

[論 文]

中等教育及び高等教育における絵画指導についての一考察 —絵画に対する学生の認識—

A Study of the Teaching Method of Art Painting in Secondary Education and Higher Education
— Student's Recognition to Painting of Fine Arts —

永 井 学
Nagai Manabu

[要旨]

情報化社会・インターネット社会の進展の影響により、純粋芸術である絵画作品とマンガやイラストレーションを含む平面における視覚伝達デザイン作品(絵・図)との境界が曖昧になりつつある今日、絵画と視覚伝達デザイン平面作品との区別という視点から考察し、学生の絵画に対する意識や認識の実態をアンケート調査によって明らかにすることで、絵画指導における中等教育との連続性・系統性を意識した高等教育での今後の授業実践につながる基礎研究となった。そして、中等教育美術科における美術教育から高等教育につながる絵画指導上の一課題が、純粋芸術としての絵画の特性について認識を深めるための絵画指導法及び授業実践であるという結論を得た。

1 はじめに：研究の背景と動機，研究の目的と方法

(1) 研究の背景

現代社会は情報化社会であると言われて久しい。科学技術の進展による情報化が急速に進み、携帯電話やデジタルカメラが一般市民向けに普及し始めた1990年代後半からは、およそ25年後の現在の日本社会がスマートフォンやタブレット端末などの情報機器で溢れ、膨大な情報が行き交い、それらの情報に依存する社会になっているとは予想すらできなかった。こうした情報化が急速に進む社会の中で、かつては手業であった仕事や事柄がいつの間にかデジタル化され、苦労なく容易に様々な情報を入手し、その情報を活用することができるようになった。そして、内田真理子が、「単なる子供の遊びや娯楽としか考えられていなかったマンガ、アニメーション、ゲーム等の日本のポップカルチャーは、1990年代の景気低迷の中でビジネスとして発展し、世界的に高い評価を得ることで見直された。2000年代に入り基幹産業の一つとして政府の振興の対象ともなり、一般認識や評価が向上し、国際文化交流の面でも注目されるようになった」¹⁾と論じているとおり、IT・インターネット社会の進展と時を同じくして、文化的側面においても日本のサブカルチャーであったマンガやアニメーション、フィギュアなど多岐にわたるものが世界の中で大きな流行を巻き起こし、価値あるものとして評価されるようになった。この世界的な日本ブームに乗り、日本政府の「クールジャパン戦略」²⁾の下、文部科学省(文化庁所管)の「ク

ルジャパン施策」³⁾や外務省を中心に日本のサブカルチャーを日本のポップカルチャーとして積極的に世界へ情報発信⁴⁾しようとしてきたことは周知のとおりである。

情報化によるデジタル化の流れの中で、マンガやアニメーション、そしてイラストレーションを含めた平面における視覚伝達デザイン分野の作品（図・絵）は、大量生産・大量消費というデザイン分野特有の性質上、私たちの日常生活の中で触れる機会も多く、認知度もおのずと高い。感受性の強い子供たちが日常的に触れているのは、絵画作品よりも圧倒的にマンガやアニメーション、そして、イラストレーションを含めた平面における視覚伝達デザイン分野の作品である。そのため、子供たちが日常的に繰り返しマンガやアニメーション、イラストレーションを含めた平面における視覚伝達デザイン分野の作品を見ることで、無意識のうちに「絵（絵画作品を含む）＝（イコール）平面における視覚伝達デザイン作品」というサブリミナル効果に似た一種の「刷り込み」が、子供たちになされるのではなかろうか。加えて、絵画表現の多様化が進んだことも、純粹芸術である絵画と、マンガやイラストレーションを含む平面における視覚伝達デザイン作品（絵・図）との境界を急速に曖昧にする要因となった。

こうした子供たちを取り巻く社会の大きな変化による影響は、絵画教育において、特に、具象絵画における制作の場での顕著な変化として現れている。かつて具象絵画を描くときには、描こうとする動因・対象（モチーフやモデル、風景など）を実際に見ながらキャンバスなどに直接描くことや、その写生やスケッチを見ながら作品を描くことが一般的であった。しかし、川嶋渉が教養動画メディア10MTVオピニオンで収録した講義映像「日本画を知る（1）写実・写意・写生」⁵⁾において、画学生の絵画制作の様子について語っているように、本論筆者が勤務する大分県立芸術文化短期大学美術科の学生たちも同様に、情報機器であるスマートフォンの小さな画面（写真画像）を見ながら、あるいは、スマートフォンのカメラ機能で撮影した画像を印刷した写真を見ながら具象絵画を描く学生が実際に存在している。また、絵画の授業において学生が制作する絵画作品の中にも、ともすれば、デザインの・イラストレーション的要素の強い作品が数多く見られる。このことは、情報化社会・インターネット社会の進展の影響が、学校や大学での絵画教育の現場においても色濃く現れていることを物語っている。つまり、純粹芸術である絵画作品と商業的なマンガやイラストレーションを含む平面における視覚伝達デザイン作品（絵・図）との境界が曖昧になりつつあることの意味するところは、中学校や高等学校、大学での絵画表現活動において、絵画作品と平面における視覚伝達デザイン作品との違いを曖昧にしたままに、純粹芸術としての絵画表現上の特性を意識・認識することもなく、無自覚のうちに絵画を制作しているという現実である。

（2）研究の動機

本論筆者は日本画制作研究を専門領域としている。日本画制作の授業では、絵画教育として1880年代の「日本画（近代日本画）」誕生時以降大切にしてきた「写生（生を写し自分にとってのリアリティーを描くこと）」と「写意（自分の表現主題・テーマを明確にもって描くこと）」について力点を置き、自己の価値観そのものを作品画面上に表現しようと試みる授業実践を行っている。

後者の「写意（自分の表現主題・テーマを明確にもって描くこと）」つまり、絵画教育における主題意識の明確化の重要性について、立原慶一は、「わが国では1960年代から始まる急激な『高度経済成長』によって、地域社会における子どもをめぐる人間的環境が急激に破壊され、それに代わって膨大な消費的商品とマス・メディア情報が子どもを取り巻くに至った。人間や自然、そしてものに対する関係が早くから切り裂かれた彼らを、人間としての自立へと導いてやることは、今日の教育に課せられた課題であろう。すなわちこうした現代社会の歪みから相対的に自由になり、自分自身の中にある人間的なものへの欲求を十分に意識し、新たなそして確かな世界や、自己を発見していくための手立てが求められるのである。今こそその方法が、本格的に探求されなければならないのであろう。このような深刻な現状に対する問題意識に応えるためにも、美術の授業では子どもや青少年に主題意識を持たせることが大切となる。今日、時代に即応した絵画教育とは、日常的・具体的な事象をめぐる身近な感情などの、いわゆる人間に共通した生活感情や、世界観的主題を明確に意識した取り組みをさせ、それを土台とした方向で表現活動がなされるべきなのである。それによって子どもの生活感情からの発想が焦点化されるのである」⁶⁾と論じている。

また、新井哲夫は、絵画表現の特質とデザインや工芸表現の特質の違いについての考察から次のように論じている。

「……絵画表現にともなう困難は『主題化』に伴う困難である、といい換えることができる。それは実際の描画活動の場面では、主に次のような二つの困難として現れると思われる。一つは、自然発生的であることによって、言語的表現や身体的表現と未分化なまま渾然一体とした統一感を保つことができた表現活動が、発達上の一定水準に達するにしがたい、造形的な形象化という限られた窓口を通してのみ、絵画に統合されなければならないことである。色や形や材質といった文字通り即物的な造形要素を素材とする絵画表現が、この時期の子どもの矛盾や葛藤に満ちた内面世界を、どこまで穿ち抜けることができるのか、想像以上にむずかしい問題であろう。そして、この狭い窓口を開く鍵が、『主題』の把握ということになるのである。同様に、もう一つは批判的、分析的な意識が発達するにしたがって、『主題』を分析的に捉えようとする意思が強く働き、本来分析や概念化にそぐわない『主題』が、かえってその把握を妨げられることである。……子どもたちが意識的・自覚的になるにつれ、絵画を嫌いデザインや工芸の制作を好む者が増加するという事実は、このような困難の具体的な現われである。これまでも繰り返しふれたように、デザインや工芸は、絵画の『主題』がもつ困難性をはじめから回避できる意識的、合目的要素の強い、目的指向的な活動である。そこでは子どもたちも、解体されたまま再編されずに残されている、心象表現にかかわる困難な問題に直面させられる必要はない。しかし絵画（心象表現）では、主体的な活動としての表現が成立するためには、意識化の過程を逆にたどり直し、意識の深部に潜在するモチーフ（表現の動因）を改めて『主題』へ組織しなければならない。つまり、この時期の子どもたちにとって、自己表現としての絵画が成立するためには、無意識の世界を意識化することに似た障害が存在するのである。」⁷⁾

つまり、新井は、思春期の子供たちにとっての絵画表現上の課題を「主題化」に伴う困難

さであるとし、その困難さゆえに思春期の子供たちが絵画よりも最初から目的が定まっているデザインや工芸の制作を好む傾向が実際の教育現場にあるということに言及している。

立原や新井が論じてきたとおり、中等教育及び高等教育における絵画教育の主課題の一つが、絵画表現において主題をどのように生み出していくかということであり、「写意（自分の表現主題・テーマを明確にもって描くこと）」にあることは明白である。

一方、「写生（生を写し自分にとってのリアリティーを描くこと）」については、具象絵画の場合、一つの作品を創りあげていくためには、「本当に知る」ということが必要である。ただ漠然と描いたのでは、説得力に欠け決して表現者自身が納得できる作品は描けない。納得のいく作品を描くためには、表現者が描こうとする動因・対象（モチーフやモデル、風景など）について観察を重ね、その本質に迫っていくことで自分の感じ方や美意識ともいうべき自己の価値観を画面上に表していく必要がある。自己の内面にある漠然としたイメージを、自己の価値観の表われとして画面に定着させるためには、それ相応の動因・対象（モチーフやモデル、風景など）の観察や描いている画面と対峙する時間が必要である。筆者には、学生たちがスマートフォンのカメラ機能で撮影した写真画像と実際に自分の眼で見た生の形や色彩との違いなどに対して違和感をもつことなく、容易にスマートフォンの画面を見ながら具象絵画を制作することや、それゆえに制作する絵画作品がデザインの・イラストレーション的要素の強い作品になりがちであることに対する危機感があり、この危機感が本研究を行う動機となった。

(3) 研究の目的と方法

ア 研究目的

絵画教育について論じようとするとき、まず、幼児教育での「造形遊び」による絵画教育から始まり、小学校での初等教育「図画工作」での発達段階に合わせた絵画教育、そして、中学校や高等学校で行う教科「美術」での絵画教育、大学の授業での絵画教育、美術予備校（画塾）や専門学校での絵画教育、さらに、絵画教室やカルチャーセンターなど生涯学習の一環としての絵画教育など、広義の解釈で捉えるとそれぞれその対象者や目的は違うものの絵画教育なるものは現在の世の中に多種多様に存在する。

本論では、数多くある絵画教育の中でも、子供の発達段階では思春期（青年期前期）に該当する中学校や高等学校で行われる教科「美術」、つまり、中等教育における絵画教育と高等教育としての大学での絵画教育に限定し、絵画教育の現状と課題について考察する。具体的には、高等学校や大学において美術やデザインに関する科目・講座を選択し学ぶ学生の絵画に関する意識や認識を調べるアンケート調査を実施し、その調査結果を分析することで、中等教育からつながる高等教育における絵画教育上の課題を明確にするとともに、今後の実践的な絵画指導を行うための基礎研究とすることを本研究の目的としている。

イ 研究方法

本研究は、次に示す方法により進めていくこととする。

- ①絵画及び平面における視覚伝達デザインの定義についての考察。
- ②「中学校学習指導要領 美術」及び「高等学校芸術学習指導要領 芸術（美術）」を基にした中等教育（中学校及び高等学校）における絵画教育及びデザイン教育についての考察。
- ③高校生及び大学生へのアンケート調査の実施と調査結果を基にした絵画に関する意識と認識についての考察。
- ④本研究のまとめ（本研究の成果及び今後の課題）。

2 絵画及び平面における視覚伝達デザインの定義

造形美術における平面作品を大きく二種類に分類するとすれば、純粹芸術である絵画作品と商業的な要素の強いマンガやイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品（絵・図）とに分けることができる。純粹芸術である絵画と、マンガやイラストレーションを含む平面における視覚伝達デザイン作品（絵・図）との境界が急速に曖昧になるに至った要因について前述したところであるが、本章では改めて絵画と平面における視覚伝達デザイン作品の定義について述べる。そして、絵画作品と平面における視覚伝達デザイン作品（絵・図）との違いについて確認することとする。

(1) 絵画とはなにか

絵画について、『広辞苑』によると、「かい・が『絵画』 物体の形象を平面に描き出したもの。特に、芸術作品としての絵え。画が⁸⁾と記載されている。また、『大辞林』では、「かいが『絵画』 造形美術の一。線や色彩で、物の形姿や内面的イメージなどを平面上に描き出したもの。絵え⁹⁾とある。さらに、『ブリタニカ国際大百科事典』によると、「絵画 絵具や墨で画面という表面の上に線や形を描いて、人間や自然その他さまざまものを具体的に表わし、人々の感覚に訴えて感動を誘う造形美術の一部門で、彫刻が石や木などの立体的な量塊を素材として三次元的表現を目指すのに対し、絵画は画面の二次元性という基本的性格に制約されている。しかし、この平面の上に表現されたイメージは多様多彩にわたり、表現も単純なものから微細きわまるものと種類も豊富で、全体を一望に解説することはむずかしい¹⁰⁾とある。

絵画の定義をすると、絵画とは、物の形姿や内面的イメージなどを、制約された二次元の平面上の画面に線や色彩で描いた純粹芸術としての絵だと言える。また、絵画は、その表現者自身が美しいと感じているものを描き、あるいは、表現者自身がよしとする事柄を自ら描くという点において、表現者の価値観そのものの表出であると言える。しかしながら、現代絵画の範囲や種類を示すことは、表現者の価値観の多様化に伴う表現の多種多様さゆえに、明確にその範囲を定め、そのすべてを十分に説明することは不可能であろう。

中村二柄は、「絵画とデザイン」と題した日本美術教育学会での講演の最後に、「……芸術は結局は謎である。決して一筋縄ではどう説明しようもないものであり、その芸術の中でかなめになるのは価値である。……芸術は概念ではなく言葉でもない、意識を超えたものであり、意識しようとしても出来ないということである。勿論、意識しなければ夢遊の状態であるが、芸術活動というのは極めて高度にとき澄まされ、洗練されつくした意識に

他ならないのである。ところが作者がいくら努力してみても、苦心してみても、技術が冴えても、時間をかけても、それによって美や芸術が生まれるものではない。……（芸術は）意識を極めた世界ではあるが同時に、意識を超えたもので作者ですらどうしようもない美術史の運命の必然であり、謎である……¹¹⁾と、純粹芸術としての絵画の本質について語っている。絵画については様々な議論や諸説があるが、絵画とは良くも悪くも、中村が言うとおりの「謎」であると言える。なぜならば、「絵画とはなにか」ということについて説明しようとしても、簡単には絵画のすべてを説明することはできず、理解しているようで十分には理解できているとは言えず、謎めいた存在であるからである。絵画について簡単には説明することはできないものの明確に言えることの一つは、絵画表現上の特性で最も重要になるものが価値である。絵画とは表現者の価値観そのものの現れである。絵画は表現者の価値観そのものであるが、概念ではなく、言葉でもなく、色彩や形がある。人間は言葉ではないものを完全には意識することができないという意味において、意識しようとしても十分にはできず、絵画は表現者の意識を超えたものであるとも言える。しかし、意識をして描こうとしなければ、表現者の価値観を画面に表現することも、また、何らかを描くことすらできない。絵画を描くという行為は、表現者の強い意識とその意識を超えたところで成り立つと言っても過言ではない。そして、表現者が誰よりも努力し、苦勞し、技術的に高め、時間をかけ描いても、必ずしも美や純粹芸術としての絵画が生まれるとは限らない。絵画は、表現者の意識を集中させた造形表現であると同時に、表現者の意識を超えたものであり、純粹芸術としての性質上、決まった答えなき「謎」であると言えよう。

(2) デザインとはなにか

『広辞苑』には「デザイン [[design] ①下絵。素描。図案。②意匠計画。製品の材質・機能および美的造形性などの諸要素と、技術・生産・消費面からの各種の要求を検討・調整する総合的造形計画。「建築-」「衣服を-する」→インダストリアル・デザイン・グラフィック・デザイン¹²⁾と、記載されている。『大辞林』では「デザイン [[design] 行おうとすることや作ろうとするものの形態について、機能や生産工程などを考えて構想すること。意匠。設計。図案¹³⁾とある。また、『新訂マイペディア 小百科事典』によると、「デザイン 元来は計画，設計，意匠を意味したが，現在では，日常の実用目的にそった造形活動一般をさす。生活のための生産および製品がその機能を十分に備え，しかも視覚的，触覚的に快適であるように計画し表現すること。科学，技術の進歩と経済機構の拡大に伴い，日常生活の広い分野に広がった。インダストリアルデザイン，グラフィックデザイン，ディスプレイ，インテリアデザイン，建築デザイン等に分けられるが，現在ではこれらの間の交流と協調性が求められている¹⁴⁾とある。そして、『デザイン事典』には「デザインという言葉は、『意図をもって何かを企てる』という原義をもって古くから使われてきた英語のdesignを，外来語としてそのままカタカナ表記にしたものである。わが国で以前から使われてきた図案，設計，意匠など多くの類義語を結果的には集約した形で，あえて採用されたこの外来語が，社会的に認知され，広く普及をみせたのは，20世紀も半ば過ぎてのことだった¹⁵⁾とある。また，イラストレーションとグラフィックデザ

インについて『新訂マイペディア 小百科事典』では、「イラストレーション 図解、さし絵。本文の内容を具体的に図解し、ひきたてるためのさし絵や装飾図様をさす。最近ではグラフィックデザインの一要素として大きな位置を占め、文章の補足的役割を越えて、イラストレーション自体が表現の主力となるものも多い」¹⁶⁾、「グラフィックデザイン 書籍、新聞、雑誌、広告宣伝物、包装紙など印刷物を媒体とするデザイン。テレビ、映画、看板などのデザインを含めて、ビジュアルデザイン、またはコミュニケーションデザインと呼ぶこともある」¹⁷⁾と記載されており、定義としてはイラストレーションも視覚伝達デザイン作品に含まれる。

そして、小泉薫は、「デザインという語が造形と結びついて考えられるようになってきたのは18世紀後半に起きたイギリスの産業革命の頃で、製品の母体に付け加える外面的・表面的装飾を考案し施す行為とみなされていた。19世紀に入り、デザインの中心が装飾的なものから製品の機能や構造、加工技術など総合的な生産行為をさすものになり、現在のような用と美の統合されたものがデザインであるという考え方に変化してきたのである」¹⁸⁾とデザインの一般的な定義について述べている。

つまり、デザインとは、美的造形性や機能、構造、生産、利潤などの計画を含み、日常の実用目的にそった造形活動計画全般をさし、用と美が統合されたものがデザインである。デザインは、生活のための生産および製品がその機能を十分に備え、しかも、視覚的あるいは触覚的に快適であるよう計画し表現することを目的としている。

3 中等教育（中学校及び高等学校）における絵画教育及びデザイン教育について

本章では、中等教育（中学校や高等学校）及び高等教育（大学）での絵画教育をより充実したものにするために、高等教育につながる中等教育での美術教育において、学習指導者がどのような学習指導をしているのかということについて、文部科学省『学習指導要領解説』における絵画とデザインの学習指導内容に着目し考察する。

大学での絵画教育は学生の造形性や創造性を研ぎ出すために行う専門教育であるが、中学校や高等学校の美術の授業での絵画教育は決して画家を育成する目的で行われているのではなく、絵画表現にかかわる授業を通して子供の人格形成を図ることを目標に行う普通教育としての絵画教育である。このように、絵画教育それぞれに異なる目的や異なる目標が存在するが、初等教育での図画工作教育は中等教育での美術教育の基盤となり、そして、中等教育での美術教育が高等教育での絵画をはじめとした専門教育の礎となっていることから、それぞれにおいて関連性があり全くの不連続ではない。後者には前者の教育の影響が少なからずある。例えば、高等学校美術科教員の間でよく話題になることの一つに、絵具を使用しての表現活動時に「混色できない、混色したがる子供が多くなってきている」という話題がある。ある特定の色を複数の絵具の混色によって作り出そうとするとき、私たち指導者はこれまでの経験を頼りに（ある意味で感覚的に）絵具のチューブから出した複数の色と色とを適度な比率で混色することにより、目指す色を作り出そうと試みることが出来る。しかし、高等学校入学当初の「美術Ⅰ」の授業では、混色の仕方、具体的に言うなら、絵具チューブの何色と何色をどの程度の比率で混色するのかという混色についての学習機会が必要であるということについて語られるようになって久しい。こ

の「混色にまつわる話」は、子供たちの現状を揶揄しているのではなく、絵画教育を含んだ美術教育にはそれ相応の学習体験の積み上げなるものが必要であることを示している。高等学校における美術教育は、小学校での図画工作や中学校での美術教育の学習経験を基盤に成り立っている。また同様に、大学での高等教育における絵画表現も、初等教育（小学校）での図画工作や中等教育（中学校や高等学校）での美術の学習体験を基盤にして成り立っているとと言える。つまり、中等教育における絵画教育と高等教育での絵画教育は決して不連続ではなくむしろ密接に関係し、ある意味で連続性のあるものと言えよう。

(1)『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』での絵画とデザインの学習指導内容について

文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』¹⁹⁾では、「第2章 美術科の目標及び内容」の「第1節 美術科の目標」において、中学校での美術科の目標を「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の

表1 中学校美術 教科の目標と学年の目標及び内容構成等の関連

教科の目標	学年の目標	内容の構成 (全学年)				目標との関連
		領域等	項目	事項		
				指導内容	指導事項	
社会の中での美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次におよ育成することを目指す。	(1) 「知識及び技能」に関する目標	領域	A 表現 (1) 発想や構想に関する資質・能力	ア 感じ取ったことや考えたことなどを基にした発想や構想	(ア) 感じ取ったことや考えたことなどを基にした発想や構想	「思考力、判断力、表現力等」
	イ 目的や機能などを考えた発想や構想			(イ) 構成や装飾を考えた発想や構想 (イ) 伝達を考えた発想や構想 (ウ) 用途や機能などを考えた発想や構想		
	(2) 「思考力、判断力、表現力等」に関する目標	(2) 技能に関する資質・能力	ア 発想や構想をしたことなどを基に表す技能	(ア) 創意工夫して表す技能 (イ) 見通しをもって表す技能	「技能」	
	(3) 「学びに向かう力、人間性等」に関する目標	B 鑑賞 (1) 鑑賞に関する資質・能力	ア 美術作品などに関する鑑賞	(ア) 感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現に関する鑑賞 (イ) 目的や機能などを考えた表現に関する鑑賞	「思考力、判断力、表現力等」	
			イ 美術の働きや美術文化に関する鑑賞	(ア) 生活や社会を美しく豊かにする美術の働きに関する鑑賞 (イ) 美術文化に関する鑑賞		
			「共通事項」	(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導をとおして指導	ア 形や色彩などの性質や感情にもたらす効果の理解 イ 全体のイメージや作風などで捉えることの理解	「知識」

中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。(2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。(3) 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み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う²⁰⁾としている。この目標は、「……小学校図画工作科における学習経験と、そこで培われた豊かな感性や、表現及び鑑賞に関する資質・能力などを基に、中学校美術科に関する資質・能力の向上と、それらを通じた人間形成の一層の深化を図ることをねらいとし、高等学校芸術科美術、工芸への発展を視野に入れつつ、目指すところを総括的に示したものである²¹⁾」という前書きがされた上で記載されており、小学校図画工作科と中学校美術科そして高等学校芸術科美術、工芸での系統的な学習指導の視点を示すと同時に、中学校美術科における表現領域（絵画、彫刻、デザイン、工芸）及び鑑賞領域全ての学習活動についての指導内容が示されている。

中学校美術科の教科の目標や学習指導内容が簡潔に整理された前ページ「表1 中学校美術 教科の目標と学年の目標及び内容構成等の関連²²⁾」で確認すると、内容の構成（全学年）及び目標との関連の領域 A 表現 (2) 技能に関する資質・能力や領域 B 鑑賞 イ 美術の働きや美術文化に関する鑑賞、〔共通事項〕に関しては、絵画やデザインともに他の彫刻、工芸を含めて同一の指導内容である。絵画とデザインの学習指導内容の違いに着目すると、表1の網掛け部である内容の構成（全学年）における領域 A 表現 (1) 発想や構想に関する資質・能力でのア 感じ取ったことや考えたことなどを基にした発想や構想が絵画と彫刻に関する指導内容であり、イ 目的や機能などを考えた発想や構想がデザインと工芸に関する指導内容となる。領域 B 鑑賞 (1) 鑑賞に関する資質・能力 ア 美術作品などに関する鑑賞においても同様に、(ア) 感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現に関する鑑賞が絵画と彫刻に関する指導内容であり、(イ) 目的や機能などを考えた表現に関する鑑賞がデザインと工芸に関する指導内容となっている。

以上のことから、中学校美術科での絵画とデザインの学習指導の違いは、表現活動や鑑賞活動の全領域にわたって、絵画は「感じ取ったことや考えたことなどを基に自分が表したいことを重視して表現しようとしているか」、また、デザインは「自分が表したいことを生かしながらも目的や機能などを考え表現しようとしているか」ということにある。

なお、『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』では、絵画や彫刻などいわゆる純粋芸術分野での表現活動について、「……感じ取ったことや考えたことなどを基に、自分の感性や想像力を自由に働かせて表現する活動は、自己を確認したり、新たな自己を発見したりすることでもある。そのような表現活動は、特に、自己の内面を見つめ、価値観を構築していく思春期の中学生にとって重要な意味をもつ学習である²³⁾」と捉えている。これは、中学校美術科が普通教育としての美術教育であることを意味し、人間形成の深化を図ることを学習のねらいとしていることを付け加えておきたい。

(2)『高等学校芸術学習指導要領（平成30年告示）解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編』での絵画とデザインの学習指導内容について

文部科学省『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 美術芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編』²⁴⁾「第2章 各科目」の「第4節 美術Ⅰ」「2 目標」において、高等学校校での芸術科「美術Ⅰ」の目標を「美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めるとともに、意図に応じて表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。(2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生成し創造的に発想し構想を練ったり、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。(3) 主体的に美術の幅広い創造活動に取り組み、生涯にわたり美術を愛好する心情を育むとともに、感性を高め、美術文化に親しみ、心豊かな生活や社会を創造していく態度を養う」²⁵⁾としている。この目標の後に続けて「……中学校美術科における学習を基礎にして、『美術Ⅰ』は何を学ぶ科目なのかということを示し、感性や美意識、想像力を働かせ、対象や事象を造形的な視点で捉え、自分としての意味や価値をつくりだすなどの造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を育成することを一層重視している」²⁶⁾と記載されており、中学校美術科と高等学校芸術科美術との系統的で発展的な学習指導の視点が明示されている。

高等学校芸術科「美術Ⅰ」の科目の目標や学習指導内容が簡潔に整理された次ページ表「表2 高等学校芸術 美術Ⅰ 科目の目標と内容構成等との関連」²⁷⁾を確認すると、内容の構成における領域 A表現の指導内容 イ 発想や構想したことを基に創造的に表す技能、及び目標との関連における「技能」、また領域 B鑑賞 イ 美術の働きや美術文化に関する鑑賞や【共通事項】に関しては、中学校美術科と同様に絵画やデザインともに他の彫刻、映像メディア表現（中学校美術科では項目にない）を含めてほぼ同一の指導内容である。絵画とデザインの学習指導内容の違いに着目すると、表2の網掛け部に示す内容の構成における領域 A表現での項目(1) 絵画・彫刻の指導内容のア 感じ取ったことや考えたことなどを基にした発想や構想が絵画と彫刻に関する指導内容であり、項目(2) デザインのア 目的や機能などを考えた発想や構想がデザインに関する指導内容となる。また、領域 B鑑賞のア 美術作品などに関する鑑賞の指導事項の(ア) 感じ取ったことや考えたことなどを基にした絵画・彫刻に関する鑑賞が絵画と彫刻に関する指導内容であり、(イ) 目的や機能などを考えたデザインに関する鑑賞がデザインに関する指導内容となっている。

以上のことから、高等学校芸術科美術「美術Ⅰ」での美術教育における絵画とデザインの学習指導の違いは、表現活動や鑑賞活動のすべての領域にわたって中学校美術科と同様に、絵画は「感じ取ったことや考えたことなどを基に自分が表したいことを重視して表現しようとしているか」、また、デザインは「自分が表したいことを生かしながらも目的や機能、条件などを考え表現しようとしているか」という点に力点をおいた指導の違いであることが分かる。加えて、絵画指導では「……造形的な見方・考え方を働かせ、身近な自

表2 高等学校芸術 美術Ⅰ 科目の目標と内容構成等との関連

科目の目標		内容の構成				目標との関連	
		領域等	項目	事項			
				指導内容	指導事項		
美術の幅広い創造活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を重ね、生活や社会の中の美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を育成することをめざす。	(1) 「知識及び技能」に関する目標 (2) 「思考力、判断力、表現力等」に関する目標 (3) 「学びに向かう力、人間性等」に関する目標	領域	A 表現	(1) 絵画・彫刻	ア 感じ取ったことや考えたことなどを基にした発想や構想	(ア)主題の生成 (イ) 創造的な表現の構想	「思考力」「判断力」「表現力等」
					イ 発想や構想をしたことを基に創造的に表す技能	(ア)材料や用具を生かす技能 (イ)創造的に表す技能	「技能」
			(2) デザイン	ア 目的や機能などを考えた発想や構想	(ア)主題の生成 (イ)創造的な表現の構想	「思考力」「判断力」「表現力等」	
				イ 発想や構想をしたことを基に創造的に表す技能	(ア)材料や用具を生かす技能 (イ)創造的に表す技能	「技能」	
			(3) 映像メディア表現	ア 映像メディアの特性を踏まえた発想や構想	(ア)主題の生成 (イ)創造的な表現の構想	「思考力」「判断力」「表現力等」	
				イ 発想や構想をしたことを基に創造的に表す技能	(ア)映像メディア機器等の用具を生かす技能 (イ)効果的に表す技能	「技能」	
		B 鑑賞	(1) 鑑賞	ア 美術作品などに関する鑑賞	(ア)感じ取ったことや考えたことなどを基にした絵画・彫刻に関する鑑賞 (イ)目的や機能などを考えたデザインに関する鑑賞 (ウ)映像メディアの特性を踏まえた表現に関する鑑賞	「思考力」「判断力」「表現力等」	
				イ 美術の働きや美術文化に関する鑑賞	(ア)美術の働きに関する鑑賞 (イ)美術文化に関する鑑賞		
			「共通事項」	(1) 「A 表現」及び「B 鑑賞」の指導をとおして指導	ア 造形の要素の働きの理解 イ 全体のイメージや作風、様式などで捉えることの理解	「知識」	

然や自己，生活などを深く見つめ，感じ取ったことや考えたこと，夢や想像などから主題を生成し，豊かに発想し創造的な表現の構想を練り，材料や用具の特性を生かし，主題を追求し創造的に表すなどして，発想や構想に関する資質・能力と技能に関する資質・能力を育成することをねらいとしている。ここでは，表面的な技術の巧拙のみを重視するのではなく，美的体験を重ね，自己の内面を掘り下げながら表現することなどにつながるよう

に、主題を基に表現を深めていくことが大切である」²⁸⁾と記載されている。デザイン指導においては「……造形的な見方・考え方を働かせ、心豊かな生活や社会を創造するために、目的や条件を基に美しさなどの調和を考えて主題を生成し、デザインがもつ機能や効果、表現形式の特性などについて考え、創造的な表現の構想を練り、材料や用具の特性を生かし、目的や計画を基に創造的に表すなどして、発想や構想に関する資質・能力と技能に関する資質・能力を育成することをねらいとしている。ここでは、単に作品をつくるだけにとどまるのではなく、人間の美的要求やコミュニケーションを基盤として、客観的な視点に立ち、目的や条件などに応じて、美しさや調和、機能や役割、伝える人や使う人の気持ちや行為、公共性や社会性などを考えて表現することが大切である」²⁹⁾と示されている。

(3) 中等教育（中学校及び高等学校での美術教育）における絵画とデザインの学習指導内容についての考察

中学校美術科及び高等学校芸術科美術「美術Ⅰ」での絵画指導では、表現の主体者である子供一人一人が、自分が表現しようとする動因・対象（モチーフやモデル、風景など）の観察や自己の内面を造形的な視点から見つめることを通して、感じ取ったことや考えたこと、夢や想像から表現したい主題を生成し、自分の意図に合わせて形や色彩、材料などを効果的に生かして実感をもって豊かに表現しようとする資質・能力を育成することを目標としている。加えて、高等学校では中学校美術科での絵画表現よりもより深い表現が可能な資質・能力の育成が求められている。高等学校芸術科美術での絵画指導では、身近な自然や自己、生活をより深く見つめ、主題を追求し創造的に表すことや、美的体験を重ね、主題を基に自己の内面と対峙しながら試行錯誤し表現を深めていこうとすることを目標（学習のねらい）としている。普通教育としての中等教育における絵画教育は、その目的をよりよき人間形成のための全人教育としているが、その学習指導内容や美術の授業で目指している主体的・意欲的に学ぶ生徒像は、芸術としての絵画を探究する姿そのものではなかろうか。

一方、中学校美術科及び高等学校芸術科美術「美術Ⅰ」でのデザイン指導では、心豊かな生活や社会を創造するために、自分が表したいことを生かしながらも目的や機能、条件、美しさなどの調和を考え、創造的な表現の構想を練り、計画を基に創造的に表そうとするなど、発想や構想に関する資質・能力と技能に関する資質・能力を育成することを目標としている。また、高等学校では中学校美術科でのデザイン表現よりも高いレベルの資質・能力の育成が求められている。高等学校芸術科美術でのデザイン指導では、単に作品をつくるだけでなく、誰もが美しいと感じ取れる事柄や他者とのコミュニケーションを通して伝える人や使う人の気持ちや用途、機能、役割について理解し、客観的な視点から公共性や社会性などを考え、目的や条件などに応じて表現しようとすることを目標（学習のねらい）にしている。しかしながら、デザインの定義が、日常生活の実用目的に合わせた広範囲の造形活動全般を扱い、行おうとすることや作ろうとするものの形態がその機能を十分に果たし、見て美しく、手触りがよいものであるよう表現することに加え、生産性や利潤をも含めた造形活動計画全体を扱うことを目的としていることに比べ、中等教育におけるデザイン教育は、普通教育という性質上、生産工程や利潤なども含めて総合的に考

え構想し、計画する本来のデザイン活動のごく一部の学習に制約されてると言えよう。

中等教育における絵画教育とデザイン教育の学習指導内容について比較してみると、この二つの分野の学習指導内容には、共通する内容も有るものの、絵画とデザインの本質的な表現上の特性の違いから、両者異なる内容での学習指導が、表現活動と鑑賞活動のすべての領域において求められていると言える。

なお、『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編』の第3部「美術編 第2章 各科目 第6節 絵画」³⁰⁾では、美術専門科目である「絵画」についての学習指導内容が掲載されている。この美術専門科目「絵画」は、高等学校で美術を専門に学ぶ生徒に対して各校で開設することが可能な科目である。「絵画」の学習指導内容では、絵画表現として、漫画やイラストレーション、アニメーションについての指導内容も含まれ、文部科学省は、純粋芸術である絵画（日本画、水彩画、油彩画、ミクストメディアなど）と、漫画やイラストレーション、アニメーションなど平面での視覚伝達デザイン作品との区別はなく、このことは、主題を自由に表すことができる平面での作品を、全て絵画という枠組みの中で取り扱うことを示唆しており、いささか疑問のあるところではある。

4 高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識について

(1) 高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査及び結果

純粋芸術としての絵画とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品との区別という視点から、絵画に対する意識や認識の実態を明らかにすることで、中等教育での美術教育からつながる高等教育での絵画指導上の課題を明確化できると仮定し、高校生及び大学生を対象に次ページ表3の項目でのアンケート調査を実施した。

(2) 高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査項目設定に関して

アンケート調査の実施にあたっては、絵画とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品との区別という視点から、絵画に対する意識や認識の実態を明らかにするため表3のアンケート調査項目を設定した。

まず最初に、意識と認識の定義について述べておく。意識とは、「いしき【意識】 ① ⑦物事に気づくこと。また、その心。感知。知覚。 ④（混濁・無意識などに対して）はっきりした自律的な心の働きがあること。自覚。覚醒。見当識。 ②状況・問題のありようなどを自らはっきり知っていること。 ③ [[哲・心]] [ドイツBewußtsein；英consciousness] ⑦単なる直接の盲目的な情意や知覚ではなく、自他の在り方自身を察知する明瞭で反省的な心の状態。また、その作用・内容など。 ④思考・感覚・意志などを含む広く精神的心的なものの総体。主観。 ④ [[仏]] [梵mano-vijñāna] 六識の一。感覚器官による眼・耳・鼻・舌・身の五識に対し、心の働き、精神の働きのこと。第六識³¹⁾であり、物事や状態に気づいていること、又は対象をそれとして気にかけることをいう。一方、認識とは、「にんしき【認識】 ①物事を見分け、本質を理解し、正しく判断すること。また、そうする心のはたらき。 ② [[哲]] [英cognition；ドイツErkenntnis] 人間

表3 絵画に関する意識と認識に関するアンケート調査項目

絵画についての意識・認識調査 《調査対象…美術・デザインを学んでいる高校生・大学生》

☆回答者区分 ※あなたの該当の箇所にレ点を記入してください。
 高校1年生 高校2年生 高校3年生
 大学1年生 大学2年生 専攻科1年生 専攻科2年生 その他 ()

★以下の各項目について、該当する箇所に○印を記入してください。また、該当箇所に記述してください。

「絵画」について…「絵画」と「平面デザイン(イラストレーションを含む)」との違いについての意識や認識

1 「絵画作品」と「平面デザイン作品(イラストレーションを含む)」の区別ができますか？
 ア 小学生の時から区別できた イ 中学生の時から区別できた
 ウ 高校生になってから区別できた エ 大学生になってから区別できた
 オ 区別することができない カ その他 ()

2 図画工作や美術の授業で絵をみる時は、「絵画として描かれた絵」と「平面デザイン(イラストレーションを含む)として描かれた絵」を区別しながら絵をみていますか？
 ア 小学生の時から区別してきた イ 中学生の時から区別してきた
 ウ 高校生になってから区別してきた エ 大学生になってから区別してきた
 オ 区別していない カ その他 ()

3 普段の生活の中では(美術の授業時間以外では)、「絵画として描かれた絵」と「平面デザイン(イラストレーションを含む)として描かれた絵」を区別しながら絵をみていますか？
 ア 小学生の時から区別してきた イ 中学生の時から区別してきた
 ウ 高校生になってから区別してきた エ 大学生になってから区別してきた
 オ 区別していない カ その他 ()

4 図画工作や美術の授業で絵を描く時は、「絵画として描く絵」と「平面デザイン(イラストレーションを含む)として描く絵」を区別しながら絵を描いていますか？
 ア 小学生の時から区別して描いてきた イ 中学生の時から区別して描いてきた
 ウ 高校生になってから区別して描いてきた エ 大学生になってから区別して描いてきた
 オ 区別して描いていない カ その他 ()

5 「絵画作品と平面デザイン(イラストレーションを含む)作品の違い」についてのあなたの考えを自由に書いてください。

(主観)が事物(客観・対象)を認め、それとして知るはたらき。また、知りえた成果。感覚・知覚・直観・思考などの様式がある。知識³²⁾のことであり、物事の本質や意味を理解・識別し十分意識することをいう。

したがって、上表「表3 絵画に関する意識と認識に関するアンケート調査項目」での調査項目の場合、絵画とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品が存在することを知っているか否か、あるいは感じているか否かという段階の項目(表3の2,3)を意識調査項目として設定した。また、絵画やイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品が存在することを知っており、かつ絵画やデザインの特性や違いを十分理解し自分の考えで判断・区別することができるか否かという段階の項目(表3の1,4,5)を認識調査項目とし設定した。

また、表3の調査項目1は、絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品の区別の時期を問うことで、絵画及びデザインの特性や違いについて認識した時期と認識の有無を調べる項目として設定した。つづく表3の調査項目2は、学校の授業（図画工作、美術）時における絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品を区別して見ようとする意識をした時期と意識の有無を調べる項目として設定した。つづく表3の調査項目3は、普段の生活の中（学校の授業時間以外）における絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品を区別して見ようとする意識をした時期と意識の有無を調べる項目とし、図画工作や美術の授業時に比べ、より本来の意識が表れやすいのではないかと考え設定した。表3の調査項目4は、学校の授業（図画工作、美術）時において、絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品の特性や違いについて理解し、区別して表現しようとする認識をした時期と認識の有無を調べる項目として設定した。表3の調査項目5は、自由記述により、絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品の特性や違いについてどの様に理解し、どの様に認識しているかということ調べる項目として設定した。

2019年7月中旬から同年7月下旬（絵画に関する前期授業の終了時）にかけてアンケート調査を実施し、筆者が勤務する短期大学美術科で美術やデザインを専門的に学ぶ学生77名（内訳…短期大学1年次生：54名，2年次生：17名，短期大学専攻科1年次生：2名，専攻科2年次生：4名）から回答を得た。また東海地区の高等学校（回答を得た4校の内訳…全日制普通科の高等学校：1校，全日制普通科・理数科の高等学校：1校，全日制総合学科の高等学校：1校，全日制専門学科の高等学校：1校）に協力をいただき、2019年8月下旬から同年10月中旬（高等学校では、2学期始めの授業時，若しくは後期始めの授業時）に調査を実施し、高等学校で美術やデザインに関する科目を現在選択し学んでいる高校生430名（内訳…高等学校1年次生：362名，高等学校2年次生：40名，高等学校3年次生：28名）から回答を得た。

このアンケート調査によって得られた結果を，次ページ「表4 絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査結果」に示す。

(3) 高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査結果の分析
高等学校においては、美術やデザインに関する科目を選択している高校生430名からアンケート調査の回答を得たが、調査に協力いただいたいずれの学校でも高等学校1年次生（362名）は「音楽Ⅰ」，「美術Ⅰ」，「書道Ⅰ」の3科目の中から「美術Ⅰ」を選択している。また、高等学校2年次生（40名），高等学校3年次生（28名）と年次が上がるにつれ本アンケートへの回答数が減少している。この年次による回答数の減少には理由があり、高等学校2・3年次では美術やデザインに関する科目選択が生徒の進路希望や興味関心に合わせた選択制であり選択者そのものの人数が少人数であるため、おのずと回答数も限られた数となっている。

次に、本アンケート調査の各調査項目での調査結果及び分析について論じることとする。

前ページ「表3 絵画に関する意識と認識に関するアンケート調査項目」での調査項目

表4 絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査結果

高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査結果 (実数；人数)										
①「絵画作品」と「視覚伝達デザイン平面作品(イラストレーションを含む)」の区別(認識)										
	高校1年 (実数)	学年内 割合(%)	高校2年 (実数)	学年内 割合(%)	高校3年 (実数)	学年内 割合(%)	高校生 合計 (実数)	高校生内 割合(%)	大学生 (実数)	大学生内 割合(%)
小学生時から区別できた	51	14.1	8	20.0	4	14.3	63	14.7	7	9.0
中学生時から区別できた	159	43.9	19	47.5	10	35.7	188	43.7	14	18.2
高校生時から区別できた	33	9.1	10	25.0	12	42.9	55	12.8	28	36.4
大学生になり区別できた	—	—	—	—	—	—	—	—	19	24.7
区別することができない	117	32.3	2	5.0	2	7.1	121	28.1	8	10.4
その他	2	0.6	1	2.5	0	0	3	0.7	1	1.3
合計	362	100	40	100	28	100	430	100	77	100
②学校の授業(図画工作, 美術)で絵をみる時の「絵画作品」と「視覚伝達デザイン平面作品(イラストレーションを含む)」の区別(意識)										
	高校1年 (実数)	学年内 割合(%)	高校2年 (実数)	学年内 割合(%)	高校3年 (実数)	学年内 割合(%)	高校生 合計 (実数)	高校生内 割合(%)	大学生 (実数)	大学生内 割合(%)
小学生時から区別してきた	36	9.9	4	10.0	2	7.1	42	9.8	7	9.0
中学生時から区別してきた	130	35.9	16	40.0	10	35.7	156	36.3	16	20.8
高校生時から区別してきた	34	9.4	13	32.5	13	46.5	60	13.9	34	44.2
大学生になり区別している	—	—	—	—	—	—	—	—	10	13.0
区別していない	161	44.5	7	17.5	3	10.7	171	39.8	10	13.0
その他	1	0.3	0	0	0	0	1	0.2	0	0
合計	362	100	40	100	28	100	430	100	77	100
③普段の生活の中(学校の授業時間以外)での「絵画作品」と「視覚伝達デザイン平面作品(イラストレーションを含む)」の区別(意識)										
	高校1年 (実数)	学年内 割合(%)	高校2年 (実数)	学年内 割合(%)	高校3年 (実数)	学年内 割合(%)	高校生 合計 (実数)	高校生内 割合(%)	大学生 (実数)	大学生内 割合(%)
小学生時から区別してきた	40	11.0	6	15.0	2	7.1	48	11.2	8	10.4
中学生時から区別してきた	99	27.3	14	35.0	7	25.0	120	27.9	19	24.6
高校生時から区別してきた	22	6.1	9	22.5	14	50.0	45	10.5	24	31.2
大学生になり区別している	—	—	—	—	—	—	—	—	13	16.9
区別していない	200	55.3	11	27.5	5	17.9	216	50.2	13	16.9
その他	1	0.3	0	0	0	0	1	0.2	0	0
合計	362	100	40	100	28	100	430	100	77	100
④学校の授業(図画工作, 美術)での表現(作品制作)活動時の「絵画作品」と「視覚伝達デザイン平面作品(イラストレーションを含む)」の区別(認識)										
	高校1年 (実数)	学年内 割合(%)	高校2年 (実数)	学年内 割合(%)	高校3年 (実数)	学年内 割合(%)	高校生 合計 (実数)	高校生内 割合(%)	大学生 (実数)	大学生内 割合(%)
小学生時から区別して表現	30	8.3	1	2.5	2	7.1	33	7.7	7	9.0
中学生時から区別して表現	137	37.8	10	25.0	7	25.0	154	35.8	13	16.9
高校生時から区別して表現	38	10.5	19	47.5	14	50.0	71	16.5	27	35.1
大学生になり区別して表現	—	—	—	—	—	—	—	—	21	27.3
区別して表現していない	157	43.4	10	25.0	5	17.9	172	40.0	9	11.7
その他	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
合計	362	100	40	100	28	100	430	100	77	100
⑤学校の授業(図画工作, 美術)での表現(作品制作)活動時と鑑賞活動時の「絵画作品」と「視覚伝達デザイン平面作品(イラストレーションを含む)」の区別「なし」(意識及び認識なし)の相関										
	高校1年 (実数)	学年内 割合(%)	高校2年 (実数)	学年内 割合(%)	高校3年 (実数)	学年内 割合(%)	高校生 合計 (実数)	高校生内 割合(%)	大学生 (実数)	大学生内 割合(%)
学校の授業(図画工作, 美術)での活動時、区別して表現も鑑賞もしていない	132	36.5	7	17.5	2	7.1	141	32.8	5	6.5

1の結果が、前ページ表4の①である。高等学校1年次生と高等学校2年次生では、絵画作品とイラストレーションを含む視覚伝達デザイン平面作品を区別した時期、つまり、絵画及びデザインの表現上の特性や違いについて認識した時期について、「中学生時」の回答数が最も多く、高校1年：159人（学年内割合43.9%）、高校2年：19人（学年内割合47.5%）であった。この結果から、中学校美術科での絵画教育やデザイン教育によって、半数に近い子供たちが絵画及びデザインの表現上の特性やその違いについて認識したことが分かり、中学校での美術教育の有効性を指し示す結果と言えよう。また、母数は少ないものの高等学校3年次生や大学生においては、絵画及びデザインの表現上の特性や違いについて認識した時期について、「高校生時」の回答数が最も多く、高校3年：12人（学年内割合42.9%）、大学生：28人（大学生内割合36.4%）であった。この結果は、絵画やデザインについての高等学校での学習が深まるにつれ、絵画やデザインについての認識も次第に深まっていくことを指し示しているのではないかと思われる。さらに、大学生では、「大学生になってから」と回答した学生が19名（大学生内割合24.7%）と、およそ4人に1人の学生が大学での専門的な絵画教育を通して、絵画の表現上の特性についてより深く認識するようになったことを示している。一方、「区別することができない」とした高校1年：117人（学年内割合32.3%）と、高等学校で美術Iを選択している子供たちの約3割にのぼることから、文部科学省『中学校学習指導要領 第2章 第6節 美術』の表現の活動や鑑賞の活動の学習指導目標³³⁾を十分に達成できているとは言い切れない現状があるのではないか。

表3調査項目2の結果が、表4の②である。この調査項目2は、学校の授業（図画工作、美術）において作品をみる時の平面における絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品の区別を意識した時期と意識の有無を調べる項目であるが、小学校での図画工作や中学校、高等学校での美術の授業で作品を見る機会は、鑑賞活動時や表現活動時に参考作品として教科書掲載などの図版を、また表現活動時のまとめとして制作した作品を子供同士で相互鑑賞するという機会や、美術館等での作品鑑賞時などの場合であろう。授業中に作品を見る場合は、授業担当教員からの発問や教科書の説明・解説がある場合も多く、絵画とデザインについての表現上の特性やその違いについて意識しながら見ることが多い。意識しながら見始める時期は、「中学生時」の回答が比較的多く、高校1年：130人（学年内割合35.9%）、高校2年：16人（学年内割合40.0%）、高校3年：10人（学年内割合35.7%）、大学生：16人（大学生内割合20.8%）であった。また、高等学校3年次と大学生については、「高校生時」の回答が最も多く、高校3年：13人（学年内割合46.5%）、大学生：34人（大学生内割合44.2%）であった。この結果は、調査項目1と同様に、高等学校での学習の深まりが意識の高まりにつながっているものと思われる。一方で授業時においても「区別して見ていない」つまり「絵画やデザインの表現上の特性や違いについて作品を区別して見る意識が無い」とした高校1年：161人（学年内割合44.5%）と、高等学校で「美術I」を選択している子供たちの約半数弱にのぼることが分かった。

表3調査項目3の結果が、表4の③である。この調査項目3は、学校の授業時間以外の普段の生活時において作品をみる時の平面における絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品の区別を意識した時期と意識の有無を調べる項目である。授業外の普段の生活において

「区別して見ていない」つまり「絵画やデザインの表現上の特性や違いについて作品を区別して見る意識が無い」とした高校1年：200人（学年内割合55.3%）と、高等学校で「美術Ⅰ」を選択している子供たちの半数以上いることが分かった。高等学校2年次生や高等学校3年次生、大学生については、意識して見るようになった時期を「高校生時」とした回答が多く、年次が上がるに伴い意識が無い割合が減少していることから高等学校での絵画教育やデザイン教育の深まりが子供たちの日常的な意識レベルを高めていると言えよう。

表3調査項目**4**の結果が、**表4**の④である。この調査項目**4**は、学校の授業（図画工作、美術）時の表現活動において、絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品の表現上の特性や違いについて理解し、区別して表現しようとする認識をした時期と認識の有無を調べる項目である。絵画とデザインでは表現上の特性が異なるが、この違いの認識が無く絵画やデザイン作品を制作しているとした高校1年：157人（学年内割合43.4%）と、高等学校で「美術Ⅰ」を選択している子供たちの約半数弱にのぼる。一方で、「中学生時」に認識し表現活動をし始めた高校1年：137人（学年内割合37.8%）と、認識が無いという割合に次いで多く、中学校美術科の美術教育では絵画とデザインの表現上の特性を認識した上で表現している子供と認識なく表現活動に取り組む子供とに大きく二極化傾向にあると思われる。また、高等学校の絵画教育やデザイン教育によって絵画とデザインの表現上の特性の違いを認識し表現活動をしているという回答が、高校2年：19人（学年内割合47.5%）、高校3年：14人（学年内割合50.0%）、大学生：27人（大学生内割合35.1%）であり、高等学校での学習の深まりを示す結果となった。さらに、表現上の特性の違いを認識し表現活動をし始めた時期を「大学生になってから」と回答した大学生：21人（大学生内割合27.3%）と、大学生の回答では「高校生時」に次ぐ高い割合となり、大学での専門教育としての絵画教育によってより認識を深めながら絵画制作をする姿があると言えよう。

表4の⑤は、**表4**の②調査項目で「学校の授業（図画工作、美術）での作品鑑賞活動時に、絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品を区別して見ようとする意識が無い」と回答、かつ**表4**の④の調査項目においても「学校の授業（図画工作、美術）での表現活動時に、絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品の表現上の特性やその違いについて理解し表現をする認識が無い」と回答した数値を示している。年次が上がるにしたがいその割合は減少するが、高校1年：132人（学年内割合36.5%）と高等学校「美術Ⅰ」を選択している子供の実に3人に1人以上が、絵画とデザインの表現上の違いを意識することも認識することもなく学習活動をしている実態がある。

同**表3**の調査項目**5**は、自由記述により、絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品の表現上の特性や違いについて、どの様に認識をしているかということ进行调查するため設定した。「絵画は自分の中の思想などを表現したもの。デザインの絵は誰がみても『それ』と分かるもの」、「絵画はあまり目にしない。デザインの絵はパッケージなどで目にする機会が多い」、「絵画は昔からあり個性が強い。デザインの絵は現代的で平たいイメージ」、「絵画には現実味がある。デザインの絵は想像してえがいたイラストのような感じ」、「自分の考えを形にし、表現を追求していくのが絵画。デザインの絵は大衆にむけて描くもの」、「絵画もデザインの絵も、構図やモチーフ面で少なからずデザイン的な面もあり違いがない」、「絵画は手描き。デザインの絵はパソコンで描く」、「デザインの絵はカラフルで見や

すいが、絵画はかたくて見にくい」など、記述された内容は様々であり、紙面上の制約からすべての記述を掲載することはできないが、子供なりに絵画やデザインに対する認識をしていることが分かった。その反面、「絵画とデザイン作品の違いが分からない」と記述した高校生：31人（高校生内割合7.2%）があり、表4の①において絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品とを「区別することができない」と回答した高校生：121人（高校生内割合28.1%）の結果を考慮に入れると、記述がなかった（空欄による「回答なし」の高校生：311人）高校生の中には相当数、絵画作品と視覚伝達デザイン平面作品との表現上の特性や違いについての意識や認識の無い子供たちが存在すると思われる。

5 まとめ：成果及び課題

本研究での考察をとおして、次に挙げる二つの成果及び課題を得るに至った。

(1) 絵画教育における系統的な学びの視点での授業実践研究の必要性

小学校図画工作科から中学校美術科へ、さらに高等学校芸術科美術、工芸へと、基礎・基本的な学習から応用・発展的な学習指導への系統的な学びの視点が、文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』や文部科学省『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 芸術（音楽 美術 工芸書道）編 音楽編 美術編』に明示されていることの意味するところは、学習指導者が学校教育における美術教育の全体像をイメージしやすくするためであろう。つまり、小学校から中学校、高等学校、大学へと、子供の発達段階に合わせた学習の積み上げと深化を目指した学習指導の視点から絵画指導を行うことが求められており、当然のことながら専門教育である大学での絵画教育においても、こうした系統的な学びの視点が求められていることが明らかとなった。高等学校までの普通教育とは異なる大学での専門的な絵画教育では、造形性を研ぎ澄ませていくことなど、新たな学びは不可欠ではあるが、中等教育までの絵画教育との連続性を意識し、系統的で発展的な絵画教育の授業実践研究を行っていく必要がある。

(2) 絵画の特性について認識を深めるための絵画指導法及び授業実践の必要性

本研究における絵画と視覚伝達デザイン平面作品との区別という視点での「高校生及び大学生の絵画に関する意識と認識についてのアンケート調査」の結果及び分析によって明らかになったことは、文部科学省『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』や文部科学省『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 芸術（音楽 美術 工芸書道）編 音楽編 美術編』において学習指導すべき内容である絵画とデザインとの表現上の特性や違いについての意識や認識が無い子供が、高等学校芸術科「美術Ⅰ」で学んでいる高等学校1年次生のおよそ4割余りも存在するという実態である。中等教育における絵画とデザインに関する学習指導内容についての考察において、この二つの分野の学習指導内容には、共通する内容も有るが、絵画とデザインの本質的な表現上の特性の違いから、両者異なる内容での学習指導が求められている。絵画に対する子供の意識や認識は、絵画についての学習体験を積み重ねるほど深まっていくと言え、制作活動や鑑賞活動をとおした新たな発見や気付きによって、再認識を何度も繰り返しながら次第に認識を深めていくことが本研究でのアンケート調査の結果及び分析により明らかとなった。このことから、中等

教育美術科における美術教育から高等教育につながる絵画指導上の一課題が、純粋芸術としての絵画の特性について認識を深めるための絵画指導法及び授業実践にあると結論付ける。

6 おわりに：絵画教育の目標及び表現者としての姿

中等教育における絵画教育では、表現・鑑賞活動の主体者である子供一人一人が、自分が表現しようとする動因・対象（モチーフやモデル、風景など）の観察や自己の内面を造形的な視点から見つめることをとおして、感じ取ったことや考えたこと、夢や想像から表現したい主題を生み出し、自分の意図に合わせて形や色彩、材料などを効果的に生かして実感をもって豊かに表現する資質・能力を育成することを目標としている。さらに、高等学校では、より深い表現や鑑賞の活動が可能な資質・能力の育成が求められ、絵画指導では、自分自身の内面や自分の身近な自然、自分の生活をより深く見つけ、主題を追求し創造的に表すことや、美的体験を重ね、自らが生み出した主題を基に自己の内面と対峙しながら試行錯誤し、鑑賞活動とともに表現を深めていくことを学習のねらいとしている。普通教育としての中等教育における絵画教育は、その目的をよりよき人間形成のための全人教育としているが、その学習指導内容や美術の授業で目指している主体的・意欲的に学ぶ生徒像は、芸術としての絵画を探究する姿そのものであり、高等教育での絵画教育にも通ずるものと言える。そして、この目標や姿は、純粋芸術としての絵画が人間の価値観を表したものであるという性質上、学習者や制作者が中学生や高校生、大学生、また、大人であっても、絵画教育の根底にある本質的で普遍的な目標や姿ではなからうか。

絵画表現の場合、自分が一つ一つの作品を創るために必要なものや関連する事柄について調べ観察し、それを漠然とではなく自分のものとして認識し表現することが大切である。それが「本当に知る」ということである。身のまわりにあふれている膨大な情報や漠然としたイメージの中から、自分にとっての本当の本物を選び紡ぎ出し、それを自分の価値あるものとして作品に統合し表現していくプロセス（過程）そのものが、純粋芸術としての絵画を描くという行為にほかならない。本論において、大学での高等教育における絵画表現も、初等教育での図画工作や中等教育での美術の授業の学習体験を基盤にして成り立っていることを述べてきた。専門教育としての高等教育に期待されていることは、分かっているようでよく分からない自分自身と向き合い、自分の内面にある価値観を表現していくための作品制作研究のプロセスの中で、絵画表現の手段として材料や技法、考え方などについて学び探求していくことである。また、「絵画とはなにか」、「なぜ描くのか」、「なにを描くべきか」、「自分とは何者か」など、絵画表現者にとって避けることができない絵画を描くことの本質的な意味について、絵画制作に向き合う仲間として共に問いかけ、共に語り合いながら研究に取り組む学びの場をつくり出すことを期待されている。

【謝辞】

本研究にあたり「絵画についての意識・認識アンケート調査」にご協力をいただいた高等学校の生徒の皆様や関係者、そして、本学学生の皆様に感謝申し上げます。

【註】

- 1) 内田真理子, 2007, 「日本の国際文化交流とポップカルチャー —商業ベースの普及と政府の役割—」
【研究ノート】, 文化経済学会〈日本〉『文化経済学』, 5巻4号(23号), p.30
- 2) 内閣府「クールジャパン発信力強化のためのアクションプラン-内閣府」
https://www.cao.go.jp/cool_japan/kaigi/suishin/pdf/p2.pdf (2019年11月19日閲覧)
- 3) 文部科学省のクールジャパン施策「文部科学省におけるクールジャパン関連の主な取組」
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/contents_kyouka/2012/dai4/siryoku2_4.pdf (2019年11月19日閲覧)
- 4) 外務省「外務省ホームページ」, 2016, 「わかる!国際情勢Vol.138 ポップカルチャーで日本の魅力を発信!」
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html> (2019年11月19日閲覧)
- 5) 川嶋渉, 2018, 講義映像「日本画を知る(1)写実・写意・写生」, 教養動画メディア10MTVオピニオン
<https://jbpres.ismedia.jp/articles/-/53673> (2019年11月19日閲覧)
- 6) 立原慶一, 1997, 「絵画表現における『主題』の研究Ⅷ～『主題』論の系譜とその構造～」, 美術科教育学会誌『美術教育学』, 18巻, p.161
- 7) 新井哲夫, 1987, 「絵画表現における『主題』についての一考察」, 美術科教育学会誌『美術教育学』, 9巻, pp.107-108
- 8) 『広辞苑』(第七刷), 2018年, 岩波書店 p.474
- 9) 『大辞林』(第一刷), 1988年, 三省堂 p.389
- 10) 『ブリタニカ国際大百科事典』(3 第2版改訂), 1993年, ティビーエス・ブリタニカ p.615
- 11) 中村二柄, 1978, 「絵画とデザイン」【講演要旨】, 日本美術教育学会誌『美術教育』, 1978巻229号, pp.6-7
- 12) 前掲書, 『広辞苑』(第七刷) p.1997
- 13) 前掲書, 『大辞林』(第一刷) p.1649
- 14) 『新訂マイペディア 小百科事典』(初版第一刷), 1994年, 平凡社 p.951
- 15) 『デザイン事典』(初版第1刷) 第一部 第1章102「デザインとは何か」, 2003年, 朝倉書店 p.006
- 16) 前掲書, 『新訂マイペディア 小百科事典』(初版第一刷) p.99
- 17) 前掲書, 『新訂マイペディア 小百科事典』(初版第一刷) p.389
- 18) 小泉薫, 2008, 「中学校美術科における『デザインの定義』に関する一考察」, 美術科教育学会誌『美術教育学』, 29巻, p.221
- 19) 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』, 平成30年, 日本文教出版
- 20) 前掲書, 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』p.9

- 21) 前掲書, 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』p.9
- 22) 前掲書, 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』p.51
- 23) 前掲書, 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』p.32
- 24) 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』, 平成31年, 教育図書
- 25) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』p.101
- 26) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』p.101
- 27) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』p.108
- 28) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』p.109
- 29) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』pp.113-114
- 30) 前掲書, 文部科学省『高等学校学習指導要領(平成30年告示)解説 芸術(音楽 美術 工芸書道)編 音楽編 美術編』pp.441-443
- 31) 前掲書, 『大辞林』(第一刷) p.121
- 32) 前掲書, 『大辞林』(第一刷) p.1858
- 33) 前掲書, 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』付録3 : 『中学校学習指導要領 第2章 第6節 美術』 pp.154-158