

教育学部における美術教育の有用性

武田 雅行

Usefulness of art education in the Faculty of Education

Masayuki TAKEDA

1. はじめに

「大学における美術教育」とは何であろうか。いわゆる芸術大学、美術大学といった美術を専門的に学ぶ大学は言うに及ばないが、他にも工芸や服飾関係の大学のように美術教育を基幹とし重視している大学は多い。また、工学系の大学でも機能とデザインは切り離して考えることはできないし、医学部のように解剖学などスケッチスキルが要求される大学などもある。一般の多くの大学でも教養の一つとして美術系の科目を設置しているところも少なくない。そして、本学のような教育者・保育者を養成する教育学部では教員免許や保育士の資格を取得するため、美術系・造形系の授業は欠かせないものとしてかなりの単位数が設置されている。しかしながら、現状において教育学部に学ぶ学生の美術や造形活動に対する関心や意識は極めて希薄である。本論では、保育者及び幼稚園・小学校教員養成を主たる目的とする教育学部に焦点をあて、教科や免許・資格のための「美術」だけではなく、リベラルアーツ（教養教育）としての美術教育の意義、必要性、有用性について考察する。

2. 芸術とは何か、美術とは何か

人間の活動を分類すると、科学（観察）と芸術（表現）に大別される。人間が人間である一つの証は、人間本来の欲求である「創造すること」「表現すること」であるといえる。芸術とは、文芸・絵画・彫刻・音楽・演劇など、独特の表現様式によって美を創作・表現する活動、また、表現者あるいは表現物と、鑑賞者が相互に作用しあうことなどで、精神的・感覚的な変動を得ようとする活動をいう。文芸（言語芸術）、美術（造形芸術）、音楽（音楽芸術）、演劇・映画（総合芸術）などを指す。

古代ギリシャにおいては、視覚芸術家の目的は、視覚体験を、理想化を図りつつ複製化すること（そっくりに描くこと）という写実表現の考え方があった。また20世紀初頭には、「審美的に喜ばれる対象物によって共有される性質」が芸術の定義とされている。芸術の捉え方は、国や人種の違い、時代によって変化するものであり、様々な解釈がなされている。芸術の概念そのものが歴史的に変化しており、一義的に定めることは不可能である。

芸術をカテゴリーで分類すると、表現方法は様々あるが、以下のようなものが挙げられる。

- ① 美術（絵画・彫刻・工芸）
- ② 音楽（歌唱・器楽）
- ③ 身体表現（ダンス・舞踊・スポーツ）
- ④ 言語活動（文学・小説）
- ⑤ 総合芸術（映画・演劇）

美術は、芸術の中の主要な一分野である。美術とはいったい何なのであろうか。いくつかの視点で分類してみる。

1) 純粋美術と商業美術

美術は大きく分類すると、絵画や彫刻のように各人が自由に思いを表現する「純粋美術」と、クライアントの要望をしっかりと受け止めた上で表現する「商業美術」に分けられる。前者は、内面的なものの表出であり、純粋な美の追求を重視するものである。それを表現する方に向かわせる衝動は、三つ挙げられる。一つは、遊び感覚による遊戯的衝動、二つ目は、目に映るものを再現したいという模倣衝動、三つ目は描きたい、作りたい、表現したいという表出衝動である。それらの衝動によって、突き動かされ表現へと向かう。何にも縛られることなく、たとえそれが独りよがりの表現であったとしても全く構わないのが純粋美術である。後者は、実用性に重点を置き、最低限の条件を確実に踏まえた上での表現であるところが大きく異なる点である。

2) 美術における工芸と芸術の区別

前述したように美術は純粋美術と商業美術に分けられる。絵画や彫刻作品が美術館に並ぶように、純粋美術については芸術として捉えることは理解もし易いが、商業美術となるとその作品を芸術と言ってよいか疑問が残る。それと同様に、陶器・織物・ガラス・宝飾品も、対象の意図された使用が日常生活の一部であった場合、それは一般に美術品とは言わず工芸品と呼ばれるものであり芸術作品とは言えないという考えもある。それは、工芸として扱われる場合、対象物の使用や最終目的、または使用される材料の効果に基づき理解されるものであるが、本来の用途としての機能は最低限持ちながらも、作家の表現が重視され独自の美が追求されているものであれば、それは芸術作品の範疇に含まれることになる。日常生活の単なる道具ではなく、鑑賞することにより、時に心を揺さぶられるような作品が、床の間に飾られた陶器の皿や壺であったり、あるいは本来の用途を越え敷物として使用されるはずの絨毯が、壁に掛けられ観賞用のタペストリーとなる場合など、その作品の質によっては芸術作品として認められることもある。線引きが大変難しいが、それが単なる装飾品としての作品であるならばそれは芸術品とは言えない工芸品なのである。

3) 芸術家と職人・工匠

芸術家とは、創造的な作品を概念化し、作成する才能と技能を持つ人物とみなされ、その中から選択され評価を受けた者のことをいう。それに対し、職人・工匠は熟練した労働者であり、独自の考えや形式の発明者ではない。絵画・彫刻といったいわゆる純粋美術とは明らかに違う。しかし、そこに独自の発想や工夫があれば、工芸芸術家と言われることもあるかもしれないが、そうでなければ単なる美術工芸品の職人・工匠であり、芸術家とはみなされない。

3. 美術表現について

1) 美術の三大表現

美術の表現については、写実表現・様式表現・文様表現の三つに大きく分類できる。いずれも先史から現代、そして未来へとこれからも続いていく表現方法であり、美術作品を鑑賞する際の美術の見方の一つとなる。

① 写実表現

美術における写実とは、見えるものを見るままに表現することである。写実表現において大切なことは、観察する眼を養うことである。1万5千年の昔からアルタミラやラスコーの壁画に登場する動物たちは、信じられないほどリアルである。「美術は時代を映す鏡である」と言われる。狩猟民であったクロマニヨン人は、生きるため、家族を食わせるために獲物を追いかけて、狩りをして肉を食べ、毛皮は衣類とし、骨は道具にした。獲物である動物は彼らが生きていくための全てであり、人間と動物が大変密接な関係にあったことがこの壁画から見て取れる。だからこそ、生き生きとした写実的な表現になっているのである。優れたギリシャ美術の写実表現、そしてルネサンスの巨匠たちによって確立された古典の写実を凌駕する描画技術はその後の写実表現の基礎ともなり、20世紀に入り様々な様式や表現が現れたものの、現代ではやはり主要な絵画の表現方法の1つであり、これから先も残り続けていくものと考えられている。

② 様式表現

芸術作品などにおける類型の特徴をいう。サハラ砂漠にアトラスの壁画というのがある。動物が描かれたものであるが、前述したアルタミラやラスコーの壁画に描かれたものとは異なり、リアルな表現ではなく必要最低限度の端的な線で刻まれた岩刻画なのである。硬い岩に自由曲線で動物をリアルに刻み付けることは容易なことではない。つまり、このような困難にぶつかった時、それを乗り越えるために編み出されたものが様式表現といわれるものである。この最低限の線描によるシンプルな表現方法は、現代の生活の中でも様々なサインとして、また、スマホやPCなどのアイコンとしても活用されている。また、美術作品の中には、作家自身が単なる写実ではない特有の描画スタイルを生み出し、自分の定めたルールの中で制作される作品も様式化された表現と言えるだろう。

この様式美術の最たるものが、エジプト美術であることは有名である。美術の専門家でもない一般市民や奴隷が、3千年というこの気の遠くなるような長い間に、ほとんど変わることのない表現方法で壁画やレリーフの制作が行われ続けた。これは様式化されたルールに則って行われたからこそその産物であるといえる。

③ 文様表現

文様表現とは、「人工的に作られた模様を示す」とある。写実表現・様式表現が視覚的に捉えた世界をどう表現するかに対し、文様表現は、目に映る自然の事象ではなく、人間が頭の中で新しく作り上げた形であり、そこが他とは大きく異なる表現といえる。原始美術によく見られる表現であり、日本ではアイヌや琉球の先住民に伝わる衣類などの文様をはじめ、江戸時代から伝わる伝統的な唐草文様や市松文様といわれるものなど、抽象的な図像をパターンとして繰り返す表現である。誰もが知っている形をアレンジするのではなく、だれも見たことの無い新しい形を作り出すという考え方に基けば、抽象画やデザイン表現もこの範疇に入るのかもしれない。

2) 美術作品の創造・創作

絵を描いたり、ものを作る場合の大切な要素として「発想」「技術」「独自性」の3つが挙げられる。この3要素がしっかり含まれたものであれば、作品としての価値は高まることになる。

① 発想 (imagination)

何かを創作する時には、まず何をどのように描こうか、作ろうかと思いを巡らし、画材や技法も含めイメージを膨らませる。

② 技術 (technic)

いい発想が浮かんだとしても、それを形にする技術がなければその思いは人に伝わらない。テクニックは修練によってある一定レベルまでは高めることが可能である。

③ 独自性 (originality)

その表現がありきたりなものであったり、どこかで見たものの焼き直しのようなものではなく、人とは違う、そのオリジナリティが作品としての価値を高める。

芸術とは、表現者あるいは表現物と、鑑賞者が相互に作用しあうことなどで、精神的・感覚的な変動を得ようとする活動をいうと前述した。美術を語る時、作り手の反対側に必ず鑑賞者が存在する。鑑賞するということは、美術作品を味わい理解しようと努めることであり、その積み重ねにより人は美しいものを美しいと感じる心を育くみ、審美眼（美意識）を養うことができる。それは感動体験に繋がり、人生をより豊かなものにしてくれる。

4. 日常生活における美術・造形活動

生活の中で周りを見渡すと、ほとんど全てとわかっていい程、誰かによってデザインされた「モノ」に囲まれて暮らしていることがわかる。家具や電化製品はもちろん、一見、何の変哲もない壁や床の材料であっても、よく見ると造形活動の延長上に作られた造形物の一つであることに気づく。衣・食・住にかかわる日常生活すべてがそういった造形物と関わりを持つと同時に、日常においても料理や服飾、化粧やインテリアの整理や配置など、毎日が造形活動の連続である。また、日本には昔から四季折々の伝統的な風習があり、それに伴う様々な行事が一年を通して行われている。その度に、創造的な造形活動が繰り返されている。つまり、美術・造形活動は、我々が生きていく上で切っても切れない関係にあり、必要不可欠なものであることがわかる。こういった毎日の取り組みの積み重ねに加え、趣味や人生の楽しみとしての美術活動は、生活を更に豊かなものにしてくれる。

5. 身につけるべき美術的スキル

美術的スキルには以下のものが挙げられる。

① デザイン力

デザインとは、構成する力であり、「美しさ」や「使いやすさ」などの狙いを実現するために創意工夫すること、およびその創意工夫の成果を反映させた見た目の機能のあり方のことである。多くの場合「図案」「模様」「設計」「造形」「構想」などと言い換えられる意味合いでも用いられる。基本的に「意匠」の要素を含むものであり、外観、機能、性能などをより良いものにするための工夫そのものの表れをいう。また、美術的な範疇を超えて、人生を豊かにするために生活をデザインする等、人生を設計するような力も一つのデザイン力と言える。

② デッサン力

デッサン力とは単に形をきれいに写し取る「描写力」という技術のみを指すものではない。

い。デッサン力とは「思考すること、考えること、理解すること」であり、つまり「観察する力」のことである。美術活動を行うための、最も基礎的なスキルであり、修練を積み重ねれば、ある程度のところまでは誰でも高めることは可能である。

③ 色彩スキル

我々は色の世界に暮らしている。目を開けば、様々な色が飛び込んでくるが、あまりにも当たり前すぎる見慣れた現象であるため、特別なものとして意識することは少ない。しかし、感覚的に色を選んで配色をしてもなかなかうまくいかないことが多い。色の世界は奥が深いので、その色の構造や仕組みを論理的に理解し、それに合わせた演習（色彩体験）を効果的に組み合わせることで、きれいな配色や構成、色彩計画を行うことが可能になる。

④ スケッチスキル

目に見えるものを短時間で特徴を捉え描写する力であり、美術・デザイン系の仕事に関わるものにとっては基本的で重要な力といえる。文字で表す以上に記憶に留めることを可能とする力を持っていることから、このスキルを身につけることで生活の中で役立つことは多い。大学等の授業でも、文字ばかりでノートを埋め尽くすより、このスキルを併用していくことで理解しやすいものになり、記憶にも留まりやすい。

⑤ ディスクリプションスキル

ディスクリプションは一般に「記述する」という意味であるが、美術における「ディスクリプション」とは絵についての詳細な説明を意味する言葉である。スケッチスキルとは異なり、視覚イメージをそのまま絵にするのではなく、絵や図像を様々な視点で読み取り、それを言葉や文字で詳細に表し伝える力のことである。

6. 美に対する興味関心の現状

美意識は、時代や国の違い、社会状況によって異なる。西洋と東洋の美意識が異なるのは勿論、同じ日本国内であっても地域によって大きく異なっており、それはその地域に根付いた風土や文化の影響が大きいと考えられる。例えば、西洋では古代ギリシャの時代から、美しい比率は黄金比と呼ばれ、現代の文明社会の多くの分野に影響を与えている。東洋における白銀比なども、襖、障子等の建具や床の間に飾る掛け軸など、日本家屋の建築や生活の中に息づいている。また、茶道、華道、日本庭園など日本特有の美意識も存在する。

人はファッション・インテリア・車・家・家具・雑貨・食器・ステーションナリー・花・植木など身の回りにある衣・食・住に関するありとあらゆるものに対して、可能な限り美しいものを愛好し、集め、求めるものである。さらに、美しい場所や風景を求めて人は対価を払ってでも旅をする。美を求め、愛でることは人間の性であるといえる。しかし、美しさの判断基準は、個人個人の美に対する経験や意識によって異なる。形に関する感覚、色彩に対する感性はそれぞれの美術的体験の積み重ねによって育まれ、磨かれていくものであり、そこに正解というものも存在せず、その体験の違いにより心に芽生えた美意識は一人ひとり異なる。その中で、究極の目的といってもいい『審美眼』を身につける、あるいはそれに少しでも近づけることができれば、それは感動を一層増幅させ幸福で豊かな人生を送る手立てとなる。

幼い頃から美術が苦手である、あるいは自信がないという人であっても、ある年齢になれば自然と美しいものへの興味関心がわいてくる。女性も年頃になるとメイクやファッションへの関心が高まり、世の中の流行やメディアに登場するファッションリーダーの動向に注目するようにな

る。それは、一つの美意識との対峙に外ならず、そこで自分の美的センスの存在の有無を突きつけられることになる。

7. 教育における美術の役割

教育における美術の役割の一つとしては、美への扉を開き、美術に対して関心を持つきっかけを与えることである。人は遊びを通して五感を鍛え、学び成長する。その成長にとっては芸術活動が重要な鍵となる。代表的なものとしては、音楽活動や造形活動であり、特に乳幼児の時期には遊びを通して五感に刺激を与える活動や体験の繰り返し、美意識の成長の土台を形成することになる。保育士養成については児童福祉法施行規則に基づいた指針があり、そして幼・小・中・高の学校教育では、10年に一度、時代に合わせて改定をしながら学習指導要領が示されている。最新の学習指導要領には、「生きる力」の育成、基礎的・基本的な知識・技能の習得、思考力・判断力・表現力の育成を目指し、資質・能力を三つの柱（「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力、人間性等」）で整理し、社会に開かれた教育課程の実現がうたわれている。以上のような改定の具体的な方向性に基づき、それぞれ目標が示されている。

（幼稚園 領域「表現」）

5 領域の中の「表現」の指導に関して、幼児の表現の姿やその発達及びそれを促す要因、幼児の感性や創造性を豊かにする様々な表現遊びや環境の構成などの専門的な事項についての知識・技能、表現力を身につける、と目標が示されている。

- ・ 幼児の感性と表現において、幼児の表現の姿や、その発達を理解する。
- ・ 身体・造形・音楽表現などの様々な表現の基礎的な知識・技能を学ぶことを通し、幼児の表現を支えるための感性を豊かにする。

乳幼児期においては「美術」という捉え方ではなく、音楽や身体を含む「表現」そのものとして捉える必要がある。幼児にとっての造形表現は遊びであり、その遊びこそが以後の成長過程において、美術に関わり、美的感性を育てていくための大切な基礎となる。

また、小学校図画工作科の関連では、次のように示されている。

（小学校図画工作科）

- ・ 感性や想像力等を働かせて、表現したり鑑賞したりする資質・能力を相互に関連させながら育成できるよう、内容の改善を図る。
- ・ 生活を豊かにする造形や美術の働き、美術文化についての理解を深める学習の充実を図る。
- ・ 表現及び鑑賞の活動を通して、生活や社会の中の形や色などと豊かにかかわる資質・能力を育成することを一層重視し目標及び内容を改善・充実する。
- ・ 造形的な見方・考え方を働かせ、表現及び鑑賞に関する資質・能力を相互に関連させながら育成できるよう、目標及び内容を改善・充実する。

このように新しい指導要領での目標の一つである「生きる力」を育もうとする方向性は理解できるとして、各教科の授業時数（学校教育法施行規則別表1（第5条関係））を見ると図画工作は音楽と同様に高学年になるほど時間数が減少していく実態がある。

低学年	(1年 68時間	2年 70時間)
中学年	(3年 60時間	4年 60時間)
高学年	(5年 50時間	6年 50時間)

中学校においては学習指導要領「生きる力」(第2章 各教科 第6節 美術)では次のように述べられている。

第1 目標

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、豊かな情操を養う。

しかし、このような目標を掲げても、高校卒業時における美術に対する意識の実態を見ると、残念ながらその達成には程遠いように思える。本学での聞き取り調査やアンケート調査の結果もそれを裏付けている。

教育現場では、情操を育む芸術系の授業の時間数は高学年になるにつれ減少傾向にある。これからの新たな社会変化に対応するために、今までなかった新しい授業科目が導入されたり、学歴偏重の社会状況や教育方針の変化によってどの教科を重視して時間配分をするかが決まってくる。その中であって、そのしわ寄せが芸術系の科目にかかっているのかもしれない。中学校においても文科省の学習指導要領に掲げた目的とは裏腹に、学年が上がるにつれ「美術」など芸術系の授業が軽視されているように感じる。高等学校に至っては「芸術」の授業が音楽・美術・書道の三つに分けられ、生徒はその内の一つを選択することになる。それも第1学年のみであり、2・3学年には設定すらないのである。小・中学校時代で美術活動がコンプレックスになっている多くの生徒にとっては、高校1年の時点で美術を選択することはまずないのではないかと考えられる。実に若者の3分の2が中学卒業後、美術というものから遠ざかってしまっている現実がある。本学のような教育学部でも、8割以上の学生が美術・造形に関して苦手意識を持っているということが調査結果で明らかになっている。

<山口学芸大学の学生の美術に対する関心の実態>

山口学芸大学は、教育者、保育者を養成する教育学部1学科の単科大学であるが、毎年、新入生に対して美術系の授業の最初に以下のことを必ず聞くことにしている。

「ものを作ったり、絵を描いたりすることが得意な人」…30名中1～2人程度。

「得意ではないが、美術は好きだという人」…4～5人程度。

「高校3年間で美術館に足を運んだことのある人」…1～2人程度

10数年同じようにこの質問をしてきたが、大体このような状況にある。今回、実際にアンケート調査を実施してみたが、同様の結果を得ることとなった。つまりほとんどの学生が美術に対して苦手意識を持っており、興味関心すらないという学生も少なからずいるというのが実態である。以下に、アンケート調査結果を示す。

【美術に関するアンケート調査結果】

回答者：79名（令和2年度 1年）

女性： 56名

男性： 23名

Q1 高校の「芸術」の授業では何を選択しましたか？（・音楽・美術・書道）

・音楽選択	52名（66％）	女：39名	男：13名
・美術選択	16名（20％）	女：10名	男：6名
・書道選択	11名（14％）	女：7名	男：4名

* 本学の約8割の学生は、美術を選択していない。

Q2 「美術」は好きですか？（・好き・どちらでもない・嫌い）

・好き	20名（25％）	女：17名	男：3名
・どちらでもない	33名（79％）	女：24名	男：7名
・嫌い	26名（33％）	女：17名	男：9名

* 美術以外を選択したもので「好き」と回答したものは僅かに16％である。

嫌いと答えた人にお尋ねします。

●理由は何ですか？

・上手に描けない、苦手だから	23名
・発想が貧困だから	1名
・絵を描く技術を持っていないから	1名
・絵の具を使うのが面倒くさいから	1名

* 圧倒的に、絵が上手く描けないことが、嫌いな理由になっている。

●いつ頃から嫌いと思うようになりましたか？

・幼少期から：	2名
・小学生から：	16名
・中学生から：	6名
・高校生から：	1名
・大学生から：	1名

* 大半が中学生までに苦手意識を感じていることがわかる。

Q3 「美術」の活動は得意ですか？（・得意・苦手・どちらともいえない）

・得意：	10名（13％）
・苦手：	42名（53％）
・どちらともいえない：	27名（34％）

* 得意としているものは、わずか13％にすぎない。

Q4 高校3年間で美術館に足を運んだことがありますか？（・ない・一回だけ・2回以上）

- ・ない： 47名（59％）
- ・一回だけ： 15名（19％）
- ・2回以上： 17名（22％）

●ない、あるいは1回だけという人（62名）にお尋ねします。

その理由は何ですか？

- ・行ってみたいと思わない： 6名（10％）
- ・部活や勉強などが忙しくいく暇がなかった： 18名（29％）
- ・美術館に行く機会がなかった： 14名（16％）
- ・関心の持てる企画がなかった： 3名（5％）
- ・観ることは好きではない： 1名（2％）
- ・美術館が遠い： 3名（5％）
- ・美術に興味関心がない： 17名（27％）

Q5 ルネッサンスの3大巨匠は、レオナルド・ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、そして後の一人は誰ですか？

- ・ラファエロ： 24名（30％）
- ・不正解（わからない）： 55名（70％）

*不正解の作家としては、ゴッホ（9名）・ピカソ（2名）が多かった。

Q6 ギリシャ神話に興味はありますか？（・ある ・ない ・わからない）

- ・ある： 26名（33％）
- ・ない： 28名（35％）
- ・わからない： 25名（32％）

Q7 知っている「印象派」の作家を一人挙げてください。

- ・モネ： 14名（18％）
- ・ピカソ： 8名（10％）
- ・ゴッホ： 3名（4％）
- ・ルノワール： 3名（4％）
- ・わからない： 51名（65％）

*作家名を書いた学生は79名の中でわずかに25名であり、挙げられた作家は、モネ・ピカソ・ゴッホ・ルノワールのたった4名の名前だけである。有名な画家の知識は予想以上に乏しい。しかも、ピカソは印象派の画家ではない。

Q8 西洋美術史に出てくる、あなたの好きな画家は誰ですか？

- ・ゴッホ： 11名
- ・レオナルド・ダ・ヴィンチ： 7名
- ・モネ： 6名
- ・ピカソ： 4名

- ・ ルノワール： 3名
- ・ 無回答： 48名 (61%)

* 回答した学生は31名だったが、上がった作家は上記の5作家のみであり、無回答（わからない）としたものが48名（61%）にも上った。興味関心と知識の無さが窺える。

Q9 ルーブル美術館のある国はどこか分かりますか？

- ・ フランス（正解）： 62名 (78%)
- ・ イギリス： 2名 (3%)
- ・ イタリア： 2名 (3%)
- ・ わからない： 13名 (16%)

* 以外にも、ルーブル美術館のある国を知らない学生が22%もいる。

Q10 ルーブル美術館の至宝と呼ばれる作品を一つ挙げてください。

- ・ モナリザ： 37名 (47%)
- ・ ミロのヴィーナス： 2名 (3%)
- ・ サモトラケのニケ： 1名 (1%)
- ・ 不正解： 6名 (8%)
- ・ わからない： 33名 (42%)

* 半数の学生が答えられていない。

このアンケート結果からも、学生たちの美術に対する興味関心と知識の希薄さ、そして造形活動に対する苦手意識の高さが浮き彫りになっている。なぜ、このように美術に対する苦手意識を持つ者が多いのかについては、前述のとおり学校教育の制度上の問題もあるのかもしれない。しかし、思い起こせば、誰にとっても幼い頃は、絵を描くことが楽しい遊びの一つであったことに異論の余地はないはずである。保育園や幼稚園の幼児教育の現場では、音楽や身体表現と並んで造形活動が主要なものとなっている。白い紙とクレヨンを渡されれば皆、夢中になって何かを表現しようと手を動かす。形や色が変だとか、上手いとか下手だとかそんなことは全く関係ない。ただ、その行為そのものが楽しいのである。小学校でも低学年の間は概ねその傾向が続き、おそらく絵を描くことに抵抗を感じる子は少ないのではないと思われる。しかし、3・4年生の中学年になると、「上手い」「下手」を意識するようになる子が徐々に増え始める。その年齢で、それほど上手く描けるはずもないのだが、一度上手く描けないと思い込んでしまうと、自分の絵を人に見られることを恥ずかしがり、避けるようになる。そこへ、悪意はなくとも友達に少しでもからかわれたり、ましてや教師に何か言われようものなら、増々人前で絵を描くことが苦痛に感じられるようになるのは無理のないことかもしれない。一方、クラスの中には、造形活動を得意とする児童が必ずいて、彼らと比較する、されることにより美術に対し苦手意識を持つ子どもたちは一層増加していくことになる。

小・中学校時代に美術的な活動がコンプレックスとなってしまった場合、高校の芸術授業で美術を選択することは、まずないであろうと思われる。

誰もがきれいがかっこいいものにあこがれを持ち、センスの良いものを嗜好するのが人間というものである。たとえ、美術が苦手であったとしても、本来、美しいものに触れたり鑑賞するこ

とに関しては、人間であれば誰も嫌なはずはないのであるが、自分が表現することとなると、それは別物である。

西欧の国々には、素晴らしい美術作品を収蔵した美術館が多く存在するが、第二次世界大戦後は、そのほとんどの美術館が大学生までの入館をフリーパスとし、多くの若者が日常的に美術館を訪れ鑑賞を行っている。それは、西洋の国民に根付いた一つの文化と言ってもいいだろう。

現在、山口県においても同様に、県立美術館の入館料は高校生まではすべて無料であり、大学生になっても本大学のように学生証を提示することにより無料で観覧できる制度（美術館スクールメンバーシップ）を取り入れている大学も多い。文化行政によって金銭的な負担が軽減されているにも関わらず、美術館がどんなに面白い企画や、素晴らしい作品展を開催しても、興味・関心を持たない若者は足を運ぼうとしない。観覧するのは年配の人ばかりである。今、子どもたちは部活や塾、習い事等、とても忙しく美術館などに行く余裕すらないというのだろうか。残念でならないし、このような状況は改善されなければならない。

本学の学生たちは、将来の保育者や教育者を目指し日々勉強に励んでいる。教育現場に出れば、教科としての「図画工作科」などもあれば、幼児教育の現場では、日常の仕事や生活の中での造形活動は必要不可欠なものである。将来現場に立つ学生自身が美術に対して苦手意識を持っていたり、関心が無いということになれば、子どもたちに、絵を描いたり、物を作ったりして表現することの楽しさを伝えることは難しい。たとえ大学入学時での意識はそのようなものであったとしても、四年後には創造すること、表現することの楽しさを十分に知った上で保育、教育現場に立てるよう、指導していくことが教育学部としての使命の一つであると考えている。

とは言え、実際には学生の9割以上が美術・造形に関して苦手意識を持って入学してきているのが現実である。そのような学生を、「美術好き」にさせるためにはどうしたらよいのだろうか。また、美的センスというものはどのようにして身につくのだろうか。

「環境が人間を作る」と言われる。成長期の児童・生徒を対象とする学校教育現場においては、どのような環境の中で子どもたちが日常を過ごすのかはとても重要である。美的感性、色彩感覚といわれるものは、そう簡単に身につくものではない。幼い頃からいかに美的体験、色彩体験を重ねてきたかが大きな要因となる。例えば、四季折々に合わせてインテリアを変える家庭、料理の内容に合わせて食器や盛り付けを工夫する家庭など、様々な場面の中でこだわりを持って生活するような家庭環境で育った子どもは、自然に色や美に対する感覚が芽生え、その積み重ねによって知らず知らずにそれらのセンスが磨かれていくと考えられる。成長過程での服飾の選択や、インテリアを含む生活環境も美的感性の醸成に大きな影響を与えることになる。美的感覚と同様に運動神経や味覚など様々な感覚も同様で、長い時間をかけた体験の積み重ねにより得られるものである。一例として、幼児が生活する保育園や幼稚園の現場において、それらの感覚を育むための土台作りとして、子どもたちの目を捉えて離さない鮮やかな色遣いなどを意識した環境構成やディスプレイなどが工夫されているのも理解できる。「三つ子の魂百まで」とも言われるが、何事においても幼児期の体験やどのような環境で過ごしたかによって、人格形成と共に基本的な感覚の大半がその時期に培われると考えられる。その感覚が身につけば、自然と美術や表現することが楽しくなり、興味関心も高まることになるだろう。

美術に苦手意識を感じている学生に話を聞くと、「色彩感覚のある人が羨ましい」「美術的センスのある人にあこがれる」というような感想を多く耳にする。そんな学生たちにとって、その時点から感覚を磨き身につけていくということは、果たして可能なのだろうか。成長の中で自然に備った感覚は無理だとしても、やりようによってはある程度感覚に磨きをかけることは可能であると考えられる。時間はかかるかもしれないが、先ず、色とは何か、美しい形とはどういうものなのか、それらの仕組みや構造などを論理的に学ぶことにより、イメージすることが可能にな

る。大学での美術教育、造形教育は、正にその部分を核にした授業内容となるのであるが、理屈や理論だけで感覚を身につけ高めることは難しい。理論と相まって効果的な実践（演習）を同時に組み入れていくことが感覚を効果的に磨くポイントとなる。

8. 美術系授業（本学カリキュラム）について

本学は、建学の精神「至誠」にもとづき、教育における芸術の役割を重視した「芸術を基盤とする教育」を教育理念としてきた。カリキュラムには教養科目の位置づけで、科目区分として「芸術文化」があり、その中で「音楽概論」と並んで「美術概論」が卒業必修科目として開設されている。（講義：2単位 1学年に開講）また、本学では保育士資格、幼稚園教諭一種免許状、小学校教諭一種免許状の複数の資格免許の取得を可能にしており、免許取得のために開設されている造形系の科目は多い。それとは別に本学が独自に設定している「子ども学」あるいは「芸術表現」の科目群の中にも造形系の授業が組まれている。音楽系の授業は科目数も多く、持続することの重要性から鍵盤系についてはほぼ必修的な扱いとなっているのに対し、美術系の科目の多くは選択科目ばかりである。免許資格に必要な授業であれば、もちろん履修することになる。しかし、複数免許取得のために履修規定に定められた履修登録単位数の上限に抵触しそうな学生にとっては、これらの選択科目の履修を真っ先に取りやめてしまう傾向が強い。かつては、「美術表現演習」という純粹に基礎的な描写力を高めるような授業や「造形研究」といった授業も開設されていたが、履修者が恒常的に少なくニーズがないものと判断され廃止となっている。これも学生たちの美術に対する意識の表れが反映された結果かもしれない。

最後に、本学で開設している「美術概論」の授業の概要と意義について述べる。本大学では、前述のように、開学以来「芸術を基盤とした教育」を理念として行ってきた関係もあり、教養科目としての区分に「美術概論」が卒業必修科目として設置されている。

優れた芸術に触れることは人間の精神をより一層豊かにしてくれる。この授業では、現代文明の源流とも言える、古代美術から現代に至る西洋美術の歴史的な流れを中心に、各時代の社会背景を踏まえた上で、様式、運動、主義、芸術概念などを通して「美術の見方」について解説している。代表的な作家や作品、それらの技法の知識を得ることも視野に入れ、PowerPoint、DVD教材等の視聴覚機器を活用した美術鑑賞を中心に授業を展開している。内容的には時代・社会・文化を反映した芸術作品を巡る「西洋美術史」の概要であり、先史時代から現代までの人類の創造活動の素晴らしさを伝えることを目的としている。

『美術は時代を映す鏡である』と言われる。作品が生み出された時代や社会背景を理解し、「世界史」「文化交流」の視点を持って美術を一度「時間の流れ」の中で学ぶことは大変意義深い。

人々は何のために絵を描いたのだろうか。祈りのため？ 快楽のため？ 権力誇示のため？ 心の支えとするため？ 現代のような教育が平等に受けられるようになったのは、国や地域によって差はあるものの、ヨーロッパにおいては、ほんの百数十年前のことである。それまで大半の人々は読み書きができず、できるのは支配階級にあった王侯貴族や聖職者などの上層階級の一部の人に限られており、大衆に伝えたいことがある場合は、絵画を見せることが最良の方法であったと考えられる。文字の読めない大衆に対して絵画は最大の情報メディアであったということになる。美術は時代を映す鏡であり、社会を映す鏡である。従って、メッセージが込められた絵画を逆に読み取ることで、その絵が描かれた当時の人々の考え方や社会の仕組みを理解することに繋がる。美術の歴史は人間の成長過程に酷似しており、つまり美術史とは美術作品を通して「人間を知る」ことであり、その作業は、ひいては、「自分自身を知る」ことにつながる。まとめると「人間とその社会をより深く理解する学問」であり、大学の教養教育（リベラルアーツ）の授業として学ぶ意義はとても大きいものであると考える。それは美学や哲学にも繋がるものであり、芸術、歴

史、社会、政経、地理などの教科横断的な学びと、西欧の文化や考え方を同時に学ぶことができる。ある意味、グローバル的視野を育む学問でもあるともいえる。

この学びは、若者がグローバルな視野を持ち、西欧更には世界に関心を持つきっかけの一つとなりえる。旅行などで、ヨーロッパのエキゾチックな美しい風景と素晴らしい芸術作品を目にすれば、それだけで誰もが圧倒され感動を覚えることだろう。

筆者も高校時代は3年間美術部に属し、放課後、暗くなるまで石膏デッサンに取り組んでいた。ヴィーナス、ラポルト、アリアス、マルス、ブルータス、パジャント、モリエール、ジョルジョ、メディチなどたくさんの石膏像を描いた。これらのギリシャ・ローマ、そしてルネサンス期の素晴らしい彫刻作品を前に、その時代に思いを巡らしながら無心でデッサンに取り組む時間は自分にとってなにもものにも代えがたいものだった。大学時代に2ヶ月間、ヨーロッパの全ての美術館を観て廻ろうと旅をした。イタリアのフィレンツェにあるウフィツィ美術館でブルータス像を見た。「ブルータス、お前もか」の言葉でも有名な堂々とした素晴らしい彫刻作品である。この胸像は未完成の作品で後頭部には、あのルネサンスの巨匠ミケランジェロのつけたノミ跡が鮮明に残っている。ミケランジェロの作品としては、一般的に、それほどメジャーな作品とは言えないかもしれないが、高校時代に何時間も見つめ続けたあの石膏像の本物を目の前にしたあの時の感動は忘れることはできない。そのような経験や知識が無かったら、眼に留めることもなく素通りし、感動の機会を一つ無くしていたことになる。

一度でも美術を「時間の流れ」の中で学び、様々な美術に関する経験と知識の引き出しを作っておけば、いつか学生たちが現地に行き、本物と出会った時に、その本物の持つ凄さに何倍もの感動を与えてくれることになることは間違いない。

おわりに（総合考察）

美術は大きな力を秘めている。そっくりに絵を描いたり、きれいに色を塗るなどの技術的なことは、その力のほんの一部に過ぎない。基本的な「美術スキル」(デザイン力・デッサン力・色彩スキル・スケッチスキル・ディスクリプションスキル)を少しでも身につけることができれば、それは日常における勉強や仕事を効率的にこなす力となり、生きていく上での有用な手段となりうる。特に保育者や教育者を目指す教育学部の学生には、是非身につけておいて欲しい力であり、それを現場で役立ててほしい。

美術作品の素晴らしさは、理屈ではなく本物の凄さを目の当たりにすることに尽きるが、その感動を更に増幅させるためにも系統的に美術について学び、経験値を高めることが大切である。また、美術のみならず、音楽や文学、演劇、建築やスポーツなど様々な分野で、感動体験をより多く持つことは、生きる喜びとともに、人生を豊かなものにしてくれる。それには、その感動を引き出すための豊富な経験や知識の引き出しの数を如何に増やせるかが鍵となる。

Society5.0の時代にあって、教育の現場も大きく変化しており、その社会変化と多様性への対応が求められる。その中で、今後増々高まるICT教育への取り組みにおいても美術的センスや表現技術に加え、デザイン・色彩感覚が重要な要素となることは間違いない。GIGAスクール構想によりパソコンやタブレットでの学びが広がると、美術教育においてもその手法は大きく変化することが予想される。おそらく、それは幼児教育の現場にも波及していくことが予想され、未来の保育や教育を担う学生には、しっかりとそれに対応していける力を身につける努力が不可欠である。

本論では、教員養成を主たる目的とする教育学部に焦点をあてて、教科としての美術だけでなく、リベラルアーツ（教養教育）としての美術教育の意義、必要性、有用性について考察してきた。

教育学部においては、表現技術の熟達を主要な目的とした専門的な美術教育ではなく、保育者・教育者にとって有用な教養教育の一つとして位置づけ、学生にそれをしっかりと理解させ、関心を如何に持たせるか、更に大学4年間で美術や造形活動に対する意識改革ができるかが課題となる。様々な美術活動を通して、没入感や達成感、更に「楽しかった」という思いを実感させ、それによって造形活動に対する自信と美意識を獲得することができれば、それは教育、保育の現場に立った時、様々な局面における積極性にも繋がっていくことになるはずである。何よりも、学生自身が描く喜び、ものを作る楽しさを知ることが、子どもたちに造形活動の本当の素晴らしさを伝えていくことの最も大切な原点となる。

参考文献

- 1) 西洋美術史入門 著者：英洋 発行者：株式会社筑摩書房 2014年3月30日 初版第五刷発行
- 2) 鑑賞のための西洋美術史入門 著者 早坂優子 発行所 株式会社視覚デザイン研究所 平成19年10月10日 第4刷
- 3) インターネット：Wikipedia, コトバンク他