

美術非専攻の大学生の自らの「ものの見方」への気づきと美術への親近感の向上を促す教育的介入

An Educational Intervention to Encourage Non-Art-Majors to Become Aware of Their Own Way of Thinking and Become Familiar with Art

古藤 陽[†], 清水 大地[‡], 岡田 猛^{‡*}
Minami Koto, Daichi Shimizu, Takeshi Okada

[†] 東京大学大学院学際情報学府, [‡] 東京大学大学院教育学研究科, *東京大学大学院情報学環
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo
Graduate School of Education, The University of Tokyo
Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo
koto-minami220@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

要旨

本研究では、美術の非専門家に対して「日常生活における自己の視点についての再発見」および「美術に対して抱く難解・疎遠なイメージの変化」を促す教育手法を提案し、その効果検証を行った。提案手法は、学習者に対して found object と呼ばれる美術のジャンルに特徴的な創作プロセスを擬似的に体験する課題に取り組むことを求めるものである。教育効果の検証のため、課題設定を独立変数とした一週間に渡る一要因被験者間実験を実施した。実験の結果、実験群においては課題への取り組みの中で「日常生活における行動の制約を変化させることによる探索」や「日常とは異なる観点におけるモノへの意味づけ」、そして「日常における自分自身のモノの見方に対する気づき」が多く生じていたことが明らかになった。また、介入を経ることによって実験群のみ「美術に対する難解・疎遠なイメージ」が部分的に軽減している傾向が示唆された。この結果から、本論文において提案する手法は、日常を美術という観点において捉え直し、自分自身の視点についての新たな気づきを得るとともに、美術に対する親近感の向上を部分的に促すようなものであることが示唆された。

キーワード —美術教育, 現代美術, 創造性

1. はじめに

現代において、「芸術」とそれ以外の分野との境界は非常に曖昧なものである[1]。現代において芸術は、他の分野や社会、我々の生きる日常と完全に分断されるのではなく、隣接する様々な領域との関係性の中で捉えられるものとなっている。こうした傾向は音楽や演劇など様々な芸術のジャンルに共通するが、以下では

特に美術に焦点をおく。

こうした現状において、美術教育においてもまた、美術という領域に閉じたものだけでなく、他の領域と接続するような学びを促すことは重要な課題であると言える。その中でも、美術教育において得られる学びが日常へとつながるようなものとなることは、学習者自身の日常にとって美術という領域が持つ意味を意識することにつながる。こうした意識を促すことは、美術領域に対して持続的・主体的に関わる人々を育成するという、美術教育の重大な使命に対しても寄与するものであると考えられる。

2. 美術教育における問題意識

では、美術を通じて得られる、日常生活へとつながるような学びとは具体的にはどのようなものであろうか。重要な点の一つとして、美術が我々に日常とは異なる視点を与えるものであるということが考えられる。小松[2]は美術を通じた新たな視点の導入を、「見方の縮尺を変える」ことであると述べ、そうした体験に美術の教育的な意義があると主張している。美術体験を通じて普段とは異なる視点を持つことによって我々は「現実を生き直す」ことができ、見慣れた日常のこれまでには見えていなかった様相を捉えることができるのである。

また、美術体験において普段と異なる視点を持つことは、自分自身の普段のモノの見方を振り返ることにもつながる。物理的な視点移動に起因した「見え」の違いから元の視点が逆算できること[3]と同様、美術という特殊な文脈が与えられることによって生じるものを見る時の観点の変化は、単に新しい景色を見せるだけでなく、自分の日常的なモノの見方への気づきを促

すという点においても有効であると考えられる。相田[4]は、大学生を対象とするデジタルカメラを用いた写真表現の実践を紹介し、「写真を用いて生徒の周辺を題材とし作品化する試みを通して、生徒は写真映像の持ついくつかの属性にあらためて気づく。それは例えば写真と自己のまなざしとの見え方の差異」であると述べている。この指摘は、カメラという道具の特性と「美術表現」という活動の持つ特性のうちどちらがこうした「自己のまなざし」に対する気づきをもたらすかという点において明確な答えをもたらすものではないが、いずれにせよ、普段とは異なる視点を与えられることにより元の視点に対する気づきが促されるという点においては重要な指摘である。

このように、日常を捉え直すような視点を得ることは美術の重要な教育的意義の一つである一方、多くの学習者にとって美術は「非日常的なもの」であることもまた事実である。片岡[5]は、近代において美術館における美術鑑賞という文化が根付いた後の日本では、美術が日常から乖離した「アート」と捉えられるようになったことを論じている。こうした現状を踏まえると、学習者自身によって美術と日常が乖離したものとして捉えられている現状に対しても、なんらかの形で働きかけることは重要であると考えられる。

3. 本研究の目的

これらの観点を踏まえ、本研究においては、以下のような教育目的の達成を目指すための介入を提案し、その教育効果を実験により検証する。

1. 日常の中に美術という普段と異なる視点を導入することにより、自分の日常的なモノの見方についての気づきをもたらすこと
2. 美術に対する、日常と乖離しているというイメージの変化をもたらすこと

なお、本研究における教育の対象は、美術を専門としない大学生・大学院生とする。近年は生涯学習の観点から、成人を含む様々な年代を対象とするワークショップ等の教育プログラムの需要が高まっている。上述した「日常生活に対する新たな気づきを得る」「美術に対して抱くイメージに変化をもたらす」という目的もまた、様々な知識や経験を重ねることによって美術や日常生活に対する見方が固定化してしまいがちな成人に対して十分に意味のあるものであると考えている。

美術教育手法に関する研究は依然として児童を対象とするものが多いのが現状である。しかしながら、上述した相田の例や、美術作品の対話型鑑賞場面を通じて大学生が自らの日常に関する気づきを得る過程を記述した長井[6]など、美術教育場面と日常との接続という観点においては、大学生を対象とした実践も目立つことから、こうした観点が大学生や成人を対象とする教養教育においても重要なものであることが示唆される。

4. 提案手法

先述の目的を達成するための手法として、我々は「美術体験を通じた日常の異化」を引き起こすことが一つの鍵となるのではないかと考えた。その上で、現代美術作品に見られる **found object** と呼ばれる手法が、「日常の異化」を促す上で有効なものとなりうると考えた。**found object** の作品は、元々美術作品となることが企図されていないような日常的な対象の中から文字通り「見出される」[7]ことによって成立する。こうした手法が広まる大きな契機となったのが、1917年にマルセル・デュシャンが発表した《泉》という作品である。この作品は、大量生産された男性用便器を90°回転させ、その表面に偽名のサインを施したものである。美術家の手によって作られたものではなく既製品を作品として価値づけ美術館で展示するという手法は当時としては非常にスクランダラスなものであり、様々な批判を集めるとともに、現代美術の在り方に大きな影響を与えた。

芸術作品として作られていない対象を「見出す」**found object** の手法を用いることによる美術家の意図としては多様なものが考えられるが、デュシャンや彼に影響を受けた芸術運動の担い手たちによって強く意識されていたこととして、以下の二点が考えられる。一つは、日常の文脈に美術という観点を導入することによる日常の異化と再発見、そしてそれを通じた自己の無意識や深層心理についての発見である。こうした関心は、特にシュルレアリスムの美術家たちにおいて強く見られた。もう一つは、日常的な対象と美術作品との境界を取り払うことによる美術という制度の問い直しである。近代の美術における権威主義的な姿勢を嫌ったダダイズムの美術家たちは、あらゆる手段を使って「高尚で他の領域から自律した美術」のイメージを崩壊させることを試みた。そうした試みの一つとして、本来は美術作品としては捉えられなかったような

対象をあえて美術作品と呼ぶことによって、既存の「美術」に対する疑いの目を向けようとしたのである[8].

以上の二点をまとめると、**found object** は、その表現を通じて日常の対象を異化し自分のモノの見方の発見を促すとともに、「高尚な美術」というイメージを問い直すことを目指す手法であると言えるであろう。こうした特徴は本研究における教育目的に一致するものであり、**found object** の創作プロセスを介入の中に組み込んだ教育手法により、本研究の目的が達成できるのではないかと考えた。

found object の創作プロセスにおいては、「日常的な対象」の中から「美的な対象」を作品として見出すという行為が重要な要素として含まれている。この「見出す」という行為の中で日常的な対象が美術という文脈において異化され新しい様相を表すとともに、通常我々が日常において無意識のうちに適用しているモノの見方についての気づきや発見を促すと考えられる。また、日常と美術という二つの領域の間に目を向け、自分自身が主体的に対象に意味を付与することにより日常的な対象が美術作品へと変わる瞬間を体験することを通じて、美術という領域に対する親近感の向上につながると考えた。

すなわち、**found object** の創作プロセスの体験は、日常的な対象の異化という過程を通じて主体のモノの見方に対する気づきを促すとともに、美術と日常が疎遠なものであるというイメージを解消するためのきっかけとなることが予想される。そこで本研究においては以下のような仮説を設け、実験を通してこれを検討する。

仮説：美術を専門としない大学生に対して **found object** の創作プロセスの体験を引き起こす教育的介入を行うことによって、学習者の日常におけるモノの見方についての気づきが促される。また、美術に対する「日常から乖離したもの」というイメージが軽減される。

本研究では、**found object** の創作プロセスの中でも、「日常的な対象の中から美術作品を見出す」という要素が本質的な部分であると考え、介入の中核としてこの活動を行うよう促すことが有用であると考えた。一方、学習者に対して **found object** という手法の成立した歴史的経緯やこの手法によってどういった目的の達成が目指されたのかということについて事細かな説明

を加えることは避けた。こうした **found object** についての背景知識を教示として与えることは、本研究においては教育目的を参加者に直接伝えることとほぼ同義であり、教育効果を正確に測る上ではこうした情報は参加者には直接的に伝わるべきではないと考えた。

5. 実験

上述した仮説を検証するために一要因被験者間実験を実施した。実験群と統制群の二群を設け両群の比較を行うとともに、介入前後の変化を取り出すための事前・事後調査によって介入の効果を検討する。本実験の対象は美術を専門としない大学生・大学院生とする。本研究では、合計 23 名（実験群 13 名、統制群 11 名）の被験者による実験協力を得た。うち 3 名（実験群 2 名、統制群 1 名）に関しては日ごとのアンケート回答または写真撮影の漏れによるデータの不備があったため、その 3 名を除外した実験群 10 名（平均年齢 22.8 歳、 $SD = 1.25$ 、男性 8 名／女性 2 名）と統制群 10 名（平均年齢 22.0 歳、 $SD = 2.00$ 、男性 6 名／女性 4 名）、合計 20 名から得られたデータを本研究における分析の対象とした。なお、本実験は美術に対して抱くイメージが直接課題への取り組み方に関わるような課題設定となっており、美術経験が結果に大きく影響することが予想された。そのため、各群に対する被験者の割り当てに関しては、過去の美術経験が群間で大きく偏ることを避けるため、実験参加以前の 5 年間以内での美術館来館回数を事前に尋ね、来館回数がほぼ同等な被験者のペアを作った上で 1 名ずつをランダムに実験群と統制群に割り当てるといった方法をとった。

本実験の大まかな流れは、図 1 の通りである。本実験は介入として計 7 日間の〈課題セッション〉を設け、その前後にそれぞれ 1~2 時間程度の〈事前・事後調査〉を設けるという構成で行った。〈課題セッション〉中は被験者には通常通りの日常生活を送る中で、実験群では、日常的な事物の中から「自身が美術作品だと思えるような対象」を探す『美術作品探索課題』に取り組むことを求めた。対して統制群では、日常的な事物の中から「特定の文字から始まる名前のもの」を探す『しりとり探索課題』を行うよう求めた（詳細は後述）。なお、課題期間の長さは予備実験の結果を鑑みて設定した¹。

¹ 本来であれば 7 日間続けて課題に取り組んでもらいその前後の日に事前・事後調査を行うことが望ましいが、被験者のスケジュール調整が困難であることから、本実験においては

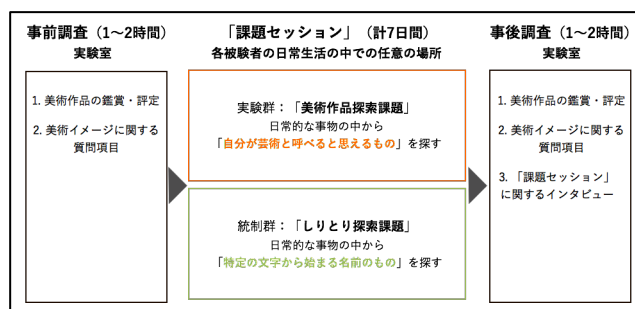


図1 実験の概要

1. 「課題セッション」

本実験の目的は「found object という美術の創作プロセスを体験することによる効果」を検証することである。そのため、実験群においては found object の創作プロセスの中で重要な要素であると考えられる「日常的な事物の中から美術的な要素を持つものを“見出す”」ことを介入として設定した。一方、比較対象である統制群においては、実験群と同様に「日常的な対象から特定の条件を満たすものを探し出す」要素を持つ課題であるが、found object に見られる「日常の異化」のような作用が生じないものが適当であると考えた。そこで、統制群に対しては我々が日常の中で用いる「ものの名前」に着目することを促すような課題を設けた。

『美術作品探索課題』においては、1日につき3つ以上の「作品」を探し、それぞれに作品タイトルをつけることを求めた。また、見つけてきた3つの中から「作品として一番良いと思ったもの」を1点選択するよう促した。また、被験者に対しては、課題の中で見つけてきた「作品」に関しては全て写真に収めること（「写真撮影タスク」）と、その日の「作品」や活動に関するアンケートに回答すること（「アンケートタスク」）を指示し、それぞれの成果物を提出するよう求めた。なお、写真やアンケートの提出はWEBサービス上の共有フォルダにアップロードする形で原則として日ごとに行うよう依頼した²。なお、分析対象とするアンケート項目の詳細については後述する。

統制群の『しりとり探索課題』においても、比較の

課題期間として最大で2週間程度を設け、その中から被験者自身で合計7日間選択して課題を行うよう促すという方法をとった。（事前・事後調査を含めた実験期間の平均は10.85日間、最長で16日であった）

² 課題の提出漏れを避けるため、「課題セッション」の間中は、写真とアンケートの提出依頼文と提出先のWEBサイトのリンクを記載したリマインドメールを1日に1度送信した。

ため、基本的には実験群と同様に「写真撮影タスク」と「アンケートタスク」に日ごとに取り組むよう求めた。「アンケートタスク」の項目も基本的には実験群と同様であるが、一部統制群の課題内容には合わない項目に関しては削除している。

2. 「事前・事後調査」

介入の事前・事後においては、主に美術に対する捉え方やイメージの変化を取り出すための調査を行った。この調査においては実験群・被験群ともに同じ内容を設定した。内容は、美術作品の鑑賞・評定と、美術に対して持つイメージに関する質問項目から成る。なお、本研究では美術という領域そのものに対して抱くイメージに焦点を当てるため、個々の作品に対する評定を行う作品鑑賞については本論文では分析対象外とする。

質問項目は全11項目で、前半は被験者が芸術や美術をどのようなものと捉えているかを尋ねる項目とこれまでの美術館来館経験を尋ねる項目、後半は美術の役割に関する認識や美術に対する疎遠なイメージの有無を尋ねる項目で構成した。前半の質問項目 No.1 に関しては、被験者の持つ芸術観を端的に取り出すため、[9]が実施した教師に対する授業観の調査における手法を参考とした。また、後半の美術に対して抱く難解・疎遠なイメージの有無や美術の役割に関する認識を測るための項目としては、[10]による全17項目の質問尺度のうち、本研究の内容に関わると考えられる「アートに対するイメージ」を尋ねる8項目を抜粋して使用した。

6. 分析

実験において検証すべき点は以下の三点である。

1. 実験群における課題に対する取り組みが「found object の創作プロセスの体験」であったと言えるか
2. 各群における自分自身のモノの見方についての気づきの有無
3. 各群における美術に対するイメージの変化の有無

まず、【実験群の被験者が期待通りに found object の創作プロセスを体験していたか】という点を確認するために、〈課題セッション〉期間中の毎日のアンケー

トの中から、「課題に取り組むに当たっての探索の方針」と「撮影した対象を選択した理由」を尋ねた項目に対する回答を分析対象とする。自由記述の回答データからボトムアップでカテゴリを生成し、生成されたカテゴリに基づいてそれぞれのデータを分類する。その後、各カテゴリに分類された回答の割合に群間で統計的に有意な差異が見られたかを検定することにより、「課題セッション」中の「探索方針」や「対象の選択理由」に関する各群の傾向がどのようなものであったかを検討する。そして、実験群における「探索方針」や「対象の選択理由」が、found object の創作プロセスに見られるものと類似しているかを確認することにより、実験群に対する介入が期待通りに機能していたかどうかを検討する。

二つめの【自分自身のモノの見方についての気づき】については、課題期間中の日ごとのアンケートの中で「その日課題に取り組む中で新たに気づいたこと」について尋ねた項目に対する自由記述回答を指標として用いた。この項目に関しては、「新たな気づきや発見」が引き起こされる頻度そのものにも群間での差が生じる可能性があると考え、気がついたこと・発見したことがある場合には箇条書きで回答する、という形式をとり、箇条書きの1項目を1つの回答データとして取り扱うこととした。この方式により、日常における「発見」が生じた頻度およびその内容の双方をオンラインに近い形で取り出すことができるのではないかと考えた。上記のような方法をとったため、この項目に対する回答データは人によって数が異なる。詳細は後述する。

回答にあがった「発見」の内容に群間でどのような差異が見られたかを検討するために、全回答データからボトムアップでカテゴリを生成し、生成されたカテゴリに基づいてそれぞれのデータを分類する。その後、各カテゴリに分類された回答の割合に群間で統計的に有意な差異が見られたかを検定することにより、「課題セッション」中の「気づきや発見」にどのようなパターンがあり、それぞれの群において生じた「発見」の傾向がどのようなものであったかを検討する。

三つめの【美術に対するイメージの変化】については、事前・事後調査における質問項目への回答を指標とする。このうち、美術に対する疎遠なイメージの有無を尋ねた8項目は5件法での回答のため、各項目に対する回答の平均値を事前・事後で比較し、統計的に有意な差異があるかを検定する。また、「美術とは何か」

という問いに対する一文自由記述回答に関しては、回答をボトムアップでカテゴリ分類し、各カテゴリに分類された回答の割合に、各群において事前・事後における統計的に有意な差異が見られたかを検定する。

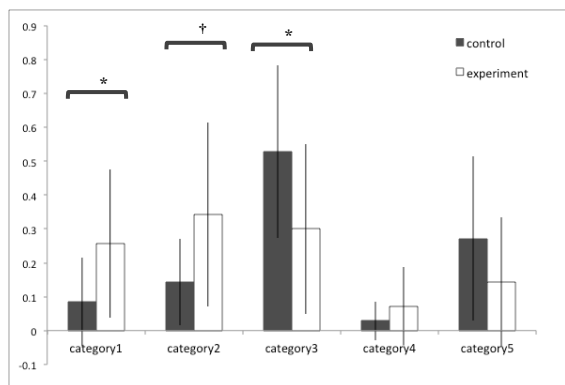
7. 結果

1. 実験群における found object の体験

まず、「課題セッション」期間中の日毎のアンケート項目のうち、「その日の探索において特に意識したこと」に対する自由記述の回答（実験群・統制群計20名×7日間の全140件）からボトムアップでカテゴリを生成した結果、大きく分けて5つの「探索の指針」のカテゴリが生成された（表1参照）。この5つのカテゴリに基づいて、実験群・統制群双方によるすべての回答を分類した。なお、一つの回答内に複数カテゴリの要素が含まれるケースが数件見られ、どちらか一方への分類は困難であると判断したため、そのような回答に関しては複数のカテゴリにおいて重複してカウントした。次に示す表1にて、各カテゴリの定義および、各群の被験者一人ひとりによる回答のうち、それぞれのカテゴリに振り分けられた回答の割合の平均値を示す。また、表1に記載の各群の回答割合の平均値をグラフにしたものが図2である。

表1 「探索方略・方針」に関するカテゴリおよび各群の回答の割合

no.	カテゴリ名	実験群 平均 (SD)	統制群 平均 (SD)
1	制約の変更による探索	0.26 (0.22)	0.08 (0.26)
2	対象の多義性や多様性を重視した探索	0.34 (0.27)	0.14 (0.34)
3	既存の制約内での効率的な探索	0.30 (0.25)	0.53 (0.30)
4	表現における工夫	0.07 (0.12)	0.78 (0.03)
5	特になし・その他	0.14 (0.19)	0.49 (0.27)



※図中に記載のエラーバーはSDを示したものである

† p < .10 * p < .05

図2 「探索方略・方針」における各群の回答の割合

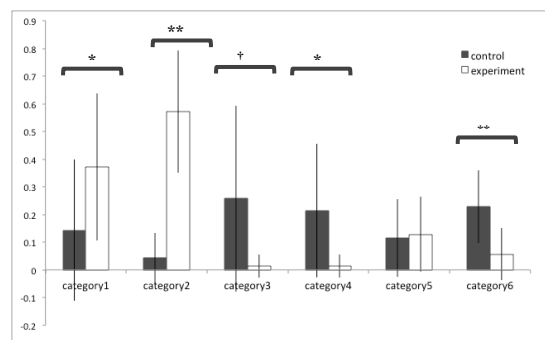
各被験者による全回答数（各7件）のうち、それぞれの項目に分類された回答の比率に関して、角変換を施した上で対応のない *t* 検定を行った。結果として、「制約の変更による探索」($t(17.25) = 2.15, p < .05$) および「既存の制約内での効率的な探索」($t(17.75) = -2.13, p < .05$) の2項目に関しては統計的に有意な差異が、「対象の多義性や多様性を重視した探索」($t(15.50) = 1.99, p = .06$) の1項目に関しては有意な傾向の差異が示唆された。

このことから、実験群は「作品」の探索のためにいつもと異なる道を歩く、いつもは良く見ていない場所を見してみる、前の日とは異なる場所を探してみる、といった既存の制約を変更するような方法を多くとっていたのに対し、統制群は「いかに効率的に課題を達成するか」という観点を中心に、既存の制約の中での探索を行っていたことが示唆された。また、実験群は探索の指針として、自らの直観に訴える対象、バリエーションのある対象、解釈の可能性が開かれた対象を探すことに重点を置いていた可能性が示唆された。

続いて、同じく「課題セッション」期間中の日毎のアンケート項目から、「撮影した対象の選択理由」に対する自由記述の回答（実験群・統制群計20名×7日間の全140件）に基づきボトムアップでカテゴリを生成した結果、大きく分けて6つの「探索の指針」のカテゴリが生成された（表2参照）。また、表2に記載の各群の回答割合の平均値をグラフにしたものが図3である。

表2 「対象の選択理由」に関するカテゴリおよび各群の回答の割合

no.	カテゴリ名	実験群 平均 (SD)	統制群 平均 (SD)
1	対象の外見の魅力	0.37 (0.26)	0.14 (0.26)
2	対象を起点とした物語・解釈・意味の広がり	0.57 (0.22)	0.04 (0.09)
3	対象への愛着・思い入れ	0.01 (0.04)	0.26 (0.34)
4	対象の見つけやすさ	0.01 (0.04)	0.21 (0.24)
5	自身の表現への満足感	0.12 (0.13)	0.11 (0.14)
6	その他	0.06 (0.09)	0.29 (0.13)



※図中に記載のエラーバーはSDを示したものである

† p < .10 * p < .05 ** p < .01

図3 「対象の選択理由」における各群の回答の割合

各被験者による全回答数（各7件）のうち、それぞれの項目に分類された回答の比率について、角変換を施した上で対応のない *t* 検定を行った。結果として、「対象の外見の魅力」($t(17.97) = 2.15, p < .05$) 「対象を起点とした物語・解釈・意味の広がり」($t(15.73) = 6.81, p < .01$) 「対象の見つけやすさ」($t(10.90) = -2.71, p < .05$) 「その他」($t(17.75) = 2.99, p < .01$) の4項目に関しては統計的に有意な差異が、「対象への愛着、思い入れ」($t(9.91) = -2.19, p = .05$) の1項目に関しては有意な傾向の差異が示唆された。

以上の結果から、実験群は対象の外見的魅力や、対象から普段とは異なる物語や解釈、価値を引き出すことができるかどうかということに重点をおいて対象を選別していたのに対し、統制群は対象そのものに普段から抱いている印象や、課題を遂行する上での効率性に重きを置いて対象を選択していたことが示唆された。

ここまで述べた結果から、実験群に対する介入が期待通りに「found object の創作プロセスの体験」を引き起こしていたか、という点を検討する。found object の創作プロセスにおいてシュルレアリスムの美術家たちが重視したことのひとつとして、日常において自分自身を縛る意識から解放され、偶然や無意識の結果として生じた出会いを作品化することであった。課題に取り組む中で実験群の被験者が行っていた「日常における制約の変更」は、明確な目的意識を持って効率的に対象を探し出すことを重視した統制群の探索とは異なり、普段とは異なる行動を取る中で起きる偶然の出会いに期待した行動であったと考えられ、found object の創作プロセスに通じるものであると捉えることができる。また、対象の外見の美しさや解釈の多様性を重視していたことは、日常的な対象について通常とは異なる観点からの意味づけを行っていたことを示す結果であると言える。こうした通常とは異なる観点からの意味・価値づけは、対象を異なる文脈に置いて異化するという found object の「創作」において重要なプロセスである。以上より、実験群における課題への取り組みは、「found object の創作プロセスの体験」という提案手法における狙いを期待通りに達成していたと言えるであろう。

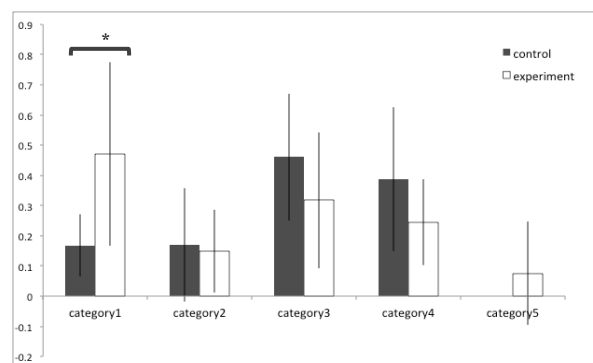
2. 自己の視点に関する発見

「課題セッション」期間中の日毎のアンケート項目のうち、「その日の探索のなかで気づいたこと・発見したこと」に対する自由記述の回答（全 168 件）からボトムアップでカテゴリを生成した結果、大きく分けて 5 つの「発見」のカテゴリが生成された（表 3 参照）。この 5 つのカテゴリに基づいて、実験群・統制群双方によるすべての回答を分類した。なお、一つの回答内に複数カテゴリの要素が含まれるケースが数件見られ、どちらか一方への分類は困難であると判断したため、そのような回答に関しては複数のカテゴリにおいて重複してカウントした。次に示す表 3 にて、各カテゴリの定義および、各群の被験者一人ひとりによる回答のうち、それぞれのカテゴリに振り分けられた回答の割

合の平均値を示す。また、表 3 に記載の各群の回答割合の平均値をグラフにしたものが図 4 である。

表 3 「気づいたこと・発見」に関する
カテゴリおよび各群の回答の割合

no.	カテゴリ名	実験群 平均 (SD)	統制群 平均 (SD)
1	自分自身のモノの見方や芸術観に関する発見	0.47 (0.31)	0.17 (0.10)
2	その他自分自身に関する発見	0.15 (0.14)	0.17 (0.19)
3	周囲のモノの特徴に関する発見	0.32 (0.23)	0.46 (0.21)
4	課題に関する発見	0.25 (0.14)	0.39 (0.24)
5	その他	0.08 (0.17)	0.00 (0.00)



※図中に記載のエラーバーは SD を示したものである

* $p < .05$

図 4 「気づいたこと・発見」における
各群の回答の割合

各被験者による全回答数（件数は人により異なる）のうち、それぞれの項目に分類された回答の比率に関して、角変換を施した上で対応のない t 検定を行った。結果として「自身のモノの見方や芸術観に関する発見」（ $t(13.65) = 2.15, p < 0.05$ ）の 1 項目に関して統

計的に有意な差異が示唆された。

以上の結果から、実験群は探索を通じて自分自身のモノの見方や芸術に対するイメージの傾向等に関する気づきを得て、改めてそれらを認識し直していたことが明らかとなった。それに対して、統制群における気づきの多くは周囲のモノの形式的な特徴に関するものや課題の性質に関するものであったことが、統計的に有意な差は見られなかったものの、他カテゴリと比較した際の平均値差の大きさから示唆された。

実験群において、自分自身のモノの見方や芸術に対するイメージに関する気づきが多く見られたことは、先に述べた仮説を支持するものである。一方、周囲のモノの特徴に対する気づきが統制群においても比較的頻繁に生じていたことは興味深い結果である。この点に関しては次節にて考察する。

3. 美術に対するイメージの変化

課題の事前・事後において被験者の抱く美術に対するイメージをはかるため、縣・岡田 (2010) に基づき、「美術の役割に対する認識」と「美術に対する難解・疎遠なイメージ」の有無をはかる計8つの質問項目に対する回答を求めた。なお、この項目に関しては5件法 (1. 全くそう思わない～5. とてもそう思う) での回答を求めた。

各群の事前・事後における回答の値に対して対応のある t 検定を行ったところ、実験群においては「美術や美術作品に対して『難しい』というイメージがある」(事前: 平均 (SD) = 3.6 (0.92), 事後: 平均 (SD) = 3.2 (0.75), $t(9) = 2.45$, $p < .05$) の1項目において統計的に有意な差異が、「美術に対して『高尚で近づきにくいもの』というイメージがある」(事前: 平均 (SD) = 2.9 (1.04), 事後: 平均 (SD) = 2.6 (1.28), $t(9) = 1.96$, $p = .08$) および「美術は自分の日常生活に関わりのあるものである」(事前: 平均 (SD) = 2.9 (1.14), 事後: 平均 (SD) = 3.5 (0.92), $t(9) = -1.96$, $p = .08$) の2項目において統計的に有意な傾向の差異が示唆された。一方統制群においてはいずれの項目に関しても統計的に有意な差異は見られなかった。以上の結果から、実験群においては課題への取り組みを通じて美術に対する「難しい」「高尚で近づきにくい」といったイメージが軽減され、美術をより日常に関わるものとして認識するようになったことが示唆された。一方、統制群においてはこうした変化が見られなかったことから、こうした美術イメージにおける変化には、実験群

に対する介入が影響していた可能性が示唆された。ただし、実験群においては上述した一部の項目において事前・事後の調査間で有意な差異や有意な差異の傾向が見られた一方で、他の5項目に関してはこうした差異が見られず、美術イメージの変化に対して与えた影響は部分的なものであったと考えられる。

8. 考察

上述した実験結果を整理すると、以下のようなことが明らかになったと言える。

1. 提案手法は **found object** の創作プロセスを引き起こす上で有効であった。
2. 提案手法は自分自身のモノの見方や美術に対する考え方についての気づきを促すものであった。
3. 提案手法は「美術に対する難解・疎遠なイメージ」の軽減において部分的に効果があることが示唆された。

以降でこれらの結果に対して考察を行い、提案手法の教育手法としての有用性と限界について検討する。

まず、実験群において **found object** の創作プロセスが期待通りに引き起こされていたことから、「日常の中から美術作品と思えるものを探す」という行為をなぞることにより、認知的なプロセスとしても実際の美術創作活動に近いものが促されていたことが示唆された。こうした現象が生じた理由としては、被験者の多くにとって「美術作品」という概念そのものが曖昧なものであったために、「美術作品と思えるものを探す」という課題が、単に条件に当てはまるものを探すだけでなく「そもそも自分にとって美術作品とはどのようなのか?」という問い直しを促したという可能性が考えられる。ゴールとして与えられた「美術作品」の曖昧性ゆえに効率的に「正解」を探すような探索を行うことが難しく、結果として自身の日常的な制約から離れたところにある偶然の出会いに期待するような方略へとつながったのではないだろうか。

二つ目に、モノの見方や美術観についての気づきが実験群において顕著に見られたことについて考察する。上述した通り、実験群においては「日常の制約の変更」と「対象の異化」という、**found object** の創作プロセスが引き起こされていたと考えられる。すなわち、対象を通常とは違う観点によって捉え、その結果として対象の通常とは異なる「見え」が生じていたと言えるであろう。言い換えると、実験を通じて捉えられた対象の姿が「日常における対象の“見え”」とは異なるも

のであったために、「日常の中で自身が無意識のうちに適用している視点についての気づき」も促されたと考えられる。一方統制群においては外界の対象についての気づきは見られたものの、自身のモノの見方を改めて発見することにはつながらなかった。この結果は、統制群における探索があくまで日常の制約の中で行われたものであったために、対象を「よく見る」ことにはつながったものの、「異化する」というレベル、すなわち対象の「見え」の変化には至らなかったことが原因であると推察される。

上記のように「モノの見方についての気づき」という点においては実験群では強い効果が得られたものの、「美術に対する親近感の向上」に関する効果はごく限定的なものであった。繰り返しとなるが、本実験においては実験群に対して found object の行為のみをなぞらせており、found object についての知識の教授等は行っていない。すなわち、本実験によって実験群の被験者にもたらされた体験は、新規な美術の文化との出会いではなく被験者がもともと保有していたイメージについての自覚を促す意味合いが強かったと言える。しかしながら、美術に対するイメージを強く変化させるためには、自分の中にある美術観を自覚するだけでなく、それを疑い問い直すような体験が必要だったのではないだろうか。こうした「自身の価値観の振り返りと相対化」は、自身とは異なる価値観との接触によって促される[11]。こうした観点から、提案手法についても、美術作品や他者とのインタラクションを通じて自分とは異なる美術観に触れるような仕組みを導入することによって、美術に対する親近感の向上へとつながるのではないだろうか。

9. 総合考察

以上をまとめると、提案手法は美術における学びを日常へと接続するという試みにおいては一定の効果があったと言えるであろう。一方で、美術に対する親近感を向上させるという意味においては、効果は限定的なものであった。この点をより促進させるための要素として先に挙げた美術作品の鑑賞や他者とのインタラクションについては、従来の美術教育手法の中に豊かな蓄積がある。そうした従来手法との組み合わせは、今後検討すべき課題の一つである。その上で、実験という手法だけでなく、教育実践の現場との連携も重要な課題となるであろう。

今後はこうした改良を通して、美術体験における学

びが日常へと接続するとともに、美術に対する親近感の向上や次の美術体験への動機づけにつながる、というサイクルを促すような教育手法を洗練することを目指す。こうしたサイクルが回ることにより、美術という領域が持続的な形で学習者の人生の中に位置づくことへとつながっていくのではないだろうか。

参考文献

- [1] 磯貝 友紀・寺田 鮎美・山崎 和佳子・近藤由紀, (2001). “揺れ動く「真」と「贋」” 西野嘉章 (編) 真贋のはざま—デュシャンから遺伝子まで—, pp. 8-24., 東京大学出版会
- [2] 小松 佳代子, (2012). “美術-自己と世界の接面-” 小松 佳代子・西島 央・上野 祐一・有賀 康二・赤堀 博美・工藤 和美 (編) 周辺教科の逆襲, pp. 51-76., 叢文社
- [3] 宮崎 清孝・上野 直樹, (1985). “視点のしくみ”, 認知科学選書 1 視点, 東京大学出版会
- [4] 相田 隆司, (2011). “主体的に生活世界に関わるための美術教育をめぐる: デジタルカメラを用いて反復する短い映像作品を作る探求的实践を通して”, 美術科教育学会誌, Vol. 32, pp. 1-12.
- [5] 片岡 杏子, (2007). “社会教育としてのワークショップ: 公共的場面における「美術」をめぐる”, 美術科教育学会誌, Vol. 28, pp. 131-142.
- [6] 長井 理佐, (2009). “対話型鑑賞の再構築”, 美術科教育学会誌, Vol. 30, pp. 265-275.
- [7] Camic, P. M., (2010). “From trashed to treasured: A grounded theory analysis of the found object”, Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts., Vol. 4, No. 2, pp. 81-92.
- [8] 早見 堯, (2013). “ダダの反抗と夢の開拓”, 増補新装 カラー版 20世紀の美術, 美術出版社
- [9] 秋田 喜代美, (1996). “教える経験に伴う授業イメージの変容: 比喩生成課題による検討”, 教育心理学, Vol.44, pp. 176-186.
- [10] 縣 拓充・岡田 猛, (2010). “美術の創作活動に対するイメージが表現・鑑賞の動機づけに及ぼす影響”, 教育心理学研究, Vol. 58, No. 4, pp. 438-451.
- [11] Ishibashi, K., & Okada, T. (2006). “Exploring the effect of copying incomprehensible exemplars on creative drawings”, In Proceedings 28th Annual Conference Cognitive Science Society, pp. 26-29.