

審査の結果の要旨

氏名 縣 拓充

現代社会においては、市民の多くが創造活動の過程や方法に関する知識を持たず、また創造活動に携わることもしないという現状がある。本論文は、その現状を改善するためには社会の中に「創造的教養」を持った市民がたくさん存在することが必要であると考え、美術館や大学での実践を企画し、その教育効果を実証的に検討している。「創造的教養」とは、1) 創造活動の過程や方法についての理解、及び、2) 日常生活の中で何らかの創造活動と親しむ態度や志向、習慣、という2つの側面から定義される。本論文では、美術領域での「創造的教養」を育成するために、以下の4つの実証研究を行っている。

研究1(第2章)では、大学の教養教育において、「美術家との協働の中で、真正な創作過程に触れること」をコンセプトに据えた授業を企画し、実践している。授業実践終了後のインタビューの結果、参加した学生は実践を通じて初めて真正の創造活動というものを知り、創造の過程に関する認識を改めていたことが示唆された。

続いて研究2(第3章)では、美術館の中で「作品創作過程に関する情報」を展示する試みを行い、質問紙調査と会話分析に基づき展示の効果を検討している。その結果、創作過程に関する情報の展示が、「美術家の視点」からの鑑賞、とりわけ「美術家の活動と自分の人生経験とを結びつけるような会話」の生成を促し、そのような会話が美術創作に対する創造性神話の緩和や、美術家に対する親近感につながっていることを示している。

研究3(第4章)では、研究1、2の結果から導出された「創造性神話に代表されるステレオタイプが、人々を創造から遠ざける認知的な制約として機能している」という仮説の検証を目的とした質問紙調査を実施している。構造方程式モデリングによる分析の結果、仮説は概ね支持され、「創造を行うには天才的閃きが不可欠」などといった創造活動に対するステレオタイプは、表現に対する低い効力感や美術に対するネガティブなイメージを予測し、それらを介して表現・鑑賞への動機づけを低下させていることが明らかになった。

研究4(第5章)では、作品創作過程に焦点を当てた美術展示と、実際に表現活動を体験させるワークショップの2つの実践を行い、それぞれが参加者の表現への動機づけにどう影響するかを検討している。その結果、創作過程を見せる展示は、美術に対する認識を変える上では有効なものであったが、表現への動機づけを高めるという効果は限定的だった。しかし展示の鑑賞に加え表現活動も実際に体験させると、表現に強い抵抗感を抱いていた参加者の動機づけも高めることが明らかになった。

本論文は、「創造的教養」という新しい概念を提唱し、その育成のための教育実践を企画実証し、実証的な効果測定を行った初めての論文であり、極めて独創性の高い論文であると評価される。よって、本論文は博士(教育学)の学位を授与するにふさわしい水準にあるものと判断された。