

第2節 境界線上の教材開発論—サブカルチャーの教材価値を探る

1 PISA調査の結果から考えること

PISAの調査結果が公表されてから、「読解力低下」が急激に話題に上り、活発な論議が展開されるようになった。周知のようにPISAにおける「読解」の順位が、2000に実施した調査結果が調査国32箇国の中で8位だったものが、2003年の調査結果では41箇国中14位に下がったという結果を受けて、「読解力低下」の問題が様々な論議を巻き起こして、世人の関心を集めるようになった¹ものである。

論議の過程で浮上した問題点の一つは、「読解力」という用語の意味するところを的確に把握しなければならないという点である。この点に関しては、吉田裕久が「読解力と『読解力』(Reading Literacy)」²の中で、カッコの付かない読解力とカッコの付いた「読解力」とを分けて考える必要性を指摘していることに注目したい。すなわちカッコの付かない読解力とは「文章・作品を読み解く力」であり、国語科が「従来求めてきた」ものを意味する。これに対してカッコの付いた「読解力」とは「OECDのPISA調査で求められた Reading Literacy」の意味である。吉田は「受けとめ」を基本とする前者と、「受けとめたことをさらに表現していく」後者とを一律にとらえずに、「一部に共通項を持ちながら、そのねらいとするところは別物と捉えておいた方がよい」と述べ、次のような指摘をする。

結論から言えば、カッコの付かない読解力も、カッコの付いた「読解力」も、ともに必要な読みの力だと捉えている。と言うのも、「読解力」は、読解力を前提としているし、確かな読解力に支えられているからである。

「読解力低下」や「読解力育成」を話題にする際には、まずその「読解力」という用語の意味を明確にする必要がある。ちなみにカッコの付いた「読解力」は、文部科学省の「読解力向上プログラム」³(2005. 12)では特に「PISA型『読解力』」と称され、カッコの付かない読解力と区別して用いられている。これに倣って本節でも、カッコの付いた「読解力」を「PISA型『読解力』」という用語で表すことにしたい。

読解指導開発に際しては、吉田の指摘のように、PISA型「読解力」だけではなく、従来型の読解力をも含めた検討をする必要がある。PISAの調査結果が引き金になって、読解指導のあり方が問い直されるのは好ましいことだが、「読解力低下」という用語のみが一人歩きしないように注意したい。以下、本研究に関連する「教材」および「指導法」という二つの問題に焦点を当てて検討を試みる。

石原千秋は、PISA型「読解力」は次の三点に集約できると述べている⁴。それは「1、文章や図や表から情報を読み解く力」「2、文章を批判的に読む力」「3、これらを記述する力」の三点である。以下の言及は、この石原の指摘に関連する。わたくしは特に教材開発と授業開発という観点から、読解指導の開発を考えることにする。

まず第一点は、教材の問題である。すなわち、PISA型「読解力」で扱うテキストが文章による「連続型テキスト」に止まらず、図・グラフ・表などの「非連続型テキスト」と称されるものも含まれるという点に着目したい。これからの国語教育のカテゴリーには、

文章中心のテキストだけではなく、より多様な素材を取り入れて考える必要がある。国語科の教材開発の際に、「読むこと」から「見ること」にまで範囲を広げて検討することも、許されてよい。

わたくしは、多くの学習者が興味・関心を有する様々なメディアに注目し、その教材化の可能性を探ってきた。すなわち、漫画、アニメーション、音楽、映像、テレビゲーム、携帯電話などを、国語科の教材として成立するぎりぎりの境界線上に位置付ける試みを、「国語教育の戦略」として提案し続けてきた。国語科で扱う「リテラシー」の領域が、「マルチリテラシー」や「ビジュアルリテラシー」にまで拡大されつつある現状に、PISA型「読解力」の範囲に「非連続型テキスト」が加わった状況を勘案すると、「境界線上の教材」がより国語科の範疇に引き寄せられたと見ることができる。読解指導開発のためには、多様な教材を開拓して、魅力溢れる授業を構想する必要がある。

そして第二点は、テキストを単に読むという活動に止まらず、テキストを利用して、テキストに基づいて意見を述べたりするという「表現」の活動も含めて考えるという点である。「読解」という活動が、単に書かれた内容を正確に読み取ること、すなわち「情報の取り出し」だけではなく、テキストの内容を自らの考え方と結びつけたり、評価をしたり、そして自らの考え方を表現したりする活動へと展開するというのがPISA型「読解力」の考え方にほかならない。換言すれば、受動的な「読むこと」から能動的な「読むこと」へと、授業のコンセプトを転換することが求められる。さらに能動的な「読むこと」を考えると、文章に書かれた筆者の見解をそのまま鵜呑みにするのではなく、まさに「熟考・評価」することが求められることになる。筆者の考え方に対する自らの考え方は、ことばで表現することによってより明確な輪郭ができる。この点に配慮した授業を構想したい。このような指導法は、本研究で考察するサブカルチャー教材の扱い方に対する示唆を与えてくれる。本節では、続けて特に教材の問題に絞って、境界線上の教材の可能性について言及する。

2 境界線上の教材の可能性を探る

境界線上の教材の根底にあるのは、学習者中心の考え方である。学校の中核には学習者として子どもたちが存在し、授業の中核にもまた学習者がいる。この当然とも言える前提を忘れてはならない。一人ひとりの学習者にとって「楽しく、力のつく」国語の授業を創造するために、境界線上の教材としてのサブカルチャー教材を位置付けることになる。

効果的な授業を創造するためには、効果的な教材が必要になる。第1節で授業が面白くないと訴えて「学び」から逃走する学習者の現実と言及したが、その理由としてそもそも授業で使用される教材が面白くないからという点を掲げる者が多い。第1章の第1節で紹介する教育現場へのアンケート調査の結果からも明らかなように、授業方法に加えて教材の魅力のなさという点も、国語科に対する学習者の主体的な興味を喚起できない要因となっていることは事実である。

ここで改めて学習者のことばの現実を目を向けてみたい。そこには第一に、ことばにおける身体性の希薄化という問題点を指摘することができる。中学生のコミュニケーションツールとして普及する携帯電話やメールは、「顔」の見えない、すなわち身体性に乏しい場

所におけるコミュニケーションである。直接相手と対峙して、相手の顔を見て、相手の身体に向けて声を発するという原初的なコミュニケーションは、いまの学習者において成立しにくくなっている。

長電話や時と場所とを選ばない携帯電話や携帯メールの多用という現実と接すると、彼らのコミュニケーションは、具体的なメッセージの伝達よりも、自己と他者との連帯感の確認にすぎないのではないかとと思われる。仲間うちでペットボトルを回し飲みする姿には、必死になって仲間との連帯感の証しを立てようとする意識を垣間見ることができる。中学生の段階から早くも出現する茶髪、ピアス、ルーズソックスなどにも、ファッション面の同族意識による連帯感の確認がある。プリクラや携帯電話のカメラ機能などを用いた写真の交換もまた、仲間意識による連帯の表象と理解することができるように思われる。ある集団の中の連帯感が絶対的な必要条件であり、そこには異質性の排除と、集団からのドロップアウトに対する強い危機意識が見られる。若い世代の間で「ブログ」や「プロフ」、そして「SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）」と称されるコミュニティが確実に広がっているという傾向も、この意識と無縁ではない。

わたたくしが中学校・高等学校の教育現場で担当する学習者に定期的に行ったアンケート調査の結果や、直接学習者と接した状況によれば、彼らには苦勞して働いて尊いものを得るという意識は見られず、楽をして、楽しんで、「おいしい」生活を送ろうという意識が前面に出ている。将来の展望や目標を持つというよりは、現在が楽しければそれでよしとする「いま、ここ」の意識が濃厚である。「いま、最も関心のあるもの」というアンケートでは、「学校」関連の事項を挙げる学習者は半数以下にとどまる。「授業」「学習」への関心はきわめて少なく、僅かに試験や成績に関する関心が挙げられるにすぎない。学校生活では、友人との語らいやクラブ活動への関心が強い。これに対して、漫画、アニメーション、映像、音楽、テレビゲーム、携帯電話等の「サブカルチャー」と称されるメディアに対する関心の強さは、多くの学習者に共通する。

国語の授業を創造する際にはこのような学習者の現実を踏まえて、身体性に配慮したことばのコミュニケーションの成立や、個と集団との関係性の認識の確立などにつながるような学習活動を取り入れるような工夫が必要になる。そして、学習者のサブカルチャーへの強い関心という現実を考慮するとき、学校の価値観と学校外の価値観との乖離という現実が浮上する。すなわち、学校ではあくまでも学習中心の思考をすることから、「学習に関係のないものは学校に持ち込まない」という校則も存在する。授業中に隠れて漫画を読んだりする学習者を発見すると、教師は即座に漫画を没収して厳しく注意を与えることになる。この事例から明白なように、学習者が日ごろから親しんでいるサブカルチャーは、学習とは関係がないという理由から学校からは排除される方向にある。このような状況をめぐって森政稔は、『『学校的なもの』を問う』という論文⁵において、次のように指摘した。

学校は無数の規則を作り、遵守させようとしているが、熱心にすればするほど市民社会のルールから遠ざかっていく。実際、学校は市民社会のルールを教えるどころか、率先してこれを破っている。

もしも学校が「市民社会のルールから遠ざかっていく」ために、その学校から遠ざかっていく学習者が現れるとしたら、これほど皮肉なことはない。事実として中学校の現場には、不登校、ひきこもり、校内暴力、いじめ、学級崩壊などが存在している。学校が「校

門」に象徴される境界を越境して、市民社会のモラルを取り込む努力をするべきときがきたような気がしてならない。

そこで本研究では、国語科の教材という次元において、学校外の「サブカルチャー」を学校の「メインカルチャー」と繋げる工夫をすることを提案したい。すなわち、学習者にとって身近なサブカルチャーを教材化して、「教材」として成立するギリギリの「境界線上」に位置付ける工夫である。そしてこのような目標のもとで教材化したものを、「境界線上の教材」と称することにする。境界線上の教材を授業に導入する最大の目標は、学習に対する学習者の興味・関心の喚起という点にある。本研究の中で繰り返して取り上げる「楽しく、力のつく」授業の実践のための方略の一環として、境界線上の教材による授業改善を志向した具体的な実践を提案したい。

境界線上の教材には、次の二つの方向性がある。その一つは、主教材（本教材）として位置付けるという方向であり、これは境界線上の教材を直接学習の対象とすることである。具体的に論述するなら、例えばストーリー漫画を読むという活動を、文学作品を読むことと同様に実践するという方向である。いま一つは、周辺教材（補助教材）として位置付けるという方向で、ある学習を展開する際の補助的な教材として境界線上の教材を用いる。例えば、『源氏物語』の理解を促すために、『源氏物語』との関連で大和和紀の漫画『あさきゆめみし』を教材化するという方向が、これに該当する。現段階の境界線上の教材は、主に第二の方向性が中心になっているわけだが、本研究では特に第一の方向性について、その可能性を多様な観点から検証してみたい。

境界線上の教材を用いた授業の特徴としては、次節で話題とする「垂直型」授業から「水平型」授業へとスムーズに移行できるという点が挙げられる。すでに教材に対する学習者の理解が十分になされているために、教師が教材の内容を教え込む必要はない。そこで学習者が自主的に教材を活用した授業が展開できるからである。ただし、境界線上の教材を導入する際には、常に「流行」だけではなく「不易」の要素に配慮した学習指導計画を練る必要がある。当然のことではあるが、国語科の範疇で学習が成立することが前提となることにも十分に配慮しなければならない。

3 新教材開発とサブカルチャー教材の意味

国語科の授業を改善するために留意すべきは、新教材の開拓という要素である。授業が面白くないと訴える学習者の声の中には、教材がつまらないからという理由を掲げる者が多い。授業形態の魅力のなさに加えて、教材の魅力のなさという点も、国語科に対する彼らの主体的な興味を喚起できない要因となっている。「イメージ世代」⁶の学習者に対して活字（文字）によることばの教育を効果的に実践するためには、様々な工夫をしなければならない。特に授業の中で絵やイラスト、写真、漫画、映像などの視覚に訴える教材を積極的に活用して、視覚的な側面から授業を創造することは重要な方略の一つであることはすでに触れた。

ところで「学校教育法」において、小・中・高の教育現場では文部科学省の検定を経た教科書を使用することが義務付けられている。ただし「教科書の発行に関する臨時措置法」によれば、教科書は「教科の主たる教材」として位置付けられてもいる。したがって教育

法規のうえで、教科書は使用しなければならないわけだが、教科の教育において教科書以外の教材を使用することも認められていることになる。

現場の教師に求められるのは、まず教科書教材をいかに適切に扱うことができるかという力量であろう。当然のことながら、教材研究を徹底して、教材に対する理解を深めてから指導に当たる必要がある。授業が終了してからも、採点や提出物の評価などのきめ細かなアフターケアが求められる。しかしながら、いまの教育現場には生徒指導を初めとする多様な業務が山積していて、教科指導の準備やアフターケアのために確保できる時間はあまりにも少ない。「安定教材」と称される教材が教科書に根強く存在し続けることや、「サポート・ネットワーク・プログラム」と称される、実物サイズの試験問題や原文のフロッピーディスクがセットされた懇切丁寧な教師用指導書が支持されることの背景には、苛酷な現場業務の実態が存在する。

国語科の授業で学習者がまず初めに接するのは教材であるというケースが多い。教材は国語学習の入り口になる。教材に接した瞬間、彼らにまず「面白い」という印象を持たせる必要がある。教材の段階で学習者の意識が離れてしまうと、いくら指導法を工夫しても授業の成立が困難な場合がある。学習者にとって魅力ある教材を用意することは、価値ある授業の成立に直結する。そのためには、教科書に収録された教材のみに依拠するわけにはいかない。現場の実態に即して、教師が自分自身の手で新しい教材を発掘するという努力が必要になってくる。

新しい教材の開拓は、主に次の二つの方向から進めることになる。その一つは教科書教材との関連という方向から、いま一つは自主教材の開拓という方向からの発掘である。ある教科書教材を扱って、それと同じテーマに関する文章、もしくは同じ作者の文章を紹介するのは前者の方向となる。自主的に編成した単元において、独自の教材を用いた授業を展開するのは後者の方向である。本研究では特に後者の方向から、新教材の開拓すなわちサブカルチャー教材の開発について考えることにしたい。

価値ある新教材を開拓するためには、幅広く多様な分野に関心を持つように心がける必要がある。日ごろから問題意識を持ちつつ視野を広くして、教材になり得るような素材を探さなければならない。第一の条件は、教師自身が興味を持つということである。そもそも指導者の側からして興味を持ち得ないような素材に対して、学習者に関心を持たせるとするのは所詮無理なことと言えよう。だからといって、教師の関心を学習者に押し付けることはできない。可能な限り、教師の関心と学習者の関心とが接点を持つことが望ましい。そのためにも、教師の側で努力をして、学習者の関心の所在について常に的確な認識を持つ必要がある。特に彼らに関心を寄せる分野に対しては、意識的にアプローチを試みるようにしたい。

わたくしはこれまで「サブカルチャー」と称されるメディアに目を向け、国語科の教材として成立するぎりぎりの「境界線上」に位置付けることを、提案してきた。それらの「境界線上の教材」は、多くの学習者が共通して関心を寄せる分野の素材にはほかならない。そのような素材に対して、教師の側から積極的なアプローチを図ることにしたらどうだろうか。学習者と共通の興味を抱くことができれば、その「素材」は「教材」へと一歩近づくことになる。

素材が教材となるためには、当然のことながらそれを用いた国語科の授業が成立しなけ

ればならない。すなわち、その素材を使用した国語科の学習活動が成り立つことが必要条件となる。いくら魅力的な素材を発掘しても、その扱い方が見えない限りは教材にはなり得ない。素材を発掘したら、直ちにその教材化を試みる必要がある。教材化を経て初めて、素材は教材として生まれ変わることになる。

4 サブカルチャー教材の分類

いまの小学生から高校生までの広い範囲の校種における学習者が、共通して興味・関心を持つ素材として、本研究においては次のようなジャンルを考えてみた。以下に、本研究における分類について紹介する。

- ① 漫画
- ② 映像
- ③ アニメーション
- ④ 音楽
- ⑤ ゲーム（テレビゲーム、コンピュータゲーム）
- ⑥ 携帯電話（メール）

まず初めに漫画の教材化である。現場には漫画に対するアレルギーを持つ教師がかなり多い。漫画週刊誌を学校に持ち込むこと自体が、許容されない行為として、校則などによって規制されるのがむしろ一般的になっている。しかしながらいくら学校での規制を強化したとしても、多数の学習者が漫画を好んで読み、漫画に親しんでいるという事実を払拭することはできない。その意味では、校則は学校外の社会の現実と明らかになじまないものになってきている。ただし、教科書の中にはすでに漫画が市民権を獲得しつつある。

新しい教科書の特色として、漫画が積極的に取り入れられてきたことは、このような学校の外と内との矛盾が緩和され始めたことを意味している。たとえば2007年現在使用されている三省堂版中学校の教科書では中学1年の表現学習のコーナーに、「せりふとト書き」というテーマで漫画が使用されている。そこではにしみやおさむ「トマトさん」の四コマ漫画における四コマ目の吹きだしが空白になっていて、「四コマ目のせりふを考えて書いてみよう。また、そのように考えた理由を説明してみよう。」という課題が設けられている。このように、実際に漫画を教材として用いる学習活動が、国語教科書に取り入れられるようになったわけである。

教科書の中の位置付けでは、漫画はまだ補助的な教材の域に留まっている。学習者が実際に漫画を読むということ自体を目指した教材化は、今後の課題となる。小説教材と同じ位相で漫画を「読む」という行為を問うこと、漫画表現におけることばの位相を問うことなど、本格的な漫画の教材化を、新教材開発のレベルから問い直すことができるように思う。特にストーリー漫画の教材化が、より積極的に模索されるべきであろう。なお、本研究においては、漫画を一種の「静止画像」として把握し、例えば絵画や写真などとともに同一の範疇に分類した。

第二の映像に関しては、今後積極的に教材化を模索するべきであろう。世の中に様々な映像が氾濫し、コンピュータの普及がさらに拍車をかける。福島章によれば、いまの学習者は文字で育った「活字世代」ではなく、映像で育った「イメージ世代」⁷である。この

福島の指摘からさらに年月を経たいまは、活字を読むと同じ位相で映像を読むことが要求される時代でもある。第一の漫画の映像化でもあるアニメーションを初め、今後は様々な映像の教材化が求められることが予測される。教科書に付属するビデオやDVDが販売されているが、それを参考にするなどして、自主製作の映像教材をぜひ工夫してみたい。映像を取り入れた授業は学習者に好評である。映像もまた漫画と同様に、教科書教材を補充するばかりではなく、映像そのものを「読む」力に関わる教材を発掘したいところである。

第三のアニメーションは、第二の「映像」に含めて考えることができる。漫画が静止画像の「コマ」によって構成されるのに対して、アニメーションは連続した映像と音声とから構成されている。漫画・静止画と同じ系列に含めるよりは、あくまでも映像に準拠したジャンルで、「動画」として位置付けることにした。

第四の音楽も、学習者の関心を集めている。彼らは日ごろからヘッドホンステレオを通して音楽を楽しんでいる。学習をしながら音楽を聴くこともある。時には学校に密かに持ち込んで、授業中にこっそりと聴く者すらある。課題として教科書の詩を暗記させてもいっとうに覚えようとしないう学習者も、好きな音楽の歌詞は実によく暗記している。音楽を国語の授業に取り入れるべく、様々な実践を試みる価値はある。特に音声言語の教材としての音楽の位置を確認しておきたいところである。

第五のテレビゲームは、国語教育からは最も遠く隔たっているような印象があると思われるが、学習者はかなり以前からこのテレビゲームに親しんできた。かつての子どもたちに保証されていた遊びのための空間が、様々な制約を受けて大幅に縮小される傾向にある。学習者はゲームソフトを互いの家の子ども部屋に持ち込んで、その一室を遊びの空間としてテレビゲームを楽しんでいる。そこでこのテレビゲームの中にも、国語教育と関わる要素を見いだすことができないものかどうか、いろいろと検討してみたい。たとえば「サウンドノベル」と称されるゲームソフト⁸には、かなり多くの文字情報が出てくる。サウンドノベルの出現によって、小説を読むという行為は、より多角的な観点からとらえられるようになった。特に作品の随所に現れるストーリーの「分岐」に関しては、国語科の領域として十分に扱うことが可能である。テレビゲームの中の多くの文字情報によって、ゲームを楽しむ子どもたちは国語の理解力を自然と身につけている。大きく言えば「メディア・リテラシー」の問題になるが、テレビゲームを国語科の新教材の中にも含めることは決して不可能ではない。

第六の携帯電話に関しては、若い世代の必需品として君臨し、学習者の世代のほぼ全員に近い数が自らの携帯電話を所持している。特に携帯電話のメール機能は、頻繁に利用されている現状である。この携帯メールの特性を生かしつつ、作文指導に繋げることを考えてみたい。本研究では、「その他の系列」としてまとめて考察を加えることにする。この「その他の系列」には、携帯電話のほかに現代社会と「癒し」の問題、そして「演劇」（演劇関連の映像）も含めて考えることにする。

以上のような素材に関連した教材開発は、その方面に不案内で習熟していない教師にとって、きわめて苛酷な課題でもある。しかしながら、教師が権威を振りかざして教室に君臨する時代はすでに終わった今日、学習者の地平から改めて教材を発掘しようとする努力を惜しむことはできない。こうした分野からの教材開発によって、教師もまた学習者とともに成長することができる。この点もサブカルチャー教材の重要な教材価値の中にも含めて

考えることができるはずである。

注

- 1 PISA調査の結果の公表を受けて、多くの「読解力」に関する研究が出ている。なお筆者が関わった文献として、田中孝一・町田守弘編『いま求められる読解指導開発マニュアル』（東京法令出版、2006. 5）がある。
- 2 『教育科学国語教育』（2006. 2）。以下、本節の吉田の引用はすべてこの論文による。
- 3 PISA調査結果の公表を受けて文部科学省では「PISA・TIMSS対応ワーキンググループ」を設置し、PISA型「読解力」に関する研究を中心に検討を進めたが、その検討結果を2005年12月に「読解力向上プログラム」としてまとめた。詳細は文部科学省のホームページに公開されている。
- 4 石原千秋『国語教科書の思想』（筑摩書房、2005. 10）。
- 5 『知のモラル』（東京大学出版会、1996. 4）に収録。
- 6 「イメージ世代」という用語は福島章による命名で、その特長は福島章『イメージ世代の心を読む』（新曜社、1991. 12）で紹介されている。2007年現在、「イメージ世代」の数が増えて、「世代」という命名は馴染まなくなっている。
- 7 注6に同じ。
- 8 このゲームソフトに関しては、第5章第4節で取り上げる。