

申請者	学科名	造形デザイン学科	職名	教授	氏名	吉原直彦	印
調査研究課題	ユーモアを基軸にしたビジュアル・リテラシー教育の研究(1)						
交付決定額	500,000円						
調査研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担		
	代表	吉原直彦	デザイン学部・教授 全学教育研究機構長		ビジュアルデザイン	リテラシー教育の調査研究 発想法の調査研究 研究誌編集長	
	分担者	西田麻希子	デザイン学部・助教		グラフィックデザイン	ビジュアル・リテラシー教育の調査研究 ユーモア表現の調査研究	
調査研究実績の概要	<p>本研究は、「ビジュアル・リテラシー」をキーワードとして、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ビジュアルユーモア表現における「気づき」の情報を集め、体系化を図る。 2) 情報をディスカール分析し、表現理解のためのリテラシーのあり方を求める。 <p>以上の目的のもと研究項目として、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) に関しては、 <ol style="list-style-type: none"> a. 「ユーモア」を含む概念としての「笑い」とは何か、その考え方を明らかにすること。 b. 「笑い」の概念のうち「ズレ」の表現と効果について、俯瞰しておくこと。 c. 情報化社会における「笑い」をめぐる諸問題を明らかにしておくこと。 2) に関しては、 <ol style="list-style-type: none"> a. 「気づき」のトリガーとなる事項や諸条件について明らかにすること。 b. 「気づきから笑いへ」の認知プロセスについて記号論の視点などから考察すること。 c. 読解力としての「ビジュアル・リテラシー」と身体化との関係性を考察すること。 <p>について、今年度取組とした。</p> <p>以上に関する具体的な成果は、 「表象文化とデザインの研究誌 REPRE ex 創刊号」にまとめ今後の研究展開の礎とした。 そのコンテンツは研究項目との関連性において、以下のとおりとなっている。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 座談「小林昌廣にきく一笑い×教養—異質さの融合に向けて」1)-a. b. c. 関連 *平成25年9月18日本学にて実施(小林昌廣・吉原・西田) (概要) 次頁に続く 情報科学芸術大学院大学の小林教授(専門は医療人類学・身体表現研究・表象文化論・古典芸能批評)に「笑いの教養講座」レクチャーをお願いし、笑いの理論的背景や情報化の現代における笑い及びその条件の変質、教養として笑いをとりあげることの意義などについて語っていただいた。その結果として、笑いとはじめ、異質なものとを掛け合わせてゆくことにより、新たな創造の可能性が生まれるが、そのためにも異文化理解とリわけ「内なる他者」である自国の文化理解(身の内に引き込んでの理解)を通じたリテラシーの涵養が条件となることが確認された。 2. 研究報告「沢潟問題—家紋技法のリテラシー—」2)-a. b. c (吉原) (概要) ビジュアル・リテラシーの獲得について、デザイン学部1年次生50名を対象として、家紋 						

を題材に心像操作に関するMental Operationテストを実施した。これは図鑑的な像の記憶と名称の一致ではなく、多様な心的操作に対応できる特定の家紋モチーフの造形技法について、問うものであった。そこでC. S. パースの記号論における類像（認識）過程である、Image、Diagram、Metaphorを全体像の把握、構成の把握、言語獲得のプロセスに置き換え、被験者におけるオペレーション記憶において何が有効かを試みた。技法に関するテキストから「絵に置き換えてみる作業」プロセスを経ることの有効性が一部で発見された。これは心的操作において造形技法の身体化がリテラシー獲得に有効であることを示唆する。

3. 研究報告「ビジュアル・シンキングからの出発（2編）」2)-a. (M1伊澤・池田)
(概要)

先入観をある程度排した対象の視覚（この場合作品）の感受と読みから、関連する他の作品との比較、さらには美術史や社会史との関係性による読みへと発展させる小論文を、研究科授業にて課した。コンテンツはそれに基づくもの。その結果、視覚を社会との関係性においてみる態度形成に資する取組とすることができたが、課題も散見された。

4. 対談「デザインの笑いのリテラシー」1)a. b. /2)a. b. (吉原・西田)
(概要)

第20回笑い学会研究発表大会に参加し、自身ユーモアデザインに取り組む西田と、授業科目「日本デザイン論」で美術工芸史等を通じた価値観の変遷に注目し講義する吉原とで、デザインを中心に、「間」（時代やことの前後関係）がデザインに笑いをもたらす条件の一つと見定め、（落語を比喩的に用いながら）そこに視点移動による価値観のズレなどが見られる点について語り合った。また、ビジュアルリテラシーが豊富な言語獲得により涵養されるとは限らず、むしろ視覚の身体化を通じてなされる場合もある点についても語り合った。

以上から、次年度に向けての課題として、

- 1) Mental Operationに留意した実験の追加
- 2) 「間」をテーマとした笑いの理解プロセスに関する実験を通じて、ビジュアル・リテラシー教育に関する方法論に接近したいと考える。

成果資料目録

・表象文化とデザインの研究誌 REPRE ex 創刊号 (REPRE編集部発行, 2014. 3. 31)

