

# Wiki を活用した展覧会音声ガイドの作成

鈴木 秀樹\*

Email: soundx@me.com

\*: 慶應義塾幼稚舎

## ◎Key Words Wiki, 音声ガイド, 小学生

### 1. はじめに

2012年11月、慶應義塾幼稚舎6年生児童36人を対象に、東京都美術館で開かれたメトロポリタン美術館展の鑑賞授業を实践した。ただ美術館に行って作品を鑑賞するだけでなく、鑑賞後に音声ガイドを作成し、完成したものを聴きながらもう一度鑑賞することをゴールとした。

どのような実践であったのか、そこにどのような教育的意味があったのかを以下に記す。

### 2. 実践の内容

#### 2.1 事前学習

美術館で鑑賞する前に、子どもたちの目にメトロポリタン美術館展の作品がなるべく多く目に入る環境を整備した。

まず行ったのは教室内の環境作りである。

- ①棚の上に絵葉書十数枚をフォトフレームに入れた物を並べ、その横に図録を置く。
- ②後ろの掲示板には展覧会のプレスリリースを切り貼りしてポスター風にしたものを掲示する。
- ③教室前方にはメトロポリタン美術館展のポスターをフレームに入れイーゼルに立てて飾る。
- ④教室に置いてあった3台のコンピュータの壁紙やスクリーンセーバーに展覧作品の写真を使う。

これだけすると、教室の雰囲気はかなり「メトロポリタン美術館展だらけ」という感じになり、特に何も言わなくても児童は図録を眺めたりするようになった。

ここまでしたところで初めて児童に、メトロポリタン美術館展を鑑賞しに行くこと、ただ鑑賞するだけではなく音声ガイドを作ることを発表した。課題が明らかになると児童のモチベーションにも変化が生じるので、更にもう一つの仕掛けを用意した。クラス専用構築してあったWikiの活用である。

クラス専用Wikiサーバー内に新しくメトロポリタン美術館展Wikiを作り、全作品の画像を載せ、コメントをつけられるようにした。このWikiサイトには、教室にあるパソコンからもアクセスできるが、家庭のコンピュータなどからもアクセスすることができる。結果、鑑賞前にいくつかの作品については児童から感想が寄せられるようになった。

こうして「何となく毎日作品を目にする」「作品について思うことがあったらWikiに書き込める(=言語化してアウトプットできる)」環境を整えた上で、朝の会などで数回、メトロポリタン美術館展の作品についての話をして、更に興味を高める努力を行った。フランソワ・ポンポンの「シロクマ」などは、この時点でかなりの人気作品になっていたように思う。

#### 2.2 鑑賞

東京都美術館へ赴いての鑑賞は11月12日(月)に行った。東京都美術館に着いたら、まず学芸員が会場内の作品配置図を配り、展覧会そのものについて、美術館という場所についての説明を行った。次に鈴木が流れを話しつつ最終的な「今日の課題(=自分のお気に入りの作品を3つ決める)」を確認した。

展覧会場に向かったら、はじめに会場を一周した。後で自由鑑賞の時間は取るのだが、その前にだいたい場所を把握してもらうためだ。だが、その時からもう「あ、なにこれ、こんな小さかったの!」「写真と全然違うね」「もっと平らかと思っていたんだけどなあ」などの声が聞かれた。事前に環境を整えておいた甲斐はあったようである。

その後、40分間の自由鑑賞。往々にして小学生はこういう時に、仲の良い子と一緒に見たがるので(そしてその結果、本当に自分が出会うべき作品と出会えなくなったりするので)ここからは一人で見る時間であるということと話した。だが、そんな注意は必要なかったかと思うくらい、児童は一人一人集中して見ていた。

「自分のお気に入りの作品を最低3つは選ぶこと」と言い渡してあったので、児童はメモを取りながら見て回った。後でメモを読み返してみると、児童の作品に対する第一印象が、大人とは大きく違うものであることがわかる。自由鑑賞の時間が終わった後は「もっと見たかった」「足りなかったな」といった声が多く聞かれた。

次は自由鑑賞を終えた児童2人に「とびラー」と呼ばれるボランティアなアートコミュニケーターが1人ないし2人ついて、自分の選んだ作品の前に行って作



図1 メトロポリタン美術館展Wikiの画面。

品についての対話をする、という時間を取った。

子どもたちには「たぶん作品を見ると色々なことを感じると思う。色々過ぎてぐちゃぐちゃだと思っけれど、それを一度、ぐちゃぐちゃのままでもいいから言葉にして外に出すのってすごく大事なんだよ。外に出すことで、また新たな発見があったりするからね。で、そのぐちゃぐちゃなのを受け止めて整理してくれるのがとびラーさんだから、何でも話していいからね」と言っておいた。この時の児童の感想を一つ紹介しておく。

私は、N君とでした。N君の1位はパンチボールでした。私が全く目をつけていなかったものです。でも、N君の意見を聞いていくうちに、新たな発見が次々とありました。私の絵の時は、色々な見方を発見しました。その内容は音声ガイドで言おうと思います。思っていたよりずっと楽しい見学でした。とびラーさん、N君などに色々なことを発見させてもらったからだと思います。音声ガイド付きでもう一度見る時は、また違って見えますと思います。それが楽しみです。

同じようなことを多くの児童が言っていたことから、かなり充実した時間になったらしいことが伺える。こうしてこの日の鑑賞は終わった。恐らくここまでだけでも鑑賞教育としては十分価値あるものになったと思われるが、今回の実践では更に先があった。音声ガイドの作成である。

### 2.3 音声ガイドを作成する

音声ガイドを作成する手順は、①原稿を書く、②読む練習をする+校正、③録音、となる。

①原稿を書く、の段階では、再び Wiki を利用した。自分の担当する作品のページにアクセスして、作品の写真の下に原稿を書いていくのである。時折、友達や担任からアドバイスが入ったり、また書いている本人が「この言葉、いるかな?」と問いかけをしたりして、原稿作成は進んでいった。

今回、原稿を書く上で児童がもっとも苦労したのが「制限時間1分」ということであった。その作品を見て感じたことは山のようにあるのに、それについて語れる時間が1分しかないというのはなかなか過酷なことで、多くの児童が文章を削るのに苦労していたが、これは二重の意味で良かったと思う。第一に、このプロセスを通じて児童は「校正」ということを極めて実際に体験できた。第二に、原稿を絞り込む過程で「自分が感じたことの中で、もっとも伝えたいことは何なのか」と真剣に考えたのだ。結果、出来上がった原稿はどれも密度の濃いものになった。

②読む練習をする過程では、やはりこの1分という制限をどうクリアするかが課題となった。1分におさめようと思って速く読みすぎると何を言っているかわからない。感情を込めれば時間が厳しい。結果、この段階になってからもう一度校正に取り組む児童も少なくなかった。

満足のいく原稿が出来、読む練習も十分に積んだら



図2 メトロポリタン美術館展鑑賞の様子

いよいよ③録音である。だが、学校の中には録音に適した静かな場所がないし、その時間もない。そこで、操作が簡単なデジタルレコーダーを貸し出し、家庭で録音してきてもらうことにした。結果、録音品質に若干のばらつきは生じたが、各自が自分のペースで録音出来て、授業時間にも影響しなかったので成功と言っていいだろう。

こうして36人分の音声ガイドが集まったら、担任がその前後にガイドの開始・終了を告げるサイン音を入れ、作品番号順に並べ替えたCDを作り、終業式に配布した。これで再鑑賞の準備は完了となる。

### 2.4 音声ガイドを聴きながら再鑑賞

「冬休み中に音声ガイドを聴きながら再鑑賞すること」がこの実践のゴールであった。もちろん、授業ではないので時間的余裕があれば、ということであるが、結果的には全員が再鑑賞した。音声ガイドは2学期の終業式にCDで配布したが、今時、ポータブルCDプレーヤーということでもないので、何家庭かはCDのデータを iPod やスマートフォンなどに入れて鑑賞。そこまでの準備が自力ではなかなか難しいという家庭向けには、鑑賞日を設けて担任が機材を用意した。

この2回目の鑑賞で児童はどのような感想を持ったのか。いくつか紹介しよう。

ビックリしたことがたくさんあった。私の行った日はとても混んでいて、ゆっくり見れなかったんだけど、その短い時間の中でも新しい発見がいっぱい出来た。

私は普段美術館にあまり行かないので最初にメトロポリタンに行った時も新鮮で、前より美術館を好きになりました。音声ガイドで聴きながら作品を見るとそれぞれの意外な点や、変わった見方、「あっ!こんなのも書かれてた!」みたいなのも発見できて良かったです。今度は美術館の元の音声ガイドでも聴いてみたいです。

音声ガイドがあると、音声ガイドがない時より、その絵や、その写真、その彫刻に対する考えが深まったり、見方が変わったので良かった。2回目

で初めて気が付いたところもあってよかった

今日音声ガイドを聞きながらメトロポリタン展を見学してみて、音声ガイドを聞きながら作品を見ると自分ではきずかなかつた事を聞けて色々な視点から作品を見学する事が出来ました。

また、保護者の方にも大きく感じる場所があったようである。

私は絵画を鑑賞するのが苦手です。なぜなら音楽と違い私が作者の意図や良さを見つけていかなければならないから。でも、今回のメトロポリタン美術館展はとても楽しめました。みんなの着眼点や感想には大人にはない発想があってとても良かったと思います。今日も母親を連れて再度見学してきました。二度見した美術展は人生初です。

自分の小学生時代を振り返ってみると、絵画鑑賞に始まる芸術や文化財鑑賞は強制されるもので、とてつもなくつまらないものであった印象ですが、6年O組諸君の解説を聞いていると、一人ひとりが絵画や彫刻に魅かれていることがはっきりと感じられました。皆さんが対象となる作品を見、想像力を働かせて作品と対話している姿は、内面の豊かさや表現を、大人の絵画鑑賞そのものだと思います。これをきっかけに、これからも絵画鑑賞を続けて欲しいと思います。

こうして保護者の文章と児童の文章を並べてみると、あたかも保護者の方が深く感動したかのように感じてしまうが、実際には児童の方が深い鑑賞体験をしていたと思われる。

大人が感じたのは「芸術作品と向き合うのにこんなやり方があるのか」という驚きであり、我が子と、我が子を通じてその成長を見守ってきたクラスの児童の成長に対する感動であろう。もちろん、児童にもそうした感動はあったに違いない。特に、よく知っている仲間に作品の見方を教えてもらうという体験は刺激的だったはずだ。だが、彼らが感じたのはそれだけではない。

彼らは11月12日にすでに作品と出会って、対話をしている。1ヶ月経って、その知っている相手と再会してみたら、相手は自分が知っていたのとは違った姿でもって自分の前に立ち現れたのだ。しかも、その相手は、絵画や彫刻といった極めて静的な芸術作品だ。現実にはその姿形は以前と何の変化も起こしていない。それなのに違って見える。新しい発見がある。これは大きな、深い驚きであったはずだ。

「何か違う。この前と全然違う！」

音声ガイドを聞きながらの鑑賞を終えた児童がそう言って目を輝かせていたのは必然であった。

### 3. 本実践の評価

#### 3.1 音声ガイドを作ることの意義

ただ1回の鑑賞で終わらせず、音声ガイドを作ると

いう課題を設定したことは正解だったと考えている。

音声ガイドで話す内容を考える中で、児童は自分が見た作品について何度も思い返したり、考えたりしていた。これによって、作品を目の前にしているわけではないが、言わば鑑賞の反芻をしていたわけで、展覧会で見るだけの鑑賞よりもずっと深く作品を理解することになった。

また、「レコーダーを前にして1分間の原稿を間違えずに読む」ということも、児童にとってはかなり難易度の高い課題であった。正確に読めたと思っても、聞き直してみたら満足のかないところを発見して録音し直すということも多々あったようである。こうした「読み」の練習は、普段、教室の授業ではなかなか実現することができない。個別に取り組みさせたことが大きな成果を導き出したと考えられる。

#### 3.2 Wikiの効用

Wikiを使うことも大きな効果をもたらした。

事前学習としても使えたり、音声ガイドの原稿を作成していく上でも非常に役立った。

通常の作文指導において、教師が一人一人の文章について細かくアドバイスをしていくことはなかなか難しいし、児童の方でも「せっかくここまで書いたのに、また消して書き直すの？」という思いが強まってモチベーションも下がりがちである。

だが、Wikiを使うことで、各自が作りかけの段階で相談を求めたり、或いは友だちからのコメントをもらったりして文章を推敲していくことができたのは非常に良かった。通常の作文指導では考えられないくらい細かいところまで指導が行き届いたのは事実である。

また、このWikiのコメント機能の使い方がSNSデビューを目前に控えた小学校6年生にとっては大変良い練習になった。どういうコメントだと相手は嫌な気持ちになるか。相手の気持ちを萎えさせずに校正を促すにはどのような表現をすれば良いか。そういったことを実地で学べたのは貴重な体験だったと言って良いだろう。

### 4. 教育の零度

#### 4.1 教育の零度の実現

「教育の零度」という言葉は、筆者が行なってきたサウンド・エデュケーションの実践（特に慶應幼稚舎サウンド・エクスペローラ部での実践）に対して真壁宏幹が「それは教育の零度ではないか」という指摘<sup>(1)</sup>によるものである。

「教育の零度」には2つの意味がある。一つは「そこには教育はない」という意味での「零度」、もう一つは「その後に展開される教育を原点として支える」という意味での「零度」であるというものだ。

本実践のうち、音声ガイドを作成したり、Wikiを用いて原稿を書いたりというあたりは「零度」であるとは考えないが、芸術作品に向き合う時は確かに「教育の零度」だったのではないかと考える。その作品に向かう時、児童と教師は横並びである。どちらかが教えたり教えられたりするわけではない。「この作品はこのように理解しなければならない」というようなことは

言わない。そこで何を感じるかは、それを見た児童の感性に委ねられているからだ。だが、この横並びである「教育の零度」の状態は、確かに後の教育を原点として支えうるかもしれない。

真壁によれば、普通、教室において児童と教師は向かい合う関係、つまり「児童」と「教師」の二項関係となっている。だが、「並んで見る」時、児童と教師は「児童」「教師」「対象（作品）」の三項関係となっている。真壁は「面と向かって二人で会話する状況がコミュニケーションの原型と考えられがちだが、そうではない。むしろ、なにか対象を共に眺める経験こそが、コミュニケーションを支える媒質を作り出すのである。」と指摘する。共に感じる、共に考える。そこから生まれるコミュニケーションこそ学びを引き出すというわけである。

この共に感じる、共に考える関係を、今回の美術館鑑賞の実践では築くことができた。133展の作品の中から自分の気に入った作品を選んで音声ガイドを作ったわけだが、児童の選択は私の予想とは大きく違うものであった。「え、この絵が面白いの？」と思うものもあったし、「こんな壺、何が面白いの？」と思うようなものもあったのだが、児童は自らの感性にしたがってその作品を選び、ガイドを完成させていった。ガイドの文面を作る際には国語的な指導をする場面もちろんあったが、内容、特にどう感じたかについてはこちらが何を言うこともできないし、むしろ児童のガイドに教えられることも多くあった。

つまり、児童は児童の感性で、私は私の感性で作品と向き合っていたのだ。これは間違いなく三項関係になっている。「教育の零度」を実現できていたと感じるのだ。

#### 4.2 教育の零度の意味

「教育の零度」に立つことは意味のあることなのだろうか。大きな意味があると筆者は考えている。特に、現代の教師にとっては必須の考え方であるように思う。

様々な議論を封印して強引に言い切ってしまうと、長く教育（特に学校教育）は「知識を伝達する教師」と「知識を伝達される生徒」による二項関係によって成り立ってきた。どんな問題が起ころうとも、基本的には教師が「知識を持ち伝達する者」であり、生徒が

「知識を持たず伝達される者」であれば、この関係が崩れることはなかった。

しかし、インターネットの発展、特にここ数年のSNSの広まりによってこの関係性は大きな曲がり角に立ちつつあるように筆者は感じている。

わかりやすくするために具体例をあげて単純な書き方をしよう。これまで「知識を持たず伝達される者」であった生徒の手には、iPadがある。知らないことは教師に聞くまでもない。WikipediaをはじめとしてWebサイトを検索すれば大抵の情報（時には教師が持っている情報より新しかったり深かったりする情報）を得ることができる。それでもわからないことがあったらYahoo!知恵袋に質問を書き込んでもいいし、Facebookで助けを求めてもいい。もっとローカルなこと（「今日の授業で出た宿題の答ってなに？」とか）ならLINEで質問すればいい。ただ「知識を伝達する」だけの授業の価値はどんどん下がっているのだ。「知識=生徒がこれから知ろうとしている世界」は教師が持っているのではなく、自ら求めていけるものになった。

では「もう教師はいらない」とか「学校は必要ない」といった議論になるかといえば、もちろんそんなことはない。教師でなければ、学校でなければ提供できない「学び」はたくさんある。

例えば、「SNSとどう付き合うべきか」をSNSで学ぶのはなかなか難しい。と言って、SNSの何たるかを教師が全て学び、そうして得た知識を生徒に伝えるという従来のモデルはもう実現不可能だ。インターネットやSNSの爆発は一人の教師が把握できる限界をとっくに超えている。

だが、教師は「教育の零度」に立つことによって、生徒とともにインターネットやSNSと向き合うことはできる。そしてお互いに意見を交換しながら学びを進めていくことは可能だし、「共に向き合ってくれる」存在がいることで生徒はインターネットやSNSに安心して安全に向かうことができるようになる。

こう書くと非常に簡単なようだが、これまでの二項関係モデルに慣れ親しんだ教師にとって、国語や数学を教えながら教育の零度に立って三項関係を築いていくことは簡単なことではないだろう。しかし、サウンド・エデュケーションを実践しながら三項関係を築くことは、そう難しいことではない。或いは美術館で作品を鑑賞するのであれば、自然と三項関係を築けるのではないだろうか。

新しいメディアが次から次へと登場し、それへの対応を迫られるこれからの時代にあって教師に求められるのが「教育の零度」に立つ視点を持つことであるとすれば、それをスムーズに実現できる鑑賞教育は、大きな意味を持つことになるような感触を持っている。今後も考えていきたい課題である。

#### 参考文献

- (1) 真壁宏幹「古典的近代の組み換えとしてのワークショップ—あるいは「教育の零度」、『ワークショップのいま—近代性の組み替えに向けて』慶應義塾大学アート・センター 2008年2月 112～128頁

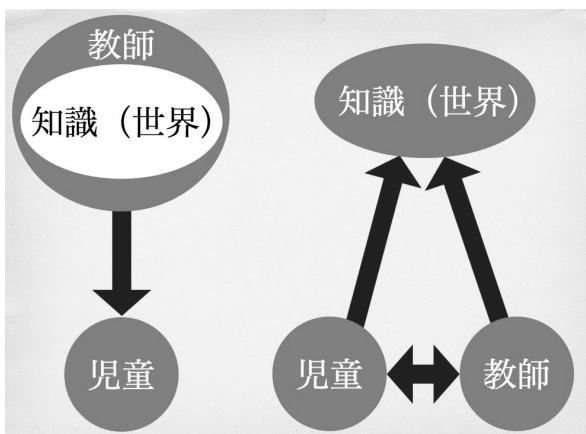


図3 二項関係と三項関係