

# 「コア芸術スタンダード」と美術教育 —「芸術的プロセス」と「メディア・アート」について—

ふじえ みつる

名誉教授

## “National Core Arts Standard” and Art Education —On “Artistic Process” and “Media Arts”—

Mitsuru FUJIE

*Professor Emeritus of Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan*

### I はじめに—美術教育と「21世紀型スキル」

本論の目的は、学校教育における美術教育について、「21世紀型スキル」として提唱されている能力やスキルの観点から再考することにある。その方法として、米国のNAEA（全米美術教育学会）による「21世紀型スキル」を踏まえた美術教育スタンダードの事例を旧スタンダードと比較する。ほとんどの関連資料がネット上で公開されているので、それらを検討する。<sup>1</sup>

特に、日本の図工・美術科という教科を考えるのに必要と判断される、具体的なカリキュラムの内容に焦点化していく。主な検討資料は、「全米美術教育スタンダード（National Visual Arts Standards, 1994）」<sup>2</sup>やそれに基づく全米での美術教育アセスメント（NAEPによる1994 + 2008年調査）<sup>3</sup>と、NCCAS（National Coalition for Core Arts Standards）<sup>4</sup>による提案の事例をとりあげる。NCCASの提案では特に、芸術的活動の「プロセス」の一つである「プレゼンティング（presenting）＝展示」と、芸術科目としてあらたに登場してきた「メディア・アート」について検討するのが本論の課題である。

### II 「21世紀型スキル」の教育

今、教育は「グローバル化した時代」への対応を問われている。「グローバル」は地球全体ということで、グローバル化には、グローバル経済の展開に伴う特定の世界基準への規格化といった意味や、地球温暖化や国際紛争、難民問題など国という行政単位だけで解決できない問題に国や民族を超えて協働していく必然性を示す意味もある。いずれにしても、政治や経済だけでなく、文化や教育も、ひとつの国という単位で自足していることはできない状況を示唆している。

地球規模で同時に「経済成長」・「資源・エネルギーの確保」・「環境保全」の3つの目標を達成するのは容易ではない。それは、「トリレンマ」と呼ばれ現代産業文明の矛盾とされる。<sup>5</sup> そうした矛盾を克服するための教育として、ESD（持続可能な開発のための教育）などが国際的な協働事業として提案されている。<sup>6</sup>

この流れに、OECDによる「キー・コンピテンシー」の提案、さらに米国などで「21世紀型スキル」の教育が提案されてきた。その主旨は、国際化への自覚（Global Awareness）のもと、金融、経済、仕事、企業リテラシー、公民リテラシー、健康リテラシー、環境リテラシーを促す教育を進めることにあるとされる。「21世紀型スキル」教育の考え方は日本にも既にくつか紹介されている。<sup>7</sup>

また、日本では、国立教育政策研究所が「21世紀型スキル」を参照しながら学習指導要領の基本理念である「生きる力」を支える「21世紀型能力」の教育を提言している。<sup>8</sup> そこでは、基礎力→思考力→実践力という同心円状に拡大していく「学力モデル」が示される。

美術教育が、その「21世紀型スキル」の提案を受けてどのように対応するかについて検討した拙論がある。<sup>9</sup> そこでは、「芸術による教育」の考え方を尊重しながら、あらたな現代的課題を解決することが求められていることを確認した。本論は、そこでは十分に検討できなかった、カリキュラムで提案されている具体的な事例をもとに考察していく。

### III 「21世紀型スキル」と「コア芸術スタンダード」

NCCASによって作成された“National Core Arts Standards”をここでは「コア芸術スタンダード」と訳す。「21世紀型スキル」では、中核（コア）となる教科に「芸術 Arts」が含まれる。<sup>10</sup> その意味では「全米

中核教科としての芸術教科基準」と訳すのが正確かと思う。長いので、以後は「コア芸術スタンダード」とする。NCCASのホーム・ページ上では、芸術分野(科目)<sup>11</sup>、学年、評価事例、芸術のプロセスなどを自分用に組合せて資料をセットでダウンロードできるようになっている。その資料の序文に相当する「芸術学習の考え方の枠組み (framework)」では、1994年の全米芸術教育スタンダードと新しい「コア芸術スタンダード」との比較、新スタンダードの内容構成、そして、「芸術的リテラシー」の構想が提示されている。評価事例には、メディア・アート<sup>12</sup>も含む5つの芸術科目について、具体案が示されている。この「コア芸術スタンダード」の概要は、日本でも既に中村によって紹介されている。<sup>13</sup>

米国では、1994年以降の全米芸術教育スタンダードの見直しと「21世紀型スキル」への対応が同時に進められてきた。<sup>14</sup> 表1 (233頁) は、「21世紀型のスキル (能力やリテラシー)」に対応する芸術教育の成果 (outcome)、そして、その成果をもたらす美術活動の概要を示したものである。「P21」<sup>15</sup>によって2009年に発表された。この資料は、「21世紀型スキル」を踏まえて芸術教育で期待される成果を説明し、第4、8、12学年について、4つの芸術科目 (美術、音楽、ダンス、演劇。メディア・アートはない) の活動の概要を紹介している。以後、この資料を「P21スキルマップ」と呼ぶ。

表1は、そこから美術活動の事例を抜き書きして記したものである。全体を通してICTの活用を奨励しているようで、事例の科目にはあげられてはいないが、「メディア・アート」に属する活動も多く含まれている。「21世紀型スキル」すなわち「情報処理技術」という一般的な見方を反映したものであろう。芸術教育の現状認識を踏まえての提言というより、芸術による21世紀型スキルの教育の可能性を示唆するものといえる。<sup>16</sup>

NCCASの「芸術学習の考え方の枠組み」解説では、表1で掲げられたスキルのうち、特に、「創造性と革新」、「批判的思考と問題解決」、「コミュニケーション」、「協働 (コラボレーション)」を取り上げてコメントしている。

「創造性と革新 (creativity and innovation)」では、創造性は、何かオリジナルなもの、凡庸でないものを思いつく能力または行為であり、革新は、何かあたらしいことを実際に行うことである」として、いずれも、芸術の教授・学習に本来的にそなわっている側面 (inherent aspects) であるとする。

「批判的思考と問題解決」について、生徒は、批判的思考と問題解決を通して、芸術のプロセスに参画するためのより高度の思考スキルを学び、芸術的リテラシーを獲得する。それは、作品を単に情緒的に扱うの

ではなく合理的な判断 (reasoning) によって理解し評価する力となるとする。

「コミュニケーション」は、芸術の心 (the heart of arts) であり、芸術を学ぶことで、生徒は、傾聴し観察し会話し質問し分析し評価するスキルを身に付け、自分自身とそして他者とコミュニケーションするスキルを身につけることができるとする。

「協働」は、複数の人や集団が共通の目的を実現化するために共に働いていくプロセスである。協働にもリーダーシップは必要であるが、「それは中央集権的でない平等な集団の間で共有できるものでなければならない」として、音楽のアンサンブル、演技者と観客、皆が参加できるアート・プロジェクトなどの例があげられている。

その後、2011年に15の国や地域の芸術教育スタンダードの調査結果が公表された。<sup>17</sup> 同年に米国内の8つの州や地区での芸術教育スタンダードの調査結果も公表された。<sup>18</sup> そこには4つの州のメディア・アートの事例が紹介されている。こうした調査結果を踏まえて、「コア芸術スタンダード」が策定されてきた。

#### IV 芸術的「プロセス」の分類

1994年の「全米芸術教育スタンダード」では、芸術の「領域」は6つに分類されている。その成立過程と内容に関しては既に検討した拙論があるので<sup>19</sup>、ここでは省略するが当時のDBAEの考え方を反映して、「制作」、「美術批評」、「美術史」、「美学」のディスプリン (原理・科目) を背景にしていた。そこには「芸術的プロセス」の記述はないが、そのスタンダードの実施状況を全米で調査するための評価の「枠組み」として、3つの「芸術的プロセス」がはじめて提示された。(表2)<sup>20</sup>

表2 1997 + 2008年実施調査の評価の枠組み

芸術活動プロセス 芸術科目	ダンス	音楽	演劇	美術
創造する (creating)	○	○		○
演示する (performing)	○	○	○	
鑑賞する (responding)	○	○	○	○

このとき、美術には「パフォーミング=演示」のプロセスが適用されず、日本の「表現」と「鑑賞」のように「創造」と「鑑賞」だけが適用されていた。表5 (235頁) は、美術の「創造」と「鑑賞」のプロセスに関する解説である。

「パフォーミング=演示」が、ここで、なぜ、美術に適用されなかったかの説明はないが、推察すれば、音楽では、創作する作曲家と解釈する演奏家、演劇では、

原作者や脚本家と役者という役割モデルの分担を想定できるが、創作（表現）か鑑賞かで二分化された美術では、子どもに対して演奏者や役者のような解釈＝表現の活動は想定しにくいからだと思われる。

表3（234頁）は、2014年に公表された「コア芸術スタンダード」の「芸術的プロセス」の一覧である。最左列に、上の表2の評価の枠組みに「触発された（inspired）」3つのプロセスに「関係」が加えられ「創造・演示・鑑賞・関係」という4つの芸術的プロセスが示されている。表3の上から2つめのプロセスは芸術分野（科目）別に呼び方が異なり統一された名称がない。このプロセスの「アンカー・スタンダード」の3項目の説明文すべてに“presentation”が使われているので、このプロセスの総称を「プレゼンテーション」にしておく。

各プロセスから2～3項目に枝分かれした「アンカー・スタンダード」は芸術教科全体に共通するもので、「定点（アンカー＝礎）」として機能する基準である。その右側の「持続する理解（enduring understanding）」は、芸術分野（科目）別に異なり、美術では15項目が示されている。「持続する理解」は、「ビッグ・アイデア」のように、学習した細かな知識やスキルは忘れても、大きな考え方（アイデア）などが維持されればよいというもので、その考え方を引き出し、確認・持続するために、「本質的な問い（essential questions）」をとまう。<sup>21</sup>

表3-1（234頁）は、表3の「プレゼンテーション」プロセスのうち、美術に関する「本質的な問い」と、さらに第5、6、8学年の「パフォーマンス・スタンダード」を加えたものである。「パフォーマンス・スタンダード」は、科目別・グレード別に適用される評価基準で、幼稚園前（pre-K）から高校まで13段階で示される。美術に関しては、表3のように「持続する理解」が15項目あり、それに、「パフォーマンス・スタンダード」の13段階がそれぞれに対応するので、13×15で計195の「パフォーマンス・スタンダード」が想定されている。各「パフォーマンス・スタンダード」は3段階で、そこでの記述内容は、「中間」（日本のB）にあたるようだ。<sup>22</sup>

「プレゼンテーション」プロセスのうち、最初の「パフォーマンス＝演示」は、「解釈とプレゼンテーションを通して芸術的アイデアや作品を実現化する」とされ、音楽、演劇、ダンスに適用される。「プレゼンティング＝展示」は「芸（美）術的作品を解釈し共有する」とされ、美術に適用される。そして、「プロデュース＝制作」は「芸術的アイデアや作品を実現化し提示する（presenting）」とされ、「メディア・アート」に適用される。適用される芸術分野や異なっても、同じような意味の語句が錯綜しているので、本論では、「プレゼンテーション」という芸術的プロセスについては、「演示」、「展示」、「制作」という日本語訳だけでなく、

煩瑣ではあるが、「パフォーマンス＝演示」、「プレゼンティング＝展示」、「プロデュース＝制作」という表記を使う。

美術の「プレゼンティング＝展示」活動は、創造（創作）でもないし鑑賞でもない、つまり、生産者や消費者でもない役割モデルによる美術教育の新しい可能性を示唆していると思われる。「コア芸術スタンダード」では、なぜ、美術に、あらたなプロセスとして「プレゼンティング＝展示」が設定されたのか。それが、どのような可能性をもち、どのように展開されていくのかを次に検討していく。

表3の「プレゼンテーション」プロセスで、もう1つ、注目されるのは、「メディア・アート」が、「美術（ヴィジュアル・アート）」とは別の芸術科目（a discipline）として登場してきたことである。この背景と意味を探るのが、もう一つの検討課題である。

また、あらたな芸術的プロセスとして「コネクティング＝関連づける」が加えられた。1994年の「全米美術教育スタンダード」にも「他の芸術科目や教科と関連づける」という領域があったが、それとは主旨が異なる。このプロセスは「芸術的なアイデアや作品を自分にとっての意味や外的な状況（context）と関連づけること」と定義される。芸術を、1人1人の興味関心や経験のレベルと、さらに、歴史や文化、社会と関連づけて、その意味を問う活動が想定されている。歴史や社会における美術の意味を問う活動は、1994年の「歴史や文化と関連させた美術の理解」という領域と同じであるが、そこでは、個人の生活経験レベルで美術の意味を実感することまでは記述されていなかった。

この「コネクティング＝関連づける」というプロセスについて、芸術活動で培われた能力が、その教科内にとどまらずに、汎用能力（generic skills）として教育全体へと展開していく方向性を示したものと思われる。また、別の機会に検討してみたい。

## V プロセスとしての「プレゼンティング＝展示」

### 1) 「プレゼンティング＝展示」の設定の経緯

以上、確認したように、「プレゼンテーション」のプロセスでは、美術には「プレゼンティング＝展示」が適用されている。表3（234頁）の右側に表3-1（234頁）を接続すれば、「プレゼンティング＝展示」→「アンカー・スタンダード（15項目）」→「持続する理解」→「本質的な問い」→学年別「パフォーマンス・スタンダード（13段階）」になる。縦に15行、横に19列の表形式をイメージしていただきたい。緻密だが膨大な情報量になる。

問題は、以前の全米調査で美術には適用されなかった芸術的プロセスが、なぜ、「コア芸術スタンダード」では、適用されるようになったかということである。

1994年の美術教育スタンダードと2014年のコア芸術スタンダードとの共通点と相違点についてはNAEAのサイトでもイラストで解説されている。<sup>23</sup> 共通点は、知識とスキルを重視、背景となる哲学や生涯学習の目標、そして、全米共通であり、このスタンダードを採用するかどうかは、州や学区、学校の「任意(voluntary)」の選択であることなどがあげられている。相違点について、NCCASによる新しい枠組みの解説<sup>24</sup>では、「もはや、(1994年のスタンダードのように)生徒が知るべきこと、できるようになるべきことのリストとしてのスタンダードについては語るつもりはない」として、新しいスタンダードは「現場とスタンダードや評価とが互いに働きかける方法」で、軌道修正(reposition)していくように設計されているとされる。ただ、ここでは、なぜ、美術に「プレゼンテーション」という芸術的プロセスが適用されるようになったかの説明はない。

また、この新しいスタンダードの作成者の1人が、現場の実践者にその概要を紹介している論文がある。<sup>25</sup> 「プレゼンティング=展示」のプロセスについて、人は物をつくったとき、それを他の人に「プレゼント(展示と贈り物の掛ことば)」したくなるとして、プレゼントと「ものづくり」は切り離せないとする。同様に物を集めて他の人に見せることも長い伝統があるという。このプロセスは、生徒が自分の作品を展示するだけでなく、美術作品などを展示、保存することの社会的な意味を知ることへと発展するとされる。これは「プレゼンティング=展示」対応の「持続する理解」の解説になっているが、なぜ、新しく加えられたかの説明はない。逆に、以前の美術のプロセスに、なぜ、「プレゼンティング=展示」が設定されなかったのかという疑問がわく。

今回、「プレゼンティング=展示」があらたにプロセスとして美術にも適用されるようになった背景は大きく2つあると思う。1つは形式的な整合性、もう1つは、芸術的リテラシーが求められる活動の内容的な広がりである。

形式的な整合性は、すべての芸術科目(美術、音楽、演劇、ダンス、そしてメディア・アート)に共通する「アンカー・スタンダード」を設定したこと由来する。つまり、以前は美術に適用されなかった「プレゼンテーション」のプロセスにもすべての芸術科目に共通の3つの「アンカー・スタンダード」が設定されたことで、「プレゼンテーション」のプロセスから美術を除外することができなくなったと推察する。

もう1つは、「アート」の概念の拡張と多様な事物の「アート化」が進むなかで、「芸術的リテラシー」を身に付け発揮する活動が、従来の「創造(表現)と鑑賞」という二分法では対応できなくなっているからである。「芸術的リテラシー」はNCCASによって、「芸

術に真に参加するために求められる知識と理解」とされ、芸術言語を巧みに読み書きできるそのリテラシーは、芸術に固有な象徴、メタファー、形式によって創造し、プレゼンテーションし、鑑賞し、関連づける汎用的な能力であるとされる。

この「芸術的リテラシー」と、「美的リテラシー(aesthetic literacy)」とはどう違うのかなど、述語としては明確さに欠けるが、今後、検証されていくであろう。<sup>26</sup>

## 2) 「プレゼンティング=展示」の意味

このプロセスの「アンカー・スタンダード」の3項目の説明文すべてに“presentation”が使われているので、その英語の日本語訳はせず、そのまま「プレゼンテーション」とまとめて表記した。美術では、すべて「プレゼンティング=展示」としてきたが、「持続する理解」の7番目には、作品を分析し選択して企画・編集する(curate)活動もあり、単なる展示にとどまらない。そこには、何を見せるか、どのように見せるか、そして、何のために見せるかという問題意識の拡張が想定されている。

表3-1で、「本質的な問い」を読むと、ここでの役割モデルとしては、美術館「学芸員(curator)」が想定されていることがわかる。音楽でいえば作曲はしないが編曲したり演奏したりする音楽家、演劇でいえば原作は書かないが脚本家や役者のする「パフォーミング=演示」の枠組みで学芸員の仕事をとらえる視点は、美術作品の演奏者や指揮者をイメージさせる。美術を通してのキャリア教育とも重なる。ただ、それは「学芸員」という特定の職種に限定されるのではなく、美術と関わりながら、生活の中で物事を企画し、編集し、展示する活動を通しての汎用能力の獲得が期待されているのである。

日本の学習指導要領でも、伝統文化の継承・発展がいわれる。それを受け身的な鑑賞の活動にとどめず、「企画・編集・展示」という「プレゼンティング」を通して発信していくアクティブな活動として捉える必要がある。

第8学年の「パフォーマンス・スタンダード」には、作品コレクションを評価するための「規準(criteria)」を開発し適用するとか、協働で展覧会を企画し解説書を作成するとか、展覧会がどのようにして人々の信念や経験に影響を与えるかを分析するなど、かなり高度な活動が示されている。中学2年生段階で、このスタンダードをクリアできるように指導するのは、かなり難しいと思うが、今後の実践での成果を待ちたい。

## 3) 「プレゼンティング=展示」の可能性

さらに、ここでのキーワードである「キュレーション(curation, curate, curator)」について考察していく。

大岡信は『美を感じるとはどういうことか』で〈斬新な企画力を感じさせる展覧会を組織する力のある美術館の館長或いはキュレーターがいたとしたら、その人は明らかに、自分自身が他人に先取って感じとった、まだ、はっきり形をなしていない一つの「発見」を、斬新な史観、斬新な概念構築作業によって「物質化」する能力のある人物だ〉として、キュレーションを「発見の物質化」をめざす創作活動としている。<sup>27</sup>

「知の編集工学」を主張する松岡正剛は、「編集は人間の活動にひそむ最も基本的な情報技術」であるという。編集という人間の知的判断には必ず感情と行為がともなっている、その感情や行為は判断が下される領域を身体の内外に拡張していくが、コンピューターにはそれができないとしている。そして、「遊びの本質が編集にあるということは、逆に、編集の本質も遊びにあるということでもある」とし、「情報編集力」の大切さを主張している。<sup>28</sup>

また、室井尚は現代を代表する3つのテクノロジーは、すべてを情報化し編集可能なものとしたとする。コンピューターテクノロジーは意識や精神の編集、バイオテクノロジーは遺伝子・命の編集、ナノテクノロジーは物質の編集を可能にするという。ゆえに、精神と物質というデカルト的二元論を破棄して、「自己編集性」について哲学的、文明論的な考察が必要であるとする。<sup>29</sup>

こうした「編集」概念の転換と拡張が、芸術のプロセスの1つである「プレゼンティング＝展示＋編集」と結びついているのではないか。表現と鑑賞に二分化されない、そのどちらでもないが、どちらでもあるような美術における活動の可能性を、美術教育カリキュラムとして提案したのがこの「プレゼンティング＝展示＋編集」という芸術のプロセスではないかと推測する。そこに可能性があると思う。

## VI メディア・アートをめぐって

### 1) コア芸術スタンダードでのメディア・アート

メディア・アートについても、4つの芸術のプロセスが対応している。(表4、235頁)「プレゼンテーション」のプロセスでは、「プロデュース＝制作」とされ、「アンカー・スタンダード」は美術の11項目より5つ減って6項目になり、「持続する理解」も6項目になっている。内容的には芸術活動としてのメディア・アートの制作と鑑賞である。当該の「コーナーストーン・アセスメント」では、2つの学年の活動の概要が紹介されている。第2学年では、「生徒は、2～3人のグループに分かれて、その基本情報(資料、要素、アイデア、意見)を説明しながら、自分たちで選んだメディア・アート作品に関する1分間のビデオを制作する。評価は作品に対する生徒の言語的な反応に焦点化する」。第8

学年では、「生徒は、各自で選んだ美術作家に関する2分間のビデオ・ドキュメンタリーを作成する。その際に、その美術作家の独自の意図、様式、ジャンルを喚起し、あらわにするために感情のこもったナレーションと編集のテクニックを用いる」。映像メディアの鑑賞と制作・編集がその活動の中心であるが、問題は、今、なぜ、メディア・アートが、4つの芸術科目(美術、音楽、ダンス、演劇)とは別にあらたな科目として設定されたのかということである。

### 2) メディア・アートは第5の芸術科目か

2013年のOECDの調査によると、メディア・アートをナショナル・カリキュラムの必修、または必修の一部としているのは6カ国である。<sup>30</sup>「コア芸術スタンダード」でのメディア・アートの扱いは一貫性に欠ける面がある。既に紹介した「P21スキル資料」では、例示される芸術科目にメディア・アートはなかった。NCCASのサイトのホームページ(表紙)の〈ハンドブック閲覧〉の左端のアイコンをクリックして出てくる科目名にはメディア・アートはないが、右端のコーナーストーン評価のアイコンをクリックするとメディア・アートが科目として例示される。このメディア・アートの扱いは米国の関係者にとっても、わかりにくいようで、NCCASのサイトに、「メディア・アートに関するよくある質問FAQ」が12例あげられている。<sup>31</sup>

そのFAQによると、2012年時点で、カリキュラムにメディア・アートが組み込まれているのは、米国ではミネソタ、サウス・キャロライナ、ニューヨーク市、ロスアンゼルスとされる。そして、メディア・アートの学習は、メディア中心のグローバル社会において生徒が学業や職業において成功するために必要なものとされている。

「メディア・アートは独立した美術形式か、それとも他の芸術に統合されるツールなのか?」という質問への回答は、「単独科目とみなされうるが他の芸術活動に組み込まれたツールにもなりうる」とされ、さらに、メディア・アートは複合的な内容領域をバーチャルにインタラクティブにつないで、思考に新しい力動感を与える点で、他の伝統的な4つの芸術とは異なるユニークさがあるが、4つの芸術分野に組み込まれてもいる(embedded)ともされる。メディア・アートが第5の芸術科目として独立するかどうかの確答はない。

「メディア・アートを導く専門家組織はあるのか?」という質問に対して、芸術、美学、教育のどの分野でも単独でメディア・アートを引き受けるところはないが、新しいスタンダードは新しい専門家組織の創設をうながすことになっている。さらに、「メディア・アートがカリキュラムに導入された場合、誰にそれを教える資格があるのか?」という質問に対して、資格認定制度が整備されるまでは、現在、広い意味で(wide

range) メディア・アートの指導をしている人が、新しいスタンダードにもとづくメディア・アートを教える資格を与えられるであろうと答えている。

以上、見てきたように米国でも芸術教科としてのメディア・アートをめぐる議論はまだ進行形である。ICTの日常生活への浸透ふりとグローバル社会の現状をみれば、従来のメディア・リテラシーの枠組みを超えた、芸術的な創作としてのメディア・アートの学習は避けて通れない。その事情は日本も同じである。美術系の大学でも、筑波大学の芸術専門学群「総合造形」領域、東京芸術大学美術学部の「先端芸術表現科」など、伝統的な芸術分野の区分や枠組みを超えて表現や芸術の在り方を追求するアーティストを育てる場になっている。そこでは、広い意味でのメディア・アートが中心になっているように思える。

日本でも芸術教科に「メディア・アート」という新しい科目が導入される可能性は否定できない。個人的には、その可能性に期待している。その際、米国のメディア・アートをめぐる現在の議論は他人事ではなくなる。中学美術科での「映像メディアの積極的な活用」や、高校美術科での「(表現3) 映像メディア表現」の授業の実態調査や設備・機器の活用状況など、美術教育関係者は現在のデータ整理や分析などの準備しておく必要がある。

## Ⅶ おわりに

美術教育においては、伝統的な「美術」と拡張された「アート」とが未分化、分離、融合、混在している。「21世紀型スキル」も「キー・コンピテンシー」も、政治経済の大きな動きのなかで、美術とは何か、教育とは何か、何のためかを考えさせるきっかけになる。当面の課題としては「芸術的リテラシー」とは何かを、実践と理論を通して共通理解していくことが手がかかりになると思う。

## 注

- <sup>1</sup> 本論で引用する全米芸術コア・スタンダード関連資料は、ほとんど“www.nationalstandards.org”にあるNCCASのホーム・ページ(表紙)からアクセスできる。
- <sup>2</sup> ここでは“Visual Arts”を「美術」と訳す。今後、“Media Arts”と区別する必要がある場合は、「視覚芸術」という直訳の方が明確かもしれないし、「アート」とする手もあるが、現時点では日本の教科名に対応させて「美術」とする慣例にしたがう。
- <sup>3</sup> NAEP (National Assessment of Educational Progress) は、「全米教育評価委員」などと訳される。米国教育省・統計教育センターのもとで、調査・集計などを行う。1997年と2008年に美術に関する全米調査をしている。
- <sup>4</sup> NCCAS (National Coalition for Core Arts Standards) は芸術教科全体に共通するカリキュラムを検討する連絡協議会を指す。注1参照。
- <sup>5</sup> 佐和隆光『東京ブックレット②③・ポスト産業社会のゆくえ』東

京新聞出版局、1997、p. 12

- <sup>6</sup> 「日本ユネスコ国内委員会」では、「今世界には環境、貧困、人権、平和、開発といった様々な問題があります。ESD (Education for Sustainable Development) とは、これらの現代社会の課題を自らの問題として捉え、身近なところから取り組む (think globally, act globally) ことにより、それらの課題の解決につながる新たな価値観や行動を生み出すこと、そしてそれによって持続可能な社会を創造していくことを目指す学習や活動です」と紹介している。  
http://www.mext.go.jp/unesco/004/1339970.htm
- <sup>7</sup> グリフィン他 (三宅なほみ監訳) 『21世紀型スキル: 学びと評価の新たなカタチ』北大路書房、2014年。松尾知明『21世紀型スキルとは何か—コンピテンシーに基づく教育改革の国際比較』明石書店、2015年など。
- <sup>8</sup> 国立教育政策研究所・教育課程研究センター『教育課程の編成に関する基礎的研究・報告書5』2013年  
http://www.nier.go.jp/kaihatsu/pdf/Houkokusho-5.pdf
- <sup>9</sup> ふじえみつる「21世紀型スキル」と芸術教育—特に美術教育の観点から—『教育美術』(教育美術振興会)、2015年7月号、pp. 30-33
- <sup>10</sup> 中核教科としては、英語、外国語、芸術、数学、経済、科学、地理、歴史、公民 (Government and Civics) が示されている。
- <sup>11</sup> 芸術教科 (subjects) の中に、ダンス、音楽、演劇、美術が“disciplines”として含まれるので、その“disciplines”を(科目)と訳す。
- <sup>12</sup> Media Artsは、「Artアート・美術」と「Artsアーツ・芸術」と訳す場合を考えると「メディア・アーツ」とする方がより正確であるが、ここでは慣例にしたがい「メディア・アート」とする。
- <sup>13</sup> 中村和世「米国における視覚芸術教育の新しいナショナル・スタンダードの検討」『美術教育学研究』第47号、2015、pp. 223-229
- <sup>14</sup> 美術教育関連でも1990年代末に、今後のリサーチの在り方に関する検討が始まっている。Enid Zimmerman: A visual arts research agenda toward the twenty-first century, *Arts Educational Policy Review*, 99 (5), 1998, pp. 30-34
- <sup>15</sup> 「P21」は、2002年に設立された“The Partnership for 21st Century Skills”という組織の略。21世紀型スキルと芸術活動とが重なる部分を図示した“21st Skills Map for the Arts”を芸術教育関係者と協力して作成した。  
www.p21.org/storage/documents/P21\_arts\_map\_final.pdf  
“nationalstandards.org”のホーム・ページからもアクセスできる。
- <sup>16</sup> 記述 (description) とあるべき姿の規定 (prescription) との混同は、現状を踏まえながら新しい方向性をさぐっていく過程では避けがたい面もある。現状が多様である場合には、ある人にとっては記述が規定になる場合も、規定が記述になる場合もありうる。
- <sup>17</sup> “International Arts Standards” (2013年に改訂)  
www.nationalstandards.org/content/conceptual-framework
- <sup>18</sup> “A Review of Selected States Arts Standards.”  
大学教員 (College Board) の組織によって2011年に発表された。https://nccas.wikispaces.com/
- <sup>19</sup> ふじえみつる「全米美術教育基準の考え方と実際、そして今後の課題」『大学美術教育学会誌・第37号』2005年3月、pp. 367-374  
ふじえみつる「アメリカにおける美術教育アセスメントの事例研究」『愛知教育大学研究報告・第56輯 (教育科学編)』2007年3月、pp. 221-228
- <sup>20</sup> この調査はNAEP (National Assessment of Educational Progress) によって実施、報告されている。注15参照。
- <sup>21</sup> この「ビッグ・アイデア」や「本質的な質問」は、マックタイとウィギンズの著作を参考にしたとされる。Jay McTighe &

- Grant Wiggins: *Understanding by Design*, ASCD, 2005
- <sup>22</sup> 枠組みの解説には、〈near standard〉、〈at standard〉、〈above standard〉の3段階があるとされる。
- <sup>23</sup> 以下のサイトのホームページの右上にある、“THEN, NOW”のアイコンをクリックすると図解頁が出る。  
<http://www.arteducators.org/research/national-standards>
- <sup>24</sup> 注1のサイトを参照。
- <sup>25</sup> Stewart, Marilyn G.; *Enduring understandings, artistic processes, and the new visual arts standards: A close-up consideration for curriculum planning. Art Education*, 67 (5), 2014, pp. 6-13
- <sup>26</sup> “Artistic Literacy”の他にも、“Arts Literacy”が芸術間や他教科との結ぶ付きを強化するとされているが語として使われている、その異同がはっきりしない。
- <sup>27</sup> 大岡信「美を感じるとはどういくことか」『岩波講座 教育の方法7/美の享受と創造』1988, pp. 1-23
- <sup>28</sup> 松岡正剛『知の編集工学』朝日新聞出版、2001

- <sup>29</sup> 室井尚「文化とテクノロジー」『〈感性的認識の学〉としてのAesthetikの可能性とその系譜』平成3-4年度科研補助金成果報告書 [総合研究 (A) 研究課題番号03301008]、1994、pp. 145-152
- <sup>30</sup> OECD: “Art for Art’s Sake? -Overview-”, 2015。  
<http://www.oecd.org/edu/cei/arts.htm>  
 オーストラリア、ベルギー、チェコ、イタリア、スペイン、ブルガリアの6カ国である。たまたま入手したカナダのブリティッシュ・コロンビアの1997年版の教授資料では、Visual ArtsにMedia Artsは含まれているがカリキュラムは独立した形になっている。  
 このOECDの報告書は、芸術教科は教育にとってのその意義を明確な証拠 (evidence) によって示す努力をすることを勧告している。注8の拙論を参照。
- <sup>31</sup> <http://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/Media Arts FAQ.pdf>

(2015年9月24日受理)

表1 芸術教育に期待される成果と「美術」に特化した活動事例（「P21」によるSkill Mapより一部抄訳）

21世紀型スキル	〈芸術〉教育に期待される成果	〈美術〉(Visual Arts) に特化した事例
1 批判的思考と問題解決	生徒は、伝統的かつ革新的な方法で、批判的に思考し反省し、問題解決するために、さまざまなタイプの論拠 (reasoning) を用いるようになる。	生徒は、特定の美術上の課題を扱っている自他の多様な作品を、観察し、批評する。生徒は、記述し、分析し、美術作品を解釈するために互いに認め合う規準 (criteria) を用いる。その規準には、造形要素、造形原理、技法、様式などがある。生徒はブログやウィキなどを活用して議論に参加する。(第12学年)
2 コミュニケーション	生徒は、自身のアイデアを伝え他者のアイデアを解釈するために、テクノロジーを含む芸術的メディアを通して、多様なコンテキストにおいてコミュニケーションするようになる。	生徒は、アーティストがどのようにして、特定のアイデア、主題、コンセプト (関係性、障害の克服、楽観主義対悲観主義) を伝えるために芸術を用いるか、そして、聴く人や見る人に感動や感情 (喜び、悲しみ、緊張、安息) を喚起するために芸術を用いるかを検証する。(第8学年)
3 協働	生徒は、多彩なアイデアを調整し共通の目標を達成するために、責任を分かち合い引き受け、互いを尊重しながら歩歩するために、効果的に協働するようになる。*美術の事例示されず	
4 創造性	生徒は、多様な資料を引用して、創造的なアイデアを生み出し、評価し、選択して、自分にとって意味のある制作物 (作品) へと転換させるようになる。	生徒は、さまざまなアーティストが、どのようにして自分の生活や身のまわりの世界に関連づけて作品を創作するのかをリサーチする。生徒は、それぞれのアーティストの創造性を反映した顕著な特性の確認のため作品を分析する。生徒は、自分の作品を完成させるのに必要な多様なアプローチを探究し多様なスケッチをする。そのスケッチから絵画を創作するための1つのアイデアを選んで洗練し、創作の過程でその絵画を修正する。(第4学年)
5 革新性 (イノベーション)	生徒は、新しい進め方 (process) を探究し、創造的アイデアを実行し、新しさを創造するために伝統的なアイデアを再訪し、既存の芸術作品を再解釈するようになる。	生徒は小さなグループに分かれて、既成の絵文庫 (graphic novel) を選んで、アニメーションや文字を動かすソフトを用いて、その物語の別の結末を創作する。アニメーションソフトは、新しい結末にいたるために異なる視点に関連づけ、行為、転換、原因と結果、変容を描くことに含まれる階梯を確定する。(第8学年)
6 情報リテラシー	生徒は、道徳や合法性を理解しながら、多様な資料から正確かつ創造的に情報へとアクセスし情報を評価するようになる。	生徒は、2点の美術作品の形式、内容、コンテキストを比較対照できるように必要な情報源を確定しアクセスする。次に、生徒は、2つの美術作品に共通すると確認された特徴について説明するため、文書、口頭、マルチメディア・プレゼンテーションを準備する。生徒は、そのプレゼンテーションを、自身のオリジナルな作品を創作するための根拠として、自分で検証し比較した作品の鑑賞 (response) に用いる。(第4学年)
7 メディア・リテラシー	生徒は、なぜ、メッセージが創られ解釈されるか、どのようにして、メディアが文化、信条、行動に影響を与えるかを理解するために、メディアを分析し用いるようになる。	生徒は、広告やウェブサイトを立ち上げるために最新のテクノロジーを用いる。そのサイトは、環境意識、大量輸送、経済などの社会的な問題の選択に関して見る人の知覚に影響するメディアの力を理解していることを実証する。(第12学年)
8 ITCリテラシー	生徒は、道徳や合法性を理解しながら、効果的に、創造的なアイデアや情報をリサーチし、アクセスし、創造し、伝えるためにテクノロジーを使うようになる。	生徒は、学校や文化施設内の会場で、その地域の価値観を配慮しつつ、展示を計画し実行する。その展示では、現在の政治的・社会的な問題を映像化するためにアーティストが用いたフィルムやビデオを、それを見る人に内容の説明となる生徒のコメントやラベルをつけて陳列する。(第12学年)
9 柔軟性と適応性	生徒は、芸術的なコンテキストがさまざまな変化しても、柔軟かつ適切に対応するようになる。	生徒は、生徒主導の話し合いでは、与えられた課題に関連する規準にもとづいて、自分たちの美術作品を話しあう。その後、それぞれの生徒は自分の芸術的な制作物を改良するために変えていく。(第4学年)
10 進取 (イニシアチブ) と自己方向づけ	生徒は、動機づけられ、自己方向づけられた反省する学習者になる。その学習者は、アーティストとして、つねに向上を目指して、目標と時間を自分で管理する。	生徒は、織物、焼き物、宝石や家具の工芸材料について確認し、ウェブを利用したリサーチによって、これらの材料で作業する際の技法、手順、特徴について学習する。生徒は、自分の学習したことや自分が習得したスキルを実証するための特別なプロジェクトを展開する。これを行うためには、生徒は、造形要素や造形原理に関する知識、装飾として使うか機能的に使うかの要望、そして優れた工芸デザインに含まれる技法を活用する。(第12学年)
11 社会/文化横断的スキル	生徒は、自分の作品のイノベーションと質を高めるために、社会的・文化的に多様なチームや内容を活かして、互いに尊敬しながら効果的に働くようになる。	生徒は、他の国の学級と仮想的に結びつき、共通のテーマである「遊び」に関する彫刻を創作するためのアイデアを共有する。生徒は、異文化理解を考えながら自分の学習したことを作品創作に応用する。(第4学年)
12 生産性/アカウンタビリティスキル	生徒は、優秀さと説明責任に関する高度の基準に適合するために、目標を設定し、責任感を持ち、自分の作品を洗練するようになる。	生徒は、問題解決の過程 (事実発見、アイデア発見、問題発見、解決発見、そして受容)、メディア、そして個人的な声を応用したことを示すために準備されたデジタルかウェブによるポートフォリオを開発する。(第8学年)
13 リーダーシップと責任スキル	生徒は、チームメンバーの間関係の自覚やまとりから得たスキルによって、他者にインスピレーションを与えるために芸術を活用する。そして、より大きなコミュニティに利益をもたらす問題を解決するための道義にかなったリーダーシップを発揮する。	生徒は、チームでパブリックアート (例えば壁画) を立案しデザインし制作する活動をする。そのアートは、生徒の住む地域内でのリーダーシップと奉仕を描いたものである。関心の中心となるような、よく知られた地域のリーダーが描かれる。

表3 「コア芸術スタンダード」における芸術活動のプロセスによる分類

芸術的 プロセス	アンカー・スタンダード (芸術教科共通スタンダード)	美術における「持続する理解Enduring Understanding」(15項目) *番号は便宜上、筆者がつけたもの
創造する Creating	[生徒は (Students will ~)] 1) 芸術的アイデアや作品を生みだしコンセプトにまとめる。	1. 創造性と革新的な思考は、発展させることのできる基本的なライフ・スキルである。 2. 美術家やデザイナーは、創造的な作品制作を求めて、伝統を生かしたり、破ったりしながら、芸術的な探究を形にする。
	2) 芸術的アイデアや作品を、組織化し、発展させる。	3. 美術家やデザイナーは、形態、構成、素材、メディア、美術制作の方法で実験をする。 4. 美術家やデザイナーは、美術作品を発展させ創造しながら、実験性と安全性、自由と責任とのバランスをとっている。
	3) 芸術作品を洗練し完成させる。	5. 人々は、自分の生活を規定し、形づくり、豊かにし、活力を与える物や場所、デザインを創造し、互いに影響し合う。 6. 美術家やデザイナーは、実践と建設的な批評を通して、作品を、反省し見直し洗練して、徐々に優れたものとする。
プレゼンテーション Performing 演示する Presenting 展示する Producing 制作する	4) プレゼンテーションのために芸術作品を選択し、分析し、解釈する。	7. 美術家やプレゼンターは、保存や展示のために、制作物や美術作品を分析し選択し企画編集 (curate) するときに、多様な技法、手順、会場、規準を配慮する。
	5) プレゼンテーションのために芸術的技法や作品を発展させ洗練する。	8. 美術家や学芸員は、展示のために作品を準備し修復 (refine) するときか、作品を保存し保護する必要がある場合は、どのようにするかを決定するときに、進んだテクノロジーを含むさまざまな要因や方法を考慮する。
	6) 芸術作品をプレゼンテーションすることで意味を伝える。	9. 美術家や美術館、その他の立場などで、収集され保存され展示されているオブジェ、制作物、美術作品は、鑑賞や理解の深まり (cultivating) から生まれる、社会的、文化的、政治的な経験の意味と記録を伝える。
鑑賞する Responding	7) 芸術作品を受容 (知覚) し、分析する。	10. 美術に関わることで高められる個人の美的 (感性的 aesthetic) で共感的な意識は、自己、他者、自然界、人工的な環境の理解と受容へと導くことができる。 11. 視覚的なイメージが、世界について理解することや世界と応答することに影響を与える。
	8) 芸術作品の意図や意味を解釈する。	12. 人々は、美術批評のプロセスに関わることで、美術作品の意味についての洞察力を獲得する。
	9) 芸術作品を評価するために規準 (criterion) を適用する。	13. 人々は、さまざまな規準に基づいて美術を評価する。
関連づける Connecting	10) 芸術を制作するために知識と個人的な経験とを統合し関連づける。	14. 美術制作を通して、人々は、知覚、知識、経験についての意識を探究し高めることで、意味をつくる。
	11) 理解を深めるために、芸術的アイデアや作品を、社会的、文化的、歴史的な状況 (コンテキスト) に関連づける。	15. 人々は、美術と互いに影響し合い、美術を分析することで、社会、文化、歴史に関するアイデアや理解を発展させる。

表3-1 「プレゼンティング」プロセスにおける美術の「本質的な問い」とパフォーマンス・スタンダード例

	本質的な問い	第5学年	第6学年	第8学年
プレゼン ティ ン グ	4) ○美術作品は誰のために誰によって守られるのか? ○保存する作品を選択する規準、手順、プロセスとは何か? ○なぜ、人々は、物、造形品、作品を価値付け、展示するために選択するのか?	作品の保存、修復、展示に必要なスキルと知識を説明しながら、学芸員の役割と責任を明確にする。	平面作品、立体作品、デジタルアート作品の保存と展示に関連して、その類似点と違いについて分析する。	プレゼンテーションする美術作品コレクションを評価するための規準 (criteria) を開発し適用する。
	5) ○作品展示の準備では、どのような手順、プロセスが考慮されるか? ○作品の洗練は、見る人にとっての意味にどのように影響するか? ○展示、ポートフォリオ、コレクションのために作品を選ぶときには、どんな規準が考慮されるか?	美術作品を準備し展示するための材料や技術の安全かつ効果的な使い方について議論を展開する。	個人的に、または、協働して、展示スペース、観客の要求、展示の配置を分析しながら、目に見える形のプラン (visual plan) を立てる。	協働して、主題によって選ばれた展覧会用作品を準備し展示し、観客のために展覧会解説を作成する。
	6) ○美術館とは何か? ○物、造形品、作品を展示し共有することは、どのようにアイデア、信念、経験に影響を与え、それらを形成していくのか?	美術館や展示場での展覧会では、どのようにアイデアを示し、特定の考えや話題に関する情報を提供しているかに関してエビデンスを引用する。	美術館や他の会場では、どのようにして地域の歴史や価値観を反映させるかについて調査し説明し事例を示す。	展覧会やコレクションが、どのように、そして、なぜ、アイデア、信念、経験に影響を与えるかを分析する。



表4 「メディア・アート」の芸術的プロセスとアンカー・スタンダードなど

プロセス	アンカー・スタンダード	メディア・アーツにおける「持続する理解」(6項目)	本質的な問い
創造する Creating	1) 芸術的アイデアや作品を組織化し、発展させる。	メディア・アーティストは、芸術的アイデアを効果的に実現することができる過程を構築するために、創造的なアイデア、構想、モデルを計画し、組織化し、開発する。	メディア・アーティストは、ねらい通りの作品をつくるために、どのように、制作の過程に、アイデアやモデルを組み立て展開させているか？
	3) 芸術作品を洗練し完成させる。	美的な要素や原理、過程の形成、統合、洗練が、メディア・アート作品における、目的、意味、芸術的な質を創造する。	目的、意味、芸術的な質をもったメディア・アート作品を制作するには何が必要か？
制作する Producing	5) プレゼンテーションのために芸術的技法や作品を発展させ洗練する。	メディア・アーティストは、メディア・アートの制作を通して創造的に問題解決をするスキルと能力の幅を広げる。	効果的なメディア・アート作品を創作するためには、どんなスキルが必要か？そして、そのスキルはどのようにして高められるか？
鑑賞する Responding	7) 芸術作品を受容（知覚）し、分析する。	メディア・アート作品の質や特性を確認することが、芸術的な鑑賞や制作をより高める。	私たちは、どのようにメディア・アート作品を「読む（read）」か、そしてどのように、作品の構成要素を識別するか？
	8) 芸術作品の意図や意味を解釈する。	解釈や鑑賞には、メディアや作品に関する意図、形式、文脈について考慮する必要がある。	人々は、どのようにして、メディア・アート作品と関わり、それを解釈するか？
関係づける Connecting	10) 芸術を制作するために、知識と個人的な経験とを統合し関連づける。	メディア・アートの作品は、意味を統合し、文化的な経験を形成する。	私たちは、どのようにして、知識や経験を、メディア・アート作品の理解や制作と関連づけているか？

表5 2007年の全米美術教育アセスメントの評価の枠組み

芸術的プロセスと活動	活動事例
創造する (creating)  定義する、産み出す、発明する、使用する、選択する、実験する、創作する、反映する	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒は、作品とデザインのための主題、テーマ、問題、構想を、価値・美学・関連情報についての知識と理解を反映させた方法で、産み出す (generate)。</li> <li>生徒は、作品やデザインを計画する際に、視覚的、空間的、時間的なコンセプトを産み出す方法を発明し用いる。</li> <li>生徒は、作品やデザインに意図された意味や機能に合ったよさに到達するために、形、メディア、技法、そして過程を選択し用いる。</li> <li>生徒は、評価の手段となる作品を仕上げる前に、構想をスケッチやモデルで実験する。</li> <li>生徒は、進行中の思考、活動、新しい方向づけを反映した制作物 (product) を創作する。</li> </ul>
鑑賞する (responding)  記述する、分析する、解釈する、評価する、組織化する、応用する	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒は、自分自身の作品やデザインを反省し評価する。</li> <li>生徒は、作品やデザインを、形、美学、そして個人的、社会的、文化的、歴史的な周辺情報(context)に関する知識がわかるような方法で記述する。</li> <li>生徒は、作品やデザインを、形と周辺情報、形と意味または機能との関連、そして、批評家、歴史家、美学者の業績と美術家やデザイナーとの関連について、分析し解釈する。</li> <li>生徒は、態度や事前の知識 (記述・分析・解釈) を反映した美術作品やデザインに関する判断を明確に説明する (articulate)。</li> <li>生徒は、作品やデザインに関する判断を、芸術によって知りえた個人的に信じている体系や世界観を発達させながら、日常的になされる決断へと応用する。</li> </ul>