

## メディア化する教育の機能

### —高等教育機関と産業・社会をつなぐ機構—

犬塚潤一郎

生活文化学科

The function of mediated education

—The mechanism which connects an institution of higher education, and industry and society—

Jun-ichiro Inutsuka

Department of Human Sciences & Arts

Our realities are changing as predicted as knowledge-based industry or knowledge society. Today, knowledge is our main concern, as main means of production, on which social reconstruction may be based.

This paper is discussed about change of the role of a university, an institution of higher education, and how it concludes a new relation to industry and society, based on analysis of animation industry, as a typical model of cooperation of cultural research and marketing, and instructional design, as the area of investigation of educational technology.

**Key words :** Mediology, Instruction design, Faculty development, e-learning, Multimedia, Anime, Animation, Marketing, the Great Books, the Great Ideas

#### はじめに :

前世紀の終わりに予告された、知識を中心とする産業と社会の変革は、私たちの現実を大きく変えながら進行しつつある。産業における主要な生産手段が知識となり (P・ドラッカー, 『ポスト資本主義社会』, 1993)、社会構造が理論的知識の体系化に基づくように再構成される時代を迎え (ダニエル・ベル, 『知識社会の衝撃』, 1995)、大学等高等教育機関は、産業と社会に対して新しい関係を取り結び、両者を動かす主要なエンジンのような働きをすることが期待される。

しかし現実の大学の経営場面では、急速に縮小する教育市場への対応に窮するばかりで、産業と社会の大きな変化に対する対応は直前の問題に隠されてしまっているかのようである。

本稿では、知識産業と知識社会の問題を“メディア構造化する社会”の成立と捉え、これからの社会における高等教育機関の多様な可能性を切り拓くために必要な、基本的認識と対応教育組織モデルについて考察

する。

産業と教育の関係については、今日のアニメ産業における学術研究成果の影響を分析しながら、メディア化する産業構造の上で、学習と教育がどのように位置づけられようのかを論じる。

大学等の高等教育機関にとっての具体的対応については、教育工学における ID 研究を参照しながら、技術面から見た特性と対応組織構造について論じる。

大学をはじめ変革をせまられる高等教育機関のあり方について、今後の議論にひとつの視点を提供したいと願うものである。

#### 1. 教育機関の社会的役割変化と可能性の自由

国立大学の法人化<sup>1)</sup>に代表されるように、社会の急激な変化に合わせて高等教育機関にも変化が求められている。「知の時代」を迎え、「知の創造と承継」を担う大学がその期待に応えるためには、国立大学にも法人という主体性を持てるようにすることが必要<sup>2)</sup>だとさ

れている。国立大学法人に限らず高等教育機関においては、これからの社会の要請にどのようなかたちで応えるのかということが共通の本質的課題となっている。

国立大学法人化の構想においては、法人経営の観点から、学生や社会のニーズに応じて弾力的に自身を再編成することを目的として、経営目標の設定－実行－評価のサイクルを実施することとされている。その際の評価を行うのは、教育研究面については「大学評価・学位授与機構」であり、経営面を含めた総合的な評価については「国立大学法人評価委員会」である。また教育面の評価については、学生サービスの重要性を認識するためとして、個別の授業の内容についての学生による授業評価が反映されることになっている。

一方、学校法人の設置による私立大学は、その本来において、社会の変化に対して主体的に対応を続けてきたはずであるが、昨今の社会変化に対して充分に対応できる構造を備えてきたと認められないためか、国立大学法人と類似の、目標設定－実行－評価の仕組みづくりに急な状態である。

少子化問題をはじめ今日の社会情勢は大学経営を困難にしているものという見方が一般的であるが、「知の時代」の到来とはまさしく大学をはじめ高等教育機関の本来の可能性が前面に発揮されるべき時代を迎えることである。法人という社会的な主体性を備える存在として、従来の枠組みを制約とすることなく、新しいかたちを柔軟に形成してゆける自由を大学も得たということではないだろうか。

### 1.1. 新しい構造

「知の時代」における大学の役割とは、小・中・高・大といった幼年期から社会人にいたるまでの個人の成長の過程に位置づけて捉えられるだけでは不適切であろう。また、個人の人生の期間内に再配備するという意味では、生涯学習という取り組みもなお充分ではないといえる。個人の側から見て学ぶことと働くことを分離して考えることは、教育機関と産業との旧来の関係を表すに過ぎない。これからの大学のあり方を考えるためには、伝統的な社会・産業構造との関連でシステム化された役割・位置づけから自由に発想し再構成することが必要であろう。

産学協同など、産業界との協業について促進するこ

とが唱えられてきたが、めざましい成果は理科・工学の一部にとどまり、大学教育全体の問題とはなりえていない。社会構造の変化を前提とすれば、どのような関係を結ぶのかという枠組みの構想が必要であるが、従来の多くの産学協同の事例では、産業というものを研究・開発－生産－販売というリニアな構造で捉えていて、従来企業の内部に備えられていた研究機能（中央研究所）を改廃し、そのアウトソーシング先として大学を位置づけるといった、企業側の経営合理化のねらいのもとでの提携に過ぎず、本来の意味での構造的な変化に応じてはいないのではないかという疑問がある。大学の新しい社会的な役割とは、リニアな産業構造の一部を担う（つまりは企業となる）ことにとどまるものではないはずである。

もとより今日の産業構造自体が、発見・発明といった種から育てて果実を収穫するようリニアなモデルで捉えられるものではなくて、ユーザーが生み育て上げるような主体の入れ替えがあったり、異業種・異領域の商品の普及によって古い商品が新たな意味を付与されたり、産業とは異なる外環境の変化によって競争のルールが取り替えられる、クチコミやインターネットなどのコントロールの難しいメディアに評価が左右されるなど、実に多重的で複合的な相互関係の構造に変わりつつあることは、多くの例にも明らかである。

このような社会においては、学習ということのもつ社会的な意味とかたちも異なるものとなる。誰が何のために学ぶのかということが多様化し、あらかじめ学習者の素養・水準や学習目的について想定したり学習成果が何に結びつくのかを予測することができなくなってきている。産業の社会の側から見れば、学生時代の学習内容への期待・価値付けは相対的に低くなり続け、一方産業の現場においては、知的な価値を商品やサービスなどの事業行動に深く結びつける必要は急速に増し続けている。

知的なものの価値が増していることは産業分野にとどまらず、社会全体の動向であり、それが「知の時代」という言葉の意味することである。また資源や商品としてみた場合、知というものの取り扱い上の特性は従来のモノとしての資源や商品の場合と大きく異なる。その特性を“メディア性”と総称する見方から、「知の時代」の現われを産業のメディア化、社会のメディア化としてここでは捉えることにする。

メディア化する産業と社会における知的なものへのニーズの高まりを、大学等高等教育機関はうまく受け止めることができないでいる。入学から卒業の期間に硬直的な現在の学制では多様化する知のニーズに応えることは困難であり、また大学での研究成果をそのまま産業・社会のニーズに結び付けられることも極めてまれである。どちらの場合も、人材のアウトプット、研究成果のアウトプットなど、入出力をつなぐような関係で教育機関と社会・産業の関係を捉えていることが、社会の現実の構造との不一致を生んでいるといえるのではないだろうか。

社会の基本構造は線形的なものから相互関係的なものに変化しつつある。教育機関の役割も、順序配列的な社会構造のどこかに位置を占めるのではなくて、他の社会機能との相互関係的な働きにおいて捉えなおすことが必要である。つまり、予測・予定された結果をもたらすように教育を行う（大学から人材を生み出す）のではなくて、産業・社会の現場に生まれる要請にあわせて最適化するように（人が大学を利用できるように）、教育組織・機能を再構築することである。

## 1.2. 基礎科学と文化学の社会性

工業的生産と巨大組織が社会の中心にあった従来のリニアな産業構造のもとでは、工学と経営学の部門を中心として、教育機関が産業構造の一部に接続するように関係付けられてきたが、対照的に、知的生産とネットワークを特徴とする相互関係的な社会構造においては、基礎科学や文化学と産業や社会との相互関係がクローズアップされるようになるだろう。

たとえば、大学の文学部が担ってきたような文学・文化研究の社会的な意味が今日変化しつつある。従来の生産基盤のリニアな産業モデルでは、その出口における販売・広告の段階において、文学的な才能が活躍する余地があるとはいえ、文学の研究・教育が生産や経営になんらかの積極的な寄与をもたらすものとは考えにくいものであった。その意味では、産業との関係において大学経営を再構築するという取り組みは、文学部に死をもたらすものであるとの意見にも必然性がある。

一方、著作権、知的財産権、知財などの言葉の氾濫に見られるように、文学や文化の研究所産に対して、天然資源や工業部品のような経済的な財としての価値

を当てはめてみるようなアナロジーが妥当するかといえば、そうでないことも明らかであろう。商材としてコンテンツ化できるものは研究の領域にはほとんどなく、また財としての権利化は知的交流を硬直化させて生を奪いかねないなど、本質的に馴染まないものであると考えられる。

逆に知の時代の意味するところは、一般に考えられてきたように知を産業の資源として活用しようということではなくて、産業を含む社会構造の全体が知を基盤とした相互関係構造に変化することであると捉えるべきだろう。文学や文化の研究と教育の働きが豊かな意味を得るのはそのような構造においてである。

ビジネスのインテリジェント化ということが広く論じられるが、それは単にオフィス業務に情報技術を導入するということでも、知的なものが経済的な財として主要になることですらなくて、事業の運営システムの構造自体が学問研究をモデルとするような知識生産や知識交流によってなることを意味している。つまり文学・文化領域の研究・教育は、2つの面でビジネスと関係を取り結びえることになるだろう。1つは事業者への研究内容の提供であり、他方は事業者自身の技術の高度化（学習）支援である。

知的財産権や知財の言葉によって、ある種の知的コンテンツが経済的な財の価値を持つことが喧伝されるようになってきたが、ビジネスの遂行方法としての知の技術のもたらす価値とその具体化についてはまだ社会的な認識は充分ではないようである。このことの内容についていささか詳しく論じるために、以下ではコンテンツ型ビジネスの先鋒ともみなされている、日本のアニメ産業についてとりあげてみよう。

## 2. アニメ産業からみるメディア的な産業と社会

アニメは今、わが国のこれからの主要な産業のひとつとして注目される<sup>3)</sup>など、まさにメディアとしての新しい状況を迎えている。しかしこの新しい領域を、従来の工業生産の考え方で捉え推進することをすれば、容易に資源枯渇のような状態にも陥ることが懸念される。まさに知的活動の本質的基盤である研究・教育との社会的な関係を新たに構想すべき領域なのだ。

### 2.1. 文化的課題と想像力の貧困

文学や文化の研究の所産がコンテンツとして経済的

な財の価値を持つということは、教育の場における人気の低迷からも、あるいは文科系出版物の経済的苦境状況からも、想像し難いものである。漫画やアニメが産業として注目されているとはいえ、それらは研究・教育とはちょうど逆の側にあるもの（勉強しない時に読む・観るもの）として考えられてきたのだから、いっそう知的なものの衰退を意味することのようでもある。

しかし、漫画やアニメといえれば子供向けのギャグや単純なストーリーによるもの、というふうに表現様式が特定の読者・視聴者層と一致するものではもはやなくなり、現在では大人向けや文芸、社会派のものなど同じ漫画・アニメの表現様式によるものの多様な読者・視聴者を対象として分化している。また海外市場への進出も、需要者層の多様化の状況を一層複雑にしている。

毎年新しい小学一年生が入学してくることのように、子供向け、と限ってしまえば読者・視聴者のほうがいつも入れ替わるので作品のマンネリ化も大きな問題ではないが、読者・視聴者が成長し大人になっても卒業しないままにいる、というのでは、供給者側にも内容を成長させる（自分も成長する）責任と必要が生まれてくる。

小説や映画のように、幅広い年代層、継続的な読者・視聴者層を相手にするためには、継続的な質の向上と革新を行ってゆかなければ、ジャンルそのものが落ち込んでしまうことになる。つまり、市場の質的な変化・拡大が、文化的な課題を必然的にもたらすことになった。表現作品の制作という本質的な作家性において、想像力の貧困という基本課題に、漫画とアニメも直面することになったのである。

さらにそこには、経済的な面での課題も関連してくる。家内生産的な漫画に比較して、アニメは早くから産業的に取り組まれ<sup>4)</sup>ながらも、直接の生産者（制作プロダクション）に支払われる金額が低く、末端の技術を持つアニメーターたちが生活できずに離職するなど、早くも産業の空洞化の危機が指摘されるなど、産業構造についての見直しが必要だと意見が多く出されている<sup>5)</sup>。

日本のアニメ産業は、低コスト構造に 대응するための努力を50年間にわたって積み重ね、その成果が様々な表現技術の特性を生んできたといわれる。しかし、

あまりにも低賃金に過ぎる体制は人材の空洞化を招いただけでなく、分業化・専門化による総合的な創造性の欠如の現実も生んでいる。急速に転換した制作現場でのデジタル技術への変化が、状況を変化させうる面<sup>6)</sup>もあるが、生産に関わる知的な構造の見直しも、経済的な構造とともに重要な課題であると考えられる。

次に、この状況の変化を作品分析に基づいて整理する。

## 2.2. アニメ作品に見る状況の変化

2006年7月13日から8月31日の間、文化庁メディア芸術祭10周年を記念して、日本を代表するメディア芸術100作品を選ぶアンケートが文化庁により実施された。一般投票と専門家によるものとの2方式で収集され、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの各部門上位25作品、計100作品が選出・発表された。

ディズニーの影響を受けて戦前からあった日本のアニメ産業は、戦中の国策、戦後のGHQの占領政策を経て、その後の商業的な危機を生き延びて今日の盛況に至っている。一方、その作品の内容から見れば、近年の日本アニメは新しい状況を迎えているといえる。そのことを、選出作品を通して考えてみよう。

文化庁の100選は、50年代から今日までの広範囲の作品からの選出を行っている。このアニメーション部門の上位20作品は以下である。

- 1 1990 『新世紀エヴァンゲリオン』 庵野 秀明 TV
- 2 1980 『風の谷のナウシカ』 宮崎 駿 劇場公開
- 3 1980 『天空の城ラピュタ』 宮崎 駿 劇場公開
- 4 1970 『機動戦士ガンダム』 富野 喜幸 TV
- 5 1970 『ルパン三世カリオストロの城』 宮崎 駿 劇場公開
- 6 2000 『蟲師』 長濱 博史 TV
- 7 2000 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』 神山 健治 TV
- 8 1980 『となりのトトロ』 宮崎 駿 劇場公開
- 9 2000 『鋼の錬金術師』 水島 精二 TV
- 10 1990 『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』 押井 守 劇場公開
- 11 1980 『ドラゴンボールシリーズ』 西尾 大介 TV

12	1990	『もののけ姫』	宮崎 駿	劇場公開
13	1980	『AKIRA』	大友 克洋	劇場公開
14	2000	『千と千尋の神隠し』	宮崎 駿	劇場公開
15	1970	『ドラえもん』	柴山 努	TV
16	2000	『鋼の錬金術師 シャンバラを征く者』	水島 精二	劇場公開
17	1990	『紅の豚』	宮崎 駿	劇場公開
18	1980	『銀河英雄伝説』	石黒 昇	OVA
19	2000	『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ モーレツ! オトナ帝国の逆襲』	原 恵一	劇場公開
20	1980	『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』	富野由悠季	劇場公開

20 位中 7 つの作品が宮崎駿によるものである。また、邦画の興行収入歴代記録<sup>7)</sup>の上位も宮崎駿作品が独占している（1 位『千と千尋の神隠し』、2 位『ハウルの動く城』、3 位『もののけ姫』）。

これら宮崎駿作品の特徴として、古典文学を下敷きとしたストーリー構成をあげることができるだろう。

もちろん、アニメや漫画の制作者が、登場人物の性格づくりやストーリーを構成において、有名な古典文学作品や史事を参考にすることは珍しいことではない。むしろまったくオリジナルな発想をすることがのほうが困難である。

宮崎駿作品では、『ルパン三世カリオストロの城』は、モーリス・ルブランのアルセーヌ・ルパン・シリーズ『カリオストロ伯爵夫人』『緑の目の令嬢』から人物像を、江戸川乱歩の『幽霊塔』から場面設定の想を得たものであり、『天空の城ラピュタ』もその名のおり『ガリヴァー旅行記』第三部の飛行島ラピュタ (Laputa) をモデルとし、登場する武器 (最終兵器) の説明に、旧約聖書『創世記』の「ソドムとゴモラ」や、インド古典の『ラーマヤナ』『マハーバーラタ』に登場する「インドラの炎」のことが引用される。

しかし、宮崎駿作品に特徴的なことは、他の漫画やアニメ作品に見られるような、表面的な言葉の借用や単なる発想のタネ的なことではなく、物語の重層的な構造に、文学研究や文化研究の所産が活かされていることである。

#### 宮崎作品と古典研究

『風の谷のナウシカ』では、主人公の少女の名前に、

『オデュッセイア』におけるスケリア島のナウシカアが思い出されるが、その人物造形は『堤中納言物語』の「虫愛づる姫君」<sup>8)</sup>からの発想にもとづくという。人間と自然環境との対立関係、複雑な国家間および国家内の権力闘争関係のなかで、ストイックな真・善の追求の姿勢として描かれる主人公は、宮崎のマニア的な軍事・戦史の知識が活かされた舞台の上で物語を前進させる。

古典文学や古典研究から導かれる構造を、物語を展開させる動力として利用する方法は、『もののけ姫』にいつそう明らかである。文明と自然の対立という閉塞的なテーマに対して、中尾佐助の「照葉樹林文化論」に影響を受けた原生林を舞台にしたタタラ製鉄と原始の自然の対立・対決関係と、日本神話や網野善彦の中世歴史観からの着想を得られた、片腕を失う女性リーダー像や、蝦夷、山犬や猪、たたりなどの構成要素が、物語場面をダイナミックに展開させる。本作が構想された時代を知るものには、当時の社会的な思想状況を反映したものであることがよくわかる作品でもある。

古典・文化研究の表れは、このような作家の個人的内面の、あるいは当時の社会的な状況に添うかたちだけでなく、より普遍的な構造として現れる場合もある。

『となりのトトロ』の場合は一見して何が引用されているのかが判明でないようであり、作家による言及もないが、その骨子となるテーマ、登場人物の性格設定、物語展開それぞれについて、陶淵明の『桃花源記』のものがほぼそのままに再現されていることも、中国古典や道教思想、日本の禅や文人嗜好を学んだものには明らかであるようにみえる<sup>9)</sup>。

また、『千と千尋の神隠し』では八百万の神々、神隠しなどの世界観や日本の地方の温泉郷をモチーフにしたビジュアルが多用されているが、その物語の全体構成自体に目を向けると、それが一貫したテーマと長編小説的構想力によるものではなく、小さなエピソードの積み重ねによって長い物語を語り続けるやり方づくりあげられているという特徴が見えてくる。『源氏物語』以来ともいえる日本の長編作品の作り方に習うものである。

しかし、ある文化的傾向を作品制作の基本構造とすると、異文化市場では逆にそれがマイナスとなること

もありえる。『千と千尋の神隠し』は、国内の興行収入が304億円であり、洋画を含めた歴代公開作のトップを占め、第75回アカデミー長編アニメ賞をはじめ海外でも多数の映画・アニメ賞を受賞した。そしてウォルト・ディズニー・カンパニーの映画配給部門であるブエナビスタにより大規模な広告キャンペーンを伴って公開されたのだが<sup>10)</sup>、北米での興行収入合計は1,000万ドルをわずかに上回るのみで、期待された成功を収めるにはいたらなかった<sup>11)</sup>。時期的に重なる同じくブエナビスタ配給による『ファインディング・ニモ』の米国興行収入が約3億4,000万ドルであるのとは比較にならない。

### 押井作品とテーマの普遍性

米国の劇場映画市場では、アニメは子供向けのものという見方が依然として強いという特徴があげられるが、押井守の作品である『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』はセルビデオという領域にアニメの新しい市場を切り拓いた。

『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』は、士郎正宗による同名の漫画を原作とするアニメ作品である。人間の身体が機械化され、精神がネットワークと融合するとき、人間存在とはいかなるものであるかを映像作品として追求したSF作品である。従来のアニメとは異質の緻密な映像による表現世界が、スティーブン・スピルバーグやジェームズ・キャメロンをはじめSF映画界から絶賛を受け、同作の実写版として構想された映画『マトリックス』(ウォシャウスキー兄弟監督)が世界的にヒットするなど、その広がり大きい。

日本での公開時の低い評価とは逆に、アメリカではビルボードのセルビデオ・チャート(ビデオ売上)全米No.1を記録している(1996年)。これは、日本のあらゆる映像作品として前例がない。本作の米国での映像ソフトとしての販売数は100万本を越える<sup>12)</sup>とされている。

個人の意識がネットに接合することによって生まれる人工世界こそが、新しい人間存在のありかたであるという本作品のテーマは、漫画的な荒唐無稽さとはむしろ無縁で、それはアンドレ・ルロワ＝グーランが『身ぶりと言葉』(Le Geste et le Parole, Andre Leroi-Gourhan)において論述した、道具として言語の分析

から明らかにされる、現代社会における人間存在の転換点の問題に重なるものである。またそのことは、近年のサイバネティクス技術の工学的発展にともない人体改造(サイボーグ化)が現実味を増したこと、また、主な身体活動を伴わない情報処理活動が人間の生産活動の大半を占めるようになってきたこと、携帯電話などの情報機器によって人間関係が維持されるようになってきたこと、アウトドア・レジャーやスポーツが盛んになることが逆に身体能力が日常生活では不用であることを明らかにしてきたこと、身体生命活動が自分の体より飼っているペットを通じて感じ取られるようになってきたことなど、先端技術の現場から現代人の日常感覚的な実感までを覆うものとなっている。

このような、技術と人間存在との関係という普遍的でかつ仮想現実的なテーマ<sup>13)</sup>を表現するメディアとして、アニメという表現手段の持つ可能性を、押井は切り拓いて見せている。そしてそのことが、所属文化によらず現代の“大人”の共感を得ることにつながっている。宮崎作品があくまでも“子供”を主たる視聴者としてとどめながら、表現される世界の了解の仕組みとして文化的なコンテクストを基礎構造として積極的に活用することとは、取り組みの手法が対照的である。

### 庵野作品と子供と大人の構図

大人と子供という対比で先の選出された20作品を見てみると、もはやそこには純粋な子供向け作品が『ドラゴンボール』と『ドラえもん』しかないこと<sup>14)</sup>にあらためて気づかされる。

子供を主たる視聴者としながら、大人が見るに耐える、あるいは年齢と経験を経るに従って理解を深めることのできる作品作りとした宮崎作品と、大人でなければ理解できない、あるいは大人でもかなり知的な努力が必要な、用語と複雑な構文の台詞でテーマを文字通り語りつくそうとする押井作品との、2つの典型に示される状況である。

さらに、この子供と大人の構図には、アニメに特有のもうひとつの意味がある。それがいわゆる“オタク”という視聴者層である。現在、“オタク”という言葉が示すものは、新たな市場として注目されるものであったり、高度な趣味への没頭やサブカルチャーにお

ける創造者としてみとめられる、あるいは性的犯罪者傾向として蔑視されることもあるなど、国内外においてその意味内容を多様に広げつつある。そしてその元祖でもあるアニメの世界のオタクとは、美少女とメカ（ロボット）という特有の表現パターンを好む内向的な視聴者層に対応づけられてきた。アニメ制作者は、オタクに市場と人材の上で支えられながらも、アニメ市場の発展にしたがって、そこにとどまり続けることができなくなるという限界に直面してもいたのである。

その状況への大きな転換点となった作品が、選出 20 作品の第 1 位になる『新世紀エヴァンゲリオン』である。本作は、世界を救うために 14 歳の少年と美少女たちが巨大ロボットに乗って宇宙からの怪物と戦うという典型的な冒険成長型のロボット・アニメとして始まり、内向的な少年が少女たちとの交流および外敵との戦いの中で使命感を深め自立してゆく物語として展開するに見えた。しかし、放映の半ばで物語のトーンは一転し、世界の運命の行方が数名の個人に託されるという重圧に、少年・少女の心理的な内面が耐え切れず、次々に傷つき崩壊してゆくという暗く救いのない展開に変化していった。

ひきこもりがちなアニメの視聴者たちに対して、現実にはない物語のなかだけでの夢と満足を与えるというアニメ市場の不文律的なパターンを崩壊させ、視聴者を徹底的に突き放すこの物語は、その題名にある「福音」救済の意味を再考させるものとなっている。また、生物学や宗教学の用語を多用し、ストーリー上の謎は充分には説明されない放置され、世界の危機も解決されないままで最終回を終わるこの作品は、物語が進むごとに、また放映が終了した後にはいつそう、従来はアニメを見ない若者層から一般の大人たちをも巻き込んだ論争をさまざまなメディアで引き起こすなど、社会現象となった。この作品に対する大人たちからの関心の骨格には、現実の職場に社会不適合の若者たちや心身症の多発化などがみられだしたことへの不安感、物語上の葛藤が現実社会での不可解さと重なるように感じられることなど、作品の主人公たちの心理の克明な描写が大人の視聴者たちにとって現実感を持って受け止められたことが上げられよう。

アニメ制作者、庵野秀明自身による、アニメ視聴者を突き放し大人にしようとする試み、そしてそのこと

が社会的ブームとなり市場の層と規模をも拡大させたこと、そのことはその後のアニメに大きな転換をもたらした、大人のオタク層ともいえる新しいアニメ視聴者層をも作り出したといえる。

### アニメの新しい社会的位置

宮崎による物語構造の深化と本格化、押井による概念の高度化と複雑化、庵野による心理描写の高度化と客観化が、日本のアニメ界に、従来の子供向けジャンルとは異なる表現領域を作り出した。同じ表現技術によりながらも、表現領域に違いが生まれてくるということは、文学、絵画、写真、映画など、メディア一般に共通のことである。従来、アニメが子供向けのものに限られてきたのは、表現技術と表現領域とがあまりにも固定的であったことに過ぎない。

アニメに新しい表現領域が生まれてきたことには、技術状況の影響もある。宮崎作品では、『もののけ姫』（1997年7月12日公開）が最後のセル画を使って制作されたアニメ作品であるように、現在のアニメ作品はすべてコンピュータで作成されている。手書きの下絵をデジタル化してコンピュータ上で彩色するという手順のデジタル化だけでなく、3Dグラフィックス・モデルから各コマの画像を生成させるフル3Dアニメ制作も少なくない。

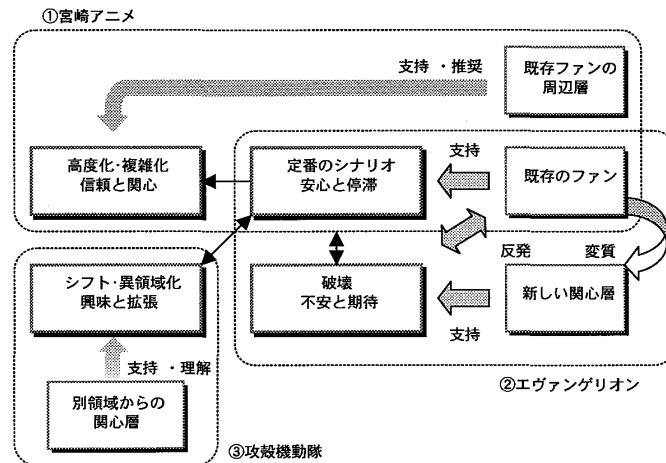
絵を描くのではなく、デジタル・データ化されたモデルを動かすという手法による場合、技術的にはCGを使った映画と違いはない。プログラムがCGを描き出すことと、俳優が演技を演じることが、画面では同じに見えるのである。制作上の違いは、実写映画に3DCGを使う場合は、CGがアニメらしく見えないように注意が払われるのだが、アニメ映画に3DCGを使う場合は、それがアニメらしく見える（実写のように見えない）ように工夫されることである。

コンピュータを抜きにしては制作現場はありえないという状況は、アニメでも映画でも同じことであり、むしろデジタル化の程度が進むにつれて、映画の制作現場がアニメの制作現場に技術的に一致してくることが想定される。あるいは、デジタル技術の伸張が、アニメや映画といった区別をなくすように、映像表現領域を再カテゴリ化することさえ予想できるだろう。

## メディア型マーケティングのモデル

以上、アニメ作品の分析を通して、従来は子供向けに限られてきたアニメ市場がどのように拡大されてき

たのかを整理したが、ここからメディア型市場の拡張の3つのモデルを導くことができる。



### ①宮崎アニメ型：王道型

あくまで子供向けでありながら、子供と一緒に観る親の層を取り込み(周辺への拡大)、また子供が成長しても観続ける(顧客維持)ように、構想を複層的に、表現を緻密化する。

- 既存の顧客層をコアにしなが、周辺への拡大を図る。
- 従来の価値・質を維持しながら、複雑化・高度化・高品質化をすすめる。
- 子供向けの単純なストーリーの背景に文化研究所産を取り入れて意味内容を深める。
- 緻密な表現を行う。動きにリアリティを与える。
- 子供をつれて観に来た大人が満足し、推奨する。
- 子供が大人になっても観続ける。

### ②エヴァンゲリオン型：転回型

典型的な従来のアニメ・ファン向けの作品構成をとりながら、異質なストーリー展開と従来の理解水準を上回る表現によって、従来とは異なる視聴者を呼び込むとともに、従来の視聴者の水準を持ち上げることを意図する。

- 既存の顧客層の正確な特性把握のもとに、期待を逆転させる仕掛けを用意する。
- 新しい顧客層をひきつけるとともに、既存顧客層を変質させる。
- 文化・科学の知識を活用し表現を緻密化する。

- 子供向け作品を観続けている青年に対して学問的(心理学的・社会的)な知識に基づく表現を提供し、成長をせまる。
- ジャンルとしては関心を持たない層を作品においてひきつける。
- 改作を続けながら層を固定化し拡大する。

### ③攻殻機動隊型：異領域型

従来のアニメが前提としている視聴者層や内容水準、表現レベルに捉われない。映像作品としての質の追求によって新しい市場を開拓する。

- 表現技術そのものの可能性を追求する。
- 作品テーマの力によって異なる領域の顧客獲得を志向する。
- 文化・科学研究の知見をストーリー化する手法。
- 高度に高い知的な関心がジャンルを越えて拡大し、影響しあう。

## 2.3. メディア社会の製品デザインと産業振興

上記の3つの例に共通することは、すべてが学術的なバックグラウンドを備えていることであり、そのことが作品の魅力づくりと市場拡張との両方に、直接的につながっていることである。アニメの一部のジャンルがそうであるというのではなく、歴代ランキングの上位をこれらのタイプが占めていることに、アニメの作品作りの手法の変化ではなくて、受容する側の社

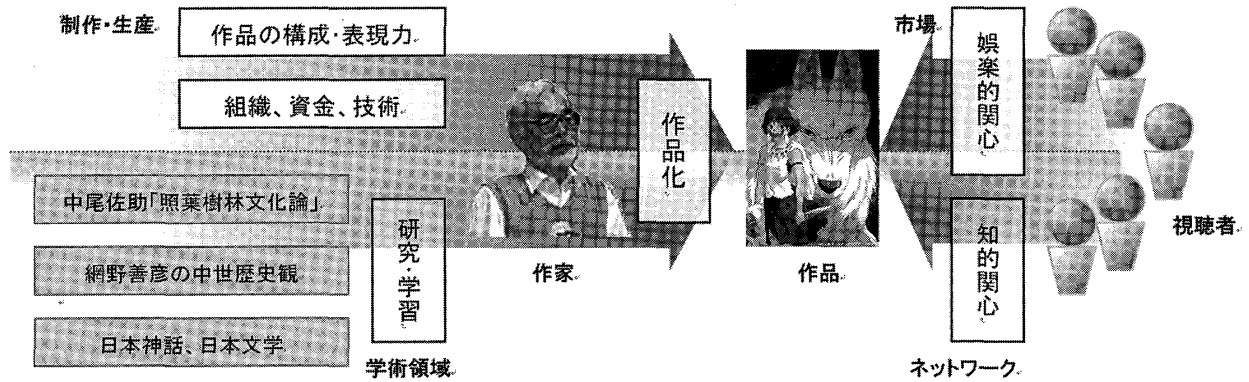


会の変化を見て取るべきではないだろうか。

上記の作品群はすべて、視聴する側にとって難解であるという特徴を持っている。宮崎アニメは何度か観ないとわからないという評判が定着し、エヴァンゲリオンは作品解釈が世代を越えた論争を巻き起こしその後種明かしの改作さえ続いている。攻殻機動隊は研究者による解説書が出版され、大学の授業や大学院の研究プロジェクト<sup>15)</sup>でも取り上げられる例がある大学生が卒業論文の内容にアニメを取り上げることは珍しくなくなった<sup>16)</sup>。

つまり、視聴者にとって学習することが必須の作品づくりが制作者側でなされているわけであり、知的関

心の対象や学習の対照としてアニメを見るのが社会的に一般化しだしている。少なくとも、学習することが作品の魅力・作品性そのものにつながっているのである。このことを、アニメというわかりやすい表現に学術性をプラスして出来上がった、というように従来のリニアなものづくりモデルで解釈すべきではないだろう。機能の足し算で作品は生まれない。そうではなくて、制作の過程で制作者自身が学んだことを、視聴を通じて視聴者が学びなおすという、制作と視聴の両面がともに学習プロセス化しているものと捉えるべきだろう。



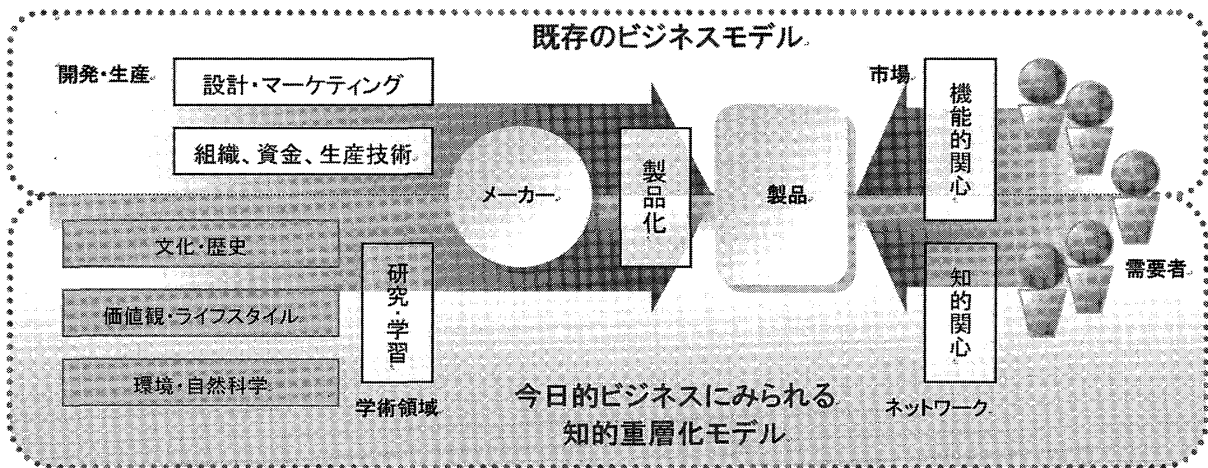
#### 2.4. メディア社会の製品デザインと産業振興

このような学習プロセス化と商品内容との結びつきは、情報機器の商品特徴にも見られてきたことである。継続的に使用法を学び続けることを強いるパソコンだけではない。例えば携帯電話機製品が、使いこなすを求めるようにデザインされているように、電気製品に内蔵されるマイクロ・コンピュータの使い方が、従来の機能を隠す・見えなくするようなやりかたから、機能を使いこなす・楽しむ・表現するためのデザインへと変化しつつある。いわばユーザーを愚かな受身の存在と仮定することから、主体的に自己表現を行う学習存在として捉えるようになった、メーカー側のユーザー観の変化であり、ユーザー側のライフスタイルの変化である。

努力や苦労なく楽になるように、なるべく何もしないで済ませられるように、という製品デザインのコンセプトはマス・プロダクション時代のものである。新しい社会では、主体・表現・学習をキーワードとして、

楽しむというかたちにまとめあげることがキー・コンセプトとなる。携帯電話の機能が上がるたびに新しい使い方を学び、新しい遊び方・表現の仕方をつくりあげてゆく若者たちの姿は、アニメ映画を見終わって、はじめて聞くような言葉と概念に当惑しつつもおしゃべりに花が咲き、ネットの掲示板を騒がすようなメディア行動と一致する。

制作側の創造意欲と需要側の表現意欲がともに、分からないものを分る、出来ないことが出来るようになるという学習の構造をなすことに注目すれば、これからの産業振興策は、制作者と需要者の教育にあることが導かれるだろう。制作者、需要者双方からの学習の必要にどのようなかたちで応えることができるのか、ということが新しい教育のかたちを生み出してゆくことになるだろう。それが従来の学校教育・学制とは異なるものであろうことはいうまでもない。新しい社会の産業振興策は、この社会的な教育機能の開発と整備に向けられるべきだろう。



### 3. メディア型社会における教育のかたち

子供向けの単純なものとしてきた漫画とアニメがいかに変化してきたか、ということから、これからの製品づくりの基本的なモデルを示し、新しい教育機能の社会的必要性について論じてきたが、以下では、上記の観点から必要とされる新しい教育機能の特徴を整理する。

#### 3.1. ネットワークの知的状況と起源

インターネットは巨大な図書館である、とはよくあげられる比喩であるが、その様相はいっそう増している。古典書籍が次々とデジタル化されて共用に付されていることをはじめ、貴重な図像のデジタル公開、論文誌のデジタル出版、法人や政府の調査・研究成果の公開などに加え、無数の個人の著作の公開や情報提供などが、日々継続的に行われている。

また一方で、ネット上の百科辞典づくりやソフト開発など巨大な知的共同作業に代表されるように、インターネットの上では専門分野の先端的な知識について教えあい、知識を交換し組み合わせることで内容を成長させようとする積極的な参加の姿も多く見られる。およそ人の興味を持つ領域については何でも、ネットのどこかで知識交換や議論が行われているようである。

インターネットはその技術的特長に基づき当初から、知識の公開・ストックと、知識の教授・学習、討

議を行う場であり続けている。もとより大学はその中世ヨーロッパにおける発祥<sup>17)</sup>の時点から、建物や場所よりも実質としての図書館と教授陣を備えることをその核としてきたのだが、インターネットはまさにその特徴を備えているようでもある。

インターネットがどのようなものであるのかという特徴を論じるときに、TV、ラジオ、新聞、書籍出版のような、マスメディアの持つ機能の延長として捉えられることも多い。実際、権力に制御されがちなマスメディアに対して、個人が発信できる民主的なメディアを構築することはインターネットにこめられた政治的な意味である。しかしその一方で、創設者である研究者たちの主たる意図は別のところにもあった。古来より研究はその分野内容を問わず、記録・公開され意見を交わされることによって促進されるものとみなされてきた。インターネットの創設者たちの意図が、自分たちの研究のための資料の交換と討議の機能の必要を出発点としていたこともよく知られている。個人の政治的な社会参加の基盤であることと、研究と教育・学習の場であることはともに、インターネットの誕生から今日までの一貫した目的であり姿であるといえよう。むしろ、企業にとっての業務遂行の合理化のためのシステム基盤であったり、新たな広報媒体としての利用法は、企業の経済活動からの機能的な借用とさえいえるのではないだろうか。

### 3.2. 教育のかたちと大学の起源

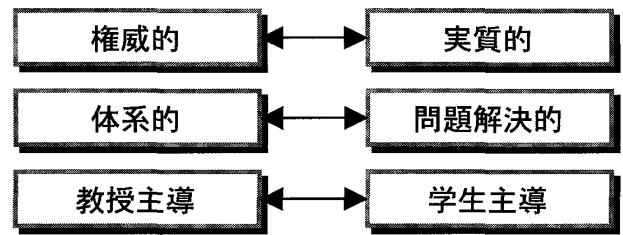
教育・学習の面から見ると、インターネットにはそれ自体として、教授陣によるまとまった組織も知識の体系化に基づく教育プロセスもないことから、大学という経営体との本質的な違いを指摘する論点もありえよう。この点については、中世の最初の大学の2つであるボローニャ大学とパリ大学の運営形式を比較することから再考することができる。

“universitas”が物理的な場所ではなく中世のギルド（組合団体）であったことはよく知られるが、パリ大学がパリ司教座教会の付属神学校を起源とし、資金面および経営組織の面でも今日の教授陣を中心とした大学組織の原型となるものであるのに対して、一方のボローニャ大学では、当地に在住した高名な学者から学問を学ぶために各地から集まってきた学生たちが組織を形成し、学者に授業料を払う代わりに教育の質の保証を求め制度化を進めたというように、2つの大学では組織化の方向性が対照的である。パリが教授陣のギルドによるのに対して、ボローニャでは学生のギルドが大学経営の主体であった、というように、対比的なモデル化をすることもできよう。

学生が自分たちの学びたいこと（ボローニャの場合は聖職者の学生が主体で、当初はローマ法、教会法などの法学が中心であった）を学ぶために必要なこと（教授とカリキュラム、終了の学位）を整備してゆくというありかたが、一方の大学の起源において形づくられていたことは、今日のネット状況の今後のあり方を構想する上で示唆的である。

教育側から目的と体系にあった組織・制度を形成するのに対して、学習者の必要を起因としてそれに合わせた資源とカリキュラムを個別的に編成することである。既存の大学は前者のモデルに基づいて発展してきたのに対して、インターネットは、後者のモデルを時代を越えて継承する、新しい教育機構の実現基盤となりえるのではないだろうか。

このことを、今日の大学の経営の側から見れば、今後のネットワーク社会において社会とのあいだに築いてゆくべき関係は、従来のように大学から人材を生み出す仕組みを維持してゆくこととともに、人材が大学を利用できる仕組みを新たに作り出すこととの、二重の構造があるということになる。



### 3.3. ネットワーク社会における大学の働き

教育・学習の場としてインターネットを捉えるみかたからすると、ネットワーク社会に対する大学の関係構築はどのようなものとして構想できるだろうか。これまでみてきた両者の特徴からすれば、2つの具体的な行動様式が考えられる。

第一は、学術研究の成果をネット上に公開することである。これは、ネットという広大な図書館に、新たな蔵書を追加することに相当する。その形式にはもちろん、従来の書籍や論文に相当するものから、講義動画を含めたマルチメディア形式まで、多様な形態となる。

第二は、この図書館を活用して学びたいという人々のために、実際に研究・学習の遂行が可能になるように支援することである。それは、コンテンツの提供とも、従来の講義授業とも方向性が異なり、教授側から学習の目的と枠組・内容が提供されるのではなく、学習者側からの目標設定の相談にのり、それを達成するために必要な資源の収集や取りまとめを手伝い、対応する学習過程を構成して最適な学習期間・計画とするための設計を支援し、そして実際の学習の際のガイドや成果の評価を行うことである。

いずれにしても従来の大学の研究者や教育者の行ってきたことや持てる資質とは異なり、既存の大学人の多くにはなじまないこととも感じられる場合が多いだろうが、まずは基本的なモデルから論じてゆこう。

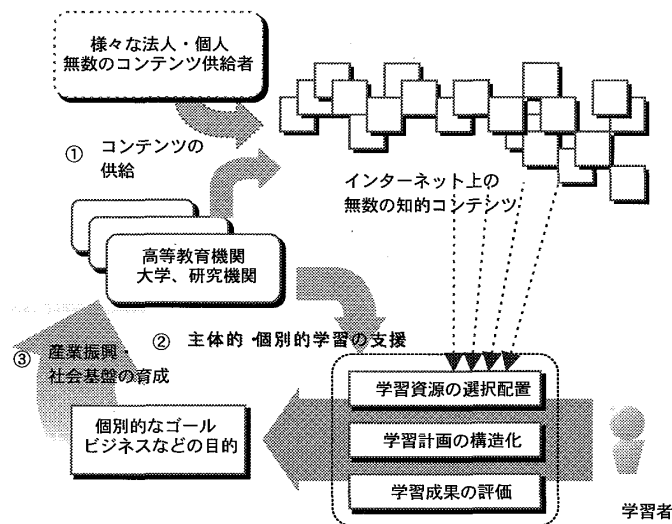
例えば前章で述べたアニメの制作者が自身の作品作りのためにある文化領域や科学的知識を学びたいという時に、本で読めば分るという程度では奥行きに欠け、発想の豊かさにも結びつかないとしても、大学に入りなおすとか、大学院にそのために進学するというのでは遠回りに過ぎる。自分の作品作りという目標にあわせる限りにおいて様々な領域から必要な知識を集めて、実際に自分が理解できるような順序と体系において学べるようにカリキュラム化することが必要であ

る。また、学んでいる過程においては、理解を深め発想の自由を得るために他の人々と気になることなどを語り合える環境も必要である。

このような立場の人々の相談にのり支援できる能力とは、専門の研究者のものである。そのありようは従来の教室講義とは異なるとはいえ、従来の教育の場での研究指導や論文指導のあり方と大きく違うものではない。形態的には、学際領域や総合学の研究者を軸に、必要に応じて専門領域の研究者たちが補うようなかたちが考えられるだろう。従来の大学組織ではそのようなことも容易ではないが、ネットワークの自由さとはそのような横断的で総合的な学習にはよくむいている。運営上では、それぞれは個別的な目的で独自のカリキュラムを学ぶ学習者たちも、個々の学習内容の面では共通のことがあるので、まさしくネットワーク

的にその場その場の学習トピックの共通性に応じて討議の場を共有するように連携してゆくことができる。むしろカリキュラムと方向性が異なるどうしが場面的に出会うことで、当初の目的・計画にない組み合わせや発想を生む機会ともなりえる。

さらにこのアニメ制作者のために作り上げられた学習のシステムは、ある作品作りのためだけのものであるが、それは同時に、その作品の視聴者たちのものでもある。作品をより深く理解し、より楽しむために、視聴者はこの学習プログラムを利用できる。もちろん制作と鑑賞では意欲もかけられるコストも大きく異なるものであろうが、いったん出来上がったプログラムの簡略版を用意することで多数の学習者に応えることができる。



産業の側から見れば、制作段階の学習システムへの必要は開発のコストに相当する。視聴者からの学習ニーズは作品公開後のアフターマーケットである。大学などの教育機関の側から見てこのような新しい学習支援が事業的に成り立つか、ということは、この2点に対してビジネス・システムを作り上げることができ

るかどうかにかかることになる。産業の知識化の動向とは、このような開発場面とアフターマーケットにおける知的ビジネスの発生と成長に現れると考えられる。移行期においては、公的な産業振興策や社会基盤整備事業としての社会投資の必要性も検討すべきであろう。

### 3.4. 教育の技術

上記のような学習支援サービスのためには、既存の教育体制の場合とは異なり、教育技術の研究と開発という機能が高等教育機関に必須のものとなる。

伝統的な教育体制では、およそほとんどの科目がそれぞれの学問領域の広大で複雑な体系を前提としていて、個々の科目・授業は、その全体像としてのジグソーパズルにピースをはめ込む試みのように、位置づけ実施されてきたものとみることできる。

それに対して新しい学習は“場面的”である。その場の個別具体的な問題の解決に必要なものの“集中”によってなる。学校型教育ではどの科目でも同じ単位時間・期間によってスケジュールされるが、新しい学習では、目的のスケールや複雑さによって、そして学習者の素養や学習能力によって、学習の量も期間も個別に変わってくる。体系的な学習から見れば、一時的な問題解決に偏りすぎていて、応用性に乏しくカジュアルに過ぎるものともみなされようが、このような学習で得られたことを、体系学習に結びつけるかどうかはあくまでもそれぞれの学習者個人の問題であるのだ。そのことは、体系的教育によるものであろうと、すべての学習者が体系的知識を身につけるといふ成果にむすびつくものではまったくないことと平行である。

#### Instructional Design と GBS

実質的な意味での両者の違いは、教育の問題を、学問の内的な体系構造から考えるか、学習者個人の個別の目的意識から考えるかということなのである。このような教育の手法は、教育工学の分野では、ID (Instructional Design) 理論のひとつである GBS (Goal Base Scenario) に対応しよう。

ID は、人間の学習のモデル化研究とそれに基づいた教育技術の開発を目指す研究領域で、GBS はそのひとつの理論である。多くの ID 研究は、その学問的な方法論から、心理学の諸理論をベースとするが、GBS の場合は提唱者のシャンク (Roger C. Schank) が人工知能 (AI) の研究者であったことから、AI 研究を基盤としている。ID は e-learning の実現手法として注目されているが、GBS もそのひとつである。

GBS の考え方を端的に説明すれば、学習者が興味

を持つゴールを目指して、関連しえる様々な領域の学問的探求を組み合わせるように、学習計画 (シナリオ) を用意することである。特に、問題解決がうまくいかない (間違ふ、失敗する) 時にこそ、人は (AI プログラムの場合も) よく学ぶのだという点に着目する。具体的な学習プログラムの開発の上では、ゲーム感覚に富みながら現実性のあるシナリオ設計が求められる。

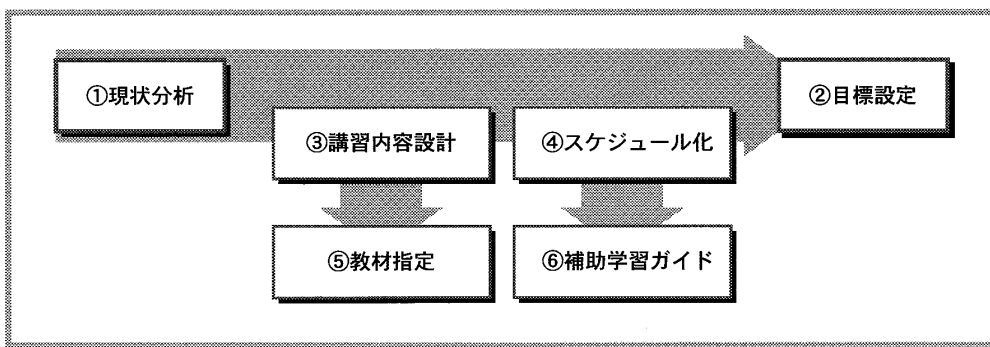
先のアニメ制作のための背景研究プログラムの開発などには適しているだろう。

#### 塾型の個別指導

また他方、個別学習に対応した ID の実践例として、学習塾・受験予備校の個別指導体制をあげることもできよう。近年の少子化による競争激化と、学校の教室授業の教育効果への批判から、特に小・中学生向けの学習塾では個別指導形態への傾斜が顕著である。一人ひとりに対するきめ細かな学習指導を実現するためと称され、いわゆるマン・ツー・マン指導を行うわけであるが、そのやり方は、旧来の家庭教師のような、教育者側の力量によって指導法が異なったり成果が大きく左右されるというものではない。指導の質を均質化し高めるためのシステム化が、学習塾の経営側から急速に進められている。

このようなシステムは、時に“カルテ”と呼ばれる個別学習者向けカリキュラムの作成法として導入されている。指導者 (塾教師) は、指導に先立って、次のような定型フォーマットにしたがって、担当の学習者向けのカリキュラムを作成する。

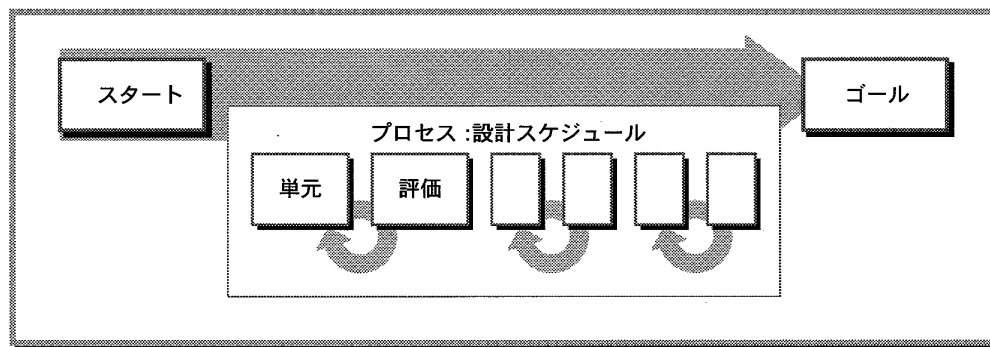
- ① 学習者の成績・進捗と受験や向けた日程などの現状分析
- ② 講習の最終成果となる目標の設定
- ③ 現状から目標へ進むための講習内容の精密な設計
- ④ 個別講習の時間配分と内容に対する進捗確認タイミングのスケジュール化
- ⑤ 使用するテキストなど学習資源の明確化 (教材指定)
- ⑥ 講習時以外の学習 (宿題・自宅学習) についてのガイダンス



このように設計されたカリキュラムを学習者に提示して、相談しあいながら相互に目標と進め方を納得した上で、実際の講習に移る。

講習の実施に際しては、設計された講習内容を単元

ごとに実施して、成果を小テストによって評価し、理解・進捗を確認のうえ必要に応じて復習を繰り返した後、次の単元へとすすむ。



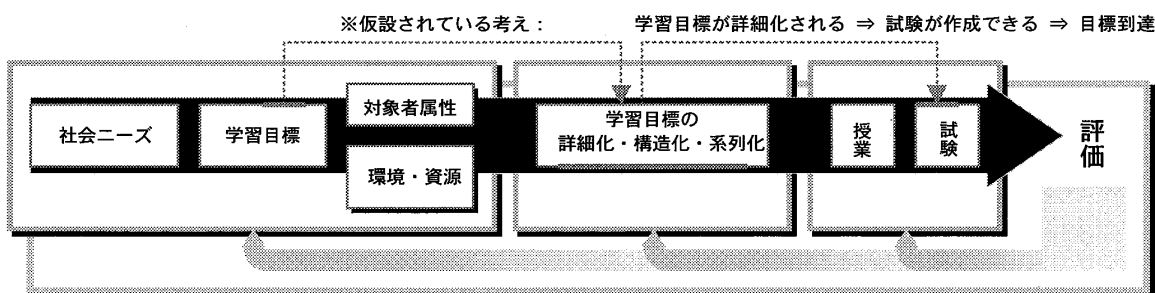
### 大学のFDとe-learning

大学教育においても、教育の質の保証を求める社会的な要請に応えるためのFD (Faculty Development) の取り組みや、e-learning 技術の普及に伴う標準化の志向から、カリキュラム設計と授業評価においてID的・教育工学的な技術の導入が注目されている。

米国では、総合大学の教育学部において(大学院レベルの資格として)、また専門教育機関において、IDの専門家(インストラクショナル・デザイナー)の公的資格が与えられる。資格保持者は教育界だけでなく

広く産業界・政府機関に受け入れられている。日本でも、e-learning の普及の後押しもあり、資格化を含め研究されはじめた領域である。資格化については総務省の助成事業や、内容研究については文科省の現代GP事業(青山大学、早稲田大学人間科学部など)を代表として、いくつもの個別大学の取り組み例がある。

先の塾型のフレームワークを大学の授業科目の設計に対応させると、次のようになるだろう。



### 科目の学習目標設定

- ① 当該科目に対する社会ニーズを分析し、全体としての学習目標を設定する
- ② 実際に科目を受講する学習者のバックグラウンド、資質、既習状況を分析する
- ③ 授業が行われる環境、利用できる資源について分析する

### 授業計画の設計

- ④ ①～③に基づき、学習目標を諸要素に分け、学習過程を組み立て、他の科目との関係を明確にする

### 授業の実施

- ⑤ 詳細化された授業計画に従って授業を行う
- ⑥ 授業成果が予定通りに達成できたかどうかを確認する試験を行う

### 評価とフィードバック

- ⑦ 試験結果に基づいて、設定した目標に対する到達度を評価し、授業プロセス、計画、全体目標へと順次フィードバックする

### 大学教育の多様性：均質化と個別化

入学試験では、学習目標の内容は公に明確にされ、共通の競争環境を前提とする。対応する塾が ID のような工学的視点に基づく教育システムを提供しようとすることには合理性がある。

一方、大学教育の場合には、本来いくつかの教育システムが並存している。語学や資格に関する課程のように、技術取得レベルに段階的な達成水準をあてはめることが容易な領域では、上記のように全体を見通す設計と実施、評価の枠組みを適用することによる効果が期待されるが、それとは対照的に、授業からもたらされるものが、知識量や技術水準のような共通尺度ではかれるものではなく、学習者個人の内面に個別に実現するタイプの教育領域もある。その場合は上記の枠組みをあてはめることが適切ではないだけでなく、本来の目的を失うことにもなりえる。単純化すれば、共通目標に修練するような均質化する学習と、高度化がすなわち成果の多様化を生むような、個別化する学習の違いである。

具体的な個別の科目は、この両者のあいだで様々なレベルでありえよう。例えば、技術や資格の課程でも、厳格な共通水準を尺度にするものであるとはいえ、教育の成果が実際の運用にある以上は、個別の事

態に対処する能力を身につけることの必要性もまた明らかである。また、文学や芸術などの表現領域に関わる科目では、成果となるものは本質的に個別的でなければ意味を成さないのであるが、学習の一定レベルまでは共通の技術評価水準が適用できるし、最終的なものが個別的であろうと作品水準の質を問うことはできる。テーマ・課題が個別的になる文化研究の場合も同じである。問題は、目標－実施－試験－評価の内容についての、均質化と複雑化の度合いである。

いずれにせよ、従来大学では、教育の技術は個々の教育者の資質に任せられる面が強く、教育技術を組織として保障するとか向上させるための仕組みが弱かったことは事実である。FD とはその対処施策であり、教育工学としての ID 研究の成果を取り入れることは有効に違いないが、その研究の内容を上記の教育システムの質的・構造的多様性にどのように適用してゆくかということは、また別の本質的でありかつ実際の課題である。

特にメディア化する社会の要請に対して応えるためには、個別化する学習に対応する教育システムの提供が必要である。それは極言すれば、均質化する教育がマス・プロダクションを主とする社会に対応してきたことと、ちょうど逆の対応であるといえよう。

### 3.5. 主体・個別を基準とする教育のシステム化：比較の構造

インターネット上に無数にある知的コンテンツを学習の資源として、一人ひとりの学習者が自分の個別的な目的に合うように、学習を進めるための計画をつくりその遂行を支援すること、それが高等教育機関の新しい社会的役割となりえるものと考えられるが、その方法論はどのようなものでありえるのだろうか。

それはこれからの ID 研究の課題のひとつであろうが、ここでは、M.J.Adler らによって開発された The Great Books/The Great Ideas (以下 Great Books) の方法の応用を提示したい。

Great Books は、教養教育のプログラムである。その特徴は、様々な西洋古典からの抜粋文を、真・善・美・自由・平等・正義などの基礎概念ごとにまとめて、歴史・文化的な成立ちを理解できるように体系的に配置しなおしたことにある。基礎概念ごとにまとめられた西洋古典テキストのリンク集のような巨大な

知識データベースができあがっている。このデータベースを基盤として、学習者に合わせた学習プログラムをつくりあげるのが Great Books の特徴である。

米国では一般的な、リベラルアーツ・カレッジのカリキュラムに活かされている。また、低学年から社会人、あるいは学校教師を対象とした教育プログラムと学習コミュニティづくりを行っている、NPO の The Great Books Foundation の活動でも知られる。

日本では、かながわ学術研究交流財団によって行われた基礎研究に基づき、大学や企業、市民団体による取り組みの広がりがあるが、本学生活文化学科でも、生活文化や価値研究を基盤とする事業発想や社会システム構想のための基礎学習プログラムとして取り入れてきている。

実施場面での Great Books のプログラムに基づいた学習方法の特質は、端的に述べれば、テキスト比較を手段とした比較思想研究である。文化研究における比較研究という手法は、多くのうちのものから最善のものを選び出すことを目的とするものではない。相対立しあい、相互関係しあうものの総体を取り扱うことのできる、複雑な知性をつくりあげることが目的とする。人が現実を送る人生で直面する事態や解決を求められる社会的課題は、それぞれに複雑で個別的なものである。そのようなものごとの構造を読み取り、なるべく最適な解が求められるように解釈・判断できるような知性を育てようとする教育手法として、この比較研究が学ばれることに意味がある。

Great Books の方法では、学習者はまず、理解したい概念を対象として選び、次にその概念について述べている古典テキストを学習テキストとして選び出す。もちろん Great Books がリストしているテキストの数は膨大である。同じ作者、同じテキストでも、参照される箇所が異なれば同じ概念についても記述されている内容は異なる。Great Books では、当該概念について膨大な古典書籍から網羅的に収集されたテキスト断片をもとに、歴史的・文化的・思想的な分類再構成を行い、その概念についての体系的な再配置が行われている。しかし、ひとつの概念についても対応するテキスト群の量は通常の学習には巨大に過ぎるので、現実の学習場面では、学習者の資質やバックグラウンド、想定される学習期間、そして学習の目的に合わせて、その中から取捨選択し、具体的なテキスト

配置と学習計画を個別的に再設計することになる。

また、実際の学習は、個人で行うこともできるが、各テキストの読み取りごとにグループでの討議を行うようにすると学習の質・効率ともにより高い成果を望むことができる。グループ討議の場合には、テキストの正確な読み取り方法、およびテキスト間の関連、討議の際に出される各発言・意見の差配について、メンバーをガイドする役割（モデレーター）が必要になってくる。

このように、Great Books の方法によって進められる比較研究のやり方は、ネットワークにおける個別学習プログラムの実現に、手法として非常に近いものである。個別の学習プログラムの設計およびグループ討議のガイドに相当する技術は、Great Books 教育で自然に身につくものであり、ネットワークを活かした新しい教育の実現技術に相当するものである。

### 3.6. 相互関係的な教育のモデル

高度あるいは最先端の研究成果を提供することと配置するかたちで、学習のサポートというもうひとつの機能をネットワーク社会における大学の役割として位置づける考え方は、産業と社会の関係の変化に連動するものでもある。

たとえば、大学は“教育サービス”を提供する機関である、という言い方は、閉塞的な大学状況を打破するための反語としての大きな効果を持つものであったが、未来を描き出す力は備えていない。サービスを提供する企業とサービスを受け取る消費者というモデル自体が、今日のマーケティングでは旧態化していることが現実なのである。企業を一方的なサプライヤー、利用者を一方的なコンシューマーとして捉えるのではなく、相互関係的な価値実現の仕組みをどう認識するかということこそが、今日の事業と社会の関係を捉えるための基盤なのである。

優れた教育コンテンツの提供、ということ自体が価値を失うものでももちろんないが、それが限られた閉鎖的な空間と制度の内側でのみなされるのではなく、オープンで無尽蔵の蓄積を持つネットワーク上に移りつつあることが現実なのである。知識自体は容易に手に入るという状況においては、学ぶ“主体”としての一人ひとりの個人が、自分自身の目的を達成するための手段・プロセスとして、公開されている知識の



なかから必要なものを取捨選択し、自身の学習状況に合わせてそれらの学ぶ順序を設計・計画することが重要なのであり、実際それがどのようにして可能なのかということが社会的な課題となるのだ。一見して教育とは正反対に見える、アニメの制作と市場を例にして論じたのもそのためである。視点の置き場を変えることが必要である。

### おわりに：教育組織の再構築に向けて

大学をはじめとした高等教育機関が、これからの社会と取り結ぶ新しい関係とは、実際にはどのようなものでありえるのだろうか。

産業構造がメディア型に変化する社会に対しては、知的コンテンツの提供と個別的な学習プログラムの提供が機能として望まれる。従来から大学は出版や社会教育、企業との研究開発の機能を持ってきた。相対的に見て、量的にはささやかなものであったそれらを拡大することは必要であろう。しかし、このような外部にマーケットを求めてゆくような拡張展開の必要性については、従来も再三説かれてきたことであり、結果としてさほど拡大してもいない。また、それらを事業化して、単独で経済的な採算の取れるものに育て上げることも容易ではない。知的コンテンツも、相互インストラクションも、ネットワークの上では経済的な対価にはなじまないという傾向があるからである。むしろ、2つの機能を直接に大学が行うのではなく、それらを果たしえる能力を身につけることを教育目標とするように、教育内容を再編成することの方が具体性を持つのではないだろうか。また、組織の機能的編製の面から見れば、これらサービスの提供と人材教育とは、連携的に進めてゆくことができるだろう。

### 新しい機能と組織

まず、知的コンテンツの提供面では、従来の論文出版形式にとどまらず、読者層を多様化できる技術の開発と導入が必要だろう。それは、難解なものをやめて簡単なものを増やすとか、読者の教育水準を低いものに見積もるといような、コンテンツの質の水準を変えろという意味ではない。今日の情報ネットワーク上で活用できるマルチメディア技術が、紙とインクによる印刷出版の技術と異なるのは、複層的な表現が可能になることである。

### マルチメディア技術と組織化

書籍の形式が映像の形式に変わるだけであれば、直感的に判りやすく視覚情報に優れるという利点はある反面、リニアな時間進行の支配が強く、全体を構造的に見通す機能はむしろ大幅に低下する。マルチメディアは文字も映像も使う技術であるが、知識表現を多次元的にも複線的にもできる、構造化の自由度の高さにこそ優位点がある。つまり、同じ知的水準をゴールとしながらも、読者＝学習者の質の違いに合わせて、異なる道筋を備えるようにコンテンツを作り上げることができるのである。

それは、様々な読者向けに作り分けるというのではなくて、知識そのものの持つ他の知識との構造的な連関を明らかにしてゆくような作業によって成り立つ。高度な知識あるいはごく専門的な知識は、それ自体が単独で成り立つのではなくて、それらを基礎付ける知識の体系の上に成り立ち、また、他の分野や他のレベルの様々な知識との関係において意味を与えられるのである。

一方、このような多層的な構造によって研究内容を表現することは、従来の研究者にとって実現技術の上で容易なことではなく、可能であるとしても大変な労苦を伴うものである。従来でいえば、編集という名前で呼ばれてきた専門業務に近い。そして、組織としての大学にとって、新しい社会との有意な関係の築くひとつのあり方が、この機能を内部的に実現することによって成立するのではないだろうか。

知識の構造的な表現能力とは、メディア構造化する社会においては、出版・放送などの編集業務のような特殊能力ではなくて、より広範囲で主流となる技術となると考えられる。社会の知的基盤を担う大学がその機能を内部に備えることは、その存立の社会的な意義に関わるものであるといえるだろう。さらにその組織的な実現は、専門の業務部門を設けるというのではなくて、研究と教育の部門拡張として行うべきだろう。つまり、マルチメディア型のコンテンツの提供・生産が、そのような能力を備えた人材の育成という教育の課程から生まれるように運営することである。

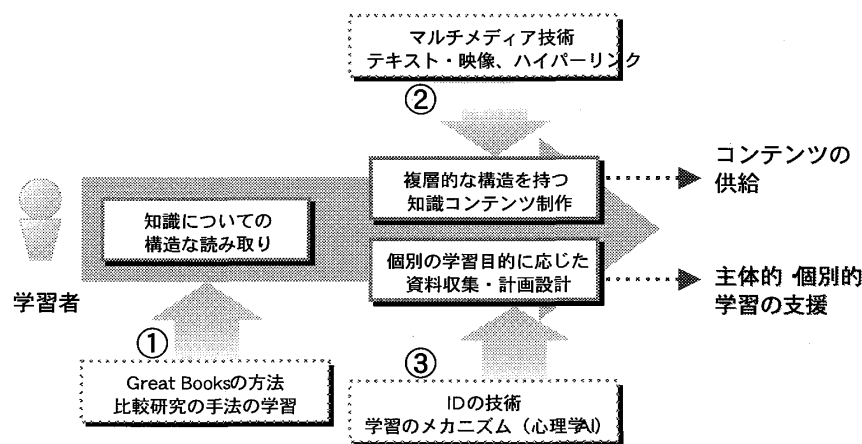
### 学習設計技術と組織化

一方、個別的な学習プログラムの提供についても、組織および運営上において同じように、研究と教育の

部門拡張として実現すべきであろう。教育コンテンツの制作の場合と同じように、知識を構造的に捉える能力が基盤となるが、それを作品化するように表現するのではなく、学習者の目的に応じた学習計画としてプログラム化する点が異なる。その場合は、知識そのものの構造についての読み取りの能力だけではなく、学習者の知識習得のプロセスについてのモデル化がなされている必要がある。その意味でID研究に心理学モデルやAI研究の視点を取り入れられてきたことが

参考になる。

このように、新しい研究・教育部門は、①教養教育である Great Books の方法をモデルにした比較研究手法の教育、②複層的な知識表現を可能にするマルチメディア技術の教育、③知識獲得・学習の研究モデルに基づいたID技術の教育の、3つの教育内容を組み合わせ合わせた人材育成プログラムを開発し提供することになる。



また、この新しい研究・教育部門を学部学科のような独立の過程とするか、学部学科に対して横断的な共通の教育課程とするかは、個々の教育機関の組織経営上の観点から判断されるべき事項である。

以上、これからのネットワーク社会における大学等高等教育機関の社会的役割の可能性について、社会のメディア構造化の観点から、教育の技術的課題とそれに応える研究・教育組織の課題について論じた。

#### 参考文献：

- 1) Mortimer J. Adler, How to Think about the Great Ideas : From the Great Books of Western Civilization, Open Court Pub Co, 2000
- 2) Roger C. Schank, Lessons In Learning, e-learning, And Training: Perspectives And Guidance For The Enlightened Trainer, Pfeiffer & Co, 2005
- 3) ミッシェル・セール、『第三の知恵』、及川馥訳、法政大学出版局、1998
- 4) レジス・ドブレ、『メディアロジー宣言』、レジス・ドブレ著作選(1)、嶋崎正樹訳、西垣通監修、NTT 出版、1999

- 5) レジス・ドブレ、『一般メディアロジー講義』、レジス・ドブレ著作選(3)、嶋崎正樹訳、西垣通監修、NTT 出版、2001
- 6) C.H. ハスキング、『大学の起源』、青木靖三・三浦常司訳、社会思想社、1993
- 7) アンリ・リュシェール、『フランス中世の社会 フィリップ・オーギュストの時代』、福本直之訳、木村尚三郎監訳、東京書籍、1990
- 8) アンドレ・ルロワ＝グーラン、『身振りと言葉』、荒木亨訳、1973年、新潮社、André Leroi-Gourhan, Le Geste et la Parole, Albin Michel, Paris, 1964

- i) 「アニメーション産業の現状と課題」、経済産業省文化情報関連産業課、2004
- ii) 映画の興行収入・配給収入については、(国内) 日本映画製作者連盟発表資料、興行通信社集計資料、(米国) BOX OFFICE MOJO 集計資料を参照した。

#### 注：

- 1) 国立学校設置法による国立大学 (89 大学) および大学共同利用機関 (15 機関) は、国立大学法人法により、国立大学法人 (大学ごとに法人化し 89 法人) および大学共同利用機関法人 (再編の上法人化し 4 法人) となった。(法律の施行日は平成 15 年 10 月 1 日、国立大学法人の設立は平成 16 年 4 月 1 日)

- 2) 「国立大学等の法人化について」、文部科学省ホームページより
- 3) 経済産業省がまとめた資料によれば、映画・ビデオ・テレビの制作売上のみに限っても、アニメ産業の市場規模は 2002 年時点で二千億円を突破し (2,079 億円)、アニメのキャラクターを使用した製品の総生産額は二兆円ともされている。
- 4) 作品の質やレベルは様々であるので、制作予算は一律に考えることはできないものであるが、TV アニメの 1 話あたりの標準が 1,000 万円程度。DVD 販売などのベストセラーを狙う大作もので 1 話あたり 3,000 万円程度と見られる。劇場アニメでは 1 作あたり数億から数十億、超大作では百億円を越えるなど大きな幅がある。
- 5) 経済産業省がまとめた資料では、モデルケースとして、TV アニメ 1 話あたり、広告スポンサーから広告代理店へ 5,000 万円、広告代理店から放送局へ 4,000 万円 (内、地方局分配金が 2,000 万円)、放送局から制作プロダクションへ 800 万円と、実際に制作している組織が受け取る金額は大きく目減りしている。また、実際に制作に係る経費は 1,000~1,300 万円程度とされ、その赤字分を DVD 販売やキャラクター・ライセンス、ゲームソフトなどへの拡張で補うのだが、その権利も放送局が管理するなど、制作者側が被支配的關係におかれていることの問題点が強く指摘されている。
- 6) 声優と音楽以外 1 人で作成された自主製作アニメ『ほしのこえ』(新海誠、2002 年) は、数々の賞を受賞し、日本、韓国、北米、ヨーロッパ DVD をリリースし計 8 億円を売上げたという。実質本人の制作期間の生活費 200 万円で制作されたこの作品は、デジタルと個人の表現力の新たな可能性を実証している。
- 7) データについては、日本映画製作者連盟発表資料と興行通信社集計資料を参照した。1999 年までは配給収入 (興行収入の 50-60%) が、2000 年から興行収入が発表されている。各年上位から歴代上位を導くと、2000 年以降では、第 1 位は 2001 年 7 月公開の『千と千尋の神隠し』の 304 億円、そして 2004 年 11 月公開の『ハウルの動く城』の 196 億円、2003 年 7 月公開の『踊る大捜査線 THE MOVIE 2 レインボーブリッジを封鎖せよ!』の 173.5 億円が続く。1999 年以前では配給収入トップは、1997 年 7 月公開の『もののけ姫』の 113 億円。同作の興行収入は 193 億円であるので、興行収入の歴代第 3 位となる。洋画も含めた日本公開歴代映画興行収入でも、『タイタニック』(1998 年) の 260 億円、『ハリー・ポッターと賢者の石』(2001 年) の 203 億円が、それぞれ第 2 位、第 3 位に入るが、『千と千尋の神隠し』の第 1 位は変わらない。
- 8) 活動的実行力のある反面、密かに研究室にこもり虫と世界の関係・未来を迫及している王女ナウシカの人物像は、女性はかくあるべしという世間の圧力など気にもかけず、「よろづのことどもをたづねて、末を見ればこそ、事はゆるぎあれ」と一貫して明るく虫の研究にはげむ姫君 (按察使の大納言の御むすめ) の姿に重なる。
- 9) 『桃花源記』の主人公は漁師で、必然的に道に迷いやすいという属性を持つのだが、『となりのトトロ』では、妹=未就学児童 (家-外)、姉=母親役割を演じる小学生 (子供-大人)、父親=考古学研究者 (世俗-学究)、母親=病人 (生-死) といういわば不安定な性格付けのメンバーからなる家族が主人公である。『桃花源記』の主人公がさまよい入った理想郷は、東アジア的な農村風景としてえがかれるが、『となりのトトロ』の家族が引っ越してきたのも水田と里山に取り囲まれた風景の山村である。『桃花源記』の主人公が町に帰った後に、役人も賢人も二度とその道をたどることはできなかったが、現代社会を生きる我々にとって、あの田園風景を取り戻すすべはあるのだろうか、とアニメは問いかける。
- 10) 作品名は“SPIRITED AWAY” (神隠し)。事前評価で物語の全体が何を伝えようとしているかがわかりにくいとされたため、日本公開のオリジナル版とは結末を変更して、少女の成長物語としての意味づけを明確にするようにされた。日本的な作品としてみれば“余計なこと”とも判断される改編である。
- 11) 米国の映画成績情報サイト BOX OFFICE MOJO によれば、日本アニメの興行収入第 1 位は『ポケモン：ファーストムービー』(1999 年公開) の約 8,600 万ドルである。また、米国公開された日本アニメの歴代ベスト 10 にポケモンシリーズの 4 作品が入っている。
- 12) 劇場公開としては、50 万ドル強の興行成績しかなかく (BOX OFFICE MOJO)、米国では大人向けアニメ映画を劇場で見るというスタイルが定着していないことがここでも確認できる。
- 13) 攻殻機動隊には、『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』に始まる TV シリーズがある。こちらは神山健治監督によるもので、劇場版と登場人物設定が同じパラレルワールドの物語となっている。「拉致」、「薬害」、「難民」、「戦争」などの社会派の問題をテーマとした作品となっている。また、J.D.サリンジャーの『ライ麦畑でつかまえて』からの引用を多用して、文学好きな視聴者への楽しみも与えている。劇場版、TV 版ともに、それぞれの続編へと物語は展開している。
- 14) 劇場版の「クレヨンしんちゃん」シリーズは、同 TV シリーズとは大きく異なり、同伴の大人をターゲットにした内容構成となっている。
- 15) 東京大学立花隆ゼミでは、「攻殻機動隊」のシリーズに描かれる近未来社会の問題を、基礎科学、応用科学、政策・倫理の問題として研究し、シンポジウムの開催、NHK の報道番組『プレミアム 10』での押井守との対談などに展開している。
- 16) 大学生によるアニメへの知的関心の現れの一端は、「卒業論文 ものけ姫」をキーワードにインターネットを検索してみるとからも見て取れる。1 万 9 千件がヒットする (Google)。このような単純検索の結果では、大半は、論文とアニメが直接結びつくものではないが、なかでも卒業論文の題材として「もののけ姫」を取り上げた例も少なくない。

表示順に大学名をあげてみると、青山大学、江戸川大学、名古屋大学、筑波大学、慶応大学、甲南大学、金城学院大学、大阪大学、駒澤大学、広島女子大学、滋賀大学、神戸大学、滋賀県立大学、実践女子大学、島根大学、武蔵大学、龍谷大学、聖心女子大学、東京家政学院大学、京都大学、早稲田大学、九州大学…など、広範囲の大学生が知的関心の対象としてアニメを捉えていることが分る。

「もののけ姫」に触発された論文の研究テーマは主に、日本大学との関係、中世日本文化、環境破壊と文明、の3つに分れるようである。

内容からは、大学生の感想として、アニメ鑑賞を通して学術的な領域への関心が芽生えたという例がしばしばみられる。

- 17) ヨーロッパ最古の大学は1088年に開設されたイタリアの“Alma Mater Studiorum”（現ボローニャ大学）。イングランドのオックスフォード大学もほぼ同時期に活動をはじめている（1209年にケンブリッジ大学が分離）。フランスのパリ大学も同期に起源を持つが、ローマ教皇により、法的に「大学」として認められたのは1211年である。