

第18話

インストラクショナルデザインの美学・芸術的検討

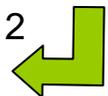
ParrishのID美学第一原理とレイヤーモデルへの影響

- 5つのID美学第一原理 (Parrish, 2007) [解説](#)
 1. 学習経験には、はじめ・中ごろ・おわり(すなわち筋書き)がある
 2. 学習者は、自分の学習経験の主人公 (protagonists) である
 3. 教科ではなく学習活動がインストラクションのテーマを設定する
 4. 文脈がインストラクション場面への没入感に貢献する
 5. インストラクタとID者は作者であり助演者であり主人公のモデルである
- **芸術**はごまかした、受動的だ、表層的だ、困難だという誤解 : ID者は学習者を鼓舞するとか巻き込むような役割について語らず、自らをドライで感情を揺さぶることのないクールな立場に留まることを選んできた[続きを読む](#)
- **アートフルな**インストラクションの条件は3つ (Parrish, 2005)
 1. アンバランスによる緊張感創出とその解消のリズム : **美的経験**の根幹
 2. これからやることの意義を示し、緊張感がやがて解消する結末の予感
 3. 心地よさ・楽しさ・学習者への心配り・探求への誘い : 直接性 (immediacy)
- テクニカルな問題解決技法(分析と統合)に[ストーリー作成 \(Storytelling\)](#)を加えることを提案 (Parrish, 2006)

ParrishのID美学原理(解説)

- 最初の4つは、文学批評の4観点(筋書き、登場人物、テーマ、文脈)に対応している(ID的には方法、学習者、教科、文脈にあたる。絵画・彫刻・建築・演劇・舞踊・映画・音楽など他の形の芸術でもナラティブ的な性質を持ったものにはすべて当てはまる;学習を意味を構築する行為とみれば学習にも同じ原理が当てはまるはず)。
- 最後の1つは学習の文脈では多くの役割をこなすインストラクタ・ID者についての原理を付加したもの。

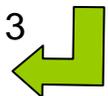
Parrish, Patrick, E. (2007). Aesthetic principles for instructional design, *Educational Technology Research and Development (ETRD)*, Published online: 29 August 2007 10.1007/s11423-007-9060-7
<http://www.springerlink.com/content/f454413744878732/fulltext.html>



芸術はごまかした、受動的だ、表層的だ、困難だという誤解 (Parrish, 2005)

- IDでは美学的な検討が十分になされてきていない。その結果として「没入できない、そのために効果が得られない作品」を多数産み出してきた。ID者は学習者を鼓舞するとか巻き込むような役割について語らず、自らをドライで感情を揺さぶることのないクールな立場に留まることを選んできたのではないか (beholden to the dry, yeastless quality of their work)。
- 学習環境の質的直接性 (qualitative immediacy)、たとえば教授活動のリズムとか、コンテンツの流れの中にドラマチックな緊張感を生み出したり解きほぐしたりする方法とか、学習経験を思い出深いものにして終結させる方略とか、コンピュータ画面や文章、あるいは教室自体の見た目のインパクトとかをもっと話題にしてもよいのに避けてきた。 [続きを読む](#)

Parrish, P. E. (2005). Embracing the aesthetics of instructional design. *Educational Technology*, 45(2), 16-25. 鈴木による超意訳



芸術はごまかした、受動的だ、表層的だ、困難だという誤解 (Parrish, 2005) 続き

- IDはアートだと主張するつもりはないが、アートとデザインの境界はそれほど明確なものではなく、とくに美学をプラグマティズム的に捉えるといわゆる「芸術」の領域だけでなく、あらゆる学問領域にも求められる視点であると主張したい(両者に美学が求められるという意味で)。美学的経験とは、とくに特筆すべきでとくに意味がある (particularly heightened and especially meaningful) 経験と定義されるが、それがもっと矮小化され美学に対する誤解があることがこれまで避けられてきた原因だと思う。

Parrish, P. E. (2005). Embracing the aesthetics of instructional design. *Educational Technology*, 45(2), 16-25. 鈴木による超意訳



ストーリー作成 (Storytelling) というよりは「物語る」ことかな？

- ID者にとって最も大切なスキルは、自分自身の視座から抜け出してデザインしているものを学習者の目を通して見ることができる能力だ。シェイクスピアが自分のアイデンティティを捨てて登場人物になり切って物語を書いたように、「学習者への共感 (Learner empathy)」をしながら学習者が経験するストーリーを語る事が大切だ。学習者分析で得られたデータを超えて、分析結果からは見えにくい要素や考えもしなかったこととの出会いを厭わずに模索することを意味する。これは学習者の経験についてのストーリーをつくるプロセスだと言ってよい。
- テクニカルな問題解決技法 (分析と統合) に物語ること (Storytelling) を加えることで、機械的な仕事を離れて他領域の「デザイナー」の仕事に近づくのみならず、学習者への共感を組み込むことを可能にし、ユーザがどんな経験をするのかを想像するというデザインの究極の目的に迫る道を用意する。

Parrish, P. (2006). Design as storytelling. *TechTrends*, 50(4), 72-82. 鈴木による超意訳



レイヤーモデル (鈴木、2005)

