

子どもの造形活動に ついての考察

―アーティスト・イン・
レジデンスという手法を
もちいて

(谷内春子氏)
「研究成果報告書」を
読む手がかり

はじめに

保育・子育て総合研究機構研究企画委員会では、委託研究報告書提出時に受託研究者を委員会にお招きし、簡略に研究内容をご紹介いただいてきました。今回も谷内春子氏（京都市立芸術大学准教授）は、パワーポイントや短い動画を駆使して説明してくださいました。

その後、研究機構代表の島本一男氏、研究企画委員会委員長の齋藤紘良氏、同委員の鈴木秀弘氏、杉本一久氏、城真衣子氏、外部委員（研究者）である横浜国立大学教授の伊集守直氏、大妻女子大学准教授の久保健太氏、滋賀大学准教授の山本一成各氏、そして筆者の室田一樹と谷内氏との間で活発な意見交換が行われまし

た。約90分に及んだ多岐にわたる議論は興味深く、保育や子育てに多くの示唆を与えるものでした。本研究成果報告書をお読みいただく手がかかりとして、その一部をご紹介します。

意見交換 一人で描く、一緒に描く

山本 ●子どもたちは、一緒に描くことと、一人で黙々と描くことがあります。表現者の方から見て、その二つは同じものでしょうか。それとも違うものなのか、伺ってみたいです。

谷内 ●おそらくみんなといてしゃべりながら描いていることは、一人で描くこととはやっぱり違います。隣にいる子の絵を真似たり、話しているうちに描くものが決まることもあります。一人で黙々と描いている時は、何を描くかそんなに決まっていないこともあります。例えば、砂遊びでしたら、ただ砂をいじるのが楽しいというところもあるでしょう。コミュニケーションを取りながらやって、お互いのために描いている、見せるために描くということもあります。そうになると、少し違うのかなと思います。

山本 ●根本の問いが、「描くってどういうことか」ということです。「描く」ことが「隣人」を必要とする営みなのか、それとももっと孤独なものなのでしょうか。

谷内 ●今回のまとめ方では、「両方あり得る」ということだと思います。つきつめていけばい

くほど、個人のやり取りの中の展開に集中することが純粹な芸術と、これまで思われてきましたし、今でもそう思われていると思います。ただし、今回のまとめ方では、見せるとか、それを使って存在することも含めて造形と言っています。それを使ったコミュニケーションさえも造形ではないでしょうか。

山本 ●私の専門は教育人間学ですが、木村素衛という教育学者が『表現愛』（岩波書店、1939年）という本の中で、「エロス」と「アガペー」という2つの愛について語っています。「エロス」は、自分と対話しながら「これじゃない」「もっとこうしたい」と描いていくもので「ここではないどこか」あるいは「理想」へ向かう表現愛です。「アガペー」は隣人愛で、表現する主体そのものの存在を支える場のようなものです。それこそ、その2つはメビウスの輪のように両輪でつくられた関係です。

アーティスト・イン・レジデンスは、お互いの表現を支える場ですが、「記憶のモニュメント化」と言われているように、個人の表現をつきつめたものでもあります。その人の感性が徹底的に現れたものだからこそ、子どもたちが新たに会おう景色があります。なので、「隣人」は、私の中ではすごく大きな存在です。ズレていて、向き合えないけれど、一緒に作っているというか、一緒に面白がっているというか。そういう関係はすごく素敵です。

谷内●普段自分がやっていることは、孤独な作業です。しかし、子どもとの場や藤田さん^{*1}もいる場面もあったと思います。両方のつきつめ方を今回できたことがよかったです。どちらか一方ではなく、両方できました。個人の制作も孤独にやっていますし、それがあるからこそ関係性が際立ってきます。両方なかったら、言えなかったのかなと思います。「隣人」という関係性の中の表現だけをやっていても、説得力がなかったかもしれません。孤独な作業が自立しているからこそ、私たちがいなくてもそこに代わりのものがあります。存在としての作品であったり、作品をしていた場であったり。それ自体が社会の一員になっていた感覚があります。

山本●ということは、結構保育園の中に表現の痕跡を残してきたのでしょうか。

谷内●痕跡を残してきました。

島本●芸術表現は孤独な感じがします。個がスタートなのかなと思います。個の活動を誰かに承認してほしいというのがありますか。

谷内●おそらくあると思います。作品が自分の分身でもあるという感覚があります。

島本●「見せる」ということが出ていましたが、あまり見せることを意識して描いていないような気がします。「見て見て」という時期もありますが、「見せる」というよりは、没頭して自分の中に入っている感じがします。

谷内●承認欲求的な「見せたい」には、「私が

やりました」という前提があると思います。しかし描いている手元でのやり取りでは、「私がやりました」は抜きにしたやり取りです。「見せる」ことは、他者だけでなく自分に対して見せることも含んでいます。

島本●特に子どもは、目標はなく描いている気がします。

久保●そこ関わるのは、谷内さんが「設計図がない」ということをおっしゃっていた箇所ではないでしょうか。森田重紀さんの著書『芸術の中動態―受容／制作の基層』（萌書房、2013年）はとても面白いです。おそらく、室田先生もこの本を念頭に置いて、谷内さんに中動態の話を読まれたのではないかと思います。

この本の中で、「芸術と工業は違う」という言い方をしています。「工業」は設計図通りに書くものなので、手を動かす前に、何かしらの目的やイメージが完成されていて、それに向けて造形することです。では、芸術と何が違うのか。それは描いている間に次の発想が生まれてきて、思いもよらぬものが生まれてくることです。このことを「想」という言葉を用いて説明しています。私の拙書『生命と学びの哲学―育児と保育・教育をつなぐ』（北大路書房、2024年）では、「アイデアが浮かぶこと」と「形にすること」として、森田さんが言われていることを説明しました。形を見てアイデアが浮かび、アイデアを形にしたら次のアイデアが浮か

ぶ。アイデアと形がスパイラルしているうちに思いもよらないところに到達することを、工業に対して芸術と言っています。そうした意味では島本先生が言われたことは、工業ではなく芸術のことを言っているのではないのでしょうか。

そのような発想は、子どもはカブトムシを描いているのではない。世界に一つだけの【その子だけの虫】を描いているというドゥルーズの思想にもつながります（『差異と反復』河出文庫、2007年）。カブトムシのコピーを子どもが作っているというのは大人のうがった見方で、世界に一つだけの【その子だけの虫】がそこに生まれているというふうに、芸術の一回性を見た方がいい。それが湧き出てくるように生まれてくることを森田さんは中動態と言っています。島本先生や谷内さんが言われていたことは、この辺りと重なるのではないのでしょうか。

杉本●うちの法人はこども園と併設して、児童発達支援事業所があります。こども園は時間を継続してグルーピング的な活動がすごくやりやすいです。ところが児童発達支援事業所は、子どもが週に2日しか来ないこともあり、記憶をどうつなぐかということが大きなテーマです。3グループくらいが日替わりで、同じ場所で遊ぶので、その記憶をカタチとして残していくことが難しいです。野原では、虫がいようが、花があるうが、散らかった野原とは言いません。野原に行くと、子どもはよく遊びます。どんどん探

求の種があるからです。それと同様な状況にしまえばいいのではないかと考えました。隣人ではないですが、曜日違いの隣人がいるような関係性を築いていく。そうすると月火グループの子どもが遊んだことが、他曜日グループの子どもに潰つぶされてしまうこともあります。

ところが、全部が全部そうなるかと言うところではありません。課題はありますが、記憶や痕跡をつなぎ合っています。面白いことに、グループをまたいで相乗効果になります。谷内先生も子どもたちの痕跡を見て、影響があったのではないかと推察しています。この辺りの面白さを重ね合わせながらお話を伺っていました。

谷内●見えない子どもたちと対話している感じがしていました。

アクチュアリティとリアリティ

杉本●先ほどの話には背景があります。インクルーシブやインクルージョンは、人だけの話ではないと思っています。「モノ」つてすごく重要です。自分が表現したものは「感受と感出のミクロな循環」と私は呼んでいます、その連続です。感受と感出は常に同時に起こっています。そこに層があります。遊びの層も、安心の層もあるし、自分が生きたという証の層もあります。その層がどんな状態になっているか。

「記憶のモニュメント」は、実は「養護」の

機能も持ちます。自分の作品を見て安心する。まるで、家からぬいぐるみを持ってこないと泣いてしまう子と同じように。園環境にそういう層がたくさん佇たなずまっています。それをつくっているのが保育の営みであり、そういったこととつながると、とっても面白いと思います。

久保●杉本先生が言われたことは木村敏が『関係としての自己』（みすず書房、2005年）で行っている「私の二重性」とでも呼ぶべき議論に通じます。木村は「アクチュアリティ」と「リアリティ」を分けています。「アクチュアリティ」は現在進行形で感じるような生きている実感のことです。ただ、アクチュアリティだけでは、人間は自分の確かさを感じられません。それではまだ半分で、「事実として確認できること」、つまり、私は生きていたということを公共的に確認できることを「リアリティ」と呼んで、この2つを分けました。

砂場ではリアリティを確認しづらい。瞬間瞬間のアクチュアリティを感じることはできますが、1週間後に行ってみたら砂場はもとの姿に戻っています。でも絵であれば、痕跡が確認できます。先週の私と今週の私はこの絵を通じてつながっています。自分の一貫性として確認できるのです。それがアクチュアリティとは別のリアリティの確認です。人間にとっては、その両方が大事で、それを二重性という言葉で表しました。杉本先生のお話を伺って、それを感じ

ました。福祉の対象になる子は親の気分に左右されたり、何らかの一貫性が確かめづらいところで生きています。1週間前の私と今の私が同じ安定をもっていられることを、絵を持って確かめられることは大事かもしれません。

谷内●私の師である藤田欽平氏^{*2}が、同じようなことをおっしゃっていました。先生ご自身は、どこかに発表することが大事ではなく、自分のために描いているという作品制作をされています。「自分が生きているということを確認している」と言われていました。作品はずっと飾ってあったり、蓄積されていくことで、「時間が流れていること」「生きていること」を確認されているのだと思います。

原風景としての保育の場

久保●少し話は変わりますが、教育学と文学には「原風景論」があります。ウクライナのキーウで起きていることは「原風景の破壊」です。ロシア軍がやっていることは、キーウの人たちの原風景を奪っています。私たちも少し傷ついた時等に、自分の原風景を辿りたくなります。私だったら、荒川に行つて、「思春期の自分もこの川を見ていたな」と確かめます。人間が自分の確かさを掴み直す時に欠かせません。こういったものを、教育学では「原風景論」として大事にしてきました。キーウで起きていること

は、あの人たちが生きていた、そのリアリティの確認手段を奪うことです。そういった意味でも犯罪的です。目の前の人の命が奪われていることも当たり前に犯罪ですが、生きている人の原風景を奪うこともよくないことです。少し話が逸れましたが、おそらく議論はそういったことにもつながっています。

室田●それでみんな、お盆になったら里帰りするのでしょね。

久保●そうだと思います。里帰りして、自分の子どもの頃の町並みや、少年ジャンプを買った本屋がなくなっていることに少し寂しくなります。あの日のみたらし団子屋さんがコンビニになっている、とか。ちよつと寂しいのです。

室田●そう考えると、卒園した保育園はずっと残っていなければいけません。中学生になった数人の卒園児さんが、バスに乗って園に遊びにきてくれました。「何しに来たの？」と尋ねたら、「ちよつと遊びに来ただけ」と言っていました。園のみんなはめちゃくちゃ喜んでいました。ちよつと行ってみたくなる場所として保育園を感じてくれているのは嬉しいのです。

久保●20〜30代でまた行きたくなるのでしょうか。そして、その時にまだあると嬉しい。

島本●原風景がなくなった時に取り戻す力というのが「楽しかった記憶」ではないでしょうか。原風景がなくなっても想像できる気がします。

久保●そうだと思います。同窓会とかで。

島本●幼児期に形がなくても楽しかったという記憶が、見えないけれど心に残していく原風景なのではないでしょうか。

久保●音楽もそうでしょうね。

描く・歌う・踊る・話す
(等の原初的な表現)の前にあるもの

伊集●今の点で、報告書で思い出したことがあります。「原風景」を忘れてしまっても、自転車に乗れることと同じで何だか残っています。自転車に乗れるようになれば、自転車に乗れるように努力したことは忘れてしまいます。けれど本人には残ります。素人質問ですが、「描く」というか造形は、子どもたちにとって固有に意味があるのでしょいか。今回はさらに、子どもたちの周りにアーティストがいたということの意味はどういうものでしょいか。

「描くはたらき」と「子どもの造形活動」の「造形」の部分は齋藤先生がされているような音楽であったり、子どもたちが透明人間を倒す遊びであったり、広く捉ええるとすべての遊びに入ってくるようなイメージです。子どもたちの中には、遊びがあり、発想が生まれ、頭の中で闘います。それは自分の中だけであつたり、子どもたち同士であつたりします。ある種、ごっこ遊びのようなものがあります。創造力があつて、違う視点から自分を見たりして自分に戻ってくる。「ナショナル・カリキュラムに関する

研究」のチームでは、エリックソンの理論を学びつつ、こういった話をしていました。

「子どもたちにとって造形が大事なのか」「それを含めた遊びが本質的に大事なのか」。保育の場に、外で遊ぶ環境、音楽をする環境、造形をする環境は必ず整っていないといけないのでしょうか。それとも遊ぶことができればいいのでしょうか。造形に力を入れる必要があるのでしょうか。子どもたちもいろんな趣味嗜好がありますので、作ることに興味がある子もいれば音を出すことに興味がある子もいます。いろいろと対応するために揃えておいた方がいいのでしょうか。でも、その本質は「遊ぶこと」で、子どもたちが想像力を働かせ、他の子と触れ合いながら、自分と向き合い、他者を想像することが生まれてくるのですが、共通して必要なものなのでしょうか。それができるのであれば、造形でも、音楽でも、外遊びでも、ごっこ遊びでも、何でもいいのでしょうか。

仮にそうだととしても、「造形」がもっている独自性や本質はあるのでしょうか。今回はそれに対して、芸術家が隣人として触れることで、触媒になるような効果があるのでしょうか。この辺りが、研究成果報告書を読んで面白かった部分と、消化できなかった部分です。

鈴木●私も同じ目線なので、まとめて伺いたいです。研究成果報告書の6ページにある図1に「描くはたらき」はすべての根元にある共通す

るもの」とありますが、さらに前の根源的なところに「感受して湧き立ったもの」があるような気がしています。それが描くになるのか、音楽として何かやるのか、踊る、走る、しゃべる等のいろいろな表現になるのでしょうか。さらに根源的なものがあつて、描く人もいれば、そうではない人もいるという捉え方でいいのでしょうか。音楽で表現する人もいれば、私は言葉で表現してしまうことが多いです。その辺りの関係を私も知りたいです。

谷内●まずは、「造形が絶対必要か」という問いについてです。この研究としては、そう言えたらいいのですが、明言できない部分でした。私個人としては「あつた方がいい」と思います。しかし、それがどうしてかはまだわかっていません。図1のものにもやしている枝分かれする前の根本のところに近いのかなと思います。が、もにやもにやの段階が「描く」に限るのかどうかです。自分とは違うものが痕跡として残り、それを見る行為というのは、絵以外では幼い時に経験することがあまりないと思います。手が当たっただけで、色がついて、驚いて、面白くなって、もう少しやってみます。それくらいが造形の意味だとすると、分かれる前なのではないかと思います。音も、手が当たって面白い音が出たということもあると思います。その辺りは同じくらいのレベルであるのかもしれない。すごく原始的なレベルで、造形の効果を

初めて知るところではないでしょうか。

環境として、造形の環境があつてほしいと思うのは、それくらいのレベルに立ち帰れるからです。「上手い・下手」「何が描かれている」ではなく、ただ自分の動きが残つて、それを見る。それが大切な、自分を確認する行為でし、それ自体が表現にもなり得ます。造形の場合というのが、言葉で上手く言えないことを伝えるということもあります。それくらいの場として、保育には絶対にあつてほしいと思います。

「隣人としての専門性」については、描くことに特化していてもいいと思います。ただ「隣人」の説明の中で、保育とは関係のない人がいるという意味でのあり方は大事だと思えます。子どもたちとしては、自分にとって何かしてくれる人しか園にはいません。何かしてくれるのでして欲しいという関係は少ないと思います。その環境が、昔は当たり前にあつたのではないのでしょうか。近所のおじさんなどです。今はそういった存在がなくなっていますし、コミュニケーションの取り方がわからなくなっているのではないのでしょうか。このことは、大学生についても思うことがあるくらいです。自分にとって有益な何かをもたらししてくれるだけではない人がいることは、大事な感覚だと思えます。それがないと「してくれなかった」と思いつ込んで、他者の考えに寄り添えないことになってしまします。そうではない関係性のつくり方

を幼少期に知することは大きな意味があります。

杉本●この前、すごく嬉しいことがありました。感覚・感触の刺激がとても苦手な子がいて、絵筆はダメですが化粧筆はとても気に入った。そこからおかげで絵具との出会いが結ばれ、そこからどんどんその子が変わっていった。そういったことがあるので、描くことは間違いなく重要です。描くだけではなく、さまざまなことにつながっているというのが私たちの感覚です。

島本●研究成果報告書の55ページに「造形活動の導きをする大人は、正解の提示をするのではなく『きっかけを与えること』、どこからどこまでさせるのかを『マネジメントすること』の工夫をする役割を担うのです。」とありますが、この意味をもう少し教えてほしいです。

谷内●紙を用意して、絵具も用意して、子どもにさせるといのがスタンダードだとすると、絵具の用意の仕方を少し変えます。絵具を3色だけにしたり、紙も大きさを変えたりします。こちらがすることによって、子どもの体験を変えていきます。そこをコントロールするという意味で書いています。終わり方も放っておいたらいつまでもやっている子はいませんが、そのタイミングを図るのもこちら側のやり方次第だと思います。紙をさりげなく差し替えるなどです。行為は止めないけれど、いったんこれは痕跡として残しておこうといったマネジメントが大切です。

島本●自由に描いていると、「この子はいつやめるのだろう」と思う子や、紙の向こうが見えるまで描く子もいます。明らかに混沌としているので、そこをどうマネジメントしたらいいのかと思っていました。

谷内●ずっとやりたい気持ちは尊重したいと思っています。しかし「この状態がいい！」というタイミングがあります。あの段階までは意識が描くことに向いていたけれど、ここから先はただグルグルするのが楽しくなっていたということがあるので、そこをしっかりと見定めて、「ここに描こうか」と差し替えるような技術はいるかもしれません。

伊集●音楽や造形はすごく原始的で、原初的であるということが大きいでしょう。室田先生は音楽で、子どもにとっては昆虫なのかもしれません。一人ずつ違いますが、最大公約数的な大事さがあるのかもしれない。

室田先生がオルガンに出会ったように、今の時代の子どもは3歳の時にスマホゲームに出会い、片時も離れられないこともあるかもしれません。それを否定してもいいのでしょうか、質の優劣があるのだろうかと感じました。

室田●スマホが楽しいのか、スマホの中のゲームが楽しいのかですね。

久保●スマホゲームはやはり面白いです。けれど、虫探しとは違って、身体が疲れません。いつまででもできてしまうのが怖くなって、うち

の子にはあまりやらせていません。試行錯誤の時に身体性を伴うかどうか、私の中ではかなり大きいです。大田堯先生が、70年代の最後の方に「与えられるものの過剰、獲得するものの過小」という言い方をしました。もう50年くらい前ですが、「現代の子ども文化は獲得するものがありに減っています。その代わり、ボタン一つで与えられるものが情報としても知識としてもものすごく多くなっています。あまりよい傾向ではありません」と言っていました。その傾向は50年経って、今も続いている感じがします。芸術や音楽は自分で獲得するものという感じがします。

谷内●「身体性」の話はすごく大事なことだと思います。今はタブレットでも絵を描けますので、それで絵を描く習慣がある子は絵具が混じってしまうことを嫌がることもあります。デジタルでなく物理的な世界での操作は身体を使うことと描くことが密接で、混ざってほしくないのであれば、こうやって筆を使うとか、水の含ませ方はこうだとか、そういった工夫や身体性や水の動きとは関係なく絵を描いています。タブレットで得られる情報はすごく限られているし、誰かにコントロールされています。コントロールすることの楽しさや手応えが全然違うのだろーと思います。またタブレットサイズの紙にしか描けないとか、肩から動かすから線を描けるのですがそういったことを経験する

間もありません。タブレットのサイズの中でしか描かないので、まったく違う経験です。

久保●「野性的」と言ったのは、そういったことかもしれません。

谷内●そうかもしれません。

山本●書道の先生が同じことをおっしゃっていました。今はデジタル教科書等で、黒板や紙に書くという体験がないまま、書くということの本質を失ってしまっています。

谷内●黒板にチョークで書くのは、すごく特殊なことをやっていて、筆を使うこともそうです。設計図を描いていくというのも、身体性が薄れていくのだろうと思います。「家を描く」となると、その形を指指して描きます。動かしていることに集中していません。その違いがあるのだろうと思います。

久保●先ほど紹介してくださった絵（研究成果報告書・図10）も、木の設計図はあったでしょうが、描いている間に別のものが混じり合っていて、入り込んでいて、思いもよらず絵になっている気がします。タブレットでは最初からパーツに前提がかかっているような気がします。「あつまれどうぶつの森」がそうになっています。自分のアバターは作れるし、パーツの種類も豊富ですが、あらかじめ設定されたものです。それに慣れている子が増えています。大田先生が言われるように、与えられるものを組み合わせることに慣れてしまい、自分で開発したり、獲

得していくことが難しいです。

島本●レゴやLaQもいいなと思いますが、しつくりはきません。

久保●泥と砂には勝てません。

城●子どもにとって、「スタジオ・ミドリ」^{*4}が

どんな存在だったのだろうと思いつながら伺っていました。私は、小さい頃の自分が通いたかったなと思いました。近所の駄菓子屋のおばさんやラーメン屋さんのおじさんがファンタジーの入口みたいな存在で、自分の中にいました。「スタジオ・ミドリ」の存在も一人一人の子どもにとって何かしらのファンタジーの入口としてあり、谷内さんの見え方も、魔女のように感じていた子もいれば、友だちのように感じていた子もいたのだらうなと思います。そういう場が、保育園という自分が自由に歩ける環境の中にあるというのはすごくいいと思います。

今、私が園づくりをしている中でも、ちょっとした暗い場所などが誰かにとって入口になっています。いろんな入口をつくりたいと思う中の一つとして、アトリエがあるのはすごくいいし、アトリエがあるだけではダメだったのだらうと感じています。絵本の中の一コマに「スタジオ・ミドリ」があるような絵が思い浮かびます。今後の園づくりにも活かしていきたいと思っています。

先日、秀弘先生（僧侶でもある）が、「修行をしていると、気づきが降ってくる」という話を

をされていました。「気づき」ってすごく大事ですし、自分自身のテーマでもあるのですが、つい先週、うちの園の職員会議で、「改めて、うちの園に入った子どもたちにどんな力を身につけてほしいか」「どんな子どもたちになってほしいか」と、園目標を見直そうと話していました。その中で、「気づき」という言葉が結構出てきました。秀弘先生の「気づき」と、職員の中から「気づき」という言葉が出てきた。立ち止まって、ファンタジーの入口と行き来しながら同時に、一つの現実の絵として現れることが「気づき」なのかと。描くことの意味ではないですが、「つながる」と感じました。

私自身が絵を描くのがすごく好きで、毎日描いています。けれど、誰にも見せません。誰にも見せないですが、毎日塗りつぶしている感じなんです。このことはイメージを描いていた現実を見つめることに近いです。けれど、子どもはそこまで考えていないかもしれません。そこはわかりませんが、実在するものに一回現れるということはすごく大事なのではないでしょうか。それが音楽だと、音は目に見える実在ではありません。子どもの頃の室田先生がカレンダー裏に書いた楽譜はこれに近いのかもしれませんが、音楽と絵を描くことは似ているようですが、やはり違いはあるのでしょうか。そんなことを思いました。

谷内●「スタジオ・ミドリ」がファンタジーの

入口であったなら、すごくよかったと思います。空想する機会を増やすことは大事だと思います。空想からすべてが始まり、そこに現実が始まります。

城●それが子どもの原風景として残っていくのであれば、すごく素敵なことだと思います。

室田●人間の生き残り戦略として必要だったのでしょうか。話すことも、描くことも、歌うことも。みんなでもっとも助け合って生きていかなと、人間みたいに弱い存在が地球の頂点にまで来ることはできませんでした。

齋藤●生命の根源にあるものと世界との絡まり合いや応答の仕方というか思考をつくり上げる作用として「描く」「作曲をする」「しゃべる」といった活動があると私は捉えています。もし創作活動が生命の根源と直結しているとするならば、すべての創作活動を教育ですべてこなさなければ生命の欠陥ということになってしまいます。絶対的なカリキュラムをもって教育は完結してしまいます。

私が行った研究「子どもと芸術『乳幼児の創造性への影響とその還元』——共同体編」では、創造性とは近くにいる共同体の中の環境に引き出されるので、共同体にいる人々がどのような思考回路で世界と応答しているかが一人の生命の根源や創作活動に重要な影響を与えていると思います。創作活動とは、もしかしたらスポーツかもしれません。楽器かもしれません。大工か

かもしれません。あるいは、自分は何もないと思っている人が無意識に行っているのかもしれない。そんな。そのような共同体の中で保育園の子どもたち日々、お互いに応答し合い、影響され、還元して、世界の見方が膨らんでいきます。研究成果報告書にある「何かをしてくれそうできてくれない人が近くにいます」という言葉が私は好きでした。

そのような存在が保育士であってほしいと思います。無理強いせずに影響を与えてくれる存在に包まれることで「この場でしか生まれない関係」「この地域でしか生まれない関係」「この国でしか生まれない関係」「この地球でしか生まれない関係」といった生命の絡まり合いが続いているのではないかということを私は言いたいので、谷内先生のお話に共感しました。

おわりに

「人口減少社会の保育を編む」ことをテーマに掲げ、関連諸学に委託研究を重ねた事業も、令和7年度で最後となりました。7年間にわたり、多くの皆様にご協力いただきました。この場をお借りして、お礼申し上げます。

保育・子育て総合研究機構 前代表

室田 一樹

「註」

*1 (ふじたりゆうへい) 本研究の共同研究者。美術家。各地でドローイングパフォーマンスや滞在制作を行う。近年は、戶外活動のすすめシリーズ(2022年)として、『畑の小屋』『公共美術館』など、郊外の路上や河川の遊歩道などの公共空間を表現の場に換える活動を展開。2019~2025年、京都市美術館(京都市京セラ美術館)ラーニング・プログラム担当として、学び合い拠点「談話室」を構築し、交流プログラム「ぼよんタイム」や、鑑賞ツール「名画との縁結びシート」「気のまま鑑賞かるた」などの企画制作も手がけた。2024年、ゲーティンステイテウ・ヴィラ鴨川(京都)主催のWS「オープン・ドア・デイ」もやもやタイム」を監修。2025年、左京区役所(京都)主催の「左京区民作品展」で会場構成や交流プログラムを監修。現在、2か所の保育施設で講師として創作環境の監修や整備も行う。

*2 (ふじたきんべい) 谷内春子氏の師にあたる美術家・教育者。藤田龍平氏の父。

*3 研究企画委員会が久保健太氏、伊集守直氏、山本一成氏の3名に委託している「ナショナル・カリキュラムに関する研究」の研究チームのこと。

*4 本研究の対象となった岩屋こども園アカンパニ(京都市)内のアトリエ空間で、アーティスト・イン・レジデンスの取り組みの拠点。

「子どもの造形活動についての考察—アーティスト・イン・レジデンスという手法をもちいて」谷内春子氏(京都市立芸術大学准教授)「研究成果報告書」は、HP あおむし通信に掲載しています。



<https://www.zenshihoren.or.jp/activity/kenkyu.html>