

# インストラクショナルデザインの美学・芸術的検討

## Aesthetic Concerns of Instructional Design

鈴木 克明\*<sup>1</sup>

Katsuaki SUZUKI\*<sup>1</sup>

\*<sup>1</sup> 熊本大学大学院教授システム学専攻

\*<sup>1</sup> Graduate School of Instructional Systems, Kumamoto University

Email: ksuzuki@kumamoto-u.ac.jp

あらまし：インストラクショナルデザイン研究の最近の動向として、美学的視座からの検討に関心が集まっている。本報告では Parrish の理論を中心に紹介し、ID 研究に与える影響について考察する。

キーワード：インストラクショナルデザイン、美学的視座、ID 美学第一原理

### 1. はじめに

インストラクショナルデザイン (ID) 研究の領域で、美学的視座 (Aesthetic Concern) への注目が高まっている。本稿では、その動向の中核的存在である Parrish の理論を中心に紹介し、ID 研究へ与える影響について考察を加える。

### 2. 美学的経験と ID

Parrish<sup>(1)</sup>は、ID において美学的な検討が十分になされてきていないことを指摘し、その結果として「没入できない、そのために効果が得られない作品」を多数産み出してきたという。システムの分析・設計手法に依拠する教育設計者は、学習者を鼓舞するとか巻き込むような役割について語らず、自らをドライで感情を揺さぶることのないクールな立場に留まることを選んできたのではないか (beholden to the dry, yeastless quality of their work) とする。

学習環境の質的直接性 (qualitative immediacy)、たとえば教授活動のリズムとか、コンテンツの流れの中にドラマチックな緊張感を生み出したり解きほぐしたりする方法とか、学習経験を思い出深いものにして終結させる方略とか、コンピュータ画面や文章、あるいは教室自体の見た目のインパクトとかをもっと話題にしてもよいのに避けてきた。ID はアートだと主張するつもりはないが、アートとデザインの境界はそれほど明確なものではなく、とくに美学をプラグマティズム的に捉えると、いわゆる「芸術」の領域だけでなく、あらゆる学問領域にも求められる視点であると主張する。美学的経験とは、「特筆すべきでとくに意味がある (particularly heightened and especially meaningful) 経験」と定義されるが、ID が本来目指すべき学習経験にもあてまる。それがもっと矮小化され美学に対する誤解があることがこれまで ID で美学的検討が避けられてきた原因だとする。

### 3. 美学に対する4つの誤解

美学はごまかしだ、が第一の誤解である。学習者を惑わせて本来ないものを見せたり本質を見えなくさせる。今日求められている自律した学習者を育て

るという目標に対して、「操作的であること」はすぐわかないと誤解されている。ところが、美学は経験から浮かび上がるものであり、経験に何か別のものを付加することではない。美学的経験はある種の緊張感とバランスの悪さに始まるが、同時にその解消を予感させる。その経験が学ぶ事柄から浮かび上がった本当の美しさに依拠している限りそれはアーティストがでっちあげたごまかしではなく、経験されることによって初めて学習者にとっての現実になる。アーティストはその手助けをしているに過ぎない。

第二に、美学は受動的だという誤解がある。学習は積極的な関与を必要とする活動である。受動的でないとしても表層的で逃避的価値しか生み出さない意味のないものか、インストラクタの自己表現を聴衆としての学習者に押しつける営みだと誤解されている。しかし美学では、作品は読み手による積極的関与によって美的経験として立ち現われるものだと考える。鑑賞者の注意を引くための知的・感情的・物理的な仕掛けが必要であり、(小説の中の登場人物がこの先どうなるかが楽しみであるように) それが決まると予感を伴うものである。美学的経験は学習者にとってニーズが感じられるものでなければならず、それは教科の中の意義ある課題・不思議な現象などによってもたらされるものと同じだ、とする。

第三は、美学は表層的だという誤解である。教育の本来の目的である知識構築に少しも貢献しないどころか重要なことから我々を遠ざけ、無関心にさせる空虚な「泡」でしかないとみなす。美学に対するこの誤解を解くのは科学技術と論理的思考万能の世界で育った我々には困難であるが、両者の共通点として豊かなこと・シンプルなこと・調和的なことの本質がある。分析結果に従って型どおりのことを目標に沿って教えていくだけでなく、応用現場の状況を踏まえたり葛藤に言及したり、その結果辿りつける成功の結末について語ることは美学的ではあるがいずれも表層的ではない、とする。

美学は困難だ。芸術家だけがもつ感性を一般人の我々に期待されても困る、というのが第四の誤解である。アートは我々にとって、たとえ説明できたと

しても否定（論破）することはできない、芸術家の世界でのみプレイできるゲームのようなもので、我々には入っていけない領域だと感じてしまう。Parrish は、アートフルになること（美学的デザイン）は我々の日常生活に本来備わっている質的側面であり、一部の人間の専有物でもなければ特別な才能を必要とすることでもないと主張する。アートはそれを受け取る者の関与と解釈を要求するので、あらかじめ全部決められた情報を伝達するという態度ではなく、学習経験での感情の起伏や感性という側面に注意を払う行為である、とする。

#### 4. 5つのID美学第一原理

Parrish は、以上の誤解を払拭し、ID 研究に美学的検討を加えるときの視座として、以下の5つの第一原理を提唱している<sup>(2)</sup>。

1. 学習経験には、はじめ・中ごろ・おわり（すなわち筋書き：Plot）がある
2. 学習者は、自分の学習経験の主人公である
3. 教科ではなく学習活動がテーマを設定する
4. 文脈が教育場面への没入感に貢献する
5. インストラクタと教育設計者は、作者であり助演者であり主人公のモデルである

最初の4つは、文学批評の4観点（筋書き・登場人物・テーマ・文脈）に対応している。IDの観点から見れば、それらは方法・学習者・教科・文脈にあたる。絵画・彫刻・建築・演劇・舞踊・映画・音楽など他の形の芸術でもナラティブ的な性質を持ったものにはすべて当てはまる視座であり、学習を「意味を構築する行為」とみれば学習にも同じ原理が当てはまるはずだとする。最後の1つは学習の文脈では多くの役割をこなすインストラクタや設計者についての原理を付加したもの。近年の構成主義的な立場から提案されている数多くの教授法（たとえば、PBL、GBS、協調学習、ロールプレイ、探求学習など）には、これらの原理を実現するための教授方略

が含まれているとする。

#### 5. ストーリーテリングとしてのデザイン

教育設計者にとって最も大切なスキルは、自分自身の視座から抜け出してデザインを学習者の目を通して見ることが出来る能力だ<sup>(3)</sup>。シェイクスピアが自分のアイデンティティを捨てて登場人物になり切って物語を書けたように、「学習者への共感（Learner empathy）」をしながら学習者が経験するストーリーを語ることが大切だ。学習者分析で得られたデータを超えて、分析結果からは見えにくい要素や考えもしなかったこととの出会いを厭わずに模索することを意味する。これは学習者の経験についてのストーリーをつくるプロセスだと言ってよい。

テクニカルな問題解決技法（分析と統合）に「語ること（Storytelling）」を加えることで、機械的な仕事を離れて他領域の「デザイナー」の仕事に近づくのみならず、学習者への共感を組み込むことを可能にし、ユーザがどんな経験をするのかを想像するというデザインの究極の目的に迫る道を用意する。ユーザの視点で完成品を使う場面の「思考実験」が可能になり、ストーリーを描く過程で何らかの発見があり、語られるたびに新しい意味づけが付加される。ユーザストーリー（表1）を書いてみるのがIDの最も重要なステップである論理的分析の限界を超える手法となりうるのではないかと主張している。

#### 参考文献

- (1) Parrish, P. E. (2005). Embracing the aesthetics of instructional design. *Educational Technology*, 45(2), 16-25.
- (2) Parrish, P. E. (2007). Aesthetic principles for instructional design, *Educational Technology Research and Development (ETRD)*, Published online: 29 August 2007 10.1007/s11423-007-9060-7.
- (3) Parrish, P. (2006). Design as storytelling. *TechTrends*, 50(4), 72-82.

表1. デザインストーリーのガイドライン (Parrish, 2006, p78 を鈴木が和訳した)

1. プロジェクトの設計段階でデザインストーリーを書き、a)鍵となるあるいは問題が予想される機能、b)1つの学習経験のまとまった流れすべて、あるいはc)すべての学習経路を用いている場面を探求する。
2. クライアントや設計チームのメンバーに設計について情報共有するためにデザインストーリーを書く。プロジェクト計画書あるいは設計書の一部として用意する。
3. プロジェクトの形成的評価段階の一部分としてデザインストーリーを書く。利用場面の広範な学習者の反応を探索するためにそれらを用いる。
4. 学習者分析結果の詳細はストーリーの裏づけとして用いる。
5. 人物や背景を豊かに伝えるために十分な説明部分を加える。
6. 学習経験中の学習者の反応を想像して、ストーリー中に学習者をリアルに登場させる。
7. 自分自身が驚くような結果を含められるように即興的に描く。
8. 理屈が入り込む余地がないように、あまり考えすぎずに思いつくままに書く。一方で情報共有のために書くストーリーは、あるべき姿を文書化する観点から少し検討を加えながらじっくり書く。
9. 統一感を保つために一つの状況や研究課題に絞り込んでそれから離れずに書く。絞込みの度合いは大小あるとしても。
10. シーンに緊迫感（immediacy）を持たせる。現在形を使い、学習者が振り返る場面はデザインの目に見えて明らかな（tangible）要素に対する反応に限定する。
11. 学習者の経験についてのできるだけ多くの側面に言及する。たとえば場面、動機や欲求、野望、フラストレーションなどを含む。設計者、クライアント、そして学習者の価値観や政治的な要因が絡んでくる可能性を吟味する。