

日本美術鑑賞学習の現状と課題

犬 童 昭 久

The present conditions and problem of Japanese art learning for infants and children

Akihisa Indo

I はじめに

日本の伝統文化を理解し大切にする教育は従来、日常生活の具体的な時と場に即して行われてきたものである。しかし、時代の変化と共に家庭や地域社会において子どもたちが伝統文化について理解したり経験したりする機会は減っている。また、国際化が益々進展する中、子どもたちが国際社会に貢献し、世界の人々から信頼される日本人となるためには異文化に対する理解を深め、異なる文化をもつ人々と協調していく態度を育てる必要がある。そのような背景から学習指導要領には「伝統文化に関する教育の充実」の内容が盛り込まれ、現在、関連する様々な体験活動が行われており、子どもたちの興味関心が高まっている。筆者は拙稿「つくることの教育の構築と実践に関する研究」(1999)¹において幼児期からの造形表現と鑑賞の教育の重要性を導出した。その後、日本の伝統文化に関する教育活動の研究拙稿(「美術館における伝統・文化に関する教育普及活動の実践」(2012)²)に取り組み、日本美術を題材とした幼児・児童を対象とする鑑賞教育の実践例が少ない実態を把握し、そのことは教材不足と指導法が十分に解明されていないことが理由ではないかと考えた。本稿では、現状と課題について触れ、その上で効果的な取り組み方について試論的な考察を通して研究の方向性を明らかにしたい。

II 国や県による施策として日本ブランドの作り上げと発信

我が国においては2020年の東京オリンピックも見据え、国や県による施策として日本ブランドの作り上げと発信が行われている。観光立国推進閣僚会議(平成25年6月11日)において「観光立国実現に向けたアクションプログラム」が示され、それによれば昨年の訪日外国人旅行者数は、東日本大震災前の平成22年の水準まで回復したものの、約837万人にとどまっており、平成22年の水準でも日本は世界で30位、アジアで8位であり、隣の韓国では既に昨年1100万人を超えていると報告されている。このような現状を踏まえれば、諸外国における今以上の日本ブランドの浸透、訪日誘客に向けた取組のさらなるステップアップが必要不可欠であり、特に、自然・食・伝統文化から清潔・安全まで、我が国が誇るべきコンテンツを民間目線・外国人目線でデザインし、日

本ブランドとして作り上げ、いかにプレゼンテーションしていくかが重要であるとしている。このため、外国人に「日本」をよく知ってもらい、「行きたい」きっかけをつくるべく施策を効果的に推進することが示され、日本美術に係る主な事項としては次の内容が掲げられている³。

- ・ 国宝、重要文化財の呼称も含めた検討のほか、世界文化遺産を目指すものについて「日本遺産（仮称）」として位置づけるなど、地域の文化財等の保存・整備を図るとともに、観光資源として積極的に国内外へ発信するなど、活用を図る。
- ・ 伝統文化だけでなく、アートやアニメーション等の芸術文化を含めた、魅力的な文化芸術の創造・発信や文化芸術による創造都市機能の取組を発信することにより、インバウンドを推進する。
- ・ アニメーション等のメディア芸術をはじめとする芸術文化の総合的な振興を図るとともに、在外公館や国際交流基金の海外事務所等のネットワークも活用しながら、伝統文化やポップカルチャーとの融合を含めた日本発の芸術作品を海外に発信する。

なお、上記を基に各都道府県においても取り組みが進められており、例えば熊本県においては「加藤・細川ヘリテージ（遺産）」⁴と称し、県内一円の隠れた史跡や文化にスポットを当て、その情報を県内外に発信し、歴史と文化の再発見とPRに取り組んでいる。

Ⅲ 日本美術鑑賞学習の現状

講義「図画工作科教育法」において、学生に「美術作品の鑑賞体験」について4年間のアンケート調査を行った。調査から窺われたことは、小学生時代は友だちの作品を見て話し合ったことがあっても、作家の作品をとりあげて鑑賞学習を受けた経験のある学生は少ないという結果であった。また、自分からすすんで美術館や博物館へでかけた回数と、これまで心に残っている作品や作家名を記入させたところ、4年間を平均して60%の学生が「ほとんど美術館に行き鑑賞したことがない」という回答だった。よく鑑賞すると答えた学生は3%しかいなかった。ちなみに学生たちが知っている作家は、ピカソ、ゴッホ、ダ・ヴィンチなど外国人の方が多く、日本の作家は、北斎、雪舟など少数で、あまり関心がないという答えが多かった⁵。

今の大学生の美術鑑賞に対する無関心、無感動はどこに原因があるのだろうか。毛筆の良さを生かした美術教育を提唱している梶田幸恵は、日本美術に関してほとんど無知だということはきわめて重要な問題であるとして、これは、美術が今の人々の生活から切りはなされたものになっているからではないだろうかと指摘している。その上で梶田は「学生の不勉強のせいだとはいえない。学生たちが今までに受けた小・中・高校の美術教育の中で、自分の作品と自分の国の文化が生みだした作品とを結びつけて鑑賞するという授業体験が少ないためである。このままの状態だと自分の国の文化を深いところまで本当に知らないままに次の世代の子どもたちもまた、このようになるのではないかと懸念している。また梶田は日本の自然と生活の中から生まれる人間の感情は日本の伝統美術の中にこそ豊かにあふれているとして次のように指摘している。

美術による人間形成が叫ばれ、さまざまな美術教育運動が展開されてきた。たしかに大きな

成果をあげてきたが、一方では認識力育成主義、一方では造形感覚陶冶主義の流れに分かれているように思う。(中略) 芸術教育そのものが生活やその時代の思想とむすびつき、人間性陶冶につながるという考えが軽視されている。だから、わたしたちは日本の美術を中心として広く東洋の美術から児童生徒、学生等の精神的発達の度合に応じた適切な作品を選び、各自の表現に関連づけ鑑賞させなければならない。⁶

梶田が述べるように、一度目にすることができた作品は彼らのこころの中に宿り、彼らの発達とともに人間、人生、思想等に語りかけていくものと考え。鑑賞教育とは、もともとその場の効果を望む教育ではなく人のこころの永い育成をめざした布石だといえるからである。

明治期に活躍した美術教育の開拓者・岡倉天心(1863-1913)は、「人々は子どもの頃から美術の世界に親しみ、美術は決して生活から切り離されたものでないのだということを実感としてもつようにしておくことが望ましい」と述べている。自分たちの国の美術を見直し、古今東西の美術に関心をもち、自分の表現に生かす美術教育が大切だと考える。例えば、高橋敏之は次のように示唆している。

日本文化の継承とその理解に関して図工美術科教育が担っている役割は大きい。異文化理解や国際理解というのは、その国の文化に感化されることを意味するのではなく、自国の文化を理解し継承し大切にする人だけができることである。日本人の感性が長い年月をかけて育ててきたものを子ども達に見せ、教えていく必要がある。そのためには、本物を見せなければならない。子どもは子どもなりに、本物から何かを感じ取るものである。そのためにも、もっと鑑賞教育に身を入れるべきである。日本は、美術館・博物館教育が欧州諸国などに比べて遅滞・不足している現実を深く認識しなければならない。⁷

上記のことを踏まえ、「温故知新」という言葉があるように、従来の取り組みがどうであったかを冷静にとらえなおす必要がある。

しかし、日本美術の鑑賞学習を行う際には難問も多い。ほとんどの子どもたちは目の前にした対象が一体何のために使われていたのか実感を持って眺めることができないからである。特に、古美術の鑑賞は実物を見ないことには始まらない。そのため美術館や教室で鑑賞するには作品の背景をイメージする力が必要となり、想像力とそれを支える教養があれば、子どもたちにとって古美術の鑑賞は魅力あふれるものになると考える。

IV 日本美術を主題とした鑑賞学習

では、そもそも日本美術をどのように捉えるのか、そして幼児・児童を対象にした鑑賞活動を取り組むことが可能なのか、可能であるとしたらどのような内容が相応しいのか、という課題が浮上してくる。

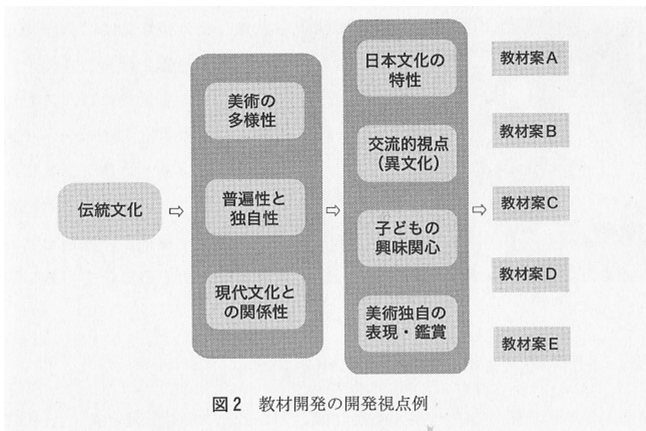
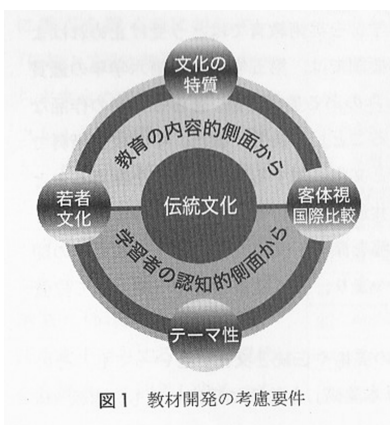
本研究では、今後子どもの発達段階に則して、その指導・支援の違いや多様さを丁寧に取り上げ、その上で、日本美術を主題とした鑑賞学習に焦点を絞って進めていきたい。課題をとりあへず二点に絞ってみることにする。一点目は「幼児・児童に鑑賞教育は必要か」ということである。

二点目は「幼児・児童の鑑賞教育において日本美術をテーマとした内容が可能か」ということである。子どもと大人の感じ方・捉え方は当然異なっている。大人の感じ方・見方を押し付けてはならない。慎重に、そして的確な方法で取り組む必要がある。なお、日本美術には分け隔てを越えた内容も含まれている。それは我が国の伝統的な内容を含み、思想性を含むからであると考える。だが、敢えてそこに焦点化し、考察を行うべきものとする。例えば「伝統と文化」の受け止め方について福本謹一は次のように述べている。

「我が国の美術作品」「日本の美術や伝統と文化」といっても、その範疇を見定めることは実は難しい。「日本美術」を絵画に限定しても、唐絵（仏画、密教画、浄土画）、大和絵（公家、絵巻物、似絵）、漢画（水墨画）、和画（障壁浮世絵など）、洋画と多彩である。しかも、それらの源流は、中国や西洋にあり、固有の美術というよりも文化交流が生み出したものとして広義に受け止めざるを得ないことは確かである。また「伝統と文化」には、作品だけでなく、パフォーマンスなど、行為やその裏にある精神性も重要になる。雛祭りの起源とされる流し雛のように、雛の造形性だけでなく、川面に雛を流すことによって身の穢れを清める民俗的意味をもったものも多い。これらを知識として伝達するだけでは社会史、文化史的な学習化にしかかなり得ない。願いや思いをどう形象化させてきたのかといった表現的視点は欠かせないだろう。⁸

上記のことを指摘した上で福本は、図画工作や美術において「伝統と文化」に関する教材を開発する視点について四つの項目を示し、教育の内容的側面と学習者の認知的側面を重視することを考慮しておく必要があるとしている（図1）。

- (1) 文化の特質に迫ることができるものであるかどうか
- (2) 若者文化（子どもの文化）を反映したものであるか
- (3) 文化の相対性を考慮したものであるかどうか
- (4) テーマ（主題）をもとに課題が焦点化されているかどうか



その上で福本は、美術伝統・文化に関わる内容編成の視点として、次の内容に整理できるとしている。

- (1) 生徒の生活や興味関心を出発点として美術における伝統・文化との接点をもつもの
- (2) 地域に根ざす美術的な伝統をもとにするもの
- (3) 日本の美術、文化遺産のもつ豊かさを伝達するもの
- (4) 日本の美術の特質を西洋美術との対比によって追究するもの
- (5) 過去を志向するのではなく、伝統に根ざしながらも未来創造的なもの

福本は、これらにいくつかの視点を加味して教材開発の具体化を図り、その出発点としては、美術に関する多様性を意識化させるものであるかどうか、文化のもつ独自性と普遍性を考慮したものであるかどうか、子どもの生活や文化との関連性をもっているかどうかなどが重要な視点となると指摘している⁹ (図2)。

さらに福本は、「伝統と文化」に関わる鑑賞学習は、「美的判断力」や「視覚的読解力」、「コミュニケーション能力」などの鑑賞の基礎的資質や能力の育成を目指すものであるが、それらの下位項目として、「批判的思考判断力」、「分析的思考・判断力」、「多様な価値観の受容力」、「主体的発言力」などを育成するものであるとし、こうした資質や能力を育てるには、対話型の鑑賞方法やロールプレイなど多様なアプローチを取り入れると同時に、適宜、知識供与的な側面から焦点化を促す言葉かけやワークシートの工夫、グループ内での協調的学習を積極的に行うことが望ましいだろうと述べている。そして「伝統と文化」の学習においても学習内容として何をどの程度扱うのかについての検討はこれからしていく必要があるが、最も大事なこととして子どもたちの感覚から離れすぎないように留意しながらも、その奥行きと広がり認識させることが大切ではないだろうか¹⁰と福本は述べ、鑑賞学習の取り組みについての見解を示している。

V 研究の方向性と当面の課題

日本美術鑑賞学習における内容の全体像をえがくとすると、それはきわめて大規模で本格的な分析を必要とする。従来よりも分析の目を広げ、且つ子どもたちの実態にも言及する必要があるが出てくる。また、広範囲の全体像を把握しようとする場合、分析概念としての階層区分がどうしても必要になってくる。本研究では、分析の視角として日本美術の系統性や構造について触れ、日本美術の階層ごとの「違いの構造」の把握をめざすことから始める。その際、本研究では、国立美術館・博物館等で採用されている分類分けを参考にする。また、幼児期を年少、年中、年長、児童期を、低学年、中学年、高学年に分け、発達段階に応じた内容の対応表を作成しながら整理していくことを目指す。併せて美術館・博物館における実践と、保育所・幼稚園・小学校における実践を整理する。勿論、各々の事情は異なり、この区分に当てはまらない差異や特性が出てくるであろうから本研究の次の段階において、この分析を概念を修正・発展させていくことにしたい。

今後は作品をより深く理解するために必要な知識も整理し、内容を学年別に系統化する必要がある。併せて子ども向けの鑑賞の手引き等や、美術工芸品を模倣したものを収めた鑑賞ツールセットを用意し、学校に貸し出す等、専門的な知識がなくとも誰もが古美術の鑑賞ができるような体制をつくる必要がある。

本論において主なるキーワードは「幼児・児童」「日本美術」「造形的な表現活動と鑑賞の活動」である。特に幼児を対象とする際には、敢えて日本美術をとりあげなくともよいという指摘もあるだろう。その考えの基には日本美術が幼児には発達段階上、難解であると考えられるからであると推察する。まずは児童期から内容について抽出精選し、幼児期においても可能かどうかを検証することが必要と考える。

本研究では今後、次の三つの段階を経て考察を進めたい。研究を行うに当たり、まず、押さえておくべき事は、鑑賞において、「何を子どもたちに学ばせるか、どのような力を育成させるか」についてである。この時点で認識のずれが生じないように課題や論点を焦点化し、調査対象を絞って、共通理解を前提として取り組む必要がある。その上で第一段階として、現行の幼稚園・保育所、小学校における発達段階に応じた教育内容を基にねらいや目的を「遊び」「色」「形」「イメージ」の観点から明らかにする。第二段階として、日本美術の系統性や構造から「絵画」「仏像」「やきもの」「暮らしと美術」等の分類に分け、そこに「遊び」「色」「形」「イメージ」を照らし合わせながら考察を行いたい。第三段階として、上記の課題を示し合わせながら、幼児・児童期の発達段階に応じた鑑賞学習で取りあげる適切な内容を明らかにしていきたい。

VI おわりに

鑑賞学習は、幼児期においては表現活動の一端として取り組まれることが多い。また、小学校においては高学年にて主に取り組まれている。また、美術館が主催し、それに則して実施しているものと、研究会・研修会実施のため学校が主体となって行っているものとは性格が異なることにも注目する必要がある。「そもそも幼児・児童には日本美術鑑賞は相応しくない、効果的ではない」という認識もあり、敬遠傾向がある。当然、目的とねらいが学校における事例とは異なるが、幼保・少連携をテーマにした研修会等は毎年各地で開催されており、それらの活動も通して意識も統一されていくものと考えられる。

今後の展開として、幼稚園・保育所、小学校、美術館・博物館等において日本美術をテーマとした教育に関する活動状況を調査し、課題を明らかにする。その上で日本美術をテーマとした鑑賞教育プログラムを作成し協力校での実践を通して、幼児・児童の各発達段階に応じた指導法を明らかにしたいと考える。上記の活動を通して学校等での充実した日本美術の鑑賞学習が可能になると考える。子ども達に日本の歴史や文化に興味を持ってもらい、芸術、文化を愛好する心情が育つことは異文化に対する理解を深め、異なる文化をもつ人々と協調していく態度を育てることにもつながる。併せて幼稚園・保育所、小学校、美術館・博物館等が共通のテーマの下で連携することができ、さらには地域ゆかりの美術品を取り上げる等の観光資源を活用した活動は、地域の活性化につながることも期待できると考える。

付記

本研究はJSPS科研費 JP26381294の助成を受けたものである。

註

- 1 拙稿, 「つくることの教育の構築と実践に関する研究」, 兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科, 1999.
- 2 拙稿, 「美術館における伝統・文化に関する教育普及活動の実践」, 『熊本県立美術館研究紀要Vol. 42』, 熊本県立美術館, 2012.
- 3 「観光立国実現に向けたアクションプログラム」, 観光立国推進閣僚会議 (平成25年6月11日), 文化庁, 「文化遺産オンライン」, <http://bunka.nii.ac.jp>.
- 4 「加藤・細川ヘリテージ 熊本遺産物語」平成28年3月、熊本県文化企画課・世界遺産推進課、熊本県では、加藤家や細川家をはじめとした熊本の歴史や文化を広く知っていただき、より熊本に親しみを感じ、愛着をもってもらうことを目的に、「加藤・細川ヘリテージ (遺産)」プロジェクトとして啓発活動に取り組んでいる。本書では、熊本の先人達が紡いできた歴史を、人物や水、文化、食、城にスポットを当てながら紹介している。
- 5 教職を目指す学生を対象とした講義「図画工作科教育法」において2014年度から2017年度にかけて「美術作品の鑑賞体験」についてアンケートを実施した。なお、2017年度のアンケートの感想には熊本地震の体験を経て当たり前に生活できることのありがたさ、平和な日常のかけがえなさについて気づき、意識が変わったことや、失われた文化財についても興味・関心が以前よりも強くなったという感想も多く見られた。
- 6 梶田幸恵, 「毛筆のよさを生かす美術教育」, 明治図書, 2003, pp. 133-134.
- 7 高橋敏之, 「造形表現におけるイメージの形成とその母胎－図画工作・美術科教育の今日的課題と方法論序説－」, 『大学美術教育学会誌』, pp. 247-254, 2002.
- 8 中村哲・編, 福本謹一, 「伝統や文化に関する教育課程の編成と授業実践」, 風間書房, 2012, pp. 103-104.
- 9 同上
- 10 宮脇理・監修, 佐藤昌彦他・編, 「アートエデュケーション思考」, 学術研究出版/ブックウェイ, 2016, p. 417.