

聖書で遊ぶ

石川 立

(大学神学部教授)



聖書を読んだことがありますか？

皆さんは聖書を読んだことがありますか？ 聖書は、旧約聖書と新約聖書を合わせて六十六書から成る複合的な書物ですが、その中の幾つかの有名な文章なら、拾い読みしたことのある人は多いかもしれません。しかし、断片的な文章だけではなく、ある程度まとまった分量を読んだことはあるでしょうか？ おそらく、多くの方々が「いいえ」と答えられるのではないのでしょうか。

「聖書は世界のベスト・セラーである」と言われます。これは、キリスト教会のプロパガンダ用のコピーではなく、実際にそうなのだと思います。しかし、ベスト・セラーとして売られ、買われている数量ほどに、聖書が本当に読まれているかどうかは、はなはだ怪しい。「目を通す程度では〈読む〉とは言えない」という〈読み〉のレベルの問題は問わないとしても、聖書は案外読まれていない書物だと思えます。世界ではともかく、少なくとも日本では、ほとんど繙かれていないのが実情ではないでしょうか。

聖書を読む

人気があるようで、実は敬遠されている聖書という書物を〈読む〉のが、私の仕事、すなわち〈聖書神学〉です。

一般の日本人は、聖書に興味を抱いて手をのばしても、どこか異質で薄暗い世界が待ちうけているような気がして手を引つめてしまう。しかし、聖書で描かれているのは意外と明るい世界です。まずは、ストーリーが面白い。それもそのはず、聖書の多くの部分には、イスラエルを中心とした地域の、イメージ豊かな神話や昔話が集められているのですから。お話し以外にも、説教、法規、格言、詩、手紙、ファンタジーなど多様なタイプの文章が載っています。

聖書は面白い書物です。しかし、一筋縄では行かない書物でもあります。そもそも、日本人には馴染みの少ないパレスティナで成立した書物です。著者、編者も多くは不明です。ヘブライ語やアラム語やギリシア語で書かれています。成立の事情も複雑です。口伝承の時代も含めれば、2000年以上にもわたる伝承や

諸資料が入り込んでいます。聖書の記事もツギハギだらけです。それぞれの記事の背景にある歴史や社会も一様ではありません。文学的にも技巧が凝らされていません。聖書を少し丁寧に読もうとすれば、これらのことに注意を向け、解明しながら、読んでいかなければなりません。

聖書を深読みする

〈聖書神学〉は、さらに聖書を深読みします。それは文字通り〈神学〉という学問分野に属しており、「聖書は一般の歴史的文書であるにとどまらず、〈今、ここ〉で〈私〉に〈神〉を証しする書である」と考える立場に立っています。〈聖書神学〉にとつて聖書とは、それを通して〈神〉と出会うツール、あるいは、そこで〈神〉と出会う場にほかなりません。

聖書を、〈言葉〉を伝って、深いところまで読み込む。そして、読者である〈私〉の深いところで受けとめる。〈私〉が〈読み〉に深くかわるのです。〈私〉を安全な高みに避難させておくわけにはいきません。〈深読み〉の現場に、〈私〉

をさらけ出さなければなりません。もしかしたら、〈深読み〉によつて〈私〉が解体され、〈私〉の生活や生き方や考え、価値観が一変してしまうかもしれません。これは、もはや「学問」や「研究」の範疇を越える事柄ではないでしょうか。しかし、〈聖書神学〉を行ってきた先達たちは、この道を果敢に突き進んできたのです。

聖書で遊ぶ

聖書研究者は一般には、研究成果を学会や専門誌上で発表し、聖書研究を発展させていきます。しかし、私は思っています。聖書を研究の対象としてアカデミックな世界だけに閉じ込めておくのは勿体ない、これを外の世界に解放し活用すべきではないかと。そこで、聖書を素材に紙芝居や壁新聞やムックを作成する授業を開いてみました。聖書を素材にして作品を作る場合、聖書を素材にして熟知して咀嚼し、自分の肉としたのちに、表現へと移る必要があります。ですから、勉強になる。小説、劇、映画、音楽、美術と、聖書を活用できる場所は多いので



学生が制作した紙芝居

す。キリスト教会で行われる説教も、聖書を活用したパフォーミングの一つと考えられます。聖書を読む者は一歩進んで、聖書を使い、聖書で遊ぶことが望ましい。聖書を使っていかに遊ぶか——この可能性をも学生諸君と共に探っていきたいと思っています。

(いしかわりつ)

広告を通じて 「メタ知識」を習得する

青木 貞茂

(大学社会学部教授)



広告会社から大学教育へ

私は、今年度より東京の広告会社から本学に転職し、フルタイムの大学人としての授業と研究をスタートさせたルーキーです。いざさか年をくつっている関係上「オールドルーキー」といえましょう。担当テーマは「広告論」です。

私は、出身が実務の人間ですので「広告論」を語る場合でも、なるべく具体的な事例に則して、ビジネスの現場経験をまじえながらレクチャーすることを意識しました。できるだけ実際の現場での体験をまじえて、ここだけの話(?)をいれながら進めています。

日本の広告は、ビジネスとしては世界第2位の規模にあり、多数の広告主、メディアとの関係で仕事が動いていきます。そこで、具体的にどう広告のプランニングがされていくのかを理論、データ、手法を絡めて説明していきます。取り上げた事例は、国内だけでなく海外の最新事例も含まれています。特に、近年大きく注目を浴びているブランド広告に力を入

れています。

インサイト研究の成果を取り入れる

私の研究テーマも、効果的なブランド広告表現を開発・立案するための方法です。ターゲット（訴求対象）となる生活者心理を洞察・把握したうえで、当該ブランド価値に関して最も効果的な表現をどのように策定できるのか、その方法と理論的背景を明らかにすることを課題としています。特に、広告表現開発者の生活者心理へのインサイト（深い洞察）に関する認識構造を中心としています。

欧米で行われてきたインサイトを活用したブランド広告表現立案の方法に関する研究は、わが国においても徐々になされてきています。ただ、これまでのインサイト論は、ともすれば実務での経験則に流れがちでした。私としては今後、広告プランナーの認識論、知識創造論としてのインサイトを明確にしたいと考えます。

研究の方法としては、語用論における関連性理論、認知科学、現象学、記号論
また、広告の基礎用語、理論、事例等についての知識を学ぶだけでなく、学んだ知識をどう広告活動における目的達成、課題解決に生かし、統合的に知識活用を行うのかを体得して欲しいというのがもうひとつの柱となる願いです。これもひとつの「メタ知識」であると考えます。知識を実際の活動に取り入れ、役立てていくという「知識活用のための実践的知識」を獲得してもらいたいと考えています。

受講者の皆さんの中には、広告を含む何らかのメディア業界へ就職の意欲を持たれた人もいます。しかし、自分のメッセージを最も効果的にターゲットに伝える行為は、メディア業界だけのものではありません。どんな仕事も広義の広告コミュニケーションが大切なのです。将来受講者の皆さんが、どのような職業に就かれても、私の授業の内容が何かの役に立てば幸いです。
(あおき さだしげ)

の成果を中心として取り入れていきます。生活者の欲求を把握するだけでなく、幅広く生活の文脈におけるブランドと自己との関連性を明らかにした上で、ブランド広告のメッセージおよびキーシンボルを開発すべき事を明らかにしています。

理性と感性の融合

広告は、ビジネスとしてはきわめて高度に組織化されつつ、同時にきわめて人間くさいものです。一見、華やかなメディア業界ですが、その裏ではサービスマンとしての泥臭い現場が厳然として存在しています。しかも広告は、ただ面白いだけ、目立つだけのものでもありません。広告業務においては、理論的な裏付け、しっかりとしたロジックも非常に強く要求されます。科学的なものと人文学的なもの、理性と感性が融合した仕事です。

特に、私が「広告論」で強調したかったのは、その本質において広告は、商品を中心としつつも、「もの」だけでなく「自分」を最もよくコミュニケーションする行為も含まれるということです。コ

ミュニケーションを通じて他の人に自分をきちんとわかってもらい、なおかつ好意あるいは愛情、友情を感じてもらおうということとは、容易ではありません。広告が、ターゲット（訴求対象者）に向けて行なう商業コミュニケーション、ということばかりに目をむけていると、この本質がわかりません。

「メタ知識」の習得を促す

総じて若ければ若いほど、自分を客観化し、メタ（高次）的に上空から森の中の木を眺める視線を持つことは、簡単なことではないでしょう。しかも、把握した自分自身を伝えるために受け手にとって意味があり、深いエモーションを喚起する伝達力のある言葉やボディランゲージが何かをつかむのは、困難です。

授業を通じて、自分に効果のある広告とは何かを、そのメカニズムを踏まえて理解すること。そこからスタートして、自分自身を明確に把握した上で、よりよいコミュニケーションを実行することを学んでもらえればと願っています。

「音楽」について考える

椎名 亮輔

(女子大学学芸学部助教授)



「音楽」が意味するもの

私たちが日常、何気なく解ったつもりで接している「音楽」というもの。これがそれほど自明のものではない、ということも明らかにするのが私の研究の第一歩である。伝統的な日本文化において「音楽」とは、耳には聞こえない「極楽の音楽」のことを指していたし、古代ギリシアにおいて「音楽」とは詩と舞踊と音楽全てを指していた。このように、時代や場所が異なれば言葉の意味が変わってくるのは当たり前とも言えるが、たとえ同時代の同じ国の人間であっても、同じ「音楽」という言葉で違ったことを話していることだってあり得るのだ。単純な話、携帯の着メロについて話している女子高校生と夏にバイロイト音楽祭を聴きに行こうとしている裕福な中年紳士では、同じ「音楽」という言葉で全く違ったものをイメージするだろう。

しかし、これらの事象の中で例えば「音響によって構成されたモノ」という部分はいずれにしても共通なのではないだろうか、と問うこともできるだろう。では何がこれらの例でこれほど異なっているのだろうか。それらは、音楽を理解

するためには余計な、余分なものなのだろうか。あるいは逆に、これらの間の際限のない差異の織りなす多様性こそが「音楽」というものの本質の一つを成す、と考えるべきだろうか。

さらに別の方向から見ると、これらの中で共通と見なされそうな「音響によって構成されたモノ」という部分も、ではこれが「音楽」の意味の最低限、最小限必要なものというように考えてよいのだろうか。あるいはそれとは別に、あらゆる種類の「音楽」の最低限の共通項、最小（最大ではなく）公約数というものがあるのだろうか。存在するとしたらそれはどのようなものだろうか。

「音楽」の在り方について

一つの考え方として、実際に自分が音楽を体験しているその経験を見つめ直すことから始める方法があるだろう。私は音楽を聴く、私は楽譜を読む、私はピアノを弾く…、さらには、私は遠くに聞こえるメロディを聴き分ける、私は駅や公共の場所で鳴っている音楽を聞かされる、私は音楽を聴くためにCDを買う、コンサートに行く、CDを選んだり、コンサートのチケットを手に入れたりす

る、音楽について書かれた本を読む、音楽について考える、音楽について書く（今まさに私がしていることだ）…。これら全てが音楽に関わりのある経験であるのは間違いない。では、これらは「音楽」だろうか。

そう、これらは全て「音楽」である、と考える考え方も認めないわけにはいかない。なぜなら、（コンサートなどで）音響が鳴っているのを聴いている体験とその前後の体験（電車に乗り、歩行し、会場に入り、切符を渡し、席を探し、座り、プログラムを読み、携帯の電源を切り、咳払いをし、…そして帰りはその逆になるだろう）を区別するもの、あるいはウォークマンを聴いているのと、聴いていないが頭の中で鳴っている状態（もつとラディカルには、脳のある部位に局所刺激を与えて鳴り出す音楽）を区別するもの、これは原理上存在しない。それらを区別してしまうと、私の体験に一貫性がなくなってしまうからだ。

さてここで注意すべきなのは、音楽を理解することとはどういうことかという点だ。単なる（物理的であろうとなかろうと）音響体験ではなく、音楽を体験しているということが出来るために

は、それを単なる音響以上のものとして認識することが必要である。音響の構成物としての認識、この音楽体験の基本を私は「演奏行為」をモデルとして考えてみたいのである。

実践と思考の接点、授業における実現

すなわち、音楽における実践行為である。もちろん楽譜上の音符を正確に追うだけの演奏というものもあり得るだろうが、やはり「正しい」演奏（それがどのようなものかは議論されるべきだが）というもののためにはその音楽を理解していることが必要である。そして、その音楽を「正しく」聴くためにも同様の理解は必要である。そしてその理解の仕方、楽譜には全然書かれてはいない。それを学ぶためには、いわゆる音楽学的方法を駆使する必要があるのである。それは例えば、歴史資料や図像資料の研究であったり、楽器学的研究であったり、演奏史に関する様々な情報の比較対照による研究であったり、いわゆるエビステマー研究（フーコー的な「考古学」）であったりする。

私の受け持っている「音楽美学」では、いかに「美学」が近代ヨーロッパの枠

に絡めとられていくかを克明に明らかにしようとしているし、ピアノ演奏の歴史を扱った「芸術特殊研究」においては、いかにピアノ演奏の歴史が個々の作曲家の個性や楽器自体の性能の変化に関わってきたかということ明らかにしようとしている。だからこれらは、上述のような研究の一つの「練習」であって、このような実践と思考の接点を授業の中で、実践あるいは音楽研究に携わる学生たちに知らしめる努力となつて現れている（ことを祈っている）。

さらにはこの「演奏を巡る哲学的考察」が、上述の「最小公約数」的な音楽体験のモデルの考察となり（哲学的には現象学的方法が最も近いものだろう、それに関連して上述の体験記述が全て「私が」となっていることに注意してほしい）、それによってさらに深い音楽理解を進めることが、これからの私の研究課題であり、それを授業に生かすという形での教育課題なのである。

（しいな りょうすけ）

そして、できあがったキャラクターをストーリーの「シーン」シーンにあてはめ、細かい動きや効果などを決めて、絵コンテ(図3)に落とししていきます。



(図2)

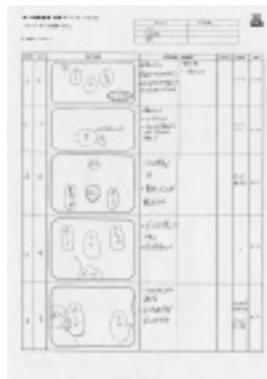
が、今回は、「親しみやすいキャラクター」「人をあつと驚かさ展開」「凝った映像」の三つにポイントをおいてアイデアを出させ、簡条書きさせました。そして、それぞれが出したアイデアをグループごとに時系列に並べ、ストーリーをまとめていきます(図1)。

続いて、キャラクターのデザインに入ります。登場するキャラクターのラフスケッチ(図2)を書くのですが、人まねはできても、オリジナルのキャラクターを作るとなると、なかなかアイデアが浮かんでこないようで、かなり苦労していたようです。

結局、規定の授業時間内には終わらず、連日のように放課後居残って、作業しま



制作・撮影・編集
いよいよキャラクターの制作・撮影・編集へと進んでいきます。小学生以来の粘土細工に手こずり、浮かんたアイデアがなかなか表現できず、とまどう生徒もいました。動きを少しずつ変えながら、1000コマにも及ぶ撮影に、どのグループも大苦戦しました。また、慣れないビデオ編集の作業に時間を取られて、なかなか思うように作業が捗りません。



(図3)

達成感のある授業を
作品発表会は、期末試験の前日の放課後に行つたにもかかわらず、1人の欠席者もなく、お互いの作品を見ることができました。それぞれの思い入れがこもつた作品を眺めている生徒たちの表情が、みんな満足気だったのが、とても印象に残っています。

クレイは、生徒たちそれぞれが持つイメージを具現化し、思いどおり自由に動かすことができる、とても面白い素材です。さらに、粘土自体が持つ独特な質感が、作品に温かみや柔らかみを与えてくれます。また、機会があれば、この不思議な素材を用いて、生徒たちに「できた」という達成感を感じさせることのできる授業をしてみたいと思います。

(なかい あきら)



(図4)



授業実践 「クレイアニメをつくろう」

中井 聖

(香里中学校・高等学校 情報科教諭)

新しい授業実践の試み

1999年に高等学校学習指導要領の改訂が行われ、2003年度より「情報科」の授業がスタートしました。本校では、これに先駆け、情報教育の拡充と、インターネットの授業への積極的活用を図るため、情報教室を中心とした学内情報ネットワークの整備を行いました。そのネットワークを活用した情報教育関連科目の設置が検討され、2000年度より高校3年生の自由選択科目として「情報基礎」(週2単位)が開講されました。残念ながら、昨年度、新カリキュラムへの移行に伴い、閉講となりましたが、その授業の中で、生徒たちが最も熱心に取り組んだクレイアニメの制作について紹介したいと思います。

「クレイアニメ」とは

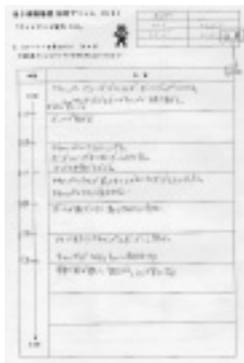
「クレイアニメ」とは、粘土(クレイ)で作ったキャラクターなどを少しずつ動かして、ビデオやデジカメで一コマずつ撮影し、つなぎ合わせ、ストーリー性のある作品にしたものです。その代表作として、NHKで放送されている「ピンクラ」や「ニヤッキ」、映画「チキンラン」

内容	内容
1	クレイアニメの歴史を知ろう
2	ストーリーを考えよう ストーリー板絵系列に書こう
3	キャラクターのデザイン 絵コンテの制作
4~6	キャラクターセットの制作
7~12	撮影
13~14	編集
15	上映・観評活動

(表1)

「ガンピー」などがよく知られています。授業は、(表1)のような展開で行いました。まず、生徒たちを5~6人程度のグループに分け、3分程度の作品を作るよう指示を与えます。生徒たちもすぐには作品をイメージできないので、具体的な作品をいくつか見ながら、クレイがどのような特徴を持つのか、どのようにすれば具体化するのかということについて考えさせました。

次は、個々にキャラクターやストーリー、撮影方法について考えてさせるのです



(図1)

『源氏物語』をかじってみる
～朗読発表を通して～

望月 慶子

(高等学校 国語科教諭)



『源氏物語』の魅力

定期的に訪れる『源氏』ブーム、それは長い時を経てもお様々な形で再生してくる源氏物語という作品の広さ・深さゆえであろう。古代以来の日本の物語の型を踏襲し、当時の仏教思想等を大きな背景としながら、近代的な視点をも読み取ることが可能なプロット、現代人の感情移入をも可能にする人物の心理描写や人物造形の確かさ。平安時代の後宮にあって、権勢家の庇護の下、何をどう感じ、どう考えて、こんな物語ができたのだらう。椋川一朗著『近代思想と源氏物語』によれば、作者紫式部が人間存在の無常さ・罪深さを見つめ続けることによって成し得たのだという。式部の持つこの視点は、『紫式部日記』にも式部独特の内省的なものの見方として随所にかがえる。例えば、一見華やかな宮廷生活しながら物思いの苦しさを感じずにはいられない我が身を、土御門邸の池に浮かぶ水鳥や天皇の御輿を担ぐ名誉ながら苦しい体勢でいる駕輿丁の姿に重ねている箇所。この読解は3年必修古典で扱ったのだが「式部はなんでいつもうじう

じ考えてんの」という吹きが聞こえてきた。ともすると「式部はネガティブで暗い」などと短絡的に評価されてしまいかねないのだが、「式部はうつとうしいし、清少納言の方が好きだけど、でも私の中にも式部的なところはある」という感想も見逃せない。必修科目の中で基本的な事項を押さえながらさまざまな古典作品に触れることが古典作品に親しむ基礎となるのだが、その上で何とかもう少しまとまった形で主体的に作品を読み、文芸表現の壁を超えて、私たちの中に沁みこんでいる文化のルーツや時を経てなお普遍的な人間の感情などをつかみとることはできないものか。古典の授業に対するこんな問題意識に基づいて、作品の教材化を考えることが私は多い。対象を通して内省することが、他者への思いをいたすことにつながり、そういつたものの方から構想された壮大な『源氏物語』にじかに触れることは、現代の私たちにも人間存在に対する何かしらの思いを抱かせてくれる。私自身のそんな経験を少しでも生徒と共有できたらと思いい、授業への構想を練ってきた。

「古典講読」の授業

本校では、「古典講読」という科目を2年生の選択科目として設置しており、2002年度開講以来、担当させてもらって4年目になる。「まとまりのある古典作品を系統的に読み味わい、我が国の文化と伝統に対する関心を深め、生涯にわたって古典に親しむための基礎的な力を育成する」という目標に照らして模索しながら、前述の思いを実践している。これは今年度2講座計52人を対象とした授業報告である。

一学期は、紫式部が影響を受けたと考えられる先行の古典作品を取り上げ、辞書を活用して和歌の意訳を試みたり、歌物語を小説風に翻案したりして作品世界を想像しながら楽しんだ。その後二学期実施の朗読発表を予告した上で、映画を見たり漫画や訳本を紹介して夏休みを迎えた。

二学期前半は、『源氏物語』のあらゆる所に触れながら、桐壺・藤壺・六条御息所・夕顔（若紫は必修で扱う）等の女性が登場する場面を精読。後半は受講生が自ら興味を持った場面の朗読を中心とし

た発表。選んだ場面について分かりやすく説明し、正確かつ流暢に読むことを目指し、ワンポイントレッスンと称して調べたことを紹介することとした。朗読発表に向けて工夫した点は、①2004年度開講のメディアセンター「知創館」を活用し、すぐにインターネットに頼りがちな生徒に『源氏物語』に関する図書資料のレファレンスになるような課題を設定したこと、②朗読箇所の決定および朗読発表の準備段階での個別相談・指導を意識的に行ったこと（このような学習形態は、授業以外のところでのフォロー如何によって、一斉授業以上に培われる力に差がついてしまうように思う。今年度は知創館内のスタッフルームに私の席があつたおかげで、生徒の動きもよく見え、個別相談・指導がやりやすかった。ただしいつもこのような環境にあるわけではないので、司書教諭やセンターのスタッフとの連携がいつも重要になるだろう。）、③発表に対する相互評価・感想を毎時間回収し、項目や人物ごとに感想集を編集して随時配布したこと、である。生徒達は、正確な朗読には気を使つてよく練習していた。場面の説明にはその

前後に関する知識も必要になるし、ワンポイントレッスンに何を選ぶかはその場面の理解度と密接に関係してくる。平安時代の美人像や装束と女性のイメージ、出家の意味や法華経、初瀬詣、引き歌、歌語「露」の意味等、多岐にわたるワンポイントレッスンが教師による講義形式よりも生徒達の興味をひきつけていた。朗読発表が進むにつれて『源氏物語』の全体が見えてくるような気になるのも楽しい。

学期末に課したレポートには、発表段階からさらに発展的なテーマを見出し、調査・考察していたものが見られた。『源氏物語』と格闘した成果が見られた。レポートの末尾に添えられた感想には、源氏の母への思いや桐壺帝と源氏と夕霧父子の関係、そして最も多く描かれている男女の仲を通して、世の中の無常と人間の様々な感情に思いを到らせたことに触れているものが多くあつた。これらのレポートから新たに教材化できる箇所の発見もあり、私自身の興味もまだまだ尽きない。

(もちづき けいこ)