

日常のものの見方の変化を促す美術鑑賞ワークショップの プロセスに関する検討

The Process of an Art Appreciation Workshop which Encourages Changes in the Way of Seeing in Our Daily Lives

古藤 陽[†], 清水 大地[†], 岡田 猛[†]
Minami Koto, Daichi Shimizu, Takeshi Okada

[†] 東京大学

The University of Tokyo
koto-minami220@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

概要

本研究では、日常におけるものの見方の変化を促す美術鑑賞教育の手法を提案し、美術を専門としない大学生を対象とするワークショップ実践によりその効果検証を行った。ワークショップ前半では美術作品、後半では日常的に身近にあるようなものを題材として、観察を踏まえて対象の魅力を見出し、その魅力を伝えるための文章をグループで共同執筆することを求めた。

なお、本稿は古藤・清水・岡田（2021）の発表内容に基づき、ワークショップ中のグループでの発話により焦点を当て、分析を行ったものである。

キーワード：美術鑑賞、美術教育、ワークショップ、転移、問題解決

1. はじめに

美術との関わりは、美術領域内の知識や技術の向上に限らず、美術領域の外の、我々の日常におけるものの見方や考え方にも影響を与えうるものである（e.g. Dewey, 1934; Lasher, Carrol, & Bever, 1983）。領域固有の学びや経験を学習者の日常へ接続することは、美術館を含む博物館全般の教育における重要な課題の一つと言えよう（e.g., Hooper-Greenhil, 1992）。こうした関心は実践現場においては広く共有されている一方、美術活動における学びの日常への転移という観点からの実証的な効果検証は十分にはなされていないのが現状である。

2. 目的とワークショップデザイン

本研究では、主体の日常におけるものの見方の変化を促す美術鑑賞教育の手法を提案し、ワークショップ実践を通してその効果を検証することを目的とする。

ワークショップのデザインに関して、関連する先行研究と合わせて記述する。古藤・清水・岡田（2020）においては、日常生活の中で目にする身近な対象を美術の既存知識に基づいて解釈することを促す実験を行った。実験の結果、美術の既存知識を用いることに

よって、日常的な対象を見る際にも、対象を起点とした物語・解釈・意味の広がりや、視覚的な特徴への着目といった過程が生じていることが示唆された。こうした過程は、本ワークショップの目的である「日常におけるものの見方の変化」と大いに重なるものである一方、この研究ではあくまで実験上の操作によって解釈の際に用いる知識を規定しており、実際の美術鑑賞教育場面への応用という点では課題が残されていた。そこで本ワークショップにおいては、より自然な形で美術鑑賞場面から日常への転移を促すためのデザインが必要であると考えた。

知識の転移やアナロジーに関する先行研究においては、こうした現象が引き起こされる上で、ターゲットとベースとの構造的な類似性に関する認識が一つの契機となることが示唆されている（e.g. Gick & Holyoak, 1980）。本研究に置き換えれば、例えば美術鑑賞の対象である作品と日常場面で目にする身近な対象との間の構造的な類似性を認識することにより、鑑賞場面で獲得された知識の、日常的な場面への転移の助けとなると考えられる。

また、対象理解の際に用いる知識というレベルの転移だけでなく、対象を見る際の観点、言い換えればものを見る上での方略というレベルの転移も考えられる。植阪（2010）は、ある教科から他教科への学習方略の転移においては、学習方略を規定する学習観の変容が鍵となることを示唆している。すなわち、美術場面におけるものを見る際の方略の日常への転移を促すためには、美術は日常とかけ離れたものである、特殊な知識がないと読み解くことができない、といった固定的な美術観に働きかけることが有用であると考えられる。

整理すると、本ワークショップにおいて美術場面から日常場面への転移を引き起こすためには、参加者に対して、(1) 美術作品が日常的な対象との間に何らかの構造的類似性を持ちうることへの気づきを促進し、(2)

美術は日常と乖離した領域であるという固定的なイメージに働きかけ、美術活動の中で用いる知覚・解釈の方略(=ものの見方)が日常の対象にも適用可能であると認識するよう促すことが有効であると考えた。

こうした背景に基づき、ワークショップデザインにあたっては以下4つの指針を設定した。

1. 日常の対象を美術作品として解釈するという課題設定

先に挙げた実験研究(古藤ら, 2020)からは、美術の知識やものを見る際の方略を日常の対象に適用することにより、日常とは異なる美的な観点による対象の知覚・理解につながることで、自分自身のものの見方や美術に対するイメージに関する気づきが生じていたことが示唆された。このことから、日常の対象を美術の枠組みで見るという体験は、対象やものの見方、美術に関する気づきを促す上で有用であると考えた。日常の対象の中に含まれる美的な要素に関する気づきは、美術作品との構造的な類似性への認識につながるものと言える。また、ものの見方や美術に関する捉え方についてのメタ認知的な気づきは美術観に影響し、方略の転移を促進すると考えた。

2. 前半で美術作品、後半で日常の対象をみるという二部構成

美術作品と日常的な対象の持つ構造的な類似点への気づきを促す上では、日常の対象はもちろん、美術作品もまたしっかりみる必要がある。そこで本ワークショップでは、先に美術作品鑑賞を行い、そのあとに日常的な対象を見る、という二部構成をとることとした。

ワークショップで用いる題材の選定を行う上で、美術作品と日常的な対象の構造的な類似点として、どのようなことがあり得るかという点を検討した。美術作品の特徴の一つとして、対象を作品として提示した作者の存在が挙げられる。たとえ作者が直接手を加えることのないレディメイドの作品であったとしても、美術作品として提示されるものには、作者の意図やある種の制作活動が関わっていると見える。作品鑑賞においては、例えば絵筆の跡やものの配置といった、作者が残した(あるいは意図的に消した)行為の痕跡を視覚的な手がかりとして、作者の制作過程を読み解くという方略がしばしばとられる。

このような制作過程や意図、それを読み解くための

「痕跡」は、美術作品に限らず、日常的に身近にある人工物についても多かれ少なかれ存在するものである。しかしながら、日常的な対象についてこうした点が意識されることは多くない。

こうした観点から、本ワークショップのデザインにあたっては、作者の制作過程や意図、その手がかりとなる「痕跡」を、美術作品と日常的に身の回りにある人工物との間の構造的な類似点と考えることとした。

また、美術作品の後に日常の対象を見るという二部構成により、転移の過程を詳細に検討することができると考えた。先の実験研究では、知識や方略の転移が引き起こされた際に生じるものの見方の変化についてはある程度検証することができたと言える。一方、個々の実験参加者には、実験参加以前に構築した知識や方略を用いて日常の対象をみることを求めたため、どのような美術経験がその後の日常のものの見方に影響するか、という点については捉えられていなかった。本ワークショップではこうしたプロセスを詳細に捉えることで、教育場面における応用に寄与できると考えている。

3. 観察・解釈・言語による共有という方略

ワークショップにおいては、美術作品と日常の対象双方について、知覚した情報の意識化と言語化を行う「観察」の後、観察結果を踏まえて対象の意味や価値を考える「解釈」を行う、という手順を取ることにした。また、活動はグループワーク形式で実施し、対象の観察や解釈という活動の中に他者との協働を要素として取り入れた。

この手順において重要な点は、美術に関する専門的な知識ではなく、目の前にある対象についての観察結果が起点となって解釈が進められることである。参加者には対象に関する情報(美術作品の場合は、タイトル、作者、制作年、技法など)は明かさず、あくまで観察結果とそれぞれの既有知識を材料に対象を読み解いていくことを求める。美術に関する知識だけでなく、作品のモチーフや対象そのものに関する他領域の知識も用いながら解釈をするよう促すことで、美術作品の見方に関する固定的なイメージに働きかけ、日常に転移可能な方略として認識することを助けると考えた。また、自身の知覚・理解の言語化および他者との共有は、知覚・理解した内容の精緻化や理解の深まり、その方略についてのメタ認知を促し(e.g. Chi et al., 1989)、対象を深くみることにもつながると考えた。これらの

介入のポイントは、美術鑑賞の方法論の一つである Visual Thinking Strategies (Yenawine, 2013) においても重要な要素であり、美術作品を見る上では有効であると考えられる。なお、グループワークにおいては会話の方向づけや整理を行うファシリテーターは設けず、参加者が自主的に進行するよう求めた。

4. 活動の中に表現の要素を加える

方略の転移において重要なファクターとなる美術観の変容や、日常の対象に関する捉え方の揺らぎを促すために、活動の中では「美術とは何か」といった根本的な問い直しを引き起こすことが重要であると考えた。こうした問いそのものの探索や再構築を引き起こすためには、単に作品について自由に意見を言い合うだけでなく、それぞれの意見を検討しあい、解釈を深めていく過程が必要であると考えた。そこで、対象の「解釈」の活動においては、解釈をもとに一つの文章を完成させるという表現活動をゴールとして組み込むこととした。こうした課題設定により、この活動が創造的な問題解決の場となるのではないかと考えた。

3. 方法

ここまで述べてきた指針に沿って、ワークショップのデザインを行なった(図1)。ワークショップは美術を専門としない高校生・大学生15名を対象としてオンライン会議ツール「Zoom」を使用して実施した。ワークショップ前半では美術作品、後半では日常の対象を題材として、対象の観察、それを踏まえた解釈、解釈を人に伝えるための文章の執筆という活動をそれぞれのパートに組み込んだ。

題材とする美術作品および日常の対象の選定にあた

っては、前述した「痕跡」という構造的な類似点への気づきを促すため、この特徴が分かりやすく観察可能なものを選定した(図2)。美術作品としては、作者の筆致といった制作過程の痕跡と、脱ぎ捨てられた靴という作品世界における人物の痕跡とが表れている、ヴィンセント・ファン・ゴッホの《Shoes》を取り上げた。日常の対象としては、デザインの意図が込められた人工物であり、また使用者の手の痕跡が傷として残されている、ドアの取手を撮影し、題材とした。

対象の「観察」にあたっては、美術作品・日常の対象ともに、まずは対象を個人で観察し、その結果を言語化する作業を行うよう求め、その後、グループ内で観察結果を共有しあう時間を設けた。

対象の「解釈」にあたっては、先に共有した観察結果に基づき、最終的にグループで「対象の美術作品としての魅力を人に伝えるための文章」を共同執筆するよう求めた。その際、想定される鑑賞者(文章の読み手)についてはこちらでは指定せず、必要に応じてグループ内で設定するよう教示した。「美術作品としての魅力」を考える過程の中で、対象の魅力に関する新たな気づきや、美術とは何かという根本的な問い直しが引き起こされると考えた。

提案した手法の効果検証のために、ワークショップ前後で「日常的な対象に関する知覚・理解」「美術に対するイメージ」に関する質問紙調査を行った。「日常的な対象に関する知覚・理解」に関しては、日常の中で使用している身近なものを見て感じることや考えたことについて自由記述で回答する項目と、日常生活の中でもものを見る際の観点について、「この数日間で家の中やよく行く場所の中にあるものを見ると、〇〇に注目していた。」という質問文(全7項目)に、「1. 全くそう思わない」～「5. 非常にそう思う」の五件法で回答する項目を設けた。「美術に対するイメージ」に関す

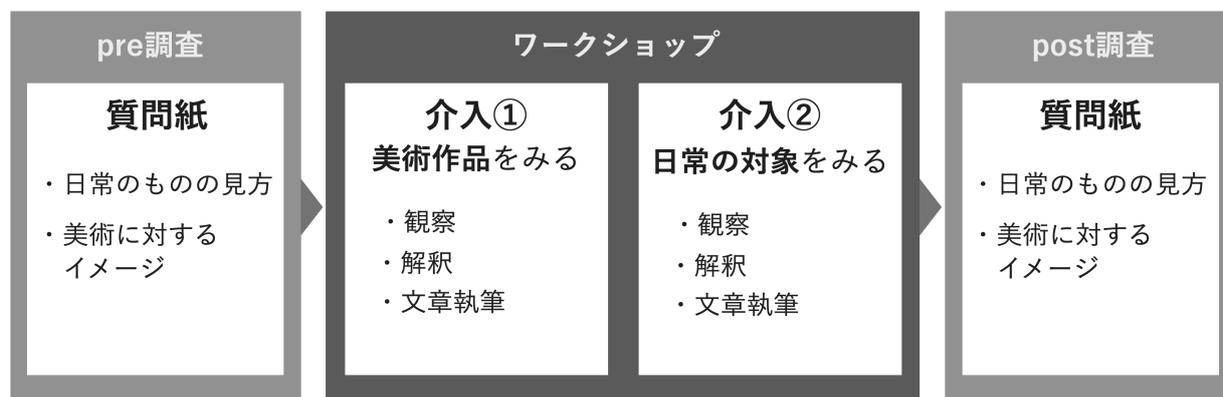


図1 ワークショップの概要

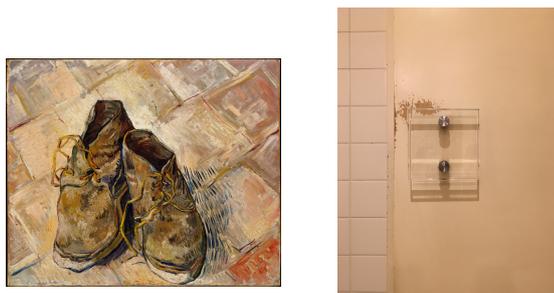


図2 ワークショップの素材
 (左:美術作品 Vincent van Gogh, 《Shoes》, 1888
 右:日常の対象 ドアの取手)

る項目としては、縣・岡田(2010)より、「アートに対するイメージ」に関する8つの質問項目を用いた。

また、ワークショップ中の認知過程を捉えるために、グループワーク中の映像や執筆した文章等のデータを取得した。

4. 結果

事前・事後の質問紙調査の結果に関しては、古藤ら(2021)における報告の概要を以下に示す¹。ワークショップ後においては、ワークショップ前と比較して、

- ・身近な対象の色や形に関する具体的な言及の増加
- ・「ものの作り手や作られたプロセス」「ものがその状態にいたるまでの経緯」「ものの分類」「ものの用途や機能」といった観点への強い意識
- ・「アートに対する難解・疎遠なイメージ」の軽減、「アートの役割の認識」の向上

といった傾向がみられることが示唆された。

ワークショップ前後における以上の変化が生じた認知過程をより詳細に検討するために、参加者のワークショップ中の発話について分析をおこなった。以下に、全三グループのうち、一つのグループに関する分析結果をケースとして報告する。

ワークショップで生じた過程の検討については、美術作品と日常の対象のそれぞれについて、「対象の美術作品としての魅力を人に伝えるための文章」を作成するグループワーク中の発話データ(発話時間:美術作品 21分19秒/日常の対象 20分49秒)を分析対象とした。発話データは話者交代のタイミングまでを一つのセグメントとして分節化し、活動の内容に直接関係のない発話やあいづちのみの発話(「あー」「なるほど」「うーん」など)は分析対象から除外した。

¹ 分析対象は、データの欠損があった6名を除く9名である。

表1 【対象を捉える際の観点】に関するカテゴリ

カテゴリ名	定義
視覚的要素	対象の視覚的要素に関する言及
印象	対象への印象に関する言及
意味・価値	対象の意味や価値についての理解・解釈
背景	作者の制作過程や意図、背景についての推測
作品世界	作品世界の状況・出来事・人物等についての想像
その他	上記いずれにも当てはまらないもの

表2 【対象の解釈のために行なう操作】に関するカテゴリ

大カテゴリ名	小カテゴリ名	定義
問いの設定	目的の検討	文章の目的に関する言及
	読み手の想定	文章の読み手による鑑賞プロセスに関する言及
	美術の問い直し	美術の定義やイメージに関する言及
	対象に関する気づき・捉え直し	対象の定義や新たな要素への気づきに関する言及
試行・探索	方針の提案	文章全体の方針に関する言及
	アイデアの追加	新しいアイデアの追加を含む言及
	アイデアの具体化・言い換え	前に出たアイデアの具体化や他の言葉での言い換えを含む言及
その他	検証	前に出たアイデアの検証を含む言及
その他	その他	上記いずれにも当てはまらないもの

分析にあたっては、発話データのカテゴリ分類を以下の手順により行なった。(1) まず、研究目的とワークの特徴に基づいて【対象を捉える際の観点】と【対象の解釈のために行なう操作】という二つの軸を設定し、(2) それぞれの軸に関して発話データからボトムアップでカテゴリを作成し、(3) 各セグメント内の発話を双

た新たな観点の出現の前後には、【対象の解釈のために行なう操作】として「目的の検討」や「美術の問い直し」など、「問いの設定」に関わるような言及が見られることが多い。

5. 考察

ここまでの結果から、本ワークショップのプロセスにおいては、美術作品だけでなく日常的な対象に関しても、対象を様々な観点から解釈していたことが示唆された。さらに、日常の対象を解釈する取り組みにおいては、一つのアイデアを具体化していく過程よりもむしろ、度々問いの設定に立ち戻り、その中で対象を捉える観点が変化していくプロセスを見ることができた。特にワークショップ後半で「美術の問い直し」に関する発話が増加していたことは、美術に関して参加者が抱く固定的なイメージを揺るがすというワークショップの設計意図に沿う結果である。また、ワークショップ後における「アートに対する難解・疎遠なイメージ」の軽減にもその効果を見ることができる。こうした美術観の変化により、対象を捉える際の方略の転移が促され、ワークショップ後における身近な対象に関する見方の変化につながったという過程を推察することができる。

本発表は結果の一部をケーススタディとして抜粋したものであり、今後は、他のグループも含めた全体的な傾向を捉えることやグループ間の差異の検討、統計的検定等を用いた定量的な分析を行うことで、ワークショップのプロセスに関してより詳細に検討を行う必要がある。また、美術作品と日常の対象との間の構造的な類似性に関する認識など、ワークショップのデザイン指針のうちいくつかについては、その意図が正しく機能しているかという点の検証が十分になされていない。この点に関しても、今後さらなる検討が必要であると考えられる。

文献

- 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・鑑賞への動機づけに及ぼす影響 教育心理学研究, 58, 438-451.
- Bullot, N. J., & Reber, R. (2013). The artful mind meets art history: Toward a psycho-historical framework for the science of art appreciation. *Behavioral and brain sciences*, 36, 123-180.

- Chi, M. T., Bassok, M., Lewis, M. W., Reimann, P., & Glaser, R. (1989). Self-explanations: How students study and use examples in learning to solve problems. *Cognitive science*, 13(2), 145-182.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. NY: Perigree Books.
- Gick, M. L., & Holyoak, K. J. (1980). Analogical problem solving. *Cognitive psychology*, 12(3), 306-355.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*, London: Routledge.
- 古藤 陽・清水 大地・岡田 猛 (2020). 美術の既存知識の活性化による非美術の対象への美的な解釈の促進 認知科学, 27(3), 356-376.
- 古藤 陽・清水 大地・岡田 猛 (2021). 日常のものの方略の変化を促す美術鑑賞教育の手法の提案と効果検証 日本教育工学会 2021年春季全国大会 大会講演論文集, 527-528.
- Lasher, M. D., Carroll, J. M., and Bever, T. G. (1983). The cognitive basis of aesthetic experience. *Leonardo* 16, 196-199.
- 植阪 友理 (2010). 学習方略は教科間でいかに転移するか—「教訓帰納」の自発的な利用を促す事例研究から— 教育心理学研究, 58, 80-94.
- Yenawine, P. (2013). *Visual Thinking Strategies*. Harvard University Press.