

# 子どもの造形表現過程における夢中になる体験

Absorbing experience during formative expression process of a child

栗 山 誠 \*

## Abstract

This paper has discussed what a child experiences in formative expression process which has them involved with things (matter, material) for a certain period of time, being absorbed in it. A child gets involved in certain activities after being moved based on their interests, and the difference between “an activity that ends at once” and “an activity that gets continued” became clear here. This means that a child who continues an activity enjoys the interaction between their body and things, and that they experience flow state in the stream of visual context and narrative context. It was discovered that a child who enjoys in particular is absorbed in an activity, with their action and consciousness integrated, with their abilities and challenge goals in reasonable relationship, and with clear goals set and feedbacks provided during the work process.

キーワード：造形活動、夢中、文脈、フロー

## 1. はじめに～関心と目的

子どもが何かを描いたり作ったりする活動や、もの（素材や材料）に感覚的に関わる遊びを観察していると、しばしば目の前の物事に心を奪われて我を忘れているかのような様子がみられる。周囲の人が呼びかけても気かけず、黙々と活動に没頭している。こうした状況は「夢中になる」という言葉で表されるが、何か子どもの心を動かすようなきっかけがあり、一定の時間、継続して活動に没入する体験である。そしてしばらく活動を継続した後、我に返るのであるが、活動に入る前と活動後の子どもの顔つきや態度は変容したかのような印象を持つ。例えば充実感とか達成感に満ち溢れているような前向きな様相である。まるで日常生活の時間から遮断された‘夢中のトンネル’というブラックボックスから抜け出て、少し成長したかのようなでもある。こうしたトンネルをくぐり抜ける体験は子どもにとって、その時間だけでなく、その後の生活においても自信や期待感をもって意欲的に環境に関わっていく態度

を育てることにつながると思われる。幼稚園教育要領解説や、幼保連携型認定こども園教育・保育要領においても「遊び込む」<sup>1)</sup>ことや「諦めずに続けた後の達成感等を感じられるような経験が蓄積される」<sup>2)</sup>ことの重要性が記されている。

そこで、本論の目的は、造形活動の場面においてこの夢中になり一定の時間、継続してもの（素材や材料）に関わり続ける行為の中で子どもは何を体験しているのか、この体験は子どもにとってどのような意味があるのかを考察することである。こうした議論においては、子どもは「～を学んでいる」といった学習面が語られることが多いが、本論では、子どもの身体経験としてどのようにこの時、この場を生きているのか、という現象学的な観点を含めて考察してみようとするものである。手掛かりとして、子どもが楽しいと思える活動はすぐに終わるのではなく一定の時間継続されるので、まずは「活動が継続される」ことはどうことなのかということから考える。

\* Makoto KURIYAMA 関西学院大学教育学部

## 2. 継続される活動～ものとの対話

子どもの生活において、何か意欲的に活動するきっかけは「心が動く」事象に出会ったときであろう。その心が動くのは本人の「興味・関心」が基になっている。しかし、子どもの遊びを見ていると、興味・関心から何かを見つけたり、友達のやっていることを見たりして「おもしろそう」と思って活動を始めるのだが、すぐに「やめた」となることも多い。一方で砂場遊びでは1時間でも2時間でも集中して遊んでいる。このように興味・関心が基になり、心が動き、何か特定の遊びを始めたとしても、すぐに終わることもあれば、数時間継続されることもある。その違いは、後者の場合、活動過程においても心を揺さぶり続けられる要因が何かあるからであろう。つまり、活動過程で、興味あること、関心のあることが生まれ続ける、あるいは、変化したり、新たなおもしろさに気づいたりして、心が揺さぶり続けられている可能性である。

では、何が子どもの心を揺さぶり続ける要因になっているのか。造形活動の場面で考えると、一ついえるのは、子どもは目の前の素材と対話をしているということである。ここで人の対話をイメージしてみると、Aさんが何かを話すと相手はなんらかの反応を示す。言葉で答えてくる場合もあれば、言葉ではなく態度や表情のみで反応をする場合もある。いずれにしてもAさんはその情報を読み取る、あるいは知覚することになり、それに対してリアクションをする。このような対話が想定できる。次に造形活動について考えると、造形活動は、一般に、何かを作ったり絵を描いたりする活動であるとされるが、作者が一方的に作りたいことやイメージを形にしているわけではない。実際は、人の対話と同じように、目の前のもの（素材や材料）や環境の情報を読み取ったり知覚したりしながら、私たちは物に関わることをしているのである。ものの情報が私たちの活動を誘発、誘導すると捉えることもできるのである。

表1の①～⑱のコマ画像は、図1の画用紙で作った立方体を6歳児（Y男）に渡してどのような造形的、身体的な関わりを行うかを観察調査したものである<sup>3)</sup>。活動過程をビデオで撮り、流れに沿って様子がわかるようにコマ画像の数枚を選んで抜き出すと同時に、その時点での様子をメモに記録した。メ

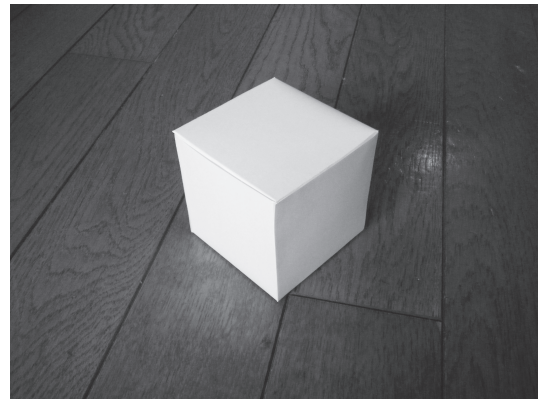


図1 画用紙でできた立方体

モの内容の概要は画像の下に記した。

Y男の立方体への関わりを見ていると、ゆっくりと素材を吟味したり、試したりしているかのような行為をする時間（①～⑦）から、何かやるべきことを見つけたかのように一気に活動を展開する時間（⑧～⑱）が訪れた。そして作ったものでしばらく遊び、さらに、何か目的を見つけたかのように、前よりも複雑なものを作り重ねていった（⑬～⑱）。それぞれ時間はA【模索期①～⑦】、B【イメージの発生期⑧～⑱】、C【イメージの深まり期⑬～⑱】と三つに分けることができる。それぞれの過程を見た時に、Y男は決して一方的に頭の中にあるイメージを視覚化していったのではないことがわかる。ましてや箱をもらった時から⑱のような複雑な仕掛けのあるロボットを思いついたわけでは全くないであろう。そうではなく、まずY男は箱を触って素材を確かめる中で、ハサミで切ることができる、穴を開けることができる素材であることを確認している。そしてハサミで穴を開けると、箱に空洞ができる面白さから、覗く行為をしている。閉ざされた空間には何が見えたのだろうか、異空間を見た時のY男の興味津々の心理状態が想像される。そこから、もう一つ穴を開けて、今度は二つの穴を通して外のひらけた空間を見る。この時の景色はY男にとって、非日常の景色に見えたのか、⑥では部屋中をキョロキョロと見回したことが記録されている。その後箱を展開した形からは、人またはロボットが見えたようである。ここからY男はロボットの腹部に複雑な歯車のような機械を細部まで描いた。そして一旦完成したものを動かして遊ぶうちに、物語が生まれ、さらにこのロボットの穴の開いた中心部に扉をつけたり色を塗ったりして自分のイメージを実現化して

表1 Y児の関わりの流れ

			
① Y男は立方体を手にすると、ゆっくり回しながら前面を見た。そして指で一つの面を抑えて、素材の柔らかさを確かめているよう。	② ハサミで箱の一边の縁を切り、箱のふたを開けるように一面を展開した。そしてすぐに、そのふたを半分におり、ハサミで切り込みを入れた。	③ 切り込み、切り落としたところが穴になったことを確かめ微笑んだ。そしてふたを閉めるように、もう一度箱の形に戻し、じっと眺めている。	④ 前かがみになって穴から箱の中を覗き込む。何度も繰り返している。
			
⑤ 穴の空いたふたの反対側の面の縁をハサミで切り、②と同じようにふたを二つに折って穴を開けるように切り込み、切り落とした。	⑥ 箱に空いたふたの穴から窓の外を見ようとした。望遠鏡のように、箱の空洞の先に外の景色が見える。部屋の天井や床なども穴を通して見て楽しんでいるようであった。	⑦ しばらくして、箱の残りの縁をハサミで切った。すると6面の正方形が連なった特定の形ができた。その中の2面には穴が空いている。	⑧ ペンを取り一番上の面に目のようなものを描いた。その面がロボットの顔のように見える。
			
⑨ 次の面（ほぼ中央の穴の空いた面）にペンで細かい機械のようなものを描いている。穴が丸であるので、丸の縁に沿って描いている。色も変えているということは、何か意図を持って描いているようだ。歯車のような面もある。そしてその左右の面と下の面には、紫色のペンで塗り込み装飾した。	⑩ 一番下の穴の空いた面に切り込みを入れた後、全体を縦になるように手に持ち、動かしている。形から見ると、ロボットのようである。ゆっくりと二つの足を動かし、歩いているように見える。	⑪ しばらく、動かしたり、立ち止まらせたり、反対方向に移動させたりしている。部屋中を歩かせているようである。そして真ん中の面に穴が空いていることに注意をやった。	⑫ 真ん中の面の穴の空いているところから指を入れて、指を上下左右に動かして遊ぶ。 機械的なロボットの腹から、異質の生身の柔らかい棒状のものがぐねぐね動いているように見える。
			
⑬ 指を外し、その穴の後ろ側から別の小さな紙を貼り、穴を塞いだ。遊ぶ中で穴は不必要になったのだろうか。それとも、別のイメージが湧き、それを実現化しようとしているのか。	⑭ 塞いだ円形の白くなった場所を隠すように、さらに別の紙を上から貼る。その紙は、扉が開閉できるように、縁に糊をつけて貼った。	⑮ 先ほど貼った円形の扉を開けて、その下の白くなった円形の場所にペンで細かい絵を描いた。そしてその小さな扉を閉めた。	⑯ 今度は、小さな扉を設置した面に全体を隠すように、正方形の画用紙を貼り付けた。ただし、この紙も、端に糊をつけ、扉のように開閉できるような仕掛けを作っている。
			
⑰ 正方形の扉を閉め、表面にはその面の左右と同じ紫色のペンで塗り込んだ。扉を閉めると腹部の機械は見えない。中の様子が見えない仕掛けとなった。	⑱ 全体を縦にして手に持って遊ぶ。ロボットのようである。足を動かして遊んだり、腹面の正方形の扉を開け、さらにその中に作った小さな円形の扉も開けて楽しんでいる様子である。何かストーリーが展開されているようである。2重の仕掛けを何度も操作しながら、動かして部屋中を歩かせている。		



いった。以上のことから、Y男は常に目の前の素材に手や目で働きかけ、確かめながら、変化していく様子を認識し、さらに活動を繰り返すという対話を楽しみながら一定の時間、活動を継続させた様子が確認できる。

そして、AとBの間、BとCの間には「遊ぶ」行為が入っていることにも注目したい。素材と身体的に関わるという対話の中にイメージが生まれ、展開されている過程もこの事例から見ることができる。

### 3. 継続される活動の文脈への注目

一定の時間「活動が継続される」ということに注目した時、現時点の出来事だけでなく、継続するには必ずその前の事象と後の事象がつながっているという、文脈の存在に気づかされる。この文脈があるからこそ時間の流れが作られ、物事が進行していくのである。先ほどの子どもと、ものとの対話においても、行為することと、目の前が変化していく状況の認知の繰り返しにより、一つの流れ（文脈）がつくられていることがわかる。この文脈について、栗山は、「視覚的文脈」と「物語的文脈」が絡み合いながら流れを作っていることを明らかにしてきた<sup>4)</sup>。少し説明すると、「視覚的文脈」とは、子どもが描画に関わる時、偶然あるいは意図的に描いた、線や形の痕跡や隙間（空間）が、次への描画行為に影響を及ぼすという流れであり、「物語的文脈」というのは、描く中で湧き起こるイメージや感情が次の行為に連鎖的に繋がっていくという文脈である。栗山がこれまで考察してきたことは描画過程に関してであるが、ここでは前章でみたY男の事例から、作る活動における、「視覚的文脈」と「物語的文脈」の関連について検討してみたい。

子どもは遊びの中で、ものに関わる時、まず自分のできることから行為を起こすといえるが、Y男もまず、素材に触ったり眺めたりする行為から入り、切り込むことができることを見出し、一つの面に穴を開けることから始めた。行為の結果、目の前の立方体の様相が変化し、Y男はその視覚的情報を認識あるいは知覚することになる。そして次の行為の方向性が定まると同時に再び行動を開始する。穴が開いた状態は、Y男に覗く行為を誘導し、また展開された箱は、Y男がどこかで見たことのあるロボットのイメージを導き出した。ロボットの腹部に開いた穴は、指を入れる行為を誘い、それを覆い隠すこと

に展開させた。目の前の視覚的な情報の認識あるいは知覚が、次の行為を誘い、活動を流していく原動力となっている。そうした視覚的文脈を捉えることができた。一方で、箱を展開した形からロボットがイメージされたが、ロボットは人とは異なり機械で動くことを連想させ、Y男は歯車などを細かく描いた。そして手で持って動かす仕草は、Y男の頭の中に物語的なイメージが展開されていると推察できる。また遊びながらそれを改良していく活動では、まさに物語の展開から次のイメージが生起し、それを実現化していくという、イメージの操作や創造性を見ることができる。以上、視覚的文脈と物語的文脈が絡み合いながら、一つの流れを作っているといえる。

さて、こうした「視覚的文脈」と「物語的文脈」の観点から活動過程を分析した時、そこには意味の発生が起こっていることに気づかされる。一つのアクションを起こすごとに、目の前の様相が変化し、行為者にとっての意味が生まれたり、それまで続いていた意味が消滅、変化したりする過程としても捉えられる。栗山は活動を継続する子どもが体験している内容として、こうした意味の発生、意味の展開が次々に現れ変化していく面白さの存在を指摘している<sup>5)</sup>。それは子どもにとっては、まさに感情や感覚が揺さぶり続けられる、リアリティの体験であるともいえる。

最初に、夢中になって継続する活動では、子どもの心が揺さぶり続けられているということを述べたが、ここでいえることは「心が揺さぶり続けられる」とは、活動中に自分にとっての意味が発生したり変化し続けたりする過程を体験している状態であるといえることができる。

### 4. 継続される活動とフロー理論への着目

ここまでの調査と考察から、夢中になって継続される活動の中では、子どもの身体とものが交流しながら一体となって時間の流れをつくっている様子がうかがえた。それは子どもにとって視覚的文脈と物語的文脈が同期しながら連続した流れとして経験されている状態であるともいえる。造形活動においては、以上のように、楽しさの文脈が存在し、流れるように活動がスムーズに展開していくことがよくある。例えば活動の終了時間を告げた時に「もう終わり？ まだまだやりたい。」という子どもの声は、

楽しさの中でいつの間にかに時間が流れ、止めることができない心理的な状況に入り込んでいる状態である。

このような状態は、社会心理学者の M. チクセントミハイがいう「フロー」の状態と類似していると思われる。フローとは、「一つの活動に深く没入しているので他の何ものも問題ととならなくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やするような状態<sup>6)</sup>とされている。他の説明としては、活動中に気分が高揚し楽しさの感覚が生じて「流れている (floating) ような感じ」「流れ (flow) に運ばれる」感じ<sup>7)</sup>、「幸福感」<sup>8)</sup>、「集中が焦点を結び、散漫さは消滅し、時の経過と自我の感覚を失う。」「その代わり、行動をコントロールできているという感覚を得、世界に全面的に一体化している」<sup>9)</sup>と感じられる体験とされている。チクセントミハイは、人は最も楽しい時にどのように感じているのか、何を体験しているのかを理解するため、世界各地の異なる人生を歩む数千人にインタビューなどで調査を行ったところ、楽しさの種類は極めて多様であるが、それを楽しんでいる時にどう感じたかについては、ほとんど同じように述べたという。そうした調査からフロー状態の特徴 (楽しさの構成要素) を抽出し、整理して説明している。子どもの夢中になり継続する活動に共通していることは、この楽しさの存在であるので、この章では、以下、チクセントミハイの説明にしたがって、8つの項目から、子どもの造形活動過程との関連を探り、子どもが夢中になって関わる造形活動の意味や、そこで何を体験しているのかについて考察していく。

### (1) 能力を必要とする挑戦的な活動

チクセントミハイによると、活動中に、楽しさが生じ流れているような感覚が起こるのは、自分の達成できる見通しのある課題と取り組んでいる時であるという。つまり、自分の能力 (スキル) が挑戦目標と適合している時に生じるという<sup>10)</sup>。例えば、子どもが行うある作業の難易度が、自分の能力を超えているとすると、それは負担に感じられ面白さを無くしてしまうだろう。逆に、その作業が、あまりにも簡単な場合は、飽きたり退屈になったりするだろう。また子どものスキルと作業内容の難易度がほぼ同じ場合でも、そこには挑戦的な緊張感がなく繰り返す中ですぐに飽きてしまうだろう。ここで重要となるのが、今自分のできることと比べて、少しだけ挑戦できる要素の必要性である。これはヴィゴツキーの最近接発達領域 (ZPD) の概念とも重なる部分である<sup>11)</sup>。この領域の中で子どもは意欲的に学びを行うのである。子どもの夢中になる体験では、この能力 (スキル) と挑戦目標が適度な関係に存在しているといえるだろう。

返す中ですぐに飽きてしまうだろう。ここで重要となるのが、今自分のできることと比べて、少しだけ挑戦できる要素の必要性である。これはヴィゴツキーの最近接発達領域 (ZPD) の概念とも重なる部分である<sup>11)</sup>。この領域の中で子どもは意欲的に学びを行うのである。子どもの夢中になる体験では、この能力 (スキル) と挑戦目標が適度な関係に存在しているといえるだろう。

### (2) 行為と意識の融合

私たちは何かを作ったり描いたりする時、一方的に自分の頭にあるイメージを視覚化させていくのではないことを先に述べた。つまり、目の前の素材が私たちの行為を誘発することもあるのである。私たちは素材の情報を読み取ったり知覚したりする中で、感情さえも揺さぶられ、次にどのようにアクションを起こすかの方向性が定まってくる。こうしたものとの対話の中で、自分とものとの境目が薄れていき一体となる感覚を体験することがある<sup>12)</sup>。活動中の「もの」は、客観的な「もの」ではなくなり、行為と同時に変化し続ける「もの」は意識と融合しているかのようである。チクセントミハイは、「フロー状態では、自分のしていることにあまりにも深く没入しているので、その活動が自然発生的、ほとんど自動的になる。」また、「現在行なっている行為から切り離された自分自身を意識することがなくなる。」という<sup>13)</sup>。

### (3) 行われている作業に明瞭な目的とフィードバックがある

例えばロッククライマーやテニスプレーヤーのように、単純な目標が常に明確にあり、活動過程で常にこの基本的な目標に合致しているかという情報 (フィードバック) を直接的に感知している場合、その活動家はフローの感覚を体験するという<sup>14)</sup>。しかし私たちの行うすべての行為は、初めから目標があるわけではないし、活動中もフィードバックが明瞭ではないことが多い。ましてや子ども造形的な活動は、初めから目標が定まっていることは少ない。前章で見てきたように、子どもはものに身体的に関わる中で徐々にイメージが生まれる場合があり、それと同時に、次に行う行為の方向性が出てくる。その方向性は、「次に～のようにしてみよう」という意図として行為を実行させる。行為の結果は解釈と

いうフィードバックにより、自分の意図した通りにできているのか、または新たな方向性を目指すのかを決定していく。チクセントミハイは、「結果の開かれた」創造的な活動では、「内面的な指針なしにはフロー体験することは不可能である」と述べている<sup>15)</sup>。子どもの造形活動において、子どもが楽しいと感じるときは、以上のような、刻々と変化していく流動的な内面的な指針を持ち続け、同時にその指針が、自己の行為の解釈や確認と融合した流れを構成する状態である時に感じる可能性がある。

#### (4) 今していることへの没入感

教育・保育現場での子どもの造形活動を見ていると、初めは友達と交流したり立ち歩くなどして情報を集めたり試したりしている様子がうかがえる。しかし活動を続けていると、騒ついている段階から急に部屋中が静かになり、全体的に落ち着く段階へと移行していくことがよくある。空気が質的に変わる印象を受けるのである。そして活動の後半になると再び、友達同士の交流が活発になり終了の方向へ向かう。小学校の図画工作の授業や保育現場の造形遊びにおいて、同じような感想を持つ教師も多いと思われる。目の前の活動に注意を集中させる時、子どもはどのような心理的状态なのだろうか。観察の中では、子どもは自分の世界にひたっている状態がしばらく続いている印象を受ける。集中といっても、強い緊張状態ではなく、時にはクラスの中で誰かの鼻歌が聞こえてきたり、友達の話し声も一つの環境として捉えられたりするほど、ゆるい緊張状態が保たれていると思われる。そしてこのような状態は、目の前の活動がある程度まとめられ自分なりに満足感を感じた頃に終わる。筆者は、こうした、子どもが一定の時間活動に没入する体験を「夢中のトンネル」という言葉で表現したが、子どもは日常から、非日常のトンネルを通過し、一定の時間を経過してまた日常に戻るかのようである。チクセントミハイは「フローの継続中は生活の中での不快なことを全て忘れることができる」という。「楽しい活動は行なっていることへの完全な注意の集中を必要とし、「現在行なっていることに無関係な情報が意識の中に入る余地を残さない」<sup>16)</sup>。そうした活動は意識に秩序をもたらすと述べている。

#### (5) 自分の行為を統制しているという感覚

チクセントミハイによれば、人が活動中に楽しさを感じる要因の一つとして、「困難な状況の中で統制を行なっているという感覚」の存在を上げている。これはどういうことかという、保護された安全な日常生活のもとでは、自分で自分の行為を統制しているという感覚を持たなくても普通に過ごすことができるが、不確実な状況が自分を取り囲む時、自分を統制する必要がある。その時、自分の世界を統制しているという感覚がフロー状態を導く可能性があるというのである。例えば危険を楽しむと思われる冒険家やレーサー、ロッククライマーなどの特徴は、その楽しさが危険のスリルからというよりは、潜在している危険を統制することができるという健康な感情を楽しんでいることにある<sup>17)</sup>と分析している。

さて、子どもの造形活動では、このことはどのように理解できるだろうか。例えば、子どもが「楽しい」という言葉を発する活動や、何度もリクエストしてくる活動の一つに、大きな紙に絵の具で自由に描く遊びが挙げられる。普段は描画に消極的な子どもも、非日常的な大きな模造紙の上に自由に描く行為では夢中になって描くのである。描くといっても、何か形を描くことを楽しむ場合もあれば、ひたすら画面の上で色を混ぜたり、撒き散らしたりして目を輝かせている場合もある。このような状況は、子どもにとって非日常的な環境であり、雰囲気としても通常時間から切り離された特別な時間となっている。この特別な時間、空間は、計画された安全な状況ではなく、何が起こるかわからないという不確実性が支配しているような状況である。そこでは偶然的な色や形の魅力的な出会いが起こることもあれば、自分の望まない結果で終わる可能性も秘めている。しかし子どもは、この状況下でできるだけ自分の感性、感覚に沿って、自分の行為をコントロールしながら、即興的に自分にとって心地いい状態を目指して素材や環境に働きかける。この自由な、不確実な状況下で自分がこの状況を統制しているという感覚の楽しみが起こるのではないだろうか。

#### (6) 自己意識の喪失と、フロー体験後の強い自己感覚

ある活動に完全に没頭すると、過去や未来、またはその瞬間の行為とは無関係な他の刺激に対して十



分な注意を払う余地がなくなることを(2)(4)で見てきたが、意識から消え去るものの中には、自身の自己(self)も含まれるとチクセントミハイはいう<sup>18)</sup>。日々の生活の中では私たちは自己を意識し、自己へのこだわりが心理的エネルギーを消耗させるが、楽しさの中で夢中になる時は、自分を吟味する余地はなくなるのである。もし自分を意識した時には没頭は中断され目の前のものが自分の意識と切り離されて客観の対象物に戻る。

ただ、自意識が喪失するといっても、自分の意識がなくなるわけではなく、また自己をコントロールできなくなるという意味ではない。「自己という概念」つまり自分が誰であるかを自分に示すために利用する情報が、意識閾から滑り落ちるというのである。そのような状態の時、私たちは自分が誰であるかについての概念を拡大する機会を持つことになる。チクセントミハイによる暴走族へのインタビュー調査の中で、「皆で走っている時、みんなの心が一つになる。一体になっているという感覚が楽しい」と答えたことを報告している。自己意識を超えて、環境と一体になるという感覚はまさにフローの特徴であると思われる。

さらにチクセントミハイは、フローの特徴として、「活動が終わって自意識が戻った時に、人が顧みる自己は、フロー体験前のものとは同じではない。それは今や新しい能力と新しい達成とによって高められている」という。

## (7) 時間の変換

普段私たちは基本的に、時計の刻みに沿った、客観的で形式的な時間で日々を過ごしている。この客観的時間は社会生活を営む上で欠かせないものであるが、しばしば人は、「時間が早く過ぎる」とか「ゆっくり時が進む」などを感じる経験をするところがある。これは個人の内的時間に沿って生きている時に感じるものである。子どもたちも夢中になる遊びや造形活動の中で、「自分だけに流れる時間」＝「取り替えることのできない時間」を体験しているといえる。

## (8) 自己目的的经验

例えば、何時間も活動を続ける泥遊びや、意欲的に素材に関わる造形遊びでは、「楽しさ」を感じることで、活動を動かすエネルギー源となってお

り、何らかのきっかけで楽しい感覚が薄れていくまで活動は続けられる。このように夢中にさせる活動は内発的報酬を子ども達にもたらしようになる。保育・教育現場では、最初は教師からの働きかけがきっかけで、活動を始めることが多々あるが、たとえば始めは気の進まない努力を要求されたとしても、子どもは自己の能力にフィードバックを送り返すという相互作用が始まると、それは内発的な報酬をもたらし始めるのである。

## 5. まとめ

本論は、夢中になり一定の時間、継続してもの(素材や材料)に関わり続ける造形活動の過程で、子どもは何を体験しているのかということを考察してきた。子どもは興味・関心を基に心が動かされ特定の活動に関わり始めるのであるが、「すぐに終わる活動」と「継続される活動」の違いがここで明確になった。つまり活動を継続する子どもは、身体とものとの交流を楽しみ、視覚的文脈と物語的文脈の流れの中で、フロー状態を体験しているということであった。特に、楽しんでいる子どもは、活動に没入し、自己の行為と意識が融合状態になっていることや自分の能力と挑戦目標が程よい関係になっていること、作業過程で明瞭な目的とフィードバックが行われていることなどが分かった。

今回考察された内容をきっかけに、子どもの活動をより深く理解する視点を探っていきたい。

## 参考文献

- 文部科学省、幼稚園教育要領、チャイルド本社、2017  
 厚生労働省、保育所保育指針、チャイルド本社、2017  
 内閣府・文部科学省・厚生労働省、幼保連携型認定こども園教育・保育要領、チャイルド本社、2017  
 文部科学省、幼稚園教育要領解説、フレーベル館、2008  
 ヴィゴツキー『「発達」の最近接領域』の理論』三学出版2003、土井捷三・神谷栄司訳  
 Mihaly Csikszentmihalyi, 1998, *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge University Press, 1988.

## 註／引用文献

- 1) ベネッセ教育総合研究所「幼稚園や保育園で“遊び込む経験”が多いほうが「学びに向かう力」が高い」、Benesse ホールディングス、2016、においては、“遊び込む経験”を子どもが主体的に遊びに入り込むような経験(「遊びに自分なりの工夫を加える」「見通しをもって、遊びをやりとげる」「先生に頼らずに製作する」「挑戦的な活動に取り組む」「好きなことや得意なことをいかして遊ぶ」「自由に好きな遊びをする」

- の6項目)と総称している。
- 2) 内閣府・文部科学省・厚生労働省「幼保連携型認定こども園教育・保育要領」チャイルド本社, 2017, p. 81
  - 3) Y 男とその保護者には研究調査であることを伝え、論文掲載の了承を得ている。
  - 4) 栗山誠「図式期における子どもの画面構成プロセスの研究～視覚的文脈と物語的文脈に注目して～」『美術科教育学』第33号, 美術科教育学会, 2011, pp. 187-199
  - 5) 栗山誠『図式的表現期における子どもの画面構成プロセスの研究～視覚的文脈と物語的文脈に着目して～』, 風間書房, 2017, pp. 223-225
  - 6) Mihaly Csikszentmihalyi, 今村浩明訳『フロー体験喜びの現象学』世界思想社, 1996, p. 5
  - 7) 前掲書, p. 51
  - 8) 前掲書, p. 63
  - 9) Mihaly Csikszentmihalyi, 大森弘『フロー体験入門ー楽しみと創造の心理学』世界思想社, 2010, p. iii
  - 10) Mihaly Csikszentmihalyi, 前掲書, 1996, pp. 63-67
  - 11) L. E. バーク/A. ウィンスラー著, 田島信元・田島啓子・玉置哲淳編訳『ヴィゴツキーの新・幼児教育法』北大路書房, 2001, p. 44
  - 12) 栗山誠 前掲書, 2017, pp. 223-225.
  - 13) Mihaly Csikszentmihalyi, 前掲書, 1996, p. 67
  - 14) 前掲書, 1996, pp. 69-73
  - 15) 前掲書, 1996, p. 71
  - 16) 前掲書, 1996, p. 74
  - 17) 前掲書, 1996, pp. 76-79
  - 18) 前掲書, 1996, p. 80