

研究ノート

学生の主体性を育む美術教育の実践的試み

—学生主体の展覧会「Gotcha展」企画の経緯と背景にある教育観—

梅 田 力

要旨

本研究ノートは、星槎道都大学デザイン学科における学生主体の展示活動「Gotcha展」の企画・実施を通じて、美術教育における主体性育成の可能性を探索する試みを報告する。2022年及び2023年星槎道都大学の卒業制作展では、専門性重視の指導方針により、作品ジャンルや展示形式に制約が強まり、学生の自由な表現や主体的な取り組みが難しくなっていた。この課題を背景に、筆者は「学生が自分なりの作品を主体的に制作・展示できる場の必要性」を提起し、共同研究を立ち上げた。本取り組みでは、学内共同研究費を活用し、教員は初期支援と安全管理に徹し、企画・運営は学生主体で行った。本ノートでは、企画立案から実施までのプロセスを整理し、背景にある創造主義的美術教育観を考察するとともに、学生の主体性を促す教育実践の課題と可能性を提示する。

1. 背景

本研究は星槎道都大学美術学部デザイン学科（以下デザイン学科）に在学する学生の自主制作の様子や、卒業制作に対する取り組みを見ながら感じてきた事、「もっと学生が主体的に、生き生きと“自分なり”の作品を作り、展示する機会が必要なのではないか？」を同僚であり、漫画実践・テキストスタイルを専門とする三上いずみ准教授へ話したことから始まった。何気ない雑談の中であったが、これが思いの外彼女の共感を得た。それから、漫画理論を専門とする竹内美帆准教授にも話をしたところ共感をいただき、3人で共同研究を立ち上げる運びになった。

筆者が最初に提案した事項の詳細は、およそ以下の4点である。

1) 共同研究立ち上げ前の2022年及び2023年、卒業制作展の審査において、作品のジャンルや

表現の縛りが強くなっていた。その縛りが強すぎ、学生が主体的にテーマや表現を選び制作出来ていないのではないかと感じていたこと。

2) デザイン学科の学科的特徴として、漫画・イラストコースがある。近年ではこのコースに多くのニーズがあり、たくさんの学生が学んでいる。一方、美術系大学の学びの集大成である卒業制作展覧会は、いわゆる絵画・彫刻を前提とする“伝統的”な展覧会の展示形式が「基本」であり、イラストや漫画は、そうした伝統的な展示形式の枠組みの中にどう組み入れて展示するかが前提として考えられていた事。

3) 漫画・イラストで指摘した点と同様、拡張を続けるいわゆる現代美術と呼ばれる表現の中で、従来の絵画・彫刻を前提とした卒業展覧会の展示方式だけでは対応しきれないのではないかと考えたこと。

4) 新年度となる2024年4月から、学科ごとの研究活動を促進することを目的に学内共同研究

を奨励するための予算が付くと事前アナウンスがあったこと。この予算を使って、学生達が生き生きと活動出来る場を用意してはどうかと考えたこと。

以上の4点から、「展示活動を通して学生の主体性を育むことの可能性を探る実践的研究」として、学内の共同研究予算へ企画書を提案。企画書は、筆者の原案をもとに、上述の竹内准教授に体裁を整えていただき提出した。程なくして、学内の審査を経て了承され、本研究は始まった。

話を進めていく中で、非常勤講師としてデザイン学科の指導をしていただいている鳴海伸一先生にも賛同いただき、研究メンバーに加わっていただいた。鳴海先生は当時、北広島市芸術文化ホールギャラリー運営委員会の有識者として、会議に参加されていた関係から、芸術文化ホールの担当者の方々をご紹介いただき、そこでの展示を提案していただくことになった。

展覧会名は三上准教授に考案していただき「Gotcha展」とした。英語のカジュアルな表現で、わかった/了解、見たぞ、捕まえた、やったなど複数の意味があり、展示を通して自分のやりたいことを見つける的な意味。また音として日本語のゴチャゴチャにも似ているところから、分野を超え、様々な表現が一堂に会する賑やかな場といった意味も込めて名付けられた。

その後、企画を学生へアナウンスし、興味のある学生を募集することまでは教員で手伝いをし、後は学生の自主性を尊重し、展覧会までの運営等も全て任せた。学生リーダーは当時筆者の研究室に所属していた4年生が担当してくれる事になった。展覧会にまつわる費用である会場費、広告宣伝費、新規購入した台座等の展示に関わる費用は共同研究費から支出した。展覧会は、11月24日—29日北広島市芸術文化ホールギャラリーで展示が行われた。

以上が研究を立ち上げ、学生主体の展覧会が開催されるまでの大まかな経緯である。

2. 共同研究を立ち上げた理由について

1) 卒業制作審査

背景で述べた通り、本研究設立の動機の1つとして、卒業制作の審査のあり方についての疑問があった。卒業制作は、美術系大学での集大成の展示であり、その審査基準は、単に卒業制作作品の審査だけにとどまらず、学科全体の方針が示されるとも言える非常に重要なものと認識している。ここでは具体的に審査のどういった点において、疑問があったのか、より詳細に述べる。

2-1-1 専門性の重視と作品の質向上を目指した教育

2018年に赴任して以来、筆者が卒業制作の指導を行ってきた中で感じている課題認識として、デザイン学科の学生の多くは、課題の範囲とテーマが科せられる授業については一生懸命に取り組むが、より自主性と自らの目標設定が求められる卒業制作では、積極性があまり見られない傾向があった。こうした傾向について、他の教員からも度々指摘されており、教員間の認識としてある程度共通している課題であると言える。こうした様子が、星槎道都大学デザイン学科だけなのか、世代全体の傾向であるのかは別途調査が必要であるが、そうした様子を踏まえ、新しい方針として2022年及び2023年に打ち出され強化されたのが、指導を行う教員の専門性を重視して、分野を制限することで、卒業制作に出品される作品の質向上を目指すという方針であった。特に専門的な技術・技法をしっかりと伝え、完成度の高い作品を制作させる事を目指す方針が打ち出された。

こうした指導方針のメリットは、学生が規範となる教員のもと、その技術・技法を忠実に学ぶため、目標が明確化され、手順もわかりやすい。指導教員側も自身のやり方を正解として明示でき、順を追って伝えられるので、教える事が明確であり、技術・技法に関しての指導に集中しやすい。大学在学中は専門家から技術・技法を学び、土台

をしっかりと築き、卒業後自分自身で表現したい題材を見つけ、個性的な表現を探求していくという指導指針であろう。

このような技術習得型に特化した指導方針の元では、最終的に完成する作品の質は向上する。しかしその一方で、学生の自主性が育ちにくく、また指導教員の作品にどうしても似通ってしまい、学生の本래もつ感性を育てにくいという構造的なデメリットがある。筆者はこうした強すぎる表現の制限や、技術を伝達することを主目的とした教育には賛同が出来なかった。それが冒頭で述べた「もっと学生が主体的に、生き生きと“自分なり”の作品を作り、展示する機会が必要なのではないか？」という言葉に繋がっており、本研究を立ち上げる大きな原動力となった。

指導方針には、それぞれの教育観や信じる哲学が反映され、指導の仕方にはそれぞれ長所、短所がある。そのため、一概にある指導方針に対して否定をすることは出来ない。詳細は後述するが、筆者の立脚する教育観にも当然デメリットがある。それでも、それぞれが信じる教育観、哲学が自由に議論され、それぞれの指導方針がお互いに尊重される場合は、健全な学びと研究の場を保証する大学に必要である。

2) 絵画・彫刻を基準とした展示

2-2-1 漫画・イラスト作品の展示

デザイン学科は、デザイン専攻、アート専攻、漫画・イラスト専攻の3専攻がある。現在各学年50名定員¹⁾の内、イラスト・漫画専攻には毎年15—20名の学生が専攻をしていて、特にイラストを学びたい、将来の仕事にしていきたいという学生が多い。またデザイン専攻で学ぶ学生の中にもイラストを仕事にしたいという学生も相当数いるので、実質的には各学年の半数以上がイラストに興味・関心を持ってデザイン学科に入学してきている。大学で美術の専門教育を受ける中で、他分野の魅力を知って興味関心が移り変わり、最終的にデザインやアート表現の研究室を選択する学生

もいるが、卒業制作の出品作品も広告用の挿絵(想定等も含む)やゲームのキャラクターデザインなど含めると、半数近くがイラスト関連の作品である。

こうした事情がある中、2022年に学科の方針として、絵画・彫刻作品を前提としたいいわゆる伝統的な展示方法を中心にした展示が推し進められ、コンセプト等を記したキャプションよりも、視覚的な効果を重視した展示をすることが目指された。具体的には、100-130号の絵画の横に並べても見劣りしないようなサイズで印刷する。漫画であれば、台座等に冊子を置くよりも、漫画の一部分を大きく取り上げてパネル化するなどして、“絵画作品を見るように”、漫画も見られるような工夫をするべきという意見があった。この理由は上記の卒業制作展の質を高めるためであり、展覧会場で視覚に訴える力の強い、絵画や彫刻作品のような展示を中心に考えていく方針が示された。

しかしながら、学生の人数的にも、徐々に美術史に受け入れられつつある分野としても、漫画・イラスト、キャラクターデザインを彫刻・絵画の展示に合わせるのではなく、むしろそれらを活かせるような展示方法を模索していくことが必要であり、それが長期的にはデザイン学科の特性になりえる可能性がある。

2-2-2 現代美術

上記2-2-1では、漫画・イラストを活かす展示を考えていく必要性を述べたが、表現が拡張し続ける現代美術の展示についても同様である。多様化する現代美術の表現には、絵画・彫刻を基本とする従来の展示形式では、うまく展示ができない作品がある。例を挙げれば映像を使ったインスタレーションが挙げられる。モニター展示だけでなく、より没入感のあるスペースを特設するなど工夫が必要であろう。また美術表現として、漫画やアニメ、インターネットやコンピューターを使った表現なども出てきている。伝統的な絵画・彫刻

は大切にしつつも、新しい表現に対してもオープンな展示方法をその都度、学生の表現に合わせて検討していく柔軟性が必要だ。

2-2-1, 2-2-2 で示された新しい表現に対して、従来の展示形式に当てはめるのではなく、むしろ柔軟に対応していく姿勢が必要である。また、そうした表現を学生主体の展覧会で積極的に学生より提案してもらうことで、教員はそれらを分析・解釈を行い、その先にある卒業制作へ繋げていくサイクルが、Gotcha 展のもう一つの狙いとして考えられた。

3. 学生の主体性を育む美術教育

本研究を行う上で基盤となっている筆者自身の美術教育観について述べる。なお、本稿のキーワードになっている、育みたい主体性とは、学生自身が自らの意思で制作をするようになること。表現の方法を選択・決定できること。題材を自由に決定できること。学生が生き生きと描く・作る喜びを感じ、悩み、苦労をしながら、自分なりの表現が出来ることだと筆者は考える。主体性の伸長を図るためには、自由に制作出来る場作りが重要であると考えている。

3-1 創造主義的美術教育

美術教育研究者である大橋²⁾が、いくつかの著書で繰り返し警鐘を鳴らしている事がある。それは、教育者が求める画面構成や作品としての出来栄を子どもに求める姿勢である。そこには、画面いっぱい大きく伸び伸び描く等、一般に子供らしい絵の手本として推奨されるような表現も含まれる。そうした大人があらかじめ持つイメージを、意識・無意識的に教育者が子どもに求め、誘導する教育を強く批判している。

子どもを大人の未完成的な存在として見るのではなく、子どもには子ども特有の表現があること。また、大人の考える“子どもらしい絵”の強要もまた、同じように問題があること。この考えは

オーストリアの美術教育者フランツ・チゼック³⁾から連綿と続く、子供なりの感性を大切にする創造主義的な教育観を見る事ができる。

美術の専門教育を受ける大学生に対しても、大橋の指摘は非常に重要だと考えており、筆者の研究室の基本的な理念としている。学生にはそれぞれ独自の感性があり、それを引き出すための場を用意すること。学生の持つ感性は尊重されること。学生の感性やアイデアを形にして、実現させるために経験を持った教員がおり、学生と並走しながら、若者の感性を生かし、アイデアを具現化していくサポートをする事が、教員の役割であると考えている。

筆者がこうした創造主義的な考えを支持しているのは、大橋やF・チゼックといった先駆者の理論から学んだからだけではない。経験的にも創造主義的な教育を受け、その重要性を認識しているからである。次に筆者自身が受けてきた教育について述べる。

3-2 学生の感性を尊重する教育

自身の教育観に影響を与えるのは、他の教育者・研究者がそうであるように、学んで来た環境や指導を受けた教員の教育観によるものが大きい。筆者は現在勤務している星槎道都大学の前身である道都大学を卒業した。日本の大学であるが、学部生であった3・4年時に研究室で指導を受けたのは米国籍を持つケン・イケダ先生⁴⁾であった。彼は日系移民として、幼少の頃アメリカにわたり、生涯のほとんどをそこで過ごし、学位もアメリカで取得。米国式の教育を受けて育った事もあってか、授業のスタイル、研究室の指導は当時から他の教員と違い米国的な哲学が流れていた。当時、筆者自身がそうした教育の特殊性を知っていたわけではないが、知らないなりに、他の教育とは違う何かを感じ取ったことは今でも覚えている。そして、今考えれば何も知らなかった学部生の頃に、こうした米国の教育哲学に触れる

事ができたことが、卒業後、海外でキャリアを形成した事にも繋がったのだろう。

イケダ先生の研究室に入り、まず驚いたのが、「君はここで何がしたいのか？」と聞かれたことであった。彫刻について全く知らない、正直いえば、彫刻に興味があったのではなく、ただ彼の授業と、作っている作品が魅力的であったからという理由のみで入った研究室だったので、彫刻をやるには、まずどんな専門的な技術を学ぶのだろうと期待・不安が入り混じった状態で研究室に行ったことを記憶している。しかし、最初に“教えられた”ことは、まずは自分自身が何をしたいのか？を考えなければならないことであった。そこには、決められた正解もなく、方法も期間も限定されていないように感じた。まずは自分自身の中から湧き上がる“やりたいこと”に向き合う。そんな指導は今まで受けたことがなかったので、面を食らい、どうすれば良いかわからなかった。

自覚が全くなかったのだが、それまで小・中・高、さらに言えば大学の1・2年生で受けてきた教育は、課題が与えられ、それを実施する期間があり、正解がある。そうしたことが前提の教育であり、そこに疑問を持つこともなかったのだろう。研究室に入り、初めて「私は何がしたいのか」から始まる教育を受けた。この衝撃を、とても鮮明に覚えている。最初は苦労したが、徐々に慣れて、いつの間にか自分のやりたいことは何かを自然と自分から探しだすようになっていった。こうした教育方法が唯一の解であるとは思っていないが、学生自身の主体性を育む上では、有効な教育であると筆者は考える。

もう1つイケダ先生とのエピソードで、筆者の教育観に影響している事がある。それは、あるイケダ研究室の卒業生から、筆者の作品と先生の作品が似ていると指摘された事だった。イケダ先生がいつになく真剣な顔で、「とても大きな問題だよ」と筆者に話してきた事をよく覚えている。これは単純に、先生のスタイルに憧れ、大きな影響を受けた筆者自身が、無意識的にではあるが、先

生のスタイルを通じて、見よう見まねで造形をはじめ、美術全般の基礎を学んでいったからであろう。しかし、自主性、独自性、そして学生それぞれの感性を尊重する研究室であるのに、その担当教員のスタイルに学生の作品が似ていることを、非常に大きな問題だとしたのである。自身の作品のスタイルと、学生の作品は違うものであるべき。この指摘には、独自性を大切にする先生の教育観がよく現れているエピソードである。

先生からは、良い意味で素材選択をはじめ、作り方等にもほとんどアドバイスを受けることはなかった。日常的に指導されたのは、作品の頑丈さ（立体がすぐに壊れない作り方）。丁寧な仕上げを心がけること（作品の質）。作品の見せ方についてで、表現内容については、学生のやりたい事を尊重していた。

先生と私は元々感覚的に似ていた所もあったから、より作品が似通いやすかった部分もあったように思う。筆者が新しい絵画作品を描いたときに、先生から「私、若い頃この作品に似たものを描いた事があるよ」と驚かれたこともあった。学部卒業後20年以上が経ったが、現在も先生の影響は筆者の作品に見てとれる。ただ本来的な性格や、卒業後経験してきたことなどから滲み出る作品のテイストの違いは徐々にではあるが、大きくなってきているように思う。

筆者は学部を卒業後、紆余曲折を経て、10年後に英国の大学院へ進学した。その際、英国でも基本的に指導方針は同じであった。まず自分自身の問題意識を問われ、それを元に制作・研究を行っていく。教員はその実現をサポートするというシステムであった。筆者が比較的留学先でもスムーズに制作・研究が出来たのは、イケダ研究室で受けた教育があったからであろう。

学部生時代の指導教員との2つのエピソードと英国留学での経験を踏まえると、筆者は創造主義的な美術教育を受けてきたと言え、その重要性を経験から知っている。教育者として、この教育の

素晴らしさを自覚しており、次世代にも伝えていきたいと考えている。そこで次に、創造主義的な美術教育をどう展開していくかを述べる。

3-3 学生の感性を尊重する教育

大学における美術の専門的な教育の使命として、表現するための技術を伝えていく事は大切である。しかし、その一方で、技術を伝える事以上に「その技術を使って何を表現するか？」について考える事。あるいは少なくとも何を表現するのかについて考えることが大切であると言う事を理解する事が、大学ならではの学びであり、その「何か」を探るためには、学生自身が制作について主体的に悩み、技術の稚拙があろうとも、自分なりに表現していく事が大切である。

これまで国内外で美術教育に関わってきた実践的な経験⁵⁾を踏まえて考えてみると、表現方法の限定には良い面がある。例えば、表現を選択する際の迷いが狭まることで、やる事が明確化され、完成作品までの道筋が見えやすい。また、迷いが無い分、技術的な問題にフォーカスしやすく、完成度が高くなりやすい傾向がある。その一方で、自分は一体何を表現したいのか、なぜこうした表現を選んだのかと言う、制作者がまず向き合うべき重要な問い(苦労)を後回しにしてしまうと言うデメリットがある。また、表現方法の限定が強すぎると、学生の主体性が育ちにくい。

一方で、学生の主体性を重んじ、感性を尊重する創造主義的な美術教育にも問題がある。前述の美術教育概論にて大橋は、自由を尊重し、技術指導を全くしない美術教育の問題点も鋭く批判している。子ども(筆者の場合は学生)の創造性を尊重することと、技術指導を放棄することは同義ではなく、表現をするためには必ず何らかの技術が必要であること。技術放棄もまた自己表現の障害であることを指摘している。創造主義的な美術教育は、技術教育を疎かにしがちであるのは、その構造上、批判の通りであろう。そうしたデメリット

トを把握した上で、適切な技術指導を施し、学生の自己表現を手助けするサポートもまた大切にしなければならない。

創造主義的美術教育のデメリットを踏まえた上で、もう一つ考える必要があることは、美術大学の学部生への指導において、到達する目標をどこに設定するかである。担当する学生の資質と要望、目指す進路、選ぶ表現によっても目標設定は変わってくる。選択する表現によっては、技術指導が勉強の大半を占めるということもあるだろうし、最終的に出てくる作品が稚拙であっても、自分なりの表現とは何かという重要な問いに必死に向き合い、時間をかける学生もいるだろう。

学生の要望とそれぞれが持っている感覚を尊重しつつ、その要望に応じてまず獲得すべき技術と知識、そしてその技術と知識を獲得するまでにかかる時間を伝え、4年間という豊富に思えるが実は限られた学びの時間の中で、主体的に表現を選択し、満足感を持って学べる環境を準備すること。それが卒業研究を指導する教員としての役割であると考えている。

4. まとめ

以上、創造主義的な美術教育観の下、もっと学生が主体的に、生き生きと“自分なり”の作品を作り、展示する機会が必要なのではないか?という問題意識のもと、三上・竹内両氏、及び鳴海先生にも賛同いただき共同研究を立ち上げ、学生主体の展覧会 Gotcha 展が開催された。第1回の展覧会では、38名の有志の学生が参加し、当時筆者の研究室で学んでいた学生がリーダーを務め、見事に展覧会開催まで漕ぎ着けてくれた。展覧会は、学生の熱気に満ちた素晴らしい展示になったと考えている。今後は学生の主体性を大切に、生き生きと自分なりの作品を作れる環境を用意すると共に、作品の質をどう高めていくか様々な実践研究を行なっていく。尚、共同研究の教育的な成果に関しては、竹内准教授からの報告を参

照されたい。

引用・参考文献

- 1) 2025年度入学生からデザイン学科への入学定員を50名へ増員。
 - 2) 大橋 功 (OHASHI, Isao 1957-)
現在, 和歌山信愛大学教育学部教授。岡山大学教育学部教授, 東京未来こども心理学部大学教授等を歴任。日本美術教育学会理事, 他。 <https://researchmap.jp/isa-o>
 - 3) F・チゼック (CIZEK, Franz 1865-1946) オーストリアの美術教育者。創造主義的美術教育の創始者として, 現在も美術教育に大きな影響を与えている。日本では, 久保貞次郎らが主導した「創造美育運動」の基本理念となり, 日本の美術教育に大きな変革をもたらした。
 - 4) ケン・イケダ (IKEDA, Kanetaka 1952-) 彫刻家。1992-2008年まで道都大学美術学部デザイン学科に在籍し, 主に彫刻を担当。現在, 米国オレゴン州ポートランド在住。 <https://www.kanikedada.com/>
 - 5) 筆者は2004年-2009年及び2015-16年の計7年間長野県内の高等学校で美術科の常勤講師として働いた。また2012-2014年, JICAの青年海外協力隊として2年間サモア国で美術隊員として小, 中学生に美術教育を行ってきた経験を持つ。
- ・大橋功 (監修), (2022), 美術教育と子供理解, 日本文教出版
 - ・大橋功 (監修・編著), (2009), 美術教育概論 (改訂版), 日本文教出版
 - ・金子一夫 (1998), 美術科教育の方法論と歴史, 中央公論美術出版
 - ・宮脇理 (監修), (1985), 美術科教育の基礎知識, 建帛社

Fostering Student Agency in Art Education: Planning Process and Educational Philosophy Behind the Student-Led Exhibition “Gotcha”

UMEDA Isao

Abstract

This research note reports an exploratory attempt to foster student agency in art education through the planning and implementation of “Gotcha,” a student-led exhibition at Seisa Dohto University. Recent trends in graduation exhibitions have emphasized faculty expertise and technical rigor, resulting in restrictive guidelines that limit students’ freedom of expression and autonomous engagement. In response, the author proposed creating opportunities for students to produce and exhibit works in a self-directed manner, grounded in a creative, student-centered philosophy of art education. Utilizing internal collaborative research funding, faculty provided initial support and safety oversight, while students managed all aspects of planning and operation. This note outlines the planning process, examines the underlying educational philosophy, and discusses emerging challenges and future research directions for promoting autonomy and creative agency in art education.