

[特集 名古屋大学におけるもう一段の教養教育改革]

基本主題科目の実践と課題 情報とヴィジュアル・コミュニケーション

茂登山 清 文

<要 約>

- (1) 筆者は、基本主題科目のうち、「科学と情報」の主題のもとに「図情報と計算機」の授業をおこなっている。
- (2) 「図情報と計算機」は、情報メディア教育センターの端末を使ったコンピュータ実習と、画像を見せながらの講義とからなっている。
- (3) コンピュータ実習では、リテラシーとネット上でのコミュニケーション技術の習得を目標としている
- (4) アプリケーションとしては、インターネットのブラウザとメールソフト、プレゼンテーションソフトを使っている。
- (5) 講義では、デザインと美術の画像を見せ、図情報の基礎とそれへの批判的な精神を養うようにしている。
- (6) 「基礎セミナー」では、コンテンポラリーアートをテーマにディスカッションし、批評を提出させている。
- (7) そのなかでは、実際に作品を教室に持ちこんだり、アート関係者を授業に呼んだりしている。
- (8) 基本主題科目、特に情報にかかわる教育は、「文理融合」の場として再編成する必要がある。
- (9) 基本主題科目において芸術にかかわる科目は少ないが、よりひろい視点から芸術教育を再評価する時期にきている。

1. はじめに

本稿をおこすにあたって、二点ほど、おことわりをしておく必要がある。一点は、名古屋大学に筆者が赴任したのは1998年の4月で、やっと二年

を経たにすぎないということである。また前任校は、筆者の専門とする芸術系の大学であったため、そこでは美術やデザインといった専門教育のみを担当しており、いわゆる一般教育にたずさわったことはほとんどなかった。したがって名古屋大学に赴任してはじめて、共通教育にかかわることになったため、共通教育科目を担当したのも、高々二年間のことである。そうした意味では、きわめて乏しい経験の範囲での「実践と課題」である。

二点目は、そうした筆者の専門性が、共通教育という言葉からふつうに想起される分野のものとは、やや隔たりがあるということである。名古屋大学のカリキュラムにおいて、ずらりとならば共通教育科目のなかに、芸術系の科目を見つけだすのは、かなり困難な作業である。それは端的に言うなら、芸術に関わる教育が、総合大学の共通教育においては軽視されているということの証と理解できるが、それはともかくとして、現行の共通教育のなかでは、かなり例外的な位置にあると認めざるをえない。つまり、かなり特殊な立脚点からの「実践と課題」ということになる。

以上のように、本稿が、乏しい経験と特殊な立脚点からの「実践と課題」であることをおことわりしておきたい。もちろん投稿の依頼を引き受けた背景には、経験の量的な問題はさておき、これまででない「実践」として、あらたな「課題」へとつながるものでもありうるとのおもいがある。たとえば立脚点の特殊性は、それにとどまることなく、共通教育の質全般にかかわるであろうし、また、その特殊性ゆえにシステムの更新をうながす潜在的な力をもっていると、ひそかに位置づけている。

なお本稿は、筆者が担当する共通教育科目である「図情報と計算機」の位置づけから、その実際の授業の進め方の説明へ、そして最後にそこからの課題を提起するという順序ですすめられる。

2. 「図情報と計算機」という科目、その概要と解題

1998年度から筆者が担当している共通教育科目は、「図情報と計算機」である。この科目は、基本主題科目のうち、「科学と情報」の主題のもとに括られる科目で、期から期にかけて開講されている。複数開講のうち、筆者が受けもっているのは、期で、文系向けと理系向けの、それぞれ一コマずつである。履修可能な学部は、法学部と工学部をのぞいた各学部となっている。

名古屋大学の発行する『全学共通教育科目履修の手引き』をあらためて

ひもといてみると、基本主題科目とは「現代社会が直面する基本的な諸課題を3つの主題に総括し、各主題に則して、複数の副主題が設定されている。」とある。またその3つの主題のひとつである「科学と情報」については、「副主題として、情報と数理、情報と社会、自然の認識、環境と人間をかがげ、情報が人間に課する諸課題に対して、その解決の方法を探る。」と記述されている。

こうした前提のもとにシラバス、『全学共通科目授業要覧』において、筆者は「図情報と計算機」の「目的およびねらい」を次のように掲げている。

「近現代の美術、デザインに例をもとめて、図として表現されてきた広義の情報の意味について考察する。興味深い絵画やグラフィック・デザイン、写真などをみることで「図情報」に関するリテラシーを獲得することも、この講義の目的のひとつである。また、途中で4～5回にわたり、受講者がコンピュータを実際に使い、コンピュータとネットワークに関する基礎的な知識と技術とを修得する。」

美術やデザインという、筆者が専門的に慣れ親しんでいるものをモチベーションにして図情報について考えながら、また一方でコンピュータも使えるようになるとういうものである。ではそのような盛り沢山な内容がどのようにしておこなわれているのか、授業の実際の進め方を概観しよう。

授業は、受講者それぞれがコンピュータを使用しての実習と、筆者が視覚資料を見せながらすすめる講義という、ふたつの要素からなっている。それぞれの時間の詳しい内容については後述するが、流れとしては、コンピュータ実習を学期のほぼ中頃に設定し、それををさんで、前半はおもにデザインを念頭において、また後半は美術を参照しつつ講義をおこなっている。

なお第一回目の講義では、オリエンテーションをかねて、「図情報と計算機」についての解題をおこなっている。科目名である「図情報と計算機」という語句を徐々に分割し、それぞれについて身近にある具体例をひき、またその歴史をたどるという手法をとっている。「図情報と計算機」=「計算機」+「図情報」、「図情報」=「図」+「情報」、「情報」=「情」+「報」という具合に分けながら、「計算機」の発達史や、「情報」という翻訳語の由来などについて言及する。一旦そこまで細分化をすすめると、全体としては合理的整合的な印象を与えていた科目名が、実は多様

なニュアンスを抱え込んだ、かなり不安定な文字の集合体としてあることに気づくはずである。そうした後で、次に科目名に含まれる格助詞の「と」について注意を促す。ここで、「と」が単なる列挙の機能をこえ、さまざまな関係性のかなめとしての役割を果たしているとの理解にいたることになる。同様の関係性は、単語が挟まれているわけではないが、「情」と「報」の二字の間にも存在している。こうして、科目名には、多様な関係の網が張りめぐらされ、たった7文字からなる短い語句は、そうした緊張をはらんだ問いの生起する場であることを伝える。

参考のために付けくわえておくと、講義のガイダンスと、科目名の解題とのあいだに、挙手による、ちょっとしたリサーチをおこなっている。質問は単純で、「図と、情報と、計算機と、もっとも興味があるのはどれか？」というものである。正確に数えているわけではないが、これまで延べ4回おこなった結果は、おおむね図が5割弱、情報3割強、計算機2割、といった分布であった。「図」に対する関心が高く、「計算機」に対するそれが低いのは、意外な結果であるが、その結果に対して特別な分析はおこなってはいない。

3. コンピュータの実習、サイバースペースでのコミュニケーション

受講者全員にコンピュータをあてがっての実習は、情報メディア教育センターの共通教育サテライトラボを使っておこなっている。ここでの獲得目標は、ふたつある。ひとつは、コンピュータを通じてネットワークにアクセスし、それをコミュニケーションのツールとして使いこなすこと、またそれによってネチケットと呼ばれる、ネットワークにアクセスする際のルール、リテラシーを修得することである。ふたつ目は、コンピュータという、はばひろい表現を可能にする、すぐれた道具を用いて他者とコミュニケーションすることによって、図情報の基礎を理解し、視覚を介して思考する基礎を獲得することである。

進行の手順としては、プリントした資料を配付してから、まずネチケットについて説明、注意した後、コンピュータの機械的な成り立ちとその具体的な操作方法を伝える。続いてコンピュータの電源を入れさせ、学内のLANにログオンし、アプリケーションを立ち上げる。アプリケーションとしては、インターネットのブラウザとメールソフトを使用する。ブラウザを使うにあたっては、ネチケット関連のものをはじめ、講義に関連す

るURLを紹介し、アクセスするよう指示している。またメールソフトを使うにあたっては、かな漢字変換なども理解する必要がある、これはワードプロセッサなどへの応用を容易にする。

コンピュータ実習の後半では、プレゼンテーションのためのアプリケーションを使用し、モニターを用いたコミュニケーションの訓練をおこなう。自己紹介のファイルをつくるという課題をだしているが、受講生の関心も高く、また自身を対象化してとらえるよい機会にもなっている。数あるアプリケーションのなかから、プレゼンテーションソフトを選んでいるのは、それが重要なコミュニケーションツールであることに加え、テキストをベースにしながらも、高度なグラフィック性もまたもめられることが、その理由である。「図情報と計算機」という科目ゆえの選択である。グラフィックからの展開として、他のマルチメディア的な要素、例えば音声や音、動画、さらにそれらを複合的につなぐリンク機能なども、今後の情報社会にとって不可欠なものであることも、視野に入れてのことである。ファイル制作にあたっては、ふたつの点に留意している。まず自己表現として、自分自身をモニター上に表現できるかどうか、が重要である。もうひとつは、単なる自己表現にとどまらず、それが他者とコミュニケーションできるものとなっているかもまた大切である。実在する日常空間において会話するように、サイバースペースのなかで他者とのコミュニケーションをはかる術を身につけることは、情報社会におけるリテラシーの獲得のためにもきわめて重大なことである。

4. 「図情報」の講義と「コンテンポラリーアート」、文化のために

講義は、コンピュータのプレゼンテーションソフトを使い、各回ごとに20～30枚の画像をプロジェクタで見せながらおこなっている。前半のデザインと、後半の美術との差異は、簡単にいうと、前者は基本的な意味でのコミュニケーションにかかわり、後者はコミュニケーションそのものを問題としているということにある。したがって受講生は、デザインを見ながらベーシックな図情報を学び、美術を見ながらその批判的な精神を養うことになる。

また、より基本的なねらいとして、学生に美術やデザインにある程度ふれておいてほしいということもある。受験勉強のなかで等閑にされてきた芸術への接触の機会と理解とをいくらかでも回復し、文化を語ることで

きる学生、卒業生となっていくことが、今後いっそう求められていくと考えるからである。

デザインとしては、ワールド・ワイド・ウェブ上でのヴィジュアルデザインや、多次元空間の平面への表記の仕方などを紹介している。美術については、「図情報と計算機」での具体的な内容を記すよりも、同じく筆者が担当している「基礎セミナー」に関連して、それを取りあげる意義を説こう。

名古屋大学に赴任するにあたって、実は筆者にとってもっとも魅力的に思えた科目のひとつが「基礎セミナー」であった。ヴォランティア教官ではないが、部局内で希望し、1999年度にはじめて担当することができたものである。理系の一年生対象にした半年間の演習として、テーマは「コンテンポラリーアート」に設定した。

コンテンポラリーアートとは、字義通りに訳すと、現代美術ないしは同時代の美術、ということになるが、ひろく流通している概念としては、欧米を中心とする第二次世界大戦後の美術、をさしている。厳密には定義しにくい、日本では書や工芸などの伝統的な範疇や、日展などに代表される団体系の絵画や彫刻などとは異なった、ある種先端的な、時代性を共有する美術が念頭におかれる。したがってそれは、技能的な習熟や到達を価値とするのではなく、畢竟、内に問いを含む、概念的な傾向をもつことになる。そのことが「コンテンポラリーアート」をテーマとして掲げている大きな理由である。

一般論として、芸術は語るができない。仮に、語る事が可能であるとしたら、それは芸術としての価値が、言語化されたものへと移行することになるからである。ある絵画の美しさは、語りえない。色彩について、構図についてどれほど語ろうとも、それは説明の域をでることはなく、絵画の美は、見ることによってしか体験できないのである。しかし、コンテンポラリーアートは、美といった一元的な規範から、その価値を規定することはできない。なぜなら、それは概念的なものとしても、また社会的なものとしても存在しているからである。コンテンポラリーアートは、語り尽くせぬものではあるものの、語ることに對して開かれた存在でもある。

基礎セミナーでは、人数が限られていることもあって、かなり自由度の高いプログラムを組むことができる。昨年是一年目であることもあって、基本的には、作品を見てその批評文を書くという進め方をしたが、より実験的な仕掛けも盛りこむことができた。たとえば、教室に数点の作品をも

ちこみ、その場をギャラリーと見立てて鑑賞会をひらいた。これは、予想通り、受講者の興味をおおいにそそることとなった。これまで印象派やポップアートの展覧会でかけたことくらいはあっただろうが、同時代の最先端のアートなど、おそらくほとんどの学生は見たことはない。しかもそれが彼や彼女らの、文字通り眼前にあり、前から横からじっくり観察し、場合によってはそっと触ってみたりすることもできるのである。ある作品は、デイバックのように背負うようにつくられていたが、たいへん気に入った学生がそれを背負って通学したほどである。受講生は作品を前にして知的推理をはたらかせる。複数の学生が、興味をもった同じ作品を前に、その意味を議論することになる。無論これらの作品には、制作したアーティストの意図があり、筆者はそのことを理解しながら、その議論を見守り、時に導くことになる。

また、ときおり筆者の知人であるアーティストやアート関係者などを呼び、授業に参加していただいた。作品をみるだけでなく、それを実際に制作した人や、作品と鑑賞者の間をつなぐ仕事をしているキュレーターなどと、直接言葉を交わす機会をもつことは、アートの理解に奥行きを与えることになる。作品を制作することにアーティストがどれほど真摯に、その精神と力を傾けているのか、また、作品を見てもらうために、どれほど多くの人がかかわっているのか、そうしたことを知ることは、アートという個別の分野での出来事であるにとどまらない。意識すれば、同じような出来事は、世界のここかしこにある。コンテンポラリーアートに出会い、これまで体験したことがないがゆえに、強いインパクトを受け、受講生はそれを通じて存在のなんたるかを問うことになる。

5．基本主題科目の課題、情報教育の検討と芸術教育の不在

以上、筆者の担当する基本主題科目である「図情報と計算機」を中心に、その進め方、意図するところをみてきたが、最後にいくつか気づいた課題を提示したい。

ここでは主にカリキュラム的な観点からの問題を挙げておきたい。基本主題科目では、コンピュータ実習が複数の講義で重複しているようにみうけられる。それぞれ趣旨が異なるために、部分的な重複が生ずるのはやむをえないことだろう。しかし「数理解析とコンピュータ」、「線形性と情報数理」、……などの科目名からは、今日のネットワーク社会においてコン

コンピュータが果たしている役割りがさほど見えてこない。インターネット人口の飛躍的な増加のなかで、なんらかの組み替えが必要と考えられる。その際に、同じく主題「科学と情報」を構成する「情報と社会」との連携も考慮する必要があるだろう。情報にかかわるリテラシー教育は、コンピュータのハードウェアと操作技術とを知ることと、座学として情報社会の問題を知ることとの、どちらか一方では不十分である。両者が有機的な関係を結んで、はじめて功を奏するのである。そこでは、「文系」「理系」といった区分は、やはり障害にならざるをえないのである。教官の側の、より柔軟な授業展開と、場合によっては複数教官の担当も、検討する必要があるであろう。

それは、いわば教官の側の「文理融合」だが、受講者の「文理融合」も、カリキュラム上の大きな課題であるだろう。受験へとむかう過程で、「進学」「理系」「国立」といった細分化を余儀なくされてきた学生にとっては、大学が「他者」と出会う最後の機会となりかねない。その意味では、同じ授業を、思考の回路を異にする者とともにうけることは、大きな意味をもつ。そのことが典型的に求められているのは、「基礎セミナー」においてであろう。そこが、「文系」の学生と、「理系」の学生とが出会う、もっとも直接的な場となることが期待されている。

大学における情報教育を考え直すにあたっては、初等中等教育の動きも把握しておく必要があるだろう。小中学校にもパソコンとインターネットの設備が整いつつあるなかで、高等学校では、「情報」の授業が2003年から学年進行で開始される。六年後の2006年には、その課程を修了した新入生を大学が迎えることになる。しかしそれまで大学は、情報教育のいわばイニシエーションの場として機能することが求められているはずである。そうした意味においても、基本主題科目における情報教育の組み替えの必要性をくり返して指摘しておきたい。

もうひとつカリキュラムに関わる大きな問題があると筆者は考える。それはむしろ日本における高等教育のあり方全体にかかわることだが、大学における芸術教育の不在の問題である。中等教育までは、「体育」とならんでカリキュラムの一翼をになっている「芸術」が、こと大学の共通教育では、わずかに4コマが開かれているだけにすぎない。アメリカの総合大学において、芸術学部や美術学部、あるいは附属美術館やギャラリーが、果たしてきた役割りの大きさは、日本においても評価されるべきだろう。東京大学では2000年度より、あらたに情報学をテーマに文理をこえた全学

的な連携のもとに、研究組織「情報学環」と、教育組織「学際情報学府」とを設置した。研究者だけでなく「表現者」も養成するという。ソニーの発売したロボット犬「AIBO」が大ヒットする時代にあって、これまで機能的で効率的な道具をつくることを命題にしていた研究機関が、従来の機械観を離れて大きく舵を切ったのである。その意味では、東京大学の方針は気まぐれではなく、いわば次を見据えた戦略であると理解すべきだろう。情報リテラシーと表現力とを兼ねそなえた卒業生を社会に送り出すことが、今大学に求めていることのひとつではなからうか。

紙面の都合上、詳しくはふれないが、授業をおこなう教室、あるいはその設備的なあり方についても、やはり検討が必要であると考え。たとえば先日竣工した愛知県内の某私立大学のコンピュータ室では、液晶モニターを使用することによって机の上に空きスペースをつくっている。それはコンピュータのなかのサイバースペースと、手書きのライティングスペースとを同時に使用できる環境という意味で、一考に値する。ソフトウェア環境については、本学の情報メディア教育センターに昨年度より導入されたOS（基本ソフトウェア）は、社会にひろく流通しているプラットフォームと共通であるという意味で、一定の評価をしたい。問題は、今後アプリケーションの拡充とそのアップデートが継続的になされるかどうかである。また通常の講義については問題ないが、コンピュータを使つての実習時は、やはりTAの割りあての充実が必要であろう。これについては、講義に対してではなく、情報メディア教育センター側に、TAの配備をするなどの措置も検討してよいのではないだろうか。

6．おわりに

基本主題科目にあつて、「情報」という主題が、社会のめざましい変動のなかで絶えず更新を要請されていることは疑いようのない事実だろう。俗に「情報の90%は眼からはいる」と言われるように、「図情報」は近代以降の情報伝達に絶大な影響力をもっていた。テレビやインターネット、あるいは「風景」まで、日頃眼にふれる情報を、さまざまな位相と角度とをもった視覚文化として読み解くなら、それはまた電子社会のコミュニケーションのシステムの解明へとつながるはずでもある。

さて、本稿を終えるにあつて、美術の碩学であり、またすぐれた思索家でもあつたハーバート・リードの言葉を引用したい。

「芸術は人間の精神的なヴィジョンの直接の尺度である。」

参考文献

- 『全学共通教育科目履修の手引き』(2000) 名古屋大学
『全学共通科目授業要覧』(2000) 名古屋大学
ルドルフ・アルンハイム(1971)『芸術心理学のために』ダヴィッド社
『西洋美術館』(1999) 小学館
倉重重史・大塚晴郎(1997)『芸術社会学序説』晃洋書房
アメリア・アレナス(1998)『なぜ、これがアートなの?』淡交社
山本正男(1974)「芸術教育論の新動向」『美学事典』弘文堂
茂登山清文(1998)「総合大学の現代芸術の不在」読売新聞8月5日中部文化欄
東京大学情報学環・学際情報学府ホームページ(<http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/>)
ハーバート・リード(1966)『芸術の意味』みすず書房