

| | | | |
|---------|--|------------|--------|
| 氏名 | YANG Yang (ヨウ ヨウ) | | |
| 学位の種類 | 博士(芸術) | | |
| 学位記番号 | 甲第87号 | | |
| 学位授与日 | 令和4年3月15日 | | |
| 学位授与の要件 | 学位規則第4条第1項該当 | | |
| 論文題目 | 想像力を膨らませるしかけ絵本 —しかけ絵本の持つ特性の理解と幼児教育への活用— | | |
| 審査委員 | 主査 | 教授 | 濱田 芳治 |
| | 副査 | 教授 | 久保田 晃弘 |
| | 副査 | デザイナー・造本作家 | 駒形 克己 |
| | 指導教員 | 准教授 | 佐賀 一郎 |
| | 指導教員 | 客員教授 | 山形 季央 |

内容の要旨

しかけ絵本は、主に立体的な表現を加えた絵本であり、本の構造、綴じ方や製本方法、使用するインクや材料に特殊な工夫がされている絵本である。しかけ絵本は一般的な本より、構造や材料が多様であり、しかけ自体に物語性が込められている。しかけ絵本のしかけの重要性について語った、数多くの報告がある。例えば、2014年にしかけ絵本作家の駒形克己が「伝えたいことを表現するのに、しかけが必要でした」としかけの有用性についてのコメントを発表している。しかけ絵本に関する研究としては、表現方法や構造の作り方に関する数多くの図案は遺されているものの、しかけ絵本のデザインや構造についての先行研究は少ない。物語、構造、グラフィック、材料の関係の記述はそこには見当たらず、単に視覚効果として作成した3次元的な構造工夫が数多く見られるに過ぎない。

また、しかけ絵本には3次元的な表現という特徴があり、読み手に物語の内容やテーマをよく理解させることができ、特に子どもの興味を惹きつける。このしかけ絵本ならではの力を用い、子どもの学びに貢献することができないかと考え、「しかけ絵本は教育面において大きな効果をもたらす」という仮説を提示し、本研究に取り組んでいる。幼児教育の方法論と今の時代の幼児教育として注視すべきことを考察していく事例として、シュタイナー教育、モンテッソーリ教育、レジオエミリア教育の3つの特徴的な幼児教育方法を取り上げ、その共通点として挙げられる「子どもの認知能力ではなく、非認知能力を重視する」点に着目する。非認知能力とは、主体性、想像力、好奇心、社会性、共感力、回復力など、「正解のない問題に自分らしく立ち向かって解決していく力」を意味する。その中でも、絵本、しかけ絵本を通じて子どもが育むべき力は、想像力だろうと考える。その上に、筆者は「命の大切さを子どもに伝えること」を今の時代の学びに必要なことと考える。いじめや虐待、自然環境への軽視、食べ物を大事にしない、そうしたことは全て命を大切にしないことから生じていると考えられるからである。

本研究の目的は二つある。第一に、子どもの興味を惹きつけ、想像力を膨らませるしかけ絵本の創作すること。しかけ絵本は本と遊具の間に存在しており、遊びの中で自然と学びができる本となる。しかけ絵本を制作するため、「物語」「構造」「グラフィック」「材料」の4つの要素を巧みに融合させ、相互に関連をつけて制作していく。単に視覚効果としてのしかけ表現に終わるのではなく、物語によって伝えたい内容と構造を結びつけることがとても大事になる。シンプルな視覚表現に最小限に絞り込んだしかけを用い、読み手の想像力をより膨らませることを、本研究のしかけ絵本の創作の核とする。第二の目的は、その理論的基盤と創作方法を確立するため、子どもの発達に基づき年齢層ごとにしかけ絵本を制作するという視点からしかけ絵本作家の作品の事例分析を行うことで、とりわけ読み手の想像力を膨らませるしかけを抽出することである。そして、しかけ絵本における物語やグラフィック、構造の関係を明らかにし、自作研究でのしかけ絵本の制作と子どもの観察を通じて、子どもの学びのためのツールとしてしかけ絵本が今後活用される可能性を示唆する。

論文の構成は4つの章に分けて記述していく。

第1章では、しかけ絵本の歴史について取りまとめ、しかけ絵本の視覚的な表現に関する変化を調べながら、各時代において、しかけ絵本が果たしてきた効果について分析する。また、しかけ絵本の特長についてさらに深掘りし、子どもに対するしかけ絵本の意味について検証する。

第2章では、幼児教育に求められていることを、方法論を調査内容の分析から見出し、今の時代に求められる子ども教育について考察する。具体的には「子どもに命の大切さを伝えること」「子どもの想像力を育てること」の2つを軸にし、ジャン・ピアジェの認知発達理論についても考察しながら、しかけ絵本の創作で目指すべきことを探す。

第3章では作家研究と作品研究を主に、作家の表現手法や思想について掘り下げる。しかけ絵本作家として、ブルーノ・ムナーリ、駒形克己、ルイ・リゴーとアヌック・ボワロベール、デビット・A・カーターの4組を取り上げ、それぞれの作品を、作家目線で分析し、想像力の達成について掘り下げる。

第4章は自作研究について記述する。第2章での教育内容、第3章での作家分析の researched に基づいて、命におけるしかけ絵本のアプローチ、構造や表現方法、物語について思索し、それを子どもの年齢層ごとにしかけ絵本の制作方法論としてまとめることを目指す。しかけ絵本の新たな構造や表現アプローチについて、子どもの想像力を膨らませるように創出し、作例を基に可能性を検証しまとめる。

結論として、しかけ絵本を教育のメディアとして用いることでの、子どもの学びに貢献する要素をまとめ、そこから、しかけ絵本を用いる意味や教育の効果を示す。最終目的として、年齢層ごとに想像力を膨らませるしかけ絵本制作の方法論を確立する。

審査結果の要旨

中国からの留学生である YANG Yang さんは、しかけ絵本を用いた子どもへの教育効果、とりわけ想像力を膨らませる効果を研究のテーマとして取り組んだ。YANG さんは、今年度の本審査が2回目になる。前年度の本審査での口頭試問の際に出された数々の問いに対して、今年度は自

身の研究を深めて対応した。以下に2回の審査で出された問いや、それに対してどのようにYANGさんが研究を深めてきたかを記載する。

「なぜ絵本は子どもの教育に対して効果的なのか？」

子どもに教育を行うタイミングは、文字を学習する前から必要になる。その意味で、絵で語りかける絵本は、年齢の低い子どもから用いることができる。小さな子どもの教育として育むべきことには、数の認識、モノの名前などに加えて、嬉しい、楽しい、悲しいなどの感情を理解することも含まれる。絵本の中に登場する人や動物の気持ちになって擬似体験し、感情を豊かにすることも、絵本がもたらす教育効果として大事な部分となるだろう。この体験は大人が小説を読んで、小説の世界を仮想体験するのと似ている。小さな子どもには文字情報から仮想体験を思い描く力がないため、それを絵本は大いに助けているのだろう。

絵本がどういう子どもに対してどのような教育効果を持つのかについては、子どもの年齢や発達段階と合わせて考えていく必要があるため、ヨウヨウさんの研究では、ピアジェの認知発達論をベースにして子どもの発達段階を理解しながら、2~4歳、4~6歳、6~8歳の3つの年齢層それぞれで作品の制作を行い、しかけ絵本の物語、構造、グラフィック、材料の検討がなされている。結果として2~4歳では想起、4~6歳では連想、6~8歳では発想と、3つの異なる想像力を育むしかけ絵本が制作された。

このプロセスでは、COVID-19の感染拡大の影響も生じている。COVID-19によって、手で触れるしかけ絵本は、子ども達に何度も検証してもらいながら進めるプロセスを踏み難くなった。ピアジェの認知発達論は、そうした中でYANGさん＝デザインを行うつくり手に客観的判断をもたらす視点を与えた。最終的には、ピアジェの認知発達論に基づいて制作したしかけ絵本を、検証人数は限られるもの子ども達に使ってもらって確認する段を踏んでいる。

「絵本以外のメディアとの子供の教育に関する比較」

デジタルメディアは、音や映像を用いて子どもの興味を惹くことはできるものの、刺激としては強い刺激になる。ゆっくり、自分のリズムで体験していくという面では、絵本の方が優れる点も多い。またデジタルメディアはクリアに全てを見せてしまうことが多く、その点で子どもが想像力を発揮できる部分が限定的になると考えられる。絵本やしかけ絵本で用いる紙の触感も、視覚以外の感覚を刺激しながら育むという面で優れる特徴となり得た。特にしかけ絵本は使われる材料も絵本より多彩なため、YANGさんも材料の観点を大事にし、制作では子どもの触感を刺激することにも重きを置いていた。一方で、デジタルメディアのコンパクトさ、またコンテンツを容易にアップデートできるという点では、デジタルメディアにメリットがある。

「しかけ絵本はそうした絵本というメディアの特徴に何を加え、何をとり去るのか？」

しかけ絵本の教育的な効果を論じる際、絵本というメディアにおけるしかけ絵本の優位性について考察しておく必要が出てくる。1つは先を予測させない驚きやワクワクをしかけでつくることができること。絵本にその効果がないわけではないものの、しかけによって目の前のものが大きく変化することは、子どもの興味を得る上で、大きなメリットをつくる。またそのしかけを読み手が自分で操作できるインタラクティブ性があることも、同様に子どもの興味を得る上で、大きなメリットをつくる。またヨウヨウさんの行った子ども達への検証では、「しかけがどうやって動いているのだろうか？」と、しかけの構造に興味を持つ子どもも多く、構造への興味・関心のきっかけをつくるという点もメリットになる。

絵本と比べてしかけ絵本はしかけ部分が壊れやすい。壊れやすいということはネガティブな

けなのか？この点については、今年度の口頭試問で議論がなされた。子どもは、繰り返ししかかけを動かすことによってしかかけが壊れるということを知り、モノを丁寧に扱うことを学んでいく。それならば、壊す・壊れるは、必ずしもネガティブではなく、教育的な意味があるだろうと。壊れないようにすることを過度にケアすると、構造をガチガチにつくるしかけ絵本だけが出版されることになってしまう。この点は今後も考えていくべきことだろう。

「自分自身の考えを疑う力」

研究を進めていくには、自分自身の考えていることを疑う力が要る。立てた仮説を立証するために、純粹に物事を調べ、検証して積み上げていく研究の進め方では、自身の考えていることを修正、或いは付け足すかたちで対応することができる。しかし自らの考えを疑う、一度壊す段を踏むことは、自らの考えをそのままに修正や付け直しを行うことでは対処できないケースが多い。この1年でYANGさんが行ったことは、前年よりも研究としての精度を高めたことはもちろんだが、一度挫折に近い体験をし、自身の拠りどころとしていた研究の定義のところから見直し、再構築を図ったこと。それがこの1年にYANGさんが学び、培った才としてとても大きいだろう。

ブルーノ・ムナーリの考え方や作品に対して疑う余地のないものとして研究に臨むのか、ブルーノ・ムナーリの制作アプローチに対しても疑いを持ちながら研究に臨むのか、それだけでも読み取れることがかなり変わってくるものだろう。「しかけ絵本は本当に子どもの教育に役立つのか？」自身の中で、思考のベースに据えていたものを揺らすこと、真っさらにした上でもう一度考え直すこと。そうして得た見識は、研究の妥当性や意味を深く認識することにもつながっていくものだろう。博士号を取得した人は、その後大学や大学院で教える立場に就くケースも多い。YANGさんも教える側に立つことを希望しているが、その際、ここで培った疑う力、一度真っさらにして考え直す力は、YANGさんが教える学生たち含め、大いに有効性を持つだろうと考える。

YANGさんの作品については、もう少し作品の点数が欲しいという意見も出されていた。YANGさんの制作への取り組み方として1つの作品を数多く改変してきたという経緯もあり、作品点数が絞られることとなっている。また作家としての制作と理論研究の両立における難しさとして、作家分析の研究への取り込み方がある。YANGさんの研究では、しかけ絵本作家の作品事例から丁寧に分析を行うことで、しかけ絵本制作に求められる構成要素の抽出が行えたわけであるが、それによる影響、分析で得られた要素を活かして制作に結び付けようとする意識が強くなった結果、自作の作品が既存の技法を活用していく段に留まる結果となっている。この点においては、口頭試問でも、「作家分析の傍ら、ヘタであってもオリジナルな表現を食欲に探究する視点を持ち合わせてほしい」という意見が出された。また「しかけ絵本作家は、ともすると子どもの想像力を奪ってしまうところがある。表現を抽象化することによって、いろいろな人がインタラクティブに活用していけるような表現も探究してほしい」という意見も出された。確かに絵本を読み聞かせる際に、子どもは大人が考えてもいなかった想像をしていることがある。想像とはどういう風に想像してというものではなく、子どもが自由に想像していいものなのだろう。しかけ絵本はつくり手がどういう風に想像してと強く示してしまうところもある。それは子どもが想像するところを限定してしまうことになるかもしれない、ここはつくり手として、常に考えておく必要がある。今後のYANGさんの展開を期待する。

「国語・算数・理科といった教育では、答えがあるものを子ども達に要求している。私達が携わっている美術は、むしろ答えがないものをどのように子ども達から引き出していくかが大事になる」と外部審査委員の駒形先生が話されたコメントは、YANGさんだけでなく、美術に携わ

る者が常に意識しておく必要があることだと、深く言葉が刺さる気づきであった。

開拓が進んでいないデザインの理論研究に挑戦し、粘り強く実直に取り組んでいたこと。また理論研究の中で制作が適切に位置づけられている点に対して、結果的に審査委員の総意として高い評価がなされた。上記の点を総合して考え、審査委員の総意として、本論文を博士号の学位を授与するに値すると認める。

(濱田 芳治)