

文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議 第5回

開催日時:令和5年12月8日(金)16:00~18:00

開催場所:文部科学省 5F5 会議室

出席者:(委員)岡本美津子 座長、東良雅人 副座長、佐藤太一 委員、
榊浩一 委員(オンライン)、末永幸歩 委員(オンライン)、
中島さち子 委員、永添祥多 委員(オンライン)、諏訪敦彦、
布山タルト

(文化庁)合田哲雄 次長、圓入由美 参事官(芸術文化担当)、
高橋由紀 学校芸術教育室長、今田潤 参事官補佐

【岡本座長】 皆様、お疲れ様でございます。それでは、定刻となりましたので、ただ今から第5回文化芸術教育の充実・改善に向けた検討会議を開催いたします。皆様、大変お忙しい中ご出席いただきまして、誠にありがとうございます。

本日は、末永委員、永添委員におかれましてはオンラインでのご参加となります。また、榊委員におかれましては途中からオンラインにてご参加予定。平野委員はご欠席というふうになっております。また、本日はゲストスピーカーとして東京芸術大学大学院 映像研究科アニメーション専攻教授の布山 タルト先生、そして、映画監督及び東京芸術大学大学院 映像研究科教授、一般社団法人子ども映画教室専務理事の諏訪 敦彦先生にご出席いただいております。どうぞよろしくお願いいたします。

本日の会議につきましては、傍聴の方は YouTube によるオンライン配信をご覧ください。また、報道関係者等より会議の録音・録画の申出がございまして、これを許可することとしたいと思いますので、ご承知おきいただきたいと思います。

本日の議題につきましては、「文化芸術教育の充実・改善方策について」を議題として、布山先生、諏訪先生からそれぞれお話を伺いたしたいと思います。その後の時間につきましては、本日の御発表の内容及び前回までの御議論を踏まえ、今後取りまとめる報告書について委員の皆様から御意見を頂く時間としたいと思います。本会議も5回目となりまして、当初の予定ですと年度内には報告書を取りまとめる必要がございます。このため、年明け以降は具体的な報告書の中身についてご議論いただくということになろうかと思いますが、本日はそれに先立ち、委員の皆様から報告書取りまとめに向けた御意見や、文化芸術教育に対する思い等を改めて伺いできればと思いますので、よろしくお願いいたします。また、円滑な議事進行にご協力のほどよろしくお願いいたします。それでは、議事に入ります前に事務局から資料の確認をお願いします。

【事務局】 失礼いたします。資料の確認をさせていただきます。本日は資料1及び資料2をお配りしております。資料1は布山先生からご提出いただいた資料。資料2は諏訪先生からご提出いただいた資料でございます。不備等ございましたら事務局までお声掛けください。

なお、前回の会議で中間整理たたき台としてお示した資料につきまして、事務局で更新作業に時間を要しまして、本日は机上資料という形で委員の皆様のお手元にお配りさせていただいております。オンラインの先生方にも事前にメールでお送りをさせていただいております。前回からの事務局更新部分は見消しで示させていただいております。本日後半の御議論の際の御参考としていただければと存じます。どうぞよろしく願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。それでは、議事に移りたいと思います。本会議では、主な検討事項の一つといたしまして、学校教育における映画、漫画、アニメーション、ゲームといった日本のメディア芸術の取扱いについてどうあるべきかを掲げておりました。この点につきまして、これまでの委員の皆様方の議論でも、例えば日本の映画、漫画、アニメ、ゲームは現代文化として世界でも評価されており、子供たちも大変関心を持っていると。ただ、学校教育の中で、こういった現代の日本文化を体系的に扱うところは弱いのではないかといった御意見を頂戴したことがございます。

一方で、学校の先生方及びカリキュラムが大変多忙でありまして、また、芸術系教育の限られた授業の時間数の中で時間を更に確保することの難しさを指摘する御意見もございました。こういったメディア芸術の分野というものは、学校単独ではなかなか難しい分野であるという現実もあるとは思いますが、まず事務局に現状の状態を確認したいのですが、高橋室長に、映画、漫画、アニメ、ゲーム等のメディア芸術を学校で取り扱うことについて、何らかの支援等がございますでしょうかといったところからお伺いしたいと思います。

【高橋室長】 失礼いたします。学校芸術教育室の高橋でございます。メディア芸術を学校で取り扱う際の何らかの支援ということでございますが、文化庁の方において、子供の鑑賞体験機会の確保をするために小中学校等へ文化芸術団体、本日ご説明いただく諏訪先生にも関わっていただいている映画団体も含まれますが、そういった皆様を学校に派遣するという事業を実施しております。その中でオーケストラであるとか音楽劇であるとかミュージカルであるとか様々な分野ございますが、その中にメディア芸術分野というものを設けて、学校の方に関係の団体の皆様を派遣して、その掛かる経費について文化庁の方が支援をしているというような状況でございます。

ちなみにメディア芸術の実施状況についてここでご報告させていただきますと、令和3年度の今ご説明申し上げた事業全体で18校の学校でメディア芸術について鑑賞体験を行ったという実績がございます。次に、令和4年度につきましては37校において実施されたというところでございます。この事業については、全ての学校で授業の中で実施をするということを条件にしておりまして、この事業の位置付け、実際に学校でどの授業でメディア芸術を扱ったのかというところでございますが、総合的な学習の時間の中で実施をしているというところが多くございました。また、図画工作で行うということもございましたし、美術の授業で行うといったような状況でございました。多くはこういったような形で文化庁として支援させていただくというご説明と、あと実績の方をご説明させていただきました。どうぞよろしく願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。今お話がありましたことも踏まえまして、早速ですがゲストスピーカーのお二人からお話を伺っていきたいと思います。改めましてゲストスピーカーの布山先生、諏訪先生、よろしく申し上げます。まずはご紹介をさせていただきます。一人目の布山先生は、アニメーションを専門とされていまして、アニメーション作品の制作やワークショップ開催等に取り組んでこられました。昨今では教育現場で活用可能なアプリを開発されたところ、学校での活用が進んでいるとのこと。今日はこの辺りのお話を伺っていきたいと思います。

また、二人目の諏訪先生は、映画監督としてもご活躍されまして数々の賞を受賞されるとともに、一般社団法人こども映画教室において、学校において子供たち自身が映画作りを経験するワークショップの開催に取り組まれておられます。

今日はお二人の見地から課題等も含めてお話を頂戴できればと思います。まず、お二人の中で布山先生から 15 分程度でご発表いただいた上で、その後、布山先生に対する質疑応答の時間を取りたいと思います。その後、諏訪先生の方にご発表いただき、同様に諏訪先生に対する御質問をお願いしたいと思います。それでは布山先生、ご発表の方をよろしく申し上げます。

【布山先生】 ご紹介にあずかりました布山と申します。本日の発表タイトルは「文化芸術教育をアニメートする」としました。アニメートという言葉は、私の専門のアニメーションの世界では、キャラクター等を動かしてアニメーション映像を作るというような意味ですが、一般的には元気付けるとか活気付けるといった意味になります。今日は文化芸術教育をいかに活性化できるかということについて、アニメーションと ICT という二つの視点からお話ししていきたいと思っております。

最初に簡単な自己紹介ですけれども、元々私はアニメーション作家として長く活動しておりまして、もう 20 年前の話になるのですが、文化庁のメディア芸術祭で賞をいただいたりもしております。その後、2000 年代以降はアニメーション制作デバイスの開発やワークショップ実践に活動の主軸を移しておりまして、10 年ほど前からアプリ開発にも取り組んでおります。今日はこの辺りの詳細について、後ほどご紹介いたします。

今回の発表内容なのですが、最初にお声掛けいただいた際に大きく二つお題を頂いておりました。こちらの A(学校教育における現代的な、映画・漫画・アニメーション・ゲームといった、日本のメディア芸術の取り扱いについてどうあるべきか)と B(ICT 端末の活用を含め、文化芸術体験の教育効果を高めるための指導上の工夫としてはどのようなことが考えられるか)なのですが、本会議の検討事項としても挙げられていると思います。ただ、あらかじめお断りしておきたいのが、私の専門性ゆえにどうしてもアニメーションという視座からの発表になってしまうこと、また B については指導上の工夫ではなくて指導のために用いられるアプリケーションソフトウェアの重要性にカ点を置いた発表になります。ということで、少し焦点を絞りますと、これまでの学校教育でアニメーションひいてはメディア芸術がどのように扱われてきたか、またそれを踏まえて今後どうなっていくか。そして、学校での文化芸術教育における ICT 活用事例として、私の開発した KOMA KOMA の事例を踏まえて、今後どうあるべきかというお話をしていきたいと思っております。

まず一つ目のトピックです。はじめに、メディア芸術とは何かという基本的なところから押さえておきたいのですが、実はこれがなかなか厄介な問題だなと思っております。メディア芸術という概念は、法律上は文化芸術基本法の中で規定されています。それによると映画、漫画、アニメーション及びコンピューターその他の電子機器等を利用した芸術とされているわけですが、ちなみに写真はメディア芸術に含まれておらず、絵画等と同じ括りで扱われています。一方、文化庁のメディア芸術データベースという優れたデータベースがありますが、そのシステムに設定されたカテゴリーでは漫画、アニメーション、ゲーム、メディアアートの四つとなっていて、そこに映画は含まれていません。また、昨年度終了したメディア芸術祭では、アート、エンターテインメント、アニメーション、漫画という4部門になっていまして、ゲームとメディアアートというのは明示されていなかったりします。このように、そもそも日本固有のメディア芸術というのは、その対象となる範囲や概念規定がとても曖昧だといわざるを得ないというふうに思います。

一方、図工・美術教育の学習指導要領に目を向けますと、小中高いずれの学習指導要領においてもこれまでメディア芸術という言葉が登場したことはありません。ただ、それと混同されやすい映像メディア表現という概念があります。これは1999年に告示された高等学校の美術学習指導要領において、絵画・彫刻やデザインと並ぶ第3のカテゴリーとして明示されたことは皆さん御承知かと思います。ちなみに中学校美術では、A表現における配慮事項として映像メディアという言葉が見られるのですが、これは旧学習指導要領から現行の学習指導要領に切り替わった際に、指導事項から配慮事項へ言わば格下げされたという経緯があります。また、小学校の図工では、コンピューター、カメラ等の情報機器についての配慮事項が明示されていますが、映像メディアという言葉は今も見当たりません。このように、日本では法律レベルでメディア芸術の振興がうたわれているにもかかわらず、学習指導要領にはその概念が明示されておらず、また、学習指導要領の中に独自に発展してきた映像メディア表現の教育も、小中高の全体で見ると現状はかなり高校のみに偏っているということがいえるかと思います。

ところで、私が数年前に図工・美術教科書のアニメーション題材について網羅的な調査・研究を行ったことがあるのですが、それによると教科書にアニメーションの題材が掲載されたのは、映像メディア表現が学習指導要領に登場した2000年代以降ではなく、少なくとも1950年代からの半世紀以上の歴史があることが分かりました。当初は主にデザインの題材として捉えられ、1970年代には小中高の教科書でも広く扱われるようになっていきます。

こうした半世紀以上のアニメーション題材の蓄積は、必ずしも学習指導要領の指針に基づくものではなく、アニメーションに教育的な意義を見いだした教師や美術教育研究者らの言わば草の根的な尽力によるものだというふうにいえるかと思います。つまりボトムアップ的な蓄積もあったということです。もしかしたらこのことは今後のことを考える上でも一つの示唆を与えてくれるようにも思います。つまり、もしかしたらメディア芸術の教育を活性化するためにはトップダウンで方向付けるだけでなく、ボトムアップで多様な実践が生まれられるような土壌を整えることが重要で、そのために何が必要かということを考えなくてはならないのではないかと。そして、今日の発表の中で私が指摘したいことのの一つが、後ほどお話するソフトウェアの重要性ということになります。

さて、私がこれまで教科書の内容分析をした際に、アニメーション題材にいかなる教育的な狙いが含まれているということを出して試みたのですけれども、それによると、ここに挙げた五つがあることが分かりました。ここで詳しい説明は割愛しますが、アニメーションが多様な教育の可能性を含んでいるということはお分かりいただけるかと思います。

一方、これまでの教科書のアニメーション題材において、余り触れられてこなかった点も指摘しておきますと、例えばアニメーションが動きの表現として教科書で扱われているにもかかわらず、動きに関する具体的な表現・鑑賞方法の解説というのはほとんど見られないということです。私はアニメーションというのは造形教育の形と色に新たに動きの要素を加える表現だというふうにも考えており、動きについて掘り下げていくと、例えば身の回りに満ちている様々な動きへの興味・関心や観察力を育む教育になり得ますし、あるいは 3DCG アニメーション等はプログラミング的思考も必要になりますので、STEAM 教育との親和性も実は高いのではないかというふうに思っています。

なお、動きについての解説というのは、技術についての話ではありません。アニメーションの動きの表現の種になる動感(動きの感じ)のイメージを膨らませることが大事だと私は考えているのですが、そのような方法がこれまでの教科書で説明されるということはほとんどありませんでした。例えば教科書の絵画の題材ですと、人体の動きを捉えてそれをドローイングで表現するというような題材は古くからあるのですが、なぜかアニメーションがそれらと結び付いた例というのがこれまでにないのですね。もしかしたらアニメーションという表現が現実世界の身体性とはどこか遠いところにあるというふうに捉えられているのかもしれないのですが、私はその認識は大きな誤解だというふうに思っています。

そのことを分かりやすく説明するために、私はよくたこ揚げのメタファーを用います。たこをアニメーションの身体に見立てると、それは現実という地平から空高く飛翔していくような自由さがある、その代替的な身体を通じて私たちはある意味で何にでもなれると。しかし表現教育において大切なことは、こちらの世界、つまり子供たちの身体と、飛翔するアニメーションの身体との間をつなぐたこ糸を手放さずにしっかりとつなぎとめておくということなのではないかというふうに私は考えています。このたこ糸が切れてしまうと、表現が自分から遠く離れていってしまっ、言うなれば表現行為が自分ごとではなくなってしまう。最近では AI がアニメーション映像も自動生成するようになってきて、表面的にはとても面白い表現が出てきていますが、どこか違和感を覚えてしまうのは、それがたこ糸の切れたたこのような表現だからではないかと思っています。実際には内部的な仕組みを考えると、目に見えない無数のたこ糸、膨大なデータから操られているのが AI 表現なわけですが、いずれにしてもどこか表現者のリアリティを欠いた他人の表現であるところが、ある意味では AI らしさであるようにも思われます。

それに対して、子供たちの自分ごととしてのリアリティを感じられる表現というのは、その起点に表現者自身の身体感覚や記憶があると思います。アニメーションの表現教育は、ともすればそういったことが忘れられやすいのですが、やはり五感で感じたイメージを表現するというシンプルな

説明が可能でして、その点では絵画ですとか彫塑の教育とも共通するところがあるというふうには考えております。

こういった考えの背景の一つとして、文化庁さんのメディア芸術分野の事業として10年以上続いているアニメーションブートキャンプというワークショップがあります。私は共同ディレクターの一人として関わってきたのですが、このワークショップの特徴の一つが体を動かすということなのです。まずは体を動かして動きのイメージをつかんで、そのイメージをアニメーションで表現すると。それを皆で見て、吟味して、さらに修正するというサイクルがこのカリキュラムの中に組み込まれています。このワークショップは今のところ高校生以上に向けたものなのですが、ある参加者の感想で「小中学校の図工や美術へ展開できたら素晴らしい」というものもありまして、もしかしたら学校教育に生かせる可能性もあるかもしれないというふうに思っています。

先ほど教科書の題材の蓄積について触れましたが、実は文化庁さんのこれまでのメディア芸術分野の事業でも、このように教育プログラム開発の蓄積があるわけですし、そういったこれまでの蓄積を生かしてこれからを考えるという発想も重要なのではないかというふうに思っております。

続いて、2番目のトピックですが、学校での文化芸術教育におけるICT活用事例として、私のKOMA KOMAというアプリの開発についてご説明します。KOMA KOMAはアニメーション制作方法の中でもプリミティブな、コマずつ撮影したアニメーションを映像にするという、いわゆるコマ撮りのアプリです。2010年にアニメーションと教育をつなぐアプリというコンセプトで、文化庁さんのメディア芸術クリエイター育成支援事業に採択されて開発したのが始まりです。特色はシンプルということとプレイフルであること。世の中のアニメーション制作アプリはプロ向けのツールの簡易版といったものが多いのですが、私はあえてそういったものは目指しておりません。10年間新たな機能はほぼ追加しておらず、できることをあえて増やさない。必要最小限の機能を維持して、その発展的な使い方の工夫はユーザーに委ねる、というのが基本姿勢です。

2年前の2021年に教科書出版社の日本文教出版さんとのコラボレーションでKOMA KOMA×日文というWebアプリ版もリリースしておりまして、ここではそのKOMA KOMA×日文の操作画面を短い映像でご紹介します。Webサイトからアクセスするとこのようにすぐに起動しまして、カメラの映像を確認して赤いボタンを押すと撮影。(前のコマとの)差分を見てもうコマを撮影。再生ボタンを押すとすぐに再生されます。青いボタンを押すと削除です。こんなふうにかコマずつ少しずつ違った映像を撮影していくというのがコマ撮りのプロセスになるわけですが、これは一人でやるだけではなくて共同作業も可能です。今、(配信のほうに)音が出ているかどうか不安なのですが、実際はかなりプレイフルな音が流れます。黄色いボタンで保存すると、アニメーションGIFという形式で書き出されます。この形式は汎用的なフォーマットですので、例えばGoogleのJamboardに貼り付けることもできて、そこに文字を記入したり、作品を皆で鑑賞したり、自分の制作プロセスをポートフォリオとして蓄積していくというようなこともできるようになっています。

このWebアプリがどれくらい学校教育に広がっているかを示すデータはないのですが、1年間で大体150万アクセスぐらいあるという話は聞いております。一方、iPad版のKOMA KOMAはダウンロード数の推移のデータがございまして、このように2021年3月に極端にダウンロード数の増

加がありました。これはおそらく GIGA スクール端末への大量インストールの表れだと思うのですが、数字的には大体 90 万ダウンロードです。全国でおそらくその程度の普及はしていると考えられます。

KOMA KOMA × 日文を授業で使った実践例は Web サイト上でも公開されておりまして、ここで詳しくは触れませんが、いずれもとてもクリエイティブな指導方法を工夫していらっしゃると思います。先ほど歴史的には長らくボトムアップによるアニメーション題材の蓄積があったということを指摘しましたが、こういった先生方の実践例を目にしますと、やはり使いやすいアプリがあると今後も優れた授業実践というのはおそらくどんどん自発的に生まれてくるのではないかと期待しております。

このように KOMA KOMA は小中学校にも普及していったわけですが、それが受け入れられた要因は何だろうかということを改めて考えてみますと、おそらく最大の理由はそのシンプルなユーザーインターフェースにあるのではないかというふうに思っています。図工・美術の先生には ICT への苦手意識を持っている方は少なくないようですが「KOMA KOMA だったら授業で使えそう」という声はよく聞きます。ICT を活用した実際の普及のためには、ハードウェアの配布だけでは不十分で、ソフトウェアが肝になるというのが私の基本的な考えなのですが、児童・生徒だけでなく先生が面白そうとか授業で使いたいと思えるアプリがあるということは非常に重要だと思います。

また、これは一アプリ開発者としての個人的な考えなのですが、アプリ開発において重要なのは、何かしら本物の経験を生み出そうとする姿勢ではないかというふうにも考えていまして、アプリ開発の土台として効率的な学習支援うんぬんといったことよりもまず、こんな経験ができればよいなという、ある意味ではパーソナルな理想の経験イメージが開発側に必要だと思うのです。KOMA KOMA の場合には、自分が初めて行ったワークショップ実践で目にした子供たちと大人たちが一緒にアニメーション制作を楽しんでいるという風景が常にその開発の原点にありまして、そういう原点のイメージがあるからこそ、ずっとぶれずに開発を続けてこられたのかなというふうに思っています。

次に、学校教育における ICT 活用の課題についても触れておきます。これは私が現場の先生方の話を伺って考えたことですが、学校教育での ICT 活用にはいくつかジレンマがあって、それらをいかに解消していくかというのが課題かと思っております。ここでは 3 つのジレンマを挙げました。

1 つ目は、教師の創意工夫とセキュリティの確保のジレンマということですが。教員向けの研修会などをしますと、先生方が学校からタブレット端末を持参されたりするのですが、それが全然現場のネットに接続できなくて困ったり、データのやりとりに非常に苦労したりすることがよくあります。もちろんセキュリティを高めるということはとても重要なのですが、それによって教師がより良い教育のために使いたいアプリが使えないとしたらこれは本末転倒かと思えます。基本的には教師たちが ICT の可能性を自由に試せる環境づくりというのが重要だと思っています。

2 番目は、すぐに結果が得られる利便性と、時間を掛けて自分なりの答えを追求させる指導とのジレンマということですが。例えばアニメーションでいうと、先ほどお話したように最近の AI 技術な

どを使えば動きというのは自動生成できたりするのですが、そういった表現は自分事としてのリアリティを欠くことになりやすいという問題があるということは先ほど指摘したとおりです。それを避けるためにも、表現の指導においては、いきなりデジタル端末に向かうというのではなくて、その前にまずは表現したイメージを具体化していく段階の教育、おそらくそこでは身体性ですとか、アナログの道具を活用するようなことも有効なのではないかと思いますが、そういった段階的な指導というのが重要になると思っています。

3番目が、情報蓄積の容易さと情報過多の弊害のジレンマということで、デジタルツールを使うと学びのプロセスの記録は容易になるのですが、情報が多過ぎて振り返りたくなくなってしまったら意味がないと。重要なことはその蓄積された情報をどう生かして向き合うかというところの指導だと思います。振り返りというのは案外面倒くさい面もあると思うのですが、その行為が楽しくなるようなアプリの開発というのも必要かと思っています。

ちなみに KOMA KOMA には以前、コマ撮りのボタン操作を記録して時間軸上に表示するという振り返りシートという機能を実験的に開発したことがあるのですが、その機能を使うと、コマ撮りの制作途中でどんなことを考えていたかとか、何を感じていたかということを思い出すためのフックになるということが示唆されています。例えば、ダイヤグラム上で削除のボタンが何回も押されているところがあれば、そこはなかなか納得いかずに何度も試行錯誤してきたところだなとか、あるいは何もボタン操作をされていない時間が長くあれば、その時間はグループ内でずっと話し合っていたなとか、いろいろと制作過程の記憶というのがこれを見ることが蘇ってきたりするわけです。現状はこういった機能というのはまだ実験段階なのですが、今後文化芸術教育の学びのプロセスをいかに可視化するかというのはアプリ開発における一つのチャレンジングなテーマではないかというふうに思っています。

最後に、今日の発表のまとめとして、数が多いですがいくつか提言を述べます。まずメディア芸術の概念規定には、まだ曖昧な面があります。学校教育と結び付けていくなれば、やはりそこは改善すべき課題かと思っていますので、今後の領域横断的な議論の場がまずは必要だと思います。昨今、文化庁によるメディア芸術分野のアーカイブ保存を巡る領域横断的な取組がありますが、それはもしかしたら一つの手本になるかなというふうに思っているところです。

次に、学習指導要領の映像メディア表現の扱いについては、メディア芸術との関係性を整理するとともに、高校の美術のみに偏っている現状のバランスを見直して、小学校段階からの発達段階に応じた映像メディア表現の扱いを考えるべきだと思います。

それから三つ目が、メディア芸術は比較的新しい概念なわけですが、それ以前の教育の蓄積もあるということを踏まえて、現在と未来だけでなく先達による過去の蓄積を生かすということが文化芸術教育の議論においても必要かと思っています。

それから四つ目、アニメーションは教科横断や STEAM 教育の発展にも寄与し得る可能性がありますが、現状ではまだアニメーションならではの教育の可能性というのは十分に掘り起こされておらず、同様のことはメディア芸術全般にもいえるかと思っています。今後、例えば美術教育系の学会

にメディア芸術の専門家がもっと参加したり、メディア芸術の各分野の教育の知見を共有する議論と交流の場が必要だと思います。

五つ目が、これは発表の中では触れなかった点ですが、メディア芸術の本物の文化芸術体験の一つとして映画館での鑑賞体験が今もとても重要だと思っています。これまでも子供たちへの映画鑑賞教育というのは行われてきたと思うのですが、これを今後も持続的に続けてほしいというふうに願っております。

六つ目が、メディア芸術は基本的に複製技術に基づいているものが多いのですが、だからこそ表現プロセスを含めた鑑賞教育ですとか、個々の表現を尊重してお互いを認め合うような表現・鑑賞の教育が重要になると考えられます。著作権ですとか知的財産権の教育についても、単なる知識として教えるというのではなくて、そういった表現・鑑賞の経験を踏まえた作り手への想像力を育む教育指導と一体化して教えられた方がよいのではというふうに思っています。

あと、後半のトピック2に関連した提言としては、一つ目はICTを活用した教育において、ハードと教育実践の間をつなぐ要となるのがソフトであると。その質が教育の質にも大きな影響を及ぼすという認識を持つことが重要だと思います。

そして2番目は、KOMA KOMA 開発は先ほどお話ししましたように文化庁の支援事業のお陰で始まったわけですが、今後もメディア芸術の支援に際して、作品の制作のみならず文化芸術教育に資するアプリ開発といったプロジェクトにも積極的に支援していただきたいと思っています。

また最後に、ICT活用という面で、現場の教師の力をもっと伸ばすためにはその支援というのはやはりとても重要で、例えば学校の垣根を超えた教員やICT支援員らの情報共有のプラットフォームができると良いと思います。もしかしたらこれは既にあるのかもしれないのですが、もしあるのだとしたらそういったプラットフォームにアーティスト、エンジニア、インストーラー等のメディア芸術の専門家たちも参加して、先生や子供たちにアドバイスできたり、教材の共有等ができるとうるに良いというふうに思われます。私からの発表は以上になります。ありがとうございました。

【岡本座長】 布山先生、ありがとうございました。それでは、早速今の御発表につきまして御質問や御意見等を頂戴できればと思います。ご発言されたい方は、どうぞ挙手又は挙手ボタンでお知らせください。いかがでしょうか。私からも少し補足させていただきますと、アニメーションについても、布山先生が取り上げられて画像で見せていただきましたいわゆるストップモーション、コマ撮りというものと、多くの場合、今まで委員さんたちの中で議論に上がってきたのは日本の漫画原作の平面的なアニメみたいなものだと思うのですよね。その辺りの教育上の差異のようなものは、発表の中ではそこも全部インクルードしてご発表されているというようなことを申し上げてよいですか？

【布山先生】 そこを線引きするか、どのように捉えるかということも議論が必要だというのが僕からの提言なのです。ただ、例えば先ほどアニメーションブートキャンプという事例を紹介しましたが、あれは商業アニメスタジオの第一線で活躍しているアニメーターの方々が講師を務めていら

っしやいます。これまではおそらくそういう(商業アニメの)専門教育と、小中高を含めた一般教育というのは線引きされ、分けられていたと思うのですが、僕はそこを連続的に捉えた方がよいと思っています。僕がよくいうメタファーとしては、そうしたプロの方々がやっていることは3,000m級の高い山に登るようなチャレンジであるのに対して、一般教育で行っていることは里山教育といいますか、向こうに高い山が見える手前のところで自然と触れ合うような、そういった教育であるというふうに思っているのです。その里山教育において、向こうに高い山があるということを知りながら教育するのと、全く分断してしまうのでは大きく違うというふうに思っていて、そこはある種の連続性の中で捉えていくということが、僕は重要だというふうに思っています。

【岡本座長】 ありがとうございます。いま末永委員の方から挙手が上がっていますが、いかがでしょうか末永委員。

【末永委員】 末永です。布山先生、御発表ありがとうございました。私も日文さんとお仕事させていただく機会もあるのですが、正直 KOMA KOMA の存在を存じ上げていなくてそのことを今恥じています。資料を頂いてから、日文さんの Web サイトから KOMA KOMA の方を3歳の娘と一緒に使ってみたのですが、本当に3歳の娘でもすぐに使い方をマスターして、しばらく一緒に動画の動きを楽しんでいました。

私からは感想のような形になってしまうかもしれないのですが、ジレンマのところ、すぐに結果が得られる利便性と、時間を掛けて自分なりの答えを追求させる指導のジレンマというところがあったと思いますが、そこについて、私は今、「行動してから考える」とか「手を使って考える」ということについてよく考えています。この委員会の中でも中島委員から以前ティンカリングというキーワードが出てきたりしていましたが、手を使って考えるというのは子供が得意としていることでもあります。手を使って考えるためには、このすぐに結果が得られる利便性というものが逆に役に立つのではないかというふうに感じました。

子供ではなくて私たち大人はよく手を使って考えるよりもやはり頭を使って考えるのです。つまり、どういうふうに作ろうかと何か作るものの完成形を思い浮かべたり、そのための計画を立てたり、いろいろ頭を使って考えて、最終的にやっと表現に入るという手順でものを制作すると思うのですが、こういう頭を使って考えるというアプローチを取った場合、確かにこのジレンマがそのとおりだと思うのです。

頭を使って考える場合は、作品は最終形態であると捉えがちですので、すぐに結果が得られる利便性があるとやはり時間を掛けて自分なりの表現を追求するということが疎かになってしましますから、確かにジレンマがあるなというふうに思うのですが、子供のように、アーティストのように手を使って考えるときには、計画もコンセプトも余り立てずに、今ある手持ちの方法で、まず手を使ってみる、まず形に表現してみる。そして形になったものを見て、初めて考えてみる。また表現してみるという、3歳の娘がやっていたことが正に手を使って考えることかなと思ったのですが、この場

合は表現されたものが最終的な作品の形態というわけではなくて、制作物が制作プロセスの一部となっていくわけですね。

こういう子供ならではの、アーティストならではの手を使って考えるというアプローチをするのであれば、このすぐに結果が得られる利便性、すぐ形になるというものは、時間を掛けて自分なりの答えを追求するということととても相性がよいといえますか、そこはジレンマではなくて良い方向にも捉えることができるのではないかというふうに感じました。ということで、感想も含むのですが、すぐに結果が得られる利便性と、手を使って考えるということとの相性について、もし布山先生のお考えがあればお聞かせいただければと思います。

【布山先生】 ありがとうございます。まず、3歳の娘さんと一緒に遊んでいただいたことをとてもうれしく思います。その上で、今の御意見を伺って二つ申し上げたいと思ったことがあります。一つは、すぐに結果が出ること自体が問題、というふうには僕も思っていないのです。そうではなくて、すぐに結果が出るときに、その結果が特にデジタルツールで表示されたものはクオリティが高いものが出てきてしまって、そうするとそれが正解のように思ってしまうということが問題だというふうに考えています。アニメーションの場合ですと、もともと自分がイメージした表現したい動きのイメージがあるにもかかわらず、画面上に出されたものが正解というふうに思ってしまう、そちらに引っ張られてしまうという問題があるのです。そもそも何をやりたかったのかを見失うというのは、皆さんも例えばワープロで文章を書くときと手書きで書くときの差を考えてもらえば分かると思うのですが、それが僕は根本的にコンピューター上で何かを思考するときに通ずる問題だと思っております。そこを危惧しなくては、ということが私の問題意識としてある、というのが一つ目です。

それからもう一つが、手の思考と頭の思考というはおっしゃるとおり二つの思考にはそれぞれの重要性があり、そのバランスをどう取っていくかというのは非常に大きな問題だと思っています。これに関しては、先日アニメーション学会の研究会で僕はプログラミングとアニメーティングという概念で問題提起をしました。例えば、プログラミング教育で育むのはプログラミング的思考というふうにいわれますが、実はアニメーションを作るときにもプログラミング的思考が必要になる時があって、単純にプログラミングの教育とアニメーションの教育というようには分けられないなと思っているのです。でもプログラミング的思考が持っている思考のベクトルみたいなものはあって、それは端的にいうと先取り思考といいたまうかゴールベースといいたまうか、要は何かしらの目的を決めて、それから逆算して効率的なアルゴリズムを見いだしていくという思考です。プロという言葉がそもそも入っている時点で先取りのだと思のですが、そういった思考のベクトルがプログラミング的な方向だとすると、アニメーティングというのはそうではなく、ある種の即興性とかその場で考えていくような思考です。そう考えてみると、アニメーションで動きを作るときにも、実は二つ方法がありまして、一つはキーポーズを決めてその間を中割りしていく方法、これは実はプログラミング的思考的な作り方で、商業アニメで使われているやり方です。一方で KOMA KOMA で作るやり方というのは頭から順番に一コマずつ作っていきます。先が読めない中、多様な可能性

の中で意思決定していくというプロセスになるので、即興性みたいなところがあって、それがアニメーティングであると。僕が求めているのはそちらの方向性なのですが、ただ、アニメーティングとプログラミングのどちらが優れているとかという話ではなくて、その間のバランスをどう取っていくかというのが非常に重要なポイントだと思うのです。その点でいいますと、キース・ソーヤーという有名な学習科学の研究者がいらっしゃいますが、彼の本の中でいわれているガイド付き即興法、Guided improvisation という概念がありまして、これは非常に面白くて、要は即興性を尊重しつつも、ある種のガイドもその授業の中で行っていくという、そのバランスをどう取っていくかということを考えるときにもしかしたら一つのヒントになるかと思います。手の思考と頭の思考のバランスをどう取るかといったときに、そういった試みもありますので何かヒントになる可能性があるというふうに思っています。

【末永委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。それから、やはり布山先生から非常に重要となるものがソフトであると。その質が教育の質にも左右すると。私も正に布山先生とともに同じところで教えていながらそう思うのですが、そのことに関して学校教育のタブレット教育等にも詳しい東良委員はいかがでしょうか。

【東良副座長】 布山先生、ありがとうございました。いろいろと本当に示唆に富んだお話で、私もこれまで学習指導要領に関わりながらも改めてもう一回考えていく機会を頂いたと思います。特にメディア芸術という言葉がどうのこうのではないのですが、そのいわゆるカテゴライズというのがきちんと定まっていないというようなところが、一つ言うと今、学校の中だけで教育を閉じずに社会に開いていこうという観点から考えると、ここのずれがあることで学校教育における映像メディアとか映像メディア表現といったものと社会一般の方々とのコンセンサスを取れるのかというようなところは今後本当に考えていかなければいけないのだろうと思います。ただ、メディア芸術と言われる世界も今日のお話にあったように余り合致していないところもあるということです。芸術教育ではその辺りを一体どこを落としどころにして考えていくのかというのを一つ非常に思いました。

特に中学校でいうと、今日のお話にもあったのですが平成 10 年に初めてビデオ、コンピュータ等の映像メディアという言葉が入ったのです。この時は実は伝達のデザインに限定が掛かっていたのです。伝えたい内容をその映像メディア等で効果的に美しく表現して交流するという。その時はコンピュータがまだ学校にもそんなに普及している時ではなかったもので、プロセスの学びが同様の学習活動も取り入れながらどちらかという頑張ってやれたらやりましようみたいな側面もあったのですが、その後コンピュータがだんだん普及し、学校にもコンピュータールームなども実働しはじめた中で、今度は平成 20 年の改訂は僕は調査官ではなかったのですが改訂に関わった時に「映像メディアをデザインの伝達だけに押し込めていいのか」という議論になって、「いや、それは絵のような表現や彫刻のような表現や、いろんな表現で映像メディアは活用されるべきだろう」

ということで、あれは内容の取扱いへ移して、格下げという言葉が使われましたが、そんなふうに見えましたよね、でも実はあれは我々にしてみたら映像メディアによる表現を拡充をしようということで、伝達だけに収めてしまうのとは違って、もっとどこでも使えるようにしようといったのが本来の思いでした。

今日はそれもやはり考えていかなければいけないと思って、先ほどの社会との共通理解ということに関わるのですが、実は先生のお話にあった「動き」というものは現行の指導要領の内容の取扱いの解説では美術のところ到这里が書いてあるのですね。その中には短編アニメーションをつくったりすることができるとか書いてあって、多分今日の話の伺っていると、これを改めて考えていかなければいけないのだろうなというふうに思います。そういう意味でいうと本当に改めてこの分野については専門家の人たちとしっかりとこのことについて話をし、学校教育でやっている映像メディアについて、その名称をどうするかは別にして、しっかりと社会的に認知される状況を作っていかなければならないのだろうなというふうに今日思いました。そして、社会からも学校教育を応援してもらいながら、今座長がおっしゃったみたいなアプリなんかも含めて、やはりそういったハード面だけではなくてソフト面も非常に重要で、それはやはり外部の力を借りないと学校だけではなかなか充実していかないと。その前にまずきちんと学校教育と社会との映像メディア表現に関する共通理解がちゃんとつながるようなことを、何か今日のお話を聞いて一層充実させていかなければならないのだなというふうに強く思いました。

ぜひ本当にこの先もこういった、メディア芸術というのか映像メディアというものの類というのは多分もう避けて通れないといえますか、もう子供たちにしてみたらスタンダードですので、このスタンダードの中で学習活動におけるプロセスの学びや育成する資質能力というものをどうしていくのか。これをやはり外部と、STEAMの時にも出ましたがやはり外とのつながりの中でどうしていくのかというのを、社会全体で一体的にやはりこれを考えてやっていかなければいけないことなのだなというふうに思いました。

あともう一つは、ごめんなさい長くなるのですが、現在芸術教育の中ではデジタルかアナログかという2項対立が何となくやはりあるのですね。でも今日の布山先生の話に出た身体性みたいな話が出てくるわけではないですか。なので、デジタルだから身体性がないとか、アナログだから身体性があるという、そういう2項対立といえますか凝り固まった概念といえますか、あれもいっぺん壊して、改めてそういったものをやはり芸術の中で考えていくということが必要なのではないかなというふうに思いました。その辺もまた何か御感想なども教えてもらえると有り難いです。

【布山先生】 いえいえ、とても勉強になりました。

【岡本座長】 ありがとうございます。中島委員、STEAMのお話が出ていましたが、いかがでしょうか。

【中島委員】　すごく面白く伺いました。ありがとうございました。ちなみに私の娘もニューヨークにいる時に、ストップモーションのツールを使ってすごくやろうとしたのですが、私が途中で寝てしまっていて、一人でやっていたら大変で、すごく難しかったのです。なので、最終的にはなかなかできなかったのですが、KOMA KOMA は見ていて良いなと思って、やってみようと思いました。一番個人的に印象深かったのはやはり動感のところ、やはり身体性みたいなものがアニメーションの中にあるべきというのは非常に面白いなと思って、私自身は音楽とかやっているの、ピアノだったらそうでもないのですが、やはり動きがあって呼吸があってリズムがあって、今はDTM だと拍が決まっていたりするのですが、実際は結構呼吸があって、歪みがあって、揺れがあって、そういうのがすごく面白いので、その身体性というものをそのアニメーションの中にちゃんとあるべきだというのはすごく面白いなと思って伺っていました。

なので、おそらくその中で音楽とかも、これは2個目のテーマとしてアナログというのが、私もそう思ったのですが、今アナログとデジタルの、もちろんデジタルだけというものもあるのだと思うのですが、アナログ感覚があった上でのデジタル。先ほど末永さんはティンカリングのお話をされていたのですが、ここで多分おっしゃっているのはアナログのところ、いろいろ試行錯誤したものがデジタルに行ったり、そこを行ったり来たりするみたいなことなのだろうなと思って、なので、切り離さないでその身体感覚の中と、場合によっては身体感覚を時には解き放たれたようなものというのも行ったり来たりみたいなことがあるのだろうなと思って、私自身すごくやはり身体性に興味があって、音楽とかお祭りとか郷土芸能とか、何かそういう土地土地のこととかもそうなのですが、そういうものともつなげていけると何か非常に面白いアニメが子供たちからも出てきそうだなと思いました。

そこでコンセプトを作る。例えば楽器を作るとか、衣装を作るとか。祭りとかでもそういうのもいろいろあって、そういう何かを作って体を動かして、そこから何かデジタルの表現に行くとか、そういう流れがあっても面白いとか勝手にいろいろ妄想をしていって、そういうものが全部つながってきて、人によってより興味があるところというのがあると思うのですが、その一体の中であると面白いし、そのストーリーも、すごく作り込んだストーリーで何かをやることもあれば、三つ目のキーワードとしてやはり即興性というのを伺ったのですが、すみません話が全然まとまっていないのですが、その即興性も、私自身がジャズをやるので非常に面白い。その場で皆の間のやりとりを通じて生まれてくると。即興性で生まれてきたものに対して多分後からストーリーを作ったり、すごく作り込んだストーリーで考え抜いて作るという場合と、生まれてきてしまったものに対して自分の中にあつたもので行ったり来たりしながら新たにそれを作るという、その辺のところはすごく面白いなと思いました。先ほどの Guided improvisation はまだ十分に分かっていないのですが、後でいろいろ学んでみたいと思いました。

あと、最終的にやはり支援の重要性みたいなところで、何かそういうソフトが生まれてきた後、いろんな今つながっていないところにつながる。もしかしたら郷土芸能をやっている祭りの人たちかもしれないし、ミュージシャンとかアーティストとか、工芸品を作っている人かもしれないし、そういう教育とまた全然違うところの人が出会って、ただ教えるのではなくて、どちらかという引き出すよ

うな方向でやるというのをやっていこうとすると、今 STEAM 全般でもそうだと思うのですが、最初は多分かなりハードルがあると思うのですが、だからこそつなげる人が必要だったり、場合によって仕組みが必要だったり、その仕組みそのものも機能する場合と機能しない場合があると思うので、その辺が正に文化庁さんとかとそういうコネクトをしてソフトが作られてみたいことをやっていくということはすごく大事なのだなということを改めて伺いながら思っていました。他にもいろんな印象があって、長々としゃべりましたがすごく面白かったです。ありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございます。本当はまだまだこの件についてもお話していきたいのですが、一旦こちらの方で布山先生パートを終了させていただきまして、布山先生にはまだこの会議に残っていただけるということですので、また後ほどの議論の時に、追加の御質問、御意見を頂いたり、ディスカッション等も行ったりできればと思います。布山先生、どうもありがとうございました。それでは、次に諏訪先生からご発表いただきたいと思います。諏訪先生、よろしくお願ひします。

【諏訪先生】 よろしくお願ひします。それでは、私の方から発表させていただきたいと思います。先ほど御紹介がありましたが、映画監督をしております、東京芸大大学院の映像研究科の方で映画の指導を行っております。そしてここに書いてありますように一般社団法人こども映画教室というところで専務理事をしております、今日はこのこども映画教室を通して私が実践し、かつ感じたりしたことをご紹介して、議論の参考にさせていただければと思います。

私たちも実践活動をしてきたのですが、自分たちの教育が芸術教育全体の中でどういう位置付けなのかみたいなことの議論というのがまだ全然できていなくて、かつ映画自体は学校教育に戦前からこれは使われているものではあるわけですが、デジタル化してカメラや編集というのが身近になったところで、教育の中で制作というのをどうやって生かすかということについては、業界内あるいは専門家の中でも余り議論が深まっているものではまだなくて、かなり手探りで行われていると思うのですね。なので、いろいろ様々な議論が今後必要になってくると思います。今日は個人的なお話になることをご了承いただければというふうに思います。

一般社団法人こども映画教室なのですが、元々は金沢の一映画館(シネモンド)が子供の鑑賞ワークショップをやるとうことでスタートしました。そこに映画監督も呼んできて制作をやってみようみたいな話が始まって、そこから映画作りのワークショップが始まり、それが何となく全国に展開していくことが起きていきました。そして、これは最初は小学生が対象でしたが、やがて中学生も対象にするようになって、2017年にはフランスの映画教育プログラムで CCAJ と呼んでいますが「映画、100歳の青春」という国際プログラムがあって、これに関心があったので参加してみようということで、これも継続して現在まで参加しています。今日は時間が許す限りそのフランスでの教育事例というのを少しご紹介できればと思っています。

2019年から文化庁さんの文化芸術による子供育成総合事業の巡回公演事業というものに参加させていただきました。この時点で多分メディア分野は1団体か2団体ぐらいしかなかったのでは

ないかと思えます。映画は初めてだったのです。なので、ぜひやりましょうという話を文化庁さんの方からも頂いて、我々もいろいろ考えて、巡回公演の中でやるということが続けております。ということで、先週も来週も小学校を回ってきております。もうこの歳なのでへろへろになりながらですが続けております。

それから、これも今年初めて文化庁さんの文化施設活用事業というところで、学校の外部の文化施設を利用して映画鑑賞をして帰ってくるという、その移動手段などを文化庁さんの方から予算を出していただいて、学校の子供たちが映画館なり文化施設に出向いて行って映画を見て帰ってくるというプログラムも初めて今回やりました。

こども映画教室がやってきた映画ワークショップのポリシーを少しご紹介したいのですが、まず一つは、「大人は手出し口出しをしない」ということをスローガンでやっています。大人は口を出さないわけではないのですが、基本的に子供たちの気付きを促す。主体的な学びというものが起きるような環境を作り出すということに専念しましょうと。こういうことをあえて言うのは、例えば僕たちのようなプロが外から入ってきたときにやりがちなのは、自分が知っていることを常に教えようとするということが起きます。特に映画の場合はそういうことが多分高等教育でも起きていると思うのですが、そういうことが起きやすいので、そういうことをしないようにということで、あくまで大人はファシリテーターとして彼らを見守るという立場を取りましょうというふうなポリシーを一つ持っています。

それから、このポリシーで僕も最初は呼ばれたのですが、映画監督とか本当に映画を専門にやっている、映画が大好きで仕事している人を呼んでくるというのをこども映画教室は大事にしているところなんです。子供たちはそういう人と出会うということによって学ぶことがすごく大きいのではないかというのがこの代表者の考え方だったのです。これは現在もそういうポリシーです。

私が参加してからやり方をいろいろ考えて、いろんな問題にぶつかりながら方法を編み出していた時に、先ほど布山先生のガイド付き即興性というお話がすごく面白くて、自分たちがやってきたこととすごく関係あるなというふうに思うのですが、実際に映画を作るのですが、僕たちの場合は、まずシナリオを書きます、物語を作ります、そして撮影をしますというプロセスを取らないのです。まず外へ行けと言って、とにかく撮影をさせるということから始まります。演技も全部即興で行います。もう一つは、役割の分担を決めないということです。映画を作るときというのは、どうしてもシステムを導入したくなる。つまり、監督はあなたね。あなたはカメラをやってね。あなたはこういう役をやってねみたいな役割分担を決めるということが往々にしてあります。結構そういう形で映画を教育の場面で使うということはあるのですが、それをやらないのです。監督がいないのです。何でそういうふうになっているかというと、これは(資料2-6項)上がいわゆる一般的な劇映画の制作のシステムです。準備段階があって、そこでシナリオを書いたり、話者を決めたり、そういうプリプロダクションのプロセスがあって、それが整ったら撮影をします、そして撮影が終わったら編集しますというポストプロダクション。こういうリニアな流れを持っているのですが、こども映画教室ではこれをまず撮影に行ってしまう。それを見て確認して、次の話を考える。そしてまた撮影するというのをぐるぐる繰り返していくようにして撮影を進めていくというやり方を取っています。それがあ

味で即興的な映画作りになるのですが、何でそういうふうになっているかという、経験的には、まずお話を考えましようやると、そこで延々時間が掛かってしまって、しかもそこで何をしているかという、子供たちは椅子に座って机で友達とディスカッションしているという状態が延々続くという。でもそれは本当に映画を制作する局面の豊かな局面というのがどんどん奪われていくのですね。映画を撮っているときというのは、体を動かして、カメラを持って、カメラをどこから撮るとか、その前で動いてみるとか、そういう身体的な動きの中で考えることというのはすごく映画的な創造力につながっているわけなのです。それを奪ってしまうので、経験的に早く外に行かせようという。そういうところからだんだん生まれてきたやり方で、できるだけ早く撮影行為に入ってしまう。Work In Progress っていうのもいいのですが、撮りながら考えていく。先ほどの布山先生のお話の中でもありまして、KOMA KOMA でもそういうところがあります。やっていくことによって全体がやがてたどり着いていくとか、編み出されていくような。そこにある創造性といいますか、問題に直面しながらそれを乗り越えていくプロセスというのもあるのではないかと。そういう活動的なプロセスにしたいというのがありました。

役割分担を決めないという部分なのですが、どうしてもプロの映画人が外から教育現場に入って何か映画作りをしようとする、どうしてもこういうこと(資料2-7項)を前提にしてしまうのです。つまり、あなたは撮影ね。あなたは役者ね。あなたは録音ね。私は監督、みたいな。そうすると意思決定というのはこのシステムの中で行われる。つまりこれは映画制作の場合は常にピラミッド形なのです。上意下達で上から指示が来る。それに基づいて各自が自分の役割の中で仕事をするという役割なのです。それを取り入れようとする、教育においては、ある一人ひとりの子供たちを、あなたは撮影だから撮影はこういうふうにしなさい。こういうことするものです。俳優だからこうしなさい。録音はこういうことをしなければいけないとか。ということ教わることが学ぶことになっているのです。けれども、そうするとそのシステムというのはコミュニケーションというのが非常にクローズドなものになっていってしまうところがあって、子供たちがすぐにこういうことを決めてしまうと、「それは監督の仕事だから監督で考えて」というふうになってしまうのです。本当にそれを決めた途端に縦割りになってしまいます。議論をしないのです。それはあなたの仕事。それが私の仕事みたいな。子供でもなってしまうのだなというふうに痛感したのです。なので、僕たちはあえて決めないで、誰が監督とか言わないし、彼らも知らないという中で関係性を作っていくと、非常にフラットな関係の中で相互の関係性が生まれてくるわけですね。なので、これの意思決定はものすごく大変なことになるわけです。誰も決定権を持たないので。けれども解決しないわけではない。というのは経験的に感じました。時間は掛かるけれども大人たちが忍耐強く待っていると、彼らは何となく全体で意思決定するということが起きてしまうのです。なので、僕たちはこういうやり方(資料2-8項)をできるだけ取りたい。相互の対等な関係の中でクリエイティブな創造環境みたいなのができるというものを目指しているところがあります。

それから、即興演技ということなのですが、これもそういうフラットな関係の中でディスカッションしていると、誰かがシナリオを書いたというわけではないのです。皆で話しているので、皆の合議の中で既にシナリオが出来上がっている。そうすると、俳優であろうが誰であろうがそのやっているこ

と(物語)が皆分かっているのに、俳優として出演しなければいけない子たちは、そこで自分が何をやるかも分かっているという状況が生まれるので、往々にして脚本を書いて演じさせるとセリフを覚えて演じるということになるのですが、そうすると、それはある意味で俳優のスキルを必要とされるわけですね。覚えて自分が喋ったように喋るみたいなことは普通は不自然なことなので、普通の子供はそれをやるには相当ハードルが高いのです。けれども、こういう状況の中で自分だったらこう話すよみたいなことは誰でもできる。その演技というのは本当にその子でなければできない演技になるので、写っているものというのは本当にその子でなければできない表現になってしまうのです。それが子供にとっては映画に関わるときに非常に豊かなのではないかというふうに、僕は見ていて彼らの演技が即興でやり始めた途端にどれも素晴らしいといえますか、どれもその子自身のオリジナルのものになるという感じがありました。僕たちはそれを表現の代替不可能性なのだと、映画が持っている一つの特性なのだというふうに感じています。

そこで、僕たちはそういうことを繰り返してきて、公教育の中でこの映画をやってみようという欲望があって、それで文化庁の巡回公演に参加して、そこで今までのやり方を踏まえて、限られた時間の中でどういうワークショップが可能かということを考えました。どんなことをやっているかを簡単に、3分ぐらいのビデオがあるので、これを見ていただければと思います。……まず体育館で映画の鑑賞をします。……「見てください。この紙に今度は今書いてもらった線をここに貼ります。映画の始まりが向こうで最後ここで終わるという時間が流れていく紙です。この紙を貼ってください」……「今皆が書いてくれたみたいに、いろんな場面があったりいろんな場所が出てきたり、いろんな出来事もありました。その都度、風船はどんな気持ちだったのか、皆映画を思い出して、風船の気持ちを書いてください」……「はい、終了。ただの風船がただの風船じゃなかった。何か気持ちがあるように見えた。ということは、皆はボールにもその気持ちを感じさせることができるんじゃないか。これを使って映画を作ります」……撮影も編集もiPadでやります。無料の動画編集ソフトを使いますが、僕たちが何も言わなくても簡単に編集を始めています。

【岡本座長】 iPadは子供たちが持っているiPadですか？

【諏訪先生】 いえ、こちらで持ってきます。……自分たちが誰か映っているだけでおかしいのですね(笑)……「皆でこけたところ、あれが面白いんだよね」「関係ないのに入ってきた？」……「ちょっとしたことを思いついただけなの。でもそれをこうやって見てみると、皆の中にまた違う物語が生まれてくるということが起きるんですね」……というような感じでしています。

【岡本座長】 子供たちは何年生ですか？

【諏訪先生】 この時は多分全校生徒ではないかと思えます。いろんなエリアがあって、全校生徒が9人という場合もありますし、全校生徒が200人という場合もあって、ここは悩ましいところなのですが、学年が5、6年生のときもあれば違う学年のときもあります。ただ、やはり映画の鑑賞

においては低学年がかなりビビッドな反応をしますね。本当にダイレクトに映画が目飛び込んでくるという感じが、先ほど映像にもありましたけれどもああいう感じが低学年は必ず起きるといのは実感しています。

次のスライドはお手元の資料に入っていないのですが、これまで取り上げた映画がこういう感じの映画で、今ご覧いただいたビデオは『赤い風船』というアルベール・ラモリスの映画をやっています。ただ、これは権利が切れてしまったので、違う作品ということでノルシュテインとかタルコフスキーを今年はやっています。あと、長編映画で小津 安二郎の『お早よう』を、90分ですがこれをやる場合もあります。要は作品を鑑賞して、それから鑑賞ワークショップをやり、そしてその後制作をして編集までを1日目にやってしまいます。8時半に始まって12時までこれを終わる。翌日、作品発表として皆が作った映画を体育館でまた見るというのが基本的な流れです。限られた時間なので、かなり時間を区切って、タイムマネジメントだけはしっかりやるという形でやっています。

鑑賞において注意していることは、映画の観客というのは実は作品をただ見て受け取っているだけではないのだということです。映画というのは観客が作り出すことによって生まれているということです。それにおいて赤い風船という映画はすごく有効で、赤い風船というのは風船が登場人物なのですが、風船は風船なので何も喋りもしなければ表情もないわけです。でも映画を見ると風船の気持ちがすごく分かるわけですね。痛そうだなとか、かわいそうとか、怒っているのだなとか、そういうのは皆が作っているのです。風船が演技しているわけではないので。だから鑑賞者というのはもっと主体的なものだということを感じてもらおうというワークショップをやっています。ということは、先ほどのビデオであったみたいに赤いボールだって気持ちを込めることができるよねということで、子供たちにボールの気持ちを描いてあげるようにするというのをやりました。

最後の上映というのが結構重要で、自分たちがワーって作ったもの、余りじっくり考える時間はないのですけれども、即興的なのですが、撮ってとにかく表現したもの、それが編集しただけではやはり終わってなくて、皆がそれを見て、友達が見て笑ってくれるとか、リアクションしてくれるということにおいて、表現するというのはいかにいうことなのだとすることを、そこで実感するのです。なので、こども映画教室ではいろんなワークショップをやってきましたが、完成しないということは一回も起きてないのです。かなり即興的にやるので、どうなるのだろうこれは、できるのか？ みたいな危機的な局面というのはいっぱい来るのですが、完成しなかったということはなく、やはり完成させていくという、その辺のマネジメントをしていくということがやはり結構大事なかなと思います。なので、プロセスが大事だから結果が出なくてもいいということではなくて、やはり作品ができて、皆に見せたというところまで体験させるのはすごく大事なのではないかという気がしました。

こちら(資料2-13項)に効果としていろいろ書いていますが、ここで申し上げておきたいのは、よく言われますがこういうことをやる時にコミュニケーション能力が向上するとか、そういうものがうたわれていたりするわけなのですが、ここには一つ落とし穴もあって、つまりコミュニケーション能力が高い子供が社会で有用な人物であるという暗黙の価値観みたいなものを前提としてしまうことがあって、小学校を回っていると全く口を利けない子とか、全然自分から発言できない子もたくさんいます。そういう子が駄目なのかというそういうことはなくて、芸術表現においてはすごく孤

独であることとか一人ぼっちであることというのは表現においてはすごく重要な局面ですね。なので、そういう子たちも視野に入れつつ、映画の場合何も喋れなくてもできることもあったりやってもらう仕事もあったりするんで、そういうことは注意しながらしています。経験的にいうと、学級崩壊が起きているような学校でやったこともあるのですが、この子問題があるといわれた子はかなり面白いことを考えたり、映画にすごく興味を持ったりということも起きたりするんです。なので、普通の学校の評価とは違う位相で彼らを見ることもできるという局面がこういう授業の中にはあるのではないかということも感じました。

ただ、いろいろ課題として感じていることとしては、巡回公演事業自体がやはりパフォーマンスアーツをかなり前提とした枠組みになっているというところがあって、そこにこういう、メディアもそうだと思うのですが、割と細かい体験や深い体験をさせようとする、全体何十人、何百人で一斉に体験するようなことはかなり難しい。映画を見ることはできるのですが、個別のワークショップで何か表現をやるとなってくると限界があるということは少し感じています。と同時に、上映作品を選定することも難しいのですが、一つは体育館で映画を上映するというのは非常に悪い環境なのです。一回、小津 安二郎の『お早よう』を体育館で上映して大失敗したことがあるのですが、反響してしまって大人のせりふが何を言っているか全く分からないのです。なので、全く映画に入れられないという状況でした。最近は字幕を付けたバージョンで、低音をカットしてとかいろんなやり方である程度改善されて、最近では子供たちは割と映画に入り込めるというのですが、文化施設活用事業で実際に今年は日仏学院に子供たちを連れて行ってジャック・タチの映画を見せたのですが、上映効果が素晴らしく、やはり子供たちの訴求力が全く違うのです。それは主に音響なのです。音がやはり非常に重要で、それがちゃんとした環境で再生されるということはとても重要だということは改めて思いました。

それと、巡回公演事業は本当に単発でポンと行ってポンと終わって帰ってくるので、その前後のつながりとか、その前に何かを準備したり、その後それを深めるとか、あるいは日頃の授業の中でその巡回公演の体験がどういうふうに位置付けられるのかというのは、僕たちも分からない。先生たちも来てみるまで分からない。という関係の中でやっているんで、割とやはり一過性になってしまうかなということは思いました。

これは残り時間が余りないので簡単にご紹介します。後で資料を見ていただければと思うのですが、フランスにおいては映画教育がかなり歴史的に蓄積があると。先進国といわれていたから、僕たちはどんなことをやっているのか知りたかったというのがあって、それでフランスのシネマテークにおいて行われていた CCAJ というプロダクションに参加するということを始めました。この CCAJ プログラムの芸術監修をやっているアラン・ベルガラという人の考え方です(資料2-16項)。これは芸大に来ていただいたときにインタビューしたときの内容なのですが、フランスの場合は2000年にジャック・ラングが文化大臣だった時に、政治的にフランス映画を教育で扱う場合は芸術として扱うということを明言しています。芸術であるという前提が揺るがないという中で教育プログラムが構築されているところがあります。ベルガラの考え方としては、早い方が良いと。8歳ぐらいで映画と出会わなければ駄目だという彼のポリシーがあります。そのときに、出会いは芸術

なのだからショックでいいのだと。口当たりがよいように分かりやすいものを提供するのではなく、そこにはある芸術との出会い、ショックがあっという。なので、子供たちが教室でブーイングが起きても構わないというような言い方をしていました。アートであるのだと。それはコミュニケーションツールではないと彼は明言しています。なので、その出会いを経験するということを大事にしましょうというポリシーです。

もう一つは、これは我々ともリンクしているのですが、様々なアプローチ、つまり見ること、話すこと、作ることというのを分けない。これを全部つなげて一体化させてやる。そういうことを切り離さないということはアクティブな教育に必要であるということが彼の考え方なのです。これは国際的なプログラムになっていて、いろんな国から今参加していますが、学校のクラスで参加している場合が非常に多いです。東アジアは今のところ日本だけです。ブラジルとかチリとかアルゼンチンとかの南米がかなり進んでいます。先ほど申し上げたように鑑賞することと作ることを分けない。

それで、これも特徴的なのですが、6歳から20歳までの段階に応じたプログラムではなくて、全部同じプログラムでやります。時間としては最低24時間確保してくださいという中でやっています。特徴としては、毎年一つの共通テーマを皆で話し合うのですが、テーマを決めます。そしてそのテーマに基づいて、教材は映画の抜粋なのですが、これを皆で共有します。進めていく手順というものもルールとして一応決めるのですが、それも共有します。この三つを共有して、いろんな国のいろんな学校でプログラムを実行します。テーマなのですが、これがかなり難しい。子供だからという視点ではないです。これは大学でも通用するようなテーマが選ばれています。今年は「映画における他者性」になっています。映画の抜粋を使うというのが非常に特徴的で、このテーマに基づいた過去のいろんな映画のあるシーンの抜粋だけを30分ぐらいバーっと並べるのです。これをネット上で共有して、先生はこれを使って授業を行う。なぜこういうことするかというと、口でいろんなことを説明するのではなくて、例えば同じシチュエーションを持った別の映画からシーンを引っ張ってきて、それを見比べると違いがはっきり分かるのですね。比較していくことで子供たちは自然に映画の演出であるとか撮り方の違いとか、そういうことが分かります。そのためにこの作品から抜粋を選び準備するというのは結構大変な作業になるのですが、その準備さえあれば後は子供たちが自分で気付きますよというのが基本的な考え方です。一応専門家がパートナーとして外部から入ることが条件になっています。ここでも発表というのは大事で、皆が毎年パリに集まって、今年はポルトガルですが、ヨーロッパに皆世界中から集まって、そこで発表して、子供たちの質問に答えるということ、ディスカッションするということを3日間やるプログラムです。

一つ実写映画の良いところは、彼らが住んでいる環境、あるいは自分の住んでいる社会、地域とか人とか、そういうものと関わらざるを得ないところです。そういうものが物語であったり映画の内容にも反映されるし、それらを別の視点で彼らは見ることになるということも一つの教育的な意義があるかというふうに思います。この後は後で見ただければと思いますが、これが一つのルールなのですが、課題1、課題2、課題3(資料2-28~32項)という、これだけはやってもらう。最後に10分の短編を作って皆で持ち寄る。その道中のプロセスは各学校とかに委ねられています。映画の撮り方を教えるということは基本的にはしていないのです。結果的にかなりいろん

面白い映画が毎年出てきます。それも全部ネットで共有されます。それが今の CCAJ のプログラムで、やはり子供たちの主体的な学びということで、ここで彼らは映画のまね事はさせないというのです。つまり映画ごっこみたいなことをしても意味がないので、彼らに本当の表現をさせるということを断言していて、その辺も僕たちとしては共感するところではあります。

これから少しこれから映画を教育で扱う場合の自分が感じた課題についてお話を最後にしたいと思うのですが、これ個人的な見解で全く私的なものなのですけれども、この図(資料2-34 項)というのは、映画を教育で扱う場合、いくつかの主軸があると思うのです。その一つにメディアリテラシーという問題があります。もう一つは、ここで主に対象とすべき芸術体験としての映画・鑑賞・制作みたいなことがあると思うし、もう一方で、映画作りを教える。技術を学ぶというような側面があると思います。これはどれか一つということではなくて、何かを主軸にしたときに必ず別の要素も教育の中には入ってきます。我々はどちらかという子供たちの成長とか、あるいは芸術的な体験とか、そちらを主軸にしているのですが、結果的には彼らは映画作りを通して、映画とはこうやって作られているのだということで、メディアリテラシー的なことを彼らも学ぶということも実際起きていますし、技術的な面も、こういうふう撮って編集するところなのだみたいなことも彼らは学びます。ただ、問題は教育に導入するときその教育プログラムは何を主軸にしているのかということが不明瞭であった場合、目的と方法がミスマッチします。つまり、芸術体験を主軸としているのに、そこにあるプロとしてやってきた人が自分の経験を一方的に教えるような授業をしたら、彼らの創造的な領域というのはどんどん削られてしまうということが起きるのです。なので、単にプロを呼んでくれればいいわけではなくて、その目的に合致した形で人を選んで呼んできて、お互いに共有した目的に向かって、その教育が行われなければ、多分効果的なものにはならないのではないかなんということは感じているわけです。それは多分かなり混同されています。映画というと映画。なので映画というのはものすごく幅広いので、そこに人が見ているもの、社会を求めているものも様々であるということが余り議論されないまま教育に導入されることが起きると、そういうねじれが起きる可能性があると思います。

これは最初は今お話したような問題ですね(資料2-35 項)、その外部人材について誰でもいいというわけではないですし、ただ、やはりそういうアーティストなり人と一緒に一体化して学校の中でやるということは非常に重要な本物の局面といえますか、本物と出会う局面というのは大事だと思うのです。ただ、ここに書いていないのですが、その後もう少しいろいろ考えていて、先日国際的なシンポジウムをこども映画教室の主催で行いました。スコットランド、韓国、フランス、日本の子供映画教育関係者が集まったシンポジウムを行ったのですが、韓国は全く違う考え方を持っています。彼らは、人が行って教えるというだけではなくて、より広く、より早く映画教育を普及させるということを今やっているのです。なので、2018 年から今年までものすごく進展しているのです。何をやっているかという、教育プログラムを作ってしまうわけです。つまり、学校で上映できる映画を選定し、その権利関係をクリアし、それをパッケージして、そこに教育ツール、ハンドブック、動画でこの映画に対する設問(これについてどうですかみたいなクエスチョン)と、設問をする時間とか、そういう動画があって、この動画に基づいてやれば、どんな先生でもその映画の授業

ができるというプログラムを作って、これをデリバリーするといって配布しているのです。そのことによって、誰でも映画の授業を4時間ぐらいでできるという状況を彼らは作ろうとしているということがあります。そのツール開発とかをやっている団体は政府に指定されていると思うのですが、そういうことをやっている人たちもいて、それが業界とも連携しているという流れの中で、その広く映画教育を普及させていくということ、一方で韓国はかなり重視してやっているというところがあります。僕はそれは両面必要なような気がして、我々がやっているような巡回公演というのはもちろん有効なのですが、これはものすごく限定的ではないですか。そういう人材がたくさん居るといってもいいです。なので、かなり限定的なリソースにならざるを得ない。ただ、それはそれでやはり重要だと思うし、その教育効果的なものをもっと共有されていく。それで他の領域とも、布山先生の報告にもありましたが、議論していくようなプラットフォームなり、共有していくということも重要だと思うのですが、一方で、誰でもアクセスできるような映画教育の形というものを開発していくということも重要なかなということ、韓国の発表を聞きながらかなり痛感したところではありました。駆け足になってしまいましたが、以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今の諏訪先生の御発表に関しまして御質問、御意見等を受け付けたいと思いますが、いかがでしょうか。委員の皆様、挙手及び挙手ボタンでお答えいただければと思います。

【東良副座長】 少し質問だけさせていただきます。先ほどの国際的なプログラムで、アジアでは日本だけが参加しているというようなお話がありました。他の国が参加していないのには何か理由があるのでしょうか。

【諏訪先生】 知らないだけだと思います。情報が多分ないのだらうと思います。インドは参加していました。

【東良副座長】 インドは映画は結構すごいですか？

【諏訪先生】 ただ、インドは現在は参加していません。ある時期は参加していました。

【東良副座長】 もう一つ質問させてください。先ほど、文化庁の巡回公演のお話を頂いた時の、後でまた意見として言いたいなと思いますが、そのプロセスが非常に今求められているところがたくさんある中で、後半の方に一過性で終わってしまいがちなのだというところで、そういった巡回公演のこういった今日僕らが御説明を頂いたような内容というのは、学校の先生方にもこういうことを目指してやるのだということはやはりお話は当然ながらされるのですか？

【諏訪先生】 前日に行って、僕たちはこういう団体で、こういうふうな考え方でやっています、だから僕たちはできるだけ大人が口を出さないようにやっているのをよろしく願いますみたいなことは言うのですが、どこまでその現場の先生が理解してくださっているのかというのは定かではないし、学校によってもかなり濃淡があると思います。

【東良副座長】 分かりました。ありがとうございます。

【岡本座長】 その他、いかがでしょうか。中島先生、お願いします。

【中島委員】 話す就多分長くなってしまうので短めなのですが、非常に面白かったです。今、学校で探究というのが始まっていて、一回ではなくてやろうみたいな、それで課題解決とかいろいろやっているのですが、その中にこれが入ってきても面白いなと思います。ただ、課業が増えると大変なので、何かしら多分先生方の協力が絶対必要にはなると思います。それこそ今の、先生方と何か一回やってみるみたいなのが要るのかもしれないのですが、でもやはり見て、作って、シェアするということがそんなに短時間にできるのだなというのは驚きだったのですが、その仕組みはめちゃくちゃ面白いなと思って、私自身一回見に行きたいと思っているのですが、その長いバージョンで実際に街に出てみてやってみるとかそういうところで、探究で今先生方も悩まれている方々も多かったりして、いろんなテーマでやっていることが多いのですが、これは正にアートだと一人ひとり多様な問いを立てるといところが難しいといっても、アートの場合は自然とそうなるので、何かそういう仕組みができて、サポートは要ると思うのですが、そういうのができたらよいなと思いがら聞いていました。

【諏訪先生】 そうですね。実際に私立高校ですが1年間にわたって映画制作をやるということも何年かやりました。そこではドキュメンタリーをやったのです。そうすると、彼らは本当に問題を設定してそれに向かって、誰かに交渉してインタビューをしたり、どこかに出向いて行って誰かに会ったり、そういうことが具体的に起きてきているので、それも一つの可能性だなということはずごく感じました。

【中島委員】 でも同時にこれは即興だから面白いみたいなのところもあるわけで。

【諏訪先生】 ありますね。ただ、できるのだという、その体験をさせるというところは重要なのですが。

【中島委員】 フランスのこのプログラムでも25時間ですか？

【諏訪先生】 25時間で、僕たちが日本でやる場合は大体50時間ぐらいやっています。

【中島委員】 学校とかではなくてプログラムとしてですか？

【諏訪先生】 日本の場合は希望者を募って 10 人ぐらいの中学生とやっています。

【岡本座長】 ありがとうございます。すみません、諏訪さんと布山さんに両方とも聞きたいのですが、メディア芸術の中で映画、アニメ、ゲーム、漫画、いろんな分野がありますが、それぞれの個人的な見解で結構なのですが、教育方法というのは共通でできるところがあるのでしょうか、それとも個別に映画なら映画、アニメならアニメみたいな感じで分けて教えるべきなのでしょうか。その辺の御見解があれば。

【諏訪先生】 例えば今日布山さんのお話を聞いていて随分勉強になることもあるわけですね。なるほどこういうふうを考えるのかとか。なので、情報共有をしたり、いろんな情報交換をしたりすることは重要だと思いますし、ただ、やり方は個別に状況が違うので全然違う状況もありますし、ただ、先ほど申し上げたように施設であるとか環境であるとか、学校の中でどういう単元でどういう形でやるかみたいなのは、割と共通する部分もあるかもしれないと思うのですね。

【布山先生】 僕も同意見です。ただ、重なっているにもかかわらず、これまでは情報の共有が余り十分になされていなかったというのが問題だと思っているので、そこが十分議論されればそれぞれの良さも出てくるでしょうし、共通部分はどこかということもはっきりしてくると。先ほどおっしゃっていたような教材を配布していくみたいなことも、共有部分と特殊部分とを切り分けていくことが可能かもしれないというふうに思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。あと、永添委員が挙手されていますが、いかがでしょうか。

【永添委員】 二人の先生方の御発表を大変興味深くお聞きしました。私は元々教育史が専門なのですが、日本文化のそういった観点からやっております。実はこの会議の第 2 回目に私も発表したのですが、学校現場で小中学生 500 人ぐらいに調査をしたら、先生方は日本文化イコール伝統的な文化と考える傾向が高いのです。ところが、子供たちは映画、アニメ、ファッションとか、そういったようないわゆる現代の日本文化を日本の文化として捉え、特に私が関心を持っている海外への日本文化発信の観点で見た場合、先生方の指導する側の思考が若干古いかと思えます。むしろ子供たちの方が先進的にやっているのかなと。現に今それこそインバウンドで多くの方が来られていますが、これは映画を見たりして来られていますよね。なので、お二人の先生方アニメのこととか映画のことを私は専門外ですが非常に興味深く拝見いたしましたが、お二人の先生方から日本文化とアニメ、映画の海外発信を中心にどう考えていらっしゃるのかをお聞きしたいのですが。

【岡本座長】 どちらからお答えいただきましょうか。どちらからでも結構です。

【諏訪先生】 海外発信についてのどの辺りでしょうか。

【永添委員】 例えば先生がずっといらっしゃる映画の制作を含めた教育。これをするこ
によってどういう部分が日本文化の発信に教育的に使えるのかといった辺りなのですが。

【諏訪先生】 僕たちのプログラムの中では、日本映画は例えば小津 安二郎『お早よう』を扱
います。小津の『お早よう』というのはフランスでも子供たちにかなり見られています。小津の映画と
いうのはヨーロッパ、イランなんかでもかなり見られています。日本映画というのは海外にかなり親
しまれているコンテンツではあるのですね。ただ、日本人が余りそのことを知らないということは常
日頃実感するところでもあります。日本映画の価値みたいなものを日本人は余り気が付いていない
状況がやはりどうしても起きているというのはあるかと思えますね。

【永添委員】 多分それが学校の教育現場での教員の意識にも反映しているのだと思いました。
ありがとうございました。

【諏訪先生】 ただ、一方で少し感じるのは、日本文化の大切さに気付くのは日本以外の人と出
会ったときにより強く感じるわけなのです。自分の国にはどんなものがあつたつけどということを必
要となる局面というのがあって、それは自分がいるコミュニティから外に出て行ってしまったとき
により際立ってくるのです。そのときに自分たちの文化とは何だったのだろうかという問いが生まれ
てくるという局面はあるような気がしますね。

【永添委員】 ありがとうございました。

【岡本座長】 布山先生はいかがですか。

【布山先生】 私からは少し個人的な話になってしまうのですが、実は私はアニメーション作家と
して活動していた時に人形浄瑠璃を勉強していたことがあります。岐阜県にある真桑文楽というん
ですが、これはアニメーションの動きの表現ということを考えたときに、改めて人形浄瑠璃、文楽が
実はすごく面白いということに気付いて、たまたま調べたら地元にもそういったものがあるというので
弟子入りしたのです。皆さんご高齢の方々が中、若いのが来たと言って喜ばれているいろいろ教
えてもらったのですが。その経験などもありますし、あとは例えば、高畑 勲さんという非常に有名
な亡くなられたアニメーション映画監督がいらっしゃいますが、高畑さんは絵巻物とアニメーション
表現を結び付けた研究書といってもいいような本を出されているのです。要は何が言いたいかと

いうと、アニメーションというのは日本文化に対してある種、間口の広い入口になると思うのです。そこから先、いろんな形で歴史的に古いものも含めて日本文化に入り込んでいくための間口の広い入口としては、非常に有効な領域なのかなというふうに思います。

【永添委員】 ありがとうございます。

【岡本座長】 ありがとうございます。末永委員、挙手されていますが、いかがでしょうか。

【末永委員】 諏訪先生のお話、そしてこども映画教室のお考えは本当に共感することが多くて、ありがとうございました。大人は手出し口出しをしないという、見守る支援者としての大人の在り方ですとか、見ることは創造活動であるというお考えですとか、本当に共感することが多かったです。

巡回公演について一過性のイベントで終わってしまう可能性があるという課題点について、私もこのことについて感じていたり考えていたりすることがありまして、というのも私は元々は中学校の美術の教諭でしたので、子供たちと長いスパンで関わって授業を行ってきたのです。その中で大事にしていたことというのは、作品という表現されたものだけではなくて、その根本にある探究の根を伸ばしていく、そこが最も重要なのだということを考えながら授業を展開してきました。

今は活動の主軸が変わって、もっと幅広く美術教育についての活動をしていて、その中で全国の学校教育機関から巡回公演ではないですが巡回ワークショップとか講演というような形で呼んでいただくことが非常に多いのです。そういった活動を行うと、せっかくだから人数を増やしましょうとって200人、300人の生徒たちの前でワークショップ・講演をすることも多くなったり、また、やはり通常の学校の教育活動がありますので時間がどうしても限られてしまうということがあって、このように活動の主軸が移ってから、私のそもそもの根っこを伸ばすことが一番大事なのですという考えと、一回の講義としてのワークショップをすることと、そことのバランスがとても難しく、どうやっても短い時間では根は十分に伸ばせるものではないなというふうに私は感じたりして、長いスパンでの教育がやはり欠かせないなというふうに葛藤していたのです。でもそんな中で、では一回の単発のワークショップに意味がないのかという、そうでもないというふうにまた思いまして、子供たちが根っこを伸ばして深く探究していく、その以前に、その子供たちの根を伸ばすための土を耕していく必要があるのではないかというふうに思っていて、学校教育の中でいくら根っこを伸ばす時間と場があったとしても、その子供の土がかちこちであればやはり根っこも伸びないのかなと。逆にいうと、土さえ耕しておけば、根っこはある程度勝手に子供たち自身の力で伸びていくものなのかなというふうに思いまして。この土を耕すというのは、常識や固定概念を崩し続けることだと思うのですけれども、そこにこの単発のワークショップなり講演とか、そういった単発の体験というものが役に立つのではないかなというふうに私は自身の活動をしながら今ひとまずそういう考えています。その単発の体験で子供たちの土を耕して、そして長期的な学校の教育によって、子供たちがそこから根を伸ばしていく。また、一回で土は掘れるわけではありませんので、その体験と長期的

な取組とを繰り返していくということが必要なのではないかというふうに思っていたのです。先ほどフランスのベルガラさんのお話で、ショックな体験でもいいというふうなことがありましたが、こういう一回のワークショップや講演を、土を耕す固定概念を砕くというふうな位置付け捉えることについて、もし御意見があればというふうに思いました。

【諏訪先生】 ありがとうございます。そういう体験はすごくあると思うのです。まず普段見ないような映画をいきなり見るというところはかなりショックがあるのですよね。多分ある子はその体験をずっと覚えていると思いますし、後は、僕たちは巡回のときは10人以上大人たちが行くのです。皆映画監督とかプロのカメラマンとかそういう人たちです。何か変な人が学校に突然来るわけです。それで全然違うことを言う。日頃の教育とは違う流れの中で、違う人が何かを教えるといいますが、そういう関わりを持つというのも非常に大きな体験だと思いますね。なので、たった2日間ですが最後は結構子供たちは別れ難いみたいな感じでお見送りに来てくれたりするのですが、結構濃密な体験なのだろうなということはずごく実感しますね。かつ先生方に余り負担がないので、僕たちが全部パッケージしてその時間を全部引き受けてやるので、そういう意味でも学校現場には導入しやすい制度だなということは実感しています。多分その後ある子は映画を見たときに何か違う感覚を持つでしょうし、これはどうやって撮っているのかなというふうに考える子たちもいるでしょう。ただ、その辺は全然すくい上げられないので、一過性という言葉を使ってしまったのはそういう部分ですかね。それはまた違うプログラムで引き続きそういうものが継続できるような形というのがあるのもよいのではないかというふうに思いました。

【末永委員】 ありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございます。時間がだんだん迫ってきたのですが、このまま仕切らずにそのまま議論の時間に行きたいと思っているのですが、冒頭で申し上げたことをもう一度少し私の方から申し上げさせていただきますと、この委員会は年度内には報告書を取りまとめる必要がございます、来年1月以降はその報告書についての議論にだんだんフォーカスしていきたいと思っています。これから取りまとめていくものなのですが、これまで皆様に出していただきました様々な御意見、御議論を、お手元の机上配布資料といたしまして、中間整理をさせていただきます、こういう項目ごとに整理をさせていただきます。今日この残された時間の中で、今後報告書をまとめていくにあたりまして、どうしてもこういう御発言をしておきたいですとか御意見等があればお聞かせいただきたいのと、今日はメディア芸術を中心にお話をしておりますが、そのことも含めて各委員さんの方から御質問、御意見等ありましたら、残りの時間でお寄せいただければと思うのですが、いかがでしょうか。なので、何をどういう順番で発言しても自由なディスカッション時間ということで、あと15分ぐらいで進めていただければと思います。今日なかなかご発言する時間がなかった佐藤委員はいかがでしょう。

【佐藤委員】 まずお二人の御発表はすごく勉強になりました。ありがとうございました。先生方からいろいろ御意見いただいたところで、本当にアニメと映画の素晴らしさを実感したところです。今日の発表を聞いて思ったことと、今のこちらの中間整理の方に関するところで2点私の方から述べさせていただきます。

まず1点目としましては、文化庁の「文化芸術による子供育成推進事業」がやはり素晴らしく、特に、このメディアに係る事業については、令和3年度が18校で昨年度が37校での実施ということですが、実施できた学校は本当にラッキーで本当に素晴らしい体験ができていると思っております。この仕組みの中で、語弊があったら申し訳ないのですが、どちらかという子供たちは与えられた事業の体験をしている状況だとしたら、例えばなのですが子供たちが自分の関心や興味に合わせて、子供が主体的に体験したい事業等を選んでいけるようなシステムがあったらいいのではないかと思います。子供たちが、「私は音楽がやりたい、美術がやりたい、映画がやりたい、アニメがやりたい」と選んでいけるようなシステムがあったら素晴らしいのではないかと思います。

2点目については、学校教育に係る著作権の柔軟的な運用を考えていただきたいということです。例えば教員の研究に関することや教員研修で使用する楽曲や音源ですとか、後は映画とかもそうだと思うのですが作品に係る著作権などですね。画像等の著作権の使用がなかなか難しい状況の時などに、学校教育に係る部分については免除ですとか、そういう何か検討をしていただけると有り難いということをお二人の発表を聞きながら思いました。まとめませんが以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。今日、末永委員からも諏訪先生からも巡回公演のような問題提起もあったと思うのです。非常に良い御支援を頂いているのですが、なかなか知られていなかったり、有効に活用でき切れていない。また、今の佐藤委員のように新しいやり方の御提案もあるということで、巡回公演にしても、どういうメニューがあるかとかのPRも含めてですが報告書にももう少し内容や提言等も盛り込めようかというふうに感じております。その他いかがでしょうか。榊委員から何かございますでしょうか。

【榊委員】 途中から参加させていただいて、本日の議論については十分承知できていないところがあるのですが、この中間整理の中からいくつか御意見させていただきます。やはり障害のある子供たちの文化芸術活動について、いろんな分野、これからの社会でとか、本物の文化芸術、それから教員の指導力ですね。それぞれのところで障害のある子供たちのことを書いていただいで本当に感謝をしたいと思います。

それで、その項目なのですが、2頁の下から二つ目のポツ、文化芸術の価値について、教育現場でも十分に伝わっていないということを書いていただいているのですが、障害の有無に関わらずになるのですかね、文化芸術活動というのは特に障害のある子供さんについては、やはり人生を豊かにするための投資なのであるというようなニュアンスをまた入れていただければと思います。子供たちは学校を卒業するまでは文化芸術に触れる機会というのがかなりあるのですが、卒

業してしまいますとどうしても障害のある子供さんたちというのは、進路によっても違うのですが極端にその活動が減ります。自分たちで保証できる子供も一定数はいるのですが、なかなかそういう機会が減る子供さんたちにしっかり文化芸術に触れる手立ても含めて教えていただくような中身、先生方の意識も含めてそういうことが必要ではないかというようなことをお考えいただけたらというふうに思っています。

それから、4頁の本物の文化芸術体験のところの一つ上、お祭り等と書いていただいているのですが、ここも障害のある子供たちというのは、地域のお祭りもそうなのですが和太鼓とか、藍染とかの染物とか、学校でできるような教育活動というのは結構あります。先生方に気付いていただくためにそういう例をいくつか挙げていただけたら助かります。徳島だったら阿波藍、阿波人形浄瑠璃、阿波踊り、ベートーベン第九という文化モチーフが四つあるのですというようなことをご指導させていただいているのですが、各地域にそういう文化モチーフみたいものがあると思うので、それらをしっかり教育活動に生かしてほしいということを書いていただければと思っています。

最後に7頁なのですが、三つ目のポツの、障害のある子供たちが自分の人生を豊かにするためにというところで、先ほど少し話したのですが、やはり教員にそういうことに価値があるのだということを知っていただかなければいけないと思っています。子供たちの文化活動というのは、子供たちに一生伝えられるものであって、生涯を豊かにするものなのだとということが分かるような書きぶりというのですかね、そのことを先生方が理解した上で子供たちに教えていく話になりますので。もっといえば保護者の方に目の前の日常生活の指導も大事だと。コミュニケーションスキルとかそういう勉強するのも大事なだけでも、一生を見るときに、文化芸術活動について触れたり、今そういうスキルを身に付けたりすることというのが子供たちのQOLというのを圧倒的に高めていくのであるということをご理解いただけるような書きぶりをしていただければ有り難いと思っています。以上です。

【岡本座長】 ありがとうございます。東良先生、お願いいたします。

【東良副座長】 ありがとうございます。今日はメディア芸術という観点から、実は事前に資料も頂いていてどんなお話になるのか楽しみにしてきたのですが、本当に良い意味で裏切られたといえますか、というのは何かというと、特にプロセスのところにはやはり非常に重きが置かれていて、例えば布山先生のお話しでしたら身体性の捉えるというところで、たこと糸がつながっているところのこういった線がやはり非常に重要であるとか、あと、諏訪先生の方のお話の中でこれは本当にそうだなと思って聞いていたのは、要するに一般的な映画制作では計画を完成させて撮影するけれども、それをすると創造領域が減るという。なので、正にこれは先生が待てるかどうかということになっていて、実は今本当に待てない先生、待てない教育なのかもしれませんが、その芸術教育の中の待てない一つの理由が、やはり時間が少ない。どうしても最後まで行かなければならないという焦りがどうしても失敗させられない、既定路線でとにかく線路を引いて行かさなければということにつながっていく、僕はそういったことが本当にあると思うのです。ですので、こういったゲス

トスピーカーのお二人に共通している、これはもう多分メディア芸術だけの話ではないと思います
が、子供たちがやはりしっかりと自分たちで考える。周りの大人もそれをきちんと待って、そして子
供たちを育てていくというような時間的・空間的・物質的余裕というのですかね、こういったものが
やはり我が国の芸術教育には足りないのではないかと思うのです。ですので、こういったことをぜ
ひ検討会議のまとめの中には何とか入れ込みながら、それはもう先生たちの力だけでは限界が
あるので、やはり大きな国の枠組みとしてそういったところをやはり確保できるような、最終的な報
告になると思いますがそういった形で入れていければというふうに、特に今日のお二人のお話で
あるメディア芸術に扱われるデジタルや ICT というのはどちらかという今、時短をするための道
具みたいにいわれているわけですよ、でも今日のお話は全くそうではないわけですね。なので、
今日は本当にアナログかデジタルかという 2 項対立ではないのだということは改めて私も考えさ
せてもらいましたが、正にそここのところはやはりこの会議の中では重要にしていきながら報告す
べきかというふうに思いました。そういうことに気付かせていただいたお二人の先生方の御発表に本
当に感謝申し上げます。ありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございます。時間は来ていますが、すみませんあと 5 分ぐらい先生方が
許す限りお付き合いください。頂きました御意見等を多分この時間の中で消化し切れなところ
があると思うのです。こちらの机上資料等もご覧になりながら、来年行われる取りまとめに向けま
して、事務局の方にぜひ更なる御意見ですとか御質問等をメール等で各委員の皆様方からお送
りいただければということをお願いしたいと思います。

それを前提としまして、今日はまだあと 2、3 分ございますが、何かご発言されたいという方がい
らっしゃったらぜひ。すごくプレッシャーを掛けていますが(笑) 私の方からは一言だけ申し上げま
すと、今日もそうですし前回、前々回もそうですが、それぞれの素晴らしい取組には個別に各学校
の先生たちが参考になる事例がたくさんあったと思うのです。それをケーススタディとして報告書
にもちゃんと記載して行って、先生たちが読めるような形にしていくといったことも大切かと思いま
した。その他、いかがでしょうか。中島先生、お願いします。

【中島委員】 本当に素晴らしい時間をありがとうございました。メンターという言葉がいいのか分
からないのですが、何か先ほどの子供たちが選べるみたいな、そのマッチングの多様化みたいな
ものがもう少しあるとよいか。あと、今 STEAM という言葉も出てきて、探究が出ているので、
結果的に何か多様なプログラム、先ほどのパフォーマンスアーツにやはりこれだと特化してしまっ
ているとかこれが使えないとかいろいろあると思うのですが、より実証的なプログラムが何か出
てきてよいか。あと、プラットフォームですかね、こういう何か少しずつ違う人たちがシェアでき
るとか、先生たちもシェアできるとか、場合によっては子供たちが作った作品がシェアできるとか、
そういうプラットフォームが、ネット上でもそうかもしれないですし、リアルでもそうかもしれないです
し、何かあるとよいか。思ったりしました。

あと、個人的に万博に関わっていて、何かそういう国際的に同じようなことをやっているもの。先ほどフランスの事例とかもそうだと思うのですが、アニメーションも多分そうだと思うのですが、何かシェアすることでそれがやはり日本文化というものに改めて気付くような場所になるとか、そこで多様な人たちが参加することで、場合によっては子供たちだけではなくて、おばあちゃんやおじいちゃんとか、障害のある方とか、全然違う地域の人とか、そこをシェアし合うことで何か見えてくるようなこととか、そこでもしかしたら万博とかも活用していただくとか、そういうこともあるかと思いつながら聞いていた次第です。ありがとうございました。

【岡本座長】 ありがとうございます。その他いかがでしょうか。永添先生、よろしいでしょうか？

【永添委員】 すみません、一言。日本文化芸術とありますが、先ほど申しあげましたように現代のいわゆる日本文化、具体的にいえば、映画、アニメ、漫画、こういったようなものをもう少し伝統的な文化と同じぐらいの地位に引き上げて、そして子供たちはむしろそれを欲しているわけですので、これからの日本文化の海外への発信という観点で考えた場合、昔の古いところとか寺社仏閣を巡るというだけではなくて、やはり現代的なもの、諏訪先生がおっしゃったようにやはり海外に行かないと日本の良さというのは分からないと。なので、子供たちは日本のアニメとか映画とか漫画とか、こういうものを世界に誇るべき日本の文化なのだ、世界の人々がむしろそちらの方にこそ興味関心を示しているのだということを、もっと学校現場で教えるべきではないかと思っています。なので、その辺りの観点。現代の日本文化の教育の充実という辺りを、また今後申し上げますが、視点として入れたらよいと思います。

【岡本座長】 ありがとうございます。

【諏訪先生】 一言だけ失礼します。

【岡本座長】 諏訪先生、どうぞ。

【諏訪先生】 こういう世の中で教育プログラムを開発していくようなことというのは、多分芸術全体でやることはできないですね。多分それは個別の領域の中で、個別の取組の経験値の中で行われなければならない。それは誰がやるのか。それをやるにもコストが掛かるし、時間も掛かるし、現場の先生がやるには限界があるわけです。そうすると、そういうものはこういうところでやりましょうということを、やはり継続的にやっていくような仕組みとか、そういう支援みたいなものがないと多分出てこないのではないかということは改めて思いました。

【岡本座長】 ありがとうございます。布山先生からも何か一言あれば。

【布山先生】 今の諏訪先生のお話を受けるならば、文化庁さんがこれまで色々な形でメディア芸術分野で事業をやってきた中で、アニメーションブートキャンプというの、もとはコンソーシアム構築事業という、様々な団体が手を組んで何か新しいことをできないかということを考えていく領域横断的な取組の中で生まれたものだったりするわけです。文化庁さんがそういったある種の実験場みたいな場を設けていくことで、カリキュラム開発を行っていくこともできるでしょうし、その場にアーティストが来たり研究会があったりして様々な専門性を持った方々が参加していくことで、何か生み出される可能性はすごくあると思っています。

【岡本座長】 ありがとうございます。いつもながら議論の時間が非常にタイトで大変申し訳ありません。先ほど申し上げましたとおり御意見等を引き続きぜひとも事務局の方にお寄せいただければと思います。次回以降の日程につきまして、事務局から最後に一言お知らせいただけますでしょうか。

【事務局】 先生方、本日もありがとうございました。次回は年明けということになりますが、日程については現在調整中ですので、詳細は改めてご連絡させていただきます。よろしくお願いいたします。

【岡本座長】 ありがとうございます。では、本日はこれにて終了いたします。ゲストスピーカーの布山先生、諏訪先生、それから委員の皆様方、どうもご出席ありがとうございました。

— 了 —