

訳者まえがき

CGM (Consumer Generated Media) と呼ばれる参加型メディアの普及する現在、学習者はどういったデジタル・リテラシーを身につけていく必要があるのだろうか。また、そのデジタル・リテラシーの学習では、どういった分析力やそれを支える言葉の力、アイデンティティや文化について学ぶ必要があるのだろうか。そして、その学習では、どういった方法や理論的基盤が必要になるのだろうか。

私たち教育に携わる大人は、実は自らもこういったことを学んだ経験が無い。しかし現実的には、たとえば国語科の授業では従来からの広範な読み物テキストがあり、それらと学習者を取り巻くメディアやテキスト環境との関連を、教師自身が考え工夫して学習させていかなければならない。この書は、こういった問題にアンドリュー・バーン(Andrew Burn)氏が挑戦し、英国の教師や学習者とともに紡ぎ出した学習方法や実践記録の分析を通じた提案が示されている。

原書名は、*Making New Media: Creative Production and Digital Literacies* であり、本書はその全訳である。この書では、民話や児童文学等のテキストから映画、写真、ゲームまでをも射程に入れた多様なテキストと、それらの制作や「創り換え」を通じた学習が提示されている。そして、そこではカルチュラル・スタディーズや修辞法、視覚記号論、機能文法といった理論が基盤として堅固に位置づけられている。こういった広範なメディアと接することを通して、デジタル・リテラシーやそれを支える言語や思考の力を育成しようとするバーン氏の挑戦が、読者の方々の力となることを願って一同翻訳した。

この書を多くの方々に届けることを可能にし、終始励ましてくださったくろしお出版の池上達昭氏と出版社の方々に、心から感謝を申し上げる。

凡 例

翻訳にあたっては、以下のような規準を設けて訳し記した。

- 註については、原註は巻末にまとめて章ごとに示し、訳註は各章の欄外に示した。
- 「オーディエンス」, 「コード」といった、メディア・リテラシー教育で既に日本においても安定的に使用されている語、及び「ソーシャル・メディア」といった日本社会において日常的に新聞等で目に触れる機会が多くなった語については、そのままカタカナ表記を用いて表した。
- 次のような特殊な意味の語の表記については、訳語の上にカタカナのルビを付して原語を記した。たとえば、仮想世界サービスである「セカンドライフ」の中で使用される「^{アイランド}島」のような場合である。また、^{ナラティブ}「物語」^{ディスコース}「言説」等の語については、訳し分けの必要に応じてルビを付した。
- 人名については、研究者の名は、「カタカナ表記(英語表記)」で記した。各章の初出ではフルネームで示し、後出では原著に記されている通りに、苗字のみあるいはフルネームでカタカナを用いて記してある。また上記の研究者以外、特に実践記録中の生徒の氏名については、固有名詞で発音が特定できないものがあるため、一律に原語の英語表記のみで示した。組織名や小説、映画等の作品名についても、初出時に「邦訳名(原語)」を記した。
- 原著書の本文中にイタリックで示されていた箇所は、太字のゴシック体で記した。

目次

語版へのまえがきと謝辞.....	i
訳者まえがき.....	iv
凡例.....	vii

第1章 新たなメディアを作る

文化、記号論、デジタルリテラシー/リオラシー(Lit/oracy) 1

カルチュラル・スタディーズ：文化の広範な定義に戻る.....	3
マルチモダリティとカルチュラル・スタディーズ： 相互補完的な枠組みなのか？.....	8
基本概念(criticality)と修辞技法.....	11
基本概念、美学、楽しさ.....	15
創造性.....	20
参加型の新たなメディア.....	23
集合知.....	31
結論.....	34

viii |

第2章 デジタル・フリーズフレーム

スチル写真の比喩性と社会的なものとしての技術 37

画像の技術—「画期的な変化」？.....	37
スチル写真：モニタージュ理論から共時的統語へ.....	44
全体のための部分：第2の共時的統語.....	52
社会的利用：誘いや引用としてのスチル写真.....	55
予告編制作：スチル写真と動画のテクノロジー.....	58
結論：未来のデジタル・コテージ業界.....	59

第3章 デジタル・ネイティブが「サイコ」を復活させる 63

サイコ：ホラー映画の生みの親！ 64

第4章 デジタル・インスクリプションと新たな視覚記号論**小学生が作るアニメーション 85**

はじめに	85
インスクリプションのシステムと新しいコミュニカティブ・ ランドスケープ	89
共時性のインスクリプション	92
変容	94
(再)統合	97
(非)固定化.....	99
双方向性	102
通時性のインスクリプション	103
変容	104
(再)統合	105
縮小・拡大.....	107
フレーム内の動き	108
トランジション	109
(非)固定化.....	110
双方向性	111
ディスプレイのインスクリプション	112
結論	114

ix

第5章 バイリンガルな生徒たちの動画を使った自己表現**詩, パフォーマンス, 動画 117**

はじめに：「国語科」における動画.....	117
映像を作る：詩とキネイコニック・モード	121
マルチモダリティと動画の場合.....	131
結論：パフォーマンスの技術	133

第6章 ポッター・リテラシー

文学, 映画, ゲームとクロス・メディア・リテラシー 137

クモのアラゴゲーメディアを横断したナラティブの変容.....	141
リプレゼンテーション.....	142
組織.....	154
対峙性.....	156
メディア・リテラシー：マルチモーダルか，モード固有のものか？	163

第7章 コンピュータ・ゲームで「書く」^{ナラティブ}物語

ゲーム・リテラシーと古くて新しい物語 167

生徒が書いたゲーム.....	169
Eleanor のゲーム.....	172
Ochirbat のゲーム.....	182
^{ナラティブ} 物語を「書く」.....	183
遊戯的「ライティング」.....	187
周辺のリテラシーズ.....	191
新しいゲーム，昔からの物語.....	192
ゲーム・リテラシーのモデルを目指して.....	197

第8章 マシニマ，「セカンドライフ」にみる

アニメーション教育の新たなかたち 201

アニメーションとデジタルビデオ.....	203
「セカンドライフ」における芸術家.....	207
「セカンドライフ」でマシニマを教える.....	216
生徒たちのマシニマ.....	224
結論.....	234

原註リスト.....	238
参考文献.....	243
索引.....	253

第1章

新たなメディアを作る

文化，記号論，デジタルリテラシー／リオラシー(Lit/oracy)

どうすればその人のスキルを卓越したものにする事ができようか？

エドムンド・スペンサー (EDMUND SPENSER),

『ザ・シェパード・カレンダー (THE SHEPHERD'S CALENDAR)』

本書は2つのことについて述べている。1つは「作ること」であり、もう1つは新たなメディアのことである。中世の英語やスコットランド英語において、「作る」は詩を書くこと (writing poetry) と同義であった。ギリシャ語の動詞で作ることを指す **poieo** が語源となっているからである。この語源は本書のすべてにわたって重要である。1つの理由としては、「作ること」は表現されたものや芸術作品を生み出すことであり、本書で述べられている学習者と教師のすべてのメディア制作に関する実践が広い意味でこれに当てはまるからである。メディア制作と教育における芸術活動の関係は、リテラシーについても当てはまる。また、教師や研究者は創造性という言葉と同様の意味で用いることがあるだろう。もう1つの理由は、「作ること」が物質を構成することによる実践的な表現性であり、これもまた本書のテーマであるからである。

作ることは、一義的には**リプレゼンテーション**に関することである。リプレゼンテーションは何かしらの世界を再構成するアイデア、そして言語やイメージ、音楽、演劇的な動きといった構成要素によって構築されるアイデアの組み合わせのことである。ミメシス^{訳註1}や模倣といった言葉を用いたアリストテレス (Aristotle) にとって、リプレゼンテーションは人間の芸術活動によって作られた自然の模倣という意味で文化的なものであ

^{訳註1} 自然を模倣する修辞技法のこと。

第2章

デジタル・フリーズフレーム

スチル写真の比喩性と社会的なものとしての技術

■ 画像の技術—「画期的な変化」？

視聴覚の技術はこの10年間で劇的な飛躍を遂げ、専門家レベルの音や動画を創り出せる可能性をもたらし、学校でも家庭でも今やマルチメディア・スタジオに容易に手が届くようになった。生徒は、映画やテレビ、CD、マルチメディア、ハイパーテキストの制作で使われるパワフルな動画技術を操作できるメディア・オーディエンスの第一世代となりつつある。こういった技術は、社会的過程において作用するものであると理解される必要があるというのが、本章の中心的な論点である。80年代初頭にレイモンド・ウィリアムズ(Raymond Williams)は、マスメディアへの幅広いアクセスが可能な時代(ただし少数の制作者から多くの消費者へという関係の特徴とする)から、制作の手段そのものが広く流通する時代への「画期的な変化」(Williams, 1981)を予想し、それが以下につながると主張した。

| 37

直接的に決定されたコミュニケーション手段およびリソースへの公平なアクセスの提供、差し迫った社会的ニーズの充足……さまざまなコミュニケーション過程やそれらの要素(増幅, 接続, 保管, 想起, 代替, 拡張)において、十全な^{モビリティ}移動性は質的に異なる社会生活の手段やリソースになり得るだろう。(Williams, 1981: 191)

第3章

デジタル・ネイティブが 「サイコ」を復活させる

デジタル革命によって、私たちはさまざまな問題に対処しなければならなくなった。その問題とはリテラシー、コミュニケーション、表現の種類、さらにこうした社会の変化に置かれた若者の居場所である。コミュニケーションの分野における他の技術革新と同様に、莫大で急激な変化によって最初に議論になったことが、技術そのものの性質だったことは不思議ではない。スティーヴン・ヒース(Stephen Heath)が1970年代の終わりに書いたものがある。「映画が歴史的瞬間を作ったことは、技術が瞬時に興味を引き起こす、ということである。宣伝され売られたものは機械、装置を通した経験であった」(Heath, 1980: 1-2)。この警告は、デジタル革命が起こった様に現代で急増した視覚的記号論(visual semiotic)としての映画にも当てはまり、技術は社会に先立つものではなく、技術と社会が相互作用するものであるとしていた。

そこで、私たちが解決を必要とする問題がある。それは、デジタル技術がリテラシーの性質をどのように変えるのか、人がテキストを理解して制作するためにどのように活動するか、こうした活動が行われている中で人は文化をどのように変えていくのか、意味が作られ交換されている中で社会的空間がどのように変わるのかということである。ギュンター・クレスとセオ・ヴァン・ルーヴェン(Gunther Kress & Theo van Leeuwen, 1996)が強調したことは、「学校は視覚的コミュニケーションとデジタル技術を導入するためにリテラシーの概念を広げるべきである」ということであった。

第4章

デジタル・インスクリプションと 新たな視覚記号論

小学生が作るアニメーション

■ はじめに

120名の小学生が映画館で椅子に座り、アニメーション映画を鑑賞している。このアニメーション映画は、映画館の教育担当者が紹介したものだ。彼らは、この後ベクタ形式の描画ソフトで描く自分たちのスケッチを、コンピュータのアニメーションソフトを使って動画にしようとしている。本章では、こういったデジタル・ツールの特徴がどのようなものなのか、またこの子どもたちが動画テキストを制作するにあたり、そういったデジタル・ツールを使う過程にはどのような特徴があるかを明らかにしようと試みるつもりだ。

これは、動画の社会記号論的文法を構築する大きな試みの一部であり、ギュンター・クレスとセオ・ヴァン・ルーヴェン(Gunther Kress & Theo van Leeuwen, 1996)が提案する静止画の文法を参考にしている。一部は視覚記号論の伝統に由来し、また一部は、とりわけマイケル・アレクサンダー・カークウッド・ハリデー(Michael Alexander Kirkwood Halliday, とくに1978; 1985)が構築した機能言語学の文法に由来する。本章のこの新しい次元は、映画理論にも由来するが、とくに動きと時間について扱う。とりわけカットの長さ、動き、リズム、そして音といった構成要素を発展させることになるだろう(リズムや音についてのさらなる議論は van Leeuwen, 1985 と 1999 を参照)。

どうして今、動画に関する新しい文法が必要とされるのだろうか。もち

第5章

バイリンガルな生徒たちの 動画を使った自己表現

詩, パフォーマンス, 動画

■ はじめに：「国語科」における動画

動画は、英国におけるいわゆる「国語科」のカリキュラムの中で、やっかいな位置を占めている。それはいつも、言語という困惑している花嫁に手を差しのべる新郎のようだ。活動家や熱心な人たちによって、何年にもわたって多くの議論が展開されてきた。中でも英国映画協会(BFI)は、必修のカリキュラムの中に動画がよりしっかりと取り入れられるよう、ロビー活動を行ってきた。

この章では、ケンブリッジにあるパークサイド・コミュニティ・カレッジで私自身が行っている教育^①を例にしながら、「国語科」で動画により力を入れることに関する4つの論点について考えたい。

1つ目の論点は、コミュニケーションの形態としての動画の性質に関することである。いろいろな意味で、「国語科」は、言語が優先される科目だということは明らかである。国語としての言語、文学、それに関連したりテラシーは、「国語科」の歴史における理論的根拠の根本である。しかし、(教科の危機に関する、よくある失望の中でまったく身動きできなくなることなく)、このモデルは、多くの人にとって有用なものであり続けてきた。そうでなければ、少なくともいくつかの相当な拡張が必要となっただろう。私にとっては、「国語科」で言語が優先されてきたことが、つねに制約となってきた。私は、1970年代半ば、大学生の時、既に「国語科」の方向性にかなり不満をもっていた。そこでは、活字としての言語のゆらぎ

第6章

ポッター・リテラシー

文学，映画，ゲームとクロス・メディア・リテラシー

小説『ハリー・ポッター (*Harry Potter*)』シリーズには二面性がある。ニコラス・タッカー (Nicholas Tucker, 1999) が述べたように、このシリーズは民話や児童文学を下敷きにしている。おとぎ話やフランシス・ホジソン・バーネット (Frances Hodgson Burnett) の作品に見られる、親をなくした取り替え子の物語はそのひとつである。『お姫様とゴブリンの物語 (*The Princess and the Goblin*)』から『火の鳥と魔法のじゅうたん (*The Phoenix and the Carpet*)』まで、ヴィクトリア朝やエドワード朝時代の児童文学に出てくる魔法使いや擬人化された動物たちも登場する。また『ナルニア国物語 (*The Chronicles of Narnia*)』の平行ワールドとその入り口の話、『トム・ブラウンの学校生活 (*Tom Brown's School Days*)』や『ジェニングス学校へ行く (*Jennings Goes to School*)』のような寄宿学校の物語、おいしそうなお菓子の出てくるエニッド・ブライトン (Enid Blyton) の戦後の作品が詰め込まれている。一方でこれもタッカーが指摘するように、『ハリー・ポッター』は現代にも根差している。このシリーズは、何よりテレビゲームのイメージと実践に影響された構造を持つとタッカーは主張する。彼はとくにアーケードゲームのようなクイディッチ^{訳註1}や、リストやマップその他の謎解きの方法、生き残りをかけた勝負などをシリーズの特徴として引き合いに出している。

^{訳註1} 『ハリー・ポッター』シリーズに登場する架空の球技。

第7章

コンピュータ・ゲームで「書く」^{ナラティブ}物語

ゲーム・リテラシーと古くて新しい物語

「国語科」や文学のカリキュラム、授業や研究において、書くことの理念は、リテラシーというコインの片面であると当然のように見なされてきた。そしてどういうわけか、同じ金属から作られたコインの裏側が、読むことである。しかし、メディア教育において、物事はこのように単純ではない。歴史的な経緯により「メディア・リテラシー」では、「読むこと」に重点がおかれてきた。「読むこと」は、消費活動、解釈、分析、批判、(極めて稀であるが)鑑賞するための実践など、さまざまなものとして構成される。教室において、このような意味でメディアを読むことが重視されるきっかけになったのはリーヴィスとトンプソン(Leavis & Thompson, 1933)が「国語科」教師に向けて行った、クリティカルな分析を武器に子どもたちをマスメディアの弊害から守ろうという提言である。

| 167

メディア教育の展開は、かつてのこのような子どもを有害から守るための「予防策」としての時代から、各地域によってさまざまな違いはあるにせよ、英語圏の世界(また、異なるかたちで再度ヨーロッパ地域を横断して)へと広まっていった。この地域でのカルチュラル・スタディーズの台頭により、ポピュラー・メディアをクリティカルに分析するとともにその文化的価値を発見しよう(Buckingham & Domaille, 2003)とする、より前向きなモデルとして広まっていったのだ。それに伴って学習者が多様なメディア制度やテキスト、オーディエンスの関係について理解するための概念ツールに関する重要な研究資料も出現した。

第8章

マシニマ, 「セカンドライフ」 にみる アニメーション教育の新たなかたち

アニメーションは美術教育^{訳註1}に属するものでもあるが、メディア教育においても長い歴史がある。これら2つの領域はそれぞれ重視する点が異なる。1つはポピュラー・カルチャーとしてのアニメーションや、映像制作の手段としてのアニメーションを探究している。もう1つは、アニメーションを芸術様式と見なし、ドローイングやペインティング、モデルづくりなどの構成要素や、美的感覚の特質を重視している。しかしながら、近年、伝統的に続いてきたこのような区別は減少し、美術教育は「ビジュアル・カルチャー」のためのカリキュラムに向かう方向へ、その領域を移行させている。この領域的な移行は、ファイン・アート^{訳註2}の制度から抜け出し、視覚的なリプレゼンテーションに対して、より包括的に関与していこうとする動きを含むものである（たとえば、Duncum, 2001）。美術教育のこのような領域的な移行に伴い、伝統的な区分はある程度消えつつある。美術教育の取り組みは、エリートのための美術教育という概念からの移行、および、その切り離しを示すものであり、それは、ポストモダン的な実践の多様性へと向かう、近代というプロジェクトの中に強く埋め込まれている（Addison & Burgess, 2003）。このような新たな制度の中で、言葉

| 201

^{訳註1} 第4章訳註4を参照。

^{訳註2} fine art。商品の販売・宣伝を目的とするコマーシャル・アート（商業美術）やポピュラー・アートに対し、純粋に芸術的な意図の基に制作される造形美術や文学、音楽など。