

美術教育学—美術教育学会誌第26号—2005年用

オリジナル草稿

美術教育学:美術科教育学会誌第25号レビュー論文
論文と批評の狭間にて:言語の違いは思考プロセスの違い?

徳 雅美

美術教育学準教授

カリフォルニア州立大学チコ校

1. はじめに

自分の実力も顧みず美術教育誌に掲載された36紙の内の18紙を批評させていただくことになったのは昨年の10月のことである¹⁾。締め切りの1月8日までまだ2ヶ月もあると呑気にかまえ、目の前に積まれた雑務処理に追われ気がついたときにはすでに12月の師走の声を聞く時期となっていた。批評の拙稿を書き始めたのはサンフランシスコ発成田経由香港行きの飛行機の中、12月26日のこと。機内に持ち込んだぶ厚い500頁余りの学会誌を開き、依頼を受けた各論文に再度目を通し始めた時、簡単にこの批評を引き受けてしまった自分の思慮のなさに改めて悔いることとなる。18紙の内容そしてアプローチの方法が多岐にわたっていることに改めて唖ってしまった。これら多種多様な主題にまたがるまた各研究者が各々専門の分野知識の元に執筆されている論文に対して一人の人間が公平な批評をすることは力不足であることは否めないしまた不可能である。

本来美術教育家 (Art Educator) そして研究者 (Researcher/Scholar) である私たちには美術教育に関連する全般の知識 (そして実践経験) を広くそして深く学ぶことを要求される。また、これら多岐にわたる論文を批評するという行為はその知識経験を元に主観を避け客観的に批評する姿勢を求められる。しかし美術教育全般を網羅する知識と経験を一人の力で持つことはまず不可能であり、結果的に批評する側の特異分野を元に批評する傾向になりがちである。これは致し方ない。かつて科学者でもあり芸術家でもあったレオナルド・ダヴィンチを代表としてルネサンス時代の芸術家たちを全てに通じた完璧な人々という意味で「ルネサンスマン (Renaissance Man)」と尊称したが、こういった尊称で呼ばれる人々は現実において稀有な存在である。

そういった稀有な存在の一人には決してなれない私が、なぜこうした美術教育関連の多岐にわたる主題の論文批評を引き受けたのはいくつかの理由がある。一番大きな理由は23号からスタートしたレビュー論文の主旨に大いに賛同するところがあったからである。また米国に生活の基盤を持っている私にとって日英両言語で執筆された論文に目を触れることの多い私にとって日英論文のアプローチの相違を考察することにもともと興味を持っていたのも一つの理由である。さて

相違点とは何か。日本語英語の両言語の論文に触れるにつれ、論文の形式、組み立て方に相違があること、その理由を自分なりに考察してみたいと思ったことが一つ。またひとつに美術教育の取り扱う主題の傾向と方向性が異なるという点にある。これらの点に留意しながら、批評というよりは各論文を元に日本の論文の傾向と方向性を分析させていただきたいと思う。また、分析に際し、こうした多岐の主題にまたがる研究論文に対する批評という大仕事に対してやはり私の専門分野でありその基盤となっている米国の美術教育の現状、それに関連する論文の傾向を基礎に、批評の方法を踏襲させていただくことご理解いただきたい。日本の先生方が行うであろう批評とは自ずと異なってしまうであろうこと、あくまでも米国との比較における一見解にすぎないことどうかご了承いただきたい。相対的な批評は存在するが絶対的な批評など存在しないのである。

2. 美術教育における主題としての「芸術」の定義：「Fine Art」から「Visual Art」、そして「Visual Culture」へ

25号に掲載された論文を拝読して、「美術教育」という名の下、美術教育関連の研究テーマは無数無限にあるということを改めて感じた。これは決して大げさな表現ではない。またこの傾向は日本に限らず例えば米国においても今後ますます拡大されることはあっても縮小されることはないと確信する。「美術」教育という以上、取り扱う主題はもちろん「美術」である。しかし「美術」という言葉の定義が実は絶対ではなく時代により美術の対象となる範囲が常に流動的また時代とともに拡大傾向にある事実を踏まえてみても当然のことと思われる。先日香港教育学院で開催された第二回アジア太平洋地域美術教育学会（The 2nd Asia-Pacific Art Education Conference）において現在美術教育の扱うテーマが拡大していることが話題になった²⁾。かつて美術教育の中で取り扱う際、「美術」は「Fine Art」と語られ、昨今では「Visual Art」と表現するのが通例となっており、そして今「Visual Culture（視覚文化）」という主題表現が米国を始め、アジアの各国、例えば香港台湾においても最も顕著な現象となりつつある。それは（芸術における）美術に対する定義の拡大拡散に比例する事実とも重なる³⁾。

近代においてなぜ「美術」に対する定義がこのように変化せざるを得なかったのであろうか。もちろん「美術」を取り巻く社会環境の変化に対応していった結果である。つまり文明の発達とともにそれから生み出る生産物（Objects）とそれを生み出す技術素材（Skills/Materials）が多様化していった結果である。では具体的に美術教育における「美術」の定義がどのように拡大変化していったのだろうか。一例を下記に挙げたいと思う⁴⁾。

（1）「Fine Art」としての美術教育：美術が「Fine Art」と表現された時代において、美術教育の中で取り扱うテーマは造形批評に限らず「Fine（洗練されたもの）」、つまり過去現代を通して芸術と評価が固まっているものであり、日本においては洗練された伝統的な工芸品をも含めたものとなる。しかし世界一般というか西洋一般の美術教育史においては西洋を中心としたモダニズム

時代の中で使用され、多くはアート（Fine Art）とクラフト（Craft）の比較において前者のアートのみをさす場合が多い。

（２）「Visual Art」としての美術教育：これは美術教育において西洋中心主義に陥ってしまったモダニズムの反動反省から生まれた言葉であり、美術教育における現在最も一般的な「美術」における定義であり、少なくとも米国ではこの言葉が一般化している⁵⁾。これはポストモダニズムの産物の定義づけであり、ハイアンドロー(High and Low)として頻繁に表現される「高級芸術 (High Art –これは従来のFine Artに属する)」と一般的に「低級芸術(Low Art)」と呼ばれるアート両方を美術教育の中で捉えていこうとする上での定義である。「低級芸術」と日本語に訳すと言葉は悪いがこの場合ドメスティックアート (Domestic Art) もしくはフォークアート (Folk Art) を含めたものであり、多文化主義の潮流に後押しされる形で美術教育の中で重要な位置を占めている⁶⁾。さらにこれにニューメディア (New Media Art) といわれる従来の平面空間上で創造される二次元三次元芸術 (2-D/3-Dart) から時間を駆ける四次元芸術(4-dimensional Art) である写真からコンピューターアートをも含まれた形で展開する。

（３）「Visual Culture (視覚文化)」としての美術教育：これは約10年ほど前から米国において、そしてここ5年程急激に広まった概念である⁷⁾。最も単純な説明は視覚文化として私たちの周りに一般的に存在するすべてのもの。特にヴィジュアルポップカルチャー (視覚大衆文化: Visual Pop Culture) と呼ばれる例えばビデオ、テレビ、コマーシャル、ゲーム、おもちゃ (人形、フィギュアを含む) 等、カタカナが続いて恐縮だが、現代社会の中で使い捨て程度にしか扱われなかった軽い (ライトな) ものを指定している。日本においてはもちろん「漫画・アニメーション」が「ヴィジュアルポップカルチャー」の最たるものと言及しても決して誇張ではないと思う。しかしこの概念はまだまだ普及途中であり、実際に美術教育のプログラムカリキュラムに実施するに当たっての問題点もまだまだ多いと言わざると得ない⁸⁾。

図1 「芸術の定義の変遷」をここに挿入のこと

3. 主題と研究方法について(Theme and Research Methodology)

この美術教育学に掲載されている論文は「A基礎的研究」と「B応用的・臨床的研究」の二つのカテゴリに分類され、前者の基礎的研究に関する論文18紙を批評する役割を担うことになった。基礎的研究の範疇というものの、これらの内容そして方法論も多岐にわたっている。批評するに当たってこれらの論文を5つの研究方法論に分類し、また共通の主題を有する論文に関してはこれをまとめて批評させていただきたくこととした。大別した方法論は1. 歴史的研究 (Historical Research)、2. 質的研究(Qualitative Research)、3. 量的研究(Quantitative Research)、4. これらの混合体(Interactive Research)、そしてこれら以外の研究方法 (Other Research Methodology)であり各方法

論についての簡単な説明は以下の通りである 9)。

(1) **歴史的研究・アプローチ (Historical Research)**: 人物、プログラム (カリキュラム) 等の歴史的考察である。美術教育に関連して定義すると、美術教育に貢献のある (あった) 特定の美術教育家 (グループも含む) の思想行動を歴史的に掘り起こすことにより、彼らの貢献を通して美術教育の現状と今後の方向を探るものである。また、過去から現在を通して美術教育カリキュラム等の歴史を紐解くことにより、プログラムの持つ傾向と今後の対策を考察検討する方法も良く見られる。

(2) **質的研究 (Qualitative Research)**: この方法は次の「量的方法」と比較して述べられることが多いが、データを収集解析という方法ではなく、ケーススタディ、面接、観察等の方法という人為的な方法を元とする。そのため客観性は失われ主観的に陥りやすい方法であるとされ、複数での実施方法をとる必要があることと、得られた結果はその時点その実施場所でのみの結果であり、この結果は一般化できないとされる。

(3) **量的研究 (Quantitative Research)**: 仮説を立て、それに伴ってデータを収集し、統計処理により仮説の真偽 (可能性) を測る研究方法である。「質的方法」と比較し現象を数値化し解析するという方法を取るため、より客観的であり、解析されたデータを下にその結果から将来の推測または一般化して全体の方向性を読み取ることが可能である。ただしデータ収集の設定により必然的に誤差が生じるので前もってその誤差の可能性と誤差を最小限に抑えるための設定に留意する必要がある。

	質的研究	量的研究
研究主題	部分的特定評価での仮説	全体的一般的評価を必要とする仮説
仮説設定方法	仮説生成型	仮説検証型
収集データ種類	言語や現象(概念)	数値に変換できるデータ
抽出方法	合目的抽出 (条件設定・自然設定等)	合目的抽出 (無作為・作為抽出)
調査分析方法	面接・観察・記録 (記述) 分析	データ収集による数理統計分析

長所	比較的 <small>に</small> 小規模調査が実施可能	客観性・一般化性
弱所	主観性・否一般化性	データ収集量と収集方法による 誤差問題

＜表1＞ 質的研究と量的研究との比較

(4) **混合体 (The Combination of Research Methodology)**: 上記の研究方法の混合した方法であるが、特に両方法の欠点を補う形で質的・量的研究方法の混合した方法論が定着しつつある(10)。

研究方法	歴史的方法	質的方法	量的方法	混合型	その他
頻度数	14	0	1	0	3

表2. 「研究方法論の比較」

4. 各論批評

上記の各論文の方法論により分類し、また共通の主題がある場合はまとめて批評することとした。驚いたことに研究のアプローチ方法がかなり偏っているという事実である。ほとんどの研究論文が歴史的研究アプローチであり(18件中14件)、米国において一般的な質的・量的研究アプローチを使ったフィールドワークが今回に限ってみれば、全体の研究論文の中での少数派(18件中1件)であるという事実が興味深かった。また歴史的研究において最もポピュラーな主題が美術教育に貢献のあった美術教育家思想家の歴史的研究であること、さらに同じ教育家の名前が頻繁に主題としてまたは参考引用文献の中に多用されているのをみても日本の美術教育界に貢献したのが特定の美術教育家であること、またその活躍した時代を超えて現代もなお強い影響力を持っていることがわかる。

(1) 歴史的研究アプローチを元に

18紙の中で最も多かったのがこの研究アプローチであり、14紙あった。その中でもさらに3つの主題に分類することができる。

*オリジナル原稿にはここから各論批評になるが、ここでは省略。美術教育学26号批評(2005)をご参照ください。

(2) 量的研究アプローチ

*オリジナル原稿にはここから各論批評になるが、ここでは省略。美術教育学26号批評(2004)をご参照ください。

(3) その他のアプローチ(哲学的研究・セラピスティック研究)

*オリジナル原稿にはここから各論批評になるが、ここでは省略。美術教育学26号批評(2004)をご参照ください。

5. 総評

方法論として全体を眺めてみると、研究のアプローチ方法がかなり偏っているという事実を発見した。ほとんどの研究論文が歴史的研究アプローチであり(18編中14件)、米国において一般的な質的・量的研究方法を使ったフィールドワークが今回に限ってみれば、全体の研究論文の中での少数派(18編中1編)であるという事実が興味深かった。また歴史的研究において特に顕著だったのが、最もポピュラーな主題が美術教育に貢献のあった美術教育家思想家の歴史的研究であることである。同じ教育家の名前が頻繁に主題として、または参考引用文献の中に多用されているのをみても、日本の美術教育界において、特定の美術教育家(またはその思想)が強い影響力を持っている事がわかる。

またカタカナ外来語の多用が全体においてとても目についた。これはほとんど日本語化しているカタカナ(例えば、イメージ、カリキュラムなど)以上にまだ日本語として一般化されていないものも多く含まれている。研究内容が多岐にわたり、海外との比較においてどうしても日本語に変換できない言葉も多いのは事実である。明治の文豪夏目漱石は英国生活で学んだことはすべて英語で明記したと聞く。かれは日本語では異文化の実態は伝えられず原語でのみしか理解し得ないとしたのである。しかしまた、渡欧渡米した明治の研究者らは海外で得た知識情報を正しく日本に伝えるべく必死に日本語に置き換える努力をしたとも聞く。その先人の努力の恩恵をわたしたちは蒙って、研究を続けられているのもまた事実である。やはりわれわれも必要に迫られる場合を除いては、できるだけ日本語に置き換える努力をする必要があるのではないか。また少なくともカタカナ外来語のそばに原語を表記するのが読み手に対して親切であるとするのは、日本社会を離れて15年余になる私のわがままだろうか。また特に抽象に流れがちな美術(芸術)の主題において書き手の主義主観を伝えるためには、やはり読み手である対象の存在を考慮して文章を組み立てていく必要があると思うのは「現代日本語事情」に疎くなってしまった筆者の見当違いの提案かもしれない。

6.

7. 最後に

多くの優れた論文が日本において存在する。これは事実である。今回の批評を通して私自身多くのことを学ばせていただいた。米国の論文と比較して前から感じていたことに対してやはり思うこと逆に想像と実体は異なっていたこと等々。それを振り返りながら、若輩ながらこういう言及は失礼にあたることは重々承知した上で日本の美術教育の今後の方向に対して意見を言わせていただく失礼をどうかお許し願いたい。

日本で発表されたこれらの優れた論文が海外において妥当に評価される機会があるかどうかという質問に対して「No (否)」と答えざるを得ない。その理由は論文の質に由来するものではなく、単に論文が英語で発表されていないという理由である。現代社会においてグローバル言語である英文でかかれぬ論文は結果的に読む人を限定してしまうこととなる。つまり日本語で書かれた論文はほとんどの場合日本人しか読まないということ。そしてどんなに優れた論理の論文であろうと、それが参考文献として引用される可能性が低いということを意味する。逆に皮肉なことに英語で書かれたものはその内容の評価にかかわらず目に留まる可能性も多くなるということである。

現在宮脇氏を始め美術教育における「アーカイブ」の名の下、情報の収集管理が推奨されている。これは単に既存の情報を収集管理した上での情報発信としての役割を担っていることを改めて感じた。これは個人の努力だけでは限界がある。やはり組織だった取り組みによって英訳翻訳を実施することが今急務である。情報を外に発信していかない限り日本の美術教育は閉ざされた内なる世界で身内に対して語っているに過ぎない。外からの情報を内に取り込むだけでなく、外へ発信することにより、また新たな外部の風が入り、日本の美術教育は発展していくのだと思う。情報はリニア（一方方向）に流れるのではなくキャッチボールのように交互に流れるのが理想である。

論文の傾向と対策：言語の相違は思考プロセスの相違？

かつてヴィゴスキー（Vygotsky, 1937）は認知発達論の研究の中で「発話と思考」の相関関係を示し、発話と思考は別々の過程で発達し年齢とともに重なっていくが完全に重なることはないと述べた⁹⁾。つまりわたしたちが口から発する話し言葉「発話」は「思考」の代弁であるが全てにおいてそうであるとはいえないとしている。では書き言葉で表現された「論文」は「思考」の代弁であろうか。少なくとも前者の「発話」と「思考」の関係よりは明確に重なっているはずである。しかし、おもしろいことに、言語学において文章の組み立て方が言語の違いにより異なることも示唆されている¹⁰⁾。これはどういうことなのか。言語の違いつまり各言語の文法の違いはその言

語を使う人々（民族）の思考回路もしくは思考プロセスの相違を意味している。日本語の漠然性あいまいさは情緒的で美しい言語のひとつであることは誇るに値するものの論文を執筆する上ではそれが弊害となることも事実である。アブストラクトに流れがちな言葉をクリアーな明白な言語に置き換え読み手とキャッチボールをするようにコミュニケーションする論文を書くことを意識する努力が必要となる。

図 2 「日本語と英語の文章体系のシンボル化」をここに挿入

註

P1. 1) 批評に関して、掲載された論文を「A基礎的研究」と「B応用的・臨床的研究」とおおまかに二つのカテゴリに分類され、その「A基礎的研究」に分類指定された論文紙を批評することとなった。

P2. 2) The 2nd Asia-Pacific Art Education Conference <http://www>.

P2. 3) 学会最終日 12月30日の基調発表のひとつ、Mr. Lau Chung Yim 「The Constructive Discourse and Contextual Learning in Hong Kong Popular Culture」の導入部分において

P2. 4) 年一回米国内の都市で開催されるNAEA (National Art Education Association)学会における発表テーマから、美術教育の動向と今後を見ることができ、この数年トレンドなテーマは「Visual Culture」であり、その影響と傾向はアジア各地で開催される学会においても顕著である。

P3. 5) 一例として、カリフォルニア州のスタンダードでは「Standards of Visual and Performance Art」として芸術教育に属する「美術」は「Visual Art」として、またその他の芸術「音楽・演劇・舞踊」は「Performance Art」として明確に表現分類されている。

P3. 6) 家庭内で主に主婦が家事の片手間で作るもの。例えばパッチワークなど。もしくは母から子へと伝えていくもの。例えば日本の折り紙などこれにあたる。

P3. 7) 筆者もVisual Cultural Research in Art & Education <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc>> という研究をサイト立ち上げていますので参考までに
現在多くの研究者が「Visual Culture」に関連した論文を発表しているが、米国において中心的（若手）研究者はイリノイ大学のポールダンカン（Paul Dumcun, University of Illinois at Urbana-Champaign）, 北イリノイ大学のケリーフリードマン（Kerry Freedman, Northern

Illinois University) ,シカゴ美術学院のケビンタビン(Kevin Tavin, The School of the Art Institute of Chicago)がいる。彼らの論文著書は同様の研究をする美術教育者にとって最も頻繁の参考文献として引用されている。

P4. 8) 例えば、この概念があまりにも多くの対象を含んでいるため、「ヴィジュアルカルチャー(視覚文化)」として特定の対象を限定することが困難であり、このことよりこの概念に関する造形表現を美術教育のカリキュラムに取り入れるというよりは、「批評」の中に取り組んでいく方法が米国において最もポピュラーな方法論である。つまり「ヴィジュアルカルチャー」に含まれた現代社会の問題点を読み取るビジュアルリテラシー(視覚的読み取り能力)の力を高めるという目的を持つ。その目的はとても明確でまた効果を表しているものの、問題になっている点は批評に力をいれすぎて具体的なカリキュラムの展開が遅れているというである。日本においては全く逆の問題が考えられる。日本のヴィジュアルポップカルチャー(視覚大衆文化)の最たるものとして世界に誇る漫画・アニメーションを持ちながらこれらがこどもの認識発達にどのような影響があるのか等の基礎的研究が実施されずに、これらにカリキュラム関連した造形表現としてのカリキュラムの開発のみに力が置かれているという事実である。つまり、漫画・アニメーションを代表とする日本のヴィジュアルカルチャー現象に対しては表現の可能性としてのみ造形表現の中で捉えられている点、そして批評の中では漫画の歴史的変遷を語るにとどまり、ヴィジュアルカルチャーに内包する現代社会の持つ社会的問題(例えばメディアに現れたジェンダーの問題、またはメディアによってコントロールされた価値観美意識の問題等)を喚起思考させるという点にまで踏み込んで考えさせるという方向にまで日本の美術教育がその目的を意識していない点にあると思われる。他のアジアの国々が勢いを持ってこの現代社会にある病理をヴィジュアルカルチャーを通して考えていこうとしている時代に、日本においてこの認識そのものがまだまだ希薄であるという事実は否めない。残念である。

P4. 9) 記載中した研究方法論の説明は大まかな一般論であるので、各方法論に対する詳細は検索サイトもしくは多く出版されている米国の研究大学出版等から出版されている本をご一読されることをお勧めする。また、これらの方法論は各研究の主旨主題を設定した段階で対応する最適と考えられる方法論をとるべきある。つまり、完全な方法論など存在しない。その中で研究を開始し実施するプロセス段階において少なくともこの方法論が他の方法と比較しその時点において最良の方法であるという認識の下、研究する姿勢が大切である。

質的研究の関連サイト：

<http://www.google.co.jp/search?hl=ja&q=%E8%B3%AA%E7%9A%84%E7%A0%94%E7%A9%B6&btnG=Google+%E6%A4%9C%E7%B4%A2&lr=>

<http://www.geocities.co.jp/Technopolis-Mars/4688/sub1.html>

文献：<http://web.cc.yamaguchi-u.ac.jp/~ysekigch/qual/qualref.html>

量的研究の関連サイト：

<http://ilc2.doshisha.ac.jp/users/kkitao/library/article/research.doc>

<http://www.google.co.jp/search?hl=ja&q=%E9%87%8F%E7%9A%84%E7%A0%94%E7%A9%B6&btnG=Google+%E6%A4%9C%E7%B4%A2&lr=>

用語と文献：<http://ilc2.doshisha.ac.jp/users/kkitao/library/article/research.doc>

P4.10) 筆者も博士課程の卒論においてこの混合方法を使用した。

P4.11) Vygotsky (1904–1942) ロシアの認知心理学者、Piaget同様米国の美術教育界においても多大な影響を与えた。30代で早世したため彼の著作とされるものは彼の講義を受講した学生たちの講義ノートをもとに編纂されたものとされる。彼の発達理論のひとつである台座理論（こどもの認知発達には台座となる環境をととのえること、つまりこども自身生来の発達にまかせるのではなく第三者である大人の適宜なサポートもこどもの認知の発達には重要であるとする。）は富に有名である。当時マッカーシズムのあおりを受け米国において彼の理論が話題になることはなかったが、再評価が高まったのは1980年代に入ってからである。認知（実験）心理学の分野においてはむしろ日本での紹介の方が米国より早かったと認識している。「Thought and Mind (1937)」

P4.12) 文法の違いは思考パターンの相違？例えば一般的に言われていることだが、こどもが言語をマスターするときまず、主語（誰何）の次はすぐに動詞がき、修飾語はあとにくる傾向にある。つまり英語の文法と同じであり、英語と日本語の就学率を比較するとかくだんに英語の方が早い。こどもの思考パターンに英語の方が理解しやすいという証明でもある。

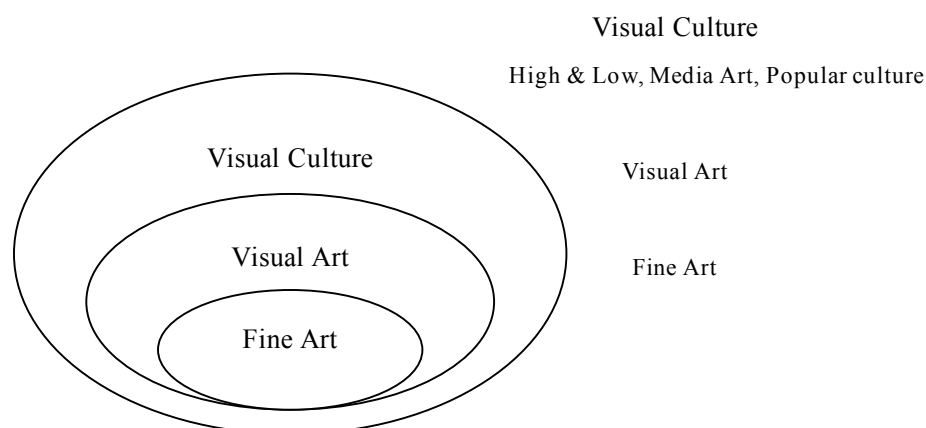


図1 「芸術の定義の変化」

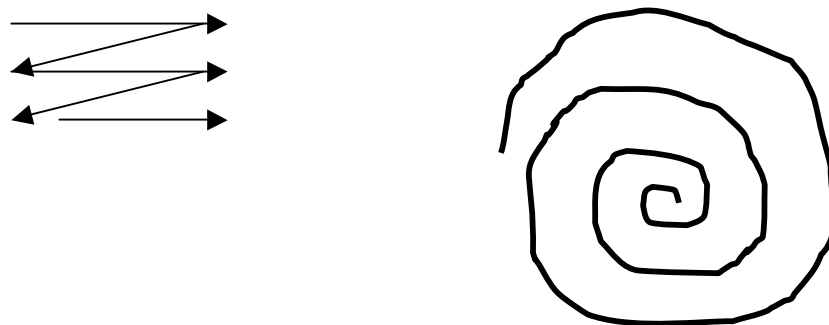


図2 「日本語と英語の文章体系のシンボル化」