

学位論文要旨

現代美術のプラクシスから考察する
図画工作・美術科における〈創造〉性

—こどもの生きる社会で発揮される創造性を育成するカリキュラム開発のために—

広島大学大学院教育学研究科

教育学習科学専攻 学習開発学分野

カリキュラム開発領域

D181146 新井馨

1. 論文構成

論文構成は以下の通りである。

- 序章 研究の背景と研究の概要
- 第1章 現代美術の教育への取り入れられ方に関する先行研究の検討
 - 1-1 国内における先行研究のレビュー
 - 1-2 海外における先行研究のレビュー
- 第2章 問題の所在と研究目的
 - 2-1 問題の所在と研究目的
- 第3章 予備調査
 - 3-1 こどもの捉える社会についての意識調査
 - 3-2 図画工作・美術科と他教科との関連及び学習内容の活用に関する意識調査
- 第4章 用語の定義
 - 4-1 「こどもの生きる社会」とは
 - 4-2 「こどもの生きるアクチュアルな<社会>」における<創造性>とは
- 第5章 理論枠組み
 - 5-1 「こどもの生きるアクチュアルな社会」で発揮される<創造>性を見取るには
 - 5-2 評価指標 プロトタイプの開発
- 第6章 アクション・リサーチのための研究デザイン
 - 6-1 研究デザイン
 - 6-2 題材設定
- 第7章 アクション・リサーチ
 - 7-1 第1期アクション・リサーチ
 - 7-2 第2期アクション・リサーチ
 - 7-3 第3期アクション・リサーチ
- 終章

巻末資料

2. 研究目的と解明課題

本研究は、学校教育において、「社会」・「関係」を内容として含む美術教育のカリキュラム開発の必要性を前提としている。そのために、1950年以降現在においても盛んになってきている関係性や社会をテーマとした現代美術のプラクシス)を取り入れることが有効であると考えた。特に、今の社会を生きるこどもと今の美術を接続することは、今の社会における美術の役割に応じることにも繋がるものと考えたからである。

そのために、現状を整理するため先行研究の調査を行った(第1章)。先行研究では、現代美術

の学校教育への取り入れられ方に関する先行研究を整理しどういった点が課題としてあるのか調査した。調査の結果、次の2点が課題として導き出された。1点目は、社会や関係をテーマとした現代美術の取り入れられ方の問題である。先行研究では現代美術を取り入れる必要性のもと美術が社会から隔絶したものではなく、人間や社会との関係から生み出されるという認識、社会共同的な作品の意義は示されていたものの、理論研究に留まっており、実際にそれらを授業に取り入れた際、子どもたちにどういった資質・能力が培われ、将来的にどのように活用されるのかが明確に示されていなかった。2点目は、学校教育において現代美術を取り入れた授業が積極的に行われているとは言い難く、取り入れたとしても中学生以上が大半を占めていることも明らかになった。これら2点の問題の所在をふまえ、本研究では、包括的な能力としての創造性を育成していくために「社会」や「関係」に主軸をおいた同時代の美術を図画工作・美術科に積極的に取り入れるため、図画工作・美術科で培われる創造性を見取る指標モデルの開発を目的とし、次の解明課題を設定した。

- ①. 子どもたちはどのように自らが生きる社会を捉えているのか。
- ②. 子どもが生きる社会とはどのようなもので、そこ発揮される創造性の特徴とはどのようなものか。
- ③. 子どもが生きる社会で発揮される創造性をどのように見取り、どう評価するのか。

3. 解明課題の検討

【解明課題①】

解明課題①は、第3章で検討した。第3章では、子どもがどのように社会を捉えているのか、その実態を明らかにするために2つの予備的調査を行った。調査1では、主に学校教育の教科学習と子どもの日常生活との関連を調査した。調査2では、学習している教科間の接続がどの程度意識されているのかを調査した。これらの両調査により、子どもがどのように学習事項と生活とを関連させているか、また、教科間の繋がりをどの程度実感しているかを明らかにし、現状と課題を整理した。

その結果、調査1においては質問紙調査の結果、6つのカテゴリー（「生活環境」、「表現活動」、「人間関係」、「ソーシャルメディア」、「エンターテインメント」、「その他」）に分類することができた。「生活環境」とは、家族や習い事、遊んだり、学校に行ったりといった、子どもの環境にまつわるものを分類した。「表現活動」とは、絵やマンガを描いたり、歌や楽器を演奏するといった類を分類した。「人間関係」とは、主に友人に関するものである。「ソーシャルメディア」とは、SNSや動画サイトに関連するものである。「エンターテインメント」とは、ゲームやテレビ、マンガや音楽、アニメーション、芸能関係に関わるものを分類した。「その他」では左記に当てはまらない少数の事柄をまとめた。その結果、子どもがどのように自らの生活している社会を捉えているのか、ある一定の傾向を示すことができたが、これらは学校教育の内容とは異なる、もし

くはほど遠いと感じられるような、こどもの日常のリアリティが明らかになった。

調査2においては、こどもが図画工作・美術科での学びが、こどもの生きる社会において汎用性のある資質・能力としてこども自身が効果的に活用できている、とは言えない状況であることが明らかになった。図画工作・美術科の学びを深く汎用的に捉えることができているこどもは一定数いるものの、その大半はものづくりや描画技術といった、描くこと・つくることに集約され、日常生活や社会で活用できる資質・能力を効果的かつ持続的に培っているとは言えない状況である。このように、学習者であるこどもにとって、図画工作・美術科での学びが、社会との繋がりを意識できるものとなっているとは言えない状況であることが明らかになった。

【解明課題②】

解明課題②については、第4章において本研究で扱う用語の定義を示した。ここでは、鍵概念となる、こどもの生きる社会とはどういうものか、また、その社会で発揮される創造性とはどのようなものかを、木村敏や浜田寿美男、G.マルクスらを拠り所に理論的に検討した。こどもにとって社会という対象がどのような意味の場において現象しているか、物質的で固定的な対象としては存在しないことが導き出された。こどもという関係とは切り離されない全体としての人間が個々に捉える世界であり、こどものみている社会がその事実であると同時にまた、こどものみている社会が「こどもの生きる社会」だけではないということを示した。こういった社会を「アクチュアルな<社会>」と呼称し、そこで発揮される創造性とは、事象に対面する本人にとって、何事かに関わり、意味が生じる、意味を生じさせることであり、当人の中にそれまでなかった意味・価値・捉え方の創造、あるいはそれまでに当人が認めていた意味・価値・捉え方の変容のことを<創造>性と定義づけた。

【解明課題③】

解明課題③については、第5章において、定義づけた<創造>性をどのように見取るのかその視点と評価指標の原案（プロトタイプ）を開発した。本研究では、B.ラトゥールのアクター・ネットワーク理論を基礎とし、V.P.グラヴェニユの、創造性を捉えなおす5つのポイントを理論枠組みとして援用した。グラヴェニユは、文脈・環境・文化を考慮した新たな観点から創造性を見取るための枠組みを示している。第4章で定義づけた<創造>性との関連を検討し、本研究における<創造>性を見取るための5つの視点を提示した。そして、第6章では、第1章から第5章までの内容を踏まえ、アクション・リサーチの研究デザインを構想し、現代美術のプラクシスを取り入れた題材を開発した。その際、選定する現代美術の条件として、1. 同時代の作家であること、2. 「関係」「社会」を主軸とした作家・作品であること、3. こどもにとって理解しやすい作品であること、を設定しO.エリアソンの「クリティカル・ゾーンの記憶」を取り上げた。取り入れたプラクシスは、O.エリアソンの物事の見方を根本的なシフトを促す、といったコンセプトである。特に取り上げた作品「クリティカル・ゾーンの記憶」は、人や物が移動する際、用いる乗り物の動きを可視化した作品で、見る人はランダムに描かれたように見える線の中に、数千キロの距離や時間を想起し、さらには空路ではなく、陸路や海路の移動手段が用いられたことの意味に対する興味や関心を持つたりする。こういった意味・価値・捉え方の変容を促す制作行為

的態度を題材に取り入れることで、こども当人にとっての「乗り物」「自分の身体」、あるいは「色」や動きそのもの、といったことの意味・価値・捉え方が更新されることを期待した。このように「関係」や「社会」を主軸として制作を行う現代美術の行為的態度を図画工作・美術科に取り入れることで、当人にとっての意味・価値の変容を効果的に促すものになりうると考えた。第7章では、開発した＜創造＞性を見取る視点とその評価指標を実践的に検証するため、アクション・リサーチを実施した。アクション・リサーチでは、これまでの理論から導き出した＜創造＞性をもとに、それを見取る5つの視点とその評価指標について検証を繰り返し、こどもの生きる社会において発揮される＜創造＞性を見取ることができる評価指標を開発した。

4. 本研究の成果

本研究の具体的な成果は以下の6点である。

1. こどもの生きる社会とは、こどもという持続して留まるところの無い開かれた可能性をあわせ持つ、全体としての人間が個々に捉える世界であり、こどもにとって＜社会＞が物質的で固定的な対象としてのみ存在しないことを明らかにしたこと
2. 図画工作の学習がこどもたちの生きる社会でどう活用されているのか、その実情を明らかにしたこと
3. こどもの生きるアクチュアルな＜社会＞で発揮される創造性について、事象に対面する本人にとって、何事かに関わり意味が生じる、意味を生じさせることであり、本人の中にそれまでなかった意味・価値の創造、あるいはそれまでに当人が認めていた意味・価値・捉え方の変容であると、定義したこと
4. 定義づけた＜創造＞性を見取る5つの視点（「アクチュアルな＜社会＞に生きるこども」「＜創造＞性の他者」「＜創造＞的行為」「場におけるモノ」「生成されたコト」）を提示し、各視点間の相互作用を示したこと
5. 5つの視点で見取った＜創造＞性をどのように評価するのか評価指標を開発したこと
6. 先行研究では示されてこなかった現代美術の取り入れ方として、多様な仕方で行われる意味の場が、他者にも共有され相互交流する中で更新されていく特徴をもつ「アクチュアルな＜社会＞」を前提とし、当人の中の意味・価値・捉え方の変容である＜創造＞性の育成を促すため、「社会」「関係」を主軸とした作家、作品とりわけ同時代の作家を取り入れることを示した。

図画工作・美術科の時間では、表層的にはバラバラに見える一つ一つの題材での＜創造＞の積み重ねが、無数の意味の＜場＞をつくり、こども自身がその重層的な重なりの中の＜社会＞に投企され、＜創造＞性が培われるのである。しかし、これまでこういった人やモノや環境が複雑に絡み合う＜創造＞性を見取るのは困難とされてきた。本研究では、複雑に絡み合う＜創造＞性を5つの視点で見取ることで、こどもが＜創造＞に向かう様相を示すことができた。これらの成果は、こどもが何事か生成しようとする只中にある、意味をつくる、価値を見出す、捉え方を発見し、また意味をつくりかえ、そして、自己の中の他者あるいは他者の中の自己を見出したり、といっ

た複雑な営みを見取られることを実証できたと考える。これら一連の複雑な営みは、単純に作品へと物質的に還元されるものではなく、何事か生成する過程へ質的に還元されるのである。そして、見取った<創造>性は、開発した評価指標を用いて発揮された度合いを確認することが可能である。作品やワークシートだけでなく、こどもの発言や行為、他者や周辺で起こる事象から<創造>性を測ることができ、これまで見落としていたかもしれないこどもの<創造>性を見取ることができる。また視点間の作用を示したことで、こどもの生きるアクチュアルな<社会>で発揮される<創造>性を育成するための効果的な授業設定も可能だと考える。こどもの様子から、どの視点間の作用を活発化させたらよいか、設定した題材に合わせて効果的な環境・教材づくり・対話・発問へと発展的な活用が期待できるものである。

また、本研究ではこどもの生きる社会で発揮される<創造>性の育成を目指して、題材に現代美術のプラクシスを取り入れることを提案した。現代美術の美術教育への取り入れ方については、先行研究の調査から理論研究に留まっていることが明らかになったが、本研究では、現代美術の様式や、新しい表現方法、あるいは材料といったことではなく現代美術の行為的態度を取り入れることで<創造>性を育成することを示した。そして、実践に取り入れる際の条件を3つ示したことで、同時代を生きる多くの作家から選定し積極的に取り入れることが可能だと考える。このことは美術の多様さ、美術的に何か問題提起をしたり、問題解決に導いたりといった、描くだけではない、もしくは想像したことを形にするだけではない新たな表現にも気づききっかけになり、現代美術以外の他の作品を見たり制作する際にも質的に還元され影響するものと考えられる。

このようなあらたな<創造>性の積み重ねによって、こどもは「<創造>する人」へとなるのである。「<創造>する人」は、多面的に他者や事物に関わり、その意味を受肉化し、「こと」を創造する。図画工作・美術科では、こういった<創造>性が働いている時間でありこの時間を教師が担保していくことで、こどもは「<創造>する人」になり、自ら学び、自ら考え、生きていく人になるのである。

5. 主要参考文献

- ・ 中原佑介、『人間と物質のあいだ：現代美術の状況』田畑書店、1972.
- ・ クレア・ビショップ、星野太（訳）「敵対と関係性の美学」『表象』、05、表象文化論学会、2011
- ・ 河合敏雄、鷺田清一、梅原賢一郎、松井陽和、京都造形芸術大学（編）『現代芸術を学ぶ―失われた身体を求めて―』、角川書店、1999
- ・ フィリップ・アリエス著、杉山光信・杉山恵美子訳『<子供>の誕生』みすず書房、1980
- ・ ローウェンフェルド（Victor Lowenfeld）竹内清他訳『美術による人間形成』黎明書房、1963
- ・ 木村敏『心の病理を考える』岩波書店、1994
- ・ マルクス・ガブリエル著、清水一浩訳『なぜ世界は存在しないのか』講談社選書メチエ、2018
- ・ アーサー・C.ダントー著、佐藤一進訳『アートとは何か』人文書院、2018.
- ・ 木村敏『あいだ』弘文堂、1988.
- ・ 浜田寿美男著『「私」とは何か ことばと身体の出会い』講談社選書メチエ、1999.

- ・ブリュノ ラトゥール著, 伊藤 嘉高訳『社会的なものを組み直す: アクターネットワーク理論入門』法政大学出版局, 2019
- ・Tara Fenwick, Richard Edwards 『Actor-Network Theory in Education』 2010
- ・Vlad Petre Glaveanu 「Rewriting the Language of Creativity : The Five A's Framework」『Review of General Psychology』, 2013 , vol.17, pp.69-81.