

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 29 年 6 月 20 日現在

機関番号：10102

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26381172

研究課題名(和文)ゲーミング・シミュレーション教材「メディア」の開発とサーバーの構築

研究課題名(英文)Development of gaming simulation teaching material "media" and construction of server

研究代表者

井門 正美 (IDO, MASAMI)

北海道教育大学・大学院教育学研究科・教授

研究者番号：60312691

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、学習者のメディアリテラシーを育成するゲーミング・シミュレーション教材「メディア」(以後「GSメディア」)を開発すると共に、筆者がこれまで開発した数多くのGS教材をインターネットで活用するためのサーバーも構築した。「GSメディア」に関しては、マンガ『美味しんぼ』における「福島の実相」に関する「美味しんぼ問題」を題材として、原発問題とメディアの関係を考究するための学習サーバーを構築した。また、101歳まで現役のジャーナリストとして活躍したむのたけじ氏を人物教材とした授業実践も行った。その上で、電子書籍『メディアリテラシー教書』(NSK出版、2017)を出版した。

研究成果の概要(英文)：In this study, I developed some teaching materials to foster learners' media literacy, namely "Gaming simulation Media ("GS Media")". Also, I built a learning internet-server. On this server, many learners can utilize the numerous GS teaching materials that I developed. In particular, I constructed a teaching materials to pursue various problems between nuclear power plant accident at Fukushima and media coverage on this accident. Specifically, the teaching materials dealt with radiation damage depicted in manga "Oishinbo". Other, I took Mr. Takeji Muno as a teaching material. He was a journalist until he died at the age of 101. And I also practiced some lessons using the teaching materials.

After that, I published an e-book "Media Literacy Teaching" (NSK Publishing, 2017).

研究分野：社会系教科教育学

キーワード：ゲーミング・シミュレーション メディア メディアリテラシー 原発問題 美味しんぼ 美味しんぼ問題 むのたけじ メディアリテラシー教書

1. 研究開始当初の背景

本研究は、筆者がこれまでの研究で強い関心を持って展開してきた事件や事故に関するメディア報道について考究するものである。

今日のマルチメディア時代においては、多種多様なメディアやその報道に対する市民の見識や素養、批判的な思考力が極めて重要となっている。例えば、3.11 東日本大震災の災害報道、中でも、福島第1原発事故を巡る報道は市民のメディアリテラシーが問われるものであった。その報道内容はメディアの種類によって極めて異なり、対立する見解も多かった。テレビ報道では、主に政府や東電の発表が取り上げられ、「健康には直ちに影響はない」とする内容が多く、報道番組でも解説する原子力関係の学者も同様に安全を訴えた。また、「正しく恐れる」や「風評被害」などの言葉も飛び交い、不安や危険性を訴える見解が、あたかも「過度に恐れている」「風評で生産者を苦しめている」とでも言わんばかりの勢いであった。

しかし、こうしたテレビ報道に対して、雑誌メディアでは多くの雑誌が事故による放射能汚染の危険性について特集を組んで訴え、政府や東電等の見解に対しての異論を唱える記事も数多く見られた。雑誌と共に出版でも原発や原発事故関係の出版物が多く発行されたが、その多くは原子力に対する批判的な内容が圧倒的に多かった。新聞では、新聞社によるこれまでの原発に対する姿勢が前面に出て、総じて、読売新聞や産経新聞、日経新聞などは原発維持、逆に、朝日新聞、毎日新聞、東京新聞などは、原発に対する批判的な見解を示していた。地方紙などでは、現地の福島民報は、被災地の大変な実態を訴え、北海道新聞などは原発に対する厳しい記事が多く見られた。これらは、旧来のメディアであるが、インターネットでは、原発事故やこれによる放射能汚染等について、原発に

対する批判的な見解が多く見られ、個人から組織まで、多様な見解が示されていたことが確認できた。

このように、福島第1原発事故を巡る災害報道はメディアによる報道の違いが顕著に表れていた。それだけに、私たちが、一つのメディアからの情報しか得ていない場合には、誤った判断に繋がり、取り返しのつかない被害を受けることになりかねない。少なくとも、テレビ報道(ニュース・ワイドショー等の即時性の強い番組)が誤った内容、安易な安全報道をしていたことは、ホットスポットの問題一つを取り上げただけでも確認できる事実である。一方で、新しいメディアとしての

インターネットでは、ソーシャルメディア(ツイッターやフェイスブック)による情報の共有化が災害や避難または救出等に大きく貢献した点も特筆すべき点である。

以上、福島第1原発事故の災害報道を一瞥しただけでも、私たち市民のメディアリテラシーが求められ、その有無が生命の安全に直結することも明らかになった。本研究は、こうした事実を鑑み、取り組むこととした。

2. 研究の目的

本研究の目的は、学習者のメディアリテラシーの育成するゲーミング・シミュレーション教材「メディア」(以後「GS教材『メディア』」)を開発するとともに、これまで筆者が開発した様々なGS教材をインターネット上で広く公開し活用するためのサーバーを構築することである。

筆者は、これまでの研究で、知識と行為の統一的学習を図るための学習理論として役割体験学習論(後述)を提案し、この理論に基づく体験的学習の教材・授業づくりを展開してきた。すでに科研費基盤研究(C)で開発したGS教材だけでも12個ある。

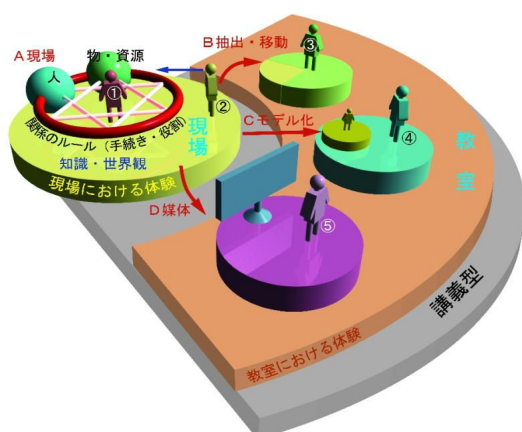
本研究では、新たに「GS型授業『メディア』」を開発すると共に、これまで開発し

実践してきた GS 教材を紹介し活用するサーバーの構築を行い、ホームページ(以後、「HP」とする)で公開することを目的とした。

3. 研究の方法

まず、本研究の学術的な特色・独創性は、筆者が提唱する「役割体験学習論」にある。役割体験学習論とは「学習者がある役割を担

図1 社会体験の理論化



* 体験のベースに、講義・文献等による知識の獲得がある。

うことによって、考察対象を理解し、問題を解決しようとする学習方法」であり、学習者の社会的実践力(生きる力)を培うべく知識と行為の統一的な学習を図るための理論である。これまでの社会系教科教育(社会科、地理歴史科、公民科)は、暗記型や知識伝達型の授業が多かった。これでは、真に社会で自己実現を果たし、社会をより善く変革していく社会的実践力を学習者に培うことは出来ない。そこで筆者は、役割体験学習論を提唱し、「社会的役割」から社会体験を理論化することによって、「はいまわる経験主義」を克服し、知識と行為とが一体化する学習方法を提案している(拙著『社会科における役割体験学習論の構想』NSK出版2002年)。学習者がある社会的役割を担うことで、社会や組織の仕組み、人々の関わりの理解を促進させることができ、また、役割の遂行により知識、技能、態度などの統一的な学習も可能に

なる。そして、学習者は役割視点を持つことによって多角的な見方もできる。さらに、学びの場は教室に限られず、多様な指導者によって成立する。

これまでの筆者の科研費関連の研究は、この役割体験学習論に基づく諸研究を15年間(当研究開始時まで)継続して行ってきたが、本研究もその蓄積の上に成り立っている。役割体験学習論では、「社会的役割」が鍵で、対象理解と問題解決にとっては直接体験のみならず、擬似体験も重要になる。ゲーミング・シミュレーション手法は、役割に基づく問題解決法であり、本研究の独創性の一つである。例えば、本研究では、GS手法に基づき考察対象と問題解決のテーマとなる「メディア」をシミュレートする。特に、前述の原発問題の他、TPP交渉、憲法改正等、メディアによって思想信条、価値、見解等が鮮明になるテーマについて、メディアごとの対立状況をGS型授業「メディア」として開発する。それを学習者に擬似体験させることで、メディア報道の相違、それらによる世論形成・世論操作、背景にあるメディアの行動原理等を学習者が理解し、メディアを対象化して、メディアの特色やそれらの持つ問題点を理解することが可能になる。こうした学習を通して、学習者のメディアリテラシーが培われるのである。こうして開発したGS教材「メディア」と共に、これまで開発したGS教材の「学校」、「地球環境サミット」、「市町村合併」、「道州制」、「裁判員裁判」、「民事裁判」等を構築したサーバーで公開し、ネット上で活用することで国内外でも前例の無い新展開が可能となる。

4. 研究成果

本研究は、3年間(2014年4月~2017年3月)行ってきた。その目的は、第1に、学習者のメディアリテラシーの育成するゲーミング・シミュレーション教材「メディア」(「GS教材『メディア』」)を開発すること。第2に、

これまで筆者が開発した GS 教材をインターネット上で広く公開し活用するためのサーバーの構築であった。

(1)第一目標「GS 教材『メディア』」の開発

前者の「GS 教材『メディア』」の開発では、本研究前に蓄積してきたメディア研究、特に拙著「社会系教科におけるメディアリテラシー教育—メディアの活用とメディアリテラシーの育成—」(日本社会科教育学会『社会科教育研究』98、2006)の理論研究を基軸として、さらに今日の主要なメディアについて考察し、その特色を捉えた。

その上で、本研究では、深刻な社会問題として、社会的な議論となっている原発問題を取り上げ、メディアによる報道や世論等について考察を行うこと、特に、マンガ『美味しんぼ』(「福島の実実」)の福島原発事故の描写を巡る問題に焦点化して、この問題を巡るメディア報道について考究することのできる GS 教材(紙媒体とスライド)を作成した。

この GS 教材「美味しんぼ問題」は、多様なメディアによる報道や情報から対立的な見解を抽出して、時系列と反省的思考という観点から教材構成を行っており、提供される情報によって受け手の原発問題に対する立場・見解・判断を揺さぶる教材となっている。すなわち、「情報の提示—意思決定」を繰り返して、学生はマンガ『美味しんぼ』(「福島の実実」)や「美味しんぼ問題」に関する情報量を増やしていく中で、自身のマンガや問題に対する見解が確立し、事実や問題の核心に迫っていく。

この教材による講義は、秋田大学、ノースアジア大学、麗澤大学、福岡県立大学等で実施したが、学生は、獲得した情報によって立場や見解、判断等が変わることを経験し、自身に対する反省的姿勢とメディアに対する批判的姿勢とを培い、メディアリテラシーを身につけていることが確認できた。

以上の実践を経て、紙媒体をメインとした GS 教材を、最終的に、筆者の研究室ホームページに移植してインターネット用教材コンテンツとし、「美味しんぼ問題」学習サーバーを構築した。ホームページは、ID とパスワードで管理されており、受講者ごとの回答が記録され、個々人の意思決定変化を記録したり、一つのテーマに対する受講者全体の回答数を統計的に示したりできるようになっている。自身の回答や見解のみならず他者の回答や見解、全体の集計結果なども確認できるようになっている。(巻末の HP・URL を参照のこと)

さらにメディア報道に関しては、秋田出身のジャーナリストむのたけじ氏(2016年8月21日逝去。101歳)と本研究を始めた2014年度(筆者は秋田大学在職。むの氏99歳)から秋田大学社会科教育研究室として学生と共に交流を開始した。

むの氏は、先の大戦中には、朝日新聞の記者としてインドネシアなどに従軍したが、日本が敗戦したその日、真実を伝えることができなかったことの責任をとり辞職した。その後は郷里の秋田で「たいまつ」という地域誌を長年発刊し、101歳で亡くなるまで現役ジャーナリストとして活躍した。

筆者等は、むのたけじ氏との交流を重ね、「むのたけじさんを囲む会」(2014年11月)を開催したり、ビデオレターを出して、これにむの氏からのメッセージを送ってもらったりするなどした。さらに、「むのたけじ氏講演会」(2015年6月、立教大学)に学生と共に参加した。この講演会では、秋田大学の学生2名が立教大学の学生2名と共に指定討論者の形でむの氏の話に対して質問や意見を述べた。

こうした蓄積の中(ほぼ1年間)でむの氏の生き方や考え方から「メディアの在り方」「戦争と平和」「理想の社会」等について考え、授業づくりを行って、2015年7月に秋

田大学教育文化学部附属小学校及び同中学校で授業実践を行った。授業実践は学生が小学校と中学校の2つの班に分かれて実践したが、児童生徒の反応も良く小中ともに納得のできる実践となった。

なお、私どもとむの氏との交流については、ABS秋田放送に支援・協力を得て、随時、交流や授業実践についてはニュースの特集として放送され、さらに、日本テレビ「NNNドキュメント'15」の番組『100歳、叫ぶ元従軍記者の戦争反対』(2015年1月他)として放送され、またや8月15日には番組『戦争の記憶をつなぐ』として放送された。

むのたけじ氏については、様々な交流活動と実践をしたことから、その成果を現在、まとめているところである。書籍としては、秋田大学社会科教育研究室(外池智教授)と協働して『むのたけじさんとの交流学習- 学生は100歳のジャーナリストから何を学んだのか - 』(仮題)を発売する予定である。学生がむの氏との交流の過程で何を考え何を学んだのか、そして、戦争とメディアについてどう捉えたのか等について論述する。また、筆者の研究室HPでも、むの氏と私どもとの交流についてその詳細を掲載し広く公開する予定で進めている。

(2)第二目標

第二の目標は、これまで筆者が開発したGS教材を研究室HPで掲載している(秋田大学時代に作成したものについてはリンクを貼っている)。

GS教材「学校」

GS教材「道州制」

GS教材「裁判員裁判」

<http://www.akita-university-gaming-simulation.jp/>(上記 ~ は秋田大学)

「いじめ問題プロジェクト」

GS教材「メディア 美味しんぼ問題」

<http://www.ido-labo.com/index.php>(井門研

究室)

(3)その他の成果

最後に、本研究は、これまでの3年間のまとめとして、筆者がこれまで行ってきたメディア及びメディアリテラシーに関する研究と実践の成果をまとめた電子書籍『メディアリテラシー教書』(NSK出版、2017、非売品テキスト)を発売した。以下、目次のみ紹介する。

社会系教科におけるメディアリテラシー教育 - メディアの活用とメディアリテラシーの育成 -

社会系教科におけるメディアリテラシー教育 - 事件・事故報道をめぐって -

命を守るエネルギー資源教育(1) - 社会系教科教育は原発問題にどう取り組めばよいのか -

命を守るエネルギー資源教育(2) - 文部科学省の原子力・放射線等に関する副読本の批判的検討 -

命を守るエネルギー資源教育(3) - 原発問題の授業構想:「歴史・地理的考察」編 -

社会系教科における原発震災下の「農と食」の論点 - 「美味しんぼ問題」から -

原発問題とメディア - ゲーミング・シミュレーション「美味しんぼ問題」の開発と実践 -

ネットリテラシーを培うボードゲーム開発

2013縮小版ネットリテラシーすごろく
ネットリテラシーカードゲーム「ウノラシー」の開発と実践

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)

井門正美、伊藤慎一、柴田傑他、アクティブラーニングにおけるゲーミング・シミュレーションの活用2、日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集 2016年秋期号、2016年、pp.66-77、査読有

井門正美、久保山力也、伊藤慎一、柴田傑、武田竜太、阿部修之、鎌田達也、嶽石涼、アクティブラーニングにおけるゲーミング・シ

ミュレーションの活用1、日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集 2016年春号、2016、pp.72-81、査読有

井門正美、渡部育子、神居隆、鈴木智彦、鮎川博晃、田島駿己、本間隆造、JASAG シリアスゲーム研究部会と秋田大学ゲーミング・シミュレーション研究会による 2014 春期研究成果報告、シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集 2014 年春号、2014、pp.44-53、査読有

井門正美、社会系教科における原発震災下の『農と食』の論点 - 『美味しんぼ問題』から - 、社会科教育研究第 122 号、2014、pp.87-101、査読有

〔学会発表〕(計 8 件)

井門正美、伊藤慎一、柴田傑、久保山力也、アクティブラーニングにおけるゲーミング・シミュレーションの活用2、日本シミュレーション&ゲーミング学会 2016 年秋期研究大会、2016 年 11 月 21 日~23 日、名古屋工業大学。

井門正美、原発問題とメディア報道-ゲーミング・シミュレーション、美味しんぼ問題の開発と実践、日本社会科教育学会第 66 回全国研究大会、2016 年 11 月 08 日~09 日、弘前大学。

井門正美、役割体験学習論に基づく高等学校のアクティブラーニング、北海道立千歳北陽校等学校教員研修会、2016 年 9 月 1 日、北海道立千歳北陽校等学校。

井門正美、アクティブラーニングの理論と実践 役割体験学習論に基づく AL 実践、第 66 回東北・北海道地区大学等・高等・共通教育研究会、2016 年 8 月 25 日、北海道教育大学。

井門正美、久保山力也、伊藤慎一、柴田傑、武田竜太、阿部修之、鎌田達也、嶽石涼、アクティブラーニングにおけるゲーミング・シミュレーションの活用1、シミュレーション&ゲーミング学会 2016 年春期研究大会、

2016 年 5 月 28 日、横浜国立大学。

井門正美、外池智、社会系教科におけるメディアリテラシー教育-100 歳のジャーナリストむのたけじ氏を題材とした授業実践、全国社会科教育学会第 64 回全国研究大会、2015 年 10 月 10 日~11 日、広島大学。

井門正美、社会系教科における原発震災下の食「と農」の論点-「美味しんぼ問題」の授業化-、日本社会科教育学会第 65 回全国研究大会、2014 年 11 月 29 日~30 日、静岡大学。

井門正美、原発問題とメディアリテラシー教育-「美味しんぼ問題」をめぐる-、全国社会科教育学会第 63 回全国研究大会、2014 年 11 月 01 日~02 日、愛媛大学。

〔図書〕(計 1 件)

井門正美、『メディアリテラシー教書』NSK 出版、2017、202 頁、(テキスト用非売品)

〔その他〕

ホームページ等

井門正美研究室 <http://www.ido-labo.com/>
GS 教材「メディア-美味しんぼ問題-」サイト
<http://www.ido-labo.com/gs/oishinbo/>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

井門正美 (IDO, Masami)

北海道教育大学・教育学研究科・教授

研究者番号：60312691

(2) 研究分担者

なし ()

研究者番号：

(3) 連携研究者

外池智 (TONOIKE Satoshi)

秋田大学・教育文化学部・教授

研究者番号：20323230

(4) 研究協力者

なし ()

研究者番号：