

■ 原著 ■

## 美術が苦手な小学校の先生をなくそう

— 理解する訓練と手の訓練を通じて —

煤 孫 康 二\*

(1988年1月20日受理)

Kouji SUSUMAGO

A Study on How Hands on Training and Causes in Art Appreciation  
does Improve the Teaching of Art in Primary Schools

小学校教員養成課程の学生の美術に対する苦手意識に対処する目的で、当大学の小学校教員養成課程 158 名を対象に、美術が嫌いになった時期とその理由を調査した。調査の結果は、美術嫌いになった時期とギャング・エイジと言われる視覚的リアリズムに傾く時期とが一致する一般の傾向を再確認した。9～13才のその時期は、世界中の美術教育の専門家がその対応に苦慮している時期でもある。

本稿においては、学生の苦手意識を取り除くために特に表現技術の教育、なかでも目 (See=理解) の訓練の内容を検討し実践した。目 (See=理解) の訓練とは 人間がよりよく生きて未来を築いていくために自分の眼に見えない知覚をいかに論理的に色や形のあるものに変換するか、を考えるための知的な練習なのである。

[キーワード] ギャング・エイジ、ニュータイプ、表現技術、目 (See = 理解) の訓練、美術の型

### はじめに

今から40年前、V・ローウェンフェルドは美術教育の目的を「知覚したり、考えたり、感じたりすることは、いかなる創作過程の中でも、ひとしく重んじられるものであるから、美術は、子供の知能と情緒との釣合を、必ず、うまくとらせるこ

とができるであろう<sup>1)</sup>あるいは「人々がいっそう創造的になるように創作過程を利用すること<sup>2)</sup>」と述べたことは周知の通りである。

このように重要な目的を担った美術であるにもかかわらず、近年、若者の美術離れが言われて久しい。一般に、小学校教員養成課程の学生においても、その7割は美術に対して中学校卒業後4～

\* 岩手大学教育学部特設美術科

5年のブランクがあり、図画工作に対するマイナスイメージを持ち、他教科に比較すると美術に対する興味・関心は低いと言われている。

このため、教員養成学部においては、学生のレベル向上を目指して、①高校時代に美術が選択教科であったこと、②自己表現の手段が多様化し、即興性、瞬発的表現に傾いていることなどが指摘されて、教員養成のカリキュラムの内容は、空白の時代の技術低下を埋めるための実技と、教科教育としての美術の特質や重要性を理解するための内容を盛り込んだ講義との両方が取り入れられている。

しかし、私は以上のようなカリキュラムの内容に満足できない。なぜなら、もし教科教育としての美術が、中学校卒業以降の空白を埋めるためとして技術の訓練にウェイトを置かならば、図画工作が苦手な学生はどのようにして美術との接点を見出すのだろうか。また、もし現代における表現手段の多様化が美術離れを引き起こしているとするなら、Do it yourself にみられる手づくり人口の裾野の広がりやをどう説明すればよいのだろうか。この疑問を解明することが本稿の主旨である。

『学生の実態』の項では、教育学部の学生158名を対象として、「美術を好きか嫌いか」の調査を行なった。その調査目的は学生がなぜ図画工作を嫌うのか、その理由を知ることであった。調査は学生の過去にさかのぼって行なわれた結果、学生が過去のどの時期にどんな理由で嫌いになるのか傾向が判明した。

『美術の苦手な学生をどうするか』の項では、先の調査の結果をもとにして、過去のどの時期にどんな対応をすれば、学生の苦手意識は取り除くことができるのかを考察した。これによって、学生が近い将来、表現技術の教育を系統的に持続性をもって実践していくためには、従来のカリキュラムのなかに何をどんな風に具体化すべきかを討議した。

最後に、『新しい手』の項では 彼らに相応し

い「造形教材研究」の授業として、コラージュ、コラージュボックスの制作の実践をした。

思うに、あふれるほどの情報に取り囲まれて暮らしていかなければならない時代に、美術の教科書に出てくる作品と、雑誌・テレビに登場するグラフィアやシーンとの間に分かちがたいほどの密接な関係があることをまず第一に理解することなしには、生徒の美術に対する興味を喚起することはできないのである。

## 学生の実態

### (1) 学生の偏見

筆者が担当している「造形教材研究」の講義の中で、受講の学生を対象に「過去に受けた図画工作・美術教育について」のアンケート調査を実施した。このアンケートに関する限り、結果は一般の風潮に反して、「美術は好き」と答えた人が「美術は嫌い」と答えた人を上回った。とはいえ、この結果に胸をなでおろすわけにはいかない。

その訳は、調査対象となった158名の学生は全員が図工専修以外の<sup>3)</sup>学生であり、当然以下のことが考えられるからだ。それは、美術が好きだけれど美術を選択志望するほどには好きではないという事実である。このことは小学校教員養成という課程の性格上、放っておけない問題である。

アンケートの内容は、①美術が好きか嫌いか、②好き、嫌いになった時期、③好き、嫌いの理由、④嫌いのなかでも強いていえば絵と工作のどちらが好きか、⑤④の理由、⑥なぜ美術を志望しなかったのか、⑦美術で何を学びたいのか の7項目である

アンケート①のなかでも「嫌い」の59名の回答を整理あるいは分析することで「嫌い」の学生が何をどんな理由で嫌がるのか抽出した。

① 「好き」は99名、「嫌い」は59名である。

② 「好き、嫌いになった時期」は表1に示す。

③ 特に「嫌いの理由」を表2に示す。

表1 好き・嫌いになった時期

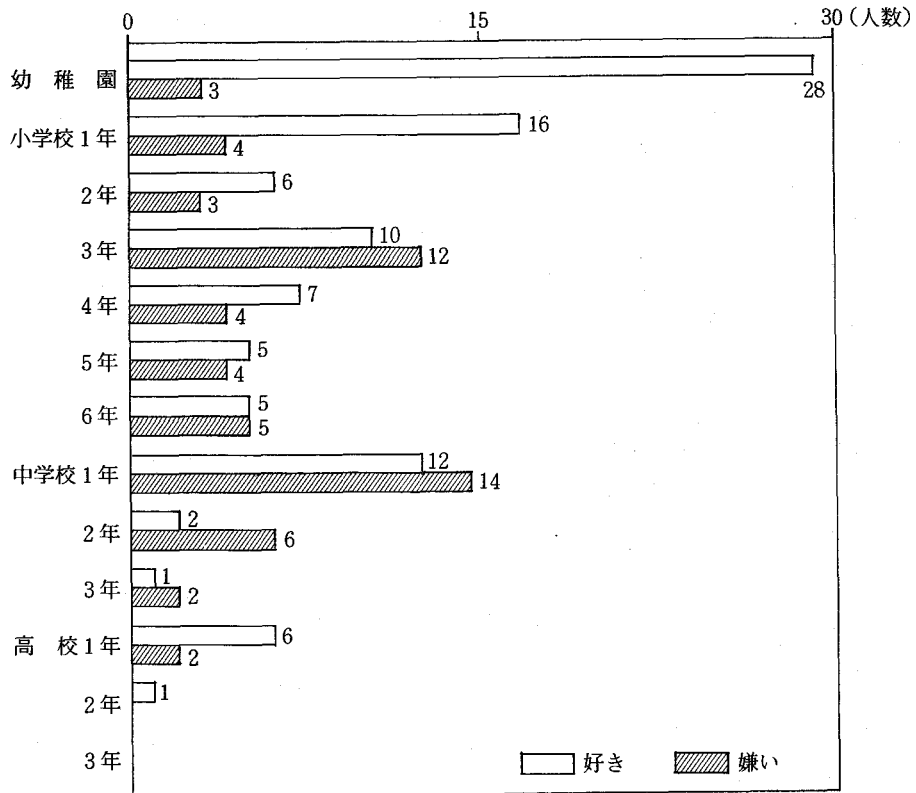
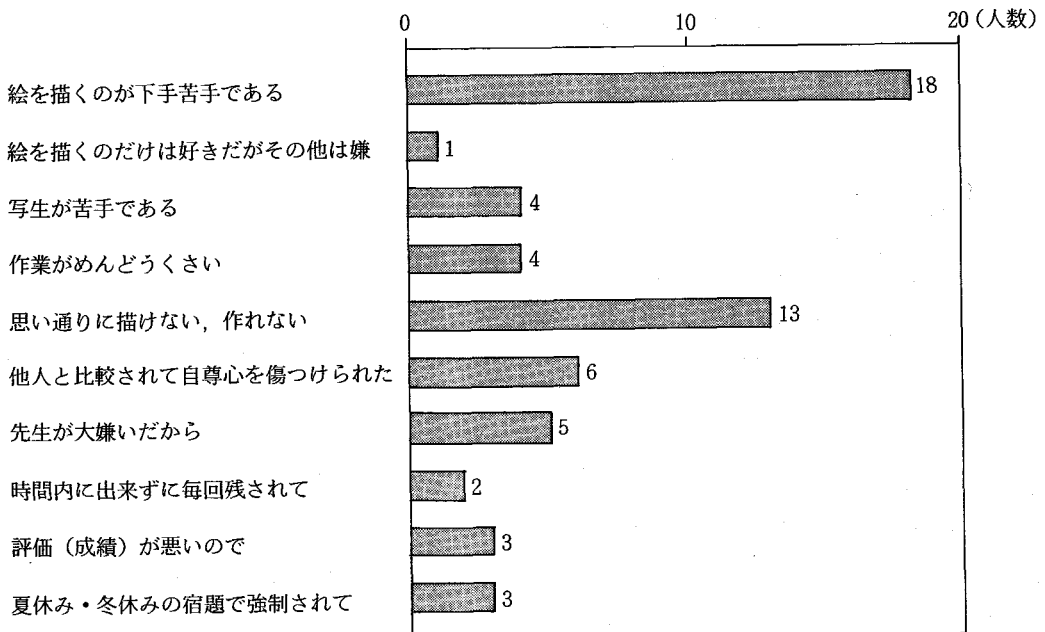


表2 嫌いの理由



④の結果は、絵が好き——15名、工作好き——35名、どちらも嫌い——9名である。

⑤-1 絵が好きで工作嫌いの理由 (15名)

- |       |   |               |
|-------|---|---------------|
| 絵が好き  | { | a 絵は思った通り描ける  |
|       |   | b 心象表現がおもしろい  |
|       |   | c 何も考えずに描ける   |
| 工作が嫌い | { | a 思う通り作れない    |
|       |   | b 押しつけられる気がする |
|       |   | c 作業がめんどろ     |
|       |   | d 不器用だから      |

⑤-2 絵が嫌いで工作好きの理由 (35名)

- |       |   |                       |
|-------|---|-----------------------|
| 絵が嫌い  | { | a 抽象的に考えるのが苦手         |
|       |   | b 漠然として何を表現してよいかわからない |
|       |   | c 感じていることをうまく表現できない   |
|       |   | d 感情表現だから嫌だ           |
|       |   | e 色がうまく使えない           |
|       |   | f 創造力に乏しい             |
|       |   | g 個性やオリジナリティが無い       |
|       |   | h 発想が乏しいから            |
| 工作が好き | { | a 手順さえわかれば出来る         |
|       |   | b 工程、材料、手順を考えるのが好き    |
|       |   | c 過程の作業が楽しい           |
|       |   | d 目的がはっきりしていて取りかかりやすい |
|       |   | e 正確に作るのが好き           |
|       |   | f 絵に比べて下手が目立たない       |
|       |   | g 完成品が使用できる           |
|       |   | h 立体の方が表現しやすい         |

も「自由に描きなさい」形式の、漠然とした手順がわからないことを嫌うのであって、決して手を使うこと、ものを作ること自体を拒否しているわけではないことが浮かび上がってくる。

アンケートの対象となった学生たちは、彼らに限って特別な反応を示したのであるか。決してそうとは思われない。なぜなら人はすべて時代のなかで生き、時代をつくと同時に時代につくられても行く社会的な存在だからである。

次項において、一般に彼らがどのような時代を背景にして成長してきたどのような世代なのか示すことで学生の実態が今日の姿であることを裏付ける。

(2) ニュータイプとは

調査対象となった59~60年度入学の学生は、東京オリンピック(1964年)以降に生まれた世代を先行世代が「新人類」「ニュータイプ<sup>4)</sup>」あるいは「トランスポゾン<sup>5)</sup>」と名付けた世代に含まれる。「ニュータイプ」が先行世代との間にいかに大きな隔たりをもって成長してきたかは表3に見られる通りである。

以上、④嫌いのなかでも強いていえば絵と工作のどちらが好きかに興味深い結果が見られた。④の主な理由は、絵のマイナスイメージと工作のプラスのイメージに振り分けることができる。このことから、学生が美術を嫌うのは、美術のなかで

表3 ニュータイプの軌跡

	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975	
政治経済	・GNP世界第2位	・日米安保条約自動延長	・ドルショック	・ベトナム和平協定調印	・石油ショック	・田中首相金銭で辞任	・ベトナム戦争終結	
事件	・安田講堂封鎖解除	・光化学スモッグ発生 ・田子の浦汚染 ・よど号ハイジャック ・万博	・公害問題	・日中国交回復 ・日本列島改造論 ・浅間山荘事件 ・札幌冬季オリンピック	・水銀・PCB汚染魚 ・金大中事件 ・買占め騒動	・ウォーターゲート事件 ・連続企業爆破事件	・日本赤軍クアラルンプール事件 ・沖縄海洋博	
誕生	・アポロ11号月面着陸	・アポロ11号月面着陸	・ソーズ11号史上初の宇宙ステーション	・ソーズ11号史上初の宇宙ステーション	・デジタル時計 このころローテーションの自殺増える	・アポロ・ソーズドッキング成功	・アポロ・ソーズドッキング成功	
影響を与えたTV番組	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」	「ウルトラマン」 「ムーミン」 「ゲゲゲの鬼太郎」 「もうれつア太郎」 「ケンパッ90分」 「美番組をブッ飛ばせ」 「8時だよ!全員集合」
流行語	断絶・フィーリング Oh! モーレツ エコノミックアニマル	アツと驚くタノゴロー 歩行者天国 シラケ	ハンダ ビューティフル	ハンダ ビューティフル	「スター誕生」 花の中3トリオ	「スター誕生」 花の中3トリオ	「スター誕生」 花の中3トリオ	

	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983
政治経済		・経済成長ゼロ		Japan as No. 1				
事件	・ミグ25事件 ・ロケット事件表面化	・200カイ問題 ・青酸コーラ殺人事件	・成田空港開港	・東京サミット ・朴大統領暗殺	・モスクワ五輪不参加 ・新宿バス放火事件	・フォークランド紛争 ・バリ人肉殺人事件	・日航機墜落 ・IBM産業スパイ ・三越騒動	
誕生	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜	・パイキング1号大星教壇墜
影響を与えたTV番組	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」	「キャンディキャンディ」 「あらいぐまラスカル」 「飲ちゃんのどこまでやるの!」
流行語	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ	キャンディーズ 山口さんちのツトムくん 紀雄にございませ

アクロス編集室「新時代感覚」より

「ニュータイプ」と言われる世代は、それまでの子どもたちにとって、SFアニメやSF小説にすぎなかった宇宙に関することが、彼らの成長とともに現実化していくことを体験している。現在大学1年生の場合、彼らが誕生した年にアポロ11号が月面着陸を果たし、バイキング1号が火星に軟着陸した年に小学校へ入学している。宇宙に関する現実の情報が彼らの感性に与えた影響は、その先行世代の想像をはるかに超えている。

同時に、地上においてはエレクトロニクスの発達が直接的に生活の中に入り込み、デジタル時計の登場、家庭用ビデオの普及、パソコンの家庭内進出がなされた。「ニュータイプ」は物心ついた時から情報化社会の渦の中で鍛えられている。

『新人類がゆく』によれば、“雑誌文化”とまでいわれる今日の文化状況を生み出したのは他ならぬニュータイプであり、その中高生雑誌の内容から垣間見えてくるニュータイプとは、つまるところ10代にしてすでに大人の情報を吸収し、メディアに対するハンドリング能力を習熟させた姿なのだといわれる。更にまた、「若い世代をオルグする、あるいは正しいルートへ導くといったかつての中高生誌の考え方は、ニュータイプたちの情報環境から見ると大幅にズレてきている。押しつけではないプラグマチック（実用主義）の情報こそ、新しい世代が求める情報なのである。欲しい者だけが欲しいだけ選んで取るという、プラグマチストたる情報のハンドリングをこなせる世代だ<sup>6)</sup>」ともいわれている。

## 美術が若手な学生をどうするか

### (1) 9～13歳に注目

「学生の偏見」の項でのアンケートの結果、美術嫌いの理由は、主に、絵を描くのが下手苦手、絵を思い通り描けないであった。また、嫌いになった時期の66%が、子どもたちの自我意識が目覚めるギャング・エイジの時期に集中している。一

般に9～13歳頃のその時期は、視覚的リアリズムを求める時期とされて、世界中の専門家によってもその対応の教育が苦慮されている。

この時期、眼に映ったようにうまく描きたいという願望が果たせなければどうなるのであろうか。子どもたちは思い通りにいかない苦手意識から美術に対して興味を失っていくであろう。E・アイズナーによれば、彼はアメリカにおいて文化的経済的境遇の違いによって子どもの空間を扱う能力の発達に相違がみられるかどうかを研究調査した結果、「遅れていた子ども」でも時間をかけて自発的あるいは他人の力をかりて訓練していけば「早い」といわれていた子どもに追いつくのである。しかし、描画において空間の三次元的把握能力は適切な指導を欠くと発達が妨げられるという。

「遅れていた子ども」は、それ以上発達しないということになるのであろうか。

それはともかく、美術が嫌いになった背景として私は特に、先に上げた時期において、子どもの願望に対して表現技術の教育が適切に行なわれていない、つまり、表現技術の訓練が手の訓練に傾き、目（See＝理解）の訓練が系統だって充分に行なわれていないことを指摘する。

目と手のバランスのとれた表現技術の訓練が系統的に継続的に行なわれて初めて、生徒は美術に対して興味を抱き自分を自由に表現できるようになる。美術離れが問題になるとき、いわゆるギャング・エイジにおける目（See＝理解）の訓練の教育内容を再確認することが見落とされている。言うまでもなく、美術が苦手な学生に対しても上記と同じことが当てはまる。学生は目の訓練を重視した知的なトレーニングをこなすことで美術に対する意識を改革していく。

目（See＝理解）の訓練とはどのような訓練なのか。他教科の場合をたとえるならば、理科でも算数でも、すべて型を教え日常の経験世界の事実を型で捉える方法を訓練している。そして年齢とともに複雑な型まで理解し、応用できるようにし

ている。美術における目の訓練も同様である。

美術のそれは、作品を見て型（原理・法則型）を理解し、型と関係あるものを日常生活の中から見つけ出す練習をして、自分の作品や生活に実際に応用する知的な訓練である。この訓練は、従来の写生や描画の練習や名画・名作の鑑賞や美術史の授業を個々に行なうのではなく、系統だてて行なわれる中で展開されなくてはならない。

現代とは、モンドリアンやデュシャンがコマールベースで、テレビや雑誌の見開きに登場し、同様に他のあらゆるものも消費という渦のなかに巻き込まれて日常化していく時代だと言われている。美術はアートへ、彫刻・絵画はオブジェ、そして演劇、音楽はパフォーマンスとして、その特権を失ない日常性の中に拡散していく時代なればこそ、現在においては21世紀を、21世紀においてはさらにその未来を築いていくために、表現技術の、とりわけ目（See = 理解）の訓練の教育が必要なのである。

## (2) 美術は頭のトレーニング

美術における目（See = 理解）の訓練とは、重ねて言うが、人間がよりよく生きて未来を築いていくために型を理解し応用する思考のトレーニングなのである。人間が快的に暮らしていくために、自分の眼に見えない知覚をいかに論理的に色や形のあるものに変換するかを考えるための練習とも言える。

### ① 型の練習 — 造形の基本型

あらゆる造形の基本は眼に見えない知覚を眼に見える色や形に変換する行為である。この行為を造形の基本の型とみなす。この型を説明するに際し、想像と創造の違いを明確にしなければならない。

これまで想像と創造は混同して使われることがしばしばだった。想像とは辞典によれば、心の中で思い計ることであって、決して具体化された状態ではない。片や創造とは、はじめて作り出すこととあるように、想像によって生まれた変幻自在のイメージを具体化して眼の前に取り出す行為である。

ゆえに創造力とは、イメージをとりとめのない空想から現実を引きおろし、眼に見えるものにするための操作力（知識や技術を用い選び出し組み換え再構成する力）、いわば総合力に他ならない。創造力はすべての造形活動の基本と言っても過言ではない。

三田村俊右氏は創造行為の概念を次のように述べている。

「Mは、material（原料、素材、材料、資材）、matter（物、物質、成分、要素、資質）それに media（メディア、媒介、仲介物）を意味しており、一般に目に見える具体的な物的世界に属している。もっと現実的に、これらを調達するための money（お金、資金）と考えるのもよからう。

Iは、idea（イデー、想念、理念、理想、思想、見解、アイディア、構想、意図、思考、計画、想像、直感）と image（イメージ、心像）の略のつもりであるが、ideology（イデオロギー、思想的立場）や identity（アイデンティティ、主体性）、inspiration（インスピレーション、靈感、ひらめき）などを適宜字引きから拾い出して付け加えてもよい。要するに、感性や思考などの状態を意味している。

Tは、technique（テクニック、技巧、手法）、technology（テクノロジー、技術）、つまり techné（テクネ、術）であるとしておこう。<sup>7)</sup>」

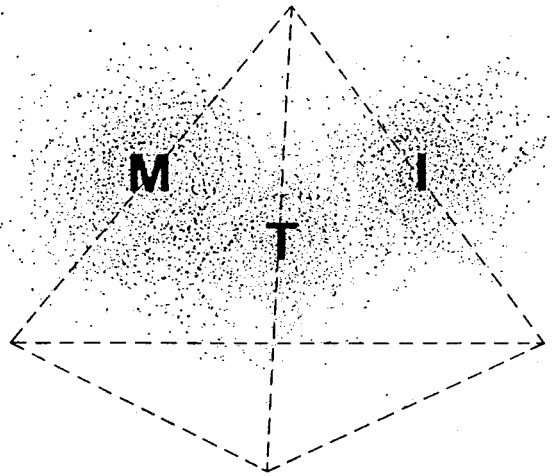


図1 創造行為の概念 三田村峻右著「美術からアートへPART2」より

「M・I・Tにはいずれが上位という方向性はなく、それぞれが星雲状に広がり、波動しながら伸縮している。」また「造形創造は、この波動の干渉によって派生する。」といい、図示(図1)している。

以上の造形の型を日常生活の中で見てみよう。たとえば、あなたの部屋の内装を変える場合、暗い部屋を明るくしたい(I・意図)ので、予算が20万円以内で(M・資金)、壁の色を変えよう(T・技巧)という風になる。このように創造活動は、何んら特殊ではなく日常生活と同一座標にある。

## ② 型の練習——コラージュ

創造力によって生まれた作品はある型に分類することができる。すでにアメリカでは絵画であるが、コンピューターを使って絵画が制作される際の文法を定式化しようという試みが、コンピューター科学者と画家とによって進められているという<sup>10)</sup>。

コラージュの場合、型の練習は「置き換え」という型を理解し作品に応用することである。「置

き換え」の型は、およそ、①異質なものの組み合わせ、②スケールの大小をとり違える、③時間・空間を超えた構成などの要素から成り立つ。これらを自在に組み合わせることで自己の知覚を表現していく。

長尾みのる氏による『視覚のいたずら』は型把握の練習にとって格好の本といえる。氏は、④異質なものの組み合わせについて、「でたらめの無意味な組合せに、人の心はひかれるクセもある。」<sup>10)</sup>として日常の例と、ダリの作品をひきあいに出している。ここには美術館にある作品と普段眼にする事柄との間に分かち難いほど密接な関係があることがわかりやすく示されている。

美術と一見無関係に思える大発明・大発見も、突然ひらめくのではなく、その選択組み合わせが従来からすると予想外だったということであり、コラージュの「置き換え」の型と同型だ。

最後に、ニュータイプはどんな授業内容に興味を示すのだろうか。次に筆者が試みた授業の実践を紹介しよう。



## 新しい手

### (1) コラージュ

この目的は、①貼る、形づくる、切り出すなど様々な方法に自由に親しませること、②「置き換え」の形を体験することの2点である。

昨今、画用紙や材料を前にしてどうしたらよいかわからない子ども、自らを主体的に表現することが苦手と言われる子どもの存在を耳にする。これは「さあ自由に描きなさい」と促された子どもが、美術に対する型を理解する機会に恵まれないうまま、自由の重みに耐えかね途方に暮れている姿に思える。もはや、美術教育はその展開基盤を子

どもの内面世界においてその自然な表出ないし表現を促し続けることだけではすまされなくなっている。

子どもたちが学校の美術はおもしろくないという。それでは美術がおもしろくないかと言えば、そうではなく、自分たちがおもしろいと思っている美術があるはずである。たとえば、中学生の場合、現在指導されている印象派や後期印象派のスタイルに比べ、パロディやコラージュに格段の興味を示し、意欲が喚起されるという。学生の場合もコラージュを制作後、「コラージュは感覚にピッタリきた」という意見が多い。(図2、図3)



図2

「ニュータイプ」はかつてのブロックやレゴ遊びによって、大量の情報やもののなかから、自分が必要とする部分に素早く近づき、選択した情報やものを新たに自分なりに組み合わせて楽しむ編



図3

集(エディトリアル)能力にたけているといわれる。学生には、描画において以上の能力を引き出し、造形の型を練習する機会が設定されるべきだ。

## (2) コラージュボックス

コラージュボックスの目的は、①新しいメディア（コピー）を採用する、②美術の「集合」の型を体験する、の2点である。

「美術教育は、これまで表現活動を支える表現技術の教育として、感覚の養成と手の技能の養成とに大別されてきた。表現活動になぜ表現技術が重要かといえば、それは造形表現が矛盾を抱えた——不可視な感情、イメージを可視の具体的な形や色をもつものに表現しなくてはならない——表現活動だからである。そのため、感覚、イメージは目の育成、材料と技術は手の育成という画一的とも思える分化が進み、結果として目の育成——図画——心象表現、手の育成——工作——機能表現という図式化が成立している。<sup>11)</sup>」

これに対して、先のアンケートからも、以上の固定観念による指導の分化が学生の興味の減退を

招く一因になっていることが明らかになった。コラージュボックスは、美術教育における表現技術の教育の画一的な図式化に再検討を加えるために考案した。いわば、それは造形の基本型にコラージュの型を加えた独自のものである。

コラージュボックスにおける三次元のコラージュの特色は、コピー機器を通過した紙によってのみ構成される点である。コピー機器ができる以前には、平面・立体を問わず、同一平面上に平面化均質化して寄せ集め、しかも短時間内に手軽に複数化することは不可能であった。コピーの存在はまさに過程メディアとしての機能を果たす目的で用いる。

新しい技法は、あらゆる技法がそうであるように、他の技法では表現することのできない新しいメッセージを担うといわれている。

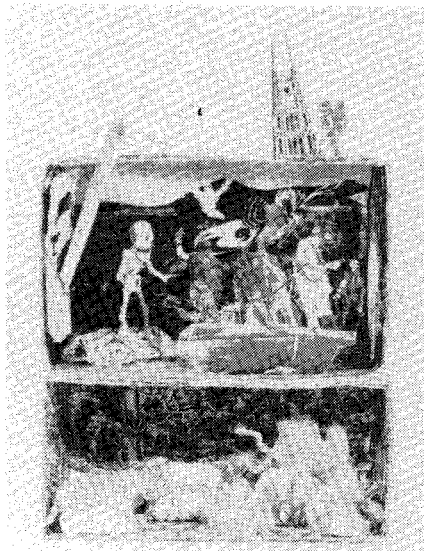


図 4

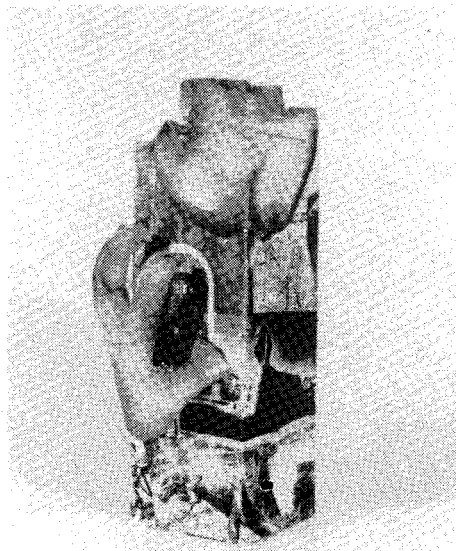


図 5

## おわりに

今日、表現技術の訓練において、手の育成に対して目の育成はどうかすると情動的な面を強調されがちである。しかし、美術は知的なトレーニング

であるという認識の上になった目(See=理解)の訓練を徹底することなしには、学生の美術という教科に対する興味も認識も生まれないにちがいない。

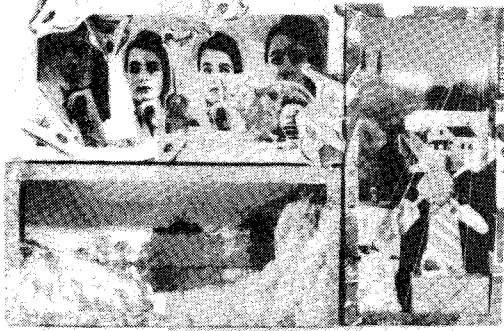


図 6



図 7

### 引用文献

- 1) V・ローウェンフェルド (竹内清也共訳)『美術による人間形成』(黎明書房, 1963) P. 26
- 2) 前掲書 P. 29
- 3) 調査対象は, 小学校教員養成課程 (社会・国語・英語・理科・数学・音楽・書道・保健体育・家政・技術・職業指導・教育・心理の各専攻生) 及び養護学校教員養成課程の学生 158 名である。
- 4) アクロス編集室編『新人類がゆく。』(PARCO 出版, 1985) この本では, 1960年代以降に生まれた新人類たちを「ニュータイプ」と命名し, 彼らの環境と行動を分析している。
- 5) 吉成真由美『新人類の誕生——「トランスポゾン世代」は何を考えているか』(TBSブリタリカ, 1985) トランスポゾン (転移遺伝子) は分子生物学にてでくる用語でその動きの特徴が, 現代の新しい若者世代の姿に似ているのでその名を使ったといっている。
- 6) 前掲書 4) P. 82

- 7) 三田村駿右『美術からアートへ Part 2』(鳳山社, 1983) P. 120
- 8) 前掲書 P. 121
- 9) 前掲書 P. 121
- 10) 長尾みのる『視覚のいたずら』(ダイヤモンド社, 1980) P. 63
- 11) 煤孫康二「美術教育における心象表現の可能性—その1, コラージュボックスによる試み」(美術科教育学会『美術教育学』第8号, 1986, 12) P. 209

### 参考文献

- E・アイズナー (仲瀬律久他訳)『美術教育と子どもの知的発達』(黎明書房, 1986)
- 坂元忠芳監修『子どもの発達と教育1』(岩波書店, 1979)
- 平野龍一監修『情報化と社会』(東京大学出版会, 1984)
- マーティン・エスリン (黒川欣映訳)『テレビ時代』(国文社, 1986)