

メディア教育を支える「見ること (Viewing)」領域 の構造と系統性

—西オーストラリア州の場合—

奥 泉 (岩本) 香

The Structure and the Systematization of the “Viewing” Area in Media Education

Kaori OKUIZUMI

1 問題の所在

近年、カナダ、イギリスを中心にメディア・リテラシー (Media Literacy) 教育の重要性が議論されるようになった。これを受けて、我が国においても鈴木 (1997) 等の指摘にもあるように、1994年あたりからメディア・リテラシー教育への関心が高まりつつある。例えば、森田 (2000)、上杉 (2002)、山内 (2003) は、海外の事情を踏まえ、我が国の今後のメディア・リテラシー教育の方向性を示唆している。

このような中、国語科においても国語科領域において担うべきメディア・リテラシー学習の内容やその指導方法の探究が行われてきている。その代表的な研究としては、中村・井上 (2001) や中村 (2002)、藤森 (2003)、由井 (2002) を挙げることができよう。また海外の教材や教科書の紹介・考察を精力的に行っている研究としては、羽田 (2003) がある。

なかでも中村 (2002) や藤森 (2003) では、国語科で扱うべき映像教材の分類・整理が行われ、今後の国語科におけるメディア教育の方向を一步前進させた研究が発表されている。その中で藤森 (2003) は、滑川道夫や浮橋康彦等といった先達の業績を基盤に、杉本 (2001) のコミュニケーションにおける「身体性」といった概念を取り入れた分類を行っている。

しかし、実践的提案を見てみると、その対象として扱っている映像教材の種類も、また、それによって学習する内容もまちまちで、実践相互の関連はまだ見えてこないのが現状ではないだろうか。例えば、この藤森の分類・整理に沿って述べるならば、「二次メディア」の中でも「動的な映像」と「静的な映像」との順序、関係は、まだ充分検討されてはいない。また、同じ「動的な映像」を扱った授業でも、例えばカメラワークや「モンタージュ」の編集技法の効果についての学習では、その前後にどのような学習が必要なのかといった課題がみえる。内容的に優れた授業であっても、国語科で扱うべき学習内容の範囲や、その系統性が見えてこない、国語科に位置づけられた必要なメディア教育として、根づいていくことは難しい

のではないだろうか。

そこで、本小論では、メディア教育の同じく先進地、オーストラリア連邦・西オーストラリア州（以下WA州と称す）の英語科（第1言語としての）のカリキュラムの構造と内容を詳しくみることにより、その糸口とすることを目的とする。同州では、世界的レベルで見ても先端的なメディア教育が行われているからである。その先端性、重要性については、中村（2003）に詳しく述べられている。

本小論では、英語科の中でも、特にその中に位置づけられている「見ること（Viewing）」領域に焦点を当て、その構造や内容、系統性を詳しくみていきたい。「見ること（Viewing）」領域は、日本の学習指導要領における国語科には設けられていない領域であるため、わが国における今後の国語科の内容を検討していく際に、有益な示唆を与えると考えられるからである。（なお「Viewing」の訳出については、様々な角度から検討した結果、本論では「見ること」とし、一貫して用いることとする。「見ること」の内容的様相に着目した分類としては、藤森（2003）に精緻な分類があるが、WA州の「Viewing」領域は、後に述べるようにレベル分けられており、その各レベルに様々な「見ること」が複合的に記述されているため、統一的な訳出分けにはさらなる検討を要すると判断したからである。）

2 WA州のカリキュラムの特徴

WA州の国語科にあたる英語科（English）のカリキュラムをみる前に、同州の教育カリキュラム全体について我が国とは異なる特徴からみておこう。この枠組みの違いを押さえた上で、同州のカリキュラムの意義を読み解くことが重要であるからである。その特徴を以下のように列挙してみた。WA州のカリキュラムは、以下のような特徴を持っている。

- ・WA州教育省（Education Department of WA）によって作成されている。つまり国単位ではなく、州単位で定められている。記述のし方は、学習者の到達度として表示された学習の到達点（Student Outcome Statement）として記述されている。現行版は1998年に改訂されたものである。
- ・どの学年で何を教えるか（学ぶか）という対応関係では書かれていない。そのかわり、レベルFおよび、1～8までのレベルについて、どのような到達度（Outcome）に達していればそのレベルと判定できるかの規準が書かれている。規準は学年に対応させず、個々の学習者ごとのちがいを見取る目的で活用されている。
- ・K（幼稚園）から12学年までを包括した枠組みで作成されている。教科は英語（English）、アート（The arts）、技術とその応用（Technology and Enterprise）、保健体育（Health and Physical Education）、外国語（Language other than English）、数学（Mathematics）、

科学 (Science)、社会と環境 (Society and Environment) が設けられている。

- ・わが国では教科ごとに縦割りで学習指導要領が作成されているが、WA州のカリキュラムフレームワークでは、先に、13 項目からなる「教科を超えた共通の教育目標 (The Overarching Statement)」が定められ、これに準拠させて各教科の教科内容が策定されている。そのため、教科ごとの接点が作りやすく、教科の壁を取り払った関連カリキュラムとしての運用が容易である。なお、この13項目からなる「教科を超えた共通の教育目標 (The Overarching Statement)」については、前掲の中村 (2003) に詳しい。ここでは、13 項目の内の 1 項目を例として紹介しておこう。「学習者は、どのような時にどのような情報が必要かが認識でき、さまざまな発信源から情報を探し出したり、手に入れたりすることができ、他者と共に活用したり共有したりできる。」

3 教科の全体構造

カリキュラムフレームで定められた教科のうち、メディア教育を中心的に担うのは、英語、アート、技術とその応用とされている。そしてそれぞれの教科ごとに、あるいは、複数教科を合科した関連カリキュラムでのメディア教育の可能性がひらかれている。各教科には、それぞれ下位領域にあたる四つの主要素 (Strands) が設けられている。

例えば、英語科と、技術とその応用科の下位領域をみておこう。

●英語 (English)

- ・話すこと・聞くこと (speaking and listening)
- ・見ること (viewing)
- ・読むこと (reading)
- ・書くこと (writing)

●技術とその応用 (Technology and Enterprise)

- ・技術を活用する過程 (Technology Process)
- ・原材料 (Materials)
- ・情報 (Information)
- ・システム (Systems)

さらに同州のカリキュラムフレームワークでは、上記の主要素とはちがった観点から、さらに四つの下位要素 (Sub-strands) が設けられている。英語科についてみると、学習活動に関わった言語の機能に関わった切り口から、次の四つの下位領域が設けられている。

- ・ テクストの活用 (Uses of Texts)
- ・ 文脈の理解 (Contextual Understanding)
- ・ 表現・理解におけるきまり (Conventions)
- ・ 過程と方略 (Processes and Strategies)

上記のように、主要素4と下位要素4の組み合わせによって、学習内容のマトリックスがつくられていることになる。またさらに、各内容毎に学習者の到達度レベルによるFと1～8までのレベル分けがされている。つまり計、各9枚のマトリックスからなる構造が構築されていることになる。この構造はすべての教科に共通である。

つまり、WA州の英語科は、上記の領域と下位要素の組み合わせにより、16の学習内容で構成されていることになる。そして、そのそれぞれが、学習者の学習到達度 (Student Outcome Statement) によって、さらにレベル分けして記述されている。

レベル分けは、Fと1～8の9段階である。これは、前述のように、必ずしも学年に対応させたものではない。このレベル分けされたさらに詳しい内容については、次節以降で具体的に紹介する。

また以上の内容に加えて、英語科において「学習の対象とする Media」という項も紹介しておきたい。そこには、明確に「印刷物、ラジオ、テレビ、ビデオ、映画、双方向的なマルチメディア、インターネット」が、学習対象とするメディアであることが記述されている。

4 「見ること (Viewing)」の学習領域構造

WA州における英語科は、3で述べたようなマトリックス構造によって記述されている。4では、さらに英語科の一つの主領域である「見ること」に焦点を当てて、その構造と内容を詳しく見ていこう。

「見ること」領域について、四つの下位要素ごとに、学習者の学習到達度が記述されている一覧表があるので、次のページに示す。1998年版、教育課程 (Student Outcome Statement) に記載されているものである。

表中の四つの下位要素の下、「略」と記してある部分には、実際にはそれぞれの下位要素に対応した学習者の到達度の記述がなされている。まず「見ること」の全体構造を示したかったので、表中ではひとまずそれらを略し、その内容は、後の節で改めて紹介することにした。

表を見ると明らかなように、各レベルの「大目標」が右端の欄にレベルごとに記載されている。この九つの記述が、「見ること」の系統性の柱になっているわけである。そして、その内容がさらに四つの下位要素ごとに、レベル分けして記述されている。

表中の「FOS」というのは、「Foundation Outcome Statement」の略語で、知的障害をもつ学習者たちのために書かれたものである。こういった学習者の多くにとっては、表中の初期レベルの学習到達度の記述を、長期的目標にして学習していけるよう配慮して作られているのだ。

5 「見ること」の大目標にみる系統性

四つの下位要素の内容を具体的にみていく前に、「見ること」の大目標を検討して、大づかみにその系統性をみておくことにしよう。

表中、右端の欄に記載されている「見ること」の「大目標」F・1～8を、改めてみてみよう。（表中の欄では、スペースの関係で、一部簡略化した表現に直してある箇所があるので、改めて完全な形で、その記述を以下に示す。またこの記述の原文は、「～できる」といった文末の形では記述されていない。しかし訳出に際して、このように訳した方が、学習者の到達度の目やすや基準であることが理解しやすいと考えて、文末をこのような形で訳した。）

それでは、「見ること」の「大目標」F・1～8を改めてみてみよう。

「見ること」のレベルF・1～8の大目標

V F 視覚的テキストを注意深く見て、そこに描かれている共通に確認し合える構成要素を認識し、それらをもとに内容につながるような方略を使うことができる。そして、これらの活動が行われていることがわかるような反応を示すことができる。

V 1 視覚的テキストを見て、そこに表現されていることを言語化したり、簡単な解釈をしたりすることができる。そして、しばしば、それらと自分の経験とを関連づけることができる。視覚的テキストの中から手がかりを使って、その意味を予想することができる。さらに、象徴や、社会・芸術上の約束事を利用して、気づいたことを発表することができる。

V 2 なじみのある視覚的テキストを分類したり、それらについて議論したりすることができる。それらのテキストが、ある人の、実際、あるいは想像上の体験にもとづいて作られているということを理解できる。共通に見ているテキストに、何らかの目立った特徴を見つけたり、何らかの象徴的な意味を解釈したりすることができる。そして、なじみのあるテキストについてのこれらの知識を、新たなテキストの意味を読み解く際に用いることができる。

V 3 視覚的テキストの内容やその目的が、そのテキストの形式を規定する方法について、吟味したり議論したりすることができる。そして、簡単な象徴的表象やステレオタイプを認定したり、解釈したりすることができる。特定のコードや約束事が、受け手の理解を形作る

領域：Viewing

	テキストの活用		文脈の理解		表現・理解におけるきまり		過程と方略		Viewing: Strand Outcome Statement
	次節に別記		次節に別記		次節に別記		次節に別記		生徒は、目的、理解、批評的認識をもって広範囲にわたる視覚的テキストを見る
FOS	V F.1	略	V F.2	略	V F.3	略	V F.4	略	VF 視覚的テキストを注意深く見て、(そこに描かれている) 一般的な(共通に確認し合える)構成要素を認識し、(それらを基に)内容につながるような方略を使うことができる。そして、これらの活動が行われていることがわかるような反応を示すことができる。
Level 1	V 1.1	略	V 1.2	略	V 1.3	略	V 1.4	略	V1 視覚的テキストを見て、(そこに表現されていることを)言語化できたり、簡単な解釈をすることができる。そして、しばしば(それらと)自分の経験とを関連づけることができる。;視覚的テキストの中から手がかりを使って、その意味を予想することができる。;そして、象徴や(社会・芸術上の)約束事を利用して、気づいたことを明示することができる。
Level 2	V 2.1	略	V 2.2	略	V 2.3	略	V 2.4	略	V2 なじみのある視覚的テキストを分類したり、それらについて議論したりすることができる。;それらのテキストが、ある人の実際のあるいは想像上の体験に基づいて作られているということが理解できる。;共通に見ているテキストに、何らかの目立った特徴を見つけたり、何らかの象徴的な意味を解釈することができる。;そして、それらの知識を、新たなテキストの意味を読み解く際に用いることができる。
Level 3	V 3.1	略	V 3.2	略	V 3.3	略	V 3.4	略	V3 視覚的テキストの内容や目的が形式をどう規定するかを考察したり論じることができる。簡単なシンボリックな表象やステレオタイプを識別し、特定のコードや約束事が見る者の理解を形成するのにどう作用するかを認識できる。よくあるテキストを理解するために多様なストラテジーを統合することができる。
Level 4	V 4.1	略	V 4.2	略	V 4.3	略	V 4.4	略	V4 一連の視覚的テキストの特徴的知識を使って、意味を理解することができる。;テキストというのは、ある目的や受け手のために構成されているのだということが理解できる。;視覚的テキストのコードや約束事、受け手の解釈を形作っていく仕組み(し方)を認定することができる。;そして、見る目的の違いによって、それに応じた方略を選んだり、使ったりし、それを反省的に熟考することができる。
Level 5	V 5.1	略	V 5.2	略	V 5.3	略	V 5.4	略	V5 テキストの様々な解釈に対して、考え得る根拠を説明することができる。;物語の構造といった知識を、(そのテキストの)発想や発信表現に対する自分なりの理解に適用することができる。;そして、文脈やテキストの形式、コードや約束事といった知識を適用して、その視覚的テキストが、ある特定の見え方で見えるようにするためには、どのように構成されているかをふり返って、吟味することができる。
Level 6	V 6.1	略	V 6.2	略	V 6.3	略	V 6.4	略	V6 一連のテキストを見て、遠近法等、幾つかの発信の観点を見つけ、それらを自分なりの世界の理解に結びつけられる。;テキストが作られた文脈や、それらがテキスト中でどう反映されているかが検討できる。;視覚的テキストの特徴を比較して、主な類似点や相違点が検討できる。;より広範な興味あるテキストを見た時に、自分が知っている方略の中から、そのテキストの理解を支える方略を利用できる。
Level 7	V 7.1	略	V 7.2	略	V 7.3	略	V 7.4	略	V7 複雑に構成された一連の視覚的テキストから、その意味するところを構築したり、その根拠を挙げたりすることができる。;テキストと(それが作られた)文脈、受け手、そして発信者との相互関係を考えることができる。;また、見るための観点がどう構成されているかについて、批評することができる。;そして、テキストを見る際に用いられる方略を、批判的に評価することができる。
Level 8	V 8.2	略	V 8.2	略	V 8.3	略	V 8.4	略	V8 視覚的、構造的に集中力を要するテキストなど、広範囲の視覚的テキストを分析し、批評できる。;視覚的テキストに投影され、反映された社会文化的な価値、態度、仮定を分析し、またいかに見る者が位置付けられ、解釈が形成されるかについて分析できる。;視覚的テキストの詳細にわたる批判的評価を促す見るうえでのストラテジーを使うことができる。

働きをすることを認識する。なじみのある視覚的テキストを解釈するために、いろいろな方略を結びつけることができる。

V 4 ひとまとまりの視覚的テキストの特徴についての知識を、テキストの意味を理解するのに用いることができる。またテキストがある目的や受け手のために構成されていることが理解できる。視覚テキストのコードや約束事が、受け手の解釈を形作っていく仕組みを認定することができる。そして、見る目的の違いに応じた方略を選んだり使ったりし、そのことを振り返って考えることができる。

V 5 テキストの様々な解釈に対して、考え得る根拠を説明することができる。物語の構造といった知識を、そのテキストの発想や表現に対する自分なりの理解に適用することができる。そして、文脈やテキストの形式、コードや約束事といった知識を適用して、その視覚的テキストが、ある特定の見え方に見えるようにするためには、どのように構成されているかをふり返って、吟味することができる。

V 6 テキストの複合的な発信形態において、遠近法などの幾つかの観点を探究することができる。そして、それらの観点を、自分なりの世界の理解に結びつけることができる。テキストが作られた（社会・文化的な）文脈や、それらがどのようにテキスト中において反映されているかを検討することができる。視覚的テキストの特徴を比較して、目立った類似点や相違点を検討することができる。さらに、より広範な興味を誘発するテキストを見た時に、自分が知っているあらゆる方略の中から、そのテキストの理解を支える方略を利用することができる。

V 7 複雑に構成されたひとまとまりの視覚的テキストから、その意味するところを構築したり、その根拠を挙げたりすることができる。テキストとそれが作られた文脈、受け手、発信者との相互関係を考えることができる。また、見るための観点がどう構成されているかを批評することができる。そして、テキストを見る際に用いられる方略を、批判的（クリティカル）に評価することができる。

V 8 より広範にわたる視覚的テキストを分析したり、批評したりできる。この種の視覚的テキストには、視覚的にも構造的にも、かなり難しいテキストも含まれる。そのような視覚的テキストによって投影されたり、反映されたりして表現されている社会・文化的価値、態度、その中で前提とされていることがらを分析できる。そして、それらによって受け手の立場や解釈が、どう形作られていくのかも分析できる。視覚的テキストについての詳細な批判的評価を手助けするような、見ることの方略を選んで使うことができる。

以上、「見ること」のF・1～8レベルの大目標をみてきた。これらは、大きく分けて次の三つの段階を想定して組まれている。一つは、視覚テキストを注意深く見て、学習者の経験

と関連づけたり、簡単な解釈を述べたりする段階である。そして次の段階は、テキストが作られているものであることを前提に、それらを具体的に分析する技術(Viewing Skills)を使って、さまざまな分析ができるようになる段階である。そして最後の段階は、学習したテキストを越えて、学習者を取りまく様々な視覚的テキストを、社会・文化的価値との関係で分析、批評できる段階である。

この大きな三つの段階を意識しながら、上記のF・1～8の内容を、各レベルごとのポイントを押さえながら、もう少し詳しく系統的にみてみよう。またその際、各レベルごとに、同資料で後述されている具体例を要約して併せて記載しておく。

まず、レベルFでは、「視覚的テキストを注意深く見て、そこに描かれている共通に確認し合える構成要素を認識」できるという目やすが書かれている。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は、一般的に、よく知るテレビ番組のキャラクターを識別したり、個別の挿話に反応して、絵の中の特定のオブジェクトを見つける。
- 学習者は、一般的にテレビCMソングを歌ったり、なじみの番組のオープニング映像、音楽、グラフィックに反応したりする。また、よく知る企業ロゴなど日常的な視覚的テキストの中に、幾つかの重要な要素を認識する。
- 学習者は、一般的に自分のもてる感覚を使って視覚的世界にアクセスしようとする。そして、テレビのスイッチやコンピューターのマウスなどをクリックすると、そこに視覚的イメージが広がったり、自分に応答してくれたりするということがわかる。

そしてレベル1では、視覚テキストに「表現されていることを言語化」したり、「簡単な解釈をすること」が目やすとして記述されている。そして、このレベルで大切なのが、それら学習者なりの解釈を、各人の「経験と関連づけることができる」という点である。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は一般的に、映画やTシャツなどに表象されるキャラクターを識別し、原因と結果のつながりなどが理解できる。
- 学習者は一般的に、自身の経験と見聞きしたことを関連付ける。例えば、「人が水着を着て帽子を被っているからこれは夏に違いない」などと説明できる。また、映画やビデオの好ましい点を理解し、好ましく思う特徴を述べ、家で見る視覚的テキストについて、なぜそれが他より好まれるのかを説明できる。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストから意味をよみ取る際、シンボルや映像の約束事が使われることが、ある程度わかる。たとえば、馴染みのビデオや広告を使い、「クローズ

アップ」機能や、それが使われる理由、いかに音楽や声のスタイルが理解において影響をもたらすかを論じることができる。

- 学習者は、一般的に広告ロゴなど、日常的なイメージや周囲のシンボルと、ある特定のメッセージや意味を結びつける。また、キャラクターのアクションやプロットを予測するために、以前見たテレビシリーズの体験を用いる。

次にレベル2をみてみよう。視覚テキストをある程度「分類」したり、そのテキストが、誰かの「実際あるいは、想像上の体験」を基に「作られている」ということの理解が入っている。

<具体的記述の要約>

- このレベルの学習者は一般的に、視覚テキストには、機能や内容、オーディエンスによって分類されうる様々な形式があることを理解する。例えば、人気テレビ番組の形態や特徴を論じることや、アニメーションと実写を区別すること、雑誌と新聞の機能、形態、構造を比較することができる。
- 学習者は一般的に、メディアの作品が、現実や空想を描くため多くの人々により一連の技術を用いて作られたものであると理解する。簡単な象徴的意味を識別し、その使用目的を説明する。例えば、特定の性別に訴えかけるよう作られた玩具広告における色の重要性を理解し、漫画などのステレオタイプの「善玉」と「悪玉」の特徴を見分け、映画において特定の意味をもたせる音楽の使用を認識することができる。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストで使われるいくつかの基本的な仕掛けを理解する。たとえば、クローズアップ、ミディアム・ロングショットなどを識別し、それぞれの働きを考えることができる。また、物語としてのつながりを想定して、そのために用いる連続したスチール写真を選んだり、それに用いるテレビ番組などのそれぞれの司会者の様子や行動を説明する事ができる。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストを解釈する際、例えばメディアの物語構造についての知識を使い、漫画や童話の結末を予想したり、馴染みのあるキャラクターのその後のアクションを、そのシリーズの中で予想することができる。

レベル3では、テキストの「内容やその目的」が、テキストの「形式を規定する方法」について話し合ったり、「簡単な象徴的表象やステレオタイプ」を見つけたり解釈したりする内容が記述されている。

<具体的記述の要約>

- このレベルの学習者は一般的に、視覚的テキストの形式とその内容の結びつきを理解し、

考えることができる。例えば、テレビニュースの形式の予測可能なパターンに気づいたり、広告における共通の特徴を理解するなどである。

- 学習者は一般的に、ある特定の文脈において特定のオーディエンスにアピールする方法を説明することができる。また、ステレオタイプの構築のされ方や、それが特定の社会文化的価値にアピール、または促進、軽視される方法を説明することができる。例えば、母の日と父の日の典型的なカタログを比較したり、テレビCMの内容を子供の視聴する時間と大人の視聴する時間とで比較したりするなどである。
- 学習者は一般的に、意味を構築するためのコードや映像のきまりの幾つかを用いる。例えば、実写、漫画にかかわらず、状況コメディ (sit-com) の一般的な約束事を理解することができる。視覚的テキストが表象する、時間の経過や、車の広告の明るい色使い、撮影技術についても理解している。
- 学習者は、視覚テキストを解釈するのに、視聴覚的コードに関する知識を動員する。例えば、衣装のスタイルやオブジェクトなどに着目して、その視聴覚的テキストの文脈を構築するなどである。

レベル4では、テキストというものは、「ある目的や受け手のために構成されているものである」ということへの理解が明示され、それまでの内容をさらに深めた内容になっている。視覚テキストの「コードや約束事が、受け手の解釈を形作っていく仕組み」にまで、学習者の意識が向いているかどうかをみていることがわかる。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は一般的に、視覚的テキストのジャンルを認識し、意味の構築において語り方 (narrative) のもつ役割を理解する。
- 学習者は一般的に、それぞれのテキストは、特定の目的のために構築され、特定のグループに訴えるよう作られることを認識する。例えば、ある視覚的テキストがターゲットとしているであろう年齢層を理解したり、テレビ番組内容とCMとの関連を認識する。また、テキスト解釈が社会文化的背景や見る者の知識により変わる事を理解している。イメージも、特定のオーディエンスに向けて作られていることを知っている。
- 学習者は一般的に、映画制作者があるムードを演出するために、照明や音響技術を使うことを考察することができる。またドキュメンタリーにおいて、見る者がどこに、なぜ位置付けられるかを説明し、道路を走っている子供とタイヤのキーっという音が組み合わさって子供が車に轢かれたことを暗示するといったような、視覚的な要素を理解することができる。
- 学習者は一般的に、見ることの目的を考慮して、テキスト解釈のためのストラテジーを

選択し、使用する。例えば、富裕の印象をもたらす高級車と宝石といった、シンボルの知識を統合したり、別の観点からの意味を模索し、背景からプロットを予想することもできる。

レベル5では、「物語の構造」や「文脈やテキストの形式、コードや約束事」といった知識を用いて、視覚テキストが「ある特定の見え方で見えるようにするためには、どのように構成されているのか」を吟味したり、話し合ったりすることが問題にされている。またその際、様々な解釈に対する根拠を説明できることも求められている。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は一般的に、自身のテキスト解釈を正当化し、一連のジャンルやコンテキストの特性理解を用いて、印象を説明できる。例えば、あるテレビジャンルが物語的構造であると理解したり、同様な製品の広告でも、別のターゲット層をもつ雑誌どうしの比較対照を行ったり、ミュージックビデオクリップに現れる象徴イメージの解釈を具体化したり、ニュース解説者の服装といったコードや約束事の使用を吟味して、メディアテキスト解釈の正当化を図る。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストにおける異なる解釈の理由を説明する。その際、学習者はサブカルチャーの姿勢や価値体系を参考にできる。例えば、ステレオタイプの形成のされ方、それがいかに、あるグループの関心には応えても別のグループではそうでないかを理解する。広告がいかにして、なぜ特定のオーディエンスに的を絞るかを考察する。テレビ番組やメディアに登場する有名人、商品のイメージを促進するために使われる視覚的テキストの効果について考察する。
- 学習者は一般的に、見る者の解釈を形成するコードや約束事の使われ方を理解し、説明する。例えば、シンボルや言葉の使用を論評して映画や政治的漫画のプロパガンダ的要素を識別し、テレビドラマに対する視聴者の反応をコントロールする音楽や声の使用を説明する。またテレビドラマなどの音響など技術的コードの使用を説明する。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストが特定の見方がされるよういかに作成されるかを考察するため、形式や文脈に関する知識を応用する。例えば、テレビニュースや時事問題番組が同じニュース情報でも異なった扱いをする理由がわかる。また、ひとつのテキストの特徴や効果が、別のテキスト解釈に影響を与えるやりかたも理解する。例えば、ジーンズの宣伝のために米西部劇のワンシーンをポスターに使用することは、その商品に親しみやすいイメージを生み出すのに一役買うといったようなことを理解する。

レベル6からは、対象としているテキストに留まらず、「複合的な発信形態」における様々

な観点を、興味のあるテキストと出逢った際に利用してみたり、自分を取りまく世界の理解に適用してみることが重視されるようになっている。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は一般的に、視覚テキストの形式と意味における類似性と差異を指摘することができる。また、より多くの難しいテキストを見る際に、知る限りのストラテジーやアプローチを引き出して使うことができる。
- 学習者は一般的に、テキストを見るなかで、複雑な問題群における様々な視点を探り、これらの視点を世の中の理解と関連付ける。複雑な社会問題を提起するテキストを見たり、またこれらのテキストに潜在する傾向、関心、テーマ、問題を考察する。ある事柄についてのテキストを見て、異なった観点や強調に気づき、個人的かつ幅広い見地から意見や情報を評価しようとする。学習者はジャンルについて深い理解を示し、テキストを別のジャンルに変容させるのにこうした理解を活かすことができる。
- 学習者は一般的に、テキストはある特定の社会的・文化的な文脈において作られ、流通していることを正しく認識している。そしてある時代の社会的価値がテキストの構築に反映されていることを理解し、メディアテキストの中で描かれ支持されている支配的な文化の価値を識別することができる。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストのコードと特徴を比較する際、形式（form）が意味にどう影響を与えているかに気づいている。それぞれの形式の要求、限界、利点といった点の類似性と差異を焦点化する。例えば、あるストーリーの、小説、漫画、映画バージョンを解釈し、キャラクターや状況、プロット理解に及ぼすそれぞれの形式の効果を論評する。
- 学習者は一般的に、一連のストラテジーを用いて複雑なテキストの理解をする。例えば、テキストにおける複雑な考えや情報を解釈するために、社会文化的な文脈やジャンル、コードなどの知識を用いる。

そしてレベル7では、「テキストとそれが作られた文脈、受け手、発信者との相互関係を考えることができる」という記述が出てくる。またこのレベルから、「クリティカル」な「批評」という記述も見られるようになる。

＜具体的記述の要約＞

- このレベルの学習者は一般的に、複雑なテキストの意味レベルを、漫画などのいかにも単純なテキストにも同様な厳密さで適用しながら意味を構築する。また、視覚的テキストにおいて、マイノリティのグループや問題がどう表象されているかを探り、こうした表象についての支配的な解釈を打ち壊すことができる。

- 学習者は一般的に、テキスト、文脈、見る者、作成者の間における複雑な相互関係性を理解し、これらの相互関係性がいかに視覚的テキストの解釈に影響を与えるかを考慮する。ステレオタイプの影響、社会変化がいかに視覚的テキストの製作と受容に反映されるか、なぜ支配的文化が過剰に表象されるのかの理由や、マスメディアテキストの経済的な強制力（imperative）について探求する。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストの選択、強調、省略などについて論じ、見る者を位置付ける技術的なコードの使用を詳細に説明する。例えば、非現実的な死の表象が暴力性をとりさってしまうやり方や、見る者を覗き魔の目線に位置付ける方法などについてである。
- 学習者は、自身が広範囲な視覚的テキストに適用する、見るためのストラテジーを批判的に評価する。テキストに対する自身の反応が、個人的価値観について何を暴露しているのかを省察する。視覚的テキストが、多種多様な解釈をもちうることや、視覚的テキストによっては、ある完全なものとして知覚されること（closure）を拒むであろうことを認める。また、ジャンルの知識など、相互テキスト的（intertextual）理解を適用し、視覚的テキスト理解について考えを明らかにすることができる。

最後のレベル8では、「より広範な複雑なテキスト」をも視野に入れて、それらの「批評」ができることが期待されている。そして、そこではテキストに反映されている「社会・文化的価値、態度、そこにおいて前提とされていること」を分析して、「受け手の立場や解釈」がどのように形作られるのかまでの分析が想定されている。

<具体的記述の要約>

- このレベルの学習者は一般的に、パターンに基づいて一般化を行いながら視覚的な素材を総合的に扱う。そして異なる見地を評価しながら、視覚的テキストを吟味し、視覚的テキストにおいて反映、投影される文化的価値を分析する。また、別の解釈を提供する。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストにおいて反映、投影される社会文化的な価値、姿勢、仮定を分析する。一般的な解釈に疑いをさしはさみ、社会的及び政治的含蓄を分析し、相互テキスト的参照を行い、特定のコードや約束事を使ったり使わなかったりした場合の、オーディエンスへの影響を分析する。
- 学習者は一般的に、使用される規約や慣例によって、見る者がどう位置付けられ、またその人達の視覚的テキストの解釈がどう形成されるかを分析する。例えば、社会的な世評を形成したり、伝統的な見解を説得したり、あるいはそれに反対するために使われる技術の効果などを分析する。
- 学習者は一般的に、視覚的テキストを脱構築するためや、現行に反したあるいは新たな

解釈をするため、また、テキストの形成され方を批判的に評価するために、幅広いストラテジーを用いる。異なる様々な批判的アプローチを使い、視覚的テキストの様々な解釈と幅広い社会文化的世界をつなぐことができる。

以上みてきたように、「見ること」の学習の系統性は、各レベルごとに学習者の具体的な学習到達の目安を用いることによって策定されている。

6 下位要素に着目したレベル別の学習到達度

最後に、「見ること」の学習の大きな流れがつかめたところで、さらに今みてきた内容を、四つの下位要素ごとに記述した内容をみておこう。先に示した表の真ん中の欄、「略」が記されていた部分である。V F.1からV 8.4まで、四つの下位要素と、それに対応するレベルとの組み合わせによって、詳しく記述されている。

再度、下位要素を確認しておこう。

<四つの下位要素 (Substrand) >

- ・ テキストの活用 (Uses of Texts)
- ・ 文脈の理解 (Contextual Understanding)
- ・ 表現・理解におけるきまり (Conventions)
- ・ 過程と方略 (Processes and Strategies)

それでは、各レベルごとに、左から右に向かってみていこう。今度は、表をレベルごとに横に見ていくことになる。

具体的な例等を併せて読むとよりわかりやすいので、各下位要素とレベルとの組み合わせによる記述に加え、後に記述されているそれらについてのViewing Pointersの中から、幾つかの記述を併せた形で紹介する。また、上述の内容と重なる部分も出てくるが、それらの内容を、どの下位要素に分類して扱っているのかをみるため、そのまま示すことにする。

V F.1 学習者は、テキストに傾注する行為を示し、視覚的テキストにおける共通項目を認識する (学習者が以下のことができると、当レベルで あることが明白となる)。

- 動く画像を目で追う (例 TV、コンピュータグラフィック)
- 視覚的テキストを見るときに焦点を維持する
- 視覚的テキストに顔を向ける
- テキストのキャラクター、場所、オブジェクトに反応する (例：ピエロを見

て笑う)

- 馴染みある画像を名指し識別する（例：絵の中の犬を指差す）
- 明示的な視覚的知覚スキルを示す（例：絵の中から特定のオブジェクトを探す）
- 馴染みのテレビ番組からの個別の挿話を思い出す

V F.2 学習者は、視覚的テキストからいくつか馴染みのある内容を認識する。

- 見ながら、馴染みの環境の特徴を識別する（例：浜、店、学校）
- 写真の中に自分を確認する
- 視覚的像の中で知っている人や場所を識別する
- 環境的な cue に的確に反応する（例：交差点の赤信号など）

V F.3 学習者は、視覚的テキストのなかのいくつかの要素を認識する。

- 視覚的な刺激を与えられ、テレビCMの歌をうたう
- 好きなTV番組のテーマ曲に反応する（例：好きな連続ドラマの音楽を聞くとほしゃぐ）
- 自身の経験に関連する日常的な視覚的テキストに重要性を付与する（例：よく目にする企業ロゴに反応する）
- タイトル場面で好きなTV番組を認識する（例：オープニング映像、音楽、グラフィック）

V F.4 学習者は、視覚的テキストにアクセスする方略を示す。

- TVにスイッチを入れると画像が現れることを理解する
- 絵をみるのに本を開くということを知っている
- マウスをクリックして希望する応答をするよう作動する（例：クマをクリックするとクマが唸る）
- 教師に対し、好きなビデオまたはコンピュータプログラムのみたいものを指差すか手に取る
- 視覚的世界にアクセスするため、自分のもてる感覚を使う（例：視覚障害のある学習者は、視覚的像を認識するために接触を用いる）

V 1.1 学習者は、視覚的テキストから意味を語り、簡単な解釈を行う。

- 好きなテレビ番組の筋をおおまかにつかみ、原因と結果を連想する

- 物語るためにテキストのなかの絵を用いる
- 一貫して馴染みのある環境と教室のシンボルを結びつける（例：障害者用のパーキングスペースや禁煙のシンボルを理解する）
- 漫画のシリーズから主役をあきらかにし、その主役におこった過去の経験に基づき、出来事のありえそうな結果について予想をたてる
- 特定のキャラクターやアクションに付随する音楽を確認する
- アクションや外見、特別なパワーに関してのスーパーヒーローのキャラクターを叙述する

V 1.2 学習者は、自分自身の知識や経験と、みられるテキストにおける考え、出来事、情報とを結びつける。

- 写真についてのありうる解釈を論じるクラスディスカッションに参加する（例：新聞写真から推測されるストーリー）
- 家で見るTV番組を論じる（例：ある番組を好む理由を表明する、キャラクターのとり行為についていくつかの理由を述べる）
- 自身の経験に基づいて、視覚的テキストの構成要素を明らかにする
- 誕生日カードなどを創るのに適切とされるシンボルを識別する（例：ハッピーフェイス、風船）
- TV番組と広告を区別する
- 好きなTV番組またはCMで演じる人のボディーランゲージを論じる
- TV番組やCMなどにおけるキャラクターの顔の表情、姿勢、ジェスチャーを論じる

V 1.3 学習者は、テキストから意味をよみ取る際、シンボルや慣例的な決まり事を意識して使用する。

- 服装における特定のアイテムから予測可能な行為を連想する（例：スーパーヒーロのための仮面とキャップ）
- 繰り返される音楽や音響効果や、タイトルやグラフィック使用により、TV番組の始まりや終わりを確認する
- 映画やTV番組の解釈に、音楽や音響効果、音声スタイルがいかに影響するか考える（例：「その音楽を聞くと怖くなる」）
- 適切な形、色、そして活字にまつわる慣例を用いて、馴染みの記号を描く
- 特定の機能を表すコンピュータプログラム上のアイコンを認識する（例：テ

クストを編集することを意味するハサミ)

V 1.4 学習者は、背景知識などのcuesを使って視覚的テキストから意味を予測したりくみとる。

- テキストにおける原因と結果の関係をもとに、プロットの展開を予測する (例:「銀行強盗が金を盗んだので警察は強盗を捕まえなくてはならない」)
- 出来事を予測するために個人的な経験を引き出し、また視覚的テキストを見て情報を解釈する
- 馴染みのTV番組の通常のキャラクタ、セッティング、コマ (segments) 構成についての知識を使い、誰が登場して次に何が起こるかを予測する
- ビデオのカバーケースやちらしから、映画の内容を明らかにする
- 意味やインストラクションを知るためにコンピュータソフトの視覚的テキストの刺激を使う
- コンピュータのアイコンをクリックすることで、特定の機能を生むことを認識する

V 2.1 学習者は、なじみのある構造に基づき視覚的テキストを明らかにし、分類し、推測を行う。

- 内容とオーディエンスに応じて、メディアにおける語り方 (narrative) が分類できることを理解する (例:子ども番組が子ども向けで、ニュースは大人向けであるといったようなこと)
- 人気TV番組の通例の構成を認識する (例:クイズ番組の基本的構成—司会者、出場者、賞品をかけた競争)
- 馴染みのTV番組の構成における違いに気づく
- 物語的な情報提供をするテキストにある、イラストや絵から情報を解釈する

V 2.2 学習者は、視覚的テキストが現実または架空の経験を表象するために人が構築したものだと理解し、簡単なシンボルの意味の使用を確認する。

- 広告やポスターにおける色の重要性を理解する (例:スピードや興奮、危険のシンボルとして使用される赤いクルマ)
- ボディーランゲージ、表現、意味を関連付ける (例:菓子の広告ではハッピーフェイスとワクワク感を使用)
- 映画での象徴的な使用を識別する (例:アクション映画では早く音の大きな

音楽の使用で興奮を際立たせる)

- メディア作品はある種の技術を使い多くの人により製作されることを認識する (例: 映画は、監督、俳優、映写技師、プロデューサー、脚本家によりつくられる)
- アニメ漫画キャラクターと俳優による実写映像を区別し、両者が構築されたものであると認識する
- 映画などのメディア作品と関連商品を関連付ける (例: 映画と関連おもちゃ、本、Tシャツ)
- キャラクターの役目、ふるまい、風習によりテレビCMのなかでいかにステレオタイプが形成されるかを理解する
- 構成についての知識を使い、誰が登場して次に何が起こるかを予測する
- ビデオのカバーケースやちらしから、映画の内容を明らかにする
- 意味やインストラクションを知るためにコンピュータソフトの視覚的テキストの刺激を使う
- コンピュータアイコンをクリックすることで、特定の機能を生むことを認識する

V 2.3 学習者は、視覚的テキストにおけるいくつかの決まり事を認識し解釈する。

- クローズアップ、ミディアム、ロングショットを区別し、それぞれの例を雑誌や漫画本の例をさして示すことができる
- 連作短編ビデオのショットの連続が意味をなすことを理解する (例: テレビCMのショットの連続がひとつの物語を形成する)
- TV司会者の様々な役割の違いを論じる (例: 朝の子供向け番組の司会者は、夜のニュース司会者に比べ、服装、話し方、振舞い方が異なることを認識する)
- 物語の連続性や視覚的像の一般的な慣例を考慮に入れ、静止写真を集めて意味を形成する (例: 写真を左から右へ順番に並べる)
- カメラアングルの効果を確認する (例: 低いカメラアングルは像をより大きく見せる)

V 2.4 学習者は、視覚的テキストを解釈し、理解の連続性を支持するための、基本的な方略を用いる。

- ありえそうなエンディングを予測するためにナラティブ構造の知識を用いる

(例：馴染みの漫画では、主役は困難を乗り越え、次回に戻ってくるだろうことを知っている)

- 馴染みのTV番組でみるストーリーの筋書きのギャップを埋めるためにセッティングや表象についての知識を活用する
- TVのクイズ番組での予測可能な要素を認識する
- 特定のカメラショットのインパクトを解釈する (例：登場人物の顔へのクローズアップ、ドキュメンタリーやニュース速報におけるパニング (※上下もしくは左右にゆっくり振って撮影すること))
- 視覚的テキストのなかでの時間の経過をあらわす技術を認識する (例：ドキュメンタリーでの雲の流れは時間の経過を示すことがあると認識する)
- 見知らぬテキストを解釈するのに、なじみのテキストの知識を引き出す
- TVのニュース速報の全要素を用いて、ニュースの出来事を語る (例：映像、脚本、カメラアングルなど)

V 3.1 学習者は、視覚的テキストにおける形式と内容との相互関係を理解する。

- 意味を作り出すにおける、新聞写真とそこに付随する見だしとの関係を論じる
- 夜のニュース番組は、地方／全国、スポーツ、天気といった予測しやすいコーナーを有していることに気がつく
- 映画ジャンルを明らかにして、多数の映画ポスターを解釈し、またオーディエンスの期待との関連をつける (例：ホラー映画とこわがること)
- ひと揃いの写真を並べ、適切な音響効果を提案する
- 視覚的テキストの形式と内容における、プロデューサー、脚本家、音楽監督、照明監督の役割を明らかにする
- 様々なビジュアル形式を通して情報源にアクセスしうることを認識する (例：図表、グラフ、ドキュメンタリー、絵で表した表象)

V 3.2 学習者は、目的と意味を明らかにしつつ、簡単な象徴的表象を含めた、内容と形式との相互関係を認識する。

- 予想を生み出すcuesを論じながら、映画における、答えやプロットの展開を、確信をもって予測する
- 意味を構築するためにシンボルを統合する (例：ロゴにみる強さや勇敢さの象徴的な表示を理解する)

- 写真や色、レイアウトや形式を考慮しながら一定範囲の雑誌のターゲット読者層を明らかにする
- コマーシャルをターゲット層に結びつける（例：一連のテレビCMを見て広告されている商品を識別し、その商品と特定のターゲット層とを結びつける
- 広告と、番組スポンサーを関連付ける
- 生放送番組との違いを認識する（例：サッカー放送と映画館上映される映画）

V 3.3 学習者は、意味を構築するために、一定範囲のテキストの約束事や慣例的特性を明らかにし使用する。

- テキストタイプにまたがる特徴の類似性を明らかにする（例：西部映画と漫画）
- ステレオタイプが、共有された慣例に依存することを認識する
- 音楽や音響効果、音声スタイルの象徴的な使用を明らかにする（例：映画ではドラマティックな音楽などによりテンションが高まる）
- 状況と時間を関連付けて過去や現在、未来の表象を認識し、またイメージやサウンドを通じて時間の長さを明らかにする（例：映画の技術的クオリティ、人々の着る洋服などによりオーストラリアの過去のドキュメンタリー映像であることがわかるなど）
- 撮影技術を認識する（例：ロングショット、クローズアップ、フラッシュバックなど）

V 3.4 学習者は、馴染みのある視覚的テキストを解釈するため、多様なストラテジーを統合する。

- いつ、どこで行為が起こっているかを確立するためにオブジェクト、シンボル、服装、音響効果やダイアログについての経験を引き出す
- セッティングや雰囲気に関連付けるため視覚的テキストの慣例に関する知識を引き出す（例：婚約指輪を宣伝する広告会社はロマンスや幸福の概念を作りだすイメージを選択する）
- 人気を予測するためにオーストラリア映画評価システムについての知識を用いる
- 意味を作り出すシンボルについての知識を統合する（例：贅沢のイメージを、家具や照明などを用いて確立する）
- プロットの展開を予測するために視覚的かつ聴覚的な規約を統合する（例：

クライマックスが近づくと音楽が強まる)

- テクストを別の角度からみるために、撮影技術や内容、話題についての知識を活用する
- 内容を予測するために、印刷されている映画の自賛的広告やプロモーション撮影に関する知識を活用する

V 4.1 学習者は、意味を構築するのに視覚的テキストにおける主要な特徴についての知識を使用する。

- テクストのジャンル特性を認識する（例：まずはセッティング、衣装、音楽からジャンルを明らかにする）
- 映画やTVドラマにおけるプロット展開やセッティングと、キャラクターや対立葛藤を結びつける
- 音楽ビデオクリップでいかに意味が構築されるかを探求する
- 映画のジャンルを決めるうえでタイトルシーケンスの重要性を認識する
- メッセージを伝えるために写真で使われる技術的、象徴的規約を認識する
- ほとんどのメディアテキストにおいてナラティブが主要な構成要素であることを認識する（例：ニュース、ゲーム番組、広告）

V 4.2 学習者は、視覚的テキストが特定の目的やあるグループにアピールするために構築されていることを認識する。

- 社会的人口統計と特定の映画のオーディエンスの関係を明らかにする（例：特定の年齢層や性別の観客をターゲットとする）
- 番組内容とちりばめられたCMを関連付ける
- ターゲットとする視聴者が、テレビの時間や、広告主にとっての印刷スペースと結びついていることを明らかにする（例：子ども番組は午後早い時間の放映）
- 視聴者に向けたテレビ番組分類と、番組内容、放映時間を関連付ける
- 視覚的像と適切なサブカルチャーを結びつける（例：金髪、日焼け、サーフボード、ボードショーツを「サーフィン狂」的サブカルチャーと結びつける）
- 写真に対する自身の解釈が他人とどう違うのか論じたり理由を述べる（例：以前の経験、文化的背景）
- 商品を呈示するよりは概念を築くことに重きをおいたテレビCMを説明する
- 異なるオーディエンスを惹き付けるテキストにおける、対立の異なる形式を

解釈する（ロマンス vs サイバーパンクのコミック）

V 4.3 学習者は、見る者の、視覚的テキストに対する理解を形作るのに、コードや決まり事がどう作用するかを明らかにし論じる。

- ミステリーやホラーを暗示する照明や、様々な感情を伝える音楽や音響効果など、映画の雰囲気を設定するいくつかの技術について論じる
- 写真や広告においては、視点人物はそこに位置付けられていることを明らかにする（例：印刷された広告では、読者はよく、シーンの一部となるよう位置付けられている）
- 新聞写真が、否定的イメージから肯定的イメージまたはその逆というふうに変化するために、いかにリメイクされるかを認識し、論じる（例：要素を含む、または排除することにより）
- ショットのコンビネーションにより、いかに意味が構築されるかを説明する（例：ボールと戯れる子どもと、ブレーキをかける車）
- キャプション、見出し、サブタイトルが視覚的テキストから意味を構築するのに果たす役割を明らかにする

V 4.4 学習者は、多様な視覚的テキストから意味を読み解くストラテジーを考え話し合う。

- ジャンルの特性は手っ取り早い方法として使えることを認識する（例：ジーンズ広告のポスターにおける西部劇ジャンルのセッティング、キャラクター、言葉の使用）
- 写真家がいかにしてムードや意味を作り出すかを説明する技術的な規約の知識を活用する（例：霞んだ背景、フィルターをかけられた照明）
- 視覚的テキストにおけるキャラクターの役割を説明するような衣装やボディランゲージなどのシンボルについての知識を活用する
- 映画やTVジャンルの要素がいかに脚本に組み込まれているかを説明する
- 視覚的テキストの新しい解釈を探索する（例：異なる社会・文化的グループ出身の人の見地など）

V 5.1 学習者は、ナラティブな（物語としての特徴を備えた）、あるいはノン・ナラティブなテキストの知識を用いながら、視覚的テキストに潜在する考えへの自身の解釈を正当化する。

- 何か抽象的あるいは象徴的な画像を使った、ミュージックビデオや印刷された広告の解釈を正当化するため、技術的規約や文脈的な cues を参照する
- 映画の主題解釈を正当化する
- 広告における象徴的規約の使用についての解釈を正当化する
- TV ドラマにおける物語構造の問題解決部 (narrative resolution) において、文化的正当化を説明する (例: 警察ドラマでは犯罪者は必ず捕まる)
- 特定の規約や慣例を論じながらメディアテキストの解釈を正当化する (例: ニュースキャスターの服装)
- ミュージックビデオが他人にどう見られるかを説明しながら、さらなるビデオ分析を書記する

V 5.2 学習者は、視覚的テキストが他の解釈をされうる理由を説明する。

- 社会にサブカルチャーが存在することや、特定の映画ジャンルが提供している娯楽が、特定の関心や特性を有していることを認識する (例: サーフ映画とサーフィン・サブカルチャー)
- グループによりその関心の程度が異なる社会的グループについて、ステレオタイプがいかにその見解を暗示しているか示す
- 広告がいかにして、なぜ、選択的に特定のオーディエンスをターゲットにするのかを論じる
- ステレオタイプの表れる伝統的な文脈を変えることの衝撃を考慮する (例: 政治家のパロディー)
- テレビショーが、広告、関連おもちゃや商品、ファン雑誌を通じていかにマーケティングされているかを論じる
- 俳優のイメージについてのタブロイドや雑誌の批評欄やゴシップ欄のインパクトと、これらがオーディエンスの期待をどう形成するかについて論じる

V 5.3 学習者は、受け手の視覚的テキストに対する解釈を、コードや約束事がどう形作るかについての知識を思い起こす。

- 語りをコントロールする仕掛けを認識し説明する (例: 音楽やボイスオーバーの使用)
- 象徴的な規約は感情レベルのメッセージを伝えるためにあることを認識する (例: 伝統的な花嫁への反応は、全身皮ずくめのロック歌手への反応とは異なる)

- 画像の組み合わせが感情的な効果を生み出しうることを理解する（例：商品よりも感覚を押し出すテレビCM）
- オーディエンスにとって映画作りの技術的コードがいかに意味を創出しうるかを説明する（例：カメラアングルの使用）
- 広告における画像、音楽、音響効果、ダイアログ、書かれた文字の操作が、いかに商品の魅力を生み出すかを認識する
- 象徴的、技術的な書かれたコードの使用を評しながら、映画や政治漫画にあるプロパガンダの要素を明らかにする

V 5.4 学習者は、視覚的テキストがある特定の見方をされるようにいかに構築されるかを考えるために、文脈や決まり事についての知識を応用する。

- 多くのTVジャンルにおける語り方の約束事を認識する（例：ニュースや広告、自然ドキュメンタリーなどのキャラクター、セッティング）
- フィーチャー映画における時間の操作を探求し、その理由を思案する（例：望まないアクションをカットするなど）
- フィーチャー映画における時間の操作が、いかにオーディエンスの反応を形成するか理解する（例：フラッシュバックの使用）
- TVニュースストーリーは、情報を伝え、楽しませ、影響を与えることを認識する（ニュースキャスターは信頼できるキャラクターで構成される）
- 時事問題番組とニュース番組がなぜ同じ話を異なって伝えることがあるのかを理解する
- TV番組における広告の位置付けを思案する
- 視覚的テキストへの起こりうる反応を説明する際、サブカルチャーのあり方と価値について思案する

V 6.1 学習者は、一定範囲のテキストを見て複雑な問題に関する様々な見地を探求し、またこれらの見地を、現代の世界に対する自分なりの理解に関連付ける。

- 複雑な社会問題を提起するテキストを眺め、これらのテキストに潜む、姿勢、関心、テーマに関する議論に参加する
- ある問題に関して、様々なテキストを見て、一連の視点に気づきながら、編集を通してどのような選択、省略、強調があるのかを検討し、議論の一部について評価してみようとする
- ナラティブを別の一般的な形式に変容させる（例：ストーリーボードを作っ

てみたり、良く知られた物語の短い筋をホラーなどの形式にするなど)

V 6.2 学習者は、テキストが創られる、もしくは創られた文脈が、いかに視覚的テキストにおいて反映されているかを考慮する。

- 制作と流通のプロセスを社会問題と関連付ける
- テキストの構築には特定の時代の社会的価値が反映されていることを認識する (例：映画は過去のある時に設定されて作られる一方、その映画の価値体系は作られた時の社会問題や関心を反映するなど)
- 同じまたは類似した題材について、異なった時代のドキュメンタリーなどを見る。また社会的価値観や信条の違いの概略を述べる
- メディアテキストにおいて表象され、また支持されている、支配的な文化の価値観を明らかにする
- 大衆オーディエンスの要求は、テキストにおける主題に制限を課すことがわかる
- ある俳優のイメージを維持しようとする必要性が、テキストの内容に影響を及ぼすことを認識する

V 6.3 学習者は、形式や意味における類似性と差異を際立たせるために、視覚的テキストの慣例と特性を比較する。

- 意味や効果の違いに気づきながら、各形式のもつ要求、制限、利点について、テレビ、ラジオ、新聞に掲載される広告を比較する
- 良く知られた話の一部を別ジャンルに変容させるために、確立された慣例を使う (例：マクベスからの一場面を、コメディやホラーの脚本に変える)
- 象徴的、技術的、明文化されたコード間の相互関係についての理解を適用して、視覚的テキストを生み出してみる (例：広告)。

V 6.4 学習者は、広範囲のあるいは難解な視覚的テキストの理解を支持するために、ストラテジーとアプローチのレパートリーを思い起こす。

- 複雑なテキストを見るとき、理解を支持するために、ジャンルの慣例についてや、特定のメディアにおける連続する技術の知識を活用する
- 視覚的テキストへの反応を説明するため、コードや約束事の知識を統合する
- 視覚的テキストは構築されており、それが価値観や姿勢を描き出しているということを理解して、その意識を持ち続ける

- 視覚的テキストについての推論を行うために、社会・文化的な文脈の知識を活用する

V 7.1 学習者は、構造や主題が複雑なテキストから意味を構築し、テキストから詳細かつ厳選された証拠を挙げて自分なりの解釈を正当化する。

- 簡単なナラティブがいかに政治的、社会的価値を論評しているかを論評しながら、多種レベルのテキストを探索する
- フィーチャーフィルム（未来映画）の支配的な解釈を崩壊させ、マイノリティーグループの視線に基づく新たな解釈を提案する
- 運動を促進するメディアの役割を考察する（例：安全を促進するために、道路におけるトラウマをグラフィックであらわす）
- テキストがいかに構築されオーディエンスの反応に影響を与えるかに関して、視覚的テキストのひとつの解釈を支持する
- テキストにおいて問題がどう構築され表象されているかを論じながら、同様な複雑な問題が、一定範囲の視覚的テキストの中でいかに扱われるかを探索する
- 表象のパターンを明らかにし、問題やグループの表象され方を明らかにしながら、あるグループにまつわる問題のメディア取材を考察する（例：スポーツにおける女性）
- 特定のセリフの演技の言外の意味を判断しながら、ある演劇について、二つ以上の解釈を生み出す

V 7.2 学習者は、視覚的テキストにおける、テキスト、文脈、見る者、制作者の様々な相互関係を考慮する。

- 制作の文脈と、特定のテキストの受容が、いかにその解釈に影響を及ぼすかを考慮する（例：映画を映画館で見るか、家でビデオでみるか）
- ステレオタイプの使用が、いかにして社会的に否定的な結果を生み出すかを考察する（例：女性の描写が与える男性の女性への態度、女性の自尊心）
- 社会の変化と、それがテキストにどう反映されるかを考慮する（例：子どもに対する態度）
- なぜ支配的文化の価値が、サブカルチャーのそれにもまして視覚的テキストに表象されるのかを熟考する
- 情報及び娯楽としての、ニュースストーリーの構築における、経済的な義務を

論じる（例：ニュースや次の番組編制は視聴率次第）

V 7.3 学習者は、ターゲットとするオーディエンスの見方が作られる過程で効果を持つ技術について理解し、論評する。

- 特定の視点を提示するために視覚的テキストが用いる、選択、強調、省略の仕方を論評する
- 日々起きている問題を扱った番組は、ある問題や人について、視聴者に特定の見方をさせようとするように、コーナーを構成している
- 語りの見解を構築するのに使われる技術を理解する
- 視覚的テキストの構築において使われる技術的規約の使用について詳細に説明する
- 見る者を広告の参加者として構成する技術を明らかにする
- ドキュメンタリーなどのテキストが特定の視点を提示するために構築される方法を論評し、異なる視点を支持するのにいかに同様の選択と強調が行われるかを説明する

V 7.4 学習者は、一定範囲の視覚的テキストについての詳細で批評的な評価を可能にするような、見ることの方略を用いる。

- テキストに対する自身の反応が、その人なりの価値や姿勢について何を明らかにするかを思案する
- オーディエンス操作を見抜くために、誘因技術の知識を活用し、偏見の解釈について論じる
- テキストは多様な解釈がされ、自身の解釈とは異なる場合すらあることを認識する

V 8.1 学習者は、一定範囲の目的やオーディエンス向けに作られたテキストを、明快なやりかたで、分析し批評する。テキストには、一般的なテキストや、さまざまなナラティブの見地や難解なサブテキストを擁するような集中力を要するテキストも含まれる。

- 視覚的テキストの、特定のオーディエンスや文化に応じて、ありうるあらたな解釈を提案する
- 完成したメディア作品を、それが反映し投影している文化的価値と、慣例や規約を通じてオーディエンスの期待にいかに関係しているのかに関して分析する

- 制作者や評論家、一般の視聴者の反応など、様々な解釈を考慮に入れて、ある視覚的テキストをよく検討して、これらを自身の見解と関連付けて評価する

V 8.2 学習者は、視覚的テキストを分析して、テキストが投影し反映している、社会・文化的な価値、姿勢、前定としていること等を読み解く。

- テキストからの徴候を示したり、批評家の見解や論評といったほかの関連性ある要因を引きながら、視覚的テキストの一般的な理解に異論を唱える
- コメディショーを、その社会的政治的論評の観点から分析し、問題やステレオタイプの使用、オーディエンスの認知についての知識に基づき解釈を提示する
- 別のテキストの類似した話題やテーマを相互テキスト的アプローチを用いて視覚的テキストに反応する
- テキストと社会の相互関係を考慮に入れながら、テキストのもちうる社会文化的なインパクトを分析する（例：連続ドラマ、暴力映画）
- 視覚的テキストが文化的に特定のものであり、文化によりメッセージの読まれ方が異なることを認識しながら、視覚的テキストの約束事を分析する
- その社会が省略することによって示唆する、文化的価値について、視覚的テキストを分析する

V 8.3 学習者は、見る者を位置付け、受け手のテキスト解釈を形成するように意図された技術の効果を分析する。

- 特徴づけ、カメラアングルなどの各要素を考察しながら、政治的パロディを分析する
- テキストのまったく別の解釈をわざと作り出すために、別の新しいボイスオーバーやサウンドトラックを用いて、ドキュメンタリー映画からの映像を使う
- 権威あるニュースキャスターなどといった慣例が、いかにして客観性や真実を暗示しているかを分析する

V 8.4 学習者は、視覚的テキストの細部までも批評的に評価できるような、見ることの方略を用い、そのことによって、社会・文化的な世界とをつなぐことができる。

- 特定の社会的文脈内で価値を意味付けられた視覚的テキストを、幅広いレ

パートリーの方略を活用することによって、その価値から脱構築化する

- 役割を逆転したり、テキスト作成者の意図を批判的に考えてみたりすることにより、視覚的テキストについて新たに別の解釈を生み出す
- テキストの形成され方を評価するために、大衆マーケットテキストの形式や中身に影響を及ぼす諸要因に関する知識を使ってみる
- 異なる批評的アプローチや、視覚的テキストの新たな解釈を生み出す可能性のある方法を理解し、こうした理解をテキストを分析する際に応用する

以上、「見ること」の各レベルに応じた、四つの下位要素ごとの学習到達度を、具体的にみてきた。下位要素ごとに、レベル分けして具体的に記述されているので、われわれが授業を構想する際に示唆を得ることができる。

また、このような具体的な形で、系統性が示されている意義は大きい。

7 終わりに

WA州の英語科における「見ること (Viewing)」領域に焦点を当てて、その構造とおおよその内容を見てきた。「見ること」領域だけで、以上みてきたような系統性が具体的に記述されていることの意義は大きい。しかもそれが学習者の到達度の基準で、具体的に示されている。この基準は、実際に継続的な調査を行って策定している。

もちろん、わが国の国語科教育においても、上記中の内容をまったく扱っていないわけではない。例えば、現行の国語科教科書にも、絵や絵文字、写真を用いた教材はたくさん扱われている。(現行の小学校国語科教科書の検討については、同短期大学紀要：奥泉・内海・岡田/2004において行っている。)しかしその教材によって目指している力相互の関係は見えにくい。絵や写真を説明させるものもあれば、それらをきっかけに、想像を広げて自由に話合うものまでであるからである。また、「書くこと」や「話すこと」の一部として組み込まれているものも多い。そのため、やはり「見ること」の技術やその系統性は見えにくいと言わざるをえない。

またわが国においても、「見ること」に関わった研究は行われてきた。例えば、上條(1990)は「見たこと作文」を考案して、学習者に対象をよく見て十の気づいたことを書かせている。これはそれまでの「したこと」を中心に書かせていた「書くこと」の教育に、重要な一石を投じたと言える。しかし、この指導法自体の目的が、その十の見つけたことから重要な「ハテナ(疑問点)」を深め、それを切り口にして作文を書かせることが目的となっているため、見る対象はテキスト化されたものにとどまらない。

また、鹿内(2003)は「看图作文」という中国の「語文教学大綱」(わが国の学習指導要領

のようなもの)を紹介して、絵や図を見て書く作文の授業を提案している。しかし、鹿内も述べているように、この「看図作文」は伝統がある反面、体系化が遅れている。また、最終的な目標を、ブルーム B. S. の「外挿 (extrapolation)」に定めているため、上條同様、見たことを発展させて独自の観点から文章を書かせることに重きが置かれている。

「書くこと」の指導の中でも、海外の指導法を取り入れて、「見方」に踏み込んだ研究も行われてきている。大森(1994)は、アメリカの教科書を基にした「限定して見よ」「部分を見る方法」といった方略を提唱している。また、三森(1996)は、ドイツの教科書を基に「視点の移動」法を提案している。また、三森(2002)では、「絵に描かれた場面の内容を分析する」といった観点からの問いかけも提示されている。

しかし、これら実践的提案は、わが国における「見ること」の先駆的な役割を果たしているものの、WA州のカリキュラムフレームワークに記述されているような、学習者の発達や到達度を視野に入れた系統的な「見ること」の視点は弱い。

また、WA州の「見ること」の学習内容は、受け手やその属する社会・文化的価値、表現内容や表現形式といった、それら相互の関係をも検討させる内容を含んでいる。

他教科との相関カリキュラムに支えられた、この「見ること」の目指す力は、わが国のこれからの国語の力を担う、一つの重要な内容になるのではないだろうか。

文献

(1) 公文章

Education Department of Western Australia(1998),

Student Outcome Statements

(2) 一般

上條晴夫(1990)『見たこと作文でふしぎ発見』学事出版

大森修(1994)『描写力を鍛える』明治図書

三森ゆりか(1996)『言語技術教育の体系と指導内容』明治図書

鈴木みどり(1997)『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社

森田英嗣(2000)『メディア・リテラシー教育をつくる』アドバンテージサーバー

井上尚美・中村敦雄(2001)『メディア・リテラシーを育てる国語の授業』明治図書

上杉嘉美(2002)「カナダ・オンタリオ州におけるメディア・リテラシーの教師教育」「教育方法学研究」第28集

由井はるみ(2002)『国語科でできるメディアリテラシー学習』明治図書

三森ゆりか(2002)『絵本で育てる情報分析力』一声社

藤森裕治(2003)「国語科教育における映像メディアの教育内容 ―メディア・リテラシーの視点から―」「国語科教育」第53集

鹿内信善(2003)『やる気をひきだす看图作文の授業』春風社

中村敦雄(2003)「WA州のメディア教育を支えるインフラストラクチャー」

川崎国語メディア研究会

中村敦雄(2004)「メディア教育における到達点と課題」

「学芸国語国文学」第36号

奥泉香・中村敦雄・中村純子(2004)「メディア教育における国語科を中心とした相関カリキュラムの意義 ―西オーストラリア(WA)州における教育的インフラストラクチャー―」「国語科教育」第54集

奥泉(岩本)香・内海紀子・岡田美也子「国語科における『絵を読み解く力』の育成」千葉敬愛短期大学紀要26号(本号)

付記

本稿は、Robyn Quin、Barrie McMahon、Jan McMahon、Julie Keane 氏らの温かい助言に支えられている。氏らは、WA州において理論的にも実践的にもメディア教育を推進してきた第一人者である。心から感謝申し上げたい。また、訳述にあたっては、中村敦雄氏より貴重な助言をいただいた。併せて感謝申し上げる。