

## 集団での鑑賞活動と心理的快適度

### 二次元気分尺度による測定を手がかりに

直江 俊雄

#### 1 目的と背景

本論文は、集団で行う美術鑑賞学習における、参加者の心理的快適度の変化について、「二次元気分尺度」による測定を一つの手がかりとして探るものである。とくに、小学3年生から6年生（8歳から12歳）のグループに提供した美術鑑賞プログラムにおいて、引率されて学生のアトリエ等を歩く活動と、展示室の床に座り一緒に絵を見て議論する活動のそれぞれの前後における気分の変化に着目し、実際の活動記録や参加者による自己評価など複数の観点も交えながら、現象の理解を目指していく。

美術館や学校等において参加者が自由な意見を述べる鑑賞活動を計画する場合、企画者や指導者の側で配慮すべき条件の一つに、参加者の心理的な快適さへの支援という側面が考えられる。例えば美術館等の施設で教育活動を行う際には、参加者同士や指導者と初対面であることが考えられ、また慣れない公共の場に参加するなどの条件から、参加者の心理的緊張が高まり、鑑賞活動への積極的な参加を妨げる要因となることが想定される。学校内の授業等で実施する場合でも、普段の学習活動の中で児童生徒の自由な意見表明が受け入れられるような環境が形成されていない場合、たとえ慣れ親しんだ学級集団の中でも、発言することに対する心理的抵抗が緊張を生むことが考えられる。

指導者は専門的知識と経験をもとに、活動や参加者に適した作品の選択、参加者のグループ構成、事前学習の内容と方法、当日の活動内容と時間配分、活動場所の環境準備、鑑賞活動の実施中における指導者の語りかけや動作・参加者とのやりとり等々、様々な観点から学習環境を準備し、細心の注意をもって実施する。これらの配慮や働きかけが、実際に参加者の心の状態に作用し、活動に肯定的に取り組む環境づくりができたかどうかは、学習の効果とともに、教育活動を企画し指導する側の重要な関心事の一つである。

経験的に、参加者の表情や視線などから、たとえその参加者が発言していなくても活動に集中しているかどうか、集団が活発に学習に参加しつつあるかどうかを読み取ることは、指導者の熟達すべき技術の一つであるともいうことはできるが、その熟達を支援する、経験のみに頼らない評価尺度や測定方法が提供でき

ば、教育方法研究として一定の寄与になることが期待される。

筆者は1990年代に日本の美術館教育でも普及し始めた、参加者自身による解釈発見や相互啓発の過程を重視した鑑賞教育プログラムの評価について、実際の教育活動を収めたビデオ映像から指導者と参加者、参加者間の影響について読み取る試みを行った<sup>1</sup>。こうしたアプローチはその後、例えば奥村高明<sup>2</sup>による、状況論的学習論を基礎にした、鑑賞活動における相互行為の精緻な解釈とその枠組みの提示などでも追究されている。また竹内晋平<sup>3</sup>のように、集団の鑑賞活動において学習者間の相互作用が起きやすい座席配置にした場合、より学習者の自尊感情が高まるという心理測定結果を示した研究もある。本研究は、こうした集団での鑑賞活動で実際に起きている複雑な現象の評価を目指した研究の中で、活動の性質の相違が参加者の心理面に与える変化について、新たな視点からの解明を目指すものである。

#### 2 方法

「二次元気分尺度」とは、スポーツ心理学から開発された、人の心理状態を比較的短時間で把握できる評定尺度である<sup>4</sup>。この方法では、質問紙形式等によって8項目の気分の状態について6段階から最も近いものを選択して回答することによって、「心の活性化の変化」と「心の安定度の変化」という二つの次元から参加者の「気分」の変化を測定する。この二つの次元において評価が高まる方向へ変化した場合、「心の総合快適度」が向上したと判断され、その状態へ参加者を導くことがよりよいパフォーマンスを生み出す基礎となるとするものである<sup>5</sup>。

この方法は従来の質問紙による心理測定が一般的に多岐にわたる質問項目から構成され、トレーニングの現場での応用に適さないことから、より少ない項目で、簡潔な質問に答えることで、参加者に必要な診断を短時間で行えるように開発されたものである。回答者への負担の少なさ等の利点から、スポーツトレーニングだけではなく、例えば企業における従業員の心の健康管理、感性評価を必要とする製品開発やサービス産業への応用が期待され、またスポーツ科学以外の研究分

野でも心理指標の一つとして応用が試みられている<sup>6</sup>。すなわち、よりよいパフォーマンスを求められる人間活動の様々な場面において、参加者の気分の変化という基本的な側面から見ることを可能にする、汎用性をもった測定方法の一つと考えることができる。

本研究ではこの二次元気分尺度を小学生に適用するため、元来成人向けに開発された方法を、どのように用いればよいかということが課題の一つである。また、開発者も述べているように<sup>7</sup>、この方法は、参加者が自己申告で回答できる範囲で、気分という人間の心理の側面の変化を把握するものであって、実際のパフォーマンスには心身や環境などの複数の要素が複雑に関係することを考慮する必要がある。

そうした限定を踏まえた上でも、とくに、心の活性や安定というような、美術の学習でも一般的には重要とされるような側面との関係が、こうした測定方法の中でどのように浮かび上がってくるかということは、教育現場での実践に新しい視点をもたらす可能性がある。例えば、どのような学習活動をどのような配列で実施したときに、より心の快適度に寄与する可能性を高めることができるか、というような知見を研究の現場から提供することができれば、指導者が教育活動を立案・遂行する上で一つの指針として活用することが可能となるであろう。現実にはその段階まで研究を進めるためには、まだ多くの試行錯誤が必要になることが推測されるが、本論文はその最初の試みから得られた結果を報告するものである。

本学大学院博士前期課程の芸術支援領域専門科目<sup>8</sup>では、受講者がギャラリートークの指導者としての基礎的能力を身につけるよう、ビジュアル・シンキング・ストラテジー<sup>9</sup>に基づいたトレーニングを導入している。その一環で、一般の小学生を募集して大学ギャラリー等に招待し、大学院生が実際の鑑賞活動を支援する実習の機会として「筑波大学子どもアートラウンジ」を開催している。本研究では、この学習活動への参加者を対象に、集団での美術鑑賞活動への参加に伴う心理的快適度の変化を測定することを試みた。

鑑賞教育について、その方法や学習効果の観点から追究した研究は多くあるが<sup>10</sup>、本研究では教育方法そのものについては中心的には扱わず、参加者の気分の変化に焦点を当てる。

なお、二次元気分尺度の小学生用質問紙の作成に当たっては、開発中心者である坂入洋右氏と征矢英昭氏の承諾のもとに、直江が文章表現・レイアウト等を提案して使用した。また、調査計画の立案、測定結果の集計・解釈については坂入氏の助言と協力のもとに実施している。

### 3 調査経過

#### (1) 課題の設定

本研究ではとくに、美術館等における集団での学習を実施する際に、作品の前に集まって司会者のもとで集中的に議論に参加する活動と、アトリエ等を歩いて見て回るような体の動きを伴う活動を組み合わせた場合の、参加者の心理的快適度の変化に焦点を当てて調査した。

その理由は、先に述べたような美術館鑑賞プログラムの開始時に、多くの場合まだ不安定な人間関係の中で、参加者の緊張を和らげ、司会者と参加者同士の間につながりを生み出し、議論への導入を容易にするために、「歩いて見て回る」という体の動きを伴う活動が一定の効果をもたらすのではないかと、という仮説による。

2007年に初めて大学院の授業にギャラリートークのトレーニングを導入し、その実地演習と社会貢献の機会として「筑波大学子どもアートラウンジ」を同年7月に実施した際、近隣の複数の小学校から個人を対象に参加希望者を募り、集まってくる互いにほぼ初対面の参加者たちに、大学という慣れない環境の中で、安心して議論に参加してもらえるよう、心を解きほぐす活動が必要ではないかと考えられた。

そこで、参加者にはまず、「大学を探検しよう」と称して、芸術の学生が作品を制作する工房やアトリエなどの教室を連れて回り、つくりかけの作品と道具や材料が散乱し（領域によってはかなり整頓されている）、さまざまな素材のおいしが充滿する中を、時には居合わせた学生と会話し、材料に触れさせてもらい、緩やかな拘束の中で（一つの作品を集中して見ることや、意味を解釈することを要請されない状態で）、感覚と全身を使う活動を自然に行い、その後で、用意した教室やギャラリー等における全員での議論「絵を見て話そう」に移る、というプログラムを作成した<sup>11</sup>。

初めての試みで、参加者があまり発言できず、不快な状況を生んでしまうのではないかと我々の心配は杞憂に終わり、三日連続の日程にもかかわらず、参加者たちは非常に集中して活発に議論し合い、このプログラムは予想以上に成功したという認識があった<sup>12</sup>。経験的には、「大学を探検しよう」の活動から導入したことが「絵を見て話そう」の成功に一定の効果をもたらしたと筆者には感じられたが、現実における活動の結果には様々な要因が関係しているものであり、一回限りの実践で何が主な要因となっているかを客観的に判断することは難しい。

ビデオ記録から発言内容を書き起こして、発言の頻

度や内容の展開を調べることは重要であるが、発言内容は偶然その集団に組み入れられた個人の性質や参加者同士の関係に左右される面も大きいと考えられる。集団での鑑賞活動への参加者の緊張を和らげ、より活発に参加しようとする心の状態を支援する上で、「歩いて探検する活動」は、果たして効果をもたらしているのかどうか。この点に迫る上で、二次元気分尺度による測定は、別の面から一歩近づき手がかりをもたらすのではないかと考えられた。

## (2) 回答方法

坂入・征矢<sup>13</sup>によれば、「感情(affect)は、強い反応性の感情である情動(emotion)と弱い持続性の感情である気分(mood)に分けられる」とされ、気分に対象を限定することによって、「快適度」と「覚醒度」という二つの軸で把握することが可能になるという。研究開発の結果、「落ち着いた」「イライラした」「無気力な」「活気にあふれた」「リラックスした」「ピリピリした」「だらけた」「イキイキした」という8項目の気分を形容する言葉に被験者が、「全くそうでない」「少しはそう」「ややそう」「ある程度そう」「かなりそう」「非常にそう」の6段階の中から回答することで心理状態の変化を測定可能にしたものが二次元気分尺度(改訂版)<sup>14</sup>である。

今回の調査に使用するに当たって二次元気分尺度の子どもへの適用について検討した結果、小学3年生が回答することを想定した場合、形容する言葉自体は日常語であり、感覚的にも理解しやすいものが多いと考えられたが、その8項目の言葉と6段階の程度とを表の上で交差させて当てはまる数字に印をつける操作がやや複雑に感じられる可能性が考えられた。また市販されている自己採点方式の二次元気分尺度記入用紙<sup>15</sup>は、心理検査用のテストという体裁をしているので、子ども対象の教育活動の中で用いるにはもう少し親しみやすい形式が望ましいと考えられた。これらのことから、今回の研究には、できるだけ言葉を変えないで、子どもが答えやすいレイアウトにすることが望ましいと判断し、図1のような記入欄を作成した。

主な変更点は、本来の尺度が「かなりそう」「非常にそう」という程度を示す語から表中の数字を選ぶ方式であるのに対し、「かなり落ち着いている」「ひじょうに落ち着いている」等のように、表のマトリックスを理解しなくても、読んだ文の中からあてはまるものをそのまま選べばよい方式にしたことである。さらに、「無気力」「活気」等の語には欄外に読み仮名と言葉の意味を補足した。また、実際の使用時には、初めて記入する際に指導者が一つ一つの項目を読み上げて確認

しながら進め、理解しづらい参加者がいた場合には、大学院生スタッフが個別に説明することで対応した。

また、二次元気分尺度による測定とは別に、活動に対する評価の記入欄を設けた。これは、「大学を探検しよう」「絵を見て話そう」のそれぞれの活動について振り返り、「楽しさ」と「やりがい」の二つの観点から6段階で評価し、さらに自由記述を促すものである。これによって、参加者が活動自体についてどのように評価していたのかを探り、気分の変化に関する測定結果を補う資料とする。

## (3) 活動経過

一般に募集して応募のあった小学3年生から6年生31名を、先に大学探検で歩き回るAグループ(14名)と、先に作品について集団で鑑賞するBグループ(17名)とに分け、以下のような順序で活動を行った<sup>16</sup>。

### Aグループ(先に歩き回るグループ)

- [1] 気分を選ぼう1  
(活動開始前の気分測定)
- [2] 大学を探検しよう 約45分
- [3] 気分を選ぼう2  
(歩いて見学した後の気分測定)
- [4] 絵を見て話そう 約45分
- [5] 気分を選ぼう3  
(集団で鑑賞した後の気分測定)

### Bグループ(先に鑑賞するグループ)

- [1] 気分を選ぼう1  
(活動開始前の気分測定)
- [2] 絵を見て話そう 約45分
- [3] 気分を選ぼう2  
(集団で鑑賞した後の気分測定)
- [4] 大学を探検しよう 約45分
- [5] 気分を選ぼう3  
(歩いて見学した後の気分測定)

「大学を探検しよう」では、筆者が引率し、折に触れて自発的に参加者との会話を行った。木工・ガラス・陶芸・石彫・木彫・洋画・日本画の各工房やアトリエ、大石膏室、屋外彫刻作品等を見て回り、ガラス工房では居合わせたクラフト担当教員が子どもたちに語りかけ、洋画アトリエでは在室した大学院生が子どもたちの質問等に答えたり、絵の表面に触れさせたりするなど(図2)、予期せぬ交流が生まれた。大石膏室では学生が石膏デッサンをする様子を間近で観察した。図3に見られるように、領域によって様々な異なる物体に

囲まれる環境の中を、複数の校舎の1階から6階まで約45分間かけて歩く、体を使った探索活動といってもよい。AグループとBグループでは、実施の順序は異なるが、同じルートで歩き、ほぼ同様の経験を提供するように計画した。

「絵を見て話そう」では、大学院生の描いた作品3点<sup>17</sup>を小会議室にて鑑賞した。筆者が司会を務め、ビジュアル・シンキング・ストラテジーの指導方法にできるだけ沿いながら、参加者の発言を引き出し、つなぎ合わせて意見交換を進めていった。

鑑賞する作品と方法は同じであるが、司会者の現場での実感としては、AグループとBグループとでは、とくに議論開始時の参加者の反応が明確に異なるように受け止められた。「探検」を終えて「絵を見て話そう」の部屋に入ったAグループの子どもたちは、遠慮することなく司会者と最初の作品の間近まで詰め寄り集まり(図4)、議論の開始後、間髪を入れずに複数の手が上がり、すぐにでも話し始めたい様子が明らかであった。断片的なつぶやきのような発言であっても、司会者に促されて次々と物怖じせず意見を表明していく。別の角度から見た写真では、参加者が身を乗り出すようにして作品と議論に集中している様子がわかる(図5)。

これに対して、「探検」を行う前に「絵を見て話そう」の部屋に入ったBグループの子どもたちは、遠慮がちに作品から距離を置いて腰を下ろし(図6)、態度もやや不安げに、作品よりも他の子どもたちの様子を気にしているようにも見受けられる(図7)。議論の開始時には、1~2名の特定の子どものみが慎重に言葉を選びながら発言し、次の発言者まで間隔が開く時間が何度か経験された。

しかしながら、Bグループでも第一作品の議論を終える頃には、特定の子どものみ以外にも発言者が増え、作品をよく観察し、他者の言葉に触発されて議論に引き込まれていくビジュアル・シンキング・ストラテジーの効果が浸透していくように思われた。

第二作品の鑑賞に進むと、Aグループでは引き続き作品に肉薄するような積極的な態度が見られる一方(図8)、Bグループでも途切れなく次々に子どもたちの手が上がるようになる(図9)。司会者から見ると、繰り返し発言したが子どもを抑えて、まだ発言の少ない子どもを見つけて機会を与えながら、互いの発言の間につながりをつけようと、忙しく交通整理に没頭する時間の到来である。

第三作品では、作品自体のもつ不思議でユーモラスな特徴も手伝ってか、子どもたちから飛び出す独特の解釈に互いに刺激を受け、どちらのグループでも議論

の盛り上がりはピークを迎えたように感じられた(図10・11)。

実施者としての体験から振り返ってみると、先に「探検」を行ったAグループでは、「鑑賞」の導入時にすでに参加者は半ば議論に参加しているような状態で、自然に入っていくことができたが、その状態が最後まで続いたように感じられた。一方で、「探検」に出かける前に「鑑賞」に入ったBグループでは、開始時には緊張した様子が感じられたが、議論が進むにつれて、多くの子どもたちが絵を見て思考することの面白さに没入していくような発展の様子が見られた。

## 4 測定結果

### (1) 集計方法

A・B両グループとも、歩いて体を動かす「大学を探検しよう」(以下、「探検」と略記)、作品を見て集団で議論する「絵を見て話そう」(以下、「鑑賞」と略記)の前後で、参加者は先に示した「気分を選ぼう」に記入した。回答結果は、「まったく～ない」の0点から「非常に～である」の5点までの数値で表され、二次元気分尺度の集計法に沿って処理された。

すなわち、「活気」と「イキイキ」の数値をプラスに、「無気力」「だらけた」の数値をマイナスに集計した結果を、「活性度」とする。「落ち着き」と「リラックス」の数値をプラスに、「イライラ」と「ピリピリ」の数値をマイナスに集計した結果を、「安定度」とする。「活性度」と「安定度」を合計した結果を、「総合快適度」とする。集団としての変化を知るため、「活性度」「安定度」「総合快適度」について、グループごと、また全員の平均を集計し(図12~16)、また個人別の総合快適度の変化を比較した(表1・2)。

二次元気分尺度とは別に記入した、活動への評価については、「探検」「鑑賞」それぞれについて、「楽しさ」「やりがい」の二つの観点で選んだ6段階の回答を最低の0点から最高の5点までの数値にした(表3・4)。

### (2) グループ別の気分の変化

Aグループ(図12)では、開始前のベースとなる気分のレベルと、最初に「探検」で歩いて回った後の気分のレベルは、活性度、安定度ともに、全体としては大きな変化が見られず、総合快適度の平均は0.28ポイントの上昇(探検後7.14・開始前6.86)にとどまっている。次に、集団で作品について議論した「鑑賞」の後では、活性度、安定度ともに全体として顕著に上昇し、総合快適度の平均では、「探検」後に比較して3.07ポイント上昇(鑑賞後10.21・探検後7.14)している。

Bグループ(図13)では、開始前に比べて、最初に

実施した「鑑賞」の後で、活性度、安定度ともに明確な上昇が全体として見られ、総合快適度の平均は4.18ポイント上昇（鑑賞後 15.18・開始前 11.00）した。その次に実施した「探検」の後では大きな変化は見られず、先の「鑑賞」で上昇したレベルが全体としてはほぼ維持された結果が示されている。すなわち、総合快適度の平均では、「探検」前に比較して0.58ポイントの上昇（探検後 15.76・鑑賞後 15.18）にとどまった。

これらの結果は、筆者の当初の仮説、ならびに当日実施しながら観察した参加者の様子からは予想し得なかった事態を指し示している。先にも述べたように、最初に「探検」を実施して参加者の緊張をほぐし、スタッフ等とのコミュニケーションを自然にとるような活動を取り入れることにより、参加者の心理的快適度の上昇をもたらし、その後実施する「鑑賞」に集中するための心の準備を整えることができるのではないかと考えていた。また、実際に、「鑑賞」開始直後では、先に「探検」を実施したAグループの方がリラックスして積極的に活動を楽しんでおり、Bグループの方がより緊張して不活性であるような様子が観察されたからである。

そうした、当事者による実際の体験を通じた活動の質や参加者の反応に対する評価と、二次元気分尺度による参加者の心理的快適度の変化とは、必ずしも一致しない可能性が、この結果から示唆された。

### (3) 活動別の気分の変化

それでは、実施順序や構成メンバーなど、両グループの条件の相違に関係なく、「鑑賞」と「探検」のそれぞれの活動に着目して参加者の気分の変化を見た場合、どのような傾向が見られるであろうか。A・B両グループの参加者全員を合わせて、「鑑賞」と「探検」の前後における二次元気分尺度の三つの指標の平均を集計した。

心の活性度については、「探検」の前後では、0.19ポイントの上昇（探検後 5.29・探検前 5.10）であるのに対し、「鑑賞」の前後では1.51ポイントの上昇（鑑賞後 5.77・鑑賞前 4.26）が見られた（図14）。心の安定度については、「探検」の前後で0.26ポイントの上昇（探検後 6.58・探検前 6.32）が見られたのに対し、「鑑賞」の前後では2.16ポイントの上昇（鑑賞後 7.16・鑑賞前 5.00）が見られた（図15）。心の活性度と心の安定度を合わせた総合快適度では、「探検」の前後では0.45ポイントの上昇（探検後 11.87・探検前 11.42）であったのに対し、「鑑賞」の前後では3.68ポイントの上昇（鑑賞後 12.94・鑑賞前 9.26）という結果とな

った（図16）。鑑賞前の9.26ポイントに対して、鑑賞後では、その約4割の総合快適度の向上が見られたことになる。

すなわち、学生アトリエ等を歩いて見て回る「探検」の活動では、全体として気分の変化が見られなかったのに対し、絵を見て集団で議論する「鑑賞」の後では、心の活性度が上昇し（二次元気分尺度の評価項目を参考にして言えば、より「イキイキして元気になり」）、心の安定度も上昇し（より「リラックスして落ち着き」）、総合快適度が上昇した（より「気分が快適になった」）、とすることができる。

### (4) 個人別の気分の変化

参考に、総合快適度について個人別の変化を参照してみる。Aグループ（表1）では、「探検」後、総合快適度が上昇した参加者は5名、下降した例は5名、変化なしが4名であるのに対し、「鑑賞」後は上昇が10名、下降が2名、変化なしが2名というように、「探検」における結果のばらつきに対し、「鑑賞」ではより多くの参加者が上昇に転じている。Bグループ（表2）では、「鑑賞」後の上昇は13名、下降は3名、変化なしは1名であったのに対し、「探検」後は上昇した例が10名、下降した例が4名、変化なしが3名となり、「鑑賞」で全体的に顕著な上昇を示した後、「探検」では、ややばらつきが見られる結果となった。

これらの現象からは、「鑑賞」の後では心理的快適度が上昇した参加者が圧倒的に多い一方、「探検」による気分の変化については参加者間の相違がより大きく、全体として集計したときに一致した変化が見られない、ということがうかがえる。

### (5) 気分の変化と活動への評価

二次元気分尺度による結果の中で際だった変化を示している個人に着目すると、例えば参加者B05（表2）は、「鑑賞」で総合快適度が8から16に8ポイント上昇したものの、次の「探検」では、マイナス3まで急激に下降している。参考までに、この参加者による、活動への評価の数値を参照すると（表4）、「探検」では「楽しさ」「やりがい」とともに1ポイントであり、Bグループの他の参加者と比較して、明確に低い値を示している。この参加者は、「探検」時の気分の変化と活動への評価が、ともに目立って低いという、参加者中まれな例であるが、「探検時」の画像記録等を参照して活動中の様子や表情などを外から観察する限りでは、明確な意欲の低下などの変化をうかがい知ることは困難であった。

もう一名、活動への評価が際立って低かった参加者

としてA13の例がある(表3)。「鑑賞」について「楽しさ」1ポイント、「やりがい」1ポイント、「探検」については「楽しさ」2ポイント、「やりがい」1ポイントと、Aグループ全体と比較して明確に低い結果であった。同参加者の二次元気分尺度(総合快適度)の結果は、「探検」では変化なし(探検前3→後3)、「鑑賞」で1ポイントの上昇(鑑賞前3→後4)が見られる、というように、比較的低いレベルで固定していた様子うかがえるが、活動への評価の低さとの関連は明確ではない。

「探検」後の気分が明確に低下した例について、活動への評価がどうであったか確認してみると、心の総合快適度が10ポイント低下したA01(表1)の場合、「探検」の活動評価では「楽しさ」4、「やりがい」4と、グループ全体と比較して目立って低いわけではない(表3)。心の総合快適度が5ポイント低下したA08の場合(表1)、「探検」の活動評価は「楽しさ」5、「やりがい」4と高く(表3)、気分の低下にもかかわらず、活動そのものは楽しんでたという自己評価もうかがえる。

「鑑賞」の活動後に心の総合快適度が5ポイント以上低下した例は、A04の一例(表1)があるのみだが(6ポイント低下)、同参加者の「鑑賞」に対する活動の評価は「楽しさ」「やりがい」ともに最高の5ポイントであり、二次元気分尺度の結果との関連をうかがうことは困難である。

今回の調査対象の限られた範囲では、気分尺度の総合快適度が大きく10ポイント以上低下した少数の例については、活動への自己評価も低い傾向が見られたが、10ポイント未満の低下例では、活動評価との関連について明確な傾向は見られなかった。

別の見方をすれば、多数の参加者が快適度の上昇と、活動への高い評価を示す中で、二次元気分尺度10ポイント以上の低下例は、活動評価と合わせて、気分、情動、認識の複数の指標から不快な状況にあったことを示す例として、今後こうした教育活動の改善を図る上で学ぶべき対象ととらえることができるであろう。

## 5 まとめと課題

これまで、美術鑑賞プログラムにおけるウォーミングアップとして、「歩いて探検」のようにゆるやかに体を動かす活動から導入することで、初めて参加した集団と会場への心理的抵抗を低減し、その後に実施する集団での鑑賞活動により効果をもたらすのではないかと、という推測で計画・実施していた。しかしその予想に反して、今回の測定結果からは、歩く活動が参加者の心理に肯定的な変化をもたらすという証拠は見つから

なかった。一方で、歩いて探検する活動と、集団で議論する鑑賞活動との実施の順序に関わりなく、鑑賞の前後のみで、全体的な心理的快適度の上昇が確認された。

それでは、「歩いて探検」から導入することの効果は、現場で指導に当たる者の一種の「思い込み」として否定すべきなのであろうか。今回の結果からは、「歩いて探検」における気分の変化は、全体として上昇でも下降でもなく、そこからわかる限りでは「毒でも薬でもない」と考えられるが、その活動で多くの参加者が「楽しさ」や「やりがい」を感じ、芸術制作の現場から学ぶ価値のある体験をしているという意味では、実施する意義は十分あると言える。ただし、その順序は、必ずしも鑑賞活動の先である必要はなく、どちらを先に実施しても、適切な指導と環境のもとでは、鑑賞活動の充実と、鑑賞時における心理的快適度の上昇が期待されることが明らかになった。もし、それでも「歩いて探検」を先に実施する意義があるとしたら、集団での鑑賞活動に移行する前に、参加者と自然な形で「馴染みになっておく」時間がもてることから、議論の司会を始めるに当たっての指導者側の心の準備として役立つ面が考えられるかもしれない。

今回実施した活動からは、歩いてアトリエを探検する活動における心理的快適度の変化が、参加者によって、かなり相違があるということも明らかになった。全員が顔を合わせて一つの作品について考える鑑賞の活動と比較して、行列をなして学内を歩いて行く活動では、一人一人の参加者がどのような心理状態で参加しているかということ、実施者が詳細に把握することは難しい。列の末端を歩く参加者にも目を配るためには、先頭の引率者だけではなく、支援者を増員して、より少人数の単位で移動できるようにすることも考えられる。またおそらく、探検する場所の環境、例えば気温<sup>18</sup>、歩く距離や運動量、それらのもたらす疲労の程度などの影響も考えられ、これら複雑な要素を、どのように組み合わせれば、参加者の心理的快適度、ひいては参加した活動の質の向上や満足度の向上に寄与できるかを明らかにするためには、今後、様々なケースを試しながら結果を蓄積していくことが必要である。

多数の参加者が「鑑賞」で心理的快適度の上昇を示し、学習意欲、議論への参加、満足度などでも良好な結果を示している一方、個々の参加者に着目すれば、活動への関心が低く、心理的快適度も低調な結果を示す例が、少数ではあるが見られた。もとより、美術鑑賞への興味は個人によって相違があり、当日の体調や、他の参加者との偶発的な関係など、コントロールの困難な条件は常にある。今回、二次元気分尺度という指

標を得たことにより、参加者個人や集団の心の状態の変化を、これまでにはない視点から把握することが可能になった。参加者の自己評価や発言内容などと合わせて多面的に調べていくことにより、より多くの参加者が充実した時間を過ごせる機会を提供できるよう、プログラムの改善に役立つ結果を蓄積していくことが必要と考える。

## 付記

本研究の遂行には、二次元気分尺度の中心的な開発者の一人である、本学人間総合科学研究科の坂入洋右准教授の貴重な助言をいただきました。心より感謝いたします。

本研究は、本学人間総合科学研究科研究倫理委員会の承認を受け(課題名「筑波大学子どもアートラウンジにおける言語活動を重視した美術教育方法の開発」)、参加者の親権者に内容を説明し、同意を得た上で実施した。

本研究は、科学研究費補助金(基盤研究(C))「言語活動を重視した学習者中心の美術教育に関する研究」(課題番号19530778)の助成を受けて実施した。

## 註

- 1 直江俊雄・鈴木雅子「中学生を対象としたギャラリートーク」『宇都宮大学教育学部教育実践研究指導センター紀要』第21号、1998年、42-55頁。
- 2 奥村高明「状況的实践としての鑑賞-美術館における子どもの鑑賞活動の分析-」『美術教育学』第26号、2005年、151-163頁。
- 3 竹内晋平「相互鑑賞を通した自尊感情の形成-図画工作科での実践と心理測定結果から-」『美術教育学』第29号、2008年、327-338頁。
- 4 坂入洋右・徳田英次・川原正人・谷木龍男・征矢英昭「心理的覚醒度・快適度を測定する二次元気分尺度の開発」『筑波大学体育科学系紀要』第26号、2003年、27-36頁。
- 5 坂入洋右・征矢英昭「新しい感性指標-運動時の気分測定-」『体育の科学』第53巻第11号、2003年、845-850頁。
- 6 野田さとみ「手指の運動を伴う遊びが覚醒水準に与える影響について」『名古屋女子大学紀要』第55号、2009年、125-133頁。
- 7 坂入・徳田ほか、前掲論文、35頁。
- 8 人間総合科学研究科博士前期課程芸術専攻芸術支援領域専門科目「芸術学習支援論」。授業目標「美術館や学校における学習者中心の協同的学習を促す代表的な方法で

あるビジュアル・シンキング・ストラテジーの理論と方法について学び、美術作品に基づいて学習活動を支援する基礎力を身につける。」受講者はギャラリートークの演習を行った上で、集中授業で小学生対象の鑑賞活動を実地に支援し、演習の結果について相互批評、ビデオ・音声記録の分析などを通して評価し、指導力の向上を図る。

9 ビジュアル・シンキング・ストラテジー (Visual Thinking Strategies, VTS) とは、美術教育研究者フィリップ・イェナワイン (Philip Yenawine) と心理学者アビゲイル・ハウゼン (Abigail Housen) の提唱するギャラリートークの指導法の一つである。ハウゼンの美的発達段階の理論に基づき、美術鑑賞の初心者への発達に適した質問方法によって、参加者から自由な意見を引き出し、集団の議論による美術作品の探究を促す。イェナワインらの運営する団体「教育における視覚的理解 (Visual Understanding in Education)」を中心に、美術館・博物館教育者や学校教育者等に対するトレーニングプログラムや研修会を全米各地で提供している。筆者は2006年(2回、ニューヨーク、ボストン)、2007年(サンフランシスコ)、2008年(インディアナポリス)の指導者研修会に参加し、2007年より大学院博士前期課程の芸術支援領域における教育に導入している。

10 ハウゼンによる美的発達段階の測定法をギャラリートークにおける発語分析に応用した杉林英彦の研究(「美術館における鑑賞教育の評価方法へのA. ハウゼンの測定法の適用-三重県立美術館での「ギャラリートークツアー」における事例調査から-」『美術教育学』第24号、2003年、161-171頁)や、ビジュアル・シンキング・ストラテジーを基礎に独自の改良を加えたとする奥本素子(「協調的対話式美術鑑賞法-対話式美術鑑賞法の認知心理学分析を加えた新仮説」『美術教育学』第27号、2006年、93-105頁)のほか、同ストラテジーを紹介する研究が国内でも見られるようになってきている。また、ギャラリートークによる作品の読解力の向上を測定した研究(山口健二「中学校美術科鑑賞学習の効果測定-岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会『美術鑑賞ガイド』による対話型鑑賞をめぐる-」『美術教育学』第29号、2008年、577-589頁)も関連する視点を有しているといえる。もとより、この教育方法については、すでにハウゼン自身による研究成果が多数公表されている(例えば、Abigail Housen, "Voices of Viewers: Iterative Research, Theory, and Practice", *Art and Learning Research*, Volume 17, Number 1, 2001, pp.2-12. ほか)。これらに対して本研究では、教育方法そのものや、その学習効果をどう解明するかという問題よりもむしろ、より効果的に指導するための研修方法や、効果を高めるための環境形成(本研究の場合、鑑賞教育プログラムの内容構成が与える心理的快適度)に焦点を当てる。

11 筑波大学子どもアートラウンジ(第1回)概要  
参加者:小学3年生8名(男4、女4)、4年生4名(男2、女2)、5年生4名(男2、女2)、計16名。  
司会:直江 参加者支援および記録:大学院生ほか  
日程:2007年7月24日 10:00-10:45「大学を探検し

よう」木工・ガラス・陶芸・石彫・木彫・洋画等の各教室を訪問。10:45・11:30「絵を見て話そう」小会議室：洋画の大学院生が描いた3作品を鑑賞して議論。

7月25日 10:00・11:30「絵を見て話そう」小会議室：VTS教材 (Abigail Housen and Philip Yenawine, *Learning to Think and Communicate Through Art - Basic Images Grades 3-5*, 2005)より Lesson 1 の3作品をスクリーンに投影、鑑賞して議論。

7月26日 10:00・11:30 大学会館内ロビーおよびアートスペースに展示されている、本学教員・元教員の芸術家による5作品を鑑賞して議論。

<sup>12</sup> 例えば、初日に「大学を探検」が終わり、小会議室に展示された作品を初めて見た瞬間、司会が質問する前から数名の参加者が口々に作品について気づいたことを発言し始め、3作品について議論した実質25分間、ほとんど発言が途切れることがなかった。この25分間の発言数は、司会を除くと合計で150件が記録された。二日目はスクリーンに投影した作品を鑑賞したが、一点目の作品に約29分、2点目に約19分、3点目に約21分と、長時間の議論を集中して展開した(ビジュアル・シンキング・ストラテジーの指導法では、一般に一つの作品に15分から20分というのが議論に適した時間配分とされている。

*Visual Understanding in Education, Understanding the Basics*, 2001)。三日目は大学会館のロビーやアートスペースという開放された空間で、付き添いの保護者等が見守る中でも、連続して5作品を対象とした議論に集中し、他の参加者の意見を受けての発言など相互のやりとりも活発化した様子が見られた。

<sup>13</sup> 坂入・征矢、前掲論文、845頁。

<sup>14</sup> 同上、848頁、表2「二次元気分尺度」(改訂版)。

<sup>15</sup> 坂入洋右、征矢英昭、木塚朝博「TDMS-ST

Two-dimensional Mood Scale・Short Term」

<sup>16</sup> 筑波大学子どもアートラウンジ(第3回)として実施(第2回は2007年12月)。Aグループ(2008年7月23日) 参加者：小学3年生13名(男6名、女7名)、4年生1名(男1名)、計14名。Bグループ17名(7月24日) 参加者：4年生8名(男4名、女4名)、5年生6名(男3名、女3名)、6年生3名(男2名、女1名)、計17名。

<sup>17</sup> 荻島香織《干支物語—寅—》2007年、キャンバス、アクリル絵具 162×130 cm。

狩野宏明《遅れてきた招待客》2007年、油彩、綿布、パネル 162×162 cm。

船岳紘行《彼の飛び方》2007年、油彩、テンペラ、綿布、パネル162×162cm。

<sup>18</sup> 実施した7月下旬の気温は高く、参加者の体調を考えて休憩時に飲み水を用意するなど配慮した。実験室での測定と異なり、こうした、あらかじめコントロールすることの難しい要因が結果に複雑な影響を与えている可能性は考えられる。一方でまた、回を重ねるごとに、制御可能な条件を増やすよう、実施の環境を改善していくことは課題である。





図1 「気分を選ぼう」  
小学生用に作成した二次元気分尺度の回答欄



図2 「大学を探検しよう」(Bグループ)  
作者の大学院生に促されて、絵の表面に触れてみる。



図3 「大学を探検しよう」(Bグループ)  
屋外の石彫アトリエ付近。大きな石の塊の間を歩く。



図4 (左)・図5 (右) 「絵を見て話そう」Aグループ  
第一作品 荻島香織 《干支物語-寅-》



図6 (左)・図7 (右) 「絵を見て話そう」Bグループ  
第一作品 荻島香織 《干支物語-寅-》



図8 (左) Aグループ 図9 (右) Bグループ  
第二作品 狩野宏明 《遅れてきた招待客》



図10 (左) Aグループ 図11 (右) Bグループ  
第三作品 船岳紘行 《彼の飛び方》

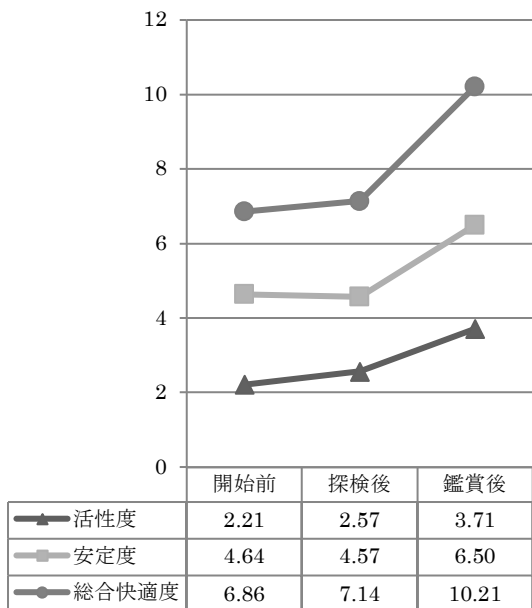


図12 Aグループの気分の変化

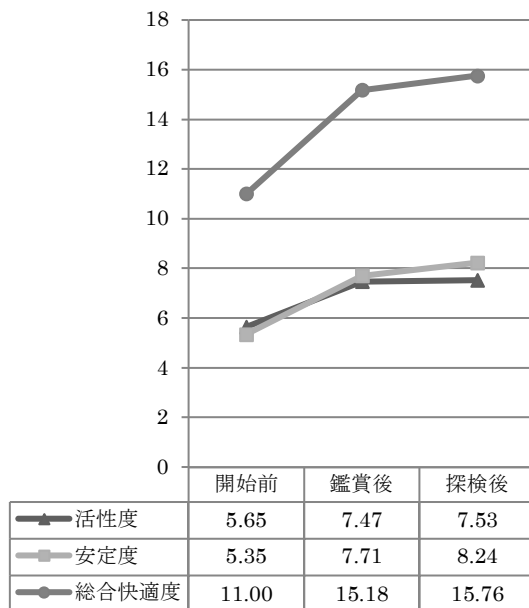


図13 Bグループの気分の変化

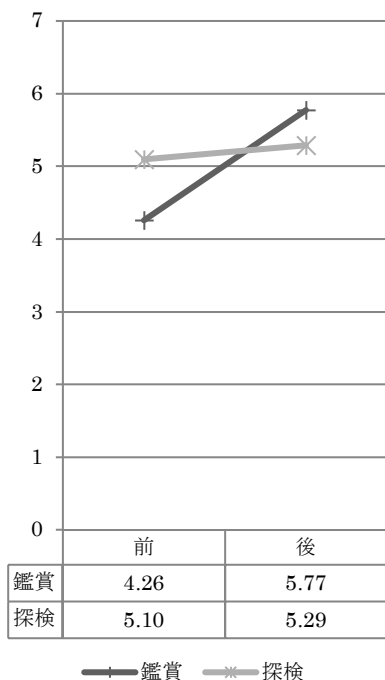


図14 心の活性度の変化 (両グループ)

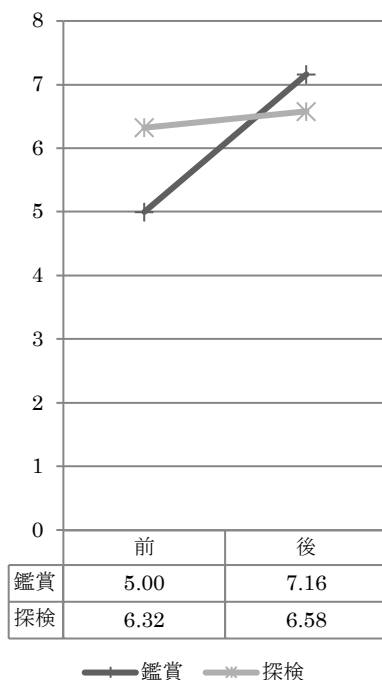


図15 心の安定度の変化 (両グループ)

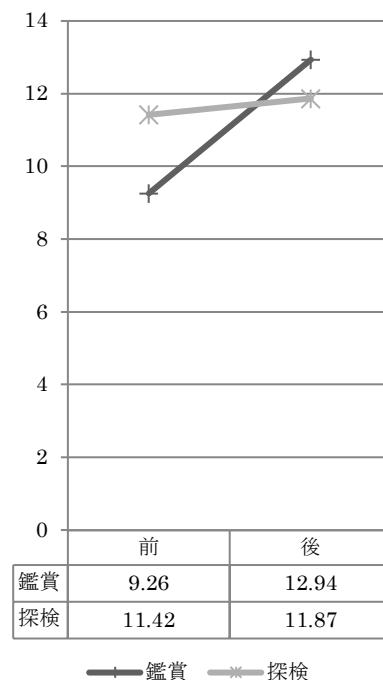


図16 総合快適度の変化 (両グループ)  
 鑑賞前後で約4割の総合快適度向上

表1 個人別・総合快適度の変化(Aグループ)

参加者	開始前			探検後		鑑賞後	
	値	変化	変化	値	変化	値	変化
A01	10		▽	10	▲		
A02	11		▽	15	▲		
A03	14		-	14	-		
A04	16		▽	9	▽		
A05	-12		▲	6	▲		
A06	9		-	9	-		
A07	4		▲	9	▽		
A08	10		▽	12	▲		
A09	12		▲	20	▲		
A10	0		▲	4	▲		
A11	1		▽	1	▲		
A12	8		▲	12	▲		
A13	3		-	4	▲		
A14	10		-	18	▲		

表2 個人別・総合快適度の変化(Bグループ)

参加者	開始前		鑑賞後		探検後	
	値	変化	値	変化	値	変化
B01	13		18	▲	17	▽
B02	9		18	▲	20	▲
B03	12		14	▲	14	-
B04	11		19	▲	20	▲
B05	8		16	▲	-3	▽
B06	11		10	▽	13	▲
B07	16		17	▲	16	▽
B08	12		18	▲	15	▽
B09	9		12	▲	13	▲
B10	15		15	-	15	-
B11	7		17	▲	20	▲
B12	5		17	▲	20	▲
B13	11		12	▲	20	▲
B14	11		20	▲	20	-
B15	19		17	▽	20	▲
B16	6		8	▲	14	▲
B17	12		10	▽	14	▲

(表1・表2) ▲…上昇 ▼…低下 -…変化なし

表3 参加者による活動への評価(Aグループ)

参加者	鑑賞		探検	
	楽しさ	やりがい	楽しさ	やりがい
A01	3	4	4	4
A02	5	5	5	4
A03	5	5	5	5
A04	5	5	5	5
A05	5	5	3	3
A06	5	5	5	5
A07	3	3	4	2
A08	4	5	5	4
A09	4	4	5	4
A10	4	3	*	*
A11	4	5	5	5
A12	5	5	5	5
A13	1	1	2	1
A14	5	5	5	5
平均	4.14	4.29	4.46	4.00

表4 参加者による活動への評価(Bグループ)

参加者	鑑賞		探検	
	楽しさ	やりがい	楽しさ	やりがい
B01	5	4	1	5
B02	4	2	3	3
B03	5	4	5	5
B04	5	5	5	5
B05	3	2	1	1
B06	5	5	5	5
B07	5	5	*	*
B08	5	5	5	5
B09	4	5	5	5
B10	5	5	5	5
B11	5	5	5	5
B12	5	5	4	5
B13	5	4	5	4
B14	5	5	5	5
B15	5	5	4	5
B16	5	5	4	4
B17	5	4	4	4
平均	4.76	4.41	4.13	4.44

(表3・表4) \*は無記入

## **Hedonic Tone of Viewers in Art Appreciation in a Group Setting: Measurement by the Two-Dimensional Mood Scale**

Toshio Naoe

This paper investigates the change of the viewers' hedonic tone in an art appreciation activity in a group setting. The tone was measured using the two-dimensional mood scale. The two-dimensional mood scale, developed in sports psychology, is a compact method for repeatedly measuring changes in mood using an eight-item questionnaire. The author organized an art appreciation program for children in the 8 to 12 years age group. The program consisted of two parts: a walk in the studios of art students on campus and a group discussion on art works in a gallery. It was believed that the walk functions as an introductory and relaxing activity before entering the group discussion as the participants are unfamiliar with each other and new to the environment. The result of the examination by the two-dimensional mood scale reveals that there is no evidence that the walk enhanced the hedonic tone. Instead, the group discussion on art had a considerable effect on enhancing the tone.