

2022 年度実践的研究助成（1 年助成）

研究成果抄録

『アニメ動画を用いた主権者教育の実践と  
その効果に関する研究』

代表研究者；蒔田 純

（弘前大学 専任講師）

## アニメ動画を用いた主権者教育の実践とその効果に関する研究

蒔田純

### ■研究課題と枠組み

選挙権年齢が「18 歳以上」に引き下げられて以降、若者に政治との関わり方を教える「主権者教育」が盛り上がりを見せているが、現在、主権者教育が行われる場は高校に集中しており、小中学校においては未だ浸透しているとは言い難いのも事実である。やはり、主権者教育は自らの意思と判断が確立する小学生の段階から行うことが望ましく、そのような早期から児童が自らの判断を為す訓練をさせてこそ、民主主義の裾野が広がっていくのだと考えられる。

上記のような問題意識から、筆者は 2019 年 4 月、選挙をテーマとするアニメ動画「ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」を完成させ、全国の小学校にてそれを用いた出前授業を実施している。しかし、政治に関する事柄は極めて複雑で多面的であり、多様な角度から児童に様々な学習をさせてこそ、政治を深く洞察する能力が涵養されると考えられる。よって、上記に続く、政治をテーマとする第二、第三のアニメ動画を作成し、その教育効果を考察する必要性を感じているところであり、本研究は、それを実践する試みである。

本研究の目的は、小学生に政治の役割や民主主義の大切さを分かりやすく教えるための学習コンテンツを開発し、それを用いた実践的授業を実施すること、またその上で、科学的方法によってその効果や課題を明らかにし、ひいては主権者教育全体の有効性向上に貢献することである。

「ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」に続くアニメ動画を制作し、それを実際の小学校で上映することで、小学校という場に合った主権者教育の新たな形を提案する。また、上映の前後での児童の意識や態度を考察することで、小学生段階における主権者教育の科学的な効果検証や運営上の問題解決策の提示等を目指す。

### ■研究の方法

(1) **アニメ動画の内容選定：** 既述の通り、筆者は 2019 年、選挙をテーマとするアニメ動画「ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」を作成しているが、これは「まず、作成すること」に重きを置いたパイロット版的な性格を持つものであり、そのストーリー・イラスト・台詞・動画の効果等に関して、必ずしも客観的根拠の下に選定されたものではない。よって、本研究においては、現職の教員にアンケートを行い、子供の理解度や教育上の効果といった観点から、どのような内容にすべきかを選定することとした。アンケートは 2022 年 8 月～9 月に行い、小学校 8 校 18 名の教員より回答いただいた。回答の中には、経済、特に貧富の格差についての意見が複数あったことから、貧富の格差と選挙・政治過程を絡める形でアニメ動画のストーリーを作成することとした。また、投票等、児童が主体的に動いて学ぶ場面があれば良いとの意見もあったことから、「ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」に倣って、模擬投票によってその後のストーリーが二つに分岐する要素を盛り込むこととした（教員アンケートの詳細は中間報告書参照）。

(2) **アニメ動画の作成：** 上記を踏まえて「経済政策版ポリポリ村のみんなしゅしゅぎ」を作成

した。ストーリー概要は以下の通りである（より詳しいストーリーは中間報告書参照）。

- ・ポリポリ村の「キャピキャピ株式会社」は事業で大成功しており、村の中には、高い税金をかけて、得られたお金を困っている人に分けてあげるべきだという意見がある。一方で、キャピキャピ株式会社は新しい工場や遊園地をつくる計画があり、それによって新しい雇用が生まれるが、高い税金をかけてしまうとそれが実現できなくなってしまうという意見もある。
- ・キャピキャピ株式会社に高い税金をかけるか、かけないか、で意見が分かれ、村長選挙にそれぞれの意見を持つ人たちから候補者が出て、みんなの投票で決めることに。選挙には、高い税金をかけるべきと考えるキャンディさんとかけるべきではないと考えるデイトさんが立候補。  
(⇒児童たちが実際に投票。)
- ・村の男、アブどんは選挙管理委員のボートさんに投票するよう言われたにも関わらず、選挙なんか関係ない、と棄権。(⇒児童たちの投票を開票。結果によって後半部分が二つに分岐する。)

**(3) 小学校での出前授業：** 完成したアニメ動画を用いて小学校にて出前授業を行った（2023年10月までに5校で5回実施）。授業の前後には児童対象のアンケートを行う。

**(4) 分析：** 上記のアンケートを分析し、授業による教育的効果や民主主義に関する態度・意識の変化を捉える。

## ■研究成果

以下では、上記のアンケートの分析結果を記す。対象は宮城県の公立A小学校5年生149名である。

### (1) 経済と民主主義に関する選択式質問：単純集計

表1（PPT「発表資料」参照）は経済と民主主義に関する選択式質問（授業前と後で同じ質問）に対する結果を記したものである。質問項目は表1を参照されたい。児童の欠席や無回答によって事前・事後においてNが異なっているが、パーセンテージを見ることで事前から事後への変化は把握できるものと考えられる。

「お金持ちの人は、自分が稼いだお金を貧しい人に分けてあげるべきでしょうか？」については、事前・事後ともに「そう思う」「どちらかと言うとそう思う」という肯定的な回答が6割超を占めており、大半の児童が、富める者が貧しい者を助けることは当然との意識を持っていることが分かる。事前と事後を比較すると、「そう思う」が大きく増えた半面、「どちらかと言うとそう思う」が減っており、授業を経てより強い肯定的な態度へとつながったものと推察できる。

「Q2：話し合いをしてもものごとが決まらなかった時、投票で決めるのがよいでしょうか？」については、「そう思う」が事前から事後へと大きく伸びており、事後では「そう思う」と「どちらかと言うとそう思う」を足した肯定的な回答は75.6%に達している。これについては、概ね期待したような授業による効果が表れていると見ることができる。

これに対して、「Q3：あなたは、みんなを引っばっていくリーダーになろうと思いますか？」では、事前・事後ともに「そう思う」「どちらかと言うとそう思う」を足した回答は2割超であり、しかも事後の方が減っている（事前26.2%、事後24.1%）。このことから、投票によって全員で意思決定を行うことの意義は理解できたとしても、それが、自ら代表となって皆を引っ張

っていくという、更に積極的な態度には容易にはつながらないことが確認できる。動画を視聴し、「税金をかけるか、かけないか」という二者択一の選択を実際に迫られてみると、一つに決めることの難しさやリーダーとして皆の意見をまとめ上げることの大変さがよりリアルに感じられ、それがアンケート結果にも一定程度反映されているものと考えられる。

## （２）経済と民主主義に関する選択式質問：クロス表

表 2～4（PPT「発表資料」参照）は Q1～3 の事前・事後の回答をクロス集計表で示したものである。これを見ると、Q1・Q2 で見られた「そう思う」の事後における伸びは、主に事前において「どちらかと言うとそう思う」「どちらとも言えない」と回答した児童の態度変化であることが分かる（Q1 では、事前で「どちらかと言うとそう思う」と回答したうち 29.0%が、「どちらとも言えない」と回答したうち 20.0%が、Q2 では、事前で「どちらかと言うとそう思う」と回答したうち 43.6%が、「どちらとも言えない」と回答したうち 31.6%が、事後においては「そう思う」と回答している）。

Q3 に関しては、事前において「どちらとも言えない」「どちらかと言うとそう思わない」「そう思わない」という否定的な回答をした児童が事後において「そう思う」に変化している例は見られず、このことは、リーダー志向性に関しては上記のような全体としての慎重な態度と相俟って、特に態度変化が容易には起こらない事柄であると理解できる。

## （３）投票理由：単純把握

次に「（キャンディさん、あるいは、デイトさんに）投票した理由は何ですか」という問いに対する自由記述の回答を見ていきたい。表 5（PPT「発表資料」参照）はキャンディさん、デイトさん、それぞれに対する投票理由の代表例を記したものである。これを見る限り、両者を比較考量しつつ結論を導くという思考プロセスがとられており、アニメ動画によって問題の論点と考え方が正しく児童に伝わっているのではないかと考えられる。

## （４）投票理由：対応分析

ここで、この自由記述の構造をもう少し明確にするため、テキストマイニングの手法を用いて分析を行う。ここでは、対応分析を採用する。これは、行と列からなるデータにおいて項目間の関係性を視覚的に理解する方法であり、選択式質問への回答と自由記述内で用いられた語の関係性を把握することに有効である。

ここでは、Q1 と投票理由との関係性について見てみたい。対応分析の結果を示したのが図 1 である（PPT「発表資料」参照）。赤字の 1～5 が、この二次元空間における各回答（「1. そう思う」「2. どちらかと言うとそう思う」「3. どちらとも言えない」「4. どちらかと言うとそう思わない」「5. そう思わない」）の位置を示している。各語は水色の丸で示されており、出現回数が多いほど丸は大きく、また、似たような出現パターンの語同士は丸の距離が近く表示されている。

図 1 では、原点 (0.0) から見て 1, 2, 3 と 4, 5 は反対方向に位置しており、「そう思う」「どちらかと言うとそう思う」「どちらとも言えない」と「どちらかと言うとそう思わない」「そう思

わない」とで特徴的な語が明確に異なることを示している。前者の方向に比較的多くの語が集まっており、中でも「助ける」「貧しい」「困る」等は1, 2と空間上で重なっている。一方で後者の方向にあるのは「自分」「稼ぐ」「払う」「生活」「努力」等の語であり、ここからは、1, 2と回答した児童は投票理由の自由記述でも貧しい人を助けるという側面を強調しているのに対して、4, 5と回答した児童は自由記述でも個人の自助努力で生活を成り立たせていく側面を強調しているものと解釈できる。

これより、児童は自身の投票行動（キャンディさんとデイトさんのどちらに投票したか）と経済政策に関する一般的な考え（Q1：お金持ちの人は、自分が稼いだお金を貧しい人に分けてあげべきでしょうか？）をある程度意識の中でリンクさせて考えているものと理解できる。

### （5）棄権への意識：単純把握

アンケートではアブどんへの印象も自由記述で問うている。表6（PPT「発表資料」参照）は主な意見を抜粋したものである。ここからは、児童は自分の一票と全体の意思決定を結びつけて考え、自分や他の皆の一票の積み重ねが全体としての決定になること、それ故に棄権は自分の意思を結果に反映する権利を放棄することであり、自分のためにもならないこと、等が認識できているものと理解できる。

### （6）棄権への意識：対応分析

ここでも同様に対応分析を用いて選択式質問との関連性を見てみる。アブどんへの印象に関する自由記述回答と「Q3：あなたは、みんなを引っばっていくリーダーになろうと思いますか？」の対応分析結果を示したものが図2である（PPT「発表資料」参照）。赤字の1～5がQ3の回答（「1. そう思う」「2. どちらかと言うとそう思う」「3. どちらとも言えない」「4. どちらかと言うとそう思わない」「5. そう思わない」）を示すことは同様である。ここでは4が原点(0.0)近くにあり、それを挟んで1, 2, 3, 5が点在している。より明確な回答として1, 5に注目すると、1と同じ方向にあるのは「決める」「後悔」「将来」「大事」「全体」等であり、5と同じ方向にあるのは、「文句」「迷惑」「自分勝手」「損」等である。ここからは、リーダーへの志向性が高い児童は、アブどんの言動の中でも、自らの棄権を反省し、次期村長選挙への出馬を宣言するというポジティブな側面に注目しているのに対し、リーダーを志向しない児童は、アブどんの自分勝手に利己的な側面を強調する、という対比が見られることが分かる。

ここからも、上記と同様、児童は動画の内容に関する自身の考え（アブどんへの印象）と民主主義に関する一般的な考え（Q3：あなたは、みんなを引っばっていくリーダーになろうと思いますか？）をある程度意識の中でリンクさせて考えているものと理解できる。

以上の分析結果に基づき、アニメ動画とそれを用いた出前授業の教育的効果をはじめとする本研究の成果を、論文執筆・学会発表等を通じて広く発信していく。

以上