

# 2025 年 美術検定 1 級・論述問題 講評および答案例

※1 級は実践問題 18 点以上（30 点満点）かつ論述問題 70 点以上（100 点満点）で合格です。

## ◆問題

美術館における教育普及活動は、生涯学習支援や芸術文化の普及を目的とし、来館者が主体的に学び、感性を育み、芸術に親しむ機会を提供しています。近年では、地域社会と連携したアウトリーチ活動を行うなど、その役割は一層多様化・拡張しています。

また、学校教育においても、地域によって異なる美術館・博物館や美術的文化財の状況を踏まえ、学校や地域の実態に応じて、実物の作品鑑賞や、作家・学芸員との連携を通じて、多様な鑑賞体験の場を設けることが求められているところです。（近年の学校教育における美術の鑑賞教育の考え方を理解する手がかりとして、参考資料を添付します）

そこで「子どもたちが美術館での鑑賞体験を行う意味や価値」を、ご自身の美術館や社会での鑑賞体験や美術体験に基づき具体的に記述してください。さらに、今の小学生が 30 歳代となり、現在とは社会環境が変化する 2050 年において、子どもたちの美術鑑賞はどうあるべきか、あなたの考えを述べてください。

※下記参考資料は、「学習指導要領」解説より、美術館と学校教育の連携に関する部分を抜粋、転載。

■記述にあたり、以下の条件を満たすこと。

- ① 自身の美術館や社会での鑑賞や美術体験を語る視点を明確にして記述すること。
- ② 解答の文字量構成は下記を目安とすること。
  - ・あなたの美術館や社会での鑑賞や美術体験について = 3 割
  - ・体験の分析や根拠に基づく「子どもたちが美術館で鑑賞体験を行う意味や価値」について = 4 割
  - ・2050 年を見据えた子どもたちの美術鑑賞のあり方についてのあなたの考え = 3 割
- ③ だれが読んでもわかりやすく記述すること。
- ④ 任意の解答用紙に 1200 文字以内を目安に書くこと（会話調ではなく、書き言葉を使用する）。

### <参考資料>

■小学校学習指導要領解説（平成 29 年告示） 図画工作編（文部科学省） p.121

#### 2 内容の取扱いと指導上の配慮事項

地域の美術館などの利用や連携

(8) 各学年の「B 鑑賞」の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用したり、連携を図ったりすること。

この事項は、1の指導計画作成上の配慮事項の(2)の「指導の効果を高めるため必要がある場合には、児童や学校の実態に応じて、独立して行うようにすること」に関連している。児童の鑑賞の充実の観点から、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用したり、連携を図ったりすることについて示している。

地域の美術館などとは、美術館や博物館など、親しみのある美術作品や生活の中の造形などを展示している地域の施設や場所のことを示している。利用においては、鑑賞を通して「思考力、判断力、表現力等」を育成する目的で行うようにするとともに、児童一人一人が能動的な鑑賞ができるように配慮する必要がある。しかしながら、美術館などは、作品の保存や収集、展示、研究、教育普及など、様々な目的をもっている。それぞれの施設に応じて特性が異なるので、これらに配慮した上で、施設が提供する教材や教育プログラムを活用する、学芸員などの専門的な経験や知識を生かして授業をするなど、多様な取組が考えられる。

## ■中学校学習指導要領解説（平成29年告示） 美術編（文部科学省） p.134-135

### 2 内容の取扱いと指導上の配慮事項

(6) 各学年の「B鑑賞」の題材については、国内外の児童生徒の作品、我が国を含むアジアの文化遺産についても取り上げるとともに、美術館や博物館等と連携を図ったり、それらの施設や文化財などを積極的に活用したりするようにすること。

#### 鑑賞の題材、美術館等との連携や活用

生徒が我が国を含む諸外国の児童生徒の作品、アジアの文化遺産などを鑑賞し、人間の成長発達と表現の変容、国などの違いによる表現の相違などについて理解を広げることは重要である。授業では、我が国及び諸外国の多様な年齢層の人の作品を比較して鑑賞したり、我が国の文化遺産などとの関連の深いアジアの文化遺産についても取り上げたりすることなどが考えられる。また、美術作品等の保存や修復の重要性、国際協力の側面なども併せて学ばせるようにする。

地域によって美術館や博物館等の施設や美術的な文化財の状況は異なるが、学校や地域の実態に応じて、実物の美術作品を直接鑑賞する機会が得られるようにしたり、作家や学芸員と連携したりして、可能な限り多様な鑑賞体験の場を設定するようにする。連携については、生徒の鑑賞の活動をより豊かに展開していく観点から学校と美術館等が活動のねらいをお互いに共有しながら推進することが大切である。その上で、それぞれの美術館や関係機関等において行われている研修会などとの連携や、美術館等と教育委員会、教師が共同で鑑賞プログラムや鑑賞教材を開発するなど、学校や地域の実態に応じた連携などが考えられる。

また、この学習の計画に当たっては、総合的な学習の時間や学校行事、地域に関係する行事などとの関連を図るなどの工夫も考えられる。

## ◆出題・採点のポイント

1. 創造性やオリジナリティ
2. 自分の経験や深い知識に基づいた具体性・客観性
3. 論理的構成力

※その他、記述・提出条件を満たしているかも評価に反映させている

## ◆全体講評

今年度の1級問題は、「子どもたちが美術館での鑑賞体験を行う意味や価値」と「2050年を見据えた、子どもたちの美術館での鑑賞はどうあるべきか」との二つの観点からの問いであった。ここ数年のように求められるのは、単なる知識や情報の羅列では無く、アートナビゲーターとしての役割も意識しながら、自身の鑑賞経験や、展覧会での体験から「自分はこの問いについてどう考えるか」ということである。

今回の問いの中心である学校教育における美術館との連携は、小学校の図画工作科や、中学校美術科のカリキュラムの編成する際の基準である「学習指導要領」においても示されている。ここでは、問題にも示されているように地域によって美術館や博物館等の施設や美術的な文化財の状況は異なることを前提としながらも、学校や地域の実態に応じて、実物の美術作品を直接鑑賞する機会が得られるようにしたり、作家や学芸員と連携したりして、可能な限り多様な鑑賞体験の場を設定するようにすることが求められている。現在、全国の様々な美術館で子どもたちを対象としたプログラムや教育普及活動が行われており、子どもたちが美術館と出会い、鑑賞活動を行うことの意義を考えていくことはこれからの時代にとっても重要であろう。

一つ目の問いである「子どもたちが美術館での鑑賞体験を行う意味や価値」で求められるのは、美術館がもつ特質が子どもたちの学びにどのように寄与するのかという視点である。ここでは、鑑賞の活動自体は、必ずしも美術館でなくとも行うことが出来ることから、自身の経験を基に美術館ならではの子どもの学びをどう導き出しているのかを重視して評価した。

二つ目の問いである「2050年を見据えた、子どもたちの美術館での鑑賞はどうあるべきか」では、現在のデジタル基盤社会の一層の進展や、不確定と言われるこれからの時代が予測される中で、子どもたちにとってどのような美術館の在り方が考えられるかという視点が重視されている。ここでは、単なる未来志向に留まらず、これからの社会で子どもたちに求められる学びの視点から過去から現在、現在から未来を俯瞰し、美術館の在り方を考えられているかどうか評価のポイントと言える。

1級に合格すると、アートナビゲーターの称号が授与され、さまざまな場所で美術の知識を生かし、美術作品と鑑賞者との橋渡し役となるが、本検定の参加者が今回の合否に関わらず、子どもたちに美術の魅力や楽しさを伝える主体者となることを願っている。

## ◆答案例

### <答案 1>

子供達にとって、美術館の役割で一番重要なのは教育普及活動である。1990 年生涯学習振興法制定以降、その活動は鑑賞者に「教える」目線から「共に学び合う」方向へと転換している。なぜなら美術館は多様化する社会と価値観に対応するからである※1。また 1949 年制定の社会教育法では、美術館は社会教育の下に美術と教育の二重の機能を果たし、地域社会に貢献することとある※2。以上のことを踏まえて、まず子供達の美術館体験の意味や価値を美術館の機能毎に考察する。

第 1 に鑑賞方法から述べる。私は学生時代、美術鑑賞の授業で銀座の画廊へ赴きパウル・クレー展を観た※3。銀座という場所も、画廊で本物の近代絵画を観るのも初めてで、衝撃を受け、私の美意識の原点になっている。

更に近年、私は一般・高齢者・児童向けに、施設・美術館・オンライン等で対話型絵画鑑賞を行なっている※4。対話型絵画鑑賞は、AI=人工知能の発達した変化の著しい現在、論理的思考(左脳)優先の限界から、ビジネス界でも注目されている※5。答えのない問いかけが、イメージ、創造力、表現力等の右脳を鍛え、未来社会に必要なスキルを育むからである。

第 2 に美術館の施設面から考察する。1975 年から少子化が定着し、現在は子供への先回り育児、核家族化等の要因もあり、子供を社会で育てる必要性がある※6。20 年前の横浜美術館は閉鎖的で、親子で鑑賞を楽しめなかった。しかし、今年のリニューアルでは、明るい天窓と子供達が靴を脱いで絵本を読む自由エリアができた。常設展示では縄文時代から現代迄の横浜の歴史が紹介され、施設・内容ともに市民によりひらかれた。ローカルの歴史を深く知る事は世界の今の課題を考え、未来を志向する事にもなる※7。

第 3 に展示内容だが、近年は美術史的視点のみならず、文化人類学の側からも研究が進み、脱・人間中心主義を唱えた内容が多い※8。サエボーグは観客に動物の着ぐるみを着せて、動物と人間の共生を考察する※9。灰塚アースワークプロジェクトはダム建設以前のホタルの生息する水田を再生させる試みで、環境問題を体感できる※10。

以上のように、美術館は子供の情操教育に利点がある。家族でも楽しめる地域に根ざした施設形態、技術の進歩に伴う社会的利点・問題点もわかり易い形で体感できる(参加型)美術鑑賞などの展示内容やプログラムは、子供達にとって多大な意味、価値があるといえる。

最後に、子供達の将来の美術鑑賞のあり方だが、北川フラム氏の「みんなの学校」の企画公募※11と、渋谷教育学園内の UESHIMA 美術館の取り組み※12をあげたい。後者は本物の現代美術を学園内の美術館で鑑賞して、企画も可能だ。今より AI と親しくなった子供達は未来の美術展を自ら考案していくのだ。そして時折疲れた時は過去の美術作品に触れ博物館浴を楽しむ※13。多様な美術展からその時の自分にフィットする企画を自分で選び、時には自ら企画に関わる事で、より美術鑑賞は身近に感じられていこう。

### 〔引用資料〕

※1 『新・アートの裏側を知るキーワード』 美術出版社、2022 年、P.53-54

※2 ※1 と同書、P.42.

※3 子供の想像力と個性の発達を目指す教育者久保貞次郎先生の授業

※4 1980 年アメリカ発祥

※5 『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか?』山口周、光文社新書、2017 年、P.188

※6 『子供が育つ条件—家族心理学から考える』柏木恵子、岩波新書、2008 年、p.162-186

※7 赤塚佳彦「つながりは街へ未来へ」『日本経済新聞』2025 年 3 月 1 日

※8 増田有莉「アート×文化人類学 表現拓く」『日本経済新聞』2024 年 11 月 25 日

※9 『美術手帖』2025 年 4 月号、SAEBORG」P.130-P.135

※10 『美術手帖』2025 年 7 月号、「灰塚アースワークプロジェクト」型モデル、P.108-P.115

※11 ウェブ版『美術手帖』編集部、2025 年 11 月 12 日、下呂市で新たな芸術祭「下呂 Art Discovery 2026」が開催決定

※12 『美術手帖』2024 年 10 月号、「コレクターがミュージアムをつくる理由」P.144-147

※13 ウェブ版『美術手帖』2025 年 4 月 16 日、「アートがメンタルヘルスの処方箋に?」国立西洋美術館「博物館浴」

## <答案 2>

知的障害のある娘と十数年にわたり美術館を訪れてきた。娘は言葉を話さず、日常では意思疎通が難しい。しかし草間彌生の水玉のソフト・スカルプチュアの前で嬉しそうに目を細め、アレクサンダー・カルダーのモビールで体を大きく揺らす。ある美術館での教育プログラムでは、娘の反応を見たスタッフに「色彩とリズムに、こんなに身体で応答されているお子さんは初めて見ました」と言葉をかけられくれた。私はこの経験から、鑑賞とは必ずしも言語化を必要とせず、身体的反応もまた作品と向き合う一つの方法であることを実感した。美術館は、言葉の有無にかかわらず誰もが自分なりに世界を理解できる場所だった。この視点から、子どもたちにとっての美術鑑賞の意義と 2050 年のあり方を考えたい。

子どもたちが美術館で鑑賞体験を行う第一の価値は、感覚を起点とした能動的な学びが生まれる点にある。小学校学習指導要領解説は「思考力、判断力、表現力等」※1の育成と「一人一人が能動的な鑑賞」※2を求めている。娘が身体で示した反応は、色や形を自分なりに捉え表現した能動的な鑑賞である。これはすべての子どもに共通する学びのプロセスであり、鑑賞が知識の暗記ではなく、感覚と感情を通して世界を理解する行為であることを示している。第二に、多様な文化や表現に触れる経験は、他者理解の土台を育てる。中学校学習指導要領が示すように、「我が国を含む諸外国の児童生徒の作品、アジアの文化遺産などを鑑賞」※3することで、表現の相違や多様性を理解できる。娘は日本の屏風絵の前では静かに佇み、現代インスタレーションでは活発に動く。この違いは、作品が異なる「感じ方」を引き出すことを教えてくれる。美術館で学芸員の専門的な視点に触れ、他の鑑賞者の反応を知ること、子どもは自分の感性を信じつつ他者の感じ方を尊重する姿勢を獲得する。美術鑑賞は、多様性を前提とした対話の作法を身につける場なのである。

では、2050 年の美術鑑賞はどうあるべきか。AI や VR 技術の発達により、世界の名品へのアクセスは容易になるだろう。しかし、作品の前に立ったときの空間の圧力、質感、身体の動きに応じて変わる感覚体験は代替困難である。美術館は「身体で作品に出会う場」としての価値を保持すべきである。同時に、技術を活用した包摂的な環境整備が必要だ。触覚レプリカや個別最適化されたガイドシステムなど、障害の有無や言語背景を超えて鑑賞を楽しめる支援技術の導入が求められる。また、環境問題など未来の課題を扱う作品を通して、学校・美術館・地域が連携し、鑑賞から社会参加へとつながる学びを設計することが重要である。私は娘との鑑賞体験を通して、美術館が「感じる力」を信じる場であることを実感してきた。2050 年の美術鑑賞は、技術の進歩を取り込みながら、今日と同様に作品との直接的な出会いを通して自己理解と他者理解を深める場であり続けるとともに、より多様な子どもたちがその学びにアクセスできる場へと進化してほしい。

[引用資料]

※1、※2 文部科学省 「小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 図画工作編」 平成 29 年 7 月 p.121

※3 文部科学省 「中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 美術編」 平成 29 年 7 月 p.135

### <答案 3>

記憶の中で一番初めの本物の美術体験は、間違いなくルーヴル美術館で「モナリザ」と対面した 6 歳の経験である。周囲の大人たちがこの作品に群がり、釘付けになっている様子を見て、なぜだろうと不思議に思っていたが、いざ作品と対面してみると、言葉にできずとも、子どもながらに「この作品には引力がある」と圧倒された。

子どもたちが美術館で鑑賞体験を行う価値とは、第一に、「本物と出会うことで生まれる感動」だろう。大量生産やデジタル複製が当然の現代では、作品の「唯一性」を実感できる機会は貴重であり、また、「オリジナル作品（実物）を鑑賞すると、脳に強い反応がある、複製よりも感情・記憶に関連する部分が活性化する」※1とされている。

他にも、美術館は「社会や文化とつながる教育的意義」がある。例えば、大阪・関西万博の中で AI が生成した映像で自国を紹介するパビリオンが数多く存在し、強烈な違和感を覚えた。一瞬で生成される、作り手の想いのこもっていない表層的な美しさを子どもに浴びさせる危険性を強く感じたからである。だからこそ、美術館での鑑賞は、地域文化・歴史・人間の創造性への理解を実体験として育む確かな場であって欲しい。

一方で、2050 年の社会では、AI との共生が前提となり、映像生成や表現行為の一部はデジタルで担うことが当たり前になっているだろう。私は大学生になってから、team Lab というデジタルアートグループでアルバイトをしているが、来場者の大半は外国人で、言葉の通じない子供たちは全身でデジタルで構築された森や泉に没入し、クレヨンを使い、その手で自ら動物を創りあげている。こうした体験

は「鑑賞者の身体的な動きや相互作用をリアルタイムで捉え、絵画から生成された三次元世界に埋め込むことで、体験を深化させることを目的とする。観客は自身の身体を通じて絵画世界を移動し、インタラクティブな絵画的オブジェクト（魔法的リアリズム）と関わることで、意味ある体験を育む」※2。私自身もデジタル表現が美術への入口になるのは確かであると考える。

また、本物であるモナリザに圧倒された経験があるが、本物ではないが圧倒される美術体験もあった。角川武蔵野ミュージアムの「モネ・イマーシブジャーニー」という企画だ。印象派の世界と色彩を巨大なプロジェクションマッピングにより全身で体験できるもので、そこに本物の絵画の展示はなかったが、後にアーティゾン美術館で印象派の作品と対面した際の満足度は計り知れないものであった。

全ての経験から、子どもたちの美術鑑賞は「前室におけるデジタルによる理解補助」と「実物に向き合う体験」を組み合わせた、よりハイブリッドなものへと発展すべきである。AIがいかに高度化しても、作家の身体性や想像力が刻まれた一点物に触れることで得られる感動は失われない。むしろデジタルが溢れる未来においてこそ、実物の持つ重みは際立つ。「前室での没入型映像体験」と、その先にある「本物との出会い」を体系的に設計することで、子どもたちはデジタルとリアルを区別しつつ主体的に学び、感性を育むことができるだろう。そして美術館は、未来社会においても「真の体験」を提供する場として、子どもたちの創造性の基盤を支える存在であり続けると考える。

#### [引用資料]

※1 Senay Boztas, 「Real art in museums stimulates brain much more than reprints, study finds」, The Guardian, 3 Oct 2024.

[https://www.theguardian.com/science/2024/oct/03/real-art-in-museums-stimulates-brain-much-more-than-reprints-study-finds?CMP=share\\_btn\\_url](https://www.theguardian.com/science/2024/oct/03/real-art-in-museums-stimulates-brain-much-more-than-reprints-study-finds?CMP=share_btn_url)

※2 Aven Le Zhou, Kang Zhang, David Yip, 「Painterly Reality: Enhancing Audience Experience with Paintings through Interactive Art」, arXiv.org, 2 Dec 2023

<https://arxiv.org/abs/2312.01067>