

中学校美術科教育における関係性を育むワークショップ実践の研究 (3) —MY ゆるキャラを用いた映像制作の実践を通して—

A Practical Study of Workshop to Foster a Relationship through Art Education in Junior High School (3)

— Practice of Video Production using My Loose Characters (Yuru-Kyara) —

春 野 修 二

Shuji HARUNO

(北九州市立二島中学校)

笠 原 広 一

Koichi KASAHARA

(福岡教育大学幼児教育講座)

(平成27年9月30日受理)

抄 録

中学校美術科においてMY ゆるキャラの立体制作を用いた映像制作を通して、関係性を育むワークショップ型の授業を実践した。生徒間の情動の交わり合いという感性的コミュニケーションによって関係性をどのように捉えられたか生徒のアンケートから考察した。1年生100名(1組:27名, 2組:23名, 3組:24名, 4組:26名)の各クラス3時間続きの授業でMY ゆるキャラの紹介, ストーリー作りと撮影を経てそれぞれ6班が映像鑑賞をした。アンケートの結果から、ゆるキャラによる「自己紹介, 物語づくり, 演技, 撮影, 鑑賞会」といったそれぞれの過程において生徒自身が楽しさや面白さを実感していることを確かめることができた。またチームでの活動では受容的な雰囲気、互いの気持ちに通じる場面があり、チーム内の繋がりが強くなったと多くの生徒が感じていることが分かった。MY ゆるキャラを用いた映像表現による協同制作のワークショップ型授業は、関係生成の契機となる多くの要素を内包した実践となり得ると言える。

キーワード: 中学校美術科, ワークショップ, 関係性, 感性的コミュニケーション, vitality affect, 繋合希求性, タブレット

1. 研究の背景と目的

本稿は中学校美術科において関係性を育むことを目的とした美術教育実践の考察である。本稿に先立つ「中学校美術科教育における関係性を育むワークショップ実践の研究(1) - 生徒の実態把握のための映像表現を用いた予備的实践 -」(笠原・春野, 2015a)において、中学校美術科の授業で協同的な映像表現をワークショップ型の実践として行う際の予備的实践の考察を行った。そこで「豊かな関係性の創造と自己の感情体験」を生成するワークショップを授業として実践する意義と可能性が示唆された。それを受けて「中学校美術科教育における関係性を育むワークショップ実践の研究(2) - ペープサートを用いた劇づくりの実践を通して -」(笠原・春野, 2015b)では、教師と生徒、生徒間の情動の交わり合いという感性的コミュニケーションによって関係性がどのように生成したか考察を行い、授業における関係性が情動の交わり合いによって生成されていく様態を明らかにした。

これらの内容を受けて本実践はMY ゆるキャラ(新聞を芯材にした張り子)を用いて物語を作り、撮影し

て映像作品に仕上げるワークショップを実施した。その体験過程をどのように理解することができるのか、表現活動における媒介やコミュニケーションによって生成される関係性をいかに生徒自身が実感しているのかについて、鯨岡(1997)が提起する感性的コミュニケーション、力動感(vitality affect)、繋合希求性に着目し、実践後に行った6件法のアンケートや自由記述の内容などから関連する事象について分析した。

2. MY ゆるキャラ制作の位置づけ

社会教育施設などで行われる通常のワークショップでは短期間でプログラムを終えることが多い。今回は2014年5月から7月にかけてMY ゆるキャラ制作を実施し、2015年2月に本ワークショップを行った。それにはいくつかの理由がある。まず、ワークショップの目的を「コミュニティ形成のための他者理解と合意形成のエクササイズ」(荻宿, 2012)と捉え、個人制作の側面が強いMY ゆるキャラ作成は協同制作の活動と時期が多少離れても差し支えないと判断した。次に、キャラクター制作に時間をかけることで、



図1 MYゆるキャラ：くら先生、ファイヤーボール等

生徒が造形活動を充分に楽しめ、納得いく形でアイデアを創出してからワークショップで活用できること。そして、予め、自ら創出したキャラクターを事前に準備できていると、その時になってアイデアが上手く思い浮かばずに困ることなく全員が同じスタートラインに立ち、チームごとに安心して物語制作に打ち込める上、時間の短縮にも繋がるなどの理由である。

また、立体的なキャラクターの造形物を物語制作に活用する際、動きや声や仕草などのイメージを具体的に考えることでキャラクターがもつ内面的な特質を考える機会になる。ゆるキャラ制作からワークショップまでの間に、一定の時間があることでそのイメージを広げることができるメリットもある。

ところで本来、ゆるキャラとは「ゆるいマスコットキャラクター」を略したもので、2004年頃から全国的に広がり、その後、ゆるキャラに類するご当地キャラ等が日本各地で盛んにつくられるようになり地域の特色を印象づけるとともに経済効果をも生み出している。ゆるキャラには「郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性があること」「立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること」「愛すべき、ゆるさ、を持ち合わせていること」が条件付けられており、授業においては異なる2つのもの（例えば人と魚など）を組み合わせながらネーミングに拘って各自のアイデアを創出するように促した。

ワークショップで生徒同士が新たに関係をつくる前提として、個々の表現としてのMYゆるキャラを予め持ち得ているスタイルにした。

3. ワorkshopにおける映像制作について

本ワークショップも先立つ研究実践と同様、括弧穴埋め式の虫食い台本を作成し準備した。一つは身近な家族の在り方を想起できるようにした「日曜日の朝〇〇さんちの巻」であり、もう一つは地元由来する昔話からヒントを得て作成した「二島〇〇ものがたり」である。これら台本を基にチームで考えた物語の展開をMYゆるキャラで演じ、タブレットを使って撮影して映像作品に仕上げた。

物語を演じタブレットを使って撮影する過程で、撮影のためのセッティング（撮影場所や背景の工夫など）、撮影段階の役割分担、撮影のやり直し、撮影後にタブレットの画面で出来映えのチェック他、映像表現として仕上げるまでに相談や確認など、劇の台詞や

動きのリハーサル的な要素以外にもチーム内のやりとりが自然と増える。そのことによって多角的にふれあう機会ができ、生徒同士の関係構築を促す作用が生まれるのではないかと考えた。

4. 実践の概要

(1) 概要

今回は春野が勤務する北九州市立二島中学校において笠原と共同で美術科の授業を行った。

実施日及び対象：

2015年2月12日(木)	2,3,4校時	1年2組(23名)
2月13日(金)	2,3,4校時	1年1組(27名)
3月16日(金)	2,3,4校時	1年3組(24名)
3月20日(金)	1,2,3校時	1年4組(26名)

場所：北九州市立二島中学校金工室・木工室

(2) ワorkshopの展開と様子


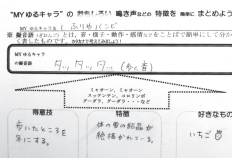


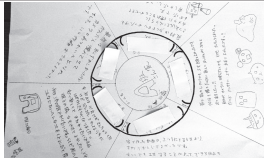
授業展開の概要は表1のとおりである。ワークショップ当日までに生徒たちが交流しやすい環境を整えるために、全ての机を端に寄せて教室内を動きやすくし、中央に箱椅子をランダムに並べた。雰囲気を盛り上げるためにテレビの周りに装飾を施し、黒板が見えない状態にし、非日常的な授業の雰囲気を演出した(図2)。各クラスのチームのメンバー構成はクラス担任と相談し、新たな人間関係の構築を目指して日頃仲のよい者同士が一緒にならないように5～6人の男女混合6班に振り分けた。

当日はまず本日の趣旨を説明し、筆者らが準備したキャラクターを紹介し、その場の雰囲気を和ませるような対話を心がけながら進行していった。その後、MYゆるキャラの紹介カード(図3)に記入させ、クラス全体で自由に動き回ってお互いにMYゆるキャラを紹介した。最初は男子同士、女子同士仲のよい者に紹介をしている生徒が多かったが、徐々に分け隔てなく交流が進んだ。日常あまり見られないキャラの動きや声の調子等の演出によって笑い声や笑顔が溢れていた。改まって友達と対峙して自分のことを話すのは照れてしまうが、自分の分身ともいえるMYゆるキャラが身代わりとして話すことで喋りやすくなり、新たな視点で友達と会話ができる。

MYゆるキャラを使って声を出しながら動かすことに慣れてきたところで、チーム毎にMYゆるキャラの自己紹介映像をタブレットで撮影した。映像の出来栄を確かめてみると、自らの演出が画面上に意のままに反映されることや、逆に思いがけない仕上がりになっていることなどが面白いようで、あちらこちらに笑い声が響いていた。

その後、用意した虫食い台本を例に筆者らが作ったストーリーを上映した。自分たちと周囲との関係でどこにでもある家族のありがちなやりとりや、地元の話題などによって感情移入しやすいようだった。台本を提示し、チーム毎に物語づくりを進めた。その際、実

表1 ワークショップの展開

活動内容	ファシリテーターの留意点
Step1 9:55～ (5分) オープニング	教室前方に鑑賞用のテレビを設置。机は端に寄せて中心部を広くとり、生徒は中央の箱いすに座る。場の緊張をほぐすように個と全体に声をかけながら、趣旨を説明。友達と一緒に協同制作することとMYゆるキャラを動かすことで、キャラクターのイメージを更に深めたり、広げたりすることを伝える。  図2 室内の様子
Step2 10:00～ (10分) ゆるキャラを使い互いに自己紹介する	MYゆるキャラ紹介の際に使う紹介カードに動きや鳴き声などを擬音語で工夫して表し、得意技、特徴、好きなもののうち何れか一つを記入してから紹介に活用することを伝える。授業者も生徒とキャラ紹介を行う。5分程度でできるだけ、たくさんの人と交流するよう促す。気持ちをほぐし、キャラの実態を互いに掴む。  図3 自己紹介カード
Step3 10:10～ (35分) チーム毎に自己紹介撮影後に鑑賞	自己紹介映像のデモを見せてから、タブレットの使い方と撮影の簡単なポイントや手順を説明する。チーム毎にMYゆるキャラの紹介映像を作成する。自分たちのキャラクターを活かしてどのような物語ができるか、互いの考えを引き出す創発のきっかけをつくる。必要に応じて声掛けをする。自己紹介映像完成後、クラス全体で出来映えを確認する。キャラの特徴やよさを共有し合えるようにするためのコメントを入れる。
Step4 10:45～ (25分) 物語をつくる	デモ映像を紹介することで物語の概略や活動の見通しを掴めるようにする。虫食い台本を活用して自分たちの物語をつくることを伝える。キャラ同士の関係を考え、整理しながら、台本を変更してよいことや、必要だと感じるものを加えてよいことなど、ポイントを押さえる。
Step5 11:10～ (55分) 物語を撮影する	撮影に集中できるように、活動場所を木工室と金工室に分ける。台本が未完成でもリハーサルに移行し、撮影中にアイデアを出すように促す。編集が不要なワンカット撮影を勧める。  図4 撮影の様子
Step6 12:05～ (30分) 鑑賞会をする	チームのみんなで声を合わせて作品のタイトルを告げながら上映を始める。鑑賞後に授業者がコメントを入れたり、鑑賞者や制作チームの当事者に意見や感想を述べたりするように促しながら、作品のよさや魅力、楽しさなどを共有する。  図5 映像作品の鑑賞会
Step7 12:35～ (10分) 振り返りをする	グループで振り返りを行い、実際に映像をつくってみてどうだったか、全体的な感想を分かち合えるようにした後、個人アンケートを記入。  図6 振り返りシート

際にMYゆるキャラを動かしながら物語をイメージしていくよう助言した。次第にキャラクター同士の関係が整理されて物語上の役割が生まれた。役に気持ちが入り込み始めると、どのチームも活動に没頭している様子であった(図4)。映像が完成し、6班が順番に上映した。他チームのクラスメイトがつくったストーリーをどの生徒も楽しみながら熱心に見ていた(図5)。互いの作品のよさや面白さなどの魅力を肯定的に受け入れる雰囲気であった。

1枚の用紙(図6)にチームのメンバー全員で振り返りを記述して互いの感じたことを確かめやすくなるようにした。個人の感想を数名が発表し、クラス全体で活動の振り返りを共有し合って終了とした。

5. アンケートの分析

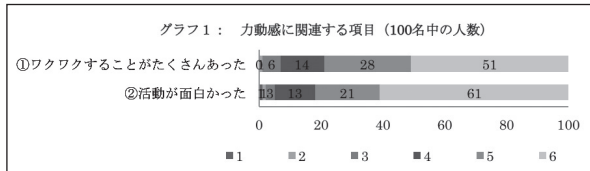
本研究では(鯨岡,1997)に着目し、美術作品や創造活動、生徒同士の交流を経て、いかに互いの関係性を育むことができるかをアンケート結果から生徒自身の捉えをもとに理解を試みた。人と人が関係性を構築する際に、協同で何かをつくりあげる喜びを感じれば、かけがえのない創造体験となり、人間同士の結びつきを強くすると考える。それが、熱中しながらみんなで取り組むことができ、わくわくする活動ならば尚更である。生徒らが楽しみながら生き生きとした様子(力動感)を見せつつ、作品や創造体験を媒介として互いに感じていることを通わせ合ったり、分かち合ったりする(感性的コミュニケーション)ことで気持ちが一つに繋がったという(整合希求性)実感を得られるようになる。これら一連の流れの中で関係がより深く構築されていく。そうしたかかわり合いにおいては、何かの情報や伝え合うといった言語によるコミュニケーション以上に、よさや魅力を共に感じ合うといった感性を基盤とするコミュニケーションが重要になる。

6件法による事後アンケート(1:まったくあてはまらない,6:とてもよくあてはまるを基準)では力動感に関連する内容として、①ワクワクすることがたくさんあった、②活動は面白い。感性的コミュニケーションに関連する内容として、③気持ちが通じた、④チームの活動で自分の思いや考えなどを伝えた、⑤チームの活動で友達の思いや考えをしっかりと聞いた。整合希求性に関連する項目として⑥チームで気持ちが一つになったと思う場面があった、⑦チームの繋がりが強くなったと思う、⑧チームだけでなく、クラス全体の繋がりを強めた、について質問した。楽しい、面白いと感じたこと、活動でうれしかったことや大事だと思ったことについては自由記述を分析した。

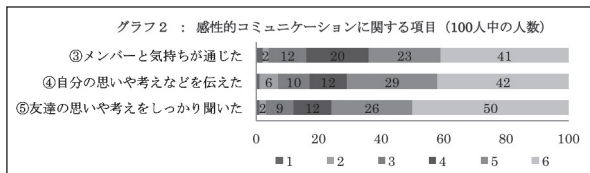
(1) 力動感に関連する内容について

スターン(1985)は「vitality affect: 生気情動」を人との出会いによって起る情動として、これを「波のように押し寄せ、次第に弱まり、あせていく」ものとした。他者との出逢いによって、子どもたちが目を輝かせ、ワクワクしながら活動を楽しんでいるような様子が、力動感があり情動が生気を帯びた状態だといえる。グラフ1によると、ワクワクすることがたくさんあったと感じている(4以上)のは全体の93%であり、活動をおもしろいと回答している(4以上)生徒は95%であった。楽しい、面白いと感じた点についての自由記述では“撮影”と回答した生徒が25名と最も多く、続いて“クラスメイトの作品鑑賞会”23名、“物語を話し合って考えること”18名、“ゆるキャラ

を活用して作品を仕上げたこと”10名，“演技に夢中になったこと”8名，その他16名であった。友達との撮影の場面が楽しかったとする生徒が最も多く，タブレットの活用が生徒の生気を起こすのにプラスに作用していると確認できた。他の回答もそれぞれ約10～20%の回答があり，本実践において，「自己紹介，物語づくり，演技，撮影，鑑賞会」に至るどの場面でも生徒たちはチームやクラス全体での活動を生き生きと楽しんでいたことが分かる。



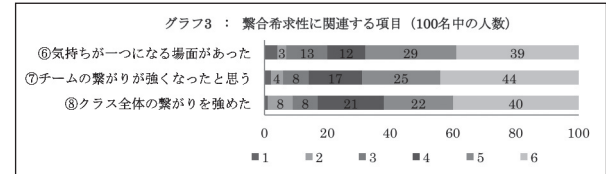
(2) 感性的コミュニケーションに関する内容について
活動で何らかの気持ちが通じたと感じた生徒（4以上）は84%であった。作品を形容した言語がどんなに素晴らしく的確でも，視覚的な作品そのものと同等には成り得ないように，他者と微妙なニュアンスを分かちあい共感し合うのは容易ではない。16%の生徒が，気持ちが通じ合えたと感じきれいていないのは課題だが，自分の思いや考えを伝えることよりも友達の思いや考えを聞こうとする方が5%多いことから，この場合チームやクラス全体に対して受容的な雰囲気が強かったといえる。互いの気持ちを通じ合わせようとする傾向が生徒同士の関係性の構築により影響を与えていたと考えられる。



(3) 整合希求性に関する内容について

⑥チームで気持ちが一つになった場面があったと感じた生徒（4以上）は，80%だった。そして，チーム内の繋がりが強くなったと感じた生徒は，86%であった（クラスでの繋がりが強くなったと感じている生徒は83%）。うれしかったことや大事だと感じたこととして38名が“協力・チームワークを大事にできたこと”と回答しており，続けて20名が“みんなで作品を完成させたこと”，“日頃話さない友達と交流できた”（12名），“みんなで楽しく活動できた”（12名），“チームのメンバーと仲良くなれた”（7名），その他（11名）といった結果であった。“協力やチームワーク”に関して回答している生徒には，“意見や考えをうまくまとめる”など合意形成に関連する記述があり，個の思いがいかにかチームの作品としてまとめられるか創発の在り方が重要な視点だと確認できた。中には，“作品が満足いく仕上がりになった”や“役になりきってMYゆるキャラを活用できた”などもあった。だが，うれしかったことや大事だと思ったことに関する回答の大部分が，も

の（作品）と人の関係ではなく，作品を媒介とした人と人の関係からの記述であった。質の高い作品を求めることも大切だが，作品制作を通しての関係作りの促進が，創造の喜びを実感する際の鍵だといえるだろう。



6. 結論

生徒たちは「ゆるキャラの活用，物語づくり，演技，撮影，鑑賞会」に至るどの場面でも力動感があり，活動を生き生きと楽しんでいた。自分の思いや考えを伝えることよりも友達の思いや考えを聞こうとする生徒の方が多く，受容的な雰囲気であった。互いの気持ちを通じ合わせようとする傾向があり，チーム内で互いの気持ちを通じる場面があったと多くの生徒が感じていた。チーム内の繋がりが強くなったと86%の生徒が感じた。これらの結果から，MYゆるキャラを用いた映像表現のワークショップは生徒同士の関係性の構築に有効であったといえる。

7. まとめ

MYゆるキャラの性格や特徴などを考えながらチームで物語をつくり，タブレットを使って撮影して映像をつくる活動に生徒たちは生き生きとした姿を見せた。このような協同制作において交流する中で生気を引き出し，感性的なコミュニケーションを促進させることで，整合希求性が満たされることが分かった。今後も美術科固有の文脈における中学校美術科における関係性を育むワークショップによる授業実践の研究を重ねていきたい。

【文献】

- 鯨岡峻（1997）原初的コミュニケーションの諸相 ミネルヴァ書房
- 笠原広一・春野修二（2015a）中学校美術科教育における関係性を育むワークショップ実践の研究（1）—生徒の実態把握のための映像表現を用いた予備的实践—福岡教育大学紀要 福岡教育大学 第64号 第6分冊 1-5
- 笠原広一・春野修二（2015b）中学校美術科教育における関係性を育むワークショップ実践の研究（2）—ペーパーサートを用いた劇づくりの実践を通して 福岡教育大学紀要 福岡教育大学 第64号 第6分冊 1-5
- 菊宿俊文他（2012）ワークショップと学び1 まなびを学ぶ 東京大学出版会
- スターン,D.N（1989）乳児の対人世界 理論編（小此木啓吾・丸田俊彦監訳，神庭靖子・神庭重信訳『乳児の対人世界—理論編—』岩崎学術出版