

多層的リアリティ構成を通じた教養教育の可能性

The Perspective of Liberal Arts through Multiple Reality Construction

大山 泰宏

Yasuhiro OYAMA

京都大学高等教育教授システム開発センター

Research Center for Higher Education, Kyoto University

<あらまし> 大学における教養教育の見直しが進む中、とりわけメディアに関する教育は焦眉の課題である。これは単なる技術の習得ではなく、メディアが構成する現代社会の環境の中で、どのように各人の倫理性やコスモロジーを構築していくかが問われている。メディアによって日常生活のリアリティ構成は複雑化・多層化する、この多層性を積極的に取り入れて、学生がメディアそのものについて反省化していく、大学における教養教育の具体的実践を紹介する。

<キーワード> 高等教育, 教養教育, 授業実践, メディアリテラシ, グループ学習,

1. 教養教育の再構成

1) 教養教育の変遷

第二次世界大戦後、新制大学の発足に伴い、わが国に一般教育(General Education)が輸入され、教養部がこれを担っていた。一般教育は、専門課程に分化する以前に、諸学問の共通基礎や幅広い知識の習得を目的とするものであった。しかしながら、その背景にある教養教育(liberal education)としての理念は、十分に実現されえなかった。教養教育とは、まさに学問や人生への態度を涵養するものである。

一般教育制度の疲弊と形骸化が、長年指摘されていたが、大学設置基準大綱化以来、教養部は各大学の工夫のもと再編された。現在は試行錯誤段階と言えるが、再編に際しては教養教育としての方向性を明確化し、他者理解、情報リテラシ、環境問題などを学習の課題としているところも多い。

2) 現代社会での教養

米国の学部教育では、この方向性が明確である。現代のような情報化社会、しかも変化が加速している社会においては、特定の知識の習得よりも「生涯にわたり知識を習得し続けるための知識や技術の習得」および「異文化や他者に対する理解と尊重」の育成に、焦点が当てられている。これは、抽象的な知識習得ではない。「自分ならどのようにするか、そしてそれはなぜか」といった、具体的な場面における個人

の価値観や倫理的態度への問いかけを含んだ課題設定がなされ、それを考察することで学びが展開されるのである。

2. メディアと教養教育

1) 生態学的環境としてのメディア

私たちが生きる世界において、メディアは、単なる身体や感官の延長でもなく、何かの伝達手段にとどまらない。メディア自体が、人間をとりまく生態学的な環境世界を構成している。かつて活版印刷術の登場は、近代的な自己意識や内面性の誕生に大きな影響を与えたように、現代ではさまざまな電子メディアが、確実に私たちの心性を変化させ、特有の思考法や感性をもたらしつつある。

2) メディアによるリアリティ構成

メディアは、ひとつの時空に多層的なリアリティを構成する。身体を携えて住まう世界、会話により構成されるリアリティ、文字によって構成されるリアリティ、電子メディアが構成しているリアリティなど、多くの位相のリアリティが一瞬のうちにも同時併行的に存在している。これらの必ずしも相互に首尾一貫するわけではない多層的リアリティという環境世界において、どのように私たちの生き方を組み立てていくかが問われることとなる。

3) 大学教育とメディア

大学教育も、このテーマを避けては通れない。大き

くは、教養教育を考えた場合、このような多層的リアリティにおいて個人がどのように振る舞い、どのような倫理性を獲得するかが問われる。さらには、新しい層のメディアの出現は、他層のメディアの意味を変えてしまうことにも着目しなければならない。携帯電話のメールの登場は、「書く」ことの意味を大きく変えた。思考を対象化・反省化する「書く」という行為は、今や日常のおしゃべりに近いものとなり、この事実をふまえた上で、大学教育の教授法やカリキュラムを見直す必要も出てきている。

3. 多層的リアリティによる授業実践

1) 実践の概要と特徴

京都大学高等教育センターでは平成11年度より、慶応義塾大学のゼミと連携のゼミを展開してきた(KKJ 実践: Kyoto-Keio Joint Seminar)。これはすでに、本学会においても、報告を重ねてきたところである。この連携ゼミでは、両大学固有のゼミに加え、両ゼミの学生に共通の電子掲示板を置き、オンラインの相互コミュニケーションも促した。さらに、両ゼミの学生は、合同合宿において直接対面し、ディスカッションをはじめとする相互交流をおこなった。

リアリティ構成という観点から見た場合、学生は、同一人物/同一集団に関して、オンラインとオフラインという両方のリアリティでの接触を持ち、両方での自己呈示や協調が求められる。これは、多層的なリアリティを先鋭化させるためのデザインである。

2) 授業実践から得られた知見の例

ここで、メディアによるリアリティ構成という観点から、この授業実践を通して得られた知見を簡単に記す。

<メタ・メディアリテラシ>

メディア教育を教養教育として位置づけるとき、メタ・メディアリテラシとでもいうべき事態の獲得の必要性が浮かび上がった。しばしば、メディア活用の教育においては、あらゆるものをWebにまとめたり、インターネットを介してのみ相互交流が図られるなど、メディア限定される。しかし、日常生活においては、むしろ私たちは複数のメディアを目的と場合に応じて、それぞれの特徴を活かしながら活用している。したがって、教養教育として習得すべきは、コミュニケーションや目標達成のために、複数のメディアを特徴に応じ

て使い分けること、またそれぞれのメディア特徴をどう評価するといった、メタ的なメディアリテラシである。これは、認知過程における、メタ認知のような役割を果たすものである。KKJ 実践では、学生は自ら、紙、電話、電子掲示板などを意識して使い分け、それぞれのメディアに関する評価をディスカッションした。

<異なるリアリティによる他者の異なる現れ>

KKJ 実践からは、異なるリアリティ構成では、他者が異なる特徴を持った現れ方をすることが示された。一方の大学の学生にとって、他方の大学の学生は、電子掲示板を通して現れている限り、それぞれの大学のプロトタイプ的なイメージを中心として構成されていた。また、「こちら側とあちら側」という二分法的な現れ方であった。しかしながら、オフラインでの集中合宿では、そのような二分法的な分類の学生自身による気づきが見られ、他者イメージがプロトタイプを脱し、より多様性のある他者の姿が浮かび上がった。

<日常生活世界からの知識構成>

KKJ 実践において、学生は自分たちの置かれた多層的なリアリティ自体の中での振る舞いや反省化が要求される。総合的な学習においては、具体的な活動経験から、対象に関する知識や操作的知識を抽象化し習得されることが目指されることが多い。これに対して KKJ 実践では、活動経験そのものを通して、学生たちが生きる、まさに多層的リアリティに充ちた日常的な現実の主体的に取り組む態度を涵養することを目指した。この意味で、教養教育としての役割を果たすこととなる。

4. KKJ実践の課題

このような実践は、必然的に個々人のこれまでの生き方に深くかかわる。学生に対する心理的なフォローの必要性が浮かび上がってきた事例もあった。この場合、授業の枠や教員の介入の範囲などに関する困難な問題を伴っていた。

また、実践の3年の間、携帯電話が急速に普及したり、電子掲示板に日常的に触れている学生が急速に増加したりした。このような日常のメディア環境の変化という文脈のもと、この実践の持つ意義自体が、大きく変化した。このような変化も含めた上で、教養教育としての授業デザインを考え直していく必要性が示唆された。