

学習社会の実現とネットワーク構造

ーネットワーク社会における対話型古典学習プログラムの応用ー

犬塚潤一郎

A Study of the Network Structure of the Learning Society

Junichiro INUTSUKA

Abstract

Innovations of network technology are going along with reorganizations of human relationships, as families, friendship, communities, companies, towns, nations, and the world. It's not only the matter of communicative or organizational systems but also the matter of cognition and sympathy of each subject.

The aim of this article is to depict the essentials of the network structure and to construct the basic model of the education/learning system of network age, which was predicted as the Learning Society by R. M. Hutchins.

Three aspects of the network structure are focused: Autonomy of elements, Arts of coordination, and Synthesis by ideas, which are common to the structure of Classics as cultural correlations. As based on the study of the Great Books project by Hutchins, the model is described as a learning environment of A Tale of Genji, as a cultural network of literature, linguistics, sociology, philosophy, esthetics, statistics, and fine arts, crafts, poems, music, movie, play, animation, and comics. Students would ramble in the network guided by philosophical and comparative study of the concept and value of the tale. That means the role of a teacher as a mentor become more important for each student living in the network society.

Keywords: 学習社会、生涯学習、インターネット、ネットワーク、情報技術、社会システム、社会モデル、学習支援システム、相互教授、メンター

はじめに	1
インターネットの発達と社会構造の変化	1
学習社会の構想とネットワーク構造の相関	2
ネットワークにおける集中形成と対話型古典学習の相関	3
第1章 ネットワークのモデルと学習社会の構造	3
1-1. モデルの変化という捉え方	4
モデルの存続と革新	4
1-2. 情報技術のモデルと社会構造モデル	5
分散協調型のモデル	5
自律・協調技術・ネットワークインフラ:	
集中をしのぐ分散を可能にする条件	6
コミュニティと相互教授	6
教育機関の課題からネットワークシステムの課題へ	7
1-3. 学習社会の実現モデルの構築に向けて	7
専門と分散、総合と集中	8
学校教育から社会構造へ	8
学習社会の構想と実践手段	8
学習主体を中心に置く、総合学習型のデザイン	9
第2章 ネットワーク型の学習構造モデル	9
2-1. 『源氏物語』を題材としたモデル開発	9
『源氏』を総合的な視点において捉える	9
概念の層と現実の層	10
作品を通して現実を見る	10
作品と現実の関係付けの基盤を知る	11
2-2. 概念層の位置づけ	11
「もののあはれ」の概念	11
「いろいろのみ」の概念	12
2-3. 教育システムの動的構造	12
概念と表現の関係構造	13
システムの実際と教師の役割	14
教育プログラムとしての相互連関	15
2-4. 学習の構造と社会生活の構造	19
まとめ	20
①ネットワーク技術の特質	20
②学習社会モデルとシステム化	20
③協調技術と古典世界	20

はじめに

ハッチンス(R. M. Hutchins)によって提示された、未来社会のモデルである“学習社会”(The Learning Society, 1969)の構想は、わが国でも、70年代以降、さまざまな研究や論議を通じて検討やモデル化が進められてきた¹。

自由時間が労働時間を上回る社会においては、学習の役割が、労働の準備のためだけでなく、個々人にとって、自分の自由時間における自己実現としての学習、“人生の真の価値”の実現のための学習が重視されるようになる。このような、学習を人の生涯や社会構造として捉えた学習社会の実現のためには、制度の充実よりも価値の転換が必要であることを、ハッチンスは指摘している。

学習社会の実現時期として、ハッチンスが目標に掲げた20世紀末を越えた今日、その構想は、従来の主な議論の方向性とはいくぶん異なるところから、急速な現実性を持ちはじめている。

それは、情報技術の進展による、“社会のネットワーク構造化”を基盤とするものである。

インターネットの発達と社会構造の変化

今日のインターネットの発達は、従来のメディアに加えて情報伝達の機能に即ちその拡大をもたらしている。そしてそれは、情報伝達の量的な側面にとどまるものではない。

新聞・雑誌やラジオ・テレビというマスメディア、あるいは書籍やCD、ビデオなどの出版形態、そして手紙や電話などのコミュニケーション手段など、従来の多様な技術と実現形態の境を越えた、新しい情報伝達の仕組みが築き上げられ、またそれを使いこなすライフスタイルが誕生しつつある。

情報伝達の仕組みが変化し社会に影響を及ぼしていること

は、特に経済面において明らかである。経済行為のうえで交換される財の内容において、知識や情報の占める割合が飛躍的に増大した今日の社会では、インターネットが重要な社会基盤(インフラストラクチャー)のひとつとしてみなされるようになってきた²。

さらに、生活と経済の交流関係、文化の世界的な交流、市民の政治への参加形態などにみられるように、従来は一方方向的な流れや、上下関係、支配と依存の関係、閉鎖型、中央集権型などのモデルで捉えられてきた社会の仕組みやあり方が、今日では、個々が独立性を保ちながらも共通する目的に応じて柔軟に関係しあうという、“ネットワーク構造”で捉えられるようになってきた。コンピュータとコンピュータの相互接続が連鎖的に世界を覆いつくす(インターネットワーキング)、という工学技術的な実現が、電子技術面での発達とは別に進行してきた、経済、政治、生活、文化など多面的な領域での(領域内および領域間の)相互交流状況を推し進めている。

新しい技術が広く活用されることで社会に同化してゆく(社会化する)ということが、同時に社会自体の構造を変化させてゆく動きと重なりあっている。この技術の発展と社会構造の変化との相互関係の深さが、今日のインターネットの発達の第一の特質とみることができる。

また、この社会構造の変化は、国際関係のようなレベルから、企業のような組織構造や、コミュニティなどのレベルまで、様々なスケールで展開されているものである。そしてそのことは、それら構造の要素である、国や組織、個人にとって、もの見方や考え方といった“認識の変化”を、必然的に伴うものである。

これら、技術、構造、認識という異なる次元間での変化の相互関係こそが、今日の社会の現実の層をなすものと考えられる。

本稿では、これら、情報技術、社会や組織の構造、そして人のもの見方や認識のモデルを論じるにあたって、それらを通じる概念として“ネットワーク”をあげるものである。

情報技術の社会的現れ方(社会化)としてのインターネットの現実、社会の構造変化としてのネットワーク化、そして人の認識モデルとしてのネットワーク構造の成立。それらが相互に深く関係しあっているという見地から、学習社会の構想の実現とシステム構造のモデルについて論じるものである。

以下では、まず、ハッチンスの学習社会の構想とネットワーク構造の相関関係について簡単に整理する。それから、同じくハッチンスの古典活用プロジェクトを取り上げて、それをネットワーク化社会における学習システム構築のためのモデルとして位置づけなおすことにする。

学習社会の構想とネットワーク構造の相関

これまで、生涯学習や学習社会について、それがどのようなかたちで実現されるのか、という論議は、学校という制度・仕組みを起点として展開されることが主であったといえる。学校制度を人生の入り口(front-end)に限らずに、生涯において継続的なサポートをできるものに作り変えてゆくことや、あるいは対置的に、マスコミ企業などの主権によるカルチャースクールなどとの補いあうような仕組みづくりのモデル化などがその例である。

いずれにせよ、既存制度・組織の拡張や新しい事業づくりなど、どちらかといえば、教育サービスの提供者側(事業・制度などサプライサイド)からの発想やモデルづくりによるものであったといえる。

一方、インターネットの発達による社会のネットワーク構造化

は、従来の供給と需要という一方方向的な流れではなくて、複合的・多重的な相互関係構造という、新しい人間関係をかたちづくりつつある。たとえば、経済における生産活動の課題は、企業の内部経営面に眼を向けるものから、消費者の取り込みへ、さらに生活者という主体との関係形成へと広がってきた。そして現在では、自然環境と資源問題をはじめとして、地域コミュニティとの関係や労働環境など、広く社会的な“公正さ”について正しく認識し実現するように取り組むことが求められるようになってきている。生産と消費だけでなく、社会を構成する様々な主体間の関係、つまりネットワーク構造の中で、自己を位置づけることが行動の基準となってきたのである³。

従来はほぼ学校に限られてきた教授と学習の関係も、現在は様々な世代、様々な立場・所属・専門、様々な問題・関心領域において、知識・技術の提供と需要(教授と学習)、あるいは交換(相互教授)の関係が生まれてくるようになってきた。インターネットはすでに、市民による知識交換と相互教授の場であるといえる⁴。

インターネットが、学習者という主体間の巨大な相互関係を実現してきたことにみられるように、従来は提供組織中心に考えられてきた教育の仕組み自体も、今日のネットワーク構造において、その基本モデルを再構築することが必要になってきているといえるだろう。

例えば、従来の生涯学習論における、教育機関としての大学の機能拡張論は、そのモデルのひとつを、米国の大学における社会人学生の受け入れ拡充にしている。それは、日本よりも早く少子化傾向が明らかになった米国において取り組まれた、産業としての大学にとっての“顧客”拡大を目的とする経営施策であった。またそれは一方、産業社会における職務地位と専門知識とのつながりが深い米国社会の特徴にも対応するものである。社会的地位の向上と大学で得られる資格との相関に重きがおかれる社会では、継続学習のニーズと大学の経営方針とが一致したのである。

しかしその米国においても、社会のネットワーク構造化は、大学等の教育機関のインターネット上へのオープン化⁵を促進しているだけでなく、多種多様な層における学習者間の“相互教授”関係を非常な速度で形成している⁶。

それは、単純に構造面だけをとってみれば、イリッチ(I. Illich)によって描かれた“脱学校社会”(Deschooling Society, 1971)における、個人の内発的な意欲によって基礎付けられた、自発的な活動としての学習を実現するオープンなシステムの成立⁷であるともみることができる。

イリッチは、学校制度と教授のシステムを、人にとって、自らを成長させることへの責任や、自発的活動への意欲を放棄させるものであると批判した⁸。それはまさに、学習という“主体性”が、教育機関への“需要”に転化させられる社会構造への批判であったのである。

もちろん、私たちの実感では、イリッチが示したような、過激な社会変革が現実のものとなったという感じはない。しかし、少なくとも今日の社会の現れの中に、そして人々の認識のうちに、新しい構造が確かな位置を占めつつあるといえるのではないだろうか。

変革は目に見えるかたちよりは意識の中に、そしてインターネットという、より早くものごとがかたちをなす社会の中で、明らかな行動様式として生まれつつあるようである。

それは、ハッチンスが学習社会の実現に際して、制度よりも価値の転換を重要視したことにも通じるものといえる。行政が設備、制度の充実に取り組み、学校や事業者が新事業としての提供サービス開発を取り組み始めたことに平行して、社会

のネットワーク構造化は、人々の認識と行動様式を別のところからすでに変えつつあるのではないだろうか。

ネットワークにおける集中形成と対話型古典学習の相関

さらに、ネットワーク構造が構成者の主体性にその基礎を置くものであるとすると、つまり構造を自らの主体性によって作りあげてゆく傾向を持つものであるとすると、“何のために”という価値や意味の働きが必然的に重要なものとなる。ネットワークを通じた人のつながり・集中が実現されるためには、メンバーにおいて共有・共感される“概念の質”が問われることになる。

翻って、ハッチンスはその学習社会の構想において、自由な個人の育成のためには、リベラル・アーツと古典(the Great Books)による教育が必要であることを述べている⁹。外部からの強制的な統合力に比較して個人間の自由な集合の力の強さが特徴となる社会では、個人を越えた価値や目的を、つながりの基礎におく必要がある¹⁰。ハッチンスはその力を古典に見出し、継続的な学習を人が進める上での支柱として位置づけている¹¹。

ハッチンスの支援と協力により、M.J.アドラーによって主導されたthe Great Booksプロジェクトでは、この価値と古典との関係を、the Great Ideasとthe Great Booksの関係として構造化・体系化している¹²。人にとって真に大切な価値、人生において追い求めるべき価値・概念についての研究(the Great Ideas)と、その探求のプロセスとしての古典の活用プログラム(the Great Books)との組み合わせ構造が、the Great Booksプロジェクトである。

教育・学習のプログラムとしてのthe Great Booksプロジェクトの特徴は、研究結果としての概念そのものの理解の達成度よりも、個々人の主体的な探求のプロセスに重きがおかれることにある。古典テキストを組み合わせたプログラムはその導きでしかない。探求のプロセスを効果的なものとするために、プログラムは複数の参加者の間での対話(dialogue、ダイアログ)の形式で進められるシステムとなっている。メンバーが、中心価値の追求という目的によって方向性を共有しながら、多数の古典作品の読み取りを手がかりに、主体的に学習を進めてゆくプログラムである。

価値・概念(the Great Ideas)を中心において、多様な古典作品(the Great Books)を互いに関係しあうように配置し、それらを通じた探求を複数のメンバーによる相互討議のかたちで進める。この(テキストとメンバーの)“二重の対話構造”がthe Great Booksのシステムをかたちづけている。

このようなハッチンスの考え方から導かれることは、従来の、学校システムかオープンな学習ネットワークか、あるいはサブライサイドかデマンドサイドか、という2元的な対立枠組みではなく、個人の自発的な自己形成を基盤としたネットワーク構造と、それを支援するシステムとしての教育という、相関的な複合構造である。

見方を変えれば、独立主体である人々の連鎖としてのネットワーク構造を基盤とし、メンバーそれぞれの基本的な動因や方向付け(価値・概念)に注目して、各々独立した活動が協調して執り行われるようにするマネジメント・システムであるともいえる。その意味で、the Great Booksは、取り上げられるテキストから想像されるような一方向的な教授体制でも個人の自由な読書体験でもなく、個々人が自分自身の成長を目指しながらもそのプロセスが協調関係において実現されるシステム・モ

デルを示すものである。

伝統的な古典教育の直接の内容(コンテンツ)はそのままに受け継ぎながら、教育・学習の実現・運用構造を主体間の相互関係的なネットワーク構造において再構築する試みとして、the Great Booksプロジェクトを再評価することができる。ハッチンスは、これからの学習の場としての学校のありかたも、従来の教授の場としてよりは、人々の関心を核に置くコミュニティ・センター的な働きにおいて捉えているが、社会の構造がネットワーク型に作りかえられてゆく現在、その指摘はいつそう実践的な意味を持つものと考えられる¹³。

このようにみてゆくと、情報ネットワークによる社会構造の変化と古典学習システムという、一見遠く離れたものにもみえる事柄が、実践的な課題においてつながりあうことがわかる。

学校改革か社会機能変革か、という対立構造ではなくて、従来の学校の果たしえる教育機能と教育・学習を含みこんだ社会の大きな構造転換とが、ネットワークを基盤とする相互的な複合構造として作り変えられてゆく。その筋道として、古典の対話的読書法であるthe Great Booksで開発されたシステムを活用してゆこうということである。

それでは、古典によって導かれる意味や価値を核とし、人々の多様な関心領域をネットワークしてゆくシステムを、これからの社会におけるネットワーク構造の上にとどのように構築してゆくことができるのか。そのことを、学習社会の実現、あるいはネットワーク化社会における学習システム構築においての、具体的な課題として提示することが必要となる。

以下本稿では、以上の問題設定を基点として、学習社会の構想の実現とシステム構造のモデルについて論じるものである。

前半の第1章においては、ハッチンスによって提示された学習社会の構想と、インターネットとして実現されたネットワーク技術との、基本構造の上での相関に基づき、技術モデルについてより詳しく論じる。特に、ネットワーク型の情報技術について構造モデルと、社会の構造変化の関係について分析したうえで、社会のネットワーク構造化がもたらす新しい学習システムの課題について論じる。本章では、ハッチンスらによって具体化された古典テキストからなるthe Great Booksのプログラムを、新しいネットワーク型の教育システムの構築のための基礎モデルとして位置づけなおす。

そして後半の第2章では、ハッチンスが取り組んだ古典の活用プログラム(the Great Books)を基にした、ネットワーク型学習システムの応用モデルを論じる。ハッチンスの学習社会を、学習主体によるネットワーク構造体として捉えたと、そのネットワーク構造に実際に命を与え動かすための、“集中と対話”のメカニズムづくりが実践上の重要なポイントとなる。筆者が参加している実践女子大学生活文化学科によるプロジェクトを具体事例として取り上げながら、具体的なシステムへの応用を論じる。

第1章 ネットワークのモデルと学習社会の構造

ネットワーク技術の社会的な進展にもなって、社会を構成する基本単位である、国や企業、コミュニティなどにおいて、スケールや構造が大きく変貌をはじめている。

あわせて、社会を生きる一人一人にとっての、世界観や人

生観、あるいは自分自身と家族、友人、コミュニティ、職場などの関係の捉え方について、見直しと模索が始まっている。

今日、情報の技術は、コンピュータという特定の“道具づくり”の範囲を越えて、ネットワークという“関係構造の実体化”へと展開してきた。いいかえれば、情報技術のもたらすものについての課題が、技術の実際的な応用・活用面から、人にとつての認識の領域へと飛躍したものといえよう。

従来に例を見ない“ネットワーク構造”は、すでに私たちの現実ともなりつつあるものでもある。人々がインターネットでつながっているということは、単に e-メールやホームページの利用が拡大したということだけではない。就業の仕方や政治への参加、公共サービスの享受、そして教育・学習の遂行についての“仕方”が変わりはじめているのである。

それでいて一方、このネットワーク化という現実を、どのような構造として捉えるか、ということについては、まだ十分に整理されているとも共通認識が生まれているともいえないのが現状であるといえるだろう。

以下では、情報技術におけるネットワーク構造の特質を明らかにしながら、それが社会構造の変化とどのように結びついているのか、そして“学習”の社会的なあり方の変化にどのように結びつくのか、ということについて論じる。

最初に、現実に行われているネットワーク技術の活用状況を概念的に整理することを通じて、“モデルの変化”という捉え方についてまとめ、引き続き、情報技術のモデルと社会構造のモデルとの相関について、段階的に論じることにする。

1-1. モデルの変化という捉え方

今日、インターネットの活用は、ホームページや e-メールの利用をはじめ、産業と生活の隅々まで広がりつつある。

ただし、同じように使い接しているとはいっても、この技術と仕組みがもたらすものについて人の抱くイメージは一樣ではない。そのことは、情報技術の専門家と一般の利用者の別にも関わりなく、次の2つの仕方における対比に捉えてみるとわかりやすい。

ひとつは、従来の仕組みの拡張・合理化・改善をもたらす“手段”としての活用。そしてもうひとつは、まったく新しい仕組みを作り出す“基盤”としての位置づけによるものである。

インターネットを実際のビジネスの糧や手段として活用している事業者においても、実際にはこの二様の別があるといえる。

まず、インターネットの活用がすでに不可欠なこととなった企業活動の領域をとりあげて、この二様の対比について整理しよう。

モデルの存続と革新

たとえば、インターネット上に開設されている企業のホームページについてみると、それらのほとんどは最初の種類(手段としての活用)に属するものと判断される。ネットワーク時代の到来によって従来の企業組織が消滅し、新しいものが生まれる、といったことが喧伝されるにせよ、既存企業が自己存在否定をすることは容易ではない。そこで、従来組織の存続の維持を基本とすれば、ネットワークの基盤と技術の活用は、それを通じて従来構造の改善、あるいは進化を目指すというかたちをとらざるを得ない。

結果的に、企業ホームページを構造面から捉えると、それらが基盤としているモデルは、従来の“放送”あるいは“広告”の

モデルに依拠したものである場合が多い。少なくとも、基本的にその概念を越えるものはまれである。

それは次のようなことに現れる。たとえば、企業内において、インターネットを活用した事業企画としてまったく新しいモデルが発案される場合を想定しよう。

その場では、提示された新しい企画、新しい考えを、当該企業に収益をもたらしている既存のシステムに対して、どう接合するかということが第一の課題となる。発案者に向けられる最大の問いは、“面白いが、それでどうやって儲けるのか?”という質問になりがちである。

“儲ける”とは、一般論においてビジネスの現実基盤を踏まえる、ということの意味するだけでなく、その質問を発する者にとつての“儲ける”仕組み、つまり既存の事業システムをどう稼働させるかという立場からのもの見方であるといえよう。

新しい企画が、どうやって企業利益につながるか、つまり既存事業システムにどう接合するか、という問いに答えることが難しいというのは、従来事業構造と新規企画事業構造との、互いのシステムの、モデル上の構造的不一致によるものである。

“面白い／面白くない”、“儲かる／儲からない”という議論を、モデルの異なるもの同士において進めても“すれ違い”になるだけである。そこで昨今は、議論を整理し、概念上の基礎把握を明らかにし共通化するために、“ビジネス・モデル”という思考の枠組みが使用されるに至っている。

この“モデル”という言葉の使用は、事業企画の“概念”自体が導き出す事業の“かたち”(組織、市場、収益構造)と、従来からある事業の現実の姿とを“区別”するところからはじめるやり方によるものである。このような議論や思考の進め方が新しく導入されること自体、従来はビジネスの成立構造(基礎モデル)そのものに変動を加えるようなことが少なく、一方今日ではそのような事例が多くなり、モデル上の葛藤・対立・変動などを処理する必要が増したことを示しているといえるだろう。

さて、概念から導かれるかたちが従来組織の現実とはなはだしく異なる場合、そのプランを従来組織の基盤の上で遂行することに、競争優位性を見出すことは難しくなる。

新規法人を設立して、出資という資本関係を築くほうが容易である。インターネット技術を利用したサービス型のベンチャー企業が、数多く誕生したいきさつである。

また一方、優れたビジネス・モデルを備えて誕生したベンチャー企業の成長が期待されたとおりには行かない場合も少なくない。

ビジネスは供給側の論理によってのみ成立するものではなく、需要側の必要と一致してはじめて現実となる、相互関係を本質とする。

ネットワーク型の新しい事業企画は、既存事業構造に対してだけでなく、既存市場構造に対しても、合意を取り付けてゆく必要がある。需要者側からの、“面白いが、なぜお金を払わなければならないのか?”という質問にも答えることができるものでなければならないのである。

新しい考え方のモデルに沿ってお金を払う側の意識、つまりそれを受け入れる市場側の認識の準備が整うまでは、ビジネスとして成立しないのである。

さて、以上にみた、企業活動における事情は、ネットワーク技術の社会化の基本的な構造の一面を示すものである。

ネットワーク技術は、概念に基づく実体化を容易にする技術である。時間と空間の制約を受けにくいことから、非常なスピードと規模を実現できる。しかし、それによって作り上げられるシステムに“つながれる”ところの、生産・供給側と需要側の

双方は、従来を受け継ぐ仕組みと考え方・見方を有しているのである。

スピードと規模の可能性は、従来からの“仕組み”およびそれと不可分の“認識”との、調整によることがなければ現実とはならないのである。

1-2. 情報技術のモデルと社会構造モデル

企業システムにおける革新を目指すことが、上記にみたように構造的な把握と体系的な推進という困難をみせることと比較して、一方で一般の生活者の対応は、ずっと速やかにかつ多様なやり方によって進んでいるようにみえる。

ネットワークの活用における課題を、組織のかたちとその基盤となる認識の問題と考えれば、それは世界的にみられるNPOやNGOの台頭にも顕著である。

もともとはっきりとした組織化がされていない現代の生活者にとって、ビジネスに見られる従来構造にのっとりた収益確保の要請のような、新しい集まりづくりに対する抵抗も少なく、ネットワークの基盤のスピードとスケールが有効に働きやすいのである。

むしろ従来は、多くの人々の間に潜在していたある共通の関心や認識が、インターネットサイトの開設のようなことをきっかけとして、急速に顕在化することが数多く起きている。

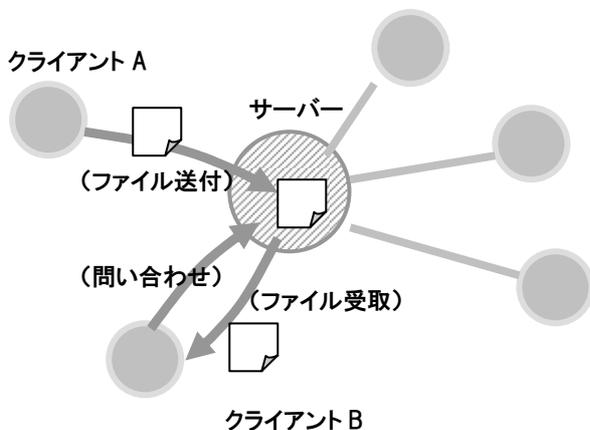
このような例の中には、従来のマスメディアのモデルとは異なる、ネットワーク技術固有のメディア特性を活かしたものがみられる。

特にその中でも、P2Pと呼ばれるシステムモデルを取り上げよう。

分散協調型のモデル

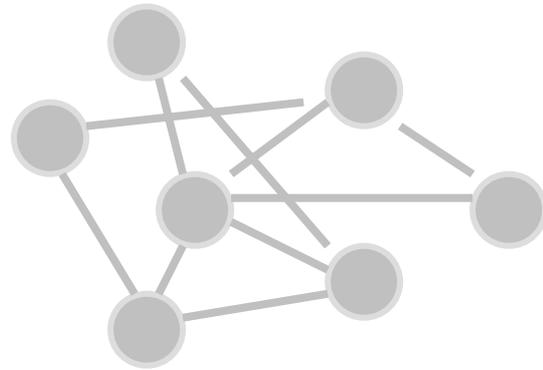
P2Pとは、ピア・トゥー・ピア(peer-to-peer)の略である。コンピュータをつなぐネットワーク技術のモデルの中で、サーバー・クライアントのモデルに対するものとして使われる。

サーバー・クライアント・モデルとは、組織のメンバー(クライアント)間で共有されるデータや送りあうメッセージを、特定のデータベース(サーバー)に集中することで、組織全体の運用の柔軟さや効率性を達成しようとするシステムである。たとえば、誰かに送りたいメッセージがあれば、相手の所在を確認することなく、相手の名前を書いてサーバーに記録しておけばよい。相手が次にネットワークに接続(サーバーに接続)する際に、その保管されていたメッセージが自動的に取得されることになる。これが現在の電子メールの仕組みである。



ピア・トゥー・ピアは、そのような集中型のサーバーを持たず、

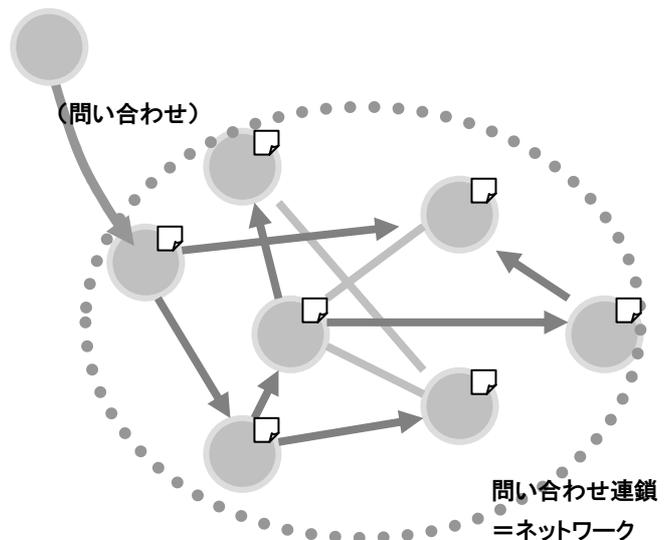
形の上では、メンバーがただつながっているだけのネットワークである。かつては、強力なサーバー機を利用することができない段階での、原始的で不効率なネットワークとされていた。誰かにメッセージを送るためには、その相手が現在ネットワークに接続していて、またかつどこにいるか(ネットワーク上の番地が何であるか)を確認した上で、リアルタイムにデータを送る必要がある。電子メールサーバーがない時代には、電話で相手と確認しあいながらファイルを送るということが実際に行われていた。



そのピア・トゥー・ピア形式が、インターネット技術の発達によって、新しいネットワークモデルとして生まれ変わったのである。

新しいピア・トゥー・ピア・モデルでは、データの共有は、特定のサーバーへの集中ではなく、ネットワーク全体によって、いわば仮想的に達成される。必要なデータの検索と取得は、特定サーバーに問い合わせるのではなくて、手近な別のメンバーに問い合わせ、そのメンバーが知らなければまた別のメンバーへと受け渡されてゆくことによって、成し遂げられるのである。

問い合わせられたデータが存在する場所が明らかにされてゆく過程で、受け渡しの仲介者もその場所を知ることになり、次回同じ問い合わせにはすぐに答えることができるようになる。そのようにして、ネットワーク全体がしだいに複雑なものへと成長してゆくモデルである。



仲介者自身が全体としてのデータベースの役割の一部を担うというやり方は、具体的には、共有カタログ(何がどこにあるか、今現在利用可能な状態にあるかといったステータス情報)の保持、および受け渡しデータのカプセル化(内部構造は見

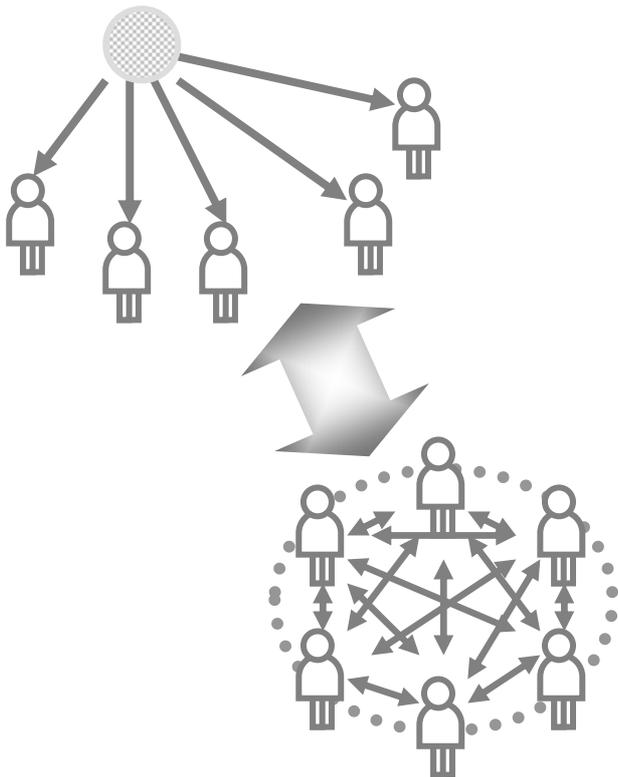
せずに外部仕様を共通化する)のような技術によって達成されている。

自律・協調技術・ネットワークインフラ： 集中をしのぐ分散を可能にする条件

このような、分散しつつ協調して処理を行うという技術モデルは、インターネットというシステムにおいて本来的に自然なモデルであるが、それがデータベースのような利用の仕方での現実のものとなるためには、ネットワークのインフラが強化されるとともに個々のコンピュータの処理能力が向上することが必要であった。

強力なサーバーによる集中処理は、ネットワーク上でのデータのやり取り(トラフィック)の無駄を少なくし、また貴重なクライアント資源の消費を避けるやりかたであるのだが、今日、ネットワークインフラが強化され、個々のクライアントの処理能力が余ってしまっている状況に至り、分散処理と仮想的なデータベースの実現が可能となったのである。

これを比喻に置き換えれば、個人レベルのコミュニケーション手段が十分に発達していない社会では、世の中の出来事についての情報や知識は、1ヶ所の組織に集中しておいて、そこから全体に広報するシステムが効率的であったのに対して、個人間コミュニケーションが発達した社会では、人から人への口コミの連鎖のほうがより早く情報を伝えられるようになる、ということにたとえられる。



今日のような情報技術の発達の前にも、人の地域集中がみられる都市部では、自然に口コミ情報のネットワークが発達し、マスコミがむしろそれを後追いするということがみられたが、今日のインターネット上で情報検索を行う場合も、どこかの巨大データベースに対して情報の問い合わせを行うのではなく、インターネット上に散逸する情報を検索エンジンで調べ、とりあえず見つかったものからはじめ、さらに糸を手繰るように次へ進む、というやり方がもっとも深く情報を掬い上げる。これは、

口コミで人に尋ねて歩くやり方と同じである。

このような原始的なやり方のほうが集中化よりも速く、そして多くを達成する、というのがインターネット技術のひとつの側面である。

さて、以上にみた P2P を実現した 3 つの要素、①巨大なトラフィック(情報流通)を流せるインフラ、②個別のメンバーにおける処理能力の充実と余裕、③全体として共有と協調を可能とする仕組みとは、NPO、NGO、あるいは今日の新しい市民コミュニティのあり方を可能にしている条件とも一致するものである。

そのような市民組織が現実となるためには、①市民が利用できるメディア技術の発達(郵便からファックス、e-mail へ。手書き、ガリ版からワープロ、DTP へ。街頭演説、講演会からホームページへ)、②市民の個人の能力の発達(経済的余裕、知識・知見の育成、判断能力の向上)、そして③マネジメント技術の発達(会社組織の経験の共有、法律・制度知識、価値観・ライフスタイルの共有・調整)が、必要であったのである。

ネットワーク技術の発達と社会化は、そのように、市民意識の発達と組織化とに、深くリンクしている。

このようなネットワーク技術と市民意識との両面の発達についての表れを、知識と技術の教授と獲得、つまり教育と学習の領域についてみると、もうひとつの P2P、パーソン・トゥー・パーソン(Person-to-Person)という例に重ねることもできる。

コミュニティと相互教授

インターネット上には、互いに顔を合わせたことのない、しかし緊密な、技術者のコミュニティがあることが知られている。有名なものでは、Microsoft 社の Windows にも対抗するとされるオペレーティング・システム Linux の開発者コミュニティである。

巨大企業の製品に対抗するソフトウェアが、技術者の自由な、そしてそれぞれは部分的な参加によって、作り上げられてきた。誰でも参加し、誰でもやめることができる。そのような組織ともいえない集まりによって、高機能のソフトウェアが作られ、絶えることなく日々成長を続けている。

このようなあり方はインターネット上では特別なことではない。インターネット自体が、政府や大企業の主導によるのではなく、技術者コミュニティの連鎖的な活動によって生まれ成長してきたものなのである。

このようなネットワーク空間では、何か知りたい情報があるときには、情報そのものを探すというデータ検索を行うことだけでなく、そのような情報を持っている“人”を探して問う、という行為もまた自然に行われている。

そのような人探しを可能にしているのが、問い合わせの仕組みを公開の“場”として運営するやり方である。いわゆる“掲示板”というデザインはそのひとつである。インターネット上には、さまざまな関心・テーマの掲示板が無数に運営されている。

研究者コミュニティに起源をもつ共同研究型の掲示板では、わからないことや知りたいことについての質問を書き込むと、誰かしらがそれに答えてくれる。広がりのある問題であればさらにフォローが続く。いくつもの情報交換や討議、教授などが平行して進んでゆく。充実した掲示板では、新規の参加者は、

質問を書き込む前に、以前にその内容が討議がされていないかどうか、掲示板の過去記録(ログ)を検索すれば、それで答えが見つかるという場合も少なくない。

コミュニティの討議記録が、社会的な知識データベースとなっているわけである。

蓄積された知識を共有する過程で、次第に参加メンバーの知識レベルが上がり、教えられる側から教える側へと立場を変えるなど、まさに生きたコミュニティがそこに生まれている。

インターネット上には、情報技術に関わるコミュニティに限らず、学術からビジネス、生活、趣味に至る、およそあらゆる分野・テーマの相互教授型のコミュニティが運営されている。

少なくとも大学の教科の別はもとより、出版の図書分類は十分にカバーするものといえるだろう。

掲示板をはじめとした相互教授型の“場”は、たとえば専門領域のエキスパートが主催している知識開陳型の個人ホームページとは対照的である。

特定のテーマに関わる知識を1箇所に体系的に集めようという試みは、サーバー集中の情報管理と同じく、インターネット上でも繰り返しささまざまな形で行われている。これはインターネットが普及する以前からの中央集中型モデルの踏襲である。

新しいネットワーク相互型は、場であって体系ではない。あるいは、参加であって記述ではない。

中心的なエキスパートが一方向的に答えてくれたり、該当知識が体系的に整理公開されているのではなくて、互いに教えあう関係の多重な構成である。その価値は、そこに記録・蓄積された知識よりはむしろ、参加メンバーという集まりにある。

必要とされる知識が専門化・個別領域化すると、一人のエキスパートによるよりも一人一人はいわば名もなき人の集まりの方が、はるかに実践的な効果を実現する。それが、人と人をつなぐ(Person-to-Person)相互教授型(=コミュニティ型)のネットワーク¹⁴である。

教育機関の課題からネットワークシステムの課題へ

さて、このようなネットワーク上での教育・学習の仕組みが生まれ拡大しつつある状況においては、従来からの教育機関をどのように位置づけることができるであろうか。

従来の教育機関は、上記の整理によれば、中央集中型のモデルによってなるものである。知識を一箇所に集め、一方的な教授・学習関係をつくりあげるモデルである。特に、講義形式の授業であれば、それは学習者側からの主体的な働きかけが構造化されていないという意味で、サーバー・クライアント・モデルよりも過去の、メイン・フレーム(中央コンピュータ)・ダム端末モデル¹⁵(ダム=dumb、ものの言えない)に近いとさえいえるだろう。

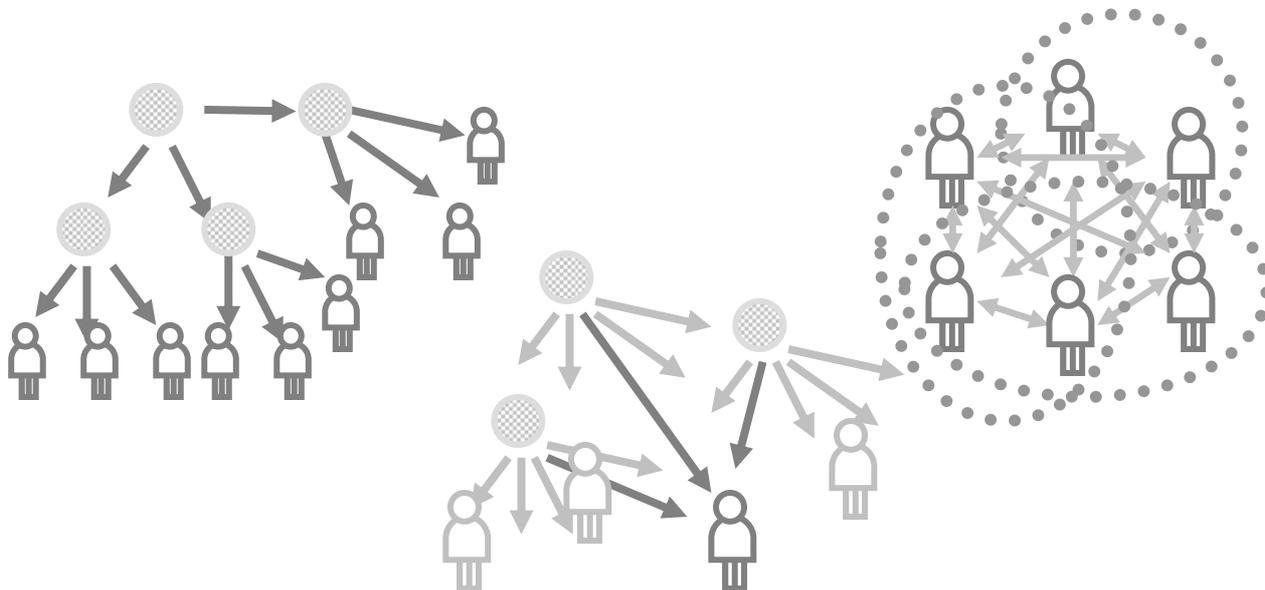
対象となる知識の内容や価値の問題ではなく、それをどのように教授し学習するかという仕組みを問題とするときに、従来からの教育のシステムは、伝統的な技術の制約に縛られたままであるように考えられる。学習者を主体として捉えた、相互関係的な教育・学習のモデルの元に、システムを構築しなおす必要があるだろう。あるいは、新しいシステムの登場と拡大によって、従来システムが自然消滅するとも考えられるのだろうか。

特に、独立した人格の形成期を担う高等教育、あるいは今後の大学の役割としての社会人向け継続学習機会の提供場面においては、従来の教育システムの相対的な機能と役割の低下は避けられないものだろう。

1-3. 学習社会の実現モデルの構築に向けて

以上にみたネットワーク型教育について、以下のように類型化することができるだろう。

①組織・設備型	ツリー・アーキテクチャ	放送	体系的・固定的
②エキスパート・集中型	サーバー・アーキテクチャ	レクチャー	体系的・連携的
③コミュニティ・分散型	P2P アーキテクチャ	知識共有	自律的・問題解決型



① 組織・設備型

- ツリー・アーキテクチャ
- 放送
- 体系的・固定的

② エキスパート・集中型

- サーバー・アーキテクチャ
- レクチャー
- 体系的・連携的

③ コミュニティ・分散型

- P2P アーキテクチャ
- 知識共有
- 自律的・問題解決型

ネットワーク技術の社会的な進展は、社会の仕組みとして、自由な主体によって相互関係的に構築される社会モデルを実現しつつある。それは、以上にみた集中統御的な教育のシステムから、オープンな個人間の相互関係的な学習ネットワークへの図式の拡張からもみてとれる。

ここで重要になるのは、オープンな相互関係モデルにおいて、それが現実に生き生きと活動するためには、つまり、相互関係が均質化による停滞へと活力を低下させてゆかないためには、関心やテーマについての集中を生み出す仕組みが必要であるということである。

物理的につながっているということと、関心を共有する仲間であるということは別の次元のことである。何が人々の関心をつなぎ、共通の方向性を与えるものであるのか。

それは、日常的な現実と関心に関する領域だけでなく、人々に共通する普遍的な価値の追求の姿勢にもかかわるものである。そしてまた、システムとしてのモデルとは別の、伝統的な意味での教育における基本的な狙いとも一致することでもある。

専門と分散、総合と集中

ネットワークでつながれている個々の要素が、ある共通の関心によって集まる(集中を生み出す)ということは、構造的にはどのようなことであろうか。

それには2つの側面がある。

ひとつには、領域の専門性である。何のために、どのように、どのような人々が、といったことが明確であることによってそれだけ強い集中を生み出すことができる。それは言い換えれば、明確な“場の個性”ともいえる。

一方、その場がダイナミックな活力を維持するためには、メンバー(参加主体)の専門性が多様であること(個性が豊かであること)が必要である。

つまり2つ目は、“場の総合性”である。多様な専門、異種性をまとめあげる(集中させる)、目的や価値、方向性の共有である。

専門と総合という相異なる2つの側面を同時に備えることが、ネットワーク構造において集中が生まれることの特性である。

総合性を持たない専門は、同質による停滞か分散に向かうことになる。共通の場において異種性が際立つところに活力が生まれる。それは、ネットワークの本性が、静的な状態ではなくて、動的な運動であるためである。ネットワークを構成する個々の要素は生きた人やその人々で構成される組織であり、

個々の要素や部分が絶えず生まれ、変化し、あるいは消滅を繰り返す、動態としての構造がネットワークであるからである。

その2つの側面から捉えられるところに、ネットワーク構造としての社会の把握の仕方や有効なシステムの構築の手がかりがあるといえる。

学校教育から社会構造へ

専門と総合の二面性は、今日的な学校教育の課題を問うコンテキストにおいても論じられる。

知識社会化が進む今日の社会において、専門知識の学習については、学校教育の期間に限られず、人がある専門領域において活躍する期間を通じて、継続的に進められることの必要性が広く認められだしている。一方、哲学や文学、芸術などの文化的な意味や価値についての探求(リベラル・アーツ学習)の必要性についても、そのような専門性を補うための、全体としての広い視野や本質的な意義付けの必要の認識から、再評価されている。そのような学習もまた、人の生涯を通じて継続される必要性を持つ¹⁶。

このようにみると、従来の大学教育における一般教養から専門科目への段階的移行のような、発達段階的な位置づけではなく、リベラル・アーツと専門領域とを、教育システムにおける異なる次元のものとして全体を構造化する必要がある。

従来の学校教育が人の生涯という時間軸における一定期間に対応するために、一般教養課程と専門課程のような時間的な前後関係の位置づけが制度的に生まれがちであったといえるが、今日のように、教育・学習の必要が人の生涯の全体において捉えられ、また、その必要に応える社会の仕組みが問われるときには、前後よりは意味的・機能的な構造が課題となるのである。

学習社会の構想と実践手段

学習社会の構想は、本来、学校教育の制度・仕組みを越えた、時代的・歴史的視野を持つ社会の構想論である。

ハッチンスは、学習社会の構想において、人間存在を、自ら学び判断し、自律的に成長するものとして考え、その形成を目的とすることとして教育の役割を位置づけている¹⁷。そのような存在の関心は、日常的事からなれた、普遍的なことへの関心から、物事を判断するようになる¹⁸。その意味において、教育の目的は、自立した個人の確立とともに社会的な意識を育成することであると考えられるのである¹⁹。

このような構想によって、具体化のための実践的な手段として開発されたのが、ハッチンスの支援のもと M.J.アドラーによって主導された“the Great Books of the Western World”の編纂とそれを利用した学習システムである the Great Books プロジェクトである。

教育システムとしてのthe Great Booksプロジェクトの手法は、古典を教材とするリベラル・アーツ教育に重きをおく。それは、社会の構成員(自律した市民)としての必要であり、また専門家においてこそ必要とされるものと位置づけられている²⁰。

このハッチンスによる学習社会の構想と、アドラーとともに進められた the Great Books プロジェクトのシステムを、このネットワーク構造の本質に基づいた社会構造の構想にあたっての、基本的なモデルと手法を提供するものとして再評価できるのではないだろうか。

すなわち、ネットワーク構造において捉えられる社会において、個々の人が、自分の専門性(個性)を活かしながら、他の人々と協調する(集中を生み出す)ためのシステム作りの必要

という見地から、捉えなおす試みである。

学習主体を中心に置く、総合学習型のデザイン

学習社会の構想は、労働の準備のためではなく、人生の真の価値のための学習がテーマとなる、という時代・社会認識を基盤としている。その意味で、高等教育における古典を通じた価値や概念についての学習の位置づけが、従来とは変わってくるのである。

それは、従来の大学教育課程における、専門科目に対する準備段階的な一般教養科目が、逆転して主役になる、というような単純な見方では捉えきれない。

あれかこれかではなく、教育・学習のシステムが、専門と統合という2面性からなる構造を持つようになることを意味するものである。

このことは、システムの姿を、そのシステムを利用して学ぶ、学習者という主体の側から捉えることによっていっそう明らかになる。

学習者から見て、学習過程におけるリベラル・アーツの位置づけは、専門領域に対して、価値概念による“総合化”として捉えられる。学習者にとって、自分が取り組んでいる個別専門領域の知識が、他の領域と、あるいは社会と、また自分の生涯の生き方の価値と、全体としてどのように相互連関しているのか、という全体的な視野を得、またその視野を深めてゆくためのプロセスに、リベラル・アーツの学習は位置づけられるようになる。

そのことは、従来の大学教育と比較して次のように対比される。

従来の大学教育では、教育・学習の単位となるのは科目である。ひとつひとつの科目は、領域と手法を限定することによって、学術研究としての内容が定義される。限定・定義の範囲によって、概論科目から個別専門科目の別が構成される。

このような全体科目構成を学習者からみた場合、学問領域の体系と科目構成の対応から自分の学習計画(学位取得プログラム)を考えることになる。その場合、最終的に特定専門領域へ集約してゆく計画の場合にはわかりやすいのだが、今日の社会で求められている、複数の領域をまたぐ、総合的な知見を育成するプログラムづくりは、学習者にとって容易なものとはいえない。従来型では、総合化がシステムによって提供されるのではなく、学習者の器量にほぼ任せられがちなためである。

教育システム全体が、概論から専門へ、全体から個別へという収束・限定指向型の学習モデルを前提としているためといえる。さらに問題を広げてみれば、その学習モデルが、大学という組織の成り立ちから施設プランのようなハード面の現れにいたるまで、基礎的なレベルから支配していて、学生にとって、自分自身のカリキュラムを総合的に捉えることを難しくしているとみることもできる。

学習の期間が生涯のスケールに広がり、知識の教授関係がネットワークに拡大する社会では、学習者にとって得ることのできる学習領域の専門性は、学習機会の獲得の可能性においてもまた社会生活における必要においても、自ずと自ずと多彩にまた高度なものとなるものと考えられる。

そこで、そのような専門性を総合するための構造を、いかにシステムとして学習者に提供するかということが、ネットワーク型教育モデルの課題となるのである。つまり、学習する主体を中心に置いて、その学習プロセスを支援するための、仕組みの課題である。

伝統的なリベラル・アーツ教育という仕組みのもつ統合的な構造と方向性。一方、新しく出来上がりがつつある学習主体によるオープンなネットワーク構造基盤。それらを異種の領域と捉えずに、相互関係的に捉えるモデルづくりが、これからの社会構造を考える上で必要なものであるといえるだろう。

次章では、以上のような考察にもとづき、専門領域の学習と総合化の学習との相互構造システム作りについて、具体的なテーマにおいて検討する。

第2章 ネットワーク型の学習構造モデル

学習社会の実現は、今日的な社会の必要として捉えなおされるべき事項である。

一方、ネットワーク構造が社会の基盤としてできあがりつつある現在、学校教育の改革としてではなく、社会の構造として、ハッチンスらが取り組んできた the Great Books プロジェクトの狙いと構造を現実化するための条件が、基礎的な面で整ってきたといえるのではないだろうか。

本章では、the Great Books プロジェクトを、教育・学習システムとしての構造面から捉えなおし、そのモデルの応用を図りながら、ネットワーク技術が進展する社会における学習社会の実現形式を検討する。

前章がネットワークの一般的な構造面を主としていたのに対して、本章では、the Great Books プロジェクトについての研究に基づいて実施されている具体事例を取り上げながら、そのモデルづくりについて実践面において論じる。

2-1 『源氏物語』を題材としたモデル開発

実践女子大学生活文化学科では、『源氏物語』を題材として、総合的な学習プログラムの開発に取り組んでいる。

これは、the Great Books プロジェクトを一般構造モデルとして捉え、古典を教材として、今日の情報ネットワーク構造を活かした展開を試行しているものである。

モデルの題材とする『源氏物語』を、たとえばシェークスピアなどの他の古典作品に置き換えることで、多様なアプリケーションへの展開を可能とすることを意図している。

操作的な対象として大学という従来の教育組織のプログラムを取り扱うが、適用領域として大学という組織・制度にとらわれるものではなく、ネットワーク構造化した社会を領域とする研究である。そしてその視野の上で、あらためて大学という組織・社会存在の意味を問い直す試みでもある。

『源氏』を総合的な視点において捉える

日本文化を代表する作品として、『源氏物語』を対象とした研究は、ひとつの文学作品としての文学研究のジャンルに収まるものではない。従来行われてきた研究でも、言語学や社会学、比較文化学、思想、芸術、あるいは統計学などさまざまな個別研究分野から題材として取り上げられ、取り組まれてきた。

一方、学問研究分野のみならず、オペラや演劇、あるいは絵画、詩歌、造形、音楽、テレビや映画などの映像、アニメやコミックなど、多様な表現世界へ影響を与えている。

『源氏』作品を基点として、さまざまな研究領域においてさまざまな研究が行われ、またそれらの研究を新たな基点として、次の研究が連鎖的に生まれている。まさに『源氏』研究の世界

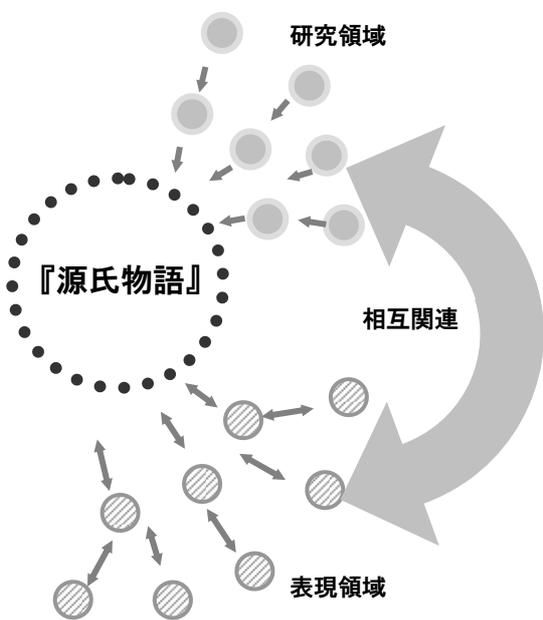
自身が、ネットワーク的に展開しているといえるだろう。

同じように、表現世界においても、『源氏』作品をモチーフとした絵画、音楽、造形などの作品づくりが行われ、さらにそれらの作品からインスピレーションを受けた作家がまた新たな作品作りに取り組むという連鎖が生まれている。

研究世界がその特質上、体系的な連鎖構造となるのに対し、表現世界ではより自由な、表現領域を容易に越える(絵画から音楽へのような)相互影響がみられるといえるだろう。

また、表現世界における“解釈”(作品をどう捉えるか)という要素の働きにおいてみれば、ある研究に触発された作品創造があり、また、研究世界における対象設定(研究視点)という面の重要さからは、ある表現作品に着想を得た研究アプローチが生まれるなど、研究世界と表現世界の相互関連が想定される。

このように、『源氏』を基点とした研究と表現の、およびその相互間の、多重なネットワーク構造を措定することができるだろう。



この『源氏物語』ネットワーク構造に対して、学習者として、それを自分にとっての対象とするべく向かおうとするとき、専門研究の立場であれば、自分の関心やバックグラウンドに沿って、特定の領域、特定の方法論に限定した取り上げ方をすればよい。一方、ジェネラルな関心を持つ学習者の立場からすれば、この多様で広大な世界全体と自分との位置関係をどのように定めるかということがアプローチの最初の課題となる。むしろ、今日の教育一般に求められる必要からすれば、領域限定による厳密さとともに、絶えず全体から個別の位置づけを図る反省的な視点を保ち続ける姿勢づくりこそが重要であるといえ、対象との位置関係の問題は初学者のみの問題ではない。

学習者にとって、個別専門的な探求と、総合的な視野とを、相互関連的にバランスをもって保ちつづけられるような仕組み。それが新しい教育システムに求められるひとつの構造である。分散・協調型のネットワークのシステムの特性は、そのような構造づくりに役立つものと考えられる。

概念の層と現実の層

学習者の立場から『源氏』ネットワーク構造を捉えるためには、この構造のさらに外側に、2つの層を設定することが必要

となる。

ひとつは、研究と表現のネットワークに含まれた『源氏』に対して、学習者自身がその身を置いている日常世界や、現実社会の層である。研究者、あるいは表現者というそれぞれのネットワーク構造の中に位置する存在者(主体)とは区別して、まだぼんやりと全体を眺めている主体としての学習者にとっては、研究の内容、表現作品の価値を判断する基盤として、日常の層の働きは大きいといわねばならない。

また他方は、『源氏』作品そのものの成立に関わり、またその価値の本質に関わる抽象の層である。作品自体は単独で生まれるものではなくて、作者の知性や感性の成り立ちに関わる内外および同時代と先行時代の作品群との関係、また当時の文化状況との相互関係を基盤としている。

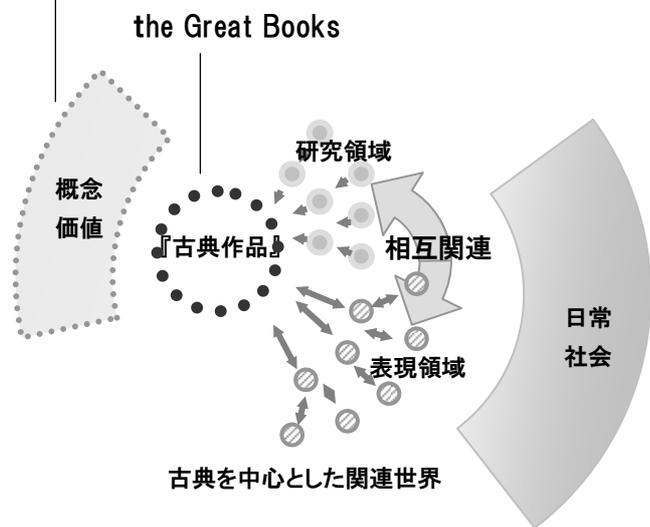
その相互関係の世界は、特定の作品の成立のための要素であるだけでなく、人がその作品を通して、その向こうに見る、ある概念、思想、感性、価値観のような抽象的な対象でもある。作品は、その成立と鑑賞の両面において、概念世界・抽象的価値世界との相互関係にあるといえる。

学習者は、研究作品や表現作品との関係を通じて、原作品との関係を深めるだけでなく、その作品との関係・解釈を通じて、概念・価値の層へも向かうものである。

この概念・価値と古典作品との関係が、the Great Books プロジェクトにおける、the Great Ideas と the Great Books との関係である。

古典作品は人々のさまざまな関心や表現の能力との結びつきから多様な関連領域を生み出すが、それらの相互関係の基底にあるものを、中心となる概念・価値との結びつき(intention、志向性)として捉えるモデルである。

the Great Ideas



作品を通して現実を見る

さて今日、さまざまな表現作品が、ひとつのメディアの流行にあわせるように産出されている『源氏物語』の場合は、学習者にとって、原作品(原典)に接する以前に、小説や映像作品、あるいはコミックなどの表現作品を通じて、あるいは研究解説書を通じて、『源氏』を知るケースが少なくないであろう。

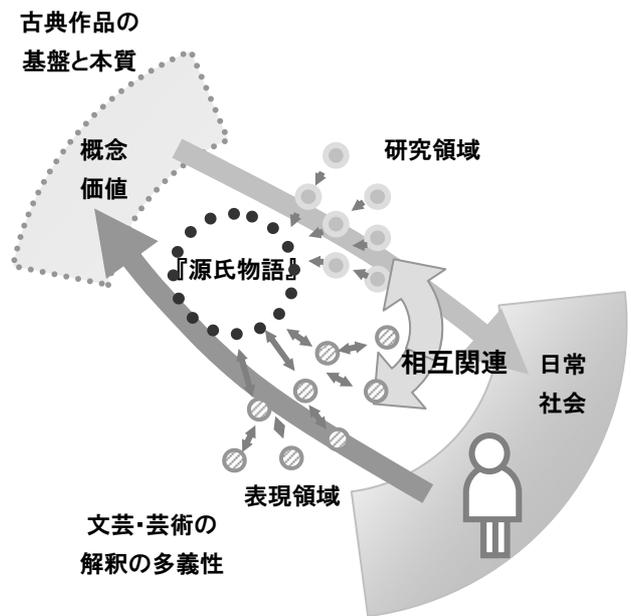
それは『源氏物語』に限らず、メディアと表現技術が発達した現代における古典作品のおかれて一般的状況・構造である。

学習者・鑑賞者は、(二次作品、三次作品にせよ)『源氏』作

品に接して得たものを、自分の日常や社会に照らすことで、現実をより豊かに見ることが出来る。さらに、複数の表現作品を、あるいは研究所産を組み合わせることで、作品解釈や現実の見方はいっそう深さや豊かさを増すことになる。古典作品が備えているのは、そのような広がりや深さを与える多重なネットワーク構造である。

しかし一般的な事情では、研究解説書や表現作品に接する人が、必ずしも原典となる古典作品にまで近づくわけではない。むしろそのような例はまれであろう。二次的、三次的な作品から得られたものをして、そのまま日常の層へと戻ってしまう。原作品を中心として他の二次的三次的な作品群が織り成す、多彩な古典作品ネットワーク構造、いかえれば the Great Books の“対話的構造”に気づかないままに終わってしまうことが少なくない、あるいは一般的である。

教育・学習システムの機能は、学習者によるこのネットワーク構造の探求と活用を支援することであるといえよう。



そのような意味では、学習者・鑑賞者が接する文芸・芸術作品の解釈の多義性を通じながらも、原作品(古典)の基盤となり本質となる概念・価値への方向性を示す、ガイドや指導者(mentor、メンター)としての教師の役割がシステムの要素として大変重要なものとなる。

2-2. 概念層の位置づけ

実践女子大学生生活文化学科の源氏物語研究プロジェクトでは、概念層にあたる、『源氏物語』の中心概念・価値を、「もののあわれ」「いろごのみ」の概念として捉え、位置づけている。

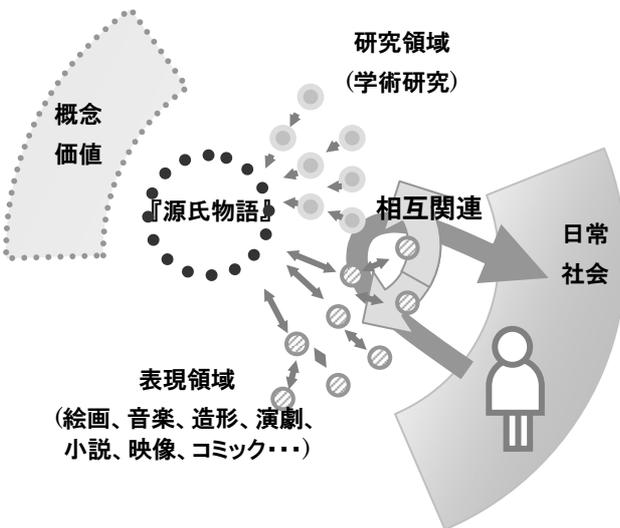
「もののあはれ」の概念

下田歌子の「源氏物語講義」には、次のように記述されている²¹。

「物のあわれ」なるものは、乃ち宇宙の森羅万象に対しての会得同情とも云はうか。(中略)式部の心霊が大自然に一致冥合して、茲に理知をも感情をも包含し、現世をも後世をも通貫した所のものをさして云ふのであり、(中略)此の理想を現実に現した所の蜃気楼、否真美の理想境を打ち出したのが、即ち源氏物語だとも申すべきであらうか。

ここでは、「もののあはれ」は、自然現象や人事についての“感じ取り方”、いわば理性に対して感性に重きをおく文化傾向とは、捉えられていない。理性と感性の別がなく、時間の観念もない、世界(自然)意識として捉えられていること。主体(としての人)と客体(としての自然)の別もない境地であるとされていることが注目される。

このような解釈について、たとえば西欧哲学との対比においては、現象学以降の主客二元論の克服課題における、東洋的認識の内に求められたモデル、たとえば西田哲学におけるアプローチにみられるもの²²、との対比を試みることもできるだろう。あるいは、現代フランス哲学のポスト・モダン潮流における、たとえばバルトラによる、日本的意識のモデル化や社会現



作品と現実の関係付けの基盤を知る

教育・学習システムの機能をそのように捉えると、原作品の成立の基盤となり本質に関わる、概念・価値の層の位置づけが重要となる。ネットワーク構造上の作品や研究を、相対的に(ばらばらに)捉えるのではなく、ある一定の概念・価値を基軸として、それとの相互関係によって捉えるやり方である。

古典となる作品の基盤となり本質を構成する概念・価値は、時代や社会の相対性を越えた普遍性を備えている。『源氏』の表現世界を、日常社会にみられる愛憎事件のパターンとして捉えるのではなく、人間存在のあり方の本質の捉え方との相互関係において位置づけることが、作品の楽しみ方や広がり・深みをいっそう増すことにつながるであろう。

そこで、教育・学習システムの働きは、学習者・鑑賞者が原作品へと歩みを進め、現作品を中心として広がる作品世界を眺め、その世界の基底にある本質的な概念・価値を自分の視野のうちに位置づけることを、いかにして“支援”するかということになる。

象の抽象化の例²³との比較も興味深いものである。

『源氏物語』研究から、文芸理念としての「もののあはれ」論を展開したのは本居宣長²⁴である。人間の自然な情感を書き表すことを文芸の目的として、仏教・儒教による理念の教戒としての文学観に對置し、文芸の自律性を論じたものとされる。この宣長の論について、作品構造論としての評価としては、叙情を核とすることが短詩形文学の解釈にはあてはまっても、空間的・時間的な広がりをもった構造体として記述される物語文学には有効ではない、とみられている。

しかし、下田の論から導かれるように、概念と作品との関係を、理想と現実の2つの層およびその相関関係に捉える見方からすれば、「もののあはれ」論は、西欧小説の構造モデルとしての空間・時間構造との対比とは、異種の構造との対応から捉えられとも考えられるのではないだろうか。

そのひとつの方向性としては、自由間接文をはじめとした日本語言語構造の特質と文体モデルとの対応²⁵などの、ポスト・モダニズム的構造論の方向が想定される。

また一方は、理想と現実の関係そのもののモデル化、つまり世界観や文化原型の研究である。その方向については、折口信夫による「いろごのみ」論への展開が指摘されている。

「いろごのみ」の概念

実践女子大学生活文化学科による『源氏物語』研究プロジェクトにおいて、岡野弘彦国学院大学名誉教授は、宣長による「もののあはれ」論を「いろごのみ」論へと展開すべきと位置づけていた、折口信夫の研究を指摘している²⁶。

そこではまず、「いろごのみ」が「好色」ではないことが確認されている。

古語の中に「同母兄・同母弟(いろせ)」「同母妹(いろも)」「同母弟・同母妹(いろと)」「同母兄・同母姉(いろね)」という古い大和言葉があります。(中略)理想的な男性、理想的なベター・ハーフを選択する、それが「いろごのみ」ということなのです。

そして、古代において、理想的な伴侶の選択、理想的な人間関係を求めるこの言葉が、社会生活の理想に結びつくことから、「いろごのみ」とはすなわち、道徳論を導くものと論じられる。

神の力を一身に受け止めることのできる女性、そのような女性を自分の妻としてあわせ持つことのできる男性(中略)、仏教も儒教もまだ渡来しない以前の古代の日本人の生活では、そういうことが大事な理想的なよき生活を築くことだったのでした。

このような見方からすれば、『源氏』のストーリーを、その後の国際的な思想の交流によって形作られた結果としての現代日本社会の概念枠組みによって読み取るとは、その背景にある抽象概念の解釈を誤ったものとする可能性がある。

外来思想によって日本人の考え方や価値観が大きく変わる以前の、「日本人の心の堆積」の上に成立したものとして『源氏』をみる必要があるのである。

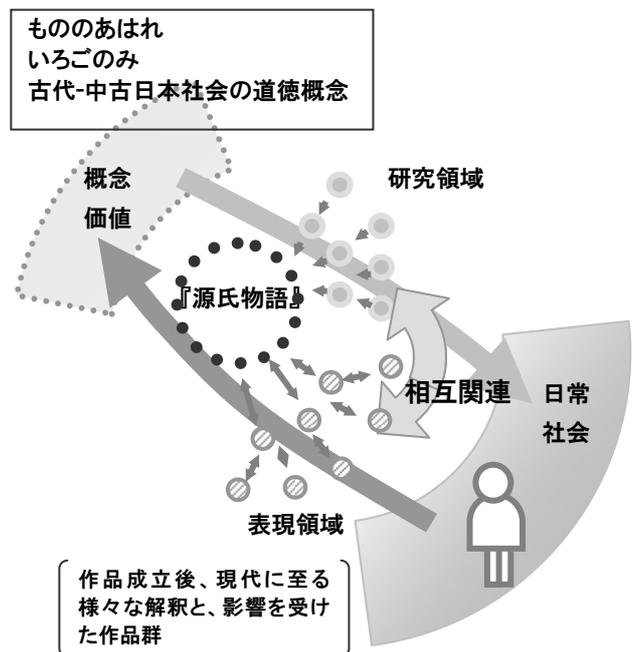
そういう理想の形をもっと単純化したかたち「ウル『源氏物語』」²⁷を設定しなければと折口先生は言っております。

「ウル『源氏物語』」という、『源氏物語』の精粹、エッセンスを刈り込んでつくってみようということが、最後まで折口先生の思いだったのです。

折口による『源氏物語』原型の探求とは、日本社会、日本の思想の原型・モデルの探求である。

実践女子大学生活文化学科による『源氏物語』研究プロジェクトでは、以上のように、宣長の「もののあはれ」論から折口の「いろごのみ」論への研究展開の方向性に、原作品の“概念・価値”層を位置づけ、『源氏』をとりまく表現世界と研究世界(=源氏ネットワーク構造)を学ぶ学習者にとっての指針としている。

そしてそれは、上記にみるように、同大学の創設者である下田歌子の源氏解釈・講義の構造、すなわち、理想と現実の両層の相関において『物語』構造を位置づける見方も一致するものである。



2-3. 教育システムの動的構造

構造としてのネットワークは、それを要素間のつながりとして図式化すると、静的な全体構造としての印象を与える。しかしそれは、図式化による誤謬である。ネットワークを構成するメンバーから見れば、それはメンバーの活動とともにダイナミックに変化してゆくものである。

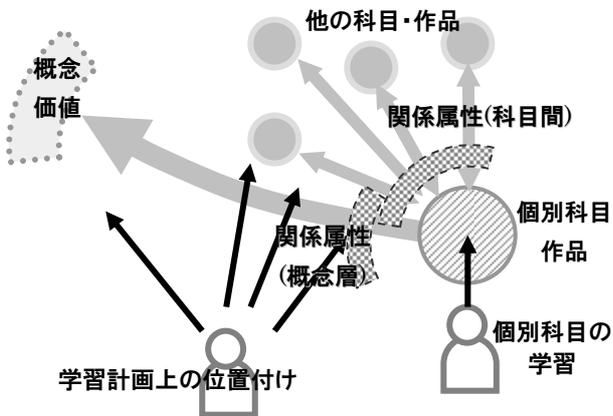
教育システムにおける学習要素(科目・作品)と学習者の関係は、まさにそのような動態によって捉えることが必要である。そこでシステムは、学習者の学習プロセスにおいて要素が、どのような方向性によって関連付けられてゆくか、ということが大変重要になる。

従来の大学教育では、オリエンテーションや履修モデルとして提供される学習プログラム支援である。たとえば、入学時や専門コース選択時のような、特定時期における補助サービスとして提供されてきたものであるが、ネットワーク型教育では、各個別科目における関係属性として与えられることが適当であろう。

つまり、個別科目自体の内容(コンテンツ)とともに、その科目にネットワーク上での位置情報(他の科目および、“概念・価

値”層との関係)を付加して提供することである。

学習者にとっては、個別の科目・作品という独立したコンテンツの内容の学習と、学習の全体プロセスの上から位置付けを、別の次元として受け取ることでできる仕組みである。



特に、『源氏物語』のうちの断片的なストーリー部分を抽出して、題材とする傾向のある表現作品を教材とする際は、作品自体についての学習・鑑賞と、それを自分の学習の全体プログラムにおいてどう位置づけるかということの関係は、学習者の実際において大変重要である。

“概念・価値”の層との関係情報なく、“日常・社会”の層のみを基盤としてみてしまうと、作品のストーリーは日常社会的な情痴ものとしての範囲で捉えられ、その意味で原作品の存在的な独自性はなく、表現の技巧的な側面のみが分析の対象とされがちになる。

宣長による『もののあはれ』論の意味、折口による「いろいろのみ」論への展開、下田歌子による解釈・講義への応用という構造との関係を、個別作品・科目に対する属性情報(関係属性)として提供することにより、学習者自身にとっての作品・科目そのものの位置づけの支援とする。

さらに、学習者にとって次に何を学ぶか、あるいは平行して学んでいる別の科目・作品とどのように関係付けるか、という科目間関係についても、同じく属性情報として提供する。

概念と表現の関係構造

そのような関係属性の内容として、着物・舞台衣装デザイナーでありかつ人形師であるホリ・ヒロシ氏の講演の内容を例としてあげることができる²⁸。

ホリ氏は、篠田正浩監督による『源氏物語・浮舟』という人形劇映画作品²⁹において、使用された人形の制作者であり登場人形の全動作(演技)も担当している。

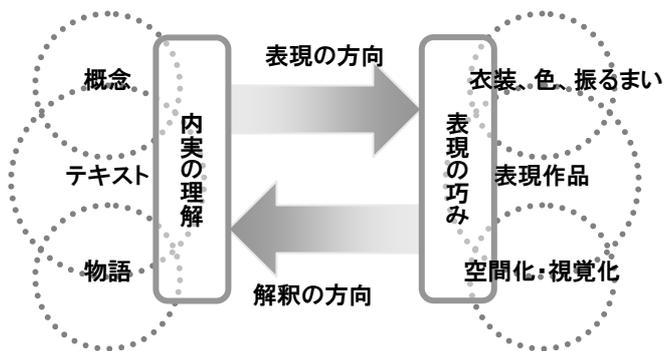
彼はその作品解説として、それぞれの登場人物に与えた衣装の色、模様について、対象人物の性格についてのイメージ、場面の意味、人間関係の構成などから、どのように決定されたかを語っている。それは、彼にとっての物語の解釈である。さらに、映画において人形の動作として振付けられる際には、人物解釈が動きとして表現されることになる。

薫と匂宮、二人の人物表現において、次のようなエピソードが語られる。

薫を使っているときにこうしようかなと思っておりましたら、

カメラの向こうから篠田監督がつかつかと寄ってきてくださいます、小さい声で「ホリさん、薫というのは武術にも通じているんで、直線の動きでいきましょう」とおっしゃるんです。つまり何か物を取るのでも空を切るようにぱっと真っすぐ、物を指すのでもぱっと一直線に指すことが大切なのです。(中略)(それに対して、匂宮は曲線の動きで)何か物を取るにも、ぱっと取るのではなく回して取る。指すのも、円を描くように回りながら指す。そこで私はなるほど、こういう違いがあるのだなということを頭に入れて演技をいたしました。

これは、表現作品が生まれるときの形成過程を述べたものである。一方、鑑賞者は、その形成過程を逆にたどることで、作品解釈の方向性に筋道をつけることができる。そしてそれは、『源氏』ネットワーク構造の他の作品、研究に対する相互関係の糸を手繰る手立てともなるのである。

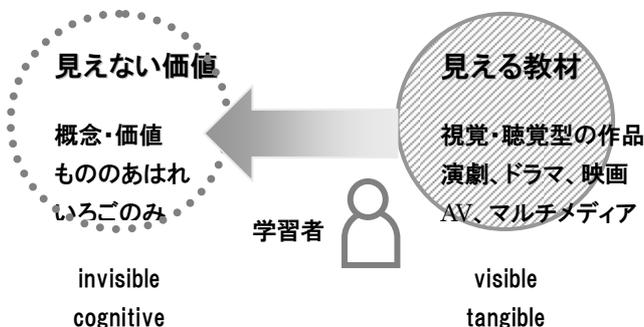


作品化された表現は、同じ題材の他の表現作品における他の表現者の表現との比較することによって、鑑賞者・学習者による解釈をより豊かなものとする。

また、表現者の表現の元となった解釈、即ち概念化された読み取りは、文学や歴史、言語、文化、思想の研究と関係と方向付ける。

見えないもの(原作品、物語)を見えるようにした表現者の表現行為を他の表現行為や解釈研究と多重的に組み合わせることで、よく見えないものへの学習者のアプローチを深めるのである。

そして、その基本的な方向性を形作るものが、原作品の本質に関わる、概念・価値の層である。



システムの実際と教師の役割

具体的な教育・学習システムとしての実現と運用について考えてみる際には、今一度、ハッチンス、アドラーによる the Great Books のシステムに立ち返ってみることが参考となる。

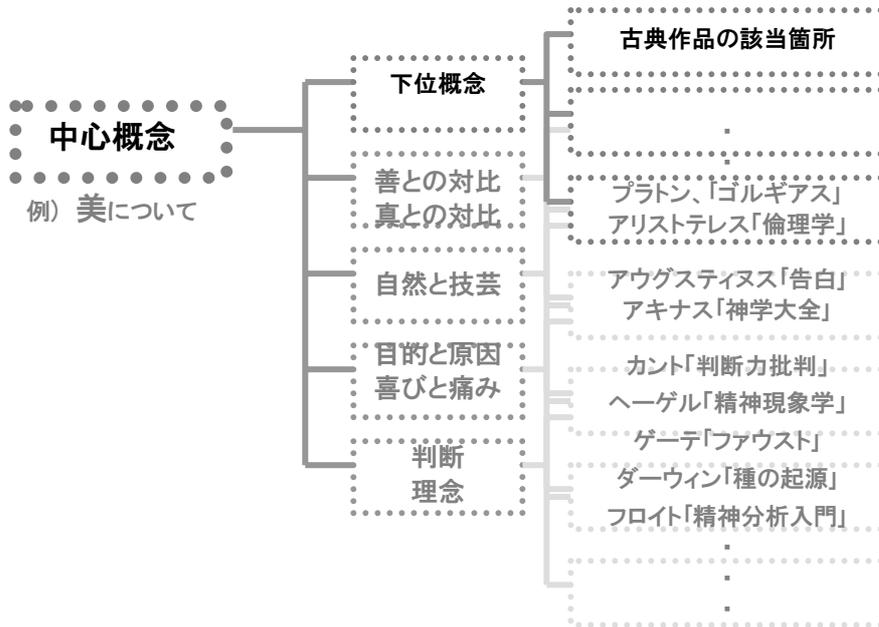
アドラーは、読書には四つのレベルがあることを述べている³⁰。

1. 「初級読書」：「その文は何を述べているか」が分かること（小学生期に学習）
2. 「点検読書」：短時間に本の内容を把握すること
3. 「分析読書」：理解を深めるための読み方
4. 「シントピカル読書」：一つの主題について何冊もの本を相互に関連付けて読むこと

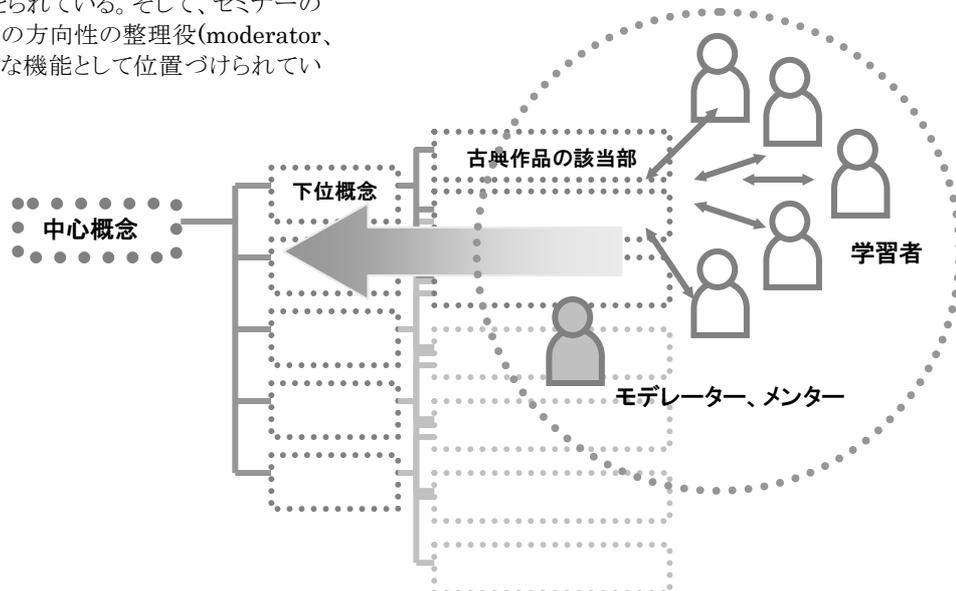
従来の教育では、3 番目の読書レベルである、分析読書 (analytical reading) の能力を身につけることが目標とされている。これは、概要把握→内容解釈→批判という順序段階からなるもので、研究者であれば、研究の基礎能力にあたることである。

この分析読書までが特定の著作を対象とした態度であるのに対して、4 番目のシントピカル読書 (syntopical reading) は、著作の取り扱う主題を対象とするものである。ある主題に関して、弁証法的³¹な公平さと客観性を持つために、同一主題を扱う複数の本にあたる方法である。

the Great Books のシステムとは、このシントピカル読書の構造を、編集的に実現したものといえる。つまり、人にとっての本質的な概念 (the Great Ideas) を対象として、それを主題としている箇所を古典作品 (the Great Books) からほぼ網羅的に取り出し、基礎概念の内部的な分析・叙述構造にあわせて再配置したものである。



そして、運用面においては、テキスト関連構造を、複数の参加者の対話 (dialogue) によって弁証法的 (dialectic) に進めてゆく方法 (セミナーの方法) がとられている。そして、セミナーの場では、参加者の対話・討論の方向性の整理役 (moderator, モデレーター) の役割が重要な機能として位置づけられている。



The Great Books のシステムは、このように、価値・概念を中心においた古典テキストの意味・概念ネットワーク構造、およびアプローチ(学習プロセス)における学習者の対話ネットワーク構造という、“二重のネットワーク構造”を備えたものとみることができる。

従来の実際の運営にあたっては、それをそのままかたちにしたセミナー形式(グレートブックス・セミナー)として行われてきた³²。

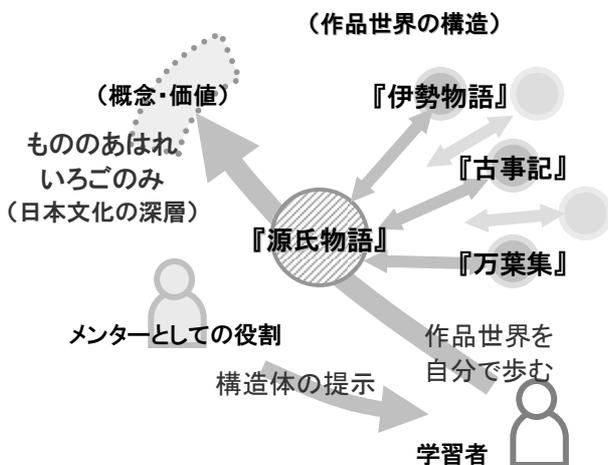
一方、空間的・時間的制約からより自由なネットワーク構造型の教育・学習システムでは、従来のレクチャー型や自習型の形式にも、テキストの相互関係や、メンバーの相互学習の仕組みを取り入れてゆくことができる。つまり、ネットワーク上でのプログラムの実現は、レクチャー型、自習型、セミナー型のような複数の形式での複合型になると考えられる。

しかし、そのどの形式においても、the Great Books の運用面での、モデレーター役、あるいは、学習のガイド・指導者(メンター)としての役割の存在が重要となるだろう。

たとえばレクチャー形式のものとして、岡野弘彦『源氏物語講座』³³では、いわゆるエクスプリケーション(explication de texte)形式³⁴により、『源氏物語』のテキストと『伊勢物語』、『古事記』、『万葉集』などのテキストとの比較分析や、用語の関連構造の分析が行われる。ここで重要なことは、聴講者が講師から圧倒的な量の知識データを与えられるというのではなく、作品と作品とをつなぐ相互関係、具体的な橋渡しとなる言葉、その言葉の成立の基となる感性や文化という、全体の“ネットワーク構造体”が提供されることである。

聴講者は、その構造体、作品・言葉・概念の層における相互関係を受け取ることを通して、自分で作品(原典)に近づく手がかりや手法を手にすることができる。そのアプローチの方向性に、『源氏物語』と作品構造体の背景にある概念・価値、すなわち“もののあはれ”、“いろごのみ”という文化モデルへの概念的アプローチ構造が据えられている。

ネットワーク構造型の教育・学習システムでは、形式的にはレクチャー型でも、その実現の仕方において、作品世界の持つ構造を提示しながら、学習者が主体的にそれをたどることができる、ガイドであり方向指示者としての役割の存在が、従来の教育技術に比較してより重要なものとなる。



知識そのものの提供が、ネットワーク構造によって学習者にオープンになった社会では、学習者にとっての知識獲得のプ

ロセスの支援、つまりどこに知識があるかというアクセス方法ではなくて、何が大切なことであるのか、どの方向に進むべきであるのか、という中心価値に向けた支援の重要性が増すことになる。それを教師の役割としてみれば、知識提供から学習支援の方向へ、その重点が移動することになるといえるだろう。

教育プログラムとしての相互連関

さらに、『源氏物語』の学習を、このように、総合的な日本文化研究の具体的な適用構造として捉えることによって、従来の教育プログラムにおける個別科目を相互関連的に位置づけることも可能になる。

(1) 既存教育機関内の連関構造

先に、大学を例にとって、既存の教育システムにおける収束・集中型のモデルが、学習者にとっての主体的な総合学習とは不適であることをみたが、高等教育における知識領域の専門化が、学習者にとって、総合的な意味の場において専門知識を捉える機会を減じている面があることも、あわせて指摘されなければならない。

それは、言語や哲学の研究における抽象度と現実社会の具体との乖離や、基礎自然科学における極小極大の対象と日常社会とのスケールの不一致などに限らず、たとえばデザインや建築、工学、医学といった、具体的な日常世界をフィールドとする研究分野においても同様である。

人間の感覚やライフスタイルに応えるグラフィックなデザインの学習は、感覚や認識によって立つ基盤である文化や価値概念の研究と深くかかわるはずであろう。しかし、そのための学習カリキュラムを用意し、学習者が主体的にその認識を高めてゆけるようなシステムを提供している大学がどれほどあるのだろうか。

総合大学でも、意味についての総合的な学習(教養課程)は専門領域の研究の“前”にあって複合化されてはいない。学生はその学習構造上の意味を理解する“前”にその課程を終えてしまうのである。

人にとっての“意味”は総合である。人は専門領域に分断化された日常を生きてはいない。既存の教育システムでは、収束・集中型のプロセス・モデルが、総合を学習者の個人的な意欲とスキルに任せることになってしまっている。

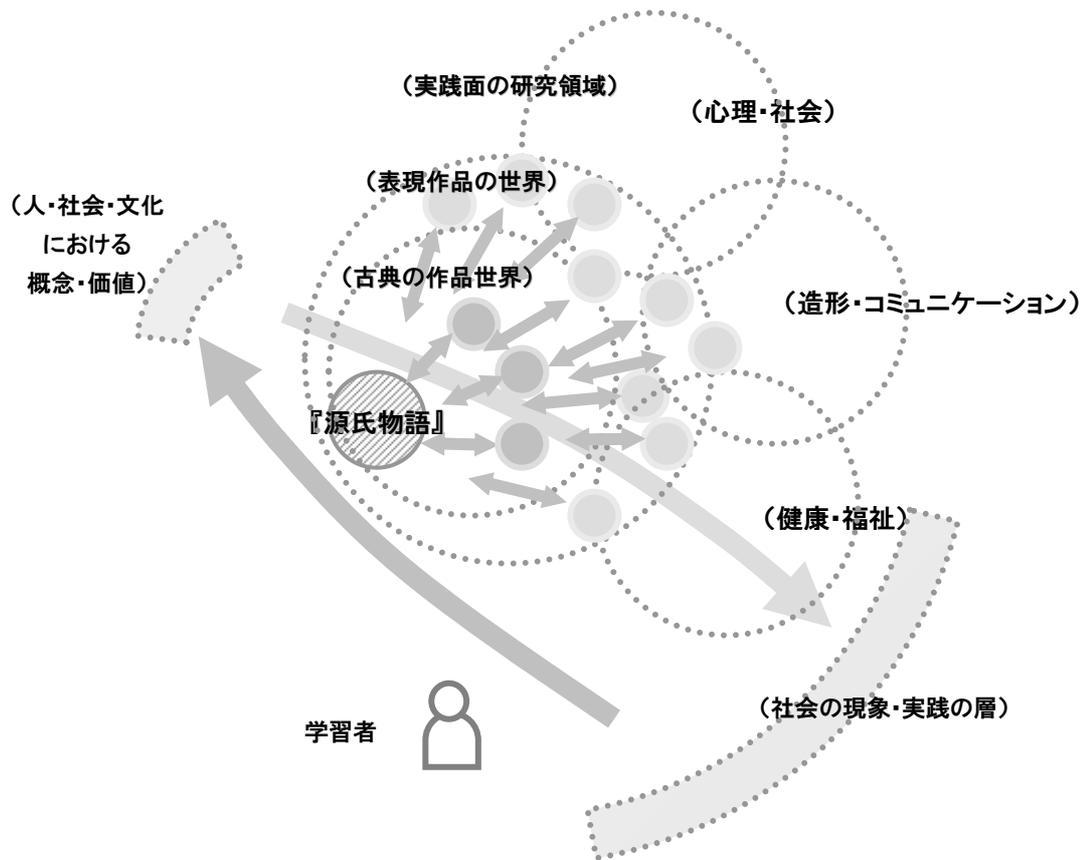
このような状態を系統的に改善するとすれば、学習対象(専門領域の課題)自体が相互連鎖的なネットワーク構造をしていることを基盤として、各科目間の関係をネットワーク型に捉えた学習支援システムに組み替えてゆくことが考えられるだろう。

たとえば実践女子大学生生活文化学科の場合では、学科としての研究領域を「心理・社会」「映像制作・マスメディア/造形デザイン」「健康・福祉」に分け、さまざまな専門基礎研究科目、応用領域科目が提供されているのであるが、これを学習者の立場からみれば、提供される個別科目群を、自分にとっての学習カリキュラムとして、相互連関的・有機的に把握・構成する必要がある。

金融サービスの仕組みを学んだり、服飾デザインを研究する、福祉サービスの課題を研究するなど、社会における実践的な価値生産について学習するときに、価値によって立つ根拠についての視野は不可欠のものである。それは製品・サービスの個別の価値にかかわるだけではなくて、社会の表れとしての個別なものとの相互連関構造にかかわることであるからである。

社会現象や仕組みなど、個別文化領域における実践面へのアプローチが専門化すればするほど、それらを本質面、人にとっての価値や文化の総体から捉えなおす視野が学習者

にとって必要となる。学習者はその両方のアプローチの相互関係によって、自分の学習へとカリキュラムを有機的に総合化してゆくことができるのである。



『源氏物語』の研究を、文学研究のひとつのジャンルとしてではなく、本質的な価値の層と社会における実践の層との相関関係においたときに、従来のさまざまな個別専門研究領域が、学習者にとって、概念と現実の両面において、いきいきと捉えられるようになる。

実践女子大学の場合では、その創設者以来の『源氏物語』研究教育の伝統に依拠した展開が構想されているが、それぞれの教育機関、あるいはこれからの社会において新しく生まれるであろうより柔軟な教育システムにおいては、この図式の『源氏物語』の部分と別の古典作品とその関連世界に、また実践領域を別の多様な専門領域へと、置き換えることによって、それぞれに個性的な教育・学習システムの具体的な構想が導かれることであろう。

(2) 教育機関のアイデンティティと相互の連関構造

学習者の主体的な総合化を支援するということは、“オープン性”がそのシステムの特性となるということである。

特に、大学の授業のインターネット公開 (e-learning、virtual university 化) の進行にともなって、学生がさまざまな大学の授業を自由に選択できるようになる技術基盤が整うと、このオープン性は原理だけでなく現実のあり方となる。

この大学の公開化を進める要因のひとつとして、米国の大学の動きをあげることができる。米国の大学がインターネットを利用した教育に対して非常に熱心に取り組んでいることは、先に紹介したとおりだが、インターネットへの対応が同時に国際化を意味していることによって、その影響は米国内にとどまる

ものではなくなっている。具体的には、米国の大学にとっての国際事業展開とも言えるアジア圏へ進出が、インターネットを通じた遠隔教育の仕組みによって、急速に現実化しはじめている。

インターネット化がすなわち、国という領域とは別の次元の活動を意味してしまう。米国の大学が競ってインターネット対応に進んでいることが、同時に国際的な教育市場のネットワーク化を促進することになる。すでに大学院教育に関しては、世界中どこからでも、インターネット上に開設された米国の大学いくつかにおいて正規に学ぶことができるようになっているのである。

教育内容のオープン化が進み、学生が、インターネット上から自分の関心に合う科目を主体的に選び取るようになると、各々の授業の内容は従来にない広い競争環境におかれることになる。おしなべてみれば、授業の商品市場的な質の向上は急速に進むことになるだろう。

学生は、国内外の枠を超えて大学を選べるだけでなく、大学の枠を超えて、授業を選ぶことができるようになるのである。この状況は、オンライン化が進む米国ですでに現実のものとなっている。既存の大学における単位互換制度を超えた、コース選択の自由度の拡張である³⁵。

米国の大学は、この広範囲な競争環境、いいかえれば第三者的な評価システムに身を晒しながら、提供する授業の品質を保証する機関として、自らの仕組みを作り変えているところである。

大学改革というと、日本では、それぞれの大学による自己点検、自己評価が取り組まれているが、インターネットへのオープン化は、一気にそれを市場の評価によって推進してしまうこ

とになる。

もちろん教育の本質が市場のメカニズムとはあわないという議論はあるだろう。しかし少なくとも、教育が一般の市場商品と異なるのは、サービスを受けた側を変えてしまうことである。一般商品は消費されることによって需要者の外面にあたることを変えることはあっても、内面の変化にはおよそ関係しない。一方教育は、知らなかったことを知る、分からなかったことを分かる、見えなかったものが見えるようになるという、学習者の内面の変革に結びつく。教育の成果が、より高度な教育を求める市場を作り出すということである。

市場の主体の側の認識や判断基準を変えながら、成長させながら、市場をダイナミックに作り変えながら進んでゆく可能性はある。一般商品に対する市場の自動再生産メカニズム的な、あるいはその背後にある大衆の受動的・非合理的な判断に偏向されるような動きとは、異なる仕組みの市場を作り出す可能性があるといえよう。

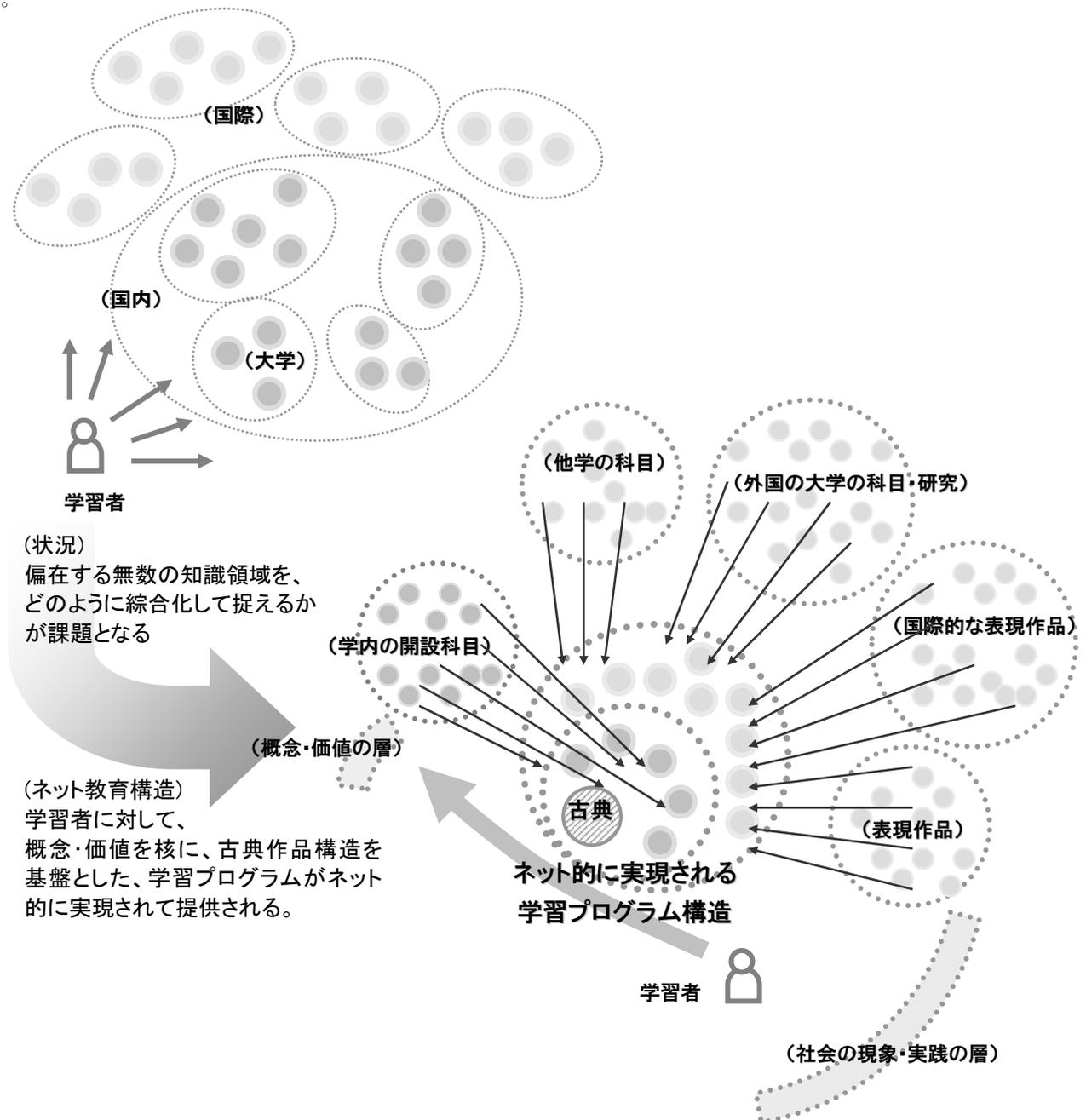
教育のネットワーク化は、旧体質の堂々巡りの自己改革努力を越えて、教育の価値を客観的に捉える機会を提供することが期待され、またそのように働くように、進めてゆく必要がある。

一方、学生と授業科目(コンテンツ)、つまりはそれを提供する教授・教師(コンテンツ・プロバイダー)との、個別関係で授業が成立するとすれば、学校という組織の役割はどのようになるのだろうか。米国の大学が言うように、品質の保障機関というだけでは、大学の歴史的風土(学風)や個性というものを活かさないように思われる。

教育のネットワーク化は、大学という高度な知識の教授を機能とする組織にとって、その存在の存続意義を問うことでもある。

先にみたように、授業の相互関連性がないままに学習カリキュラムを提供しているような場合には、授業提供そのものの機能がネットワーク構造によって実現されるようになる段階では、必要なのは個別の授業の内容の質に直接にかかわる教師だけであって、大学という“周辺機能”組織についての存在理由はないことになる。

そのようにしてみると、知識提供がオープンなネットワーク構造によって実現されるようになるとき、大学の機能は、学習者にとっての総合化の支援にあることが、いっそう明らかになるだろう。



学習者にとって、インターネット上に公開されている無数の授業・知識領域から何を選択し、またそれらをどのような方向に総合して行くのか、ということが全体として捉えた学習の課題になる。ノウハウやハウツー的な知識を除けば、学習とはすなわち、見えない価値をその先に据えているものなのである。学習を始めた段階ではまだ見えないその価値に向かって、個別知識領域の総合化をガイドする役割、それが大学という組織の個性や存在理由になるだろう。

たとえば、実践女子大学の例では、伝統的な『源氏物語』研究を核とし、それを文学研究の一領域にとどめず、日本文化の総合的研究、日本文化における価値観の基礎モデル研究と位置づけることで、全学の個別研究領域を要素とした、総合的な学習構造を提供することが企画されている。

このようなかたちになると、他大学からインターネット上に提供される授業についても、経営面でのコンフリクトを回避しながら³⁶、学習カリキュラムにリンクしてゆくことが可能になる。

大学が提供するものは中心価値であり、その中心価値がネットワーク上に遍在する個別知識領域を総合し、集中を作り出す。学習者からみた大学は、その集中構造であるといえる。

従来の大学が、設備と教授陣への投資によってその質をつくりあげてきたのに対して、設備がインフラ化し、教授(者)がオープン化する社会にあっては、これからの大学は、自分たちが選び取った中心価値と、それによるネットワーク上の集中構造を、自らのアイデンティティとしなければならなくなるだろう。

『源氏物語』と日本文化・価値モデルのセットによるように、どのような核概念と価値構造を自分たちのものとしてつくりあげるか、それが教育機関の存在理由とアイデンティティとを形成する時代が来るのである。

‘逆’にみれば、広く関心を集めることができる奥行きのある中心価値を定め、概念自体が持つ内的な構造にあわせて、多重の知識領域を構造化する道筋をつけておけば、その教育機関・大学のネットワーク構造は、自然な広がりとして他の教育機関の提供する授業、あるいは教育組織にかぎらないコンテンツとの連携を、自立的に進めてゆくことができる。そしてその広がり、インターネットを基盤とするがゆえの、ほぼ自動的な国際的なスケールを持つものとなる。

組織経営としてみれば、現在の大学は、社会のモデルの変化をどう捉えるかということによって、今後の経営構造の策定が大きく変わる段階にあるといえるだろう。

(3) 学習者の学習プロセスにおける相互関連構造

教育システムの提供側がオープン化して、無数の授業がさまざまな集中構造を作り出す、多元・多重的なネットワーク構造が生まれるとき、一方で学習者の側も、同じようにオープン化が進むであろう。

システムとしての教育の運用面をみると、従来は、規定基準の知識獲得がされていなければ落第・やり直しとする、あるいはせいぜい、標準速度よりも達成度の進行が目覚しい者に飛び級を可能とするといった、一方向的な学習進行を多少前後にスピードを変えるぐらいしか、システム運用の柔軟性がなかった。

インターネット上ではむしろ、そのような既定の順序制約がない。

世代も、社会的な立場も関係なく、関心のあるものに直接向かうことができる。従来の、中一高一大大一社会人のような、内容よりはむしろ社会性による制約からの自由である。

誰でも関心があり、学ぶ能力基準を満たしていれば、どの授業でも自由に学ぶことができる。従来の意味での先取り

することも、後に戻ることと同じように自由である。前や後ということ、あらかじめ決められたメニューにしばられることなく、自分の関心と能力に合わせてカスタム化してゆけばよいのである。

そのような自由が実現されたときに、課題となるのは、学習者にとっての“次の”ステップを誰がどのように予想・予定するか、ということである。

現在関心があるものにどう向かうか、これは世代や所属を越えたオープン性によって基礎付けられる。しかし学習は、学習することによって内面を変えることである。見えないものが見えるようになることである。理想的な自習者は、この自由の中で、自律的な発達プロセスを獲得してゆくのであろうが、一般的には、達成後のことが達成前に自分ではわからないということが、継続的なステップアップを難しくする面がある。

たとえば、従来の社会人学習での、放送教育や大学の公開講座などの活用場面では、何年間も同じ番組や講座のシリーズを継続受講しているという例も少なくない。関心の満足のままに、継続学習が実現されているともいえるが、学校教育に置き換えてみれば、ずっと落第し続けていることと同じともいえる。“卒業”がない、つまり基盤と手法とを身につけて自分ひとりで学習できる段階に至る、ということがないのである。

教育の仕組みのひとつは“終わらせること”にある。それによって学習者は自分が到達した現在の段階を明らかにし、次のステップへ向かう準備ができる。

生物的に加齢し、また社会的に立場を変えること。そのことが従来の教育システムに段階的な成長プロセスを予定していたといえるが、一方でネットワークの関係自由さの場合には、その自由が主体の成長をとどめてしまう恐れも充分に予想されるのである。

教養番組的な繰り返しの消費構造ではなくて、教育・学習の場合には、授業コンテンツはその提供によって、それ自体が学習者に必要で“なくなる”ような狙いを持っていなければならない。それが視る聴くではなく、学ぶという構造である。

中心となる概念・価値とネットワーク構造体の提供によって、学習者に学習全体としての方向性を示すという教師の役割は、学習ということを学習者の生涯のスケールで計りなせば、具体的なひとりひとりの教師の責任の範囲に捉えておくことが難しくなる。

現実の教師の責任範囲を個別授業の範囲に抑えることとすると、修得による内面化によってコンテンツを不要にする(卒業する)という学習・成長のメカニズムを長期にわたって動的に実現させるのは、個別授業単位でなく全体成長プロセスに責任を持つ、学校の役割として位置づけることができるだろう。

そのときに再び、小一中一高一大大一社会人・・・といった段階的な成長プロセスの支援システムとしての学校の機能の再定義がなされることになる。

つまり、学習者からみれば、ひとつひとつの科目を単位とした範囲においては、メンターとしての教師の導きによって、中心価値と研究領域による構造体を自分の足で進み、その科目の修了(卒業)時点で次の段階へと進む。

そしてこの段階的な学習・成長の全体をひとつの単位とした範囲に捉えるのが、学校というメタ次元のメンター存在である、ということである。

このようなメタの教育構造体として学校を捉えると、学校の個性というものが、中心価値の設定と関連ネットワーク構造の構築に深くかかわることがさらに明らかになる。

(4) 再帰的な学習プロセス構造

ひとつの科目の修了と次の段階への進行を、概念・価値と古典および作品世界との図式において整理しなおしてみる。

科目単位でみると、学習者は、メンターのガイドを手がかりに、作品世界を概念・価値の方向へ進む。さて、科目学習が終わり、次の段階に進むことになると、作品も変わり、進む方向の先にある概念・価値も変わってしまうのであろうか？

学習者にとっての全体のアプローチ(学習プロセス)を考えるにあたっては、作品から価値・概念へという方向性は、一方的で到達したら終わり、というものではなくて、学習者の段階に応じて、再帰的に繰り返される構造として捉えられる。

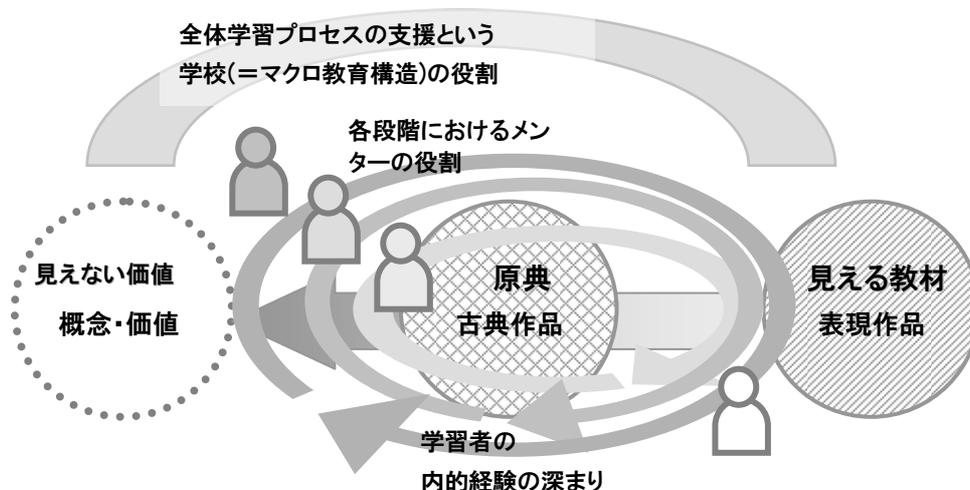
奥行きを持った概念・価値、幾層にも折り重なった作品世界を持つ古典。この重厚な構造を学習プロセスとして位置づけるということは、巨大な建築物を長年かかって少しずつ登って行

くというやり方ではなくて、初学者は初学者の段階において全体構造を捉えるように、ひとつの学習プロセス単位ごとに、全体構造を通して学ぶ、というやり方が適切である。

つまり、学習を、部分の積み重ねりとしてモデル化するのはなく、常に全体を対象にして、学習者の内面における経験と理解・認識の深まりの過程としてモデル化するのである。

このような、繰り返し型深化のモデルは、一方で従来の私学にみられるような中一高一大、一貫教育のような仕組みとも親和性があることが指摘できよう。

解きほぐせば複雑なあやをなす抽象度の高い概念・価値と、重層的な作品関連世界を持つ一級の古典作品との組み合わせになる、教育・学習ネットワーク構造体を中心に据えることで、長期にわたって学習者の成長を支援することのできる、一貫した教育・学習体制をモデル化することができるのである。



本質価値において作品を捉えなおすというプロセスが、繰り返し段階的に行われることで、学習者の中に一定した“傾向”がかたちづくられることになる。実はこれが、古典読書を学習者の内的な“経験”としてかたちづくってゆく the Great Books の方法であり、これからのネットワーク構造社会における、教育・学習システムの基本運用メカニズムとなるものだと考えられるだろう。

2-4. 学習の構造と社会生活の構造

以上、ネットワーク型の教育・学習構造の特徴と実現課題について、主要なポイントを検討してきたが、最後に、これらの概念的特性と具体化モデルとが、教育・学習の領域だけではなく、広く、これからの社会の基本特性と現れにも通じるものであることを確認しておきたい。

教育・学習のモデルとして分析されたネットワーク構造は、これからの社会のあり方を考察する上での基礎モデルでもある。

ハッチンスが構想した学習社会のモデルが、学校という制度・設備・組織の改革モデルではなく、社会自体の新しいあり方のモデルであるように、教育・学習のネットワーク構造化は、これからの社会全体の基本構造としてのネットワーク構造化のひとつの側面であり、あるいはその基本構造といえるものである。

従来は、教育・学習と産業・就労とを、人生における段階・順序として切り分けて捉えられていたのだが、学習社会、あるい

はネットワーク構造化した社会(ネットワーク化社会)においては、相互関係的に、つまり一人の人生における繰り返しの重層化に、また組織や社会の運営におけるダイナミックな相互連関に、転換しつつあるものと捉えることができる。

このような見方から、あらためて学習者の主体を位置づけなおすと、次のことが重要になるだろう。

従来学習は、社会生活の“前”の段階・次元において捉えられていたが、ネットワーク化社会では、学習者の主体的な“参与”を、構造のうえで位置づけることが重要となるということである。

学習社会における学習者が従来の意味での“学生”(=“未”成年)ではなく、同時に主体的な社会構成員であることから、そのあり方は学習とともに“表現”、“生産”の働きにおいても捉えられることが必要である。学びながら表現し、社会価値をつくりあげてゆく人のあり方、それが学習社会およびネットワーク化社会での、社会存在としての人のモデルである。

つまり、学習者が同時に表現者でありかつまた、経済社会における生産者もまた同時に学習者であるという状況が生まれつつあるともいえる。生産物・流通物における情報価値や象徴価値の比重が増し続ける今日、物の表面をかたちづくる表現についての探求能力がこの社会に生きる人にとって必需のものとなっているといえるだろう³⁷。

そのような社会状況の中で、表現の基底にある概念・価値について、人の意識をどのように高めてゆけるかということが、教育・学習システムに携わるものにとっての課題であるといえ

るだろう。

ネットワーク構造はそれ自体では、人や社会の進む方向性を備えるものではない。それをどのように駆動するかということが、合わせて構造化される必要がある。

私たちが生きる社会において、生産・流通・コミュニケーションの進化はこれまで、表現から表現へ、ものごとの本質の表層を上滑りするようなやり方を無限に再生産し続けるようにもみえていた。ネットワークの本質的な構造が明らかになり、学習社会のモデルの現実化の可能性が明らかになりつつある今日、教育・学習の意味を新しい社会構造のもとに再構築する必要があるといえるだろう。

まとめ

教育システムは社会の成り立ちの問題である。社会の構造が大きく変化しているときに、従来の教育の仕組みを修正することによって対応することには限界がある。

産業化社会から脱産業化社会への移行が明らかな時代において、産業人の育成を目的として進化してきた学校教育の仕組みが、内部的な改良によって生き延びることができるとみること難しい。

新しい社会構造がどのような仕組みを必要としているか、あるいは生み出しつつあるのか、ということについて客観的な立場から見直し、そして、自由な立場から構築に取り組むことが必要とされている。

ハッチンスによって構想された学習社会のモデルは、これからのネットワーク化された社会のうえに築き上げられるべき社会のモデルとして、説得力のあるモデルである。それは、ネットワークの技術の背景にある、人と人とのつながり、新しい組織や社会の構造モデルとも対応しあうものである。

情報技術の社会的な進展は、学校教育の改革のコンテキストとは違うところから、学習社会の実現の下準備を整えている。そのメカニズムの準備の上で、実際に方向性を与え、仕組みを駆動するのは、人や社会にとっての意味・価値の働きである。

ネットワーク化社会における古典的教育・学習の働きは、懐古的な教育の見直しではなくて、新しいシステムに運動を与えるものである。分散型のシステムのうえに、それは意味による総合と集中をつくりあげるものである。

意味や価値の追求を放棄してきた社会に対して、社会の行動と運動の本質原理を再生するもの。それは、私たちの社会が何を求め、私たちがどう生きるかを問い直すシステムである。

ネットワーク構造の社会的な成立を、そのような社会の運動と個人の生き方において捉えたい。それが本稿の目的である。

以下、論点を整理し、本稿において提示した、ネットワーク構造として実現される学習社会の基本モデルのまとめとした。

①ネットワーク技術の特質

社会モデルとしての見地からみた情報技術とネットワークの特質を次のようにまとめることができる。

- ネットワーク技術を活用した社会構造モデルが、自律した主体間の相互関係として表せること。
- その相互関係を成立させるのは、協調技術および認識の共有・調整であること。

②学習社会モデルとシステム化

一方、ハッチンスによって構想され、さまざまな研究を経た学習社会という社会モデルもまた、ネットワークの構造特質と同じ傾向を持つものである。

この2点を軸に、教育・学習のシステムのモデルとして考えると、次の課題にまとめることができる

- 学習者主体を中心に置き、システム全体を学習プロセスの基盤としてデザインすること。
- さまざまな科目・作品を相互関係において位置づける力を育成するために、関係属性の仕組み(協調技術)と、基本概念・中心価値による方向付けの仕組み(認識)を提供すること。

そしてこの、教育・学習のシステムとしてみた“中心価値によるネットワーク構造化”の仕組みは、まさにハッチンスらによって取り組まれた、古典を中心とした教育プロジェクトであるthe Great Books プロジェクトのモデルと一致するものである。

③協調技術と古典世界

新しい技術の進展と新しい社会構造の形成が相互に影響しあいながら進む今日、教育・学習システムに求められるのは、多様な要素間の独立性を保ちながら、協調させて働かせることのできる能力を育成することである。

そのようなシステム作りには、ネットワーク構造の特質の構造的活用とともに、自律協調を可能とする、奥行き深い安定した価値・概念の位置づけが必要である。一方、『源氏物語』など古典と古典世界の構造の持つ傾向は、人々にとってのアプローチの手段として、まさにそのネットワーク構造を稼働させる仕組みを提供する。

無数の情報が開放された社会の中で、それらを意味や価値において基礎付け、表現や生産に結びつけて、生活や暮らしの場面において統合する能力が、成員たるひとりひとりに求められている。

ひとりひとりが、自分の人生の真の価値の実現をめざす社会。学習社会の実現のための基盤が、社会のネットワーク構造化とともに訪れているものと考えられるのではないだろうか。

1 80年代になると、学習社会のモデルは、公的な取り組みを通じて、生涯教育の課題として一般にも広く知られるようになった。中教審の81年答申「生涯教育について」では、学習社会を「人々の生涯を通ずる自己向上の努力を尊び、それを正当に評価する社会」としている。88年に旧文部省は社会教育局を生涯学習局に替え筆頭局として新設。90年には「生涯学習振興法」（「生涯学習の振興のための施策の推進体制等の整備に関する法律」）が成立した。

2 財における知識や情報の占める割合については、3つの領域をあげることができる。第1は工業製品の内部構造である。今日多くの製品にマイクロチップが内蔵されているように、情報処理能力が工業製品価値の重要な部分を占めるようになってきている。そして課題は、どのような知識・情報を搭載（パッケージ）するかということから、どのようにして最適な知識・情報に自由に入換え（アップデート）できるか、ということ（ネットワーク化の課題）に移行しつつある。第2は、電子的な工業製品にとどまらない、製品一般のメディア化である。昨日の新聞と今日の新聞が、ほぼ同質同量の紙とインクによるものであっても価値がまったく違うということ。それと同じことが、ファッション性を持つ製品の多くで明らかになっている。物理的な機能だけでなく生活における意味や価値が重視される社会では、製品のメディア的価値をどのように作り上げ、内蔵し、伝達するかということの重要性が多くのものづくり現場において決定的なものになりつつある。第3は生産の仕組みである。製品の情動的価値が大きくなると、速度や量、相互関係性などにみられる、情報の持つ特性を適切にコントロールすることが生産組織の効率性に直接つながることになる。組織内部の情報化(ERM, Enterprise Resource Management)、生産連携の情報化(SCM, Supply Chain Management)への対応が企業の生産性と競争力の確立に必須のもののみなされている。

3 企業活動の実態を示す指標として、金銭的な会計(accounting)を拡張して、社会的な価値生産(social accounting)の成果を評価し公表することが欧米を中心に一般化しだしている。企業のホームページにおいて、Financial ReportとともにCitizenshipやAccountabilityなどの名称で、企業活動の多面的な評価を公表する例が多くなっている。このような指標化に基づくコミュニケーションを特徴とする手法は、特に環境面では、PRTR(Pollutant Release and Transfer Register)と呼ばれる、有害性のある多種多様な化学物質の環境中への排出量の調査・報告をその一例としてあげることができる。日本では1999(平成11)年に「特定化学物質の環境への排出量の把握等及び管理の改善の促進に関する法律」として制度化され、法人は、平成13年4月より化学物質排出量の自己把握が必要になり、平成14年4月から、行政機関への届出が始まっている。特徴的なのは、これが行政による対企業の管理手法ではなく、情報を地域市民・コミュニティへ公開し、社会全体で管理しようとする「リスク・コミュニケーション」の手法であることである。企業、行政、市民、NGOなどそれぞれが主体的に問題に取り組み、現実的な解を自主的に模索するための共通基盤や協働討議の場を、情報公開によって推進しようという仕組みである。

4 インターネットにある無数の掲示板は、雑談的なものよりも、関心やテーマを同じくする人々の知識交換や相互教授のためのものがむしろ多いといえる。知識産業の従事者が多くなった社会では、最新の知識や最先端の研究は、このようなネット・コミュニティにおけるものが最も詳しいということも多く見られる。世界中のソフトウェア技術者が相互に知識と技術を交換しながら共同開発されたコンピュータ基本ソフト、Linuxの成功は一般にもよく知られている。

5 代表的な例では、社会人向けの継続技術教育に30年の歴史を持つスタンフォード大学。従来、遠隔教育の手段としてとられてきた授業のビデオ収録・提供が、現在はインターネットを利用した授業配信(Stanford Online)として展開されている。また、複数の大学で開設されているネット授業の取りまとめ事業も盛んであり、カリフォルニア州が進めるネット講座の紹介事業(California Virtual Campus)には、131大学からの3,703講座が登録されている(2001年)。2001年4月に発表された、マサチューセッツ工科大学(MIT)によるMIT OpenCourseWareプロジェクトでは、今後10年間をかけて同校のほとんどすべての授業をインターネットで無料公開することを目指している。

6 インターネット上での専門知識の相互提供サービスの先駆事業者としては、1999年8月にMicrosoft社出身の開発者らにより設立されたAskme.com社をあげることができる。ネットを使って、人々が相互に教えあうシステムを構想した同社は、設立後1年間で、12万人の専門家と500万人のユニークユーザーを抱え、テクノロジー、エンターテインメント、教育、金融など2,000以上のカテゴリ、総計220万件の回答(知識データ)を提供できるまでに急成長した(2001年末には、500万件の回答記事、1,000万人の利用者)。その後同社は、開発されたシステムを使って、企業向けに知識管理(ナレッジ・マネジメント)ソフトウェア製品の提供を行っている。

7 「(今日まで受け継がれてきた)枠組みの構造は、教育のパッケージを生徒の頭の中に注入する器という構文論的構造となっている。この枠組みに構文論的にとって代わるものは教育のネットワーク、すなわち一人一人の学習者が自らの管理下に、自立的に学習用の資金と人材を集めるためのネットワークなのである。教育制度において学校にとって代わるこのような構造が(中略)真の科学的革命となる。『脱学校の社会』、I.イリッチ、東洋・小澤周三訳、1977、東京創元社。第五章「不条理な一貫制」。

8 「“学校化”(schooling)されると、生徒は教授されることと、学習することを混同するようになり、(中略)想像力も“学校化”されて、価値の代わりに制度によるサービスを受け入れるようになる」。前掲書。第一章「なぜ学校を廃止しなければならないのか」。

9 “if we want to educate our students for freedom, we must educate them in the liberal arts and in the great books.”, Education for Freedom, Hutchins, R.M., 1943, Baton Rouge: Louisiana State. p14.

10 “It seems obvious to me, therefore, that the kind of education I have been urging is the kind that helps to develop a social consciousness and a social conscience. I have been saying that I want to give the student knowledge about society.”. 前掲書、p30.

11 “The great books are then a part, and a large part, of the permanent studies. They are so in the first place because

they are the best books we know.”、The Higher Learning in America、Hutchins, R.M., 1936、New Haven: YUP。p78。

¹² the Great Books プロジェクトの内容については、『グレート・ブックスとの対話 ～「学習社会」の理想に向けて～』(K-FACE 叢書5、1999、財団法人かながわ学術研究交流財団)に詳しい。

¹³ “we must regard the school, not as a place where classes are taught, but as a center of community life, reflecting the community's interest in music, art, the drama, and current affairs, as well as in what we have been accustomed to think of as ‘education’.”、Hutchins, R.M., 1936、No Friendly Voice、University of Chicago。p113。

¹⁴ ネット利用者相互間のやり取りとして、物の交換市場が成長を続けている。インターネット・オークションと呼ばれるネット・サービス事業は、従来の生産・消費の市場とは異なる、大規模な流通構造を形成している。従来は、需要・消費の側とされ、生産物の終着点であったところから、物が再び相互流通をはじめている。このことが実現されていることは、売り買い情報だけでなく、個人認証、金融システム、物流など、国際市場で必要とされる売買システムが、すでにインフラとして個人のものであることを示している。Askme.comの事業にもみられる、インターネット掲示板などの相互教授の仕組みは、この物交換の仕組みに知識交換を乗せるものとして事業構想されたときに、従来とは異なるスケールで実現された。

¹⁵ コンピュータの計算中枢(CPU)のコストが高価な段階では、1台のCPUを細かな時間割で共同利用する形式(タイム・シェアリング)がネットを形成した。そのネットにつながる機械は自立性を持たず、中央CPUの処理を映すだけのまさに端末であった。

¹⁶ リベラル・アーツは、総合的な教養という意味で解されがちであるが、本来、古くは自由人の、今日的には政治的主体としての市民にとっての、必要としての学習として位置づけられる。それをより一般化して、それぞれの時代・社会において、人が、社会における主体的な成員として活動するための基礎を形成するための学習ともいえることができるだろう。

¹⁷ “Such a program of general education proceeds on two assumptions: First, it assumes that everybody has a mind and that we must find out how to train it.”、Hutchins, No Friendly Voice。p130。

¹⁸ “In general education we are interested in drawing out the elements of our common human nature; we are interested in the attributes of the race, not the accidents of individuals.”、The Higher Learning in America、Hutchins。p73。

¹⁹ “It seems obvious to me, therefore, that the kind of education I have been urging is the kind that helps to develop a social consciousness and a social conscience. I have been saying that I want to give the student knowledge about society.”、Education for Freedom、Hutchins。p30。

²⁰ “in order to have a community that thinks, you have to have mutual intelligibility ...As a man, as a citizen, and even as a specialist, the specialist requires liberal education.”、The University of Utopia、Hutchins, R.M., 1953、University of Chicago。p4343。

²¹ 「歌子源氏がめざしたもの」、湯原美陽子、資料編参照。平成12年度実践女子大学・同短期大学公開市民講座「実践『源氏物語』研究フォーラム」、平成13年4月、掲載。

²² フッサールからハイデッガー、メルロ・ポンティらへとつづく現象学は、西欧近代の基盤となっている理性的な人間存在の考え方、理性の働きによって可能となる人間を中心とした世界観について、古典世界からつながる西洋思想の骨格を成すモデルとして分析し、今一度その構造の成り立ちを問いなおす学問的アプローチである。純粹意識の体験としての現象の記述を目指すところから、その名がある。19世紀末から20世紀を通じる、西欧の古典的近代性の克服を目指す一連の思想的試みや文芸運動の理論的な側面を代表するものといえる。西田幾多郎は、ドイツ哲学(観念論)の系譜を総合し、東洋的な思想の体験(座禅)を通じて、主観・客観の区別以前の純粹経験という立場を打ち立てた。

²³ バルト(Roland Barthes)は、『表徴の帝国』(宗左近訳、1996(1974)、ちくま文庫。L'EMPIRE DES SIGNES、1970)において、彼の具体的な日本体験の例をあげながら、主客二元論に代表される西欧近代性(モダニズム)を越えるモデル(ポスト・モダニズム)の表れを素描した。

²⁴ 『紫文要領』、1763、『源氏物語玉の小櫛』、1796

²⁵ 日本語の文法的な特徴に比較して、西欧語の際立った特徴のひとつは、間接語法によって、複数の文を主語述語の対応関係を明確なままに多重的に構成することができることである。一方、一つの文の中に文法的な主語が明示されない日本語文では、文が続けられてゆくうちに、文の発話主体(主語)が非明示的に移り変わってゆく記述となる。日本語文の持つ不分明さとしても指摘されるこの特徴が、自由間接語法というポスト・モダニズム文学の手法と通じている。『源氏物語』を、この自由間接文の手法の完成されたかたちを示すものとして取り上げることができる。

²⁶ 「下田歌子と折口信夫の出会い」、岡野弘彦、「実践女子大学生活文化フォーラム第6号」、平成13年7月。

²⁷ ur-とは「元になる」、「原型の」、「原初の」の意である。文学作品では、元となった作品・物語の意でも使われるが、ここでは、言語学における原型言語のような、その理論的な本質にもっとも即したかたちとして捉えることができるだろう。

-
- 28 実践桜会、実践女子大学生生活文化学科共催による、「源氏ワールド」フォーラムにて講演。「実践女子大学生生活文化フォーラム第6号」に収録。
- 29 宇治市「源氏物語ミュージアム」美術館の映像展示物として作成されたもの。23分間。
- 30 『本を読む本』、M.J.アドラー、C.V.ドーレン、講談社学術文庫、1997年。
- 31 dialectic。ソクラテス・プラトンの対話法、ヘーゲルによる正・反・合の思惟の運動様式。
- 32 米国のアスペン研究所(The Aspen Institute)が主催するエグゼクティブ・セミナーや、グレートブックス・ファウンデーション(The Great Books Foundation)が進めるグレートブックス・ディスカッション、またセント・ジョンズ・カレッジ(St. John's College)などのリベラルアーツ・カレッジで授業科目として行われているGreat Books Seminarなどの例が代表的である。
- 33 折口信夫の「源氏物語全講座」の流れを継ぐものとして、岡野弘彦国学院大学名誉教授によって行われている一連の源氏物語講座。國學院大學同窓会・院友会、実践女子大学生生活文化学科、同大学後援会により、公開講座等の形式で継続されている。
- 34 文学作品の研究手法として、他の作品など関係している著作との相互関係を分析しながら、作品の構造と意味を発見することを目的とする手法。
- 35 最終的な学位授与が大学機関であることから、学位取得プログラムのヴァーチャルな実現(ネット上から自由に構成できる)には制度上の困難がある。
- 36 授業料の支払い・分配構造が、コンテンツ・プロバイダーとしての教師の成果に対応するようになる。つまり、事業組織のサプライチェーンのように、学習者が受け取る価値・質を最高のものになるように、コンテンツ提供のラインを最適化してゆけば、関連組織間での経営効率が相乗的に改善されるであろうことは、先んじてオープン化された産業領域の例において明らかである。
- 37 事実、表現・生産の場面をみても、高度ネットワーク化が進展している社会では、ひとつひとつのプロダクトにおける、ものに対する象徴価値の比重が非常に高くなっていることがわかる。それは、ソフトウェアやデザインが高密度に集約されたようなハイテク製品や高デザイン製品だけではなく、非常にシンプルな、素材そのものや人の手の技によってなるものにといたるまで、同様のものといえる。たとえば今日、商店に並ぶひとつの果物や生鮮野菜においてみても、それは物自体の物理的特性だけではなく、有機・自然農法、環境、エコロジーといった自然科学的価値概念から、料理、味覚、ライフスタイルのような文化価値を含めたものとして売り買いされているものとみることができる。今日的なものごとの“付加”価値は重層的である。少なくとも、商業者としては、取り扱う商品の持つ多様な文化・社会的価値の側面について感性を広げ学ぶことがなければ、適切な商品選択や仕入れ、販売ができなくなっている。

実践女子大学生生活文化学科の『源氏物語』プロジェクトの記録については：

1. 「下田歌子と実践女子学園」、実践女子大学「生活文化フォーラム」特集号、No5、平成12年4月
2. 「会報」、No65、実践女子大学・同短期大学後援会、平成12年8月
3. 「異文明との対話の世紀 実践『源氏物語』研究フォーラム」、平成12年度実践女子大学・同短期大学公開講座、平成13年4月
4. 「実践『源氏ワールド』フォーラム」、実践女子大学「生活文化フォーラム」、No6、平成12年7月