

[共同研究報告]

# アートアーカイヴを活用した オンライン講義の試み

—三上晴子の「メディア・アート原論」を事例として—

石山星亜良

久保田晃弘

## 概要

多摩美術大学アートアーカイヴセンターの「三上晴子アーカイヴ」に収められている「メディア・アート原論」の講義資料を整理、分析し、美術大学での教育において活用することを試みた。当時と同じ形式での講義の再現ではなく、講義資料をアップデートし、その内容を最新のものにすることで、いつの時代にも利用できる、生きた教材の提供を目指す。試作した講義資料をオンライン講義の場で利用し、受講生からのフィードバックを得ることで、本研究の意義と今後の検討課題を明らかにした。

### 1. 三上晴子の「メディア・アート原論」

2015年1月に急逝した、元本学教授の三上晴子は、1980年代からアーティストとしての活動を行う一方、2000年に多摩美術大学情報デザイン学科に着任してからは、教育研究活動にも深く携わっていた。しかし、三上のアーティストとしての活動については、展覧会での作品発表の記録、批評など、今日参照することができる資料はいくつか存在しているものの、大学教員としての活動については、まとまった形で公開されている資料は、ほとんど存在していない。

2019年に、三上晴子の作品や展覧会に関連する資料、記録映像、蔵書、その他三上の手元に残されていたさまざまな書類や資料などからなる「三上晴子アーカイヴ」を詳しく調査したところ、三上が行った講義に関連する資料が数多く存在し、特に、三上が2008～2014年度に多摩美術大学において、全学科に開かれた専門講義科目（他学科オープン科目）として開講していた「メディア・アート原論」（2011年度までの名称は「メディア芸術論Ⅰ」）のために作成された資料、もしくは三上が講義資料を作成する過程で発生した資料が中心となることが分かった。講義の様子は、映像や音声での記録はされていなかったため、現在「メディア・アート原論」を知るために参照することができるものは、これらの資料のみとなる。

そこで本研究では、講義という側面から、三上の美術教育における活動の一端を可視化する。そして、講義資料を実際の美術教育の場、特にCOVID-19によって必要不可欠なものとなったオンライン講義での活用を試みる。「メディア・アート原論」の講義資料を整理、分析し、三上の美術史観や美学を反映した講義の特徴は受け継ぎながらも、オンラインでメディア・アートを学ぶために利用可能な講義資料として再編する。

三上の「メディア・アート原論」は、その講義名にあるように、メディア・アートをテーマとするものであるが、メディア・アートを、それが生まれた1990年代以降の内だけでとらえるのではなく、メディア・アートに至るまでの歴史的な経緯や関連する芸術運動、社会的動向などの文脈を踏まえて、その意義や事例を多面的かつ領域横断的に紹介しようとしたもので

ある。

最後の開講となった、2014年度の講義で取り上げているテーマは、

1. メディア・アートに至るまでの芸術運動の流れ
2. ビデオ・アート
3. サウンド・アート
4. パフォーマンス
5. ランド・アート
6. 建築
7. 1990年代のメディア・アート
8. 2000年以降のメディア・アート

であった。1.から6.までの項目が、三上がメディア・アートに関連し、影響を与えたと考えていた分野や芸術運動を、歴史的な観点から紹介するもので、最後の7.と8.が、メディア・アートそのものに関する項目である。項目としては2つであるが、その内容は他の項目に比べて多く、それぞれ2回の講義を使って行われていた。

三上のメディア・アートの来歴や背景（文脈）に対する視点、各テーマで取り上げている事例（ムーブメント、作家や作品、イベントなど）やカテゴリー分けは、「教育は教員のドグマ（教義）を学生に転写することではない」という三上の教育に対する姿勢を反映した中立的なもので、オープン科目としてどの学科の学生も履修することができたこの科目は、メディア芸術コース以外の学生の関心も高かった。<sup>(2)</sup>

## 2. 講義資料の活用にあたっての方針

「メディア・アート原論」の講義資料には、三上本人の手によって束ねられた講義の各回で使用するための資料、講義スライド、配布物などが、紙媒体と電子媒体で存在している。本研究では、まず、三上が最後に講義を行った2014年度「メディア・アート原論」の講義スライドを整理と分析の対象とした(図①)。2014年度の講義スライドは、Keynoteの形式で、1回の講義に対して1つのファイルが作成されている。講義資料の活用にあたっては、以下の4つの方針を立てた。

○方針1：講義資料を固着させず、利用し続けられるようにする

アーカイブを維持し、継承していくためには、整理した資料を長期間にわたって物理的、物質的に保存していくことに加えて、

- ・資料の存在とアクセス方法が知られている
- ・必要な時にはいつでも閲覧できる
- ・今を生きる人々と資料との接点をつくり、世代を越えて利用され続ける
- ・いつの時代にも利用に資する資料である

ことが必要となる。

そのためには、講義資料をそれが作成された当時のままの内容で保存するだけでなく、資料の特性に合わせた有効な提示方法を探りながら、生きた教材として利用し続けることができるようにしなければならない。

○方針2：骨格は保持しながらも、「今」を反映し続ける

オンライン上のデータにとって、「Link rot (リンク切れ)」の問題は重要である。ネット・アート作品のような、ウェブ上の資料を保存する際には、大きく分けて、

- ・リンク先まで含めて作成時のまま保存する「歴史的」バージョン
- ・リンク先も含めて随時アップデートしていく「ライブ」バージョン

の2つの方法がある。<sup>(3)</sup>

もちろんこの選択は二者択一的なものではなく、ハイブリッドなかたちで両者が共存することも可能である。本研究の目的は、講義資料の継続的な活用にあるので、三上晴子研究としての「歴史的」バージョンの必要性を踏まえながら、今回再編する講義資料としての中核の部分は、「ライブ」バージョンの考え方とその実現を目指して進めていく。

三上が最後に講義を行った（資料を作成した）時点と現在（2020年）には、約6年の時間的な隔りがある。例えば、2014年度「メディア・アート原論」の「2000年以降のメディア・アート」というテーマでは、2014年時点の動向までしか紹介されていない。事例やデータなども2014年時点のものである。

どのような芸術分野においても、時間の経過とともに、歴史上の発見があることなどに加えて、新たな表現ジャンルや作品、批評や解釈が生まれ、作品の認識や評価にも変化が生じる。こうした状況は特にメディア・アートで著しく、毎年のように新しい作品が制作され、数年単位でその動向が変わっていく。

このことは、三上が2014年度に行った「メディア・アート原論」の中でも触れられている。「1990年代のメディア・アート」のスライド1枚目のノートには、

今日は学術的思考が強かった1990年代のメディア・アート作品を見ていきたいと思います。今まではパウハウス、ランド・アート、ハプニング、映像など、20～30年単位で扱う歴史的起点となる作品やムーブメントを紹介してきましたが、これからはメディア・アートを中心に90年代から1～2年毎に作品を細かく紹介していくので、起点となる作品というよりは、こんな作品やこんな作品も出て来ながらこのように変化してきたという経緯や状況を4回に渡って見ていきます。

という記述がある。実際に、「1990年代のメディア・アート」

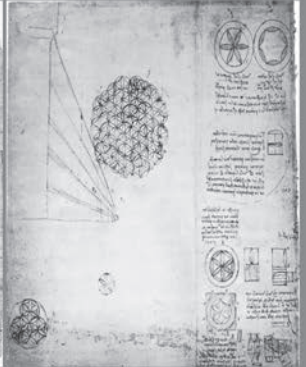
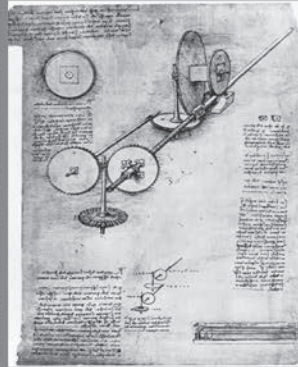
万能人 レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci, 1452年- 1519年)



イタリアのルネサンス期を代表する芸術家として知られ、「万能人 (uomo universale) (ウオモ・ウニヴェルサーレ)」とも呼ばれていた。自然科学、絵画、彫刻、建築、土木、医学、工学など様々な技術に通じ、極めて広い分野に足跡を残した。



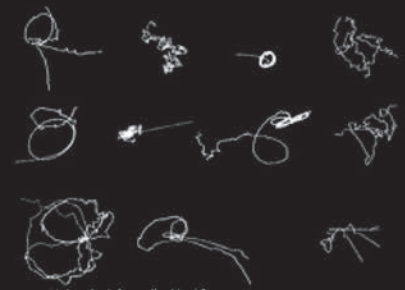
『最後の晩餐』や『モナ・リザ』などの絵画は盛期ルネサンスを代表する作品になっている。



科学と技術

ダ・ヴィンチは膨大な手稿 (ノート) を残し、その中には飛行機についてのアイデアなど「アート&サイエンス」の原型が存在している。このレオナルドの多岐に渡る研究は、13,000ページに及ぶノートに、詳細な図と共に記録されている。

Seiko Mikami Art Wrks Molecular Informatics - morphogenic substance via eye tracking モレキュラー・インフォマティクス・視線のモルフォロジー



Molecular Informatics Ver1.0 プレミアバージョン1.0はキヤンアートラボ主催で1996年に東京代官山ビルサイドプラザにて開催された。アートラボはキヤンのエンジニアとのコラボレーションで作られるプロジェクトである。これはひとり用に設計され、一人の観客の視線による意識と無意識のギャップとそこに起こる集約のプロセスが捉えられたバージョンになっている。最終的に視線入力によって撮られた個々の軌跡のデータは、人によって様々な形態が生み出されていたが、フランスのバージョンでは、一卵生双生児の双子がまったく同じ軌跡を描いた。

Molecular Informatics Ver4.0  
バージョン4.0では記憶の時間差をリアルタイムで体験することができる。例えば、5分間に自分の視線で描いた軌跡のデータと現在の視線による軌跡のデータをコミュニケーションさせていく事が可能。1999年にスペイン、パルセロナ・ミロ美術館、2002年にドイツベルリンにて発表した。



Molecular Informatics Ver2.0  
バージョン2.0は、1996年11月にオランダロッテルダムで開催されたダッチ・エレクトロニックアートフェスティバルで発表した。2人用に設計され、2人の体験者の視線間に起こる Territories とコミュニケーションの問題を表現している。2つの視線による軌跡が接近、離れていく中で別の形態が生成される。

Molecular Informatics Ver3.0  
バージョン3.0は1998年にフランスの2つの場所で開催された。オランダ版にさらに3次元サウンドのバージョン機能を搭載したものに改良された。これは手の視線が近くに位置していれば、その上下左右の方向からだんだんと音が大きくなる。視線の位置が離れるとその方向に小さくなっていく。



図1 講義スライドの例 (上/「メディア・アート至るまでの芸術運動の流れ」、下/「2000年以降のメディア・アート」)



「2000年以降のメディア・アート」のテーマでは、1~2年ごとの単位で作家や作品が紹介されている。

そこで本研究では、講義の思想となる骨格は保持しながらも、最後の開講となった2014年度以降の状況も随時追加することで、その時々「今」を反映させていく。

その時々最新の状況が反映されるようにすることで、時代と共に講義資料を成長させながら、いつの時代にも機能し、特に、講義資料が生み出された目的である、美術教育の場において利用し続けられ、アクチュアルな学びを行うことができるようにする。

さらに、講義資料のアップデートにあたっては、資料の管理者側だけで関連する情報の収集を行うのではなく、閲覧者からも情報を募り、それらも随時反映できる仕組みをつくる。寄せられた情報は、公序良俗に反する内容、客観的に判断できる内容の誤りなどがなければ、「参加者からの情報」として、表記などを整形の上、基本的に全てのものを追加する。また、新しい情報を追加する時には、既にある情報は消したり上書きはしない。講義資料のアップデートの履歴そのものが、利用の記録であり、アップデートの結果ではなく過程を重視する。そうすることで時間経過に伴って全体量は増えていくが、量が増えても閲覧しやすい工夫をした上で、全てを残していく。

○方針3：時間や場所の制約を超えて「多様な参加」を可能にする

三上の「メディア・アート原論」の講義は、開講時間に受講生が講義室に集まり、

- ・対面同期型
- ・半期15週、週1回実施
- ・1回の講義時間90分
- ・基本的には、1人の教員（三上）がスライドを投影しながら説明
- ・講義の後に受講生がリアクションペーパーを提出

という形式で行われていた。

本研究では、講義の骨格はそのままに、その内容と、学ぶ環境の両面を拡張していくことで、時間や場所にとらわれずに、オンラインでメディア・アートを学ぶ、新たな可能性をひらくことを目指している。

ここでいうオンラインとは、主に「遠隔・非同期」の意味であり、本研究で再編する講義資料は、

- ・いつでも
- ・どこからでも
- ・閲覧や通信の環境が最新のものでもなくてもアクセスすることができ、
- ・それぞれの興味や関心、目的に合わせた、さまざまな距離感、頻度、時間軸、深さ

での参加が可能なものにする。

興味の対象、前提となる知識の多寡、講義内容に関する経験の有無などが異なる、あらゆる対象者に、等しく機能する講義資料を提供することは極めて難しい。そこで、講義資料の対象（利用）者として、「メディア・アート原論」の講義と同様に（多摩）美術大学生を想定する。これは対象者の所属や年代を限るわけではなく、まずは美大生という課題や作品制作を行う学生、あるいは作家や表現に関わる活動を目指している学生を対象とする、という意味である。その上で、オンラインで提供する講義資料の内容とその運用にあたっては、多様なかたちでの参加ができると共に、単にメディア・アートの歴史を知るだけではなく、そこから参加者の新たな活動につながるような、「遠隔・非同期だからこそできる、深くじっくりと考えるためのインタラクション」が生まれる構成、提供方法になるようにする。

○方針4：次を知る、動くためのきっかけやヒントがある

近年、国内外の美術館、研究機関、作品を所蔵する組織などにおける、情報発信や資料の公開、分野や地域を超えた横断的な検索を可能にする取り組みが広く行われており、ウェブ上でさまざまな資料を探し、閲覧、活用することが容易になってきた。そこで本研究で再編する講義資料は、こうしたさまざまな外部のアーカイブと接続し、積極的に活用することを考える。そうすることで、講義資料はその中だけで閉じるのではなく、外につながり、広がっていくものになる。常に変化している「今」を知り、探索し、読み解き、そこで得られた気付きを他者と共有し、議論していくための、きっかけやヒントを得ることができるようになりたい。

### 3. 講義スライドの再編

「メディア・アート原論」の講義スライドは、大教室のスクリーンに投影し、対面で90分の時間内で行う講義で使用するために作成されたものである。口頭での説明を聞きながら、スライドを見ることが前提となっており、スライドの閲覧だけで完結することは想定されていない。また、三上は、各スライドの内容について、一部が口語調のノートを用意しているが、あくまで本人が講義で説明することを目的としており、第三者がそのまま読み上げれば90分の講義を再現できるような、台本として機能するものではない。

前述のように、本研究で目指すものは、三上が行った当時と同じ形式での「メディア・アート原論」の再現ではなく、多くの人々（閲覧環境、通信環境）に開かれ、オンラインでの学びに適した講義資料への再編と提供である。そこで、閲覧環境や通信環境による影響を受けにくい資料と、非同期コミュニケーションを前提として、以下のような構成の講義資料への再編を

行った。

#### 【講義スライドの再編にあたっての基本的方針】

- 「メディア・アート原論」の骨格となる部分の抽出を行い、「最小の組み替え、最善の置換」をモットーとする。
- テキスト、外部のアーカイブへのリンクを中心に構成する。
- 講義資料の側では、なるべく画像や映像、音声などの資料は持たない。

#### 【本研究で再編する講義資料の構成要素】

##### ○テーマと区分

本研究で再編する講義資料で扱うテーマとその区分は、2014年度「メディア・アート原論」のテーマと講義スライドの区分をそのまま当てはめる。

1. メディア・アートに至るまでの芸術運動の流れ
2. ビデオ・アート
3. サウンド・アート
4. パフォーマンス（前半）
5. パフォーマンス（後半）
6. ランド・アート
7. 建築
8. 1990年代のメディア・アート（前半）
9. 1990年代のメディア・アート（後半）
10. 2000年以降のメディア・アート（前半）
11. 2000年以降のメディア・アート（後半）

なお、「パフォーマンス」と「1990年代のメディア・アート」「2000年以降のメディア・アート」については、スライドのファイルがそれぞれ2つに分かれているため、これらのテーマは前半と後半の2回に分けて扱う。

##### ○見出しとその階層構造

2014年度の講義スライドは、いずれのファイルも、タイトル、画像、映像、音声、キャプション、ノートなどからなる複数枚のスライドで構成されている。これらを整理し、階層構造で一覧できるようにする。

##### ○三上のオリジナルだと判断できるテキスト

各スライドには、その内容を説明するためのノートがある。ノートの「三上のオリジナルだと判断できるテキスト」は、基本的にそのまま残す。前提として、これらのテキストについては、「2014年の時点」で時間を止めるが、以下の項目の編集は行う。

- 誤字脱字、内容の誤り
- 当時の講義の場でのみ有効など、オンラインでの学びにおいてなくても成り立つ内容

- 正式名称への統一、基本情報の追加
- いつの時点で記述されたものであるか、誤読が生じないために変更が必要な箇所
- 教材として読みやすくするために必要な箇所
- 誤解を招く可能性があるなど、掲載を検討した方がよい箇所
- 講義資料全体での表記ルールの統一

##### ○外部のアーカイブへのリンク

- 「三上のオリジナルだと判断できるテキスト」以外のテキストには、講義で紹介しているムーブメントや作品、人物、イベントなどについての情報が書かれている。テキストの内容に対応する情報がウェブ上で公開されている場合には、該当するサイトへのリンクを示す。これらの情報がない場合は、辞典や用語集のサイトに説明があればリンクを示す。ウェブ上にその対象についての情報がない場合など、必要な場合に限り、テキストを掲載する。
- スライドにある資料（画像、動画、音声など）がウェブ上で賞の主催者、制作者、制作者の所属組織、作品の所蔵先や展示を行った施設、研究を行っている機関などから公開されている場合には、該当するサイトへのリンクを示す。

#### 4. 再編の具体例

図②は、図①に示した講義スライドの例（「メディア・アートに至るまでの芸術運動の流れ」と「2000年以降のメディア・アート」）を、オンライン講義用の講義資料として再編した例である。テーマを最上位の見出し1、スライドのタイトルを見出し2、スライドで紹介されている各項目（キャプションがある、もしくはノートで言及している作家、画像、映像、音声など）を見出し3以下とする階層構造になっている。スライドによって扱っている内容と分量が異なるため、見出しの数と階層の深さは、それぞれのスライドに応じて変化する。

基本的には、見出しとその階層構造は、各スライドの内容に従うが、スライドにタイトルがない、関連する内容が複数枚のスライドにわたっているなど、階層構造で表す際に整理が必要な場合は、一部を追加、変更することがある。

#### 5. 講義資料の使用実験

2020年7月21日から8月4日にかけて、COVID-19の影響でオンライン講義の形式で行われた、多摩美術大学メディア芸術コースの専門講義科目「ハイブリッド・アート」の中で、本研究で再編した講義資料を実際の講義の中で使用し、受講生からフィードバックを得た。公開のプラットフォームには、Google Classroom<sup>(4)</sup>を使用し、テキスト中心の資料の特徴を活かしながら、

←

- 1.1 メディア・アート原論
- 1.2 万能人：レオナルド・ダ・ヴィンチ
  - レオナルド・ダ・ヴィンチ (1...
  - レオナルド・ダ・ヴィンチ...
  - レオナルド・ダ・ヴィンチ...
  - レオナルド・ダ・ヴィンチ...
- 1.3 カテゴリーからの脱出：...
  - マルセル・デュシャン (188...
  - マルセル・デュシャン《彼...
  - マルセル・デュシャン《自...
  - マルセル・デュシャン《泉...
  - マルセル・デュシャン《言...
- 1.4 アーツ・アンド・クラフ...
  - アーツ・アンド・クラフツ運...
  - ウィリアム・モリス (1834...
  - ウィリアム・モリス《輝く...
  - ウィリアム・モリス《天井...
  - ウィリアム・モリス《いち...
  - ウィリアム・モリス《クレ...
- 1.5 アール・ヌーヴォー
  - アール・ヌーヴォー | Art Nou...
  - オルタ美術館 (オルタ部) (...
  - アントニオ・ガウディ《サグ...

見出し2 1.2 万能人：レオナルド・ダ・ヴィンチ

芸術と科学の歴史、あるいはメディア芸術の起源というテーマで、レオナルド・ダ・ヴィンチをまず紹介すべきでしょう。

三上のオリジナルだと判断できるテキスト

見出し3 レオナルド・ダ・ヴィンチ (1452~1519年) | Leonardo da Vinci



に確固とした知のモデルを築いたばかりでなく、その影響を与え、数世紀後に初めて実現されるような

《晩餐》(1495~98年) | Leonardo da Vinci

外部のアーカイブへのリンク

見出し4 レオナルド・ダ・ヴィンチ《モナ・リザ》(1503~19年) | Leonardo da Vinci

《Portrait of Lisa Gherardini, wife of Francesco del Giocondo (Mona Lisa)》

Mona Lisa - Portrait of Lisa Gherardini, wife of Francesco del Giocondo<sup>3</sup>  
Mona Lisa<sup>4</sup>

外部のアーカイブへのリンク

見出し4 レオナルド・ダ・ヴィンチ《手稿》 | Leonardo da Vinci 《Codex Atlanticus》

Codex Atlanticus<sup>5</sup>  
Ten Key Facts About Leonardo da Vinci's Codex Atlanticus<sup>6</sup>  
Codex Atlanticus<sup>7</sup>

外部のアーカイブへのリンク

←

- 11.8 山口情報芸術センター [...]
- 山口情報芸術センター [YCAM...]
- ラファエル・ロサノ=ヘメル...
- ダムタイプ《Voyages》(20...
- 坂本龍一+高谷史郎《LIFE...
- 《HELLO!!フィジカルコンピ...
- 堀井哲史、白井剛、南塚也、...
- セミトラ《tFont/tTime》(2...
- 中谷英二子+高谷史郎《CLO...
- マルコ・ベリハン+カールス...
- 梅田宏明《Holistic Strata》...
- 11.9 Seiko Mikami Art Works
- 三上晴子《欲望のコード》|...
- データ《欲望のコード》
- 三上晴子+市川創太《gravic...
- 三上晴子《モレキュラー・イ...
- 三上晴子《モレキュラー...
- 三上晴子《Eye-Tracking In...
- 11.10 まとめ

見出し3 三上晴子《モレキュラー・インフォマティクス—視線のモルフォロジー》(1996~99年)《Eye-Tracking Informatics》(2011年)

1990年代のメディア・アートの作品の中から、「Eye-Tracking (アイトラッキング)」という視線入力テクノロジーとコンピュータプログラムにより、観客の視線が生じた形態の軌跡がリアルタイムに空間に投影されていく《モレキュラー・インフォマティクス—視線のモルフォロジー》という作品を紹介します。

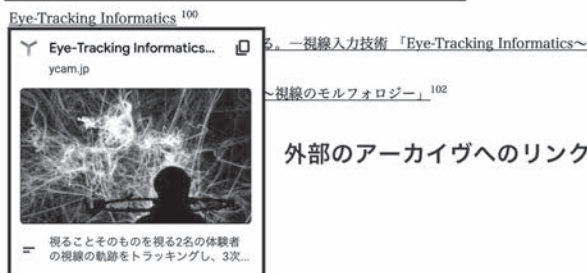
三上のオリジナルだと判断できるテキスト

見出し4 三上晴子《モレキュラー・インフォマティクス—視線のモルフォロジー》(1996~99年) | Mikami Seiko 《Molecular Informatics - morphogenic substance via eye tracking》

三上晴子『海外研修報告 ベルリンとヨーロッパにおけるメディアアートとアーキテクチャの社会性』13~14ページ<sup>98</sup>  
アートラボ第6回企画展「モレキュラー・インフォマティクス」<sup>99</sup>

外部のアーカイブへのリンク

見出し4 三上晴子《Eye-Tracking Informatics》(2011年) | Mikami Seiko



三上のオリジナルだと判断できるテキスト

図2 講義スライド(図1)をオンライン講義用の講義資料として再編した例

作成 Meet Google カレンダー クラスのドライブフォルダ

第十回 (7月28日) 特別課題 最終編集: 7月28日

が、ていてのヤリク、おまにのしく利用できのしく、自由に活用してければ幸いです。

なお、来週8月4日の授業は、最後の回でもあるので、この日はこれまでとは異なり、Google Meet (Googleのビデオ会議ツール) を用いて、リアルタイムにこのプロジェクト、そして講義全般に対する意見や質問を受けたいと思います。テキストベースの遠隔非同期型で進めてきたこの授業ですが、最後は (遠隔ではありますが) みなさんと直接話ができる場を設けたいと思います。MeetのURLは後ほど連絡します。聞くだけでも、チャットだけでもいいので気楽に参加してください。

1990年代のメディア・ア...  
Google ドキュメント

1990年代のメディア・ア...  
Google ドキュメント

2000年以降のメディア・...  
Google ドキュメント

2000年以降のメディア・...  
Google ドキュメント

課題を表示

第九回 (7月21日) 特別課題 最終編集: 7月27日

第八回 (7月14日) 課題 期限: 7月21日 10:40

第七回 (7月7日) 課題 期限: 7月14日 10:40

第六回 (6月30日) 課題 期限: 7月7日 10:40

第五回 (6月23日) 課題 期限: 6月30日 10:40

第四回 (6月16日) 課題 期限: 6月23日 10:40

第三回 (6月9日) 課題 期限: 6月16日 10:40

第二回 (6月2日) 課題 期限: 6月9日 10:40

第一回 (5月26日) 課題 期限: 6月2日 10:30

②

図③ 「ハイブリッド・アート」のオンライン講義 (Google Classroom) 内での講義資料の利用

### メディア・アートに至るまでの芸術運動の流れ

名前  
ここに記入していただいた名前は公開されません。

回答を入力

項目  
情報を追加したい項目の番号を書いてください (例: 1,2)。

回答を入力

情報が載っているサイト名・URL等  
例: 「Google Arts & Culture」 「Explore The Last Supper」  
<https://artsandculture.google.com/story/explore-the-last-supper/sAKCB2AzvHUmKQ>

回答を入力

コメント

回答を入力

送信

Google フォームでパスワードを送信しないでください。

このフォームは Tama Art University 内部で作成されました。不正行為の報告

Google フォーム

図④ フィードバック用フォームの例



- 反転授業のように、受講生が主体的に資料を読み、調べる学習

- 資料の内容に対するリアクションペーパーの提出

を組み合わせで行った。具体的には、「メディア・アートに至るまでの芸術運動の流れ」「1990年代のメディア・アート（前半・後半）」「2000年以降のメディア・アート（前半・後半）」の5回分を閲覧した上で、レポートを書いてもらった（図③）。また、講義資料に何か加えたい情報があれば、投稿できるフォームを設けた（図④）。

## 6. フィードバックと今後の検討課題

受講生からのフィードバック（レポート：56件、フォーム：2名から4件）を受けて、今後検討すべき点を、以下のようにとまとめた。

- 各テーマで何が取り上げられているか、講義資料の全体像を把握しやすくする。
- 興味と目的に合わせた閲覧方法や、閲覧順序の選択、見る情報量（深さ）の調節ができる構成にする。
- 構成要素は同一でも、テキスト、画像、映像、音声の割合や有無など、参加者それぞれの理解しやすさ、閲覧と通信の環境に適したいくつかのバージョンを設ける。
- 見出しやテキストと、リンク先にある情報との関係性、情報の種類などを把握できるようにする。
- 蓄積される情報が量的に増え、内容が常に変化していったとしても、利用しやすい講義資料にする。
- 調べるきっかけ、次の学びや気付きにつながるナビゲーションを設ける。
- 講義資料への接触機会を増やし、探索を促進する情報発信を行う。
- 講義資料についての説明（マニュアル）を整備し、使用方法を提示する。
- 情報収集、および外部のアーカイブを探索するにあたってのガイドを設ける。
- 情報の受付と反映、協働、コミュニケーションにおける方法とポリシーを記載する。

こうした項目の多くは、講義資料を情報デザイン的な視点で検討し、改良していくことであるともいえるだろう。COVID-19の影響で、大学の講義の多くが遠隔化した現在、さまざまな大学でオンライン講義に対する関心と必要性が高まっている。国内外のオンライン講義と講義資料の事例を幅広くリサーチしながら、アートアーカイブの新たな活用法としてのオンライン講義の可能性を、今後も継続的に探究していきたい。

## 7. 謝辞

本研究を進めるにあたって、「三上晴子アーカイブ」を収蔵

している多摩美術大学アートアーカイブセンターのスタッフ、および2014年度の講義スライドをご提供いただいた辻宏子さんの協力を深く感謝したい。本研究は、2019年度学内共同研究「メディアアート・アーカイブの運用と新しい制作教育への展開」の支援を受けて行われた。関係各位に厚く御礼を申し上げます。

## 註

- (1) 日本における「メディア芸術」と「メディア・アート」という用語は、異なるカテゴリーを意味しており、三上が作成したスライドのノートにも、そのような記述がある。初回講義のテーマには、「メディア芸術」が用いられていたが、講義の内容は、「メディア・アート」を扱ったものであるため、全体の用語を整理することを考えて、本研究報告、再編した講義資料では、「メディア・アート」で統一している。
- (2) 久保田見弘「多摩美術大学における教育実践」『Seiko Mikami——三上晴子記録と記憶』馬定延・渡邊朋也（編著）NTT出版、2019。
- (3) Lecture by Christiane Paul: From Archives to Collections: Digital Art in/out of Institutions, “Challenges of Digital Art for Our Societies” MUMOK, Vienna, <https://youtu.be/283LtZNmy5M>, Dec 4th, 2015.
- (4) Googleが学校向けに提供しているアプリケーション。課題の作成、配布、採点をペーパーレスで効率的に行い、教員と学生の間でのコラボレーションの促進、コミュニケーションの改善を目的としている。多摩美術大学においても、2020年度から、オンライン講義のためのプラットフォームとして使用している。<https://classroom.google.com/> [2020年9月6日アクセス]