

「美術」という言葉の印象の分析から美術教育の課題をさぐる

—美術教育で育む中学校美術科学習指導要領目標の意義の考察について—

隅 敦¹

Considering Themes for Art Education Based on Analysis of Impression from the Word "Art"

—Investigating the Significance of Course of Study Goals for Art Education Skill Development in Junior High School Art Classes—

Atsushi SUMI

E-mail: sumi@edu.u-toyama.ac.jp

[摘要/Abstract]

本研究では、学生が持つ「美術」についての印象を分析することで、中学校必修科目として学んできた美術教育の目標がどのように定着しているのかについて確認した。そのために、学生の自由記述のテキストデータを平成20年(2008年)9月公示平成23年(2011年)完全実施の中学校学習指導要領美術編の目標から洗い出して作成したコードで分類した。その結果、美術を単に絵画等の内容項目として認識している学生が多く、さらに、ネガティブな印象を抱く学生の中には、自身が絵画に対して苦手意識を持っていることで美術＝絵画という認識を抱き、特殊な才能やセンスが必要などとの認識を抱き続けていることも判明した。また、鑑賞の経験が不足している実態も浮かび上がってきた。対象の学生のほとんどが小学校における図画工作科を経て中学校美術科を履修することで、平成20年学習指導要領に基づいた教育を受けていることが前提であることから、我が国の美術科教育の目標そのものが十分に定着していない可能性があることが浮き彫りにされた。たとえ、「表現に自信を持てなくても、鑑賞の楽しみを知ること、美術を愛好する心を育てることができる」ように、美術の教科書を用いて絵画指導に偏ること無く鑑賞の指導も行いながら、生徒が美術の広がりを理解できるように指導することが美術科教員に求められていることを導きだすことができた。

キーワード: 美術という言葉に対する印象, 中学校学習指導要領美術の目標, 質的分析, MaxQDA2018

Keywords: Issues in Art Education, Course of Study Goal, Qualitative Analysis, MaxQDA2018

I. はじめに

筆者は、小学校の教員養成に携わる中で、美術科に対して苦手意識を抱いたり、美術が自分から距離のあるものであると考えたりする学生が多くいることを経験的に把握してきた。また、免許状更新講習にも、美術における表現の分野で苦手意識を持つために、子どもに対する指導の自信が持てないという現役の小学校教員が参加してくる。

彼等は、小学校で図画工作科の指導を受けた後、中学校で美術科の授業を受けている。一部は高等学校で芸術科の選択として美術または工芸を選択しているが、選択していない者も多い。したがって、美

術を正式に学校教育で履修する経験は多くの者にとっては中学校で終わっていることになる。

本研究では、主として学生が大学1年次に受講する教養科目「美術」における第1回講義で行ったレポートのアンケート箇所「美術という言葉から受ける印象について」を分析することによって、その課題を明らかにし、中学校以降の美術教育で求められる指導上の留意点について考察したいと考えた。

II. 研究にあたって

(1) これまでの研究で確認していること

①20歳代教員と50歳代教員に対して聞き取り調査をした研究¹を通して

筆者はこれまでに、小学校で図画工作科の授業研

¹ 富山大学人間発達科学部

究の指定校に所属する教員に対して聞き取り調査を行ってその内容を分析した研究を行った。

当時の 50 歳代の教員の中には、教員免許法の関係で大学の小学校教員免許状取得のために、実技教科を全教科履修する必要のなかった世代も存在し、例えば図画工作科の授業を履修したとしても単に作品を制作したことしか記憶がなかった。

このことは、改めて赴任校で図画工作科の授業研究を経験しなかったら、大学における専門教育以前に学んだ自身の経験を元に、小学校教育で指導する可能性も含んでいたことを意味すると解釈できる。

②美術館における所蔵作品を活用した実践に基づいた研究²を通して

筆者が、学生と美術館の所蔵作品を用いて、子供のワークショップの開催を行った際に、保護者がその企画があるからこそ、美術館に足を運んだという聞き取り調査の結果を確認³している。

また、小学校教員免許状取得を前提に美術館で開講した授業で学生に対する過去の美術館における経験を問うた際に⁴、授業や夏休みの課題等で半ば強制的なきっかけが設定されたからこそ、美術館に行った経験があるという答えがあった。プライベートで行った場合も、親に誘われたからという消極的な理由にとどまっていた。

美術館に出向いて美術作品を鑑賞する経験を、そのまま美術に対する認識と結びつけて論じることが難しい。しかし、学生にしても、保護者にしても、学校教育において形成されてきた美術という言葉の印象が、美術館に対する思いを反映している可能性を否定できない。

（２）美術に対する苦手意識に言及した先行研究から

美術に対する印象については、保育者を養成する学部や小学校の教員を養成する学部の教員から多くの研究論文⁵が発表されている。そのほとんどが、美術に対する苦手意識を持つ学生の実態を把握し論じている。しかし、そうした研究では、その事実をアンケート等で確認した後に、さまざまな題材を経験させて、苦手意識を軽減させる実践に取り組んだ事例を挙げている。

そもそも、小学校で図画工作科を中学校で美術科を履修して成長しているはずの学生には、各自が小学生なり中学生であった時代の学習指導要領に基づいた教育の影響が少なからずあるはずで、美術とい

う言葉の印象は、義務教育における必修教科である図画工作や美術に影響を受けているのではないかと疑問を感じ、改めてその詳細を解明したいと考えた。

（３）研究仮説

大学入学時の学生の「美術」という言葉に対する印象を分析することで、義務教育で身につけた美術科の目標の定着について検証し、中学校における必修教科である美術教育の課題を見つけることができるのではないかと考えた。

（４）研究対象

本研究の対象は、平成 30 年度（2018 年度）および令和元年度（2019 年度）の筆者担当の富山大学教養「美術」を受講した全学部⁶に所属する 1 年を中心とした学生 195 名⁶が第 1 回の講義で記した自由記述のアンケート部分の回答を用いた。履修者の中には高等学校で芸術科美術または芸術科工芸を選択している者がいるが、本研究ではあくまでも全員が必修教科として中学校で美術を履修した前提で分析を行う。また、海外からの留学生の回答は含まず、再履修および社会人入学の学生の回答は含むことにした。

（５）本研究の分析方法

①質的データ分析ソフトの活用

本研究では、質的データ分析ソフト⁷を用いて分析を行った。本ソフトは、テキストデータをインポートすることで、統合的に管理することが可能であり、それらの関係性を分析することが容易になる。また、必要に応じて分析結果をマップやブラウザに置き換えたり、表計算ソフトやワープロソフトのファイルにエクスポートしてグラフ化するなどの視覚情報に置き換えたりすることも可能⁸である。

まず、テキスト化したアンケート回答を質的データ分析ソフトにインポートし、それぞれのテキストから類似する内容のセグメントを抜き出し、仮のコード名を作ってコーディングしていった。

②分析における平成 20 年 9 月中学校学習指導要領解説「美術」の目標の記述およびその解説文の活用

分析にあたっては、まず、全テキストをソフトにインポートして、読み込んだ上で、内容が近いテキストで、例えば、美術をそのまま絵画や彫刻と言い切っているテキストを「美術内容」生きる喜びに通じる大事なものであるというテキストなどは「美術の価値」などと仮のコードを設定して、帰納的なコーディングを行った。

その後、次の平成 20 年 9 月中学校学習指導要領解説「美術」の目標の記述その解説文⁹を元に、解説の内容を踏まえて、コードを整理し直して、順に再コーディングを行っていくことにした。

「表現および鑑賞の幅広い活動を通して、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てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、豊かな情操を養う」

さらに、解説では、本文を内容ごとに区切って説明を加えていること¹⁰から、それらにカテゴリーコードを割り振って分析を進めることにした。その際には、解説文で用いられている表現を基にして、必要に応じて各カテゴリーの下にサブカテゴリーを設けて表 1 のような分析を試みた。

なお、本論文においては、学習指導要領と記述した際には平成 20 年学習指導要領を指すこととし、目標とはその目標を指すことにする。

表 1 分析コード分類表

	コード	サブコード名	定義	抽出数
学習指導要領の目標	表現及び鑑賞の幅広い活動を通して	絵画	絵、水彩画、油画等平面の表現を示す語句を用いた内容	117
		彫刻	彫刻等を含む立体表現を含む表現を示す語句を用いた内容	53
		デザイン	工芸等を含む表現を示す語句を用いた内容	12
		工芸	デザインを含む表現を示す語句を用いた内容	7
		その他の題材	表現全体を示している表現を示す語句を用いた内容	26
		鑑賞	鑑賞という表現を示す語句を用いた内容（その際、「観賞」及び「見る事」等の表現も含む）	6
	美術の創造活動の喜びを味わい	表現活動	「自己の心情や考え、イメージを基に自分が表現したいことをしっかりと意識して考え」表現活動に関わる内容	50

	鑑賞活動	「自分の見方や感じ方に基づいて想像力を働かせて見る」鑑賞活動に関わる内容	9
	分類不可能	表現・鑑賞活動のいずれにも分類できないが創造活動の喜びにつながる内容	16
美術を愛好する心情を育てる	美的愛好心	美術を行うことに愛着をもっているという内容	16
	生活における心の潤いと生活を美しく改善していく心	生活というキーワードを含んで美術の役割が示されている内容	8
	豊かな人間性と精神の涵養に関するもの	美術に対して豊かな人間性や精神を育むものという役割が示されている内容	6
感性を豊かにし	感性という表現を使用したもの	「様々な対象・事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る」感性という表現を使用している内容	11
	感性という表現を使用しなかったもの	感性という表現を使用していないが意味的にそう捉えられる内容	22
美術の基礎的な能力を伸ばし	表現の能力	表現の能力に関して評価までを含む内容	17
	鑑賞の能力	鑑賞の能力に関して評価までを含む内容	12
	分類不可能	表現・鑑賞の能力のいずれにも分類できないが美術の基礎的な能力を伸ばしことにつながる内容	13
美術文化についての理解を深め	美術に関連する固有名詞を含んだもの	作家名や作品名等を含む内容	7
	美術に関連する固有名詞を用いず文化について説明したもの	作家や作家名等を含まずに美術文化を示す内容	42
豊かな情操を養う		「美しいものや優れたものに接して感動する情感豊かな心」を養うことを示す内容	9
ポジティブな印象のセグメントを含むテキスト			27
ネガティブな印象のセグメントを含むテキスト			43
合計			528

Ⅲ. 分析の実際

(1)「学習指導要領の目標」における各カテゴリー数

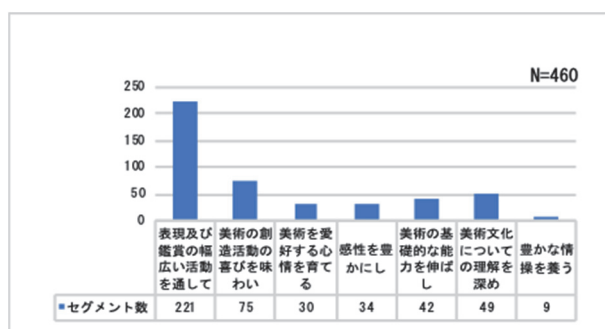


図1「学習指導要領の目標」を含むセグメント数

学習指導要領の目標全般でそれぞれの文に当てはめてコーディングしたセグメント数を比較すると図1のように分類された。特に、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」の内容に含まれるセグメントが多いことから、単に美術の分野や項目として回答しているものが多い者がいることが理解できる。

①「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」カテゴリーについて

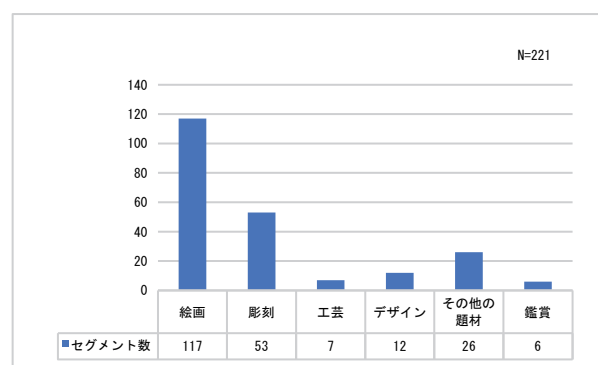


図2「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」を含むセグメント数

ここでは、まず、学習指導要領の解説文にしたがって、「発想や構想に関する項目」と「創造的な技能に関する項目」および「鑑賞」でサブカテゴリーをつくりコーディングを行った。しかし、これらのコードでは、前者では「世界中の作品を考察し、それにならって自分だけの作品を創作する教科」「自分のありのままの気持ちを素直に表現する」「自分の思うがままに表現するもの」と3セグメント、また後者では、「描くまたは造形することによって作品をつくること」「自分の中の想い、思考を体全体と道具を使って表現すること」の2セグメントしか抽出されなかった。

そこで、解説文では「単に美術の枠組みとしての「絵画、彫刻、デザイン、工芸といった枠組みではなく、生徒の実態などを踏まえて幅広く題材を考えることが重要である」¹¹と記されていることから、敢えて古い内容項目である「絵画」「彫刻」「デザイン」「工芸」美術科の内容項目をそのままをサブカテゴリーに置き換え「鑑賞」と併せて改めてコーディングを行ったところ、図2のような結果になった。

ここでは、「絵画」のセグメント数が全体の半数を超えており、続いて「彫刻」が多い。「鑑賞」が極端に少ないのが特徴的である。その原文は「絵画」「絵」に加えて「水彩画」「デッサン」等の記述も見られ、美術という言葉から多くの学生が平面の表現を思い浮かべることが分かる。また、「鑑賞」でコーディングされたセグメントはいわゆる「鑑賞」が5個で残りの一つは「作品を観る」であった。

②「美術の創造活動の喜びを味わい」カテゴリーについて

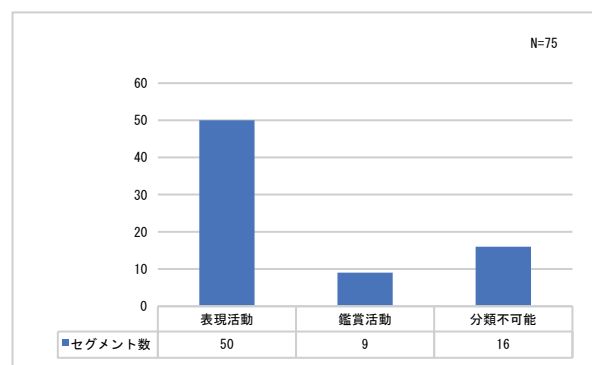


図3「美術の創造活動の喜びを味わい」を含むセグメント数

まず、学習指導要領の「創造活動」についての解説文から「新しいものを作り出す活動であり、創造活動の喜びは美術の学習を通して一人一人が楽しく主体的、個性的に自己を発揮した時に味わうことができる」を元に、内容に関連がある箇所をコーディングしてセグメント化していくことで図3のような分類ができた。

また、その中でも表現活動に関わると判断される内容と鑑賞活動に関わると判断される内容は、それぞれ独立させてサブコードとして抽出した。表現活動に関わることに「自身の内にあるものを表現する1つの手段」、「自分のありのままの気持ちを素直に表現する」、「自分の好きなものや考えや思いを形に残して作品を作ること」等、個人の表現の広がりや自由性に関するセグメントを抽出した。また、「鑑賞

活動」にコーディングした「鑑賞して楽しむもの」には「鑑賞」という単語を含まないものでも内容からそれを意味する内容であればここにコーディングすることにした。例えば「見た人の受け取り方も自由である」、「視覚を通して脳に訴えかけるもの」というセグメントが含まれる。しかし、このカテゴリにおいても、「鑑賞」よりも「表現活動」が多いという結果になった。

③「美術を愛好する心情を育てる」カテゴリについて

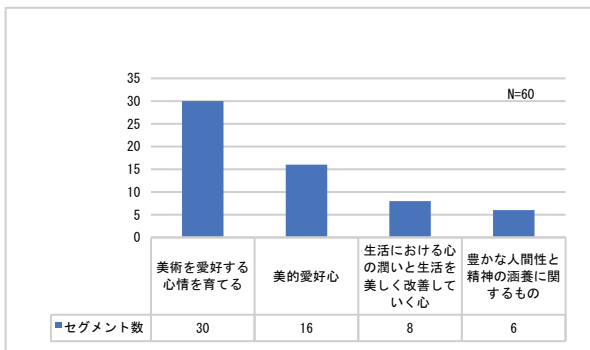


図4「美術を愛好する心情を育てる」を含むセグメント数

ここでは、学習指導要領解説文から「感情や主体的な態度を養う」の例として、「楽しい」「美にあこがれる」「考える」「時の経つのも忘れて夢中になって取り組む」「目標の実現に向かって誠実で忍耐強く自己努力する」「絶えずよりよい創造を目指す」に類するセグメントの抽出を行った。そして、さらに解説文から、「美的愛好心」「生活における心の潤いと生活を美しく改善していく心」「豊かな人間性と精神の涵養に関するもの」をサブカテゴリにして分類した。

その結果、「美的愛好心」のサブカテゴリでは、「おもしろい」「それぞれが思う美しいもの」「それらを感じる人間の楽しみ」等に分類されたセグメントがあった。次に「生活における心の潤いと生活を美しく改善していく心」のサブカテゴリでは「生活を少しでも便利にではなく少しでも楽しくするものだと思う」「なくても最低限の生活は送れるが、生活を豊かにするためには必要な概念」等に分類されたセグメントがあった。

「豊かな人間性と精神の涵養に関するもの」のサブカテゴリでは、「自分を出せる場。人生」「感動させることができる分野」等のセグメントがあった。いずれも、美術を肯定的に受け止めていることに特

徴がある。

④「感性を豊かにし」カテゴリについて

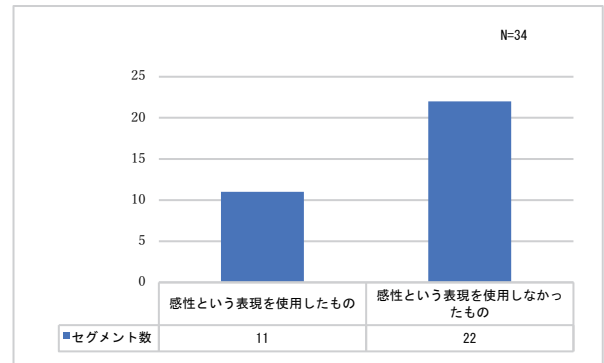


図5「感性を豊かにし」を含むセグメント数

学習指導要領の目標の解説文には感性について、「様々な対象・事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力であり、知性と一体化して人間性や創造性の根幹をなすもの」であると定義されている。

サブカテゴリでは敢えて「感性という表現を使用したもの」と「感性という表現を使用しなかったもの」に分けて分類した。

その結果、「感性という表現を使用したもの」では、「自分の感性をありのままに表現すること」というセグメントの他に「感性豊かで変わった人が多い」というような否定的な内容のセグメントも含まれた。「感性という表現を使用しなかったもの」には、「人が直感的に美しいと感じる」「頭の中のイメージが表現されたもの」というセグメントが含まれた。

因みに中学校学習指導要領の目標に「感性」という表現が登場したのは、平成10年度版¹²からである。

⑤「美術の基礎的な能力を伸ばし」カテゴリについて

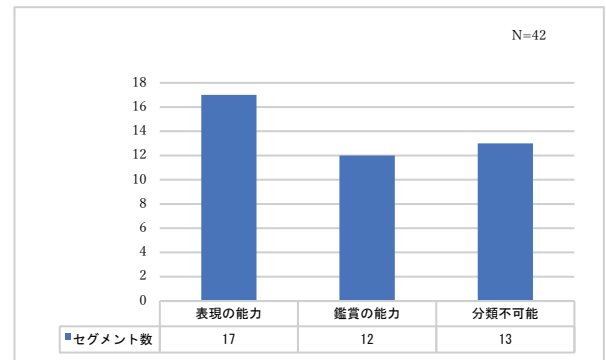


図6「美術の基礎的な能力を伸ばし」を含むセグメント数

本カテゴリでは、解説文によると「関心や意欲などを基に、豊かに発想や構想をし、創造的な技能

を働かせてつくりだす表現の能力と、造形的なよさや美しさ、作者の心情と表現の工夫などを感じ取り味わうなどの鑑賞の能力である」とされる、したがって、サブカテゴリーを「表現の能力」と「鑑賞の能力」に分けてコーディングを行った結果、「表現の能力」では、「色や濃淡、奥行きを組み合わせてによって」「うまいへたは生まれつきの才能だと思う」「正解が分からない」というような評価に結びつくような否定的なセグメントが抽出された。また、「鑑賞の能力」についても「理解に努力がいるもの」「感覚的でよく分からないもの」など否定的なセグメントが見られる。

⑥「美術文化についての理解を深め」カテゴリーについて

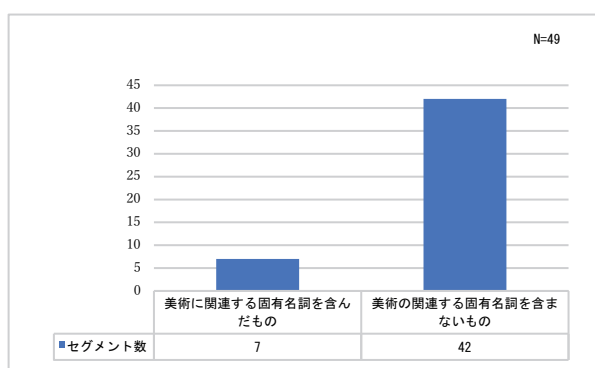


図7 「美術文化についての理解を深め」を含むセグメント数

本カテゴリーでは、「美術文化についての理解」は平成 20 年学習指導要領で新たに加えられた内容であるが、テキストから関連するセグメントが 49 個抽出されている。その中でも、作家名などの固有名詞が特徴的であったので、数は少ないがサブカテゴリーを「美術に関連する固有名詞を含んだもの」と「美術に関連する固有名詞を含まないもの」にした。

その結果、「美術に関連する固有名詞を含んだもの」では「ピカソ、ゴッホ、ミケランジェロ」を挙げるセグメントがあり、「美術に関連する固有名詞を含まないもの」では、「古代・中世ヨーロッパのイメージ」「古代から物事を伝える手段として生まれたもの」等のセグメントが確認できた。

⑦「豊かな情操を養う」カテゴリーについて

このカテゴリーについては、セグメント数が 9 個と少なくサブカテゴリーを作成する必要はなかったが、これらのセグメントからは、「必要不可欠でもないが、あることによって心身に豊かさを与える」や「子どもから大人まで心を動かされるもの」など、

「豊かな情操を養う」こととは、どのようなことを指すのか、セグメントが、カテゴリーの説明をしているような表現をしているところに特徴がある。

(2)「美術」の印象を示す回答の抽出

全テキストを対象に、その中で使われている「楽しい」「難しそう」「理解しづらい」等の美術に対して直接的な印象を意味する単語を抽出して、それらを含むテキストをポジティブとネガティブな印象を示すものとして分類した。そこでは、複数のコードに分類できるセグメントを含むテキストが存在する。

①ポジティブとネガティブな印象を示すテキストと学習指導要領目標との共起関係

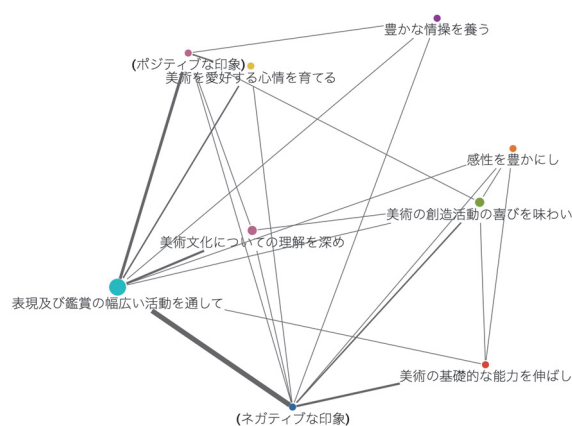


図8 学習指導要領目標のサブコードの印象

図8のようにポジティブとネガティブな印象を示すテキストと学習指導要領の目標のコードとの共起関係を「コードマップ」に表して視覚化して、確認した。ここでの各円はコードを表しており、2つのコード間の距離は、データマテリアルでコードがどのように適用されているかを表し、円が大きいほど、そのコードで行われるコード割り当てが多くなっていることを示している。さらに、コード間の接続線はどのコードが重複または共起するかを示し、2つのコードの間に一致があるほど、接続線が太く表示されている。

その結果、ポジティブな印象を表すテキストは、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」の他に「美術を愛好する心情を育てる」、「豊かな情操を養う」のコードと共起しており、ネガティブな印象を表すテキストは、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」の他に「美術の基礎的な能力を伸ばし」のコードと共起していることに特徴がある。

②「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」のサブコードの印象

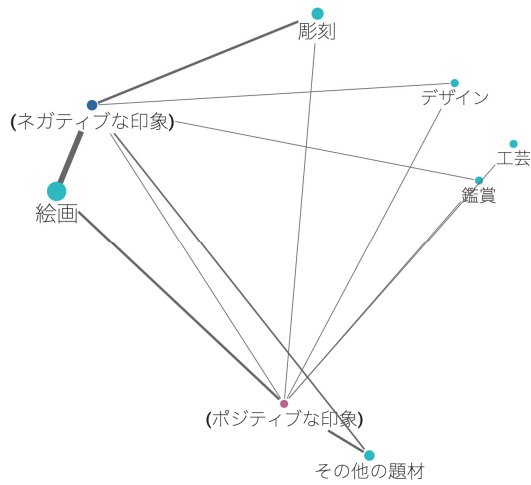


図9 「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」のサブコードの印象

図9からは、「絵画」のサブコードに分類されたセグメントがネガティブな印象を示すテキストと強く共起していることが分かる。さらに、表11のテキスト例から「不得意」「苦手」という単語が、「絵画」や「彫刻」を含むセグメントと結びついて、また、少数ではあるが、「鑑賞」にコーディングしたセグメントが一部ポジティブな印象と共起していることに特徴がある。

表2 「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」のサブコードの印象テキスト例

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ネガ	絵画	絵を描くこと。何か造形物をつくること。うまいへたは生まれつきの才能だと思う。リアリティを求めたものであれば、うまいかどうかは分かる気がするが、抽象的なものは難しく分からない印象。
ネガ	絵画	絵を描く授業。あんまり好きではない。色合いの勉強
ネガ	絵画・彫刻	絵画・彫刻・書道など作品を示す言葉で多くのものは難しい印象を受ける。美術に携わる人の思考は凡人と根本的に遠くわかり合うのは難しい。
ネガ	絵画	絵を描くこと。大不得意。
ネガ	絵画・彫刻	絵画・彫刻・絵は苦手、人によって感じ方はそれぞれ、理解できない美しさが多い。
ネガ	絵画・彫刻	絵画、彫刻、僕は絵を描くこと、有名な作品を見て感想を書くこと、どちらも苦手でした。
ネガ	絵画・彫刻	絵・彫刻。教科の1つ。美術の芸術は理解しにくい部分がある。
ネガ	デザイン	絵を描く授業。あんまり好きではない。色合いの勉強
ネガ	絵画・彫刻・その他の題材・デザイン	固い。「分かる人だけ分かる世界」みたいな。排他的。人を寄せ付けない感じ。絵画、彫刻、造形、デザイン、古い、かび臭い。
ポジ	鑑賞	見る、鑑賞することは好きであるが、自分

		で描く作ることが苦手で、学校では唯一最高評価をとることができなかったという事実もある。他人の作品を自由気ままに鑑賞して楽しむのが自己流の楽しみ方。
ネガ	絵画・彫刻・鑑賞	絵画、彫刻、僕は絵を描くこと、有名な作品を見て感想を書くこと、どちらも苦手でした。

③「美術の創造活動の喜びを味わい」のサブコードの印象

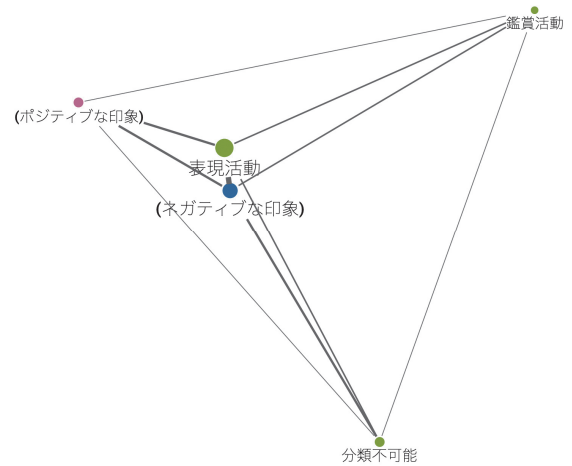


図10 「美術の創造活動の喜びを味わい」のサブコードの印象

図10からは、「表現活動」のサブコードに分類されたセグメントがネガティブな印象を示すテキストと強く共起していることが分かる。

さらに、表3のテキスト例から、この「表現活動」を含むセグメントは、「絵画」のセグメントも含むものもあることが分かる。

表3 「美術の創造活動の喜びを味わい」のサブコードの印象テキスト例

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ネガ	表現活動	有名な人が描いた絵画や壺など。絵の上手な人がすること。 <u>自由に表せるもの</u> 。感覚的でよく分からないもの。
ネガ	表現活動	<u>自由であり</u> 、何が正解なのかはよく分からないもの。また、 <u>自分の気持ちのイメージを表現するもの</u> 。
ネガ	表現活動	描くこと、見て感じることも、難しく、才能が必要なもの。 <u>言葉では表現できない感情や考えを表現</u> でき、他人に伝えられるもの。
ポジ	表現活動	自由で楽しく悲しいもの。作家の気持ち、作家の全て。作家のコミュニケーションのツールの1つ。古くから存在しているもの。
ポジ	表現活動	絵、 <u>個性的</u> 、芸術の中の1つ、小学校4年までの図工もかなり自由で、一人一人が違ってよいというところが好きだった。
ネガ	鑑賞活動	<u>よく分からない</u> 。分かる人しか分からない。
ネガ	分類不可能	苦手。正解が分からない。 <u>自由すぎる</u> 。

④「美術を愛好する心情を育てる」のサブコードの印象

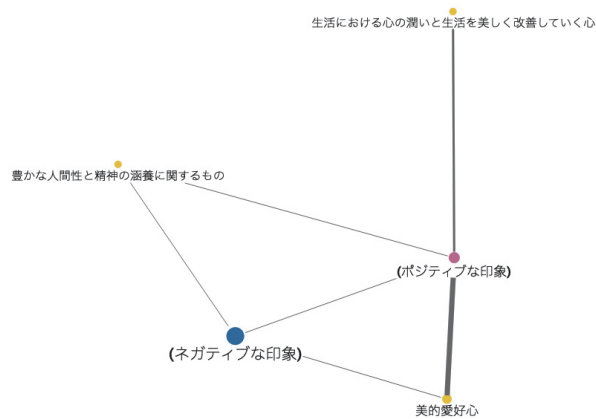


図11 「美術を愛好する心情を育てる」のサブコードの印象

図11からは、「美的愛好心」のサブコード分類されたセグメントが、ポジティブな印象のコードとの共起関係が強い事が分かる。表4のテキスト例から、「楽しむ」という単語を含むセグメントが、「美的愛好心」のサブコードに分類され結果として、ポジティブな印象を形成していることが分かる。

表4 「美術を愛好する心情を育てる」のサブコードの印象テキスト

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ポジ	美的愛好心	自分には美術の才能がないので、表現することに関しては縁がないけど、 <u>楽しむことができるもの</u> 。
ポジ	美的愛好心	自由で楽しく悲しいもの。作家の気持ち、作家の全て。作家のコミュニケーションのツールの1つ。古くから存在しているもの。
ネガ	美的愛好心	絵画・彫刻・絵は苦手、人によって感じ方はそれぞれ、 <u>理解できない美しさが多い</u> 。
ネガ	美的愛好心	絵画や造形などのものづくりに関すること。 <u>楽しいけれど、美術という少し堅苦しいイメージになる</u> 。
ポジ	生活における心の潤いと生活を美しく改善していく心	<u>生活する上で直接必要ではないが、人の心を豊かにする上で必要な物</u> 。見て何かを感じるもの。
ポジ	生活における心の潤いと生活を美しく改善していく心	絵画、工芸、デザインを描いて作って批評を受けたり、自分の思うがままに表現するものだと思う。生活を少しでも便利にではなく少しでも楽しくするものだと思う。

⑤「感性を豊かにし」のサブコードの印象

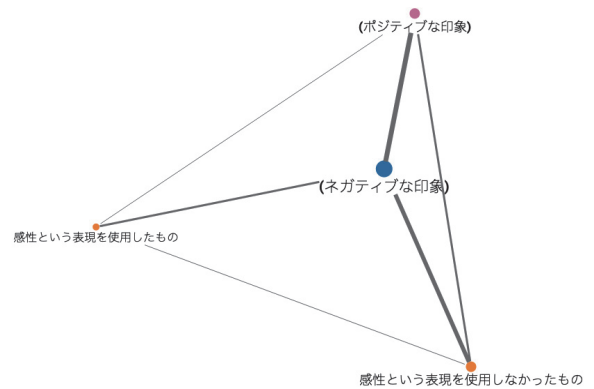


図12 「感性を豊かにし」のサブコードの印象

図12からは、「感性と言う表現を使用していないもの」のサブコードに分類されたセグメントが、ネガティブな印象を示すテキストと強く共起していることが分かる。表5のテキスト例から、美術自体を分からない理由として、「感性」という表現や、それに類する表現を挙げていることが分かる。

表5 「感性を豊かにし」のサブコードの印象テキスト例

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ネガ	感性という表現を使用していないもの	絵画・彫刻・書道など作品を示す言葉で多くのものは難しい印象を受ける。 <u>美術に携わる人の思考は凡人と根本的に遠くわかり合うのは難しい</u> 。
ネガ	感性という表現を使用していないもの	高尚なもの。形容し難いもの。理解に努力があるもの。 <u>線引きが曖昧なもの</u> 。何かを表現する手段
ネガ	感性という表現を使用していないもの	よく分からない印象。 <u>人によって捉え方が変わる</u> 。
ネガ	感性という表現を使用したもの	難しそう。 <u>感性が必要そう</u> 。
ネガ	感性という表現を使用したもの	一般の人が見てもよく分からないもの。色や形が奇抜なもの。 <u>感性豊かで変わった人が多い</u> 。人によって捉え方が違う。
ポジ	感性という表現を使用していないもの	芸術家。美しい。美術館。答えがない。文化。奥が深い。生命維持には必要ない。生活に直接必要ではないが、 <u>人の心を豊かにするもの</u> 。 <u>見て何かを感じるもの</u> 。
ポジ	感性という表現を使用したもの	<u>五感で感じるもの</u> で、心に訴えかける何かがある

⑥「美術の基礎的な能力を伸ばし」のサブコードの印象

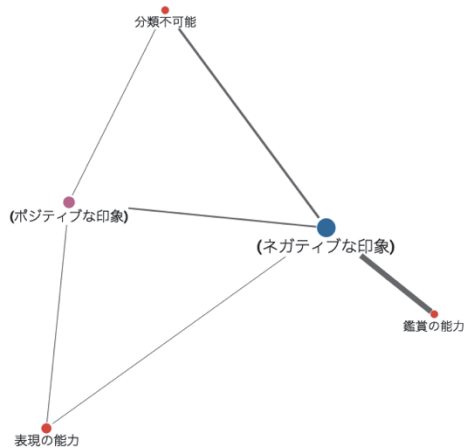


図13 「美術の基礎的な能力を伸ばし」のサブコードの印象

図13からは、「鑑賞の能力」のサブコードに分類されたセグメントがネガティブな印象を示すテキストと強く共起していることが分かる。表6からは、前述の「感性を豊かにし」のサブコードと同様に「分からない」「理解しにくい」という表現がセグメントの中に見られることに特徴があることが分かる。

表6 「美術の基礎的な能力を伸ばし」のサブコードの印象テキスト例

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ネガ	鑑賞の能力	苦手。正解が分からない。自由すぎる。
ネガ	鑑賞の能力	一般人には理解しにくいもの。堅苦しく遠い存在。人々に様々な問いかけを与えるもの
ネガ	鑑賞の能力	有名な人が描いた絵画や壺など。絵の上手な人がすること。自由に表せるもの。感覚的でよく分からないもの。
ネガ	鑑賞の能力	一般の人が見てもよく分からないもの。色や形が奇抜なもの。感性豊かで変わった人が多い。人によって捉え方が違う。
ネガ	鑑賞の能力	同じ1つの作品でもその人の価値観によって、理解できた理解できなかったりする難しいもの
ネガ	表現の能力	絵を描くこと。何か造形物をつくること。うまいへたは生まれつきの才能だと思う。リアリティを求めたものであれば、うまいかどうかは分かる気がするが、抽象的なものは難しく分からない印象。
ポジ	表現の能力	自分には美術の才能がないので、表現することに関しては縁がないけど、楽しむことができるもの。

⑦「美術文化についての理解を深め」のサブコードの印象

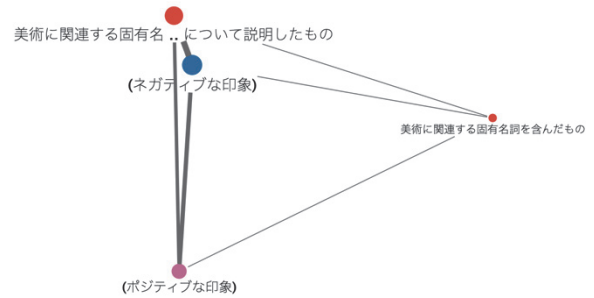


図14 「美術文化についての理解を深め」のサブコードの印象

図14からは、「美術に関連する固有名詞を用いず文化について説明したもの」のサブコードに分類されたセグメントがネガティブな印象を示すテキストと強く共起していることが分かる。表7からは、固有名詞を特に限定しなくても、美術史に関する表現がなされることで、ネガティブな印象を形成しているテキストがあることが分かる。

表7 「美術文化についての理解を深め」のサブコードの印象テキスト例

印象	サブコード	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ネガ	美術に関連する固有名詞を含んだもの	モナリザに代表される時代の絵や彫刻など、堅苦しい感じのもの。
ネガ	美術に関連する固有名詞を用いず文化について説明したもの	自然のものや心の中を表現している。たくさんある美術作品の中には理解しがたいものもある。
ネガ	美術に関連する固有名詞を用いず文化について説明したもの	絵が下手そうに見えてとても高価。描いた人が亡くなってから評価されてて、美術家は貧乏なイメージ。
ネガ	美術に関連する固有名詞を用いず文化について説明したもの	有名な人が描いた絵画や壺など。絵の上手な人がすること。自由に表せるもの。感覚的でよく分からないもの。

⑧「豊かな情操を養う」のコードの印象

このコードについては、セグメント数が9個と少ないために「コードマップ」に示すことはできなかったが、表8によると、いずれも、美術について肯定的な見解を示す内容となっている。「美術を愛好する

心情を育てる」における「美的愛好心」のセグメントを含むテキストがポジティブな印象のコードに位置づけられ、また、「豊かな情操を養う」のセグメントを含むテキストは、わずか6であるが、ポジティブな印象のコードに位置づけられていることに特徴がある。また、これらのテキストを読み直すと「豊かな情操を養う」とは、どのようなことであるのか、その説明をしてくれるような内容であり、学習指導要領の最終的な目標が達成されていると改めて感じさせられる。

表8「豊かな情操を養う」サブコードの印象テキスト

印象	セグメント（下線部）を含むテキスト例
ポジ	中学校までは大体誰でも共通で学ぶ一方、高校以降はより専門的に学ぶようになるため、美術への関わりが薄くなると思う。他方、 <u>年を重ねるに連れて若かりし頃よりも美術館に足を運ぶことも増えるだろうから、生涯に渡って自身と関わる教養の一種でないかという印象を受けた。</u>
ポジ	自己表現の1つの方法・手段。正解がなく一人一人で違うもの。センスがある人しかできないもの。歴史あるもの。1つの文化。独創的でないと評価されないのでは。 <u>子どもから大人まで心を動かされるもの。人から評価される対象（評価は人それぞれ）</u>
ポジ	芸術家。美しい。美術館。答えがない。文化。奥が深い。生命維持には必要ない。生活に直接必要ではないが、 <u>人の心を豊かにするもの。見て何かを感じるもの。</u>
ポジ	人一人として同じ作品が作れないもの。何世紀もの間受け継がれてきたもの。 <u>人々を魅了するもの</u>
ポジ	娯楽。必要不可欠でもないが、あることによって心身に <u>豊かさを与える</u> 。心情表現技法
ポジ	絵画や立体作品で、 <u>人々が生きる上でいざというときにつけてくれるもの</u> 。また、表現することで、他者との共感や対立を生むことで考えや感覚を深めることができる。人にしかできない楽しみの1つ。
不明	思想表現の手段であり、きれいなものから怖い物まで多岐に渡っている。 <u>芸術に内包されている。</u>
不明	絵画・工芸・彫刻などの制作物、新しい発想がいる。言葉で伝えたいものを表現する。作品を見る人と作る人がいる。作品を見ることで様々なことを考えさせられる。見る人によって作品の受け取り方が違う。
ネガ	一般人には理解しにくいもの。堅苦しく遠い存在。 <u>人々に様々な問いかけを与えるもの。</u>

IV. 分析からの考察

（1）ネガティブな印象を形成するコードから分かること

①絵画に関するセグメントが形成するネガティブな印象

これまでの分析から、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」における「絵画」のセグメント数の多さとそのセグメントを含むテキスト多くがネガティブな印象に位置づけられている点、しかも、「美術の創

造活動の喜びを味わい」における「表現活動」のセグメントを含むテキストの多くがネガティブな印象に位置づけられ、そのテキストにも「絵画」が含まれている点に特徴がある。したがって、「美術」という言葉の印象の形成に強く影響を与えているのは、「絵画」であることが浮き彫りにされた。当時の学習指導要領が「発想や構想に関する項目」と「創造的な技能に関する項目」および「鑑賞」というくくりで分けられているにも関わらず、指導される側は、そうした思いを持ち続けていることになる。

②鑑賞に関するセグメントが形成するネガティブな印象

これまでの分析から、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」における「鑑賞」のセグメント数が少ないにも関わらず、「美術の基礎的な能力を伸ばし」では、「鑑賞の能力」のセグメントを含むテキストの多くがネガティブな印象に位置づけられている。さらに、「美術文化についての理解を深め」のセグメントでは、「美術に関連する固有名詞」を含む含まないに関わらず、そのセグメントを含むテキストの多くがネガティブな印象に位置づけられていることに特徴がある。「絵画」などに比べて「鑑賞」が少ないという事実は、そもそも、指導される側が「鑑賞」に関する学習を十分経験したことがないことにも通じると考えられる。

（3）教科「美術」の指導で改善していくべき事

これまで、学習指導要領の目標をコードにして「美術」という言葉から受ける印象の分析を行ってきた。これからは、ポジティブな印象を示したセグメントを含む26のテキストの中から、「絵画偏重の課題」と「鑑賞教育の不足」の2つの観点を元に、美術教育のあり方を示すヒントを探ることとする。

①美術を「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して」と捉え直して「絵画」偏重の指導の見直しを図るために

ア。「ワクワクするやつ。曲線。楽しい。美しい。美術かどうか分からないけど音楽も物語も建築もはたまたプログラムのコードもゲームも漫画もきれいだったら、ワクワクする」

本テキストは、美術の枠を超えて総合的な芸術分野としての捉え方をしている。特に「ワクワクする」対象を全て美術とし、「プログラムのコードもゲームも漫画」も含める点で、昨今の視覚文化の広がりを受容しているようである。

イ.「絵画。彫刻。デザイン。ファッション。建築。

なくても最低限の生活は送れるが、生活を豊かにするために必要な概念」

本テキストは、ファッションや建築も含めて美術だと捉えて、「生活を豊かにするために必要な概念」と美術教育の本質に迫る捉え方をしている。

ウ.「美術といってもジャンルが多く評価の仕方も定められておらず、あいまいな分野であるイメージを持っている。また美術は目的のために作られるわけではなく、自由で創造的であり、感情や伝えたいテーマが作品にこもっていると思う」

本テキストは、美術のジャンルが多いものだと捉えて、「評価の仕方」を定めないとし、さらには、美術が目的を持たないとする捉え方をしている。

以上のことから、「美術の領域は広く、その評価は自由であり、生活を豊かにするために欠くことのできないものである」という基本的な認識を踏まえるべきであることと言える。

②「表現」はともかく「鑑賞」することの喜びを認識させることの重要性を身につけさせるために

ア.「見る、鑑賞することは好きであるが、自分で描く作ることが苦手で、学校では唯一最高評価をとることができなかったという事実もある。他人の作品を自由気ままに鑑賞して楽しむのが自己流の楽しみ方」

本テキストは、最初に表現は苦手であったことを自認していることに特徴がある。「鑑賞すること」は好きで楽しむことができるということは、表現重視の美術教育を経験しても、敢えて自分なりの楽しみ方を見つけているということかも知れない。

イ.「自分には美術の才能がないので、表現することに関しては縁がないけど、楽しむことができるもの」

本テキストは、「表現」には自信がないが「美術」を楽しもうという気持ちが表れている点に、特徴がある。「鑑賞」という言葉は用いていないが、全体の内容から「鑑賞」の喜びを示しているように感じる。

ウ.「五感で感じるもので、心に訴えかける何かがある」

本テキストは、「鑑賞」と言う言葉が存在しないが、「五感で感じるもの」を「感性を豊かにし」に、「心に訴えかける何かがある」を「豊かな人間性と精神の涵養に関するもの」に分類した。しかし、このテキスト全体では、作品を鑑賞することについて語っ

ていると捉えられる。

以上のことから、「たとえ、表現に自信を持てなくても、鑑賞の楽しみを知ること、美術を愛好する心を育てることができる」と言える。

V. おわりに

今回の研究では、学生が「美術」という言葉に抱く率直な印象について確認することで、改めて美術教育の意義について考えさせられた。そこでは、絵画指導中心に行われる中学校までの美術教育での課題が浮き彫りになった。

本研究での分析を中学校の学習指導要領の目標に結びつけて判断するのは早急かもしれない。しかし、分析を通して、あながちこの研究が意味をなさないとも言えないことも実感した。

前出の表 1 に示したように特に美術の印象について学習指導要領を内容ごとに区切ったことで、コーディングされたセグメントが、最初の「表現および鑑賞の幅広い活動を通して」が 220 個もあるのに対して、最後の「豊かな情操を養う」がたった 9 個しかないことにも現れている。

もちろん、美術科を担当する教員だけに責任を押しつけることはできない。いくら授業の中では、担当教員が美術科の目標の意義を踏まえた上で、指導を行ったとしても、高等学校受験には、関係のない科目として親や周囲が、美術を軽んじる発言を繰り返せば、今回の多くのテキストのような回答出てくる可能性もある。

一方、「中学校の美術の授業がとても楽しかった」と記述していた学生がいた。その授業内容については、予想をすることはできないが、回答は「美術を愛好する心情を育てる」における「美的愛好心」のセグメントを含むテキストとしてポジティブな印象のコードに位置づけられた。また、前出の表 8 から「豊かな情操を養う」のセグメントを含むテキストが、わずか 6 個であるにも関わらず、いずれもその説明をしてくれるような内容であることが読み取れ、学習指導要領目標の最終的な目標が達成されていると感じさせられた。

すでに平成 20 年 1 月の中央教育審議会の答申では、改善の基本方針の最初の一文の後段に「生活の中の造形や美術の働き、美術文化に関心をもって、生涯にわたり主体的にかかわっていく態度をはぐく

む」とあった。ただ楽しい授業が求められるのではなく、その後の人生において、美術を通して豊かな心を育みつづけることのできるような美術教育を行わなければならないのである。

来年度から中学校においては平成 29 年告示の学習指導要領の完全実施が始まる。もし、美術科の教員が絵画表現のみに多くの時間を当て、生徒が納得できない一方的な評価を繰り返し、さらには真の意味での鑑賞の楽しみを教えることができないとしたら、美術科の目標の達成どころか、生涯に渡っての美術嫌いを増やしていく一方であろう。

当然のことであるが、文部科学省の検定を得て全国で採択されている教科書は、学習指導要領の目標を押さえ、その目標から外れることのないように編集¹³がなされている。今回の研究分析の後に、改めて当時の教科書を見直すと、学生たちに美術に対するポジティブな印象を抱かせるような内容が、すでに掲載されていた。国民の税金を投入して作成されている教科書である。その教科書を使って国民の「豊かな情操を養う」教育について、再考すべきなのかも知れない。

注

- 1 隅敦「図画工作科に対する教科観の相違と教員養成の果たす役割：20 歳代と 50 歳代の現職教員対象の聞き取り調査をもとに」『美術教育学第 36 号』美術科教育学会，2015 年
- 2 隅敦「美術館所蔵作品の継続的な教育活用に資する研究：一富山県立近代美術館で行った実践の参加者からの反応をテキストマイニングの手法で分析して一」『美術教育学研究 第 49 巻』大学美術教育学会，2017 年
- 3 同上，p.197
- 4 前掲 2，pp.194-195
- 5 泰田久史「学生が意欲的に取り組める図画工作授業の工夫について～苦手意識を克服する視点～」『宮崎学園短期大学紀要第 10 号』2017,pp.201-212. 中島法晃「造形指導に不安を抱える保育者にとって有効な表現素材と活用のあり方～保育者研修会のワークショップ事例を通して～」『岐阜女子大学紀要』2020,pp.59-65. 上田慎二・石垣倫生「絵画・造形授業における学生の反応の考察 造形表現指導の学生の製作の意識の諸問題について」『鈴鹿大学・鈴鹿大学

短期大学部紀要 人文科学・社会科学編第 2 号』2019,pp.315-325. 西卓男「教科としての美術(図画工作)の苦手意識を出さないための考察 図画工作に関するアンケートからみえてくるもの」『大和大学研究紀要第 4 号』2018,pp.139-146.

- 6 人文学部，人間発達科学部，経済学部，理学部，工学部，医学部，薬学部，芸術文化学部，都市デザイン学部の本大学の全学部に所属する学生。研究分析に用いるテキストは授業内に書かせたレポートの一項目で，成績評価の対象としないアンケート箇所を用い所属学部を問わず匿名で分析を行った。
- 7 MaxQDA2018，ライトストーン社，2018 年
- 8 佐藤郁哉「QDA ソフトを活用する実践質的データ分析入門」新曜社，2008 年
- 9 文部科学省「中学校学習指導要領解説『美術』」，日本文教出版，2008 年
- 10 同上，pp.6-10
- 11 同上，p.6
- 12 平成 10 年学習指導要領中学校美術目標「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して，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てるとともに，感性を豊かにし，美術の基礎的能力を伸ばし，豊かな情操を養う」
- 13 日本文教出版，「中学校美術」平成 24 年採択用の教科書

(2020 年 10 月 19 日受付)

(2020 年 12 月 8 日受理)