

論文審査の結果の要旨および担当者

報告番号	※	第	号
------	---	---	---

氏 名 佐原 理

論文題目 美術教育の特質的価値に接続する映像メディア
—知識基盤社会へ対応する映像メディア領域の教育実践構造—

論文審査担当者

主 査	名古屋大学教授	エドワード ヘイグ
委 員	名古屋大学教授	中村 登志哉
委 員	愛知教育大学名誉教授	藤江 充
委 員	京都工芸繊維大学准教授	池側 隆之

本論文の意義

本論文は、技術的発展のめざましい ICT (Information Communication Technology) 分野、特に映像メディアの利活用の観点から、従来の美術教育の特質的価値に接続し得る教育実践モデルの検討と構築を目的とするものである。2002年に文部省(当時)の指導により始まった『中学校学習指導要領』で、美術教育における映像メディア領域が本格的に取り扱われるようになった。その背景として、1980年代後半から1990年代にかけて情報技術に関わるテクノロジーや映像メディアに関わる技術が興隆し、パーソナルコンピュータやビデオなどの映像機器が一般家庭に普及したことが挙げられる。しかし、2012年度施行の『学習指導要領』では、映像メディア領域の取り扱いはそれ以前と比較し下方修正されている。実際の美術教育の現場で映像メディア領域の実践に関する理論的蓄積が不足していることや、機材・設備等の配置といった物理的かつ経済的制約に影響される問題が明るみにってきたことがその要因であると考えられる。論者は、ICT分野の教育現場への導入は美術教育に限定された事ではない点を指摘しつつ、利用目的や応用範囲に関して他の教育分野との明確な棲み分けが求められる現状を整理した上で、単に新領域がもたらす技術や表現の問題に終始するのではなく、本来の美術教育の目標にあるような感性や情操の育成といったその特質的な価値に映像メディア領域がどのように接続していくのかを考案する必要がある、と問題設定を行った。その上で映像メディアを通して得られた知が紡がれ、学びの探求につながる美術教育での学習基盤モデルを提示し、その機能の解析を行っている。

以下に、本論文の内容と論点を章ごとに略述し、その後、審査委員会の評を記す。

論文の要約

第1章では、『中学校学習指導要領 総則編』(2008年度告示)、そして『中学校学習指導要領 美術編』(2008年度告示)に基づいて、「生きる力」を育むことを目標とする我が国の教育目標に、美術教育がどのように関連し得るのが考察されている。『美術編』では、生徒に生きる力を育むために、基礎的・基本的な知識・技能を、思考力、判断力、表現力の指導を徹底することで、個人や他者、社会・環境のなかで主体的に生きる力を養うというプロセスの重視をすように改訂されている。そのため、これまでの絵、彫刻、デザイン、工芸という内容領域を前面に出さず、発想に関わる項目と表現技能に関わる項目に大別することで、学習形態にあわせて自由に学習内容を組み合わせられるように改訂が成された。また国立教育研政策研究所によって2011年に行われた全国調査『特定の課題に関する調査(図画工作・美術)』では、「伝えたい内容の中で何が重要なのかを整理し、分かりやすく伝える表現の指導が大切」と指摘され、言語活動を取り入れることなど、表現力向上に関する指導の必要性が示された。一方で論者は、21世紀に必要とされる世界の教育指標を示し、我が国教育政策にも大きな影響を与えるOECDのキー・コンピテンシーに着目する。そこでは、言語活動の充実とともに、知識や情報を活用する能力そしてテクノロジーを活用する能力など、情報環境にまで視野を広げて取り組ん

でいくことが主張されており、論者は、それらは美術教育の重要な課題でもあると指摘する。その上で、生きる力に資する、美術教育の映像メディア領域に関わる3つの改善点を示した。1つ目は、教育の情報化に見られるようなICTの活用による情報、メディア、テクノロジーのリテラシーを映像メディア領域の基盤的能力として捉えていくこと。2つ目は、映像メディア領域を「自然や人との関わりの中で、目に見えない想像や心、精神、感情、そしてイメージなどを視覚化、触知化する活動を通して感性を育み、自己・他を理解し共有していく人間形成的教育」という我が国の美術教育の特質的価値に接続していくこと。そして3つ目は生きる力に示される形式知と暗黙知の接続を重要視することである。

第2章では、前章で改善点の1つ目に示したICTの活用による情報、メディア、テクノロジーのリテラシーを率先して芸術教育に導入している、米国教育省の外郭団体であるPartnership for 21st Century Skills（以降P21と表記）が推進する21st Century Skills Arts Mapについてまとめている。P21は2002年より米国の教育省と主な学術団体、企業によって設立され、そのカリキュラムは2014年現在19の州で採用されるなど、広がりを見せている。P21の教育方針は、芸術教育を中核教科の1つとして位置づけているところであり、21世紀に必要とされるスキル獲得に有用であるとされている。特に本章では、P21のカリキュラムを批准する州での先進的な事例を紹介しながら、芸術教科独自の教育内容が、ICTの活用能力の獲得やイノベーションを生む創造力の涵養など、これからの時代において求められるスキルの獲得を促すフレームワークとして位置づけられている点が特徴的であると分析している。そしてP21の取り組みは、我が国の今後の美術教育における映像メディア領域の積極的な導入を考える上で参照項となることを指摘している。

一方で、戦後の日本の美術教育の主流な考え方では、美術教育は「自己の内面表出を柱にして個性化と人格形成を図る」ものであり、学習者の知や感性を醸成していくことが、教科の中心的価値であるとされてきた。ここで論者は、P21の示すような21世紀に必要とされるスキルへの対応を最重要課題とすることは教科の中心的価値からの逸脱と捉えられかねない現状を挙げ、美術教育には「美術による教育」という内容的な側面だけではなく、美術の教科教育としての可能性を検討する視点も忘れてはならない点を指摘している。

第3章では、世界的に著名なメディア・アーティストの岩井俊雄の実践と、彼自身によってまとめられているメディア表現と教育に関する論考の分析を通じて、美術教育に映像メディア領域の導入を検討する際の準拠点が明らかにされている。岩井の実践は、映像メディア領域に関わる美術教育研究者から常に着目され、また美術教科書でもしばしば作品が紹介されている。本章では、映像メディアの発達は、私たちの視覚範囲に限定されない、多くの間接体験の機会を提供することに貢献したが、現在そうした間接体験の増加によって生じるイメージ受容と現実認識との間にズレが存在するという、岩井氏の問題意識に着目している。論者は岩井の実践を参考としながら、そのズレを埋める手段として、実際には触れられない映像情報、すなわち対象を見る作業を通じて過去の直接経験が想起されるなど、身体との関係の中で映像を受容す

る「身体的なアナロジー」の可能性を提案した。

また、映像メディアが美術教育の特質的価値に接続する教育実践構造を考案するために、我が国の映像教育では草分け的存在である川上春男の映像思考に関する論考（1968年）を参考に考察を展開している。川上の映像思考論は、美術教育の基本姿勢とも共通する、映像から感性を育み情操につなげるという観点を強調している。論者は、映像メディア領域が担う「身体と経験とをつなぐ」や「映像から身体感覚を想像する視点」という役割に着目して、映像を捉える経験を基盤とし、さらに映像を感性的に捉える活動を実践することで美術教育の特質的価値に接続することが可能である点を指摘している。

第4章では第3章を受けて、映像から身体感覚を想像する知覚構造がどのように生成されるのかを明らかにするために行われた実験と結果に関する考察が成されている。この実験では美術教育教科書に登場し、アニメーション制作の初学者向けにしばしば使用される、フェナキスティスコープ（驚き盤）という原初の視覚玩具が用いられている。この玩具では、動くイメージを視覚的に得るために、絵が描かれた円盤を物理的に回転させるという操作が必要となっている。ここでは、実演体験と事前に準備されたフェナキスティスコープが回転するコンピュータースクリーンを介した間接的な視覚体験を比較した宮入・岡本の実験（2008年）を参考に、愛知県蒲郡市立形原中学校で再現実験を行っている。SD法を用いた印象評価をまとめた結果、原初の映像装置が被験者の高い関心と映像への新たな気づきを引き出していた点が明らかになった。その一方でスクリーン上のイメージが身体的アナロジーを通じて対象を触覚的に想像する作用を伴うことも確認された。

さらに映像視聴体験にリアリティをもたらす触覚的知覚の構造を明らかにするために、大学生を対象に同様の実験を行っている。ここでは半構造化インタビューによって体験者の感性に関する質的な調査を敢行している。その結果、身体的アナロジーが発動するプロセスとは、素材感、動きの要素、眼前の存在感、色の濃さなどの要素に基づいて触覚を想像しながら映像を視聴し、さらにその映像を生産的かつ感性的に読みとく道筋であることが確認された。この作業を通じて論者は、映像から身体的アナロジーによって身体感覚を想像的に知覚し、また知識化していく映像的触覚知の作用に視点を定め、映像を身体性と結びつけて捉え、豊かな感性を導き出す道筋を設計することで、美術教育の特質的価値に接続することができると結論づけている。

第5章ではこれまでの議論を総括する形で、知識基盤社会に身体性を回復する映像メディアの特性を活かした教育実践モデルを提案している。まずは、米国の認知科学者ハワード・ガードナー（Howard E. Gardner）の多重知性理論（2008年）を参考に、映像メディアを活用した美術教育の学びの範囲を、個人の思考の領域としての内界とその個人が認知する他者・自然・環境・社会という外界とを両端とする領域に定めている。さらに、映像メディアを活用し映像的触覚知から、身体的な知を含む統合された全体知を形成することが必要で、それを感性が育まれる前段階として位置づけている。また、そこから感性を醸成するには、個別の学習者がも

つ感性的資質に基づき、造形や鑑賞の活動を通して色や形の現象といったシンボル・システムを理解する感覚を身に付け、様々な感性的体験を通して受容能力を向上させることが必要であることが指摘されている。さらに第3章で示した川上の映像思考論に依拠しながら、感性は教育によって陶冶が可能であり、映像による教育の要であると説明している。そこで論者は、実際の美術教育の現場の実践方法を参考に、掘り起こしのプロセスと、問いつづける問題解決型の教育実践方法に注目している。対象と自らの関係を掘り起こしするプロセスは、形式知と暗黙知の接続によって得られる全体知の形成をも促し、既成の概念を砕く作用があると捉えられる。また、問いつづけるという重層的に1つの対象を捉える教育方法では、感性的認識の基盤となる豊かなイメージが形成されていくことを確認している。そこで、ナレッジ・マネジメントの基礎理論として知られる、暗黙知と形式知の交換と知識移転によって重層的に知を創造し共有する SECI モデルを援用し、一連の教育実践構造をモデル化している。

また具体的な教育モデルの運用にあたり、本章では ICT を活用する利点を提示している。特にタブレット端末では、動画制作アプリケーションが豊富なこと、安全な Web サイトから映像を鑑賞し概念図を描き共有できること、さらにアニメーションなどの映像制作や発表などの一連の作業を1つの端末で完結させることが可能であることなど、個人の内界と外界とを学びの範囲とする教育モデルに対応できる効果を例示されている。以上により、本章では ICT 機器の利活用と美術教育モデルの連関が明確に示されている。

最後の第6章では、第5章で提示した教育モデルを基に行われた、愛知県の蒲郡市立塩津中学校での授業実践が報告されている。ここでは、第4章で示された手法によって成果に関する検証が精緻に行われている。そこで論者は、実践を通して映像的触覚知が引き出された生徒は、映像から身体的アナロジーによって表象的触覚を知覚していることが確認されたと分析結果を示している。こうした映像的触覚知の形成は、映像を身体性と結びつけ実体的にとらえることに寄与し、豊かな感性を発展させていくことの基盤となることが本章で報告されている。さらに、生徒の作品や感想などから追求型の実践によって、映像からでも十分に感性的認識を生み出し、ひいては感性的思考を引き出すことが確認されたと結論づけている。

本論文の評価

映像メディアに関する教育は、従来の教科を横断する教育目標や指導が求められる。本論文は、映像も含む「視覚芸術」を扱う美術教育の特質から、映像教育の特性やその導入の意義について考察したものである。バーチャル・リアリティは一般に「仮想現実」と訳され、仮の幻想的な現実と受け取られがちである。すなわち、それは、物理的・身体的に存在しないにもかかわらず、あたかも物理的・身体的に存在するかのように感覚されるリアリティを意味する。その一方で、それを受容している人にとってはその体験そのものが、確かな現実として実感されるという意味においてそれもまたリアリティなのである。それは視覚、さらに聴覚を伴う映像技術の進歩によって、高度化され精緻になっている。美術教育では、図工科の「造形遊び」

別紙 1 - 2

に典型的にみられるように、身体活動と粘土、紙、木、そして金属といった物質的な素材に触れる体験を通して、子ども1人ひとりの主体的・全人的な表現への意欲を高めることが主な目的のひとつである。そうした観点からは、映像教育は間接体験によってむしろ現実感覚を喪失させ、現実逃避を助長させるという批判もある。本論文は、そういった批判に応じて、映像メディアを活用した教育が従来の美術教育の主張する身体性や触覚性が軸となる感性の問題と矛盾するものではなく、むしろ今日のメディア時代において求められる、その相互補完性を明らかにしようとするところに大きな意味があるといえる。

また論究の方法においても、学習指導要領などをもとに我が国の美術教育の特質をベースに、最近の国際的な動向をも参照し、さらに、視覚芸術の鑑賞には触覚が重要な役割を果たすという芸術学上の論功の成果を踏まえ、映像メディア教育のもつ意義を論じている。また、そうした意義を、論者自らが関わったいくつかの学校での実践を通して実験的に検証を行っている。やや情報過多とも見られる多様な学問領域から引用された資料の豊富さは、美術教育に限らず、映像メディア領域そのものが多方向に拡がり影響力をもつ現状を反映するものであり、またその知見を援用して探求した成果を、教育実践を通して検証していくそのアプローチは、今後の美術教育の実証的なフレームワークとなり、美術教育そのものが他分野との結節点となり得ることを示唆するものである。

以上の評価から、審査員は全員一致して、本論文が博士学位論文として十分にその水準に達していると判断した。