



高等教育における教養としての美術教育カリキュラムの研究：函館校を例として

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 北海道教育大学 公開日: 2008-05-21 キーワード: 作成者: 小平, 征雄, 宇田川, 拓雄, 佐藤, 昌彦, 石井, 宏一 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.32150/00005397

高等教育における教養としての美術教育カリキュラムの研究

— 函館校を例として —

小平 征雄*・宇田川拓雄**・佐藤 昌彦***・石井 宏一****

*北海道教育大学教育学部函館校（陶芸）

**北海道教育大学教育学部函館校（社会学）

***北海道教育大学教育学部函館校（美術科教育）

****公立はこだて未来大学システム情報科学部（情報デザイン）

A Study of Art Education Curriculum as a Liberal Arts in the Higher Education

— In Case of Hakodate Campus —

KODAIRA Yukio, UTAGAWA Takuo, SATOH Masahiko, ISHII Kouichi

Department of Art Education, Hokkaido University of Education, Hakodate Campus

1-2 Hachimancho, Hakodate, Hokkaido 040-8567, Japan.

School of Systems Information Science, Future University-Hakodate

116-2 Kamedanakano-cho, Hakodate Hokkaido 041-8655, Japan.

Abstract

In order to educate the human resources for needs of the contemporary society, we postulated and examined a curriculum for the art education as a branch of liberal arts.

Thus far, the existing art education has aimed at brining up artists as well as art educator. However, we found that the art education for the future citizen should be integrated with information technology (IT), artistic information and multi-national understandings.

We concluded that the future society needs art education as the basis, such as the foundation of aesthetic life, design arts and technologies.

はじめに

2003（平成15）年3月の北海道教育大学紀要における「芸術文化学部構想における教育・研究のあり方」（教育科学編第53巻第2号）と題した試案では、大学改革の流れのなかで、芸術文化教育を大学学部教育の中心にすえるべきであるとの主張を展開している¹⁾。そのカリキュラムは芸術文化（主に美術に関して）の担

い手としての専門家を養成するために必要な学科目によって構成したものである。

本稿では、それとは別の視点から、美術専門家（特に美術科教員、芸術家）の養成ではなく大学での教養を専門としての美術教育について述べたい。その骨子は、芸術作品制作の重視というよりも教養教育の重視であり、美術専門教育における研究開発重視、研究業績重視のカリキュラムとは自ずと異なる。また、本プランは構想段階ではなく、その一部は、2004（平成16）年4月から本学函館校において実際に実施されるものである。こうした「高等教育における教養としての美術教育カリキュラム」の実施にあたり、我々は現代社会がグローバルな規模で文化の多様化の過程にあるという認識にたち、大学での対応策として次の四つの観点から美術教育カリキュラムを再構築した。

- (1) 教養教育としての美術教育を行う
- (2) IT（情報技術）を積極的に取り込む
- (3) 社会情報・文化情報との融合をはかる教育を行う
- (4) 国際理解教育との連携を深める

具体的には、函館校芸術文化課程美術コースのカリキュラムを実証例として論ずる。このコースのカリキュラムは、2003（平成15）年度までは、基本的に美術教員養成カリキュラムであり、芸術文化課程美術コースのカリキュラムは美術教員養成カリキュラムの実技科目を増やしたものであった。したがって、その内容は、中学校（美術）や高等学校（美術・工芸）に関する教員免許状の取得には対応しているが、卒業生が学校以外の職場、つまり美術関連企業や一般企業、官公庁へ進むには必ずしも十分なものではなかった。これは設置目的の異なる課程のカリキュラムが類似していることに起因する。このような状況を勘案し、我々は美術を含む幅広い教養を身につけた人材の養成を図るための美術教育カリキュラムが必要であると考えた。そこで、この5年間、さまざまな試行錯誤を重ね、「美術教員養成カリキュラム」から無理のないかたちで「教養系美術教育カリキュラム」への脱皮を試みた。専門分野だけではなく幅広い領域の知識をもち理解している人材の養成は一般社会からの強い要請である。このような人材育成ができるのは教員養成学部において他にない。つまり教育学部において、美術教員の免許取得と芸術文化の担い手としての人材育成にとどまらず、広く美術を含む一般企業等への進路を開くために新しい視点からみたカリキュラム開発の試みといえる。

本稿は、これまでの経過と研究成果を踏まえ、「初等中等教育における教養教育と高等教育における教養教育との違い」「教員養成としての美術教育カリキュラムと教養教育としての美術教育カリキュラムとの比較」「高等教育における教養としての美術教育カリキュラムの特徴」という順にそって、「教養としての美術教育カリキュラム」についての論述を行うものである。もとより、大学教育は美術教育カリキュラムのみで成り立つわけではなく、また、大学教育のよさはカリキュラムだけで決まるものではないが、我々はまずカリキュラム改革からスタートすることとした。新しいパースペクティブを持ったカリキュラム改造が、学生の学習意欲、研究姿勢、卒業後の進路などに、どのような成果を生むかは数年かけて検証していきたい。

1 初等中等教育と高等教育における教養教育

本稿は、大学における教養教育としての美術教育カリキュラムについて述べるものであるが、まず、初等中等教育における教養教育と高等教育における教養教育との違いについて検討し、次に教養教育における美術教育の重要性について言及したい。

(1) 初等中等教育と高等教育との比較

教養とは何かという定義づけをすることは教養教育を考える上で前提となる基本的な事項であろう。その語義の由来はともかく、教養の内容を今日的に定義することは個々人の価値観が多様化している現在なかなか

かの難作業である。教養の今日的な意味づけは稿をあらためて考察するだけの広い内容と大きな意味合いがあると考える。ここでは教養を学校教育に限って中央教育審議会との関連で述べることにする。そのような観点に立って、初等中等教育における教養教育のねらいを考えると、端的に言えば、教養を身につけるために、その基盤を初等中等教育で形成するということである。そのために、小・中学校では学習指導要領に基づきながら、地域や学校の実態、児童生徒の発達段階と特性を考慮して教育課程が編成されている。2002（平成14）年2月に出された中央教育審議会の答申（「新しい時代における教養教育の在り方について」）には、こうした初等中等教育における教養教育について次のような提起がなされた²⁾。「（初等中等教育では）生涯にわたる教養の基盤形成に向けて、基礎的・基本的な知識や技能を確実に修得させるとともに、自ら進んで学び考え、物事に挑戦していこうとする意欲や態度、論理的・科学的なものの見方、社会の一員としての規範意識や豊かな人間性を培う教育をこれまで以上に充実する必要がある」。そして、その具体的な方策としては次の三つの観点が示されている。一つ目は「確かな基礎学力の向上」、二つ目は「学ぶ意欲や態度の育成」、三つ目は「豊かな人間性の基盤形成」である。これらのなかで美術教育に関するものとしては、教養教育の資源としての美術館の積極的な活用、優れた映像作品の教材化、文化・芸術による感性の育成などが有効な方策として示されている。

それでは高等教育としての大学における教養教育のねらいは何か。その基軸となるものは、初等中等教育の基盤の上に立って、知的能力を啓発するとともに人間としての徳や見識を磨き、社会に貢献できる人材の育成を目指すということである。答申では、「生涯にわたる人格の陶冶を考えた場合、10代後半から20代前半にかけての時期においては、社会の中での自己の役割や在り方を認識し、より高いものを目指していくことを意識した知的訓練を行うことが重要である。大学の教養教育はこうした知的訓練の中核を占めるものであり、学生には、学ぶ意識を高く持ち、主体的にこの訓練に取り組む姿勢が求められる」と述べ、「社会が複雑かつ急激な変化を遂げる中で、各大学には、幅広い見地から物事を捉え、高い倫理性に裏打ちされた的確な判断を下すことができる人材育成が一層強く期待されている」とも記している。このような指摘は各大学がそれぞれの教育理念・目的に基づき、新しい時代を担う学生が身に付けるべき広さと深さを持った教養教育のカリキュラムづくりに取り組む必要があるということの意味するものである³⁾。さらに答申には、そうした人材を育成するための方策として、外国語によるコミュニケーション能力やコンピュータによる情報処理能力などの新しい時代に不可欠な能力の育成が重要になることが示されている。このことは本稿で述べようとする「教養教育における美術教育カリキュラム」の方向とも軌を一にするものである。なぜなら、今回の美術教育カリキュラムは、これまでの美術の制作や鑑賞にかかわる授業科目だけではなく、ITや社会情報・文化情報、国際理解との融合を図るための授業科目を開設することによって、新たな社会的課題に正対できる幅広い知識と技能を身につけた人材の育成を目指しているからである。

(2) 教養教育における美術教育の重要性

教養教育における美術教育の重要性については二つの観点から指摘したい。一つは、美術教育の独自性にかかわる観点である。美術教育の目的は、表現と鑑賞が相互に作用し合いながら美意識（美的な価値観）を高めることにある。そのための表現の内容として、現行の小学校や中学校の学習指導要領では、造形遊び、絵、工作、彫刻、デザイン、工芸などが示されている。また、鑑賞の対象としては、児童・生徒の作品、我が国や諸外国の美術作品などが取り上げられている。このことは教養が単に知識だけを意味するのではないということと深くかかわっている。知識と人格の総体として教養をとらえるならば、美術教育で育成する美意識は人間形成の重要な要素の一つになるからである。言い換えれば、真善美（認識上の真、倫理上の善、審美上の美）という人間の普遍的な価値観形成の一翼を担っているということである。こうした美術教育の独自性は、答申が新しい時代に求められる教養を、知的な側面のみならず、規範意識と倫理性、感性と美意識、

主体的に行動する力、体力、精神力などを含めた総合的な概念ととらえていることも重なっている。

もう一つは、アメリカの経済学者である J・K・ガルブレイス (John Kenneth Galbraith) が主張する「GNP (国民総生産) に偏りすぎた関心を GNE (グロス・ナショナル・エンジョイメント=国民全体の楽しみ) に向けるべきだ」とする観点である⁴⁾。つまり、モノが満たされた社会の発展の方向は、芸術、科学、スポーツ、教育にあるという考え方である。ガルブレイスは2004 (平成16) 年1月30日の日本経済新聞のなかで「日本への期待」と題して次のように語っている。「日本経済は1990年代以降、長期の停滞を続けてきたが、この原因については私なりの見方がある。それは、日本人の生活上の基本的な欲求がすでに十分満たされている、ということである。自動車をはじめとして消費財はすでに保有しており、もう買う必要はない。一方、こうした製品に代わって、人々の興味や関心を引くものは十分供給されていないのだ。基本的な欲求が満たされれば、人々の関心はモノではなく、楽しみや知識に向う。芸術、科学、教育などである。もちろん、日本もこちらに向かって進んではいるが、これらの振興にもっと努力すべきだと思う。モノが満たされた社会では発展の方向はここにしかないからだ。日本ではこれまで、製品の生産に関心が行き過ぎた面がある。米国の力の源はモノの生産にあるのではない。大学など高等教育を重視してきたことや、芸術、スポーツなどが栄えてきたことに大きな特徴がある。世界は、もっと日本の音楽や芸術であふれたほうがいいと思う」。このような我が国の現状に対する見方は、今後の日本の進路や高等教育としての大学の果たすべき役割を考える上で大きな示唆を与えるものである。なぜなら、これからは人生の喜びや楽しみといった側面を肯定的に取り入れる日本人の民族性をさらに涵養する教育が必要であり大学でこれを担い先導する必要があるということを明確に示しているからである。市民一般がこうした生活を実現できるようにすること、そのためには高等教育における教養教育を積極的に推進すべきであろう。その結果として、老若男女を問わず生き甲斐が得られる社会を構築でき、活力に満ちた社会が実現できるものと考えられる。いわば教養教育は自己実現の方程式を手に入れるための生涯教育といえよう。美術教育はこのような意味で教養教育として機能することができる。そしてそれは美術教育の今日的なあり方の一つの方向といえる⁵⁾。

2 新カリキュラムの工夫

教員養成としての美術教育カリキュラムと教養教育としての美術教育カリキュラムの比較及び新カリキュラム設計の基本理念を以下に示した。

(1) 教員養成としての美術教育カリキュラムと教養教育としての美術教育カリキュラムの比較

教員養成としての美術教育カリキュラムの目的は、小学校・中学校・高等学校における図画工作科や美術、工芸に関する実践的指導力の基礎を身につけた教員を養成することにある。教育職員免許法に対応した所定の単位を修得することによって美術教員の免許を取得することができる。一方、教養教育としての美術教育カリキュラムの目的は、美術教員の免許取得と芸術文化の担い手としての人材育成に加え、コンピュータや美術関係にとどまらない幅広い職種を目指す質の高い教養と IT 技能及び美術知識と技能を持った職業人を養成することにある。そのために専門科目を次の三つに分類した。第一は「美術専門科目」。伝統的な美術専門科目のカテゴリーから基礎能力向上のための科目とした。第二は「デジタルデザイン (マルチメディア系) 専門科目」。IT 関連のカテゴリーから選択したものである。第三は「芸術コミュニケーション専門科目」。文献購読、芸術文化外国文献購読、芸術プレゼンテーション実習を主な内容としている。これら三つの柱のねらいを端的に述べれば、「美術専門科目」で美術能力の基礎能力を高め、「美術専門科目」及び「芸術コミュニケーション専門科目」で知的教養、社会性を修得し、美的な表現伝達ができるようにする。さらに「美術専門科目」「デジタルデザイン (マルチメディア系) 専門科目」「芸術コミュニケーション専門科目」すべて

において、美術能力、IT能力、文章能力を身に付けるというものである(表1)。

なお、こうした教養教育としての美術教育カリキュラムにおける専門科目の構成は、先述した中央教育審議会の答申(「新しい時代における教養教育の在り方について」)に沿うとともに、教員養成におけるコンピュータを活用した美術教育や多文化美術教育といった美術教育の課題に合致するものである。その一例を挙げれば、『中学校学習指導要領(平成10年12月)解説-美術-』⁶⁾には、コンピュータによる美術表現に関して次のように記されている。「伝えたい内容を図や写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで効果的で美しく表現し伝達・交流する(第1学年)」「伝えたい内容をイラストレーションや図、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで分かりやすく美しく表現し、発表したり交流したりすること(第2学年及び第3学年)」。また、多文化美術教育に関連する内容としては、「日本及び諸外国の美術の文化遺産を鑑賞し、表現の相違と共通性に気付き、それぞれのよさや美しさ、創造力の豊かさなどを味わい、文化遺産を尊重するとともに、美術を通じた国際理解を深めること(第2学年及び第3学年)」とある。本稿で述べる教養教育としての美術教育カリキュラムは、現代の美術教育における課題を見極め、理論と実践を統合して学校教育に貢献できる質の高い人材を育成する上からも重要といえる。そして、美的能力に加え、IT能力や国際交流能力を身につけ、世界的な視野に立って次代を担う子供の教育にあたるということは、これまでの教員養成カリキュラムにおいても十分に整っているとはいえない部分であった。

表1 教員養成としての美術教育カリキュラムと教養教育としての美術教育カリキュラムの比較

	教員養成としての美術教育カリキュラム	教養教育としての美術教育カリキュラム
目的	小学校・中学校・高等学校における図画工作や美術、工芸に関する実践的指導力の基礎を身につけた教員を養成する。	美術教員の免許取得と芸術文化の担い手としての人材育成に加え、コンピュータや美術関係にとどまらない幅広い職種を目指す質の高い教養とIT技能及び美術知識と技能を持った職業人を養成する。
主な科目と単位数	<p>【専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 小学校の教育実習を主とするもの <ul style="list-style-type: none"> 初等教科教育科目 18単位 初等教科専門科目 8単位 美術教育専攻科目 16単位 ○ 中学校の教育実習を主とするもの <ul style="list-style-type: none"> 初等教科教育科目 12単位 初等教科専門科目 4単位 美術教育専攻科目 26単位 <p>所定の単位を修得することにより次の教育職員免許状を取得することができる。</p> <p>小学校教諭1種・2種免許状 中学校教諭1種・2種免許状(美術) 高等学校1種免許状(美術、工芸)</p>	<p>【専門科目】</p> <ul style="list-style-type: none"> (A) 美術専門科目 30単位 (伝統的な美術専門科目のカテゴリーから基礎能力向上のための科目) (B) デジタルデザイン(マルチメディア系)専門科目 20単位 (IT関連のカテゴリーから) (C) 芸術コミュニケーション専門科目 8単位 (文献購読、芸術文化外国文献購読、芸術プレゼンテーション実習) <p>(A)で美術能力の基礎能力を高める (A)と(C)で知的教養、社会性を修得し、美的な表現伝達できるようにする。 (A)と(B)と(C)で美術能力、IT能力、文章能力を身に付ける。</p> <p>所定の単位を修得することにより美術教員の免許を取得することができる。</p>

(2) 新カリキュラム設計の基本理念

新カリキュラム設計の基本理念として、「リテラシー」教育重視の美術教育という観点から、「今日の社会に必要とされる基礎的素養」「総合科学としての美術」「教養リテラシーとしての美術」について述べたい。

① 今日の社会に必要とされる「基礎的素養」

現在の社会情勢を鑑みると、ひとつの専門領域だけでひとつの業務を推進できる場面は少なく、このような傾向は日に日に顕著になっているといえる。この背景として、コンピュータテクノロジーの長足の進歩に代表される、産業技術の高度化等によって、業務そのものが複雑化したことがある。また通信・ネットワーク技術の発展による情報社会の形成により、それを可能にする環境が生み出されたこともその要因

としてあげることができる⁷⁾。このような社会状況において、関連する諸領域を有機的に連携させなければ、各種業務における問題解決自体が困難になっている。いうなれば今日的な業務のあり方が「領域横断型」へ変化しているといえる。すなわち、

- 多数の専門領域が複雑に絡み合って、はじめてひとつの業務の完遂が可能である。したがって複数の専門領域をいかに束ねてひとつの業務として展開していくか。そのための方法論が必要といえる。
- 多数の専門領域を束ねるためには、あるいは各領域において高い専門性を発揮しようとするためには、その業務全体を概観しうる能力が必要である。したがってそれを行なう上で何らかの「指標」を見出していく必要がある。

したがって、「領域横断型」の業務形態に対処でき、またそれを十分に運用する能力の保持が、現在、あらゆる業務の運営に必要であると考えられる。

「領域横断型」の業務形態の場合、その遂行に当たり「コラボレーション」がその多様なモノゴトに対応する有効な手段のひとつとして注目されている。コラボレーションを効果的に行なうためには、その業務全体を網羅する「横断的」な「情報」が欠かせない。例えば各種業務の領域間に共通する知識、技術などは、直接各担当者の業務とは関係ないものであったとしても、最低限必要な情報として位置づけられなければならない。このような情報を集約し、その業務を展開する上の「共通言語」として扱うことがコラボレーション、すなわち「協同作業」を行なう上で不可欠といえる。

ではどのような情報を「共通言語」として扱うべきなのか。「共通言語」には各種業務に「共通する要素」として、「普遍的」かつ「本質的」な性質を有することが必要といえる。ここで、まず考慮しなければならないことは、各種業務間での「共通認識」の確保である。なぜならコラボレーションを展開する上では「共通認識」の確保こそがそれを「効果的」に行なう上で不可欠だからである。その際、「共通認識」が実施業務ごとに変化すると、かえって業務に支障をきたすことから、どのような業務を展開しようとも、必要最低限の部分は常に不変であることが要求される。

したがって今日的な業務の遂行にあたり、あらゆる業務に共通して存在するモノゴト、すなわち「普遍的」かつ「本質的」な部分を顕在化し、「共通言語化」することが、早急に求められているといえる。この場合、「共通言語」は業務を遂行する上で誰もが最低限、理解し、運用できるものでなければならない。いうなれば業務を行なう上での底辺部を構成するもの、すなわち「基礎部分」として位置づけられるべきものを「共通言語」として取り上げていく必要があると考えるのである。

ここでいう「共通言語」および「基礎部分」は、本来の意味の「基礎教養」として位置付けられるものかもしれない。そもそも「基礎教養」は、世の中に存在するであろう、あらゆる業務を展開していく上で最低限不可欠、かつ誰もが知っておかなければならない内容である。非常に複雑化、かつ多様化した今日の社会においてこそ、各種業務を展開する上で「基礎教養」をより重視する必要がある。すなわち、世の中を生き抜いていくための「基礎的素養」としての役割が「基礎教養」に存在すると考えるのである。

② 総合科学としての美術

では、今日的な業務展開の上での「基礎的素養」としての要素を見出そうとした場合、どのようなものが有効なのだろうか。この問題に対する解として、美術あるいはデザインという領域をその実現のための有効な方法論として考えたい。このように述べるとかなり違和感を覚えるかもしれないが、そもそも、美術・デザインは、科学・技術等、あらゆる「学問領域」を具体的な「かたち」としてあらわすための方法論として、非常に「学際的な性質」をもつものとして考えられるからである。

従前、美術・デザインの領域では、「主観的」な部分が必要以上に強調されてきた傾向がある。すなわち、誤解を恐れずに述べるならば、美術・デザインの対象となる事象を「心象的」に捉え、表現することに終

始してきたような感がある。

しかしながら、例えば「表現」という行為について本義的に考えるならば、単に表層の部分の「模倣」だけでは無意味であることは、美術やデザインを専攻しているものにとっては容易に理解できるはずである。「デッサン」という語を例に出すまでもなく、表現を行なうためにはモノゴトの内面までを「探究」することによってこそ、はじめて美術・デザインの本来的な「創造行為」としての意義が現れてくるからである。その際、単に「表現技術」をもっているだけではそれを行なうことは非常に困難であり、あらゆる領域に関する知識、技能を習得することが求められるのである。すなわち美術やデザインを行なうとすると、かなり幅広い範囲の内容について、常に学ぶことが要求されるのである。

したがって美術・デザインの教育では、単に表現技法、実技のみならず、あらゆる学問領域に渡る内容を扱っていく必要性が存在し、その意味において「学際的」な側面が本来、その教育ではより重視されるべきなのではないかと考えられる。すなわちイタリア・ルネサンス期におけるレオナルド＝ダ＝ヴィンチの例を出すまでもなく、「総合科学」としての面をより強調した教育のあり方が、美術・デザインの領域には存在しうるのではないかと考えるのである。

ただし、これまでわが国において一般的に行なわれてきた美術・デザイン教育の内容は、「表現技法」、あるいは「実技」重視とでもいうべき（というよりは表現技法・実技の習得を最終目的としているともみることができる）ものに終始し、このような考え方は根本的に相容れないものであったといえる。したがって従来の教育カリキュラムの範疇では、総合科学としての美術・デザインのあり方を表出させることは困難であり、もし仮にそれを実現するとすると、従来の美術教育の枠組みとは別の方法論の構築が必要であると考えられる。

そもそも従来の美術・デザイン教育の内容の核として位置づけられてきた「表現技法」や「実技」というものは、表現の対象となるモノゴトを何らかの方法で「かたち」にするための「手段」なのであり、本来、それ自体の習得が美術やデザインの目的になることは、意図的にそれを目的とする以外にはありえないはずである。もし美術・デザイン教育において、その「本来的な」あり方を学ぶことを主目的とするのであれば、仮に表現技法や実技を主体に教育を展開したとしても、それは美術本来のあり方を実現するための「手段」として捉えていく必要がある。すなわち表現技法や実技を学ぶ目的はおそらく「他に」存在しなければならないはずである。

③ 「教養リテラシー」としての美術

ここで、表現技法や実技を主体としたわが国の一般的な美術・デザイン教育とは異なる方法論についてみてみたい。特に本項では、普通教育の中での展開を前提に、実技中心ではない美術・デザイン教育を指向する試みを2例とりあげたい。

ひとつめは、イギリスにおいてはP. グリーン (Peter Green) によるデザイン教育の方法論である。これは、デザインをあらゆる問題を発見・解決していく上で必要な「プロセス」と規定し、「デザインプロセス」を日常生活を行なう上での「基礎・基本」として扱うことによって、単なる情操教育、実技教育のみにとどまらずに「問題解決」としてのデザイン教育を指向している⁸⁾。

ふたつめとして、わが国における戦前期からの川喜田煉七郎、武井勝雄らを中心とした「構成教育運動」や、戦後期の「造形教育センター」における勝見勝、高橋正人らの展開がある。これは、美術やデザインを単なる美的表現のための領域としてとどめておくのではなく、「用と美」を統合することによって、美術・デザインの領域のみならず、実際の社会生活を行なう上での実践的、具体的な方法論として、合理的・合目的な展開を指向したものである⁹⁾。

このような試みは、従来ともするとデザイナーや美術家のような専門家の養成、あるいは「情操教育」

としての面などをその目的として強調されがちであった美術教育のあり方において、社会的有効性を明示することが可能にするものではないかと考える、すなわち社会一般における「実学」として美術・デザインの位置を強調したものであり、従来の美術教育のあり方とはかなり方向性が異なるものである。またこれらはその性格上、ある領域に限定されずに、あらゆる方向へその方法論を展開することを指向するものといえる。したがって、美術教育を社会全般における生活や、各種業務を展開する上での「基礎的素養」として、それを身につけさせるための有効な教育方法のあり方のひとつとして着目するのである。ここで示した2つの事例は、あくまで普通教育での展開を想定したものであるが、必ずしもその枠組みに限定される必然性はなく、また実のところ、普通教育において扱うにはやや高度な面もあることから、大学を含む高等教育でこそ有効であると考えられる。

ここでいう「基礎的素養」はいわゆる「教養リテラシー」、いいかえるならば、日常生活や社会における業務を展開する上での最低限必要な考え方として扱うことができるのではないだろうか。すなわち、あらゆる業務・業種を展開する上での「共通言語」及び「基礎部分」を構成し、運用するための最重要な方法論として美術やデザインを位置づけることが可能なのではないかと考えるのである。

美術やデザインに関する能力は、これからの世の中を生きていく上で、あらゆる社会生活を営み、かつ業務を展開する上で不可欠なもののひとつであり、「読み書きそろばん」と同列に、「基礎的素養」として身につけておく必要があるといえる。それ故、美術やデザインは教養教育の核になりうると考えられる。このような点に、我々が「教養」としての美術教育を展開しようとする論拠が存在する。

3 新しい美術教育カリキュラムの特徴

新しい美術教育カリキュラムの特徴を明確にするために、芸術家養成や教員養成というようなタイプ別に分けたカリキュラムの比較、函館校の旧カリキュラムとの比較、他大学のカリキュラムとの比較について述べたい。

(1) タイプ別カリキュラムの比較

「芸術家養成」「教員養成」「芸術工科大学系」「教養教育としての美術教育」の特徴は何か。芸術家養成カリキュラムでは、高度な芸術教育、少数のエリート養成にねらいがある。教員養成カリキュラムは、小・中・高の美術教員養成に対応している。芸術工科大学系カリキュラムは、デジタルコンテンツ制作が主眼であり、コンピュータ、デジタルアーツ、映画、デザインなどの業種ではたらくエンジニアやデザイナーを養成することにねらいがある。教養教育としての美術教育カリキュラムは、前述したように、美術教員の免許

表2 タイプ別カリキュラムの比較

タイプ	芸術家養成 (例)東京芸術大学	教員養成 (例)北海道教育大学札幌校や函館校などの「学校教育教員養成課程」	芸術工科大学系 (例)東京工科大学メディア学部、東京工芸大学、東北芸術工科大学、東京工科大学	教養教育としての美術教育 (例)北海道教育大学函館校「教養としての美術教育カリキュラム」
特徴・ねらい	地方では困難、高度な芸術教育、少数エリート育成	小・中・高の美術教員養成	デジタルコンテンツ制作が主眼。コンピュータ、デジタルアーツ、映画、デザインなどの業種ではたらくエンジニア、デザイナーを養成	美術教員の免許取得と芸術文化の担い手としての人材育成に加え、コンピュータや美術関係にとどまらない幅広い職種を目指す質の高い教養とIT技能及び美術知識と技能を持った職業人を養成

取得と芸術文化の担い手としての人材育成に加え、コンピュータや美術関係にとどまらない幅広い職種を目指す質の高い教養とIT技能及び美術知識と技能を持った職業人を養成することがねらいである(表2)。

(2) 従来のカリキュラムとの比較

旧カリキュラムと比較すると、新カリキュラムの特徴は、教養教育としての美術教育という理念のもとに、ITを積極的に取り込み、社会情報・文化情報、そして国際理解との融合を図ったという点である。ITに関わるものとしては、従来の「平面構成」を「デジタルデザイン基礎」へ、「立体構成」は「デジタルデザイン実習」とした。また、「デザイン制作」「デザイン制作研究」「デザイン特別実習」は「デジタルデザイン制作」「デジタルデザイン制作研究」「デジタルデザイン特別実習」としてIT重視の授業内容へ発展させている。社会情報・文化情報との融合を図るためには、新たに「インターネットの技術と文化」「コミュニケーション論」「社会情報学フィールド研修」「地域文化実践論」「メディア文化論」をカリキュラムに取り入れた。さらに国際交流能力を高めるために、「国際交流実習」「日米文化比較演習」「ノンバーバル・コミュニケーション演習」「色彩文化論」を加えた(表3)。

表3 旧カリキュラムと新カリキュラムとの比較

旧カリキュラム		新カリキュラム (教養教育としての美術教育カリキュラム)	
必修	● 絵画基礎 ● 彫塑基礎 ● 平面構成 ● カラーデザイン論 ● 陶芸基礎 ● 美術概論 ● 絵画実習 ● 彫塑実習 ● 立体構成 ● 陶芸実習 ● 日本・東洋美術史	必修	● 絵画基礎 ● 彫塑基礎 ● デジタルデザイン基礎 ● デジタルデザイン実習 ● カラーデザイン論 ● 美術概論 ● 絵画実習 ● 彫塑実習 ● 陶芸基礎 ● 陶芸実習 ● 日本・東洋美術史
選択	絵画制作 絵画制作研究 絵画特別実習 彫塑制作 彫塑制作研究 彫刻 彫塑特別実習 デザイン制作 デザイン制作研究 デザイン特別実習 陶芸制作 陶芸制作研究 陶芸特別実習 美術館学演習 美術館実地演習 絵画論 彫塑論 構成・デザイン論 工芸論 美術鑑賞演習 古美術実地演習 西洋美術史 地域美術情報調査演習 図法 設計 工芸科教育法	選択	絵画制作 絵画制作研究 絵画特別実習 彫塑制作 彫塑制作研究 彫刻 彫塑特別実習 陶芸制作 陶芸制作研究 陶芸特別実習 美術館学演習 美術館実地演習 絵画論 彫塑論 構成・デザイン論 工芸論 美術鑑賞演習 古美術実地演習 西洋美術史 地域美術情報調査演習 図法 設計 工芸科教育法 デジタルデザイン制作 デジタルデザイン制作研究 デジタルデザイン特別実習 インターネットの技術と文化 コミュニケーション論 社会情報学フィールド研修 地域文化実践論 メディア文化論 国際交流実習 日米文化比較演習 ノンバーバル・コミュニケーション演習 色彩文化論 ※ ゴシック体の授業科目は新カリキュラム編成のために設定したものである。

新たに設定した主な授業科目の内容は次のとおりである¹⁰⁾。「インターネットの技術と文化」では、インターネットを利用する立場に立って、より深くインターネットを理解し、有効に活用するための基礎を学習する。「コミュニケーション論」では、Face-to-face コミュニケーションをはじめとし、マス・コミュニケーション、メディア・コミュニケーションなど、コミュニケーションに対する理解を深める。「社会情報学フィールド研修」では、質的調査法の手法を用いフィールドツアー形式で現地訪問を行う。「メディア文化論」では、「文化」という概念の理解、文化とメディアとの関係、新しいメディアが生み出す「メディア文化」の理解

を意図している。「色彩文化論」は、色の基本的性質を知り、生活や服飾の歴史を中心に、さまざまな色の形成や変化の過程を把握し、現代の生活や思想、文化の形成に色彩が大きな関わりがあることを学ぶ。「国際交流実習」は、海外研修・留学により、国際交流を体験した学生に対して、その期間、内容に応じて、単位が与えられる科目である。その一例としては、本学と姉妹提携しているセント・メリーズ大学、山東師範大学、シドニー工科大学等での研修がある。当地の文化を学ぶとともに日本文化を発信し国際交流に貢献することをねらいとしている。「日米文化比較演習」では、日米文化間の誤解を題材にしたストーリーを読み、米文化についての理解を深めながら、「他文化の視点からものを見て問題解決活動を行う」という練習を実施する。同時に、他文化（米文化）を知ることにより自分の文化（日本文化）がどのようなものなのかということについても学習する。さらに、インターネット等の利用により、日米文化に関する情報の収集も図るというものである。

(3) 他大学のカリキュラムとの比較

教養教育としての美術教育カリキュラム（函館校）と芸術文化課程美術コース（札幌校）及び実技カリキュラム（東京芸術大学美術学部）を比較すると表4のようになる。教養教育としての美術教育カリキュラム（函館校）は、これまでも述べてきたように、ITの積極的な取り込み、社会情報・文化情報との融合、国際理解との連携を図ったカリキュラムである。他のカリキュラムとの違いがわかりやすいように、新カリキュラム編成のために設定した授業科目はゴシック体で示した。芸術文化課程美術コース（札幌校）は、作家・研究者の育成に重点をおいた構成である。東京芸術大学美術学部の実技カリキュラムは、芸術家養成を目的として編成している。

なお、教養教育としての美術教育カリキュラムでは専門科目を「美術専門科目」「デジタルデザイン（マルチメディア系）専門科目」「芸術コミュニケーション専門科目」という三つの分野で構成したが、その具体的な授業科目は次のとおりである。美術専門科目は、絵画基礎、絵画実習、版画、彫塑基礎、彫塑実習、陶芸基礎、陶芸実習、美術概論、日本・東洋美術史絵画制作、絵画制作、絵画制作研究、絵画特別実習、彫塑制作、彫塑制作研究、彫刻、彫塑特別実習、陶芸制作、陶芸制作研究、陶芸特別実習、美術館学演習、美術館実地演習、絵画論、彫塑論、構成・デザイン論、カラーデザイン論、工芸論、美術鑑賞演習、古美術実地演習、西洋美術史、地域美術情報調査演習、図法、設計、美術科教育法Ⅰ、美術科教育法Ⅱ、美術科教材研究Ⅰ、美術科教材研究Ⅱ、工芸科教育法Ⅰ、工芸科教育法Ⅱ。デジタルデザイン（マルチメディア系）専門科目は、デジタルデザイン基礎、デジタルデザイン実習、デジタルデザイン制作、デジタルデザイン制作研究、デジタルデザイン特別実習。芸術コミュニケーション専門科目は、インターネットの技術と文化、コミュニケーション論、社会情報学フィールド研修、地域文化実践論、メディア文化論、国際交流実習、日米文化比較演習、ノンバーバル・コミュニケーション演習、色彩文化論。

こうした美術教育カリキュラムによって、美術の基礎能力、知的教養、社会性、美的な表現伝達能力、IT能力、文章能力を身に付けることは、学生への社会的な需要が高まり、幅広い職種への就職につながるものとする。また、教育組織（コースとして）基礎情報（ハード系）、社会文化情報（ソフト系）が揃っているのは全国の教育系の大学では函館校だけである。デジタルデザインでは特にこれらの能力が不可欠となる。ネットワーク、プログラミング、応用アプリケーションのいずれをとってもそれらが美しいデザインであることが現在求められている社会的要請だからである。つまり、本カリキュラムでは美的能力とIT能力と国際交流能力を身に付けたアートデジタルエディトリアの人材育成をめざすということである。これが実現できる環境が整っているのは函館校だけであり、全国的に見て他の追従を許さない特色のあるコースをつくるのが可能になる。また、函館校は今回のカリキュラムを実施する上で、その他にも優れた環境を有している。これは基礎情報・社会文化情報との融合という特色とともに、函館校における美術教育カリキュラ

表4 他大学のカリキュラムとの比較

	教養教育としての美術教育カリキュラム (函館校)	芸術文化課程美術コース (札幌校)	実技カリキュラム (東京芸術大学美術学部)
●は必修	<ul style="list-style-type: none"> ● 絵画基礎 ● 絵画実習 ● 版画 ● 彫塑基礎 ● 彫塑実習 ● 陶芸基礎 ● 陶芸実習 ● 美術概論 ● 日本・東洋美術史 ● カラーデザイン論 ● デジタルデザイン基礎 ● デジタルデザイン実習 ● デジタルデザイン制作 デジタルデザイン制作研究 デジタルデザイン特別実習 インターネットの技術と文化 コミュニケーション論 社会情報学フィールド研修 地域文化実践論 メディア文化論 国際交流実習 日米文化比較演習 ノンバーバル・コミュニケーション演習 色彩文化論 絵画制作 絵画制作研究 絵画特別実習 彫塑制作 彫塑制作研究 彫刻 彫塑特別実習 陶芸制作 陶芸制作研究 陶芸特別実習 美術館学演習 美術館実地演習 絵画論 彫塑論 構成・デザイン論 工芸論 美術鑑賞演習 古美術実地演習 西洋美術史 地域美術情報調査演習 図法 設計 美術科教育法 I 美術科教育法 II 美術科教材研究 I 美術科教材研究 II 工芸科教育法 I 工芸科教育法 II 	<ul style="list-style-type: none"> ● 日本画 I ● 日本画 II ● 日本画 III ● 日本画 IV ● 日本画 V ● 日本画 VI ● 日本画研究 I ● 日本画研究 II ● 日本画研究 III ● 油彩 I ● 油彩 II ● 油彩 III ● 油彩 IV ● 油彩 V ● 油彩 VI ● 油彩研究 I ● 油彩研究 II ● 油彩研究 III ● 彫刻 I ● 彫刻 II ● 彫刻 III ● 彫刻 IV ● 彫刻 V ● 彫刻 VI ● 彫刻研究 ● 視覚・映像デザイン I ● 視覚・映像デザイン II ● 視覚・映像デザイン III ● 視覚・映像デザイン IV ● 視覚・映像デザイン V ● 視覚・映像デザイン VI ● 視覚・映像デザイン研究 I ● 視覚・映像デザイン研究 II ● 視覚・映像デザイン研究 III ● 情報デザイン I ● 情報デザイン II ● 情報デザイン III ● 情報デザイン IV ● 情報デザイン V ● 情報デザイン VI ● 情報デザイン研究 I ● 情報デザイン研究 II ● 情報デザイン研究 III ● 木材造形 I ● 木材造形 II ● 木材造形 III ● 木材造形 IV ● 木材造形 V ● 木材造形 VI ● 木材造形研究 I ● 木材造形研究 II ● 木材造形研究 III ● 金属造形 I ● 金属造形 II ● 金属造形 III ● 金属造形 IV ● 金属造形 V ● 金属造形 VI ● 金属造形研究 I ● 金属造形研究 II ● 金属造形研究 III ● 美学・美術史 I ● 美学・美術史 II ● 美学・美術史 III ● 美学・美術史 IV ● 美学・美術史 V ● 美学・美術史 VI ● 美学・美術史研究 I ● 美学・美術史研究 II ● 美学・美術史研究 III 日本画特講 木材造形特講 油彩特講 金属造形特講 彫刻特講 情報デザイン特講 視覚デザイン特講 美学美術史 美学美術史特講 西洋美術史 北海道美術史 陶芸 版画 水彩画 染色 彫刻史 絵画表現 写真 色彩学 造形表現 美学 美術実地研修 映像処理 	<ul style="list-style-type: none"> 日本画実技 I 日本画実技 II 日本画実技 III 日本画実技 IV 絵画造形実技 I 絵画造形実技 II 絵画造形実技 III 絵画造形実技 IV 版画実技 I 版画実技 II 彫刻実技 I 彫刻実技 II 彫刻実技 III 彫刻実技 IV 彫刻論・古典研究 工芸基礎実技 I 工芸基礎実技 II 彫金技法研究 I 彫金技法研究 II 鍛金技法研究 I 鍛金技法研究 II 鑄金技法研究 I 鑄金技法研究 II 漆芸技法研究 I 漆芸技法研究 II 陶芸技法研究 I 陶芸技法研究 II 染織技法研究 I 染織技法研究 II デザイン基礎実技 I デザイン基礎実技 II デザイン実技 I デザイン実技 II デザイン実技 III デザイン実技 IV デザイン技法 I デザイン技法 II デザイン概論 設計製図 I 設計製図 II 設計製図 III 設計製図 IV 実測 塑造 I MA 実技 I I MA 実技 II I MA 実技 III I MA 演習 I I MA 演習 II 基礎造形実技 I 基礎造形実技 II
	<p>※ ゴシック体の授業科目は、教養教育としての美術教育カリキュラム編成のために設定したものである。</p>	<p>(北海道教育大学札幌校『平成13年度-履修と学生生活の手引き-』より)</p>	<p>(東京芸術大学美術学部『平成13年度授業計画』より)</p>

ムの特徴を形成する基盤となるものである。たとえば、我が国最初の開港場としての異国情緒あふれる街並みや日本初の洋式城郭としての五稜郭などの歴史的遺産、「世界三大夜景の優」と称賛される景観美、北海道で最も温暖な気候や新日本三景の一つとしての国定大沼公園・四ヶ所の道立自然公園などの優れた自然環境、北海道で最初の教員養成機関として設立された函館小学教科伝習所以来の教育的環境、システム情報科学部のある公立はこだて未来大学との連携、道立函館美術館や函館市立博物館、北方民族資料館などの文化施設との連携、JR函館駅（陸）・七重浜フェリー発着場（海）・函館空港（空）などの交通機関が近くにあるという利便性など、様々なものを挙げる事ができる¹¹⁾。

おわりに

以上、本稿では高等教育における教養としての美術教育カリキュラムについて述べてきた。その内容は、美術教員の免許取得と芸術文化の担い手としての人材育成に加え、コンピュータや美術関係にとどまらない幅広い職種を目指す質の高い教養とIT技能及び美術知識と技能を持った職業人を養成するための美術教育カリキュラムについて検討したものである。

カリキュラムの編成に当たっては次の四点を踏まえた。第一は「教養教育としての美術教育」。第二は「ITの積極的な取り込み」。第三は「社会情報・文化情報カリキュラムとの融合」。第四は「国際理解教育カリキュラムとの連携」。そして、これら四つの観点から、専門科目を「美術専門科目」「デジタルデザイン（マルチメディア系）専門科目」「芸術コミュニケーション専門科目」という三つに分類し、それぞれの視点から授業科目を設定することによって具現化させた。「美術専門科目」は、制作や鑑賞、美術科教育に対応する授業科目である。「デジタルデザイン（マルチメディア系）専門科目」には、新たにデジタルデザイン基礎、デジタルデザイン実習、デジタルデザイン制作、デジタルデザイン制作研究、デジタルデザイン特別実習といった授業科目を配置した。「芸術コミュニケーション専門科目」では、インターネットの技術と文化、コミュニケーション論、社会情報学フィールド研修、地域文化実践論、メディア文化論、国際交流実習、日米文化比較演習、ノンバーバル・コミュニケーション演習、色彩文化論という授業科目を設定した。こうした取り組みは、高等教育における教養としての美術教育を構築するための第一歩ではあるが、美的能力やコンピュータ活用能力、国際交流能力を身につけ世界的視野に立って社会に貢献できる人材養成を目指したものである。

今後の課題は、本論で述べた美術教育カリキュラムの編成方針を踏まえ、専門科目における授業科目をより充実させることである。また、今回は国際交流に関連させて多文化美術教育に触れたが、今回は多文化美術教育の視点から日本文化と本カリキュラムとの関係についてさらに検討を加えたい。国際交流能力のベースは、自らのアイデンティティとしての日本文化に対する理解を深めることが欠かせないからである。

註

- 1) 小平征雄, 宇田川拓雄, 福田隆真, 丸山隆「芸術文化学部構想における教育・研究のあり方」北海道教育大学研究紀要第53巻第2号, 北海道教育大学, 2003.
- 2) 中央教育審議会「新しい時代における教養教育の在り方について(答申)」2002.2.21.
- 3) 北海道教育大学の目的は、北海道教育大学学則第1条に「北海道教育大学は、学術の中心として広く知識技能を授け、豊かな教養を与えるとともに、深く専門の学芸を教授研究し、特に教育に関する理論及び実際の研究を指導し、もって平和的、民主的國家社会の形成に寄与することを目的とする」と示されている。本稿の「高等教育における教養としての美術教育カリキュラム」はこの目的に沿うものである。
- 4) J・K・ガルブレイス(John Kenneth Galbraith)。ハーバード大学教授、全米経済学会会長、著書には『ゆたかな社会』

- 『新しい産業国家』『満足の文化』などがある。「日本への期待」は日本経済新聞「私の履歴書」(2004.1.30)に掲載された。
- 5) 美術教育と職業教育の違いについて付言すれば次のことがいえよう。美術教育は個人の感性に伴う自由な発想を自由な手法により他に伝達する能力や素養を育成することをおおむね目指している。職業教育は社会の意向という制約を前提とし、むしろその制約を制作のための条件として取り込むことで創造のための原動力を発揮する資質や能力を養う教育であるところが両者を異なったものにしての最も大きな点である。
 - 6) 文部省『中学校学習指導要領(平成10年12月)解説—美術編—』開隆堂出版株式会社, 1999.
 - 7) 石井宏一, 構成学とデザイン学の彼岸—情報社会における構成学とデザイン学—, デザイン学研究特集号第10巻第3号通巻39号, 日本デザイン学会, 2003, pp.46-51.
 - 8) ピーター・グリーン著/藤沢英昭, 小笠原登志子, 福本謹一訳, デザイン教育 視覚学習と問題解決, ダヴィッド社, 1979.
 - 9) 例えば,
川喜田煉七郎, 武井勝男, 構成教育大系, 学校美術協会, 1934.
高橋正人, 構成教育—デザイン教育の基礎—, 工芸ニュース9月号, 1954. などに, その考え方を垣間見ることができる。
 - 10) 『平成15年度シラバス(授業計画)』北海道教育大学教育学部函館校, 2003.
 - 11) 『北海道教育大学函館校2004年度〔平成16年度〕—大学案内—』北海道教育大学函館校.

(* 函館校 教授)

(* * 函館校 教授)

(* * * 函館校 助教授)

(* * * * 公立はこだて未来大学システム情報科学部 講師)