

情報誌

A & C

Arts & Computer
芸術とコンピュータ

創刊号 No.1

無料配布版

プロジェクトAAF (PJT-AAF, pjtaaf)
ProJecT "Arts-ist And Friends"

目次

創刊にあたって

2

第1部 創刊号 特集

5

トピック1	プロジェクトAAF	6
トピック2	A&C	7
トピック3	ICT超活用	8
トピック4	AGAA芸活	9
トピック5	NVNG感性教養	10
トピック6	ネ森少年の飛翔	11
トピック7	カリキュラム研究	12

第2部 ノベライズとセットリスト

13

ノベライズ	ネ森少年の飛翔
セットリスト	イメージソング

無料
配布版

編集後記・奥付

創刊にあたって

プロジェクトAAF (PJT-AAF, pjtaaf) 主宰
松原伸一 (Arts-ist of Media Informatics)

はじめに

A&C (Arts and Computer) は、プロジェクトAAFより発行されます。発行頻度については、当初は年1回程度の不定期発行から始めようという考えでしたが、構想が具体化するにつれて、頻度を増やす方向で検討しました。その結果をまとめると次のようになります。

- ・形式的には、年1回以上の不定期発行としますが、
 - ・可能なかぎり、bimonthly すなわち、隔月発行を目途とし、
 - ・年6回程度の発行を目指します。
- したがって、今後の発行（予定）は次の通りです。

表1. A&Cの発行（予定）

No.	発行年月	内容等
第1号	2022年4月	創刊号として、コンセプトの紹介と連載開始のご連絡に留める。
第2号	2022年6月	連載記事を中心に、新たなトピックスも加えて展開します。
：	：	：

そして、一定のまとまりができた段階で、ノベライズ（小説化）などの連載部分をまとめて、著書として発行する予定です。

これ以降は、筆者の思いをお伝えするため、項目ごとに若干のコメントを加えることといたします。

メディア情報学の新教養人をめざして

本情報誌では、感性に響く教養講座（NVNG感性教養）の展開をサポートし、アーツ（Arts）としての広義芸術活動（AGAA）を新教養を獲得する場として位置づけ、芸活プロジェクトを展開して参ります。その際、後述のICT超活用をベースとして、

- ・ノベライズ（小説化）を行うとともに、
- ・イメージソング（セットリスト）を選定して進めて参ります。

具体的には、プロジェクトAAFでは、「新教養教育研究」をテーマに、プロジェクト形式で進める新しい実践研究の組織として下記のような活動を展開して参ります。

- ・感性に響く教養講座：NVNG感性教養「ネ森少年の飛翔」を開講
- ・新情報誌：A&C「芸術とコンピュータ」を創刊

詳しくは、Webサイトを参照願います。

※プロジェクトAAF (PJT-AAF, pjtaaf) → <https://pjtaaf.com/>

なお、この研究は、JSPS科研費 JP16K04760（代表研究者：松原伸一）の助成を受けて、2016年度から2020年度までの5年間にわたる成果、すなわち、ICT超活用、AGAA（芸活）などを、感性に響く情報メディア教育などの教育実践に還元するものです。

今までの経緯

プロジェクトAAFは、前述のように、科学研究（研究代表者：松原伸一）の研究組織と

して運営された情報学教育研究会（代表：松原伸一）の活動の中で生まれました。

その成果は広範にわたりますが、このプロジェクトと関係のある活動に着目し、キーワードを示せば、

- ・人間性に回帰する情報メディア教育⁽¹⁾
- ・感性に響くICT超活用⁽²⁾

となります。これらはそれぞれ著書として既に出版されていますので、関心のある方は参照願います。なお、情報学教育研究会の詳細については、該当のサイト⁽³⁾を閲覧願います。

また、関係するキーワードとしては、

- ・ICT超活用 (<https://pjtaaf.com/ultraict/>)
- ・AGAA芸活 (<https://pjtaaf.com/agaa/>)
- ・NVNG感性 (<https://pjtaaf.com/nvng/>)

などは、プロジェクトAAFの活動の根幹となるものです。

表2. これまでの経緯（プロジェクトAAF）

年.月.日	①情報メディア部門	②教育情報化部門（ICT超活用） ③新創環境部門（AGAA芸活）
2002. 3.16	情報科教育法研究会 発足	
	↓	
2009.11.11	情報学教育研究会 再発足	
	↓	
2010. 7.29	↓	教育情報化推進研究会 発足
	↓（総合）	↓（統合）
2020. 4. 1	情報学教育研究会（sigise） 新装	
	↓	↓
2021. 4. 1	↓	PJT-AAFの企画、Vフォーラムの運営等
	↓	↓（プロジェクト形式に編成）
2022.1.24	↓	AAF_1, AAF_2, AAF_3 発足
	↓	↓
2022. 1.27	↓	pjtaaf.com サイト開設
	↓	↓
2022. 2.22	sigise.jp 新サーバへ移行	↓
	↓	↓
2022. 4. 1	情報学教育研究会 カリキュラム研究 （情報学教育K-12）	PJT-AAFの本格始動 芸術とコンピュータ （ICT超活用, AGAA芸活）

プロジェクト形式の効用

この度の研究組織としては、今までとは異なり、プロジェクト形式といたしました。そして、組織の名称も明示的に示すため、プロジェクトを使用しています。

教職大学院を立ち上げて実践を行ってきた経験から学んだことは、「理論と実践の往還」から「理論と実践の融合」へ結合させ、実践的な解決が有効であると考えています。それがこの度プロジェクト形式とした主因です。

問題解決のために

現場に答えがある。
だって、現場で生じたものだから。

でも現場に居ては答えは見つからない。
だから問題なのである。

ならば、どうすれば良いのでしょうか？

AGAA 芸活

芸活とは、All Generations Arts Activitiesのこと。全世代が共同・協働して、アーツ(Fine Arts, Liberal Arts, Industrial Artsなど)の広義の芸術活動(芸術, 学芸)にかかわり、ICT超活用をベースに進められる各種の情報環境(ステージ)を提供するものです。

詳細については、後に記述があります。なお、Webサイト(<https://pjtaaf.com/agaa/>)も参照願います。

Arts-ist (アーツイスト)

新たに創出された造語で、Artsに携わる人 という意味です(松原2021)。ここで、Artsとは、特定の芸術、すなわち、Fine Arts(芸術, 美術)やMusical Arts(音楽)だけを指すのではなく、Literary Arts(文芸)、Liberal Arts(学芸)、Industrial Arts(工芸)、...などの多くのArts(アーツ)を対象とし、Arts-Orientedな新しいLiteracyの構築を目指して、RealとVirtualの「両メディア」を感性で繋げることを標榜しています。昨今では、“アーツイスト”は“熱い人”になりたいと考えています。よろしくお願ひします。

なお、上記は、Twitterアカウント(@ryo_media)のプロフィールをベースに加筆・修正したものです。

Atrts-istとその仲間たち

AAF(Arts-ist & Friends)とは、筆者と芸活を展開する仲間たちとの連携を示す言葉として新たに作られたものです。主な活動の場は、現場、Webサイト、SNS(Twitter)などを有機的につなぐICT環境(ICT超活用と呼んでいる)のネットの中での芸活プロジェクトという表現で展開していましたが、自由に参加できる(芸活プロジェクト)からできた語で、Vフォーラムの展開の過程でできました。

機関車トーマス(Thomas & Friends)を知らない人はいらっしやらないですよ。機関車Thomasとその友人たちのお話ですね。AAFもこれと同じようにユーモア(人間性)あふれるドラマになればいいなと考えています。

正称は、「プロジェクトAAF」となりますが、略称として「PJT-AAF」、通称として「pjtaaf」を使用しています。

なお、関係のWebサイトは、以下の通りです。

プロジェクトAAF → <https://pjtaaf.com/>

情報学教育研究会 → <https://www.sigise.jp/>

おわりに

以上のように、思いつくままの散文となりましたが、各項目は独立していますので、関心のある個所を読んでいただいても結構です。この後、各項目について簡単なお紹介として記事を作成いたしました。なお、関係の参考文献を揚げておきますので、適宜参照して下さい。それでは、皆様のご理解とご協力を賜れば幸いです。よろしくお願ひします。

文献

松原伸一(2014)ソーシャルメディア社会の教育～マルチコミュニティにおける情報教育の科学化, 開隆堂, 2014年9月発行, ISBN978-4-304-04202-7

松原伸一(2020)人間性に回帰する情報メディア教育の新展開～人工知能と人間知能の連携のために～, 開隆堂, 2020年2月発行, ISBN978-4-304-02173-2

松原伸一(2021)芸術とコンピュータ～感性に響くICT超活用～, 開隆堂, 2021年7月発行, ISBN978-4-304-02186-2

第1部

創刊号 特集

プロジェクトAAFの情報誌として

創刊号では、全体像を分かりやすく、トピックとして紹介

トピック1

プロジェクトAAF

トピック2

A&C

トピック3

ICT超活用

トピック4

AGAA芸活

トピック5

NVNG感性教養

トピック6

ネ森少年の飛翔

トピック7

カリキュラム研究

トピック1

プロジェクトAAF

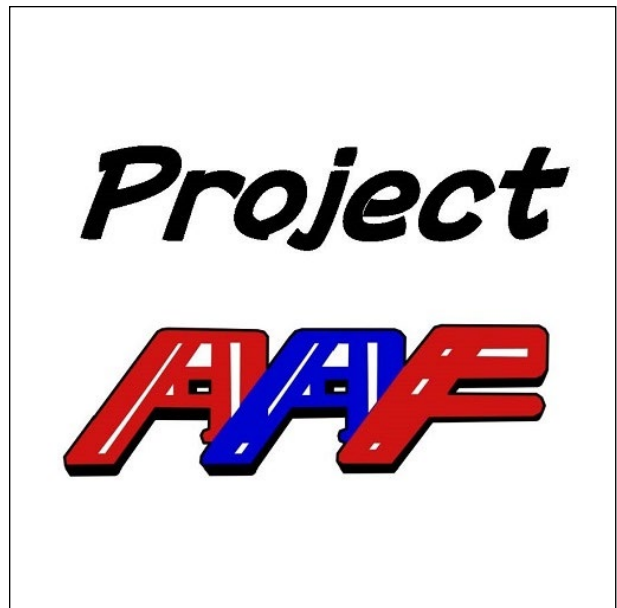
とは、もともと、芸活プロジェクトから始まりました。芸活とは芸術活動のことで、詳しくは、AGAA芸活のトピックを参照して下さい。

では、まず、この名前、つまり、名称について話しましょう。名称としては、概ね、次の3つの表現を使っています。それぞれは、正称（正式名称）、略称（略式名称）、通称（通常名称）としています。

正称：プロジェクトAAF

略称：PJT-AAF

通称：pjtaaf



ところで、AAFとは、「Arts-ist and Friends」から決まりました。つまり、「Arts-istとその仲間たち」のことですが、Arts-ist（アーツ・イスト）とは、新教養人のことです。これについて、もし関心があれば、該当のトピックを参照して下さい。

プロジェクト形式の効用

問題解決に際しては、「現場にそのヒントがある」と考えています。だって、現場で生じた問題なのだから。

でも、現場に居るだけでは、ヒントが見つからないこともありますね。だから問題なのですよね。

では、どうすれば良いのでしょうか？それは、「理論と実践の往還」から「理論と実践の融合」へと熟成させること、が重要なのでは…と考えています。

このことが、この度、活動組織を研究会ではなく、プロジェクトにした主な理由です。

筆者の経験から

筆者が教職大学院の設置に係って専任教授になった時、戸惑ったことがありました。それは、教職大学院では実践研究が求められたのですが、その際、実践とは何か、理論とは何か、という点が気にかかったのです。つまり、これらの概念が、自然科学分野、人文社会分野、実践科学分野、…のように、それぞれの専門分野で相違があり、それを前提にして、どのようにして研究を実践するかということでした。

教育現場（学校）から派遣された教員（教職大学院生）の中には、時に「大学院で理論を学びに来た訳ではない」とか「研究をするために入学した訳ではない」という意見が見られた。だったら、実践が継続できる現場に居れば良いのであって、わざわざ大学院で学ぶのものとはいったい何なのだろうかと。

今から思えば、当時の彼らに感謝の意を伝えたい。プロジェクト形式にこだわるのはこの経験が依拠しているのです。

なお、この研究の一部は、科学研究費補助金、すなわち、JSPS科研費（課題番号：16K04760、研究代表者：松原伸一）の助成を受けて行われました。科研研究の終了後においても、実践研究として発展させ還元したいという思いから、プロジェクトAAFが引き継いだ形式になっています。

※プロジェクトAAF → <https://pjtaaf.com/>
ProJecT “Arts-ist And Friends”, PJT-AAF, pjtaaf

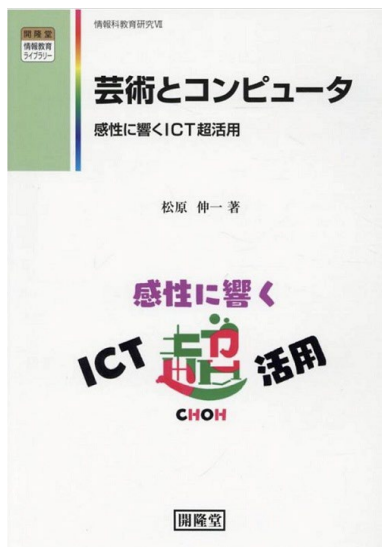
トピック2 A&C

とは、「Arts & Computer」をテーマにする情報誌のことで、創刊の企画当初は、年1回の発行と考えていましたが、本誌の創刊号を仕上げる中で、bimonthlyすなわち、隔月発行を目指し、年6回の発行とすることになりました※1。

本誌のコンセプトは、次の3つの著作、すなわち、①著書、②教養講座(NVNG)、③ノベライズ(小説化)を有機的にリンクし、感性に響く教養講座の効果的な展開のための仲介役となります。



①著書



松原伸一著「芸術とコンピュータ～ICT超活用」, 開隆堂, ISBN978-4-304-02186

教養講座は、①の著書(p.5)のRecitativo(叙唱)から始まります※2。

そして、著書の記載に沿って、第1章 芸の世界
メッセージ1
1-1 人生設計と時間
:
と進展いたしますので、連載記事となります。

②教養講座(NVNG)



③ノベライズ(小説)



著書におけるシナリオ「ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち」を元に、ノベライズ(小説化)を行いました。

第1話のタイトルは「ネ森少年の飛翔」です。ここでは、3つのシリーズ、すなわち、
シリーズ1 Recitativo: 叙唱
シリーズ2 Scoperta: 発見
シリーズ3 Riconoscimento(自認)
が順に展開して参ります。そして、シーンを効果的に進めるため、各シリーズにおいて、10曲ずつ選定し、イメージソングを構成しました。セットリストには少々コメントを記しましたので、プレイリストに設定して自動で聴いて下さい。

※1 情報誌A&C → <https://pitaaf.com/ac/ac/>

※2 NVNG感性教養 → <https://pitaaf.com/ac/nvng/>

トピック3

ICT超活用

とは、従来のICT活用という概念を超えたものとして新しいカタチ*1を提案しています。

つまり、人間性への回帰をテーマに①感性に響く,②理性に届く,③知性に繋ぐためのソリューションとして、現状を超えるために、⑦対象の視野を超え,④学習の機会を超え,⑧活用の範囲を超えて、展開される新しいICT活用のことです。

具体的には、次の2つの活動を紹介します。

(1) リアルとバーチャルの連携

ここでのリアルとは、①活動の現場、例えば、教育の場面では授業のように、音楽の場面では合奏などのように、複数の人たちが1か所に集まって行うフィールドのことで、バーチャルとは、②ネットの世界、すなわち、このために専用に構築されたWebサイトを利用してコンテンツの提供や共同作業ができるフィールドのことです。そして、その連携とは、③リアルとバーチャルの両メディアを繋ぐものとしてSNS (Twitter) を活用するものです。詳しくは、ブローシュア*1を参照して下さい。

(2) 感性に響く情報メディア教育

ICT超活用で取り扱う各種の情報メディアについて、筆者は、これらを「創作の次元」という新しい視点で分類して考えています。それは、次のように、

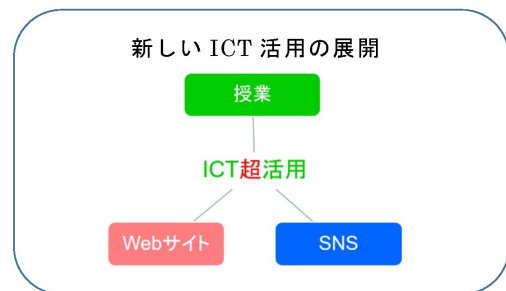
- ①音楽等のように、時間とともに変化する情報を扱うもの(1次元)
- ②画像等のように、縦横に広がる情報を扱うもの(2次元)と時間が加わるもの

③演劇等のように、縦横高の広がりをもつ情報を扱うもの(3次元)とするが、映画については、作品としてみれば②に分類されるが、ここでは、創作の視点なので、映画撮影現場をイメージし、③に入れている。

- ④メディアアートのように、上記のいずれにも分類しがたく、他の要素を多く含んでいると解釈されるものとなります。ただし、この分類は厳密な定義ではなく、活動の中で変化することもあるので、ご容赦願いたい。

(3) プロジェクトAAFの活動における中心的な概念

これについては、本誌の創刊の意義とも関連するので、ここでは割愛する。関連する情報の全体を確認して頂ければ光栄です。



人間性への回帰としてのソリューション

- 1次元：音楽・音響・コンピュータミュージック
→ DTM, ボーカロイド
- 2次元：画像・映像・アニメーション
→ デジタル絵, イラスト, キャラクタ
- 3次元：演劇・映画・ダンスパフォーマンス
→ ショートダンス, リズムダンス, Vtuber
- 4次元：芸術・技術・メディアアート
→ インターメディア

*1 ICT超活用の新しいカタチ → <https://pjtaaf.com/ultraict/>

*2 感性に響く情報メディア教育 → <https://pjtaaf.com/imse/>

トピック 4

AGAA芸活

とは、All Generations Arts Activities（全世代参加型広義芸術活動）のことで、全ての世代の人たちが、お互いに協力・共同して、アーツ（Arts）という種々の芸術に関心をもち、ICT超活用を通して進められるような環境（ステージ）を提供し、その環境で進められる芸術活動を芸活と呼んでいます。

アーツとは広義芸術のこと

アーツ（Arts）とは広義芸術のことで、Fine Arts（美術・芸術）、Musical Arts（音楽・芸術）、Literary Arts（文芸）、Liberal Arts（学芸）、Industrial Arts（工芸）などの種々のArtsのことです。いわゆる「芸術」との区別を明確にしたい場合に、特に、「広義芸術」という表現を使用しています。したがって、このプロジェクトでは、単に芸術と表現する場合も多々ありますのでご留意願います。

芸活プロジェクト

人間性への回帰という観点から、上記に示すような広義芸術を対象に行う芸術活動を芸活と呼んでいます。ICT超活用により進められるものを新しい時代における教養と位置づけ、その教養にアプローチして新教養人になることを支援する枠組みとして、芸活プロジェクトを始めました。

フォーラムとVフォーラム

フォーラムは、2015年5月31日に早稲田大学で第1回を開催し、その後、年に1~2回程度の頻度にて実施され、2018年5月27日に第5回フォーラムを開催した後、SNSとWebサイトを活用して、遠隔によるオンライン会議とすることを決定しました。

コロナ事態が生じたのは2020年春ですので、その1年程前から既にオンライン会議に移行していたこととなります。したがって、コロナ禍の影響を受けることなく順調に進められました。これをVirtual Formと位置づけ、情報学教育Vフォーラムとし、略称・通称としてVフォーラムとすることにいたしました。現在では常設化するとともに、総会の開催は終了し、代わりに、プロジェクトAAFに移行しています。詳しくは、ニュースサイト※2を閲覧願います。

※1 AGAA芸活 → <https://pitaaf.com/agaa/>

※2 プロジェクトAAFニュースサイト → <https://pitaaf.com/news/>



広義芸術とは

- Fine Arts（美術・芸術）
- Musical Arts（音楽・芸術）
- Literary Arts（文芸）
- Liberal Arts（学芸）
- Industrial Arts（工芸）
- Mathematical Arts（数芸）
- Performing Arts（舞台芸術など）
- Media Arts（情報メディア芸術など）

などを視野に入れた新教養のことで
その新教養人を“Arts-ist”と呼ぼう！

フォーラム/Vフォーラム	開催年月日	時間	開催場所等
フォーラム			
第1回	2015/5/31(日)	13:00-17:00	早稲田大学
第2回	2015/10/18(日)	13:00-17:00	早稲田大学
第3回	2016/5/29(日)	13:00-17:00	大阪学院大学
第4回	2017/5/28(日)	13:00-17:00	滋賀大学
第5回	2018/5/27(日)	13:00-17:00	大阪学院大学
Vフォーラム			
第1回(通算6回)	2019/5/25(土)	21:00-翌2:00	SNSとWebサイト
第2回(通算7回)	2019/7/13(土)	21:00-24:00	SNSとWebサイト
第3回(通算8回)	2019/9/14(土)	21:00-24:00	SNSとWebサイト
第4回(通算9回) 総会	2019/11/11(月)	23:00-24:00	SNSとWebサイト
第5回(通算10回) 総会	2020/1/11(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
第6回(通算11回) 総会	2020/3/14(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
第7回(通算12回) 総会	2020/5/30(土)	21:00-23:00	SNSとWebサイト
:	:	:	:



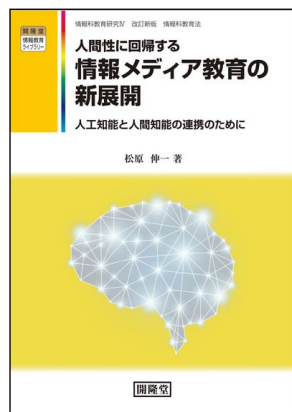
トピック5

NVNG感性教養

とは、New Values for New Generationsの頭文字をとって作られた語で、「新世代に新価値を」をテーマにしている。

主な活動は、感性に響く教養講座の開講です。この講座の特徴は、

- ・学問的基礎：学習内容としては、メディア情報学⁽¹⁾を基礎に置いている。この著書の写真はこのページの右下の写真となります。
- ・講座テキスト：講座で使用するテキスト⁽²⁾は文献を使用している。この著書の写真はp.7を参照されたい。
- ・デジタルコンテンツ：文献⁽²⁾にて設定されたシナリオ「ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち」をノベライズ（小説化）し、第1話は「ネ森少年の飛翔」です。これは、既にトピック2でも述べているように、プロジェクトAAFの中心的なものであり、本情報誌の重要な連載記事の1つです。



教養講座の構成	概要
情報メディア教育	人間性に回帰する情報メディア教育の新展開 ⁽¹⁾
講座のテキスト	芸術とコンピュータ ⁽²⁾
シナリオ	ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち ⁽³⁾
ノベライズ	第1話 ネ森少年の飛翔
イメージソング・セットリスト	シリーズ1: Recitativo (叙唱) シリーズ2: Scoperta (発見) シリーズ3: Riconoscimento (自認)

教養講座の予定

前述の通り、本講座は文献⁽²⁾を使用して行われる。教養講座の予定（進行）は、右の通りである。デジタルコンテンツは、※1のサイトにて行われます。プロジェクトAAFのニュースサイトを参照して下さい。

項目	内容
幕開けの辞	「限りある空間」から「限りない空間」へ Recitativo (叙唱)
第1章	芸の世界 広義芸術という新しい教養
メッセージ1	ピアノとパソコン
ユニット1-1	人生設計と時間
ユニット1-2	デュアルワールド
ユニット1-3	人間性への回帰
ユニット1-4	芸活への展開

文献

- (1) 松原伸一著「人間性に回帰する情報メディア教育の新展開～人工知能と人間知能の連携のために」、開隆堂、ISBN978-4-304-02173-2
- (2) 松原伸一著「芸術とコンピュータ ～感性に響くICT超活用～」, 開隆堂、ISBN978-4-304-02186-2
- (3) 松原伸一著「ネットの森に住む少年は いつもひとりぼっち」, 情報学教育研究2021, 通算17号, コラム, pp.35-40.

※1 NVNG感性教養 → <https://pjtaaf.com/nvng/>
New Values for New Generations

トピック6 ノベライズ

ネ森少年の飛翔

とは、既に各所にて説明の通り、シナリオを元に小説化したものです。

一般にシナリオ (scenario) とは脚本や台本と訳されることがありますが、ここでは、映画や劇などの場面を想定して物語としての情景・シーン (scene) を表現したものと考えています。ここでのシナリオは、文献(1)の情景で、「ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち」となります。これは、教養講座では創作活動の一環として、ノベライズでは小説の公開をいたします。



シナリオとベライズ (小説化)

「芸術とコンピュータ(1)」のp.9には次のように記されています(下図左)。教養講座では、このシナリオをもとに、数々のノベライズを創作する演習を行います。その一例を示しましょう(下図右)。

シナリオ	小説
<p style="text-align: right;">1-1 人生設計と時間</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1-1 人生設計と時間 </p> </div> <p>1. 人生の節目</p> <p>(1) 人生の節目とはいったい何だろうか？</p> <p>節目なんて人によっていろいろだと言いたい気持ちも分らない。でも、一般論を振りかざせば、人は入学と卒業を繰り返して、その都度、対人関係が変化し、節目となることも多いでしょう。また、就職や結婚も人生にとって重要な節目に当たるでしょう。もちろん、就職をしない人もいるし、結婚も同僚であることは言うまでもない。だから、節目なんて千差万別だと言ってしまうまでもありますが、だとしたら、次のようなストーリーはどう思いますか？ 全くのナンセンスということでしょうか？</p> <p>では、始めましょう。第1幕が開きます。</p> <p><i>道を歩いていて、ふと下に転がっていた“石ころ”を拾った。 この時が人生の節目だった。</i></p> <p>ということは、考えられますか？</p> <p>「そんなことはないよ」と言いたくもなりますが、本当にそうでしょうか？</p> <p>では、そのようなことになる場面(シチュエーション)を考えましょう。まるで、小説や脚本を書くように。</p> <p>「僕はその時、恋をした。そう、その“石ころ”に」と。</p> <p>そんなこと、あり得ないですよね。</p> <p>いやいや、もしかしてあり得るかも。でもその理由を話すのは今は控えて、後にしましょう。ここでは、とりあえず次に進み、いろいろと想像を膨らませてみましょう。</p> <p>僕は“石ころ”に 思いを伝えたかったんだ なので それを割にして 歌ってみた その情景を 画にもした 日記も書いた えーと それからいろいろと…</p> <p>そうですね、これは“石ころ”に恋をした少年の話なのです。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>文献 (1)松原伸一著「芸術とコンピュータ～感性に響くICT超活用」開隆堂、p9より引用。</p> </div>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px;"> <p style="text-align: right;">1 第一話 ネ森少年の飛翔</p> <p style="text-align: center;">一 高三の夏</p> <p>僕は毎い部活が好き。狭い部室が好き。机とパソコンがあればそれだけでいい。僕には友達がない。彼女もいない。苦手なんだ。</p> <p>遊びなどで誘われることはあっても、いつも何かかりまわってしまうんだ。必ず、いつも何かいいんだ。</p> <p>なので、僕はひとりがいいんだ。</p> <p>ひとりぼっちで悪くないよ。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">2 第一話 ネ森少年の飛翔</p> <p style="text-align: center;">二 小三の秋</p> <p>歩いていて、ふと下に転がっていた“石ころ”を拾った。そして、その“石ころ”に恋をしてしまったんだ。</p> <p>いや、むしろこの方が気軽に快活かな。思考空間がこの部室いっぱい広がって…、んーそうだな、たとえば、宇宙空間のように。ところで、人生の節目ってわかるかな。今から思えばあの時がそれだったと確信できるんだ。では、僕の話をしよう。あれは十年程前のことだ。</p> </div>



※ノベライズ (小説化) → <https://pjtaaf.com/novel/>

トピック7

カリキュラム研究

とは、カリキュラム(Curriculum)、すなわち、教育課程の研究です。

プロジェクトAAFにおけるカリキュラム研究では、次の点を重視しています。

- ・ICT超活用の方針のもとで、
- ・AGAA芸活の成果を取り入れて、
- ・人間性に回帰する情報メディア教育
- ・感性に響く情報メディア教育

を実践することで得られる知見をベースにして、理論と実践の融合により新しいカリキュラムを提案することとなります。

研究基盤はMLab研究室で、科研費などの競争的経費を受けて進められました。

カリキュラム研究

2030年頃を視野に入れた初等中等教育

新しい教養教育
としての
情報メディア教育
カリキュラム

K-12 Curriculum of IMSE

MLab研究室

これは、ゼミの卒業生・修了生、授業の受講者や単位取得者の他に、カリキュラム研究に関心のあるもので構成され、その責任者は、プロジェクトAAF主宰の松原が務めています。

過去のリンク等は整理していますので、現在のところ提供できるコンテンツは、下記の通りです。

【卒論・修論紹介】

- ・大学学部の卒業生の卒論題目一覧
- ・大学院情報教育専修の修了生の修士論文一覧
- ・大学院技術教育専修の修了生の修士論文一覧
- ・教職大学院（高度教職実践専攻教育実践力開発コース）の修了生の研究題目一覧

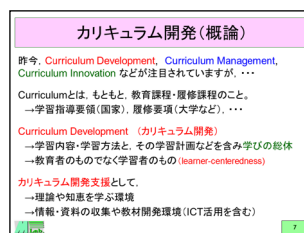
【授業者からの連絡】

- ・授業に関する連絡
- ・授業で使用するデジタルコンテンツ
- ・関係するトピック

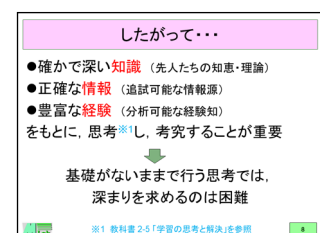
※スライドS2の教科書は、松原伸一著「ソーシャルメディア社会の教育」開隆堂です。



授業サイトのアイコン



スライド S1



スライド S2

新しい教養教育

2030年頃を視野に入れた新しい教養教育の枠組については、既に提案し、この創刊号に先行して配信しています*2。研究成果は、適宜、このサイトにて追加・更新して参りますので、関心をお持ちも方は閲覧をお願いします。

新しい
教養教育

※1 MLab研究室 → https://pitaaf.com/index_mlab.html

※2 新しい教養教育 → https://pitaaf.com/new_curr.pdf

第2部

ノベライズとセットリスト

シナリオ

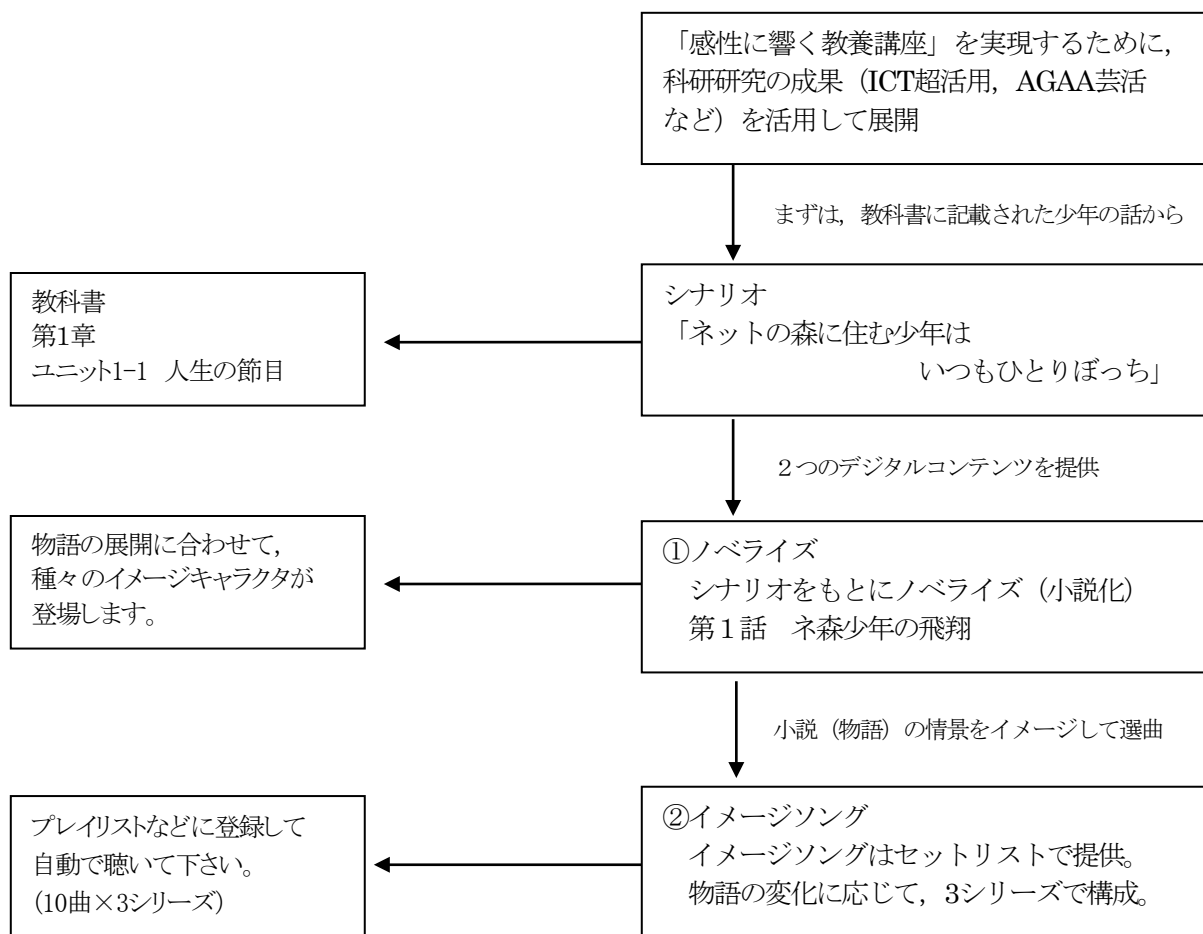
ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち

ノベライズ

第1話 ネ森少年の飛翔

イメージソングのセットリスト

シリーズ 1, 2, 3



ノベライズ「第1話 ネ森少年の飛翔」

創作者からひとこと

本誌にてノベライズを連載することが決まりました。そこで、連載の創刊号に相応しく、創作者としての思いをここで語りたと思います。よろしくお願いします。

ところで、ノベライズとは、何らかのシナリオを小説化することで、時には、小説化したものをいうようです。では始めましょう。

シナリオからノベライズを創作するにあたって

ここでのシナリオとは、文献(2)及び(3)の「ネットの森に住む少年はいつもひとりぼっち」がそれにあたりますが、これらの文献は少年の物語を単純に記述したものではありません。文献(1)に示すように、メディア情報学の学び（情報メディア教育）の新しい展開を具体化し、「感性に響く…」シリーズとして成立しています。

物語の内容については、現在、確定しているのは、第1話の「ネ森少年の飛翔」となりますが、構想としては、第3話までの物語が整っています。今後の状況に応じて、第4話以降が創作されますが、既に準備されている第2話、第3話なども十分に変更の余地があり、むしろ積極的に変更を加えていきたいと考えています。それが、順次創作・連載の醍醐味かなと考えておりますので。

シナリオのシーンから

それでは文献(2)に基づきシナリオの場面をピックアップしてみましょう。

第1章「芸の世界」1-1 人生設計と時間 (p.9～)では、少年が道を歩いていて何となく拾った“石ころ”に恋をするとところから始まります。ここでのノベライズのポイントは、

- ・いったい「少年」とは何者なのでしょう？
- ・「少年」はなぜ“石ころ”に恋をしたのでしょうか？
- ・「少年」の気持ちの行方は？

と、いろいろと想像できそうですが、それらはどのような意味を持ち、それが物語の展開にどのような影響を及ぼすのか、などに関心が及ぶかも知れません。

第2章「知の世界」2-1 知の理論 (p.27～)では、「少年」がもう一人の自分に気づきません。つまり、「ネットの森にいる自分」と「現実の森にいる自分」なのです。ここで表現された「森」とは「その少年に様々な影響を与える世界」と考えられます。

第3章以降は誌面の関係で割愛しますが、物語の全体を通じて「大事にしたいこと」は

- ・新世代に求められる新教養として展開すること（教養としてのメディア情報学）
- ・全世代に求められる資質・能力（超多様性への対応）
- ・今までの研究成果の還元（ICT超活用、AGAA芸活、NVNG感性など）

などとなります。そして、もう一つの側面としては、

- ・もう一人の自分（すなわち、自身への関心）

であり、それは同性認識の究極の姿（同一人物）であり、「大人になることへの不安や期待、そして恋愛・失恋など」と通じるものがあると思います。そして、これと並行して進められているイメージソング・セットリストが効果的な展開になれば幸いです。（大棟 諒）

文献

- (1) 松原伸一著「人間性に回帰する情報メディア教育の新展開～人工知能と人間知能の連携のために」、開隆堂、ISBN978-4-304-02173-2
- (2) 松原伸一著「芸術とコンピュータ ～感性に響くICT超活用～」,開隆堂、ISBN978-4-304-02186-2
- (3) 松原伸一著「ネットの森に住む少年は いつもひとりぼっち」、情報学教育研究2021, 通算17号, コラム, pp.35-40.

※1 ノベライズ → <https://pjtaaf.com/novelize/>

※2 大棟 諒 → ohmune@hotmail.co.jp

イメージソング・セットリスト

ノベライズ第1話 ネ森少年の飛翔

感性に響く教養講座（NVNG感性）では、

①教科書 芸術とコンピュータ^{※1}、②ノベライズ ネ森少年の飛翔^{※2}、③イメージソング・セットリスト、の3つの作品が並行して進展するように構成されています。したがって、これらの作品に目を通されると相乗的な効果が得られると思いますが、それぞれを独立した著作物として捉えていただいても問題はありません。皆様の好みに併せて、或いは、その時の気分に応じて、気軽に読んでいただければ幸いです。

それでは始めましょう。

①については、ユニット1-1「人生設計と時間」（pp.9-16）が対応します。

②については、シリーズ1, 2, 3が該当します。

ネットの森に住む少年は、「ネ森少年」と呼ばれるようになりました。その訳は、ノベライズ「ネ森少年の飛翔」に譲ることにしましょう。

シリーズ1 recitativo:叙唱 ～人生の種々の不安からの旅立ち～

このシリーズでは、オペラのように始まります。recitativoとは叙唱のことで、今から始まる物語の説明として最初に唱われます。例えば、

♪♪ 僕は道を歩いていたの／ふと下を見れば／“石ころ”が転がっていたんだ／
それは僕に語りかけているようで／気がつけば、それを拾っていたの／このことが／
僕の「人生の節目」になるとは／思いもよらないことだった／ ♪♪

というように、…

そこで、このシリーズでは、表1に示す10個の楽曲を選定しました。

(省略)

シリーズ2 scorperta:発見 ～不安という問題の本質を探る旅～

このシリーズでは、scorperta（発見）がテーマです。そして、

♪♪ 僕は“石ころ”に思いを伝えたかったんだ／なので／それを歌にして／歌ってみた／
それから…／ ♪♪

というように、自分探し、答え探しが始まるのです。このシリーズでも、表2に示すように10個の楽曲を選定しました。

(省略)

シリーズ3 riconoscimento:自認 ～不安の中にある自分を知る旅～

このシリーズでは、riconoscimento（自認）がテーマです。そして、

♪♪ 僕にはいろんな不安があるよ／数えられないくらいに／でも／不安があるから／
考えたんだ／ええ？／大したことじゃないんだけど／それはね…／ ♪♪

というように、日常の自分から、次第に自分への認識が明確になり始めるのです。

しかし、そう簡単には進みませんよね。それが人生なんだって言えばカッコいいかも知れませんが、実は思いもよらない結果を生み出すのです。でも、彼はまだその詳細までは辿り着いていません。このシリーズでは、表3に示すように10個の楽曲を選定しました。

(省略)

※1 松原伸一著「芸術とコンピュータ～ICT超活用～」開隆堂、ISBN978-4-304-02186-2

※2 シナリオとは、書著^{※1}に掲載された「ネットの森に住む少年」の場面設定のことです。ノベライズとは、そのシナリオを元に小説化したもので、「ネ森少年の飛翔」を指します。

編集後記

プロジェクトAAFは、2022年4月より本格始動となりました。もともとは、科研費による研究活動として運営された情報学教育研究会を通して進められた芸活プロジェクトがその起源と言えるかも知れません。科研研究の終了後は、とにかく新しいことをしたいという願望のもと、研究成果を還元するとともに、更なる発展を目指したいという思いがあり、引き続き有志で新たに始めたものです。

2022年2月に本プロジェクトの独自ドメインを取得し、Webサイトの充実とともに、SNS等を活用した活動も適宜進めて参りました。皆様のご理解とご協力を賜れば幸いです。

下記に、関係のWebサイトのアイコンを記しました。クリックしていただくと、関係のサイトに移動します。

リンク

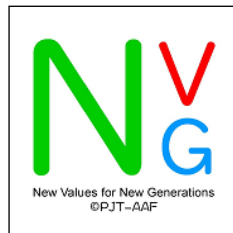
下記の画像をクリックすると、関係のサイトに繋がります。



プロジェクト AAF



情報誌 A&C



NVNG 感性教養



MLab 松原研究室

情報誌

A & C

Arts & Computer
芸術とコンピュータ

創刊号, No.1

(無料配布版, Version 1.2)

発行日	2022年4月25日 2022年5月16日 (無料配布版)
発行者	プロジェクトAAF (PJT-AAF, pjtaaf)
	主宰 松原伸一 Ph.D, Arts-ist of Media Informatics
E-mail	mtbr@pjtaaf.com
Twitter	Ryo Media (@ryo_media)
事務局	
URL	https://pjtaaf.com/
E-mail	secretariat@pjtaaf.com
Twitter	AGAA_DNA (@DKRK_1)



プロジェクトAAF (PJT-AAF, pjtaaf)
ProJecT "Arts-ist And Friends"

2022年4月25日発行

2022年5月16日発行 (無料配布版)