

研究課題

中高一貫校におけるメディアを活用した表現教育の開発

副題

～教育現場におけるメディア・リテラシーの習得をねらいとして～

学校名 法政大学中学高等学校

所在地 〒181-0002
東京都三鷹市牟礼4-3-1

学級数 29

児童・生徒数 1092名

職員数/会員数 59名

学校長 牛田 守彦

研究代表者 古家 敏亮

ホームページ
アドレス <http://www.hosei.ed.jp/>



1. はじめに

法政中高国語科では昨年度、私立学校研究助成事業の採択を受け、「中高一貫校における国語表現プログラムの構築」として表現に関する新たな教育プログラムの作成を目指した。先の研究では、本校国語科でそれぞれの教員がこれまで実践してきた国語表現についての成果をまとめ、中高一貫校における新たな教育カリキュラムを提起した。

多様な表現から学習者がそれぞれの表現方法を選び取っていくという方途を発展させていくためには、単に教科書の教材を読解するだけでなく、教材そのものを再構成し、学習者自ら教材を作りかえていく契機を生み出す必要がある。すなわち、教材を読むだけでなく、書くことへと転換しなくてはならない。書くことをめぐる新たなレッスンを考案する必要があるということだ。

そこで、新たに組みたいのがメディアを活用した表現活動とその教育方法の開発である。自分の表現を相手に送り届けることができる書き手になるための新たなレッスンとはどのようなプログラムかを今年度の実践に即して説明したい。

2. 研究の目的

本研究で取り組んだのは、従来の国語教科書の教材を読み解く技術とは異なる、メディアを活用した新たな国語表現の可能性と教育現場におけるメディア・リテラシーを身につけるための方法である。キーワードは、「身体」・「映像」・「情報」である。

比較思想・比較文化論の犬塚潤一郎が指摘するように、メ

ディアとは単なる技術を意味しない。現実感が希薄であると言われる現在の環境で、人間にとっての現実とは「身体的に触覚され行為されるもの」であり、「身体との近接関係にあるものの延長」として捉えられる世界である。また、「知的に理解され表現されるもの」としてもある。それは「本質的にそこにはないもの」であるにもかかわらず、まさにそこに「人々とのつながりがある」という「私的な現実」を意味している。つまり、メディアとは、「意味作用」と「表徴作用」の両方を担う仕組みそのものなのである（「メディアと表現 メディアとしての環境を生きること」『メディアと表現をめぐる教育プロジェクト』2010年3月24日）。メディアの技術によって可能となる世界についての認識を学習者自身が身につけていくための教育プログラムを以下に提起したい。

3. 研究の方法

今年度、中学と高校のそれぞれで取り組んだのは、6つのプログラムである。中学では、本の紹介を介して読書の世界を広げることを試みた「ブックトークの世界」、ケータイ小説と従来の小説を比較し、ケータイで小説の創作を試みた「ケータイ小説の世界」、絵本の翻訳と創作、そして、幼稚園児への読み聞かせを試みた「絵本の世界」である。また、高校では、アニメのアフレコにチャレンジする「アフレコの世界」、映像の技法を学びながら映画の製作と上映を行う「映像の世界」、作家紹介を新聞を活用して行う「文章表現の世界」というように、さまざまなメディアと関係づけた表現に関わる授業を展開した。本稿では、「ケータイ小説の世

界」に焦点をあて、学校の教室でメディアを活用した国語表現がどのように展開できるかを素描しよう。

4. 研究の主な内容

「ケータイ小説の世界」は、中学3年生を対象にした夏期選択講座での実践である。この講座を受講した生徒には、ケータイを持参し、ケータイで小説を書くことを体験してもらった。作り手になるとは一体どういう体験なのかをペンで書くこととケータイで打つこととその両方から探りたいと考えたのである。

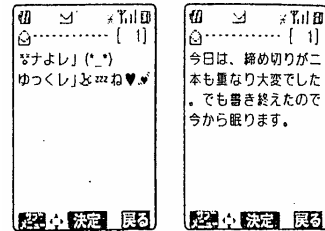
ケータイ小説の歴史を振り返ってみよう。その歴史は短くも文学の軌跡と軌を一にしている。New York Times が“Thumbs Race”とケータイ小説の流行を比喻したのは2008年の冬であった。2007年の文芸書年間ベスト5のうち4点までをケータイ小説が占めたためである。New York Timesの記事には、ケータイ小説の多くが恋愛小説でメール文体の短い文からなるが、伝統的な小説のように物語の筋も主人公の成長もほとんど見られないと指摘している。にもかかわらず、ケータイ小説は売れた。つまり、“traditional novels”と違う点にケータイ小説の特徴があったのである。

しかし、これまでの文学の伝統を変えようと試みたのは、ケータイ小説だけではない。たとえば、水村美苗による『私小説 from left to right』（新潮文庫、1998年10月）は、日本の伝統的な文学としての「私小説」をタテ組みからヨコ組みに変え、これまでの文学のイメージを文体から変更する試みであった。この『私小説』をケータイ小説の横に置くとケータイ小説の新しさが見えてくる。ケータイ小説が刷新したのは、タテ組みからヨコ組みへだけでなく、紙面から画面へ、そして、本からケータイへというようにメディアそのものだったのである。

石原千秋は『ケータイ小説は文学か』（筑摩書房、2008年6月）で、ケータイ小説を内面だけが描かれた小説と意味づけている。これまでの文学が衰退した理由は次の4つだという。それは「商品価値の通減」、「社会的価値の下落」、「政治的影響の低下」、「内面の消失」である。つまり、文学が読まれなくなったのは、文学を読むことに価値が置かれなくなった歴史的社会的な変化のためである。しかし、それは文学とは何かを逆に浮かび上がらせもした。ケータイ小説における内面だけとは、これまでの文学に与えられたさまざまな価値観を削げ落としてもなお残る現代の人々の心情を表しているからである。

もちろん、「リアル系ケータイ小説」とも称されるいわゆるケータイ小説の多くは「実話テイスト」で「少女の恋愛物語」であり、必ず「定番悲劇イベント」が組み込まれている構成となっている。しかも、物語の進行が「ハイテンポ」であるため、「文章が短く、改行が多用」され、「乱れた日本語」が使われている。このようなケータイ小説への評価は、ケータイを小説に組み込んだ表現とケータイに小説を組み込んだ表現とで大いに異なる。ケータイ小説はケータイという

デバイスに規定されて生まれた表現形態であるとは先の犬塚による指摘だが、ケータイ小説とはまさにケータイが可能にした表現であることがわかる。というのも、たとえば、文学ではケータイが次のように表現されているからである。



(嶽本野ばら『ロリキタ』新潮文庫、2007年3月)

「僕のメールを受けて返ってきたこのメールをどう解釈すればよいのでしょうか」という僕のとまどいは、これまでとこれからの文学の違いをよく表している。僕にはメールを返してきた「ロリキタ」の言葉が「多分」と推測することしかできず、「全体を通して、とりあえずどうやっても文意を汲み取ることは不可能でした」としか意味づけられないのである。つまり、ケータイを小説に組み込んだ表現では「文意を汲み取ることは不可能」とされるのに対して、小説をケータイに取り込んだ表現ではその「不可能」が小説表現として紡がれているのである。それは「リアル系ケータイ小説」という評価を超えてケータイで小説を描く表現の可能性と呼ぶことができるのではないか。

5. 研究の実践例

ケータイ小説には、読むことと合わせて書くことにも学びの手立てがあることを教えてくれる。ケータイ小説のリテラシーを学びながら、生徒が授業で取り組んだのが、教室でケータイ小説を書く試みである。ケータイ小説には数多くの投稿サイトがある。それは、ケータイ小説が読むことと同時に書くことにも積極的に開かれているためである。しかし、数多くあるケータイ小説投稿サイトの中からこの講座で着目したのは、「Web きらら携帯メール小説大賞」と「300文字小説」である。

出色の投稿サイトは「Web きらら携帯メール小説大賞」である。その理由は「応募規定」にある。ジャンルを問わないという「内容」と、毎月の「締切」が月末20日で、その翌月に『きらら』誌上と『Web きらら』に「発表」されるのである。しかし、他の投稿サイトと最も異なる点は、「字数」である。他の投稿サイトでは、「ルール」を守りながら「表現者であるクリエイター」として「責任」を持つことを条件に自由に作品を書くことができた。しかし、それはこれまで述べてきたいわゆるケータイ小説の評価と結びつく条件にもなってきた。

たとえば、ケータイ小説で「定番悲劇イベント」が「ハイテンポ」で展開されるのは、ケータイ小説を読む読者の期待を裏切らないためというよりも投稿サイトの枠内で小説を連

載しなくてはならないという制限のためである。つまり、「定番悲劇イベント」の「ハイテンポ」化は、ケータイ小説をweb上に連載していくための工夫と捉えられるのだ。

しかし、「Web きらら携帯メール小説大賞」では「字数」があらかじめ「500～1000字」と定められていた。つまり、これだけの字数では仮に「定番悲劇イベント」を組み込んだとしても「ハイテンポ」で「悲劇」が繰り返されることはない。むしろ、これまでの文学のように、一度きりの事件が起きるか、もしくは何も事件が起こらない日常の出来事をテーマとして、ケータイという新たなツールで小説を書くことになるのだ。ケータイによる小説の可能性とは、ハプニングの連続ではなく、等身大のリアリティを日常の出来事の中で表現する点にある。それがいわゆるケータイ小説を超えた、ケータイで相手に言葉を届ける現代における書くための方法である。

ところが、2009年春に「Web きらら携帯メール小説大賞」が終了となったのである。そこで、この講座を受講し投稿を希望した生徒には、『東京新聞』が主催する「300文字小説」に応募することとした。ケータイ小説を投稿するというよりも、ケータイで作った小説を新聞掲載される短編小説賞に投稿する形としたのである。投稿を希望しない生徒も教員のメールには創作したケータイ小説を送ることとし、自分の表現を必ず相手に送り届けることを作業として組み込んだ。新聞小説やケータイ小説を授業で取り上げる意味は、従来の紙面上と新たな画面上における表現の違いを通じて、他者に開かれた創作活動をケータイという新しいメディアから学ぶことにある。

この講座で生徒が創作した作品を資料として紹介しよう。生徒の作品はいずれもケータイ小説の特徴として挙げられていた「改行の多さ」を巧みに用いている。ことにこの作品では、「私」の視点から日常の一コマを巧みに表現している。ケータイ小説に国語表現の新たな可能性を見るゆえんである。

「ごめんね」

「ごめんね」

？

突然、母に謝られた。

どうして？

「もうちょっと、優しくしてあげたら良かったね…」

優しくって？

驚いた、いつもはコワイ母が真剣に、そう言う…

「小さい頃、仕事を理由に相手してあげなかったもんね。

虐待じみたこともしてたし…」

反応に困り、曖昧に笑った。たしかに、あの頃の母はノイローゼ気味で何度も怒られた。私も母が恐ろしかった…かもしれない。実際は覚えてない。

でも、その母がいたから今の自分がいるのかな？と思った。だから…

別に、私にとっては良い母さんだよ。今のままでいいから。(怒らせたら、怖いけど…)

母は、ビックリした顔をしてニンマリ笑った。

これでいいんだ。今の自分にとっても満足してるから。

6. 研究の成果と今後の課題

本研究で実践した他の5つの試みにおける成果を大まかに述べれば、以下のようにまとめることができる。

- ①声や身体を一つのメディアと捉え、身体の動きを伴った声のパフォーマンスを協働で学ぶ。
- ②CM やクレーアニメ、映画等から言葉と映像表現の関係を学び、映像制作と発表を行う。
- ③広告ポスターや新聞の紙面を情報技術として捉え返し、その方法を活用した表現を学ぶ。

「ブックトークの世界」の実践は①と対応している。この実践を通じて、生徒同士で読書体験の交流をし、「食わず嫌い」とも呼べる分野の本について同じ年齢の仲間とともに興味・関心を抱く営みとした。ブックトークは口頭で本を紹介するというきわめてアナログな方法だが、本に対する自分の思いをそれぞれの言葉で伝えるという表現の基本を体験し、その思いを的確に伝えるためには何が必要になってくるかを体験する試みである。「絵本の世界」も点や線といった単純な記号から物語を作り、絵本を創作した。その絵本を声や身ぶりをを用いて幼稚園児に読み聞かせることで、自分の表現を他者とともに共感できる力を育んだのである。

「アフレコの世界」の実践は②である。生徒がもっとも興味を持てるようなアニメ作品を扱い、ある場面におけるセリフを聴き取り、その文脈におけるセリフの意味を考えさせた。また、その上でどのような感情を込めてそのセリフを言ったらよいかを考えさせ、映像メディアと言語表現との融合により、アニメ作品と真剣に向きあう機会を設けたのである。「映像の世界」も、映像に固有の文法を映像作りから学ぶ試みである。自分の考えや思い、主張を映像にしてだれかに伝えるための映像を作ることを学習した。

③に対応するのが「文章表現の世界」である。朝日新聞社が主催する「オーサー・ビジット」に作家紹介新聞を作成し、投稿した。採用とはならなかったものの、グループごとに教室で作家紹介新聞を発表し、生徒がお互いに相互評価し、投稿作品を決め、生徒による作品評価を行う試みとすることができた。

教室でメディアを活用しながら、生徒の表現する力を養うこれらの実践は、教室におけるさまざまなメディア実践とこれまでの国語科の授業とをどう関わらせ、カリキュラムとして確立していくかが共通の課題である。メディアをどう使いこなしていくかを議論し、実際にメディアを使いこなす環境を作り、授業実践を行っていくことで、メディア社会における学校教育の意味を模索したい。情報科を含めた他教科との協働授業も視野に入れ、言葉とメディアとを結びつけた新たなメディアに関する教育をどのように志向できるかが今後の検討課題である。

7. おわりに

本研究で掲げた「身体」「映像」「情報」の三つのキーワードは、メディアという観点から考えた時、次のように述べる事ができる。「身体」とは自己の存在そのものであると同時に、他者と関わりを持つメディアである。一方、「映像」とは存在を映し出すイメージであり、その意味で、他者の表象そのものである。さらに、「情報」とは自己も他者も同じ数値に換算するデータベースと捉えることができる。自己から他者へ、そして、データベースへとといったネット社会の流れを教育の現場で利用し、メディアを活用した表現プログラムを確立すること。本研究が社会にもたらすもつとも大

きな意義は、メディア実践を取り入れた授業から、他者に向けて自らの表現を紡いでいく契機を学習者が主体となって身につけることである。

本研究では、身体表現と映像表現とインターフェイス上の表現といったそれぞれのメディアの特性を活かした表現教育のあり方を追求した。それは、国語教育における表現の可能性を押し広げるとともに、教育現場におけるメディア・リテラシーのあり方を教育プログラムとして構築していく手がかりを与えるにちがいない。メディア社会の中で学習者が自ら想像力を身につけ、メディアを活用しながら自分の考えを相手に伝え表現できるメディアと言葉の担い手になるために、である。