

芸術系領域における教育の可能性

報 告 者

竹宮 恵子（漫画家・京都精華大学マンガ学部長 教授）

椿 昇（現代美術家・京都造形芸術大学芸術学部 教授）

指 定 討 論 者

吉田 文（早稲田大学教育・総合科学学術院 教授）

コーディネーター

高橋 伸一（京都精華大学人文学部 教授・共通教育センター長）

概 要

本分科会で中心テーマにする芸術系領域におけるFDは、現時点でその活動もあるべき姿もあまりはっきりした形になっていない。それは、芸術系に関しては海外から紹介されるFDのモデルや研究が単に少ないからという理由も考えられるが、芸術系分野の有する特殊な事情、例えば、実技を中心とするカリキュラム運営や細分化されたコース教育なども影響していることは確かである。しかし、そもそも「創り出すこと」を本義とする芸術系教育において、教育や学びの新しい創造的な展開は、教育そのものの可能性としてだけではなく、芸術の可能性に通じるものであろう。

本分科会では、学びの現場で学生とのより良き関係性の構築を目指しながら、新しい枠組みから芸術系教育にアプローチしている教育実践の発表報告を手がかりに、フロアーの皆さんとともに、芸術系教育における新しい展開のキーワードを探っていきたい。

【第6分科会】

芸術系領域における教育の可能性

参 加 者 数 43名

分科会報告者

第1報告者	竹宮 恵子（漫画家・京都精華大学マンガ学部長 教授）
第2報告者	椿 昇（現代美術家・京都造形芸術大学芸術学部 教授）
指定討論者	吉田 文（早稲田大学教育・総合科学学術院 教授）
コーディネーター	高橋 伸一（京都精華大学人文学部 教授・共通教育センター長）

I. 概 要

1. 分科会のねらい

本分科会では、現時点でその活動もあるべき姿ははっきりとした形になっていない芸術系領域（特に美術系分野）のFDを中心テーマにした。「FD」という名称が一般化してから、特にFDの義務化以降は、FDをとにかくしなければならぬという意識は確かに高まった。しかし一方で、定型化したFDを行えば行かうほど、本当にこれでいいのか、という疑問を持つ高等教育関係者も多数いるのではないだろうか。

FDという概念が生まれ出た土壌を持たない日本の高等教育の風土では、その風土が徐々に変質し始めた初期の段階で、「FDありき」を前提として、海外のFDモデルが多数移植された。もちろん、この移植作業において、風土に上手く化学反応を起こし、教育改善につながったケースもある。例えば、高等教育のマス段階からユニバーサル段階への移行という側面では、海外のFDモデルは大きな意味をもった。しかし、変質を起こしているのはこの部分だけではない。様々な層と領域で、多様な変質が起こっているのが現状であろう。そして、場合によっては、ある側面で大きな意味をもったFDが、逆に、マイナスに反応することもある。

この分科会が対象とする芸術系領域は、日本の高等教育の中では、特殊な層を有する領域である。実技を中心とするカリキュラムと授業運営、厳密に細分化されたコース教育、教員は教育者、研究者でありながら、自ら作品を創り続ける作家も多い。こうした特殊領域である芸術系教育で、定型化したFDが自らの大学に適合しないのではないかと、あるいは、実質的な意味での教育改善



につながらないのではないか、などと嘆いていても仕方がない。変容しつつある高等教育風土に対して、新しい学びや教育の可能性を追求することは、そもそも「創り出すこと」を本義とする芸術系教育の使命でもあるからだ。

今回は、こうした意図のもと、芸術系教育の最前線でその変容をじかに受け取りながら、既存のFD観には左右されずに独自のFDを展開し、新しい学びを創造している2人の作家（＝教育者＝研究者）、竹宮恵子先生（漫画家）と椿昇先生（現代美術家）に発表報告者として登壇して頂いた。また、2人の先生方のお話を日本の高等教育におけるFDのコンテクストに位置付けていただくために、高等教育をご専門にする吉田文先生に指定討論者として参加して頂いた。

2. 午前の部の概要

①コーディネーターによる導入（30分）

最初の30分、コーディネーターが、スケジュール説明、趣旨説明、先生方のご紹介、フロアー参加者の問題意識アンケートを実施した。問題意識アンケートを実施したのは、大学コンソーシアム京都の事務局から事前に提供してもらった第6分科会の参加者リストを見て、実際の参加者がコーディネーターが想定していたイメージと異なっていたからであった。この分科会は、当初は、芸術系でも特に美術系に焦点を当てていたもので、参加者も美術系が多いものと推測していた。しかし、実際に参加してくれたフロアーは、以下のような所属領域であった。

【フロアー参加者の所属領域分布】

所属領域	人数	%
美術系	13名	31%
音楽系	10名	24%
人文（文化）系	7名	16%
社会科学系	4名	10%
その他 （工学系、体育系、家政系など）	8名	19%

分科会が終わった後、音楽系も美術系と同じ問題を抱えていることがわかるのであるが、率直に言うと、音楽系の参加者の多さに最初は驚いた。こうした参加者状況を踏まえ、当初、コーディネーターが予定してはいなかった「フロアー参加者の問題意識アンケート」を午前中のスケジュールに組み込み、午後のディスカッションの論点整理に役立てることにした。問題意識アンケートは、報告・討論の後に実施する分科会アンケートとは違い、参加者の生の声を反映する貴重な資料であるため、文末の「Ⅲ. 資料」に整理したものを提示する。

また、この参加者状況を鑑みて、趣旨説明の部分に2010年2月にコーディネーターが視察してきたアメリカ・カリフォルニア州の芸術大学、カリフォルニア芸術大学（California Institute of the Arts）のFDを紹介し、敢えてこの分科会に「BLEND」というキーワードを投げかけてみた。

②竹宮恵子氏の発表（60分）の概要

■「マンガ『を』教えるのか、マンガ『で』教えるのか——初めてのマンガ学科創設に立ち合って——」

京都精華大学芸術学部にはストーリーマンガコースとカートゥーンマンガコースからなるマンガ学科が開設されたのは、2000年である。第一線の現役漫画家でありながら、現在、マンガ学部長でもある竹宮氏は、2000年のマンガ学科創設から2006年マンガ学部の新設を経て現在に至るまで、日本の高等教育において「マンガ」という領域を開拓し続けてきたパイオニアである。「教育にマンガを取り入れることは、むしろ疑問視された。では芸術は教えることが出来るのか？　そもそも「教える」とは何を教えることなのか。」というモノローグから始まる発表で、竹宮氏が重点的に説明するFDは、一言でいえば、「マンガ」という新領域における「カリキュラム開拓」であると言える。日本の現状のFDに関するコンテキストで考えると、FDの文脈として捉えづらい「カリキュラム開拓」であるが、それがFDであることにすぐに気がつく。「形にはまるのがキライ」なプロの漫画家がファカルティとなって、未知の状況の中で主体的にマンガ教育の可能性開拓し、具体的な対象——この場合にはストーリーマンガ教育のカリキュラム——を開発する。創造的・投機的な行為としてのFDである。

「私たちが大学教育から撤退すればマンガは大学という世界から消えてなくなる」という使命感を持ちつつも、その出発は、決して順当なものではなかった。本当に手探り状態であった。しかし、その手探り状態からの脱却は、「学生の意見」に耳を傾けることによって起こった。「感じるままに、思うように」それぞれの教員が授業を行っていたが、ミーティングで、学生の知らないことが何かを知り、また、学生が何を求めているのかを引き受けることによって、カリキュラム編成の道筋がつく。こうした学生に真摯に向き合う態度、「学生」への真摯なファカルティの視線が、「マンガの学び」を形作る大きな契機となったということは重要である。

その後、ストーリーマンガ教育のカリキュラムは、ファカルティの実験的な試みによって分節化していくことになる。「編集と制作は同時に出来ない」という認識からマンガ・プロデュースという独立した分野の必要性が唱えられる。また、ファカルティの「社会」への視線が、教育に実践の場を導入することになる。「実用マンガ」という新しい領域の登場である。クライアントの存在が緊張を生み、学生には良い効果を生み出すが、「ペイメント」の問題にぶつかる。しかし、その問題もファカル

ティの積極的な「他大学との連携」から乗り越えられ、起死回生の「機能マンガ」という新しい領域が創生された。

最後にマンガ教育の未知の領域を切り開いてきた竹宮氏が語るのは、2枚のパネルのメッセージだった。

「とにかく続けてきた授業、変化を恐れずに！ 学生の残した結果は素晴らしいもの。ならば、それを無駄にしないよう、結果を守ること。そして必ず見える次のステップへつなげること。卒業生が現在の分野を見て、もう一度勉強し直したいと思うぐらいに。」

「毎年変化させる授業。毎年、学生は変化する。即応していかなければ学生に対して不親切。その中で講師側が授業を進化させる工夫をすること。固定したら最後、授業は死んでしまう。」

③椿昇氏の発表（60分）の概要

■「京都造形芸術大学接続ワークショップ解説」

椿氏はまず発表の前半で、少子化、不況における高額な学費負担、マーケットなど、日本高等教育の芸術系領域を取り囲む危機的な社会情勢を、力を込めて説明した。特に、明治以降に作られた権威構造の中で不自由なく育ってきた「芸術」(Fine Arts) は、何らの対応もできていないと、警鐘を鳴らす。江戸時代から脈々と続く大衆に支えられた表現が、明治以降、欧米の方ばかり向いているうちに、アジアが勃興し、日本の「芸術」は置き去りにされた。こうした「芸術」の歴史認識のもと、「芸術」は総崩れだとセンセーショナルに語る。「我々は動物園で、大量の申請書に支えられた「補助金」という餌を与えられて生きている動物なんです。」と揶揄する椿氏は、「芸術」が自ら餌を獲得せず主体的に生きてこなかった体質を明らかにする。しかし、こうした主体性の喪失を促した要因は、何も「芸術」だけに内在するのではない。

トヨタやホンダやパナソニックが大量の外貨を獲得することによって出来上がった砂上の楼閣のような税金。日本は国際競争力のある産業で獲得した資金を中央集権で集め、それを権力構造の中で「補助金」として撒くという構造を保持してきた。しかし、この構造を21世紀の世界で日本のどの産業が保持できるのか。その構造そのものが破たんした時に「芸術」はどうなるのか。椿氏は、税制の構造改革の必要性を説く。

また、現代芸術のマーケットに関して、今一番重要なことはアウトリーチ活動である、と主張する。ここで言うアウトリーチとは、具体的には「絵を買う」文化基盤の形成でもある。小学校の段階から美術や哲学や思想を

きっちり教えながら、徐々に現代美術のファン層を拡大する。新任社員になったときに1枚絵を買う、それも同僚や同じ学年の絵を買うという文化基盤をつくらなければならない。昔は、絵師は絵を描いて食べていけた。今の日本では、絵を描いて食えない。マーケットという点で、椿氏は、「マンガは違う。マンガは自分で生きている。マーケットに完全につながっている。」と述べる。

さらに、経済的危機の中で芸術系大学の高額な学費を支払う親の負担にも言及し、高額な学費を回収することができるのか、という親の立場での問いを発する。そもそも「芸術」とは、「余裕」である。社会にお金があって、税金がたくさんあって、そうした社会からあふれ出して来る「何か」よって生存してきた。それが本当にあふれなくなってきている状況で、どうすればよいのか。芸術をやりたいと思っている学生は実は減っていない。しかし、この経済状況で国公立以外の私学の芸術大学の学費を払うことのできる親は少なくなってきている、と言う。奨学金があると言っても、これは返さなければならないもので、何百万もかかえながら、それを返せる職業が保証されているわけでもない。

以上のような「芸術」が立ち向かわなければならない状況を説明した後、発表の後半では、京都造形芸術大学における日本における「芸術」状況への挑戦として、接続教育と初年次教育の試みが具体的に紹介される。

危機的な状況の中で入学してくる学生には様々なタイプがいる。釘を打とうとして指を打つ学生。コミュニケーションがとれない学生。進学校出身だが不登校で恐ろしく頭がいいのになぜか芸術大学に来る学生。教員は日々悩み、一人で心理療法士も兼ねながらマルチな動きをしないと学生には対応できない。こうした状況に対応する上で大きく役立ったのが、10年前から始めた通信課程の経験であった、と椿氏は語る。全員の教員が関わることになるこの通信課程によって、教員は、様々な学生の要求、例えば、90歳のおじいちゃんが来て茶碗の作り方を教えてくれなどの要求に対応しなければならなくなった。この通信教育への参画によって、今まで象牙の塔にいた教員がものすごく柔軟になったという。普通の学生とは違った層の人間を教育するうちに、お金にシビアになり、教育にもシビアになることができた通信教育のFD効果を説明する。

こうしたインフラの上に、京都造形芸術大学は、接続教育の新しいモデルを作成し、それを実践する。そのキーは、教養教育と実技教育をどうやってブレンドするかにかかっている。最後に、椿氏は、現在進行中のこの接続

教育を詳細に説明した。【詳しくは、椿昇氏の発表資料（Power Point Text）を参照】

④指定討論者 吉田文氏のコメントの概要（20分）

■「芸術こそFDの最先端を行っている。しかし…」

吉田氏は、「芸術」という領域は大学の問題を研究している者にとっても非常に縁遠い所にある、と述べた後、日本の大学における芸術系の特殊性から話を始めた。日本の大学は特殊な側面を持っているけれども、芸術という領域は非常に限られた部分でしかない。ごく普通の大学に芸術にかかわる分野を持っている所がどれだけあるのだろうか。芸術系の教員を養成するための教員養成型の大学は若干あるが、それを除くと特殊な所にしかないというのが日本の大学の現状である。だから、「芸術のことはわからない」と吉田氏は言う。しかし、芸術がわからなくても、大学教育という点から考えて、午前中の竹宮氏と椿氏の話は大変興味深かったと感想を述べ、そして、「芸術こそFDの最先端を行っている」という認識を示した。

その後、話題は大学の現状認識に移った。ここ10年あるいは20年というスパンで考えて、現在は、社会の中における日本の大学の位置付けが大きく変わり始めている時期である、と吉田氏は指摘する。今の大学の変容は、「入口」の問題と「出口」の問題に集約される接続教育に象徴される。少子化の影響で高校の卒業生はもうこれ以上増える状況はない。その中で肥大に膨れ上がった大学は、どうやって学生の定員を埋めていくのか、日々苦勞せざるを得ない。また、従来のような厳格な入学選抜制度を保持した状況で、入って来る段階の学力を維持しながら大学生に移行させることが現実的に難しくなっている。

「出口」は出口で、大卒でも3分の1が非正規雇用に入っているという状況である。大学生だからという理由で、「とりあえず正社員やホワイトカラーになる」という発想ももう維持できない。「入口」の高校と「出口」の労働市場という大学との両方の接続面を、ある部分が膨れ上がってしまった大学というシステムの内側から見た場合、上手くリンクしていないのは明らかである。その中で大学は一体何をすれば良いのか。

こうした状況の中で言われたことは、「きちんと学生を教育しなさい。」ということだった。とにかく入口の入試が、学力のゲート・キーパーにならなくなったのだから、とにかく大学に入れて教育するしかない。出口では、ほっとかしにしておいても良い会社や企業に就職できないのであれば、4年間で労働市場にきちんと通用

するだけの人間を育てなければならない。こうした背景のもと、大学は学生の教育に力を入れることになるのだが、そのために登場したのが「FD」である。教員自身が先ず変わらなければならないという理由で、ここ10年ばかり、FDという問題は、日本の大学で非常に大きな課題になった。

吉田氏によれば、FDのはじまりは、教員の「意識改革」であった。その次には「教授法の問題」へ移行した。だが、この段階に来てはまだ踏み込めない部分があると吉田氏は指摘する。それは「カリキュラム編成の問題」である。教授法のFDがある程度展開した次の段階に来るのは、「教える内容の問題」である。この点で、竹宮先生や椿先生の話では、もうそこに踏み込んでいることを非常に高く評価する。

しかし、芸術は、FDや大学教育という問題では非常に上手くやっていけるものを持っている領域だが、一方で、労働市場の問題を考えた時には前途多難である、と芸術的領域に対する危惧を述べる。椿氏によって芸術界とそれを支える消費者の問題が指摘されたが、大学は上手く芸術を世の中に広めていくという使命も真剣に受け入れる必要がある。現在、大学の中で芸術系の領域が非常に特殊な領域に偏ってしまっていて、誰にでも日常的に接するも領域ではなくなってしまう。芸術系教育ではプロを育てるような専門的な教育にかかわるのは勿論だが、一方で、一般市民に広めていくような活動に大学が上手く関わる必要がある。その手段のひとつが、通信教育でありアウトリーチ活動ではないか、という考えを述べ、発表を締めくくった。

3. 報告に対する質疑応答

午後の質疑応答では、午前中に行った問題意識アンケートとは別に、第15回FDフォーラムの定型質問用紙に昼休みの間に質問を記入してもらい、それに応える形で行った。質問内容は、午前中の竹宮先生と椿先生の発表に関わる芸術系独自の具体的な質問が多かった。以下にその質問内容を列挙しておく。

【竹宮氏への質問】

- ①卒業時には「プロ」になるように育成されているとのことですが、実際の就職状況はどのようなものなのでしょうか。
- ②OBあるいはOGの卒業後の様子を知りたいのですが、以下のカテゴリーの卒業生はそれぞれ何割ぐらいです

しょうか。また、その数値は想定と比べていかがでしょうか。

- マンガ家として活躍している人
- 実用マンガ作家として活躍している人
- マンガ関係のプロデューサー・編集者として活躍している人
- ほとんどマンガとは関係ない社会人として活躍している人

- ③学年を越えてのチームで動くのは理想的ですが、時間の設定や単位など授業としてのシステム面は具体的にどうされているのでしょうか。
- ④制作の評価はどのような方法で決めるのですか。
- ⑤創作の実習、課題、授業を多くの学生に行うと、成果や積極性に差が出たり、入学前から持っている能力や努力の量に差が出る場合があります。優秀な学生はそうでない学生を見下すような姿勢をとり、良い成果を出せない学生はコンプレックスを感じる差が生まれます。こうした差を単独のクラスでバランスを取るには、どのような方法が考えられますか。

【椿氏への質問】

- ①学科横断的なワークショップを進められているとのことですが、それに関わる教員の温度差といったものは実際どうなのでしょう。
- ②教員間のコミュニケーションをよくとられているとのことですが、ワークショップの運営や学生の評判などで、切羽詰まった状況に追いやられる教員は出てきていないのでしょうか。
- ③アウトリーチ化に際して、専門家の監修を必ず受けると思いますが、その内容は具体的にはどのようなものですか。
- ④芸術を教える（教えられない）時、マーケットに合わせる 것이 重要なのか、マンガなり芸術の質を創造することが重要なのか、大学としての役割はなんなのでしょうか。
- ⑤初年次教育「ねぶたワークショップ」は800人全員に対して行うのでしょうか。25クラスとのことですが、指導体制、準備、制作スペースも含め、ご説明ください。
- ⑥初年次のワークショップ型の教育はカリキュラムの中でどのような位置づけになっているのでしょうか。

Ⅱ. 論考（分科会の到達点と今後の課題）

FDが義務化されて以降、FDについての活動は本格化してきているが、そうした活動に関与していき突然襲ってくる不安感や違和感を今まで拭い去ることが出来なかった。しかし、今回の分科会を通じて、その不安感や違和感の正体を発見できたような気がする。それはFDの構造意識と現場意識の欠如である。断片的に流れてくるFDの情報や概念に翻弄され、いつしか、その概念自体に現場の活動を合わせているという倒錯現象がなぜ起こるのか。それは、大学に危機意識が欠けているからである。「どこかしら、まだなんとかなるだろう」という何の根拠もない安易なヴィジョンや「できるものならばやりたくはない」といった甘えは、強烈な危機意識によってしか乗り越えることはできない。また、主体的にならなければ、形式的にFDをやらざるを得ない。「定型化したFD」の奥に待っていたのが、大学教員の2度目の「意識改革」だったら、本当に洒落にはならない。

危機意識という点では、本分科会で対象とした日本の大学の芸術系領域はかなり大きな危機に直面している。例えば、それは「出口」の問題を通り過ぎ、その「出口」を支えている市民社会をもハンドリングし変容しなければならないという使命を負っていることから明らかである。その点では、まさに21世紀の社会に真剣に対応していかなければ、芸術系大学は当然のこと、芸術そのものがサバイバルできない。FDを行う教員も、教育だけでなく自らの作家活動のベースになる芸術の領域を確保するなり、開拓していかなければならないのである。

また、芸術が立ち向かわなければならない相手が本当に日本の社会で良いのか、という疑念もよぎる。グローバル社会への対応ではなくても良いのか。グローバル社会に対応するカリキュラム編成や開拓でなくともいいのか。いくつかの海外の芸術系大学の動向をみるかぎり、どうも、相手はそちらのような気がしてならない。眼をグローバル社会に向けるのではなく日本の社会に向けるにしろ、今の芸術を支える日本の文化状況は、別にファイン・アートだけでなく、ポピュラー・カルチャーでさえ、ある種の閉塞感が蔓延している状態にある。どちらにしろ、この状況を打破して、未知の領域に踏み込まなければならないのではないだろうか。

海外であれ日本であれ、未知への挑戦というコンテクストは、教員の創造性や開発性を刺激し、目標を明確にさせ、おのずと教員自身に関わる、資質や能力の向上といった内面的な問題を解決してくれる。また、それは

FDの最終着地点である「カリキュラム開拓」と「社会」に無理なく連結する。「芸術系領域における教育の可能性」は、この挑戦を大学が引き受けるかどうかにかかっていると言えるだろう。

Ⅲ. 資料

【問題意識アンケート】

質問内容

■参加者の皆さんが常日頃、FDに関して抱いている問題意識をキーワード、キーセンテンス、キークエスチョンで、3つお書きください。

アンケート回答結果

【キーワード】

- 芸術至上主義の打破
- FDを進める事による授業の自由度の低下
- キャリアデザインとFDの関係
- 模索
- 義務から創造へ
- 満足感、スキルアップ、作品の完成度、授業の楽しさ面白さ
- ターゲット、学生の満足感・不満
- 成績・評価の標準化
- 他学部・他学科を含めた大学全体との関係、GPA等
- 個別指導が中心となるが、その時の多数の先生の統一
- 実技系の授業での成績評価の難しさ
- 教員、学生評価基準（実技）に対する客観性の困難さ
- 教職員の意識の低さ
- 評価について
- 在学生の実態とFD
- 授業アンケートの内容と質
- 実技系授業のFDについて
- 大学教員、研究者の学歴をもたない「実務経験」から参加する教員へのFD
- 職員の意識改革
- 大学の次のVision をFDが生み出す必要性
- 講義の開発（教養教育）
- 逆にFDが学内の一部に閉じたものになりがちな現状
- いわゆる「スペース」がない場合
- 大学の役割（存在意義）
- 大学の活性化
- 教職員の意識共有

- 個々の学部の特有の問題と全体とのすりあわせ
- 得られる成果とその共有
- 学生のモチベーション
- 多様なディシプリンのblendを通して新しい創造を生みだされている事例や工夫の共有
- 学生の創造性を高める学び
- 自分のスキルアップ
- 公開・共有
- 意識改革
- 専門実技におけるFD
- 教育改善
- 学生の質の変化
- 高等教育政策
- グローバル化
- 目標設定と学生の受け取り
- 個性の尊重と指導
- 学生の意識付けと初年次教育のつながりについて
- 芸術系学生の基礎学力
- 実技科目について授業公開の在り方などのFD
- ラーニング・コミュニティ
- 芸術系FDにおける論理と実践の違い
- コミュニケーション
- 協働と共同
- 変化と多様性

【キーセンテンス】

- 冒頭の趣旨説明を聴いただけでは、「BLEND=FD」という仮説は全くピンときませんでした。本日の15時までにはピンと来るのでしょうか？ BLENDは大学の教育ポリシーでしょう。
- 素材が具体的なものが多くなっている。
- 芸術領域では教員に「芸術家」としてのプライドがあるため、相互の評価が難しい。また、自分のジャンルにおける評価は、他の「素人」にはわからないという意識が強いため、なかなか他のディシプリンへ越境していくことは難しい。
- 競争心を駆り立てる。
- 他大学との連携、他専攻の教員どうしのチームワーク・プロジェクトを通して新風を吹き込む努力をしています。
- 自分が一番だと思っていないと指導できない実技系教員が多い。
- SDなくしてFDもない。
- 学内におけるコラボレーションを作り出す。

- 創り出したもの（形になったもの）を学外（地域）に発信するまでもっていくことが難しい。
- 目標にすべき水準がみえにくい。
- 教員間での問題意識の共有が困難である。

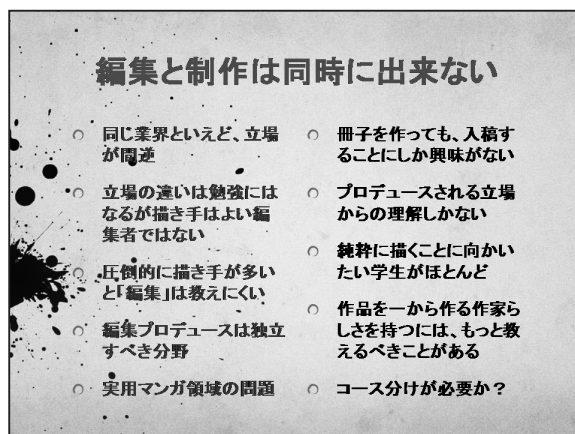
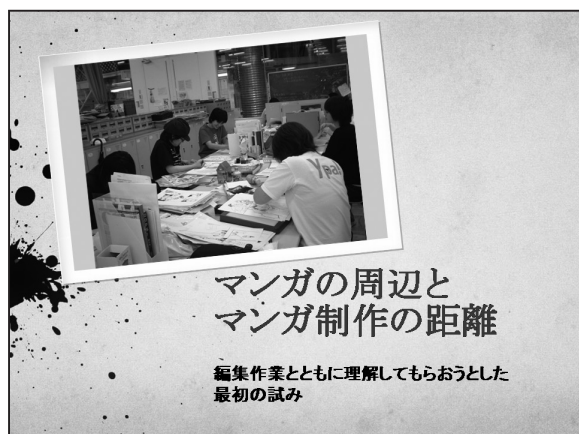
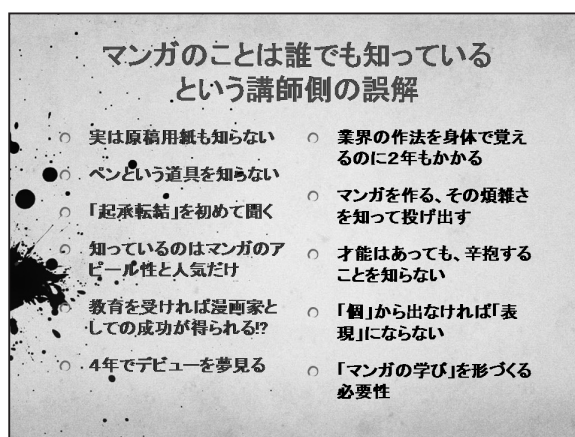
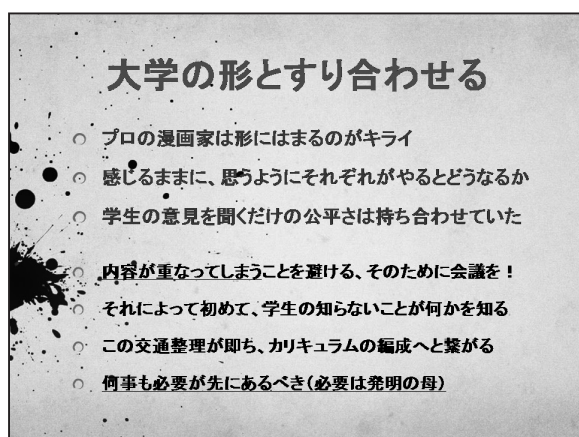
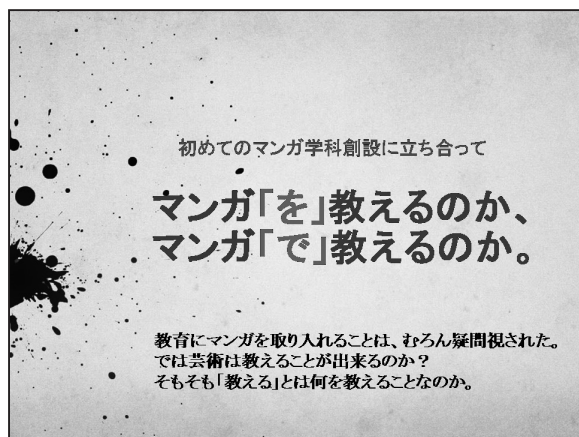
【キークエスチョン】

- FDという視点で見た際、芸術系と音楽系の違いは何か？
- 作者としての業績の高い先生と教えるスキルの高い先生は、一致しない傾向がありますか？
- 個人レッスンという密室での伝統的教育形態を開放するよい手立てがないか？
- 音楽と社会との接点を考えさせるには、どのような形が効果的であるか？
- 芸術「を」か？ 芸術「で」か？
- 芸術教育において理想的にパッケージ化された授業は、個人の特性を伸ばす点で効果的であるか？
- アーティスト、デザイナー等、プロになりたいと考えて入学する学生の数に対して、プロになれる人数が圧倒的に少ない状況下、どのような職業観を教育していくべきか。学生の理想と現実のギャップをどのように埋めていくか。
- 芸術教育において講義のようなプッシュ型よりも実習のようなプル型の授業で、学生の考えや個性を引き出すことが重要と考えている。鑑賞者として受け身になっている学生を作家として積極的にするにはどうするか。
- 如何に全体（大学一体）で取り組むか？
- 教員や授業評価へどう反映させるか。
- 演習指導をどのレベルの学生をメインターゲットに進めるか。
- 芸術領域の大学教育によく見られる徒弟制度のような形の教育は是か非か？
- FDによって学生の感性、創造性を育むことはできるのか。
- 授業アンケートの点数が高い方が良いのか。
- ワークショップなどの授業形態はひとつの形であって、それだけで中身が充実するか。
- 他のディシプリンとのブレンドは必ずしも伝統的なジャンル（クラシックのピアノ、オーケストラetc.）で有効な成果をもたらさないのではないか。
- 芸術系大学実技指導におけるFDの導入のあり方は？
- FDなどいらないと思っている先生方にどうしたら納得していただけるか。
- 実技指導の評価の仕方の判断基準はどうすればよいのか。
- 実技系では1対1の対応であり、例えば、レッスンをもっている人数も少なく、教員へのアンケートや授業評価の公平性が保たれないのでは？
- 芸術系のFDをどのように展開しているのか。
- 職員側の参加をどのようにしたらよいのか。
- 「つなぐFDの展開」を芸術系FDはどのようにとらえているのか。
- 形になっていないもの（作品になっていないもの）をどのように受けめたらいいのか。
- 何を目的として創造させるのか。
- 芸術は大学（教育）になじむのか。
- 文系メディア学科の学生は結果ばかりを気にしすぎるのではないのか。
- 実技試験が無く入学する学生は基礎技術等のリテラシー、講義に対して苦手としている。何か上記科目を飛び越して、専門だけを追い求める傾向があるのでは？
- アートの持つ社会性を学生が大学教育の中でどのように意識し、授業そのものを活性化できるのか。
- 芸術系の初年次教育をどう行うか。
- FDに職員をどう取り込むか。
- 芸術教育の質の保証は可能か。
- 教育者の資質と表現者の資質は比例するのか。



マンガ「を」教えるのか、マンガ「で」教えるのか。

漫画家・京都精華大学マンガ学部長 教授 竹宮 恵子





新たな領域の登場

実用(商用)マンガを教育の場に持ち込むことは「ペイメント」の扱いに苦慮することになる

教育に実践の場を導入

- クライアントの存在が緊張感を生む
- 「ペイメント」があるということによる説得力
- 課題と比べ、社会還元出来るという歎び
- 納期があるゆえの悩み(教育する時間が制限される)
- 「ペイメント」と「単位」どちらも得るのはおかしい
- 創作を行なうのとは違う注意が必要(一緒に教えられないものなのではないか?)
- カテゴリーを分けて教えるべき領域であるという結論

見えてきた「教えるべき」こと

- 学生が知るべきことは作品のつくりかたではない
- 創り、かつ伝えること
- 何を受け手が望むかを考え、伝えるべきことを創成する。
- 伝えるにふさわしいものを探す4年間
- 普遍性を創り出すこと
- 作品を作る態度とは何か
- 創るだけでは不十分、伝えるために何をするか
- 迎合ではなく、謙ろうとする求めを捉える
- 個々が持つ価値観や、ものの見方を止揚する
- 大衆に向けて送り出すための必要条件として



創作 伝達 PAY

この間にある力学的バランスを理解させる



学部化と再編成・2006

描くことに特化、卒業時デビューを目標に…ブラッシュアップ・ゼミを強化する

描くことに特化した授業

- 学年ごとの段階を踏んで実力を上げる(芸術系の方法)
- 70名全体の實力引き上げという、難しい目標
- 「マンガのメカニズムを感じられる指導」をすること
- グループティーチングとそのシステム化
- 70名という数を全体で教えるには、目的を共有した複数の講師が、1クラスに3名は必要
- クラスを3つにグループ化して、講師が移動することにより、一つの作品を多くの講師が何度も見るシステム
- 8Pという短さ(ストーリー最小単位)での創作に慣れる

繰り返しによる訓練が 技術を洗練

- 8P創作をこなしてから次の段階へ
- インプットと共に批判力をつけさせる
- 意見のない者は送り手となれない
- ブラッシュアップ・ゼミと目的ゼミの混在
- 講師の個性を活かして
- 物語の訓練と共にページの仕上げも訓練する
- 画面の洗練、プロとしての自覚
- 絵と物語の両方をバランスよくアップしていく
- 自意識と技術を分けて冷静に見る訓練
- 個別面談方式の指導を増やしていく

実用マンガを選択制に

- どうしても「PAYMENT」の問題がついて回る
- 全員に教えることには無理がある(創作者には時間が足りない)
- 卒業後の仕事としての大きな意味を捨てたくない
 - 一と十の要素、常にどちらも立てることを考える
 - 選択授業ならスキルアップと卒業後の仕事のために必要な者だけが熱心に取り組める
 - 実践に非常に近い仕事を設定して、取材と共にクライアントに社会還元してもらうことを前提に制作
 - 単位のみでPAYは発生させない



機能マンガという選択

「実用」ではなく「機能」マンガの創成
他大学との連携から生まれた起死回生の策

新たな出発点・機能マンガ

- 院生が機能マンガを研究対象にする
- そのメカニズム構築と社会還元の効果を研究
- 他大学・研究機関にマンガを利用してもらう
- マンガの有用性を固める広報力ともなる
- 卒業後は対価を得る実用マンガへ移行できる




とにかく続けてきた授業 変化を怖れずに！

学生の残した結果は素晴らしいもの。ならば、それを無駄にしないよう、結果を守る。そして必ず見える次のステップへつなげる。卒業生が現在の分野を見て、もう一度勉強し直したいと思うくらいに。

毎年変化させる 授業

- 毎年、学生は変化する
即応していかなければ学生に対して不親切
その中で講師側が授業を進化させる工夫をすること
固定したが最後、授業は死んでしまう



マンガ「で」教える目標

- あくまでマンガは道具（ツール）である
- 表現するのは学生の個性
- その個性を、表現可能なところまで育てる
- 卒業時、プロである講師と対等な目線で、表現者として話せるように
- マンガ「を」教えるてはならない
- マンガを教えることは不可能
- 教えるのは作法や業界の在り方、そこでの泳ぎ方
- 卒業後も、ひとりで立て歩ける表現者に

ご静聴
ありがとうございました。

京都造形大学接続ワークショップ解説

現代美術家・京都造形芸術大学芸術学部 教授 椿

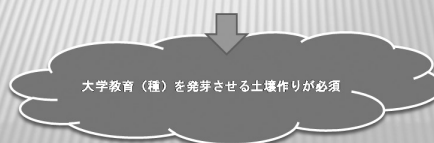
昇

京都造形大学接続ワークショップ解説

第15回 FDフォーラム発表資料

大学教育の危機

- ※ 科学離れと同じく、もの作り離れが起こった
- ※ 釘を打てない学生、鉛筆を削れない学生
- ※ 興味の偏在化による学生のタコつぼ化
- ※ 座講による教養教育の限界



まず接続教育！

- ※ 美術館、科学館などでアウトリーチ活動として実施されるワークショップを適用
- ※ 幸い本学には専門家や実践者が多数在籍
- ※ 教材開発も教員主導で100本以上書き下ろし
- ※ デザイン・出版は学生が担当可能



課題！

1 学年800人弱という規模に対応できるのか！

基本となる3つのエンジン

- ※ 1：システムが公開されている（オープンソース＝ノウハウ提供）
- ※ 2：自動更新型である（FD＋AIシステム）
- ※ 3：人的資源の重複を無くす（リソースエコロジカル）

2の例：柔軟な問題解決システム（FD）

- ※ 情報共有とリアルタイムフィードバック
- ※ ピンナップポート、ブランチミーティング
- ※ 指導方法検討や教材研究を日常化
- ※ サポート学生による毎週のレポートブログ
- ※ 私情をはさまない客観的評価の共有
- ※ 快活な批評風土の構築（レーダーアンケート）
- ※ 学生と教員のメンタルケアシステム
- ※ 教員の問題抱え込みと孤立を未然に防ぐ



ティーチングマネージャー（グループアドバイザー）＋学生サポーター

★申請書P 8-9「実施体制」&追加資料P 1「サイクル図」を参照

3の例：学生参加の教材開発

- ※ ワークショップ終了後、1回生からオーディションで教科書作成委員を募る
- ※ 教材は、学生、教員、学外執筆者が共同で開発。
- ※ 教員と学生が一体となって改革を行うことで、相互に当事者意識を高める
- ※ 学外のアーティストやファシリテーターなど専門家を招いて研究会を開催
- ※ 高校教員や予備校指導者との勉強会

初年度の成果

- ※ 学科横断によるコラボレーションが多発
- ※ 若者のタコつぼ文化が解消しつつある
- ※ 企画提案の日常化
- ※ 受け身型から提案型へ
- ※ 健全な競争と協調関係の誕生
- ※ 企業キャリア志望から起業キャリアへ
- ※ 実践への計画力と実行力
- ※ 自主企画ねぶたチームの青森＞京都行脚

指導者スキルの向上

- ※ 教育研究が日常化する
- ※ 大胆な教育実験が可能となる
- ※ 有能な指導者の技術を常時見学可能
- ※ 常に批評にさらされることで過剰な自己弁護癖から解放される
- ※ 自らの創作活動へのフィードバック
- ※ 学外ワークショップの依頼に応える
- ※ WIN & WINの関係（導く・学ぶ）

事例1：「難体字」ベーシックワークショップ

- ※ 紀元前の文字を読み書きする唯一の民族であることを知って文化的「誇り」を持つ
- ※ 一次情報に触れさせる（白川静先生）
- ※ 教養＝原理であり公理であるようなもの
- ※ 読み書きそろばん、古典の暗唱、浄瑠璃などオーラルに近いもの
- ※ 書道の授業を模すなど、ユーモアを込める
- ※ 学生のセルフエフィカシーを高める
- ※ アウトリーチ化に際して、専門家の監修を必ず受ける

★追加資料P2「難体字プログラム例」を参照

ジェネラリストVSスペシャリスト？

- ※ 対立ではグローバル世界を切り開けない
- ※ 車の両輪という考え方へ
- ※ しっかりした技術と独創的なアイデア
- ※ 理念と経済の融合
- ※ ジェネラル＋スペシャル＝21世紀人

組織の時代から
チームの時代へ

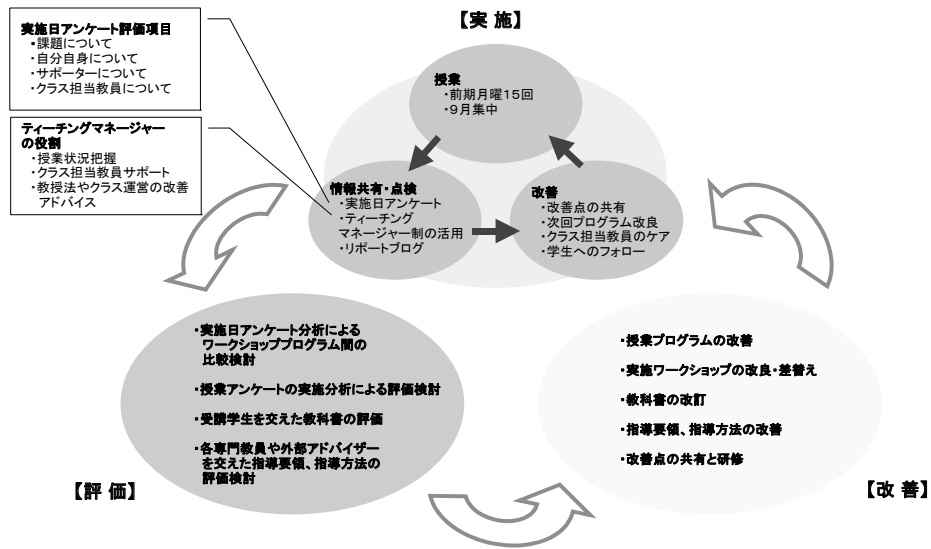
グループ
ワークショップ

事例：モノ＋コト（祝祭のデザイン）

- ※ コミュニティーの創造は21世紀のテーマ
- ※ リサーチの結果＞青森のねぶたに焦点
- ※ ねぶたの技術革新は昭和32年北川金三郎が竹から針金に構造を変えて傑作を生み出したことが躍進の基礎となる
- ※ 伝統は常に革新することを共有する
- ※ 青森を京都の師とする逆転を学ぶ
- ※ 粟田神社がねぶたのルーツである

★追加資料P4「ねぶたプログラム例」を参照

授業日ごと・年度ごとの計画・実施・評価・改善サイクル



1

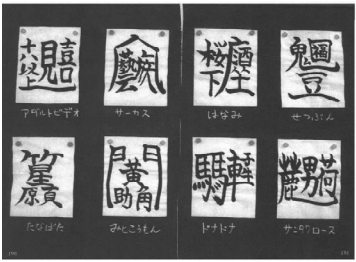
ベーシックワークショップ プログラム例 難体字：字を創造する

【クラス担当教員に配布している指導要領より】

■主題
大多数の人々にとって、ワープロ誕生以後の漢字は、道具として熱心に暗記する対象でなくなり、ボケ防止のゲームやテレビのバラエティー番組の飾りになってしまった。しかし漢字は今もなお、神秘的なタイムカプセルとして、紀元前の姿を保って私達のコミュニケーションを支えていることを知る人は少ない。驚くべきことに、平安時代に生み出された「かな文字」が、漢字を大衆化する際に漢字本体を守る経書材として機能したのだ。本家中国が強引に簡体字を開発して大衆化を図らざるを得なかったが、紀元前の文字体系をまだ理解できる民族は日本人だけである。
学習意欲の発火をもちたす最大の要因は「誇り」である。日本人であること、漢字を使い続ける真の意味に気付かせ、最終的に白川静氏の業績に迫り、日本人とは何かを深く考察する入口に立たせることがこのワークショップの目的である。

■経要解説

①課題設定	高校で購入したものの、忘れ去られてしまった「漢和辞典」を遊ぶ企画。原初のイメージをより強力に文字創造に与えることで、想像力と構造の運動を回り、一種の仮想空間を建築する。基礎として象形・金文・形声の文字生成ルールを知る。
②到達目標	漢字を創造する過程で、漢字のなりたちに触れるとともに、その手法が他のクリエイティブな創作に有効な要素を含んでいることに気づく。また勝手に漢字を作るのではなく、その部分部分に隠された成り立ちを尊重しながら全体を組み上げることで構築力を養う。
③想定される成果	「民族とその言葉が減びなくとも、文字はその文化の敗北によって減びる」白川静。漢字文化圏を代表する賢人白川静氏の著作も平行して読むことで、現在衰退しつつある文字文化への興味と関心を再生する。
④評価方法	墨書された創作漢字のビジュアル的な評価と、創作された文字に含まれる物語の整合性の二点を評価。
⑤必要な教材と場所	漢和辞典、『漢字の生い立ちとその背景』白川静著・岩波書店 ※参考図書は各自で用意、事前に読んでくこと 『字統』白川静 ※図書館で閲覧 半紙・墨汁・筆・清書用紙(2尺X8尺を4分割) 下敷きなど



教科書制作にあたって上級生が課題例として制作した作品 (教科書より)



『字統』白川静 図書館で閲覧するよう指導する

2

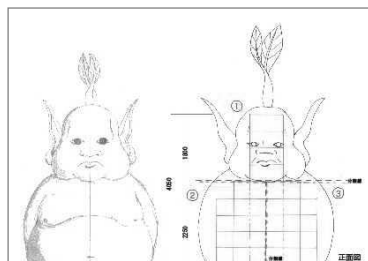
■実施解説		
①タイムテーブル	1講時	字の物語を考える 『漢字の生い立ちとその背景』を事前に読んでおく。
	2講時	スケッチブックに草稿する 数多く試してみる、この段階で指導を受ける。
	3講時	下書きと清書 本格的に墨を硯ですつてもよい。
	4講時	展示と講評会 漢字とは何か、できれば『字統』などを読むように薦める。またタイポグラフィなど文字組などへの関心も持つように指導する。
②ヘルプとヒント集	○出来れば30画以上の漢字を作る(最大画数は84画で「たい」と読む。雲が3つ龍が3つで組まれた文字)。 ○2尺×2尺の書道紙に一字を描く。 ○その文字の由来を400字程度でレポートにする。	
③講評ガイド	○指導者はそれぞれのプレゼンテーションを聞き、漢字の部分集合に新しい意味づけやユーモアを込めているかを判断。また創作された文字デザインの美しさに評価する。 ○指導者の事前学習は綿密に、特に漢字の生い立ちについて完全に理解しておく。	



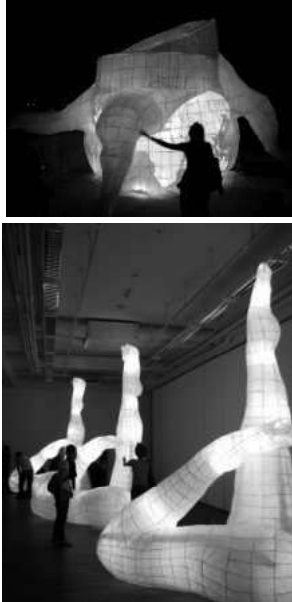
3

グループワークショップ 京造ねぶた：ねぶたを造る

■目的	
各クラスの組織的な成果の達成に重点を置いた集中型プログラム。学生相互のコミュニケーションにより、各自の能力や情報を交換して、精神的・技術的・肉体的な成長を促す。	
■授業進行のモデル例	
事前学習	
①対象とする文化の理解	青森の風土やそこに根ざすねぶたの歴史、また、針金、角材、紙という簡単な材料をもとに勇壮な造形物を作り上げ盛大な祝祭を行なっているねぶた祭の状況について学習し、対象としている文化への理解を深める。
②チーム編成	クラスごとにグループリーダー、サブリーダーと各自の役割を決める。
③目標共有	完成図のデッサンをできるだけ多く作成し、ミーティングを重ねてクラスで制作する作品を決定する。どのような作品にしたいのか、目標を共有する。
④スケジュールの確認	役割分担に応じて、模型を作り、図面を描き、集中授業の工程スケジュールを作成する。あわせて必要な材料の量を概算する。
集中授業	
①制作	デッサンと図面をもとに、針金、角材、紙を材料として制作を進める。また、内部には照明を配置し、ロウ描きによって光の効果を高める。よりよい作品を作ることと同時に、点灯式までに必ず作品を完成させることも重要となる。
②成果の共有と成果発表	点灯式を行ない、取組の達成を共有する。 コンセプトの発表会を行なう。参加者全員の前で、自分たちがなにを目標とし、なにを表現しようとしたのかを言語化して伝える。
■到達目標	
共同制作において期限までにプロジェクトを完成させる「時間管理能力」、グループでの作業を円滑に進める「コミュニケーション力」、問題に直面した際に最良の解決へと導く「問題解決力(危機回避力)」、発表する機会で「効果的に伝える力」など、社会で求められる力の基礎を身につける。	



4



最終日夕方には取組に参加した学生・教職員全員が集まり、多くの観客が見守るなか点灯式を行なって、本取組の達成を共有する。
夏期休暇中に多くのアイデアスケッチを描き、クラスでディスカッションを重ね、図面を作り、集中授業では制作に没頭してきた学生たちの達成感は大い。学生たちは、各自の技術や力、発想を互いに交換し合うことによって大きな成果があることに、経験を通して自ら気づく。

課程全体と関連づけた評価システム構築

本取組の評価を行なう際には、大学の教育全体と関連づけた評価システムを作ることが肝要である。そのため、次のような視点に基づきこの課題に取り組む計画である。

■本取組に対する3つの視点からの評価

①授業自体の評価(平成19年度から実施)

○課題に即時に対応する仕組み

実施日ごとのアンケート

グループミーティング

ブログによる情報交換

○授業改善アンケート

○単位修得状況調査

など

②学生の成長の評価

(平成21年度設計、平成22年度実施)

数値による指標設計、学生の実感値のヒアリングを含む
評価手法の開発と実施

③大学教育全体の中での評価

(平成21年度から実施)

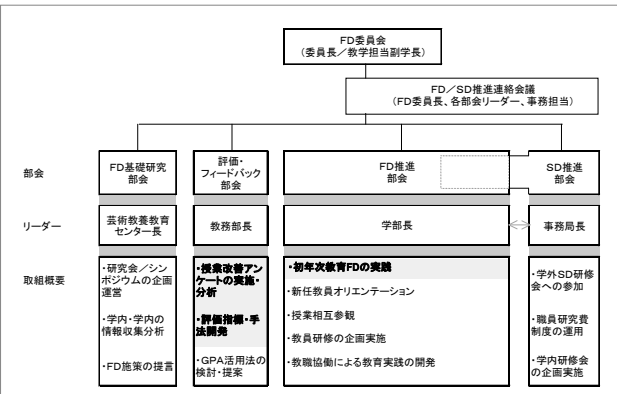
○本取組受講者の専門科目でのGPAの検証

○中退率や留年率の検証

など

■本取組の評価・改善を行なう体制

大学全体のFD推進の取組のなかで、本取組の評価・改善を行なっていく。



学生の成績評価にあたっては、以下のような指標を用いて多面的に評価を行なっている。

⑦グループワークでの協調性

[illegible]

7

