

# メディアを巡る大冒険 Take Us Out to the Media Game!

## 第4章 メディアをつくる＝考える＝学ぶための 論理の可視化：ブリコラージュ編 design for media studies: bricolage

関 口 久 雄

### 1. design≠デザイン

*Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.*

デザインは、ただそこに見えているもの、感じられるものというだけではない。デザインは、それがいかに機能するのかなのである。

かつては Macintosh、現在では iPod で知られる、Apple の創業者の1人<sup>(1)</sup>で現 CEO であるスティーブ・ジョブズの有名なことばである。design とは、単なる「見た目がカッコいい」だけではなく、いわゆる「機能美」として、その“インターフェイス(=操作性)”を重視する考え方(=立ち位置)として読むことができる。ただし、design の訳語を変えると、その印象はかなりちがったものとなる。<sup>(2)</sup>

設計は、ただそこに見えているもの、感じられるものというだけではない。設計は、それがいかに機能するのかなのである。

「デザイン」という訳語では、対象が比較的小さな、いわゆる製品をイメージしがちであるが、「設計」となると、大きな、いわゆる建造物まで

をも想定できるようになるかもしれない。と同時に、一般的に「デザイン」とは、印象・感覚的なものと考えられがちであるが、「設計」ということばを用いるだけで、それは、計算されたものとみなすことができるかもしれない。<sup>(3)</sup>つまり、日常的には見過ごしがちであるが、design とは、なにかしらの目的を論理的に可視化する行為であることに気がつくのである。<sup>(4)</sup>

また、「デザインする」となると、いわゆる美的センスが必要とされる、それなりの訓練を受けたプロによる職人仕事とみなされるかもしれないが、「論理的に可視化する」ならば、だれでもできる、と考えることができるかもしれない。前章で論じた「レイアウト」とのかかわりと同様に、一般の人にとっても、他人事ではなく自分事になる。自分の「考え／思い」を(効率的に)実現化するために、なにかを選択し、工夫をする。だれもが日々の生活の中で design をしているのである。

言うまでもなく、教育には、いわゆる場所や道具等が必要である。<sup>(5)</sup>特にメディアをつくる＝考える＝学ぶためには、そこで用いられる device(＝機器、装置)等も大事な要素となる。それらはメディア(教育／研究)のための(道具としての)メディアである。そして、何かしらの論理で、それらは選択され、活用されているはずである。つまり、教育の場が、design されているはずなのである。<sup>(6)</sup>

## 2. 教室と呼ばれる時空間

本来は「学部屋」あるいは「学習室」と称すべきかもしれない、一般に「教室」と呼ばれるその場所は、<sup>(7)</sup>どんな分野であれ教育を考える際に最も重要な要素である。なぜなら、学生であれ教員であれ、否が応でも、学校生活で最も時間を費やす場所だからである。しかし、amenity(＝快適さ)などということばを用いるまでもなく、その時空間が、きちんと省みられることはほとんどない。<sup>(8)</sup>通常教育機関では、それは、いわゆる教育的な

管轄ではなく、事務の所管となっているはずである。<sup>(9)</sup>そして、校舎を新築等の稀な機会を除いて、すでにあるものを用いるしかない、というのが現実であらう。<sup>(10)</sup>

ただし、教室というメディアは、使い方／工夫次第で、その活用の幅は広がる。いわゆる「教室」という“枠＝パラダイム”を無視する(乗り越える)ことさえできれば、「教室」とは、まったく異なる時間が流れる空間になりうる可能性を秘めているのである。<sup>(11)</sup>

### 3. 器具・道具・遊具

予算は限られている。今日、いずれの教育機関にしても、資金が潤沢にあるところは減多にない。ただし、たとえ少額とはいえ予算さえ確保すれば、選択の余地はある。定められた条件の中で、目的のために、必要なモノを選択する。その選択こそが design である。<sup>(12)</sup>

それは、ただそこに見えているもの、感じられるものというだけではない。それは、それがいかに機能するのかなのである。

まず、什器と呼ばれる備え付けの器具類。いわゆる「机」も「椅子」も教育現場の大事な要素である。しかし、いわゆる教育という現場に当然のように存在する空気のような存在ゆえか、注目されることは少ない。そして、これらも基本は事務の取り扱いであり、いくつかの手続きを踏んで、教員という存在が、その選択にかかわろうとしても、その選択も容易ではない。たとえば、机の選択肢は多いようで少ない。“教育用”と呼ばれるものに限定されることがほとんどだからである。身体的に椅子はあらゆるモノよりも接する時間が長い。それゆえに、その材質等も考慮すべきであるが、予算という問題は無視できない。なにかを収納することが必要な場合、「棚」1つにしても、なにをそこに、どのように置くかによって、ど

のようなものを選択すべきか、異なるはずであるが、それらの点は、あまり考慮されない。要は、それを有効に活用できるか、である。けれども、<sup>(13)</sup> 諸々の現実と対峙しなければならない、というのが第1の関門なのである。

つぎに、いわゆる道具類。分野や講義 or 実習等によっても異なるが、授業に必要な道具は、小さなものから大きいものまで、さまざまである。そして、予算という条件さえクリアすれば、一教員の裁量＝選択の幅は大きいものとなる。<sup>(14)</sup> 工夫しだいで、いろいろなことが可能となるはずである。たとえば、現代の情報化社会の道具(＝メディア)の代名詞、コンピュータについても、その目的に応じて、選択肢は限りない。<sup>(15)</sup> 状況によっては、文房具のように学生1人に1台のコンピュータを、も可能かもしれない。<sup>(16)</sup> また、メディアを実践的に学ぶ際には、その他の機材が必要となる。最近、さまざまな授業で必需品となりつつあるビデオカメラも、いわゆるプロ用と称する高価なものではなくてもかまわない。制作実習等に用いるならば、<sup>(17)</sup> 型遅れであっても、少なくとも人数分を揃えなければ、意味がないであろう。

そして、道具(＝技術＝メディア)の使い方は、1つではない。どのような使い方をしてもかまわない。正解などない。しかも、道具(＝技術＝メディア)は、歴史／社会的に生成されてきたもので、現在の姿は絶対的、固定的ではなく、絶えず変容していく。<sup>(18)</sup> その際に注目しなければならないのは、人間や社会に異化作用をもたらす、その“遊具性”である。<sup>(19)</sup> そして、いわゆる道具が遊具になる場合も、遊具が道具になる場合もある。道具とのか<sup>(20)</sup> かわり方の可能性は無限なのである。

いずれにしても、使用の際の工夫(≡ブリコラージュ)<sup>(21)</sup> が大事である。そして、その前提として、その(限られた)予算を、考えて使う／考えずに使う、<sup>(22)</sup> はまったく異なるということを自覚せねばならないはずである。

#### 4. 壁のない遊び場

そして、どんな教材を選択するのか、どのような授業をおこなうのか、それも design である。

今日われわれが「視聴覚教材」と当然のことのようというのは、われわれがいまだに本を標準と考え、他のメディアを付随的なものと思っているからである。[マクルーハン+カーペンター2003, p.105]

1960年に出版された“Explorations in Communication(邦書名：マクルーハン理論)”の中の、マーシャル・マクルーハンの有名な“Classroom without Walls(壁のない教室)<sup>(23)</sup>”の冒頭である。映像(映画やテレビ)という新しいメディアが、教育現場に登場した時の混乱を論じている。執筆されてから40年以上たった21世紀に、マクルーハンは、なにを提示してくれるのだろうか。

今日、新しいメディアはこの伝統的な教室授業を、単に補強するだけではなく、おびやかしているのである。この挑戦に対する常套的な回答は、かつてマンガ本が怖がられ、軽蔑され、教室から閉め出されたのと同様に、映画やテレビのもつ不幸な性格や影響力を告発することである。そうしたメディアの内容と形式の良い点、悪い点を慎重に他の芸術や叙述とならべて検討してみれば、教師にとっても重要な資産となりうることは明らかだろう。[同マクルーハン+カーペンター, pp.108-109]

「映画」「テレビ」を「コンピュータ(インターネット)」と置きかえれば、まさしく現在進行形の問題となる。歴史はくり返される。新しきものは、

常に、熱狂的に受け入れられ、同時に、辛辣に拒絶される<sup>(24)</sup>。すなわち、ゲーテンベルク以来の歴史を持つ「文字文化」のパラダイムと、新しい「デジタル文化」のパラダイムが、社会のさまざまな場面で齟齬を起こしている。そして、最も激しいせめぎ合いがおこなわれているのが、「文字文化」の帝国、いわゆる教育の現場である。

21世紀を迎えて、メディアを巡る(社会／文化)状況は、これまで以上に、<sup>(25)</sup>混迷してきている。今後も「文字メディア(の文化)」は、そのヘゲモニーを持続けるのだろうか。あるいは、新たな展開が訪れるのだろうか。今日、私たちの読むものの大部分は、たとえそれが紙の印刷物であっても、何らかのコンピュータの処理を経てきている。文字メディアの支持者がどれだけ反論しようとも、時がたつにつれ、新しく育つ子供たちは、その新たなメディアを当然のものとして受け入れ、その文化の中で自分を作り上げていく。生まれた時からそのような環境の中で育った子どもたちが大人になり社会の主流になった時、はたして社会や文化がどうなっているのだろうか、ということである<sup>(26)</sup>。

そもそもメディアとの対峙は容易ではない。それゆえに“メディア遊び”は、なにかしらの補助／きっかけになるかもしれない。日常を異化する<sup>(27)</sup>。転化する。そして、笑いを呼び起こし、体制を揺さぶるのである。

その論文の最後は、つぎのように締めくくられる。

教育と娯楽の間になにか根本的な差異があると思うのは誤りである。こうした区別をつけることによって人は、事態に対する探求の責任を回避するにすぎない。それはあたかも、一方が教え、他方が楽しませるということで、教訓的な詩と抒情的な詩を区別するようなものである。しかし、なにごとによらず人を楽しませるものが、より効果的に人を教えるものであるのはつねに真実であった。[同マクラーハン＋カーペンター，p.109]

「教育は(だれにとっても)楽しいもの(であるべき)か、否か」。すでに40年前に、今が語られている。今日においては、それが教育現場での切実な問題の1つとなっている。そして、その難問に対して、さまざまな思惑が錯綜するが、その答えは簡単には見つかりそうもない。それゆえに、それぞれの現場で試行錯誤は続く。各々がその現場を design していかなければならないのである。<sup>(28)</sup>

## 注

- (1) 2007年1月に、社名から“Computer”を外し“Apple Computer Inc.”から“Apple Inc.”に変更になった。iPod, iPhoneといった製品カテゴリの中でいわゆる純粋なコンピュータはMacだけであり、そのような状況を反映し、コンピュータメーカーから家電メーカーへの転身を示すものと語られているが、あえてその変更を“深読み(誤読)”すれば、コンピュータというメディアの歴史の流れを省察することになるであろう。かつて少数の特権者のものでしかなかったコンピュータが、1970年代に“Personal Computer (=パーソナル・コンピュータ=パソコン)”として多くの人々の手に渡り、1980年代にはそれでも一部の趣味的なツールだったが、1990年代後半になると一挙に社会や一般家庭の内部にまで入り込んでいった。1984年に「だれもが使えるコンピュータ」としてMacintoshを販売しはじめたのがAppleである。つまり、コンピュータは「高度な計算をする機械」から「思考(社会)活動を助ける道具(メディア)」へと、その存在の在り方の変遷し、そして、今日においては、コンピュータを内蔵した音楽端末や携帯電話などさまざまな“かたち”で社会のあらゆる面で使われるようになってきた。つまり、コンピュータは表舞台からは消えようとしているが、社会の至る所で見えないコンピュータとして機能しはじめている、ということ象徴しているのではないかと、ということである。

- (2) 「機能美」については、同様に、ホレイショ・グリーノーの古典的名言“Form [ever] follows function.(形態は[常に]機能に従う)”が有名である。

なお、Appleの製品は、インダストリアルデザインでも定評があり、たとえば、[Kunkel 1997]では、その製品のコンセプト含め、そのデザイン哲学を知ることができる。

- (3) もともと design には「設計(する)」という訳語がある。そして、言うまでもなく、design には設計という訳語を用いるべき、と主張している訳ではない。たとえば、「企て(る)」という訳語ならば、そのとらえ方は異なる

ものとなるであろう。

なお、後述する『「未来の学び」をデザインする』では、以下のように、「デザイン」ということばの使用を定義している。「私たちが『デザイン』という言葉を使うのには理由があります。教科書にはきちんと記述できること、すなわち構造化された知識や目標が明確に決まったことを教えることについては、教育工学の領域を中心にここ数十年間研究されてきました。教育という営みに、工学的な設計方法を適用するというものです。学習目標を細かく分析し、やさしいものから難しいものへと段階を追って教育する方法です。一方、本書で取り上げたような、複雑で創発的な学びについては長い間、職人的、芸術的なものとしてとらえられてきました。このような学びを成立させることができる人は、一種の達人として扱われてきたのです。『デザインする』という活動には、必ずそこに目的があり、対象となる人がいます。デザインは人が媒介する活動であり、誰がやっても同じようにできる解の算出をめざす工学とは異質な要因を持っています。しかし同時に芸術ほど属人的でもなく、一定の方法論は共有できる活動でもあります。私たちは、デザインという営みが持っているこのような特徴に注目し、新しい学習環境を構築するときの中心になる概念として、デザインという言葉を使っています。ここでは、目的、対象、要員、そこへ至るまでのプロセスなどを意識した活動という意味が込められています」[美馬+山内2005, pp.192-193]。

ただし、本稿の「論理展開」で、「design＝設計」という訳語(補助線)を用いることにしたのは、ソフトウェア工学(開発プロセスと方法論)を専門とするエンジニアの方による「cles::blog 平常心は道」というブログの「Design それは設計」に示唆されたからである。ジョブズのことばの原文と訳語(design＝デザイン)を引用した上で、「日本語では『デザイン』≡『意匠』という感じで、そのほかの意味がすっ飛んでいるので、すごい名言みたいな感じがするのかもしれませんが。でも、Design のもともとの意味はもうちょっと広い意味の単語で、工学では『設計』と訳すほうがしっくり来る場合の方が多いはず。例えば『Software Design』は『ソフトウェア設計』のような感じ」[<http://blog.cles.jp/item/2323>]。また、その他の投稿も興味深い。たとえば、『「それは仕様です」を英語で言う……』では、「ちょっとワケあってMSのナレッジベースを検索していたら最後に『The behavior is by design』と書いてあるのを見つけました。はじめは何のことだかピンとこなかったので『そういう動作(behavior)をするように設計(design)されている(ので、これは不具合じゃない)ということなんだ。ずいぶんひどい言い方もあったもんだなあ』とさりと流していたんですが……しばらく経ってから、これが『それは仕様です』の元ネタだということに気づきました。ソフトウェアにかかわる仕事をしていると『仕様です』な



んで日常茶飯事なわけですが、その英語表現がわかっていないとはちょっと情けなかったかも。こんどから仕様ですといわずに by design って言ってみようかな」[<http://blog.cles.jp/item/1197>]。

いずれにしても、その「design＝設計」という視点は、工学的(教育工学／ソフトウェア工学)な発想である。また、本稿は、第3章において予告した「デザインとはなにか／なにがデザインか(仮)」とは直接的に関連するものではないが、いわゆるデザインの多義性(たとえば「デザインは論理と感覚のあいだを往還する」[茂木+山中2007]等)を考える際の大事な試行の1つでもある。

- (4) 換言すれば、「論理の可視化」とは、「情報のレイアウト＝整理」でもある。

「情報の整理／活用」についてのマニュアル本は、『発送法』(1967年)や『知的生産の技術』(1969年)からはじまり、「情報デザイン」という取り組みを含め、現在において、硬軟とりまぜ、さまざまなものが出版されている。最近のものでは、「整理術」をキーワードに「アートディレクター＝ドクター」として定義し、クライアントが抱える問題を解決するという[佐藤2007]が、おもしろい。

- (5) もっとも大切なのは、人である、ということは言うまでもない。

- (6) メディア《つくる》工房(以下、つくる工房)は開設から3年目を迎えた。つくる工房の開設と、ほぼ同時期(2005年4月)に出版された[美馬+山内2005]は、教育工学を土台に、いわゆる新しい学習環境の design を提案する。未だ黎明期の日本の「教育環境を“具体的に”考える」についての示唆に富むパイオニア的な研究である。本稿の筆者的にも、もう少し早く、その本が世に出ていたならば、つくる工房を構想する際に大いに参考にさせていただいたであろう(関係者に読ませれば、つくる工房がなにをしたいのか、を説得するのに役立ただけであろう)。そして、本稿は、その本が提案するような新しい教育スタイルの実践例の1つであるかもしれない(失敗例かもしれないが)。

ただし、いくつかの点で特異なアプローチ方法をとる。まず、つくる工房については、既存の施設を流用し、予算もごく限られたものである。それゆえに“ブリコラージュ”的に、同時に、愚直に、瑣末なことにこだわることに主眼を置いている(80年代に一世を風靡し、その後あとかたもなく消えた某空間プロデューサーの著書名「空間の神はディテールに宿る」を信じるかのように)。また、このつくる工房の作業&運営プロセス等は、まったくのオリジナルなものというより、筆者のこれまでの諸々の経験の蓄積の結果でもある——高校生の時に出会った「(映像)メディアのつくり方」というムック本(メディアをつくる、をできることを知る)。テレビ番組制作会社への就職(いわゆる番組制作はもとより、今は昔のテロップの切り貼り等の手作業

の雑事が、つくる工房の作業の土台になっている)、インディーズの総合(=なんでも)企画制作会社への転職(白手袋で版下を台紙に貼りつける作業や印刷直前に製版所で製版フィルムをカッターで削っての“ストリップ修正”等は普通のいわゆる編集者にとっては無縁の仕事であろう。この職場で、“働かざる者喰うべからず”,そして、仕事というものは、他者から与えられるものではなく、自分自身で開拓しなければならない、ということを思い知らされる)、“ビジネスコンピニ”でのアルバイト(紙の扱い方と製本の方法を学び、“本”の可能性を夢想することになる)、さまざまな美術館でのワークショップ活動(一期一会。いろいろな人たちと出会う。アトリエ等のわかりやすい道具の配置は情報整理の基本と実感する)等々。そして、大学院およびその後の諸々のメディア研究と教育現場での試行錯誤が加わる。さらに、つくる工房に屯する学生たちのアイデアやリクエストが、日々プラスされていくのである。

なお、本稿において、「設計」「機能」等のいうことばを用い、「論理の可視化」などと述べると、合理的に論理のみを追求する、と考えられがちであるが、いわゆる「(教育の)効率性・効果」等については、ほとんど関心がない(あえていえば、合理的なものには抗いたい、と考える)。筆者としては、論理を追求した上で、“redundancy(=冗長性=遊び、余裕)”を、あるいは“noise”を重んじる(noiseの有用性/可能性等についての論考は別稿で展開予定)。また、筆者自身が、根源的に、学校という存在が好きではない(小学校から大学院まで20年以上も学生生活を送って1度も学校を好きになったことはない。今でも学校も教師も大嫌いである)。どちらかといえば、いわゆるイリイチ的に学校という“制度”をとらえている[イリイチ1977]。それゆえ、意識的/無意識的にかかわらず、そのようなベクトルの方向性で考察されていることは否めない。ともかく、以上のような教育とメディアを巡る諸々の「インターフェイス(=葛藤)」の可視化を試みるものである。

ところで、筆者個人としては、社会とメディアの関係(=インターフェイス)と対峙する際には、「ブリコラージュ(bricolage)」という“戦術”で折り合いをつけていこうと考える。クロード・レヴィ＝ストロースによって紹介される「器用仕事」と訳されるブリコラージュとは、以下のような“スタイル”である。「ブリコール【引用者注:bricoleur=ブリコラージュする人】は多種多様な仕事をやることができる。しかしながらエンジニアとは違って、仕事のひとつひとつについてその計画に即して考案され購入された材料や器具がなければ手が下せぬというようなことはない。彼の使う資材の世界は閉じている。そして“もちあわせ”,すなわちそのときそのとき限られた道具と材料の集合で何とかするというのがゲームの規則である。しかも、もちあわせの道具や材料は雑多でまとまりがない。なぜなら、“もちあわせ”の内

容構成は、特定の計画にも無関係で、偶然の結果できたものだからである。すなわち、いろいろな機会にストックが更新され増加し、また前にものを作ったり壊したりしたときの残りもので維持されているのである」[レヴィ＝ストロース1976, p.23]。つまり、西欧的な歴史への抵抗であるとともに、同一性の原理(全体化)への抵抗であり、「非一貫性」「断片性」「雑種性」という特徴をもつブリコラージュとは、ありあわせのものによって、その時その場の“いま・ここの生活”を臨機応変に成立させる(=ちぐはぐな総体)ということである。ただし、言うまでもなく「植民地化された人びとがブリコラージュによって抵抗している」という議論も、ブリコラージュに抵抗という意味を与え、人びとを抵抗の主体として捉えることに思われるかもしれない。しかし、ブリコラージュを抵抗して捉えることは、ブリコロールとしてのサバルタン【引用者注：subaltern＝下層民，従属民】を解放の主体や抵抗の主体という同一性によって捉えることとは違う。臨機応変の戦術としてのブリコラージュはそもそも首尾一貫した同一性を保持する近代的な主体にはできないことなのだ。また、それは自己の主体を歴史の頂点に置きながら、他者の実践としてのブリコラージュに抵抗や進歩といった意味の祝福を与えることでもない」[小田2000, p.225]のである。また、ブリコラージュのメタファによって示される「断片の思考」とも称されるポストモダン的な知の特徴とは、あらゆる全体化に対する拒絶であり、統合された全体に対して統合されない断片や、それら断片の間の異種混合に価値をおくということである([同小田, pp.146-147])。筆者としては、諸々の「全体化」に対して、終始一貫した理論的な抵抗や単なる無抵抗ではなく、その場その場に応じた抵抗(≡重層的な非決定)を実践していこうと考えているのである。なお、ブリコラージュの新たな“可能性”については、「生活の場の人類学」を提唱する小田亮による[小田2001]が参考になる。

そして、あくまでも反面教師という前提で、可能な限り、使用道具や環境はじめとして、つくる工房のいろいろな活動を公開していく予定である[<http://media-tukuru.jp/>]。

- (7) 日本語の「教室」の意味は幅広い。「大辞泉」[<http://dic.yahoo.co.jp/>]によれば、きょうしつ【教室】1.学校で授業を行う部屋。2.大学で、専攻科目ごとの研究室。また、教科別に教員の所属する部屋。3.学習指導や芸芸の教授をする所。また、その組織や催し。「進学」「手芸」。

なお、大学については、施設としての最低条件は「大学設置基準(校舎等施設)」で規定されている。第三十六条 大学は、その組織及び規模に応じ、少なくとも次に掲げる施設を備えた校舎を有するものとする。ただし、特別の事情があるときは、この限りでない。

- 一 学長室、会議室、事務室

二 研究室，教室（講義室，演習室，実験・実習室等とする）

三 図書館，医務室，学生自習室，学生控室

2 研究室は，専任の教員に対しては必ず備えるものとする。

3 教室は，学科又は課程に応じ，必要な種類と数を備えるものとする。

4 校舎には，第一項に掲げる施設のほか，なるべく情報処理及び語学の学習のための施設を備えるものとする。

5 大学は，校舎のほか，原則として体育館を備えるとともに，なるべく体育館以外のスポーツ施設及び講堂並びに寄宿舎，課外活動施設その他の厚生補導に関する施設を備えるものとする。

6 夜間において授業を行う学部（以下「夜間学部」という）を置く大学又は昼夜開講制を実施する大学にあつては，研究室，教室，図書館その他の施設の利用について，教育研究に支障のないようにするものとする。

[[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/koutou/ninka/06022332/015.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/ninka/06022332/015.pdf)]

- (8) ただし，文部科学省の「学制百年史」第一編 近代教育制度の創始と拡充／第三章 教育制度の拡充（大正六年～昭和十一年）／第九節 教育行財政／五 学校建設によれば，明治時代にはじまる日本の学校制度の黎明期においても，それなりの amenity（および safety）が，考慮されていたことが確認できる。「日本の学校建築は，大別して二つの系統から発展していると考えられる。その一つは従来の寺子屋式とも称すべきもので，寺院や神社，民家や，有力者の住宅・能舞台などを借り受け，または改造して造ったもの，他の一つは西洋式ともいふべきもので，洋学の移入に伴って輸入されてきた校舎の形式である。《…》寺子屋式と西洋式との学校建築はしだいに折衷され，西洋式の中廊下式はわが国の気候・風土に適合せず，だんだん片廊下式となり，寺子屋式の暗いへいや，明るい窓をもった校舎に改良されてきたが，教室の形としては，生徒数によって三間×四間，三間半×四間，四間×四間半あるいは四間×五間等の種々の形のものがあった。この間小学校設備準則（明治二十四年四月八日）・尋常中学校設備規則（二十四年十二月十五日）・尋常師範学校設備規則（二十五年七月十一日）を相次いで公布し，学校建築は大いに推進された。その結果しだいに類型化してきた学校建築は，教育制度の整備に伴って，建築衛生的な面からの考慮を払うようになった。ことに片側教室の廊下が南面すべきか，北面すべきかについて活発な議論がなされた。校舎の半分は南廊下，半分は北廊下として実験的に建てられたものもある。この議論はだいたい本州北方地域から漸次北側廊下，南側教室論にかたまってきたが，四国・九州では議論が沸騰し，三島通良の「校舎衛生上ノ利害調査報告」が官報（三十四年四月八日第五三二五号）に公示されたのは注目に値する。この報告は南面教室を推奨したもので，ますます学校建築の類型化を促進し，教室の形もほとんど四間×五間の普通の形のものとなった。明治初期に建築

された学校がようやく老朽化してきたことに加えて、大正末期から昭和の初期にかけては、相次いで次の災害が起こって、学校建築に大きな被害を及ぼした。そのため学校建築の構造に対する関心は急激に高まり、新築する場合の建物の構造のみならず、既存建物の補強・改造に大いに注意が払われることとなった。大正十二年の関東大震災には東京帝国大学などのれんが造りの建物は倒壊し、木造の学校は大火のために炎上してしまい、耐震耐火建築として、鉄筋コンクリート造りが目だって優秀なことが立証され、東京市などの市街地の中心地区に建つ学校が、次々と鉄筋コンクリート造りで復旧された。これは当時の東京市長後藤新平の遠大な理想と、東京市復興局長佐野利器をはじめ、当局者の異常な努力によったこととはいえ、その活眼は敬服に値する。三階建ての鉄筋コンクリート造り校舎は、屋上を運動場として使用することにより、市街地の人口増加に対して、校地の拡張を行わずに収容力の増加を図ることができた。この鉄筋コンクリート造り校舎が、のちに太平洋戦争の空襲時において、避難・救護等に著しい役割を果たしたことはいうまでもない」[[http://www.mext.go.jp/b-menu/hakusho/html/hpbz198101/hpbz198101\\_2-109.html](http://www.mext.go.jp/b-menu/hakusho/html/hpbz198101/hpbz198101_2-109.html)]。

- (9) 時間割等に基づき、教室使用の管理を行なうのは教務課等であるが、基本は施設課等の管轄である。

なお、学校(教育)とは、教員、職員、学生(とその保護者や地域)等の共同体であり、学校という組織の運営は、教員と職員の“イコール・パートナーシップ”によって成立するという前提を踏まえた上で、本稿では、教員(と学生)という視点から、教育(の現場)を考えていく。

- (10) 第1章でも簡単に論じたように、使用されなくなった、いわゆる「情報教育」のための“コンピュータ教室”を改装して、つくる工房はオープンした(改装といっても、机と棚と椅子とコンピュータを新しくしたのみ、備えつけのホワイトボード、電動遮光カーテン、コントローラ卓等は流用)。改装前／改装後については、第1章 [関口2006, p.103] 参照。言うまでもなく、新築はそれなりの苦労は伴うが、それなりの新たな出発ができる。一方、改装／改築は、それなりの苦労をしたとしても、その施設の過去の諸々の負債を引き受けなければならないことがほとんどである。
- (11) 近年、美馬らの啓蒙活動とともに、教育環境としての学校施設が注目されるようになってきている。そして、全国のさまざまな学校で、いろいろな実践例が報告されている。それらの中には、これまでの教室というパラダイムをまったく異なるものもあらわれはじめています。たとえば、[学校を変えなくちゃ!! 委員会編2002] [川崎雅和+大嶋勝2003] [小嶋一浩2000] [上野淳1999] 等を参照。また、廃校になった学校施設等も、新たな使われ方がはじまっている。有名な再利用では、京都芸術センター(旧・明倫小学校)

[<http://www.kac.or.jp/>], 京都国際マンガミュージアム(旧・龍池小学校)  
[<http://www.kyotomm.com/>]。そして、兵庫県旧篠山町立多紀中学校を“チ  
ルドレン・ミュージアム”に再生させたプロジェクトの記録は、地域と教育  
の再生について考える際のヒントになるであろう [目黒2002]。

なお、大学の施設としては、美馬らによる、はこだて未来大学 [<http://www.fun.ac.jp/>] (詳細は [美馬+山内2005] にまとめられている)や、欧米  
型スタジオ教育を売りにした武庫川女子大学生生活環境学部建築学科の各教室  
施設 [[http://www.mukogawa-u.ac.jp/~arch/education/concept/contents/  
educationRoom01.html](http://www.mukogawa-u.ac.jp/~arch/education/concept/contents/educationRoom01.html)] 等は、従来の日本の大学施設とは異なるコンセプ  
トに基づいてつくられている素直な教育環境である。

- (12) 見過ごされがちではあるが、「論理の可視化=選択する」とは、「伝えたい  
メッセージに適応したメディアを選択する」と同時に「選択されてない無限  
の可能性を捨てる」ということでもある。

- (13) 学校・教育施設については、すでに1つの産業となっているが(たとえば  
「学校・教育施設展」[<http://www.jma.or.jp/sr/ja/index.html>]、什器選択  
の際の一番の問題は、専門の業者と称する人たちとの対応である。いくつか  
の大学や美術館で、そのような場に遭遇したが、いわゆる“プロ”の専門の  
業者が示す選択肢から選ばされることは多い。表現は悪いが、言いくるめら  
れてしまうことがほとんどである。これは「〇〇専用ですから」という、業  
者の故意/善意/無知によって、こちらの意図と異なるものが選定されてし  
まうのである。それに対して、あくまでも限られた予算という条件の中で、  
教育という観点から、しかも、目的に適応するものを選択するために、(教  
員は)どこまで主張できるのか、ということである。

つくる工房の什器類についても、予算および業者とのコミュニケーション  
で、それなりの葛藤はあったが、ほぼ希望通りのものを備えることができた。  
机については、その利用案に基づいて各個人のコンピュータ机と部屋の中心  
に置く共有作業机を選ばなければならなかったのであるが、各個人のコンピ  
ュータ机については、いわゆるコンピュータ教室用の無駄に引き出し等がつ  
いているものではなく、コンピュータを置くとともに、机上でいろいろな作  
業をおこなうことを前提に、通常の教室用よりも、少し大きめで無駄な装飾  
等が省かれたシンプルなものにした(W1200×D800×H700mm×14)。共有作  
業机は同種類のシンプルなもの、個人机よりも大きく、2つを並べると正  
方形になるものを選んだ(W1600×D800×H700mm×2)。椅子については、  
基本的に(一般に思われている以上に)高価なものであるのだが、DTP/  
DTV等の作業等で長時間座ることを考慮し、予算は限られていたが、肘掛  
けがついたものを選んだ。棚については、いわゆる教室用のものは、高価な  
割に使い勝手が悪いものしかなかったゆえ、購入のための“諸手続き”が多



図1 つくる工房の個人作業机，共同作業机，椅子，棚  
※一番奥に写っているのが，無印良品の棚



図2 くるみ製本機「製本屋さん」  
※厚めの本を製本するために，ネジを長めのものに変更

少困難であったが「無印良品」のシンプルなものを選んだ [図1]。つくる工房の什器類の詳細は [http://media-tukuru.jp/mts.tools.html]。机や椅子等の配置＝レイアウトについては、もともと狭い空間ゆえ、部屋の効率性よりも、少しでも「開放感」をもたせることに重点を置いた。また、いわゆるコンピュータ教室のような、黒板等の一方向に向けるような配置はやめるとともに、個人的に常々嫌悪感を抱いていた、作業する際にお互いの顔を見ることになってしまうコンピュータの対面的な配置も避けた。そして、ワークショップ開催等の際にスペースを活用できるように(机等を移動することを前提に)、ケーブルを用いない無線 LAN でネットワークを構築して、机やコンピュータを固定しないことにした。什器配置含めた基本レイアウト図については、第1章 [関口2006, p.96] 参照。

- (14) つくる工房にも、いろいろなユニークな道具を取り揃えているが、珍しいものとしては、すべてをいわゆる手作業でおこなう、くるみ製本機であろう。製本屋さん [http://www2.starcat.ne.jp/~book77/] [図2]。その使い方(製本の仕方)については、[http://media-tukuru.jp/mtj-make.html] 参照。

- (15) コンピュータ機器も以前に比較し廉価になったため、予算というよりも、いわゆる Word, Excel のみの事務作業なのか、あるいは特別なアプリケーション等が必要な作業なのか、その授業の目的で選択は大きく異なる。

つくる工房については、Macintosh を選択した。その理由は、“つくる作業”のコストパフォーマンスと、MIT のメディア・ラボ教授の石井裕と同様に、そのインターフェイスデザインの“美しさ＝気持ち良さ”である。それを学生たちに体感して欲しいと思ったからである。「Mac を好きな理由はたくさんあるが、そのいちばんはインターフェースデザインの『美学』にある。『使いやすさ』を Mac が好きな理由にする人も多いだろう。しかし私は、その使いやすいインターフェースの裏側にある『美学』に深く共鳴するため、あえて『美』という理由を挙げたいのだ。美しいものは気持ちがいい。そして、全体を貫くインターフェースの一貫性こそが、Mac の美の源泉だと考える。一方で、醜いインターフェースを持ったコンピューターには触れたくもない。だから Lisa のあとは、Mac ひと筋の人生を送ってきた」「石井裕の“デジタルの感触”第15回 Macintosh の『美学』」[http://ascii.jp/elem/000/000/079/79639/]。つくる工房の iMac も、すでに3年目、CPU は PowerPC (メモリは1GB)、HDD は250GB (DTV 用に外付け250GB を貸出し)、OS は2代前 (Panther)、インストールされているアプリケーションも、Adobe や FinalCut 等も使用可能であるが、基本は“デフォルト”の Apple Works や iLife'05のみ、といった構成。多少のトラブルがありつつも、元気に稼働し授業や制作活動で活躍している。ただし、本格的に制作作業をする学生たちには、個人でコンピュータを購入することを薦めている。というの



は、道具に対しての愛着と責任を持たせたいため、という理由と、可能な限り、つくる工房を開放するが、それにも限界があるゆえ、24時間、自分の好きな時に作業がおこなえるという環境を持って欲しいと考えるからである。

- (16) 名古屋商科大学は、情報教育について、独自のサービスをおこなっている。

「最新の MacBook と iPod shuffle を新入生全員に無償譲渡します。本体には、Word、Excel、PowerPoint など、ビジネス社会で必需品となっている office ソフトウェアや無線 LAN カードがすでに内蔵されています。iPod は本学独自の900タイトルを超える外国語(英語、中国語、韓国語、タイ語、ベトナム語)教材より選択し、通学途中や講義の合間などを利用して、語学学習用ツールとして活用できるでしょう。そして、思いついたときにその場でインターネットにつながるワイヤレスネットワークキャンパス。コンピュータとネットワークを身近な道具として使う毎日の中で、現代社会で必要な情報リテラシーが自然に身につきます」[<http://www.nucba.ac.jp/faculty/education/pcsupport.html>]。そして、日本の情報教育環境においては、依然として Windows が主流であるのに、なぜ名古屋商科大学では Mac が導入できたのか、については、以下のように答えている。「他の学校の関係者から『よく教授会を通りますね、どうやって説得するんですか?』と聞かれることが多いのですが、他の学校では先生方が(Mac を中心としたシステムを導入することに)理解を示さずに、昔からの教授法をベースに精神論的な話になってしまうそうなんです。現場からではなく、トップダウンで一気に進めないと絶対にムリなんだと思います。最近では、他の大学の教職員の方から、ぜひ見学させてくださいと言われることが多くなりました《…》最近では周囲も『なぜ Mac なの?』と聞いてくれなくなりましたね(笑)。これまでに運用実績があるから、というのが1つですが、Mac には目的をはっきりさせたソリューションが多いので、他のものに手を出さなくてよかったな、と改めて思っています」[<http://www.apple.com/jp/education/profiles/meisho2003/index3.htm>]。

なお、いわゆる「情報教育」については、学校現場でのコンピュータ活用を支援する専門誌「NEW 教育とコンピュータ」が、2007年12月号で休刊した(創刊してから23年間、1985年の創刊時の誌名は「NEW 教育とマイコン」であった。最終号の特集は「教育とコンピュータの過去・現在・未来」として、23年間の日本の情報教育を総括している)。編集長の最後のことばとして、「創刊当時、コンピュータはごく一部の専門知識を持つ人だけのものでした。しかし現在では、ほとんどの先生方が何らかの形で活用する身近な『道具』になりました。学校現場にコンピュータが普及していくことは、小誌の願いでもあり、その実現は喜ばしいものです。この成果に対して、小誌が多少なりとも貢献できたのであれば幸いです。しかしながら学校現場で日常的にコ

ンピュータが使われるようになっていくにつれ、『コンピュータ活用』に関わる情報を求める先生方の声は弱まっていきました。編集部にとりまして、すでに日常化している『コンピュータ活用』をあえて謳うことに必然性を見いだすことが困難になっていきました。さらに、インターネットの普及により、情報誌の役割が大きく変わったという要因もございます。もちろん、昨今の社会問題とも言える子どもたちとインターネットやケータイとの関わりをはじめとして、ICT 環境整備、情報教育、校務の情報化、学力向上のための ICT 活用など、『教育とコンピュータ』の周囲には、まだまだ多くの課題が残されています。これら課題の解決について、先生方と一緒に考えていけなくなるのは残念ですが、『学校におけるコンピュータ活用の情報誌』という小誌の役割は、ひとまず終えたものと判断いたしました」と、まとめられている。情報教育教育はなくなる。ただし、前述の Apple の社名変更のように、コンピュータはさまざまな“かたち”で社会のあらゆる面で使われるようになってきた。コンピュータという道具(=メディア)との「インターフェイス(=折り合いのつけ方)」を、改めて考えていかなければならないであろう。

- (17) デジタルスチル／ビデオカメラについても選択肢は多い。そして、コンピュータと同じく、高性能で廉価なものが次々と発売されている。カメラおよび編集機器についても、いわゆる専門業者が、「これは、プロが使っている機種です」と売りつけてくる機会が多いが、はたしてそれを学生が使いこなせるのか(いわゆるプロと称する人たちもそれを本当に使いこなしているのか)疑問な時が多々ある。また、業者自身も、その機能だけでなく、その使用方法/使用目的をまったくわからずに、単に高性能なものを薦める場合も多い(ただし、大学広報として「プロが使用している機材を完備!」という戦略があることも否めない)。

単なる“体験”を除いて、他人と機材を共有して、なにかをつくることなどできない、と筆者は考える。ゆえに、カメラの性能よりも、台数にこだわった。つくる工房においては、12台のコンピュータに、スチルもビデオも廉価な民生機—12台のデジタルスチルカメラ(400万画素)とデジタルビデオカメラ(miniDV)と12ケの三脚+故障時の予備機等々を授業のために用意した(台数さえ揃えられれば、どんなカメラでもかまわなかった)。また、過剰にお金がかけられるカメラ等とは異なり、教育の現場で無視されがちなのがデータの保存の場であるとともに作業領域である HDD の容量(台数)である。つくる工房では、コストパフォーマンス等を考え、業者から薦められた高価な大容量のサーバーではなく、廉価な外付け HDD を複数台購入して対応した。学生が自宅でも作業できるように貸出しするためでもある(貸出し用は 250GB を 5 台)。詳細は [<http://media-tukuru.jp/mts-tools.html>]。そして、

それらの機材で、第2章で紹介した“学生制作CM”がつくられ、webで公開し、テレビでもOAされたのである。[関口2007a] 参照。言いかえれば、高価なマシンを丁寧に扱うことに神経を使わせるよりも、“壊れる”を前提に消耗品として安い機材をどんどん使用させるべきだと考える(改めて、技術とは? つくるとは? を考えるべきなのではないか)。なお、今後は、より廉価なMPEG-4の“デジタルムービーカメラ”や携帯電話に付属しているカメラ機能を用いて、授業を展開しようと目論んでいる(中古品の初代Xactiを必要台数、準備中)。

- (18) コンピュータははじめとして、多くの商品(産業物)が、開発者の予測(思惑)を裏切るような使われ方をして発展してきたこともよく知られている。たとえば、最近、話題になったものとしては、第2章でも紹介した現在500万人以上のユーザーがいる「ニコニコ動画」の開発者たちの予測は、このようなものであった。「ニコニコ動画は革命的だったとっていただけることが多いですが、われわれにとってもそれは同じでした。というのもわれわれスタッフもニコニコ動画をなかなか本当に理解することができなかったからです。最初にプロトタイプをつくってみて、ほぼ全員が面白いと直感しましたが、ほとんどのスタッフが、おそらく面白いのは最初だけで、すぐに飽きて、コメント表示が邪魔になるだろうと予想したのです《…》かくして、社内の内輪ではもりあがったものの、本当に世の中で成功するかみんなの意見は割れたままサービスを開始することになります。PCのサービスをやったことがないドワンゴではまったく予想できるひとがいません。ひろゆきの意見だけが頼りです。彼は150万人ぐらいいはユーザを獲得できる可能性は十分にあると断言しました。本当にそんなに集まるのか、ほとんどのスタッフは当時は期待していなかったのが実際のところですよ」[<http://blog.nicovideo.jp/niconews/2007/12/>]。
- (19) メディアの遊具性については [水越2002, 第2章] 参照。
- (20) つくる工房には、通常の教室には、存在しえないものがたくさんある。そして、それらは、つぎのワークショップの材料になる(かもしれない)。諸々の制作のヒントになる(かもしれない)のである。たとえば、[図3] [図4] [図5] [図6]。
- (21) 予算もスペースも限られている、つくる工房がもっとも重視したのは、工夫(≡ブリコラージュ)という点である。「(お金や他人の力に頼るのでなく、自分のアタマをつかって)あるもので、なんとかする」。些細なことの積み重ねであるが、それらは安価で済ませる、という効率的な側面だけでなく、それらによって、つくる工房の、最低限の使い勝手や心地よさが維持されている。そして、それらの作業は、学生たちの補助を得て、それなりの労力を必要とするが、つくる工房を利用する学生たちに、“工夫することの必要性・



図3 トイザらスや100円ショップで購入したいろいろなもの  
(トンカチ, ラケット, バッド, ボール, サイコロ, カップ他)



図4 Etch Sketch

※左側のダイヤル(X軸を移動)と右側のダイヤル(Y軸を移動)を動かして、  
図形を描く。左右のダイヤルを同時に動かす加減で、斜めの線も描ける。



図5 つくる工房の本棚の一部  
メディア業界就職対策本から、パソコン・デザイン・ファッション雑誌まで



図6 音が鳴る“マルチメディア”な絵本



図7 道具類，用紙類等の内容物を明示



図8 マウスパッド，本当はカッターマット  
※通常は“裏側”のマウスパッドとして使用



図9 100円ショップで購入したデジタルビデオカメラ用のバッグ (A 4 サイズ)とデジタルスチルカメラ用のバッグ (A 5 サイズ)  
※ステプラーで、“内容物表示”の布を留めている

心地よさ・楽しさ”を日常的に実感してもらうためにおこなっていることでもある。たとえば、いろいろな作業場やアトリエ等でおこなわれているのと同様に、棚やボックスには、なにがはいつているのかを、きちんとテブラ等で表示をしている。なお、このボックス等も100円ショップや無印良品でそれなりの吟味をして購入したものである [図7]。マウスパッドを、裏返すと、実はカッターマットである。これは偶然の産物で、マウスパッドとカッターマットを2つ用意するはずが、カッターマットを裏返してみたら、マウスパッドとして機能することがわかり、そのまま使用しているのである [図8]。また、学生に貸し出すためのカメラのバッグについては、専用のものは“高級品を装った”高価なものばかりだったので、100円ショップのものを選択している(ただし、同色で同サイズを必要個数揃えなければならなかったので、京都の主要な100円ショップを探しまわることになった)。そして、本体やケーブル等の付属品にテブラで“ID 番号”を貼り付けた上で、貸出／返却時にそれらの内容物をチェックできるように、布シートに印刷し、もともとは縫い付けようかと考えたが、かなりの労力が必要とされたので、ステプラーで数カ所留めることにした。100円ショップ製品ゆえ、ファスター部分等が、すぐ壊れるのではないかと心配であったが、問題なく使用できている(交換のために新たに購入するにしても低価格で済む) [図9]。

- (22) つくる工房においては、構想段階から、コンセプトから必要物まで、すべてを詳細に記述した「企画書」を作成し(＝論理の可視化)、当初から業者からのアドバイス等はほとんど受けつけないという態度をとったというのも現実である(それでもいくつかの妥協や、指定していないものが購入された等があった)。そして、学内においても、予算確保のために、それなりの作文をして、それなりに頭を下げて回った(それなりの齟齬とともに)。それらは教員(研究者)のするべき仕事ではない、という声も聞こえてくるかもしれないが、要は、どのような design で、なにをしたいのか、どこまでこだわるのか(こだわりたいのか)、だと筆者は考える(つくる工房に集う学生たちにも、機会あるごとに「なにかしたいのなら、自己の責任のもと、自分で動くべき(偉そうに口先だけで他人に命令するのは論外)」「自分自身が譲れないものはなにか、を自覚すべき」と、迷惑がられながらも言い続けている)。ただし、業者を信頼して、すべてを任せるというのも1つの選択肢である、ということも否定はしない。
- (23) “Explorations in Communication”は、1953年から1959年にカナダのトロント大学で、マクルーハンの研究グループが発行していた“Explorations”という雑誌の中から主要な論文を選んで編纂されたもので、後のマクルーハン理論の源流となる大事なエッセンスがつまっている。
- (24) 新しい道具(＝技術＝メディア)は、社会を“良くも悪くも”大きく変化さ



せる、いわゆる「テクノ・メディア論」。その代表的なものは、IT 革命によってバラ色／暗黒の情報化社会が訪れる、という類いのものであるが、「この考え方は、コミュニケーションやメディアに関わる研究者が主張しているというよりは、我々の社会に埋め込まれた一種の根源的な仮説である。我々は心のどこかで、技術やメディアという他者が我々の世界を変えることを期待したり恐れたりしているのである。だからこそ、新しいメディアに対しては必ず過剰な期待と反発が同時に起こる」[II内2003, p.120]。一方、メディアを情報技術の発達産物としてとらえるのではなく、人間や社会と情報技術の複合的な関係の中でとらえていくという視点に立つのが、水越伸らによる「ソシオ・メディア論」である。「メディアは社会的な生成物である《…》メディアは、情報技術を内包しながら、政治的、経済的、文化的なさまざまな社会的要因の介在によって社会的様態を整えていくものである」[水越2002, p.28]。ただし、現状においては、テクノ・メディア論が圧倒的な多勢であることは言うまでもない。

- (25) いつの時代も、“今”が歴史的に“最盛期／最悪期／転換期”と考えてしまうのが常であるが…。
- (26) そのようなメディアの移行(転換)時の齟齬を語る文脈において、しばしば言及されるのがプラトンの『パイドロス』の中の「ものを書くということについて、それが妥当なことであるとか、妥当なことではないとかいった問題、すなわち、ものを書くことはどのような条件の下においてりっぱなことだといえるのか、またどのような条件のもとではりっぱでないということになるのか、という問題」である[プラトン1967]。ソクラテスとパイドロスは「語ること(弁論術)」について議論し、ソクラテスは「文字」の発明者であるエジプトの神テウトとエジプト国王タモスの話をする。「語る」というメディアの文化に属しているソクラテスはタモスを通じて、「文字」という新しいメディアを使うと記憶力が悪くなる等の短所を指摘し、否定的な態度を示す。この会話で興味深いのは、テウトという神が文字のすばらしさを喧伝し、それに対して、タモス王が否定するその語り口は、「新しいメディア」の支持者が、この新しいメディアを使えばこれができる、あれもできる、と力説するのに対して、「旧来のメディア」の支持者が、その新しいメディアを使えば思考力や記憶力が低下すると警鐘を鳴らすのと非常に似ている。「音声というメディア(文化)」の価値観からすれば、タモス(ソクラテス)の議論は正しい。しかし、「文字というメディア(文化)」の尺度で測るとき、それはすでに過去の戯言でしかないように思えてくるのである。その結末を夢想すれば、これまでの歴史を振り返ってみてもわかるように、このパラダイムシフトが終わるまで、なんらかの混沌と混乱が続くであろう。そして、過去の事例が語るように、文字というメディア(文化)は、決してなくなることは

ないが、最終的には、デジタルという技術・思考様式が圧倒的な力をもち、それが社会と文化においてますます力を増大させていくのではないか…。

なお、教育現場への新しいメディアの導入については、[菅井編1995][水越+佐伯1996]等に、社会全般における教育という観点からの、子どもと新しいメディアの対峙については[北田+大多和編2007]に、わかりやすくまとめられている。

ところで、教育現場への新しいメディアの導入について、筆者としては大賛成である。個人的にも、積極的に映像メディア等を活用し授業をおこなっている。ただし、その前提としては、使用者が、たとえば、テレビの映像を用いるならば、テレビというメディアの“リテラシー(＝テレビ映像の恣意性／商業性等)”をきちんと理解していなければならない、と考える。教育とメディアの最近の話題について、私見として、2点だけ簡単に指摘しておきたい。まず、1つは、現在の「説明＝Presentation＝PowerPoint」という風潮については、疑問を持たざるをえない。パワポが悪いわけではなく、その使い方がよくないのではないか。そのプレゼン(＝説得＝メッセージの伝達)には本当にパワポ(＝メディア)が必要なのか、をきちんと考えて使用しているのか、ということである(個人的には、必要に応じて、パワポではなく、Keynoteという似て非なるプレゼン用のソフトを使用している)。プレゼンの解説本は山のように出版されているが、読むべきものはほとんどない。「パワーポイントは創造性を奪い取る(Windows パソコンではプレゼンテーションは出来ない)」といった過激な表現もあるが、「自分の思いと想いを伝える」ための「プレゼンとはなにか」について論じている数少ないまともなものとしては[川崎2005]。もう1つは、最近の大学業界の話題になっている、Wikipedia はじめとするインターネット上の情報の“コピー＆ペースト利用”についてである。レポートはじめとして、Wikipedia の使用を禁じる教員等があらわれているようであるが、筆者個人としては、なにが問題なのかよくわからない。かつて頻繁におこなわれていた(今もおこなわれている)、出典も示さずに図書館の本や雑誌等の文章を、文体等も統一せずに、適当に書き写している行動と何が異なるというのであろうか。この問題については、別項で改めて論じる予定であるが、いわゆる「テクノ・メディア論」に振り回され、そして、インターネットというメディアをどのように利用する(べきな)のか、を教員たちがきちんと理解および説明ができていないだけではないのか。換言すれば、いわゆる教師は、あらゆることを知っている(知っていなければならない)存在なのか。現代における専門とはなにか／教養とはなにか。そして、教室は(なにかしらの壁で)閉じられているのか、が改めて問われているのかもしれない。なお、Wikipedia についての特徴(一次資料よりも二次資料を重んじる等)の解説は、歌田明弘の『地球村の事件簿』

がわかりやすく示唆に富む [http://blog.a-utada.com/chikyuu/2007/11/post\_9d64.html]。

- (27) その試みの一部が保育者養成の場におけるコンピュータ等のメディアの活用 [関口2003]、第2章での“映像遊び(=イメージをかたちにする／公開する／共有する)” [関口2007a] や、第3章での“余白とはなにか／レイアウトとはなにか／本とはなにか”の可視化 [関口2007b] である。
- (28) 「教育は、ただそこに見えているもの、感じられるものというだけではない。教育は、それがいかに機能するのかなのである」なのかもしれない。そもそも教育の機能とは、いかなるものなのであろうか。制度上、“教員”という立場ではあるが、筆者個人として明確な答えがあるわけではない。担当する授業についても、確固としたポリシー等があるわけではない。ただし、「自分がやりたいようにやる」というよりは「自分がもし学生だったら、どうして欲しいか。少なくとも自分がされて嫌な事はしない」という心構えはある。そして、“遊び”を念頭におき、授業やワークショップを展開している。遊びの本質は、楽しさ／おもしろさ。遊びだからこそ、真剣である。しがらみも制約もタブーもない。言い訳する相手もない。自分自身と対峙するしかないからである。しかし、“一人遊び”はともかく共同体での遊びには、共通了解事項となる基本ルールが必要である。筆者としては、今日の大学では、単なる知識の蓄積や制作技術等よりも、最低限の文章力／論理構成力とメディア・リテラシー(=コミュニケーション能力)を学生たちに要求する。そして、“大学という遊び場”を満喫してもらうために、その土台となる、それなりの苦労はしてもらおうと考えている(強制的に、少なからずの書物を読ませ、映像作品等を見させている)。つくる工房の開設についても、学生へのサービスという側面もあるが、「あれがないから／これがないから／スペースがないから、できません」という、無意味な言い訳をさせないためでもある。

教育実践の模索は、さまざまなかたちでおこなわれているが、いわゆる教育の専門家でない視点からのアプローチが興味深い。たとえば、[藤原2007]

[あたらしい教科書編集部編2006] [岡田2005] [西村2003] 等。特に、筆者個人として注目するのは、大塚英史のそれである。大塚らは、新設の大学の学部学科(先端芸術学部メディア表現学科)で、新入生たちが“その異様に気がつく前に”いろいろな難題を課す。「前期の終りぐらいいになって、ほかの大学に行った友人の話とか聞いて、『どうやら他の大学は違うらしい。夏休みにウチだけ、なんで宿題があるんだろう』とかだんだんわかってくるんだけど、もう遅い(笑)」[大塚2007, p.10]。そして、大塚は、学生たちの進路をつぎのように語る。「まんが家やアニメーターになれるほどの才能はなくても、営業でも企画でもどこへ行っても、うちの学科で教えた創作的な方法意識や論理性や思考法は、企業の具体的な現場で使えるはずだよ、と思

います。しかも、大学時代にハード・ワークには慣れている。《…》全く、こっちがあきれるぐらいに無茶苦茶高くあげたハードル、飛び越えちゃってるから。まあ、泣きながらだけど。だからうちの学生は『使えます』。まだ1年生だけど、それは保証します。これまでは、文学部とかで文学を学んでも社会に出たら役に立たない、といわれてきたし、実際ほとんどそうだったんじゃないですか。でも、ぼく自身、民俗学やったってなんの役にも立たないといわれたんだけど、単純にまんがのネタになるところから、物語論の応用まで、こんなに役に立つ学問はなかった。《…》つまり大学で教わることは世の中で意外と役に立つようにできているんであって、教える側がその生かし方さえ押さえられれば、大学でなにを教えても大丈夫だと思う。それこそ、まんがでもアニメでも文学でも法律でも民俗学でもね。ただ、それらが一方では普遍的な技術なんだっていう意識をきちんと持つておかないと、たぶんうまくいかないんだろうし、まんがを大学で教えようという風潮にしても『教育』じゃなく『学問』になっちゃったらつまらないアカデミズムに持つていかれて死んでいくんでしょね。その時は、ぼくのほうから『死ねば』って言います」[同大塚, p.21]。

暗中之のか、もうすぐ夜明けなのか、いずれにしても、模索は続くであろう。

## 引用／参考

あたらしい教科書編集部編2006『あたらしい教科書：学び』プチグラパブリッシング

藤原和博2007『校長先生になろう！』日経 BP 出版センター

イリイチ、イヴァン1977『脱学校の社会』小澤周三・東洋訳 東京創元社  
学校を変えなくちゃ!!委員会編2002『学校を変えなくちゃ!!：学校の再構築(リストラ)がはじまった』ボーイックス

加藤浩+有元典文2001『認知的道具のデザイン』金子書房

川崎和男2005『プレゼンテーションの極意』ソフトバンククリエイティブ  
川崎雅和+大嶋勝2003『体験的 校舎の建設と維持管理の実践』学事出版  
北田暁大+大多和直樹編2007『子どもとニューメディア』日本図書センター  
小嶋一浩2000『アクティビティを設計せよ!：学校空間を軸にしたスタディ』彰国社

Kunkel, Paul., 1997, *Appledesign: The Work of the Apple Industrial Design Group*, Watson-Guptill Pubns

レヴィ=ストロース, クロード1975『野生の思考』大橋保夫訳 筑摩書房  
目黒実2002『学校がチルドレンズ・ミュージアムに生まれ変わる：地域と教育の再生の物語』ブロンズ新社

マクルーハン, マーシャル+カーペンター, エドマンド編著2003『マクルーハン

- 理論：電子メディアの可能性』大前正臣・後藤和彦訳 平凡社ライブラリー  
美馬のゆり＋山内祐平2005『『未来の学び』をデザインする』東京大学出版会  
水越伸2002『デジタル・メディア社会』岩波書店  
水越伸2005『メディア・ピオトープ：メディアの生態系をデザインする』紀伊国  
屋書店  
水越敏行＋佐伯胖1996『変わるメディアと教育のありかた』ミネルヴァ書房  
茂木健一郎＋山中俊治2007『デザインは論理と感覚のあいだを往還する』  
「InterCommunication」No.60, Spring 2007  
西村佳哲2003『自分の仕事をつくる』晶文社  
小田亮2000『レヴィ=ストロース入門』ちくま新書  
小田亮2001『ポストモダン人類学の代価：プリコルールの戦術と生活の場の人類  
学』[<http://www2.ttcn.ne.jp/~oda.makoto/postmodren.htm>]  
岡田斗司夫2005『プチクリ！：好き＝才能！』幻冬舎  
大塚英史2007『方法論という問題：大学でいかに教えるか(特別インタビュー)』  
「小説トリッパー spring 2007」朝日新聞社  
プラトン1967『パイドロス』藤沢令夫訳 岩波文庫  
佐藤可士和2007『佐藤可士和の超整理術』日本経済新聞出版社  
関口久雄2002『インターフェイス：コンピュータと対峙する時』ひつじ書房  
関口久雄2003『保育者養成におけるメディアとしてのコンピュータの活用につい  
ての一考察：「メディア遊び」の可能性』『育英短期大学幼児教育研究所紀要』  
第1号  
関口久雄2005『メディア巡る大冒険：序』京都学園大学『人間文化研究』第15号  
関口久雄2006『メディア巡る大冒険：第1章 メディア《つくる》工房』京都学  
園大学『人間文化研究』第17号  
関口久雄2007a『メディア巡る大冒険：第2章 映像遊び(＝イメージをかたち  
にする／公開する／共有する)』京都学園大学『人間文化研究』第19号  
関口久雄2007b『メディア巡る大冒険：第3章 レイアウトされる／されない余  
白』京都学園大学『人間文化研究』第20号  
菅井勝雄編著1995『「メディア」による新しい学習』明治図書  
上野淳1999『未来の学校建築：教育改革をささえる空間づくり』岩波書店  
山口裕之1998『インターネット講座『メディア・情報・身体：メディア論の射程』』  
[[http://www.tufs.ac.jp/ts/personal/yamaguci/inet\\_lec/index.html](http://www.tufs.ac.jp/ts/personal/yamaguci/inet_lec/index.html)]  
山内祐平2003『デジタル社会のリテラシー：「学びのコミュニティ」をデザイン  
する』岩波書店  
別冊宝島26『メディアのつくり方：すぐに役立つ編集・印刷ハンドブック』  
(1981)

別冊宝島30「映像メディアのつくり方」(1982)

「NEW 教育とコンピュータ」2007年12月号(隔月刊) 学習研究社

※本稿で紹介している WWW サイトの URL は、2007/12/31現在のものである。

なお、メディア《つくる》工房も、4年目を迎えようとしている。第1章で紹介した「メディア表現実習」「マルチメディア論演習」の他にも、「アニメ制作実習」やネット上の仮想都市空間「Second Life(セカンドライフ)」において“社会調査”等を行う「シミュレーション&ゲーミング」といった授業で用いられるようになってきた。ただし、現在においては、基本的に、京都学園大での活動が中心である。今後は、「メディアでなにができるのか(=メディア・リテラシー)」を考える=つくる=コミュニケーションする場として、広く外部にも開かれたかたちで、展開していく予定である。

最後に、メディア《つくる》工房は、いろいろな方々に助けられて、なんとか維持／運営されている。

みなさま、本当にありがとうございます。今後のご協力もお願い致します。  
<(\_ \_)>