

研究論文

# 質的ジレンマによる教育の研究 —2つの探究間に揺れる教材開発について—

和田 学\*

## Study of Education in the Qualitative Dilemma: about Developments of Teaching Materials Shacked on between Two Inquiries

Manabu WADA\*

### 【要約】

本研究は、21世紀における情報環境において、美術教育の教材開発を通じて質的探究学習のモデルを提案することにある。探究のモデルは、部分間と全体性における2つの探究間に学習者が戸惑う質的ジレンマの方法論を用いている。本研究の結果として、教材開発に応じた質的ジレンマの方法論を提案した。

The purpose of study is to clear on the model of the qualities inquiry by the development of the material of the art education on the based on the Information environment on the th21. The model of inquiries is to use the method theory of the qualities dilemma on the learners shacked the between two inquiries. As the result, the studies proposed the method theory of qualities dilemma in according to the development on educational materials.

### 【キーワード】

質的探究, 質的ジレンマ, 部分間と全体性, メディア・価値・機能

### はじめに

本研究は、21世紀の情報環境を基に美術教育の探究モデルを考察し、教材研究を通じ新しい探究方法を提示するものである。

#### ①本研究の背景

美術教育分野における探究学習は、学習者が対象と直接対峙した際の感覚体験から、色・線・形などの造形要素を融合し、課題解決を行う学習として位置付けられてきた。この探究学習は、デューイ (Jhon Dewy) の『経験としての芸術』<sup>1</sup>からの影響を受け、他の目的へ向けた対象の見方から区別され、質そのものへ向けられる活動として、質的探究と称されてきた。

質的探究は、1960年代のアメリカにおける学問に基づいた (Discipline-based) 美術教育の時代の美学・美術史・美術批評等の美術に関する学術内容の修学を目指した学習モデルとして導入された<sup>2</sup>。芸術作品は、個人的な感覚経験と対象のメディアが相互作用することで、価値判断を通じ導き出すものとされ、対象物の各部分間を融合することで全体性を把握していく質的探究のプロセスとして提案された。

こうしたプロセス型のモデルは、当時、映像分野を中心に、新しい視覚メディアを鑑賞教育へ導入するために用いられた。ここでは、送り手から受け手へ向かい、情報伝達するコミュニケーショ

\*佐賀大学教育学部

ン・モデルが提案され、ある地点からもう一つの地点へ向かい、直線(linear)上に秩序付けられた点,ある段階から次の段階へ向かう(step by step),1つの方向性(direction)を持つ点において、質的探究のモデルと類似点がみられ、双方のアプローチの併用が可能になったと考えられる<sup>3</sup>。

## ②問題の所在

ところが、21世紀のインターネット受容に伴い、情報環境は、送り手から受け手へ向かい直線上に配列されたプロセスを失う。データベース型モデルにより、様々な文脈に沿い、互換性を持つ均一化したパターンを組み替えることが任意に設定できるようになった<sup>4</sup>。

これにより従来の質的探究は、融合前と融合後の状態の対応関係が失われることで、融合の作用の把握が困難となった。この点は、従来の質的探究のモデルにおいても見られ、融合前後において様相を変えているにも関わらず確かに融合元が確定できる、という点が、学問による約束事により保障されていたことが明らかとなる。

本研究の問題の所在は、こうした傾向を受け、美術教育における質的探究モデルを見直し、新たな探究方法の形成を行うことへ置かれている。

## ③本研究の目的

本研究の目的は、21世紀の情報環境における、従来の質的探究モデルを見直すことで、新しいモデルを示し、教材研究の実践結果を基に具体的な探究方法を提案する。より具体的に述べると、質的探究において、融合前後の様相が把握できない中、それを模索するためのアプローチを明らかにする。

## ④本研究の方法

まず、情報環境モデルを基に従来の質的経験を見直し、筆者が提案する質的探究学習のモデルを提案する。次に、そのモデルを活用した教材開発の実践例を基に考察を加え、新しい探究方法を提示する。

## 1. 質的ジレンマ

1では、日常生活における情報伝達モデルと従来の質的経験のモデルを相対化し、考察することで

新たなモデルを提案する。

### (1) 作品内の部分間-全体性

情報伝達のモデルは、新たなメディア環境を考慮した正村俊之の写像モデルを基に位置付ける。このモデルにおいては、本来、Aである対象が、Bとして認識される際、異なる双方の性質を媒介する項が中間に位置することで同定が可能となる〔図1〕<sup>5</sup>。

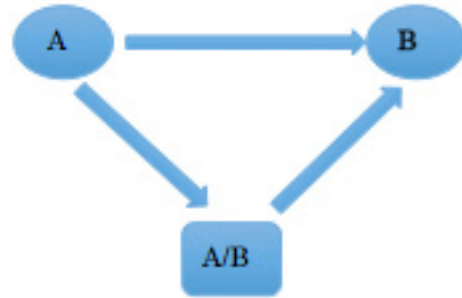


図1「情報伝達のモデル」

情報伝達の場合、AがBへと取って代わることで、AとBが同定前に持つ双方の価値規準・メディアウム・機能性などの質的レベルの特性は相殺され、0になるよう媒介項が設定される。これに対し質的経験は、AとBの価値規準・メディアウム・機能性が、媒介項において相殺されず、並行状態を維持したまま残ることで、AとBを同定する判断が、一時的に遅延した状態となる。

これに加え質的経験は、受容者の感覚的な強弱の程度が存在する。これは、心理的側面に起因するものではなく、対象物がそうした感覚経験を与える機能(はたらき)を持つものとして評価することにある。実際、1960年代のアメリカ美学会において主流となった作品の形式に基づいた美学は、部分間から全体性へと統合する美的経験において、対象物から受けた経験が、通常経験と比べ強さを持つものとされ、程度のレベルで考えられている<sup>6</sup>。

よって、融合は、本来、質のレベルにおいて、異なる価値規準・メディアウム・機能の特性を持つA・Bを融合するうえで、互いを相対化したままの状態を留める。ここでは、Aの機能を高める(+)と同時に同程度、Bの機能を下げる(-)ことを必要とし、逆にBの機能を上げる(+)場合、Aの機能を

下げる(-)必要がある。コインの裏表のように二律背反の関係を持ち、部分間の分離を残したまま、全体性として統合し〔図2〕、融合の状態をとる。

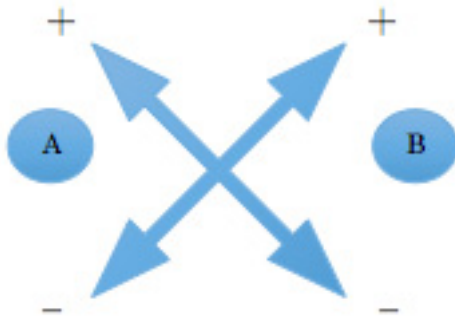


図2「融合後のモデル」

ところで、冒頭で述べたように、データベース型の情報環境においては、絶えず、コンテキスト(文脈)における対象の属性が固定しない。それにより、従来の質的探究において、部分間-全体性へと融合前後の様相が変化しているにも関わらず、双方の対応関係が恣意的に認められていることが明るみとなる。そのため、融合元を確認するためには、確かに融合前の状態と融合後の相関関係がみられる、という点を検討する必要がある。

では、融合前の状態とはどのようなものなのだろうか。

ここでは、全体性-部分間としてメデイウム・機能・価値規準が相対化される前の2つの全体性A・Bが、確かに別の対象であるということが確認できるよう、内部に2つの部分間を持つことが想定できる。よって、双方が異なる価値規準と機能の持つことで相対化できず、+と+、-と-が別次元に存在するため、違い自体も明確ではない〔図3〕。

これにより、融合後の状態が融合前の状態と同じメデイウムの場を占めることを確認する必要がある、逆に融合前の状態においては、融合後の状態と同じ価値判断の作用がはたらくものとして確認される必要がある。

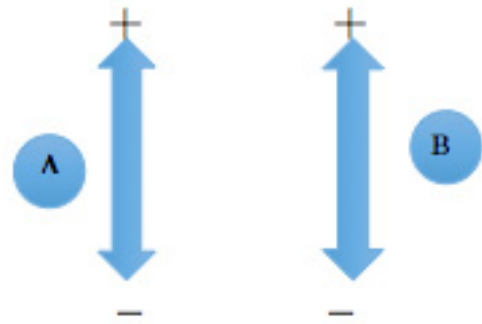


図3「融合前のモデル」

よって、前述した〔図2〕と〔図3〕が互いに参照し合う状態となる〔図4〕。AとBの+と+、-と-が向かい合う場合、融合前の2つの独立した対象として分離し、+と-、-と+が組み合わせると、融合後において、部分間-全体性が統合した状態を確認できる。よって、融合前後において、Aの特性を高める(+）・下げる(-)と、Bの特性を高める(+）・下げる(-)が、互いに交錯する作用に対し、上下に(+)(-)が並行する作用が、相反することで双方において互いが“損ねるもの”が意識される。

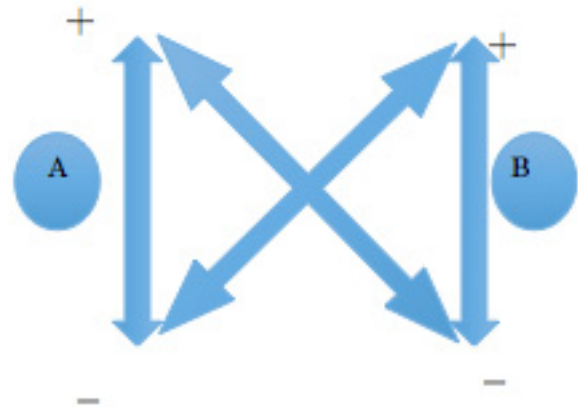


図4「融合前後を併せたモデル」

では、融合前後を比べ、“損ねるもの”とは具体的にどのようなものなのだろうか。

## (2) 質的ジレンマ

融合前のA・Bが独立した状態は、全体性(A)と全体性(B)となる。ここでも、価値・メデイウム・機能が存在している。ところが、この3つの特性は、AとBが統合されることにより損なわれる。また逆に、融合前の状態は、A・Bの統合により、価値・メデイウム・機能を損なう。

ここでは、従来の質的探究のモデルのように直線上のプロセスを通じ、問題解決を続けるモデルと異なり、融合前のA・Bと融合後のA/Bは、並列状態となり、互いが相対化されることで、分離と統合という2つの作用の関係により相対化される。

融合前の分離へ向けた作用は、メデイウム(媒体)における機能の及ぶ位相・範囲・形状を対象とし、融合後の統合へ向けた作用は、一つの価値規準に従い機能の程度(高める+・下げる-)を対象とする。

本研究は、学習者が部分間-全体性の所在が本来、特定できないことへ自覚的となり、融合前後の分離・統合の作用において“損ねるもの”の探究することで、絶えず問題解決を遅延し続け、質的探究を前進できずジレンマ(葛藤)を受け続ける状態を、質的ジレンマと名付ける。

こうした問題解決の判断を遅延し続ける学習法として、倫理観や論理的などの思考を育むモラル・ジレンマ教材や、社会規範の選択に悩む学習法がある。ここでは、学習者が、ある教材から提示されたトピックについて、関係者の様々な視点を基に平等に理解し、ある選択肢を選ぶと、他の関係者の利権を損じ、課題解決の判断が遅延され続け、ジレンマの状態に置かれる。

美術教育の分野においては、石崎和宏氏により美的判断ジレンマとして提案されている<sup>7</sup>。この教材は、本来、米国の先行研究に由来し、氏の検討と共に、教材が提案されている。主に芸術作品と関わるうえでの道徳的な価値意識をテーマとし、学習者へ葛藤を与えるための教材であり、氏自身が述べているようにモラル・ジレンマの美術教育版の特性を持つ。

本研究は、こうした論理的な価値判断と異なり、感覚的な経験へ向けられる内容を扱う。2つの質的

探究において、質の部分間-全体性の所在を特定できないという意識してジレンマ(葛藤)を受け取るものである。

## 2. 質的ジレンマ教材の設定

ここでは、学習者へ質的ジレンマを与えるため、2つの探究行為を具体化するための教材設定を行う。①融合後の1つの全体性-部分間が、融合前の状態と比べて、“損ねるもの”の探究と、②融合前の状態が、融合後の全体性-部分間と比べて、“損ねるもの”の探究を行う教材をそれぞれ提示する。

### (1) 教材設定

#### ①機能の見立て合い(融合後)

先ず、融合後の1つの部分間-全体性が、融合前の状態と比べ、“損ねるもの”を探求する行為である。

ここでは、図画工作における見立て教材を活用する。見立ては、本来、見立てる2つの対象が異なるものであるという状態を受け入れつつも、統合の状態であるという、矛盾を受け入れることによって成立する。

これまでの見立ては、造形的な特徴を対象とした。だが、ここでは、機能と価値の関係を扱うことから、見立ての対象を機能とする。よって、2つの対象が、互いの機能を他方へ見立て合うことになる。双方の機能は、見立てが成功した一つの価値規準を持ち、相対化することで、同一化した状態と、見立てる/見立てられる双方が、独自の価値規準と機能を持ち差異化した状態、が比べられることで、見立ての前後において、双方の“損なうもの”が明らかとなる。

この意識により、1つの機能の価値規準を基に2つの部分が統合する関係と、2つの全体性として異なる2つの機能の価値規準が分離する関係、双方を同時に把握する状態となる。

#### ②中間媒体の意識(融合前)

次に、融合前の2つの全体性-各部分間が、融合後の状態と比べ、“損ねるもの”を探究する行為である。

ここでは、2つの作品と1作品の部分間の双方の

位置付けに揺れ、中間に位置する媒体(メデイウム)の教材を提案する。

この中間媒体ともいえる教材は、2つの異なるジャンルの機能を統合した1つの美的対象である同一性の状態と、一方で、両スタイルの他作品を媒介するため、2つの機能を均等に併せ持つメディア媒体の差異性の状態を持つ。

この意識により、1つのメデイウムにおける相対化された2つの機能と、2つの全体性(2つの部分間)における独自の機能、双方を同時に把握する状態となる。

### ③ジレンマによる質の把握

以上の質的ジレンマ学習における2つの探究行為(機能の見立て合い/中間媒体)は、双方とも同時性を把握することで中立状態となり、探究行為を止揚する。ところが互いを参照し合うことにより、“損なうもの”が意識され、双方が絶えず未解決となり、他方の探究へ差し戻される。

機能を見立て合う探究行為により、価値基準の検討を進めると中間媒体としてのメデイウムの位置付けが不十分となり、逆にメデイウムの位置付けの検討が進められると、価値基準の検討が不十分となる。双方共に、1つの全体性における2つの部分と、2つの全体性における2つの部分間の関係を探究しつつも、一方の探究を進めることで、他方の“損ねる”ものが受け取られることで、絶えず他方の探究による再検討へと差し戻される。

こうして、双方の質的探究の極を往復運動することで、ジレンマを感じた際の一つ一つの作用の痕跡がメデイウムに刻印される。これは、その痕跡を基に読み取れる変化の幅(変数)から把握できる。ここでは、絶えず変動する作用として把握されるため、従来の造形表現が直接、伝達した意味内容をメデイウムに表象した想定と異なり、むしろ、不可視である規則性が、表象を通じ、間接的に示されているといえる。

では、この痕跡を読み取るための教材設定をどのようにすればいいのだろうか。

ここでは、固定域と変動域を設定することで、相対化した設定を置くことで、ここから、双方の関係を考察することで、変化を読み取る。この固

定域と可動域の相対関係による変化は、従来のようにメデイウムが直接表現の痕跡を残したのとして見ないことから造形表現と区別し、固定域と可動域の関係から位置付けた造形的な操作性とする。

### (2)教材実践

これまで考察してきた2つの探究行為と質的ジレンマの状態、それを受けたメデイウムの変化について教材開発を踏まえながら考察を加える。本研究が教材開発例として扱う工芸工作とは、工芸の持つ特性へ理解を深めるうえで工作教育を行うものである。

#### ①コケシ・ペットボトル

東北の伝統こけしは、現在、二次的創作物が多く創作され、伝統品であると共にキャラクター製品も充実している。そのことが、丸い頭部と円柱の胴体部という視認性が高い平準化したスタイルのイメージを優先しがちとなる。本来、産地の系統ごとに異なる特性を持ち、頭部・胴体部共に微妙な造形的変化を持つ。むしろ、完全に球体・円柱のものは少ない。

伝統こけしの胴体部を、学習者の日常生活において身近なペットボトルの形体へ見立てた教材を提案することで、様々なメディアにおいて活用可能なキャラクターの造形的特性の持つ互換性と、一体限りの造形的特性の様相を持つ工芸品との違いについて考察する機会を設ける。ここでは、こけしとペットボトルの異なる2つの造形スタイルが、同一の形体として重層化し、双方の境界が定かでない。学習者は、紙粘土の可塑性を生かして、こけし頭部を作り出すことで、ペットボトルの形体から受ける抵抗を克服するため、質的問題解決へ取り組む〔図5〕〔図6〕。

この教材を伝統こけしとペットボトルの中間に位置する媒体として、“コケシ・ペットボトル”と称し、双方のスタイルとの関連性をみせるプラットフォームとして位置する一方で、1作品として全体性が把握される際、新しいスタイルとして独立することもできる。



図5「コケシ・ペットボトル(作品例1)」



図6「コケシ・ペットボトル(作品例2)」

伝統こけしは、頭部が大きく胴体部が細い不安定なバランスを持つ。そのため、実物を観察しながら頭部の成形をしようとしても、飲料容器の安定感あるバランスの取れたペットボトルのフォルムから抵抗を受ける。双方の独自の価値規準を意識しつつ、全体のバランスをとるため、どのような頭部の形状を決定すればいいかについてジレンマを受ける。

## ②トビカンナ・イメージBOX

焼き物の模様として飛び鉦というパターンがある。九州において飛び鉦は、福岡県の小石原焼き

や大分県の小鹿田焼きにおいて主のスタイル・イメージを持つ。ここでは、地域振興のための工芸品開発が、物自体ではなくスタイル・イメージ自体を重視する傾向を受け、トビカンナ模様を様々なメディアにおいて表象しセット化した教材、“トビカンナ・イメージBOX”を提案する。

表象するメディアの違いに応じ、バランスよく飛び鉦模様を配置する必要がある。飛び鉦の模様印を木材・スポンジ・ゴムなどを加工してつくり、支持体に合わせ、全体の構成を意識し、バランスよく押していき、メデイウムとして粘性がある版画絵の具を、様々なメデイウムへ付着していくことでイメージを拡張していく。



図7「トビカンナ・イメージBOX(作品例1)」



図8「トビカンナ・イメージBOX(作品例2)」

皿上の食べ物の外観を引き立て、実際の焼き物の機能へ見立てる。白い紙粘土を基に成形し、着色して作るパン作品が引き立つよう模様を配置する。これとは逆に、紙皿の模様が引き立つよう粘土製のパン作品もつくる〔図7〕。

また、紙皿を引き立てる商品袋をプロデュースするため、トビカンナ印を使い、紙袋に押し版画のような包装を創作する〔図8〕。ここでも、印は実物へ見立てられ、中に入れる皿へ付加価値を付ける。

“紙皿”と“パン/紙皿”，“紙皿/紙袋”など、トビカンナ模様をイメージする様々なメディア同士が、そのスタイルを分節する境界線を未定とすることで、対象の範囲が絶えず変動することへ質的ジレンマを感じる必要がある。

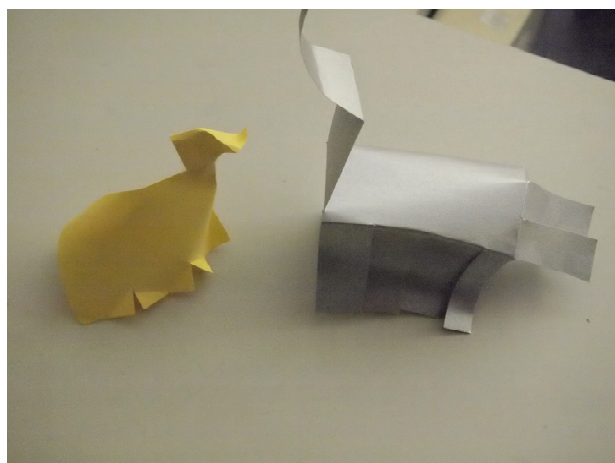
### ③未来からの訪問者

小学校中学年の工作題材として、“未来からの訪問者”というものを提案した。伝統工芸におけるスタイルの継承をテーマに置いたものである。オリジナル作品として不思議な生き物を創作した後、知らない他の誰かがその二次的創作物をつくり、再びオリジナル作品と共に作者の元へ戻ること、時間次元を超え、2つの過去・未来の作品が共存する状態となる〔図9〕〔図10〕。ここでは、双方のスタイルを継承する媒体として、文章により特徴やイメージを伝達する字コンテを用いる。



図9「未来からの訪問者(作品例1)」

直接、作品が継承されるのではなく、一度、第一発見者が文字表現により作品の特徴やイメージを捉え、更に他者がそれを元に二次的創作物を創り、作者の基へオリジナル作品と二次的創作物が同時に戻る。作者は、造形的な特徴を観察し、再び字コンテを記述することで、自己表現によるオリジナル作品と造形的な操作を受けた二次的創作物との関係について再考する。



学習者は、字コンテを通じ、二次的創作物とオリジナル作品を基に関連付け、継承を確認するケースや、双方の造形作品に等しい価値を見出すケース、二次的創作物がオリジナル作品へ取って代わると判断するケースも起こる。

造形作品と字コンテとのメディアが異なる両次元を横断しながら、スタイルが継承されていく。同一名称が指す作品対象が、2つの情報メディアに跨がることで、機能の所在を決められない状態にジレンマを受け取ることになる。

### (3)教材の考察

以下、3つの教材を考察した結果から、メデイウムと価値の2つの探究の特性について述べる。

#### ①コケシ・ペットボトル

伝統こけしとペットボトルが持つ両スタイルが同一の時間において重層化することで、双方の形状が定かでない点に焦点を当ててきた。ここでは、双方に共通する機能性として、“バランスの良さ”へ焦点をあてた。

メデイウムは、コケシ・ペットボトルの内部において、更にペットボトル内部(部分間・全体性)が存在する。伝統こけしの不安定なバランスを持つ頭部と胴体部の関係、ペットボトルの安定感を持つバランスを相対化しつつも、それぞれ独自のバランスに関する判断基準を持つ。ここでは、部分間と全体性の価値が、同一のメデイウムの場に共存し境界が定かではない。よって、互いのスタイルが等しい価値を持ち、重層化した状態といえる。

伝統こけし+ペットボトルの2作品、コケシ・ペットボトルの1作品、どちらの作品完成へも至

らないことで、未完成品としてあり続ける。よって、固定したペットボトルを基にした問題解決の判断は絶えず延期され続けて変化し、こけし頭部の形状の変数により質を把握することになる。

## ②トビカンナ・イメージBOX

紙粘土によるパンと、飛び鉋模様の紙皿が同一の場に併存することで、双方の範囲が定かでない点に焦点を当てた。ここでは、双方に共通する価値規準として、“造形的特性を引き立てる”へ焦点をあてた。

メデイウムにおいては、飛び鉋模様と紙皿が互いの価値を高め合うためバランスよく模様を配置する必要がある一方で、載せた紙粘土のパンを引き立てるための模様でもあり、全体の一つの見栄えの間で、飛び鉋模様の機能の特性は双方に揺れ定まらない。ここでは、双方が互いの“造形的特性を引き立てる”という機能性への評価において、相対化した価値関係と個別の価値基準が衝突することで拮抗状態となる。

物理的な特徴が隣接している状態へ、パン/トビカンナ紙皿の2作品としてメデイウムを見る場合と、パン(部分間)/トビカンナ紙皿(部分間)として見る場合が共存することで、価値規準とメデイウムが互いに損ね合うことが意識され、飛び鉋模様の位置は定まらず未完成品としてあり続ける。この造形的な操作を繰り返す中で、絶えず変容する対象、粘土製のパン、紙皿、飛び鉋模様の範囲の変数により、質を把握することになる。

## ③未来からの訪問者

オリジナル作品と二次的創作物との関係を見るうえで、造形作品と字コンテによる機能を“情報伝達の正確さ”へ置いた。

ここでのメデイウムは、造形作品と字コンテという異なるジャンルに属するものである。別次元のジャンルの作品同士が、同次元で存在する状況といえる。字コンテの内容は、作品次元において、オリジナル作品と二次的創作物という異なる2つの位置をとることで、機能元となる対象元のメデイウムの位相が定かではない。また、“情報伝達の正確さ”という機能性を評価し価値を付けるうえで、代用できる相対化した価値付けからはくみ

尽くせない個別の価値基準も持つ。

オリジナル作品と二次的創作物の2作品と、字コンテの1作品、この双方の価値規準と機能の状態が同時にあわれることで、質的探究は、絶えず未解決であり続ける。よって、問題解決の判断は絶えず延期され続け、絶えず変化する2つの造形作品と字コンテの対象をどこまで含めるのか、という位相の変化により質を把握することになる。

## 3.2つの探求とジレンマの考察

ここでは、以上の3つの教材研究の考察を基に、機能の価値付けとメデイウムにおける機能の範囲の探求へと位置付ける。

### (1)価値関係のジレンマ

以下、双方が互いの機能を見立て合う中で、一つの価値基準を有する統合と、2つの異なる価値基準へ分離する2つの全体性、双方が同時にあらわれる状態を3類型とする。

#### ①等価関係

見立てる/見立てられる双方の機能が等しいと判断される状態である。ここでは、互いの価値を等しいものとして、間接的に証明し合う関係となる。

#### ②付価関係

付加価値は、それ自体は価値を持たないが、他方の価値を高める機能を持つ。この状態となる際、互いが付価関係となる。

#### ③代価関係

見立て合うもの同士以外の第3の対象を媒介することで、双方の対象が等価の関係になる。この際、第3の対象は、代価価値を持ち、関係する部分間-全体性は、代価関係となる。

以上の3つの類型からは、見立てられた対象の機能性から直接、価値を見出すものではなく、むしろ双方の間の関係自体に焦点が当てられる。ここでは、2つの価値規準を基にした機能性と1つの価値規準により相対化された機能が認められるものである。だが、機能元となるメデイウムの状態を損ねることから、メデイウムの機能性の質的探求へと送られる。



## (2) 中間媒体の考察

次に、メディアの所在を探究するうえで、中間媒体の状態について考察する。ここでは、正村俊之の情報伝達モデルに従う3つの次元を参考にし、①時間次元の重層性②空間次元の併置性③情報次元の共時性、から位置付ける。

### ①重層性

重層性は、同一の時間に2つの全体性と、1つの全体性を形成する2つの部分が共存する状態である。

### ②併置性

併置性は、同一空間内に2つの全体性と1つの全体性を形成する2つの部分が併置する状態である。

### ③共次性

共次性は、一つの全体性の2つの部分がそれぞれ別次元へ横断して存在する状態と、2つの全体性が異なる次元に存在する状態である。

以上の3つの類型からは、対象の持つ機能性から直接、メディアの所在を見出すものではなく、むしろ部分間と全体性の双方の間のメディアの関係に焦点が当てられる。だが、機能元となる価値付けの関係を損ねることから、その解決策として価値関係を考察する探求へと向かう。

## (3) 造形的な操作性

以下、質の状態を、“損なうもの”として把握するため、その対象となる造形的な操作性を確認可能な変化の特性を、以下、①交換②転換③分節として特徴付ける。

### ①交換

交換は、他の特性を持つ同士が入れ替わることで“損なうもの”が認識できる。例えば、付加価値のあるものを代価値のあるものへと入れ替える、重層性のある状態を併置性の状態へと入れ替える、などがある。

### ②転換

転換は、関係性の内部で、2つの特性が入れ替わることで“損なうもの”が認識できる。例えば、付加価値にあるもの同士において、価値を付ける/価値を付けられる状態を入れ替えると、同様の機能がみられるのか、が検討される。

### ③分節

対象を区切る境界線が変化することにより、“損なうもの”が認識できる。境界線が変化することで、対象のメディアが分節される。例えば、併置性における対象間が物理的に隣接する境界線を変化させると、機能はどう変化するか、などが検討される。

以上の考察から、質的ジレンマ学習とは、互いを参照し合う2つの“損なうもの”への探求行為①中間媒体、②機能の見立て、が行われ、その結果が、③固定域と可動域の相対関係からあらわれる造形的な操作性により質の変化の幅(変数)として捉える、と定義できる。

## おわりに

以上において、21世紀の質的ジレンマ学習のモデルと教材研究の実践を通じた考察を加え、具体的な探究方法について提案してきた。

先ず、情報伝達と質的探究のモデルを相対化し、データベース環境を考慮したうえで新しいモデルを提案した。ここでは、質的探究における融合前後の関係性が、恣意的であることを指摘し、その関係性を検討するための学習活動を新しい探究学習の目標として位置付け、モデルと共に提示した。次に、このモデルに沿い、学習者が探究を続けるため、問題解決の判断を延期し続け、ジレンマ(葛藤)を感じ取る質的ジレンマの状態について考察した。このジレンマ教材の研究として工芸の特性を学習するための工作教材として、コケシ・ペットボトル、トビカンナ・イメージBOX、未来からの訪問者の3つを提案し、考察した。

最後に、機能を見立て合ううえでの価値関係(等価関係・付価関係・代価関係)が存在し、中間媒体を意識するうえでのメディアの相関関係(重層性・併置性・共次性)が存在することを明らかにしてきた。また、双方の両探究間に揺れることで、受け取る質は、絶えず変動する固定域と可動域の造形的な操作性(交換・転換・分節)により把握できることを提案してきた。

今後、この質的ジレンマの方法論と教材開発法を更に発展するため、様々な現代社会のテーマや

芸術文化・メディア分野のジャンルに活用していく予定である。

## 註

- 1 栗田修訳, ジョン・デューイ著『経験としての芸術』晃洋書房, 2015年, 例えば, p.249.の「どの芸術も, その本体である媒体を使って, それが創り出した作品の統一性 [=調和のとれた全体] に諸部分のもつ多様性をプラスするのである」等の記述にみられる。
- 2 デューイの質的探究が与えたアメリカの美術教育分野への影響の大きさは, 岡崎昭夫『現代アメリカにおける美術教育のカリキュラム開発に関する研究・ケタリング・プロジェクトとCEMRELの美的教育プログラム』筑波大学博士論文, 1996年, pp.56-93.を参照。
- 3 デューイ前掲書p.306を参照。ここでは, 「すべての芸術は表現し, それゆえにコミュニケーション(伝達)する」ことが何度も強調されている。彼が芸術作品を情報伝達のための一種として位置付けていたことが分かる。
- 4 “データベース・モデル”という言葉により, 従来の情報伝達モデルとの違いを位置付けたものとして, 正村俊之『情報空間論』勁草書房, 2004年, p.284.がある他, 表象文化研究領域においては, 例えば, 東浩紀『動物化するポストモダン・オタクから見た日本社会』講談社現代新書, 2011年, p.85における, 「オリジナルであろうとコピーであろうと価値が変わらなくなり, すべての記号が根拠をもたず浮遊し始めている事態を意味している」などにみられる。
- 5 正村前掲書 pp.16-20.本研究においては, 情報空間における伝達モデルを基本的に正村の同著を基に位置付けている。
- 6 柿木伸之他訳, クリストフ・メンケ著『芸術の至高性・アドルノとデリダによる美的経験』御茶の水書房, 2010年, pp.170-171.メンケは, アメリカ美学会の形式主義美学(Formal Aesthetic)を引導してきたビアズリー(Monroe Beardsley)を「ビアズリーは, 美的価値をより正確に『かなりの大きさの美的経験を引き起こす力』として規定」するとしつつ, ビアズリーが「美的経験の『大きさ』に美的価値を結びつける」道具主義を批判している。
- 7 石崎和宏「美術鑑賞学習における美的判断ジレンマの試み」宮脇理監修『アートエデュケーション思考・Dr.宮脇理 88歳と併走する論考・エッセイ集』BookWay, 2016年, pp.64-71.