

直接体験と電子メディア体験の違い

—〈ゆらぎ〉を感じる体験に注目して—

教育学コース 村上博文

The Difference between Direct-Experience and Indirect-Experience (by electronic media):
Focused on Feeling a Fluctuation

Hirofumi MURAKAMI

In this paper, difference between direct-experience and indirect-experience (by electronic media) is discussed from a point of feeling a fluctuation.

In the real world, there are various fluctuations like a wind. And also children's body has some fluctuations. Therefore children's body can be synchronized with a fluctuation in the world. As a result, a pleasantness is produced children. And children's body is formed of a rhythm of fluctuation. On the other hand, in the electronic world there isn't a fluctuation. So children's body has a opportunity to synchronize a fluctuation in the world. Naturally pleasantness isn't produced children. So through the electronic experiences affirmative feeling of the world won't be formed children. Moreover a fluctuation won't be settled children's body.

Now appeared the difference between two experiences, we will have a hypothesis in development of children in the information age. If indirect-experience will be more than direct-experience at ratio, particularly in the early age, for children it will be difficult to have a affirmative feeling of the world and body as a system to feel a fluctuation.

目次

はじめに

1 実際の世界で〈ゆらぎ〉を感じる体験

- A 〈ゆらぎ〉に満ちた世界
- B 〈ゆらぎ〉を感じる体験
- C 〈ゆらぎ〉を感じる体験の意味

2 電子メディアの世界で〈ゆらぎ〉を感じる体験

- A 〈ゆらぎ〉の欠落した世界
- B 〈ゆらぎ〉の欠落した世界における体験
- C 〈ゆらぎ〉の欠落した世界における体験の意味

おわりに

はじめに

情報化時代を迎えた現在、子どもたちは乳幼児期から電子メディアを用いて様々な体験をするようになっている。その一方で直接体験の機会、子どもたちから少しずつ減りつつある。直接体験から間接体験へ、

低年齢期のうちから始まる体験比率の変化は、子どもたちの人間形成にどんな影響をあたえる可能性があるのだろうか。またそもそも直接体験とは、子どもたちにとってどのような意味をもつのだろうか。

直接体験と間接体験については、これまで教育学の世界において、幾度となく議論されてきている。今回の学習指導要領の改訂における総合的な学習、また前回の改訂における生活科の新設は、ともに直接体験を教育にとりいれることを課題としたものである¹⁾。その背景には、間接体験をベースとする学校教育が、知識の詰め込みに陥っていることへの批判がある。

また歴史を遡れば、2つの体験をめぐる議論は、近代教育とともに始まった。「自然」の教育を唱えたジャン・ジャック・ルソーは、教育において実物を提示すること(実物教授)の重要性を主張した²⁾。またルソーの影響を受けたヨハン・ハインリッヒ・ペスタロッチも、実物を直接観察させて、感覚に訴える教授方法(直観教授)を教育にとりいれることを重視している³⁾。

さらに戦後、日本の新教育に影響をあたえたジョン・デューイもまた、その1人である。彼は、従来の伝統的教育(旧教育)を批判し、学校に子どもたちの生活経験をもちこむことの大切さを訴えた⁴⁾。それ以外にも、この問題をめぐっては、多くの人物によって語られてきている。それは、近代教育に内在する問題の1つが、そこにあることを物語っている。

しかしこれまでの議論を振り返ると、直接体験と間接体験の違いについて、必ずしも厳密に議論されてきているわけでない⁵⁾。例えばデューイは、旧教育と新教育の違いについて述べたが、実際に子どもたちの体験そのものに目を向けて、両体験の違いを明確にしている。それはデューイに限ったことではなく、ルソーやペスタロッチにもまたいえることである。要するに従来の議論は、近代教育の特徴である知識伝達型教育の反省から、直接体験の重要性を主張するという展開にとどまっている。

仮に直接体験と間接体験の違いについて論じられてきたとしても、それは今日、メディアの中心となっている電子メディア体験を念頭においたものではない。従来の活字メディアを念頭においた議論は参考にはなるけれども、メディアの性格が異なる以上、これまでの議論を安易にそのままあてはめることはできない。電子メディアの性格をしっかりと理解したうえで、電子メディア体験と直接体験の違いについて明らかにしていく必要がある⁶⁾。

したがって本稿の課題は、直接体験と電子メディア体験の違いについて明らかにすることにある。その際に注目するのは、〈ゆらぎ〉(fluctuation)を感じるという体験である。風がゆらぐ、心がゆらぐなど、ゆらぎという現象は、子どもたちの内外に存在している。それらを見ていると、不思議なことに心が落ち着く。そうした体験は、電子メディアの世界においても可能なのであろうか。そもそも電子メディアの世界には、〈ゆらぎ〉と呼ばれる現象自体、存在するのだろうか。以上の問いに対して、1つ1つていねいに答えながら、電子メディア時代における体験比率の変化が子どもたちの人間形成にあたえる影響について考えていきたい。

上述した課題を考えるにあたり手がかりとするのは、「ゆらぎ現象研究会」における一連の研究である。ゆらぎ研究が始まり、すでに30年がたとうとしている。研究会の継続的な努力によって、実際の世界には様々なゆらぎが存在することと同時に、ゆらいでいる状態が存在にとって本質的であることが指摘されるようになってきている⁷⁾。それらの成果に学びながら、以下では両体

験の違いについて考えていく。

1 実際の世界で〈ゆらぎ〉を感じる体験

A 〈ゆらぎ〉に満ちた世界

改めて、実際の世界に存在する〈ゆらぎ〉とは何であろうか。木陰のベンチに座っていると、どこからともなく風が吹いてくる。その風にふれたとき、何ともいえない心地よさを感じる。また風にゆれている木の葉を見ていると、不思議なことに心が安らぐ。このような現象について、普段、あまり気にとめることはない。しかし実際の世界には、そうした現象がたくさん存在している⁸⁾。

それらの現象を詳細にみていくと、そこには共通の性質がある。風に揺れる木の葉に目を向けてみよう。一見すると、木の葉はどれもみな、同じ緑色をしているようにみえる。しかしじっくり見ると、1枚々々の葉っぱの色は、光のあたり方などによって微妙に異なっている。また風に吹かれている葉は、全体としては同じように揺れているように見える。しかし1枚々々の葉に目を向けると、みな揺れ方は微妙に違っている。同様の性質は、風にもあてはまる。風は、つねに同じリズムで、しかも同じ強さで吹いているわけではない。リズムも強さも毎回、同じ繰り返しのようにはみえるが、実際のところはそのつど、微妙にずれている。このように全体としては同じように変化しているようにみえて、1つ1つの変化が微妙に違っている、そうした現象を、ここでは〈ゆらぎ〉と定義する。

また〈ゆらぎ〉と呼ばれる現象は、より広い意味でとらえることもできるだろう。その1つが、例えばあそびである。勉強だけでなく遊びがあるから、子どもたちは充実した毎日を送ることができる。また音楽にしても、ただ音がクリアであるだけでなく、適度にノイズ(雑音)が入ってくることによって、音に味がでてる。それはまた子どもの性格にしても、同じである。みな同じ性格をしていたら、誰とかがかわっても同様の反応しか返ってこないのも、おもしろくはない。しかし同じ性格をしているようで、実は1人々々が微妙に違っている点に、その子どものおもしろさ(個性)がある。あそび、雑音、個性などもまた、広義の意味で〈ゆらぎ〉と理解することができるだろう。

ところで風の吹き方を思い浮かべればわかるように、一口にゆらいでいるといってもそのゆらぎ方のリズムには微妙な違いがある⁹⁾。心地よさをもたらずそよ風は、毎回、微妙に方向や強さを変えて吹いている。ま

た扇風機の風も、そよ風と同じように心地よさをもたらしてくれる。しかしそよ風に比べると、それは風の吹く強さや方向がやや単調である。さらに台風時に吹いてくる暴風になると、方向や強さは予想できないほどに突発的に変わってしまう。上述した3種類の風の性質を、前から順にバランスのとれた〈ゆらぎ〉、単調な〈ゆらぎ〉、ランダムな〈ゆらぎ〉と呼ぶことにする。

それらをイメージで示したのが、表1である。円は実際の世界を、そしてその形(ギザギザ、ゆがみなど)はゆらぎ方を表している。Aは、扇風機の風のように単調にゆらいでいる状態を、円の形をフラクタルにすることによって表現したものである¹⁰⁾。またCが示しているのは、ランダムにゆらいでいる状態(暴風)である。円の形における不規則な変化が、〈ゆらぎ〉のランダムさを意味している。そしてBが、そよ風、すなわちバランスよくゆらいでいる状態である。円の形がAほどフラクタルではない、またCほど不規則な形をしていないところに、その特徴がある。

このように実際の世界は、子どもたちにとって様々な〈ゆらぎ〉が存在する場所である。それでは実際にその世界において、子どもたちは〈ゆらぎ〉をどのようにして感じていくのだろうか。

B 〈ゆらぎ〉を感じる体験

その際に重要な役割をしているのは、子どもたち自身に内在する〈ゆらぎ〉である¹¹⁾。母親に話しかけられている赤ちゃんを見ていると、赤ちゃんの手の動きや身ぶりなど、身体の動きにおけるリズムが母親の動きに同調していく。それと同様に子どもたちの身体は、世界のリズムに対して、自らの〈ゆらぎ〉をエントレインメントしていくのではないだろうか。

そのプロセスを示したのが、表2である。横の欄は〈ゆらぎ〉の種類を、縦の欄はそれを感じるプロセスを表記している。また各欄には2つの円が書かれているが、外側はゆらいでいる実際の世界を、また内側はゆ

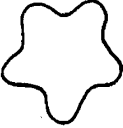
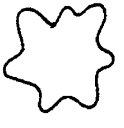

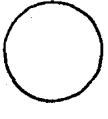
らいでいる子どもの身体を表している(1)。図を見ればわかるように、外側と内側、両円のあいだには、形のゆがみ方などに違いがある。すなわち身体と実際の世界とではゆらぎ方にずれがある。そのずれを解消するようにして、子どもたちの身体は世界の〈ゆらぎ〉に合わせていく。それは、内側の円が外側の円の相似形になっていくというかたちで、表現されている(2)。そして最終的に、外側の円と内側の円の形が同じになる、すなわち実際の世界の〈ゆらぎ〉に子どもたちの身体が同調する(3)。以上が、実際の世界において〈ゆらぎ〉を感じる体験の一般的プロセスである。

その過程を、〈ゆらぎ〉の性質ごとに、みていくことにしよう。まずそよ風のように、バランスのとれた〈ゆらぎ〉に出会う場合である(B)。それは、比較的、子どもたちの身体におけるゆらぎ方に近い。そのことは、実際の世界を意味する外側の円と、子どもたちの身体を表す内側の円の形を似せることで表している(B-1)。そのずれを克服するように、子どもたちの身体は実際の世界に同調していこうとする。イメージでいえば、内側の円が外側の円の形に近づくように変わっていく(B-2)。そして、外側の円に内側の円の形が一致したとき(B-3)、言い換えれば〈ゆらぎ〉のリズムが同じになったとき、子どもたちにはそよ風にあたったときのような心地よさが生じるのである¹²⁾。

同様に扇風機の風にあたる時、すなわち単調な〈ゆらぎ〉に対してもまた、子どもたちは心地よさを感じることができる(A)。〈ゆらぎ〉が単調である場合(A-1)、子どもたちの身体は簡単に実際の世界とシンクロナイズすることができる(A-2, A-3)。そのため、バランスのよい〈ゆらぎ〉を感じる場合に比べると、そのプロセスは子どもたちの身体にとって何か物足りないものになる。それが、扇風機の風にあったときとそよ風にふれたときの心地よさの違いとして、子どもたちに反映されていく¹³⁾。


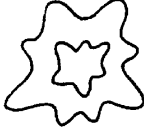


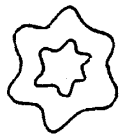
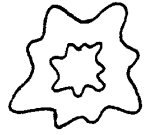
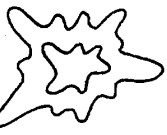
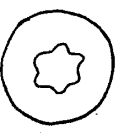

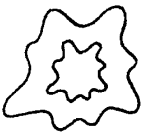
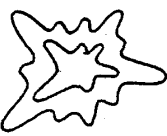
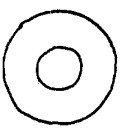
それらに対して、ランダムな〈ゆらぎ〉を感じる体験

表1 〈ゆらぎ〉のイメージ

A: 単調にゆらいでいる状態	B: バランスよくゆらいでいる状態	C: ランダムにゆらいでいる状態	D: ゆらいでいない状態
			

※円の形が、〈ゆらぎ〉を意味している。

表2 〈ゆらぎ〉を感じる体験のイメージ

	(1) 実際の世界			(2) 電子メディアの世界
	A: 単調な〈ゆらぎ〉を感じる体験	B: バランスのとれた〈ゆらぎ〉を感じる体験	C: ランダムな〈ゆらぎ〉を感じる体験	D: 〈ゆらぎ〉を感じる事のない体験
〈ゆらぎ〉との出会い				
〈ゆらぎ〉に対する身体 の同調プロセス				
身体における〈ゆらぎ〉 の変化				

※外側の円は世界を、内側の円は身体を意味している。そして円の形が〈ゆらぎ〉を表現している。

は、子どもたちにとって性格がまったく異なったものになる(C)。ランダムにゆらいでいる場合、例えば台風時の暴風は、つねに方向を、そして強さを変えて吹いてくる。そのために暴風が、子どもたちに心地よさをもたらすことはない。なぜなら両者のゆらぎ方には大きな隔たりがあり(C-1)。またあまりにも不規則にゆらいでいるために、子どもたちの身体がそれにシンクロナイズしていくのは難しいからである(C-2)。そのため子どもたちには、暴風に吹かれているときのように不快感や恐怖感が生じるのである(C-3)。

このように〈ゆらぎ〉の性質によって、子どもたちの体験は異なったものになる。〈ゆらぎ〉は、子どもたちに心地よさをもたらすが、ゆらぎ方によっては不快感をもたらす場合もあることを忘れてはならない。それでは実際の世界において〈ゆらぎ〉を感じる体験は、子どもたちにとって、どのような意味をもつのだろうか。

C 〈ゆらぎ〉を感じる体験の意味

実際の世界で〈ゆらぎ〉を感じる体験は、子どもたちに様々な印象を形成していく。そよ風を感じる場合のように、バランスのとれた〈ゆらぎ〉を感じる体験は心地よさをもたらすことから、子どもたちには肯定的な印象が形成されていく。同様に心地よさをもたらす扇風機の風、すなわち単調な〈ゆらぎ〉もまた肯定的な印象を子どもたちに形成していくことになる。しかし扇風機の風は〈ゆらぎ〉の単調さから、そよ風を感じる時ほど心地よさを感じられない。そのため、子ども

ちに形成される印象の肯定度は、単調な〈ゆらぎ〉を感じる場合には低くなる。反対に台風時の風を感じる体験、すなわちランダムな〈ゆらぎ〉を感じる体験は、子どもたちに不快感をもたらすことから、子どもたちには否定的な印象を形成してしまうことになる。

したがって〈ゆらぎ〉を感じる体験を積み重ねることによって、子どもたちには世界に対する1つのイメージ、すなわち〈世界感〉が形作られていく。そよ風にふれたり、岸边に押し寄せる海を見たりなど、心落ち着く、心地よい体験をたくさんすればするほど、子どもたちには世界に対する肯定的なイメージが形成されていく。反対に台風時に、激しい風にあたり、荒れ狂う海の波を見たりといった体験の比率が多くなれば、世界に対して否定的なイメージが作られていくことになる。すなわち、バランスのとれた、または単調な〈ゆらぎ〉を感じる体験の比率が高ければ肯定的な〈世界感〉が、反対にランダムな〈ゆらぎ〉を感じる体験が多くなっていくと次第に否定的な〈世界感〉が、子どもたちに形成されていくのである。

また〈世界感〉の形成以外にも、〈ゆらぎ〉を感じる体験は子どもたちにとって重要な意味をもつ。子どもたちの身体には、もともと〈ゆらぎ〉が存在している。しかしそれは、不完全(不安定)なものにすぎない。それが〈ゆらぎ〉を感じる体験を重ねることによって、次第に子どもたちの身体において安定したものになっていく。

実際に子どもたちに形成されていく〈ゆらぎ〉は、

〈世界感〉の形成と同様に体験のあり方に負っている。バランスのとれた〈ゆらぎ〉を感じる体験が多ければ、子どもたちの身体には同様の〈ゆらぎ〉が確立されていく。しかしそうでない場合、子どもたちに形成される〈ゆらぎ〉のリズムもまた異なってくる。もし単調な〈ゆらぎ〉を感じる体験が多くなれば、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉も、同様のリズムになっていくだろう。またランダムな〈ゆらぎ〉を感じる体験の比率が高くなると、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉のリズムもまたランダムになっていく。とくに後者2つのプロセスには、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉の変質という点で、何か重要な問題があるように思われる。

そのことを暗示する証拠が、いくつかある。例えば人工心臓の研究に励む井街宏によれば、ヤギの心拍間隔にゆらぎを加えると、ヤギは通常より2倍ほど長生きするという¹⁴⁾。また産婦人科医の三宅良明は、胎児の発達と母児相関を専門に研究している。彼によると、母親が妊娠中毒になると、不思議なことに胎児の心拍間隔からゆらぎが消えてしまう。ところが母親が妊娠中毒から回復すると、胎児の心拍は以前と同じようにまたゆらぎを取り戻すと彼は指摘している¹⁵⁾。

これらの事実は、〈ゆらぎ〉が子どもたちの生命力に関係していることを裏づけるものである¹⁶⁾。より厳密に言うならば、バランスのとれた〈ゆらぎ〉こそ子どもたちにとって本質的なものである。それが形成されたとき、子どもたちは最も生き生きとした状態になるにちがいない¹⁷⁾。逆にいえば、身体に〈ゆらぎ〉が存在しないような状態は、子どもたちにとって好ましい状態とはいえないだろう。

以上が、実際の世界において〈ゆらぎ〉を感じる体験とその意味である。それではつぎに、電子メディアの世界に目を向けることにしよう。

2 電子メディア世界で〈ゆらぎ〉を感じる体験

A 〈ゆらぎ〉の欠落した世界

そもそも電子メディアの世界には、〈ゆらぎ〉が存在するのだろうか。すでに述べたように〈ゆらぎ〉とは、一見、みな同じように変化しているようにみえて、実は1つ1つが微妙に違っている現象である。また広義の意味でとらえるならば、あそび、無駄、雑音なども〈ゆらぎ〉の一種であった。その性格を頭の片隅におきながら、具体的に電子メディアの1つであるデジタルテレビに注目することにしよう。

例えば、デジタルテレビに、風に揺れる木の葉が映っているとする。実際の世界では、葉の色は光のあたり方などによって、微妙に異なっている。どれ1つとっても、まったく同じ緑色をしている葉はない。それは海や空の色についても同様である。それに対してデジタルテレビに映し出されている葉は、緑色が強調され、しかも鮮明である。しかし個々の葉っぱにおける色の変化が乏しいのか、全体の感じは「のっぺり」としている。

またデジタルテレビでは、葉の揺れる音も、実際の世界とは異なっている。実際の世界では、風に吹かれるたびに、「カサカサッ」という葉の揺れる音がする。毎回々々、同じような音に聞こえても、葉の揺れる音は微妙に異なる。それに対してデジタルテレビから伝えられる葉の揺れる音は、同じ方向から、同じ強さをしている。それはあまり感情の起伏なくニュースを伝える、テレビのアナウンサーの声に似ている。また葉の揺れる音の例ではあまり感じることはできないが、CDに象徴されるデジタル音楽は、とてもクリアな性質をもつ。なぜならアナログ音楽であるレコードに比べると、デジタル音楽にはノイズがほとんどないからである。同様の性質が、デジタルテレビの音声にもあるはずである。

そのことに関連して、デジタルサウンドの制作を専門とする富田勲は、興味深い指摘をしている。彼によれば、シンセサイザーがアナログからデジタルへと変わることによって、制作される音楽の性質もまた変わってきたという。その変わり様を、彼は「力のなさ、透明さ、のっぺらぼう」と表現している¹⁸⁾。芸術家ならではの彼の巧みな表現は、電子メディアの世界における音声の性質を物語っている¹⁹⁾。

その背景には、アナログからデジタルへの質的転換がある。ブラウン管のテレビやレコードなど、アナログ機器にはノイズ(雑音)と呼ばれるものがつきものであった。それが1か0かという二分法を原理とするデジタル化によって、なくなってしまったのである。その結果、デジタル機器ではクリアな映像や音楽を実現することが可能になった反面²⁰⁾、「のっぺり」とした映像、「のっぺらぼう」の音声という表現に象徴されるように、〈ゆらぎ〉が消えてしまったのである。

それをイメージで表したのが、表1のDである。Dの左側に書かれている3つのイメージ(A~C)は、実際の世界を表したものである。実際の世界を表す円がゆがんでいるのに比べると、電子メディアの世界を示す円はきれいな形をしている。円の形がゆがんでない

ところに、〈ゆらぎ〉のなさが示されている。

また電子メディアによって再現されるのは、今のところ、音声と映像が中心であるという点も忘れてはならない。実際の世界とは異なり、電子メディアの世界には味、肌触り、においなどが存在しない。例えばみそ汁の味は、毎日同じようであるときには濃かったり薄かったりと微妙に違っている。また葉っぱの表面は、みなどれも同じようで、実は少しかたかったりやわらかかったりと、それぞれ異なっている。これらの〈ゆらぎ〉が、電子メディアの世界でははじめから存在しないのである。

B 〈ゆらぎ〉の欠落した世界における体験

したがって電子メディアの世界では、〈ゆらぎ〉を感じるという体験自体が子どもたちに成立しないことになる。実際の世界のように、そよ風を心地よく感じたり、海を見て何か落ち着いたりすることはない。すなわちゆらいでいる世界に対して、自らの身体における〈ゆらぎ〉のリズムを同調させていく。そして世界とシンクロナイズすることによって、心地よさが生じるという体験を、電子メディアの世界では子どもたちが味わうことができないのである。

それでは〈ゆらぎ〉を感じる代わりに、いったい子どもたちはどのような体験をしているのだろうか。先ほど述べたように、デジタルテレビに映し出された木の葉には、その色や音などにおいて〈ゆらぎ〉がない。それに対して子どもたちの身体、具体的には目や耳には〈ゆらぎ〉が存在している。そのため両者のあいだには、〈ゆらぎ〉の有無という点で矛盾が生じる。その矛盾を、子どもたちの身体は解決しようとする。しかし両者は水と油の関係であり、それをうまく解決することはできない。そのため、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉のリズムは混乱してしまうことになる。そのプロセスは身体にとってストレスをとまなうものであり、子どもたちには違和感のようなものが生まれてしまうことになる。

そのような事態を裏づける、ある興味深い実験がある。それは、メトロノームが手拍子にあたえる影響について、大学生を対象に調べたものである²¹⁾。規則正しく左右に振れるという点で針には、〈ゆらぎ〉が存在しない。実際にメトロノームの針に合わせるように手拍子をしてもらると、被験者の手拍子は正確になるどころか、ランダムになってしまう。しかし左右に振れているメトロノームの針を止めると、手拍子の〈ゆらぎ〉は、再びバランスを取り戻していく。

この結果は、電子メディアの世界では、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉のリズムがランダムになることを暗示している。そのプロセスを具体的にイメージしたのが、先ほど紹介した表2のDである。理想的な形をした外側の円が〈ゆらぎ〉のない電子メディアの世界を、ゆがんでいる内側の円がゆらいでいる子どもたちの身体を表している(D-1)。実際の世界では、世界の〈ゆらぎ〉にシンクロナイズするようにして、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉は変化していく。その過程は、内側の円が外側の円と相似形になっていくことによって表現した。それに対して電子メディアの世界では、メトロノームの実験結果が示すように、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉はランダムになっていく。それをイメージで表すと、内側の円からフラクタルな性質が少しずつ失われていくという変化になる(D-2)。そして最終的には、内側の円からゆがみがなくなる、すなわち子どもたちの身体から〈ゆらぎ〉が消えてしまうことになるかもしれない(D-3)。

また電子メディアの世界は音声と映像からなり、実際の世界のように、そよ風や扇風機の風にふれて心地よさを感じたり、反対に暴風によって恐怖を味わったりする体験はできない。それは、においや味を感じる体験についても同様である。かりにデジタルテレビの映像と音声を通じて、風にふれたときの心地よさを感じることができたとしても、それは過去の体験(類似体験を含む)にもとづいて想起しているという点で、それは間接的な性格をもつにすぎない。その意味で電子メディアの世界では、〈ゆらぎ〉を感じる体験の機会が、もともと子どもたちから奪われているのである。

それでは、〈ゆらぎ〉の欠落した電子メディアの世界における体験は、子どもたちにとってどんな意味をもつのだろうか。

C 〈ゆらぎ〉の欠落した世界における体験の意味

電子メディアの世界における体験では、実際の世界における体験のように、世界の〈ゆらぎ〉に同調することによって、子どもたちに心地よさが生じることはない。それどころか、電子メディアの世界では、身体の〈ゆらぎ〉が混乱し、子どもたちは不快な状態に陥ってしまう。そのため電子メディア体験では、実際の世界における体験とは異なり、子どもたちに肯定的な印象が形成されていくことはない。

それは、当然(世界感)の形成にも影響を及ぼすことになる。すでに述べたとおり、実際の世界における体験を積み重ねていくことによって、子どもたちには肯

定的な〈世界感〉が形成されていく。しかし電子メディア体験を通じてでは、同様の性格をもつ〈世界感〉が形作られていくことはない。なぜなら、デジタルテレビでは、波や木の葉を見て落ち着いたり、風に吹かれて心地よさを感じたりできないからである。むしろ違和感をもたらす電子メディア体験を積み重ねることによって、子どもたちにはどちらかといえば否定的な〈世界感〉が、形成されてしまうことになる。

また電子メディア体験は、バランスのとれた〈ゆらぎ〉を子どもたちの身体に確立していくこともない。電子メディアの世界にかかわると、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉のリズムは混乱し、そしてランダムになっていく。それはまさしく、M. マクルーハンが新しいメディアの登場による「感覚麻痺」と呼んだ状態である²²⁾。それは、新しいメディアに出会うことによって、人間のシステムが一時的に崩壊してしまうことを意味する。しかしその崩壊は、人間にとって積極的な意味もまた含んでいる。というのはその崩壊が、あくまでも新しいメディアに適応したシステムを作るための、一時的な状態だからである。その点では、電子メディア体験を通じて身体の〈ゆらぎ〉がランダムになる状態は、子どもたちが電子メディアの世界に適応するための前段階と位置づけることができる。

それでは具体的に、子どもたちの身体はどんなふうに変化していくのだろうか。おそらく電子メディアの世界に適応する方向に向けて、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉は形成されていくにちがいない。その状況をイメージするには、先ほど例にあげたメトロノームの実験を思い浮かべればよい。メトロノームの針が左右に規則的に振れるようなリズムが子どもたちの身体に形成されていくだろう。それは、子どもたちの身体から〈ゆらぎ〉が消えてしまうことを意味する。

その兆候は、電子メディア時代を先駆しているコンピュータ・プログラマーのなかにすでに現れている。その状況について精神病理学者の野田正影は、彼らを自ら面接および観察し、次のように述べている。

生のリズムは決して機械の時間に同調できない……テクノストレスの根底にあるのは、問題解決へ向けての思考の集中、および持続する一定の緊張によって、人間の生命や生活のリズムを喪失するということである。……人間は完全に機械の時間を生きられない以上、数年先では崩壊(break down)してしまう²³⁾

プログラマーの姿は、電子メディアの世界を通じて形成される子どもたちの身体を暗示しているように思われる。時計の針が1秒1秒、時を刻むように、電子メディアの典型であるコンピュータは働く。一方、ゆらぐことを本質とする子どもたちの身体が、それにうまく合わせていくことには無理がある。そのため、子どもたちの身体における〈ゆらぎ〉のリズムはランダムになり、消えてしまう。そうした体験を重ねることによって、いつか子どもたちの身体から〈ゆらぎ〉が消えていくかもしれない。〈ゆらぎ〉が生命にとって本質的なものであることからすれば、それは子どもたちにとって生物的危機をとまなう身体的状況である。

おわりに

本稿では、〈ゆらぎ〉を感じる体験に注目して、直接体験と間接体験(電子メディア体験)の違いについて述べてきた。実際の世界では、子どもたちは様々な〈ゆらぎ〉を感じるができる。その体験を積み重ねることによって、子どもたちには〈世界感〉が形成されていく。それと同時に子どもたちの身体には、〈ゆらぎ〉のリズムが確立されていく。それに対して〈ゆらぎ〉のない電子メディアの世界では、それらを感じる体験が子どもたちに成立しない。そのため、子どもたちには肯定的な〈世界感〉も、また〈ゆらぎ〉のリズムをもつ身体も形成されていくことはない。ということは肯定的な〈世界感〉および〈ゆらぎ〉を感じるシステムの形成という点に、人間形成における直接体験の意味があるといえよう。

このように2つの体験の違いを理解したうえで、直接体験から電子メディア体験への比率の変化が子どもたちの人間形成にあたる影響として、以下のようなことを指摘しておきたい。直接体験の機会が乳幼児期から十分に保障されなかったとしたら、子どもたちは肯定的な〈世界感〉を形成できないばかりか、〈ゆらぎ〉のリズムをもつ身体もまた獲得することができないだろう。言いかえるならば、子どもたちの身体は、世界の〈ゆらぎ〉に同調できるシステムとして形成されていない可能性があるだろう。

もしそのような性格をもつ身体が形成されたとするならば、実際の世界においてそよ風が吹いてきても、それを心地よく感じられなくなってしまう、すなわち〈ゆらぎ〉を心地よく感じるなどできない子どもになってしまうかもしれない。それどころか、〈ゆらぎ〉は、子どもたちにとってたんにストレスをもたらす存

在になるにちがいない²⁴⁾。そのため、ゆらいでいる実際の世界に対して、子どもたちは否定的なイメージをもつようになるだろう。問題は、それだけにとどまらない。〈ゆらぎ〉が、生命力と密接にかかわっていると述べたことを思いだそう。〈ゆらぎ〉の消失は、子どもたちにとって自らの生命力が衰退する危険性を孕んでいる。

最後に、今後の課題についてふれておこう。本稿は、直接体験と電子メディア体験の違いを明らかにした1つの試みである。両者のあいだには、当たり前すぎて気づいていない違いが、まだまだあるにちがいない。それを1つ1つていねいに明らかにしながら、電子メディア時代における人間形成の課題を明確にしていきたい。

(指導教員 汐見稔幸教授)

註

- 1) 田村鐘次郎編『シリーズ「学校改善とスクールリーダー」6 体験学習を創る』(東洋館出版社, 1992)。
- 2) ルソー J. J. 『エミール』(今野一雄訳, 岩波文庫, 1962)p.289。
- 3) ベスタロッチ, J. H. 『隠者の夕暮れ—シュタンツだより』(長田新訳, 岩波文庫, 1982)
- 4) 『デューイ=ミード著作集 7 学校と社会・経験と教育』(川村望訳, 人間の科学社, 2000)p.146。
- 5) 同上, p.17。
- 6) 教育哲学会では、「教育的価値としての〈経験〉の価値」というシンポジウム(1995)が開かれている。そこで新しいメディアの登場による経験の質について議論することが、重要な研究課題としてあげられている(『教育哲学研究』No.81, 1996, pp.1-22)。
- 7) ゆらぎ現象研究会「まえがき」『ゆらぎの科学10』(森北出版株式会社, 1995)。
- 8) 川久保達之「1 非線形と $1/f$ ゆらぎ」『ゆらぎの科学5』(森北出版株式会社, 1995), p.3を参照。興味深いことに、ゆらぎは町並みや庭園、木目や木の年輪、畳の目、毛筆で書かれた文字などの伝統工芸品などにもまた存在することが明らかにされている。
- 9) ゆらぎ研究の第一人者、武者利光は、スペクトル解析という手法を使って、ゆらぎを3種類($1/f^2$, $1/f$, 白色)に分類している。3種類に分類する際の基準は、周波数の成分とその強さである。詳しくは、武者利光『ゆらぎの発想』(NHK出版, 1994)のp.29を参照。
- 10) フラクタルとは、1975年にマンデルブロー, B. B. によって発見された、自然界のデザインにおける自己相似性という原理である。
- 11) 電気パルスの発射や伝達という細胞レベルから、心拍数、目の動き、睡眠リズムといった器官レベル、さらに手拍子、話し方、歩行などの行動レベルにいたるまで、子どもたちの内部にもまたゆらぎが存在する武者利光「 $1/f$ ゆらぎ研究の最近の話題」ゆらぎの科学7』(森北出版株式会社, 1997), p.147-157。
- 12) 同上, p.135を参照。武者はこの事実を確かめるために、「感性スペクトル分析法」という方法を作り出している。
- 13) 同上, p.104。
- 14) 井街宏「完全人工心臓の制御とゆらぎ」『ゆらぎの科学6』(森北出版株式会社, 1996)p.105-153を参照。
- 15) 『ゆらぎの科学3』(森北出版株式会社, 1993)における武者「 $1/f$ ゆらぎ研究の楽しみ」(p.177)を参照したい。それ以外に裏づけるデータとして、井街宏「完全人工心臓の制御とゆらぎ」『ゆらぎの科学6』(森北出版株式会社, 1996)p.105-153がある。
- 16) 河原剛一「生体リズムゆらぎの機能的意義と $1/f$ ゆらぎの個体発生」『BME』Vol.8, No.10, 1994, pp.25-28。
- 17) 同上, p.177で武者は、「ゆらぐということが生体のバイタリティを表している」と述べている。
- 18) 武者利光・富田勲「電子のゆらぎが宇宙を騒ぐ」(朝日出版社, 1985)p.144-147およびp.231。
- 19) 同上, p.170。
- 20) 同上, p.146における「音の汚れ」という表現は、ゆらぎを意味している。
- 21) 実験の詳細については、武者利光前掲書(1999)p.109-111を参照。
- 22) 「感覚麻痺」については、McLuhan, M., “Understanding Media”, The MIT Press, 1994の4 ‘The Gadget Lover: Narcissos as Narcosis’および ‘6 Media as Translators’を参照。なお翻訳されている『メディア論』(栗原裕・河本仲聖訳, みすず書房, 1987)では、「4 メカ好き」および「6 転換子としてのメディア」にあたる。
- 23) 野田正彰『コンピュータ新人類の研究』(文芸春秋, 1987), p.358-359。
- 24) 武者・富田前掲書において、「今の子供たちは、木目のパターンじゃなくて、サーッと平行線の等間隔の、そういう模様の家具を好むようになるのか……そういう子は幾何学模様の方が、カット強烈で気持ちがいいとかね。音楽でも「ダッダッ、ダッダッ」と等間隔のビートで踊るような人たちがいないのかな」(p.58)と指摘している。