

Art Becomes the 4th R

Why art is a basic literacy and survival skill in the Information Economy.

By Dr. Jason Ohler | www.jasonohler.com

This article appeared in Education Leadership Magazine in 2000. It was translated into Japanese by Valia Jimmerson (jimmerson@gci.net), with assistance from Koji Kagei and Mari Sasaki. As of May, 2006, it has been translated into 16 languages. Translations can be found at: www.jasonohler.com/fourthr.

芸術は「読み」「書き」「計算」に次ぐ第四の基礎学力になる。Jason Ohler
©1996, 1998, 2000 Jason Ohler

学生が研究課題のためにウェブサイトを設計し、ビデオやグラフィックス、アニメーションを組み合わせて発表する現代において、芸術は急速に新しい基礎学力になりつつある。

めまぐるしく変わる現代を通じて、私が教育者であることに喜びを感じる多くの理由のうちの一つは、思いがけないような事実を発見する可能性が極めて大きいからである。最高の新事実を発見するために、私はハリケーンの目を突きとめてそこにとどまり、心を開いてあたりを見回す。こうすると、次々に新しい発見が訪れる。

数年前にそのようにして得た発見の一つは、教育界におけるインターネット革命の根源となる、基本的かつ重要な変化を理解する助けとなった。といってもこれは、遠隔教育学校の設立や、連続よりもむしろ連想結合を学ぶためのハイパーメディアの使用、移動する労働者の生涯学習の要求に対応した、時と場所を選ばない知識へのオンデマンドアクセスの創設、その他の学習法の変化のことではない。これらは10年も前から重要な変化には違いないが、広く普及し、経験を通じて少しずつ蓄積してきたために我々が完全に見落としているより大きな変化の単なる兆候に過ぎない。

私が言及するのは、ウェブのマルチメディア環境が、学生達に対し、コンピュータを通じて経験するのと同じだけ、デザイナーとして、またアーティストとして考え、コミュニケーションを図るように要求しているという事実についてである。芸術の時代は、我々を長きに渡って導いてきたテキスト中心の世界をあとにして到来した。芸術の言語は「読み」「書き」「計算」の次に来る第四の基礎学力になった。芸術を永久に教育カリキュラムの中心に置くべきか考える余地はもはやない。そうすべきであり、我々は、学生達が受け継いだ急速に発展する世界で読み書きが出来るように準備するため、迅速に行動すべきである。デジタル時代では芸術のスキルは情緒に良いだけではなく、Elliot Eisner (1988)が言う「文化的な資本への接近」を提供するものであり、最終的には職への接近を提供してくれる。

私は数年前、教育における芸術の新たな重要性を完全に認識する助けとなった、素晴らしい経験をした。私はある十年生が、言語—芸術の研究課題の発表をマルチメディアで作るために、パソコンで格闘するのを観察した。彼は技術的なことで格闘しているのではなかった。情報時代の子供である彼は、画面操作はかなり容易に行うことができた。乗り越えるができない美的価値観が問題だった。彼が大量のビデオクリップやグラフィックス、音、ボタン、そして単語を不器用に詰め込もうとするのを見ていた時、私は突然、様々な考えに行き当たった。彼は芸術を創造しようと試みているが、誰もその方法を示さなかった。メディアを不器用にいじりまわしているうちに、彼はそもそも何を伝えようとしていたのか、その感覚を失ってしまっていた。

それは一回だけの出来事ではなかった。私は異なる学年で、期末論文やレポートがウェブページやパワーポイントのプレゼンテーションに変わった科学から社会科までのカリキュラムで、幾度も同じ事が起こるのを見てきた。

我々が若かった頃は（それが何時の事かは論じないことにするが）、テキストの山から学期論文を作り、作家であるべく訓練された。絵は求められておらず、また必要でもなかった。ましてや音や動画を入れることなど可能でさえなかった。私は最初の社会科のレポートを真剣に書き終えるまでに、何年分もの執筆家の訓練を終えていた。その十年生は、使用方法の訓練を受けることも無く、芸術的なセンスでの創造を彼一人で行う状況のまま、ビデオ、グラフィックス、音楽、アニメーションおよび音をどのように使うか、自分で理解しなければならなかった。全く必然性のないまま、遂に芸術の言語は文化の中央ステージに踊り出た。しかし一般にはそれはまだ理解されていない。

芸術とデジタル時代

マルチメディアによるコミュニケーションが、短期間の内にいたるところで見られるようになった背景には、ごく最近の二つの開発がある。一番目は、今日の比較的手頃で使い易い、芸術的な挑戦を補助すべく機能するマルチメディア技術である。ワープロが執筆家の世界を広げたのと同様に、マルチメディア技術は芸術家の世界を広げている。今日、マウスを動かすことができる人なら誰でも、そこに飛び込んで始めることができる。

二番目は、マルチメディアのプレゼンテーションをエスペラント語として使用し、マルチメディアの言語をインターネットのグローバルな世界に広げているウェブである。過去を振り返ってみると、国際的なネットワークでつながれた世界の人々が、テキストを中心としたコミュニケーションから離れ、絵、ダイアグラム、音、動作、そして他のより普遍的なコミュニケーションの形式へ移行することは必然のことと思われる。

これらの二つの開発が一つになることにより、芸術は、誰もが生活の中で普通に経験する不変の地位を獲得した。この理由により、芸術は、芸術とデザインを専攻する人だけではなく、すべての学生のために、学校での普通の体験の中にも含めるべきである。生計のために芸術を創作する人でなくとも、10年前には存在しなかった方法で芸術を使い、管理し、解釈し、それをを用いて影響し合うようになるだろう。

長く険しい道

長年、我々は芸術教育の重要性を、多くの立派な理由で納税者に納得させようとしてきたが、一つとして完全に人々の考えを引き付けることはなかった。それら理由は三つに分類することができる。以下はそれらの分類毎の簡単な概要であるが、Darby (1994)、Eisner (1988)、および Egan (1997)のような専門家によるそれらの分野の働きも、人々の考えを引き付けるには程遠い。

1. 自己表現の改良

子供に表現が必要か否かを議論する人はいないだろう。生徒の人生観について、教師や親のために価値ある情報を備えることに加え、芸術は、Howard Gardner (1993)により伝統的なカリキュラムが無視されていると警告された、他の知性を開くことを助ける。加えて学校での芸術教育は、生徒が学校内外の豊富な一連の情報に結びつくための能力を広げる、様々な記号体系を開発する。子供が自分の潜在能力を理解し、かつ他の子供とコミュニケ

一シオンするための手段を与えることを我々の目標とするならば、芸術がその目標達成の手段となることは明白である。

2. 認識とやる気の発達

芸術に対し活動的であることと、認識の機能の発達との間には、標準カリキュラムの範囲で測った場合、相関性と、おそらく因果関係すら存在する。Murfee's (1995)による「ニュージャージーでの「芸術の二者択一」というプログラムによって小学生の基本的な語彙や読解力はかなり発達した」（5頁）のような声明はありふれたものとなった。常識では以前からそのような関係は驚くには当たらないといわれている。結局、芸術は、Bloom の教育分類学の頂点となる、専門知識の組み合わせと評価を必要とする。一つの分野での不満は他の分野からのみ助けることができる。認識の発達に加えて、芸術は動機づけとなり、生徒の学校への出席の増加となり、学習を受け入れるようになる。やる気がすべてなら、芸術は学習の最良の友である。

3. 多様な文化への気付きと個人の成長

人類の多様性や共通点を理解し経験するには、芸術ほど良い方法はない。芸術が寄与する中心となるのは自己や住民、地域社会に向けて態度が良くなることである。芸術は単に文化を知ることのみならず、人間的な成長をも含んだ人間性の幅や深さの理解を増加させる。その成長は、運動神経の発達からチームワーク技術発達への自覚まで、様々な形となって現れる。

これらの理由にもかかわらず、一般の人々は、仕事の世界で働き、市民として活動するための準備にとっては芸術は、話のそれた、軟弱な、あるいはまったく関係のないものとして見ている。それゆえ予算が厳しくなったときには、芸術は真っ先に切り捨てられるプログラムとなる。このようなことを防ぐためには、芸術を、「読み」「書き」「計算」と同様の確固たる第四の基礎学力として考えなければならない。教育委員会がこれらの科目のどれをカリキュラムから切り捨てるか、最後に議論したのは何時のことだったろうか。芸術が基礎学力として考えられ、他の3つの基礎学力と同様にカリキュラムと文化的精神へ埋め込まれた時、それは自ら永遠に続く、必然的で疑いのないものになるだろう。幸いマルチメディアとインターネットの世界が、その実現の支えとなる機会、根拠、そして広大な土台を提供している。

憂慮すべきか

教育界を襲う概念の変革はすべて、たとえそれが誤用の種を含んでいようとも、教育の道具箱に何かしらを加えることになる。我々は、Don Shalvey (2000)が「日替わりパラダイム」と呼んだ、そのこと自体により苦しむことになる、短所に率先して目を向ける能力を開発しているのではない。

技術が絡み合った場合、良いアイデアも誤用される可能性は更に大きくなる。他のあらゆる技術と同様、マルチメディアツールで、我々は新しいチャンスとめぐり合うが、失うものもある。それが起こった時にそれを避けるために、あるいは少なくともそれを理解するように、今、失う部分を探しておく方が賢明なのだろう。以下は警戒すべき失う部分のいくつかである。

1. デジタルデバイド

技術をベースとする第四の基礎学力のスキルは職場と同様、個人の成長への道ともなるため、それらのツールに接することができるか否かによって、その権利を持つ者と持たない者との差は大きく引き離されてしまう。比較的安価な設備であっても、一部の人々にとっては一向に高価すぎる。

2. 芸術の平凡化

芸術が第四の基礎学力になったとき、マルチメディアはそれを平凡なものにするかもしれない。結局、芸術のスキルは、芸術に対し、ワープロが書くことに対して行った、誰にでも参加の機会を与えることを行いつつある。これは、ワープロが情報通信網を文書で氾濫させているように、次々に我々の情報通信網を芸術作品で氾濫させることになる。

ある人々は、私が論じているのがはたして芸術についてなのか疑問に感じ、マルチメディアツールが商業美術と真の芸術との間の一線を曖昧にしていると不安に思うだろう。ある一定の範囲内では、この曖昧さは起こり得るが、芸術の表現手段にかかわらず、表現の幅広い解釈は常に存在する。詩の書き方とコンピュータのマニュアルがテキストの世界では並んで置いているのと同様、ピカソとパワーポイントは芸術の世界では同じ場所に置かれる。

3. 広告としての芸術

おそらく、芸術ベースのコミュニケーションを妨げるきわめて大きな可能性は、学生が日頃から特有の視点にいる他人を説得するために、言葉による議論を発達させることが必要なのに、かれらがそれをマルチメディアを用いて行くと、広告のように不愉快に見えることにある。目利きの消費者のように、我々は我々の感覚を圧倒し、我々を感情的に巧みに操るマルチメディアの能力に関心を持つべきだ。マルチメディアの奨励がコミュニケーションの解決よりも、むしろ問題の一部を作り出すかどうかを疑うことは正しい。

我々は、その短所を考えに入れながら二つの重要なポイントを覚えておく必要がある。一番目に、マルチメディアは補助的な技術として役割を果たすことはできても、訓練によるものか遺伝によるものかにはかかわらず、ビジョン、才能、あるいはスキルに取って代わることは出来ない。我々はいつも我々の芸術を用いた話をし、それが一時の断片的な思いつき以上のものとして生き残るはずのものならば、それを誠実に、深く、詳細に話す必要がある。それゆえ、技術が強力になるに従って、教師はより重要なものとなる。以前にも増して、学生は華美や混乱から意図した方向へ進む助けとなる知恵や知識を備えた教師が必要となる。

二番目に、我々は絵や音の世界での言葉の運命を心配すべきではない。芸術やデザインがグーテンベルク以来私たちの文化を支配しているテキストの優位に挑戦する時、我々はテキストがなくなることを恐れるべきではない。逆に我々は、他のコミュニケーション方法との関係の中で、コミュニケーション達成の最良の伝達手段として、テキストをいつ、どのように用いるかを理解すれば、そのとき初めてテキストが明確に見えるようになるだろう。

提案

芸術の時代の到来を学校でいかに促進するか？

1. 芸術を改名し、「破壊活動」を始める

最初に（冗談半分だが）芸術を改名する必要がある。その言葉の歴史はあまりに長い。芸術家であることは貧窮の人生、感情的な痛み、そして人々の誤解を暗示する。我々は芸術の本質の謎を解き、我々の周りにはあるテーブルや自動車の根底にあるデザインから、ウェブサイトにも浸透している美学、ビルディングを単なる建造物から公共の場を飾る偉大な作品に変える公共物の彫刻まで、芸術を目にとめて見る必要がある。

私は、教育者が第四の基礎学力のプログラムのためにトロイの木馬を発明することを提案する。それを例えばビジネスコミュニケーションと呼ぶことにする。それを教育カリキュラムの基礎学力の一部に組み込み、進化させよう。多くのメディアを通じてコミュニケーションすることの重要性を理解し始めているビジネスリーダーから、ビジネスリーダーの支援を求めている父兄や政策立案者までの誰もが、最終的には、構想力があり、先見の明があると感謝するだろう。時代に先んじるには忍耐と戦略を必要とすることを忘れてはならない。

2. より多くの芸術の教師を雇う

第二に、学校において、テキストのみの環境からマルチメディア環境に移行することは、短期的には動揺と不安の原因となることを予測しておくことが必要である。教師は学生のマルチメディアの研究課題を、今まで使ってきたテキストベースの研究課題と同様には効果的に指導し評価することができないことを発見するだろう。それを助けるためには、その課題の内容を指導する教師と一緒に、カリキュラムを越えて働く、より多くの芸術の教師を必要とする。今、最も急務となっているのは、デザイン技術、グラフィックの表現技術、そして絵と言葉を同一のプレゼンテーション内で一緒に扱う技術を発達させることである。一旦ビデオ、音、音楽、そしてアニメーションがアイデアと情報をどのように効果的に伝えるかをよく理解すれば、そして一旦、これらの活動を支える技術がより安価で誰にでも使えるものになれば、芸術は新旧両方のメディアを理解するための基礎的な能力になるだろう。

3. 教師養成コースに第四の基礎学力要件を増やす

もちろん、これはちょうど芸術がすべての学生にとって第四の基礎学力になることと同様、最終的なことだが、それもまたクラスのために教師が準備するすべてのプログラムで取り組むべきである。

4. 「第四の基礎学力である芸術の日」を宣言する

数学、国語、そして科学の教師が、カリキュラムを越えてコミュニケーションを充実させるために芸術の教師と一緒に働く時、芸術がカリキュラムの中身の指導の間、少しずつ教え込まれるようになれば、学年度の一日をスケジュールすることができる。著名人の生誕の日あるいは歴史的な出来事の不足で無視されている日を選ぶことができる。うまくゆけば、近い将来、読み書き計算の日を必要とする以上にはもはや、芸術の日は必要としなくなるだろう。

芸術の基礎学力のために唱える

何年前に、第四の読み書き能力に関係する文献を見つけるのは難しかった。現在は、ウェブをざっと検索しただけで、多くの教育者や製品開発者が芸術を第四ではなく、第一の基礎学力として見ていることが明らかになる。私が芸術を第四の基礎学力と呼ぶ目的は、単純に次のことによる：他の三つはその内容の指導により学習と表現を容易にする基礎学力である。マルチメディアの世界では、基礎学力のこの定義もまた、まさしく芸術の役割を捉えている。我々は雇用者から、労働者はコミュニケーションスキル、チームワーク、創造的な問題解決能力、そして生涯学習者であることを助ける基礎学力が必要だと繰り返し聞く。

広い範囲の活動を越えて学習とコミュニケーションを容易にする基礎学力のその先で、芸術のスキルはまた実社会の仕事へと形を変える。何千ものテレビチャンネルやCD、DVD、数百万の初期のウェブサイト、そしてまだ陽の目を見ない他のニューメディアが、ミュージシャン、振付師、ビデオ編集者、グラフィックデザイナー、創造的コンサルタント、そして他の多くの「芸術的」専門家を必要とするだろう。

教育におけるすべての変化が起こったとき、インターネットは単なるメディアの手段や方法ではなく、その上に読み書き能力の革命をもたらすものとなる。David Thornburg (1990)の言葉では、子供達を、過去よりもむしろ未来のために準備することが必要である。子供達は十分に読み書きできるようにならなければならない、そしてその読み書き能力には第四の読み書き能力である芸術が含まれなければならない。

参考文献：

Darby, J. (1994). The fourth R: The arts and learning. *Teachers College Record*, 96

Egan, K. (1997). The arts as "the basics" in education. *Childhood Education*, 73(6), 241-345.

Eisner, E. (1988). *The role of discipline-based art education in America's schools*. Los Angeles, CA: J. Paul Getty Trust.

Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York, NY: Basic Books.

Murfee, E. (1995). *Eloquent evidence: Arts at the core of learning*. Washington, DC: National Assembly of State Arts Agencies.

Shalvey, D. (2000, June). School reform: Can anything be done? Paper presented at the annual meeting of the American Association of Educational Publishers, Washington, DC.

Thornburg, D. (1990). Preparing our children for their future, not our past. *Adult Literacy & Technology Newsletter*, 4(1).

Author's note: For information on signing an e-petition to make art the official fourth R, visit www.jasonohler.com or www.jasonohler.com/fourthr.

Dr. Jason Ohler
President's Professor of Educational Technology and Distance Learning
University of Alaska
1108 F. St.
Juneau, AK 99801
Mail: jason.ohler@uas.alaska.edu
Website: www.jasonohler.com