

## 科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成25年 4月18日現在

機関番号：32103

研究種目：研究活動スタート支援

研究期間：2011～2012

課題番号：23830064

研究課題名（和文） 現代メディア社会の特質に応じるメディア・リテラシー教育の学習環境モデルの開発

研究課題名（英文） Designing new media learning environments for new media environments

研究代表者

石田 喜美 (ISHIDA KIMI)

常磐大学・人間科学部・講師

研究者番号：00612996

研究成果の概要（和文）：

本研究の目的は、現代の日本社会にふさわしいメディア・リテラシー教育のための学習環境モデルを構築することである。そのため(1)米国において提示された新しいメディア・リテラシー教育の理論を検討し、(2)日本の実態調査とあわせて議論することで日本のメディア状況にふさわしい教育のありようを考察するとともに、(3)実践研究として、美術館の教育プログラムの実践を対象としたフィールドワークを行い、現代社会にふさわしいメディア・リテラシー教育の学習環境デザインのモデルを明らかにした。

研究成果の概要（英文）：

Our concern is to design a model of new media learning environments for new media environments. Recently media environments have transformed considerably; instead of “mass media”, formation of public opinion is now influenced by “social media”. In the situation, it is important to discuss media education from the viewpoint of “participatory culture”. This study investigates the theory of media education for the participatory culture and find out new educational theory for media education in Japan, and makes the new model of media learning environments, from the ethnographic research of long-term photograph workshop, which held in an art museum.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2011年度	1,300,000	390,000	1,690,000
2012年度	1,000,000	300,000	1,300,000
年度			
年度			
年度			
総計	2,300,000	690,000	2,990,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学、教科教育学

キーワード：各教科の教育（国語）

## 1. 研究開始当初の背景

現在、日本の国語教育におけるメディア・リテラシー教育の理論や実践の多くは、メディアの固定的な役割を前提とし、メディアと学習者の関係を一方的なものとして捉え

ている。また、そのような立場から、学習者がメディア・テキストを「中立的」「客観的」に読み解くことを目的とした実践が行われている。しかし、インターネットが普及し、FacebookやTwitterなどのソーシャル・メデ

メディアが一般化した現代の社会において、人々はメディアとの関係は双方向的なやりとりに参加しており、その関係のありかたも多様である。そこで今後は、参加の多様性を視野においた、新しいメディア・リテラシー教育の理論や実践を構想する必要がある。海外では、すでにこのような新しいメディア観に基づいたメディア・リテラシー教育が行われている。英国ではメディアと学習者との多様な関係性を視野に置くため、学習者自身の経験や実践をメディア・リテラシー教育の中心に置くことが提案されている(Buckingham, 2003)<sup>1</sup>。また Jenkins (2009)<sup>2</sup>は、現代のメディアをめぐる社会・文化を「参加型文化」(participatory culture)と捉え、「参加型文化」という概念を主軸としたメディア・リテラシー教育の再構築を提唱する。Jenkins が「参加型文化」として注目するのは、あるメディア・テキストを共有しつつ、それに関わる様々なコンテンツを創作し流通させる、インターネット・ユーザーやメディア・ファンによるコミュニティである。Jenkins は、このようなコミュニティの参加者が、個人的スキルとしてのメディア・リテラシー(個性を表現するスキル・個人で批判的に分析するスキル)ではなく、社会的なスキルとしてのメディア・リテラシー(参加者とのコミュニケーションの中で情報を引き出し、分析を深めていく力)を有しており、コミュニティの参加者が互いに協働しながら、メディアとの創造的な関係性を作り出していることを踏まえ、現代の社会において必要なメディア・リテラシーは、社会的スキルとしてのメディア・リテラシーであると述べる。

しかし、この提言が重要である一方で、協働的な学習を可能にする「参加型文化」のようなコミュニティがどのような構造でメディア・リテラシーの学習を支えているかは明らかになっておらず、また、そのコミュニティにおいて学習が生じるプロセスやメカニズムも明らかになっていない。

## 2. 研究の目的

以上の状況を踏まえ、本研究では(1)社会的なスキルとしてのメディア・リテラシーとは何かを具体的に明らかにすること、(2)メディア・リテラシー学習を支えるコミュニティの構造モデルを抽出すること、さらにこれらの研究に基づき、(3)社会的なスキルとしてのメディア・リテラシーの生成・獲得を支援するためのメディア・リテラシー教育のありかたを理論的・実践的に明らかにすることを目的とする。

## 3. 研究の方法

本研究では図1の流れに沿って研究を進

めることとした。

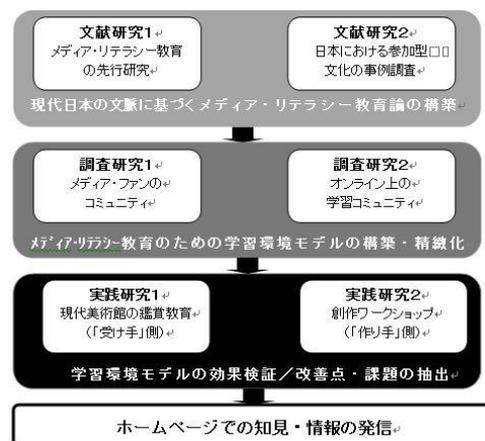


図1：研究計画の流れ

まず、研究目的(1)を達成するため、文献研究(①「参加型文化」に関するメディア・リテラシー教育の理論・実践に関する先行研究の検討および、②日本における「参加型文化」に関する調査研究のレビュー)を行うことで、現代日本の社会・文化的文脈に応じたメディア・リテラシー教育論のありかたについて理論的に明らかにする。

次に、研究目的(2)を達成するため、日本において「参加型文化」を実現しているコミュニティに関する調査研究を行い、日本の「参加型文化」におけるメディア・リテラシー学習の実態と学習を支えるコミュニティの構造やメカニズムを抽出し、モデル化する。

最後に研究目的(3)を達成するために、実践研究を行ない、抽出したモデルの実効性と課題を確認する。

## 4. 研究成果

以下、目的(1)～(3)に対応させて、研究成果を示す。

### (1) 社会的なスキルとしてのメディア・リテラシー

マスメディアに代わり、ソーシャル・メディアが広く浸透している米国において、近年示された、メディア・リテラシー教育に対する提言(Jenkins, 2009<sup>2</sup>)を理論的に検討し、メディア・リテラシーを社会的なスキルとして位置づけることの意義、およびその内容について議論した。社会的スキルとしてのメディア・リテラシーとは、「より広いコミュニティの中で相互行為する方法」を指し、具体的には広いコミュニティの中で他者と協働やネットワーク化するためのスキルを含むことを明らかにした。本研究の成果は全国の国語教育・読書教育・日本語教育研究者に読まれている学術誌に掲載され(雑誌論文③)、国語科教育におけるメディア・リテラシー教

育論の深化に貢献することができた。

## (2) メディア・リテラシー学習を支えるコミュニティの構造モデル

「参加型文化」を実現している日本のコミュニティを対象とし、日本社会にふさわしいメディア・リテラシー学習を支えるコミュニティの構造モデルを抽出することを試みた。具体的には、アニメや漫画、ゲーム等のファンたちによって形成されるコミュニティの参加者に対するインタビュー調査を行った。主要な活動をオンラインで行う人々のコミュニティおよびオフラインで行う人々のコミュニティの両方を対象とした。後者の研究成果の一部は図書の掲載論文として発行された。本書は米国と日本両方で発行される予定であるが、現在は米国版のみが発行されており（図書③）、日本版は未発行である。研究成果を図書として米国で発行することにより、海外へのインパクトを持つことができた。

なお、オンライン上で主たる活動を行うコミュニティの調査については、日本質的心理学会大会第9回大会において、他の研究者らとともに、講習会およびシンポジウムというかたちで発表・議論の場を設けた。特に後者のシンポジウムには80名以上もの参加者があり、学会での議論の深化に貢献することのできる場となった（その他シンポジウム等①②）。

## (3) メディア・リテラシーの生成・獲得を支援するための学習環境のデザイン

社会的スキルとしてのメディア・リテラシーの生成・獲得を支援するための学習環境デザインについて考察するため、理論的・実践的な研究を行った。

理論的な研究として、Jenkins (2009)<sup>2</sup>の提言を受けて作成されたメディア・リテラシー教育用のツールキット、The GoodPlay Project & Project New Media Literacies (2011)<sup>3</sup>を検討し、そこで倫理的側面——人やコミュニティとの自分との関係性、そこから生じる責任や役割など——がどのように位置づけられ、学習に組み込まれているかを明らかにした。この研究成果を、日本を代表する国語教育学会である全国大学国語教育学会において発表するとともに、本学会の学会誌『国語科教育』に掲載することができた。これによって、国語科教育におけるメディア・リテラシー教育の議論に重要な貢献をすることができた（雑誌論文②）。

また実践的な研究として、①現代美術を扱う美術館における鑑賞教育ワークショップの実践研究、および、②高校生を対象とした長期の写真ワークショップ「写真部」を対象としたフィールドワーク調査研究を実施し

た。以下、それぞれについて研究成果の概要を述べる。

### ① 美術館における鑑賞ワークショップの実践研究

「参加型文化」の視点によるメディア・リテラシー教育のための学習環境デザインとして、現代美術作品の鑑賞ワークショップを実施した。新しいメディア・リテラシーを獲得させる学習環境デザインのモデルを「ピア・グループ型ワークショップ」と名付け、これに基づいた実践を行った。「ピア・グループ型ワークショップ」とは、参加者の条件——経歴、趣味、志向性などの条件——を設定し、その条件に沿って参加者を集めたいうえで、学校や家庭ではない第三の場で行われる長期のワークショップを意味する。

本研究では、美術館という場において、「現代美術」に関心のある参加者を募集し、彼らを対象として3ヶ月にわたるワークショップを実施することで、そこで生じる学習を明らかにした。雑誌論文④では、ある高校の美術部員5名を対象として行った実践に参加した、ある学習者の様子やワークシートの記述内容を分析し、そこで生じた学習を、国語科教育における「見ること」の視点から意義づけている（雑誌論文④）。

### ② 高校生を対象とした写真ワークショップ「写真部」

本研究は、「ピア・グループ型ワークショップ」の特徴を有する、創作ワークショップのフィールドワーク調査研究である。Heath (1998)<sup>4</sup>は、20世紀後半以降の家族や子育ての構造によって、若者たちが大人たちの社会から切り離され、時間をかけて創造的な取り組みに従事する機会を奪われたと指摘した上で、家庭でも学校でもない、若者のための組織——コミュニティの青年団やアート・グループ、スポーツリーグなど——で、大人と若者が時間をかけて協働的な活動を行う機会が重要であると述べる。そこで、創造的な取り組みを行う「ピア・グループ型ワークショップ」の学習環境デザインとしての意義を明らかにすることを目的とし、本調査研究を実施した。

雑誌論文①では、本研究が調査対象としたワークショップ「写真部」に参加していたひとりの高校生が各回のワークショップでどのような相互行為を行い、その中で最終的にどのような学習を生起させているかを、新しいメディア・リテラシー (Jenkins, 2009<sup>2</sup>) の視点から意義づけた。その結果、想像的な活動に取り組む「ピア・グループ型ワークショップ」においては、Jenkins (2009)<sup>2</sup>が新しいメディア・リテラシーの中核的スキルとして挙げる11のスキル——「遊び (play)」 「パ

フォーマンス」「シミュレーション」「アプロプリエーション」「マルチタスキング」「分散認知 (distributed cognition)」「集合的知性 (collective intelligence)」「判断 (judgment)」「トランスメディア・ナビゲーション」「ネットワークキング」「交渉 (negotiation)」——のうち、「集合的知性」のスキルの獲得を支援することが明らかとなった (雑誌論文①)。

以上の結果を踏まえ、本研究では、現代の日本社会においては、メディア・リテラシー教育を社会的スキルとして捉えることが重要であるとともに、そのような社会的スキルのひとつである「集合的知性」の獲得を支援するための学習環境デザインとして「ピア・グループ型ワークショップ」というモデルを提示した。「集合的知性」は11のスキルのうちのひとつではあるが、それは不可避免的に「ネットワークキング」や「交渉」といった他のスキルとも関わりを持つ。そのような意味で、「ピア・グループ型ワークショップ」のモデルは、新しいメディア・リテラシー教育のための学習環境デザインを考える際に非常に有効なものであると考えられる。

本研究の成果は、現在、日本の読書教育・リテラシー教育を代表する学会である日本読書学会に論文を投稿中である。本論文が掲載されることで、読書教育・リテラシー教育に新たなパラダイムを持ち込むことができるとともに、日本全国の実践家に新たな視点による教育実践をつくりだすためのきっかけを期待できる。

最後に、研究成果をアウトリーチするため、本研究の成果を踏まえ、中高生自身がメディアを通じて自らの声を発信するための情報提供サイト「DiY部」を制作した。本ホームページについて、情報をリリースしたところ、茨城新聞社より取材の問い合わせがあった。5月末～6月上旬までには、中高生向けの紙面に本ホームページの情報が掲載される予定である (その他 ホームページ)。

- 1) Buckingham, David. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Polity Press, 2003, 219p.
- 2) Jenkins, Henry. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. MIT Press, 2009, 129p.
- 3) The GoodPlay Project. ; Project New Media Literacies. Our Space: Being a Responsible Citizen of the Digital World. The GoodPlay Project. ; Project New Media Literacies, 2011, 464p. [http://www.thegoodproject.org/the-goods/toolkits-curricula/\(2013-04-18\)](http://www.thegoodproject.org/the-goods/toolkits-curricula/(2013-04-18))
- 4) Heath, Shirley Brice. “Working

through language”. Kids Talk: Language use in Later Childhood. Hoyle Susan M.; Adger, Carolyn Temple, eds. Oxford University Press, 1998, pp. 217-240.

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計4件)

- ① 石田喜美、ピア・グループ型ワークショップによるメディア・リテラシー学習の支援、読書科学、査読有、2013、印刷中。
- ② 石田喜美、メディア・リテラシー教育における倫理的側面、国語科教育、第73集、査読有、2013、15-22。
- ③ 石田喜美、「コンベンション」から「アプロプリエーション」へ、人文科教育研究、第39号、査読有、2012、25-37。
- ④ 石田喜美、国語科教育における「見ること」の学びに関する一考察、人文科教育研究、第38号、査読有、2011、37-48。

[学会発表] (計3件)

- ① 石田喜美、ピア・グループ型ワークショップによるメディア・リテラシー学習の支援、人文科教育学会第53回大会、2012年9月8日、筑波大学東京キャンパス (東京都)
- ② 石田喜美、メディア・リテラシー教育における倫理的側面、全国大学国語教育学会第122回筑波大会、2012年5月26日、筑波大学筑波キャンパス (茨城県)。
- ③ 岡部大介、石田喜美、加藤文俊、木村健世、Bokuto University Project: An Attempt at Community Design、ISCAR-ASIA&DEE 共同企画ワークショップ「状況活動研究の最前線」、2011年7月28日、大正大学 (東京都)。

[図書] (計3件)

- ① 石田喜美、新曜社、コミュニティの変革とデザインの心理学 (仮) (香川秀太・青山征彦編)、印刷中。
- ② 石田喜美、新曜社、状況と活動の心理学 (茂呂雄二・有元典文・青山征彦・伊東崇・香川秀太・岡部大介編)、2012、171-174。
- ③ 岡部大介、石田喜美、Yale University Press、Fandom Unbound (Ito, Mizuko; Okabe, Daisuke; Tsuji, Izumi ed.)、2012、207-224。

[その他]

ホームページ等  
<http://diybu.info/>

シンポジウム等

- ① 日本質的心理学会第9回大会準備委員会

(石田喜美、岡部大介)、講習会：現代的なつながりを捉える：オタク・カルチャーのケース・スタディ、日本質的心理学会第9回大会、2012年9月2日、東京都市大学横浜キャンパス（神奈川県）。

- ②日本質的心理学会第9回大会準備委員会（石田喜美、岡部大介）、シンポジウム：「つくること」としてのつながり、日本質的心理学会第9回大会、2012年9月1日、東京都市大学横浜キャンパス（神奈川県）。

## 6. 研究組織

### (1) 研究代表者

石田 喜美 (ISHIDA KIMI)  
常磐大学・人間科学部・講師  
研究者番号：00612996

### (2) 研究分担者

( )

研究者番号：

### (3) 連携研究者

( )

研究者番号：