



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/>

Title	メディア・リテラシー教育の実証的研究に関する検討(fulltext)
Author(s)	和田,正人
Citation	東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 72: 493-505
Issue Date	2021-02-26
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2309/166845">http://hdl.handle.net/2309/166845</a>
Publisher	東京学芸大学教育実践研究推進本部
Rights	

## メディア・リテラシー教育の実証的研究に関する検討

和田 正 人\*

ICTセンター

(2020年9月29日受理)

### はじめに

本研究は、メディア・リテラシー（以後MLと略記する）の教育研究において、実証的研究を比較検討したものである。そのためにまず実証的研究の定義と要素と分類を検討して、次に本研究の範囲とMLの定義及び目的を示す。

MLは、日本の「図画・工作」と同様に海外で小学校から「メディア」として教えられている科目や、日本での「国語」と同様に海外の「英語」科目内で教えられている内容の総括概念である。しかし日本では、学習指導要領の中では明記されていないために、様々な呼称がある。そこで本研究で称するMLはMLの教育とする。

また、本研究では実践事例からは実証的研究を分析しない。それは、小中高の教師がMLの授業を行う場合に、自分が担当する児童生徒に合わせた学習目標と学習活動と評価を行うからである。そこには、研究目的や研究方法、結果の客観性よりも個別の指導が重視される。

さらに、実践事例の分析を実証的研究の観点で分析するよりも、実践事例そのものを分析する方が、教師の役に立つ。すでに中橋・水越（2003）<sup>1)</sup>は、こうした小中高校の60の実践事例を分析して、メディアの分析、メディア制作、双方向メディア活用に分け、さらにそこからMLの定義と要素を作成している。実践事例に基づく、要素を確定することで、教師が自分が行っているMLの実践において、学習目標及び学習評価がどのようなものであるのかについて確認することができるからである。

### 1. 1 ML教育における実証的研究の重要性

MLの教育において、学習活動は、制作（production）と分析（critique）に大きく二分される。以前はメディアを使いこなすことも主要な学習活動に入っていたが、コンピュータやインターネットやスマートフォンの利用により、制作の活動に含まれるようになっていく。

そこで、制作の分野では動画制作が多く行われ、ビデオカメラ、一眼レフカメラ、スマートフォンやタブレット端末を用いた動画撮影が主流となっている。ここで、撮影におけるカメラの位置を例にとりて実証性の重要性を示す。

児童生徒がドラマを制作する場合には、カメラの撮影位置として、イマジナリー・ライン（あるいはアクションライン）を守るようにと様々なテキストで指摘されている（キャッツ，1996；藤井，2007；中橋，2008）<sup>2) 3) 4)</sup>。イマジナリー・ラインは、「カメラを向けたときの被写体の方向性と位置関係を維持するために想定線のこと」（藤井，2007）<sup>3)</sup>とされ、「会話する2人を通る直線を超えた、カメラ位置のカットをつなぐと違和感のある映像になってしまうということだ」と説明されている。

このイマジナリー・ラインについて、横田（2008）による実証研究<sup>5)</sup>で、イマジナリー・ライン内で撮影した映像とイマジナリー・ラインを超えて撮影した映像の相対角度の判断時間を比較したところ、イマジナリー・ラインを超えて撮影した映像の判断時間の方が早い結果が出た。したがって、イマジナリー・ラインを超えて撮影した映像が受け手に違和感があるということは慣例として考えられていたにすぎないことが明

\* 東京学芸大学（184-8501 東京都小金井市貫井北町4-1-1）

らかにされた。

さらに、カメラアングルとして、人物を下から撮影すると尊大に見え、上から撮影すると軽く見えるようにオーディエンスに感じさせる意図をもっている、と説明されている。確かにカメラを下からあるいは上から撮影するのに特殊な機材が必要であった時代はこうした理屈が通用したのかもしれない。しかし、児童生徒が、スマートフォンに自撮り棒をつけてセルフイーとして自分の姿を下からあるいは上から日常的に撮影している現在では、カメラワークとしての撮影位置がオーディエンスに与える影響がそれほど大きいものであろうか。

こうしたML教育の制作の問題は、日本における教育の思想と関連して、形式的陶冶と社会構造主義的教育の問題といえる。

例えば、作文教育においても、江戸時代の往来物という手紙の文章をそっくりそのまま真似て学習する作文から、児童の現実の生活を書くことで問題点を認識していくという生活綴り方がある。そして戦後、デューイの経験主義教育を形式的に真似て、生活経験を重視して断片的な知識の修得になって、這い回る経験主義といわれたこともある。また、学校教育では自由作文が行われているものの、受験や就職試験の論述対策として、天声人語などの新聞のコラムをそのまま書き写すこともいまだに行われている。さらに、明治期の図画の授業では教科書にある絵の見本をそのまま真似て書く臨画から、山本鼎の自由画教育が起こった。

ML教育においても同じ状況が考えられる。例えば、制作においても、専門家を招いて、プロ顔負けの動画作品を制作してコンクールで受賞する、という学習がある一方で、児童生徒に自由に動画を作成させる活動もある。問題は、教師が授業で児童生徒がMLの学習を行うことでどのような学習効果があるか、ということが明確でないことである。その一因として、学習の効果が実証的に明らかにされずに、学習目的と学習方法と学習内容が示されていることがあると考える。

しかし、教育における実証的研究は、学校で行う授業以外に様々な要因があり、そう容易なものではない。かといって、教育実践事例が多くなる方がいいとは限らない。特に児童生徒のメディア接触は日常生活と密接に関係してさらに個別的であるために、MLの実践においても主観的になることが多い。そのために、児童生徒の経験を過度に重視して、批判的分析のための基本的な知識である、技術、リプレゼンテーション、オーディエンス、送り手、メディア言語

についての学習がおざなりになりがちである。そうしたことは「這い回る経験主義」を再び行うことになり、MLの実践そのものが批判されてしまうことにもなる。

したがって、あらためて実証的研究を分析することで、MLの教育を見直す契機とする。

## 1. 2 教育における実証的研究 (empirical research) について

### 1. 2. 1 実証的研究の定義

実証的研究が人間の行動科学の研究に必要なこととして、Kerlinger (1986) は<sup>6)</sup>、「科学的研究は、自然現象間に推定された関係について、理論と仮説に導かれた自然現象の系統的であり、統制され、実証的 (empirical) で、批判的な研究である」としている。そして、科学的研究となるためには2つのポイントがあり、ひとつは系統的で統制されたものであり、もうひとつは実証的であることとしている。

したがって、教育的研究が科学的研究となるためには実証的研究が不可欠であり、多くの実証的研究が行われている。しかし、研究タイトルに実証的研究としながらも、実証的研究についての定義を記載したものは少ない。それは実証的研究の定義や内容が周知のものとして認識されているからか、あるいは実践事例が実証的研究になっていないものが多いのかもしれない。

例えば、西川 (2000) の「実証的教育研究の技法」<sup>7)</sup>では、「実証的教育研究の技法とは、自分が直感的に感じるものを、他の人に感じさせるための技法である」(p.10) や「実証的研究とは、自分が語りたことを、一定の手法に従って語ることである」(p.98) と、技法や手法について記載している。ここで重要なことは、「一定の手法」であって、「一定の教育方法」や「一定の評価方法」ではないということである。つまり、実践事例が他の教師の共感を呼んでさらに他の教師の手本となっても、それだけでは実証的研究とはならないことである。

さらに、論文は「目的」「方法」「結果」「結論」の4つの部分より構成されている」(p.106) として、論文の形式を説明している。実践事例では、これが学習目的、学習方法、学習結果の評価、教師の考察となっていることが多いように見受けられる。研究として客観的であるよりは、教師独自の学習方法と評価と考察が重視される。こうした教育における実証的研究が少ない現状もあって、教育系の辞典で実証的研究の項目をあげたものはあまり見つからない。

一方、実証主義 (positivism) については教育と関連されて考えられている。例えば、今津 (1986)<sup>8)</sup> は、実証主義の項目において、哲学の立場で定義を記載し、実証的研究の系譜を述べている。それによると、「哲学的には、経験によって得られる事実のみに基づいて認識を行い、経験的事実と直接対応しない概念や理論は全て観念的、形而上学的として退ける認識上の立場」としている。そしてコントが実証哲学体系を樹立し、デュルケームが社会的事実を客観的に考察する方法を精錬し、教育現場についても実証科学の立場から、「教育学」(pedagogie) とは別に「教育科学」(science de l'éducation) の必要性を主張したと説明している。さらに20世紀に実証主義の研究として、特に社会調査や統計分析の技法を高度に発達させたアメリカの社会学研究で、教育を対象とした研究として、パス解析を利用して職業移動の構造分析をしたブラウとダンカンの研究、教育機会の平等の調査報告を行ったコールマンの研究、ジェンクスの不平等研究は、実証主義の立場に立ち、学校教育と社会的不平等の問題を数量的に解明して、その後の教育社会学に大いに貢献したとしている。日本においても、第二次世界大戦後に、その影響を強く受けて、思弁的、抽象的な研究に代わり、社会調査を駆使した実証的な研究が優勢となり、教育研究においてもこの方法はすっかり定着しているとしている。

Wikipediaにおいて、Basilead Library at Manor College (2009)<sup>9)</sup> が実証的研究案内で示している定義は、「実証的研究は、実験または観察、つまり証拠に基づく研究である」として、さらに、「こうした研究は、特定の質問に答えたり、仮説(根拠のある推測)をテストしたりするためによく行われる」としている。これから考えると、実証的研究は何等かの証拠があるもの、とみることができるので、様々な教育実践研究に当てはまると思われる。しかしその証拠が自分だけが主張する証拠ではなく、どの程度客観的であるかが問題となる。ちなみに、ここでも、実証的研究特有の記載技法として、タイトル、要旨、導入、方法、結果、考察、引用文献となることも述べている。

日本では、白佐 (1980)<sup>10)</sup> は人文・社会科学関係の研究法の文献を整理して、包括的分類を理論的研究・実証的研究・実験的研究・歴史的研究に分け、実証的研究は、「教育問題の構成要素について、資料収集・記述・調査・統計的处理・比較的研究・事例研究など、経験科学に共通するいわゆる実証方法を用いて研究し、その研究を介して教育の実態を把握しようとするもの」(p.16) とした。

さらに社会心理学の研究分野からは、村田 (2000)<sup>11)</sup> は、実証的な社会心理学研究の方法のひとつとして、質問紙調査と質問紙実験の説明で、「実証とは、データにもとづいて何らかの理論や考えの正当性を示すことを意味している」(p.15) と説明している。さらに、「研究者の個人的な経験だけにもとづく考えや、頭のなかで想像しただけの独りよがりの考えでは実証的研究とはならない」とも述べている。現場の教師がMLの実践を研究とする場合に、個人的な経験として自分の授業の学習の結果だけを研究としてしまう可能性は考えられなくもない。

しかし、こうした実証的研究を抽象化した定義だけから、様々なMLの実証的研究を検討していくことは困難を伴う。そこで、実証的研究の要素、および研究方法などの分類をすることで、MLの実証的研究を具体的かつ詳細に検討していくことにする。

## 1. 2. 2 実証的研究の分類

実証的研究は、やみくもに行われることはなく、その要素をサイクルとして実施されていく。インターネットで多く説明されるサイクルがデ・フroot (A.D. de Groot) の実証サイクル (Heitink, 1999)<sup>12)</sup> である。

このサイクルは次の5要素を繰り返す。1) 観察：現象の観察とその原因に関する調査、2) 帰納 (Induction)：仮説の設定-現象の一般的な説明、3) 演繹 (Deduction)：仮説を検証する実験の設定 (つまり、真の場合は確認し、偽の場合は反証)、4) 検証 (Testing)：データを収集して仮説を検証する手続き、5) 評価：データの解釈と理論の構築-現象の最も合理的な説明として実験結果を提示した仮説的議論。

しかし、ML研究が全てこのサイクル通りに行われているかどうか疑問である。そのひとつとして、仮説-検証、実験 (experiment) が、全て人の学習行動を評価ために行われているとは考えられないであろう。そもそも、学校教育で実験 (experiment) を行うことが許容されることではなく、実験につきものの被験者 (subject) という言葉が、学習者 (learner) あるいは参加者 (participant) と言い換えるようになっていく。

一方、サイクルではなく主要概念 (key concept) を示したものもある。よく用いられる Mitchell (2003)<sup>13)</sup> は社会科学・健康科学の実証的研究として7つの主要概念を挙げている。それは、(A) 無作為化 (Randomization), (B) 制御 (control), (C) 信頼性 (reliability), (D) 妥当性 (validity), (E) 説明変数の操作 (Implementation of Treatment Variable), (F) 分析

の問題 (Analysis Issues), (G) 解釈の問題 (Interpretation Issues) である。

これをML研究で考えるとほぼ適するものはないであろう。そもそも学習クラスを無作為化することもできないし、学習者や教師の条件を制御できないし、学習結果の誤差も大きいので信頼性も低く、結果の数値が示したものをはっきりと理論的な確証をもっていえることもできないので妥当性も低い。さらに説明変数の操作を厳密にはできず、分析もわずかな分析だけである。特定の学習者が特定の教材で特定の教授者のもとで特定の学習を行ったことの解釈も無限にある。

また別の検討方法として、実証的研究法を分類する方法がある。西川 (2000)<sup>7)</sup> は、実証的教育研究の測定方法を満たす点として、「①本人自身が妥当だと「感じ」、伝えたい相手 (例えば学校の同僚、雑誌の読者など) も妥当だと「感じ」と予想できる。②本人が使える方法であること。例えば、先に示した瞳孔を使った方法は、数百万円の測定機器が必要となる。従って、一般に用いることは不可能である」(p.26) としている。これから考えると、装置を使った実験は実証的教育研究には不向きと考えられる。その西川があげている方法は、質問紙法と行動分析、また質的研究としての観察や発話分析としている。

一方、定義で紹介した社会心理学の見地から、村田 (2000)<sup>11)</sup> は実証的研究法を3つに分類した。これらは、史資料の収集と内容分析、観察 (参与観察法) とフィールドワーク、調査と実験である。ここで史資料の収集と内容分析とは、すでに存在する資料を集めてその資料を内容分析することで実証的研究を行うことである。例として新聞記事を用いた原因帰属の研究 (Lau & Rassel, 1980)<sup>14)</sup> をあげた。これは、新聞に掲載された野球やアメリカンフットボールの試合後の選手やコーチのコメントを収集して内容を分析した。そして、勝った場合には内的要因への帰属、負けた場合には外的要因への帰属が多いという自己高揚的な釈明傾向を見出したという。

サイクルの要素と主要概念では、MLの実証的研究のひとつひとつの研究をさらに要因ごとに検討することが必要となり、実証的研究とみなすことができない教育現場の教育が多く削除される可能性が生じてしまう。しかし、村田 (2000)<sup>11)</sup> の分類を用いることにより、MLの実証的研究において、実際の研究方法の大まかな分類を行うことだけでもすむために、学校教育での実践的研究を拾うこともできるし、多くの研究を網羅して検討することができると考えられる。

したがって、本研究では、MLの実証的研究の文献

を、1) 観察、2) 発話分析、3) 史資料の収集と内容分析、4) 質問紙調査、5) 行動分析、6) 実験、として分類して検討していくことにする。ここで、量的分析と質的分析を分けなかったのは、質的分析でもコンピュータの利用によって量的な分析が可能となったからである。例えば、行動や記録文書や発話を対象とする従来の質的研究も、フリーソフトRを用いてデータマイニングを行うことで量的分析になるからである。また、3) 史資料の収集と内容分析において、MLを対象とする場合は、メディアとして、新聞、ラジオ、テレビ (番組、ニュース、アニメ、CMなど)、ビデオゲーム、ホームページ、ソーシャル・メディアなどがあり、印刷媒体に限らない。さらに、ML教育の場合には、印刷媒体を主とするカリキュラムや教科書の分析も含まれる。

この分類により教育実践事例の分析も可能であるとは考えられるが、前述のように、教育実践事例はすでに中橋・水越 (2003)<sup>1)</sup> が分類してMLの構成要素を明らかにしているので、本研究の対象とはしない。

### 1. 2. 3 本研究の範囲

教育におけるMLにおいて、イギリス、カナダ、オーストラリア、ニュージーランドでは学校教育のカリキュラムに組み込まれている。例えばオーストラリアでは「メディア」科目として、幼稚園から高校まで学習が行われている。従って、こうした国々では実証的研究の知見が教育現場及び教師教育で利用されている。しかし、英語圏のメディア作品が日本語に翻訳されて接触できるものはそう多くない。例えば、リアリティショーであるビッグ・ブラザーというテレビ番組がある。英語圏ではこの番組を教材として利用して多くのML学習が行われ、実践研究の成果も多い。しかし、日本では、この番組の翻訳版はなく、日本風に変更されて全く別のリアリティ恋愛ショーになっている。このように、英語圏での研究で用いられた教材のうち日本で用いることができるものはほんのわずかであり、日本での学習に活かせるかどうか不明である。したがって、本研究では日本におけるメディアの実証研究を検討することにする。

さらに、1.2.2で検討したように、実践事例もある程度客観性が保てるものに限定する。

### 1. 2. 4 本研究におけるMLの定義、要素

本研究では、中橋 (2013)<sup>15)</sup> の定義「(1) メディアの意味と特性を理解した上で、(2) 受け手として情報を読み解き、(3) 送り手として情報を表現・発信す

るとともに、(4) メディアのあり方を考え、行動していくことができる能力」を採用する。これは、和田(2020)<sup>16)</sup>の定義の検討により、この中橋の定義は、鈴木(1997)<sup>17)</sup>の一般市民を対象とした定義や水越(1999)<sup>18)</sup>の学問的な定義をふまえて作成されていることが示されているためである。さらに最も新しい定義であることと、教育実践を踏まえた定義により、多くの教育実践研究で利用可能と想定されるからである。

そして、この定義のもとで、中橋は、ソーシャル・メディア時代のMLとして、MLの次の構成要素を構築した(中橋・水越, 2003<sup>1)</sup>; 中橋, 2014<sup>19)</sup>)。それは、①メディアを使いこなす能力、②メディアの特性を理解する能力、③メディアを読解、解釈、鑑賞する能力、④メディアを批判的に捉える能力、⑤考えをメディアで表現する能力、⑥メディアによる対話とコミュニケーション能力、⑦メディアのあり方を提案する能力とした。さらに各要素に3つずつ「...できる」という能力を設定している。したがって中橋のこの要素を説明した研究の中での実証的研究を中心に検討する。

さらに、本研究におけるMLには情報リテラシーを含まないものとする。それはユネスコが、MLと情報リテラシーをはっきりと区別しているからであり、さらにMLは、1) 民主主義社会におけるメディアの機能と役割を理解する、2) メディアがその機能を十分に発揮するための状況を理解する、3) メディアの機能に照らしてメディアの内容をクリティカルに評価する、4) 自己表現と民主主義社会への参加のために、メディアと関わる、5) 利用者が生み出すコンテンツを提供するために必要なスキル(ICTsを含む)を振り返る(Wilson et al., 2011)<sup>20)</sup>、としているからである。

## 2. 本研究の目的

本研究の目的は、MLにおいて、実証的な教育研究を分類して比較検討することによって、ML研究を検討することである。

そこで次に実証的研究の収集と分類の手続きについて検討する。

## 3. 実証的研究の収集と分類手続き

本研究では、CiNiiに掲載された論文の検索機能を用いて、MLと実証研究、実証的研究、およびMLに

加えて、1) 観察、2) 発話分析、3) 史資料の収集と内容分析、4) 質問紙調査、5) 行動分析、6) 実験、として検索した文献を分類して検討していく。

ただし、次のものは分析から除外した。まず、MLの研究ではなく、考察でMLに言及しているだけのもの。例えば、ML教育に貢献する、とかCM画像の分析を行いML教育の基礎の資料とするなどである。また、3) 史資料の分析では、文書だけではなく、画像や動画を分析したものも史資料の分析とした。

また、観察と質問紙調査など2つの研究方法を用いている研究は、主要な研究方法に分類した。

## 4. ML教育の実証的研究の分類結果

CiNiiの検索で、MLの論文は1986件(2020年7月24日)該当した。しかし、これは一般書籍や一般雑誌での随筆なども含まれるため、MLに加えた次の単語で検索した(表)。具体的には、ML+実証的研究、ML+実証研究、及びML+観察、+発話分析、+(史資料の収集と)内容分析、+質問紙調査+行動分析、+実験で検索した(表)。論文全てで49論文あった。しかし、研究目的がMLではなく、質問紙の一部にML尺度を利用したり、研究者が課題としてMLに言及しているだけであったり、キーワードにMLを記入しているだけで、ML論文として検索されたことが明らかになった。したがって、原論文をMLの定義と内容から検討して、その論文がML論文と考えられる39論文について検討した。

これらの6つの分析で検索された結果について代表的な研究を選んで検討した。このうち、史資料の収集と内容分析、では、この検索語では検索データが示されなかったために、「内容分析」で検索を行った。

表 ML研究の分類検索結果論文

	実証的	実証	観察	発話	内容	質問	行動	実験	計
検索	4	4	13	2	7	15	2	2	49
ML	4	3	5	2	7	10	2	6	39

数値は論文数CiNii(20200724検索)、有効数はML分析として妥当な研究

### 4. 1 実証的研究

実証的研究は、全てが質問紙調査であり、結果が数値で出されていた。岡部ら(2012)<sup>21)</sup>は画像リテラシーの育成と評価に関する実証的研究で質問紙の回答への相関分析を行い、加藤ら(2001)<sup>22)</sup>の生涯学習社会のMLに関する実証的研究では、メディアへの態度の質問紙回答で数値を出した。また三宅(2000)<sup>23)</sup>

のML育成に関する実証的研究では、映像の表現手法の違いが映像理解に与える影響の回答を因子分析し、三宅ら (1995)<sup>24)</sup> のMLの育成と評価に関する実証的研究ではSD尺度の数値の検討が行われた。これらの研究だけでなく、より多くの数値で示された研究があれば、メタ分析が行えると思われる。

#### 4. 2 実証研究

3件の実証研究では、MLの直接の研究ではなく、MLを研究の一部に取り入れ、質問紙調査を行い、結果を数値で析出していた。黒上ら (2006)<sup>25)</sup> の地上デジタル放送の教育利用に関する実証研究では、研究の一部にMLを利用し、学習活動への興味を因子分析し、制作と撮影での自己評価を数値で出した。井上・林 (2004)<sup>26)</sup> のメディアを活用した児童・生徒の主体的学習態度の変容を図る授業の実証研究では、主体的学習態度のひとつにMLを使い、自己評価尺度を因子分析し、その評価の変化を数値で求めた。三宅 (1992)<sup>27)</sup> の児童の情報活用能力の育成と評価については、情報活用能力という情報リテラシー寄りのMLを使い、SD評価尺度を用いた数値の結果を示した。

#### 4. 3 観察

13件の検索結果のなかで、MLの変化の観察を行っている文献は5件であった。除いたものは、教育の特徴である「授業観察」や「観察学習」、また、「学生が観察した」などの学習者の状況説明の研究であった。

これら5件の研究は参与観察と行動観察に分かれていた。参与観察では、授業を担当する教員によるものであった。これらは、妹尾 (2013)<sup>28)</sup> の学校放送部によるメディア表現活動の教育効果に関する考察、柳田 (2013)<sup>29)</sup> のML向上にむけての批判的談話分析での新聞コラムの分析、であった。残り3件は行動観察であった。これらは、菅・保崎 (2009)<sup>30)</sup> の小学校5年生の映像メディア制作授業の実践と評価における児童、担任、授業補助者の省察、岡部 (2008)<sup>31)</sup> の情報技術を活用して表現力を育成するための指導方法の改善、井上・林 (2004)<sup>32)</sup> のメディアを活用した児童・生徒の主体的学習態度の変容を図る授業の実証研究であった。

ここでは、参与観察として、妹尾 (2013)<sup>28)</sup> の研究を、行動観察として菅・保崎 (2009)<sup>30)</sup> の研究を示す。

妹尾 (2013)<sup>28)</sup> は、参与観察とアンケート調査を組み合わせた。これは、高校放送部の顧問として映像制作活動の参与観察を行った。次に、北海道全域の高

校放送部で映像作品制作の経験者にアンケート調査を行った。その結果、制作経験の高校生は、ML能力のみならず、地域への関心が高まっていることがわかったとした。さらに、地域住民に作品を上映し、アンケート調査によって、高校生の取材活動に対する「期待」や「話し合いの重要性」などが読み取れた。

菅・保崎 (2009)<sup>30)</sup> は、授業実践で児童、担任教師、大学生の観察を行った。これは、大学の研究室と地元の小学校が協働で、児童のML及びコミュニケーション力を育成することを狙いとして、映像メディア制作を体験する授業を実践し、評価した。活動に参加した児童、担任教員、学生の授業補助者の省察のもとに、実践活動を評価、分析した。その結果、児童は、メディア使用において編集作業を通して時間軸を操作できることに気づき、メディアが構成されていることを体験的に学習でき、学生は活動のなかで児童への指導法を反省的な視点で振り返っており、教師の仕事を意識していた。担任教員は、このような活動を教科学習と繋げることが効果的であることを強く認識しており、また、学生と役割を分担できたことで、教員が普段よりも児童を客観的に観察できたことが明らかになった、としている。

この2つの研究で明らかなように、単に行動を観察するだけでなく、質問紙なども用いて学習の評価として行動を測定しているところに特長がある。

#### 4. 4 発話分析

発話分析を行っている研究は少なく2件だけであった。発話をいったん文字起こししてそれを複数の者が分析することに伴う時間と労力がかかるために、この分析が少ないことが想定された。AIの進展でスマートフォンを用いて、音声認識に加えて文字変換のアプリケーションも利用できるようになったが、まだこうしたアプリケーションを利用したML研究の論文が見当たらない現状がある。こうした状況で、2つの研究は次のものであった。

後藤ら (2017)<sup>33)</sup> は、高校生のラジオ番組制作体験によるML育成プログラムの開発と評価において、高校生に、番組制作に関わるMLを必要とする活動を複数体験させた上で、取材レポートを制作させた。このプログラムに参加した高校生の感想の記述と出演番組での発話を質的に分析し、「MLへの気づき」と「MLの獲得」の状況を評価した。その結果、本研究で実践したプログラムは、「情報を整理して効果的に表現する」「活動全体、また他者の取材レポートを客観的に評価するための批判的思考」といったML育成

に有効であることが示唆された。

落合 (2010)<sup>34)</sup> は、4名の外国人青年の表現活動における発話分析として、コミュニティラジオでのDJとしての発話記録、採録したラップミュージックの歌詞をKJ法によって分析した。そこでは、ラジオやラップでの表現から、「個別性の認識」「背景の理解」「視点の多様性と可動性の認識」「自文化への相対的な視点」という4つの気づきがホスト社会にもたらされている可能性を明らかにした。

#### 4. 5 史資料の収集と内容分析

史資料をメディアとして内容分析を行った研究が7件あった。メディアとしてはテレビ番組、テレビCM、ニュース番組、新聞、アニメ、教科書であった。しかし、MLを研究目的としたものは、大野木 (2002)<sup>35)</sup> の研究だけであり、それ以外は、他の研究目的のためにメディアの内容分析を手段としたものであった。

すでに、ML教育では、メディアの内容の批判的分析を行う学習が実践されている。そのメディアの学習対象も新聞、テレビ番組、テレビCM、インターネット、ソーシャル・メディアと幅広い。したがって、内容分析は研究のためではなく、教育実践における学習として行われていると想定される。

唯一研究目的をMLとした大野木 (2002)<sup>35)</sup> は、小学校国語科教材のMLの内容分析を行った。これは、調査2-1では、A社版の小学校教科書について内容分析を行い(1)メディアそのものを強調したリテラシーを扱う単元や関連教材を峻別して抽出することは、ほとんど困難である。(2)送り手あるいは受け手のクリティカル思考を扱った教材がある。(3)他メディアを扱っている教材がある、ことを明らかにした。調査2-2では、1～6学年6社の教科書について、必ずしも同じ学年で同じような単元が扱われているわけではなかったことが明らかになった。以上より、小学校国語科教科書には、実質的に多くML関連箇所・関連教材が扱われていると結論できる、としている。

それ以外の研究は、栄養学では、赤松 (2010)<sup>36)</sup> の間食に関するテレビコマーシャルとその商品の内容分析、赤松・梅垣 (2010)<sup>37)</sup> の新聞掲載の健康食品に関する広告の内容分析であった。ジェンダーでは藤村・伊藤 (2003)<sup>38)</sup> のテレビアニメが子どものジェンダー意識の形成に及ぼす影響での内容分析であった。

また、社会心理学として、向社会的行動あるいは暴

力との関連の一連の研究では、長谷川ほか (2006)<sup>39)</sup> のTV番組のキャラクターの内容分析、堀内ほか (2006)<sup>40)</sup> の日本のニュース番組における暴力・向社会的行為の描写、佐渡ほか (2005)<sup>41)</sup> のテレビ番組における暴力および向社会的行為描写であった。

#### 4. 6 質問紙調査

10件の質問紙調査があり、MLとその関連研究を研究目的としたものと、栄養学などの他の研究目的での質問紙にML尺度を使った研究に分かれた。

MLとその関連研究を研究目的としたものでは、中橋ら (2017)<sup>42)</sup> SNSの交流で生じた現象を題材とするML教育の単元開発、佐藤ら (2017)<sup>43)</sup> 授業実践・リフレクションによるMLに対するベテラン教師の意識の変容、佐藤ら (2016)<sup>44)</sup> 授業実践・リフレクションによる初心者教師の識の変容、和田 (2005)<sup>45)</sup> の高等学校「情報」教員養成での「情報」のイメージの研究、藤川・赤間 (2000)<sup>46)</sup> の「情報」へのニーズの研究、木原ら (1996)<sup>47)</sup> の映像視聴能力の発達の研究であった。

これ以外の質問紙調査を用いた研究はML度を用いていた。中西ら (2012)<sup>48)</sup> の中学生の食に関するML尺度の開発、小林・藤村 (2009)<sup>49)</sup> のメディア観に関する質問紙調査の分析と考察、古重 (2008)<sup>50)</sup> の消費への意識や行動とMLに関する調査、妹尾ら (2005)<sup>51)</sup> の金銭教育におけるML育成の研究、であった。

このうち中橋ら (2017)<sup>42)</sup> は、ソーシャル・メディア時代のMLを育成する単元の開発とその教育効果の検討であった。この単元で、「ソーシャル・メディア時代のMLの構成要素」に基づき学習目標と学習活動を構成した。特徴は、「学級内に限定された教育用SNSを活用したクラスメイトとの交流」と「SNSの特性やあり方について考える授業」を並行して行うことであった。この単元に基づく実証実践を行い、学習活動の成果を評価するためにSNS活用のログ分析、質問紙調査、ワークシートの分析を行い、単元で設定したほとんどの学習目標において能力の向上を確認することができた、としている。

佐藤ら (2017, 2016)<sup>43) 44)</sup> は授業実践・リフレクションによるMLに対する意識の変容について、教育歴20年以上と教師初心者について調べている。そして質問紙調査だけでなく、行動分析も行っているのので、説明は行動分析で行う。



#### 4. 7 行動分析

行動分析の検索結果は2件であり、いずれも同一著者のものであった。これらの研究は、行動をノートに記録させて、その記録した文字を分析する方法であった。行動について、マウス等の動きを測定分析するソフトウェアあるいは関節の動きを分析するソフトウェアについてはフリーのものが開発されているが、学習活動という高次の動作をカテゴリーに分けて分析するフリーソフトウェアは開発途上と思われ、行動分析が一般的になるのはまだ先だと思われる。

たとえば、佐藤・堀田 (2015a)<sup>52)</sup> は、教師歴20年以上のML教育の初心者教員4名にMLの専門書を利用して学習指導案を作成させた。完成までの行動をノートに記録させ、学習指導案の作成行動のカテゴリーの傾向を調べた。その結果、作成に一番多く時間を費やしているのが専門書の理論的説明を参照することであり、2番目に学習指導案の作成、3番目に実践事例や評価基準の設計のためにWebでの検索であることを見出した。

さらに佐藤・堀田 (2015b)<sup>53)</sup> は、教師歴20年以上のベテラン教師の学習指導案の行動のノートに記録をオープンコーディングして、9つのカテゴリーを生成した。また、生成したカテゴリーを元に教師の授業設計行動の割合を算出した。この結果と教師歴10年目未満の教師の結果とを比較して、授業設計にかかる行動回数が少ないこと、初心者教師に比べて授業設計にかかわる行動が多岐にわたることを明らかにした。

ただし、佐藤ら (2017)<sup>43)</sup> はベテラン教師対象のMLの意識変容を、佐藤ら (2016)<sup>44)</sup> では初心者教員のMLの意識変容について質問紙調査も行っているもので、行動分析だけではなく、一連の研究としての行動分析でもあったと考えられる。

#### 4. 8 実験

実験での検索結果が最大であったが、実験の条件に必須の実験群と統制群を設定している研究は6件であった。したがって、実験条件に合致する研究は多いとは言えない。

実験から除外した研究では、実験(的)授業、実験性、理科実験があった。さらにMLが開発や実践の手段として利用されたもの、例えば通信やアプリの開発評価の手段としてのML尺度が用いられているものは除外した。

実験が多くなかった理由は教育現場での実験の困難さが認識されているからである。例えば、学習をさせない対照群を設定することは対照群に不利益を与える

ために学習者を単純に実験群と対照群にわけることができないことがある。また群内の能力を均一にすることが困難であること、学習場面以外で家庭での学習の要因が除けないことがある。さらに、「実験」が、人間をモルモットとして扱うので教育にはふさわしくないと考えられることもある。現に被験者という言葉の代わりに、参加者、回答者、学習者という言い方に代わっている。

この6件は、森本ら (2012)<sup>54)</sup> VVCを用いた映像分析を通じての学習効果に関する比較考察、水上 (2011)<sup>55)</sup> 中学校国語科授業におけるML教育の効果に関する研究、高橋・相良 (2009)<sup>56)</sup> のテレビ視聴時における親の介入と小学生の批判的思考、駒谷・無藤 (2006)<sup>57)</sup> 小学校低学年向けML教材の開発研究、駒谷 (2005)<sup>58)</sup> NHK学校放送を教材にしたML教育の実践的研究、近藤 (2001)<sup>59)</sup> 大学生の映像構成能力を育成するための一試案、であった。

森本ら (2012)<sup>54)</sup> は、ソフトウェアのVVCを用いた場合の調査対象を実験群とし、一斉に映像視聴してワークシートに筆記用具で書き込む従来型の活動を統制群とした。結果として、実験群の方が統制群よりも映像言語の理解が深まり、グループ議論において映像言語を根拠に挙げて価値観やイメージについて自分の意見を主張する傾向が高まることがわかったとしている。

さらに、駒谷・無藤 (2006)<sup>57)</sup> と駒谷 (2005)<sup>58)</sup> は小学校低学年向けML教材に実験を行っていた。例えば、駒谷・無藤 (2006)<sup>57)</sup> は、小学校低学年を対象とし、「テレビの中の空想と現実の理解」に特化したML教育入門教材「うっきーちゃんのテレビふしぎたんけん」(ビデオ・ガイドブック)を開発し、実践において総括的評価を行った。プレポストデザインの統制群法による授業実験を公立小学校1学年2学級で実施した。その結果、「テレビの現実性理解度」について実験群が統制群より有意に上昇し、本教材の効果が認められたとした。そして、この教材活用により、児童はML教育への「気づき」と「やる気」を示し、加えて、本教材を使用しても児童の一般的なファンタジーは維持されることがわかった、としている。

### 5. 考察と課題

CiNiiでのMLの論文検索結果では、1986件(2020年7月24日)と多いものの、MLと実証的研究、実証研究、観察、発話分析、史資料の収集と内容分析、質問紙調査、行動分析、実験で検索した結果49件であっ

た。さらに、その個々の研究内容について論文を直接確認し、論文内容がMLと一致するかどうかを確認したところ、39件の論文となった。最も多い論文は質問紙で10件であり、内容分析が7件、実験が6件、観察が5件であり、発話分析と行動分析は2件であった。

6つの研究方法を含んでいると思われる実証的研究の4件の研究は、全てが質問紙調査であり、結果が数値で出されていた。さらに3件の実証研究では、MLの直接の研究ではなく、MLを研究の一部に取り入れたものの、質問紙調査が行われ、結果が数値で析出されていた。したがって、より多くの数値で示された研究があれば、様々な研究で行われているメタ分析がMLの研究でも行うことができると思われる。次に、6つの研究方法について、一つずつ研究論文の検討を行った。

まず観察の13件の検索結果のなかで、MLの観察を行っている文献は5件であった。これら5件の研究は参与観察と行動観察に分かれていた。参与観察では、授業を担当する教員の参与観察であった。残り3件は行動観察であった。これらの行動観察でも、単に行動を観察するだけでなく、質問紙なども用いて学習の評価として行動を測定しているところに特長があった。

発話分析は少なく2件だけであった。発話をいったん文字起こしてそれを複数の者が分析することに伴う時間と労力がかかるために、この分析が少ないことが想定された。それは音声から文字変換のアプリケーションを利用したML研究の論文が見当たらない現状がある。

史資料の収集と内容分析では、史資料をメディアとして内容分析を検索した結果が7件あった。様々なメディアを分析しているものの、MLを研究目的としたものは1件の研究だけであり、それ以外は、他の研究目的のためにメディアの内容分析を手段としたものであった。その理由として、ML教育では、メディアの内容の批判的分析を行う学習が実践されているために、内容分析は研究のためではなく、教育実践における学習として行われていると想定された。

質問紙調査の10件の研究は、MLとその関連研究を研究目的としたものと、栄養学などの他の研究目的での質問紙にML尺度を使った研究に分かれた。行動分析の検索結果は2件であり、いずれも同一著者のものであった。これらの研究は、行動をノートに記録させて、その記録した文字を分析する方法であった。研究が少ないのは、学習活動をカテゴリーに分けて分析するフリーソフトウェアが開発途上と思われ、行動分析が一般的になるのはまだ先だと思われた。

実験の検索結果は、MLと実験での検索結果が分類の中で最大であったが、実際のMLの研究において、実験の条件に必須の実験群と統制群を設定している研究は6件であった。したがって、実験条件に合致する研究は多いとは言えない。これは、教育という状況での実験での困難さがあると思われる。それは、学習者を実験群と対照群に分ける場合の均一性の問題、変数の制御の問題、実験の倫理的問題が存在すると考えられた。

本研究の目的は、MLにおいて、実証的な教育研究を分類して比較検討することによって、ML研究を検討することであった。CiNiiのML検索結果では、MLと情報リテラシーを混同している研究、コンピュータリテラシーやICT活用能力とMLを一緒にしている研究、研究の主目的とは関係なくMLをキーワードとしている研究が少なからず見受けられた。これは論文を執筆した研究者の問題でもあるし、キーワードが恣意性になるという研究環境の問題でもある。さらには定義や内容をはっきりとさせてこなかったMLの研究者の問題でもある。

一方、研究結果が数値で示された研究が少ないことや、観察や行動分析が容易には行えない分析ツールの問題のために、ごく少数の研究しか行われていない研究方法もあった。そのために、ML実証的研究が十分に明らかになったとはいえないものの、実証的研究を様々な研究方法で明らかにしていることが示された。今後、より使いやすい分析ツールが開発され、質的分析も量的分析で行うことで、数値で結果が示される研究が多くなることで、他の学問領域と同様にMLでもメタ分析ができることによって、ML研究の検討が進展すると考えられる。

## 謝辞

本研究は学術研究助成基金助成金基盤研究(C)16K01103を利用したものである。

## 参考文献

- 1) 中橋雄・水越敏行:メディア・リテラシーの構成要素と実践事例研究, 日本教育工学会論文誌, 27 (suppl.), 41-44, 2003
- 2) キャッツS.D.津谷祐司訳:映画監督術SHOTBYSHOT, フィルムアート社, 1996
- 3) 藤井彰:第1章⑤イマジーナリライン 映像には超えてはならない一線がある, 図解だからわかりやすい映像編

- 集の教科書, 玄光社, 44-52, 2007
- 4) 中橋雄: 9章ドラマ制作. 久保田賢一編著, 映像メディアのつくり方—情報発信者のための制作ワークブッカー, 北大路書房, 2008
- 5) 横田正夫: アニメーションとライフサイクルの心理学, 映画技法の心理学的な解明の試み, 臨川書店, 16-22, 2008
- 6) Kerlinger, F. N.: *Foundations of Behavioral Research*, CBS College Publishing, 10-11, 1986
- 7) 西川純: 新版実証的研究の技法. 大学教育出版, 2000
- 8) 今津孝次郎: 実証主義, 日本教育社会学会編. 新教育社会学会辞典, 東洋館出版社, 354-355, 1986
- 9) Basilead Library at Manor College: Tutorials & Research Guides. 2009.[http://library.manor.edu/tutorial/tutorial\\_index.html](http://library.manor.edu/tutorial/tutorial_index.html) (20200701取得)
- 10) 白佐俊憲: 研究の進め方・まとめ方. 川島書店. p.16, 1980
- 11) 村田光二: 序論 社会心理学のテーマと方法, 村田光二・山田一成編著, 社会心理学の技法. 福村出版, 2000
- 12) Heitink, G.: *Practical Theology: History, Theory, Action Domains: Manual for Practical Theology*. Grand Rapids, MI: Wm. B. Eerdmans Publishing, p. 233,199918)
- 13) Mitchell, D.C.: Some Key Concepts for the Design and Review of Empirical Research. ERICDIGESTS.ORG, 2003 <https://www.ericdigests.org/2003-4/empirical-research.html> (20200710取得)
- 14) Lau, R. R., & Russell, D.: Attributions in the sports pages. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(1), 29-38, 1980
- 15) 中橋雄: メディアプロデューサーのためのメディア・リテラシー (中橋雄・松本恭幸編著. メディアプロデューサーの世界. 北樹出版, 2-17), 2013
- 16) 和田正人: メディア・リテラシー教育: 日本及び海外における定義, 東京学芸大学紀要, 総合教育科学系, 71, 581-611, 2020
- 17) 鈴木みどり: メディア・リテラシーとは何か, 鈴木みどり編, メディア・リテラシーを学ぶ人のために. 世界思想社. pp.2-8, 1997
- 18) 水越伸: デジタルメディア社会. 新版. 岩波書房, 1999
- 19) 中橋雄: メディア・リテラシー論—ソーシャル・メディア時代のメディア教育—. 北樹出版, 2014
- 20) Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C-K. Eds.: *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers*. UNESCO.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971,2001>, (20200630取得). 日本語訳 (2011) 教師のためのメディア情報リテラシーカリキュラム. [unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971\\_jpn](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971_jpn) (20200630取得)
- 21) 岡部昌樹・村井万寿夫・吉田貞介: 画像リテラシーの育成と評価に関する実証的研究, 金沢星稜大学人間科学研究, 6 (1), 1-6, 2012
- 22) 加藤かおり・阿形健司・山本慶裕: 生涯学習社会のメディア・リテラシーに関する実証的研究 (生涯学習), 日本教育社会学会大会発表要旨集録, (53), 252-257, 2001
- 23) 三宅正太郎: メディアリテラシー育成に関する実証的研究 (1): 映像の表現手法の違い (2Dと3D) が映像理解に与える影響について, 日本教育工学会大会講演論文集, 16 (2), 379-380, 2000
- 24) 三宅正太郎・吉川喬・凍田和美・吉山尚裕: B情報発信を中心としたメディアリテラシーの育成と評価に関する実証的研究 (1): マルチメディアリテラシーを中心に, 日本科学教育学会年会論文集, 19, 187-188, 1995
- 25) 黒上晴夫・内垣戸貴之・中橋雄: 地上デジタル放送の教育利用に関する実証研究, 教育メディア研究, 13 (1), 37-51, 2006
- 26) 井上史子・林徳治: メディアを活用した児童・生徒の主體的学習態度の変容を図る授業の実証研究, 教育情報研究, 19 (3), 3-14, 2004
- 27) 三宅正太郎: 児童の情報活用能力の育成と評価について, 大分県立芸術文化短期大学研究紀要, (30), 97-112, 1992
- 28) 妹尾克利: 学校放送部によるメディア表現活動の教育効果に関する考察: 高校放送部の映像制作活動を手がかりに, 現代社会学研究, 26, 19-37, 2013
- 29) 柳田亮吾: メディア・リテラシー向上にむけての批判的談話分析 (1) 尖閣諸島領土問題に関する新聞コラムの分析をもとに, 大手前大学CELL教育論集, (4), 25-38, 2013
- 30) 菅勇希・保崎則雄: 小学校5年生における映像メディア制作授業の実践と評価: 児童, 担任, 授業補助者の省察, 教育メディア研究, 15 (2), 83-94, 2009
- 31) 岡部昌樹: 情報技術を活用して表現力を育成するための指導方法の改善 (〈特集〉高等教育の改革とメディア), 教育メディア研究, 14 (2), 17-22, 2008
- 32) 井上史子・林徳治: メディアを活用した児童・生徒の主體的学習態度の変容を図る授業の実証研究, 教育情報研究, 19 (3), 3-14, 2004
- 33) 後藤心平・佐藤和紀・齋藤玲・堀田龍也: 高校生のラジオ番組制作体験によるメディア・リテラシー育成プログラムの開発と評価. 教育メディア研究, 23 (2), 107-117, 2017
- 34) 落合知子: 外国人青年がホスト社会にもたらず気づき: 表現活動における発話分析, 多文化関係学7, 123-135,

- 2010
- 35) 大野木裕明：メディアリテラシー関連教材（小学校国語科）の内容分析，福井大学教育地域科学部紀要第4部教育科学，(58)，21-55，2002
- 36) 赤松利恵子：子どもを対象とした間食に関するテレビコマーシャルとその商品の内容分析，日本公衆衛生雑誌，57 (6)，467-474，2010
- 37) 赤松利恵・梅垣敬三：新聞に掲載された健康食品に関する広告の内容分析，日本公衆衛生雑誌，57 (4)，291-297，2010
- 38) 藤村久美子・伊藤めぐみ：テレビアニメが子どものジェンダー意識の形成に及ぼす影響—内容分析と子どもへの聴き取り調査を中心として人文・社会科学論集 (21)，127-153，2003
- 39) 長谷川真里・堀内樹子・佐渡真紀子 [他]・鈴木佳苗・坂元章：TV番組の向社会的行為にかかわるキャラクターの内容分析日本教育工学会論文誌，30 (Suppl.)，105-108，2006
- 40) 堀内由樹子・佐渡真紀子・鈴木佳苗 [他]・長谷川真里・坂元章：日本のニュース番組における暴力・向社会的行為の描写の特徴，日本教育工学会論文誌，29 (Suppl.)，97-100，2006
- 41) 佐渡真紀子，鈴木佳苗，坂元章：テレビ番組における暴力および向社会的行為描写の分析，日本教育工学会論文誌，28 (suppl.)，77-80，2005
- 42) 中橋雄・山口眞希・佐藤和紀：SNSの交流で生じた現象を題材とするメディア・リテラシー教育の単元開発，教育メディア研究，24 (1)，1-12，2017
- 43) 佐藤和紀・齋藤玲・堀田龍也：授業実践・リフレクションによるメディア・リテラシーに対する意識の変容：—メディア・リテラシー教育未経験かつ教育歴20年以上の教師の場合—，日本教育工学会論文誌，40 (Suppl.)，49-52，2017
- 44) 佐藤和紀・齋藤玲・堀田龍也：授業実践・リフレクションによる初心者教師のメディア・リテラシーに対する意識の変容，日本教育工学会論文誌，39 (Suppl.)，29-32，2016
- 45) 和田正人：高等学校「情報」教員養成におけるメディア・リテラシー教育の可能性 (〈特集〉メディア・リテラシー教育の現状と課題)，教育メディア研究，11 (2)，23-30，2005
- 46) 藤川雄一・赤間啓之：障害児・者の「情報」に対するニーズ分析，教育学関連学協会連合全国大会講演論文集，6 (2)，789-790，2000
- 47) 木原俊行・田口真奈・生田孝至・水越敏行：映像視聴能力の発達の研究—映画「裸の鳥」を素材として，教育メディア研究，2 (2)，1-14，1996
- 48) 中西明美・衛藤久美・武見ゆかり：中学生の食に関するメディアリテラシー尺度の開発，日本健康教育学会誌，20 (3)，207-220，2012
- 49) 小林建太・藤村裕一：メディア観に関する質問紙調査の分析と考察，日本教育工学会研究報告集，2009 (1)，315-322，2009
- 50) 古重奈央：消費への意識や行動とメディア・リテラシーに関する調査，日本家庭科教育学会大会・例会・セミナー研究発表要旨集，51，2008
- 51) 妹尾理子・青木幸子・伊藤葉子・内野紀子・佐藤麻子・渡辺彩子：金銭教育におけるメディア・リテラシー育成のための基礎的研究，日本家庭科教育学会大会・例会・セミナー研究発表要旨集，48，31，2005
- 52) 佐藤和紀・堀田龍也：メディア・リテラシー教育における初心者教員の授業設計に関する行動分析 (学習支援環境とデータ分析/一般)，日本教育工学会研究報告集，15 (1)，593-599，2015a
- 53) 佐藤和紀・堀田龍也：メディア・リテラシー教育における初心者教師の授業設計に関する行動分析 (2) 教師歴20年以上のベテラン教師への分析を通して (学校の教育力向上に資する実践研究/一般)，日本教育工学会研究報告集，15 (5)，73-78，2015b
- 54) 森本洋介・森田英嗣・松本寿一：VVCを用いた映像分析を通じての学習効果に関する比較考察，日本教育工学会論文誌，36 (Suppl.)，97-100，2012
- 55) 水上晃実：中学校国語科授業におけるメディア・リテラシー教育の効果に関する研究，教育研究，(53)，159-169，2011
- 56) 高橋雄一・相良順子：テレビ視聴時における親の介入と小学生の批判的思考—親へのメディア・リテラシー講座を通して，教育メディア研究，16 (1)，41-52，2009
- 57) 駒谷真美・無藤隆：小学校低学年向けメディアリテラシー教材の開発研究，日本教育工学会論文誌，30 (1)，9-17，2006
- 58) 駒谷真美：NHK学校放送「体験!メディアのABC」を教材にしたメディア・リテラシー教育の実践的研究 (〈特集〉メディア・リテラシー教育の現状と課題)，教育メディア研究，11 (2)，47-55，2005
- 59) 近藤智嗣：大学生の映像構成能力を育成するための一試案，教育メディア研究，8 (1)，57-68，2001

# メディア・リテラシー教育の実証的研究に関する検討

## A Review of Empirical Studies on Media Literacy

和田 正 人\*

WADA Masato

ICTセンター

### Abstract

The present study investigated empirical research of media literacy. On CiNii, there were nine empirical studies, which used questionnaires. Media literacy studies used six kinds of research methods. Seven studies used content analysis for indirect research of media literacy. Six studies used experiment settings. Five studies used participant observation or behavior observation. Those studies also used questionnaire. Two studies used utterances analysis and two studies used behavior analysis. Those studies converted utterances and behaviors into letters and analyzed the letters. The study showed that empirical researches of media literacy used various research methods. The research suggests that development of easy-to-use analysis tools may facilitate empirical research of media literacy used various analysis and conduct a meta-analysis of the research.

Keywords: empirical research, media literacy

*Department of Center for Information and Communications Technology, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan*

**要旨:** 本研究の目的は、メディア・リテラシーにおいて、実証的な教育研究を分類して比較検討することによって、メディア・リテラシー研究を検討することであった。CiNiiでのメディア・リテラシーの論文検索の結果、実証(的)研究は9件であり、全てが質問紙調査であった。次に観察、発話分析、史資料の収集と内容分析、質問紙調査、行動分析、実験の研究方法を用いた研究論文は30件であった。最も多い論文は質問紙調査で10件であり、内容分析が7件、実験が6件、観察が5件であり、発話分析と行動分析は2件であった。質問紙調査は、メディア・リテラシーとその関連研究を研究目的としたものと他の研究目的のためにメディア・リテラシー尺度を使った研究に分かれた。内容分析では、様々なメディアを分析しているものの、他の研究目的のためにメディアの内容分析を手段としたものであった。実験では、実験群と統制群を設定していた。観察は参与観察と行動観察に分かれ、質問紙調査も併用されていた。発話分析と行動分析は各2件だけであり、発話や行動を文字にしてそれを分析していた。こうした結果から、メディア・リテラシー研究が十分に検

---

\* Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)

討されたとはいえないものの、実証研究を様々な研究方法で明らかにしていることが示された。今後、より使いやすい分析ツールが開発され、質的分析も量的分析で行うことで、数値で結果が示される研究が多くなることで、他の学問領域と同様にメディア・リテラシーでもメタ分析ができることによって、メディア・リテラシー研究がより明らかになると考えられる。

キーワード: メディア・リテラシー教育, 実証的研究