

國學院大學學術情報リポジトリ

国際研究フォーラム報告書2008～2013年度

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2025-04-15 キーワード (Ja): NDC9:160.4, NDC9:161.3, 宗教, 宗教学. 宗教思想 キーワード (En): 作成者: 井上, 順孝 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/0002001576

デジタル映像時代の宗教文化教育 —開かれたネットワークによる取り組み—

塚田 穂高

開催概要

【日時】 2011年10月16日（日）10時30分～17時30分

【場所】 國學院大學学術メディアセンター常磐松ホール

【司会】

黒崎浩行（國學院大學）

Norman Havens（國學院大學）

【パネリスト】

Erica Baffelli（Otago University, New Zealand）

Alan Cummings（London University, UK）

岩谷彩子（広島大学）

織田雪江（同志社中学校・高等学校）

平藤喜久子（國學院大學）

【コメンテーター】

岩井洋（帝塚山大学）

【プログラム】

10：30－10：40 趣旨説明 井上順孝（國學院大學）

10：40－11：20 第1セッション 織田雪江「中学校社会科における「宗教文化」の取り上げ方と映像を用いた授業」

11：30－12：10 第2セッション 岩谷彩子「映像による宗教文化教育の課題—インドを映す映像とその受容のされ方をめぐって—」

13：10－13：50 第3セッション Erica Baffelli「ニュージーランドの大学における Blended learning と宗教文化教育—大学ティーチングの再考—」

14：00－14：40 第4セッション Alan Cummings「一回性の限界—芸能教育におけるデジタル動画の活用—」

14：50－15：30 第5セッション 平藤喜久子「宗教文化の授業とデジタル映像—その可能性と課題—」

15：50－17：30 コメント（岩井洋）と総合討議

【共催】 科学研究費補助金 基盤研究（B）「宗教文化教育の教材に関する総合研究」
宗教文化教育推進センター（CERC）

【趣旨】

宗教文化の教育において、これまで主要な教材は活字媒体だった。教科書、参考書、補助資料等々、全てに活字媒体が王座を占めていたのである。しかし映像資料の占める割合も、ビデオの普及によって、しだいに大きな比重を占めるようになった。さらにインターネット時代になると、デジタル媒体が急速な広まりを見せた。その中で注目すべきは、かつてなかったほど、映像や動画を自由に作成し、活用できる環境が生じたことである。生きた宗教文化を教えたり学んだりする教育の現場においては、この新しい環境と正面から取り組んでいかざるをえない。

デジタル映像は、YouTube、ニコニコ動画といったインターネット上のサイト、あるいはスマートフォンといった新しい媒体を通して、日常的な情報源となってきた。これらのコンテンツには、宗教文化に関する多様な情報も含まれている。これからの世代はこうした情報環境をごく自然なものとして受け止めると考えられる。

これからの教育においては、視聴覚教材がますます重要な位置を占めていくと予想される。体系的思考、論理的思考、宗教史への知識などに加え、現代世界に存在する宗教文化を、よりリアルに感じさせる上で大きな力を発揮するからである。映像・動画はデジタル時代、ネット時代となり、教育に関わる場においてもこれまでとは異なった様相が出現している。その一つは映像・動画の作り手（メーカー）と利用者（ユーザー）の境界線が不明確になり、ユーザーが容易にメーカーに転じることが増えたということだ。ビデオカメラは日常的な所持品になり、既存の映像・動画を手軽に編集できるソフトが多数出現したことが大きな理由と考えられる。また、mixi、FacebookなどのSNS（social networking service）や、ブログ、ツイッターなどの利用者の拡大によって、新しい情報交換の方法の一般化も進んでいる。

こうした環境を前提にすると、宗教文化の理解を深めるための宗教文化教育は、どのような問題に直面していることになるのだろうか。技術の進歩とともにそれを用いるリテラシーの問題が生じるだろう。教材作成や活用の方法にも新しい発想が必要になりそうだ。今回のフォーラムでは、多くの国でほぼ同時的に進行しているこのような事態の展開を前にして、デジタル映像時代が宗教文化教育にどのような新しい課題を提示しているのかを、幅広い視点から考えてみたいと思う。

【会議概要】

1. 趣旨説明

井上順孝

本フォーラムのテーマは「デジタル映像時代の宗教文化教育」である。このように定めた理由としてはまず、宗教文化教育を推進していく上で、どういう教材を作るかという問題は教員の側にとって非常に重要であるからである。従来の大学教育においては、どちらかと言えばひとりひとりの教員の努力と研究に拠って学生たちに教えるというパターンが多かったと思われる。だが、時代とともに、学生・生徒の方もいろいろなメディアを使ってさまざまな情報を取

り入れる時代となった。それにともない、教える側もうかうかしておられず、対応した教材なり教育法というのを考えていかなければならなくなったのである。

本フォーラムでは、その中でも「デジタル映像」を特に取り上げた。これまでは、教材として主に使ってきたのは、言うまでもなくテキストあるいは描かれた絵などが主流だった。それが情報時代となり、さまざまなコンテンツがウェブ上に出るようになり、映像というものがますます手軽に作成・加工・発信・受信できるという、たいへんありがたいが他方でやっかいな時代になったと言える。宗教研究を行う、あるいは宗教文化を理解するために、この現実・

事態をどのように受け止めたら良いのかを考えようということである。

これは本フォーラムのみで回答が見つかるような、そう簡単な問題ではもちろんない。むしろ、問題を洗い出すような、どういう試みが今なされ始めていて、それがどう新しい問題を生んでいるのか、そういうことをきちんと正面から受け止め、意見を交換し、それに対する具体的な取り組みを考えるための礎石としたい。これが本フォーラムの趣旨である。

本フォーラムの発題者の面々は、それぞれの立場でもうすでにこうしたデジタル映像時代に立ち向かっている。それぞれの発題を踏まえて、活発な討議を期待したい。

2. 第1セッション 「中学校社会科における「宗教文化」の取り上げ方と映像を用いた授業」

織田雪江

[発題]

私は、中学校の社会科を18年担当してきた。中学校社会科の地理・歴史・公民の三分野の中でも、地理分野を担当することが多かった。中学1年生を対象とした世界地理の授業の中で、宗教について扱うのは、年間130時間くらいのうちの2時間程度ではあるが、世界の多様な文化を理解するために欠かせないものとして取り上げてきた。

今回は、自らが中学校社会科の中で宗教をどのように取り上げてきたか、またメディアリテラシーを意識して映像を積極的に使用する授業を紹介することを通して、これからの宗教文化教育の教材を考える基礎になればという観点から発題したい。

まず初めに、中学校社会科学習指導要領の中で、宗教がどのように取り上げられてきたのかを見たい。2012年度から新指導要領が実施となるので、それが反映された教科書の中で最も採択数の多い東京書籍のものを取り上げる。

地理的分野では、中学校学習指導要領には

「世界各地の人々の生活の様子を考察するに当たって、衣食住の特色や、生活と宗教のかかわりに着目させるようにすること」とある。これが、「第二章 世界各地の人々の生活と環境」の中の「人々の生活に根ざす宗教」という項目と対応している。ここでは、宗教の分布や、特にその中のヒンズー教やイスラム教と生活との関わりが、あるいはコラム的なところでも日本人と宗教について少し触れられている。地誌の部分でも、ヨーロッパのところでヨーロッパ文化の共通性としてのキリスト教を取り上げている。10年前の改訂時に無くなった部分が復活した形となっているのである。

次に、歴史的分野では、指導要領には「『宗教のおこり』については、仏教、キリスト教、イスラム教などを取り上げ、世界の文明地域との重なりを気付かせるようにすること」とある。四大文明については以前から掲載されていたが、それに加えて、それぞれの地域で宗教が起こっていることについても扱うよう書かれている。中には、キリスト教やイスラム教の広がり発展的に扱っている教科書もある。

そして、公民的分野である。ここが、一番変化があったと思われるところである。指導要領には「『現代社会における文化の意義や影響』については、科学、芸術、宗教などを取り上げ、社会生活とのかかわりについて学習できるように指導すること」とある。「第一章 私たちの生活と現代社会」の第二節の「文化の意義」というところでは、文化というものの領域を科学、宗教、芸術で見ている。また、伝統文化のところでは、能や歌舞伎、伝統文化の中の生活文化として、年中行事や冠婚葬祭のことが触れられている。日本の文化の多様性、地域的な多様性としては、琉球文化やアイヌ文化、そして日本の中の外国文化について書かれている。そして、文化の伝承と創造というところでは、漫画やアニメーション、グローバル化と日本文化、ヨサコイソーランなどの新しい文化の創造などが紹介されている。かなり書

き換えが進んだ分野だと言えるのである。

指導要領改訂のポイントとされているものの一つに、「充実すべき学習内容」というものがある。これはつまり、学習内容を増やすべき事項ということであり、「世界」、「社会経済システム」、「伝統や文化、宗教」、「社会参画」の4つが挙げられている。「伝統や文化、宗教」というのは、教育基本法に「宗教に関する一般的な教養」「伝統の継承や新しい文化の創造を目指す教育の推進」「伝統と文化の尊重」などが新たに盛り込まれたことを受けてのものだと言え、これが教育現場に今後どういう影響を与えるかが注目される。

続いて、これまでの授業の中で自分がどのように宗教文化を取り上げてきたか、である。現在採用している東京書籍の教科書には、コラム形式で「イスラム教と暮らし」というページがある。また、授業で使う地図帳には宗教の分布の地図がある。また、授業の初めには、ベストセラー『世界がもし100人の村だったら』を扱うが、その中で宗教の多様性という項目を入れてきた。このような形で取り上げてきたのである。

なお、イスラム教については、小学校社会科教科書でも取り上げられている。全ての教科書に、日本とつながりが深い数ヶ国について学ぶとして、アメリカ、中国、サウジアラビア、オーストラリアが取り上げられており、サウジアラビアの特徴として、イスラム教について学ぶ機会があるのである。

私が変わらず宗教文化について取り上げてきたのは、多様性の尊重をねらいとする開発教育、グローバル化した現代を生きていくために必要な資質や能力を育成することをねらいとする国際理解教育を自分自身が学んできたということがある。その上で、社会科の授業を通してどんな生徒を育てていきたいのかを考えた際に、多様な文化を理解して異なる文化を背景にする人とともに生活していくために、宗教文化について学ぶことは欠かせないと考えたのであ

る。

実際、白地図に宗教分布の色塗りなどをするのだが、その際にも自らの現地での経験などを話しながら、多様性・混在性についてもしっかりと話すようにしている。日本についても同様である。

また、イスラム教を取り上げる際には、国立民族学博物館の貸出用の教材「みんぱっく」を活用している。これはモノというアナログ教材ではあるが、他方でデジタル時代の恩恵により、パックの中身をあらかじめ調べて旅行先で似たものを集めたり、それぞれのモノの用法などを自分で調べることができるようになっているのである。

そうしたさまざまな具体的エピソードに基づき授業をしており、そういったエピソードが映像化されていたら誰でも使い便利ではとも思う。「日本で暮らすイスラム教徒の一日」というようなものがあつたらいいと思う。他方で、映像化されることで一気に普遍的なモノになるような恐れもある。映像では、NHK スペシャルでイスラムを扱ったものなども利用している。やはり動画ならではの力もあると思われる。

以上の事例はどちらかといえば、「宗教に関する一般的な教養」にあたると思われる。だが、国際理解教育・開発教育ということとなれば、「人と出会う」ということが大切になってくると思われる。その例として、学校の中では、国際交流や異文化理解を促進する文化系のクラブを作り、神戸モスク、神戸移住資料館などを訪ねて、必ず誰かと出会って話を聞いている。そうしたインタビューの中で、説明を受け、理解が深まり、気づきがあると考ええる。

他の参考例としては、2006年から2年間、多文化社会米国理解研究会という共同研究を行い、また同じ時期に日米の中高教諭を対象とするパールハーバー・ワークショップに参加し教材を作成した経験がある。これは日系アメリカ人を題材にした教材で、真珠湾攻撃後の強制退

去命令のニュース映像などを比較して見せ、メディアリテラシーの醸成をはかろうというものである。

宗教についてもこのように立場の異なる映像は多くあり、教員が探して比較することもできるだろうし、生徒自身が探してきて同様のことをすることもできるのではと思う。

以上、これまで自身が取り組んできたことの中から、視聴覚教育の可能性をいくつか提案した。

3. 第2セッション 「映像による宗教文化教育の課題—インドを映す映像とその受容のされ方をめぐって—」

岩谷彩子

[発題]

問題の出発点・前提として「メディアとは何か」ということがある。マクルーハンは、「メディアはメッセージである」と言ったが、これはメディアの内容ではなく、メディアの定式や構造、フレームに注目すべきで、そこにこそ伝えるものがあるという意味である。すなわち、そこで扱われている内容というより、そこでどのような変換がなされ、あるいはどのようなズレやブレが生じているのかに着目して考えていきたい。

本発題では、映像メディアを通して見るインド、そして宗教というものについて考えてみたい。事例となるのは、私自身が「情報活用概論」という必修のオムニバス形式の講義で使った教材である。ここでは、異なる製作者、目的で作られた3つの映像を比較し、撮影行為、視聴行為が作り出す他者の姿の違いについて考えていく。そこから映像による宗教文化教育の課題を考察したい。

今日ここで見せるのは、3つの映像である。一つは私が作ったものである。私の専攻は文化人類学であり、長い間フィールドワークを行い、そこで得られたさまざまな体験を民族誌として記述し、その土地の人達がどのような暮らし

をし、なぜそういう振る舞いをし、それは人類にとってどういう意味を持つのかを考える学問であるが、これを映像バージョンで実践するのが民族誌映像ということになる。

ここでは私が研究調査をしている、インドの呪術的な信仰についての映像を見てみる。これはタミル・ナードゥ州のヴィーランマ・カーリ寺院で、女性がさまざまな神様に次々と憑依された様子を取めた映像である。これは、私という人類学者が科学的な目的で撮影した映像である。編集の特徴としては、神が憑依したときに私自身が驚いてクローズアップを撮ってしまった。それから字幕も付けたが、これも字数が限られているものである。そのために、背景にある民族知、人々が当然としているものを十分に説明することができていない。

次の映像は、2004年7月にタミル・ナードゥ州のカルプサーミ寺院という有名大寺院で3日間行われた、司祭にカルプサーミが憑依して託宣する祭りを映したものである。これは、映像制作会社に寺院が撮影依頼したもので、VCDという安価で制作が容易な媒体を用いているが、だいたい日本円で200円くらいで売られている。広報目的のものである。カメラのアングルは、信者目線というか、常に託宣をする男性が少し上に位置するように撮られている。この映像はプロの制作会社が作ったにもかかわらず、質は良くないし、音も大きく割れている。何を言っているか聞き取れないところもあるし、字幕もない。われわれにとっては何をしているかわからないが、それでも何かすごいものが映っているという実感があるだろう。

次の映像は、1991年制作の商業的なものである。インド映画の中でも特徴的なのが、Devotional Movie、宗教映画というジャンルであり、特にタミル・ナードゥ州は信仰がとて篤い州なので、よく作られている。このストーリーは、完全な懲悪モノである。主人公は、悪人に両親を殺され、マーリアンマン寺院の前に預けられる。蛇がこの子を育てるところから始まる。神

様の力が示された後には、歌と踊りがセットで出てくる。この映画は、商業目的と、人々の信仰を高めるねらいがあると言える。そして、マーリアンマン女神を表すさまざまな機構や視覚化が認められる。

これらの映像を学生に見せた。講義の目的は、製作者・編集者によってどのように異なる見え方があるのか、そしてそこで対象と製作者とはどのような距離感にあるのか、それを見る私たちはそのインドをどのような距離で見るといえるのかを考えてみたかったというのが第一にあった。そして、いわゆる実態とか現実を作り出すのが実はカメラのフレームなのだという事を言いたかった。

その点において、まず第一の自分が作った映像は、安心して見える映像となってしまうている。編集により、それを解釈しようとして翻訳して日本にいる人達にそれがどういう意味なのか伝えようとしている。そのために、リアルには見えるものの、憑依という現象が持つ急に聖なるものが降りてくるという事態を捉えることが難しくなったのではないかという懸念がある。

次に第二の映像である。これは、大音量が流され、その中に私たちは放り投げられる。そこには字幕も説明もない。そこには鑑賞する余裕がないのだ。そこに広がるのはある種の不安感である。これは神が降りてくるという実践を抱く人々の抱く感情に近いのではないと思われる。

第三の映像は、エンターテインメントとしてのものである。これは、リアルではないと分かっているものなので、逆に神への信仰というのがどういうものなのだろうということを考えさせられる映像である。

次に、カメラを向けたことで私が意図していなかったシーンが映像の中に入ってきた、ということがある。私の映像の中で、神様に男性が怒られるシーンがあったが、そこにはおかしさ・面白さがあった。同じ家に住んでいる女性

が急に神様になり自分に命令してくる、という事態である。実はここにわれわれが考えているインド宗教というステレオタイプからズレたある種の理解が現れているのではないか。これは、われわれがあらかじめ持っているインドの信仰世界という解釈をすり抜けるものである。

さらに、現代インドにおける宗教の重要性という点である。三番目の宗教映画は、1950年代以降盛んになっている巡礼と関係があると言われている。いくつかの映像作品でも同様に、宗教の意味というのが非常にいろんな点で発生してきているのが現在のインドである。インドでは先ほどのような宗教映像を見て、実際に自分も憑依してしまう観客が出てきたりする。これはスクリーンを通して、他者に働きかける身体を醸成する機能を持っているということの意味していよう。このような映像の感覚的側面への着目が提起されている。ここでは、意味を「読む」テキストとしての文化から、人間の行為と物質文化、さまざまなものを包み込んだ私たちの生活空間——マルチメディア複合体からなる文化への理解が進みつつあるのだ。

ところが、私がこうした意図を持って講義に臨んでも、それが伝わっていないような印象の学生もいる。まず、「憑依のシーンが気持ち悪かった」「司祭の憑依シーンに圧倒された」などというものである。次に、「宗教の力は恐ろしいと思った」「自分も神を名乗ってみようかな」「憑依とか信じられません」などといったものである。これらの感想は、いずれもインドは「宗教の国」「蛇を信じる国」「盲信の国」といった固定的イメージを作り出してしまいがちだ。他に、「インドの映画を見たのは初めてだったので面白かった」といった感想もあったが、これもカメラのフレームの向こう側にあるインドやその人々を想定してしまいがちで、それを眼差している自分自身というものに省察が至っていない。私自身が、受講生のこれまでの体験や感覚の次元に寄り添った映像を用いた講義を行うべきだったと反省している。

最後に、映像を用いた宗教文化教育について二点の指摘をしたい。

まず、視聴者は映像を自らの体験に沿って感じ、解釈する。よって、宗教文化教育に用いられる場合、既存の固定概念を強化するのに映像が使われてしまうことも考えられる。これは喚起された感覚、製作者の体験した感覚、カメラで作りに上げられた感覚との違いに留意して、映像を扱っていかなければならないということではないだろうか。

第二に、さまざまな媒体を通して、今ここにないものを現出させる装置として映像を捉える、それが映像を「宗教」として捉えることになるのではないかという観点だ。目に映るメッセージだけではなく、メッセージを構成する要素・装置として宗教文化を捉えるというような宗教文化教育のあり方もありうるのではないか。

4. 第3セッション 「ニュージーランドの大学における Blended learning と宗教文化教育—大学ティーチングの再考—」

Erica Baffelli

[発題]

本発題では、ニュージーランドの大学における Blended learning と宗教文化教育をテーマに発表したい。オタゴ大学の神学、宗教学部では、数年前からディスタンスティーチングのプログラムを始めた。オタゴ大学のあるダニーデンに住んでいない学生たちのために、インターネットを使用した e-learning などのオンライン学習と実際の授業との、Blended learning を始めた。私たちの大学では、Blackboard というシステムを使っている。Blended learning とは、対面授業と集合研修と e-learning を併用することである

本発題では、宗教学で使うビデオについて話したい。自分の授業で使うビデオは、3種類ある。一つは、普通の映画であり、図書館で

DVD かビデオカセットを借りて授業で使っている。二つ目は、自分で撮影した映像であり、日本で撮影したものに字幕を入れて短くして使っている。これらは、キャンパスに通っていない学生がアクセスするのは難しいので、それ以外にデジタル映像も使っている。デジタル映像にも、二種類がある。一つは、デジタルビデオデータベースの iTunesU というものであり、オタゴ大学もネットワークに入っている。ここで、いろいろな大学の先生の授業をダウンロードして使っている。もう一つは、Ethnographic Video Online (<http://alexanderstreet.com/>) という人類学の映像データベースで、オタゴ大学図書館は2010年からアクセスでき、非常に面白いビデオが出ている。もっとも、どちらも日本の宗教の映像はとても少ないので、授業で教える時にはどうしても YouTube やニコニコ動画などのアマチュアビデオを使うこととなった。私の授業の学生は日本語が話せない学生が多いため、英語のビデオを探す必要があるからである。キャンパスに通っていない学生はデジタル映像しかアクセスできないので、本発題では特にアマチュアビデオを中心に説明したい。だいたい Firefox のダウンロードャーを使って自分のコンピュータにダウンロードして Blackboard システムに載せ、学生は皆がアクセスできるようにしている。

本発題では、4つのビデオについて説明する。

一つ目は、禅宗を扱う際に使うビデオであり、イギリス人の僧侶が撮影したものである (<https://www.youtube.com/watch?v=UAKObivKvug>)。このビデオを使っているのは、禅宗の授業を受けている学生の中で、日本に行ったことのない学生も多く、お寺を見たことのない学生もいるので、お寺を見せるために使い、また授業で説明したものを見せるためにも使用している。まずは授業で説明をし、その後このビデオを見せる。終わりに Blackboard にアップロードし、キャンパスに

いない学生もアクセスできるようにする。

二つ目は、宗教とインターネットという科目を教える際に用いているビデオである (<https://www.youtube.com/watch?v=ZWNXg7Vt-ig>)。メディア理論やニューメディアについて教える際には、結構面白い内容である。最初は大学の先生を撮影したビデオで、学生が見ると、実際の授業のように感じる。これは、ニューメディアと旧メディアを比べ、その変化を説明するものだ。これを授業のはじめに見せ、小グループを作ってディスカッションをさせる。

三つ目は、コモンクラフトドットコムビデオである (<https://www.youtube.com/watch?v=MpIOCIX1jPE>)。ここには、ニューメディアのキーワードについてのいくつかの3、4分の短いビデオが載っており、授業に役立つ。これらは、ソーシャルメディアとは何かについて説明するために使うもので、わかりやすい説明とアニメーションがあるので、学生は覚えやすい。ソーシャルメディアと宗教の授業において、最初にソーシャルメディアとは何かでこのビデオを見せ、このキーワードをディスカッションで使っている。

四つ目は、宗教に関係があるコンテンツのビデオである。タイトルは、A guided tour of spirituality on second life (<https://www.youtube.com/watch?v=huQtY79xsNY>) で、ウェブ上の仮想世界「セカンドライフ」におけるスピリチュアルのツアーである。セカンドライフの住人が撮影したビデオであり、そこにあるいろいろな宗教について説明している。カトリック教会、仏教寺院、ヒンズー寺院、モスクなどいくつかのところに行って説明するもので、セカンドライフと宗教の授業で使っている。アバターがいろいろな施設に入って、さまざまなことができるということをディスカッションする。

なぜ最近、自分がデジタル映像を使っているか考えてみたが、授業でビデオを使用すること

自体は新しいことではない。しかし、デジタル映像を利用することでさまざまな変化があったのである。例えば、ビデオフォーマットの多様性である。以前は図書館まで行って、教室でプレイヤーが必要だったが、今は話しながらすぐにYouTubeのビデオを検索できる。キャンパスに通っていない学生も、簡単にアクセスできるのである。

また、授業設計を工夫するためのマルチメディアの研究も増えている。最近ではe-learning、Blended learning、マルチメディア学習についてのさまざまな研究が出てきているので、準備するときにはいろいろな意見を得ることができる。

最後に、クラスでデジタル映像を使うことのメリットとデメリットについて論じる。デジタル映像は教育と学習のための豊富な媒体を提供する。ビデオは効果的に学生に豊富な情報を伝えることができ、創造的に使用される場合には重要なツールとなる。オタゴ大学での宗教学の授業の場合、まず、歴史と複雑なイベントをわかりやすく説明できる。日本を知らない学生に実際のモノを見せることができるのである。次に、視聴者が一時停止したり繰り返してみたりすることができる。また、YouTubeはビデオクリップを学生に提供することで、教室の授業を補強する仮想ライブラリーとして使用することができる。これもキャンパスに通っていない学生のためにも大変重要なことである。さらには、学生の注意を引き、授業の理解を深めることができる。学生の創造性を育成すること、学生たちがビデオを作ったりすることにもつながるのである。このように学習を楽しくするのである。

ただし、いくつかのデメリットもある。例えば、検索には時間が掛かる。何時間かかっても、良いビデオが見つからないこともある。また、著作権の問題もある。さらに、学生はビデオを探した結果、間違っただけを間違っただま捉えていることもあるので、情報リテラシーの問題

も出てくる。これは、宗教のビデオとなるとなおさらである。そして、ビデオが急に消去されることもある。

結論として、デジタル映像はとても重要な教育ツールになりえることは確かだ。しかし、デジタルメディアの力は、それ自体ではなくメディアが使用されている方法によるものである。デジタル映像は学習目的や目標を達成するためのあくまでも手段である。うまくその技術を活用することができてこそ、新しい授業を作ることができるものだと言える。

5. 第4セッション 「一回性の限界—芸能教育におけるデジタル動画の活用—」

Alan Cummings

[発題]

私はロンドン大学で日本の文化史、古典文学・古典芸能の授業をいくつか担当している。授業に際して、学生にどういう文化を消費しているか、どういうメディアを通してそれを消費しているかなどの、文化との関わりについて質問している。近年の傾向としては、学生が印刷メディアを見る量が減ってきているということである。

最近の学生は、活字に対する態度の反面、視覚的資料、インターネット、パソコン資料となると、興味津々でもっと楽に使っているようだ。異なるスキル、異なるリテラシーを持っている学生にどう接するのか。われわれ教員が、学生の学習スタイルやニーズに教え方を合わせないといけないと思う。これを一つの劣化として感じてはいけない。自らの分野をどう学生にもっと興味をもたせるのか、どう効率よく学習させることができるのか、それがポイントであろう。考え方を換えれば、私たちも学ぶことが多いかもしれないのである。YouTubeなどのビデオ共有サイトは非常に面白いものなので、学生がそこに参加することで、日本語で芸能や文学についての新しい知識も得られるし、その作品を作った社会の実情まで体験できるかもし

れない。本発題ではその辺りを論じたい。

YouTubeにアップロードされている映像の量は驚くほど多く、2010年10月の統計によれば1分間で35時間映像がアップされているのだという。

だが、量が多いと言っても、私が教えている日本古典文学はマイナー中のマイナーであり、授業で使えるものは本当にあるのだろうか、という問題に直面する。

つい先週、世阿弥と能の始まりという授業で、能より以前の日本の古典芸能の映像があるのかと思い、YouTube検索してみたところ、5、10分くらいの間で出てきた。舞楽、雅楽、広島県の花田植神楽、岩手県の毛越寺の延年の舞など面白い映像が載っているの、紹介したい。こういったものが簡単にYouTubeで見られるようになったのはありがたい。こういった映像資料をまとめるのは今までは大変なことであった。YouTubeでは、民俗芸能の映像がかなりアップロードされているようだ。それらはだいたいプロかセミプロの人に撮られているものようで、あとは地元の団体やアマチュア観光客が撮っているようなものである。画質やクオリティなどの問題はあがるが、下手なものでも参加者の臨場感のようなものが味わえる。

では、日本の能、狂言、人形浄瑠璃、歌舞伎といったプロの現状はどうなのだろうか。やはり、民俗芸能ほど良い状況とは思えない。プロの芸能であるからこそ、著作権、役者の肖像権といった収入と関わる問題がたくさん出てくるのだろう。協会等がこういった権利を守り映像が許可なしに流されないようにしているようだ。

このように、YouTubeでは歌舞伎の映像はほとんどアップされていないのである。ユネスコが載せているものは良いものだが、あとはほとんど権利者以外がビデオから抜粋して編集して勝手にアップしているような映像が多い。歌舞伎座や国立劇場に行ったことがある人ならわかると思うが、撮影を固く断っているの、ビ

デオを出すと係員がすぐに飛んでくる。そこで撮影されている映像はほとんどないのだ。一つだけそういう映像を見せるが、これは観客がとった映像である。興味深いのは、市販の映像では、舞台だけにクローズアップされていて周りの環境や観客の意識は全く排除されており、気配も掛け声も感じない撮られ方をしているが、このアマチュアビデオはしっかりそれを撮っているのである。こうした演劇では、観客が役者・舞台を見ると同時に多くの観客を見ている。舞台、パフォーマンス、観客という演劇の三角関係のようなものを、このアマチュアの違法ビデオが、それを視覚的に捉えているのはなかなか面白い。

もちろん YouTube には、授業に役立つ映像資料がたくさんあるが、それは YouTube の一側面である。私がより興味あるのは、そのサイトの構造によって導き出される新しい想像力とコミュニティの可能性、そのソーシャルネットワークとしての機能である。それは、古典文学の方法、想像力、コミュニティのあり方とかなり似ていることがあるようだ。それは、YouTube の利用者自体が参加する途中に、一つの文化が創造されているように思われるということである。自分の気に入ったチャンネルを見つける、面白いからくり返し見る、それで定期購読のようにフォローすると新しい動画が見られるようになる。この機能も重要な機能だと思う。さらに、自分が見ている動画の脇に、連動する似たような動画のリストが YouTube にはある。

そうしたリストに加えて、既にアップされている動画に対し、自分がその内容について反応を示す際に二つの方法がある。一つは、ビデオに対する返事ビデオをアップすることである。もう一つは、コメントを書けるということで、そこでいろいろな議論が繰り広げられていることがある。そういうサイトの構造で、一つのコミュニケーション、対話を作ることができる。

また、YouTube では、各ビデオの長さは10

分以内になっているので、容量として制限があり、その短さも大切なことであると思う。短いからこそ、一人の利用者が詳細に見る。長いならば流して見るが、短いとかなり細かく見て、コメントをするのである。

では、YouTube と古典文学はどういう接点があるのだろうか。いくつかのポイントを指摘する。

まず、YouTube はもちろん視覚的媒体だが、そこで体験できるものはマルチメディア的なもので、映像、音楽、使われている言葉があって、話しかけられている言葉もある。そのビデオ自体が一つのパフォーマンスを作っているのである。ここでいうパフォーマンスとは、共有する美学的、文学的、社会的ルールの上で作られ、鑑賞されるアクションの一つのことである。パフォーマンスは一回に限るものだが、繰り返されることで観客の期待がだんだんできてくるのである。観客はパフォーマンスを見ると、以前のもものと比較する。このような比較やマルチメディア性は、YouTube のビデオにあるとともに、日本の古典文学（例：源氏物語）の性格でもある。

二番目に、YouTube のビデオは短いものが多い。日本の和歌、俳句等も短く、その中でいろいろなものを考えられるようになるのである。

三番目に、対話主義の性格が挙げられる。芭蕉の句に「白菊の目にたてて見る塵もなし」とあるが、これも対話主義を象徴している句である。これは芭蕉が自分の弟子について読んでいる句で、その人に対する褒め言葉でもある。これも YouTube など同様に大事な点である。

最後に、オリジナリティである。よく指摘されることだが、インターテキストのところでまるで新しいモノを作るのではなく、今あるものを脚色する、パフォーマンスする、もじる。YouTube を見ていると、アップされているものですすでにある題材から盗む、それを再編集して新しい商品を作り上げるという形がよくあ

る。そういう性格が、日本の古典文学に近いところがあるのだ。

全体として、YouTube と日本の古典文学の性格とを比較してきた。それは、学生が経験・体験してきたことと、日本古典文学とを、どうやって近くに持ってくるかということ考えたからである。学生は、数百年前のものと自分の存在とは非常に離れているものと思っているが、実は YouTube にあるものと日本古典文学とは極めて似ていることがあるのであり、人間の想像力の普遍性というものの実感、それに YouTube は役立つのではないかと考えたのである。

6. 第5セッション 「宗教文化の授業とデジタル映像—その可能性と課題—」

平藤喜久子

[発題]

私の専門は日本の神話であり、授業でも日本に関することを中心に教えている。よって、本発題でも日本で日本文化を教える事例として話していきたい。

9月の終わりのニュースで、海外の大学に留学する日本人の大学生に現地の学校や企業で日本語や日本文化を指導させる制度を新設するという方針を文部科学省が決めたことが報じられ、大変驚いた。

大学の授業で、日本人の学生と外国人の学生に日本の宗教と神話を教える授業を担当している立場からすれば、このようなことを実際実施するにはかなりの工夫が必要で、そのための教育が行われなければならないのではないかと考える。特に日本文化と言っても、とりわけ宗教文化に関しては、その理解度や距離感において、異文化と日本文化との間、他の地域と自分たちの地域の文化との間に違いはないと言ってよいのではないかと思う。すなわち、日本文化というのは日本社会の中で他文化化している部分もあるのではないかという意味である。

2011年度、都内の大学で神話についてのアン

ケート調査を行ったことがあるが、日本人学生でも、天照大神について知っていると答えた学生は、ギリシャ神話のゼウスとく同じくらいで6割を切った。同じような内容のアンケート調査を日本人と外国人両方に対して行ったこともあるが、両者間にあまり差は認められなかった。

そういう意味で、日本人だから日本文化を知っていて海外で教えらるというわけではなく、日本人の学生でも日本文化、宗教文化、古典文化についてはほとんど知らないことも多いのである。

そのため、私の授業では、日本人向けであっても外国人向けであっても視覚的な理解を助けるためのデジタルメディアというのは教材として必須であると考えている。本発題では、担当の授業の中から4つの違うタイプの授業の事例を紹介し、その中でデジタル映像をどのように使っているかを紹介しながら利便性と問題点を見ていきたい。

利用するデジタル映像は YouTube からダウンロードして使うことが多いが、映画を使ったり、オリジナルの動画を使うこともある。また日本文化研究所で作った動画を用いることもある。

まず、①外国人と日本人と一緒に日本宗教の基礎を学ぶ、という講義のタイプである。ここでは一般的な日本人の宗教行為を理解するということの助けになるような映像というものを使うように心がけている。また、現代の日本人の宗教観などが現れているようなものである。例えば初詣であったらニュース映像を使う。数値で説明をするよりは、これだけ多くの人が行くということが視覚的にわかった方がよいと考えるからである。

次に、②日本人向けの日本宗教の講義、である。全体のテーマとしては、文化資源としての宗教という視点から授業を行っており、宗教が新しい文化を創造する資源となっているということを通して宗教を学ぶ楽しさや、宗教を使う

可能性というものを考えようという授業である。ここでは、学生に人気があったり、興味を持ちそうな素材を使って、その中に埋め込まれている宗教ということを取り上げて学んでいく。ここでも、デジタル映像を多く使う。また、音楽、ポップミュージックの歌詞に出てくる宗教という場合には、プロモーションビデオ、ミュージッククリップなどを利用する。

次に、③外国人と日本人が混在している日本神話の授業と、日本人だけの日本神話の授業、である。これはほとんど内容が同じものとなっている。外国人が対象であっても日本人が対象であっても、日本の神話を説明する際はほぼ同じ材料で授業を行っているのである。

そして、④外国人と日本人が混ざっている日本宗教の演習、リサーチとプレゼンテーションの授業である。これは今の日本社会で話題になっている宗教をめぐる問題についてディスカッションをするというテーマで、学生が自分でプレゼンの内容を考えて持ってくるというもので、2010年度にはYouTubeを使って発表をし始めた。

こういう授業を通してデジタル映像を用いるメリットを見ると、まずは映像を利用することで言葉では伝わりにくいことを理解できるという利点がある。大学生の場合、葬式や結婚式に参加したことがない者は珍しくないが、七五三でも自分で思い出して説明できる者はなかなかいない。そこで映像を利用するというのは有効だと思われる。それは古典の場合も同様である(例：古事記の「よもつへぐい」と映画「千と千尋の神隠し」、「枕飯」の民俗)。また、芸や儀礼のような動きを伴うものの説明にも、映像を使用することで非常にイメージしやすくなり、身近に感じることができる。

授業で1時間半黙って話を聞いているのではなく、映像をはさむというのは刺激になる。しかし長すぎてもよくなく、2、3分～5分というのが、だいたい刺激として、授業の進行上も適切だと考えている。また、学生は動画世代と

いってもよく、映像を使うというのはもはや当たり前前のことであって、使わない授業というのは非常に退屈な授業なのではないかとも思われる。

なお、YouTubeに投稿されている動画について言えば、視点が偏っていたり楽しむことが目的であったりするので、そもそも教材として作られたものではなく、適切なものを見つけるのはなかなか難しい。例えば七五三を見せようとしても、本当にオーソドックスな七五三の儀礼というものは多くない。また、特に新宗教に関する動画は批判的視点から作成されたものが多く、客観性という点からもなかなか使用できないものが多い。この点では、宗教団体からの情報発信というのも今後の課題になるかと思われる。

また、映像に頼りすぎるのも注意が必要と思われる。映像は、ステレオタイプ化を促進してしまうことがある。たとえば、日本の自然崇拜を説明する際に、映画「もののけ姫」の「木霊」を使って説明することがある。これはアニミズムなどを説明するときには便利だが、インパクトがあるので日本にはああいう「木霊」がいるのだと思ってしまう可能性もある。神道＝アニミズム＝宮崎駿のアニメの世界という図式が、特に海外の留学生でそう思っている学生が多いようで、アニメーションの影響力を感じる。作品ばかりが印象に残ってしまうという危険性も考えられるのだ。

映像のインパクトがあればあるほど誤解や偏見もまた拡散するのではないかと思われ、どうも学生は動画に頼りすぎるといえるのである。「今回の発表テーマはこういうテーマです、まずは動画を見てください」と、まず自分の言葉で説明せずに、動画で分かってもらおうとする傾向があるのだ。

よって、授業で教員が用意する動画というのは、理解を助けたい、一歩深く考えてほしいという、そのための動画でありたいと思う。このような問題意識から、神話学を学ぶ時には、神

話そのままを映像化したものはあまり使いたくないと考え、なるべく注意を引くが考えるきっかけになるような動画を使いたいと思っている。その点でわりあい評判が良かったのは、「スーパーマリオブラザーズ（クリア最速タイム?）」という動画である。これは、スサノオのヤマタノオロチ退治を説明する際に、神話学者ジョーゼフ・キャンベルの英雄神話の研究に言及するのだが、英雄が何を目的に頑張るのかと説明する際に、マリオは何のためにこんなに頑張っているのかと話をつなげ、マリオが必死になっているのは結局お姫様を助けるためであり、そういう意味ではヤマタノオロチ退治もペルセウスのアンドロメダ救出も同じだという話をするために用いている。

最後に、研究者として必要な動画は自分で作るということも必要だと思われる。ついYouTubeに頼りがちになってしまうが、研究者の視点を入れたものも必要と思っている。「宗教文化の授業研究会」というわれわれの取り組みでは、これから動画の使い方の検討や、動画を作って共有するネットワークの構築を進めていきたいと考えている。

7. コメント

岩井洋

私のコメントは、三つのテーマに関してである。一つ目は、二重のリテラシーの問題。二つ目が二重のフレームの問題。三つ目が授業デザインに関する課題、である。

まず、二重のリテラシーの問題である。デジタル映像を使った宗教文化教育を授業の中で展開する際に、二重のリテラシーが関わってくる。一つは宗教に関するリテラシー。これは現在進められている宗教文化教育の枠組の中で行われるのだろうと思われる。一方で、デジタル映像を用いる際に問題となるのは、メディアリテラシーである。つまり、その映像がどのような過程で撮られ、加工されたのか、そもそもデ

ジタルコンテンツがどのような過程ででき上がってくるのか、基本的な理屈を知っていなければならない。

だが、学生のリテラシーは教員が教えていけばよいが、実は教える側の教員のリテラシーの問題が大きい。e-learningを使用する際も、一番ネックになるのは教員のリテラシーなのである。コンピュータを使えない先生方がおり、学生の方が先に使えるようになってしまうということだ。別の角度から言えば、宗教文化教育のためにデジタル映像を使っているが、反面ではメディアリテラシー教育にも役立っているということだ。

一方で大きい課題としては、何重にも加工されたコンテンツを使っているということ、われわれは十分意識しておく必要がある。YouTube、ニコニコ動画、字幕の問題もそう。そういうものも含め、どこまでが正確なのかを見抜く力が必要とされており、どのレベルの加工なのか、またどう判断するのかという問題が出てくると思われる。

次に、二重のフレーム問題、である。映像というのは現実のどこかから切り抜いてくるので、その文脈とフレームの切り方の問題がまずある。反面、面白いのは、平藤先生やカミングス先生のところで出てきたが、コンテクチュアリティ、通常の映像には見えない部分を拾っていくという可能性もある。その可能性が表裏一体であるということだ。

フレーム問題とは、映像が思考のフレームを作ってしまう、モノを考える際の考え方を、映像が方向付けてしまうということである。「千と千尋の神隠し」が日本の民俗世界を表していると説明されてしまうと、そのように世界に発信されてしまう。

こうした二重のフレーム問題というのがどうしてもつきまとうのだと思う。

以上の二つの問題を受けて、三番目の授業デザインに関する問題がある。つまり、デジタル映像を授業の中でどのように使うのかという問

題であり、学習と到達目標、すなわちその授業の中で何を学生に身につけさせたいのか、何を教えたのかを明確にしていなくて使う素材の選択ができないということである。映像素材の使い方はいろいろあり、例えば最初の入口のために使う方法、何かを説明するためのツールとして使う方法がある。あるいは、メタファー、あることを匂わせるために使うというやり方もある。あることを教えていた時に、実は別のことを教えたのにそれとは別のことを知らず知らずのうちに教えていた、ということも映像を使うとあるのではないかと思われる。

示した図式の「方法（素材）」とあるところは、同じ方法を使っても、素材の部分は代入して変えていけばいろいろなことができる。例えば、宗教学の素材一つをとっていても素材の部分を変えていくことで、やり方は同じでも素材の部分を変えていく。逆に、同じ素材を使いつつ、代入を変えていく、変数を変えることもできる。ここでは、教員側の知識とスキルが問題で、それをどう使うのかということである。メディアに対するリテラシーも含めて、ここが問われてくるだろう。そういう点では、Blended learning、ただ映像を見せるだけではなくモノを併用して見せる、こういうブレンドのやり方は非常に大事だ。

最後に、発題者に対する大きな問いである。日本の大学は、現在極度に多様化している。99%は問題なく受け取ってくれる言葉一つが1%の学生にとっては非常に不愉快に思えたというクレームがある。ということは、一つのコンテンツでも、反応と解釈は多様だということだ。そこで教員の意図と反応解釈のズレが出てくるのである。このこと自体は、よいことだと思う。そのズレがどこで生じたのかということをお互いにリフレクションして、軌道修正していくということが大事なのではないだろうか。問いたいのは、こうした多様化した学生の反応や解釈の多様性、これに対してどう接していくのか、われわれの意図と反応のズレをどの

ように考えたらよいと思うか、ということである。

コメンテーターからのコメントに対する各発題者からの応答は、以下の通りである。

織田：対象にしているのは中学生だが、例えばモノから見るときに、チョコレートの教材だったらフェアトレードということを紹介しただけでも、それは良いものだと生徒は受け取ってしまうので、批判的な目を持つということを意識しながら授業デザインをしていこうとしている。開発教育や国際理解教育においてはいろいろな手法が編み出されており、そういうものを素材を変えながらいろいろ試すことができる。最終的には多文化共生、違う人とどう付き合っていくかといったところにねらいを持っている。

岩谷：物理的な問題から言えば、人数の問題がある。何百人といった大人数で、いろいろなジャンルに興味がある学生が対象の授業の場合である。また、講義によっても、どこまで宗教に対するスタンダードな知識が共有されているのかという問題がある。最初に全体のレベル、知識量を調べるためにアンケートを取る、授業ごとに学生の反応を知ることが大切だろうと思われる。また、授業内でできるだけ手を動かす、参加型の授業ができたと思う。試行錯誤だが、ある短い映像をパッと見せてそれについてどういう感覚が喚起されるかということをお答えさせるなど、短いところから始めて、だんだん長くしていくような段階をつけて行くことも重要かと思う。

バッフェッリ：学生の多様性について言えば、私のクラスにはキャンパスに来ない学生もいれば、宗教を勉強していなかった生徒もいる。授業デザインに際しては、学生に応じてレベル分け・グループ分けをしながら進めている。研究をしたことのない学生、宗教学を学んだことのない学生などに段階分けして、対応す

る教材を準備するのである。オタゴ大学のシステムの中では、学生のトップになる学生と相談し、学生が持つだろう疑問について聞くこともしている。

カミングス：私の場合は必修の授業が多いが、特に古典文学、古語などはやりたくないという感覚が学生にあるので、それをどうやって崩すかを考えて、工夫している。映像をフックとして使う、感覚というものも重要だと思う。ぱっと見てそこから学生はどう感じているか、クラスの中のムードを図るツールとして使う場合もある。

平藤：フックとしてということ言えば、授業のなるべく早い段階で宮崎駿のアニメを使っている。これは、学生がこの授業を通して履修していく上では導入として使いやすい。だが、それがフレームを作ってしまう問題点があるので、宮崎作品が日本文化のどういう部分を切り取って、どういう部分を改変させているのかということがわかるようになるという形で、ディスカッションを展開するようにしている。学生の多様化という点では、留学生の授業である。注意しなければならない点も多くあり、神話について話す中で、旧約聖書を神話として話す「それは神話じゃない」と言われることもある。そう言われること自体が重要で、それはどうして神話じゃないのか、神話だと言われるとなぜ嫌なのかということテーマに議論をすることで、多様性から来る問いというものを授業の中で扱っていく。それが宗教文化教育の中で大事なのではないと思う。

8. 総合討議

その後、議論はフロアに開かれ、活発な質疑応答が交わされた。以下では、そのいくつかを取り上げる。

井上順孝：一応企画した側からの意図も含めて質問したい。コメントにあった内容は、今日

の環境において授業をする際にかなり重なる問題である。やはり映像メディアには、テキストなどを扱った時と異なる問題が何かあるのではないかということが一番やりたかった問題だった。フレーム問題などは、あらゆるものにあると思う。だが、映像という誰かが投稿して、しかも誰が投稿したかわからないようなものまで使う時代になったという時の難しさというものが、私が一番やりたかったことである。その点で、最後にズレという話が出たが、そもそも映像を見て同じ反応とか、教師が目指した方に行くという前提が間違いではないかと思う。なぜ映像を使うかということ、まさに自分とは違うズレを発見するための教材ということである。思いがけない反応が、自分が見ておもしろいところに来る。それが楽しくてやっているという面がある。ズレはズレでよく、それはむしろ自分の発見、教師が学ぶような態度に転換する方が、今の映像メディア時代には重要なのではないかと思うのだが、どうだろうか。

織田：映像を使うということは参加型なのだと改めて思った。同じような授業で写真を用いた時、自分が気付かなかったことを生徒が言ってくれることが面白く、ズレを楽しむということは重要だと感じた。

岩谷：YouTubeなどに見られる双方向、創作というのは重要だと思う。これまでと違って、書く人一書かれる相手、調査する人一調査される人といった権威の非対称性がひっくり返る。ただ、単にそこで見せて終わってズレはズレでいいじゃないかで終わると何のための教育かということになる。ズレの発生を前提にして、そこから何を導くのか考えるべきだ。そしてそのズレは、製作過程でさまざまに発生しているというところを見ていくべきと考える。

パツフェツリ：私が全然知らなかった動画やウェブサイトを学生から教えてもらうことも重要である。それを学生に共有して、皆が見られるようにする。だから学生も授業に貢献していると考えられるようだ。

カミングス：私は「怪談」という古い映画の「耳なし芳一」をよく使っている。だが、学生に見せると全然違うところにフォーカスする。最初それは失敗したなと思ったが、映像自体がリッチなものであり、これだけ多くの学生にいろいろな課題が浮かんでくるということはいいいことだと考えるようになった。

平藤：映像が偏見を生み出してしまうような映像は、そこを教員の責任として補正しなくてはいけないと思う。映像を見せて周りの学生が笑ったことに傷ついたと言ってきた学生がいたが、それは非常に不適切な映像を私が選んだのか、説明が足りなかったのか、考えさせられた。また、テキストとデジタルの違いというところで言えば、YouTubeの映像やニコニコ動画の映像等は、今だから使える消耗品だと思っている。

岩井：私も自分の意図とのズレを楽しみ、学ぶということ是非常にある。ただ、意図は知らせておくべきだと思う。また、文字に書かれたテキストと、映像との根本的な違いは、流動性にあると思う。常に固定しない。ということは、教員の力量が問われていると思う。

有田英也（成城大学）：教師と学生の関係以外に、学校の管理側、経営側、指導要領を作る側という項があるのではないか。宗教文化教育において、宗教に関する表現やコメントを生徒が行おうとした場合、私たちは自分の授業運営というデザインと、自分に授業を担当させている管理者側等との間に板挟みがあるのではないだろうか。

岩谷：宗教を撮ることによって、見る角度、フレームが定まり、そこで見る人が限られ、限られることでよしとされる、そういう特徴を映像は持っているために、宗教の理想とするところと外れていたり、反発したり、逆に深くコミットしすぎて宣伝になってしまったりと、とても難しい関係をこれまでも取ってきたと思う。授業をデザインする側としては、できるだ

け多くの受講生がいろんな観点に立てるような訓練をしたいと思うが、宗教の実践者としては立ちたくないという人もいる。そういう複数の価値観を授業の間だけでも脇に置き、ロールプレイとして他の宗教の観点に立ってみませんかというような場が作り上げられると理想だが、それには教員の力量が必要である。

バッフェッリ：異なる宗教の学生がいるので、宗教に関する映像を見せるときはいろいろ考える。セカンドライフでモスクに入った時も、学生と相談した。キリスト教にもさまざまなものがあるので、映像を見せる際には注意している。批判しているビデオや、皮肉が入っているビデオは使わない。

平藤：國學院大學で教えている限りは神道文化学部の学生が多いということと、建学の精神というものを基本的に承諾して入ってくる学生が多いので、それほど問題はないかと思う。留学生がいる授業の場合は、学生が自分の持っている信仰について語りたいということも時々あり、それが授業の趣旨と合って異文化としての説明であればOKと言うが、布教目的で語りたいとするなら、大きな問題となってしまふ。学生がどう表現するかということ、どれくらい教師が把握して適・不適を判断していくかは重要な課題だ。

土屋博（北海道大学）：宗教文化教育が、宗派教育的な宗教教育の反省から出てきたということはきちんと踏まえておかなければならないのではないか。宗教文化教育をデジタル映像と結びつけた際に、ズレの悩みが出てくるのだが、そのズレのレベルが今までとだいぶ違うのではないか。つまり、知識教育としての宗教文化教育を目指しながらも、なおかつこうした問題が出てくるということは、一体どこでわれわれはそういう問題を分析する視点を持つことができるのだろうか。最終的には、伝えようとしている教員の側も、あるいは学生の側も、言葉には表現できなくてもこれだけは譲れないとい

う価値観を持っている、ある程度あるとしながらも、それをストレートに出さずに、知識教育というレベルで宗教文化教育を実践するのならば、それはいったいどのような形になるのだろうかというのが一番難しい問題ではないかと思う。

岩井：宗派教育の挫折・反省ということ言えば、根本的な違いは「衣の下に鎧が見えすぎた」のではないか。つまり、伝える側の意図がミエミエだった。宗教文化教育の意図というのは、「こういうことを伝えたいのだけど」という「弱い意図」であると思う。

岩谷：私が思うに、人々が実際に生きて生活しているレベルでは、教義や教派というものがどこまでガチガチに運用されているのか疑問である。人類学者で現地の人と生活を共にしながらその地域に根ざした宗教というものを学習する機会を持っているので思うのだが、生活実践から宗教の合理性であったり、それが肌にすごく合うものが選択されていたりといったことがあるので、そういうところを映像で写すにしても、焦点を当てるとか、文脈を全体的に写しているような映像を持ってくることで、教派や知識研究に偏っていた宗教映像を脱却できるのではないかと考える。宗教の映像といっても、単に何かの宗教を写すと何かの宗教実践のデータであると考えのではなく、その映像そのものを持ってくるということが人間の身体活動だとか生活を再現するようなもの、コピーではなくあくまで再現されたもの、それが私たちのものと連続性を持つということを喚起することが、宗教文化教育の、しかも映像を使って宗教文化教育を行うことにおいて重要になってくるのではないか。

質問者：企業の人間として二点ほど問題提起したい。一つは、授業の一部が映像化されたデジタルコンテンツというのを想定していると思うが、これはe-learningやメディアを組み合わせていった場合に、レッスン教材のような、一

定品質かつ事前にチェックができるものとなる。受講生の立場からも、遠隔地から交通機関や時間をかけずに受講できる。品質あるいはコストという面でメリットがあるのではないかと。もう一つは、そうした仕組みができたとする、従来の「先生」商売がやっていたことが、職能分割をしなければならないほど膨大になってしまう。そうなった場合に、「先生」はこの部分を中心にアクティビティを持っていく職種となるのか。

岩井：インストラクションデザインの手法としては、SCCと呼ばれる一つの物語を中心として授業が組み立てていくやり方もある。映像を使うことのメリットの一つは物語性ではないか。教員の役割についてということでは、たしかに日本は著作権処理に関しては大変遅れている。欧米の大学では講義前に読んでおくべき論文等がコピーされたリーダーが売られているが、日本ではまずない。映像ならなおさらである。大学教員は相互プロデューサーのような立場になってくるのではないかと思うが、まだそこまで追いついていない。

カミングス：「コースパック」のようなものがある。法律に基づき、この本の何%まではコピーして売ってよいということになっている。大学には著作権を担当する事務員が一人いて、ウェブに載せる場合には、ちゃんとチェックをして許可をもらって載せる。

バッフェツリ：ニュージーランドでも大学からサポートがある。リーダーの著作権の担当をする人、調べてもらう人がいる。また、e-learningやソフトの技術的な面を教員にレクチャー、サポートしてくれるオフィスもある。

質問者：本フォーラムの副題が「開かれたネットワークによる取り組み」だが、これはYouTubeなどをどう教材にするかということか。その中で、教育、あるいは大学や教員がどんな役割を果たすのかということについて意見をうかがいたい。

平藤：これは、大学教員らが自分たちでネットワークを作って、それを開いていくことだと考えている。だから、自分たちが動画を作ってそれをどういう形で共有するかということも含めて議論していきたいと考えた。そういう意味で、本フォーラムのような場を通してネットワークを作っていきたいという意味で発題したのである。例えば、織田先生も今までわれわれの研究グループで活動してきたわけではないが、国際理解教育というところで非常に面白い授業を実践している先生がいるということでお呼びした。ウェブで調べれば、先生の指導案がアップロードされており、それらを見て面白いなと思った。そういう開かれたネットワークから情報を自分なりに作っていくという、スカウトして作っていくということもこういう全体的な取り組みの中のステップではないかと思っている。