

報告番号	※	第	号
------	---	---	---

主 論 文 の 要 旨

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-

氏 名 佐 原 理

論 文 内 容 の 要 旨

80年代後半から90年代にかけて、主にコンピュータなどの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。そうした環境の変化により、それまでのマスメディアから個人への一方向の情報配信と受容という形態が変容し、誰しもが映像を作成し情報配信することが可能となった。

いわば情報氾濫と言われる状況の中で、80年代当時の文部省中央教育審議会では、子どもたちの環境に過剰に映像コンテンツやビデオ、ゲームなどが普及したことによって間接体験が増加し、それによる弊害が起きていることが問題視され議論された。そこで積極的に情報リテラシーを高めるために、1986年に文部省は情報活用能力を、読み・書きにならぶ基礎・基本として位置づけた。その後、1996年の中央教育審議会の第一次答申『21世紀を展望した我が国の教育の在り方について¹⁾』では、情報教育推進に関する4点の指針が示された。そうした教育の情報化が進む中で『中学校学習指導要領 美術編』(1998年告示)では、美術科に映像メディア領域が導入され、写真、ビデオ、コンピュータによる表現を扱い、知的財産などに関するリテラシー教育も美術科が担うことになった。また『中学校学習指導要領 総則編』(2008年告示)では、21世紀の知識基盤社会の中で生きる力を育むことの重要性を示し、教育の目標に掲げたことにより、美術教育もまた知識基盤社会の中に生きる力を養う一端を担うこととされた。

そうした情報化が進展する社会変容に美術教育がどのように対応するのか、様々な研究者によってその方向性が示されている。1993年には『メディア時代の美術教育²⁾』が、東京学芸大学の柴田によって編纂され考察された。その中で美術教育研究者の水島は、間接体験の増加によって子どもたちの世界を捉える概念が変容してきたことを問題にしており、4本足の鶏を描く子どもや、テレビ画面に映る画像を執拗に撮影するメディアシューティング、へそのない絵の事例を上げ、子どもたちが、生身の人間が登場しない、表層的な世界の捉え方をするような事例が登場してきたことを報告していた³⁾。また、多くの美術教育研究者が、映像メディアなどによる間接体験が増加する中で、美術教育は身体を通して世界を捉えていくことの重要性を述べていた⁴⁾⁵⁾⁶⁾⁷⁾。その中でも、ふじえの示した「新しいテクノロジーによって生まれるメディアをどのように人間化していくかを考えさせる⁸⁾」という指標は、映像の操作を通じて、

¹⁾ 情報教育の体系的実施

²⁾ 情報機器、情報通信ネットワークの活用による学校教育の質的改善

³⁾ 高度情報通信社会に対する「新しい学校」の構築

⁴⁾ 情報社会の「影」の部分への対応の

身体的アナロジーにより映像をより確かなものとして捉えることの重要性を示していた。またそうした視点は、その後の『中学校学習指導要領美術編』(1998 年度告示)に対応する、各社の中学校美術教科書の参考作品等でも見てとれた。つまりは、我が国の義務教育課程では、映像メディアと身体性とのつながり踏まえて捉えていくことで、間接体験の増加する社会様相に対して、身体と映像を結びつけて捉えさせるという枠組みが成立しており、美術教育の重要な目標の1つとして推進されてきたといえよう。

しかしその一方で、実際の美術教育の現場では、機器配備の遅れや、コンピュータ等を扱う根拠の曖昧さが指摘⁹⁾¹⁰⁾されており、映像メディア領域の実践理論の不足や、設備配置などの問題が明るみに出てきた。美術教育の時間数が限られる中で、新たな領域を取り入れていく時間の余裕があるとは考えにくい。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、美術教育の特質的な価値とその領域が、どのように接続していくのかを考案する必要がある。

本論文『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 一』の目的は、美術教育の映像メディア領域で映像的触覚知ⁱⁱ⁾に着目し、映像の操作や制作を通して確かな全体知を形成することで、感性を練磨し高度化していくことを目指し、この一連のプロセスを基盤に、映像メディア領域から美術教育の特質的価値に接続するという教育実践モデルを構築することであった。そこで本論では3つのフェーズで研究を行なった。

A.第1フェーズ

生きる力と美術教育の特質的価値に接続する映像メディアの関係性を明らかにする

B.第2フェーズ

映像と身体との関係から映像メディア領域で育む能力と、映像から身体感覚を想像する映像的触覚知の重要性を明らかにする

C.第3フェーズ

映像的触覚知を基盤とする映像メディア領域の教育実践モデルの考案と実践を行なう

A. 生きる力と美術教育の特質的価値に接続する映像メディアの関係性

第1フェーズの研究段階として、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うるのか明らかにした。『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る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された。また国立教育研政策研究所によって2011年に行なわれた全国調査『特定の課題に関する調査(図画工作・美術)¹¹⁾』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」と指摘し、言語活動を取り入れることや、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の必要性が示された。また、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・コンピテンシーの流れをみると、言語活動の充実と

ⁱⁱ⁾ 映像的触覚知(Visually Triggered Ideated Somatic Knowledge): 本論で定めた映像がもつ特性が身体感覚を刺激し、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プロセス

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という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、それらは美術教育の重要な課題でもある。そこで、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。

改善点の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。また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ⁱⁱⁱ」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。

また、第2章では、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 についてまとめた。P21 は、2002 年より米国の教育省と主な学術団体および企業によって設立され、そのカリキュラムは 2014 年には 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 (Core Subjects) の 1 つとして位置づけており、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。芸術教科独自の教育とともに、ICT の活用能力、創造性、イノベーション、クリエイティビティーなど、汎用的なスキルを獲得させるフレームワークとして示されている点で特徴的であった。P21 のカリキュラムを批准する州での先進的な事例をみると、これまでの美術教育 (Visual Arts) の教科内容のなかで Media Arts 表現として、ICT 機器を活用する事例も見受けられた。また、美術教育の中で扱わず、テクノロジーという教科でそうした表現を扱う学校も存在する。芸術領域の存在価値を、汎用的なスキルを獲得する方法論として位置づけている 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発展方法を考える上で参考にできる。

しかし、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¹²」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。よって 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になりかねない。また、美術教育には「美術による教育」という側面だけではなく、「美術の教育」という側面があり、美術の教科教育という視点も忘れてはならないと考えた。

以上第1フェーズでは、21世紀の知識基盤社会に生きる力を育むとする我が国の美術教育において、映像メディア領域を、美術教育の特質的価値に接続する、教育実践構造を提案する必要性を示した。

B. 映像と身体との関係から映像メディア領域で育む能力と、映像から身体感覚を想像する映像的触覚知の重要性

第2フェーズの研究段階として、第3章では、映像メディア領域に関わる美術教育研究者や、教科書でも紹介される、メディアアーティストの岩井俊雄による論考をまとめた。様々な論点の中でも、岩井は「前現実とヴァーチャルな世界とのズレが子どもたちの中に起きているのではないか¹³」と、問いを投げかけている。また、そうした間接体験の増加によって生じるズレは、ふじえが示した映像メディアに対して、対象の操作を通して、身体的なアナロジーによって実感していくことで確かなものとするという視点¹⁴が参考にできた。また、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¹⁵を参考に掘り下げて考察した。

ⁱⁱⁱ 美術教育の特質的価値：2008年度告示学習指導要領解説美術編を参考に筆者がまとめた、他教科と比較した際の美術教育の特質的価値

川上の映像思考は、映像から感性を育み情操につなげるという点で、美術教育の特質的価値とつながる。川上の論考では、経験は理性的思考の基底でありまた、相関する感性的思考の教育が創造的表現活動の基底¹⁶とされる。映像メディア領域では「身体と映像とをつなぐ」、「映像から身体感覚を想像する視点」から、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と想定した。

また、第4章では、映像から身体感覚を想像する構造がどのように生成されるのかを明らかにすることを目的とした。そこで、美術教育教科書に登場し、映像の生成に操作を必要とする原初の映像装置と、コンピュータスクリーンを比較した宮入・岡本の実験¹⁷を参考に、本論では愛知県蒲郡市立形原中学校で再現実験を行なった。その結果、注目したのは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であった。また、「本当にいるのかと思った」というようなリアリティーを感じている生徒もおり、身体的アナロジーによって対象を触覚的に想像することにもつながっているように見てとれた。一方で、リアリティーをもたらす立体感など、触覚的知覚には大きなバラツキが認められた。そこで、リアリティー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い半構造化インタビューの手法を用いた質的な調査を行った。その結果、身体的アナロジーの活動は、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、映像を生産的に、感性的に読みとく道筋が見てとれた。また、バラツキをもたらす身体的アナロジーの構造を明らかにするために、認知言語学で概念を形成するプロセスとして広く知られている、イメージ・スキーマ理論を参考にした。その結果、身体的アナロジーは、触覚から身体的意味感覚を掘り起こす低次（より身体に直接的に関連した）のアナロジーと捉えられ、川上が述べた感性的認識という、高次に豊かなイメージ生成する前段階の構造と位置づけられた。よって映像メディア領域では、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、豊かな感性を導きだす道筋をつけることで、美術教育の特質的価値に接続することができると考えた。

C. 映像的触覚知を基盤とする映像メディア領域の教育実践モデルの考案と実践

そこで、第3フェーズでは、まず第5章で、知識基盤社会に身体性を回復する映像メディア領域の教育実践モデルを提案した。

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¹⁸を参考に映像メディア領域の学びのフィールドを、個人の概念という内界と、他者・自然・環境・社会という外界のフィールドに定めた。

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、それを感性を育む前段階として捉えた。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(faculty)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(capacity)を向上させることが必要であるとまとめた。また川上は、「感性的思考の教育が情操教育であり、映像教育による人間形成である¹⁹」と述べている。そこで、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た。対象との関係を掘り起こすプロセスは、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た。

そこで、ナレッジ・マネージメント領域でよく知られる、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^{iv}モデルを基盤に、一連の教育実践構造をモデル化した。また ICT を活用する利点として、タブレット端末では、動画制作アプリケーションが豊富にあり、安全な Web サイトから映像を鑑賞し、概念図を描き共有すること、またアニメーション制作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点を挙げた。また、ICT 機器は、生徒が描き、また書き出した形式知化された情報を共通規格の線やフォントを使用し表示することで、個人のくせや表現をある意味で純化して表出し、合理的に他者の知識と連結することを可能にすると考えた。

さらに第6章では、本論で考案した教育実践モデルを基に、1つの実践例として、映像的触覚知がどのように機能するのか、近隣で円滑な授業実践ができ、さらに、1つの学級構成生徒数が全国平均と同様である愛知県の蒲郡市立塩津中学校で映像メディア領域の授業実践を行ない報告した。実践を通して映像的触覚知が引き出され形成された生徒は、触覚的な部分を強く想像し、映像から身体的アナロジーによって、確かに表象的触覚を知覚していることが見てとれた。また、教育実践を通して、映像の印象値を SD 法によって計測した結果、そのばらつきも小さくなったことがわかった。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と考えた。また、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、さらに感性的思考を引き出すことが確認された。

現状の課題と展望

本研究では、21世紀の知識基盤社会を迎え、美術教育にも情報化の波が押し寄せる中で、映像メディア領域が、果たすべき役割について1つの可能性を論考した。知識基盤社会における美術教育の価値は、形式知のみならず、暗黙知に含まれる身体知を回復させることで、本来の人間らしい感性を醸成し、全体知を形成することにあると考えた。なぜならば、本来、我々の現在を認識することを本質とするテレビなどの映像メディアが、「社会のリアリティーがイメージの氾濫(表象)としてしかみえなくなった²⁰⁾」という状態にあることによって、現前の世界の認知の在り方が問われているからである。1990年代以降、多くの美術教育研究者によって美術教育からそうした現状に一石を投じる提案がなされ、ここに美術教育で映像メディアへ向き合うことの本質を見出した。映像の読み解きは国語科でもメディアリテラシーの一環として行われる。また米国の事例等でも造形要素の読み解きによって映像からメッセージを読み解くなどの実践もある。しかし、我が国の美術教育の特質的価値を鑑みれば、美術教育における映像メディア領域は視覚情報の読み解きや表現に加え、身体性とのつながりを踏まえて授業実践される必要がある。

米国で芸術教育およびカリキュラムの研究で多大なる功績を残したエリオット・アイズナー (Elliot Eisner) は『教育が芸術から学ぶ8つのアイディア²¹⁾』中で「教育は芸術から形式と内容とは分けられないことを学ぶことができる^{v2)}」また「教育は芸術からすべてのことは互いに作用しあっていること、つまり形式を持たない内容もありえないし、内容をもたない形式もありえないということを学ぶことができる^{vi23)}」とした^{vii)}。また、アイズナーはその具体的例を、2002年のスタンフォード大の講演で以下のよ

^{iv} SECI=Socialization-Externalization-Combination-Internalization : 一橋大学大学院の野中郁次郎教授らが示したプロセスモデル。

^v 原文「Education can learn from the arts that form and content cannot be separated. How something is said or done shapes the content of experience」 Elliot Eisner 『What Education Can Learn From the Arts』NAEA のサイトで閲覧できる。

参考 URL: <http://www.arteducators.org/news/what-education-can-learn-from-the-arts>

2002年にスタンフォード大学で行われたアイズナーのレクチャーでは「*Form and content is most often inextricable*」としており、形式と内容とはしばしば不可分であると述べ、数学などでは形式が内容と分離された捉え方がされると述べている。数式が現実空間を超えた認知をもたらす宇宙の原理や世界の構造を規定する、そうした理論に対応して現実世界の内容が規定され認識されていくこれまでの科学教育は形式優位であった。アイズナーは形式と内容が同位の教育が理想であるとし、芸術から教育が学ぶことができるものを考案している。

^{vi} 原文「Education can learn from the arts that everything interacts; there is no content without form, and no form without content」出典は上記と同じ

^{vii} 詳細な説明は、愛知教育大学のふじえが雑誌『美育教育』の「連載『思考力・判断力・表現力』と美術教育 (1)」で解説している。

うに述べている。

「算数では4+4の答えは常に8と記される。本来であれば「eight」「ⅢⅢⅢⅢ」「Ⅷ」「300,000-299,992」などと表現できるはずだが、算数ではその表現方法の多様性に関わらず答えは8である。しかし実際には我々のすることにおいて、〈形式〉と《内容》は重要(matter)である。〈歴史〉が《どのように書かれるか》は重要であるし、〈話を〉子どもへ《どのように伝えるか》は重要である、また、〈教室〉が《どのように整備された状況であるか》も重要で、〈ストーリー〉を《どのように伝えるか》も重要である。正しい目的をもった内容を得るためには適切な意味ある形式を得なければならない。学校の建築は工場または家のようにも見え、感じられる。もし子どもたちに工場で働く人のように感じてもらいたいのであれば、我々の学校は工場のように見え、感じる状態でなければならない。そうしたケースでは形式と内容は不可分なのである²⁴⁾ (*文中の〈 〉と《 》の記号は、形式と内容との対比を明確にするために筆者が補足したもの)

つまり、数学的な世界では、形式の操作による正解しかない世界での成果を求められるが、それは我々が生活する上で多様な方法、多様な正解が求められる世界での成果とは異なるものである。芸術教育においては、形式と内容というような二分法が成り立たず、アイスナーがいうように、同じ内容の物語でも、どのようにストーリーを伝えるかという形式で違った印象を与えるのである。芸術を教育する意義は、この多様な方法・多様な正解のある世界に対応することにもある。それは、精神と肉体、部分と全体などの関係性においても同様であり、美術教育で映像メディア(内容)を扱う際にも、どのように捉えるかという意味で、視覚と身体(形式)は不可分である。本論で述べた概念形成の過程、イメージ・スキーマもまた、表象作用における「意味するもの」と「意味されるもの」という二分法が成り立たないプロセスを表したもので、現象と認知とは不可分である。それゆえ、映像の意味はどのように認知されるかという感性に起因して多義的である。そこで、映像的触覚知の教育を通して、イメージ・スキーマを適切に導いていくことが重要である。精神と身体の関係のように、どのように読み解くか(形式)が映像を感じ取るか(内容)に大きく関わり、単純に映像を視覚的要素によって読み解くだけでは十分ではない。映像的触覚知は、映像を触覚的要素に注目して知覚し、記憶、学習、創造する感性であり、そうしたプロセスを反芻することで映像的な知性を獲得していくことができる。日々の生活中で絶えまなく数多くの事を、映像メディアによって知る状況において、美術教育が個の内界と外界のつながりを映像を通して実体的に捉え、日々生きることの価値を見出すような感性を醸成していくことを期待したい。

参考文献

- 1 文部省中央教育審議会「第3部 国際化、情報化、科学技術の発展等社会の変化に対応する教育の在り方」『文部省 審議会答申等 (21世紀を展望した我が国の教育の在り方について<第一次答申>)』文部省、1996
- 2 柴田和豊編『メディア時代の美術教育』国土社、1993
- 3 水島尚喜「子どもの表現とインターメディア」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、pp.135-154
- 4 ふじえみつる「メディア教育と美術教育」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、pp.57-76
- 5 阿部寿文「映像社会と美術教育」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、pp.183-202
- 6 岡田匡史「メディア時代の視覚の治癒」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、pp.203-222
- 7 柴田和豊「いま美術教育は」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、pp.8-36
- 8 ふじえみつる「メディア教育と美術教育」『メディア時代の美術教育』国土社、1993、p.73
- 9 森山朋絵「映像メディア表現/映像メディア教育の今後」、『美育文化 特集写真とまなざし』Vol58、No5、2008
- 10 後藤雅宣「コンピュータを活用した中学校美術教育—その背景と展開の視点—」『千葉大学教育学部研究紀要』第54巻、2006、p.341
- 11 国立教育政策研究所『特定の課題に関する調査(図画工作・美術)』、2011
参考 URL:http://www.nier.go.jp/kaihatsu/tokutei_zukou/index.htm、2011、8月調べ
- 12 花篤實『平成8-10年度文部省科学研究費補助金基盤研究(A)(1)研究成果報告書 メディア教育・異文化理解教育としての美術教育・映像教材およびガイドラインの開発』1999、p.3
- 13 岩井俊雄『ETV 目覚めよ身体、感覚の宇宙』NHK、2009年2月放送
- 14 ふじえみつる「メディア教育と美術教育」『メディア時代の美術教育』国土社、1993

- ¹⁵ 川上春男『映像教育論』、法政大学出版局、1968、pp.277-301
- ¹⁶ 同書、pp.279-286
- ¹⁷ 宮入麻紀子・岡本誠「新しい感覚を創造する映像の提案」『デザイン学研究. 研究発表大会概要集』vol.55、日本デザイン学会、2008、pp.54-55
- ¹⁸ Howard E. Gardner、『Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences』Basic Books、1983
- ¹⁹ 川上春男『映像教育論』、法政大学出版局、1968、p.286
- ²⁰ 桜井均「テレビ60年の考古学~1970年代ドキュメンタリーに何が起きていたか~」『放送研究と調査』第63巻第6号、NHK放送文化研究所、2013、p.69
- ²¹ NAEA『10 Lessons the Arts Teach』参考URL: <http://www.arteducators.org/advocacy/10-lessons-the-arts-teach>
原文: Eisner, E「In Chapter 4, What the Arts Teach and How It Shows.」『The Arts and the Creation of Mind』Yale University Press. 2002、pp. 70-92
- ²² ふじえみつる「連載『思考力・判断力・表現力』と美術教育(1)」『教育美術』2011年10月号、No.882、2011、p.56
- ²³ 同書、p.56
- ²⁴ Eisner, E「what can education learn from the arts about the practice of education?」『John Dewey Lecture for 2002』Stanford University、2002 参考URL: http://www.infed.org/biblio/eisner_arts_and_the_practice_of_education.htm 翻訳: 佐原理