

# 基礎造形教育法における題材選定に対する嗜好と教育効果

久保村 里正\*・小川 直茂\*\*・奥村 和則\*\*\*

## On Preferences for Subject Matter and Educational Effectiveness in Educational Method of Basic Design and Art

Risei KUBOMURA, Naoshige OGAWA, Kazunori OKUMURA

**要旨** 先行研究では基礎造形教育法を用いた授業で学生が制作した作品を調査し、表現傾向として「具象的表現」と「幾何学的・抽象的表現」に分類し、高評価に抽象的表現の作品、低評価に具象的表現が集まったことを明らかにした。そこで本研究では各題材の嗜好調査として、基礎造形の授業を実施している岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科の1年生の学生を対象に、全題材の終了後、質問紙によるアンケート調査を実施した。調査の内容は各学生の個々の題材に対する嗜好度について行い、それに対応させ、個々の作品の評価との関係性を明らかにした。その結果、学生の嗜好性と作品の評価との間には、ある程度の正の関係が認められた。これは嗜好度の高い題材の開発によって、教育効果の向上が期待できることを意味しており、題材精選の1つの観点だといえる。また作業時間のかかる課題、難易度が高い課題に対しても、嗜好度が低い結果となり、これは学生の嗜好度が、課題自体の造形的な魅力だけではなく、題材の難易度が重要だということを示している。

**キーワード**：基礎造形 造形要素 造形メソッド 具象・抽象 表現志向

### はじめに

日本の基礎造形教育は、バウハウスの予備課程における基礎的な造形教育を範とし、日本の地域性と、その時代性を反映しながら発展してきた。現在でも多くの美術を専門とする大学では、「基礎造形（平面）」（九州大学芸術工学部）、「造形表現基礎」（徳島大学総合科学部）、「平面構成演習」（秋田公立美術工芸短期大学）、「構成基礎演習」（和歌山大学システム工学部）など、様々な名称で基礎的な造形教育を実施している<sup>1)</sup>。

しかし今日、このように基礎造形がカリキュラムとして広がりを見せているのにも関わらず、その指導内容は、色彩構成、素描、デッサンなど様々な内容で実施されているのが現状である。これは基礎造形の理念や教育内容に対して、領域として共

通的な理解が図られていないことを意味しており、基礎造形を専門として設置している大学が、筑波大学（芸術専門学群・構成主専攻）、武蔵野美術大学（基礎デザイン学科）など少ないことと、基礎ゆえの軽視によるところが大きいと思われる。

しかし教育的な視点から考えた場合、基礎が重要であることは言うまでもなく、造形教育を徒弟教育から近代的な学校教育へと変えるためには、必要なことである。日本における美術大学などで行われてきた造形教育は、美術の創造的な行為という特性上から、徒弟教育的な側面を多く持ってきていた。しかし現在のように大学進学率が高くなり、教育がマス化している現状では、より普遍的で効果の高い教育法が望まれている。

### I 研究目的

本研究は筆者が継続的に研究を進めている「造

\*くぼむら りせい 文教大学教育学部学校教育課程美術専修

\*\*おがわ なおしげ 岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科

\*\*\*おくむら かずのり 岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科

形要素の組み合わせによる造形メソッドの確立と高度メディアリテラシー教育への応用<sup>2)</sup>と、「造形要素のデジタルアーカイブと、その利用による教育および作品評価システムの構築」<sup>3)</sup>によって示された、新たな課題を研究の契機としている。

これらの研究の結果、開発した基礎造形教育法は、教員と学生の資質・能力に影響を受けにくいカリキュラムとして、教育効果が認められている。しかし、実際に基礎造形教育法の運用を重ねた結果、学生の表現志向によって、教育効果が異なってくるという現象が確認された。そして、具象的表現志向の高い学生は、造形メソッドとの親和性が低く、能力差ではないものの表現志向の違いによって、教育効果が変わってくる可能性を研究課題として提示した。

そこで先稿の「基礎造形教育法における表現志向の影響」<sup>4)</sup>では、「造形要素の組み合わせによる造形メソッド」の再検討を行い、15週の課題(表1)のうち、「透明視の構成」、「断線の構成」、「欠線の構成」、「欠損した円の構成」、「同形分割と等量分割」、「平面充填」の課題について事例研究を進め、その原因となったと推測される、学生の表現志向を「具象的表現」と「幾何学的・抽象的表現」に分け、分析を行った。

そして研究の結果、①課題によって具象表現の出現率は異なる。②課題が進行するにつれて、具象表現の出現率が高くなる傾向がある。③出現率が高い課題の場合は、全体的に作品の評価は悪くないが、出現率が低い作品の場合は、評価が低い傾向がある。④課題によって出現率が異なるのは、課題の難易度と具象形との親和性による。⑤具象形を志向する学生には、心象・イメージを追求し、デザイン的な計画性を軽視する傾向が見受けられ、作品評価が低くなる一因となっている。ことが明らかになった。

しかし先行研究では一部の課題で表現志向の違いを論じたのに過ぎず、カリキュラム全体で題材の精選を行うものではなかった。そこで本研究で

回	課 題 名
1	点描画 点の粗密による遠近感
2	烏口の練習 一市松模様
3	平行線による構成 太さによる遠近感 平行線による構成 粗密(数)による遠近感
4	平行線による構成 色による透明視
5	自由線による構成
6	ネガティブな線による構成 断線
7	ネガティブな線による構成 欠線
8	欠損した円の構成
9	円の漸進変化
10	地と図のグラデーション
11	同形分割と等量分割
12	ディストーション
13	同形ユニットによる平面充填
14	平面充填からのメタモルフォーシス
15	点による面の構成

表1 15週の課題

は、題材に対する嗜好調査によって、以下の2点について明らかにすることとした。

- ①基礎造形教育法のリストラクチャリングとして、教材の精選は必要不可欠である。問題とされる、学生の表現志向と評価の分かれる題材について、精選の検討を進める。
- ②精選の基準の1つとして、学生の制作モチベーションと、学生の作品完成度の関係を調査し、先行研究の結果と併せ、基礎造形教育法における題材の精選の手がかりとする。

## II 調査方法

本研究では各題材の嗜好調査として、基礎造形の授業を実施している岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科1年生の「基礎造形」履修者62名を対象に、全15課題の終了後、質問紙(図1)(図2)による、各題材の嗜好についてアンケート調

**基礎造形に関するアンケート調査**

基礎造形教育に関する調査研究のため、アンケート調査を行っています。ご協力お願いいたします。  
基礎造形実習の各課題への興味・関心について、5段階のうち該当する箇所に○をつけてください。

コース	学級	氏名	1	2	3	4	5
01. 市松模様			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
02. 平行線による構成/疎密による遠近感			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
03. 平行線による構成/太さによる遠近感			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
04. 平行線による透明感			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
05. 自由直線による構成			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
06. ネガティブな線による構成/断線			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
07. ネガティブな線による構成/欠線			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
08. 欠損した円の構成			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
09. 円の漸進変化			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
10. 地と図のグラデーション			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
11. 同形分割と等量分割			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
12. ディストーション			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
13. 同一図形による平面充填			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
14. 平面充填からのメタモルフォース			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き
15. 点による図の構成			嫌い	やや嫌い	普通	やや好き	好き

ご協力ありがとうございました。 岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科 小川直哉  
※本調査の結果は研究・教育目的にのみ使用し、また氏名等の個人情報は一切公開いたしません。

図1 基礎造形に関するアンケート調査①

査を実施することとした。(最終的には課題未提出の一人を除外し、合計61名となった。)

アンケートの内容は、各学生の個々の題材に対する嗜好度について、嫌い・やや嫌い・普通・やや好き・好きの5段階から選択し評価・回答をする形式となっている。そしてアンケート調査によって得られた結果と、作品の完成度(作品の評価)との関係进行分析し、各課題における学生の制作モチベーションと、作品の完成度(作品の評価)から、各課題の教育効果の検討を行った。

### Ⅲ 調査結果

以上の様な調査方法で、岐阜市立女子短期大学生活デザイン学科1年生を対象にアンケート調査を実施し、(表2)(表3)(表4)の様な集計結果となった。

集計はアンケート対象者計61名にランダムで1

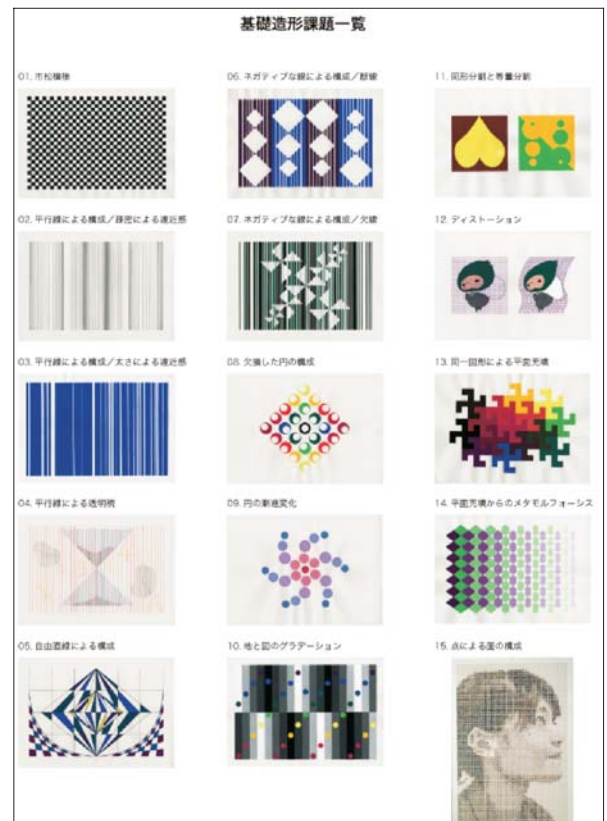


図2 基礎造形に関するアンケート調査②

～61の整理番号をふり、アンケート結果である嗜好度と、授業で制作した各個人の作品計15点の完成度と成績を併記した。

今回のアンケートでは嗜好度を、5(好き)、4(やや好き)、3(普通)、2(やや嫌い)、1(嫌い)の5段階評価で判定し、各課題の完成度をA:非常によい(+2)、B:よい(+1)、C:普通(0)、D:悪い(-1)、E:非常に悪い(-2)の5段階で評価している。また参考として、全ての課題を制作した後につけられる半期の成績を優・良・可・不可で示した。但し最終成績に関しては、全ての作品が同じ配点がなされていないことと、作品の評価のみで決定する訳ではないため、最終成績は参考として取り扱うことにとどめた。

### Ⅳ 分析・考察

アンケート調査を実施し、作品評価と合わせ、(表2)(表3)(表4)の集計結果が得られた。本



[illegible]

表2 アンケート集計結果①

[illegible]

表4 アンケート集計結果③

[illegible]

表3 アンケート集計結果②

章では学生の表現志向と評価の分かれる課題を中心に、調査の分析・考察を進め、題材精選の検討を進める。小論では、結果の分析を行うにあたって、以下の3つの観点から行うこととした。

- ①各作品の嗜好値の分布
- ②最終の成績と平均嗜好値の関係
- ③各課題の嗜好と作品の完成度の相関関係

## 1 嗜好値の分布

(表5) はアンケート調査の結果 (表2) (表3) (表4) の集計に基づく、各作品課題の嗜好平均値と平均成績値の分布を示している。

全ての課題（計15課題）の平均値（総平均値）0.25となっており、これより高い課題は比較的學生に好まれている課題で、0.25以下の課題は比較的學生に嫌われている内容だといえる。

もっとも嗜好値が高い課題は「平行線による透  
明視」(3.54)，次いで「円の漸進変化」(3.26)，  
「ディストーション」(3.26)となっており，もっ  
とも嗜好値が低い課題は「市松模様」(1.97)，「点

による面の構成」(1.97)となっている。

また嗜好値と各課題の具象表現出現率との関係を調べてみると、嗜好値の高い「平行線による透明視」(27%),「円の漸進変化」(0%),「ディストーション」(100%),嗜好値の低い「市松模様」(0%),「点による面の構成」(100%)と、なっており、学生全体からは、表現志向と各課題の嗜好値との関係は見受けられない。

これは表現志向と各課題の嗜好は、必ずしも一致しないということであり、具象表現出現率の有無によって、題材精選ができないことを意味している。

課題名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	全体の平均
市松模様	0.20	0.38	0.23	0.64	0.38	0.31	0.31	0.34	0.26	0.16	0.08	0.15	0.15	0.54	0.07	0.25
成績値	1.97	3.16	3.03	3.54	3.23	3.11	2.97	3.03	3.26	2.64	3.23	3.26	3.02	3.13	1.97	2.97
嗜好値																

表5 アンケート集計結果(平均値)

## 2 最終の成績と平均嗜好値

前述のように最終成績に関しては、全ての作品が同じ配点がなされていないことと、作品の評価のみで決定する訳ではないため、参考であるが、61名の最終成績と全作品の平均嗜好値が(表6)となった。今回の成績は評価の高いものから、優・良・可の3段階でつけられ、平均嗜好値は、それぞれ優が3.14,良が2.81,可が2.83となっている。

結果からみると、概ね成績と平均嗜好は比例の関係があると認められるが、成績「可」に関しては「良」に対して、負の関係となっている。これは最終成績が参考値であるということと、「可」の人数が4人と少ないということによるものだと思われる。

また成績「可」の学生4人の個々の作品、計15作品の評価と、個々の作品における人数と平均嗜好値の関係は(表7)のとおりになっている。

Xは-2~2までの作品の評価値を1~5に変換した値と、1~5までの嗜好値を比較した値の差

	人数	平均嗜好値
優	30人	3.14
良	27人	2.81
可	4人	2.83

表6 最終成績と平均嗜好値

となっており、Xが1より小さい場合は強い正の関係、1以上2より下を弱い正の関係、2以上3より下を弱い負の関係、3以上4より少ない値を強い負の関係としている。

4人の平均値を見てみると、強い正の関係が6,弱い正の関係が6,弱い負の関係が4,強い負の関係が0となっており、一部では負の関係があるものの、全体としては正の関係になっていると評価できる。

	強い正 $x < 1$	弱い正 $1 \leq x < 2$	弱い負 $2 \leq x < 3$	強い負 $3 \leq x < 4$
可1	5	6	4	0
可2	5	8	2	0
可3	6	3	6	0
可4	8	5	2	0
平均	6	6	4	0

表7 成績「可」の学生

## 3 各作品の嗜好と成績値

(表5)で示したアンケート集計結果を基に、各作品の平均嗜好値と各作品の成績値を変換し、グラフ化したものが(図3)「平均成績値と平均嗜好値」である。

(図3)のグラフにおいては、一部で例外はあるものの、概ね同じ傾向を示しており、嗜好値の高い課題が、成績も高くなっていることが分かる。また課題1「市松模様」と、課題15「点による面の構成」の2つの課題に関しては、他の課題と比較しても著しく嗜好値が低いため、V章にて分析を行う。

また全課題15課題の61人分(延べ計915人)



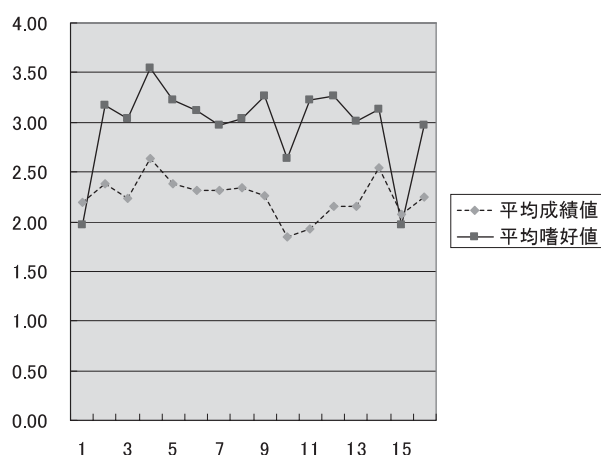


図3 平均成績値と平均嗜好値

の平均嗜好値と各作品の成績値の関係を示したのが（表8）である。

強い正の関係は延べ人数476人、正の関係が312人、負の関係が108人、強い負の関係が19人となっている。強い正の関係と正の関係、強い負の関係を足すと、正の関係以上が788人、負の関係以上127人となり、全体の傾向としては、正の関係にあるといえる。

以上の結果、学生の嗜好性と作品の評価との間には、概ね正の関係が認められた。これは嗜好度の高い題材が、教育効果を高めるということを意味しており、嗜好値の高い課題の開発によって、教育効果の向上が期待できることを示している。

	強い正の関係	正の関係	負の関係	強い負の関係
数値	$X > 1$	$1 \leq X \leq 2$	$2 \leq X \leq 3$	$3 \leq X$
延べ人数	476人	312人	108人	19人

表8 嗜好と完成度の相関関係

## V 成績値と嗜好値から分析する改善点

IV章では嗜好値が高い課題は成績値が高く、教育効果が高いことを述べた。そこで本章では課題の教育効果を高める方法として、嗜好値を高めることについて、考察を行う。

（表5）（図3）で示した平均成績値と平均嗜好値の表とグラフによると、嗜好値が低い課題として低い順に、課題1「市松模様」（1.97）、課題15「点

による面の構成」（1.97）、課題10「地と図のグラデーション」（2.64）の3つが明らかとなった。以下に、それぞれの課題について分析を行う。

### 1 「市松模様」の分析

課題1「市松模様」（図4）は、明度差の大きい2色の正方形を交互に組み合わせ、地と図の構成の課題で、烏口と筆塗りの技術的な練習として、「基礎造形」15課題の中、最初の課題として設定している。この課題は真っ直ぐで美しい直線を烏口で引き、交互に正方形をムラなく塗るという作業は、基礎的だが非常に難しい作業であり、その上、数が非常に多いため、学生にとって作業量が多い課題となっている。

また、色も一番塗りやすい色ということから、市松模様の色を黒で指定しているため、学生にとっては、自身で造形要素を選択し制作する自由度がない、単純作業の制作となっている。そういう点が学生の嗜好値を下げている要因だと思われる。

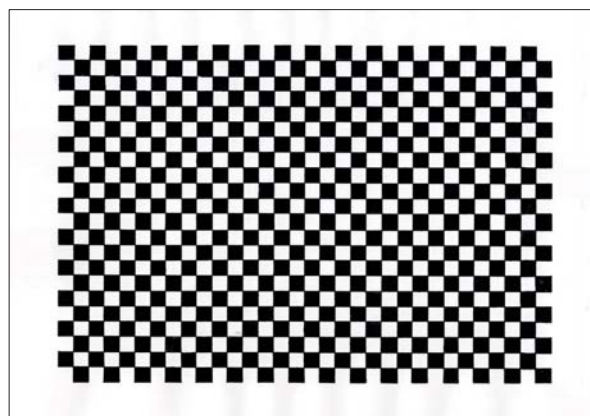


図4 市松模様（学生作品）

### 2 「点による面の構成」の分析

課題15「点による面の構成」（図5）は、基礎造形15課題の中、最終課題として、B2サイズの大きな作品となっている。点による面の構成は、個々のユニットが、視点との距離をとり見かけ上の大きさを小さくすることによって微少な点となり、並列で置かれた点（ユニット）が群化をおこし、面として見える作品である。

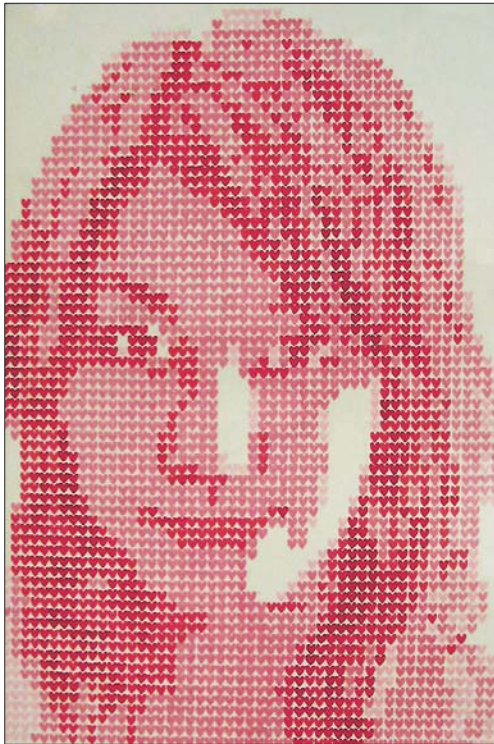


図5 点による面の構成（学生作品）



図7 個々のユニット

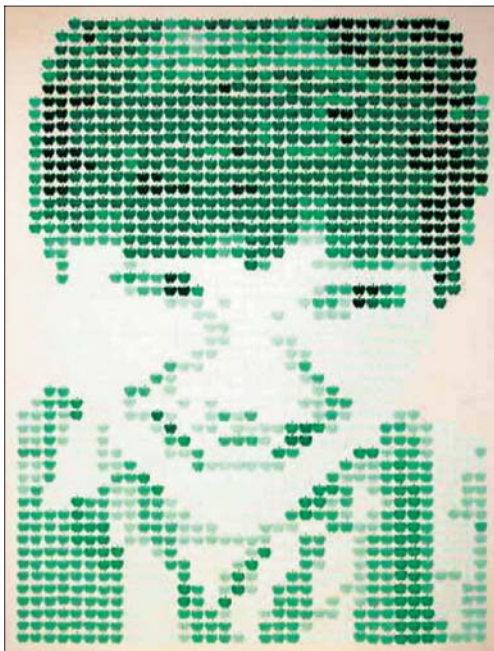


図6 点による面の構成（学生作品）

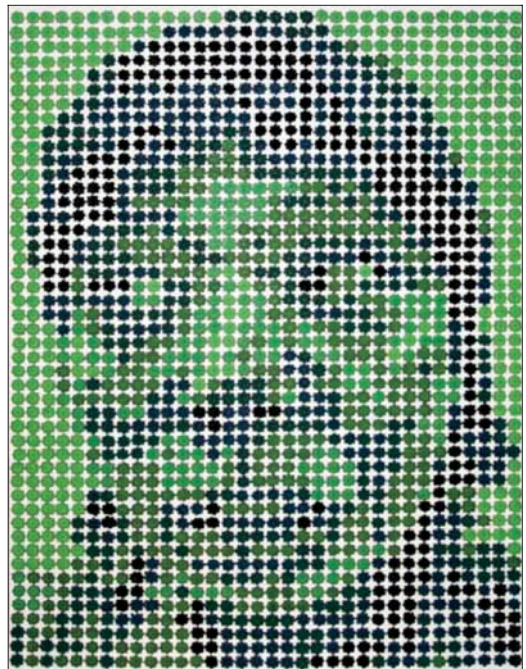


図8 明瞭な表現ができなかった事例

この課題は最後の課題ということもあり、作品が他の作品（A3）と比較しても、非常に大きいものとなっている。また個々のユニットも、具象的なユニット（図6）（図7）を使用させるため、非

情に手間も多く、更に点の面化をさせるためには、大量のユニットが必要となるため、作業量は全課題中、最大のものだといえる。

また点の面化を発生させるためには事前の試作が非情に重要であり、しかも試作をしたのにも関わらず、最終的には明瞭な面化の視覚効果が得られないケースも少なくない。（図8）

市松模様と比べて創造的な楽しみは多く、完成時の満足度も高いが、作業量の多さ、作業の難しさが学生の嗜好値を下げている、要因だと思われる。



### 3 「地と図のグラデーション」の分析

課題10「地と図のグラデーション」(図9)は、課題9に引き続いて漸進変化を取り扱う課題であるが、この課題は図の形だけではなく、地の色にも漸進変化(グラデーション)を用いている。漸進変化は一定のリズム(変化幅)で、ある一定の数量がないと、美しい視覚的連続性が発生しないため、緻密で高度な作業の反復が必要とされている。また造形要素の組み合わせから考えた場合、図となる円の色や、それぞれのコンポジションに選択の余地があるものの、全体的に制作の自由度が少ない課題だと考えてよいだろう。

この課題は課題設定のとおり完成させた場合、様々な造形要素の組み合わせによって、漸進変化の美しい視覚効果が得られる作品となっているが、学生によっては色数が多いため数多くの色を作り、塗る作業が繁雑になってしまい、丁寧な作業を行うことができない例が見受けられた。

そういう意味では、作業量の多さによる煩雑さによって、完成度が上がらないことが、本課題における学生の嗜好値を下げる要因になっているかと思われる。

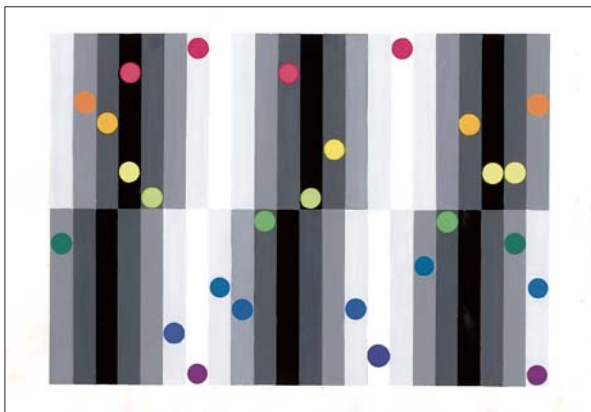


図9 地と図のグラデーション (学生作品)

### 4 課題の改善への視点

以上、学生の嗜好値が低い作品を分析したが、学生の嗜好値が低い作品には、次のような、ある一定の傾向があることが分かる。

#### 1) 作品制作における自由度

課題1「市松模様」のように、制作条件が細かく設定され、造形要素の選択の余地がなく、表現の自由度がない(少ない)場合、作品制作における想像性が失われ、嗜好値が低くなる傾向がある。

但し、制作条件を少なくし自由度を多くしすぎると、制作の手がかりが無くなり、制作が円滑に進まなくなることから、制作条件の設定による自由度のコントロールが、改善の視点だといえる。

#### 2) 作品制作の労力(時間)

課題1「市松模様」、課題10「地と図のグラデーション」、課題15「点による面の構成」の3作品は、全課題の中でもニット数が多く、非情に手間(時間)がかかる作品である。このように、本カリキュラムでは、原則的に作品は1週間で作成することになっているため<sup>5)</sup>、手間(時間)がかかる作品は、嗜好値が下がる傾向がある。

但し、課題13「同一図形による平面充填」(図10)と課題14「平面充填からのメタモルフォーシス」(図11)を比較した場合と、制作時間は「平面充填からのメタモルフォーシス」の方がかかるにもかかわらず、嗜好値は高くなっている。これは「同一図形による平面充填」が同形ユニットの繰り返しによることから、体感的に手間がかかるように感じるためだと思われる。

このように一般的に同形ユニットの数が多くな



図10 同一図形による平面充填 (学生作品)



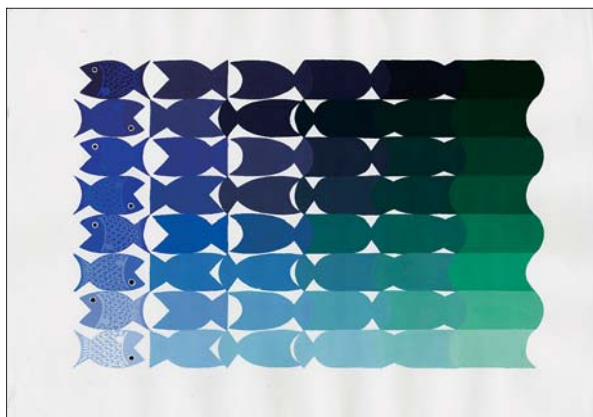


図11 平面充填からのメタモルフォーシス（学生作品）

ると、物理的な制作時間が長くなるだけではなく、体感的にも負担感が高まる。そういう意味では、ユニットの数や変化のコントロールが、改善の視点だといえる。

### 3) 作品制作の難易度

課題6「ネガティブな線による構成（断線）」（図12）と、課題7「ネガティブな線による構成（欠線）」（図13）は、類似課題であるが、難易度の高い欠線の嗜好値の方が低い結果となっている。このように作品の難易度が高く、課題設定通りに上手に作れなくなる場合、嗜好値が下がる傾向にある。

但し、難易度と嗜好値が比例関係にあるかといえば、そういう訳ではなく、課題10「地と図のグラデーション」のように、極端に難易度が高くなり、学生自身が制作終了後、完成度に不満を感じられる様な場合に、嗜好値が下がるようであ

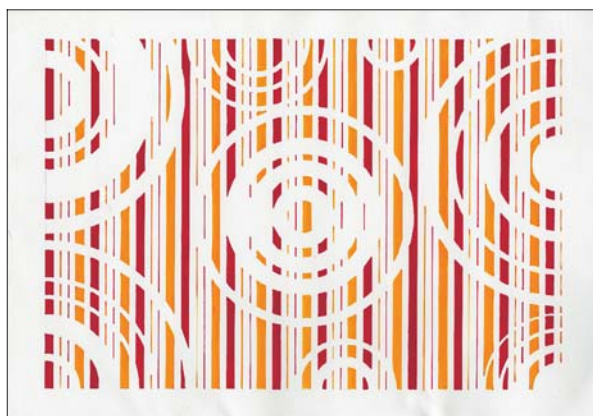


図12 ネガティブな線による構成（断線）（学生作品）

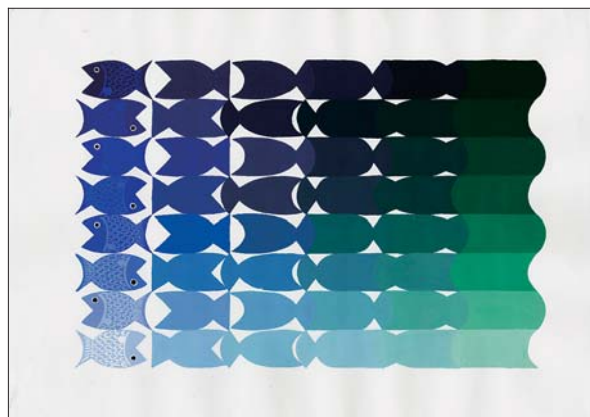


図13 ネガティブな線による構成（欠線）（学生作品）

る。つまり、1つの課題で使用する造形要素の数をコントロールし、作品の完成度を下げないことが、改善の視点だといえる。

## VI まとめ

以上のように学生の嗜好値は、自由度、難易度、時間によって影響されることが明らかとなった。また成績値も、ほぼ嗜好値と同じ正の関係をとっていることから、同じ傾向を示しているといえるだろう。

当初は表現志向によって嗜好値が左右され、成績に影響を及ぼしていると考えられていたが、結果的に学生全体へのアンケートからは、具象的・抽象的表現志向が嗜好値に大きな影響を及ぼす傾向は認められなかった。

これは学生における表現志向の出現率が、元々、高い訳ではなかったため、全体のアンケート結果に大きな影響を及ぼさなかったということと、具象的表現志向の強い学生が、必ずしも抽象的表現志向を嫌っている訳ではないことによるものだと思われる。そういう意味では受講者全体から考えた場合、表現志向による教育効果の低下は、それ程、大きな問題ではないといえる。

但し、「市松模様」や「地と図のグラデーション」の課題の嗜好値が極めて低いのを、自由度がなく具象的表現が出現しなかったためだとするのならば、表現志向の影響が全くなかった訳では

なく、一定の影響にとどまったと考えるのが、適切だといえよう。また影響が一部の学生に、限定的に出現するだけだからといって、改善の必要性がないという訳でもない。

そういう意味では、学生の嗜好値を目安として、課題の自由度、難易度、時間などをコントロールすることによって、ある程度、教育効果を改善することが可能だと考える。

## おわりに

以上、先行研究で行った作品からの分析と併せ、本研究では題材に対する嗜好調査を行った。この2つの研究を通して、現在の基礎造形教育法における問題点が、学生の「幾何学的・抽象的表現」に対する志向の違いだけではなく、学生の能力や嗜好にあることが分かった。

基礎造形教育法は元々、教員と学生の能力に影響を受けにくいカリキュラムとして開発をしたものだが、学生の表現志向や能力、嗜好によって、教育効果が変わるということは、改良の余地がまだまだあるといっていよう。

今後は具象的表現志向の学生に対して、親和性を高める課題の開発だけではなく、従来の課題の自由度、難易度、時間をコントロールし全体の調整を行う計画である。

本研究は科学研費 基盤研究(C)(80320951)の助成を受けたものである。

## 【註】

- 1) 久保村里正,「日本における基礎造形」,『造形要素の構造化に基づく基礎造形教育法に関する研究』,名古屋大学大学院人間情報学研究科・学位論文, p. 75-p. 80, 2008
- 2) 久保村里正,「造形要素の組み合わせによる造形メソッドの確立と高度メディアリテラシー教育への応用」, <http://kaken.nii.ac.jp/ja/p/14780121>
- 3) 久保村里正,「造形要素のデジタルアーカイブと、その利用による教育および作品評価システムの

構築」, <http://kaken.nii.ac.jp/ja/p/17730509>

- 4) 久保村里正,「基礎造形教育法における表現志向の影響」,『文教大学教育学部紀要44集』,文教大学, p. 33-p. 47
- 5) 例外として、課題15「点による面の構成」に関しては、全課題の最後に配置させることによって、テスト期間中も含め、長期間の制作時間をとっている。