

第Ⅲ部 研究の成果と課題

終章 学習者の興味・関心喚起の方略の提案

第1節 サブカルチャー教材論—サブカルチャーの教材価値をめぐって

1 教材・授業のパラダイム転換の必要性

本研究では、学習者のいる「いま、ここ」を的確に把握したうえで、真に「楽しく、力のつく」国語科の授業を求めて、主に教材開発と授業開発の二つの側面から、実践に即して検討を加えてきた。終章では全体の総括を兼ねて、本研究を通して明らかになったこと、そして今後の課題として把握できたことをまとめることにしたい。本節では、まず教材開発という観点からの総括を試みる。

教育関係の研究論文や実践報告の中には、現代社会の問題に関連させながら子どもたちの現状を批判的にとらえるところから出発するというパターンが多い。たとえば、漫画が子どもたちの論理的な思考力を衰退させるとしたり、テレビゲームの暴力的なシーンが「キレる子ども」を生み出すとしたりするようなものだが、このようなパターンの言説はいかにも学校的で、教師の側の一方的な観点からの指摘にすぎないのではあるまいか。

漫画、アニメーション、音楽、映像、テレビゲーム、携帯電話などいわゆるサブカルチャーと称されるものの類は、子どもたちを教育とは異質の方向へ導くメディアとして、学校教育の場所では歓迎されない。学校では漫画や携帯電話を学校に持って来ないように指導する。その理由は、学校生活に関係がないからということになる。ただし学校を一步離れれば、漫画を読むという行為はごく自然で日常的な行為にほかならない。漫画のほかにも、ヘッドホンステレオやコンパクトなゲーム機、さらに携帯電話は、子どもたちの必需品とも言えるアイテムだが、多くの場合学校への持ち込みは禁止されている。こういった指導事項は、どこか空虚にすら感じられる。事実子どもたちは学校を出ると直ぐ鞆の奥から漫画や携帯電話を取り出して、再びそれぞれの「日常」を生活している。

教師はとかく、学校という制度の中の論理で物事を把握しようとする。この論理は「学校知」とも称されるが、一般社会の論理やルールと必ずしも一致するものではない。『『学校的なもの』を問う』¹において森政稔が「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」と断言したことは、説得力のある内容であった。学校が面白くないという子どもたちの声の淵源には、彼らの生活する場所と学校との乖離という問題が少なからず存在する。

国語科の授業で文学作品を読んでいる最中に、密かに漫画に読み耽っている学習者を発見したら、多くの教師は注意を与えるだろう。そのとき教師の内部には、漫画と文学作品とを比較すれば、当然文学作品の方が価値あることばの教材だという暗黙の前提がある。ことばの教育という側面から比較したとき、文学作品を読むという行為は、漫画を読む行為よりも本当に優位に立つのだろうか。

学校の中でしか通用しない禁止事項を徹底するよりも、教材や授業のパラダイム転換を

試みて、たとえば漫画を読むという行為の中にことばの学習の機能を組み込むことを工夫したらどうかという思いが、本研究の出発点にあった。教師が学校という制度の論理に縛られながら、子どもたちをその中に引き込もうとするのではなく、子どもたちの論理の中に進んで入って行くことによって、新たな可能性が開かれる。子どもたちの「誤った」現実を批判的にとらえて、それをいかに是正して「正しい」方向に導くかというパターンの発想を見直す必要がある。本研究ではこうしたパターン化された判断の枠組みを解体して、子どもたちのいる「いま、ここ」を照射しつつ、新たな判断基準の確立を常に模索しようとした。

漫画は国語の教科書に掲載され、漫画を用いた授業の実践報告も出ている。ただしその多くは、あくまでも補助的な手段として用いられているにすぎない。本格的なストーリー漫画を教材化して、それを読むという活動を国語教育の実践論文として発表したものは、管見によれば決して多くはない。そこには、漫画で国語の学力が育つのかという決定的な疑念が付きまとう。そもそも漫画を教材とした国語の授業など成立しないとする立場からは、一笑に付されることになりかねない。教師はかなり遠慮して漫画を教材化する。そして予想される多くの批判に対しては、言い訳がましく、漫画を用いたユニークな授業だけではなく、オーソドックスな授業も当然実施しているという発言でかわすことになる。

漫画を一つの具体例として述べてきたが、アニメーション、音楽、映像、テレビゲーム、携帯電話に関してもまったく同様の状況である。岡田斗司夫の「東大オタキングゼミ」のような試み²は別として、これらのサブカルチャーは、学校から排斥されるか、もしくはかなり控え目に取り入れられている。ただし、日常生活の中で、子どもたちはごく自然にこれらのメディアに親しんでいる。また様々な形で影響を受けてもいる。本研究では、一貫してこれらの素材を国語科の主（本）教材として教材化を試み、それを用いた授業の実線を取り上げてきた。「境界線上の教材」という用語で、教材として成立する「境界線上」に位置付けてみたが、すべて「教材」の範疇に入れて扱うことができることが明らかになった。

子どもたちには優れた素質がある。彼らの現実を一方的に批判し叱責する前に、教師の側から子どもたちの現実の中に入って考えるだけのゆとりを持ちたい。そんな中で、ふと優れた素材に出会うことがある。そして彼らが深く関わるものやことには、たとえそれがサブカルチャーであっても、メインカルチャーと同様に関心を持って関わる価値があるものが存在する。本研究ではサブカルチャーに関連させた「境界線上の教材」に着目してきたが、子どもが関心を持つような分野を探って行くと、興味深い発見がある。教材に対して、常に新しい場所から光を当てる必要がある。

2 サブカルチャーの教材価値

本研究においては、これまで国語科の教材として取り上げられることが少なかったサブカルチャーに分類される素材に着目し、その教材化を目指してきた。その第一の理由は、学習者の身近な場所にあるという点である。学習者における『「学び」からの逃走』³状態からの回復に当たって、逃走した学習者のいる場所に新たな「学び」を立ち上げるという方向を考えてきた。その際にまず教材に対するパラダイム転換を試みることにした。もち

ろん、「素材」が「教材」になるための主要な条件として、国語科の学びに直結することが求められる。その教材を用いることによって、価値あることばの学びが成立すること、それが教材の必要条件となる。「境界線上の教材」という命名は、厳密に言うなら「教材」と「非教材」との境界線ではなく、明らかに「教材」のカテゴリーに含まれることを意味する。だからこそ「教材」という名称が付けられることになる。そこで、続けてサブカルチャー教材の教材開発に関する考察の総括として、取り上げた教材の教材としての価値について言及する。

学習者の身近な場所にあるということは、彼らにとって親しみやすいもの、そして興味・関心を喚起できるものとしてとらえることができる。本研究において取り上げた教材は、学習者の国語科に対する興味・関心の喚起という目標を明確に掲げたものばかりであった。それは、国語学習への入り口であると同時に、国語科の学習そのものでもある。授業の中で喚起された興味・関心は、そのまま学習者が生きる日常の中に生かすことができる。本研究で紹介した様々なサブカルチャー教材は、導入としての位置付けのみではなく、主教材として生かすことを前提として開発を試みた。すなわち、学習者の興味・関心の喚起という点が、サブカルチャーの第一に主要な教材価値ということになる。

続けて第二の価値として考えるべきものは、言語教材という枠を超えて、多様なメディアを国語科の教材として位置付けたことである。国語科の教材というと、やはり言語を主体とした教材が直ちに連想される。特に「読むこと」の教材は、ほとんどすべてが言語による教材であった。たとえば漫画を読むという行為は、小説を読む行為とは明らかに異質なものとして把握されていた。しかしながら、漫画を「読むこと」の教材としてあえて位置付けてみたとき、そこで繰り上げられる活動は小説教材と何ら変わるところはないことも明らかになった。本研究では、漫画に加えて静止画としての絵画や写真、そして動画としての映像、アニメーション、さらに音楽やテレビゲームなどの多様なメディアを、国語科の教材として位置付ける試みを続けてきた。この試みを通して、国語科の教材というカテゴリーが大きく拡張されたことになる。そこに重要な教材としての価値を認めることができよう。これからの国語科の教材開発は言語による素材のみに限定せず、教材の範囲を大きく広げて映像や音声を含めたものとして考える必要がある。ただし、国語教育という教科の枠を逸脱することなく、ことばに関わる活動を常に意識した開発が求められることもまた重要である。

そして第三の価値として指摘できるのは、国語教育の「不易流行」を考えるに際して、常に「流行」の部分を担当するという点である。教材開発には「不易」と「流行」それぞれに対する目配りが必要であるが、サブカルチャー教材は言うまでもなく「流行」の側面に深く関わるものになる。常に学習者が生きる「いま、ここ」に焦点を絞って、時代の最先端を確かな視点でとらえることができる力量が、教材開発には求められることになる。教科書に採録されるためには、検定や採択などの制度をすべてクリアすることが求められる。教科書編集に際しては長期的な視野に立たなければならない。そこで教師は教科書のみならずに依拠することなく、常に自主教材を開発する努力が必要になる。そのためには時代の感触を鋭く把握し、子どもたちの現実としっかり対峙するという姿勢が不可欠である。「不易」に対して「流行」の価値がとかく低く位置付けられがちな風潮の中で、改めて「不易」の要素と同様の価値を有する場所に「流行」を位置付けることも、サブカルチャー教材の価

値と言えよう。

第四の価値は、学習者中心の考え方である。繰り返し述べるように、子どもたちのいる「いま、ここ」を的確にとらえたうえで、彼らの現実を尊重し、その現実に即した教材開発を常に心がけた。たとえば教科書の採択には、学習者の意見が直接反映されることはない。その多くは教師の側の様々な意向から、どの社の教科書が採択されるかを決定する。これに対して本研究において繰り返し紹介してきたサブカルチャー教材に関しては、ほとんどすべての教材が、学習者の側から着想されたものである。教材開発において学習者中心の考え方を生かすためには、様々な課題を克服しなければならない。その最大の課題は、教材を通してどのような国語科の学力が育成されるのかという点を明確にすることである。この課題に対しては、単に教材開発の問題に止まらず、いかにその教材を扱った授業を展開するか、という問題に関わってくる。本研究において、必ず授業実践を話題にしたのはそのためである。すなわち、教材とは決してそれだけで独立したものではなく、常に授業と一体となって機能するべきものだからである。

3 境界線上の教材開発の課題

本研究において、学習者の現実に即したサブカルチャー教材開発の具体例を提案してきた。サブカルチャー教材を論ずるに際しては、便宜上次の四つの系列に分けて紹介した。

- ① 漫画（静止画）系列サブカルチャー教材
- ② 映像・アニメーション系列サブカルチャー教材
- ③ 音楽・ゲーム系列サブカルチャー教材
- ④ その他系列のサブカルチャー教材

特に、漫画、映像、アニメーション、音楽、ゲームに関しては、時代を超えて若い世代の学習者が関心を持って接した素材である。これらのサブカルチャーは、今後も根強く子どもたちからの支持を集めることができると思われる。特に情報化が著しく進化して、インターネットが飛躍的に普及したことは、これらのメディアにもそれぞれ多大な影響を及ぼしつつある。インターネットの飛躍的な発展は、教育の分野にも大きな影響をもたらすようになった。無数の映像や音楽が絶え間なく発信される現在、効果的な教材を発掘するのは容易なことではない。国語科の教師は常に視野を広く、アンテナを高くして、日ごろから教材開発に向けての努力を積み重ねる姿勢を持つ必要がある。

本研究では、「その他系列のサブカルチャー教材」として、携帯電話、現代の社会問題と「癒し」、そして演劇を取り上げることにした。それぞれの教材化の実際とそれをを用いた授業実践について、第6章で論述したわけだが、わたくしは「その他系列」として、より多様な素材の教材化を試みてきた。本研究において十分に扱うことができなかったサブカルチャー教材について、今後の課題としてさらに研究を深めたい。

ところで、学校の教室のIT環境が整備されつつある。かつて「視聴覚教室」に限られていたハード面が普通教室にも普及して、たとえばプラズマディスプレイが置かれ、授業中にパソコンを接続して多様な映像や音声を紹介できるようになった。この教室の環境整備は、今後の教材開発の幅をさらに広げることになる。サブカルチャー教材には、それを提示できる機材が必要であった。今後ますますIT環境の整備が推進され、多くのサブカ

ルチャー教材が登場することは想像に難くない。

しかしながら、安易な教材化は当然のことながら避けるべきである。子どもたちの現実に即して教材を発掘する際に、それが「教材」として成立するかどうかという見極めの厳正な規準を設ける必要がある。教室のIT環境が整備されることによって、授業中にパワーポイント等を用いて多様な映像を提供できることは、ともすると安易な教材開発へとつながりかねないという危惧もある。教科書教材を選定する際にも、編集委員から膨大な教材の候補が提案され、それらを多様な規準によって精選するという過程がある。今後の課題は、教科書編集の過程を一つのモデルとして、サブカルチャーの教材化を厳正に進めることである。

注

- 1 『知のモラル』（東京大学出版会、1996. 4）に収録。
- 2 東京大学で開かれた岡田斗司夫による講座。岡田斗司夫『東大オタキングゼミ』（自由国民社、1998. 4）その他でその概要を知ることができる。
- 3 『「学び」から逃走する子どもたち』（『世界』1998. 1）、「子どもたちはなぜ『学び』から逃走するか」（『世界』2000. 5）、「『学び』から逃走する子どもたち」（岩波ブックレット、2000. 12）などの論文において、佐藤学は様々な実態調査を踏まえつつ、子どもたちの「『学び』からの逃走」の状況について言及した。