

氏名 (生年月日)	妹尾克利 (1975年9月11日)
学位の種類	博士(学術)
学位記番号	総博甲第81号
学位授与の日付	2019年3月15日
学位授与の要件	中央大学学位規則第4条第1項
学位論文題目	映像制作活動の教育的効果に関する研究 —問題解決型フィールドワークモデルの提言—
論文審査委員	主査 松野 良一 副査 大橋 正和・平野 晋・蘭 千壽

### 内容の要旨及び審査の結果の要旨

#### 1. 本論文の目的と意義

本論文の問題意識は、妹尾氏の長年の教育現場での経験と洞察に基づいている。氏はこれまで高校教員という立場から「映像制作活動を核としたメディア教育」について実践と研究を行ってきた。学習意欲に問題を抱える生徒・学生たちが、映像制作活動のプロセスの中で次第に主体的となり、他者との議論を重ねながら、劇的に成長していく様子を多数目の当たりにしてきた。彼らの内発的動機付けがどのような状況で生じているのか、さらには映像制作活動において、学習者の意欲を促進させるための効果的な指導方法とは何か、また、単純な技法習得に終わらず、情報倫理、著作権法をはじめとする知的財産に関する知識、協調性やコミュニケーション能力、情報発信能力など、多様な能力の向上につながっていくのはなぜか、などの問題意識を強く持つようになり、そのことが、本論文執筆の強い動機となった。

本論文の目的は、映像制作活動のプロセスが持つ教育的効果について、質的解析に加えて量的解析を加えることによって、より科学的に実証すること、さらに、一連の研究で明らかになった複数の教育的効果の知見に基づき、授業展開のモデルを構築することである。

本論文の意義は、2点ある。1点目は、映像制作活動をテーマにした研究は、これまで教員や実務家による実践報告がほとんどであったのに対し、本研究は、事例研究に加えて、計量テキスト分析、因子分析などの量的解析を行い、科学的に実証した点である。2点目は、一連の研究成果を踏まえ、J. デューイの「学習者が知識を求めるための動機付けの4要素」と、「構成的グループエンカウンター (Structured Group Encounter)」のプロセスを組み込むことで、様々な活動に応用できる「問題解決型フィールドワークモデル」を構築したことである。

## 2. 本論文の構成

本論文は、第1章で、問題と目的を明確にした後、第2章で先行研究、第3章で教育現場における実践活動報告のレビューを行っている。次に、第4章から第12章までは、事例研究、計量テキスト分析、因子分析という3つの方法論を使って映像制作の教育的効果に関し実証研究を行っている。具体的には、事例研究（第4章、第6章、第7章、第8章）、計量テキスト分析（第5章、第10章、第11章）、因子分析（第9章、第12章）である。第13章では、一連の研究成果から共通する教育的効果を抽出し考察を行っている。最後の第14章では、一連の研究で得た知見を体系化し、映像制作活動をツールとした「問題解決型フィールドワーク」のモデルを構築した。

### 第1章 問題と目的

- 1.1 知識基盤社会に求められる教育
- 1.2 思考力・判断力・表現力を育むために
- 1.3 本研究の意義
- 1.4 本論文の構成

### 第2章 先行研究（文献研究1）

- 2.1 本章の目的
- 2.2 先行研究
- 2.3 映像制作活動による地域情報化
- 2.4 結論と考察

### 第3章 教育現場における映像制作活動の実践（文献研究2）

- 3.1 本章の目的
- 3.2 大学における映像制作
- 3.3 高校放送局の「部活動」としての映像制作活動
- 3.4 「ICT教育」としての映像制作
- 3.5 集団活動の効果としての「メディア・イベント」
- 3.6 フィールドワークとしての映像制作活動
- 3.7 結論と考察

### 第4章 映像制作活動の教育的意義（事例研究1）

- 4.1 本章の目的
- 4.2 映像制作実践
  - 4.2.1 「ふぞろいの卵たち～ファーム・レラの挑戦～」の制作経緯
  - 4.2.2 「ラストフライト～さよなら稚内・利礼空路～」の制作経緯
  - 4.2.3 「それ引け！最北の地引網」の制作経緯
- 4.3 NPO法人と教育行政との連携
- 4.4 結論と考察

- 4.4.1 「ICT 教育」としての映像制作
  - 4.4.2 情報倫理の涵養
  - 4.4.3 パブリックアクセスのツール
  - 4.4.4 フィールドワーク教育への活用
  - 4.4.5 コミュニケーション教育への応用
  - 4.4.6 協同学習・プロジェクト型学習（PBL）のツール
  - 4.4.7 作品自体の文化的価値
  - 4.5 今後の課題
- 第5章 映像制作活動をツールとした情報教育の研究授業に対する評価（調査研究1）
- 5.1 本章の目的
  - 5.2 高校における情報教育の現状
  - 5.3 映像メディアを核とした情報教育
    - 5.3.1 知的財産権
    - 5.3.2 インターネットとストリーミング技術
  - 5.4 目的と方法
    - 5.4.1 単元名と年間指導計画
    - 5.4.2 年間目標
    - 5.4.3 本時の指導計画
  - 5.5 研究授業1:北海道情報教育研究大会にて
    - 5.5.1 構想に対する評価
  - 5.6 研究授業2:大学における「情報科教育法」にて
    - 5.6.1 構想に対する評価
  - 5.7 研究授業3:高等学校の教科「情報」の授業にて
    - 5.7.1 構想に対する評価
  - 5.8 分析結果
  - 5.9 考察
  - 5.10 今後の課題
- 第6章 映像制作教育による地域コミュニティづくりの試み（事例研究2）
- 6.1 本章の目的
  - 6.2 コミュニケーションづくりからコミュニティづくりへ
  - 6.3 「映像制作を核とした情報教育」の限界
  - 6.4 高校生とデジタルメディアとの関わり
    - 6.4.1 生徒会執行部が自主映画を制作し学園祭で上映
    - 6.4.2 地域の名物牧場をインタビュー取材
    - 6.4.3 生徒が「セルフ・ドキュメンタリー」を制作

- 6.4.4 年生有志が学校紹介 DVD を制作
  - 6.4.5 学校放送局が社会派ドキュメンタリーに挑戦
  - 6.5 デジタルメディアを活用して生徒たちがまちを元気に
  - 6.6 結論と考察
- 第7章「学校放送局」と「総合的な学習の時間」による映像制作活動の比較研究（調査研究2）
- 7.1 問題背景
  - 7.2 目的と方法
    - 7.2.1 目的
    - 7.2.2 方法
  - 7.3 本研究の意義
  - 7.4 映像制作活動によるメディア教育の先行研究
  - 7.5 マスターマンの「メディアリテラシーへのアプローチ」の再考
    - 7.5.1 非階層的な教育アプローチ
    - 7.5.2 メディアリテラシー教育への包括的アプローチ
  - 7.6 映像制作活動の実践と効果測定
    - 7.6.1 方法と手続き
    - 7.6.2 「総合的な学習の時間」による映像制作活動の実践
    - 7.6.3 「放送局の部活動」による映像制作活動の実践
    - 7.6.4 学校公式 WEB サイトによる映像作品の公開
    - 7.6.5 生徒の認知構造についてカテゴリー分析
  - 7.7 結果と考察
  - 7.8 今後の課題
- 第8章 映像制作活動の教育的効果～高校放送部の活動を事例として（調査研究3）
- 8.1 問題と目的
  - 8.2 研究1:高校放送局における映像制作活動と参与観察
    - 8.2.1 映像作品
    - 8.2.2 参与観察
    - 8.2.3 参与観察の結果と考察
  - 8.3 研究2:北海道全域の放送局員への質問紙調査
    - 8.3.1 目的と方法
    - 8.3.2 結果
    - 8.3.3 考察
  - 8.4 研究3:地域住民を対象とした作品の上映と質問紙調査
    - 8.4.1 目的と方法
    - 8.4.2 結果

8.4.3 考察

8.5 結論と今後の課題

8.5.1 結論

8.5.2 今後の課題

第9章 高校放送局員を対象とした質問紙調査による因子分析的研究（調査研究4）

9.1 問題と目的

9.2 方法と手続き

9.2.1 予備調査

9.2.2 調査時期と調査対象

9.2.3 調査項目

9.3 結果

9.4 結論と考察

9.5 今後の課題

第10章 映像制作活動を用いたPBL型フィールドワークの教育的効果と課題（調査研究5）

10.1 問題背景

10.2 目的

10.3 敬和学園大学「現代メディア論」設立の背景

10.4 実践の概要

10.5 方法と手続き

10.5.1 調査時期と調査対象

10.5.2 分析方法

10.6 結果

10.7 結論と考察

10.8 今後の課題

第11章 映像制作活動の経験前と経験後の認知構造の変化（調査研究6）

11.1 問題と目的

11.2 実践の概要

11.2.1 素材映像撮影

11.2.2 企画書の提出

11.2.3 進捗状況確認

11.2.4 構成表の作成

11.2.5 課題映像鑑賞

11.2.6 上映会

11.3 分析方法

11.3.1 分析結果：制作経験前【Pre】

- 11.3.2 分析結果：制作経験後【Post】
- 11.4 結論と考察
- 11.5 今後の課題
- 第12章 大学における映像制作活動の教育的効果に関する因子分析的研究（調査研究7）
  - 12.1 問題意識
  - 12.2 目的と方法
    - 12.2.1 目的
    - 12.2.2 方法
  - 12.3 結論と考察
  - 12.4 今後の課題
- 第13章 映像制作活動の教育的効果と論理的背景（文献研究3）
  - 13.1 本章の目的
  - 13.2 ICT リテラシー教育
  - 13.3 コミュニケーション教育
    - 13.3.1 構成的グループエンカウンター（SGE）
    - 13.3.2 映像制作活動におけるSGEの応用
  - 13.4 問題解決型学習
  - 13.5 フィールドワーク教育
  - 13.6 結論と考察
- 第14章 結論と「問題解決型フィールドワークモデル」の提言
  - 14.1 結論
  - 14.2 問題解決型フィールドワークモデルの5つのプロセスと16のアプローチ
  - 14.3 問題解決型フィールドワークモデルの提言
  - 14.4 問題解決型フィールドワークモデルの課題と展望

### 3. 各章の概要

第1章では、本論文の問題と目的を明らかにした。世界的に、「何を知っているか（コンテンツ・ベース）」から「どのような問題解決ができるか（コンピテンシー・ベース）」へと、教育目標が大きくパラダイムシフトしている中で、日本では、アクティブラーニング（のちに、「主体的・対話的で深い学び」）やPBL（問題解決型学習）という手段が目的化してしまい、教育現場は混乱していることを指摘。そうした状況を踏まえて、映像制作活動が、多様な教育的効果を持っていることを立証すると同時に、多方面に応用可能なモデルを構築することが、本論文の目的であると説明した。

第2章では、先行研究のレビューを行い、それを踏まえて本論文の論理的視座を提示することを目的とした。その結果、映像制作活動は、企画段階から作品完成までの過程において、構成力、認

識力、表現力、企画力、制作スキルのみならず、主体性や協働、自己効力感やコミュニケーション能力をも開発させる機能が内包されていることが、多数指摘されていることがわかった。しかし、これらは、教員や実務家による実践報告が主であり、科学的な視点で、質的解析、量的解析を行なった研究は極めて少ないことも明らかになった。

第3章においては、教育現場で展開されている映像制作活動の実践報告に関してレビューを行った。その結果、映像制作活動は、フィールドワークとも親和性が高いことが報告されていることがわかった。しかし、実践活動が先行し、理論が追いついていない状況であることも明らかになった。

第4章においては、大学における映像制作活動の教育的意義と効果を明らかにするために、大学における制作実習や学生が映像系のNPO法人を設立した事例を取り上げながら考察した。教育的意義としては、ICTリテラシーの向上、情報倫理の涵養といったメディア教育の領域のみならず、パブリックアクセスやフィールドワークへの応用としても期待できること、活動自体がコミュニケーション教育や協同学習・プロジェクト学習(PBL)を推進するための有効なツールとなることを示した。さらに、制作された作品自体も、地域の貴重なアーカイブとなることも明らかにした。

第5章においては、「映像制作活動を核とした情報教育」の実現可能性に関する調査研究を行った。まず、学習指導案を作成し、現役の高校教員、大学生、高校生を対象に、研究授業を行った。その後、質問紙による調査を行い、回収したデータについて計量テキスト分析(共起ネットワーク分析)を行った。その結果、高校教員を対象にした研究授業では、「作品」「上映」「伝わる」「考える」といった語の間に共起関係が見られ、映像が与えるインパクトの大きさとともに教育活動への応用の有効性が示された。一方で、「映像」「大変」「メディア」「力」「実際」「触れる」といった語の間にも共起関係がみられ、指導の難しさや、教員の負担への懸念も示された。

大学生では、「自分」「見る」「作品」「影響」といった語の出現頻度が高く、これらの語が中核となって他の語と共起関係があることが示された。高校生では「自分も映像を作ってみたくなった」という記述が多く見られ、映像制作をするということは、「楽しさ」とともに情報の本質に興味を持ってもらうきっかけになることが示された。

第6章では、映像制作活動が、地域情報化にどのように貢献できるかを明らかにするため、高校における実践活動を材料に事例研究を行った。その結果、学習者の自主性や主体性を促す効果的なツールとなるだけでなく、CGM(Consumer Generated Media)を連動させることにより、地域の資源を再発見し、地域のブランドや魅力を発信していくことが可能となることがわかった。学校が地域の情報発信ステーションとなり、地域情報化、地域活性化に貢献することにつながっていくことの可能性が示された。

第7章においては、「高校放送局の部活動」と「総合的な学習の時間」を調査対象とし、「時間の制約」や、「生徒の参加・制作意欲」、「活動スタイル」、「指導教員の負担」などの項目について、両活動における相違点について比較研究を行った。その結果、「総合的な学習の時間」で行うよりも「放送局の部活動」として行なう方が、様々な点でより柔軟に活動ができるということ、そして、「制作者の視点」「自己効力感/学習意欲」「コミュニケーション能力」「社会に対する

関心」向上などの教育的効果が得られることが明らかになった。

第8章では、学校放送局が、部活動として地域を対象とした映像作品を制作することについて、3種類の研究を行った結果をまとめた。まず、学校放送局の部活動の参与観察（研究1）を行い、次に、北海道全域の学校放送局員を対象に質問紙調査（研究2）を行った。さらに、地域住民を対象に上映会を開催し、地元の高校生が制作した映像作品に関して質問紙調査（研究3）を行った。

（研究1）の結果、学校放送局は、先輩から後輩へ映像制作の技能が伝承されていくため、デジタルメディアを駆使して表現活動ができる人材を継続的に育成し、輩出できる教育環境であることがわかった。

（研究2）の結果、映像制作によってメディア教育の効果や、コミュニケーション能力など、様々な能力が開発されるだけでなく、地域の問題に対する関心や、表現活動に対する意欲が飛躍的に向上することが明らかになった。

（研究3）の結果、「学校放送局に地域の問題や魅力などをもっと取材して欲しいか」「学校放送局が制作した映像作品の上映会が地域であったら参加したいと思うか」という質問に対して、いずれも6割以上が「強く思う」「思う」と回答しており、地元の高校生が制作する映像作品に高い関心を持っていることが明らかとなった。

第9章では、北海道全域の高校放送局員を対象に質問紙調査を行い、因子分析を行った結果、教育的効果として「制作者の視点に関する因子」「自己効力感に関する因子」「地域への関心に関する因子」「コミュニケーション能力に関する因子」の4因子を抽出することができた。さらに、映像制作活動の前後で、学習者は制作者の視点を獲得し、自己効力感、地域への関心、コミュニケーション能力が高まることを統計学的に明らかにした。

第10章では、大学の集中講義において映像制作活動をツールとしたPBL型のフィールドワークを行い、地域を題材にした映像作品を制作することによって得られる教育的効果と、講義を展開する上での留意点や課題を明らかにすることを目的とし調査研究を行った。

計量テキスト分析（共起ネットワーク分析）を行った結果、活動プロセスにおいて、「役割遂行」「協調性」「ICT機器のスキル」「コミュニケーション能力」「企画力」「表現の工夫」といった、多様な教育的効果が得られることが明らかとなった。また、映像作品を制作するという協同的な問題解決を通じて「多様な発達の最近接領域（ZDP: Zone of Proximal Development）」が生きている可能性も示された。

第11章では、映像制作活動を経験する前と後における、学習者の認知構造の変化を明らかにすることを目的とし調査研究を行った。回収したデータを計量テキスト分析（共起ネットワーク分析）した結果、制作経験前（Pre）では「不安」「心配」「難しい」「大変」といった語の出現頻度が高かったが、制作経験後（Post）では、逆に「楽しい」「作る」「作品」「考える」という語の出現頻度が最も高く、映像制作活動の前後で、学習者の認知構造が大きく変容することがわかった。

第12章では、大学における半期の講義で映像制作実習を行うことで、受講生の意識がどのように変容し、どのような教育効果が得られるかを定量的に明らかにすることを目的とし因子分析による

解析を行った。その結果、「計画的課題遂行力」、「制作活動に関わる能力・自己評価」、「制作活動に関わる意欲・関心」、「協同的問題解決力」の4因子を抽出した。

第13章では、一連の研究で明らかになった教育的効果の総括を行った。事例研究（第4章、第6章、第7章、第8章）、計量テキスト分析（第5章、第10章、第11章）、因子分析（第9章、第12章）、という3つのアプローチにより明らかになった共通する教育的効果として、「コミュニケーション能力」「地域や社会への関心」「表現意欲」「ICTリテラシー、メディアリテラシー」があることが明らかになった。

第14章では、一連の研究成果を踏まえて、映像制作活動をツールとした授業展開案を、心理教育の原理に基づき、5つのプロセスと16のアプローチに体系化した。そして、映像制作活動をツールとした「問題解決型フィールドワーク」のモデルを構築した。

このモデルでは、本研究で明らかとなった映像制作活動による教育的効果を可能な限り引き出すために、映像制作のプロセスに、構成的グループエンカウンター（SGE）の「導入」「ウォーミングアップ」「インストラクション」「エクササイズ」「介入」「シェアリング・まとめ」といった一連のプロセスを援用した。そして、このプロセスには、J. デューイによる「学習者が知識を求めるときの動機付けの4要素」、すなわち「談話」「探求」「制作」「表現」が全て内包されていることを示した。

このモデルにおいて、問題解決の主体は学習者であり、指導者は従来のような講義形式からイメージされる「壇上の賢者」ではなく、学習者を側面的に援助する「ナビゲーター」であるということが強調されている。

#### 4. 本論文の評価

OECD（経済協力開発機構）が実施するPISA（Programme for International Student Assessment）と、国際教育到達度評価学会（IEA）が実施するTIMSS（Trends in International Mathematics and Science Study）の、いずれの国際的な学力調査においても、わが国はまだトップレベルのスコアを維持している。しかし、日本青少年教育振興機構が行った調査（2015）では、日本の高校生の自己肯定感が著しく低い傾向が明らかとなり、TIMSSの調査結果においても、学ぶ意欲や学習に対する自信という点では、参加国中で最低レベルにあることなど、将来に対して主体性をもって生き抜いていく力強さがあるかという観点では、大いに憂慮しなければならない結果となっている。学びに内在的な喜びを引き出し、学習者の自己効力感が増すような動機づけの工夫が求められている。

我が国においては、アクティブラーニングという言葉を改め「主体的・対話的で深い学び」という表現を使って、目指すべき方向性を示した。具体的な方法論として、グループワーク（小集団学習）、PBL（問題解決型学習）について現場で検討が始まったが、手段が目的化してしまい、現場の混乱は続いていると妹尾氏は指摘している。

本論文は、世界的にコンテンツ・ベースからコンピテンシー・ベースに教育方法の大転換が図られる中、自らの教育実践体験から、映像制作活動の有効性に着目し、科学的に実証研究を試みたも

のである。映像制作活動に関する学術論文は、芸術系、視聴覚教育系以外では、ほとんどなかったものが、メディアリテラシーという概念が普及した2000年ごろ以降、大幅に増加してきた。しかし、その大半は、現場からの実践報告が主であり、科学的な実証研究は非常に少ない状況であった。その意味では、本論文は、事例研究に加えて、テキストマイニングの技術を使った計量テキスト分析、分散分析や因子分析を使った定量的分析を行って教育的効果を実証しており、その研究成果の意義は極めて大きい。特に、第11章の映像制作活動前後における認知構造の変化に関する研究実績は、これまでに国内外において存在せず、独自性は極めて高いと評価できる。

さらに、第14章で、一連の研究成果を踏まえて、5つのプロセスと16のアプローチに体系化し、映像制作活動をツールとした「問題解決型フィールドワークモデル」を構築している。様々な分野で使用可能なモデルを提起したことも、本論文の大きな意義であると考えられる。

一方で、いくつかの改善すべき点があることも事実である。本論文では、映像制作活動が様々な教育的効果を内包していることを明らかにしているが、他の教授方法と比較して、その効果は大きいのかどうかに関する検討が必要であったと思われる。例えば、これまで国内で行われてきた探求学習、発見学習に関する成果についてよりレビューを行い、それらとの比較研究が行われていれば、本論文の優位性がより際立ったのではないだろうか。

さらに、映像制作活動という表現活動が一気に学術研究対象として取り上げられたのは、メディアリテラシーという概念が登場してからである。そのメディアリテラシーの視点で書かれた論文のレビューを注意深く行い、比較すべきだったと考える。本論文は、映像制作活動が、メディアを批判的に読み解く能力のみならず、多様な能力の向上につながるということを科学的に立証している。であれば、本論文が立証し提唱したモデルは、メディアリテラシーの概念を超えるものであることを、論理的に説明したほうが、本論文の独自性と意義は高まったと考える。

また、映像制作活動の詳細な手続きやプロセスに関する記述が不足しているという指摘もあった。本論文は、映像制作活動を前提としているため省略されたものと思われるが、具体的に映像制作活動がどのようなもので、どのように指導するのかというプロセス自体にも独自性や意義がある。他の研究者や実践家が参考にできるように、詳細なプロセスを紹介する章を設けても良かったと思われる。

以上のような改善点はあるとしても、妹尾氏が、大転換期にあるわが国の教育現場における方法論について一石を投じたことは紛れもない事実である。生きる力、コンピテンシーを養うためには、何が必要で、どのような学習方法やプロジェクトを組んだらいいのかと混乱している現場に対して、解決につながる複数の示唆を与えたことは事実である。

さらに、本論文は本人のたゆまぬ努力と研鑽によって生み出された、6本の学術論文（いずれも単著、査読有）、2本の専門書の分担執筆論文、計8本の論文を骨格として練り上げられたものであり、学術的価値に十分裏付けられている。

## 5. 結論

以上のことを踏まえて、審査員一同は、本論文は博士学位論文として適格と判断し、口頭試問の結果も勘案し、妹尾克利氏に博士（学術）の学位を与えることに同意するものである。