

## 博士論文審査要旨

論文提出者 町田 守弘 早稲田大学教育学部教授

論文題目 サブカルチャー教材による国語科授業開発論  
——学習者の興味・関心喚起の方略を探る——

申請学位 博士（教育学）

主査	早稲田大学（特任）教授	浜本 純逸
副査	早稲田大学 教授	坂爪 一幸
副査	早稲田大学 教授	千葉 俊二
副査	早稲田大学 教授	堀 誠

### 1. 本論文の目的と方法

現代の子どもはサブカルチャーに囲まれている。このメディア環境は、子どもの言語生活に大きな変化をもたらしている。これからの国語教育を考えると、「ことば」のみを対象とした教育ではとらえきれないものがあるのではないか。メディア環境の変化に対応するために、音声メディアや映像メディアを「ことば」との関係からとらえることは、国語教育の重要な課題となっている。

現代の子どもは学びから逃走している、といわれる（佐藤学）。「逃走」した子どもたちを強制的に「学び」の場へと連れ戻すのではなく、彼らが生活している「いま、ここ」という地平に「学び」を立ち上げることはできないものだろうか。「いま、ここに生きている子ども文化」に着目し、「子ども文化」の内側から発想をするという手続きも必要なのではあるまいか。

教材開発の際に最も重要なことは、学習者の現実を的確にとらえるということである。学習者の生活する「いま、ここ」をしっかりと見つめて、彼らの現実を正しく理解しておきたい。「いま、ここに生きている子ども文化」は、漫画、アニメーション、音楽、映像、テレビゲーム、携帯電話などのサブカルチャーである。サブカルチャーは、学校の価値観からすれば決して授業に馴染むものではなかった。しかしながら、学習者の現実と向き合ったとき、取り上げざるを得ない素材である。「楽しく、力のつく」という文脈の中へ位置付ける努力をしつつ、そのこと自体を国語教育の戦略の範疇に含めて考える。子どもたちが夢中になって楽しむ、「サブカルチャー」を教材にすることによって「意欲・関心を喚起」し、子どもたちの「学びへ向かう意志」を育てていきたい。

授業開発で心がけたいことは、大胆な授業改善を試み、教室をもっと魅力ある場所に甦らせることである。教室は、子どもたちそれぞれの個性が組み合わせられていきづいて

いる。それぞれに「教室の文化」を持っている。この「教室の文化」を交流させつつ、学びを変容かつ深化させていきたい。そのためには、指導者から学習者へという一方向からのコミュニケーションにとどまらず、知識の注入よりも学習者の活動に重点を置き、教室での一斉授業にとらわれることなく、個別学習やグループ学習などを含めた多様な形態が必要となる。グループやクラス単位のディスカッションを活発に展開して、インタラクティブなコミュニケーションの実現を目指したい。

教材から発信されるイメージやメッセージを、ことばによって理解しかつ表現するという活動を通して、「言語化能力」の育成を図ることが、授業の目標となる。サブカルチャーを教材化する際に、「言語化能力」の育成という目標を授業の中心に位置付けることを考えてみたい。

本研究は、サブカルチャーの教材開発と授業開発をおこない、国語科に対する学習者の興味・関心を喚起することによって、子どもたちの「学びへ向かう意志」を育むことを目的とし、そのための様々な方略を提案する。

本研究では、1974年から今日（2007年）まで継続して実践してきた、論者自身の中学校と高等学校、さらに大学における個々の実践を記述し、その授業内容に即して考察を試みる。サブカルチャー教材を主（本）教材として用いた授業実践を具体的に提示することによって、教材開発および授業開発の可能性を検証する。その中から帰納的に国語教育の理論が立ち現れるように論述する。

## 2. 本論文の構成

はじめに	1
<b>第Ⅰ部 サブカルチャー教材を用いた授業の可能性</b>	
序章 サブカルチャー教材による国語科授業開発の課題と方法	3
第1章 サブカルチャー教材の可能性	25
第2章 国語科の授業開発の可能性—学習者の興味・関心喚起の方略を求めて	56
<b>第Ⅱ部 サブカルチャー教材開発と授業開発</b>	
第3章 漫画（静止画）系列サブカルチャー教材化とその実践	107
第4章 映像・アニメーション系列サブカルチャー教材化とその実践	139
第5章 音楽・ゲーム系列サブカルチャー教材化とその実践	157
第6章 その他系列のサブカルチャー教材化とその実践	204
第7章 「文化」と「ことば」を結ぶために	238
<b>第Ⅲ部 研究の成果と課題</b>	
終章 学習者の興味・関心喚起の方略の提案	257
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	257

第2節	サブカルチャーによる授業開発論—今後の可能性を探る	262
第3節	サブカルチャー教材を用いた国語科カリキュラム構築のために	269
第4節	これからの研究の課題	278
おわりに		281

### 3 各章の概要

## 第I部 サブカルチャー教材を用いた授業の可能性

### 第1章 サブカルチャー教材の可能性

中学校・高等学校の学習者および指導者に対して、アンケート調査を、2007年現在、3回にわたって実施し、サブカルチャーと称される素材に関する学習者と教師の意識を明らかにすることによって、国語科の新しい教材開発の可能性について提言している。

第1次調査＝「高校生のコミュニケーション及びサブカルチャーに関する意識調査」

第2次調査＝「国語科教科書教材の受容に関する実態調査—新教材の開発に向けて」

第3次調査＝「中学生・高校生の言語活動と言語生活に関する意識調査」

高校生のコミュニケーション・ツールとして、携帯電話が普及しているわけだが、わたしたちはその現状を排斥することはできない。たとえ校則によって、学校への持ち込みを禁止したとしても、学習者の携帯電話を通してのコミュニケーションの実態には、何の変化も期待できないことは容易に想像できる。また漫画や音楽を始め、サブカルチャーと称される様々な素材は、中・高校生の身近な場所にあるものだが、学校にはそれらを受け入れるだけの容量に乏しい。

調査の結果から明らかになったのは、中・高校生に関しては、次の点である。

- ① サブカルチャーの系列に強い関心を持っていること。
- ② 生徒たちは、表現したいという気持ちを持っていること
- ③ 小説・物語に強い関心を持っていること。

教師の意識に関しては、次の点である。

- ① 学習者のことばが豊かではないために、基本的なことばが通じない。
- ② 映像文化が盛んになって活字文化が悲惨な状態である。
- ③ 国語科教育は、映像文化と活字文化とを結ぶためにメディアにも目を向けなければならない（読解指導中心の授業を変えたい）。
- ④ 教室で育てたい国語力と大学入試で問われる国語力との間に隔りがある。

これら7点は、国語科の教材開発と授業開発をする際に常に目配りをしておきたい要素である。

### 第2章 国語科の授業開発の可能性——学習者の興味・関心喚起の方略を求めて—— 高校の作文指導、大学における「国語表現」や「群読」の授業を報告しつつ、学習

者の興味・関心喚起の方略とインタラクティブな授業を探究している。

高校の作文指導については、

- ① 自己を表現するという要素。
- ② 他者とのコミュニケーションのための表現という要素。

という二つの要素に配慮することが前提である、とした上で、「課題」の条件を指摘している。

- ① 教材の中に、具体的な表現の課題が含まれていること。
- ② 課題が、学習者の興味・関心を喚起するものであること。
- ③ 課題で何をすればよいかということが、学習者に直ちに理解できること。
- ④ 課題が、学習者にとって無理なく取り組むことができる内容であること。

指導の戦略として 適切な課題の設定が必要である。

大学における「国語表現」では、2007年現在の早稲田大学教育学部での担当科目において、教材をことばの表現のみに限定せずに、漫画・アニメーション・音楽・映像・テレビゲームなどの、いわゆるサブカルチャーにまで広げて、教材化の可能性を探っている。

大学における「群読」の授業では、2003年11月、早稲田大学「よむよむ座」で行った「詩歌を読むこと、歌うこと—国語教室のパフォーマンス」実践を考察している。その主眼は、一つは「しっかりと声を出すこと」、いまひとつは「相手に声を届けること」であった。活動を通して「声」を獲得させる試みであった。

以上の実践を踏まえて、論者は、個々の授業をより効果的なものにするために、授業のシステムおよびルール創りを提案している。

実践としては、個々の授業の目標や内容を「研究の手引き」と称するレジュメに要約して、毎時間学習者に配布する。そのときに「授業レポート」をあわせて配布する。学習者が「研究の手引き」における目標や学習内容を確認しながら、自分で考えたこと、および授業中に話題になったことなどを「授業レポート」にまとめるように指導する。

「授業レポート」は毎時間提出させ、教師が内容を点検して返却する。

ルールについては、次のような5項目の具体例を示している。

- ① 授業時には、その授業で使用する学習用具（教科書、ノート、国語辞典など）を必ず持参する。
- ② 授業中に配布された資料は、すべてファイルに綴じてストックし、授業時に持参する。
- ③ 授業時に指示された学習課題には、必ず指定された期日までに提出する。
- ④ 指名された場合には返事をして立って答える。答えられない場合には、必ずその旨をはっきりと伝える。
- ⑤ 読んだり発表したりする際には、教室全体に聞こえるような大きさの声を出すように心がける。

幼稚化している現代の大学生に授業に参加させるための最低限のルールを提示しているのであるが、長い教育歴を反映していて、実際に活用したいルールとなっている。

## 第Ⅱ部 サブカルチャー教材開発と授業開発

### 第3章 漫画（静止画）系列サブカルチャー教材化とその実践

本章では、漫画（静止画）とアニメーションの教材化による授業について、早稲田大学系属早稲田実業学校高等部における1994年度の実践に即して考察している。

1994年度の前期には、高校2年の「現代文」では三省堂の『新現代文・三訂版』を使用。鶴見俊輔の「漫画という言葉」に加えて、いま少し若い世代の評論家・大塚英志の「言葉の位相―少女漫画における〈固有の論理〉について」の一部を自主教材として取り入れた。高校3年生の「国語表現」の授業でも漫画の教材化を模索し、漫画論というよりは漫画とアニメーションを教材化し、表現の問題を抽出するという行き方で授業を展開した。

大友克洋の漫画『童夢』の教材化による授業では、ストーリー漫画を読むという活動自体を国語科の学習活動として位置付け、文学作品を読む活動と全く同じ方法によって漫画を読むことを考え、実践している。その指導過程は、次のとおりであった。

#### ① 第1時

後期の授業内容に関する説明。5、6人のグループ編成を実施。次のような研究テーマを分担したうえでグループ研究の計画を検討する。

a 物語（ストーリーの展開を要約／b 人物（主な登場人物の特徴を整理）／c 事件（主な事件について因果関係に注意して整理）／d 背景（背景となった時間的・空間的特徴を整理）／e 構成（全体の構成を整理）／f 主題（主題について様々な観点から検討）／g 表現（表現上の特色を整理）／h 評価（作品がどのように読まれているかを整理）／i 作者（大友克洋についての研究・作風の紹介）

#### ③ 第2時

図書館で研究計画に即して、グループごとに研究協議を実施する。

#### ③ 第3時

前時の研究協議の続きを実施。次回から研究発表に入るため、グループごとに発表内容を整理し、分担を決める。

#### ④ 第4～6時

1班から順に、印刷して学習者全員に配布した「発表資料」に即して15分間の研究発表を実施。

#### ⑤ 第7時

司会者1名、提案者3名をあらかじめ選出し、「『童夢』をどう読むか」というテーマでシンポジウムを実施する。

#### ⑥ 第8時

担当者による作品のまとめ。ビデオによる大友克洋の談話（アニメーション映画「アキラ」を語る）を紹介。続いて大友のアニメ「アキラ」と「老人Z」の一部を映像で紹介する。課題として『童夢』の作品論を書くように指示を出す。

学習者の感想は、

。破壊の描写が細かく鮮烈な印象を与える。人物の表情がリアル。特に老人の表情が豊かである。心理描写を人物の表情の描写によって行う。登場人物にすべて陰が

ある。場面の展開が映画的。非現実の素材を用いて現実感を出す。老人と子供という弱者が主人公になっている。ストーリーの展開がスピーディ。子供には「裁く者」としての意識がある。死を前にした部長が耳にすることばにはサラリーマンの空しさを感じる。団地のカオスは心が病む現代人の象徴。現代へのある種の警告である。その他。

この感想の中には、漫画の表現について語る「描写」「場面の展開」「カオス」「象徴」などの用語を獲得していることがうかがえる。漫画の授業をとおして、「言語化能力」「メタ認知能力」が育っているのである。論者は、学習者の反応を見る限りでは、授業で目標とした表現に関する興味・関心の喚起は達成できた、と述べている。さらに、中国の「語文」教育に導入されている「看图作文」の方法は、本節で提案した漫画・絵画・写真による作文指導と密接に関連する、という指摘もしている。

#### 第4章 映像・アニメーション系列サブカルチャー教材化とその実践

本章では、映像から発信されるイメージやメッセージを、ことばによって理解しかつ表現するという活動を通して「言語化能力」の育成を図ること目標にして、映画『兵士と死一ロシア民話より』『泥の河』を教材化した授業・アニメ『魔女の宅急便』『耳をすませば』を教材化した授業などを記録し考察している。

ジム・ヘンソン監督による映画「ストーリーテラー」の第三話「兵士と死一ロシア民話より」の授業では、映像を中断して続きを想像させ、子どもたちの続きの「語り」を聞く。評価を実施した後で、実際の「ストーリーテラー」の映像の続きを鑑賞する。映画の結末はかなり込み入ったもので、多くの学習者の考えた結末を超える意外性を帯びたものになっている。彼らには、自分の想像した結末との比較をさせながら鑑賞するように促した。

宮本輝の文学作品「泥の河」と小栗康平が映画化した作品とを比較する授業では、文学と映像のそれぞれの特徴を明らかにしたうえで、映像とは異なる言語表現の本質に迫ることをねらいとし、言語表現と映像の表現を比較することによって、文学作品を読むための今日的な課題を検証している。

宮崎アニメ「魔女の宅急便」と「耳をすませば」の一部を用い授業は、次のような指導過程で行われた。

- ① アニメの映像を見ながら、思い浮かべたことばをメモする。
- ② メモしたことばを用いて、意味の通る文章にする。
- ③ メモしたことばを参照しながら、ことばをつなげて意味のある文にしてゆく。
- ④ 「魔女の宅急便」の挿入歌をBGMとして流しつつ、創作した詩を朗読してクラス全員に紹介する。
- ⑤ 発表された詩をめぐって、自由に話し合いをする。
- ⑥ アニメーション「耳をすませば」の中のあるシーンの音楽を聴いて情景を連想し、連想したイメージをことばで自由に表現する。
- ⑦ 実際のアニメのシーンを鑑賞して、曲から連想したシーンとの差異を各自検証し、感想を話し合う。
- ⑧ イメージをことばで表現するという活動を通して、感じたこと、考えたことを自由

にまとめる。

学習者は積極的に学習に参加し、メモ・言葉化・文による判断・イメージか・文章化による説明、などを行っていた。

## 第5章 音楽・ゲーム系列サブカルチャー教材化とその実践

中学校で「日本のうた」を、高校3年生で「J-POP」を、高校1年生でテレビゲーム「ドラゴンクエストIV」を、教材化した実践を記録し考察している。

単元「日本のうた」は、中学校の新入生に、校歌の歌詞を教材化して、この単元の学び方を学ばせ、次いで、文庫版の『日本唱歌集』を副読本として学習者全員に配布し、「日本のうた」の学習に入っている。

『日本唱歌集』から1時間につき一つの曲を扱うというペースで授業を展開した。ほとんどの学習者が曲を知っている場合、曲を付けて歌うところから始めた。授業ではことばの意味に関して、辞書で調査した結果を発表させ、教室で確認する。さらに、文語と口語の相違について、歌詞の中の対照的な表現について、それぞれ学習させた。意味が理解できたところで、情景を想像しながら曲を付けて歌う。

この単元の展開として、夏休み期間に「日本のうたとの出会い」というテーマで「聞き書き」をさせた。聞き書きは、授業時間中に少人数のグループで回覧し、相互評価を実施のうえ、コメントを相互に記入させた。文化祭を利用して広く公開し、保護者にも読んだり聴いたりしてもらった。

高校3年生の、大学への進学が内定した学習者を対象とした1997年度の「国語表現」の授業で、「J-POP」を教材として、展開した。担当した時間は1時間である。

中島みゆきの「パラダイス・カフェ」の歌詞と曲を鑑賞して、その曲の中の「パラダイス・カフェ」の情景を想像する。中島みゆきの店と自分で想像した店とイメージの比較を試みる。研究資料として、中島みゆきの「パラダイス・カフェ」の歌詞を掲げ、あわせてテープで曲も紹介し、歌詞の中の表現の一部をブランクにして、その中に自分でイメージした「パラダイス・カフェ」の情景を当てはめさせる「言語化」を試みた。

高等学校1年生を対象としてテレビゲーム「ドラゴンクエストIV」を教材化した授業では、実践したのは『ドラクエIV』の世界』、『ドラクエIV』の詩』、「徹底討論・テレビゲームは是非かーディバートの試み」の3教材である。学習者の反応の一例として、ゲーム・ミュージック「戦士はひとり征く」を聴いて創作した「詩」が紹介されている。

僕は今 雲の上／傷ついた体が安らぐようだ  
ぬけるような青空／すきとおる 限りない海／しずかな波しぶき  
青い空の下で／さわやかな泉がわいている／何という気持ちよい静けさだろうか  
平和でのどかな自然の一日／のどかな人が平和に暮らす  
果てしなく続く草原／額にうっすらかいた汗／そよ風でほんのりと冷たい  
歩いて行こう／そこには希望が満ちている  
広大な海／広く高い空／静かなさざ波／行く末をいざない／船を進める僕ら  
広い世界／急がずのんびりと行こう／新しい未知なる世界へ

今回の実践は、「投げ込み」教材としての扱いということで、本格的な単元学習というわけではない。授業に対する学習者の主な感想を引用する。

- a 詩を書くとき、イメージがあまりよく浮かばなかった。
- b 普段の授業とは違った新鮮味があった。何気なくやっていたテレビゲームが我々に与える影響の大きさを知って、驚いた。
- c 音楽を詩で表現するというのは初めはとまどったけれど、けっこうおもしろいものだった。
- d とても楽しい授業だった。今後もこういったテーマで学習したいと思う。
- e テレビゲームを教材にすると聞いて、どんな授業になるのかと思っていたが、チャンとした授業だったので驚いた。
- f 「ドラクエⅣ」は面白いゲームだと思う。僕達の身近なところにあるゲームが教材だったので、とても楽しく表現することができてよかった。

テレビゲームが、学習者の表現意欲を喚起し、表現に対する興味・関心を引き出したことがよく分かる。「ドラクエⅣ」の学習が、表現活動の実の場となり、表現力が育っていることがうかがえる。

## 第6章 その他系列のサブカルチャー教材化とその実践

本章では、携帯電話、演劇の教材化による授業を記録し考察している。

「ケータイ作文」は、携帯電話の特徴を作文指導に生かした「交流作文」の授業構想と具体的な実践である。

まず携帯メールの特色を次のように整理している。

- ① 相手とつながりたいという意識が書き手の基盤になっていること
- ② 相手からの返信を期待していること
- ③ 気軽にかつ手軽に書くことができること
- ④ 短い文章でメッセージをまとめることができること
- ⑤ 匿名によって多数の人に自分の考えを発信できること

ついで、早稲田大学系属早稲田実業学校における、1985年度に高校3年生を対象とした「国語表現」と、中学2年生を対象とした「国語」とをともに担当したという状況を生かした、異学年の交流の授業「ケータイ作文」を記録し、考察している。

大学の「国語科教育法」の授業において、中学生や高校生に対して価値ある作文の課題を出題するというテーマの研究活動を設定した。作文課題は「10分程度の短い時間に200字程度の短い文章を書く」という条件のもとで、学生に効果的な課題を考えさせた。その課題を今度は非常勤講師を務める高等学校に持ち込んで、「国語表現」の授業における作文の課題として、実際に高校生に取り組みさせる。かくして書かれた高校生の作文を再度大学の「国語科教育法」で、今度は作文の評価というテーマの研究活動として設定する。課題出題者の大学生による作文の評価は、高校生に返却することにした。この「交流作文」は大学生にとっても、また高校生にとっても興味・関心を喚起する活動となった。

大学と中学・高校の交流という観点からの実践はさほど多くは報告されていない。現場との交流という教師教育の課題に応えるためにも、研究と実践の継続が期待される。

## 第7章 「文化」と「ことば」を結ぶために



本章では、サブカルチャーと国語教育、すなわち「こども文化」と「ことば」をつなぐ授業の試みとして、1990年度に早稲田実業学校の高校1年「国語I」でおこなった、ワードハンティング及びフレーズハンティングの実践を記録し考察している。

ワードハンティングの学習は、年間を通して実施するものだが、同時に特設単位の中でも関連的に扱うという指導計画を立てることができる。

ワードハンティングは、まず中学生・高校生が身近な漢字や語彙に目を向けるところから出発し、「ハンティング」という名称の通り、様々な場所から漢字を含むことばの採取をする。探索する場所としては書籍、新聞、雑誌、パンフレットなどの文字にとどまらず、テレビ、映画、CM、インターネット、漫画やアニメーション、テレビゲームなどの広い範囲を対象とする。

フレーズハンティングは該当する表現を探す段階から相応の努力が必要となる。採取の対象が「語」のレベルから「文」のレベルへと拡大されたことによって、注意して周辺の表現を探索しなければ、採取自体からして容易ではない。「気になる表現」「優れた表現」「特徴的な表現」を優先して採取対象とする。

年間もしくは各学期を単位として、継続的に取り組む課題として位置付けたい。授業とは別個に、年間指導計画の中に取り入れるように工夫する。学期の初めの授業において、課題の趣旨と学習方法について十分に解説を加えたうえで、学習者に自主的に取り組ませることになる。

採取した中国語の表記をカードに写して、それがどのような場所にあったのか、出典を具体的に記入し、採取年月日を記入する。「問題意識メモ」の欄も設けておく。

さらに、現代中国語との関連という要素に着目して、国際的な観点から「ことば」を捉えるという視点を取り入れてみた。この視点は、ワードハンティングからさらにフレーズハンティングにまで広げて実践する際にも、重視したい観点である。高校生の漢字指導の中に、現代中国語との関連という視点を置くことによって様々な発見がもたらされ、ことばに対する視野が広がるのは事実である。

### 第Ⅲ部 研究の成果と課題

サブカルチャー教材による授業が学習者の興味・関心を喚起できるのは、それが国語科の授業における「日常」の常識を超えた「非日常」の素材であるということにもよっている。

本研究では、サブカルチャー教材を論ずるに際して、次の4つの系列を仮設して分類し、それぞれの教材開発と授業開発を試みてきた。

- 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

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。

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いくと、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。

サブカルチャーの教材価値の第一は、学習者の興味・関心を喚起することにある。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。

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、多様なメディアが入っており、国語科における認識方法とコミュニケーション方法を豊かにする、ということである。

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。

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、子どもたちが夢中になる「子どもの文化」であり、教材である。子どもがいる「いま、ここ」を的確にとらえたうえで、彼らの現実を尊重し、その現実在即した教材開発を心がけていきたい。

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り、その授業開発を着実に進めることである。その積み上げに立って、サブカルチャー教材を用いた国語科カリキュラムを構築していきたい。

#### 4 総評

本研究は、学びから逃走する学習者たちの「興味・関心を喚起するための方略」として、サブカルチャーを教材とする授業を提唱し、サブカルチャーを「境界線上の教材」として教材化し、自ら授業計画を立てて研究的実践を試みて、その可能性を実証している。本研究は、十数年に及ぶ研究的実践を経て、「境界線上の教材」としてのサブカルチャー教材を、国語科教育の補助的な副教材としてではなく、中心となる主教材・本教材として用いるという地平にまで達している。

本論文の特色の一つは、サブカルチャーを4種類に分け、それぞれのサブカルチャーの中から中学校及び高等学校に適する作品を教材化し、自ら授業計画を立てて研究的実践を試みた、その重厚な実践記録にある。本論文に収録されている実践記録は、その先進性と内容の充実及び精確性によって、今後のサブカルチャーをテキストとする授業の指標となるであろう。さらに、自らの実践を対象として分析し、サブカルチャー教育の理論化をする試みは、従来の観察的研究とは異なる、授業者の目的意識や内省にもとづく反省的研究の事例を提供したことになり、その意義は大きい。

本論文は、学習者の意欲と関心を喚起することに重点を置いて具体的な授業内容の記述を中心としているため、今後は、映像・音声を主とするサブカルチャーを採り入れた授業と言語能力形成との関わりについてさらに追求することが求められる。

すでに本論文では、サブカルチャーを生かす教育実践には、そのための教師教育が必

要であることを指摘し、国語科教師教育の充実に向けて「授業研究を推進したい」という意欲を示しており、今後の国語科教師教育の展開が期待される。

サブカルチャーの教材開発と授業開発によって、「学習者の興味・関心を喚起するための方略」を実践をとおして明らかにしたことを高く評価して、審査員は一致して博士の学位に値するものと認め、ここに報告する。

**進めて** これからますます国際化が進むことが予測される現在、どのような国語の授業が求められているのかを明らかにしつつ、理想的な授業の在り方を提案することは、大学の国語教育担当者の重要な仕事である。大学における授業研究の活性化は、国語教育研究の活性化に直結すると考えている。特に国語科教師教育の充実に向けて、これから本研究の成果を踏まえた授業研究を推進したいと考えている。本研究の成果をいかに効果的に国語科教師教育へと展開するか、それもまたこれからの重要な課題である。

今後の課題は、漫画論をも含めて価値ある学習活動を保証する教材の開拓と、効果的な実践の積み重ねである

学習者の興味・関心を喚起するという目標に即して、サブカルチャーを「境界線上の教材」として位置付け、学習者の興味・関心喚起のための方略

丹念に記録して、自らの実践を研究対象としたことである。

「境界線上の教材」としての

## 2 体系的な理論の構築

わたくしの試みは、「境界線上の教材」としてのサブカルチャー教材を、決して補助的な副教材としてではなく、中心となる主教材・本教材として用いることであった。広く21世紀の国語教育を考える際に、この試みは一つの可能性を提起してくれると信じている。再度述べるが、

## 3 マルチ・リテラシーの教材化と授業開発

現代社会とともに学習者は変容し、また学習者のことばも変容しつつある。これからの国語教育では「話すこと・聞くこと」「書くこと」「読むこと」のみにとどめずに、「見ること」や「描くこと」をも含みこんだ多様な領域を考えて、学習者の指導に当る必要がある。そして国語科で扱う学力を、単にことばのリテラシーのみならず、映像や音声を含めたマルチ・リテラシーとして捉え直したい。ただし大切なのは、決してことばから離れることなく、常にことばとの接点を明確にするということである。

今後さらに全体的な見直しをして、新たな提案を続けたいと思う。

1. 身近な校歌の歌詞を用いたことばの学習は、学習者の興味・関心を喚起するという目標に即して、
2. ゲームを「境界線上の教材」として位置付け、学習者の興味・関心喚起のための方略を検討する
3. 特に中学校に絶対評価が導入されてから、評価の問題が様々な形で現場に広がっている。その最大の問題点は、目標や指導から切り離されて評価のみが一人歩きしているという点である。特に中学校の現場では、絶対評価に振り回されて、目標や指導そのものに対する配慮が不十分になるという危惧がある。そして評価規準の細分化によって評定の算出が煩雑化することに伴って、教師の業務量が増えて十分な教材研究の時間が確

保しにくくなっているのも事実である。説明責任が厳しく問われる反面、客観性が尊重される代わりに評価する教師の顔が見えにくくなってしまった。その結果まさに評価のための評価になって、教師と学習者との人間的な関係がますます希薄になりつつある。実際に評価の対象となるのは即時的評価のみ、評価対象となった個々の能力のみということで、長期的・総合的な観点からの評価が実施しにくくなっている。このような問題は克服されなければならない。

○ わたくしの試みは、「境界線上の教材」としてのサブカルチャー教材を、決して補助的な副教材としてではなく、中心となる主教材・本教材として用いることであった。広く21世紀の国語教育を考える際に、この試みは一つの可能性を提起してくれると信じている。そして本研究の中で、わたくしは常に実践を重視してきた。本研究において紹介したのは、すべてがわたくし自身の実践に裏打ちされたものである。先行研究および先行実践を着実に取り込みつつ、実践を通して授業の可能性を追求してきた。再度述べるが、本研究では具体的な授業内容の記述を中心とした。そしてその授業の中に、国語教育の理論を組み込むように心がけてきた。授業を構想する際に、先行研究・先行実践を踏まえた国語教育の理論は不可欠だからである。ただし本研究では、実践から定位置した理論の体系的な整理は達成できていない。今後の最大の課題は、実践から導き出した理論を体系的に記述することである。

○ 今後の課題は、漫画論をも含めて価値ある学習活動を保証する教材の開拓と、効果的な実践の積み重ねである。

○ 先行実践 大河原忠蔵が状況認識のための有効な方法

大村はま 遠藤瑛子 単元学習の1つの展開として実践された。

町田は、「境界線上の教材」としてのサブカルチャー教材の教材開発と授業開発・サブカルチャー教材をメインゆざいかすることをめざした実験的実践をおこない、記録し、報告した。

○ サブカルチャーによる授業開発によって今後の国語教育の課題に答える。

- ① 語彙指導の充実。
- ② 文学教育の充実
- ③ 「言語について考える」習慣と力を育てること。
- ④ ことばによる表現力を育てること。
- ⑤ メディアリテラシーの教育を展開する。
- ⑥ コミュニケーション能力を育成すること。
- ⑦ 「見ること」言語活動領域に位置づける。
- ⑧ 思考力・想像力の育成

サブカルチャーの教材開発と授業開発は、浜本が指摘した「国語教育の課題」と何らかの形で対応している。