

# 教育情報の花と風

——人間学における在り方——

吉 田 裕 午

Flowers and Winds in Educational Information

—— Being in Human Studies ——

Yugo YOSIDA

キーワード：生きる力、感性情報、環境メディア、メディアリテラシ、情報リテラシ、情報文化、ポートフォリオ評価、真正性、構成主義、インセンティブ、インターネット放送、循環型社会、情報倫理

## 1. はじめに

総合学習がいよいよ本格化しました。そこで、教員免許に必須である「情報機器の操作」および「教育方法及び技術」と総合学習などとの関連性を、最近の話題を整理しながら、生きる力に繋いでみようと思います。これは、情報技術の教育利用に留まらず、教育内容への影響も大きいのですが、理解のポイントは、よりよく使うこと、すなわち、その使用に伴って、子どもや保護者の願いがどう叶えられ、成長にどう影響していくかということに尽きます。

別のいい方をすると、情報の科学技術が、個人レベルから社会レベルに、どう、しなやかに拡張されるかという仕方の問題を扱います。それには、これからの課題である組織論や意思決定法、発想法も絡んでいます。

## 2. 整理上のポイント

コンピュータ（メディアを含む）という対象を、教育の立場で、次のように助詞を加えて捉えてみるとわかりやすくなります。

a. を：目的

b. で：道具

c. に：環境

aの後ろに、教える・学ぶという動詞を当てはめるとわかるように、これは、ティーチングとよばれる典型的タイプの教育システムでは、教材に相当しています。さらに、bは、教具にあたり、cは、教室に相当します。

これらは共存していますが、アレンジの仕方、できあがりのカタチが変わることに注意しましょう。変わるだけでなく、時間軸を加えてみると、先生も含めて循環しています。

ここで、cのプロセスの大切さを強調するために、食事を考えてみましょう。食事に至るには、a, b, cの間に次の3つのカタチが必要です。

ア. レシピ、食材

イ. 食べ物

ウ. 食事

食材を準備してくれるのは、元は太陽と水と

空気と土ですが、レシピは、人の経験が目的に合わせて、システム化されています。

食べ物は調理器具（道具）を使って、料理されてできあがります。また、それは、1つのモノづくり、作品という見方も可能です。

しかし、このままでは飾り物で、会話をしながら楽しい食事をするという環境が大切です。これをコトの大切さとよぶこともあります。楽しく美味しかった食事の思い出、感想が次の食事のサイクルに繋がり、物質的にも同化と異化の循環を繰り返しています。ここまでの話で、行事もそうかなと思った人は、すでに発想の訓練ができています。

また、コトを別扱いするとは何故だろうと思った人は勘が鋭いと思います。これは、「友だちの使い方」「包丁で人を刺す」といういい方に違和感を持つのと同様の根を持っています。友だちは個人目的で使うモノではない。まして、包丁は料理を作り、食事するためにのみ使われるべきである等々。

これと同様の意味で、パソコンを単なる個人的な道具として扱うことには限界があります。よく使われる感性という表現も、単なる個人的満足の範囲を越えて、心とか人と関わる用い方があることに留意しましょう。

芸術家の感性が、他者に受け入れられるためのジレンマを持つように、情報技術を応用した感性情報の分野も、乗り越えるべき障害を持っています。また、繰り返して折り畳むフラクタルという構造（マンダラ）などから自然を見直す数理芸術や芸術工学の分野も生まれて、逆に人間学にも影響を与えています。

cを強調する理由は、科学と技術を切り離して考えると問題点が浮かび上がってきたように、道具と環境を切り離すことによって、新たな問題点を浮き彫りにしようという企みがあります。

環境は、情報教育の柱のうちの情報社会に参画する態度や我々の在り方の養成に特に関係が深いのですが、さらに教室を越えて、インターネットや視聴覚のメディアの世界との関わりが増えてきました。環境メディア学<sup>1)</sup>や情報ボランティアというジャンルも重要性を持ち始めています。そこに共通する考え方は何かについては、後述します。

ここで、分類といっても、お互いの関連性があることに注意しましょう。たとえば、情報活用の実践力のうち、情報の発信・伝達は特にcのプロセスに関連し、情報の科学的理解のうち、著作権なども関連しています。これは、高校情報科目のA、B、Cが、お互いに関連性を持っているのと同様です。

### 3. 何をめざしているか

まず、創造しようとしている情報通信技術を活かしたIT社会とは何か、最近話題になった映画から考察してみます。人工知能ロボットの映画A.I.も、ピノキオのように、人間性と人間の未来について考えさせてくれましたが、宮崎駿監督の映画作品「千と千尋の神隠し」に込められたメッセージ、『伝えたいこと』をよみとってみようと思います。このように、メディアからメッセージをよみとり、さらには発信していくことをメディアリテラシとよび、コンピュータリテラシと合わせ、情報リテラシという呼び方も定着してきました。もちろん、どんな作品も、解釈は読者に任されていますが、監督の次の言葉は大きなヒントになります。

「ボーダーレスの時代、よって立つ場所を持たない人間は、もっとも軽んぜられるだろう。場所は過去であり、歴史である。歴史を持たない人間、過去を忘れた民族はまたカゲロウのように消えるか、ニワトリになって喰らわれるま

で玉子を産みつづけるしかなくなるのだと思う。観客の10才の女の子達が、本当の自分の願いに合う作品に、この映画をしたいと思う。」

その他の監督の言葉を織り交ぜ、次の点が注目されます。

- ・過去から何を継承するのか
- ・友愛と献身を学び、知恵を発揮することで生きる力を獲得する
- ・忘れかけていた自分が、「他人のために何かをすること」で生きていくと実感する
- ・生活者の逞しい生命は、眠っていた適応力や忍耐力を湧き出させ、果敢な判断力や行動力を発揮していく
- ・言葉は意志であり、自分であり、力である
- ・本当の自分の願いを知る

ボーダーレスの時代は、まだらの時代ともいえます。作品を脳の食べ物とみると、それをみた後のコミュニケーションは、まさに脳の食事といえます。情報文化<sup>2)</sup>は、意味や価値の確定したモノを扱うのではなく、評価や学習や参画も大切な営みとしています。そこで発見 (**heuristics**) された内容は、記憶となり、将来の問題解決につながっていきます。主人公千尋が支配者である湯婆婆に「ここで働く」といい続け、願いや自分の名前を忘れなかった訳を考えてみるのも生き方の大きなヒントになるでしょう。最近話題の教育の言葉では、ポートフォリオ評価<sup>3)</sup>、真正性 (**authenticity**)、構成主義 (**constructivism**)、自己効力感などのインセンティブが対応しています。

共感する言葉は、まさしく、本人の生きる意志、体験から発せられる情報の魅せる美しいカタチ、元気のでる薬となります。抑圧された民の力となったビートルズの歌や、長い歴史を生

き残った芸の道も同様の輝きを持っています。

ところで、「千と千尋の神隠し」にでてくる『カオナシ』というキャラクタは、かつての我々の写し絵にみえます。お父さんやお母さんも、一見現代を闊歩しているように見えて、実は豚にもなりうる存在です。湯婆婆のような超甘やかしの親ではないにしても、子どもにはある意味不可解な存在、しかし、帰るべきところでもあります。子どもの願いは、ともに映画をみて感想をいいうことで叶えられるはずです。

『オクスアレさま』と『ハク』は、環境や畏敬について学ばせてくれます。泥の河は、忌むべき存在ではなく、千尋の実直さにより、薬や命と結びついていきます。宮崎作品は、しなやかに種々の神と共に暮らす世界をひとつのモチーフにしています。国際理解においても、このような多文化的精神風土を表現する意味は大きいといえるでしょう。また、世界で人間が一番であるという思い上がりから生じる科学技術万能主義に対抗する文化を、自信を持って形成すべきであるとメッセージしています。

情報の関連用語でいうと、シンボルとしてのみんなで紡いだ髪飾りは、コラボレーション (協同作業) という形態や友愛ボランティアという個々のカタチ (**instance**) に繋がっています。また、著作権や著作隣接権も、文化への寄与と経済活動のバランスを取りながら、アイデアの共有やパロディの意味も考慮していく必要があります。この作品においても、銭婆の家は、どこか (きっと現実) へ続く線路ぞいにあり、宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」を想起させます。また、ちりばめられたユーモアは、オルポートの言葉にあるように、「愛するものを笑って、なおも愛し続けることのできる能力」として、許せることです。

この映画は、ファンタジーですが、現実のメ

タファ（比喩）でもあります。ここでの観客は癒される（ヒーリング）というよりも、ひとつの重要なアドバイスを得る、すなわち、コーチングを受ける作品といえます。教員の立場も同様の側面を持ち、過去から大切なことを継承し、未来に繋げる責務を担っています。絵本の読み聞かせが、子どもを育む環境であるように、メディアは、時間や空間を含めた新しい共有環境になっています。

不思議から導かれる、ファンタジーや絵本による刷り込みにも十分配慮していきましょう。興味・関心は子どもの状況によりますが、体験の場などの環境は親の責任です。たとえば、カオナシの贅沢三昧の場面で、幼い頃みたメーテルリンクの「青い鳥」のいやな飽食場面を思い出しました。幸せのありかは、「いつも何度でも」というエンディングの歌にある「海の彼方には もう探さない わたしのなかに みつけられたから」に符合しますね。

さて、釜爺は何の例えでしょうか。匠（たくみ）あるいは、杵柄（きねづか）という表現がぴったりではないでしょうか。たくさんの手足を器用に使ってメカを動かしている。薬の知識の他に、世の中のシステムについても心得ている。現代ならば、通信やマルチメディアに長け、使い方に通じている人といえるでしょう。

たとえば、デジタルビデオで撮った思い出を、いつの日か成長した子が見ることを想定しながら編集する行為は、立派な継承活動といえます。カメラがあれば、行事・日常生活・作品を含め、ぜひ、記録しておきましょう。それを編集しながら、不易流行という、教育の中で変わるものと変わらないものを、先入観なしに再発見していけます。また、子どもたちの協力現象も、よい思い出に繋げていきたいものです。日々の観察と仕掛けづくりが欠かせませんが、

相互作用を組み入れ、ちょっとした行事を臨機応変に運営することも工夫のうちです。

その他、ここでは詳しくふれませんが、次のようなテーマも教育情報の内容で、学校でも徐々に取り上げるべき課題です。

自然：野外活動支援

ネイチャゲーム

自然学習の整理

農林水産体験と技術

生活：リサイクル

消費者教育

エネルギー問題

歴史・文化の整理

ボランティア支援

人権支援

地球：地球環境保護

開発調整

平和問題

人口問題

国際理解

総合：自治訓練

エコツーリズム

エコミュージアム

フィールドワーク支援

あの有名な「星の王子さま」からも、このようなメッセージが届いていました。

「大切なものは目に見えない。かんじんなことは心の目でみないとみえない。」

今では、記憶をCDやDVDにそっと取り込むこともできます。他の人には見えないかもしれませんが…

#### 4. 「だれでも」について

デジタルデバインドとよばれる情報格差が問

題になりつつあります。これからの時代の教育の目標として、『いつでも、どこでも、だれでも』を強調したいと思います。通信速度や処理速度の急激な高速化により、今まで、しようとしてもできなかった離れた世界や夢の世界との交信が、インターネット放送などで可能になりつつあります。いかにも自分が操作しているようなシミュレーションや巨大図書館のようなデジタルアーカイブ（書庫）も現実化しています。

そのような状況の中で、特に『だれでも』という観点は、経済社会での実践の困難性を持ちつつも、『私の欲しいものは、あなたには、絶対出せないわ』とカオナシを萎縮させた千尋のような、失わない強い意志によって、未来への光となります。これは、生涯を通して、出会い、学びあう姿勢でもあります。そこでは、上下や年の差は超越され、共に生き活動することが、愉しみになります。このような状況を、イリイチという学者は、コンヴィヴィアリティ（共愉）とよびました。

ここで、未来はいろいろな選択肢を持っていることに注意しましょう。たとえば、原子力や遺伝子操作の活用については、いろいろな可能性があります。情報技術も同様ですが、さまざまな社会現象を起こしつつも、その便利さは、これなしでは社会が成立しない段階に入っています。「だれでも」のもとになる「みんなおなじ」という悟りは、福祉の基本概念であるノーマライゼーションに繋がっています。エンディングの歌に込められたメッセージにも、「生きている不思議 死んでいく不思議 花も風も街も みんなおなじ」という歌詞がでています。クレシェンドとデクレシェンドの三角形の中に人生を投影することができます。社会でも、ゴミを大量に蓄積する生活を改め、定常的な循環型社会<sup>4)</sup>をめざすべきでしょう。「みんなおな

じ」でありながら、各持ち場で形態を変化させる点は、遺伝子や最近話題のいろいろな組織器官に変わりうる幹細胞のイメージに似ています。

「いつも何度でも」の歌詞に観阿弥の「風姿花伝」を思い出しました。

健全に生きている組織や生命体の要素として、骨格、筋肉にあたる物理的な部分と、情報通信ネットワークにあたる神経系の他に、循環系と免疫系があることに注意しましょう。心あるいは脳の栄養を行き渡らせることはもちろん、倫理や人間性に関わる免疫についても思いを至らせましょう。いろいろな考え方を容認し、人間として、「してはいけないこと」「各持ち場ですべきこと」を確認しましょう。（コンピュータ）犯罪、誹謗中傷、ウイルス散布など、妨害のイメージがプログラムされない健全な精神、一緒に愉しく過ごす本当の自分の願いを実現しましょう。この信念があれば、情報倫理、すなわち、ネットワークのエチケットであるネチケットは大丈夫です。

ここで、最初に述べた「に」の意味を再確認しましょう。「コンピュータに教える」という表現はどうでしょうか。ヒューマンインタフェースともよばれる人に優しいコンピュータは、特に、子どもや老人福祉関係への進出が著しいです。感性を持ちはじめたロボットやシミュレーションソフトは、人間に敵意を持つようには設計されていないはずです。

「コンピュータに学ぶ」の意味は、映画 A. I. でより鮮明になりましたが、むしろ人間の方がコンピュータを鏡に、「愛」を確認させられています。歴史をみれば、筋力を機械に奪われ、職人の技術もコンピュータに置き換えられ、今は、人間性の再発見を迫られています。「こなごなに砕かれた 鏡の上にも 新しい景色が 映される」の歌詞にもあるように、一旦迫害を

受けた A.I. という鏡に映された人間たちの新しい景色は、未来へ続いていく希望となります。

混沌として曖昧な感じがする生活の中で、どのようにこれからの課題に対処し、元気を出せるか判断する前に、この歌詞や映画と我々の人生を重ねてみましょう。主人公千尋にも幸せへの願いや夢が大切であると同時に、死を直視することにより、生きている素晴らしさ、充足感が表現されています。「ゼロになるからだ」というのは強烈ですが、メメントモリ（死を想え）という言葉から出発すると、イノチが輝きを増します。不平不満を乗り越え、「幸せはここにある」というのが、「忘れたくない ささやき」伝えたいことです。「いつも何度でも」という表現にも、失敗にめげない母のような強さと優しさを感じます。

「繰り返すあやまちの そのたびひとは ただ青い空の 青さを知る」というのも感動的です。トルストイの「戦争と平和」のロシア版映画で、主人公の1人が砲弾に負傷して空の青さに気づくシーンと重なりました。歴史に残った証拠映像に傲慢や狂気を読みとる訓練も大切です。野蛮人には、銃口にバラの花というシャレはわからないでしょう。リリーマルレーンならわかるでしょうか。

パロディ（模倣）などの意図的な訓練でなくにしても、連想でつながった一見不思議であやしげな推論の組み立ても、アブダクションや創発などとよばれ、注目されています。ブレンストーミングやKJ法などの発想法も同様な自由度を持ち、生活者の立場では、応用性のない論理よりも、実用性のある解決策の方が納得できることも多いと思います。

## 5. 三角のメタファ

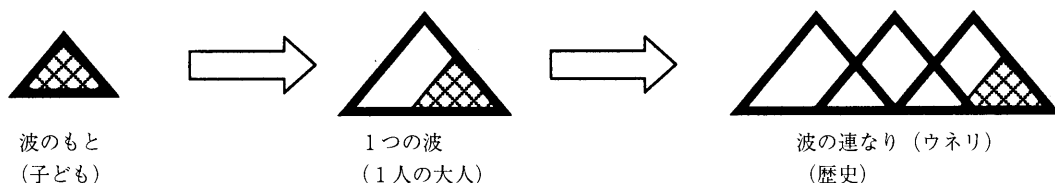
小学校の教材になっている「かもめのくれた三角の海」（山下明生 作）という話があります。ブランコに乗れなかった少年が、ある日勇気をだしてカモメを助けました。その時なぜか、そばに青い三角のガラスのかけらがありました。そのかけらは少年に勇気を与え、ついにブランコがこげるようになったのです。ブランコをこぎながらふと気づくと、山と山の切れ目にカモメの住む海が三角に見えたのでした。というストーリーです。

たくさんのが、本人にとっては必然性をもって重なっています。その経験は「勇気」「三角」「青い」「海」という言葉に敏感に反応させます。これらの広い・豊かというイメージの他に、三角には、強いというイメージもあります。長さを変えない限り、三角形はつぶれない。宇宙船地球号で有名なバックミンスター・フラーという建築家が、これを使って構造物の多様性を飛躍的に拡大しました。また、三角形は波のメタファでもあります。

次頁の図に紹介する「波のメタファ」は、イノチの原形、ひな形にもなる大切な概念です。このイメージは、「繰り返す」あるいは、フラクタルとよばれる単純なカタチの中に、意味を込め、さらに続いていく有様を表現しています。文化交流など、交配のイメージを含めると、さらに文化的な表現が得られます。ぜひ、発展させてみて下さい。

その応用ですが、伝統創造に相当する「わかる」「つくる」以上に、「伝える」あるいは「つかう」継承のプロセスが特に大切です。まわりを取り込んでいく点にも注目しましょう。

aにあたる「わかる」プロセスは、知識とし



て理解でき、真と偽を選ぶことができるという意味です。それを行動の基準として、bの「つくる」プロセスに入ります。多様性が発生しますが、次の評価のプロセスも重要です。

cの「つかう」プロセスを自己満足以外に用いることは、実は、社会的訓練の賜物であることに注意しましょう。子どもが初めて手伝った瞬間をのがさず、うれしさの声かけをし、たとえば、しくじっても、まず、最優先にその動機を養める気概が必要です。もちろん、最初の失敗は、ゆっくりアドバイスして補正する必要があります。教育者に望みたいのは、まさに生長を見守る、このような母性です。早期教育の動機づけの限界も、このような別ルートによって、余裕をもって突破できます。情報技術の使用は、このような声かけのチャンスを飛躍的に増大させています。テレビが思考プロセスを破壊するから禁止するといった次元の話とは、レベルが違います。

次の子どもたちの「お仕事」へのヒントは、後片付けやまとめプレゼンのよい習慣からも始まります。その時のなにげない感想を聞き逃さないようにしましょう。教育者自身もエピソードを提供でき、次のきっかけになればなおさら本望ですね。感動を共にすることが、明るい未来を形成していきます。子どもたちの手の届くところで、子どもたちの興味をひくモノたちの出番が待つ環境であれば、足も軽やかになります。パソコン活用の場面でも、教師が仕切るのをやめると、手を貸すことさえ拒むような集中力と忍耐力を子どもたちが持っていると感じづく

ようになるでしょう。そうなれば、大成功です。自由に使える時間のゆとりも必要ですが。

大人が背中で教えるように、情報社会のマナーは、大人の振舞いも大きく影響します。ロールプレイングやシミュレーションなど、よくできたゲームソフトは、協力や発想などについても訓練させてくれることを理解しましょう。この際、遊びと学習は一体であるという考え方の「ゆとり」が、大人に要求されています。

10年以上前になりますが、すでにCD-IとよばれるマルチメディアCDが作られていました。残念なことに、いろいろな理由で、日本では業務用のみでしたが、その中には、視聴者が思い通りにコントロールできる（インタラクティブな）セサミストリートや「あいうえお」のCDがありました。印象に残っているもので、NHKのみんなのうたにもあった、五味太郎作詞の「だんだんだんだん」というアニメもありました。これも素晴らしい三角形の刷り込みです。これに感じた子は、一生の羅針盤を持つことになるでしょう。

ここで、アフォーダンスという捉え方を紹介します。これは、モノに何かできるという感覚をいただくことですが、パソコンも、子どもの頃からの慣れ親しみ方が、貶めたり破壊する行動から人を遠ざけ、ネットワークの守護者（daemon）になるかどうかを決定しています。情報倫理がイノチを大切にすることと同根であることに気づきましょう。これは、教育の大きな内容でもあります。

話は変わりますが、教育情報化コーディネー

タという資格試験も2001年度から始まりました。むろん、初級シスアドと同じく、取得の義務はありませんが、そこでも強調されているように、細かすぎる専門知識や技能が問題とされているわけではありません。利用者や生活者のしたたかさで、柔軟にみんなで楽しく便利に使おうという姿勢が強みられます。それでいいのです。楽しい雰囲気の中に、情報が溶け込んでいくことこそが、教育のねらいでもあります。

## 6. 「と」について

現状を冷静に自己評価し、人生を情熱的にリ・デザインする余裕がほしいものですが、「に」は、頻繁なコミュニケーション（通信）によって、「と」に転換してきます。支配・従属あるいは、原因・結果という関係ではなく、相手の反応がこちらにすぐ影響するとともに、こちらのゆらぎも相手にすぐ跳ね返る関係になります。この絆により、個人においてもグループにおいても、ネットワーク（コンピュータ）は奴隷ではなく、友だちになってきます。それによって、個性や人間性を失うのではなく、励まされ、ヒントをもらうコーチのような存在になります。感覚的には、われわれを包み込み、生成するメディアあるいは、環境・場として存在します。地域の活性化も同じ基盤に立っています。人と人を繋ぐ糸が、それらを糊に、美しい布を織り上げるイメージです。誰もが生涯住みやすいユニバーサルデザインも都市設計の基準となります。すべての生き物に優しいビオトープという発想もありましたね。

頭の中を整理して、文章構成や発想・組織化に至るアイデアプロセッサや、図形を動かしながら法則を発見・確認する動的な幾何図形ソフトがあります。思っていることをすぐ確認し、

伝えられるこのようなインタフェースは、思考やコミュニケーションを格段に活性化するのはずです。キミ子式など、そのような教育の試みに何度も出会っているでしょうが、作品を芸術家や技術者に限定させていたある種の拘束が、情報技術によって幼児にも解放されます。

整った環境が用意されれば、楽器や絵の具の制約を越え、心理と配色構図・リズム音楽・身体化にまで子どもが到達する時間は、結構短いはずで。

言葉を一度なしにして、オイリュトミーやノンバーバルコミュニケーションで閃きやささやき（真言）を体現する訓練も有効です。

何らかの共通性で言葉を結びつける、言葉遊びやお話づくりも「成るから在るへ」言葉を蘇らせます。劇中劇という入れ子になった面白い関係を発見できるかもしれません。そういえば、本歌取りや連歌という切磋琢磨の風流もありましたね。

## 7. 教育情報の花と風

確かに時代は、逆戻りできないところへ来ているようです。今まで通りの鋭利なマークシート方式の教育に安閑としてはいけません。インターネットの第1の波とマルチメディアの第2の波は、しばらく効果を残し、確実に教育を含めた社会の様相を変えつつあります。もっとも激しい意見は、資格試験や通信教育で教育課程の修了を認定するもので、それもどんどん実施されるようになっていきます。

学校教員側の体制として、新しい課題（アジェンダ）を常に意識し、情報収集に努めるとともに、擁護報道（アドボカシー・ジャーナリズム）にも踏み込むことが必要です。子どもでは解決できないこともたくさんありますが、大人の周辺参加の意味は大きいものがあります。NPO・



NGO ばかりでなく、行政や企業も市民のために存在していることを再確認しましょう。学校でないとできない内容に、もっと社会的復権を与えるべきです。

調べ学習<sup>5)</sup>に留まることなく、各種ポータルサイト（案内口）などで情報収集にあたるとともに、**解決策**をさぐっていきましょう。正統な風は、共鳴のように、自然に優勢になっていくものです。総合学習の導入によって、伝える内容が減少したのではなく、より横断的・総合的になって、教師自身も研修を怠れなくなっています。

**評価 (assessment)** や **説明責任 (accountability)** も求められています。新しい行動に勇気を持って臨む動機づけとその道は、未来の生成者としての認識にあると思います。ポートフォリオ（持ち運びフォルダ）には、子どもとの足跡に気づきながら、系統的にそれを残していく努力を惜しまないことです。**少量生産・長寿命**のモノづくりが当面の目標ですが、**反省思索 (reflection)** しながら、意思決定と計画実行する未来設計の促進者としての役割も、それぞれの力量に応じ、期待されます。

力量といえば、安全のためといって学外との接続に制限をつけることがよく行なわれていま

すが、もっと子どもを信じて、自由に検索発見できるくらいの度量を望みたいものです。家や通学路では、簡単に目に入るにもかかわらず、それを制限することは、免疫を弱くします。教育情報の花は、自家受粉やクローンでは弱々しく、いい種を残せません。時と場所と場合をわきまえたゆさぶりは、生命を信じ托す方向に、より安定性をもたらすはずです。

また、ここでは、あまり述べませんでしたが、情報には、楽しいこともいっぱいです。誰か、**陰陽空間**である能とともに、**粋な仮想空間**を演出する歌舞伎は日本の伝統といっていました。他にもいろいろな活動がありますが、**勇気や愛**のもたらす冷静と情熱の**調和**したカタチの中にある、内からの**謙虚で熾烈な戦い**の成果である、**優雅な輝き**に自分の身を委ねることも、**立派な教育情報の花と風**といえるでしょう。

## 参考文献

- 1) I G E S：環境メディア論、中央法規出版（2001）
- 2) 情報文化学会：情報文化学ハンドブック、森北出版（2001）
- 3) シャクリー他：ポートフォリオをデザインする、ミネルヴァ書房（2001）
- 4) 佐伯康治：物質文明を越えて、コロナ社（2001）
- 5) 環境 goo: <http://eco.goo.ne.jp/>