

描画活動の実践と理論（1）

－表象・遊び・時間の視点から－

企画・話題提供	田中義和	（桜花学園大学）
司会	平沼博将	（大阪電気通信大学）
話題提供	浜谷直人	（首都大学東京）
指定討論	木村美奈子	（名古屋芸術大学）
指定討論	河崎道夫	（高田短期大学）

【企画主旨】

子どもの絵は魅力的なものである。保育や幼児教育の現場でも、「表現」と位置付けられ、中心的な活動の一つとして取り組まれている。描画研究は、描画それ自体の発達研究とテストなどの臨床分野での描画を手段としたもの大きく二分される（H.ワロン）。しかし、現状では、描画それ自体の発達研究は残念ながら活発とはいえない。従来の描画発達研究では、リュケの「知的写実性」概念に見られるように、写実性を軸に描画発達をとらえてきた。この枠組みに対して、浜谷直人氏からは「時間軸」「文脈モード」をキーワードに、田中義和氏からは描画活動を楽しさを追及する活動（遊び）としてとらえる視点から問題提起をする。指定討論者としては、表象発達研究の立場から木村美奈子氏、遊び研究の立場から河崎道夫氏にそれぞれ討論していただく。子どもの絵の魅力に発達研究からどうアプローチしていくか、描画発達研究を活性化するために問題提起をしていきたい。

時間と文脈モードを組み込んだ描画活動理論を構築する 浜谷直人

幼児期に紙の上などに形象を創ること（描画活動）は、どの子どもにとっても楽しいことである。ところが、保育現場で、子どもは不当に早期から描画活動を嫌いで苦手なものにされている。その責任の一端は、絵に関する発達理論にある。これまで、絵とは3次元（空間）を2次元（紙上）に表わすとする見解（空間表象理論）が素朴に信じられてきた。それに対して、ここでは、時間を入れて、「4次元経験を3次元で楽しむ活動」と定義を拡張する（時空間活動理論）。つまり、モチーフとなる経験における時間と、創作時における時間を理論に組み込むことで、表現を含んだ描画活動を研究対象とすることを提起し、その理論的可能性を検討したい。一方、幼児の描画活動はすでに先生・親・友だち・メディアなどからの社会的な評価の影響を受ける。保育場面では、しばしば、子どもは周囲からの評価を意識するモードが支配的な文脈にさらされ、その過剰な意識が絵を描くことを嫌いにさせ苦手にさせるようにはたらく。そこで、描画活動理論にいくつかの文脈モードを組み込むことを提案する。保育者が自覚なしに空間表象理論を所与として子どもに接すると、現場では、それが単一の強力な規範的なモードとなり子どもを評価する力学が生じる。一方、時空間活動理論は、評価の視点を多面的にして、結果、子どもの創作における自由な発想を生み出す可能性があることを提起したい。

遊びとしてみた描画活動の視点から 田中義和

保育の分野では、豊かな生活が豊かな表現を生み出すと言われる。生活の中での子どもの思いや感動などが、絵として紙に表現される。「豊かな生活」とは何かを別にしても、表現の基盤に子どもたちの生活や遊びが重要な役割を果たしている。

しかし、一方で表現は単なる生活体験の従属変数ではない。絵を描く活動、表現する活動それ自体が、子どもの生活でもあり、子どもの内面を作り出していく能動的な活動でもある。

ここでは、子どもの描画活動を楽しさを追及する活動（遊び）としてとらえ、そのプロセスに注目したい。描画活動は、遠足や運動会の絵のような生活体験のイメージを展開して楽しむ活動、ザリガニの観察画や恐竜の絵のように写実性を追及して楽しむ活動、デカルコマニーのような技法遊びに見られる色や形それ自体の追求、迷路や絵描き歌などゲーム的な楽しさの追求など多様な側面をもっている。写実的な描画表現は、子どもの多様な描画表現の一側面にすぎない。描画活動は、これらの多様な楽しさの間を揺れ動きながら展開していく。このような描画活動をとらえる統一的枠組みを検討し、それぞれのもつ描画活動の意味について問題提起をしたい。