

序章

今日の美術館では、ワークシートなどの鑑賞用ツールの活用やギャラリートーク、対話型鑑賞プログラムが鑑賞支援として実践されている。しかし、それらは小学生以上を対象としたものが多く、幼児が美術館でプログラムに参加したり作品を鑑賞したりできる機会は比較的少ない。また、幼児の鑑賞支援に関する先行研究では、幼児を対象としたプログラムの具体的な方法論や実践的な研究が少ないことが指摘されている。この課題に対する解決のアプローチとして、幼児が馴染み深い玩具で遊ぶ活動と美術館における鑑賞体験をつなぎ合わせることによって、幼児がより芸術に親しめる契機となり得るのではないかと考えた。特に、2017年に愛知県の豊田市美術館で開催された造形作家・岡崎乾二郎企画の「岡崎乾二郎の認識 抽象の力ー現実(concrete)展開する、抽象芸術の系譜」では、19世紀のドイツの教育者であるフリードリヒ・フレーベル(Friedrich Wilhelm August Fröbel, 1782–1852)が考案した教育玩具の恩物(独:Gaben, 英:Gifts)と抽象芸術作品を同じ部屋に配置し、双方の結びつきを意識させる展示方法が見られた。これを起点に、本研究では、フレーベルの恩物を糸口とした幼児向けの鑑賞支援ツールの開発及び実践を通して、鑑賞と遊ぶ活動を交えることで起こる相互作用を分析し、ツールを活用することの有効性や課題について明らかにすることを目的とした。

第一章 フレーベルの教育思想

第一章では、フレーベルの教育思想と恩物の概要について文献調査を行った上で、現代におけるフレーベル教育の実態を明らかにするためにフレーベル西が丘みらい園で聞き取り及び実地調査を行った。世界初の幼稚園を設立したフレーベルは、子どもたちの自己表現や創造的活動の衝動を支援し、身の回りのものを観察しながら外的世界との結びつきを意識させるための教育玩具として恩物を考案した。そこでは、子どもの主体性を育てることに

主軸が置かれ、子どもに芽生える衝動や能力を遊びによって伸ばすことが目指された。以降、恩物の使用法に対する検討や後世の教育者らによる玩具研究の発展によって、現代ではフレーベルが生きた時代に比べて遊びや玩具の種類も豊富となった。しかし、子どもの主体性を育む幼児教育・保育は今もなお目指されている保育の基本方針であり、フレーベルの教育思想が幼児教育の基盤に据えられていると言える。フレーベルの教育思想を継承し続けるとするならば、時代や場所に即した方法で批判的検討を重ね、子どもの主体性や自己表現の能力を伸ばせる環境を検討しながら実践する必要があると明確になった。

第二章 フレーベルの教育思想・恩物と芸術の結びつき

第二章では、フレーベルの教育思想と20世紀前半の抽象芸術の結びつきに関して文献や作品資料を用いて調査を行った。注目に値するのは、フレーベル教育が世界に拡大していく時期と、抽象芸術を確立した芸術家たちの幼少期が同時代という点である。中でも、ノーマン・ブラスターマン(Norman Brosterman)と岡崎乾二郎による研究では、芸術家たちが幼少期に恩物で遊んだ経験に着目し、彼らの表現に見られるフレーベルの教育思想や恩物遊びとの共通点について示唆されている。

本研究では先行研究の指摘に依拠し、抽象芸術を先駆的に手掛けたワシリー・カンディンスキー(Wassily Kandinsky, 1866–1944)と、大正期の版画家である恩地孝四郎(1891–1955)の1910–1920年代の制作活動を中心に切り上げ、作家個人の経歴と表現を精査しながらフレーベルの教育思想との結節点を交差的に検討した。

恩物は、結晶を由来とした幾何学的形状をしており、いわば抽象芸術に見られる幾何学的表現との視覚的な類似性が指摘できる。しかし、恩物が影響を与えたのは色や形の視覚的情報だけではなく、身体行為を伴って事物の性質を触覚的に理解しながら遊ぶ過程であると言え、特に、カンディンスキーと恩地の表現における

検討を通して、第7恩物の色と形を構成する遊び方や、抽象芸術における制作プロセスが通底していると明らかになった。

第三章 鑑賞支援ツールの開発と試用

第三章では、恩物の理論を応用した鑑賞支援ツールを作成し、つくば市立吾妻保育所の年長児(5–6歳児)を対象としてツールの試用と参与観察を行った。

鑑賞支援ツールは第7恩物を基礎として、アメリカのニューヨーク近代美術館で活動をしていたビクトル・ダミコ(Victor D'Amico, 1904–1987)の美術教育玩具(Art Teaching Toy)や、認定NPO法人芸術と創造協会主催のグッド・トイの指標を参考にデザインや使用法を検討した。素材には木材であるMDFを使用し、各パーツとボードをマグネットにして色と形を繰り返し構成して遊べるデザインに仕立てた。参与観察の中で、幼児が自分なりの世界のイメージづくりに没頭する様子と、色と形の特徴に気づいて構成を楽しむ様子が見られた。遊び方の過程を細分化すると、①ツールの色や形から着想を得て自分の世界観を構築していく遊び方(ツール→幼児)、②自分が作りたいイメージを想像してから色と形を組み合わせ始める遊び方(幼児→ツール)、③色と形を組み合わせる過程で意図しなかったイメージと出会い、そこから新しい世界を生成する遊び方(幼児⇄ツール)という、遊ぶ過程における触発の方向性にも違いが見られた。

参与観察の分析から、ツール遊びが視覚的かつ触覚的な導入となり、抽象芸術作品の色と形の鑑賞促進につながるのではないかという点と、ツール遊びの過程でコミュニケーションを取ることで対話型鑑賞の活発化にも作用するのではないかという仮説を得た。

第四章 美術館における鑑賞プログラムの実践

第四章では、鑑賞支援ツールを用いた対話型鑑賞プログラムを鹿児島市立美術館において実施し、記録と保護者アン

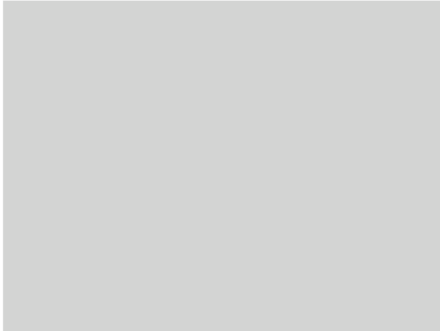


図1 自作の鑑賞支援ツール

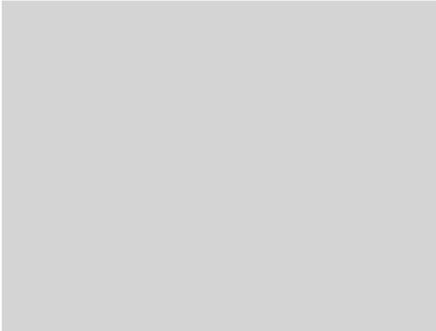


図2 幼児に対するツールの試用

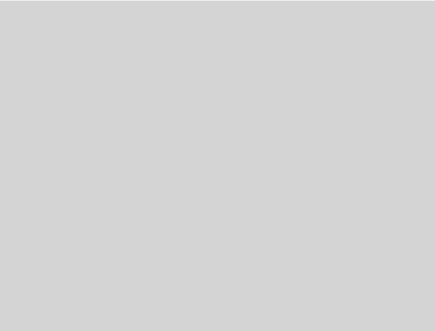


図3 ツールを用いた鑑賞プログラムの様子

ケートのテキストマイニングをもとにツールの効果を分析した。

鑑賞プログラムは、ツールで遊ぶ活動を作品鑑賞の前後で入れ替えた場合に相互作用に違いが見られるのかを検討するため、①鑑賞→ツール遊び、②ツール遊び→鑑賞という2通りの方法で4–5歳児を対象に実施した。鑑賞作品には、鹿児島市立美術館の所蔵作品の中でも色と形の表現が特徴的である、空田たけを《月夜の馬》(制作年不詳)、ワシリー・カンディンスキー《二つの黒》(1941年制作)、ソニア・ドローネー(Sonia Delaunay)《リズムー色彩No. 816》(1936–1973年制作)の3作品を選定した。

11名の参加者の中から顕著に相互作用が見られた事例として2名を抽出し、より詳細に分析を行った。その結果、①鑑賞→ツール遊びの場合では、最初に作品鑑賞をすることで思考力と想像力が掻き立てられ、作品や対話の内容に触発されてツール遊びをする場合がある点や、作品を鑑賞した後に自らも手を動かすことにより、創作意欲を満たせる点が明らかになった。

②ツール遊び→鑑賞の場合では、ツール遊びを活動の導入とすることで美術館の場に慣れた状態で作品鑑賞ができる点や、主体的にパーツを選び取りながら遊ぶ作業によって、作品に表された色と形の特徴により着目して鑑賞することができ効果が見られた。

プログラムの分析から、ツールで遊ぶ活動を対話型鑑賞に交えることで色と形に対する認識力を向上させ、作品を見る活動とツールで遊ぶ活動の往還によって

鑑賞の深まりが期待できると導き出した。

終章

美術館における幼児とその保護者を対象とした鑑賞プログラムの実施を通して、本研究において開発した鑑賞支援ツールの有効性を以下の4点に大別した。

1点目に、ツールの色・形・素材によって五感を通した体験が得られる点である。鮮やかな発色や複数の形状、木製の素材によって視覚と触覚を刺激し、作品を見るだけでは得られない身体的かつ直接的な体験を後押しすることができる。

2点目に、「見る」と「作る(遊ぶ)」活動の往還による鑑賞の深まりが期待できる点である。作品を鑑賞することで掻き立てられた想像力を、幼児はツールを通して具現化させ、同時に抽象芸術作品に対する見方を深めることにつながる。

3点目に、色と形に対する観察力と認識力が向上する点である。作品を鑑賞する前に色と形を構成する活動をすることで、幼児は作品の中にある色と形の特徴に着目したり、自分の知っている色と形を探したりしながら作品に親しめる。

4点目に、多角的な視点と柔軟な発想の獲得に近づける点である。ツールの組み合わせ方に可変性があることや、他者と交流をしながら遊ぶことで発展的及び流動的な活動が生まれ、多角的視点と柔軟な発想を持って作品鑑賞に臨める。

以上のことから、フレーベルの教育思想を基盤とした鑑賞支援ツールと対話型鑑賞の相互作用を分析すると、遊びの体験を交えることで幼児の諸感覚に作用し、鑑賞体験

をさらに充実させる可能性を示唆できた。

加えて、鑑賞支援ツールを活用する際には以下の3点を考慮する必要がある。まず、プログラムの組み立て方の工夫である。参加者にどのような支援をしたいのか目的を明確にした上で、鑑賞と遊びのどちらに比重を置くか検討する必要があるだろう。

次に、ツールで遊ぶ際の場づくりである。②ツール遊び→鑑賞では、大人用の椅子と机を使用して活動したために、机上のツールに手が届きにくかったり、他の参加者がどのようなものを作っているのかが見えにくかったりと、幼児たちにとっては遊びにくい状態だった。幼児たちが遊びやすい体勢で他者とも交流がしやすい場づくりを心がけると、発展的及び流動的な遊びができるツールの特徴を活かせると考えられる。

最後に、鑑賞中やツールで遊ぶ時の幼児への声かけである。鑑賞中に、ツールで遊んだ経験だけにに基づいた声かけをしてしまうと、幼児の気づきの幅を狭めてしまう可能性がある。幼児が主体的かつ自由な発想で鑑賞とツール遊びをできるように、声かけや働きかけ方の方法を工夫する必要があるだろう。

本研究の課題は、実施時間や場所、鑑賞作品によっても鑑賞支援ツールと対話型鑑賞の間に相互作用が見られるのか一考の余地が残っている点である。鑑賞支援ツールの有効性に関する検証をさらに重ねていくためには、よりプログラムの条件を揃え、幼児たちが作品鑑賞とツール遊びを行いやすい環境づくりについて慎重に検討していく必要がある。