



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

メディア・リテラシー教育におけるクリティカル分析の学習：暴力的ビデオゲームと表象

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2011-08-09 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 和田, 正人 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2309/108130

メディア・リテラシー教育におけるクリティカル分析の学習 : 暴力的ビデオゲームと表象

Learning of Critical Analysis of Media Education: Violent Video Games and Representations

和田 正 人*

Masato WADA

教育実践研究支援センター

Abstract

This study was to research the effects of critical analysis on media education. Study 1 : 78 undergraduate students majored in computer science made the teaching materials of critical analysis with 6 key concepts (TRAIL) on violent video games. Some students had recognized the violence of the games. Some students had some trouble with teaching junior high school students critical analysis of video games. Some students disagreed with censorship of violent video games. Study 2 : 155 students majored in sociology made teaching materials of representations of video games or animations. They reduced the difficulties with critical analysis, representation analysis, and teaching materials of representation analysis after making materials. Some students felt that it was difficult to teach the junior high school students representations. Some students had made entrance examination style materials. The design and products learning are necessary for media education.

Key words: media education, violent video game, animation, critical analysis, representations, TRAIL, teaching and learning materials

Department of Center for the Research and Support of Educational Practice, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukukita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本研究は、メディア・リテラシー学習において、クリティカル分析の効果を明らかにした研究である。研究1では、「情報」専攻の教員養成大学生78名が、暴力的ビデオゲームの批判分析のグループ学習によって、ゲーム批判の認識が変化することを調べた。16種類の暴力的ビデオゲームについて、メディア・リテラシー学習のキー概念TRAIL (Technologies, Representations, Audiences, Institutions, Languages) について批判分析と中学生のメディア教育の検討を行った。その結果、学習前後のTRAILの認知変化は、バイオハザード (BH)、グランドセフトオート (GSA)、三国無双 (無双) について、BHではRとAとIが、無双ではAとLがそれぞれ増加していたが、GSAでは変化していなかった。さらに中学生には現実とリアルな差異を教えることが困難であると感じる一方で、よりリアルで過激なゲームを求めるというアンビバレントな態度があることが示された。研究2では、社会学部の学生155人について、ゲームまたはアニメの表象分析についての中学生向け教材を作成させた。分析全体の困難度や表象分析の困難度や表象教材作成の困難度は、教材作成後には減少していたものの、中学生に教材を理解させることの困難度は減少しなかった。自由記述においても、中学生に表象を理解させることが難しいことを記載している学生が多かった。

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

また教材作成でゲームやアニメについて新しい認知があったとする反面、作者の意図を求めようとする教材を作った学生も存在した。今回の研究では、メディア・リテラシー学習の分析—デザイン—制作のうち、分析しか行わなかったが、学習全体としてさらに、デザインと制作の学習も必要であると考えられた。

キーワード: メディア・リテラシー, 暴力的ビデオゲーム, アニメーション, クリティカル分析, TRAIL, 表象, 教材作成