

氏名	北澤 俊之
学位の種類	博士(造形)
学位記番号	博第28号
学位授与日	平成30年3月17日
学位授与の要件	学位規則第3条第1項第3号該当
論文題目	日常をとらえ直すための子どもの造形教育プログラムの構想 —ユーモアを基盤として—
審査委員	主査 武蔵野美術大学 教授 三澤 一実 副査 武蔵野美術大学 教授 小林 昭世 副査 武蔵野美術大学 教授 田中 正之 副査 東京造形大学 教授 大学院研究科長 春日 明夫

## 内容の要旨

本研究は、小・中学校の子どもたちを対象に、日常を新鮮な視点でとらえ直そうとするまなざしやその姿勢を育むための造形教育プログラムを、学校教育の立場から構想しようとしたものである。テーマに掲げた「とらえ直す」とは、身近な事物をいつもとは違った視点から改めて見たり味わったりすることをさす。それは、習慣によって自動化しがちな知覚をひとたび括弧に入れ、改めて新鮮なものとして対象を受けとめようとする見方や考え方である。こうした能動的でやわらかなまなざしの獲得は、子どもたちのうちに多様なイメージを味わったり読み解いたりする力や、豊かな表現へと花開く想像力を宿すことにつながると考えた。

本論文では、はじめに前提となる理論と子どもの実態を確認した。まず「見る」ことをテーマにした先行研究や実践を広く俯瞰し、その理論や視点を整理した。その中で、活動のテーマ設定や展開については、遊びやゲームの要素を取り入れることが、また、身近な事物を「とらえ直す」際には、ある種の期待をもって探索的に見たり、アナログな想像力をはたらかせたりすることが有効であることを明らかにした。続いて都市化やメディアの発達など、子どもたちをとりまく環境の変化が、彼らのまなざしを平板化しつつある現状をみた。

つぎに、テーマとする「とらえ直し」が、ひとの認知プロセスのなかでどのように説明できるのか、という問いに対する知見を得るために、認知心理学、記号論、美学、それぞれのモデルを参照した。その結果、ここで問題とする「とらえ直す」は、「図式の更新」という形で実現可能である点を確認した。またそのためには、リフレクションをともなう新鮮な経験や、その場のコードを和らげるためのコンテキスト設定の工夫などが有効である点を明らかにした。

そして、これらの知見をふまえ、あるべきプログラムの構造を考察した。そこでまず、「感覚」「知覚」「認知」という人間の認知プロセスに対応させる形で「探索」「分析」「想像」の3つの活動の柱を設定した。そして、それらの柱を基本構造とするプログラムの全体像を示した。それぞれの柱には、認知プロセスの各場面ではたらく力をふまえた「活動要素」を設定し、それに即した具体的な活動を用意した。その内容を具体的に述べれば、たとえば「探索」では注意をはたらかせて外界と関わることを、「分析」では比較や分類などの思考を通して対象を判断することを、そして「想像」では連想やみだてによる自分らしいイメージを付与することを目的とした活動を位置づけた。

さらに、各柱のベースには、活動を推進するエンジンとして「ユーモア」を位置づけた。それは、ユーモアが本プログラムにとって多くの可能性をもつことによる。先行研究より明らかになったユーモアの可能性をいくつかあげれば次のようになる。ア) 図式やコードによる安定したものの見方・考え方をずらす力をもつ。イ) 逸脱することを楽しむ柔軟な構えをつくる。ウ) いつもと違う見方で見ようとする視点をつくる。エ) 意味や価値の相対化による創造の喜びや自己肯定感が得られる。中でも筆者はユーモアを理解したり、表現したりする際にはたらく「ずらす」プロセス、すなわち「解体」「アナログ的な想像」「再構築」に着目し、このユーモアを本プログラムにおける活動の展開方法として採用した。このようなことから、本プログラムは、人間の各認知過程からつくられた活動をユーモアのプロセスを借りて展開する、いけばユーモアの力を借りて、改めて「見る行為を更新する」プログラムであるということができる。

研究の後段では、構想したこのプログラムが「日常をとらえ直す」という本論文の目的に合致したものであるかを検証するために、小中学校の協力を得て、2回にわたる意識調査を行った。その結果、第1回目の調査では限定的な結果しか得ることができなかったが、検討を加えて臨んだ第2回目の調査では、特に中・高学年の子どもたちを中心に、ものの見方や考え方に望ましい変化をみることができた。また、活動内容と発達との整合性を検証する作品調査では、概ねその妥当性を認めるに至った。さらに、考察の際に参照した先行研究から、実際のプログラム展開に活かすべき有意義な方策も得ることができた。

以上のことより、ひとの「認知プロセス」および「ユーモア理解・表現のプロセス」の双方より設計した本プログラムは、感性の自動化の背景にある規範意識(図式)を乗り越え、身近な世界を「とらえ直す」上で有効である点、また、身近な事物の背景にある造形要素のはたらきをとらえたり、それを起点に想像を広げ、自分らしい意味を立ち上げることを楽しんだりするねらいや内容は、今後我が国でも求められるであろうビジュアルリテラシー教育の一つのモデルとなり得る点を確認し、これを結論とした。

最後に、本研究を確かなものとして学校教育に位置づけるためには、活動内容のさらなる充実を図るとともに、子どもたちが無理なく取り組めるための効果的な指導方法を確立する必要がある。そのためには、今後とも現場との連携を密に図り、できるだけ多くの学校で実践を行っていきたいと考える。

## 審査結果の要旨

### 博士論文の概要

今の時代を生きる子ども達は、生活環境や視覚的刺激的増加に伴い子ども達が本来持っている諸感覚を生き生きと働かせ対象をとらえる力が鈍化してきているという筆者の経験上の危機感から、日常を造形的な視点を持って新鮮な目で捉え直すための造形教育プログラムを学校教育の立場から構想する内容となっている。

その捉え直す仕組みとして「ユーモア」をキーワードとし、造形美術教育におけるユーモアの出現を、認知科学的立場、記号論の立場、美学の立場から再定義しプログラムに結びつけている。認知科学的立場ではナイサーの論を取り上げ (Neisser,U.) 図式と処理の構造から、「新鮮な体験を通じた図式の更新」の有効性を確認し、記号論ではパース (Peirce,C.S.) の論を取り上げ、「一度解釈された記号は、解釈主体によって新しく独自の意味に再構成される」という考えのもと、再構成と捉え直しを同意として扱い、その点に創造性をみだし、「既成のコードからの解放・逸脱」がユーモアとして機能していると意味づけている。美学的な立場からは岩城見一と加藤茂の論を持って論述しているが、特に加藤の論の「生物学的レンズ」「社会的レンズ」「個人的レンズ」という、いわば認知の為のフィルターを常に更新していくことが重要であり、そのための各対象の捉え直しには、対象に対する興味関心が重要であり、そのエンジンとしてユーモアを使ったプログラムの提案につなげている。

プログラム開発では対象に対する「認知のプロセス」と、「ユーモアの理解表現のプロセス」の2つの視点から、「探索」「分析」「想像」の3つの創造行為に関するプログラムをワークシートとして開発し、小学校全学年の児童対象に実施し分析検証している。その中で、発達に応じてユーモアの質的变化が見られる結果や、対象が本来持つ意味と、ユーモアを持って対象を捉えた際の、対象への意味づけの距離感の変化を子どもの発達の過程によって導き出している。

それらの結果から、造形美術教育におけるユーモアの機能を「図式やコードによる安定した見方・考え方をずらす」「逸脱することを楽しむ柔軟な構えをつくる」「いつもと違う見方でみようとする(「～として見る」) 視点をつくる。」「意味や価値の相対化による創造の喜びや自己肯定感が得られる」「世界への能動的な働きかけを促す」と結論づけた。そして、今後の課題として学校教育への本プログラムの位置づけとプログラムの充実、そして多様性の保証のための「日常を捉え直す」教育実践につなげる決意で締めくくられている。

### 博士論文の構成

論文は大まかに分けると第4章までの視覚を通じた感性や認知プロセスに関わる先行

研究などを参照した理論研究と第5章以降のプログラムの開発と検証の実践研究に分けられる。構成は以下のようになっている。

- 第1章 研究の目的と方法
- 第2章 先行研究の整理
- 第3章 子どもと感性
- 第4章 認知プロセスにおける「とらえ直し」
- 第5章 プログラムの構想
- 第6章 本プログラムにおけるユーモアの可能性
- 第7章 プログラムの実際と特徴
- 第8章 プログラムの検証
- 第9章 結論

先ず、理論研究では「第1章 研究の目的と方法」で本研究の意義を述べ「第2章 先行研究の整理」では各種メディアアートなど「みる」ことをテーマにした研究や実践を広く集め多様な知見を上げている。「第3章 子どもと感性」では教育的な立場から「感性」を述べると共に、視覚を通じた感性の変化の様子にも触れ、第4章では認知心理学・記号論・美学のそれぞれの立場から人の認知プロセスの構造を確認し、日常を捉え直すことの意味や可能性について考察している。第5章では前章で確認した人の認知プロセスから「探索」「分析」「想像」という3つの要素を抽出し、開発するプログラムの柱としている。第6章ではプログラムを推進するエンジンとして本プログラムにおけるユーモアを先行研究から再定義している。第7章ではユーモアと「探索」「分析」「想像」の関係を考察している。第8章では作成したプログラムの検証を小学校で2回実施しデータを取得し、第9章で8章の結果及び考察を行い本論の有効性を明らかにしている。

#### 博士論文審議の概要と結論

論文審査においては審査当日に公聴会を行い、引き続き審査委員会を開催した。審査委員会では公聴会の発表及び質疑応答を踏まえ、審査委員から申請者への質疑応答を行い、その後申請者退席の後、最終的に合否判定を行った。

公聴会では、当初の研究の目的及び課題意識に対し、研究の結論では多少のずれがある点や、子どもの発達における系統性と研究の成果についていくつかの指摘がなされた。この点について審査委員会では引き続き申請者への質疑応答が行われた。

当初の研究の目的及び課題意識と結論においての僅かな差異の指摘に関しては、本論の有効性を現代の造形教育の課題につなげるために用いた「ビジュアルリテラシー」という言葉が広い意味を含むという点で慎重さが欠け不適切であったと申請者より弁明があった。その上で本研究は指摘されたビジュアルリテラシーについてもその一部の育成を担保

するものでもあり、今後の後発研究においては重要な出発点になるであろうという確認も行われた。発達における系統性においては、今後の研究を更に重ね明らかにできる内容が含まれていると確認ができた。造形教育学的においては発達心理学的側面において、いわゆる「青年期のつまずき」に対応できる論文が少ない中で、本論は認知心理学、記号論、美学の立場から根拠を示し、得た知見を活かしたプログラムから検証を集め結論に結びつけ研究としては優れているという意見が出た。

今後の研究及び発展性においては、プログラムに関しては発達に応じた対応や、プログラム活用の方法など、今後プログラムが一般化される上で具体的な活用方法などを示し、中学校3年生まで見据えたプログラムにしたいという意見が出た。また、本論の一つのキーワードであるユーモアという「日常を捉え直す」視点に対し、造形的なユーモアの出現のしかた、いわゆるユーモアの出現に造形的な特徴などの分析が更に加わることでより独自性が増す研究になるだろうという今後の発展に期待する意見が出た。

以上のような審議を経て本論の意義と内容を確認し、今まで美術教育の研究領域では理論として語られてこなかった部分に果敢にも切り込んだ挑戦的な論文であり、丁寧な先行研究や調査を元に、多様な視点から論述されており、本論文の社会貢献性、また、今後の研究発展にもつながる優れた論文であり、また、これからの後発研究に大きな指針を与える論文になっていくと考えられるとし、全員一致で博士号の論文として学位にふさわしいレベルを有していると判断し合格と判定した。