

サブカルチャーと 国語の授業

まちだ もりひろ

早稲田大学大学院の研究室を担当して10年目となるのを記念して、『明日の授業をどう創るか—学習者の「いま、ここ」を見つめる国語教育』（三省堂）を刊行しました。

第1回

早稲田大学
町田 守弘

何故サブカルチャーに注目するのか

教育学者の佐藤学氏が、子どもたちの『「学び」からの逃走』についての指摘をしてから、はや10年以上が経過した。しかしながら2011年現在、子どもたちの学びと向き合う状況を見る限り、佐藤氏が言及した問題はいつこうに改善されてはいない。それどころか、より深刻になっているような気もする。子どもたちを強制的に「学び」へと連れ戻したとしても、本質的な問題が解決することはない。そこでわたくしは、子どもたちが逃走したその場所に、新たな「学び」を立ち上げることを考えてきた。

そのためには、「学び」から逃走した子どもたちがどこに行ったのか、そしていまどこにいるのかを的確に把握しなければならない。わたくしは担当する大学院の研究室院生に協力を依頼して、3回にわたって学習者の実態調査を実施した。その結果、学習者がサブカルチャーに強い関心を持っていることが明らかになった。

しかしながら、学校は子どもたちが関心を有するサブカルチャーを冷遇する傾向にある。全国大学国語教育学会の「課題研究発表」では、『「メディア」から国語教育の研究と実践を展望する』というテーマを継続して扱っているが、2010年の第1回の際に登壇した水越伸氏は、学校という制度の堅牢さが現代のメディア環境の水位の高さに追いついていないという問題を指摘した。そのとき水越氏が取り上げた事例

は、学校が携帯電話の持ち込みを禁止するという現状であった。携帯電話のみならず、漫画やゲームなどサブカルチャーに関わるメディアは、学びとは関わりがないものとして、学校から排除される傾向にある。そこで大きく発想を転換して、サブカルチャーを教材として成立するぎりぎりの境界線上に位置付けてみたい。

注意したいのは、ここで提案するのは学校への持ち込みが禁止された携帯電話やゲームをそのまま使用する授業を展開することではない、という点である。ケータイやゲームが学習者の興味・関心を喚起するという事実に着目し、それを生かした授業を構想する必要がある。さらに国語科の授業創りを目指すからには、ことばの価値ある学びが実現されなければならない。

例えばゲームの教材化を工夫するとき、まずゲームの話題そのものが教材になることに注目したい。あるゲームについてプレゼンテーションをしたり、インタビューを取り入れたりする展開がまず考えられる。教科書で学んだ小説をゲームにすることを前提とした企画書の作成、という課題設定も可能である。その他「サウンドノベル」などのゲームは、様々な教材化が工夫できる。このように、「学び」から逃走した子どもたちのために、彼らが逃走した場所に新たな「学び」を立ち上げることを目標としたうえで、サブカルチャーに注目してみたい。