからの発表（気づきの共有）

○各グループで話し合った結果を、代表者が発表しあった。

○主な発表点：ショット数の多さ、多様なカメラアングル（空撮、スケートボードのローラーのクローズアップ）、屋外シーンの光の効果（朝～夕暮れ）、CG効果、BGM、登場人物の描写など

○最後にもう一度見たいというリクエストがあり、再度再生をし、終了した。

今後の改善に向けて：

映像言語分析シートが、技法ごとに記入欄がまとめられているフォーマットになっていることで、記入しづらいという指摘があった。初めてCMを見る、多くの気づきを得たい参加者にとっては、技法という切り口よりも、30秒CMの全体の流れ（ドラマの分析で使用したシートと同様に）に沿って、各技法を記入する方式への提案があり、次回の改善ポイントとしたい。（文責・中田理砂・田島知之）

セッション4 メディアが提示する価値観

～テレビドラマ「対岸の家事」を題材にして

ねらい

日常生活で娯楽や息抜きとして見ているフィクションやポップカルチャーもまた私たちが能動的に読み解く対象である。分析では、ドラマが映像技法を駆使して展開するストーリーや登場する人物の設定に着目して、ドラマが提示するものの考え方を読み解いていく。テクストとするドラマは、「家事」（育児・介護、人への気遣い等）という私たちが生活する上で欠くことができない「ケア（労働）」をテーマにしている。このドラマは、なぜ、いま「家事」というケア（労働）をテーマにするのかについて、社会の動きとも関わって考えていく。

＜見る前に＞

1. 中心となる基本概念

KC1: メディアはすべて構成されている

KC2: メディアは「現実」を構成する

KC5: メディアはものの考え方（イデオロギー）や価値観を伝えている

2. 使用するドラマ

TBS 火曜ドラマ『対岸の火事～これが私の生きる道』（2025.4.1-6.3 全10回）

原作：朱野帰子『対岸の家事』（講談社、2021年）脚本：青塚美穂、大塚祐希、開 真理

3. あらすじ／人物関係

（『対岸の火事』ホームページ参照 https://www.tbs.co.jp/taigannokaji_tbs/story/ep1.html）

2歳半の娘を持つ“専業主婦”的詩穂が、ワーキングウーマンの札子や2年間の育休を取る官僚の中谷と出会う。ドラマでは、詩穂が世話になっている近所の坂上さんの認知症発症と介護、「子どもはまだか」という周りのプレッシャーにさらされる小児科医の妻で医院の受付をする晶子、シングルマザーで追い詰められているはるか、などのエピソードや詩穂や中谷の生育環境を織り交ぜながら、「家事」に焦点をあてながら仕事も含め一人ひとりの生き方を描く。

＜分析＞ 映像技法音声技法に着目しながらシートに気がついたことを各自がメモする。

・構成の流れ分析シート①-1 第1回 ドラマのオープニング 詩穂と礼子の出会い

苺と二人きりの日中を送る“専業主婦”詩穂（多部未華子）が、児童センターのイベントに参加する。そこで出会った女性たちは働いていて育児休業中。馴染めないものを感じて立ち去ろうとするが、詩穂について礼子（江口のりこ）たちは「今どき専業主婦なんて」「絶滅危惧種だよね」という噂をしていて、それを聞いてしまう。

・タイトルバック 「対岸の火事～これが私の生きる道」

詩穂の家の朝食（ごはん、味噌汁、鮭の塩焼き、漬物）

・構成の流れ分析シート①-2 第1回 詩穂と礼子が深夜に語り合う

礼子（江口のりこ）は、3歳の息子篤正と生後半年の娘星夏を持つワーキングマザー。もとは営業職だったが育休明けには総務部勤務で会社に復帰している。疲れ果てて深夜、屋上で身を乗り出してしまう礼子に詩穂が声をかける。屋上のタンク置き場に行ってみようと誘う。暗がりで話し合う二人。

・構成の流れ分析シート②-1 第2回 詩穂と中谷の出会い

詩穂と中谷が公園で出会う。中谷達也（ディーン・フジオカ）は、厚生労働省に勤務する官僚で二年間の育休を取得した父親。1歳半の娘桂恋がいる。詩穂は初めてパパ友ができて喜ぶが…

・構成の流れ分析シート②-2 第2回 育休中の中谷の悩み

（中谷の妻・樹里から「その主婦の人あなたのことキレイよ」と言われた中谷は、詩穂と苺を水族館に誘う。中谷は親切のつもりで解説するが詩穂はうんざりしている。）

ついに言い争いになった後、佳恋がころんと泣くのに中谷は「ひとりで立ちなさい」「甘やかさないでください」「あなたみたいにならないように自立させねば」と言ってしまう。気まずく別れた後、中谷の回想シーン。

・話し合い

2つのテクストを見た後で、「問い合わせ ドラマに登場した人物は、どのような人物として構成されているか。映像技法（編集技法、カメラワーク、アニメーション、画面の色調、場所、状況設定）や音声技法（BGM、効果音、セリフの言葉遣いや声のトーンなど）に着目して分析する。そのような技法は、人物の設定の上でどのような意味を作り出しているか。」についてグループで話し合い発表した。

つづいて後半のテクストを見て、同じように人物設定、ドラマが提示している価値観について話し合った。

＜発表内容＞

・BGMの挿入によって場面に意味を作り出している。

・登場人物の服装、身につけているアクセサリーによって人物の経済状況を暗に示している。

・家庭と職場と二つの場がまったく断絶されている場として表されている。

・家庭にいる「主婦」、ワーキングマザー、育休中の男性など外から見ていると分からぬが、実はそれぞれが抱えている問題がある。しかし、それを出し合うことができない社会的な「孤立」がある。

・育休中の中谷は、子どもの成長をグラフ化したり、詩穂の子どもと遊ばせるのを「効率的」などと発言するように育児も仕事と同じように捉えている。

- ・詩穂が主婦を選び、選んだからにはそれを止めたり、変更できないと考えているのは不自然だ。
- ・登場する詩穂、礼子、中谷は全員、自分が選んだことは自分で完璧にやり遂げないといけないと考えている。

＜セッションを終えて＞

- ・改正育児・介護休業法（2025年4月より段階的施行）、男性の育休取得率が4割を超える（25.7.30 jiji.com）など、子どもを育てながら働く人々、介護をしながら働く人々が仕事を中断しないで済むような施策が打ち出されている。超少子高齢化のなかで育児や介護をどのように社会的に担っていくのかが大きな課題になっている。
- ・テクストを使ったドラマは、専業主婦、ワーキングウーマン（定時で帰れる職場への転換、短時間勤務）、育休中の男性などをステレオタイプ化しているが、家庭内で行う家事・育児はその重さが正当に評価されていない社会の現状を反映している。そもそも社会的な活動を継続していくためには、一人一人の再生産と次世代の維持が必要だが、それは「私事」とされて、自己責任とされる事で生まれる社会の閉塞感とドラマは関連していると感じた。
- ・ドラマは、私たちが生活する上で欠くことができない「ケア（労働）」をテーマにしている。近代社会でケアは主として女性が担うものとされて、それゆえに社会的に評価されてこなかった。すべての社会的な活動がケアによって支えられていることを考えた時に、ケアをどのように位置付けていくかが問われている。
- ・テクストの時間量が多くて話し合いの時間が短かったこと、学生など若い世代には家事・育児は遠いテーマであり、自分のこととして考えるのが難しかった点は今後の課題である。（文責・西村寿子）

セッション5 ニュースはどのように構成されているか

メディアは参院選2025をどう伝えたか～投票翌日のニュースから考える

セッション5は、ニュースがどのように構成されているかを検証することが主な目的である。今年は2025年7月20日に執行された参議院選挙翌日の夜のテレビニュースからテレビニュースが構成する参院選とはどのようなものかを検証した。

中心となるメディア・リテラシーの基本概念は「すべてのメディアは構成されている」、「メディアは『現実』を構成する」、「オーディアンスがメディアを解釈し、意味をつくりだす」、「メディアはものの考え方や価値観を伝えている」、「メディアは社会的・政治的意味をもつ」である。

セッションのねらいは、以下の通りである。

ねらい：

- ①ニュース報道は現実そのものではなく構成されたものであることを、その構成の流れを分析することで理解する
- ②ニュース報道は、そこに登場している人々の属性や発言、行動を通して、さまざまな価値観との考え方を伝えていることを知る。
- ③ニュースの情報源の評価を検証することでニュースの信憑性、信頼性について理解する。
- ④ニュース報道において、誰の声が聞かれ、誰の声が聞かれないかに気づき、そのことについて独自の視点を提示する。

テクストはNHK ニュースウォッチ9「参院選2025 跳進した参政党 その要因は」(2025/7/21)と テレビ朝日 報道ステーション「日本人ファースト」なぜ躍進した 参政党躍進の背景」(2025/7/21)である。

映像を見る前に、上記の2局に加え、NHK ニュース7、日本テレビのnewszero、TBSのNews23の参院選投票日の翌日の夜のニュースがどのようなニュース項目から構成されているかを振り返った。各番組の構成はかなり類似しており、自民・公明が少数与党に転落し、衆参両院で過半数を割り込む公算が強いこと、にもかかわらず、石破首相は続投を表明していること、国民・参政が議席を大幅に増やしたことなどが伝えられた。

事前に参政党について知るため、① 每日新聞 朝刊 2025年8月5日 25ページ【参政党とは 上ネットでセミナー「外国人犯罪」「大和魂発動】】

②毎日新聞 朝刊 2025年7月18日 3ページ 【参政党へ注目 テレビが増幅 ネット拡散にお墨付き】を配布し、結党からこれまでの歩みを整理した。

ワークショップでは、4つのグループに分かれ、活動で提示された問い合わせに沿ってディスカッションを行なった。

活動は以下の3つになる。

活動1

①NHK ニュースウォッチ9「参院選2025 跳進した参政党 その要因は」を見ましょう。インタビューされたり、街頭演説の一部などで発言がとりあげられているのはどのような人たちでしょうか。性別、年齢、人種・民族的背景、職業、社会的地位・外見容姿などの属性から考えてみましょう。

②それらの人々の発言や行動は全体の構成でどのような役割を果たしているでしょうか。それらの人びとを登場させることで、どのような価値観やものの考え方を読み解くことができるでしょうか。

活動2

テレビ朝日「報道ステーション」を見ましょう。

分析シートを参照しながら、ニュースに登場する人物や全体の流れの共通点や相違点について話しあってみましょう。なぜ、そのような類似点や相違点があるかについても話し合いましょう。

活動3

2つのニュースは参政党の躍進について私たちが知りたいことを伝えていますか。このテーマについて考えるために参考になる視点を提供していますか。取り上げられていないのはどのような人でしょうか。足りない要素はありますか。

異なる視点の伝え方があるとすれば、どのような伝え方でしょうか。

グループディスカッションからは以下の意見が挙がった。

- ・(報道ステーションの)参政党の街頭演説の場所の選択について: クルド人に代表される外国人問題が話題となっている埼玉県川口市や埼玉県ばかりが選択されている。支持者の熱量は感じられる一方、支持者の多様性は欠けていると感じた。
- ・NHK ニュースウォッチは参政党を支持する人達の熱気を主に伝えているが、参政党の問題については映像では伝えられていない。スタジオでキャスターが「参政党については差別的、分断をあおっている。その点について講義の声もある」と伝えているが、具体的にどのような声があがっているか深掘りはしていない。
- ・NHK ニュースウォッチでは専門家の意見として東京大学の鳥海不二夫氏が参政党の躍進について「政

治にあまり興味がなかつた層がかなり入ってきた可能性は高い」とコメントしているが、それを受け、なぜ政治に興味がない層が入つていきかの分析はない。

- ・報道ステーションの支持者インタビューでは、参政党は差別的ではないかと70代の女性に質問すると、「反対する人は日本人か、日本人でないと思う」など挑戦的な回答が返ってきた。何を根拠に指示しているかの説明はなく、空気感だけで動く怖さを感じた。
- ・報道ステーションの支持者インタビューでは、「神谷さんばかりみてるから、タイムライン、それしか流れてこなくて・・・」と支持者のフィルターバブル現象が見えた。
- ・参政党の支持層には、若い女性で自然農法を好む人たちがいる。ニュースには特定の地域の人たちしか映し出されていない。
- ・意識的にニュースを見ると、性別や地域性に偏りがあることに気が付いた。何を強調するか、どこに時間を割くか、何を伝えないかによって、同じ対象を取り上げても、受け手が抱く印象は大きく変わるとわかった。(文責・高橋恭子)

セッション6 メディア・リテラシーを通してエンパワーゲームのシナリオ作り

セッション6は研修セミナーの初めての試みとして、ゲームシナリオをつくるというセッションを行った。ゲームづくりを通してアクティブラーニング的に子どもがMLの概念を学んだり、自分たちの考えを発表したりするMLの活動が実際にある(アンドリュー・バーン(著)：奥泉香(編訳)(2017)『参加型文化の時代におけるメディア・リテラシー 言葉・映像・文化の学習』くろしお出版, のRPGづくりや、ルネ・ホップス著：森本洋介、和田正人監訳(2015)『デジタル時代のメディア・リテラシー教育：中高生の日常のメディアと授業の融合』東京学芸大学出版会, のデモ活動に参加するかどうかのゲームづくり)ことを、最初に配布資料を基にして説明した。そのうえでゲームシナリオ制作のルール説明を行った。チェックポイント3つを意識してもらいながら、4つのグループでシナリオを作成してもらった。(各グループには森本ゼミの学生が入り、グループの進行をサポートした)

シナリオ制作の時間は実質1時間であったが、すべてのグループがアドベンチャーゲーム形式(グループによっては一部RPG混じり)で作品をつくり、インフルエンサーを主人公としたもの、教師を目指す学生を主人公にしたもの、新聞記者が記事を作成するまでを題材としたもの、実際の中学生の記者サイトを題材としたもの、の4つが完成した。各グループから自分たちのグループの作品についてプレゼンしてもらった後、以下の問い合わせについて話し合つてもらった。

問1：他のグループの発表に関する感想などについて話し合いましょう。

問2：この活動全体(シナリオ作り開始から発表終了まで)を通して学んだことは何でしょうか。自分の学びについて意見交換しましょう。

問い合わせ1に関しては「正しい情報を選択する際の慎重さについて学んだ」や「身近なテーマが題材になっていて面白かった」、「自分たちはシステムから入ったので、『ゲームの話』にとどまりやすい。そのゲーム性は考えられた。ゲームをメタ的に考えやすかった。教育的価値(リアリティが必要)とゲームとのバランスが難しい」といった意見があった。セミナー初日に参加していなかった参加者もいたため、基本概念の理解が伝わつていなかった部分や、どうしても「ゲーム=娯楽」という考え方から抜け出せ

ず、娯楽を目的にしたテキストでも報道テキストでもメディア・リテラシーの分析対象たりうるという理解が不足しているとみられる意見が見られた。しかしながら意見の大半はメディア・リテラシーの概念について身近に考えられた、面白く活動できたというものであり、楽しくメディア・リテラシーの基本概念を学ぶということができていたようである。問い合わせ2に関しては参加者の属性の違いによる認識の差をどのように調整して1つの作品に落とし込むのかが難しかったと感じた参加者が多いようであった。一方で情報の発信者としての視点からメディア・リテラシーを学ぶということの意識を学んだという意見もあった。また、「現代文に近いことをしているのでは。プレイヤーが作者である」という意見もあり、ゲームであろうが、作文であろうが、作り手(作者)としてやっていることは同じであるという、基本概念7の理解が見られた意見もあった。いずれにせよ、重要なのは完成した作品の質ではなく、作成過程での自らの学びであるという認識は理解されたようである。今後の取り組みへの参考意見として「対象年齢を定めるなどするとさらにおもしろく作れると思った」とか、「エンパワーワーするメッセージをつくってはどうか」といったものがあり、作品づくりのルールに改善の余地が見られた。

参考資料 各グループのワークシートの内容

問1：他のグループの発表に関する感想などについて話し合いましょう。

- ・正しい情報を選択する際の慎重さについて学んだ
- ・身近なテーマが題材になっていて面白かった。生活もメディア・リテラシーと結びついている
- ・主人公が成長するというストーリー(シナリオ)が多かった。自分の生活と関わっているものだと入り込みやすく、反対に、自分と関わりのないシナリオや主人公の設定にすると多面的多角的な視点を学ぶことができるのかなと感じた。逆に、炎上する側の視点のゲームをつくるのも面白いと思った。
- ・他の班のようにストーリーが明確だと自分事として捉えやすい
- ・自分たちはシステムから入ったので、「ゲームの話」にとどまりやすい。その分ゲーム性は考えられた。ゲームをメタ的に考えやすかった。教育的価値(リアリティが必要)とゲームとのバランスが難しい
- ・AIで画像を作成していた。実際のゲーム作りやアイデアだしでもAIが活用できると再認識した。
- ・1時間でクオリティの高いシナリオを作ることができて驚いた

問2：この活動全体(シナリオ作り開始から発表終了まで)を通して学んだことは何でしょうか。

自分の学びについて意見交換しましょう。

- ・意見の統一(統合)が難しかった
- ・どの部分(テーマやストーリーなど)からシナリオを作ると考えやすいのかを考えるのが楽しかった。
- ・年代や生活の違いによるイメージの違いのすり合わせの必要性を感じた
- ・対象年齢を定めるなどするとさらにおもしろく作れると思った
- ・「つくる」ということについて考えることができた。作り手として考えてみることで、情報の送り手としての視点について学ぶことができた、ゲームの設定をつくるというところで、決まり事を自分が作るという部分の難しさを学んだ。何かを決めるためのルールをつくるというゼロから1への部分で考えなければならないことが多いのだと感じた。このゲームで何を伝えたいのかということを考えることで、メディア・リテラシーの意識が上がると学んだ。ゲームの面白さと、学びの部分をどう両立していくのかというところが難しく感じた。
- ・ゲームに詳しくなくても構造がわかるようになった。ゲームに必要な要素を意識・分析するようにな

った

- ・現代文に近いことをしているのでは。プレイヤーが作者である
- ・SNS をテーマにしたことで、その辺について意識することになった
- ・シナリオ作りを通じて、漠然と抱いていたイメージについて多角的に考えることができた。突き詰めていく過程で問い合わせを次々に出した。それによって漠然としていた考え（教職が「ブラック」であるとされるのはなぜか）が明確になった
- ・エンパワーするメッセージをつくってはどうか

（文責・森本洋介）

セッション7 今、求められるメディア・リテラシーとは

セッション8. セミナー全体の振り返り

セッション7は今回の研修セミナーのメインテーマを考える企画として、世間一般に流布しているメディア・リテラシーの理解を問い合わせ直すというセッションを行った。進行は以下のようである。

- (1) 日本におけるメディア・リテラシーの認識の歴史（森本）
- (2) 「私の考えるメディア・リテラシー」 3名（岡井・森田・鎌田）
- (3) 中学校社会科教科書の記述や朝日新聞の特集の中に出でてくるメディア・リテラシーの記述、2024年11月の兵庫県知事選の結果報道においてジャーナリストが用いたメディア・リテラシーの話題、NHK-BS「国際報道」で取り上げられたメディア・リテラシーの話題を資料として使用しながら、メディア・リテラシーの内容がどのようにそれらで語られているのかを各グループで分析

初めに森本が日本におけるメディア・リテラシー（教育）の歴史的な取り扱われ方について資料を基に紹介した。次に参加者（市民活動の立場、研究者の立場、学生の立場）から、本研修セミナーを受ける前までの自分なりのメディア・リテラシーの理解について口頭で説明してもらった。特に学生の立場からは、自分が受けた学校教育において「情報リテラシー」との区別がつけられていなかつたという話があった。今回のセミナーにおいても、初日から「自分がこれまで教えてもらっていた情報リテラシーがまず頭の中にあって、それとメディア・リテラシーの何が違うのか」という理解をすることで精いっぱいだったという話であった。また研究者の立場から、鈴木みどりのメディア・リテラシーの定義のうち「そのような力の獲得を目指す取り組みもメディア・リテラシーという」について、なぜ取り組みそのものが定義として入っているのかが疑問だった、という意見も出された。

(3) で検討する資料が多数あったため、セミナー初日の最後に参加者に配布し、できる限り本セッションまでに目を通すよう連絡していた。資料すべての部分でメディア・リテラシーが登場するわけではないので、実際に読むべき箇所はそこまでの量ではないが、その部分だけを読んでも文脈が通じないため、ある程度その周辺も読んでもらう必要があり、情報処理に苦慮していた参加者もいた。しかしながら、グループの話し合いではある程度把握してきたメンバーが、あまり読み込めていなかつたメンバーに説明している場面もあり、相互に議論を深めようとする様子が見られた。

話し合いを終えてのグループ発表では、「教科書の記述が会社によって微妙に異なっている」「メディア・リテラシーがニュースを対象としたものとしてしか扱われていない」「教科書だと一問一答の問題のようにメディア・リテラシーが扱われているような感じがする」「実はメディア・リテラシーが個人に身についているがそれを発揮する場面がないだけではないか」などといった意見が出された。また、グ

ループ発表に引き続いてセッション8の個人における振り返りに入ったが、そこでも「メディア・リテラシーを小学生の学びにどのように取り入れるのか」「メディア・リテラシーの学びの評価をどのようにするのか」など、参加者に教育系の背景がある方が多かったため、教育に関連させた意見が多数出た。これまでの研修セミナーではあまりなかったやり取りであるが、振り返りに対して他の参加者から応答があるといった状況になった。それだけ、メディア・リテラシーに対する理解や、メディア・リテラシーの学び方についての疑問があったということであり、最後のセッションにおいて参加者同士で互いにやり取りする場面が生まれたのは意義があったことだと考えられる。(文責・森本洋介、田島知之)

＜参加者アンケートから：参加者からの感想＞

- ・色々な人と話し、多面的な考えを知ることが出来ました。メディアリテラシーが何かということは捉えきれないけれども、情報リテラシーとの違いを知ったり、定義することが難しいということを感じたりする機会になりました。
- ・ゲームづくりをしている時間が楽しかった。色々なアイデアが出てまとめるのが大変だったたが、もう少し時間があればより良い作品を作ることが出来たなあと感じた。普段話す機会がない方達とのディスカッションは自分に新たな考え方や知見をもたらしてくれて、とても貴重な体験ができた。
- ・基本から、応用まで、刺激的、かつ参加型の学びの機会をいただき、ありがとうございました。一つ一つの時間が、もう少し長めでもよいかなと感じました。
- ・メディアは作る人の主観が盛り込まれており、ニュースやドキュメンタリーであっても客観的な事実だけを伝えているわけではないと思った。
- ・話し合いの中では、未来のメディア・リテラシーに関する話題も多く挙がっていたため、自分自身で積極的にML教育の価値について考える必要性があると感じた。”
- ・日常の仕事で起こる出来事や困り事を組織や団体の中で解決策を考えるときにメディア分析の三角形をみて考えることもあります。メディア社会で起こっていることなので、課題解決のヒントとなります。
- ・2日目のみの参加でしたが、メディア・リテラシーに関して非常に深く学ぶことができました。小学校教員を目指していることもあり、将来学校現場でどのように生かすべきかを考えました。受動的な学習では、やはり子どもたちは飽きてしまう可能性があるので、CM分析やゲーム作りなど主体的な学習を通してメディアリテラシーを学べる授業を作りたいと感じました。
- ・ワークショップは楽しかったです。毎回、色々な気づきがあります。
- ・メディア・リテラシーの重要性を感じるとともに、教科書に載っていた定義が曖昧で分かりづらいと感じました。一人一人がメディアとの向き合い方を考え、受発信により意識的になることが必要だと思いました。また、メディア・リテラシーを学ぶ機会を増やすことも必要だと思います。学校現場では、メディア・リテラシーが教科として位置付けられていないため、既存の教科でメディア・リテラシーを学ぶことが方法として考えられます。各教科の特徴を活かしながらも、子どもたちが実践を通して学ぶことができる方法を考えていきたいと思いました。

＜今後の研修セミナー開催に向けてのご意見・ご要望、取り上げるテーマ等）など＞

- ・引き続きゲーム作りなど、実践的な活動をしたい。
- ・今回も少し話題にはあがっていたが、教育現場におけるAIの活用についても、もう少し考えを深めたいと感じた。

- ・内容については、C M. ドラマ、ニュースに加え、ゲームシナリオ等、楽しくまなべました。
 - ・教材は若い世代に響くものをお願いします。
- (日程については、平日開催と土日開催について意見が分かれました。)

