

美術教育の社会的役割期待の拡大

福本謹一

はじめに

学校教育における美術教育は、19世紀後半から20世紀にかけて欧米における産業界の要請を軸とした政策的な要請による図画教育、手工教育、すなわちテクノクラート養成美術の広がり、一方で制度化されつつあった公立学校において描画等の教科が必置化されるのに伴い、人格陶冶に寄与し、子供の表現意図に沿った美術教育を期待する教育的な要請とが拮抗する時代にさかのぼることができる¹⁾。

その背景となる教育思想としては、ルソー、ペスタロッチ、フレーベルなどのものがあり、19世紀後期の新教育運動に呼応して、英国のラスキンやドイツのリヒトヴァルクらの影響で、芸術活動の美的価値と人間形成的な働きに着目して、1890年頃から芸術教育運動が生み出された。

芸術に対する思潮はその後、児童美術中心主義、自己表現としての芸術、認識論としての芸術、美的反応としての芸術、象徴的コミュニケーションとしての芸術、文化的媒体としての芸術、ポストモダニズムへと変化してきた。20世紀末には、米国のDBAE（学問に依拠した美術教育）による鑑賞教育や美術の地平を拓けようとする動きとしてのビジュアル・カルチャー（視覚文化）教育などが見え隠れしてきた。

美術教育を包含する現代の教育改革は、知識基盤社会の到来とともに、ソフトスキルと呼ばれるより柔軟な個人の生産的能力が求められるようになり²⁾、キー・コンピテンシーをはじめとする21世紀型スキルを同定するグローバルな動きは、我が国における生きる力、学力の3要素、そして新学習指導要領における資質・能力の3本柱にも影響してきた。最近では、ビジュアル・リテラシー教育など幅広いコンピテンシー（資質・能力）の育成が主眼となっており、特に美術教育を中核に据えたCEFR-VL(Common European Framework of Reference for Visual Literacy)などの動きが生まれている³⁾。

こうした国際的な教育改革動向と並行してユネスコも近年、芸術教育の有用性に着目して世界会議を招集することにより、普通教育における芸術教育の重要性を強調してきている。

わが国では、今後のAIの普及によって到来する社会変化に対応してソサエティ5.0などの科学技術政策が提唱され、未来社会における持続的な成長と地域社会の自律的発展、国及び国民の安全・安心の確保と豊かで質の高い生活の実現、地球規模課題への対応と世界の発展への貢献、知の資産の持続的創出が謳われている⁴⁾。しかし、科学主導型の社会では、芸術教育がもたらす感性や想像力、創造性の育成が不可欠である。

欧米やアジア等で、複数の理科系の教科を融合した教育課程、すなわちSTEM教育が普及を見せているが、一方で理数教育の限界が指摘され始めたため、理科系の教科に芸術系科目を加えた融合教育をSTEAM教育として多様な展開をしており⁵⁾、こうした動きは、認知的側面と感情的側面を統合して、カリキュラム・バランスを保持すると同時に学習者の精神的成長の健全性を維持する営みであると言える。

美術教育連絡協議会がかつて（2015年6月30日）文科大臣に提出した「美術教育の充実に向けての要望書」⁶⁾では、以下のような基本的視座に立って、美術教育の有用性を訴えた。

「美術教育において、身体感覚を伴ったイメージの働きや実際に経験したことで身に付く能動的知識

(active knowledge)の習得は、形式知だけでなく、科学的な発明や発見に寄与する「暗黙知」の獲得にもつながり、21世紀型スキルでの『持続する理解』の基礎となること、(中略)美術活動における視覚と身体、そして脳の働きを連携させて、身体知などを含む認知活動を拡充すること、人工知能(AI)では代替できない人間らしさや感性をより豊かにすること」などを強調したが、このような芸術教育関連のアドボカシーは、芸術教育の重要性を示す調査研究結果等のエビデンスを基に国際的にも芸術教育スタンダードの作成へつながっており、我が国では、学習指導要領において育成すべき資質・能力の実現に向けた教育課程の充実が図られている。

今回は、以下5つの視点から美術教育の社会的役割期待の拡大による学校教育における存在意義について述べてみたい。

テクノロジーと芸術

プロジェクション・マッピングやAR/VR技術など、テクノロジーを活用した芸術表現、いわゆるテクノロジー・アートに衆目が集まっている。このような動きは、今に始まったことではなく、20世紀美術の一領域としても展開してきた。ビデオ・アート、コンピュータ・グラフィックス、メディア・アートなどの多様な用語も生まれ、テクノロジーと芸術が遊離したものとしてではなく、親和性の高い関係性を見出すようになってきている。

コンピュータ・グラフィックスでは、1980年代初期に河口洋一郎(元東京大学大学院情報学環教授・名誉教授)が数理的なフラクタル理論とアートを結びつけてGROWTHと名付けた自己増殖する生物的な形態モデルを開発して、米国のSIGGRAPHで日本人として最初の論文が採用された。こうしたテクノロジーの科学技術領域での応用にとどまるのではなく、テクノロジーを基盤としながらも芸術表現にまで昇華しようとした試みは高く評価されている⁷⁾。

インターネットの登場以降は、ネット・アート、ソフトウェア・アート、といったネットワーク上で展開される動向が生まれている。インターネットの全世界的な普及と一般化などのメディア技術の浸透により、「ポスト・インターネット・アート」が台頭し、3Dプリンターやレーザーカッターなどの普及に伴うデジタル・ファブリケーションがデザインや現代美術の領域でも展開されている。NTTインターコミュニケーション・センターの畠中実によると、現代のテクノロジー・アートは、エンターテインメント分野への展開なども多く行なわれ、より広範囲な表現を守備範囲とした動向へと広がっていること、さらにバイオ・テクノロジー、宇宙開発技術など、これまで芸術の範疇にとらえられてこなかったさまざまなテクノロジーが、アートとの接点を持とうとしている⁸⁾。

こうした動向を踏まえると、美術、音楽といった芸術教科と科学技術系の教科がクロスオーバーして、テクノロジーの美的応用や芸術のテクノロジーとの融合に柔軟に対応できる資質・能力の育成が不可欠になる。そこでは情報処理に関わる諸能力を芸術的な感性を働かせ想像力豊かな発想にまで昇華させることが重視される。そうした資質・能力を可能にするのが芸術教育であると言っても過言ではない。

文化芸術教育における芸術教育の役割

戦後日本の教育方針を定めていた教育基本法が、これまでの教育の現状と21世紀の教育理念に基づいて2006年12月に改正され、「我が国の伝統と文化を基盤として国際社会を生きる日本人の育成」の

教育目標が明記された。この教育基本法改正を踏まえて 2011 年 4 月から実施されている初等中等教育の教育課程においては、「我が国の伝統と文化」が重要事項の一つとされている。これと連動して、文化施策に関わる法整備もなされてきた。2003 年には、「文化芸術振興基本法」、2008 年には「文化芸術の振興に関する基本的な方針」がまとめられたが、文化芸術振興基本法は、少子高齢化・グローバル化の進展など社会状況の激変により、観光やまちづくり、国際交流等幅広い関連分野との連携を視野に入れた総合的な文化芸術政策の展開が求められるようになり、2018 年に文化芸術基本法に改正された。

2018 年 3 月に文化庁は、「諸外国における文化政策等の比較調査研究事業報告書」⁹⁾をまとめているが、諸外国でも文化芸術に関する教育強化の動きが見られる。

フランスでは、1971 年以降文化教育政策が進展し、80 年代には既に「文化遺産授業」プログラムが学校教育で展開されているし、2000 年には、文化省・教育省が「幼稚園から大学教育までの芸術・文化発達 5 ヶ年計画」を発表した。文化省の中央行政組織が 2010 年 1 月付けで改編され、事務総局、文化遺産総局、芸術創造総局、メディア文化産業総局によって構成される体制に変わり、現在まで続いている。美術、演劇、音楽など旧来の芸術分野別の編成からインターネット時代への対応を意識した変革になった。これにより、大衆の文化的力量を強化し、文化的知識や技能の習得を中心とする文化教育を超越し全ての国民が文化的感受性や理解力を土台としたより創造的な文化現象への参画を企図するものとなった¹⁰⁾。

またドイツでは、連邦文化青少年教育全国協会が「文化教育のキー・コンピテンシー」プロジェクトを通じて文化教育の方向を規定し、文化の受け入れや開放的な態度、文化の統合、文化的アイデンティティーの形成、文化的な生への参画などを目標として文化教育を実践している¹¹⁾。

こうした国際的な動向の背景には、環境問題、人権問題、エネルギー問題などのグローバルな諸課題への対応が必要になってきたことがある。このような国際化の時代に対応するためには、自国へのアイデンティティー形成が重要視されるのである。しかし、一方でそのことが強調されすぎると偏狭な自国中心主義に陥ってしまうことは言うまでもない。

では、こうした動向を美術教育ではどのように受け止めているのだろうか。InSEA(国際美術教育学会)の世界大会においては、近年、文化的課題に関する研究発表も増えてきているが、文化アイデンティティーの確立(台湾)や国家アイデンティティー(トルコ、フィリピン)といった芸術や伝統・文化の学習目的に関わる問題や、文化遺産における文化芸術の普遍性と多様性の問題(韓国)といった学習対象の問題などが取り上げられている。こうした論議を通じて、伝統・文化と若者文化との親和性をどう確保するのか、教育内容として何をどの程度まで含めるのか、学ぶ意義や必要性をどのように伝えるのか、創造性の触媒としての文化認識をどう育てるのか、文化統合の動向(例えば EU)の中で芸術や文化の固有性をどう保持するのかといったことが検討されている¹²⁾。

伝統文化学習の展開としては、東京都教育委員会が平成 17 年度の重点事業として取り組んだ「日本の伝統・文化理解教育推進事業」がある。伝統の継承と文化創造を企図して「伝統・文化」としている経緯があるが、具体的には、都立高校の学校設定教科・科目「日本の伝統・文化」カリキュラムを策定して、教材集をまとめている¹³⁾。伝統文化学習については、学習指導要領でも全教科で対応することが求められているが、とりわけ芸術教育は接点も多く、(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求す

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、などの視点から関連付けて教材化を志向する必要があるだろう¹⁴⁾。

とりわけ伝統・文化学習では、伝統・文化をただ継承する方向だけではなく、子供の視点で、生活との関わりを考え、文化を創造する意識を高める取り組みを考えることが重要であり、そこに芸術教育の創造的な機能が発揮されるはずである。

地方創生における文化芸術の果たす役割

文化芸術の創造性をまちづくりに活かす「創造都市」と呼ばれる文化庁主導のプロジェクトは、グローバル化と知識情報経済化が急速に進む都市のオールタナティブなあり様を指向するものである。このような提言が生まれた背景として、産業空洞化と地域の荒廃に悩む欧米の都市において、1985年に始まる「欧州文化首都」事業など「文化芸術の創造性を活かした都市再生の試み」の有効性が示されて以降注目された。その後各国の都市において様々な試みが行政、芸術家や文化団体、企業、住民との連携によって生まれている¹⁵⁾。

ユネスコも、文化の多様性を保持するとともに、世界各地の文化産業が潜在的に有している可能性を發揮させるための枠組みとして、2004年より「創造都市ネットワーク」事業を開始し、7つの分野で創造都市を認定、相互の交流を推し進めている。国内では、神戸市（デザイン）、名古屋市（デザイン）、金沢市（工芸）、札幌市（メディアアート）等7都市が認定を受けている¹⁶⁾。

日本では、文化庁の「文化芸術創造都市推進事業」が2009年にスタートし、文化芸術の持つ創造性を地域振興、観光・産業振興等に領域横断的に活用し、地域課題の解決に取り組む地方自治体を「文化芸術創造都市」と位置付けて支援を行っている¹⁷⁾。

これらはいずれも文化芸術の持つ創造的な役割機能が認知されて開始されたものであるが、このような都市部中心のものだけでなく、地方の活性化に文化芸術が果たす役割も大きい。その一例として、公益財団法人福武財団が展開する瀬戸内国際芸術祭、大地の芸術祭越後妻有アートトリエンナーレ（新潟越後妻有地域）など多様な試みが実践されている。これらは、企業のCRS的な側面もあるが、地域振興を含む大規模な国際芸術祭となっており、芸術のもつ社会的な機能が認知されることにも貢献している。こうした芸術が地域振興に活用される例は他にも多く見られ、いずれも多大な集客力をもつことは、一般市民の芸術に対する潜在的な欲求があることが理解される。

こうしたことを踏まえれば文化芸術が社会教育の文脈として評価されるというよりも、その基盤として学校教育の文脈における芸術教育の重要性が容易に理解される。

ユネスコにおける芸術教育普及への期待

ユネスコは、科学振興だけでなく、芸術教育のもつ教育的機能に着目して加盟国の普通教育における位置づけを拡張すべく様々な働きかけを行ってきた。特に20世紀の終わりから21世紀型スキルなどのコンピテンシーの育成に着目した教育改革が各国で進行する中で、1999年にパリでユネスコ総会を開いた際、「学校における芸術教育と創造性の振興に対する国際声明」を発表した。その後、InSEA（国際美術教育学会）、ISME（国際音楽教育学会）、IDEA（国際ダンス・演劇教育協会）の3機関に働きかけて、2006年には第1回ユネスコ芸術教育会議世界大会への参加を呼びかけた。これらの芸術教育団体は、芸術教育の唱道に関する共同声明を発表することになった。その中で、ユネスコの意図する芸術教

育を持続可能で人間社会の発展と変革を目指す国際的な政策課題の中核に位置づけるという要望を表明した¹⁸⁾。

こうした動きを背景にユネスコは、それまでの地区会議の議論を統合する形で2006年にポルトガルのリスボンで世界会議を開催した。その準備段階において加盟国の教育行政担当を対象とした調査研究を行い、その結果を報告しているが、それを踏まえながら、世界会議では様々な検討が行われた。世界会議の全体テーマは、「21世紀における創造的能力の開発」であったが、この第1回の芸術教育世界会議の成果としては、加盟国の教育行政担当者、芸術教育関係のNGO、芸術家等を集め、学校教育における芸術教育の重要性の共通認識を図ったこと、特に3つのNGO間の連携によりWAAE (World Alliance for Artistic Education) という連絡組織を発足させることにつながったこと、そして加盟国の政府レベルでの芸術教育政策のロードマップを描くことを提案したことである。この発展的議論は、2010年の韓国のソウルにおける第2回ユネスコ芸術教育世界会議において継続されることになった¹⁹⁾。

2010年に韓国のソウルで開催された第2回世界会議では、芸術教育ロードマップの進捗状況の確認、芸術教育を支える多様な社会・文化的環境の構築、芸術教育に関する研究の充実などが討議されたが、最終的に「ソウル・アジェンダ：芸術教育の発展目標」と名付けられた成果報告書が107の参加国により採択された。このソウル・アジェンダは、(1) 教育改革の質保証の上で芸術教育が基礎的で持続可能なものであることを再確認すること、(2) 芸術教育活動の考え方や実践は、優れたものであることを実証すること、(3) 芸術教育活動及びプログラムを現代社会が直面する社会的・文化的課題を解決するために役立てること、の三つの目的の下に、12の具体的な実践方略を示し、加盟国並びに関係諸機関が教育改革を進めるうえで芸術教育を適切に配置して教育の質保証につなげることを提案したものである²⁰⁾。

このソウル・アジェンダを受けて、2011年にはユネスコ総会において毎年5月の第4週を「芸術教育週間」とする決定がなされ、芸術教育振興を一層進めることが承認された。

このようにユネスコは早くから普通教育における芸術教育の価値を認識して持続可能で豊かな学校文化の醸成に寄与し、社会的・文化的課題の解決を促進することで平和教育の構築が可能になることを期待している。

芸術教育における資質・能力の育成

美術教育では、創造活動を通して視覚世界の再創造・再構築をすることで、「自己表現」が目指されてきた。自己表現することは、自己効力感を高め、自己アイデンティティを確立する上で重要である。美術教育がどのような資質・能力の形成につながるのかは、新学習指導要領に明示されているが、子供の側で、造形的な見方・考え方を働かせること、すなわち、感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点で捉え、自分のイメージをもちながら意味や価値をつくりだすことが重視されている。そのためには、教師側で表現する楽しさを味わわせ、創造することへの興味と表現への自信を育てる主体的・対話的で深い学びに向けた学習過程（学習方法）の工夫が不可欠である。

学校教育における資質・能力ベースの教育課程の中で、図画工作科や美術科は子供たちに創造性を涵養し想像力や美的感性を発揮させる機会提供を可能とする教科であり、カリキュラムの全体性を確保し、学習者の健全性と内的統合をもたらすことにつながるものである。

おわりに

芸術教育の展望については、所掌が文化庁へ移管したことからも期待される部分も多い。学校教育における芸術教育が専門教育との接続によって、創造的な社会発展に貢献する資質・能力を備えた人材養成、市民形成につながることを期待される。学校教育の枠組みにおける美術教育は、社会に開かれた教育課程の中でかつてハーバート・リードが提唱した「美術を通した教育」の意味を再考し、社会的な役割期待へ応える教育実践の改善努力が一層求められている。

註

- 1) 福本謹一「美術教育における国際学会の歴史的展開」『美術教育学の歴史から』美術教育学叢書 2, 学術研究出版, 2019, pp.213-226
- 2) Stedman Graham “Preparing for the 21st Century: Soft Skills Matter, ” Huffington Post, April 26, 2015.
- 3) Ernst Wagner, Diederik Schonau, Common European Framework of Reference for Visual Literacy, Waxmann, 2016.
- 4) 内閣府「Society 5.0 -科学技術政策-」 https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html
- 5) コエテコ編集部「STEM 教育とは？21 世紀型の新しい教育」 <https://coeteco.jp/articles/10070> (2019 年 3 月 7 日閲覧)
- 6) 美術教育連絡協議会「美術教育の充実に向けての要望書」 http://www.artedu.jp/link/?action=common_download_main&upload_id=435 (2019 年 2 月 26 日閲覧) 協議会提言の最新版は、2016 年 11 月のものがある。
- 7) 野口光一「Interview: 河口洋一郎: 日本にフル CG アニメは根付くのか？」 http://www.toei-anime.co.jp/sp/ee_cgmovie/interview/016.html (2019 年 3 月 5 日閲覧)
- 8) 畠中実「日本における『アートとテクノロジー』の現在・過去・未来形」 <https://www.wochikochi.jp/special/2016/06/art-technology.php> (2019 年 3 月 4 日閲覧)
- 9) 文化庁「諸外国における文化政策等の比較調査研究事業報告書」シー・ディー・アイ, 2018 年 3 月 http://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/pdf/ (2019 年 2 月 11 日閲覧)
- 10) 長嶋由紀子「フランス」, 前掲書 9), pp.111-137
- 11) 秋野有紀「ドイツ」, 前掲書 9), pp.77-104
- 12) 福本謹一「図画工作科・美術科における『伝統と文化』の学習」, 安部崇慶, 中村哲編, 『「伝統と文化」に関する教育課程の編成と授業実践』, 風間書房 2011
- 13) 東京都教育委員会「日本の『伝統・文化』教材集一」, http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/school/study_material/tradition/files/traditional_culture/kyouzai_1.pdf (2019 年 2 月 11 日閲覧)
- 14) 前掲註 12)
- 15) 創造都市ネットワーク日本, 「創造都市とは」, <http://ccn-j.net/what/> (2019 年 3 月 5 日閲覧)
- 16) 前掲註 14)
- 17) 文化庁「文化芸術創造都市」 http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/chiho/creative_city/ (2019 年 3 月 5 日閲覧)
- 18) 福本謹一「芸術教育の世界的な動向分析と課題-ユネスコ芸術教育会議 2006 を中心にして-」, 大学美術教育学会誌 39 号, 2007, pp.311-318
- 19) 前掲註 17)
- 20) 福本謹一「第 35 回 InSEA (国際美術教育学会) 世界大会 (大邱大会) 報告」『美術科教育学会通信』No.96, 美術科教育学会, 2017.10. pp.7-9.