

「図工の思い出美術館」構想

—美術教育の検証活動を通じて—

Museum of Recollections of Art Education

- Through verification activities of art education -

■ 宮川 友子 Miyagawa Tomoko

愛知県立芸術大学大学院 石井晴雄研究室

Aichi University of the Arts graduate school Ishii Haruo Laboratory

■ キーワード：教育、図画工作、美術

はじめに

日本では、一般的に小中学校における義務教育期間を終えると、その後の人生においてアートを学ぶ機会はほとんどない。また、図画工作(以下図工)・美術の授業時間数は、昭和22年に文部省による学習指導要領が施行されてから、段階的に半減している。例えば小学校1年生は年に105時間から68時間に、中学校3年生では70時間から35時間となっている[図1][注1]。これは特別活動や生活科など他の教科との兼ね合いによるものであると考えられる。ニュースでは、「現在は小学5、6年で実施されている教科外の「外国語活動」を小学3年から始め、5、6年では教科に格上げする方向で制度設計を進める。」とあり[注2]、新しい科目の導入により、さらなる削減に脅かされている。

経済産業省の資料「クリエイティブ産業の現状と課題」より抜粋すると、日本におけるクリエイティブ産業に関連する産業の総計は、国内生産高(64.4兆円)、雇用規模(590万人)とともに自動車産業(54.1兆円/545万人)を上回る。今後アジア新興国を中心に急速に拡大すると見込まれる中、現在海外市場での日本企業のシェアは0.5%である[注3]。こういった社会の変化に伴い、図工・美術のクリエイティブに関わる教

育にはもっとポジティブな変化が求められるのではないだろうか。

こうした状況の中、図工・美術教育は役に立っているのだろうか、という疑問がわき、現状や問題点を明らかにし、解決の可能性があれば探りたいと考えた。少年～青年期における教育は、その後の人生や生活、広くは社会や経済に大いに影響を与える。その中で、図工・美術教育の役割はどのようなものか。一般的に、人文系の分野についての教育の成果は客観的に評価することが難しいが、その中でもひとつの道を提示できればと考える。それは人間の社会にアートというものが存在することの意味と近いものになるのではと考える。

1. アンケート調査

アートに関係のある人もない人も含め、様々な地域、年代の人達から、子どもの頃の図工・美術の思い出や体験についてアンケート調査し、展覧会やワークショップなどのイベントで、参加者の作品や反応を集める。同様にウェブサイトを利用すれば外国の美術事情が収集でき、日本との比較が可能となる。その結果を元に、図工・美術教育に対する違和感や疑問の解決を試みる。

1.1 第1回目アンケート調査(2013年6月～)

2012年11月より、BBS「図工の思い出掲示板」で、知合いを中心に呼びかけ、子供の頃の図工の思い出を集め始めた(<http://zukou-no-omoide.bbs.fc2.com/>)。73件の思い出が集まり、そのうち27枚の画像があった。テキストによる思い出からも様々な様子が分かったが、作品の画像からは得られることが多く、これらを広く共有するために、展覧会という形をとることにした。

2013年6月より、10月に開催の「図工の思い出展」で結果を発表するのに合わせて第1回目のアンケートを行った。配布総数は約200枚、回答は約100枚、出品への参加者は

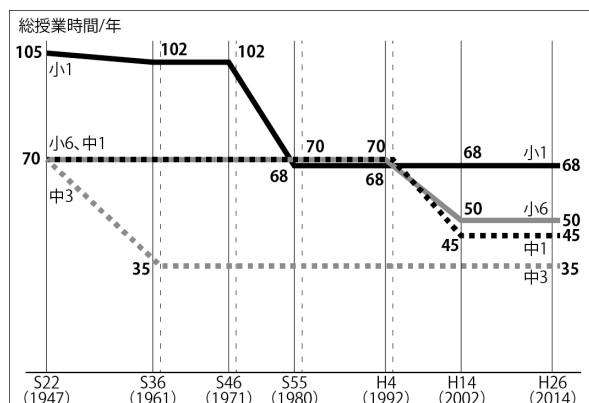


図1 図工・美術の授業数の変遷

23 名となった[図 2]。

第 1 回目の内容については、約 70%の人は子どもの時「図工」は好きだったと答えた。平面と立体ではあまり好みに偏りが無かった。何らかの賞をもらった経験がある人は約 66%だった。個々の思い出は良い印象のものも逆のものもあり、技術的なことから感覚的なことまで様々である。その中で、「もっと〇〇したかった」「〇〇して欲しかった(して欲しくなかった)」など、できなかったことを挙げる人が多かったことから、指導者にできることはまだまだ多いといえる。

展示会場で最も多かった質問は、「この人は今美術の仕事をしているのではないか？」である。そこから分かることは、「展覧会に作品を出すような人は、アートの才能があるに違いない」という思い込みである。実際の展覧会では、23 名中 13 名(56%)の人が美術に関する職業についていた。またこれらの言葉で表現された個々の思い出を図工・美術教育者が熱心に読んでいたので、twitter で 1 日 3 個ずつランダムにつぶやかれるように BOT 化した。

(ズコウ君 https://twitter.com/zukou_no_omoidae)



図 2 「図工の思い出展」でのアンケート結果の掲示

1.2 第 2 回目アンケート調査(2014 年 10 月～)

第 1 回目のアンケートでは、図工・美術教育を受けた感想が中心であった。そこからは参加者が義務教育後に図工・美術教育を生かしているかどうかについてはなかなか見えてこなかった。そこで第 2 回目では質問を変えた。

○感性・美意識に関する項目
感性、美意識
○図工・美術で学び、後々役に立つことについての項目
技能、生活、鑑賞、精神
○図工・美術の力を自ら生活の中で活かしているか
選ぶ、作る、教養

図 2 第 2 回目のアンケートの項目を分類したもの

これは、研究期間中にアドバイスを受たり、後述のインタビューを行ったりする中で、「このようなことがあれば図工・美術の教育が役に立っているといえるのではないか」という項目を整理したものである[図 2]。回答は「はい・いいえ」で答える

方式とし、結果を円グラフにした。それを B2 サイズのパネル 1 枚にまとめ、2014 年 10 月に開催した「図工の思い出展②」で掲示した。

同 7 月末～9 月初旬まで、郵送とウェブサイトで回答を募集し、40 名から返答があった。これを以下の 2 つのグループに分けた。アートに関係のある職業の人(A グループ 19 名/47.5%)と、そうでない人(B グループ 21 名/52.5%)である。そしてすべての質問でこの 2 つのグループを比較した。

結果は、A グループは B グループよりも、図工・美術教育の成果を人生に役に立てていると言える部分がある。しかし必ずしも全てにおいてはそうと言えない部分もあるということである。例としていくつか図で上げる。[図 3]

		Aグループ	Bグループ
基本的な項目	学校以外で絵画教室、造形教室などに通ったことがある	ある 63.2%	ある 19%
感性	街中や建物にあるパブリックアートが1つ以上思い浮かぶ	はい 100%	はい 71.4%
技術	★折り鶴を作れる	はい 73.7%	はい 90.5%
生活	コンピュータで図形や表を作ったりプレゼンテーションをしたことがある	はい 89.5%	はい 47.6%
鑑賞	★マンガを読んだりアニメをみたりすることがある	はい 78.9%	はい 95.2%
教養	テレビの美術番組を見たことがある	はい 100%	はい 81%

図 3 第 2 回目のアンケート結果から抜粋したもの

顕著な例としては、「教養」の以下の 3 つの質問がある。

- ①美術館で展覧会を見たことがある
- ②ギャラリーで展覧会を見たことがある
- ③テレビの美術番組を見たことがある

A グループはこれにすべて「はい」と答えている(100%)。B グループはそれぞれ①100%、②85.7%、③81%と答えた。美術館へは、全ての人が学校行事などを通じて行くのであろう。しかし、ギャラリーへ行ったり、テレビ番組を見たりすることは、自分でその行動を選択しないと実現しない。つまり A グループは一般的な教育の期間が終わっても、自ら情報や教養を得ているということが言える。しかし★の質問では、A グループが本来なら「はい」と答える割合が多くあるように推測されるが、実際の結果では覆っている。

2. 展覧会「図工の思い出展」

2013 年 10 月、第 1 回目の「図工の思い出展」では、大人を対象としたアンケートを元に、図工・美術教育についての思い出や、残っている子どもの頃の作品を募集して展示した

(昨年の研究ノートを参照)。

第2回目の「図工の思い出展②-図工の思い出美術館?-」は2014年10月、第1回目と同様、「ながくてアートフェスティバル」内で開催した。サブタイトルの「図工の思い出美術館?」は、このプロジェクトを続けていく場合、美術館という機能をもつのがよいのではないかと考えたからである。しかしその時点では手探りの段階だったので「?」がついている。

前回同様、アンケートと同時に作品の募集を呼び掛けた。今回は英語の募集要項を準備したところ、外国人からアンケートは1名(スウェーデン)、出品参加者は3名(カナダ、フィンランド、ボリビア、各1名)があった[図5]。ただし外国から実物を郵送するのは料金がかかりすぎるので、送ってもらった写真データをA3サイズにプリントアウトしたものを展示した。

今回は誤算があり、開催が危ぶまれた。第1回目の展覧会では、参加者が私自身の知り合いや学校周辺の人が多かったもので、第2回目の時はアートに偏らない一般の人にもっと参加者して欲しかった。そこで、第1回目の会場やワークショップなどの機会において、第2回目の参加者を募っていた。その中で30名ほど「作品が残っている」という人の連絡先を得たので、今回はその人たちを中心に、アンケートの回答と作品を募った。しかし、数度の再プッシュにもかかわらず、出品者はわずか1名、アンケートのみの返答も数人からしか来なかったのである。そこでその募集方法はあきらめ、やはり知り合いを中心にウェブサイトなども活用し参加者を募った。最終的に参加者は32名、作品数は42点(内、平面27点、半

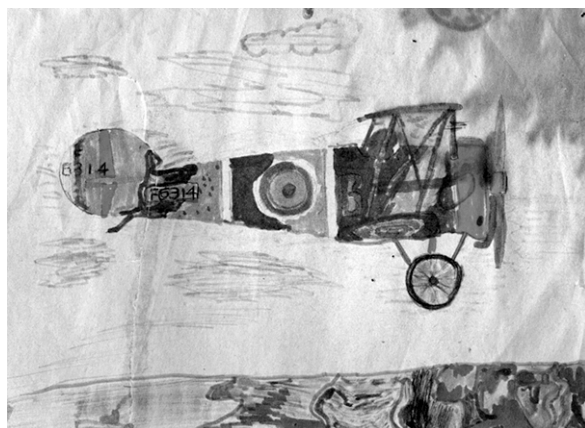


図5 L.Aさん(カナダ)の「Sopwith Camel」



図6 「図工の思い出展②」展示会場の様子

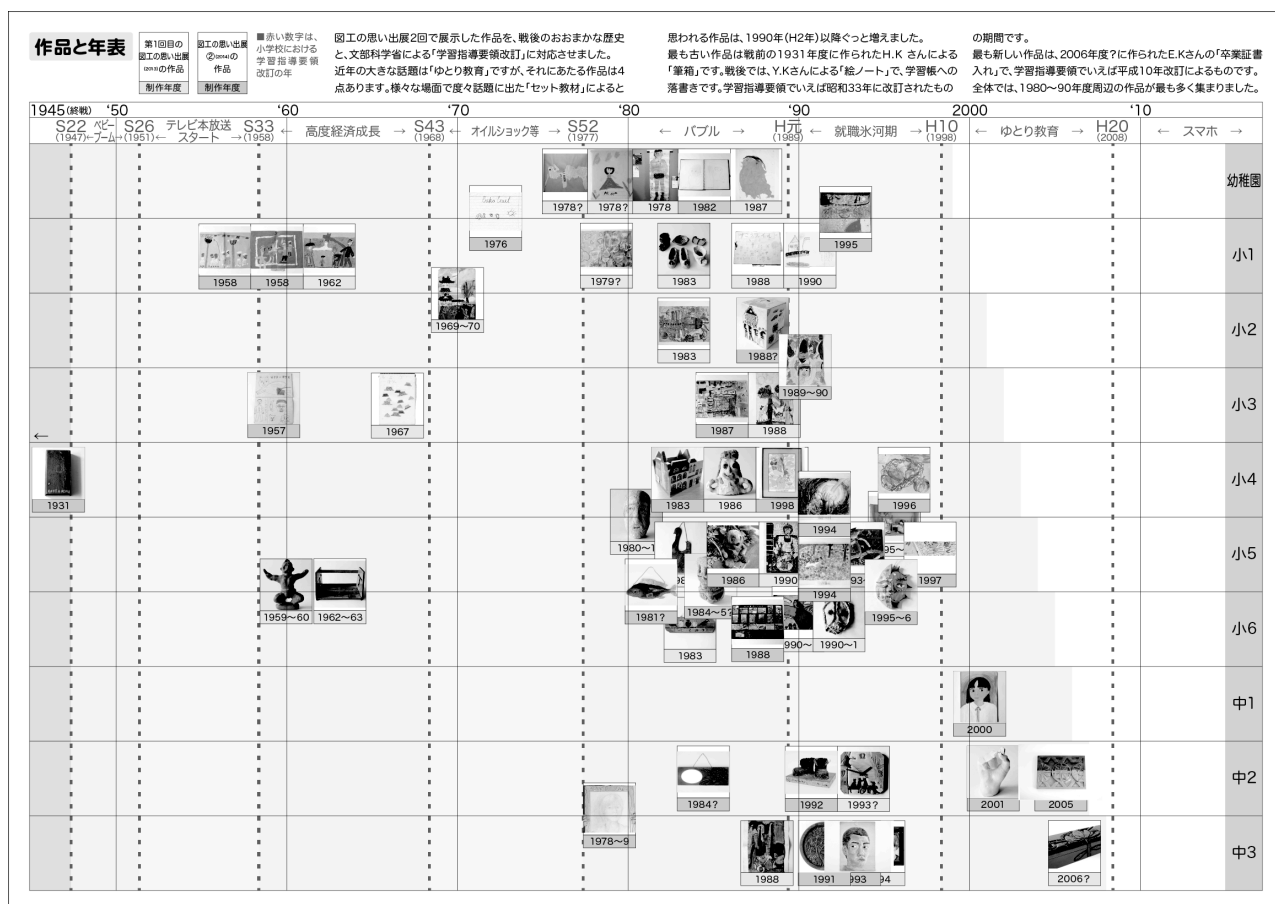


図7 集まった作品と、学習指導要領や社会の変化との比較

立体 7 点、立体 8 点)となった[図 6]。

3. 学習指導要領改定や社会の変化との比較

文部省の学習指導要領は社会・生活の変化に合わせて約 10 年ごとに改定されている[注 4]。年表に収集した作品を並べ、時代と共に主題や技法などに変化は現れるのかを比較するために表にした[図 7]。最も古いものと最も新しいものが、偶然にも「木の箱に彫刻を施したもの」2 つであるので、以下比較してみる。

最も古い作品は、H.Kさんの「筆箱(1931年／昭和6年)」である[図 8]。高等小学校 1 年生(現在の小学校 4 年生)時のもので、「図画工作」という科目ではなく「手工」という科目で作られた[注 5]。これは、出品者の 1 人の Y.Kさんが代理で出品したもので、H.K さん本人は昭和 19 年に戦争で亡くなっている。蓋に、彫刻刀で細く画家かペンキ屋のような人物が彫られている。

最も新しいのは 2006 年(平成 18 年)、E.Kさんが中学 3 年生時の「卒業証書入れ」である[図 9]。木製の筒の表面に、彫刻刀でレンゲの花がレリーフ状に彫ってある。

これらの 75 年を経た違いは以下の通りである。H.Kさんの「筆箱」は、引かれた補助線や寄せ木の様子から、箱から手作りしたと思われる。丈夫な硬い素材の木であることから、彫ってある人物の表現が細い線になったと思われる。しかし E.K さんの「卒業証書入れ」の箱の元は、セット教材と思われる均一な表面である。また素材は彫刻がしやすいような柔らかい材質であると思われる。

全体の傾向については、1990 年(平成 2 年)以降の中で、E.K さんの「卒業証書入れ」のようなセット教材による作品が目につく。しかし個々の違いが時代の変化によるものなのか、ただ個人の違いなのか、断言できる情報は少ない。逆にいうと、小中学校における造形活動での主題や材料、道具などはあまり変化していないのかもしれない。これは、これからの研究においても数を集めることで追求したい。



図 8 最も古い H.K さんの「筆箱」



図 9 最も新しい E.K さんの「卒業証書入れ」

4. ワークショップ

昨年に引き続き、様々な場所において鑑賞や人とのかわりを楽しむワークショップ「アートになろう!」を行った。

「アートになろう!」は、美術史上有名な絵画作品の背景のみが描かれたパネルの前に立ち、参加者が登場人物を真似し撮影する、というものである。これは、第 1 回目のアンケートにより鑑賞にまつわる思い出が少なかったことから企画し



図 10 ～シルエットを残そう～の作品

た。参加者に好評だったので、図工の思い出展後も数カ所で実施することができた(長久手市民祭／2013年11月、ハートフルフェスタ／2014年1月、大学院の研究発表展／同2月、フォレスト／同3月、長久手古戦場桜祭り／同4月、日進市某所のシルバークラブ／同5月)。

「図工の思い出展②」では、ワークショップ「シルエットを残そう!」を行った。来場者が段ボールの壁面に体を添わせ、互いにその外側をなぞるというものである。来場者が1名の場合は私が線を引いた。来場者が増えるたびに線も増え、次第に線が重なり合い、その線の色のハーモニーがどのようになるかを試したものである[図10]。壁面の大きさは縦180cm、横360cm、描画道具は太めのボスカと油性マジックである。参加者は、限られた場所の中でどの場所に何色でどんなポーズでシルエットを描くかを工夫できた。また、線を引くに当たって普段以上に互いに接近したり触れたりすることを楽しんでいった[図11]。しかし、期間の後半になると線が混雑してどの線が自分のものなのか判りづらくなり、引かれた線のおもしろさに感動しにくい状態となったことと、この作品の保存・展示方法が明快でないことが課題となった。

どちらのワークショップにおいても、なるべく廃棄物が少なくなるように配慮した。また「上手い下手」に関係なく、体を使って色や形で遊んだり、コミュニケーションしたりすることを期待して企画した。

5. 図工・美術教育者へのインタビュー

5.1 経緯と概要

全2回のアンケートからは、図工・美術教育を受けた各個人がどのような思い出や印象を持っているのか、またそれを生かしているのかがわかった。しかしそれだけでは、図工・美術教育をとりまく現状や、何が問題なのかは判明しなかった。そこで、アートに関わる分野の「先生」と呼ばれる立場の人にインタビューをし、今何を思っているか教育に携わっているのかを中心に、教育現場の現状や課題や理想などを聞いた。これは、インタビューを文字に起こし、ウェブサイトと冊子にまとめる(作業中)。

取材対象の内訳は、造形教室の先生6名、大学の教育学部の美術領域の先生1名と1組(学習会の参加者10名を含む)、塾教師1名、教育学部の美術領域の院生1名、私の小学6年生時の担任1名、小学校教諭1名である。



図11 「シルエットを残そう」の参加者の様子

ここからわかったことは、小中学校における図工・美術教育には問題があり、様々な立場の人がそれに不満を持っている状態であるということである。

5.2 小・中学校における問題

現在子どもが図工・美術の教育を受ける環境は、小中学校、造形教室など、家庭の3つに大きく分けることができる。小中学校においては全員が最低限度の経験として図工・美術の授業を体験出来ることができるが、次のような課題をもっている。

まず小学校においては、図工を専門科目とする教師の割合が他の教科と比較すると低いということが挙げられた。普通小学校は1人の教師が受け持ちのクラスのすべての教科を教えるが、実はそれぞれ専門の科目を持っている場合がほとんどである。学級担任制は学級を総合的に運営できるということは良い点だが、図工という1つの教科に注目すると、他の専科の教師による指導や評価はかなり困難だそうだ。次に、中学校においては教科担任制となるが、特に比較的若い世代の教師は部活動などで誰かが多忙であることが挙げられた。自分の教科に時間を割けないのである。また小中学校共に、初めに書いたように図工・美術の授業時間数の低下や、教科書に掲載されている作品の質の低下、学習指導要領の内容への不満、工芸や鑑賞の不足など、領域の偏りもあげられた。

5.3 学校以外の場における問題

造形教室などでは、本人が造形に興味を持ったり、そこに居場所を必要としたりしている場合や、親が勧めたことがきっかけで通っている場合が多い。また対象者は子どもだけでなく全年齢である。良い点は、専門家である指導者の考えに基づいて一人一人に対応できることである。そこでは本来アートの持つ自由や個性を育てる場となっている。

しかし当たり前だが図工・美術を苦手と思ったり、家族に勧められなかったりすれば、子どもは関わることはない。家庭におけるアートの教育については母親の存在によるところが大きい。その状況は造形教室に準じる。現状では、それぞれの教室はグループまたは単体で完了しており、せっかく個々で良いプログラムを持っていたとしても、それぞれのノウハウや情報の行き来がされにくい状態であることがわかった。

6. 図工美術館

これまでの活動から、小中学校・造形教室など・家庭といった場において、図工・美術を嫌い、苦手とする子どもに対して、十分に対処できていない状況がそれぞれあることがわかった。そこで、学校と教室、教室同士などのつながりを促進したり、どんな人も図工・美術を楽しんだりできるような場ができればと考えた。そこでこのプロジェクトの行き先を、「図工の思い出美術館」とすることにした[図12]。

Wikipediaには、「美術館」は「美術作品を中心とした文化遺産や現代の文化的所産を収集・展示・保存し、またそれらの文化に関する教育・普及・研究を行う」とある[注3]。

本研究をその役割に対応させると、まず「収集・展示・保存」としては、「図工の思い出展」を行う。美術史やマーケット



図 12 「図工の思い出美術館」ロゴマーク案

の文脈に無関係であり、試作や体験の記録のような子ども時代の作品が、年月を経て残っているということはそれだけで貴重で意味のあることである。それを多くの人に呼びかけ集め、展示する。しかし収蔵庫にあたるものはないので、各家庭での保存を呼びかける。ただしウェブサイト上には蓄積していき、様々な情報と共に記録として閲覧できるようにする。

この「図工の思い出展」を活動の中心とし、鑑賞やワークショップなどの活動をしたり(教育)、自身がこの研究やその意義について PR したり(普及)、図工・美術教育のあり方や、発達段階や心理、社会との関わりについて研究したい。そしてこれらの活動によって、アートの分野に関心を持ったり、好きになったりする人が増えるような活動をしたい。

7. おわりに

小・中学校における図工・美術の教育の環境には残念ながらいくつかの課題がある。

- ・ 専科以外の教師による指導、評価
- ・ 授業時間数の減少
- ・ 教師やその他の教育機関の孤立
- ・ 教材の均一化、質の低下
- ・ 領域の偏り

これらが容易に改善できない中で、学校だけではなく、造形教室や、地域や家族との関わりの中で補えることがあるのではないだろうか。

私たちが子供の頃に作ったり描いたりした作品や思い出には、たくさんの情報がつまっている。もしそれが年月を経て残されているならば、そのこと自体が貴重である。「図工の思い出美術館」はその作品たちを通じて、異なる年代の人々が交差して図工・美術を楽しめる「場」となればと考える。

図工・美術教育は、これまで日本の主力であった理系の産業や、大学受験の点数などに直接関係の少ない教科であることから他教科より軽んじられてきたかもしれない。しかし、近年のマンガ・アニメ・ゲームなどのソフト産業に関わる人口や

経済効果は目を見張るものがある。これらはどちらも先人の築き上げてきた財産である。これを生かし、私たちの国に合ったアートのあり方を「図工の思い出美術館」を通じて考えていきたい。

参考文献

- 1) 文部科学省、「小学校における各教科等の授業時数等の変遷」、
<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo/3/029/siryo/06051225/004/004.htm>
文部科学省、「中学校における各教科等の授業時数等の変遷」、
<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo/3/siryo/07061432/005/003.htm> (2014/11/15 アクセス)
- 2) 日本経済新聞、「英語 小5から教科に 文科相、中教審に諮問へ」、
<http://www.nikkei.com/article/DGXLASDG12H3J_S4A111C1CC1000/> (2014/11/15 アクセス)
- 3) 経済産業省 商務情報政策局 参考資料「クリエイティブ産業の現状と課題」、
<http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoujo/creative_industries/pdf/001_s01_00.pdf> (2015/01/11 アクセス)
- 4) 文部科学省、「小学校学習指導要領解説 総則編 資料」、
<http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/fieldfile/2009/06/16/1234931_001.pdf> (2014/11/15 アクセス)
- 5) Wikipedia、「高等小学校」、
<<http://ja.wikipedia.org/wiki/高等小学校>> (2014/11/15 アクセス)
- 6) Wikipedia、「美術館」、<<http://ja.wikipedia.org/wiki/美術館>> (2014/11/15 アクセス)