

## 地域と連携した創造的メディア・リテラシー教育のあり方

奈良県立大学地域創造学部  
准教授 岡本 健

### <本研究全体の問題意識と位置づけ>

本研究全体の問題意識は以下の通りである。「地(知)の拠点整備事業(大学 COC 事業)」の一つの柱として、奈良県立大学には「地域創造データベース」が構築されている。本データベースはテキストや静止画のみならず、動画も登録できるデータベースをめざし、現在構築が進められている。これは、機関リポジトリと地域データベースをかね揃えた機能を持った新たなデータベースである。この地域創造データベースをいかに構築し、効果的に運用することで、教育、研究、社会貢献を行っていくかは、本学で大学 COC 事業を円滑に運用する上で重要な課題となっている。そこで、本研究では、地域創造データベースを活用して、地域と連携したメディア・リテラシー教育、特に、創造主体として、発信者としての学生のメディア・リテラシー教育のあり方について考察していくことを目的とする。その理論的検討、実践的検討を通じて、教材を作成し、創造的メディア・リテラシー教育実践を行っていく。

本研究は 2013 年度から実施しており、2015 年度は、その 3 年目にあたる (図 1)。

1 年目、2 年目で得られた知見を正課に反映し、動画コンテンツ作成教育の実践を行って、最終成果物である教材作成の準備を行った。

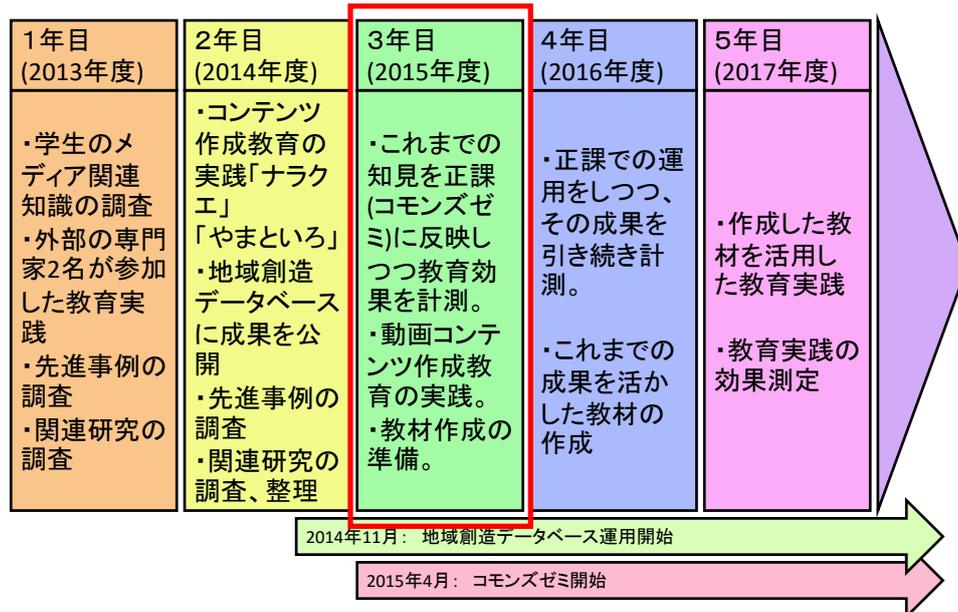


図 1. 研究全体のフローチャート

### <本研究(2015年度)の背景>

従来のメディア・リテラシー教育は主に情報の受け手としてのリテラシーに主眼を置かれていたが、現在大学生が置かれている情報環境においては、発信者としてのリテラシー教育も重要になってきている。一方で、大学には地域との連携が社会的要請として望まれている。そこで、地域と連携しながら、受信、発信双方のリテラシーを身に付けさせる創造的メディア・リテラシー教育の方法論が必要となる。

本研究は、そうした教育方法論の構築に向けて、以下の4つの方法を用いて知見を得たものである。1点目として、学生たちのメディア利用およびリテラシーの様態を把握した。2点目として、静止画コンテンツ制作を正課に位置づけて運用することで、教育効果が高く、同時に地域貢献を果たす運用方法について模索した。3点目として、動画コンテンツ制作の具体的教育方法について、実際に行うことで、その可能性と課題を見出した。4点目として、2016年度中に結実させる予定の教材作成に向けたディスカッションおよび、編集作業を行った。

### <今年度の具体的な取り組み>

本研究の最終目標は、地域創造データベースを活用した、メディア・コンテンツの制作や活用を通じた地域振興、観光振興についての教育および研究、実践の手法を開発することにあるが、この目標を達成するための3年目として、本年は以下の4点の教育研究実践を実施した。

1点目は、学生たちのメディア利用の様態、リテラシーの状況の把握である。データを得るために、国立大学1校、公立大学1校、私立大学2校で、メディア利用やリテラシーに関するアンケート調査を実施した。その結果、2015年度に大学に在籍している学生、合計245人(男性28.2%、女性71.8%)から回答が得られた。

まず、情報通信機器(PC、フィーチャーフォン、スマートフォン)を使い始めた時期を問うた結果を示す(図2~4)。

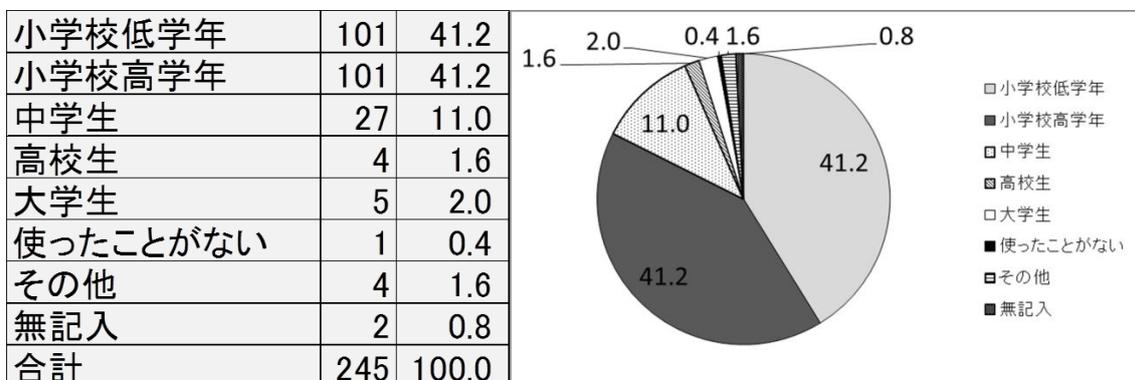


図2 情報通信機器を使い始めた時期(PC)

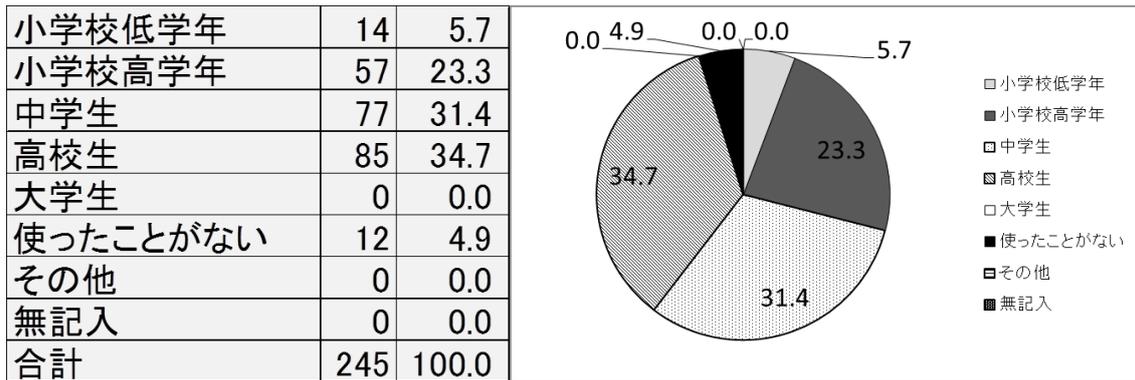


図3 情報通信機器を使い始めた時期（フィーチャーフォン）

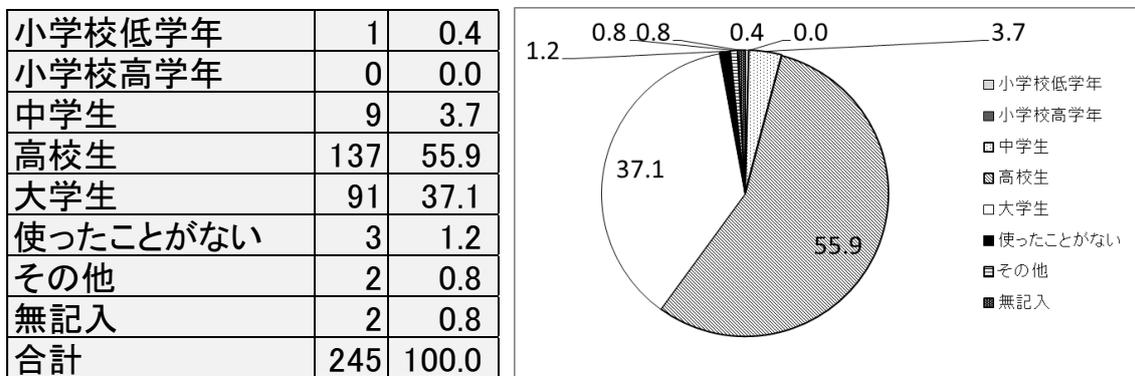


図4 情報通信機器を使い始めた時期（スマートフォン）

以下に、これらの結果についての分析を整理する。パソコンについては、小学校の低学年および高学年が多く、合わせると82.4%の学生が小学校の時からパソコンを使い始めていることが分かる(図2)。いわゆるガラケーと言われるフィーチャーフォンの使い始めについては、高校生が34.7%で最も多く、中学生が31.4%、小学校高学年が23.3%と続く。小学校低学年から高校生を合わせると、95.1%となり、高校生までにほとんどの大学生がフィーチャーフォンを使い始めている(図3)。スマートフォンの使い始めについては、高校生が最も多く55.9%、大学生が37.1%、中学生が3.7%と続く。高校生、大学生を合計すると、93.0%となり、多くの学生がそのころにスマートフォンを使い始めていることが明らかになった(図4)。

それでは、現在の大学生の多くが持っているスマートフォンでは、どのような機能を利用しているのだろうか。スマートフォンで使用する機能について問うた結果が図5である。

	回答数	割合(%)
インターネット	175	72.3
SNS	167	69.0
電話	77	31.8
ゲーム	66	27.3
カメラ	64	26.4
メール	62	25.6
音楽	34	14.0
現在利用していない	6	2.5
Word等	3	1.2
その他	2	0.8
無回答	0	0.0
計	656	

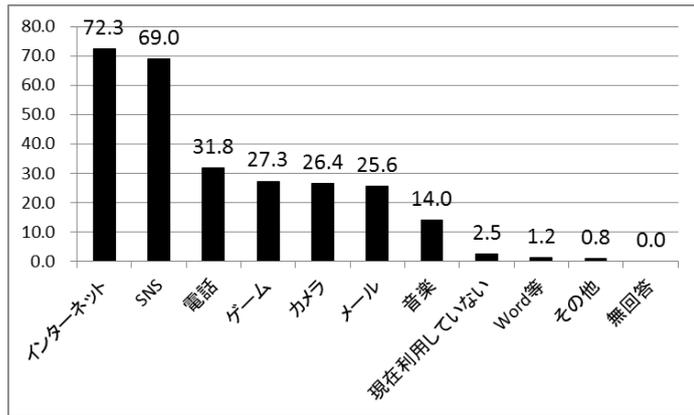


図5 スマートフォンで使用する機能

図5を見ると、スマートフォンで使用する機能として多いのが「インターネット」(72.3%)、「SNS」(69.0%)であることが分かる。本来の機能である電話は31.8%にとどまる。以下、ゲーム、カメラ、メール、音楽が続く。大学生には、スマートフォンの持つ機能のうち、ネットへの接続端末としての機能が最もよく用いられていることが明らかになった。

大学生が盛んに用いている SNS について、その利用実態および利用行動について問うた結果を示したのが、図6および図7である。

利用している	194	79.2
利用していた	9	3.7
利用していない	42	17.1
無回答	0	0
合計	245	100

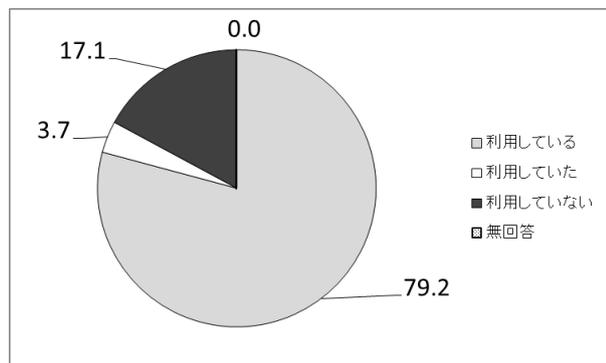


図6 SNS (twitter) の利用経験

はい	126	51.4
いいえ	78	31.8
無回答	41	16.7
合計	245	100.0

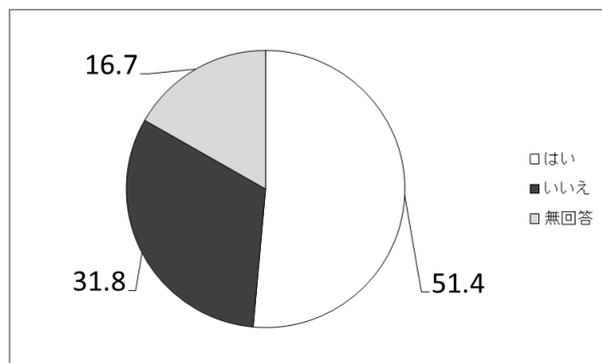


図7 SNS (twitter) における複数アカウントの所持

図 6 を見ると、twitter を現在利用している大学生が 79.2%、利用していたがやめた学生が 3.7%であり、twitter 経験者は 82.9%に上ることが明らかになった。また、その際、一人で複数のアカウントを所持している割合は 51.4%であった。多くの大学生が、twitter を利用し、その中で、いくつかのアカウントを操作しながら生活していることが明らかになった。

そうしたメディア・コミュニケーションを送っている大学生たちが必要だと思うメディア・リテラシー教育の内容はどのようなものなのだろうか。メディア・リテラシー教育の必要性について問うた結果を表 1 に示した。

表 1 メディア・リテラシー教育の必要性について

	はい	いいえ	無回答
PCや基本的なソフトウェアの使い方	243(99.2%)	2(0.8%)	0(0.0%)
ネット利用のマナーやルール	243(99.2%)	2(0.8%)	0(0.0%)
写真や動画、音声などの編集技術	150(61.2%)	94(38.4%)	1(0.4%)
ネット上でのコミュニケーション能力	138(56.3%)	107(43.7%)	0(0.0%)

PC の使い始めは小学校と早く、現在所持しているスマホで使う機能としてインターネットや SNS が多くの割合を占めているにも関わらず、メディア・リテラシー教育の必要性については、「PC や基本的なソフトウェアの使い方」「ネット利用のマナーやルール」の必要性があるという回答が 99%を越えており、情報通信機器についての基礎的な教育が大学教育においても求められていることが分かった。また、「写真や動画、音声などの編集技術」「ネット上でのコミュニケーション能力」といった項目は、前二者よりは「はい」の割合が下がるものの、それぞれ、61.2%、56.3%と少なくない。こうした、情報発信型のメディア・リテラシーについても、6 割ないし 5 割の学生からは必要とされていることが明らかになった。

2 点目は、静止画コンテンツ制作の正課内に位置づけた教育実践である。奈良県立大学は、現在コモンズ制教育を実施している。教員と学生の集団を学習コモンズと位置づけ、対話型少人数教育を実践している。学生の立場からみると、各種講義を受講するとともに、コモンズゼミと名付けられたコモンズ教員による一連のゼミ単位を取得、また、地域で学ぶフィールドワーク科目の単位を取得することになる(図 8)。

こうしたコモンズ教育の中に、創造的メディア・リテラシー教育を位置づける形で実施した。具体的には報告者が本学講師の松岡慧祐氏と担当している都市文化コモンズのコモンズゼミ、「創作演習(メディア)」の中で、奈良市街のマップ制作を授業内で実施した。マップ制作授業では、昨年度の本研究で有効性が明らかになった「構想」「調査」「実作」「反応」を設計した。「構想」段階では、「一人ブレスト」と「他者のアイデアを借りる」等の仕掛けを用いて、学生一人一人が自分の発想と向き合い、その上で、他の学生とディスカッションしながらアイデアをブラッシュアップしていく形で実施した。「調査」段階では、

既存のマップを収集するとともに、奈良市観光協会の職員によるレクチャーを受け、奈良市の観光の実態について学んだ。「実作」段階では、まず、奈良県立大学周辺マップを制作し、次に、奈良市街マップを制作した。「反応」段階では、学生同士で評価を行うピア・レビューを実施するとともに、奈良市観光協会において実際に配布される場を設けた。また、地域創造データベースに登録することで、ウェブ上にも公開した。

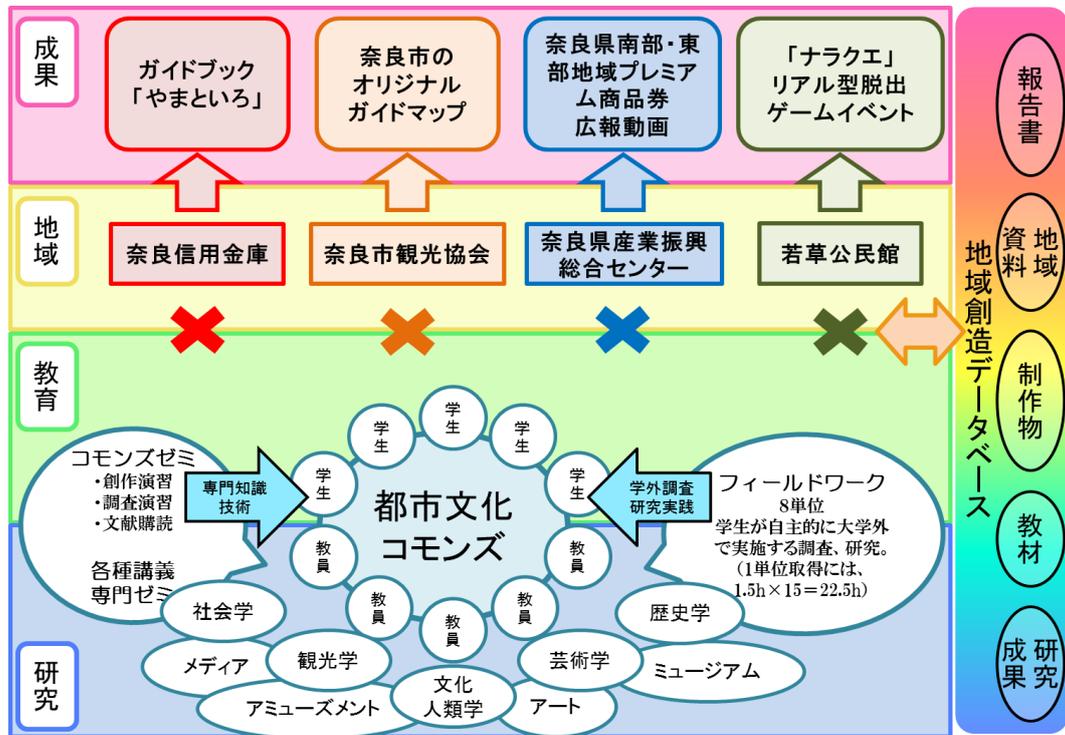


図8 平成27年度のcommons教育と連携組織およびプロジェクトとの関係性

なお、地域創造データベースにおける、コンテンツのアクセス数の推移を表2に整理した。本研究の成果物は地域創造データベースに未登録であるため、表2の期間には含まれていないが、地域創造データベースの発信力の目安として、ここに掲載する。

表2を見ると、「ナラクエ(NARA QUEST) —LV.1 ならけんだい」や「やまといろ あおいろ」「やまといろ あかいろ」「やまといろ きいろ」など、学生が制作したマップやガイドブックがランクインしていることがわかる。

表2 2014年12月から2016年3月までのコンテンツ毎のアクセス数合計  
(100アクセスを超えるもののみ抜粋)

タイトル	回数
メディアコンテンツと観光、都市、コミュニティ —情報社会のサードプレイスとしてのアニメ聖地	4690
住民・旅行者参加の文化祭 アニメ起点に取り組み進化	1992
多様な層を引き付ける魅力ある観光地へ 地域文化+メディア文化で観光文化創造	1873
ゲームの世界からの旅行行動 歴史・文化への新たなアクセス	1717
「アニメ聖地」サミット開催 単一コンテンツから多様な展開	1607
修学旅行の訪問、生涯の「思い出」 学生の観光案内、受験校選別に影響	1478
観光客の特定時期への一極集中を脱却 アニメを活用して季節ごとの楽しみを創出	1179
妖怪伝説を現代風に改編 地域の伝統文化知るきっかけに	1129
ナラクエ (NARA QUEST) —LV.1 ならけんだい	1046
「ならまち」知らぬ現実直視 観光情報、思い込み排し発信	991
ツチノコで人と呼び交流 拡張現実をコンテンツ化	982
地域におけるサブカルチャーイベントのあり方	981
地域を「壊す」キャラクター 創造的破壊思考のすすめ	967
コモンズ—学びの共同体— 第4号	953
横浜における近代化遺産の保存と活用に関する調査報告	919
旅行者がネットで情報発信 地元商店街ファン作りにも	896
AR技術を観光に活用 実世界とマンガを融合	873
コスプレイベントを田舎で開催 地域おこし隊のアイデア生かす	829
地域×コンテンツ×コスプレ 異なる組み合わせで新規開拓	777
コンテンツとツーリズムと図書館と・・・	775
奈良アニメメディア祭 活動報告書(平成26年度版)	740
やまといろ あおいろ	678
やまといろ あかいろ	641
コモンズ—学びの共同体— 第5号	607
コンテンツを列車にラッピング 交通メディアが「観光資源」に	568
アニメファンのイメージ創出 違和感チャンスに魅力発見	544
やまといろ きいろ	511
学生にテーマ、地域を編集 「楽しさ」や工夫で事業継続	480
祭神モチーフのアニメ活用 新たな「地域巡り」を開拓	451
コンテンツツーリズムの現場からみる空間概念 —現実・情報・虚構空間をめぐる観光旅行のあり方	394
地域創造データベースの構築及び運用に向けての教育方法を開発	362
奈良の固定イメージを覆す RPGゲーム風「ナラクエ」	325
盛んになる大学の観光教育 産学連携の最適な形とは?	311
コンテンツ学会とイベント融合 アニメファンに富山をアピール	267
地場産品・情報を総合的に広報 アイドルとゆるキャラがコラボ	266
コンテンツ作成者としてのメディアリテラシーの効果的な教育方法の研究	257
ギリシャ・クレタ島に息づくサステナブル・ツーリズムの精神	173
Book let 地域指向教育研究	164

3点目は、動画コンテンツ制作の試行的教育実践である。奈良県産業振興総合センターからの委託事業として、実施した。学生たちは、教員による映像制作についての授業、奈良県産業振興総合センター職員による講義、実践家である宇治茶監督（監督作品：『燃える俳優人間』『TEMPURA』など）による演習を受け、動画を制作した。評価については、アクセス数解析および宇治茶監督による講評を得た。

8つのグループがそれぞれ1つずつ、短編CMを制作し、YouTubeにアップロードする形で公開した。表3は、制作したCMのタイトルと、2015年8月4日から2016年2月7日までのアクセス数を示したものである。

表3 動画へのアクセス数（動画毎）

動画 タイトル	商品券の ある夏休 み@奈良県 五條市	君と屋上と 商品券	子鹿ちゃん 南部・東部 地域プレ ミアム商品券 を知る	プレミアム スーツ集団	プレミアム 商品券太郎	OYODO HUNDRE D	プレミアム 劇場	Arukunara -歩くなら-	全動画 合計
アクセス数	445	318	203	166	163	158	139	92	1684

アクセス数の多寡と、宇治茶監督の評価から見えた「よく閲覧される動画の特徴」としては、「動画のメッセージがはっきりわかるもの」「テンポが良く、長すぎないもの」「意外性や面白さのあるもの」これらの要素を備えた作品のアクセス数が多いことが明らかになった。

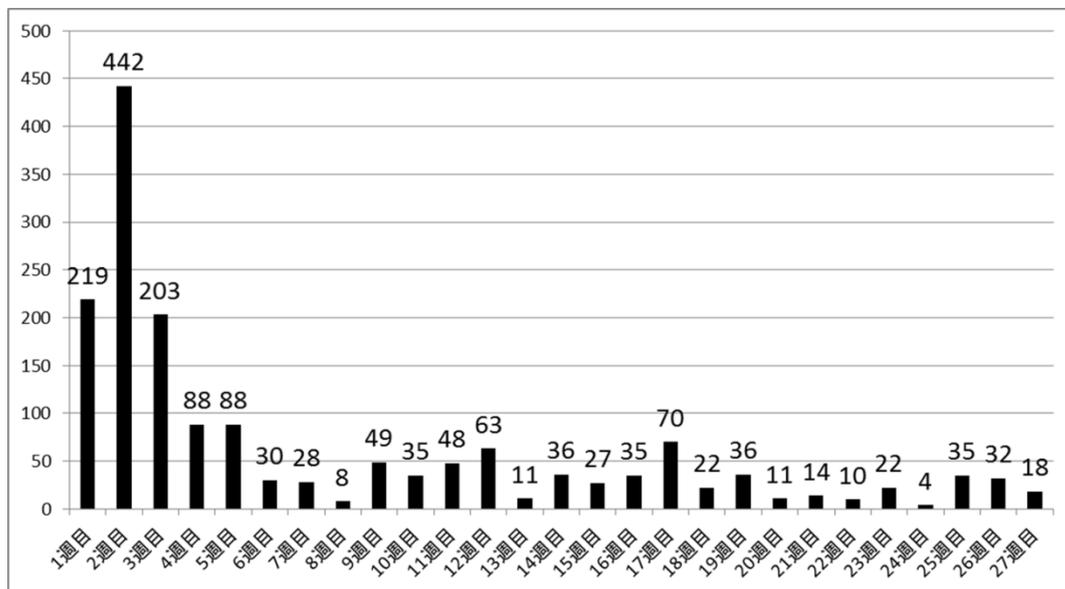


図9 全動画へのアクセス数合計の推移

図9は、全動画へのアクセス数合計の推移を示したものである。公開2週目に最も多く、その後8週目にかけて低下していることが分かる。ただ、その後、9週目から12週目、14週目から19週目には、アクセス数が20を超える週が見られ、23週目、25週目、26週目でも20から30のアクセスがあることが分かった。動画のネットへのアップによる広報は、長期間にわたって視聴される可能性が高いことが明らかになった。

次に、動画へのアクセス数について、性別および年齢に注目して整理した(図10)。男性は全体で約1,200アクセス、女性は全体で約460アクセスと、全体的に男性のアクセスが多い。

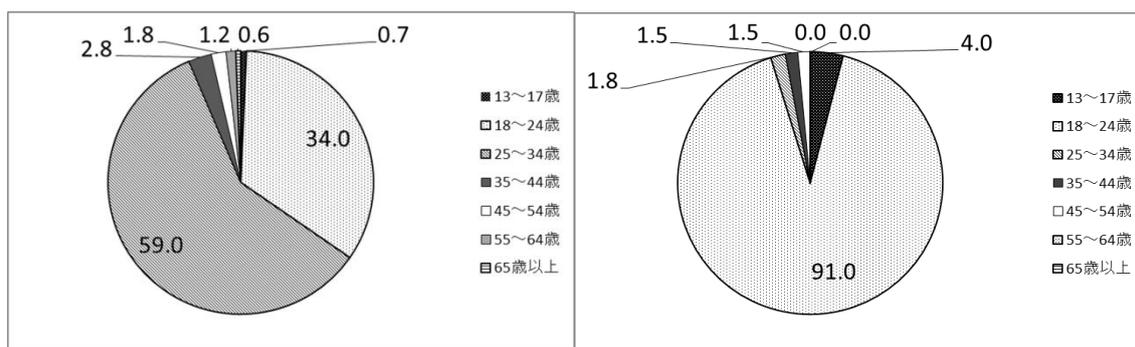


図 10 性別・年齢別の動画へのアクセス数の割合  
(左：男性、右：女性)

動画へのアクセス数について、性別と年齢の特徴を整理すると、男性では、18～34 歳、女性では、18～24 歳に多く視聴されていることが分かった(図 10)。学生が制作した動画は、同年代や少し上の年代に対して訴求力があるようだ。

4 点目は、最終成果物である教材の作成に向けたディスカッションと編集作業である。すでに記した通り、動画制作では、映画監督宇治茶氏による指導からノウハウを得た。さらに、マップを含めた地域表現物については、編集者の堀直人氏による指導からノウハウを得た。また、堀直人氏と創作演習の担当教員(松岡先生、西尾先生、岡本)で研究会を実施し、創作教材開発に向けたディスカッションを行った。

#### <今後の課題>

コモンズ教育が 2016 年度で 3 年目を迎える。本研究は、引き続きコモンズ教育の正課内で運用を継続しながら、ブラッシュアップしていく予定である。また、創作教育の効果測定を実施する必要がある。これらを加味して、2016 年度は「創作教育のための教材」を制作し、最終年度には、その効果を測定する予定である。

#### <研究成果の公開>

本研究の成果は、下記場で発表、公開した。2015 年 11 月 15 日に神戸松蔭女子学院大学にて開かれた「機関リポジトリ中堅担当者研修」にて、大学付属図書館の機関リポジトリ担当者(25 名)にたいして、「地域コミュニティとリポジトリ —大学の研究、教育、社会貢献の成果をどのように蓄積、発信していくか」と題した研修を行った。2016 年 3 月 12 日に奈良県立大学で開催された奈良県立大学<地(知)の拠点整備事業>シンポジウム「地域創造とコモンズ教育システムを考える —地域社会と学生・教員による「学びの共同体」の連携とは—」の「本学教員による地域志向教育研究発表」第 1 セッションにおいて、「地域と連携した創造的メディア・リテラシー教育の有り方」として、一般県民を含め、約 15 名に対して研究成果を発表した。なお、2016 年度発行の本学紀要に研究成果をまとめて、投稿予定である。