

アート・ゲームについて(1)

ふじえ みつる
(Mitsuru FUJIE)
(美術教室)

What is "Art Games" for Art Education

(Department of Visual Art)

はじめに

ここで扱うアート・ゲーム (art game) は、学校や美術館などで行われるゲーム方式を取り入れた美術教育の学習 (指導) 活動またはその教材を意味する。

ゲーム方式は、アメリカ合衆国 (以下「アメリカ」とする) では「ゲームする (gaming)」とか「学科ゲーム (academic game)」と呼ばれて教育に取り入れられている。「ゲーム」という外来語は既に日本語として定着しているが基本的には「遊びの型、特にルールがあるもの (form of play, esp. with rules)」(Hornby, 1976) と言えよう。また、ある教育学辞典 (Good, 1973) によれば、「gaming」は「生徒がそこで選択を迫られる状況に直面したりある種の危うさがある場をつくりだす教育上の一つのテクニックである。普通、その選択は現実の状況のシミュレーションにおいてなされ、またその状況は選択によって大きく変化する。その戦略的な選択とか偶然のチャンスによって何かを得たり失ったりする結果となること」と説明されている。こうしたゲーム方式の活動が授業などに利用されるのは、アメリカにおいてだけでなく、また、特定の教科に限られるものではない。『新教育の事典』(平凡社, 1979) の「シミュレーション」の項でも社会科のゲーム教材などが紹介されている。⁽¹⁾また、最近ではパソコンを使った学習用ゲームともゲーム的な学習とも区別つかないソフト (いわゆる edutainment) も増えている。また、パソコンとパソコンをつないでインターネット上で共同参加できるゲームも市販されている。アート・ゲームとインターネットとの関連は多くの可能性をはらんでいるが、それについては別の機会に述べてみたい。

最近、美術館でのワークシートや鑑賞活動の実践にこうしたゲーム方式を取り入れた事例がみられるが、学校ではまだ少ない。教育課程審議会でも美術科における鑑賞重視の方向が打ち出されている。美術館での教育活動も盛んになっている。こうした状況からも、この種のゲーム的活動が美術鑑賞教育において活用される機会は増えていくと予想される。本論では、学校

や美術館における活用の際の問題点やアート・ゲームの教育的意義などを確認し、生涯学習社会における美術鑑賞活動への1つの基本を示したいと思う。紙幅の関係で本論を前半(1)と後半(2)に分け、前半でいくつかのアート・ゲームの事例を紹介してその実際の内容を確かめ、後半でその分類と実践上の問題点を検討しながらその教育的な意義を考察していく。

1. アート・ゲームの事例と実際

アート・ゲームはその目的・対象・方法などによっていくつかの分類ができるだろう。まず、パソコンを使うものと使わないもの、つまり電子メディア (CD-ROMなど) か印刷物メディアかの違いによる分類ができる。従来は、印刷物によるカード型のアート・ゲームが中心であった。1990年代の後半になってゲーム的な要素を加味したパソコン用の美術鑑賞ソフトも、子どもを対象としたものも含めていくつか市販されるようになったが、⁽²⁾歴史も浅く教育現場にはほとんど知られていない。また、インタラクティブな特性をもつ点で、従来の印刷物メディアとは異なった特性をもっている。だから、パソコンを使った教材に関しては、後半で今後の課題として検討していく。まず、直接に手にとって見たり読んだり触ったりできる印刷物メディアを使ったゲームを紹介していこう。

(1)カッター (Katter) による事例の紹介

カッターは美術教育のカリキュラム開発の一環として各種のアート・ゲームを開発した。それらは商品として販売されている。その論文 (Katter, 1988) では、アート・ゲーム開発のガイド・ラインについても提案しているが、それについては後半で検討する。そこでは次のようなアート・ゲームが紹介されている。

①「ARTICULATION」(明確な分類?) というギャラリー・ゲームの一種。ギャラリーの空間に自分で選んだ作品を展示する権利を競うゲームだが、これについては後で、ハーウィッツによる事例紹介のところでも詳しく紹介するのでここでは省略する。このゲームに、開発者の頭文字に番号をふって [K-1] という略号

をつける。以下、同じように略号をつけていく。

②“ARTERY”(アートごっこ?)である。これは50枚の作品図版と80枚の説明文カードと得点計算のための6種類のチップから成り、それらを使って2種類のゲームができる。一つは「ネットワーク・ゲーム」〔K-2〕で、作品の内容にあった説明文を選んで横に置き、さらにその説明文に合った作品を選んでつなげていきドミノ・ゲームのように分岐した形になるもの。もう一つは「オークション・ゲーム」〔K-3〕で、プレイヤはある作品についてその作品の主題、感覚的要素、造形性、技術的特徴、表現性といった内容に合った説明カードの3枚を1組として選びだすとその作品を得ることができる。できるだけ多くの作品を獲得した方が勝つ。共通する図版と説明文を集めることで作品を分析し記述する学習ができるという。

③自動車や服飾などのデザイン製品 (designed objects) を扱うためか「造形品 (ARTIFACT)」〔K-4〕と呼ばれるゲームがある。(図1)

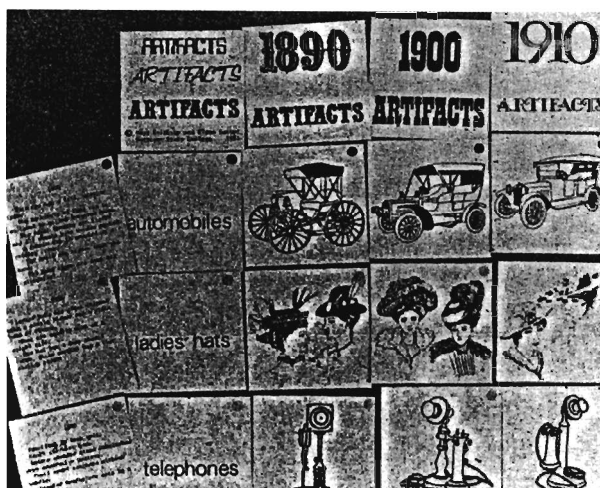


図1. 造形品 (ARTIFACT) の例

6種類の造形物の90年間にわたる変遷を表した54枚のカードと各造形物に対応する54枚の説明文カード、そして10年単位でその時代の社会、経済、技術、政治などを解説した54枚のカードからなる。ゲームは4つの段階を踏んで進められる。(1)カードに描かれた造形物がつくられた年代(10年単位)を確認する、(2)ある特定の造形物についてそれに合った説明文カードと一致させる、(3)その造形物がつくられた時代に関する情報を利用してその物を解釈する、(4)時代変化に関する情報を利用して造形品が変化していった理由を説明する。カッターはこのゲームを、研究テーマを探究する美術史家の活動をロール・プレイングするものだといっている。

以上のカッター自身が開発に参加したゲームは、言語による画像の分析、記述を重視する傾向があるようだ。カッターはさらに既成のパズル型やシミュレーション型のアート・ゲームを紹介している。

④ジグゾーパズル型〔K-5〕。

発泡スチロールの板に印刷した図版を切断する。それをジグゾーパズルの要領で復元、完成する。形の識別ではなく、作品の色、質感、明度が識別できることが大切であるという。

⑤絵合わせ型 (Matching Game)〔K-6〕

共通する主題、作者、時代などのペアカードを見つけるもの。この型はカードゲームの基本である。

⑥操作型 (Manipulative Game)〔K-7〕

積み木などの立体オブジェを分類したり集めたりするもの。積み木は一辺が約10cmの立方体で、同じ辺の長さの正方形にカットされた6点の図版の断片を6面に張りつける。これは日本でも幼児用の玩具としてプラスチック製のものが市販されている。

⑦宝探し型 (Tresure Hunts)〔K-8〕

作品中に青いリングとか赤い点を見つけたり、同じ作家による3点の作品を見つけたり、人間の苦悩・葛藤・献身をドラマティックに表している3点の作品を探したりするゲーム。幼児では、布片や金属片、羽毛などを与えて、それらが描写されている絵を見つけさせるようにしてもよいとされる。

⑧クロスワード・パズル型〔K-9〕

美術用語に関する単語を完成させていくもので、その確認や復習に便利である。

⑨シミュレーション型〔K-10〕

他のシミュレーション・ゲームと同様にアート・ゲームにおいても行為中心 (action-oriented) で、台本や戦略をになうチーム分けをし目標を設定する。台本は対立する価値観や考え方を確認しながら場面を設定しゲームを方向づける。この種のゲームの目標は、各チームの利益 (interest) を反映し、それが調整・統合された作品 (結果) を実現することである。後で紹介する「美術館をつくろう」〔H-16〕などがその典型である。その他、カッターはアート・ゲーム作成のためのガイドラインについても述べているが、これについては後半で検討する。

(2)ハーウィッツ (Hurwitz) 等による事例の紹介

アル・ハーウィッツはアメリカ美術教育界の長老的存在である。彼の共著『子どもとその美術 (Children and their art)』(Hurwitz, 1996) は小学校教師のための指導書の定番となっている。また彼の共著『視るよろこび (Joyous Vision)』(Hurwitz, 1977) は小学生レベルを対象とした美術鑑賞教育の指導書として先駆的な業績である。彼はその2冊においてさまざまなアート・ゲームを紹介している。一部、内容的に重複するところもあるがその2冊から事例を紹介しよう。

最初に『視るよろこび』から17事例を紹介する。

①箱絵合わせ (Match the Boxes)〔H-1〕

K-6と同じ。たとえば、立方体の6面に同じ印象

派の6人の作品を使えば難度を高めることができる。

②作風綜合わせ (Style Matching Game) [H-2]

K-5と同じ。様式や作家が一致するものを選ぶ。難度が高い例として、大きな紙にハガキ大の図版6枚を張りつけたものを示し、そのうち1点がゴッホであることを教え、生徒⁽⁹⁾に残りの5点のうちからゴッホを1点、さらにゴッホの仲間 (mate) を1点選ぶようにさせる方法が紹介されている。(図2)



図2. 作風綜合わせ (Joyous Vision より)

③さわって当てよう (Match by Touch) [H-3]

眼で見えないように袋に入れられたレプリカ (美術館で購入した立体複製) を触りながら、それと同時代の、または同じ作家の作品写真と一致させる。形からだけでなく表面の質感からも識別させる。一例として、五つの頭部 (アフリカの仮面、古代ギリシア、エジプト、ロダン、エプシュタインの彫刻) とムアの「横たわる人物」からなるシリーズがある。

④分類しよう (Reduction-Sorting Game) [H-4]

16枚のハガキ大図版の作品を2者択1的な分類にしたがって分けていく。「抽象か具象か」、「線か質感か」、「能動的か受動的か」などの7回の選択を経て特定の1点にたどりつく。また逆にばらばらの1点から出発して両方に共通する選択肢を発見してより大きな括りへと進めることもできる。

⑤三目ならべ (Tic-Tac-Toe) [H-5]

クラスを2つのチームに分けてそれぞれにリーダーを指名する。教師はスライドで1点の作品を生徒に示し、それについて2~4者択1の質問をする。例えばピカソの『ゲルニカ』について「この絵を描いた人はだれ?」、「この絵は、称賛、それとも抵抗」、「この絵のスタイルは、写実的、半分写実的、抽象的?」など。リーダーは一定時間内にチームで相談してその回答をする。正解ならリーダーは黒板に書いた枠目の1つに○又は×をつける。不正解なら他のチームが答える権利をもつ。

⑥まるごと体験 (Receiving Pictures) [H-6]

ある作品に対して、生徒の感じたことをすべての感覚的反応 (聴覚, 触覚, 嗅覚, 空間感覚) を動員させ言語化させる。質問としては、「この絵が音楽ならどん

な音が聞こえる?」、「絵のなかに歩いていけたらどんな空間になっているかな?」、「この絵の臭いをかぐことができたならどんな臭いがする?」、「この絵のように動いたら身体にどんな感じかする?」などがあげられている。同じ作品に対する反応でも人によってさまざまなことに気づかせる配慮もなされているが、これは教師指導型の質問-回答形式の鑑賞授業であり厳密にはゲームとは言えないように思う。

⑦本当の色は (Color Adjustment Game) [H-7]

作品の色彩上の統一性について知る。約20×25cmの図版を8点の作品について各3部ずつ用意する。1部はもとの色のままで、他の2部では部分的に微妙に色を変えておく。もとの色のものを選択するよう指示しそれを選んだ理由を議論させることで、画家が自分独自の色彩の統一感を表現していることに気づかせる。このゲームに使う作例には、微妙な色の違いがでる水彩画がよい。

⑧みんな覚えよう (Memory Game) [H-8]

まず全員で1点の作品をじっと見てから、それに背中を向け、その作品中に見つけた物の名前を順番に言う。同じ物は答えてはいけない。誰も付け加える物が無くなったら、又、作品の方へ向きなおって、残っている物を見つける。美術館で実物の作品を使うのが望ましいが、教室でスライドを使ってもできる。

⑨感じを言おう (Creating Emotion Game) [H-9]

主観的な反応によって作品から受ける印象を分類するゲーム。20点の作品について生徒に「どんな感じがする?」という質問をして、あらかじめ示された4つの感情分類項目によってその反応を分類させる。さらに、生徒は自分たちで感情を形容する語を創作し、それにしたがって反応を細分化していく。それらの語には「おかしい、どきどきする、静かな、悲しい、ゆかい、冷たい」などがある。ただし、感じることに「正解」はない。教師は「感情は個人的かつ普遍的なものであり、感情の確認はその人固有の体験から出てくるものであって“正しさ”や他人から承認されることが目的ではない」ということを銘記する必要がある。

⑩読んで見つける (Matching Statement and Images)

[H-10]

美術館で一般の観客が作品を見る時間は分単位というより秒単位である。このゲームは、いくつかの作品に関する説明文 (statements) を読んでその作品を当てもの、長い時間作品を見つめなければならない。他のゲームと同じく、その目的は一定時間、子どもに作品をじっくりと見させることにある。教材は複製図版でもよい。例えば説明文1は「印象派にいたるまでの絵画のスタイルは一定の変化をしている。変化の1つは絵の具がどのように塗られているかに見られる。これらの4点の作品は、筆跡がほとんど認められない写実的なスタイルから、筆跡がはっきりと認められ自

由に絵の具が塗られている印象派にいたるものまで含んでいる。4点の作品を古典主義（もっとも写實的）から印象派（もっとも絵画的）の順番に並べなさい」とある。答えは「アングル→クールベ→ブーダン→モネ」である。他には、プリミティブな作品とそうでないものとを分ける、輪郭線が明確なものとそうでないものとを分けるための説明文もある。

⑩宝さがし (The Visual Treasure Hunt) [H-11]

K-8の例。美術館での実践を基本とするが大きな複製図版などがあれば学校でもできる。このゲームのために展覧会ごとにワークシートを新しくする必要はあるが、質問項目などは定型があるのでさほど困難ではない。たとえば、白とピンクの2種類のカードを使う。白(instruction sheet)は、美術館でのマナーやゲーム手順の説明、ピンク(hunt sheet)は、どの作品に○があるか?という問いと解答欄のあるもの。答が一致しない場合、展示室でさらに話し合う。この話し合いが、美術に対する子どもの考え方(conceptualization)を明らかにする。

⑪構図みつけ(Compositional Exercise) [H-12]

教室で複製図版を使ってもできるが美術館での方がより効果的である。1クラスを4つのグループに分け教師は次のような話をする。「花びらが1枚ずつ合わさって花の形になるように、いろいろな細かなものでできている物も、大まかに見れば丸いとか四角っぽいとかの形に分けられます。絵の中のいろいろな部分を一緒にして一つのまとまりとして見せる方法を、構図または構成といいます。今日は作品を模写したくてもその時間はありません。だけど、小さな部分がまとまった大きな形や線、方向だけなら写すことができます。大まかなものだけでいいんです。わかりますか?」と言って教師は実演してみせる。生徒はフロアで作業をする。時間は10分程度でよい。教室で行う場合は複製図版にトレーシングペーパーなどを重ねて構図をなぞってもよい。後で、模写したものと実際の作品と並べて話し合う。作品はルネッサンス期の、部分と全体の関係がはっきりしているものがよい。

⑫聞いて見ると(The Description Game) [H-13]

クラス全体でもできるが15人以下でないとだらける者も出てくる。目隠しさえあればできる。クラス全員に目隠しをさせてから教師が一人の生徒を「批評家」に指名し目隠しをとらせる。その批評家は、指示された特定の作品についてできる限り他の生徒が理解できるように説明する。他の生徒はそれを聞きながら、心の眼に作品を浮かべる。説明が終わったところで全員が目隠しをとって作品を見て、その説明とのちがいを議論する。批評家の説明のどこがよかったか悪かったと、批評家を批評することで、スピーチと観察の力を高める。教師は仲介役に徹する。

⑬ギャラリー・ゲーム (Gallery Game) [H-14]

K-1の例。美術館の空間を想定してそこに作品(ハガキ大図版)を展示する権利を論争しながら獲得する。ハーウィッツによれば、生徒を熱中させるこの指導法は今や教師教育の方策(strategy)の一部にもなっていて、そのことは教員養成にも鑑賞教育が重要だという認識の高まりを意味するという。

まず、準備として、ギャラリーの床と壁になるボード(22×28in.)、要求カード(3×5in.)の文献カード大で14枚以上、B5版大の厚紙で裏打ちされたハガキ大図版カードが必要である。要求カードには「奥行きを出すために平面を連続させる」などの美術概念に関する説明文がある。その他に、その作品を展示した子どもの目印となる小物(token)がいる。人数は3~4人がよく、ルールは次のようになる。〔図3〕



図3. ギャラリーゲーム (Joyous Vision より)

1. 要求カードをよく切ってから、ボードで組み立てたギャラリーの展示予定場所(14ヶ所)に置く。
2. 図版カードをよく切ってから各プレイヤに4枚ずつ配る。他はギャラリーの真ん中に積んでおく。
3. 最初のプレイヤがサイコロを振って出た番号のところの要求カードにあった図版カードをもっていけば、その図版カードを所定の番号のところのところに置く。もっていなければ、手持ちの図版カードを1枚捨てて積んであった図版カードから1枚を引く。
4. 次のプレイヤも同様に繰り返す。もし、あるプレイヤが既に置かれた図版カードの作品よりも自分の手持ちの図版カードの作品の方がその要求カードの内容により適っていると判断したときは、全員に提案して話し合いによってどちらかを決める。
5. すべての空間が埋められたときゲームは終わる。全員がその要求カードにある記述を表現した作品を展示したという共通理解が必要。一番多く図版カードを出したプレイヤが「芸術のパトロン」となり勝者となる。

このゲームの変形として、実際の教室空間や壁面をギャラリーに見立てて作品を展示することもできる。この種のギャラリー・ゲームを通して生徒は、個人鑑賞から集団活動への広がりを持ち、個人の見方を他の

メンバーに承認してもらうために説得することで作品分析の力も高められ、展示する作品の決定をめぐっても教師に訴えることなく生徒自身で集団決定 (groupe decisions) することを学習できるという。

⑩即興によるロール・プレイング (Rolle Playing through Improvisation) [H-15]

たとえば、セザンヌの『トランプをする人』を見ながら自由に想像しながら登場人物たちの会話を演じてみせることから、衣装なども工夫して登場人物をしぐさや会話などを演じる演劇活動にちかい活動も含む。

⑩美術館をつくろう (A New Community Art Museum) [H-16]

K-10のロール・プレイングの好例。生徒が財団職員や学芸員となって、与えられた500万ドルを使って作品を収集する。ただし、その美術館のある地域の人々とゆかりのある作品でなければならない。その課題を説明した後で教師は生徒に次の質問をする。

1. 私たちの地域社会 (community) の美術館の目的は何ですか。それは歴史的にこの地域やその価値観を代表し、美的価値を導き作っていかなければならないものではないのでしょうか。…略…
2. 地域社会を形成しているものは何でしょうか。どんな人達が住んでいるのでしょうか。どんなコレクションがその人達にとって有意義でしょうか。
3. 美術館に収蔵する作品を決めるべき人は誰でしょうか。この決定は地域社会の事情とどのように関係するのでしょうか。
4. 新しい美術館にはふさわしい作品はどれでしょうか。どのくらい値段ならいいのでしょうか。

この導入的な質問の後で問題をさらに絞っていく。

1. 収集する作品の内容と点数について、教師は生徒が情報収集できる資料を用意しておく必要がある。
2. 作品の値段は現在の相場にもとづいて教師が設定すればよい。問題は、個々の作品の値段よりそのコレクションの他の作品とのつりあいである。版画は油絵より安い。新しい作品は古い作品より安い。作者の名声によっても値段は異なることなど。
3. 作家や作品についての情報収集。
4. 地域社会にふさわしいコレクションのタイプを考える。たとえば、アメリカ先住民の居住区域があればその文化を伝えるものなど。
5. そのコレクションの方針を正当化できる理論的根拠 (rationale) について考える。

この種のゲームは、遊園地の経営者となる『テーマパーク』、市長として住民の苦情を処理したりする『シムシター』といったパソコン・ゲームのように、パソコン上でも十分できるが、日頃の仲間どうしが役割に応じて直接的に議論する点に意義があると思う。

⑩作品の競売 (An Art Auction) [H-17]

生徒はコレクターと画商とに分かれて、作品の値段

を決める。そのための情報を教師が提供する。作品を獲得するための美的基準を決め、その作品の現在と将来の価値とを見通した上で購入するために、作品の経済的な基盤を評価 (assess) する。

次に同じくハーウィッツ等の『子どもとその美術』から上の事例と重複しない範囲で紹介しよう。

⑩私は誰? (Artist Names and Styles) [H-18]

教師は、生徒たちの座る椅子の下に1枚のカードを置く。そのカードには作家名、作品名、作家の属する派 (印象派、立体派など)、美術形式 (線画、彩画、彫刻など) の項目が記されている。そのカードのある椅子に座った生徒はその作家になりきる。教師は、印象派の作家はあっち、立体派の作家はこっちのテーブルへ移動するよう指示をだし、生徒は自分のカードにしたがって移動する。また、たとえばモネの『睡蓮』を見せて「この絵を描いた人は誰?」と聞いてモネのカード持っている生徒に挙手をさせ「あなたは誰、どこから来たの。どうやってこの絵を描いたの?」と質問する。生徒はカードに書かれた情報をもとにしてモネの代わりに答える。

⑩たくさん集めよう (Art Collector) [H-19]

4枚で1組になるカードを使ってするトランプ式ゲーム。ワシントン・ナショナルギャラリーの作品と解説文をトランプ大のカードにおさめた“ART RUMMY”は日本の美術館の売店でも販売されているその代表的なもの。同じ主題 (動物、子ども、家族、働く人など) のものが4枚1組で10組、40枚のカードからなる。最低3人からゲームができる。全員に同じ数だけカードを配り残りは裏返して積んでおく。最初のプレイヤは自分の欲しい主題、たとえば「動物」を他の一人に要求する。要求された者は「動物」のカードをもっている場合はそれを要求した者に渡さなければならない。要求する代わりに積んであるカードから1枚を引いてもよい。より多くの組を揃えた者が勝つ。同じカードで「神経衰弱 (concentration)」もできる。

⑩ズバリ一言 (Token Response) [H-20]

数枚の大型作品図版を廊下の壁などに並べて展示する。子どもに8枚1組のカードを与える。そのカードには、「好き」「嫌い」「もっとも古い (エジプト彫刻)」、「最良の考え (ロダンの『考える人』)」などの作品をズバリ言い当てる言葉が記されている。生徒は、そのカードを該当すると思われる作品図版の横に置く。配られたカード全てを使う必要はない。同じ作品、例えばピカソの作品に「好き」と「嫌い」という対立するカードが置かれた場合には美学的な議論のきっかけになるという。この議論を通して、作品に対する個人の反応は多様であり、単純に正解や誤りとは言えないことを生徒に気づかせる。単なる好き嫌いとの美的判断とのちがいに気づかせる。

⑩同じもの見つけ (Guess the Theme, How Are

These the Same?)〔H-21〕

5～8点の作品（ハガキ大図版）に共通する主題または構想(idea)を見つける。幼児には馬とか赤ちゃんとか単純な主題を、高学年の子どもには文化圏、材料、暴力という抽象的な主題などの共通性をもつものを与える。主題の例として世界中の働く人たち、母と子、帽子、都市空間などが挙げられる。さらに、一見なんの共通性もないシリーズでも、そのカードの裏の説明を読めば、作者がすべて同じ国の出身とか、すべて女性であるとかが判明する場合もある。

②比べて見ると (Compare and Contrast)〔H-22〕

ジョージ・ワシントンとリチャード・ニクソンが同じ大統領執務室でダークスーツを来てこちらを向いている肖像画 (Gilber Stuart と Norman Rockwell による) の図版を与え、それらの異同について3～4人1組のグループで話し合わせる。図版の裏には比較のための情報が記されている。その他にコンゴの象牙彫刻の母子像とラファエルロの聖母子像、ツタンカーメンとヴェルベデーレのアポロンとを比較する例がある。

③お見合いしよう (Blind Date)〔H-23〕

美術作品には多くの男性、女性が表現されている。教師は、さまざまな時代や場所から、10～12点の男性像を選びそれと同じ数だけの女性像を表す作品を選ぶ。中学・高校以上の生徒がより興味をもつだろう。生徒は作品中の男性と女性をお見合いさせて、そのカップルを選んだ理由を説明する。軽いおもいつきから、さらに、様式、時代、社会階層、文化、材料、作品に表現されたその人物の人柄などの理由を説明する。正確な題名や作家名を使うように支援する。

④これも美術? (Is This Art?)〔H-24〕

たとえば、ありふれた椅子の写真、木の絵、動物の絵、建物の絵、彫刻の写真などのハガキ大図版を見せながら、たとえば「人間の手で作られたものが美術だとしたら、どれが作品か?」と質問し、生徒は、いくつかの作品を示してその理由をのべる。

⑤いつ、どこで? (Where and When?)〔H-25〕

教室に大きな世界地図と年表をはっておく。丈夫な封筒に張りつけたハガキ大図版を数枚ずつ大きな袋に入れる。封筒にはその作品がいつ、どこで作られたかというデータを記入したカードを入れておく。生徒は作品図版を地図上の適切な場所や年表の適切な時代に置くのが課題である。図版例として、アフリカの仮面、エジプトの彫刻、ゴシック寺院、アメリカ先住民の鷲の羽の帽子などシリーズがある。生徒は図版を地図や年表の適切な場所に置いてから、封筒の中のカードの説明を読むことができる。

⑥美術鑑定団 (Connoisseur)〔H-26〕

教室の掲示板などへの展示を利用したゲーム。たとえば、幼児向けに3点の風景画と1点の静物画を並べ

て「ちがうのはどれかな?」とたずねるもの。中学生以上には、12点のハガキ大図版に番号を付けて展示する。6点はホッパーの描いた建物の絵。他の3点はチャールズ・シーラによる建物。他の3点は別々の作家が描いた建物の絵。教師は次のように質問する。

1. 重要な（もっとも多い作品が展示されている）作家によって描かれたと思う作品の番号をあげよ。
2. その有名な作家の名前は?
3. その作家以外の作家による作品の番号を示せ。
4. それらの作家の名前をできるだけ多くあげよ。
5. 絵画の題名をあげよ。

個人でもグループでも遊べる。正解すると得点もらえる。教師は生徒に「どうしてそれがホッパーだとわかったの?」などとたずねる。また、ゴッホと印象派の作家の作品などを比較するゲームを通して、生徒は、作家のスタイルは時代とともに変化し、互いに影響を与えあい、同じような過程を通過することなどを学習できるという。

以上、ハーウィッツによる26の事例の検討からアート・ゲームとは何かについておよその概要は確認されたと思う。しかし、以上の事例は全体としてみれば、ゲーム的なおもしろさは理解されても、そのゲームを通して何を学習するのが明確に見えにくいという面もある。この問題については、後半で述べるつもりだが、次に、もっと教育的側面を前面に押し出した事例を紹介しよう。

(3)チャップマン (Chapman) による事例の紹介

ローラ・チャップマンは、『美術の発見 (Discover Art)』(Chapman, 1985)をはじめとした美術教科書の著者として知られている。ある調査 (Lampela, 1994) では、オハイオ州で供給された美術教科書の64%が彼女の教科書であるという。彼女の編集した教師用指導書『美術を教える (Teaching Art)』(Chapman, 1988) には、ハガキ大の複製図版やアート・ゲーム関連の教材が含まれている。そのいくつかを紹介しよう。

『美術を教える』に付けられた教材は、造形要素別の絵合わせゲームと1～3と4～6学年用の「アート・カード」の2種類である。

まず、絵合わせの系列から簡単に紹介しよう。

①明度合わせ (Match the Values)〔C-1〕

正方形（一辺が約55mm）を対角線で4分割しその4面に異なる明度（網点）をつけたカードを、同じ明度どうしをとなり合わせにして並べていく。(図4)

②色合わせ (Match the Hues)〔C-2〕

上の明度を色相の差に置き換えたもの。カードの上下左右に並べる条件は同じ色どうしだけでなく、寒色どうし、補色関係などを含んで複雑にできる。

③形合わせ (Match the Forms)〔C-3〕

3枚1組（輪郭線だけ、中身がある、中が空洞）と

2枚1組（構造線と平面処理）のカードから同じ形のものを組み合わせる。

④線合わせ（Match the Lines）〔C-4〕

自然物や風景の写真とそれを構成線だけで表したカードと合わせる。「構図みつけ」〔H-12〕と類似。

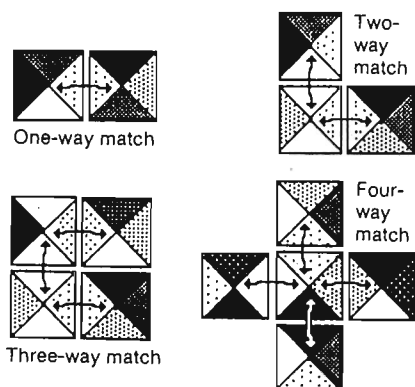


図4. 明度合わせ

⑤形態合わせ（Match the Shapes）〔C-5〕

①の明度合わせと同じカード形式で6つの明度のかわりに二次元平面の幾何学形などを使ったもの。

⑥空間さがし（Space-Talk, -Research）〔C-6〕

絵画の構図や立体作品の空間処理について言葉で説明したカード（16種）と該当の作品カード（12種）とを合わせる。1枚の説明カードに該当する作品は1点とは限らない。たとえば、「この絵の背景は大変大きなスペースを占めている。それは夜の渦巻く空を表している」という説明はゴッホの『星・月・夜』を示すものである。このように画像と説明文とを一致させるゲームは、「アトリー」〔K-2〕や「感じを言おう」〔K-9〕でも同じだが、言葉とイメージとの対応に気づかせ適切な言語表現をさせる目的をもつ。

⑦質感合わせ（Match the Textures）〔C-7〕

地面のひび割れ、木肌、布地などの写真とその質感を線画で表したカードとを一致させるもの。

以上の7つのゲームは、DBAEのディシプリンの1つとしての「美術批評」活動における造形要素の分記述・分析の活動への基礎「訓練」といった性格が強い。⁴⁾次に「アート・カード」を紹介しよう。このゲームは、32枚のハガキ大図版カードからなり、さまざまな文化圏からの絵画、彫刻、工芸作品などが含まれる。各カードの裏に作品分析のために次のような4つの観点が示されている。（図5）

- ・美術形式（絵画、彫刻、コラージュなど）
- ・主題（子ども、風景、顔、天気、抽象など）
- ・造形要素（線、色、形、質感、空間など）
- ・構成原理（バランス、対称性、変化など）

これらの観点はゲームにおいて選択したカードと別のカードが一致することを論証する根拠ともなる。チャップマンはこれを使った6つのゲームを紹介しているが教師の工夫で多様なゲームができるという。

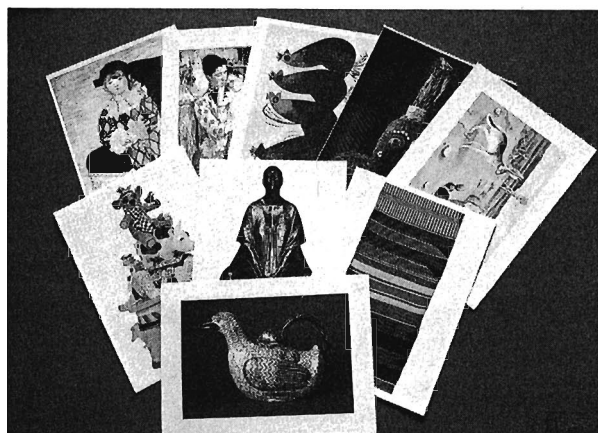


図5. アート・カードのサンプル

⑧展示する人（Art Exhibitor）〔C-8〕

競争ではない。生徒に1枚ずつカードが与えられた後、1枚が表向きに置かれる。生徒はその1枚と何らかの類似点があると思われる自分の手持ちのカードを横に並べその理由を言う。例えば、青っぽい色の作品の横に同じ青っぽい作品を、彫刻の横に彫刻を、風景画の横に風景画をというように順に並べていく。この練習(exercise)を通して生徒は、作品を見たり分類したりするのに多様な観点があるのに気づくという。

⑨美術ジェスチャー（Art Charades）〔C-9〕

競争ではない。教師は生徒が演じる意欲をもちそうな図柄のカードを示す。グループで相談してその作品から受ける感じを身体や音声で表す。鶏の絵なら、生徒はそれぞれ頭、体、脚と別れて演じてよい。即興型ロールプレイング〔H-15〕と同型のもの。

⑩記憶しよう（Art Concentration）〔C-10〕

いわゆる「神経衰弱」のこと。裏返しにしたカードから一致するものを選ぶ。ただし、32枚のカードには同じ作品を扱ったものは1枚もないので、一致の理由を、前に述べた作品分析の4つの観点にもとづいて説明しなければならない。分析の視点を明らかにし美術用語に親しむことができるという。

⑪動けば線になる（Path of Motion）〔C-11〕

競争ではない。生徒は、教師が示した1点の作品から看取した動きを線として紙の上に一筆書きのように続けて描く。作品ごとに色を変えて線を重ね描きしてもよい。紙の上の鉛筆の代わりに、身体を使ってその線の動きを再現する。顔をいつも教師の方に向けて大きな音をたてずに歩く。

⑫たくさん集めよう（Art Collector）〔C-12〕

“Art Rummy”〔H-19〕と同じゲーム。ただし、組み合わせの根拠は作品の主題だけではなく、彫刻どうしとか絵画どうしといった単純なものから「かっこいい」とか「輪郭線がはっきりしない」など自分自身で作った根拠でもよい。

⑬色の家族（Color Families）〔C-13〕

競争ではない。作品を見た目の温度によって、暖か

い、冷たい、地面色 (earth tone) の3種類に分類しながら、どの作品が分類しにくいかなどを議論する。生徒は、色の感じには「さまざまな正解」があることを知る。教師は黒板に温度計を描いてその作品がどの温度にあたるかなどを生徒に決めさせてもよい。

以上の事例を通して言えるのは、チャップマンの提案するゲームはもっぱら線や色、形などの造形要素の分析とその構成原理を理解するための学習という明確な目標のもとに設計されていることである。

(4)ウルフ (Wolf) による事例の研究

ウルフ (Wolf, 1986) という人はモンテッソリーを研究している幼児教育の専門家らしいが詳しいことはわからない。彼女の「ママ、ルノアールよ! (Mommy, it's a Renoir!)」は3~6歳児以上を対象にした美術鑑賞学習指導書で各年齢別に36枚のカードがついている。表紙には「両親と教師のため」とあるが説明は家庭での使用を前提として書かれている。(図6)

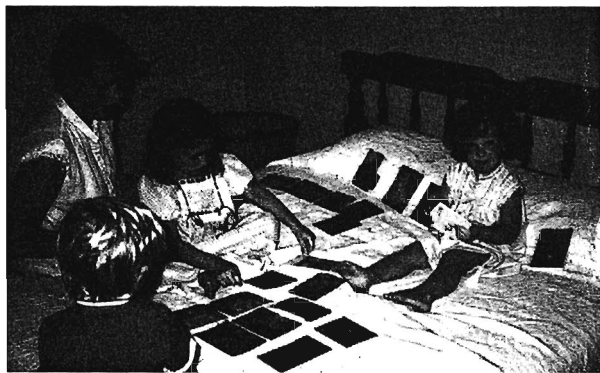


図6. 「ママ、ルノアールよ!」の表紙より

このカードを使った鑑賞活動は以下の8つの段階に分けられ、1~3までの段階では難易度によってまた3つのレベルに分けられる。

- (1)同じ作品のペアを選ぶ。
- (2)同じ作者、または同じ主題のペアを選ぶ。
- (3)同じ作者による作品を4点選ぶ。
- (4)作品と作者とを結び付ける。(図版のそばに作者名と題名が印刷されたカードを置く)
- (5)有名な絵画作品の題名を学習する。
- (6)美術の「派 (school)」について学習する。
- (7)同じ「派」に属する作品を集める。
- (8)美術史の流れにしたがって作品を並べる。

著者はこれらのカードを“Art Postcards”と呼んでいる。アート・ゲームという言い方はしていないが、活動内容はカード・ゲームである。3歳児にこうした学習がどれだけ有効かは即断しかねるが、アート・ゲームの対象の広さを示す一例として紹介しておく。

(5)平田健生による事例の紹介

平田は美術館の教育活動に意欲的に取り組んでいる

現職の学芸員である。彼は子どもだけでなく一般成人をも対象としたアート・ゲームの実践を試みている。1996年度の成人向けの実践からいくつかの事例を紹介しよう。⁶⁾なお、ゲームの略号はハーウィッツと混同されるので滋賀の「S」とする。

①○×推理ゲーム〔S-1〕

選ばれたグループの代表だけが、ある1点の作品を見ることができる。他のメンバーは、その代表への2者択1の問いを繰り返すことでスライドに写された複数の作品から、該当の作品を当てる。たとえば「あなたの見ている絵には家がありますか?」という問いに大して在れば○、無ければ×のプラカードを代表者は示す。例えば「モナリザ」のように、作品のすべてが女性の上半身像だけなら、難度はかなり高くなる。このゲームは作品をさまざまな方法で分類することを学習できるという。〔H-2〕の変形といえる。

②ピカソで福笑い〔S-2〕(図5)

ピカソの作品から抽出された左目、右目、鼻、耳、口などの顔のパーツ(番号がふってある)、番号を記したコイン、台紙に描かれたのっぺらぼうのピカソの絵などを準備をする。最初に「さまざまな方向から見た対象をひとつの画面に合成して描く」というキュビズム絵画の基本が解説される。コインを引いてその番号にあったパーツをそれぞれ左目や鼻の入った袋から取り出して好きなように台紙に描かれた顔にはりつける。できあがったら参加者はその顔にぴったりの名前をつける。このゲームを通して参加者はキュビズムの基本を体験できるという。(図7)

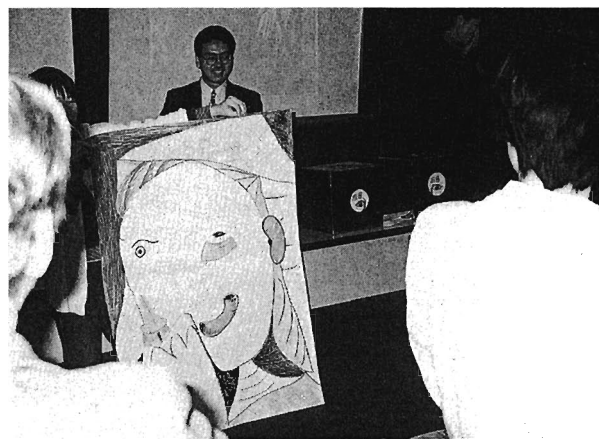


図7. 滋賀県立近代美術館にて

③この絵、だれの絵?〔S-3〕

ある作家の作品を3点見せておいてその作家の作風を理解し、別の作品群(6点くらい)からその作家の作品を選びだす。参加者は、それらの作品を選んだ理由をことばで説明する。スライドを使ってもよいが、台紙にカードをはったボードを使ってもよい。グループで参加すれば、自分がその作品を選んだ理由を説明しあうことで作品をみる視点の多様性に気づくことができる。もちろん、個人単位でもできる。

④抽象画を作ってみよう—家族の肖像 (S-4)

初めにカンディンスキーの抽象画論を説明して、形や色にそれぞれの特定の感情が結びついていることに気づかせる。参加者はあらかじめ用意された色紙から「お父さんの色」、「お母さんの色」など家族のそれぞれの構成員にふさわしい色を直観的に選びだす。同じく、用意された型紙のなかからそれぞれの構成員にふさわしい型を選びだす。選びだした色紙に型紙をあててハサミで型を切り出す。それらを好きな色の大きな紙にはりつけて抽象的な家族の肖像をつくる。時間があればその肖像画を説明する。なんらかの理由で自分の家族を避けたい参加者は「サザエさん一家」などにしてもよい。

これらのゲームは成人を対象としたものであるが既に子どもへの実践を経て考案されたものであり、アート・ゲームの対象の広がりを示している。

(6)スージ (Susi) による事例の紹介

スージ (Susi, 1988) は美術教育の専門家らしいが、広く学科ゲーム (academic game) という観点からシュミレーション・ゲームを検討し、後半で検討するように学科ゲーム作成のための指針を示している。「学習はただ情報をため込むことではなく、それを使いこなすことである」として、アンカーやリポーター、批評家などの役割を決め、取材から得られた情報をもとにしてある作品についてニュースキャスターとして解説するというゲームを紹介している。現代と過去を交えたり、競馬好きだったドガに競馬リポーターがインタビューをするなどの例をあげている。〔K-10〕の事例の1つである。(図8)



図8. ニュースキャスターになって (Susi より)

2. アート・ゲームの分類について

内容的な重複もあるが今までに55種類のアート・

ゲームをみてきた。Susi (1988) によれば1200種類以上の学科ゲームやシュミレーション・ゲームを説明した案内書 (Horn, 1980) もあるというが未見である。アート・ゲームに関してもまだたくさんの種類があらうが、ここでは以上のゲームを中心にその分類を考えていきたい。分類については、目的、対象、方法、学習内容、学習効果などさまざまな切り口が想定されるが、その検討は後半(2)で行う。 —— (2)へ続く

注

- (1) そこでは消費者と販売者の取引を競争させる『消費者 (Consumer)』、代議士になった生徒が演説したり議会対策したりして選挙での当選を競う『民主主義』などのゲームが紹介されている。
- (2) 『アート・エデュケーション』(建帛社)、第27号、1997年、の「美術系CD-ROM (4点) の紹介」(pp. 137-139) を参照。
- (3) 原文では“children”と“student”の両方が使われているが、今回は小学生も「生徒」で統一した。
- (4) 拙論『「教育的」美術批評の可能性と諸問題』『大学美術教育学会誌』、第28号、1996、pp. 75-84
- (5) ここでは美術館で配付された資料と当日見学した知見にもとづいて各ゲームの概要をまとめた。資料を提供して下さった滋賀県立近代美術館の平田健生氏に感謝します。

参考文献 (著者名アルファベット順)

- Chapman, Laura H. (1985) ; *Discover Art*. Davis Publication Inc., Massachusetts.
- Chapman, Laura H. (1988) ; *Teaching Art*. Davis Publication Inc., Massachusetts.
- Good, Carter V. (1973) ; *Dictionary of Education*. McGraw-Hill Book Company, New York.
- Horn, R. E. & Cleaves, A. (1980) ; *Guide to Simulations/ games for education and training* (4th ed.). Beverly Hills, CA.: Sage Publications.
- Hornby, A. S. (1973) ; *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Kaitakusha, Tokyo.
- Hurwitz, A. & Day, M. (1996) ; *Children and their Art*. Harcourt Brace Javanovich College Publishers.
- Hurwitz, A. & Madeja, S. S. (1977) ; *The Joyous Vision*. Prentice-Hall, Inc., New Jersey.
- Katter, Eldon (1988) ; An approach to art games: Playing and planning. *Art Education*. 41(3), pp. 46-54
- Lampera, Laura (1994) ; A description art textbook use in Ohio. *Studies in Art Education*, 35(4), pp. 228-236
- Susi, Frank D. (1988) ; Developing academic games and simulations for art education. *Art Education*, 41(1), pp. 18-24
- Wolf, A. D. (1986) ; Mommy, it is a Renoir! Parent Child Press, Altoona, PA.

(平成9年9月11日受理)