

# 小学生の「自由帳」に描かれたもの

## — 学習、生活、遊びの境界で —

大 絵 晃 世

キーワード：自由帳、小学生、美術、文化論、限界芸術、教育

### 研究の背景

「自由帳」という語は、比喩的に使われるばあいを除いて、一般的にノート・文具会社が販売する罫線のない無地のノートを指す。小学生が主に使用し<sup>1</sup>、休み時間や放課後といった授業の合間に、鉛筆で絵や文章を描くなどして、遊びの一環として使用するものである。現在<sup>2</sup>多くの小学校で五教科のノートに加え、連絡帳と共に購入が勧められている。

筆者は美術系大学の絵画科を修了した。ここまで絵画に興味をもった原点を辿れば、この「自由帳」が休み時間に絵を描く習慣を作ってくれたことが大きく寄与しているという実感がある。また小学校構内で使用するため、友人と絵を見せ合うことから絵の技術を切磋琢磨するきっかけにもなった。

自由帳での描画表現は、図画工作の授業のように教諭の指示によって描くのではなく、純粋に遊びとして描かれることから、小学生の興味や趣味が端的に表れる。例えば、流行のテレビゲームやアニメーション、漫画といった大衆メディアの影響が直接反映され、往々にしてその二次創作が行われている。

一般的には、漫画などのモチーフの描画は、文化や教育的価値のあるものではなく、単なる模倣や遊びとして片付けられてしまうが、筆者はここに、大衆メディアの影響による時勢の表出や、小学生の独自の受け取り方による文化の伝達と解釈、再創出のようすを見出すことができると考える。義務教育の時間割の狭間で、なににも縛られずに、ただ自分たちが楽しむためだけに描かれる自由帳は、美術の文脈によって純粹化されたアート作品や、商業化されたイラストレーションなどに比べて、拙い技術ながらも原初的な興味と欲求そのものが、より濃厚に現れる。また、自由帳を使って行うゲーム（迷路や、共同制作の漫画など）が存在し、これらがコミュニケーションの道具になっている点や、自身の体験に鑑みると、十分に教育的要素を兼ね備えているともいえる。「自由帳」は図画工作などといった美術教育的な縛りからも離れた、スケッチブックなどよりも小学生の身近にある極めて自主的な自己表現の方法として独特の位置を占めている。

上記に挙げた要素をみても、文化的価値を論じられる余地がある存在としての「自由帳」であるが、自由帳を中心に切り捨てられて論じられた研究は、今まで存在していない。学習帳の歴史などの研究はいくつか見られるが、そのなかで自由帳は付属的な扱いを受けている。また、ノート会社の沿革や社史にも、自由帳がなぜ生まれ、いつ作られたという明確な記述は見ることができない。一方、小学生の遊びの研究に関しては、身体的な遊びに着目されることがほとんどである。小学生の絵画に着目する研究も存在するが、それらは図画工作の授業のなかで描かれるものや検証によるものである。

そのように曖昧な存在だった自由帳の位置づけと、その機能を明確にするという筆者の研究の全体計画のなかで、本論では、ノート会社や教育機関への聞き取り調査をはじめとし、自由帳の収集、描かれたものの分類・分析を中心に、小学生の創作物に教育的・文化的価値を考察することを目的とする。

本論の構成は、第1章ではまず「自由帳」というものがどのような文脈で発生し、普及したのかを考察する。ここでは、自由帳の特殊な位置付けについて明確にする。第2章では、自由帳を実際に採集し、その使い方の分類をなし、自由帳の提供者に対する聞き取り調査を交えながらその描かれたものの分析を行う。第3章では、素人による芸術作品に関する文化論などを引用しながら、その文化的一面、教育的一面について検証したい。

この検証では、自由帳を手渡して描かせるようなことはしない。それは、実際の義務教育のあいだで、どのような指示も受けず、完全な自主性によって創作されるものとして、実際の休み時間に描かれた真正のものを検証する必要があるからである。例えば図工の時間に画用紙を手渡され、「描きましょう」という指示によって描くものではなく、小学生が自らの意志と興味により描いたものに意味があると考ええる。

この作業によって、筆者自身が絵を好きになった基点を探るとともに、小学生たちの自由帳に描く絵画や自由記述を、文化のひとつとして位置づける足掛かりになればと望んでいる。また、昨今日本各地でアートプロジェクトが開催されるなどして注目が集まっているコミュニティアートや、アール・ブリュットなどの美術系教育を受けない人による芸術作品を、歴史的に位置づけていく上での、ひとつの資料の貢献となれればと思う。

## 第1章 自由帳の存在をめぐる

### 1-1 普及の経緯

「自由帳」の歴史は、1960年代に遡る。自由帳といえば、世界の昆虫や花の写真の表紙が印象的な「ジャポニカ学習帳」（1970年～）が有名であるが、同社は学習帳の製造・販売においては他社に比べ後発のようである。同社によるとアピカ株式会社やキョクトウ・アソシエイツ株式会社を参考にしたということで、まずはアピカ株式会社に聞き取りしたところ、無地の学習ノート自体は1965年頃からあったという。同社のカタログの検索によると、1968年に「自由帳」という名称の商品が見つかった。しかしそれ以前は、アニ

メキャラクターやオリジナルキャラクターを表紙にした A5 の無地のノート、「すーぱーくん」や「マースボーイ」、「スーパーけんじ<sup>3</sup>」というタイトルが表記されたノートがそれである（図 1 左）。トーカイノート（現：アピカ株式会社）が販売していたこのノートの表紙の裏側には、ぬり絵が付いている。ここには「自由帳」という表記は見られない。同社の職員が、自身の使用済みのノートを偶然残しており、閲覧させてもらった。小学校の教員の赤ペンの丸印などが付いており、学習としての提出用にも使用していたことがわかった（図 1 右）。



図 1 アピカ株式会社職員個人所蔵の自由帳以前の無地ノート（1965 年頃）

また、これに後続する形で販売を開始したショウワノート株式会社では、この無地のノートを社内では「えノート」と呼んでいた。しかし同じく、「巨人の星」といった表紙の絵のタイトルのみが表記され、「自由帳」と表記したのは同社では 1970 年であった。

現在汎用となっている主なノート会社に聞き取りをしたなかで、もっとも古く無地のノートがカタログに登場しているのが、キョクトウ・アソシエイツ株式会社（前：極東ノート株式会社）の「よいこノート」である（図 2）。1960 年代頃のノート類はどの会社でも今より少し小さい A5 サイズである。



図 2 極東ノートカタログより  
「よいこノート」（1964 年）



図 3 アピカカタログより  
（左・中央 1968 年、右 1977 年）

1960 年代の自由帳の名称は興味深い。前述の「えノート」や「よいこノート」の他に、アピカ株式会社「なかよし」（1970 年代）がある。同じく老舗の株式会社文運堂でも 1968 年には無地のノートが既にあった（いつからあったかは正確な年代は不明）が、これは「おけいこちょう」という名称である。自由帳という名称が固定していないこの頃、

これらのイラストや商品タイトルが連想させるように、自由帳とは「お友達と一緒に遊ぶもの」、「遊びながら学習するためのノート」といった印象を与え、コミュニケーションを想定した意図を感じさせる<sup>4</sup>。

現在では、多様な会社が「自由帳」という名称で商品を取り扱っているが、このように初期の無地のノートは「学習」の延長として位置付けられていた明確な意図を感じさせる。

また、ノート自体の歴史を考察に入れると、学習用のノート自体は元来無地だったことがわかる。大本をたどれば、江戸時代の「手習草子」に由来するが、現代の感覚に近いノートは1884(明治17)年に東京大学の前にあった松屋という文具屋が、今でいうルーズリーフ状だった複数の紙を、まとめて綴じたものを販売したことから発祥している<sup>5</sup>。しかしまだ、このとき罫線は印刷されていなかった。また発祥がその前後なのかは不明であるが、そういった販売されたノートではなく、「雑記帳」と呼ばれる、複数の紙を自分で綴じたものを使用することが家庭では一般的だったという。ノートが普及するまでは、多くの家庭でこの雑記帳が作られていたという。今回収集したなかにも手作りの雑記帳があった。

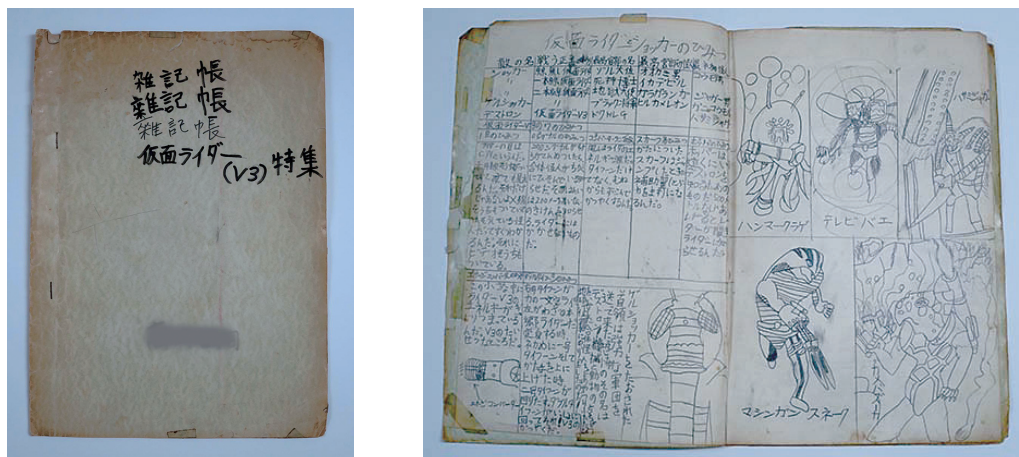


図4 雑記帳とその中身(1971～1972年頃)

図4は、1964年生まれ(2017年現在53歳)の男性に提供された、小学2～3年生頃に描いていたという当時の雑記帳だ。彼の父が偶然雑記帳を作ってくれたという。中身は当時影響されていた「仮面ライダーV3」に関する細かい解説と模写が描かれている。仮面ライダーを紹介した書籍の文章を書き写し、絵を模写したようだ。40年以上前の今でいう「自由帳」であるが、描かれるモチーフは大衆メディアのものである点は今と変わらないということがわかる。このことに関しては第2章にて後述したい。この当時にはすでに罫線の引かれたノートが普及しているはずだが、自由帳は年代的には販売されていたものの、まだ販売・普及から年数も浅いため、彼の父に作ってもらったこの雑記帳には絵を描いていたと考えられる。1970年代では雑記帳という言葉の周りでは聞かなかったという彼の証言から、雑記帳とは彼の父(1930年生まれ)の代や、それ以前に主に使用



されていた言葉であろう<sup>6</sup>。

その後、ノートを学習帳として小学校に普及させたのは中村寅吉<sup>7</sup>という人物であるが、ここで初めに販売された「練習帳」という商品が罫線を印刷したもので、当時は海外ですでに販売されていたものを逸早く取り入れた画期的な製造方法だった。つまり、これ以前はもともノートには罫線がなく、1907年に罫線が入るようになり、その後改めて1960年代に罫線のない自由帳が生まれることとなった。つまり、無地のノート自体はもとも学習用のものであり、小学生たちが現在使用している自由帳も学習の延長であると歴史的にも位置付けられることになる。

小学校での導入には教育委員会の指導の介入があったのかと考えたが、いくつかの教育委員会への聞き取りによるとこれは各小学校の自主的な導入だということだった<sup>8</sup>。アピカ株式会社によると、本社のある埼玉県ではほとんどの小学校1年生のノート購入リストは「算数」「国語」「連絡帳」「自由帳」の4冊であるという。筆者による現在の大学生たちへの聞き取りでも、小学校1年生のときに自由帳を配られたというエピソードや、持ち物リストにあったという証言があった。このように、現在は普及している自由帳だが、販売され始めてから現在までは50年ほどの間の出来事であった。

表1 ノート・自由帳関連 略年表

時代	できごと
江戸時代	寺子屋などで「手習い草子」（無地の半紙を綴じたもの）が普及。
1884年（明治17）	東京大学の前にあった松屋という文具屋が複数の紙を綴じたものを販売し始める。
1887年（明治20）	和紙（更紙）を綴じた「雑記帳」「帳面」が学習用として普及。
1907年（明治40）	中村寅吉が、罫線が印刷された「練習帳」を販売し始める。
1964年頃～	極東ノート（当時）などが、罫線のないA5サイズの「よいこノート」を販売し始める。 その他のノート会社も無地のノートを、景品用などに製造し始める。
1960年代～	ショウワノート株式会社で「えノート」という商品を販売し始める。
1968年	アピカ株式会社のカタログに「自由帳」の表記が見られる。
1970年～	ノート市場に最後発で参入したショウワノート株式会社がジャポニカ学習帳シリーズの最初の「自由帳」を販売し始める <sup>9</sup> 。

学校側の指導によって自由帳が生徒たちの手に渡ることによって、裏紙や壁などへの「落書き」とは違い、学習帳のひとつとして、小学生たちは自由な「お絵かき」を正当化されたともとれる。もちろん落書きの歴史でいったら、アルタミラの壁画に始まる人類の絵画史とも重なるわけだが、単体の落書きではなく、自由帳は冊子であり、「自由」と謳われているだけあって、落書きとは描く側にとって少し違う認識をもたせる。現代の義務教育のなかで自由帳が与えられることで、独特の位置をもつ支持体となり、子どもたちは

描くという機会を与えられたことになる。

## 1-2 スケッチブックと自由帳の違い

自由帳は、「学習帳」という位置付けでありながら、本来5科目を修業する上でそれに直接関与せず、完全に自由な記述の場として存在している。マス目や罫線がないことにより、絵や文字を自由に配置することができる。しかし、自由帳以外にも無地のノートというのは存在している。無地ということでは似たような存在としてスケッチブックが思い浮かぶが、同じ無地でもこれらは位置付けが異なる。スケッチブックは美術の文脈を汲むものであり、スケッチとその名が指すように屋外に持ち運んで、自然物や建築をスケッチする目的がある。厚みのある画用紙が使われることから、西洋的な視覚芸術の文脈を汲む、観察によるデッサンやスケッチが行われることが多い。また、絵画としての完成を目指すことから、必然的に図画工作的な教育的指導が入り、自由帳に描かれるような漫画などの大衆芸術の影響は少なくなる。

しかし自由帳は薄いノート紙に描かれることから、落書きや、趣味的な漫画などの描写が多くなる。美術教育の現場では、キャラクターを描きこんだり漫画のような目を描くと教員に注意されてしまうのはよく見る光景だ。スケッチブックでは図画工作の延長で、観察による描画や、貼り絵やコラージュといった工作を絡めた美術的文脈上、あるいは美術教育の一環で制作が行われることは前述した。しかし上記にみてきたように、キャラクターものの無地のノートから始まり、「学習帳」のなかの「自由帳」として定着した。ときおり、この自由帳を提出したと見られるようす（先生の赤丸が付いているなど）も含め、遊びと学習を行き来していることがわかる。単なる裏紙への落書きより、濃厚に小学校という場でのコミュニケーションのなかで描かれ、スケッチブックに描かれる絵より、文字情報を気軽に書き込むことができる。

上記に歴史的な文脈における特殊性と、他の無地の冊子との違いを見てきた。学習帳のなかの「自由帳」は特殊な位置を占めており、小学生にとっても「美術」といった感覚より、彼らの好む大衆メディアへの趣味を存分に盛り込める、文字どおり「自由」な存在として、学習と遊びの境界にまたがっている。

## 第2章 自由帳に描かれたもの

これまでに自由帳の普及の歴史を追うことで、その特殊な位置について言及してきたが、ここからは実際に回収した自由帳が、どのように使われてきたかを分類・分析していく。

今回の自由帳収集の調査では、筆者個人の SNS や学生<sup>10</sup> たちへの呼びかけにより、2017 年現在 9 歳～59 歳までの 12 名から、計 61 冊を回収することができた。また、そ

の全員に聞き取り調査を行った。年代によって集めたものの、結果的に描かれているモチーフは総括して5パターンに分類でき、それぞれに呼称を付けた。またここで筆者の周囲は、美術系大学に進学した、あるいは絵画教室で学んでいるといった、美術に関心のある人に集中しているため、そういったバイアスが掛かっていることは述べておく。

分類は以下になる。

表2 自由帳分類表

名称	内容
1 ゲーム型	迷路・すごろく・あみだくじなど、自由帳そのもので遊ぶ目的とした描画
2 ストーリー型	コマ割りによる漫画、パラパラ漫画、小説などの描画
3 絵画型	①模写 既存のアニメ・漫画・テレビゲーム、図鑑などの模写 ②写生 現実のものを写生した描画 ③オリジナル アニメなどの影響を受けつつも創作キャラクターの描画
4 記録型	学校や家での生活記録を記した記述、あるいは描画
5 プレゼンテーション型	人に何かを伝えるといった他者との関係性を考慮に入れた描画

1のゲーム型は自由帳をつかいながらも、描く以外の行為が介在し、自由帳が道具となりえているかどうか、という点で分類した。2のストーリー型は、時間軸が存在するかという点で分類した。3の絵画型は描かれたそのものに独立した意味があるという、表象的なものとして分類した。4の記録型は表象とは言い難く、係活動のための記録や、日記などの記録になっているかどうかで分類した。5のプレゼンテーション型は特殊であるが、他者に対して質問やクイズを投げかけたり、手紙的なメモを残したりと、自由帳を他者に読ませて、何かの意図を伝えることを想定して描き、実際に見せあっていたものを分類した。それでは以下にひとつずつみていく。

## 2-1 ゲーム型

このゲーム型では、自由帳を使って友人とのコミュニケーションを取ることを目的とした描画がみられる。聞き取り調査では「〇×ゲーム」や、「えんぴつ野球」などをやったという思い出が語られた。また、迷路は定番というばかりに筆者の周囲の多くの人が描いたことがあると答えている。コミュニケーション型との違いは、ゲーム上でのルールが存在するかないかという点である。

図5は筆者の家庭教師の生徒である現役の小学生(現在4年生)から提供されたもので、これは小学1年生のときに描いたものである。聞き取りによると「ゴールに辿り着けないかもしれない」ということだった。筆者も迷路を辿ってみたが、ゴールには行ける仕組

みであることはわかったものの、非常に考えられた作りとなっており、ゴールへの道のりはひとつしかないようにできている。子供ながらにどのように友人を困らせるかを考えつつ、ゴールへ向かうパターンの限定の仕方などを構築していくやり方は非常に理論的といえる。

次はすごろくの例である。



図 5 迷路 (2015 年頃)



図 6 すごろく (1993 年頃)

上記は現在 34 歳の男性と友人による共作の自由帳のなかの一部である。提供者への聞き取りによると、サイコロや鉛筆を振って、マスを進めていく遊びであるという。また、同ページをよく見ると、右側はテレビゲームの影響と思われる「パワーメーター」が描画され、それが戦うことによって減っていくようすが、漫画のように描かれている。これは漫画とすごろくが一体化しているようだ。また、このパワーメーターは、当時流行し始めた「ストリートファイター II (1991 年～)」の影響であろう。一番上、右から三番目のマスからはすごろくがスタートする。しかし、スタートして二つ目のマスは真っ黒であり、次のマスには「死ぬ スタートに戻る」とある。あえていじわるなマスを作り、友人同士でふざけ合いながら制作した様子が窺える。図 6 には、彼らの創作したキャラクターである「およおよおじさん」が戦うようすが描かれている。これはコマ割りと時間軸が存在することから、漫画型とも呼べるが、友人と二人で制作しているという点でゲーム型とした。ところで「およよ」という表現は「老人がよばよばなようす」という意味であるという。

この自由帳の提供者に、自由帳とはどのような存在だったかと問うと、「どこにでも持ち運べるコミュニケーションの場」だったという。確かにこの自由帳の 1 ページを見ているだけでも、コミュニケーションをしながら描いていったのだろうということが容易に想像される。ポータブルのゲーム機による限られた受動的な遊びも、二人プレイの機能により確かにコミュニケーションになるとは考えられるが、このページのようにマスを自分



たちで仕切り、マスの進み方を自分たちで考えている点に鑑みると、テレビゲームという「システム」を自分たちの手で作り、その場で自分たちがまた描き、遊ぶといった二重の創作があることがわかる。このとき、自由帳は絵画的な作品ではなく道具（ツール）として機能する。前述の迷路にも当てはまるが、無地ノートに創作物を作り出していくという能動的かつ、積極性のある遊びの態度が現れている。

## 2-2 ストーリー型

続いて、ストーリー型である。この漫画型は、今回自由帳のなかの数ページを使用したものから、16冊に及ぶ大作まで集められた。また、なかにはパラパラ漫画もあった。ここで見受けられるのは、漫画やゲームの内容から影響を受けて、自分なりにアレンジして制作しているパターンである。ここでは自由帳内に物語性を孕んだ、様々な形での「時間軸」が生まれてくると同時に、文学の要素も含まれてくる。サンプルは手に入らなかったが、小説を書いていたという人が筆者の周囲でも5～6人存在した。かくいう筆者も小説や漫画を相当な量描いていた。

回収した自由帳のなかで以下のものは、ページが絵で埋め尽くされているなかで、さらに角にも絵を描くという、ノートの隅々まで表現が溢れ出しているといった印象を与える。



図7 パラパラ漫画（1990年代）

パラパラ漫画では、文字情報によるストーリー展開は不可能であり、また、多数のページを描くことから、いわゆる「棒人間」が、その動きを中心として短くても面白いストーリーを展開する。

また、文字情報を存分に含ませることのできる漫画の例として、16冊の長編を描いたS氏の作品と、聞き取りを中心にここで考察したい。

図8は現在21歳の男性Sが小学4年生から中学1年生にかけて描いていた漫画「新・世界」というシリーズである。物語は、主人公の「神風リュウ」が鳥を追いかけていたら崖から落ちてしまい、気がついたら未来に来てしまったことから始まる（図9）。過去に帰するためには48体の魔物を倒し、彼らの体を手に入れなくてはならない。基本的には戦



図8 15巻+番外編 計16冊に及んだ大作、  
漫画「新・世界」(2005～2009年)



図9 「新・世界」冒頭シーン

闘シーンが多く、登場人物はほとんど男性と魔物である。

Sがこの漫画を描いたきっかけは、小学校低学年のときから自身の創作の「武器」を描いていたが、そういった創作の武器を登場させた漫画を描いてみたいという動機からだった。

描画や物語の内容への影響としては、当時人気だった、「家庭教師ヒットマン REBORN! (2004年～)」や「BREACH (2001年～)」といった戦闘系のアニメーションがあったという。しかし、注目すべきはそういった表象的な点ではなく、年代によって彼が興味をもっていたファッションやPC周辺機器といったものが、物語に直接的に現れるという点である。例えばファッションに興味が出てきた時期に描かれた以下のシーンでは、戦闘シーンの途中で突然服を買いに行く。



図10 最終巻の16巻では途中で服を買いに行く (2009年)

「それより…」 「服を買ったほうが良くないか？」という唐突な展開ののち、「2時間後」にSが描きたいデザインの洋服に全員入れ替わり、登場人物たちが再登場する (図10)。

自由帳の末尾のページに、創作の服装を集めて描くなど、Sは服装へ興味を当時高めていたことがうかがえる。

また、パソコンなどのテクノロジーに興味があった頃は、敵のキャラクターの耳に装着された装置に USB フラッシュメモリが差せるようになっている (図 11)。加えて、携帯電話が欲しかったときには、携帯電話のような武器が描かれる (図 12)。S によると「USB かつこいいな、と思ったから」であるというが、加えて「今は普通になってしまったが」と語っていた。

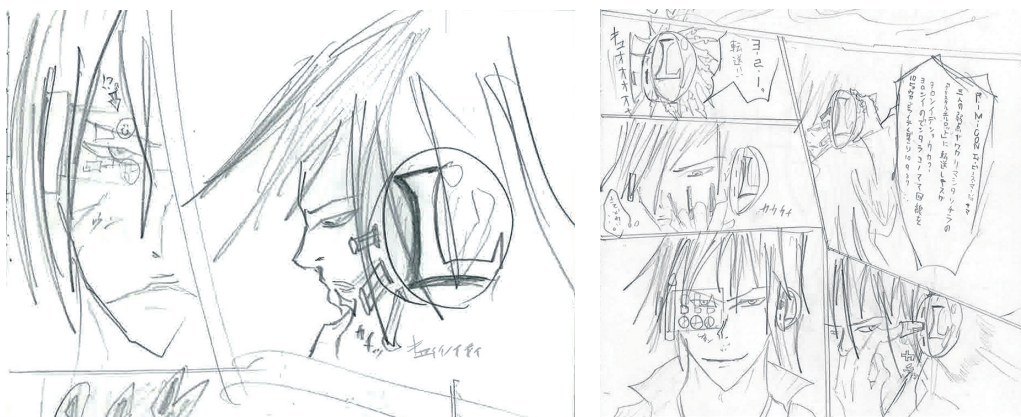


図 11 USB フラッシュメモリが差せるヘッドフォン型の武器を描いた第 13 巻 (2008 年頃)

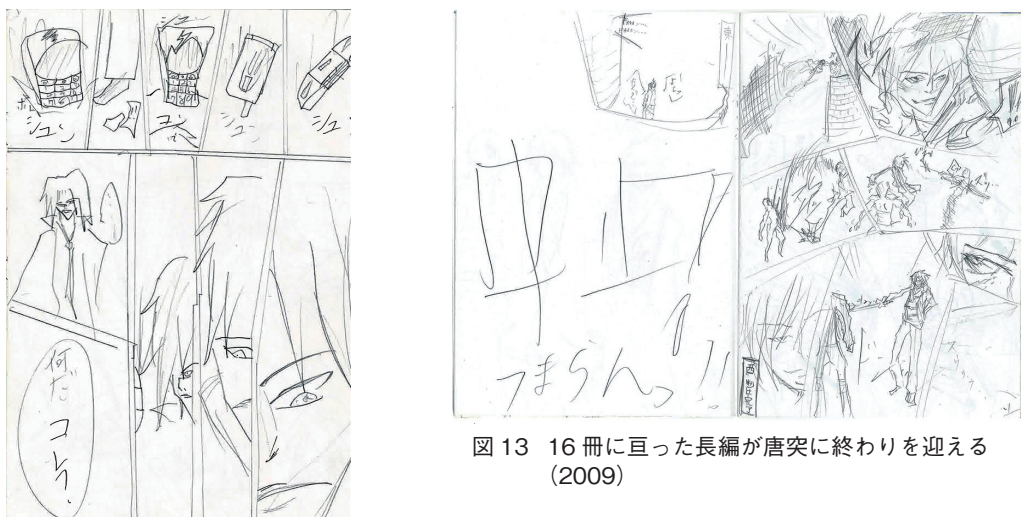


図 13 16 冊に亘った長編が唐突に終わりを迎える (2009)

図 12 携帯電話のような創作の武器が描かれた第 4 巻 (2005 年頃)

このように、大衆メディアの影響だけではなく、身近なものや生活への興味のなかからモチーフを選び取り、物語のなかで再創出させているのが読み取れる。今は当たり前になってしまった日常の機材類も、こどもにとっては未知のものであり、出会ったときの驚



きが素直に現れているのだ。技術的な点をいえば、プロの漫画家でもあることだが、冒頭の絵と比べればわかるように、漫画が描かれ始めた当初より絵が上達しているのは興味深い。このような任意で描かれる漫画は、作者の気分で始まり、また気分次第で唐突に終わらせることができる。資本の介入していない創作だからこそできることだ。

Sは中学が始まって少しで勉強や部活動が忙しくなったのだろうか、Sによると15巻あたりではだんだん飽きてきたようだ。図13にあるこの漫画の最終ページには「中止」と記載してあるが、この後再開することはなかった。4年間弱続いたこの漫画はSの学校生活の間、休み時間や家での時間を使って少しずつ描かれた。気まぐれのものであるが、こどもにとっては作業量的にも多く、極めて長期的に取り組んだ創作活動として、彼の人生に大きく影響しているはずだ。Sは現在芸術系大学に進学し、アートプロデューサーを目指している。こういった個人的に描かれていく漫画は、世に出して売れるかなど、審美的な価値ではなく、個人の成長の記録であることにもっとも価値があるといえる。

## 2-3 絵画型

絵画型では、物語性もなく、遊ぶためでもなく、純粹に絵単体で独立させられるものを分類した。ここではさらに、①模写②写生③オリジナルにパターン分けして述べたい。

### ①模写

模写型では、漫画や図鑑などの図版資料から模写を行っているものを分類する。

まず、図鑑であるが、図14は現在21歳男性が小学1年生のときに図鑑を模写したものである。彼は桜美林大学の造形デザイン専修に在籍しており、そのなかで絵画の評価も高い学生だ。一般的には小学1年生はまだ握力が不安定なことから、このような形を丁寧に捉えたはっきりとした線を描けるというのは、当時から並々な観察力と集中力を培っていたのだろう。ここでは掲載しきれないが、彼から提供されたノート（だけでなく単体のペラ紙も大量に存在したが）には相当な練習量の模写が描かれていたからだ。そのなかにはポケットモンスターといったキャラクターものも描かれている。キャラクターの模写も本物に酷似した出来である。一般的にはこの年頃は「視覚的リアリズム」（リュケ）への移行の段階であるはずだが、象徴的（単純化された形）に描いてしまいがちなこの時期に、立体的に感じさせる線の流れや視点まで捉えているのは驚くしかない。提供者によると、幼稚園のときから図鑑を眺めるのが非常に好きで、暇さえあれば見ていたということだ。また、このような模写の作業をするにあたって、図画工作の授業の影響はまったくなかったという。絵を描く行為そのものは幼稚園で機会があったかもしれないが、彼のばあい自主的に模写を始めたのだ。

また、模写においては年代が変わると大衆メディアの影響で絵も変わってくる。図15は現在59歳男性の小学校1年生のときのノートである。「ひょっこりひょうたん島」のキャラクターが描かれている。その他、「鉄腕アトム」や、「巨人の星」のキャラクターの模写もある。





図 14 図鑑をみでの模写 (2002 年)



図 15 キャラクターの模写 (1965 年頃)

## ②写生

写生は頭のなかにあるイメージや、漫画・アニメを二次創作するのではなく、目の前の対象を自由帳に写し取っていくことに他の絵とは違う点がある。それは、「写生」の概念自体、図画工作で教わったものだと考えられるが、自発的に自然観察による写生をするというのはあまり考えにくい行為だからである。また、自由帳と対象物がひとつの場に同時存在する。聞き取りでは、庭に来ていた鳥を描いたという証言もあった。図 16 は 19 歳男性が小学校 3 年のときに描いた友人の絵である。体操着と思われる服装で、名札に「健」と書いてある。また、ほくろの位置などが丁寧に描きこまれており、観察によって正確に再現しようとしたものと思われる。また、同じ作者によるものだが、以下の絵は家の金魚の名前を忘れないようにするために描かれた。「ピク」「ブク」「たろう」「アニ」といった金魚につけた名前が描きこまれ、サイズも大中小などとメモされている。これは後述する記録型とも重なる部分がある。



図 16 「健」の写生 (2009 年)

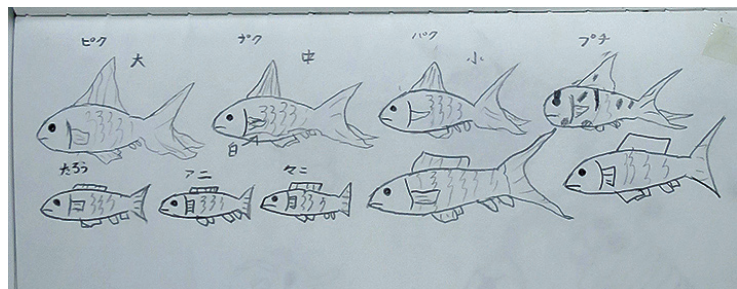


図 17 飼っていた金魚の写生と名称の記述 (2009 年)

### ③オリジナル

大衆芸術から影響を受けて、自己流にアレンジしていたり、想像で作り出しているものがこれである。例えば、よく見かけたのが人間のキャラクターである。

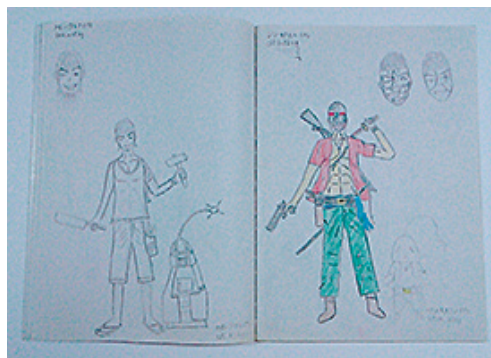


図 18 小学6年生男子によるオリジナルキャラクター（2009年）



図 19 小学2年生女子によるオリジナルキャラクター（2007年）

左上には、名前、年齢、身長体重といったプロフィールが記述されている。そのほかにも女性を女性を描く、男性は男性を描くといった傾向が見られた。

その他、知人を想像して描くなどの記憶画もみられたが、現物を写しとって描く点から写生に分類したい。そのサンプルもあったが、この知人というのが提供者が好意をもつ異性であり、「危うく裸体まで描いてしまうところだった」という赤裸々なエピソードから、配慮により掲載しない。他にも、別の提供者で性的な漫画の模写などもあったようだが、途中で彼が気付いて、そのノートだけは提供しないこととなり筆者は閲覧していない。現実と直接的に関係する絵には他人に見られたくないものが必ずあり、無理もないと感じたが、これらは自由帳に描かれたものの真正性を現す出来事であった。

#### 2-4 記録型

記録型は、基本的には絵ではなく文章での記述や、表・グラフでの日常の記録などを分類した。今回集まったもののなかでは、係の仕事の記録や、クラスでの席順の記録などがみられた。以下は特殊な例だが、興味深いので紹介しておく。

図 20 は、ここ近年の小学生たちが防犯用に持ち歩いているという「マモリーノ」という携帯型の防犯ベルを、学校に預けておいて、それを帰りにちゃんと携帯して帰ったかどうかをチェックするグラフである。学校内では使用が禁止されているため、朝礼前までに専用のボックスに回収し、終礼前までに各自で引き取るという仕組みになっている。「マモリーノチェック係」になった提供者は、この回収と引き取りがちゃんと行われているかを確認する役割を担っていた。このグラフでは、横列には出席番号が書かれ、縦列にはその忘れた回数に応じてペナルティ（というには優しいものだが）が課されることが示される。

その段階は、「ちゅうい」＜「とくにちゅうい」＜「かならずだす」＜「コラッ!」＜「けいこく」＜「1アウト」、といった具合で注意の強さが高まっていく。これが繰り返され、2アウト、3、4と増えていき、5アウトとなると、「このー」＜「さいばん」＜「しょにはいる」という最終段階をたどる。

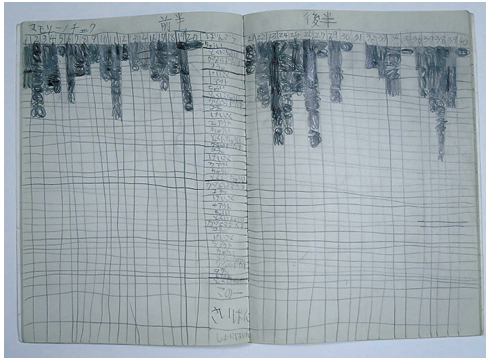


図 20  
「マモリーノ」チェックグラフ (2015 年頃)

提供者独自の創意工夫によって、おそらくテレビなどで聞き覚えている単語を引用しながら記述している。どのようにしたらクラスメイトが安全に帰宅できるか、という点から考案しており、こういった配慮は社会に出てからも役立つものだろう。

ほかにも、席順の記録や、日記、連絡帳代わりに明日の持ち物を記載しておくなど、小学生の生活のようすが読み取れるものがあつた。小学生の学校生活の記録は、ほとんど「文集」や「卒業アルバム」くらいにしか残らないもので、こういった日々の記録は残しておくとは後々重要な記録となってくる可能性がある。大学文書館におけるアーカイブの手法として、学生の日記が重宝するのと同じである。自由帳ではそれが表象と重なり、所有者にとって独特の印象として記憶されていく。

## 2-5 プレゼンテーション型

プレゼンテーション型では、広い意味で人に「提示する」「発表する」といった点に着目し、見せることを前提としたクイズやだまし絵、何かを人に伝えるといったものを分類した。ここには、友人との手紙的なやりとり（他人の自由帳にメモを書き残すことや、交換日記など）、また共同制作の絵画なども含まれる。

まずはゲーム型で出した提供者と同じ人物によるものであるが、以下は友人と一緒に描かれた「スーパーおよおよおじさんをさがせ」というページである。おそらく第三者に見せ、とうてい探さきれないこの内容で驚かせるというやりとりが行われたのだろう。しかし今ではこれを描いた提供者自身も、どこに「およおよおじさん」がいるかは不明であるという。説明するまでもなくこれは「ウォーリーをさがせ!」(1987 年～)の影響であろう。簡単には探せないように奔放に鉛筆が走り、小学生のエネルギーを感じる 1 ページとなっている。



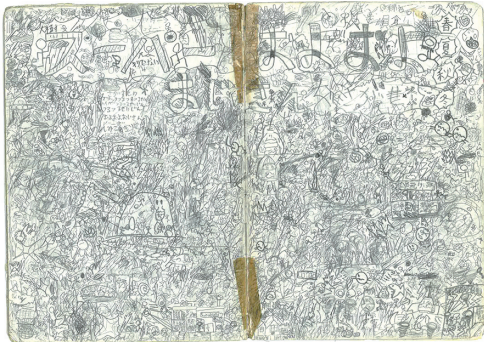


図 21  
「スーパーおおよおじさんをさがせ」  
(1993 年頃)

また特殊なケースであるが、他人に何かを伝えるために、一冊まるごとを使用してテーマを設けた Y の例である。提供者の Y は、漫画とテレビアニメの「ボボボーボ・ボーボボ (2000 年～)<sup>11)</sup>」に当時夢中で、漫画を見ながら模写していた。ここで、絵画型に分類される要素もあるが、この 1 冊は表紙から友人に見せるための絵とコラージュが施され、全体としてひとつのコンセプトを呈して他者へのプレゼンテーションに重点を置いているところからこの分類とした。

友人へのプレゼンテーションであるとともに手作りのファンブックとしても Y にとって重要なものだったはずだ。Y への聞き取りによると、「家での紙への落書きとは違い、自由帳は人に見せるから気合を入れて描いていた」という。ここでも、自由帳と 1 枚 1 枚独立した紙への落書きとの認識の違いが現れている。小学生にとって、小学校の構内はコミュニティのスペースともいえる。そこで絵を描くことと、家で自分のためだけに描くのは意識が違ってこよう。例えば漫画型の自由帳であっても、他人に見せることを想定しているばあいもある。

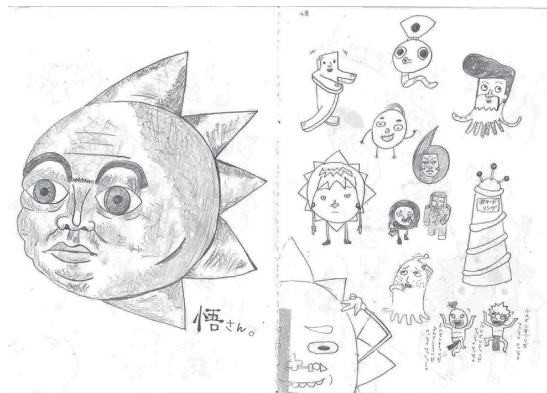
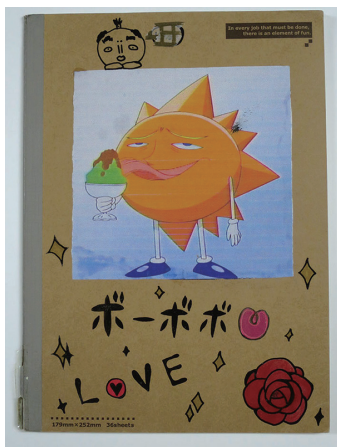


図 22 特定のアニメの面白さを伝えるために 1 冊すべて使用して描かれた自由帳 (2006 年)

また、手紙的に書かれたものとしては、女子生徒同士のやりとりで「いつでも恋愛相談に乗るから、がんばれ! 電話相談受付中!! 朝 11:00 ~ 朝 5:00」といった内容などが見ら



れた。このプレゼンテーション型は、ゲーム型とともに、もっとも他者との関係性のために自由帳を活用したものといえる。

以上5つの分類をなしたが、どのような自由帳の描画も、近くどれかに当てはまるはずだ。どの型においても、根底には楽しみの精神がある。白紙のページに「何を描こうか？」とコンセプトを考案してから鉛筆を走らせ、飽きるまで描き、描いたら描きっぱなしという見返りのなさも感じられる。評価もつけられない自由な場であるからこそ小学生たちは直接的に欲求を満たそうとする。しかし、このような行為が前述したように将来の職業に繋がっているばあいも多くあり、これには教育的な一面が必ずあるはずであると仮定し、次に考察したい。

### 第3章 学問、遊び、生活の境界で

#### 3-1 教育的意義

第1章にて前述したように、自由帳は導入されて以来、教育委員会さえもその普及の実態を把握していないという点から、各小学校の判断で配布・購入の推進をした。配布した後は五科目に関する要素がない限り、彼らが何を描いていてもそれは提出されることはなく、小学生たちの任意と自主性に完全に任されている。第2章でみてきたように彼らには「やりたいこと」があり、その自由帳の使用方法には明確なコンセプトが現れる。

自主性・能動性を尊重した教育は、昨今の大学でのアクティブラーニングの導入の動きや、企業の採用の現場でもグループワーク、ディベートをさせているという点から考えても、現代的な意味で必要とされているのは明確だ。自由帳にはそういった主体的なアウトカムが存在しているといえる。テレビゲームやテレビの鑑賞といった受動的な遊びの時間が増えている現代の小学生たちが、強いて言えば、完全に放任の自由帳のなかで、非常に能動的かつ創造的に遊んでいることは非常に興味深い。評価が関係していないことも、自由に積極的になれる要因かもしれない。

量的な実験データこそまだ無いが、自由帳で遊ぶことによって、模写の技術の向上、周囲とのコミュニケーション、ゲームのルール創作など、確実に何らかの技能が向上しているのは間違いない。ここで放任主義を肯定しているのではなく、小学校で推進されるノート類のなかで、1冊だけ無地で、目的さえもが自由なノートが存在しているだけで、このように教育的な意義をもたせられるという点に注目されてもよい。

また、今回収集された自由帳で特筆すべきは、一般的な学年ごとの「能力」から逸脱している点である。文部省の頃の「図工科指導書」には「一年生は自己中心的・主観的であるため、事物を客観的に表現することができない」とある。現在の文部科学省による「小学校学習指導要領解説 図画工作編」には、自己中心的といった表現は削除されているが、1～2学年では「感性」を重視させ、3年生4年生から「ある程度客観的にとらえたり」できるようになる、とある。また、V. ローウェンフェルドが示した発達段階においても、「写

実的傾向が芽生えるのは9歳～11歳前後」とある。しかし、第2章の絵画型の項で紹介した描画においても、低学年でも自然物を正確に描写しているのがわかる。図14の図鑑の模写などは客観的な自然観察の態度そのものである。図鑑の模写をした提供者によると、図工の影響はまったくなく、幼稚園の頃から図鑑を眺めるのが非常に好きだったようだ。上記のように様々な意味で、自主的に能力を培い、表現を開拓していける可能性が示唆できる。

### 3-2 「限界芸術」としての自由帳

これまで教育的な意義を述べたが、同じように私たちの心を豊かにしてくれるという意味で、自由帳をひとつの「文化」としてみるならば、これを総括して表現するには「限界芸術」という概念がもっとも適しているだろう。これは鶴見俊輔が1960年代に提唱した概念で、「非専門的表現者」によって作られ、「非専門的享受者」によって享受される芸術を指す。この「限界」の語が指すのは、「大衆芸術」や「純粋芸術」などの著名的な芸術作品とは違い、その「隅、端の=Marginal」で、有名になることもなく日々制作されるという意である<sup>12</sup>。戦後に提唱されたこの概念であるが、自由帳の普及が始まった時期とも重なるときであった。

素人による芸術を意味する用語には、「アール・ブリュット（アウトサイダー・アート）」（ジャン・ドゥビュッフエ）なども存在するが、それらが美術や芸術論の延長として語られるのに対し、「限界芸術」の概念は、遊びなどの広範囲の文化論として総括することができる。例えば、民芸品や花火や祭り、言葉遊びといったことも限界芸術に含まれるのだ。素人によって作られ素人によって享受されるという定義から、享受者にも射程が置かれている概念であることがアール・ブリュットとの違いである。自由帳はまさに隣の席の生徒が享受者であり、親や先生が享受者である。その小さなコミュニティに波及する価値が存在している。

筆者の博士論文はこの「限界芸術」の概念を取り扱ったものだったが<sup>13</sup>、そこでは、「限界性」、「内的価値」といった独自のキーワードによって、素人による素人のための芸術とは、彼らの「生活」により近い創作なのだという点を強調した。それでいえば、これまでみてきた自由帳で展開されてきたものは、素人の自分によって描かれ、小学校のクラスという小さなコミュニティだけに公開するといった地産地消的で、そこだけで分かち合える価値、すなわち内的価値が生まれている。限界芸術論は、あるいは筆者のいいたいことは、単に素人芸術の稚拙さや可愛らしさを賞賛するための理論ではなく、それらが生活に隣接する表現であり、また生活を能動的に豊かにする文化であるとして強調するものだ。

鶴見は、芸術の分類を「純粋芸術」、「大衆芸術」、「限界芸術」の三種とし、それらを山にたとえている。すなわち頂上に西洋美術史上に位置付けられる絵画などの高尚な純粋芸術があり、その周辺に「ニセモノ芸術」とされるテレビや映画といった「大衆芸術」があり、さらにその山の裾野に「限界芸術」が存在するという構図である。映像作家・黒川芳朱は

「大気圏を水が循環するように、文化が循環するプロセス」「生活という海や限界芸術という土台から昇華し純粋芸術や大衆芸術となったものが、再び生活や限界芸術に降り注ぎ豊かにする」という映像的表現でこの現象を言い表してくれている<sup>14</sup>。

自由帳でいえば、大衆メディアに影響を受けて描いていた絵が好きだった小学生が、やがて画家を目指すようになるなど<sup>15</sup>、すべての原点となる。この流れについて思想家・吉田達が限界芸術の局面を4つに分類して説明しているので、以下に引用したい。

- ① 各人が純粋芸術・大衆芸術を享受し咀嚼し、自分のものとする場となるばあい
- ② 各人が独自に創作して楽しむばあい
- ③ 純粋芸術・大衆芸術にかかわる専門家の才能の萌芽をはぐくむばあい
- ④ 純粋芸術・大衆芸術の専門家となった者のうちに残存するしろうとの側面として専門的な仕事をはぐくむばあい

吉田はこの4つの大分の補足として「大多数の人間にとっては前述の①と②が限界芸術のもっとも身近なありかたであるが、それは③や④のような通路をとおって大衆芸術・純粋芸術へとながれこむ。そのようにして生まれた大衆芸術・純粋芸術が、今度は①の通路をとおって②を豊饒化させ、ふたたび③や④を通じて大衆芸術・純粋芸術へと転化させるだろう。」といている。鶴見はどのような芸術も初めは限界芸術であったと主張する。限界、つまり鶴見の言い方を借りれば、芸術ともみえ生活ともみえるもの、芸術ともみえ学問ともみえるもの、そのような境界に自由帳は存在している。ノンテクニカルな芸術でありながら、十分に興味深い描画なのである。そしてこれらが、将来の大人たちの芸術や学問の土台となっていく可能性すらあるのだ。実際に、第2章で「およよおじさん」を描いた男性は現在ギャラリー抱えの現代絵画系アーティストとなっており、漫画好きの少年は美大を卒業し映像会社に勤めることになった。無邪気に自由帳を描いていた彼らは、遊びながら学習し、将来の礎を築いていたのだった。

## 結論

自由帳は、純粋化されたいわゆる「美しい芸術」ではない。そこには、係活動などの学校生活の片鱗や、恥ずかしい思い出、夢中になっていた漫画、ペットの絵など、生活に密接した生々しい現実と、それらの記憶が定着された記録がある。絵にはなっていない落書き、思想、記録など、つまびらかでダイレクトな小学生（だった人）たち心の中身が見え隠れして、閲覧するのは非常に興味深かった。

繰り返しになるが、自由帳は初等教育の5科目の平面上（教科書・ノート）のなかで、唯一、自由な使用方法と自由な描画が許された、教員の指導・評価の介入しない特殊な「場」だ。その場では、昨今美術の文脈で重要視されているコミュニティアートや、大学教育の

現場で広まるアクティブラーニングなど、様々な要素が小学生たちの任意によって自然に行われていた。絵が上手な子 / 下手な子、あるいは、美術系に進学する子 / しない子といった、分岐される以前の子どもたちは誰でも自由帳になら落書きをしている。

今回は保管されて残っていた自由帳しか取り上げられなかったわけだが、現在新しく描かれつつある自由帳は、成長の記録であり、限界芸術的な広い意味での「文化」といえる。その人を読み解き、忘れてしまうような過去を掘り出すこともできる。もちろん、忘れ去りたくて捨ててしまうこともまた「自由」かもしれないが、いずれにせよ今回の調査でも壊れそうなセロテープだらけの自由帳が出てきたように、もともと長期的保存に適していない素材であるから、結果的に「消費」的な位置付けではあるのだろう。しかし、断じて「消費的」な遊びではなく、極めて構築的で高度な遊びである点は最後に強調したい。

今後、自由帳の教育的効果などは量的データをもって示していくなど課題はあるが、本論によって自由帳の存在的な特殊性、実際に描かれたものの分析と聞き取り調査による小学生たちの能動的な描き方が明確になり、それらが教育的・文化的に意義をもつことを提示できた。

## 謝辞

今回の調査にあたって、資料提供をしてくださったアピカ株式会社の新屋さんを中心に、ノート会社の方々には忙しいなか的確な回答をいただき感謝している。また、本論の中心となった自由帳原本を提供してくれた大学生を中心とした 12 名や、インタビューのみ協力してくれた人たちにお礼を申し上げたい。

## 注

- 1 今回は日本の小学生を対象とする。海外でも自由帳は存在しており、例えば英語圏では「Unrolled notes」と呼ばれ、罫線のないノートが普及している。また、エクアドルでは「Block Caribe」というボンド紙のノートが普及しているという。どちらでも小学校で配られていたという話は聞かなかったという。これらは筆者の周囲の外国籍の知人への聞き取りによる情報である。
- 2 本論でいう「現在」の語は、本論が執筆された 2017 年を指す。
- 3 漫画家の堀江卓にイラストを依頼したということだった。
- 4 「よいこノート」や「なかよし」という商品は現在でも販売されている。
- 5 野沢松男（1994）『文房具の歴史—文具発展概史』文研社
- 6 ただ、現在でもメモ書きを集めたものなどを「雑記帳」と呼ぶことがある。
- 7 アピカ株式会社の前身ともなった日本ノート製造株式会社初代社長。
- 8 東京都教育委員会と首都圏の市区の教育委員会への問い合わせによる回答。
- 9 朝日新聞 2010 年 4 月 7 日朝刊 P30 より。
- 10 桜美林大学芸術文化学群造形デザイン専修のほか、多摩美術大学、筆者が講師を務める市民向けアートスクールや家庭教師の生徒、東京藝術大学卒業生が中心。
- 11 2006 年から「真説ボボボーボ・ボーボボ」というタイトルに変更された。アニメーションは 2003 年～放映。



- 12 鶴見俊輔（1999）『限界芸術論』筑摩書房より。（初版本は 1960 年発売）
- 13 大江晃世（2017）『『限界性』の芸術～内的価値、贈与、時間にむすびつけて』東京藝術大学大学院博士学位論文。
- 14 黒川芳朱（2007）『パクリ学入門』英治出版 P29 より引用。
- 15 吉田達（2012）『鶴見俊輔の「限界芸術」概念をめぐる一鶴見俊輔論のための素描一』中央大学論集第 33 号、P21-33