

インドネシア手工芸ヴィレッジのフィールド調査：子どもの造形あそび研究

デニー・ウィリー・ジュナイディー (北陸先端科学技術大学院大学 博士後期課程)

■研究背景と目的

コンピュータの普及や情報社会の成熟化は世界中で進行しており、近年の子どもたちのあそびはこうした情報通信技術の発達により、直接の感覚を通じた体験や、子どもたちの間の絆や、地域の他の大人との現実の関係の形成が困難となっている。そのような社会において創造性を育成するためには、自然環境の体験や、直接肌に触れて自然素材から得る感性、さらには自分で工夫してものをつくり、親や周囲の大人から造形の方法を学んだりすることがなおさら重視されるべきだろう。また、自分たちでつくった造形物をつかって、友達や周囲の人々とあそぶことは、表現力やコミュニケーション能力を高めると期待できる。本研究者はこれまでにインドネシアで子どもの創造性、社会性を養う目的でワークショップを開催してきた。この経験を基盤に、本研究の目的として、インドネシア手工芸ヴィレッジのフィールド調査により、子どもの造形あそびを観察・分析し、自然素材の触覚を中心に育まれる感性や自然への親しみ、造形活動による親や周囲の大人とのふれあい、他者とのあそびを通してのコミュニケーションと表現力の育み方へのより詳細な理解を目指す。

また、インドネシアには「ビネカ・トゥンガル・イカ」(多様性の中の統一)という理念があり、多様な文化を育む素地になっている。多様な個性を互いに認め合えることは、これからの日本社会において重要であり、本研究はインドネシアでの子どもたちの造形あそびが、感性やコミュニケーション能力にどのような影響をもたらすか、3種の代表的な工芸の産地を調査・分析し、特徴を探るとともに、日本の里山文化との相違点を議論した。

■研究方法

3つの異なる課題の音がでる玩具を作る造形あそびワークショップを行い、ビデオ撮影により行動と親子や子ども同士の発話内容を記録すると同時に造形力評価のために成果物を対象に評価を行った。

実施場所はインドネシアの代表的な手工芸ヴィレッジであるギリロイヨ村(ろうけつ染め)、カソンガン村(陶芸)、マス村(木工)でそれぞれ5組10名の親子が調査に参加し、また日本の石川県能美市(陶芸)で4組8名の親子が参加した。またインドネシアで伝統的なあそびを世界に広める活動を主宰するホンコミュニティのザニー氏らに聞き取り調査した。



■調査結果と考察

調査結果から特に日本では子どもたちのコミュニケーションが不活発になりやすい傾向が見られた。また、音という要素を加えるとインドネシア、日本どちらも造形あそびに取り組みやすくなる傾向が見られた。

造形あそびでは、日本の子どもたちが作品数の多さの他、プロセスの計画性と完成度が高いことが分かった。インドネシアの子どもたちは、作業時間の短さ、自由な解釈や工夫・改善の回数が多いことが特徴として抽出された。一方、作り上げた作品を使って音や動きを表現する行動や、他者と共同で使う方法に発展する経過は両者に共通していた。

親子のコミュニケーションについては、インドネシアと日本の親子間ではコミュニケーションのタイプが異なり、日本の場合、親は子どもを主役にしてその活動を支えることに集中し、インドネシアではコミュニケーションの量が非常に多く、子どもの気持ちやお互いの対話を親が高める働きかけや工夫をしていることが分かった。



■成果、今後の課題

子どもたちの関心を高め、かつ普段面識のない人々とでも交流を活発にすることができるのは音あそびと地域の環境にある身近な自然素材であったと考えられたことから、地域が一体となることが可能なワークショップをデザインし、公開イベントとして実践した(写真左)。またその実施成果から



複数の人が交流し、複数の人が協働しないと音あそびとして成立しない、コミュニケーションを促進する音あそび教材を考案し、日本の自然環境に存在する木々で試作した具体的な教材を提案した(写真右)。