

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

—地域創造データベースの構築および効果的な運用に向けて

奈良県立大学地域創造学部

講師 岡本 健

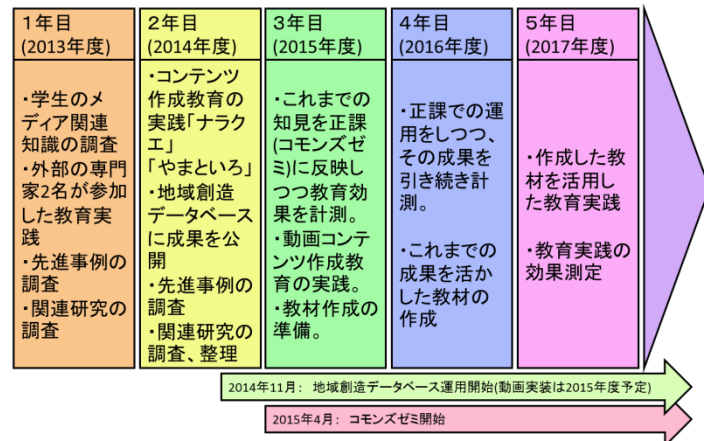
＜本研究全体の問題意識と位置づけ＞

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、今年度は、その 2 年

目にあたる。1 年目の成果として、本学におけるメディアリテラシー調査を実施した。そして、地域創造データベースについて先進事例調査を 2 度行い、地域データベースおよび機関リポジトリについて、その構築、運用のためのノウハウを得た。さらに、外部の専門家 2 名による静止画コンテンツ作成実践を行い、教育方法の検討を行った。また、メディア・コンテンツ教育や図書館情報学関連の文献を収集し、知見を得た。これらの成果をふまえ、2014 年度は下記の取組を行い、成果を得た。



＜本研究(2014年度)の背景＞

本学では2014年度11月から、COC事業の柱の一つ「地域創造データベース」の運用が開始された。「地域創造データベース」は、テキストおよび静止画、動画を本学に設置するサーバーに保存し、インターネットを通じて公開するものである。その効用としては、「学生」および「研究者」は、学習や研究の成果を発信し、地域や社会に還元することができ、「地域」や「学生」は、それら成果物を実践や学びに活用することができる。また、「地域」にとっては実践活動の発信や地域資料のデジタル保存の場にもなる(図)。2013年度の本助成研究の先進事例調査を経て、データベースの構築を行い、2014年度11月から運用を開始した。

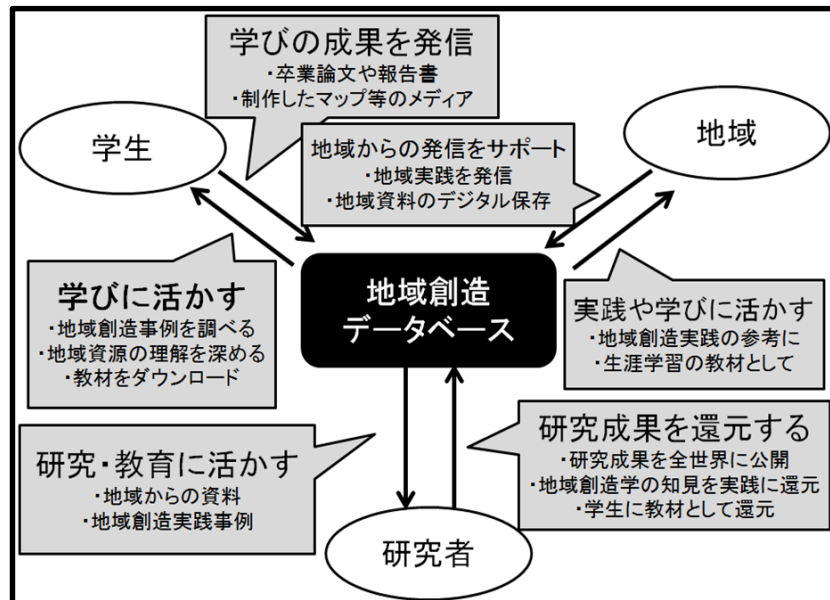


図 地域創造データベースの概念図

地域創造データベースで本学の教育、研究成果を発信していく際に重要なのは、学生のメディアリテラシーの問題である。しかし、本学学生のメディアリテラシーは、情報の発信者となる上で十分とは言い難い状況であった。旧カリキュラムの学生に行った質問紙調査(2013年度の本助成研究調査)の結果を見ると、インターネット時代の著作権を考える上で欠かすことができない概念である「クリエイティブ・コモンズ」の存在を、ほとんどの学生が知らないという結果が出た。また、学生や教員の誹謗中傷を、個人が特定できる形でSNSに書き込む事案も、軽微なものながら発生している。

こうした現状で、新カリキュラムからは「コンピュータ・リテラシー」が無くなった。確かに、現在の学生はデジタルメディアと親和性が高い世代ではある。とはいえ、学生がPCの操作に習熟しているかと言えば、そうではないのが現状だ。近年話題になっているのは、最初からスマートフォン活用に習熟してきた世代は、PC操作の力やメディアリテラシーが身につけておらず、やはり基礎的な教育が必要ではないかという仮説である。本学においてもすでにそうした状況が見え始めている。それらに対する教育の充実をいかに図っていくかは、高等教育全体にとって重要な課題となっており、本学全体に関わる事項であると言える。また、積極的に地域から得た成果を発信していく方向を打ち出している本学にとっては、地域住民との関係性や地域への還元の問題も相まって、喫緊かつ重要な課題となっていると言えよう。現段階で、教育実践を盛んに行い、モデルケースを作っておく

ことで、問題を詳細に把握し、解決策に向けた知見をいち早く得ることができよう。そこで、今年度の研究では、以下の取り組みを行った。

<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2年目として、本年は以下の教育研究実践を実施した。

1点目は、関連文献の収集である。図書館情報学、メディア制作等に関する文献の収集を続けている。最終成果物として教材作成を考えており、それに向けた理論構築の準備を進めることができた。

2点目は、昨年度実施した質問紙調査のデータ化である。膨大な量の質問紙調査データについて、謝金を活用して、データ化を進めた。今後、より詳細な分析を行う。

3点目は、コンテンツ指導実践である。実際に、コンテンツを制作することを通して、メディアリテラシー、特に発信者としてのリテラシーをどのような教育方法で行えば学生が身につけやすいのかを探った。2013年度の「ナラクエ」マップに引き続き、2014年度は、新たにガイドブック「やまといろ」の企画、編集、制作を実施した。



ガイドブック「やまといろ」ページサンプル

3点目については、コンテンツ制作技術の指導のみならず、メディアリテラシーも合わせた「編集力」についての指導も重視した。多くの人に視聴されるコンテンツを作成する際には、ただ素材を組み合わせば良いわけではない。また、メディアを活用した発信といっても多様であり、ただインターネットで発信しても多くの人に視聴されるものにはならない。これらは現在、様々な自治体が観光振興の場面で頭を悩ませている事柄である。地域に資源は十分にあるが、広報や情報流通が不十分であるという状態だ。ここに必要なのは「編集」の考え方である。地域にある資源、学術研究の成果などを、視聴者が視聴しやすい形にまとめて発信する際には高度な「編集」技術が必要になる。これは狭義の編集技術を指しているのではなく、素材の取材、それらを届けるべきターゲットの選定や、その

ターゲットに届けるのに最適なコンテンツの形態、コンテンツの流通方法、コンテンツが持つ社会的インパクトなどを総合的に考えて実践していく力である。こうした力を身に付けさせるために、実際に地域でのフィールドワークを伴うコンテンツ制作実習を実施した。これは、地域の情報を発信することにもつながり、地域にとってもメリットがあったと言えよう。

マップ制作およびガイドブック制作から見えてきたこととして、メディアの制作プロセスがある。以下、それぞれのプロセスについて今年度の研究で明らかになったことを述べる。学生教育としてメディアを制作するプロセスは、以下の4つのプロセスから成ると言える。「構想」「調査」「実作」「反応」である。

「構想」は、作成メディア、コンセプト、テーマ、エリアなどを決定していくプロセスである。この際、見える形で集約していくことが重要だ。この時、ファシリテーション機能が必要になる。

次に「調査」である。文献や資料にあたる事、類似メディアを研究する事、フィールドワークやインタビュー調査、アンケート調査などで現場や市場を調査する事、である。この「調査」のセクションは重要であり、構想の前に実施すべき場合もある。すなわち、いきなりブレインストーミングと称してアイデアを学生に求めても、どのような物を出せば面白いかわからない場合も多い。「学生らしいアイデアで観光振興を」「学生の斬新な発想で情報発信を」といった言説を良く耳にするが、大学の中で教育の一環として実施する以上、そこに教育効果が認められなければならないだろう。この「調査」のセクションで、学生が学び、それと関連付けて「構想」がなされる必要がある。つまり、「構想」と「調査」は行ったり来たりする場合もある。

そして「実作」である。ここでは、メディアを使いこなすスキルや、デザインのセンス、制作モチベーションの維持、制作時間の確保、制作環境の整備が重要になる。

最後に「反応」である。これは、出来上がったメディアを取材協力者に還元した際や、実際にメディアが人の目に触れた際に、得られる評価や感謝の言葉などのことである。もちろん、学生同士での評価、依頼者や指導者からの評価も重要だろう。ただ、いわゆる「内部」のみの評価で閉じてしまっただけでは、こうした取り組みの意義は少ない。実際に手に取られる、あるいは、視聴されることによって、自分たちの取り組みは最終消費者にどのように受け止められるのか、このことを実感することで、創作をすることによって多くの人々とつながっていき、社会を動かせる可能性を学ぶことができる。こうした一連のプロセスを経験することで、メディア・リテラシーを学んでいけることが明らかになった。

4点目は、地域創造データベースを実際に構築、公開し、その挙動を把握することである。2014年11月から稼働を開始した地域創造データベースの月ごとのアクセス数は以下の通りであった。2014年11月は145アクセス、2014年12月は1,641アクセス、2015年1月は7,639アクセス、2015年2月は4,485アクセス、2015年3月は6,695アクセスであった。アクセス数は、コンテンツの登録件数によるのはもちろんであるが、一つのコンテンツをできるだけたくさんの人々に見てもらうためには別の要因もある。今回は、稼働に

合わせて、報告者が登録したコンテンツのアクセス数を上げるために実験を行った。

Twitter や Facebook といった SNS での広報を実施したのである。地域創造データベースに登録すると、各コンテンツの PDF に直接つながる URL が割り当てられる。この URL を告知のコメントとともに、SNS で発信した。2014 年度の中で最もアクセス数が多かった 2015 年 1 月の様子を見てみたい。2015 年 1 月のアクセス数が 100 を超えたコンテンツを抽出すると、18 のタイトルが得られた。それらをアクセス数の多い順に並べたのが下表である。この 18 タイトルのアクセス数合計は 7,000 アクセスを超えており、当該月のアクセス数の 9 割以上を占めていることがわかる。

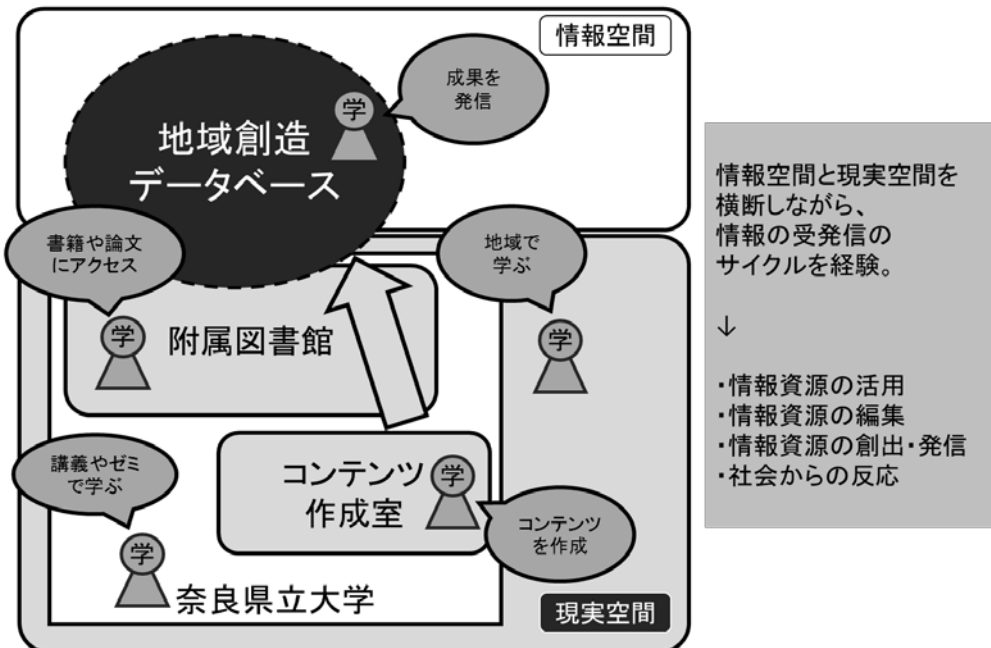
順位	タイトル	回数
1	観光客の特定時期への一極集中を脱却 アニメを活用して季節ごとの楽しみを創出	927
2	「アニメ聖地」サミット開催 単一コンテンツから多様な展開	837
3	AR技術を観光に活用 実世界とマンガを融合	583
4	旅行者がネットで情報発信 地元商店街ファン作りにも	562
5	住民・旅行者参加の文化祭 アニメ起点に取り組み進化	523
6	ゲームの世界からの旅行行動 歴史・文化への新たなアクセス	492
7	地域を「壊す」キャラクター 創造的破壊思考のすすめ	469
8	修学旅行の訪問、生涯の「思い出」 学生の観光案内、受験校選びに影響	465
9	ツチノコで人を呼び交流 拡張現実をコンテンツ化	404
10	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	402
11	盛んになる大学の観光教育 産学連携の最適な形とは?	287
12	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	285
13	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	232
14	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	221
15	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	198
16	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	186
17	地域×コンテンツ×コスプレ 異なる組み合わせで新規開拓	161
18	コモンズ—学びの共同体— 第4号	101

この表の 1 位から 17 位は全て報告者が執筆した雑誌『日経グローバル』の連載「観光地点検」の記事である。18 位は本学の COC 事業の広報誌である。実は、これら 18 のコンテンツは全て、コンテンツの URL を告知コメントとともに twitter および Facebook で広報したものである。同じように告知していながら、アクセス数に差があるのは、SNS でどれだけ広がりを見せたかによって異なる。twitter の場合は「リツイート(RT)」、Facebook の場合は「シェア」といった、コメントを拡散する機能が存在するため、報告者の書き込みが多く拡散されたもののアクセス数が高くなっている。

今回明らかになったのは、地域創造データベースにコンテンツを登録し、登録したコンテンツを SNS で発信することによって、一人の教員でも、一か月に 7000 以上ものダウンロードを促す発信力を持つことだ。コンテンツを登録するだけでなく、他メディアを活用することで、アクセス数が増えることが分かる。一方で、URL がコンテンツそのものに割り振られているため、コンテンツ単体のアクセス数はあがるものの、それをきっかけにサイト内を回遊させる機能が無く、他コンテンツのアクセス数に影響が及ぼせていないことが課題として明らかになった。今後の仕様変更などで対応していく必要があるだろう。

5 点目として、地域創造データベースの位置づけをより明確化させた。特に、今回 3 点目で明らかになった教育的な側面を視野に入れるとともに、現実空間上のデータベースである附属図書館との関係性も織り込んで、地域創造データベースの位置づけを図に落とし込んだ(下図)。

地域創造データベースや図書館を活用した学習



学生たちは、地域創造データベースを活用しつつ、現実空間と情報空間を横断しながら、情報資源を活用し、それを編集して、情報を創出、発信し、社会からの反応を得て成長していく。今後も研究を継続し、地域創造データベースを活用しながら、メディア・コンテンツの制作教育、リテラシー教育の最適な形を模索していきたい。

<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2月17日(火)に奈良県立大学3号館2階にて開催された平成26年度公立大学協会図書館協議会近畿地区協議会講演会にて近畿圏の公立大学図書館関係者に向けて「コンテンツとツーリズムと図書館と… ー奈良県立大学「地域創造データベース」は地域を創造できるか!？」と題した講演を行った。近畿の公立大学図書館関係者32名に対して本研究の成果を公開した。2015年2月27日(土)には、岡山大学附属図書館にて開催された機関リポジトリ新任担当者研修にて「人文・社会科学系研究者と社会をつなぐ機関リポジトリ ー研究・教育・社会貢献とキャリア」と題して講演を行った。全国の図書館司書約60名に対して、本研究の成果を活かした研修を実施した。2015年3月22日(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「地域における多様な教育研究と実践活動の展開 ー地(知)の拠点の確立に向けて」の「奈良県立大学教員による教育研究の発表」第1セッション(201教室)において、「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」として、2013年度成果および2014年度成果を発表した。一般県民を含め、約20名に対して、研究成果を発表した。