

第36回美術科教育学会 奈良大会 プレ学会の趣旨

－「美術教育における「遊び」概念と指導」－

宇田秀士

(奈良教育大学 美術教育講座 (美術科教育学))

Report on the Aim of Pre-Conference for the 36th Annual National Convention of the Association of Art Education
in Nara : Concept of *Play* and Teaching in Art Education

Hideshi UDA

(Department of Fine Arts Education, Nara University of Education)

要旨：第36回美術科教育学会奈良大会記念プレ学会〈研究発表会 in Nara〉は、2013年12月21日に[美術教育における「遊び」概念と指導]というテーマを掲げて開催したが、本稿は、このテーマの趣旨を資料として示すものである。材料や用具と関わり子どもの主体性を重んじる表現系教科という特性から、学習指導要領図画工作科における「造形遊び」導入以前から「遊び」的な活動を追究した教育実践者は存在し、その一人である乾一雄氏の実践研究に学ぶ意図があった。また美術教育における「遊び」概念の混乱の現状を解決すべく、これを〈方法的な側面〉と〈内容的な側面〉の2つの枠組みに分けて整理した。すなわち、〈内発的な動機づけを活かす実践〉と〈芸術概念の拡張現象の中で、従来より広がった柔軟な内容から造形活動を導きだしていく実践〉である。この枠組みにそって研究発表者を設定し、さらにこれらの実践を支援すべき文部科学省学習指導要領の「共通事項」についても考察しようとした。

キーワード：美術教育 art education、「遊び」概念 concept of *play*、内発的動機づけ intrinsic motivation、造形の基本 fundamentals of art、芸術概念の拡張 expansion of arts

1. プログラムと発表者・発言者

本プレ学会は、2013年12月21日(土)に12時30分から17時30分の時間帯で「第36回美術科教育学会奈良大会 記念プレ学会〈研究発表会 in Nara〉」として開催した。2014年3月28日から30日の第36回同学会奈良大会のプレ事業の位置づけであった。テーマは、[美術教育における「遊び」概念と指導]であり、サブテーマとして[遊びと学び、内発的動機づけ、造形の基本、芸術概念の拡張、共通事項]を掲げていた。

主催は、美術科教育学会 (<http://www.artedu.jp>) 並びに奈良教育大学美術科教育研究室であり、奈良教育大学附属教育実践総合センター(現 次世代教員養成センター2号館)多目的ホールを会場として行い、約90名の参加者があった。

研究発表会は、[第Ⅰ部 ロングインタビュー] [第Ⅱ部 研究発表会] [全体討議会]の三部構成で、次の発表者、質問者、討議者があった。

[挨拶] 花篤實(大阪教育大学名誉教授/美術科教育学会元代表理事)

[諸連絡・趣旨説明] 宇田秀士(奈良教育大学教授)

[第Ⅰ部 ロングインタビュー]

事前発表 乾一雄氏(1920-1992)の「遊び」を活かした美術教育構想と実践の特徴 宇田秀士

発表ならびにインタビュー 乾一雄先生の美術教育に学ぶ 黒岩和子(元大阪国際大学短期大学部教授/元大阪市立金塚小学校校長)

質疑応答の場での発言者 重村幹夫(福井県 仁愛女子短期大学教授)、竹谷摩維子(東京都豊島区立池袋第二小学校教諭)、岡田隆史(兵庫県川西市立多田東小学校教諭)、花篤實

[第Ⅱ部 研究発表会]

発表1 「見て！」と言える造形活動をめざして 團上 哲(奈良県北葛城郡河合町立河合第二小学校教諭)

質疑応答の場での発言者

佐藤賢司(大阪教育大学准教授/指定質問者)

発表2 創造性を育む中学校美術科教育の形を探るーランドアートを通じてー 長友紀子(奈良教育大学附属中学校教諭)

質疑応答の場での発言者

阪口信哉(奈良県葛城市立磐城小学校教頭/指定質問者)、岡本康明(京都造形芸術大学教授)

発表3 [共通事項]を考える 水島尚喜(東京 聖

心女子大学教授)
 質疑応答の場での発言者

西尾正寛 (奈良県 畿央大学教授/指定質問者)

[討議会]での発言者

黒岩和子、宇田秀士、團上哲、長友紀子、水島尚喜、佐藤賢司、坂口信哉、西尾正寛、熊野恵次 (奈良県斑鳩西幼稚園長・前奈良県図画工作美術教育研究会会長)、竹谷摩維子、村田利裕 (京都教育大学教授)、大島彰 (滋賀大学教授)、穴澤秀隆 (東京NPO法人市民の芸術活動推進委員会)、永守基樹 (和歌山大学教授/美術科教育学会代表理事)、宮脇理 (元筑波大学教授/美術科教育学会元代表理事)、上山浩 (三重大学教授)

[広報・終わりの挨拶]

竹内晋平 (奈良教育大学准教授)、山木朝彦 (鳴門教育大学教授)、熊野恵次

配布冊子

奈良教育大学美術科教育研究室『第36回美術科教育学会奈良大会記念プレ学会(研究発表会 in Nara) 概要集/発表資料集』ABS出版、2013年、全80p。(以下『プレ学会Nara2013概要集』と表記)

記録集

発言内容をまとめた記録集は2014年12月刊行。



図1 黒岩氏へのインタビュー

2. 趣旨について

本プレ学会の趣旨については、当日配布『プレ学会Nara2013概要集』3-6頁にコーディネーターの宇田が、「テーマ設定について」というタイトルをつけて執筆した。以下に原文をそのまま掲載する。ただし、本紀要の体裁にあわせてレイアウトは修正した。

2.1. プレ学会の概要と陣容

第36回美術科教育学会奈良大会(2014.3.28-30)の盛会を願って開催する本プレ学会テーマは、この10年間に宇田がコーディネーターを務めた下記の3つの企画をふまえている。これらに参集されたのべ300人の思いと熱き議論を基礎に本会を開催する。

- ・本学会第5回西地区会(研究発表会 in 奈良) - 25年を経た「造形遊び」の功罪:〈新たに切り拓い

た道)と〈巻き起こした混乱・誤謬〉 - 2003年12月20日

- ・本学会第12回西地区会(研究発表会 in Osaka) - 「〈30歳〉以前の「造形遊び」を磨く: Do(行為)、現在性、出会いと陶冶、小中連携、図画工作・美術教育政策 - 2006年12月23日
- ・InSEA in Osaka 招待セミナー - 日独共同企画 芸術における人間形成 - 「造形遊び」に関する国際比較の視点も交えて - 2008年8月7日

昭和52(1977)年7月に改訂告示された文部省小学校学習指導要領図画工作編低学年に初めて登場した「造形遊び」は、その後の2度の改訂で全学年に拡大され、現在に至る。しかし、美術教育では、材料や用具との関わりがあり、子どもの主体性を重んじる表現系教科という特性から、指導要領における「造形遊び」導入以前から「遊び」的な活動を追究した教育実践者は存在した。教育実践者・研究者として活躍された乾一雄氏(1920-1992)もそのうちの一人であったといえる。

このプレ学会第I部では、宇田が乾氏の御業績にふれるとともに、氏の薫陶を受け、独自の実践を長年にわたって行なってこられた黒岩和子氏へのインタビューを行なう。乾氏の〈「遊び」の原理にもとづく造形表現実現の過程図〉は、造形の基本の定着も意識した子どもの実態に基づいたきめ細やかな学習過程モデルとなっており、その「遊び」性に基づいた構想は、内発的動機づけ(intrinsic motivation)や自己効力感(self-efficacy)などの現在の学習理論における鍵概念にも通じる内容を含んでいる。

乾実践の集大成とも言える大阪市立大開小学校研究の研究同人であった黒岩和子氏には、大開小の実像とその後の自らの実践の要諦を語っていただく。上記の〈「遊び」の原理にもとづく造形表現の過程〉の活かし方や「きっかけ題材」(-活動の契機をつくり、その活動の中で、基本的な事柄を指導も行なう題材)などについてもおききする。

第II部では、美術教育の世界で多義的に遣われている「遊び」概念を俯瞰するために実践発表をもつ。斯界における「遊び」概念の一つは、〈面白そう、やってみよう〉という気持ち(-内発的な動機づけ、自己目的的 autotelic な活動、M.チクセントミハイによるフロー flow 体験)を活かした実践〈色水遊び、うつし遊びなど〉であり、もう一つは、芸術概念の拡散現象の中で、従来の枠組みより広がった柔軟な内容から造形活動を導きだしていく実践〈環境芸術、空間ディスプレイ、おもしろグッズなど〉である。

子どもの成長・発達段階の関係から、前者は小学校で、後者は中学校高等学校で、それぞれ行なわれることが多い。今回は、團上哲氏(奈良県河合町立河合第二小学校)に小学校の造形活動に見られる子どもの姿

を、長友紀子氏（奈良教育大学附属中学校）に、ランド・アート（land art）の実践をふまえた中学生の造形的な学びを、それぞれ発表いただく。

さらに、「遊び」のパワーを活かして、いずれの方向からアプローチしたとしても、そこに造形的な「学び」が保障されていないならば、学校教育としては成立しない。学習指導要領に新設された「共通事項」は、これに応える意味もあると考えられる。新設から5年、完全施行もされた「共通事項」は、その意味をなしているのか、形骸化はされていないのか、この現状と課題について、文科行政にも通じる水島尚喜氏（聖心女子大学）におききする。

指定質問者・討論者の佐藤賢司氏（大阪教育大学）、阪口信哉氏（奈良県葛城市立磐城小学校 教頭）、西尾正寛氏（畿央大学）には、各発表者への質問の口火を切っていただきたいと考えている。そして、最後は、上記発表者、指定質問者・討論者、フロアー参加者を交えて、多角的に討論したい。

2.2. 多義的な「遊び」概念—〈方法〉として「遊び」か、〈内容〉としての「遊び」か

言葉は、元来、多義的なものであるが、「遊び」もまた例外ではなく、美術教育における「遊び」概念も、それ故に混乱を生んできた。例えば、1977年版学習指導要領に初めて登場した「造形遊び」という言葉とその概念も、関連著作の中で多義的に遣われ混乱や誤解を生んできた。その状況をふまえて2003年に奈良教育大学で開催した美術科教育学会第5回西地区会で永守基樹氏は、「造形遊び」に見られる以下の3つの性格を指摘した。

- ①汎領域的な基礎教育
- ②教科の中の領域（内容）
- ③図画工作科教育全般にわたる理念や方法

まず、①は、幼年期の「遊び」的な造形活動も視野に入れた全領域に通じる「基礎教育的な側面」、②は、アクション・ペインティング、アース・ワークなど「造形遊び」がアートの歴史に示唆を得た「活動内容の側面」をそれぞれ示している。これらのアートからの示唆があったからこそ、「造形遊び」は「（身体性を意識しながら）場や材料」との対話から始まる活動とされている。さらに③は、図画工作科教育全体の基調に「造形遊び」の理念をおき、これを全ての造形活動に活かそうとした1989年当時の教育政策をふまえた「理念・方法的な側面」といえる。

このプレ学会では、乾氏の「遊び」を活かした実践や構想を取り上げるが、乾氏の言う「遊び」と「造形遊び」の異同が気になる所である。そこで、永守氏の示した「造形遊び」の3つの性格をふまえて、筆者のこれまでの乾氏に関する研究と「造形遊び」研究の成果から、美術教育実践の全体像における「遊び」概念

の整理をしておきたい。「遊び」概念が未整理なままでは、少なくとも美術教育実践の次元では、これまでの混乱や誤解が続いてしまうからである。

美術教育実践を組み立てる教師（保育者）の立場に立てば、美術教育における「遊び」概念は、子どもの成長・発達段階をふまえながらも、〈方法的な側面〉と〈内容的な側面〉の2つの枠組みに分けて整理すればよい。すなわち、美術教育実践を組み立てていく上で、指導者は、「遊び」概念を〈方法〉として用いるのか、それとも〈内容〉として用いるのか、ということである（図2）。子どもを中心にすえながらも、それを導く教師（保育者）の立場に立った理論的枠組みを立てておくことが実践理論としては肝要であるからだ。

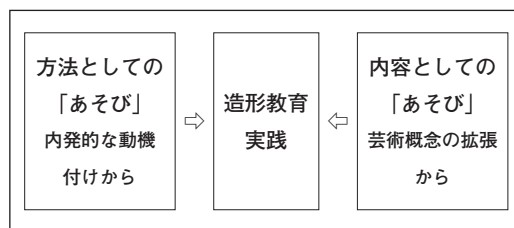


図2 「あそび」からの2つのアプローチ

このとき、まず幼年期の保育においては、「遊び」は造形表現に限らず重要な位置を占める。「遊び」は幼年教育の理念ともいえ、〈方法〉と〈内容〉が渾然一体となっていて、単純化はできないという意見もある。しかし、保育者と子どもたちの関係性が特に大切で、保育者の意識の有り様や行動が子どもに大きな影響を与える時期であることをふまえれば、保育者が、非常に緩やかな〈方法〉として、「遊び」概念を用いていると考えられる。〈内容〉としての場や材料、用具との出会わせ方において子どもの主体性を意識した「遊び」的な〈方法〉を用いることに心を砕いている。

続く児童期の造形活動においても、幼年期ほどではないにしても教師の影響力が大きいことをふまえるならば、「遊び」の原理を活かした〈方法〉として、用いていることが多いと言える。乾氏の実践・構想は、その「遊び」観や「遊び」の原理にもとづく造形表現の過程図をみるならば、〈方法〉としての「遊び」の活用と考えられるのである。これは材料や用具を媒介として子どもの主体的な表現を重んずる教科性からすれば当然のことともいえる。必ずしも「造形遊び」という枠組みではないが、「色水遊び」や「見たて遊び」といった導入で造形活動に親しみ、展開することは日常によくみられることである。

子どもの好奇心を刺激して主体的な活動をうながし、試行錯誤を繰り返しながら子ども自身の造形的な目標に向かわせていく「遊び」的な〈方法〉は、幼児期や児童期に用いられることが多い。しかし、これらの時期の原体験に働きかけるという意味で、自らの作

品の出来映えに「疲弊」した中高校生や大人に対しても有効な場合がみられるのである。

2.3. 「面白そう、やってみたいな」という気持ちを活かした教育活動（内発的動機づけ）

なぜ教師は、「遊び」を〈方法〉として用いるのか。それは、子どもの「面白そう、やってみたいな」という気持ちを活かした活動にしたいからである。言い換えれば、子どもに内発的な動機づけを与えたいがために「遊び」を〈方法〉として用いているといえる。

美術教育における〈方法〉としての「遊び」は、好奇心を刺激して主体的な活動をうながし、試行錯誤を繰り返しながら、子ども自身が見定めた目標に向かわせていくという意味で、内発的な動機づけを中核とした概念であると考えられるのである。

この内発的な動機づけの究極の段階は、ギリシア語の〈auto自己〉と〈telos目的〉との合成語とされる〈autotelic:自己目的的〉に活動をする状態である。〈自己目的的〉に活動をする状態下では、「絵を描いたり、ものをつくることそれ自体が楽しいので、何の見返りも求めずに学校でも家でも、止むにやまれずにやってしまう」姿が想定されている。たとえ、苦しさや困難さが伴っても、そうとは感じないほど強い動機づけがあるからである。

この〈自己目的的〉な活動は、子どもに限らない。大の大人が芸術や登山などのスポーツに何の見返り（報酬）も求めずに没頭し、ひたひたの姿をM. チクセントミハイ（1934-）は、「フロー体験」として捉えて研究を進めた。チクセントミハイは、心理学を基礎としながらも、深い教養を活かし人文社会学的な「遊び」研究全体の流れもふまえて、内発的動機づけの究極の段階である〈自己目的的〉の状態にある人間の姿を追究した。そして、この「フロー体験」を学校現場の学習や活動の場面に援用して、これに没頭する子どもに導く意図をもった実践研究も取り組まれている（静岡大学教育学部附属浜松中学校『フロー理論にもとづく「学ぶひたる」授業の創造』学文社、2011）。

乾氏の「遊び」観もまさに内発的動機づけに基づいて活動する子ども、とりわけその究極の段階である〈自己目的的〉に活動する姿が想定されていると考えられるのである。

2.4. 芸術概念の拡張から生まれる活動内容

小学校高学年から中学校高校における授業においても、従来の絵画や彫刻といった領域ではない統合的な造形表現や現代アートの表現・鑑賞の中で、「遊び心」が強調されることがある。ここでは、車のブレーキや芸事の「あそび」ではないが、従来の領域にとらわれない「表現の幅を広げるゆとりのある柔軟な発想」という意味で遣われている。

小学校高学年から中学校高校という時期においては、様々な事情から柔軟な発想ができずに「硬化した発想」に陥る子どもも出てくる。全ての子どもに「柔軟さ」を求めにくい状況も生まれるため、今までにふれたことのない芸術の〈内容〉に出会わせることから授業を始める。教育実践を組み立てていく上で、従来の美術から見れば「遊び」のような柔軟で幅のある内容のアートを〈内容〉として用いる方向である。

先に見た「造形遊び」の登場も、芸術概念の拡張としての〈内容〉に刺激されてのものである。世界的には、1950年代のJ.ポロックのアクション・ペインティング、1960年前後から70年代にかけてのハプニング、コンセプチュアル・アート、アース・ワークなどが、その〈内容〉と考えられる。

- ・ジャクソン・ポロック（Jackson Pollock 1912 - 1956）「ワン：ナンバー31、油彩・エナメル・キャンバス、269.5×530.8cm」1950、ニューヨーク近代美術館蔵
- ・アラン・カプロウ（Allan Kaprow 1927 - 2006）「6つの部分から成る18のハプニング」1959.
- ・ジョセフ・コスース（Joseph Kosuth, 1945 - ）「ひとつの、そして3つの椅子」1965、ニューヨーク近代美術館蔵
- ・ロバート・スミッソン（Robert Smithson 1938 - 1973）、螺旋形の突堤、1970、グレートノルトレイク、USA.

また、日本国内、殊に関西地方に目を向ければ、吉原治良(1905 - 1972)をリーダーとし、白髪一雄(1924 - 2008)や嶋本昭三(1928 - 2013)らをメンバーとして、1954年に結成された具体美術協会の活動をまずあげることができる。その反芸術的な姿勢は、関西のアートのあり方に大きな影響を与え続けている。続くいわゆる「もの派」の活動も見逃せない。神戸須磨離宮公園第1回「現代美術展」大賞を受賞した関根伸夫(1942 -)「位相 - 大地」(1968)が著名である。美術評論の針生一郎(1925 - 2010)は、関根の「位相 - 大地」を取り上げ、「物質の外形ではなく、行為によってもたらされたある状態を作品として示す新しい意識の先駆け」と評価した。そして、関根や菅木志雄(1944 -)など齊藤義重(1904 - 2001、多摩美大)に師事した作家たちは、李禹煥(1936 -)の「イメージやオブジェの論理を離れて、あるがままの存在としての物質と知覚との出会いに、近代克服の端緒をみいだす主張」によって共通のフィールドを示され「もの派」として活動したとする。同時期、池水慶一(1937 -)ら関西の作家たちのグループ「ザ・プレイ」の「物質を離れた観念や行為の自立」などの〈内容〉も、示唆を与えたといえる。

これらの従来の美術の枠組みへのアンチ・テーゼのような芸術活動にも刺激をうけて、大阪「Doの会」

などの美術教育実践を行なうグループも現れ、結果的に「造形遊び」の内容規定に結びつく。平成20年版学習指導要領図画工作編本文では、「並べたり、つないだり、積んだりするなど体全体を働かせてつくること（低学年A（1）ウ）」「材料や場所などに進んでかかわり合い、それらを基に構成したり周囲の様子などを考え合わせたりしながらつくること（高学年A（1）イ）」などと規定されている。ここに見られる「(身体性を活かしながら) 材料や場」から始まる造形活動という規定は、上記の現代アートの在り方に示唆を受けていると考えられる。子どもの内発的動機づけを中核とする〈方法〉としての「遊び」活用では、「材料や場」から出発することには必ずしもならないからである。学習指導要領では、作品に結びつかないが、多方面に思いを拡げていく造形活動に取り組む子どもの姿が許容されているのも、上記のアートの歴史があったからにはほかならない。

さらに、先にふれたように中学や高校の美術教育実践では、子どもの成長・発達段階の関係から内発的な動機づけを中心に据えがたいが、従来の枠組みより広がった芸術活動の〈内容〉に学び・鑑賞し、それをなぞりながら柔軟な発想の造形活動を導きだしていく展開はとりやすいといえる。

現在の中学校の各社検定教科書を見るならば、「造形遊び」が示唆を受けた〈内容〉も含めて、〈パブリック・アート、空間ディスプレイ、ファッション・ショー、漫画・イラスト、メディア・アート、おもしろグッズ、アート・イベント〉などの領域・題材が存在している。これらは、芸術概念の拡張をふまえた〈内容〉としての「遊び」の実例といえる。

混乱しがちな美術教育における「遊び」概念を整理するために、〈方法〉としての「遊び」、〈内容〉としての「遊び」という2つの枠組みを設けてみた。しかし、現実的には、双方を一体化させて実践していることも多く、分析的な視点、統合的な視点、両者を巧みに遣い分けながら、みていくことにしたい。

3. 関連文献

上記の趣旨並びにプレ学会全体の基礎となる主な文献は以下の通りである。

- ・花篤實「一本線の研究ノート（第1報）－大阪図画の成立と教育的意義」『大阪教育大学紀要』Vol.23 V部門、1974、pp.19-36.
- ・青木正美、板良敷敏、岩崎由起夫ほか「行為の美術教育－「もの」と「空間」の設定による実践報告」教育美術振興会『教育美術』Vol.39(11)、1978.10、pp.13－43.
- ・ミハイ・チクセントミハイ（今村浩明訳）『楽しみの社会学』1979（原著1975）、新思索社

- ・針生一郎『東書選書34 戦後美術盛衰史』東京書籍、1979.
- ・大阪市立大開小学校「図画工作科における基本的な事柄の指導」『教育美術』Vol.41(4)、1980.3、pp.17-43.
- ・那賀貞彦編著『現代教科教育シリーズ6 美術科教育論』東信堂、1988.
- ・黒岩和子「豊かな発想を持ち表現する心を育む造形活動の指導を求めて」大阪児童美術研究会『児童美術（研究紀要）』63、1994、pp.5-11.
- ・西野範夫「連載子どもたちがつくる学校と教育 第8－15回」美育文化協会『美育文化』vol.46/47、1996/1997.
- ・團上哲「わたしが失敗から学んだこと」『美育文化』Vol.50(5)、2000、pp.32-34.
- ・永守基樹「21世紀における「造形遊び」の可能性」奈良教育大学美術科教育研究室『美術科教育学会第5回西地区会〈研究発表会in奈良〉概要集』ABS出版、2003.12、pp.69-78.
- ・宇田秀士「小学校図画工作科における初期「造形遊び」の内容」『美術科教育学会誌』25、2004、pp.95-111.
- ・国立教育政策研究所 2005.1-2 実施 音楽等質問紙調査
<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/ongakutou/#ongakugaiyou> 2014.10.31確認
- ・宇田秀士「「新しい学力観」「生きる力」時代の小学校図画工作科「造形遊び」の内容」『美術科教育学会誌』26、2005、pp.91-108.
- ・水島尚喜「〔共通事項〕を考える」『形 Forme』No.287、日本文教出版、2008、pp.4-9.
- ・柳沼宏寿ほか「特集 共通事項」『教育美術』Vol.70(7)、2009.7、pp.30-49.
- ・Hideshi Uda, Japanese Art Education: Introduction of *Zokei-Asobi (Playful Art Study)*, *International Journal of Education Through Art*, 6 (2), Intellect Ltd, UK, October 2010, pp.229-242.
- ・長友紀子「創造性を育む中学校美術科教育の形を探る－ランドアートを通じて－」『奈良教育大学附属中学校 研究紀要』41、2012、pp.43-46.
- ・宇田秀士「乾一雄の「遊び」を活かした美術教育構想の特徴と実際の授業像－大阪市立大開小学校の実践研究（1978-1980）を中心にすえて－」『美術科教育学会誌』35、2014、pp.137-152、552.