

# コロナ禍における芸術文化の振興と在り方について

## —高知大学における美術教育と高知県芸術祭の実践を事例として—

吉岡 一洋<sup>1)</sup>, 野角 孝一<sup>2)</sup>

1) 高知大学地域協働学部

2) 高知大学教育学部

### Promotion of arts and culture during the coronavirus pandemic: Focusing on fine arts education at Kochi University and the Kochi Arts Festival

YOSHIOKA Kazuhiro<sup>1)</sup>, NOZUMI Koichi<sup>2)</sup>

1) Faculty of Regional Collaboration, Department of Regional Collaboration, Kochi University

2) Faculty of Education, Teacher Training Division, Kochi University

#### 要約

本研究は、コロナ禍における高知大学の美術教育の試行実践を概観し、併せて高知県内の芸術文化活動の現状を分析する、初発的な教育実践研究である。高知大学で開講する「デザイン論(基礎)」と「博物館学内実習」の授業について、表現と鑑賞の視点からオンライン授業の実践を検証する。オンライン授業には大きく二つの型がある。一つはオンデマンド型の授業である。高知大学ではコロナ禍以前からオンデマンド型のオープンソース LMS (Learning Management System) 「Moodle (ムードル)」が導入されている。もう一つの型が、ウェブ会議システムを活用したリアルタイム型の授業である。本稿におけるオンライン教育は、「Microsoft Teams」(以下、Teams と記す)を用いたオンラインによるリアルタイム型の授業を想定している。

2020年4月7日、新型コロナウイルス感染症(COVID-19)対策として緊急事態宣言が発令された。多くの大学がオンラインによる授業を余儀なくされ、高知大学でも政府の対応に呼応するように授業実施に関するガイドラインが発表され、同年9月末までの学内入構禁止、対面授業の中止が決定した。以降、政府からはイベントや集会の自粛が要請され、不要不急の外出を避け、密閉、密集、密接の3つの密を防ぐことが推奨されて生活様式が一変した。教育現場でもオンラインによる授業が突貫工事的に模索されはじめた。その後も感染状況は刻一刻と変化し、9月には文部科学省から感染症対策を講じた上での対面授業の実施に向けた方針も周知された。文化庁においても新型コロナウイルス感染症対策として様々な予算措置による支援策が講じられた。本稿では、高知大学の美術・デザイン教育がどのように応急的に変更してきたのかをレビューする。また、各自治体や芸術活動団体は芸術文化活動を維持するために、地域での芸術振興がどのように行われてきたのかを高知県をフィールドとして調査する。

キーワード：オンライン教育、美術教育、デザイン教育、博物館学内実習

## 1. はじめに

コロナ禍での教育現場の変容と、芸術文化活動の現状を検証することは、ウイズコロナ、アフターコロナの美術教育・芸術文化にとって多くの示唆を含んでいると考える。また、オンラインによる教授法を開発していくことが喫緊の課題であろう。対面型授業とオンライン授業或いは非同期型授業について、それぞれのメリットとデメリットを検証していく必要がある。新型コロナウイルスの収束後に教育現場ではオンライン等を活用した ICT（情報通信技術）の活用が加速していると予想される。その為にも教材開発と教授法の開発を行っていかねばならない。本稿では、授業実践をレビューすることでオンライン教育のメリットとデメリットについて検証する。

これまでの日本の教育現場で ICT 化が進んでこなかった要因は、ドラスティックな教育改革を現場の教員も学生・生徒もそれほど望んでいなかったことに起因しているのではないかと。ある日突然、これまでの技術が無化され、全く異なる技術を受け入れざるを得なくなったコロナ禍において、普遍的な価値観や取り戻さなければならない大切な物事に気づくことが人類全体に問われているのかもしれない。

## 2. 高知大学における美術教育の実践（現状と課題）

本章では、2020 年 4 月に発令された緊急事態宣言下における高知大学の美術系授業の取り組みについて検証する。対面授業により感染リスクが高まりクラスター感染がおこる可能性があり、高知大学では 4 月以降のオリエンテーションから全ての授業がオンラインにより実施された。筆者らが担当する「デザイン論（基礎）」と「博物館学内実習」についてその方法を検証する。本来、両授業は演習・実習形態の授業であり、当然のことながらシラバスではそのような立て付けで授業計画されている。

### 2-1. デザイン論（基礎）

本授業は、吉岡が担当し、地域協働学部の学生を対象にした専門科目である。履修者は 11 名（4 年生 2 名、3 年生 2 名、2 年生 7 名）である。シラバスでは、Adobe Illustrator 及び Adobe Photoshop を用いたグラフィックデザインの基礎を学ぶ科目となっている。上述のアプリケーションソフトは様々な分野で用いられる汎用性の高いものであるが、高価なことから大学ではデザイン室の Macintosh にグラフィックデザインを行う上で必要な

アプリケーションソフトとして全てのパソコンにインストールしている。シラバスに示されている授業科目の主題・目的は次の通りである。①グラフィックデザインのベースとなる表現方法について具体的に述べられる。②デザイン・美術における表現・役割とは何かについて説明できる。③デザイン・美術という分野における基礎的な学識を身につけ、デザインの本質を理解している。以上の 3 点が、授業の主題・目的となっている。当然のことながら、本授業は対面での課題制作や文献調査などによる学習が前提である。本授業の主題・目的を大きく逸脱しない範囲で、オンラインによりできる課題を考案していく必要があった。実技指導を主とする美術教育が材料や教材の不足を補いながら在宅でできる課題へ変換しながら対応してきた。尚、高知大学のオンライン授業は、Teams が推奨された。

①については、毎週、ひとつの課題を設定した。A4 サイズ 1 枚の課題プリントを PDF ファイルで配布した。この際、参考作品と課題の趣旨を明示した。例として、「一本線による分割」「3つの異なる円による分割」「感情表現」「春夏秋冬」といったテーマを設定した。グラフィックデザインの表現方法を獲得するという意味では、パソコンだけを用いる従来の授業よりも自宅にある色鉛筆やマーカー、コラージュなどあらゆる表現技法を駆使してビジュアル表現を学生自身で模索することになった。

②については、各回での課題は Teams の画面共有機能を用いて毎回完成作品の講評会を実施した。11 名の発表者の作品をプレゼンテーションにより詳細に鑑賞することができ、デザイン・美術における表現や役割が多様なものであることを確認することができた。表現手法や作品のコンセプトは自己表現が閉じたものではなく、プレゼンテーションを通して履修者全員で共有することで刺激になったことは授業後の感想から聴くことができた。

③については、毎週の課題として、デザイン・美術の基礎的なテーマについて、フィールドワークを軸にして調査しプレゼンテーションすることを各自 1 回実施することを課した。例として、瀬戸内国際芸術祭や海外のデザイン・美術の文献調査を実施した。結果的に 11 名が毎回発表することで、アフリカンプリントやバウハウス、近代建築様式、UBE ビエンナーレ、アニメーション、ファッションなど多様で広範なデザイン・美術の動向について学ぶことができた。

このように、シラバスに記載されていた授業の主題・目的から逸脱することのないように最大限留意することに努め実施した。画面上で、作品を共有するため、データによる作品の授受や講評などのフィードバックは丁寧

に行うことができた点は、オンラインのメリットであろう。しかし、講評は制作した作品がデジタル作品であれアナログ作品であれ、生で鑑賞することが重要であることを再確認した。それは、作品の筆致やテクスチャ、ディテール、マチエール、スケール感といった作品の最も重要な部分が失われてしまう点が課題であると感じたからである。パソコンの画面越しでは、それらの質感がほぼ伝わらないこと、表現に関する細やかな指導に至らない点は課題である。また、学ぶ側も指導する側も画面を見続けるという肉体的・精神的な疲労も対面よりは大きく今後の課題として残った。オンラインで可能な授業としては、今回の方法がある程度効果があることが分かったが、対面でなければ身につかない技術やものづくりの授業をどのようにオンライン化できるのか検討していなければならぬ。

## 2-2. 博物館学内実習

本授業は学芸員資格を取得するための授業であり、今年度から野角が担当することとなった。授業は様々な学部の学生 17 名が履修しており、例年は作品を実際に扱う対面授業を行っていた。

しかし、コロナ禍によりオンライン同期型授業での実施に切り替わった。文部科学省が提示している博物館実習ガイドラインの「ねらい」の中で、博物館実習および学内実習の位置づけを次のように明文化しており、それらに留意をして授業の準備を行った。

博物館実習は、学芸員養成教育において学んだ知識・技術や理論を生かして、学内及び館園での実体験や実技を通して、学芸員として必要とされる知識・技術等の基礎・基本を修得することを目標とする。

「学内実習」においては、博物館における館園実習の事前・事後指導と他の科目の補足を兼ねて、学内の実習施設等において資料の取り扱いや収集、保管、展示、整理、分類等の方法、調査研究の手法等について学ぶことを目的とする。

以上のように、学内実習では作品に触れる機会を必ず作るということは書かれていないが、館内実習に臨む前に、実際に作品を取り扱うことは重要であると言える。そのため、当初は日本画の作品 5 点を準備し、学内の展示施設に展示することを想定していた。

しかし、Teams でのオンライン同期型授業での実施に切り替わったことで、2 時間の授業の中で、①PowerPoint による講義、②レポート課題Ⅰ、③発表、④レポート課題Ⅱ、という構成に変更した。

①PowerPoint による講義では、絵画の魅力を構成する要素である形や色彩などの基本的な事柄に触れ、クイズ形式でより良い展示の方法についての解説を行った。また、全面畳張りの坂本善三美術館や、DIC 川村記念美術館のロスコ・ルームなど展示方法に特徴のある美術館の紹介を行った。さらに作品に付属するキャプションの意味や意義についての解説を行った。

②レポート課題Ⅰでは、以上を踏まえ次のような課題を出した。「あなたは学芸員です。次の A~E の作品について、作品にタイトルをつけ、展示でどのような解説文（200 文字以上）をつけますか？それぞれの作品について文章を考えて記入しましょう。作品のタイトルはモチーフの固有名詞のみはつけず、創意工夫してください。」事前の予備知識がない状態で学生たちがどのように作品の内容を読み取るかを問うために、5 点の作品はいずれも野角の作品を使用し、事前にレポートに貼り付けた。

③発表では筆者が予想していたよりも積極的な発表が多く見受けられた。

④レポート課題Ⅱでは、「他者の発表を聞いて、自分が学芸員になった際に、どのように活かしていきたいですか」という課題を出した。

前述のように授業を通して、とりわけ③の発表において、パソコン上の画面越しとは言え予想を超えた深い考察が得られたことはある程度の成果があったと見てよい。その一方で採り上げた 5 点の作品は、ある特定の支持体と描画材のみで表現できる作品であったが、それらについて触れた発言は皆無であった。しかし、それは当然の結果であり、実際に自分の目で見なければ分からないことである。深い考察ができる学生たちだからこそ、もし実際に作品を見ることができたならば、より新しい視点や様々な発想から作品を鑑賞することができたのではないかと考えられる。

## 2-3. オンライン授業の検証

以上、「デザイン論（基礎）」と「博物館学内実習」について検証してきた。本来であれば、実技・実習の授業であり、実存する作品や施設設備を要する授業であったが、オンライン授業により、より個人にフォーカスした課題や講評を行うことができた点はオンライン授業の大きな特徴であると感じた。また、美術作品に対する考え

方やものづくりの姿勢については対面と同様の効果が得られたのではないかと考える。刻々と変化する感染者の様子を見ながら、美術館・博物館の芸術文化振興もアーティストや鑑賞者に不利益にならないような対応が模索された。次章では、文部科学省や文化庁の感染防止対策について概観する。

### 3. 文部科学省・文化庁の感染防止対策と潮流

文部科学省が各国立大学に実施した授業形態の調査によると、2020年5月時点では、91%が遠隔授業を実施している。ほぼ一斉に授業のオンライン化に舵をきったことになる。6月時点で73%、7月時点で35%となり対面授業との併用を行われた。遠隔と対面の併用が増加に伴い7月時点では、併用と遠隔を組み合わせた割合は99%となっている。しかし、この調査結果と実際の大学での実施状況を比較すると対面授業の割合は乖離を感じる。この間の大学生は、大学内の入構制限、部活動・サークル活動の停止、県外への移動自粛、海外渡航の中止勧告等、大学の授業だけでなく、大学を形作る多くの活動が制限された。大学の授業は、教員と学生、学友との議論等の直接の触れ合いが人格陶冶に大切であることを改めて実感する契機となった。

文部科学省の調査では、感染対策を講じた上で授業の工夫や学生への配慮について、「実験や実習などの実際に手を動かして学ぶ必要のある科目や、芸術系大学における実技・レッスンなど、指導上の必要性や学生からの要望を踏まえ、優先順位を設けて対面授業を順次実施している」（東京藝術大学）とする事例が示されている。美術や音楽を学ぶ学生にとって、自身の実技レベルの向上は、アトリエやスタジオに閉じこもって自己と向き合いスキルアップを図ることは可能であるが、その成果を展覧会や演奏会で発表しなければ得られない感性や創造力がある。オンライン化による授業の合理化は進んだのかもしれないが、同じゼミの仲間との切磋琢磨や教員からの直接的・感覚的な指導や触れ合いが欠けることに大きな危惧を感じた。

また、9月に行われた文部科学省の調査「大学における後期等の授業の実施方針等に関する調査結果」では、全国の大学・高等専門学校においては、ほぼ全ての大学等が対面による授業を実施予定という結果が出ている。そのうち約8割が対面・遠隔授業の併用を予定。実験・実習・実技など特に対面による指導が不可欠と判断される授業については、十分な感染対策の上で対面授業を行うとする学校が約9割となった。これに呼応し高知大学で

も感染症対策を講じた上で、対面による授業とオンライン授業の併用を実施するという新たなガイドラインが制定され、学生への注意喚起も徹底して行われた。

文部科学省が所管していた芸術教育に関して、2018年、文部科学省設置法が改正され、文化庁に「学校芸術教育室」が新たに設置された。この経緯を考えると、ウイズコロナ、アフターコロナにおける芸術教育について、美術館・博物館と更なる連携に取り組んでいく必要性を感じる。

文化庁では、「新型コロナウイルスの影響を受ける文化芸術関係者に対する支援情報窓口」を設けて文化芸術活動を担う団体・個人に対して助成を行っている。2020年9月時点で交付を決定した累計は13,043件である。この内、標準的な取組を行うフリーランス等向け（上限20万円）、より積極的な取組を行うフリーランス等向け（上限150万円）、小規模団体向け（上限150万円）、共同申請及び小規模団体・個人事業者向け（上限1,500万円）の支援を行っている。また同庁では、新型コロナウイルスの影響についてアンケートを実施している。この目的は、2020年の文化庁の提言によれば、「これまでしっかりと把握していなかった文化芸術の担い手である芸術家等の実態を捉え、『新たな生活様式』のもとでの芸術家活動<sup>1)</sup>基盤を強化」であり、多くの芸術家が作品発表の機会を失い文化の継承の危機に面していることへの配慮がうかがえる。美術館、博物館、劇場、ライブハウスは、密閉・密集・密接空間である。これらの場所は芸術家やアーティストの最も大切な表現活動の発表の場であり、ここから新しい芸術文化が誕生している。これが「新たな生活様式」で失われては「新たな芸術文化」はどこから生まれるのかという大きな問題を内包している。

### 4. コロナ禍における高知県内の芸術文化振興について

2020年度、四国を見渡すと高知県以外の3県では、県展<sup>2)</sup>の中止が決定した。四国で唯一開催を決定した高知県美術展では、出品者や来場者に対して、マスクの着用、入場口での検温、体温が37.5℃以上の場合は入場禁止など措置を講じている。鑑賞中は人との間隔（2m以上）を取るなど、感染症対策の注意喚起を行っている。この他にも高知県では「高知県芸術祭」（2020年9月12日～12月15日）が開催された。この芸術祭の目的は、①子どもから大人まで広く県民が様々な文化芸術に親しみ、生涯にわたって文化芸術に親しむ機会を創出する。②地域文化の伝承と創造を支援し、地域活力を創出する。③県内



各地に賑わいを創出し“活力ある高知県”を目指す。このような高知県芸術祭の方針が示されている。この芸術祭には、主催行事の他、共催行事、協賛行事、助成事業など、県内の多様な文化芸術活動を支援している。コンサートホールなどでの大規模イベントは中止となったが、多くは感染拡大に十分な留意をして開催することとなった。

特に助成事業である「KOCHI ART PROJECTS」は、地域住民が主体となって取り組む活動である。アートを起爆剤として地域の可能性を引き出し、地域の活性化に資する文化芸術活動となっている。次に二つの芸術文化活動の事例についてレビューする。

一つ目に、「すてきなまち・赤岡プロジェクト」の活動についてレビューする。高知県香南市赤岡町は、絵金<sup>3)</sup>の芝居絵屏風で有名な地域であり、芝居絵屏風と同じ構法で制作された襖を復元するワークショップ「襖学（ふすまなび）」を開催した。張り替える襖は、初代赤岡村長の旧邸宅（築150年）の赤れんが商家のものである。本企画は、明治期に張り替えられた襖の修復という稀有な体験を創出している。また、本ワークショップは文化財の修復を手掛ける専門家による学術的にも価値のあるものであった。更にYouTubeへライブ配信するなど、情報発信と感染防止対策を行っていた。このワークショップは、高知アートプロジェクトの助成事業であり、高知県芸術祭執行員が視察を行い活動の確認・評価も行われている。

二つ目に、「ウマジアートブリッジ実行委員会」の活動についてレビューする。開催場所である高知県安芸郡馬路村は、高知市内から2時間弱の場所に位置し、柚子の生産・加工等、農業と林業等を主要な産業としている人口800人程度の自治体である。この他、魚梁瀬森林鉄道（日本遺産）など歴史遺構が残る地域である。本企画は、馬路村をフィールドとしてアーティストインレジデンスを実施し、「ウマジアートブリッジ」というアートプロジェクトを開催している。村内に滞在する画家や木工作家、造形作家等が杉の瀬橋という小さな橋の上で作品展示を行った。小規模なアートプロジェクトではあるが、今回で4回目の開催となり、地域住民の参加も見ることができ、地域への波及効果もあることが分かった。今後の展望としては、馬路村を流れる安田川やランドスケープを活用した展開が期待される。

この他にも高知県では、新型コロナウイルス感染症対策として、感染拡大に伴い、県内の芸術文化関連の事業の活動自粛や中止・延期を余儀なくされた団体・個人に対して、感染防止対策に必要な経費を支援するための

「KOCHI ART PROJECTS」助成金（新型コロナウイルス感染症対策）助成金を交付した。

## 5. 結語

教室の中にいる教員はある種の権威を帯びているのではないだろうか。それは、対面により肉声から伝わる熱意、あるいは表情や声の抑揚、身振り手振りを駆使しているからであろう。リアルタイム型であれ、オンデマンド型であれ、これまでどおりの授業をオンライン化するという教授法とは異なる方法を模索しなければならない。そもそも、オンラインでは共に学ぶという意識や師弟関係の構築が得られないのではないかという懸念もある。

オンラインで実施してきた美術系の授業では相対評価の難しさも先鋭化した。教室内での制作風景や作品制作のための調査や工夫が見えにくい点、加えて、時間をかけて完成した作品をパソコンの画面越しに共有してもディテールやマチュール、テクスチャがほぼ消失してしまう。このような多くの作品評価のポイントがなくなることによって評価の基準の明確化もオンラインでは検討していかなければならない。デザインの授業においてもアクティブラーニングは積極的に取り入れてきたが、その効果も失われてしまった。そのため相対偏差値を出すことが今後の課題であろう。例えば、「みんな違ってみんないい」というロジックが前提になっては、そこから「美術」を取り巻く新たな世界が開花することはあるのだろうかという疑問もある。また、それぞれに作品評価の基準が違うのであれば、ある種の基準が必要であるということに回帰する。

アートという言葉の中にある、自由で伸びやかな姿を行政もメディアも都合よく使っているのではないだろうか。作品を見て、「アートだね」という表現は肯定しているのかごまかしているのか、それすら曖昧である。その言葉に潜む問題を可視化・言語化していくことが美術を未来へ繋いでいく上で肝要なのだろう。また、アーティストが自由に心地よく制作できるのは初発の段階だけではないだろうか。新たなイメージを生む葛藤や苦しみを経ず作品が生み出されることはないように感じている。このアーティストの極めて個人的な葛藤から生まれるような作品こそ、これからのアートシーンという土俵に乗せて美術の可能性について語っていくことが美術の未来を語ることになるのだろう。他方で、現在では、作品制作の上でのコンセプトメイキングやアートプロジェクトなどの助成金申請等々まで考えなければならない。助成金等の申請書における可否の基準は明確に示されている

が、それは美術作品そのものの評価とは異なる次元で評価される。結果的に実施検討するアートプロジェクトと美術作品の評価を混同してみることになり、そこにも問題点はある。評価軸や指標は必要なかもしれないが、その判断基準が、社会性を帯びていることや実用性を有しているということだけを評価軸にすることには違和感が残る。コロナ禍における芸術活動への支援はなくてはならないものであるが、同時に美術の力をオンライン化においてどのように発揮し、対面とオンラインの両方のメリットを活かす学びの在り方を考えていかなければならない。

本稿では、高知県内に限定された一部の事例を取り上げたが、やはり実際に目や耳で手に入れた情報はオンラインでは得られないものが多く、そのことを知っているからこそ多くの人が足を運び、会話を楽しむなど、その空間を本当の意味で共有できるのではないか。地域の芸術文化は、街の空気感と合わせりながら地域で醸成されていくものであると感じた。奇しくもコロナ禍のオンライン授業は多くの大切なことを教えてくれた。

## 謝辞

本研究の実施にあたり、令和2年度高知大学学長裁量経費「学校と地域の健康教育におけるオンラインを利用したダイバーシティプロジェクト」の助成を受けました。記して感謝の意を表します。

## 注

1. ここでの文化芸術活動とは、文学、音楽、演劇、舞踊、伝統芸能、大衆芸能、美術・写真・デザイン、美術、写真、メディア芸術、生活文化・国民娯楽などの分野における公演、発表、展示、教授・指導、制作、技術に関わる活動をさしている。
2. 日本全国の都道府県で開催される美術展の総称。高知県では、地域の美術展としては最大規模である。ジャンルは油絵、日本画、工芸、書道、写真、彫刻、グラフィックデザイン、先端芸術等、多様なジャンルの部門があり、県内のプロアマ問わず応募できる公募展である。
3. 絵金とは、弘瀬金蔵（1812-1876）の通称であり、高知県では絵金・絵金さんとして親しまれている。幕末から明治期にかけて活躍した土佐藩の絵師である。贋作事件に巻き込まれ城下を追放されたと伝えられているが真相は不明である。

## 引用・参考文献

- 文部科学省「博物館実習ガイドライン 2009年4月」  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/\\_icsFiles/afieldfile/2009/06/15/1270180\\_01\\_1.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/014/toushin/_icsFiles/afieldfile/2009/06/15/1270180_01_1.pdf)（最終閲覧 2020年11月6日）
- 文化庁「新型コロナウイルスに関連した感染症対策に関する対応について」  
[https://www.bunka.go.jp/koho\\_hodo\\_oshirase/sonota\\_oshirase/20200206.html](https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/sonota_oshirase/20200206.html)（最終閲覧 2020年9月25日）
- 文部科学省「新型コロナウイルスに関連した感染症対策に関する対応について」  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/coronavirus/index.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/coronavirus/index.html)（最終閲覧 2020年9月25日）
- 文部科学省「今後の国立大学法人等施設の整備充実に関する調査研究協力者会議（第5回）」「コロナ対応の現状、課題、今後の方向性について」令和2年9月24日  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shisetu/056/shiryo/1423025\\_00005.html](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shisetu/056/shiryo/1423025_00005.html)（2020年9月28日最終閲覧）
- 文化庁「文化芸術活動の継続支援事業」  
[https://www.bunka.go.jp/shinsei\\_boshu/kobo/20200706.html#saitaku](https://www.bunka.go.jp/shinsei_boshu/kobo/20200706.html#saitaku)（2020年9月28日最終閲覧）
- 日本美術家連盟機関紙『連盟ニュース』476. 10. pp. 26-27