

オリジナルキャラクターを用いた図工ワークショップの 広がりと深まり

佐 伯 育 郎*

The Expansion and Depth of an Art Workshop by Using The Original Characters

Ikuo SAEKI*

はじめに

筆者は、児童教育コース図画工作専修と幼児教育コース図画工作ゼミ（以下、本ゼミ）の学生とともに図工ワークショップを2009年度から毎年企画・実施している。2015年度は夏期に学外、冬期に学内で実施した。学外では『図工アイドル“アーティ”をつくろう！』と題して、2015年8月23日（日）にみよし風土記の丘ミュージアム（広島県立歴史民族資料館）で実施した。2011・2012年度の広島県立美術館に続く3回目の学外実施であった。学内では『図工アイドル“アーティ”と、なかまをつくろう！～サンタ編』と題して2015年12月12日（土）に実施した。学内・学外を併せて11・12回目を数えた。

図工ワークショップでは2013年度から図画工作専修・図画工作ゼミのオリジナルキャラクター“アーティ”を導入している。2015年度の図工ワークショップでは、アーティを題材のモチーフとするとともに、2012年度『いたらいいな！あんなサンタこんなサンタ』の“ダンドール”を継承・発展した内容として設定した。

本稿では、2012年度の実践と2015年度の実践、2015年度の夏期と冬期の実践を比較検討するこ

とによって、図工ワークショップの成果・課題を明らかにする。とりわけオリジナルキャラクターの導入について検討し、図工ワークショップの広がりや深まりについて考察する。

1. オリジナルキャラクター“アーティ”

(1) アーティ導入の経緯

図工アイドル“アーティ”とは、図画工作専修4年生（30期生）が考案した本ゼミのマスコット・キャラクターである。ゼミ独自のキャラクターを作って欲しいという30期生の学生による要望を受け、別の30期生がデザインしたキャラクターである。その後、筆者や学生の提案から“デザイニー”“ダーティ”“チビティ”などといった他のキャラクターも30期生の手によって生まれた。30期生の卒業後は、在學生（31～33期生）や筆者によって新たなキャラクター、ストーリーや世界観などの設定が更に追加されていった。

アーティは、図工ワークショップ参加者にプレゼントするノベルティグッズのポストカード、会場の掲示物、参加者の子どもたちに取り組んでもらう塗り絵、作品の作り方を示したプリント、事後の御礼状などの様々な場面で登場させ、広く活用している。

2012年度までは図工ワークショップ後半に行うアトラクションにおいて学生や教員が演じる

* 本学准教授

サンタクロースやトナカイがソリに乗って登場し、会場を沸かせていた。アーティが図工ワークショップに導入された2013年度からは、学生演じるアーティやデザイナーがトナカイ型のソリ“アートナカイ号”に乗って登場している。サンタクロースという一般的なキャラクターを使用した活動から、より独自性のある活動へと転換している。

(2) アーティ導入によって期待される効果

現在、子どもたちに限らず、社会的にもキャラクターが注目されている。キャラクターは自治体や企業などのPRに大きく貢献しており、CMなどの広告媒体としても広く活用されている。キャラクターを商品化したグッズは、多大なる経済効果をもたらしている。熊本県PRマスコット・キャラクターの“くまモン”がその好例である¹⁾。

広告におけるキャラクターの活用方法は、次の2つに大別できる。①商品や企業には直接関係のない漫画やアニメーションのキャラクターを抜擢して活用する方法と、②商品や企業のシンボルとして生み出されたキャラクターを活用する方法の二通りである²⁾。アーティは、元々図画工作専修・図画工作ゼミのシンボルとして生み出されたマスコット・キャラクターであり、上記②の範疇に入る。

図工ワークショップに参加する地域の子どもたちは、主に幼児から児童である。2015年度の学内ワークショップでは、0歳から12歳までの26人の子どもたちが参加した。子どもたちの平均年齢は6歳であり、TVアニメなどに登場するキャラクターを好む世代であると考えられる。

アーティ導入によって期待される効果は次の3点である。①参加者である子どもたちにとって、アーティが図工ワークショップのナビゲーター

(案内人) やファシリテーター (促進者) のような存在、進行役として機能することが期待できる。②図工ワークショップや造形活動に対して親しみが湧き、興味・関心を促す効果もあるだろう。③アーティが参加者とスタッフ、参加者同士のコミュニケーションのツールになることも期待できる³⁾。

2. 図工ワークショップの比較検討

(1) 2012年度と2015年度との比較

2012年度と2015年度の題材はダンドールである。段ボールとモールを組み合わせた素体(素になる人形)を土台として、作る人形である。素体は、「段ボール」「モール」「ドール」を組み合わせて「ダンドール」と命名した。図画工作科教科書に掲載されていないオリジナル題材である。ダンドールには、①立たせる“スタンディング・タイプ” ②座らせる“シッティング・タイプ” ③吊り下げる“ハンギング・タイプ”の3種類がある。2012年度の事前準備の中で、筆者は9体のダンドールと、ダンドールを装飾して1体のサンタクロースを作成した。最終的に6体目(シッティング・タイプ)と9体目(スタンディング・タイプ)を2012年度の図工ワークショップ用に採用し、いずれかを参加者に選択・作成させた。モチーフは、「いたらいいな」と思うような参加者オリジナルのサンタクロースである。ワークショップ当日では参加者によるユニークな作品ができあがったが、パーツ数も多く、カッターナイフでダンボールを切ることに抵抗を感じた子どもも認められた。スタンディング・タイプでは、バランスよく立たせることに難しさを感じた子どももいた⁴⁾。

2015年度の夏期・冬期ワークショップでは、③ハンギング・タイプのダンドールを用いて、アーティ、デザイナー、ダーティ、チビティの

4種から参加者に選択・作成させた。ハンギング・タイプを採用したのは、スタンディング・タイプやシッティング・タイプに比べるとパーツ数も少なく、バランスもあまり気にせずに作ることができるからである。2015年度でも、5月から新たに教材研究・題材開発を学生とともにに行った。夏期ワークショップに向けて、まずは筆者がハンギング・タイプのダンドールの改良を行った(写真1)。2012年度に作成した7体目(ハンギング・タイプ)をもとにして、10～12体目を作成した。12体目のダンドールをもとにしてアーティの参考作品を作成した。筆者が作成したアーティはパーツ数が多く、作り方も複雑であり、図工ワークショップの時間内(実質2時間程度)には完成できないことが予想された。そこで、学生による教材研究では、パーツ数を減らし、完成までの行程の単純化を検討した。その結果生まれたのが、これらの参考作品である(写真2)。参考作品の中から4体を選択し、改めて型紙を作り直し、2015年度・夏期の学外ワークショップで使用した。作品の土台(芯)となる段ボールも、学生スタッフがあらかじめ切って用意することで、行程を省略した。

(2) 2015年度・夏期の概要

2015年7月1日(水)から8月30日(日)まで、広島県三次市にあるみよし風土記の丘ミュージアムにおいて夏の特別企画展『海洋堂フィギュア展～たのしい“おまけ”の世界～』が開催された⁵⁾。この展覧会の関連行事として講演会、演奏会、学生による作品展、ワークショップが実施された。2014年12月、みよし風土記の丘ミュージアムの学芸員から広島の図工・美術を専門とした大学教員にワークショップの講師として参画してほしいとの依頼があり、筆者と学生スタッフ(当日は3人参加)による

ワークショップも含めて7企画が実施された。筆者らは、8月23日(日)に『図工アイドル“アーティ”をつくろう!』と題してワークショップを実施した。参加対象者は、保護者同伴の幼児から児童(10組)であった。みよし風土記の丘ミュージアムのHPなどで広報を行ったが、筆者らのワークショップ参加者数は伸び悩み、5組14人(大人7人、子ども7人)に留まった。

「今日は楽しい経験をさせていただき、ありがとうございました。優しい先生やお姉さん方に丁寧に教えていただき、普段家ではなかなか揃えてあげられない豊富な材料で工作をのびのびさせてあげられて良かったです。(参加者・母親)」「最初は『難しそう』と言っていた子どもたちも作品を作っていくうちに、少しずつオリジナルも入れることができ、楽しく作っていたように思いました。(参加者・母親)」という感想があり、人数は少なかったが参加者の満足度は高かった。

反省点としては、三次市でのワークショップ実施は今回が初めてであり、アーティがどのようなものなのか、何を作るのかが地域の方に正確に伝わらなかったことが挙げられる。参加者数が伸び悩んだ原因がここにあると考える。

(3) 2015年度・冬期の改善策・工夫点

学内における冬期ワークショップでは、夏期の反省点を改善するだけでなく、さらなる工夫・発展を試みた。

①冬期では、本学ホームページに案内を掲載したり、広島文教女子大学附属幼稚園などで保護者や子どもにチラシを配付して頂いたりした。地域連携室の御厚意により、広島県内の子育て情報サイト「イクちゃんネット」にも掲載して頂いた。

広報用のチラシには、学生による参考作品の画像を掲載した。どのような作品を作るのか参加者に知ってもらうことを意識した。

②冬期では、夏期では手描きであった型紙を Adobe Illustrator を用いてデジタルデータ化した。見やすく、切り取りやすい型紙にするために改善した。型紙のサイズも当初は B5 であったが、子どもたちにも作りやすいように、後期(10~11月)における教材研究で A4 へ拡大し、参考作品を作成した(写真3)。教材研究の結果、最終的には B4 サイズに拡大した型紙(図1)を採用し、参考作品を作成した(写真4)。

③夏期の導入では、ホワイトボードへの板書、掲示物と口頭でキャラクターの説明をした。

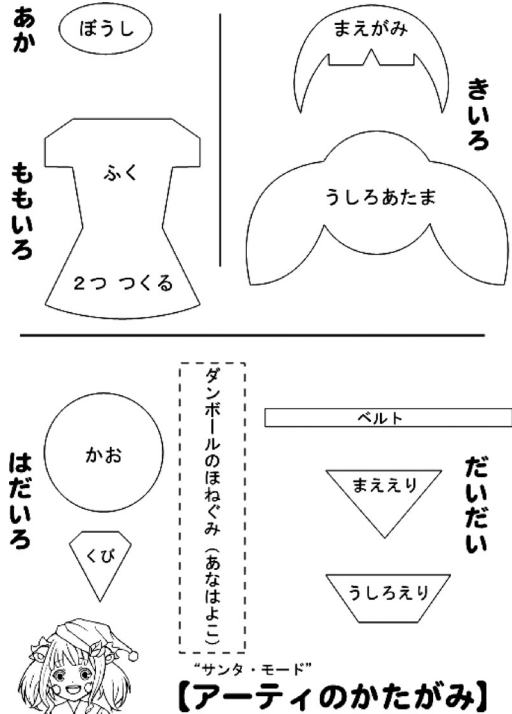
冬期では、『図工アイドル“アーティ”キャラクター紹介』という A3 サイズ(両面カラー印刷2つ折り)のリーフレットを参加者に配付した。昨年度のワークショップ終了後、学生スタッフから出たアイデアを採用し、今回実現したものである⁶⁾(写真5・6)。リーフレットの表紙には、アーティなどをデザインした30期生(卒業生)が筆者に送付してくれた水彩画を採用・掲載した。

④夏期の導入では、キャラクターの紹介後、筆者と学生から作品の作り方を説明した。

冬期の導入では、いきなり作品を作るのではなく、iPad で撮影した動画「アーティのビデオレター」を鑑賞した。「アーティのクリスマスツリーは飾りが無くて寂しいので、素敵な友だちをたくさん作って飾り付けて欲しい」と学生スタッフ扮するアーティとデザイナーが子どもたちに呼び掛けることで動機付けを行った。

⑤作品の作り方の説明では、夏期ではプリントと口頭で説明した。

冬期ではプリントだけでなく昨年同様 PowerPoint で作成したスライドショーを用いた。



【図1：2015年度・冬期ワークショップで使用した型紙】

スライドショー作成と当日の説明は、図画工作専修4年生が担当した。説明の最後に、配色など必ずしも型紙通りでなくてよいこと、自分なりにアレンジしてよいことを参加者に伝えた(夏期も同様)。

⑥2015年度の題材はダンドールであるが、冬期では「ネガイコメット(願い+込めて+comet+comment)」という星型の題材も追加した。作り方はダンドールと同様である。表面に願い事、裏面に名前を蛍光ペンで書いていただいた。ダンドールが完成した後、ネガイコメットを作っていただき、ダンドールとともに飾っていただいた(写真7)。

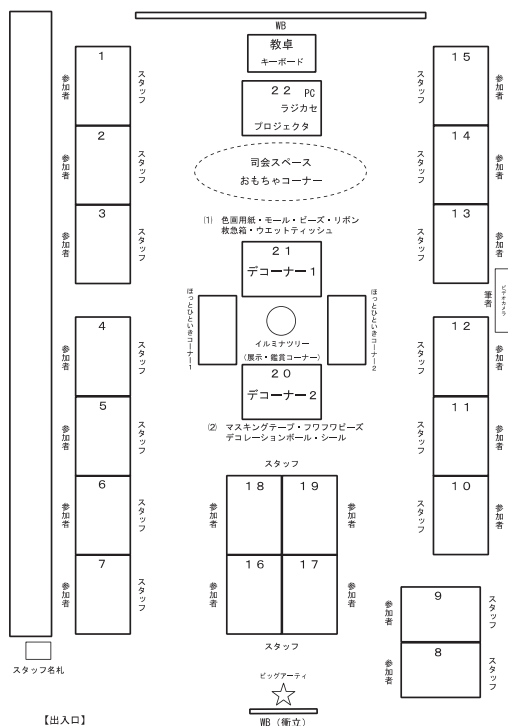
⑦夏期では、完成した作品を相互鑑賞する時間が取れなかった。完成したご家族毎にスタッフと記念撮影をして、退出された(写真8・9)。

この反省を受けつつ、冬期では作品展示・鑑賞コーナー(ツール)として「イルミナツリー

（居る＋皆＋見な＋吊り、illuminant＋tree）」を会場中央に設置した（写真10）。「イルミナツリー」は、オペリスク（つる性の植物を絡ませるための鉄製の支柱）などの園芸用品を複数組み合わせ、塗装・加飾して作成したものである。グन्दールとネガイコメットの完成後、イルミナツリーに吊り下げて展示することによって表現と鑑賞の一体化をねらった。後半のアトラクションでは、「ライトアップ・ザ・イルミナツリー！！」と題したイルミネーションを楽しんだ（写真11）。全員での合唱後、実物のアーティとデザイナーが登場した（写真12）。アーティとデザイナーからリング状になるケミカルライトを子どもたちへプレゼントした。会場を消灯し、LED キャンドルライトとブラックライトによって点灯し、鑑賞した。今回は鑑賞の時間を5分程度取り、参加者にも撮影していただいた。その後、全体記念写真と家族毎の写真を撮影し、終了した（写真13・14・15）。イルミナツリーと参考作品は、会場である本学1号館3階の絵画室A（135教室）に展示した。

⑧夏期では、参加者の席を口の字型にし、中央部にデコーナー（装飾用の材料・用具コーナー）を配置することによって、学内と同様に会場設営を行った。会場到着後、30分程度で設営を行った。

冬期では、図2のように会場設営を行った。会場中央にはイルミナツリーを設置し、どの座席からでも見えるように配慮した。夏期ワークショップでは設置できなかった「ほっとひといきコーナー」「おもちゃコーナー」も例年同様に設置した。学内はいわばホームグラウンドであるため、時間をかけて会場設営を行うことができた（図2）。

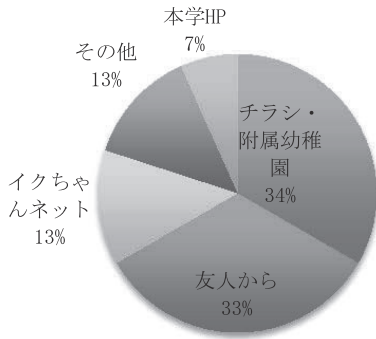


【図2：2015年度・図工ワークショップの環境設定】

3. 今年度・冬期ワークショップの成果・課題

参加者・学生スタッフ対象のアンケート結果を根拠にして、2015年度・冬期ワークショップの成果と課題について検討する。まずは上記2(3)と対応させながら、①から⑧の改善策・工夫点について考察する。

①学外で開催した夏期ワークショップでは、参加者数は伸び悩んだ。冬期では、広報について改善を図った。冬期の参加者は45人（子ども26人、大人19人、全16組）であった（写真16）。今年度の参加のきっかけは、グラフ1の通りである（グラフ1）。申込締切の1ヶ月前には定員を満了した。例年よりも動きが早かった。参加者16組中6組は、これまでの図工ワークショップに参加したリピーターであった。リピーターのうち1組のご家族は、今回の参加が4回目



グラフ1 【2015年度・冬期・図エワークショップ参加のきっかけ】

あった。広報を改善した点もあるが、これまでの学内開催での実績が功を奏したのであろう。

②冬期では、型紙を使いやすいように改善することができたのだが、次のような意見もあった。「低年齢の子どものご家庭には、子ども用のはさみがあるとよい。(図エゼミ3年)」「はさみが全て右利き用で、左利きの子どもが使いつらそうだったので、次回は左利き用の道具を準備しておいた方がよいと思う。(図エゼミ4年)」という意見もあったので、用具の準備についても今後改善していきたい。当日は、学生スタッフが機転を利かせ、幼児教育コースの部屋から子ども用のハサミをいくつかお借りすることで対処した。臨機応変な対応ができており、感心した。

③キャラクター紹介のリーフレットについては、「アーティの世界が広がっていて、楽しめました。(参加者・母親)」「徹底したキャラクター作りがよかったです。(参加者・母親)」「キャラクターが子どもに親しみやすかった。(参加者・母親)」という感想をいただいた。アーティ導入の効果が認められた。学生スタッフにも「アーティたちがどういった人物なのか、イラストも多く分かりやすかったと思う。(図エゼミ4年)」「今回でキャラクターの概要を子どもたちが知ることができたのでよかったですと思う。(図エ専修4年)」という肯定的な意見が多かった。

今回のリーフレットには掲載できなかったキャラクターもあるので、今後更に内容を改善していきたい。

④ iPad を使用したビデオレターについては「ビデオレターがアニメではなく人物だったので、子どもが入りやすかったようです。(参加者・母親)」「ビデオは、アーティとデザイナーが実際に言ってくれることで、作りたいという意欲が湧いたり、興味を持てたりしたと思うのでよかったです。(図エゼミ4年)」という感想があった。「ビデオレターという形は新しいと感じた。少しカチッとしていたので、もう少し感情を入れた感じでもよかったですかなと思った。(図エゼミ4年)」「(イルミナツリーを)指差しているところがあつたが、『ツリーを見て!』などと言ってから指を指すと分かりやすかったかなと思いました。(図エゼミ4年)」という意見もあった。学生スタッフの表現力の育成については、今後の課題として生かしていきたい。

⑤ PowerPoint を用いた作品の作り方の説明では「映像を見ながらの説明が分かりやすかった。(参加者・母親)」「分かりやすい説明。(参加者・母親)」という参加者からの評価をいただいた。しかし、「枚数が多く、説明も長かったと思う。(図エ専修4年)」「進捗が早く、担当したご家族の子どもは理解できていなかった。(図エ専修3年)」という反省点もあった。「PowerPoint でキャラクター紹介をしたら、もっと作りたかったのではないか? (図エゼミ4年)」という提案もあった。今後のアイデアとして取り入れたい。

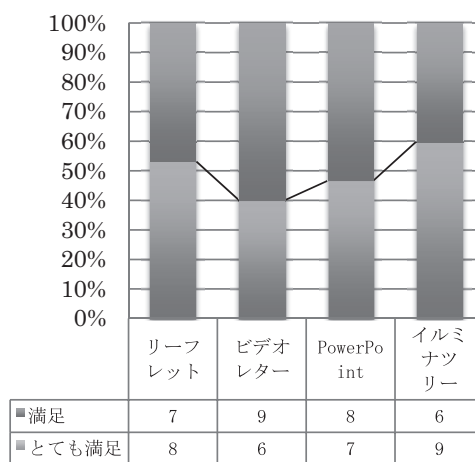
⑥ ダンドールやネガイコメットについては「キャラクターを好みで選択できる。種類が多くてよかったです。オリジナルのワークで、とても興味が湧いているようでした。(参加者・母親)」「飾りやすくてよかったです。飾った後も見やすかった。

個々に応じてアレンジもできたので、応用の効く題材であると思った。(図工専修3年)「ツリーにも飾ることができるし、普段でも飾りやすいものだと感じた。『お父さんにも早く見せたい』という声も聞こえた。(図工ゼミ4年)」という肯定的な感想が多かった。その反面、「少し作り方が複雑だった。ワークショップでしかできないという印象がなかった。(図工専修3年)」「(昨年度題材のケーキと比べて)できる作品の意外性や『すごい!』といった感想があまり聞こえなかった。(図工専修3年)」という厳しい評価もあった。ただし、「型紙を持ち帰り、家でも作ると言ってくれる子がいてよかった。(図工専修3年)」「家でもできるかなと思った。(参加者・母親)」という感想があったように、ワークショップ後にご家庭でも取り組みやすいという点では活動に広がりや深まりが生まれるため、教育効果があったといえる。

⑦作品展示・鑑賞コーナー(ツール)のイルミナツリーについては「ツリーもとてもきれいでした。(参加者・母親)」「イルミネーションの演出は、いつも盛り上がりますね。楽しみです。(参加者・母親)」「ブラックライトによる照明が幻想的でよかったと思う。(図工専修4年)」「LEDライトだけでなくブラックライトも使用することで、昨年度のケーキよりも全体的に明るくなり、子どもも保護者も楽しんでいた。(図工ゼミ4年)」「高く、子どもから見たら迫力があってよかったと思う。(図工ゼミ4年)」という肯定的な感想が多かった。ただし、「サイズ(横幅)が小さく、縦に長かったので、子どもが自分で作品を飾れなかったのはかわいそうだった。加えて下の方に飾った子の作品は見えにくかった。(図工専修3年)」という意見もあった。更なる教材研究が必要であろう。

⑧会場設営、環境設定については「ホワイト

ボード側のご家族は、どうしても後ろ姿を見ることが多かったです。司会などは仕方ないと思いますが、アーティやデザイナーなどにはもっと後ろの方も見て欲しかったです。印象に残る場面でもあるので、話をする時などには色々な家族の方を見てもらえるといいと思いました。(図工ゼミ4年)」という意見があった。この学生は2014年度にアーティを演じた学生であり、余計にそう感じたのであろう。2014年度も同様の感想が見られたが今年度は改善することができなかったため、この点についても検討したい。



グラフ2 【2015年度・冬期ワークショップの工夫】

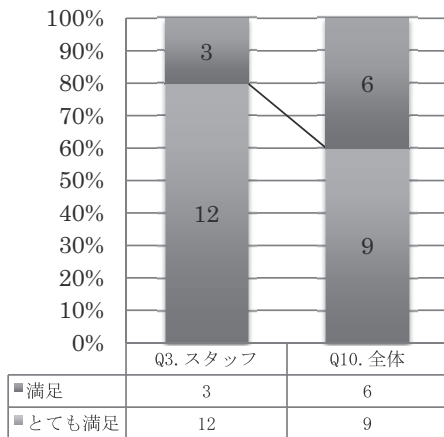
③リーフレット④ビデオレター⑤PowerPoint
⑦イルミナツリーについては、「Q4.今日の図工ワークショップの工夫はいかがでしたか?」という設問に対して、「とても満足 満足 不満 とても不満」の4段階で評価して頂いた(グラフ2)。「とても満足 満足」のみの回答であった。

参加者対象アンケートの「Q3.学生・教員など、スタッフの対応はいかがでしたか?」「Q10.図工のワークショップ全体の満足度はいかがでしたか?」という設問に対して、「とても満足 満足 不満 とても不満」の4段階で回答して頂いた。グラフ化した結果、Q2、Q3ともに「とても満足」「満足」のみであり、満足度は高かつ

た(グラフ3)。

Q3の理由としては「1人の子どもに対してお姉さん先生がついてもらえたので、難しいところがあっても質問がすぐにできて、スムーズに活動できました。(参加者・母親)」「我が家は人数が多かったのですが、どの子にも丁寧にアドバイスしてくれ、楽しめていました。ありがとうございました！(参加者・母親)」という回答があった。

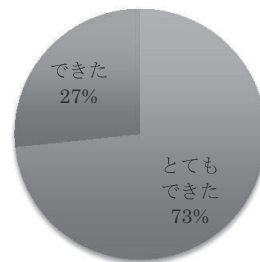
Q10の理由としては「キャラクターもとてもかわいくて娘も楽しんでおりました。待ち時間も塗り絵をして、お姉さんとも話をしながらとてもいい時間を過ごさせて頂きました。2歳の息子も、おもちゃで遊んでもらってとてもうれしそうでした！(参加者・母親)」「かわいいキャラクターを自分で立体的に作り、親子で作ることができてとても楽しかったです。先生・学生のみなさんありがとうございました。(参加者・母親)」という回答があった。



グラフ3 【2015年度・冬期ワークショップの満足度】

学生スタッフの4年生は「子どもに全部教えたり、全部手伝ったりするのではなく、子どもが自分でできることは自分でするようにすることが大切であると学んだ。(図工ゼミ4年)」「子どもが思うように自由に作れるよう、多くの言

葉がけはしませんでした。より活動しやすくなるよう、危険がないように環境を整えたり、用具の使い方などを伝えたりしました。(図工ゼミ4年)」「3年間参加し、これとは別にボランティアでの経験や教育実習の経験などがここで生かされたと思っている。このワークショップの経験は私にとって大きなものになったため、これからも生かしたい。(図工専修4年)」と回答していた。このようなかわりが参加者の満足度につながったのであろう。実習などの経験を生かし、子どもの自主性を尊重しながら、応答的に接していることがわかる。しかし、「今回担当した家族は初参加だったからか静かで、どう接したらよいか迷ったし、小5の子が作業中声を掛けられたり見られたりするのはいかが考えながら対応できたと思う。(図工専修3年)」という回答もあり、2～3年生には課題が認められた。図工ワークショップをはじめとする今後の学びの中で経験値を増やし、学生の成長につなげていきたいと考える。



グラフ4 【2015年度・冬期ワークショップ ねらいの達成度】

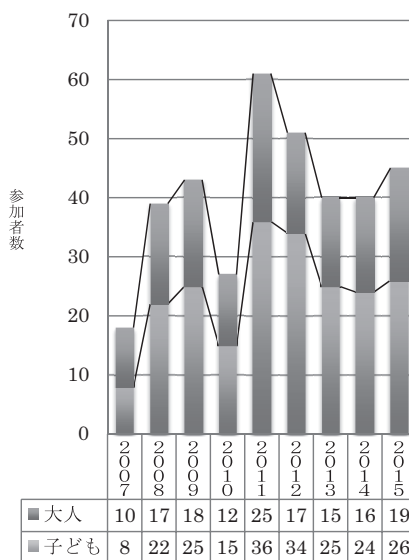
次に「オリジナルキャラクター作りを通して、身近な材料を用いた造形活動を家族で楽しむ」という冬期ワークショップのねらいの達成度について参加者に質問した。「とてもできた できた できなかった まったくできなかった」の4段階で回答して頂いた。「とてもできた」「できた」のみであり、達成度は高かった(グラフ4)。

できた理由には「身近な材料で素敵な作品に変身！親もとてもよい体験でした！（参加者・母親）」「達成感を味わっていたようです。（参加者・母親）」という回答があった。

とてもできた理由としては「幼稚園で使っているハサミやのりなどの身近なもので楽しめ、家ではなかなか家族ですることができないので、とてもよい思い出になりました。母も久しぶりに工作ができて楽しかったです！（参加者・母親）」「はさみの使い方も、最初と最後の方では違っていた。沢山切る経験を重ねることで、上手な切り方を自分で習得していた。道具・材料が豊富に用意されていることで、想像することが楽しそうだった。（参加者・母親）」という回答があった。楽しさだけでなく、子どもの成長にもつながるようであった。「はさみをたくさん使うことができてよかった。自分自身で工夫して、色や柄をオリジナルで作ることができて楽しめた（参加者・母親）」という回答もあった。ここでのオリジナルキャラクターというのは、本ゼミのオリジナルという意味と、参加者のオリジナルという意味でもある。この点も参加者に伝わったようであり、共通した型紙を使いながらも、独自のアレンジを施して作品を作っていたことがわかる。キャラクターを用いながらも、学生スタッフと参加者との関わりの中で表現やアイデアに広がりや深まりが生まれていたといえよう。実際に「お母さんはアーティを作っていたが、モールなどを巧みに使い、かなりアレンジされていた。子どもさんはダーティを探偵風にして、型紙はそのまま使っていたが、服の色やアイテムを持たせるなどの工夫があった。もう1人の子どもさんは、別のキャラクターにして、型紙・表情など自分の思うように作っていた。（図工専修3年）」「例のアーティなどをよく見ながら、個人個人で工夫して作っていた。

色紙や飾り付けなど、個性が発揮されていてよかった。（図工専修2年）」という学生スタッフの回答があった。参加者からは「型紙を使って、順序よく作っていくという作業を通して、手順を考えたり、部品の使い方などを試行錯誤したりしているのは、よい経験になりました。（参加者・母親）」という回答もあった。学生スタッフからは「型の配置の説明の紙がなかったの、作りづらそうだった。（図工ゼミ4年）」「型紙の不備があった。（図工専修3年）」という意見もあったが、考える余地や試行錯誤できる部分がある程度残しておく方が、教育効果はより高いのではないかと考える。

4. オリジナルキャラクターを用いた造形活動の広がりや深まり



グラフ5 【図工ワークショップ参加者数（2007～2015）】

これまで、図工ワークショップでは身近な材料を活用した題材開発・教材研究に力を入れてきた。2015年度では、身近な材料を活用しつつもオリジナルキャラクターの導入・活用に比重を置き、実践・考察してきた。学外における夏期ワーク

ショップ、学内における冬期ワークショップの2つの実践を比較・検討し、研究を進めてきた。

オリジナルキャラクターを導入することで、キャラクターの設定や題材開発・教材研究に深まりが生まれ、図工ワークショップの独自性が強調されてきた。学外でのワークショップの依頼にも応じるようになり、活動範囲や活動自体にも広がりが生まれた。

青木貞茂は「キャラクターは、ノンバーバルで言葉を使わないため、言葉の壁を越えてグローバルに人の心に強く訴えかける手段になりえます。マスコット・キャラクターは、日本企業が世界へ進出するときに、大きな武器の可能性があるので。コミュニケーションが苦手といわれる日本人に代わり、キャラクターが世界の人々とつながり、日本企業のブランド価値を高めてくれることもありえるでしょう。キャラクター文化は大きく発展して日本に根つき、私たちの生活に欠かせないものの一つとなっています。子供の遊びを楽しくし、コミュニケーションの手段になり、大人の安らぎの源になる。そんなキャラクターは、性別や年代を超えて、多くの人々とコミュニケーションをとるために有効な手段です。企業や商品にオリジナリティと人格を与え、タレントよりも親密に生活者と会話することができる存在だといえます。」と述べている^{引用1)}。冬期ワークショップ終了時、他のご家族が帰宅されても、まだ1組だけ残っておられる保護者と子どもがいた。その女兒はアーティの絵を見ながら、自分なりのアーティを鉛筆で描いていた。それ程アーティを気に入ってくれたのだろう。アーティというキャラクターに命が吹き込まれたように感じた瞬間であった。本ゼミにとって、アーティはまさに青木が言うような存在になりつつある。

学内における9年分の図工ワークショップ参

加者の推移をまとめると、グラフ5になる。初回(2007年度)の18人からはじまり、平均約40人の参加者がある。2015年度では成果もあったが、課題も認められた。事前準備に力を入れるとともに、事後の省察も怠らず、広がりや深まりを意識しながら、今後も図工ワークショップを継続していきたいと考える。

謝辞

図工ワークショップにご参加の皆様、ご協力くださいました学園統括部、初等教育学科、広島文教女子大学附属幼稚園、関係者各位に心より感謝いたします。「イクちゃんネット」など各方面に書道・図工のワークショップの案内を掲載して頂きました地域連携室・金子留里室長、園児・保護者に案内を配付して頂きました広島文教女子大学附属幼稚園・粟屋一校園長に感謝いたします。アーティをはじめとするメインキャラクターデザインを担当した坂本愛さん(初等教育学科30期生・図画工作専修)にも改めて敬意を表します。

最後になりましたが、夏期ワークショップの機会を与えて下さったみよし風土記の丘ミュージアム・石橋健太郎学芸員に深く感謝いたします。貴重な学びになりました。本当にありがとうございました。

参考文献

- ・大橋 功監修・編著『美術教育概論(改訂版)』日本文教出版 2011年

引用文献

- ・引用1) 青木完茂『キャラクター・パワー ゆるキャラから国家ブランディングまで』(NHK出版、2014年) PP. 223~224

註

- 1) 熊本県庁チームくまモン『くまモンの秘密 地方公務員集団が起こしたサプライズ』(幻冬舎、2013年)によると、2012年1年間のくまモン商品の売り上げは293億円を突破しており、実質はそれ以上のPR効果があると述べている。それ以外にも、熊本県民であることの誇り、夢など、換金できない大きな価値があるとしており、キャラクター導入の意義が読み取れる。
- 2) 青木完茂『キャラクター・パワー ゆるキャラから国家ブランディングまで』(NHK出版、2014年)。この2つの分類は、青木の考えによる。青木は「広

告コミュニケーションにキャラクターが用いられるのは、キャラクターにメッセージを仮託すると、人の心に深く入り込むことができるからです。みんなわけのわからない『お経』は嫌いなにもかかわらず、コミュニケーションにありがちな説明は、袷を着たように堅苦しいものになりがちです。社会的で、硬くて、建て前が多く、つまらない。それを詩にしたり、物語にしたり、イベントにしたり、キャラクターにしたりして、楽しく伝えるのが広告の役割であり〈告知〉です。」(P. 181)と述べている。筆者も、青木の考えに同意する。

3) 前掲書2) 青木は「キャラクターは一個の人格として、人々と絶えずコミュニケーションをしてくれます。たとえば、マスコット・キャラクターが携帯ストラップとなれば、携帯を使っている時間中はすべて、そのキャラクターはユーザーのそばにいます。ストラップは友人の目にとまるかもしれませんし、コミュニケーションの手段やきっかけにもなります。また、自分がどんなキャラクターが好きなのかをみせることによって、自分が所属するグループを示すことができます。一種のトーテム、示差的記号です。」(P. 223)と述べており、アーティ導入の理由がここにある。

4) 詳細は、佐伯育郎「身辺材を用いて生み出す造形作品の可能性～図工の教室『いたらいいな！あんなサンタこんなサンタ』に関する考察～」(『広島文教教育 第27巻』広島文教教育学会、2013年) 所収参照のこと。

5) 海洋堂とは、ガレージキット・フィギュア・食玩等の各種模型を製作しており、大阪府門真市に本社を構える株式会社である。

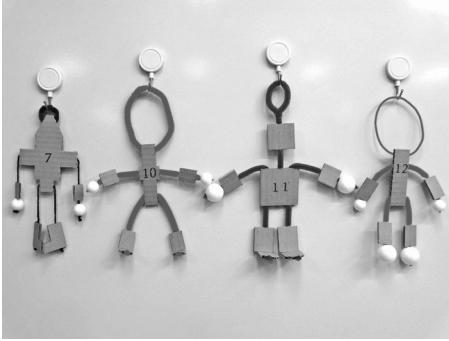
海洋堂フィギュア展の案内は、次の通りである。「フィギュア (figure) は、人や動物などに似せて造られたミニチュア模型のことで、古くから人々に愛されてきました。日本では、近年、海洋堂がおまけとして制作した精密なフィギュアをきっかけに多くの人の注目を集めるようになり、さらに、リアルさを追求した造形はおもちゃの枠を超え、遊び心あふれるアートとなり、子どもだけでなく大人の支持も



【海洋堂フィギュア展ポスター (みよし風土記の丘ミュージアム)】

集めるようになります。本展では、フィギュアをとおして日本のサブカルチャー文化の一端を紹介するとともに、フィギュアの世界の楽しく不思議な魅力に迫ります。」(みよし風土記の丘ミュージアム HPより) ワークショップの題材を構想するにあたり、ダンドールを用いて海洋堂フィギュア展に並ぶような既存のキャラクターの作成も検討したが、著作権も考慮に入れ、本ゼミのオリジナルキャラクターをモチーフとして使用することにした。

6) 詳細は、佐伯育郎「積極的な参加による図工ワークショップの工夫と発展性～2013年度と2014年度の取り組みを通して～」(『広島文教教育 第29巻』広島文教教育学会、2015年) 所収参照のこと。



【写真1：ハンギング・タイプのダンドール（筆者作成）】



【写真2：前期に作成した学生・筆者の参考作品（B5 サイズ）】



【写真3：後期に作成した学生の参考作品（A4 サイズ）】



【写真4：後期に作成した学生の参考作品（B4 サイズ）】

わたし、須賀麗里（すが りいり）は、居番町（い
るみなちょう）にすんでいる女の子。虹ヶ丘小学
校（にじがおかしょうがっこう）にかよっている、
絵をかくことと園工のじかんがだいすきな小学生。
わたしのクラスに伊達未来（たて みらい）ちゃ
んがてんこうしてきたところから、居番町でつぎか
らつぎへとおかしなじけんがおこるようになって
……。

ある日、学校のかえりにふしぎな黒エコーローを
たすけたことから、園工アイドル「アーティ」に
へんしんできるようになったんだ。アーティは、
えんぴつやえのく、クレヨンなどとおはなしてき
たり、まほうをつかったりすることができると
だよ。おかしなじけんは、アーティがいかいけつ！
でも、まわりのみんなにはないしょなんだ。



キャラクターしょうかい！

広島文教女子大学
園工工作専修 園工工作ゼミ

【写真5：キャラクター紹介のリーフレット（裏表紙・表紙）】



【写真6：キャラクター紹介のリーフレット（内側）】



【写真7：ネガイコメット（学生の作品）】



【写真8：学外における夏期ワークショップの様子①】



【写真9：学外における夏期ワークショップの様子②】



【写真10：展示・鑑賞コーナー「イルミナツリー」】



【写真11：ライトアップ・ザ・イルミナツリー!!】



【写真12：学生スタッフ扮するアーティとデザイナー】



【写真13：全体記念写真】



【写真14：家族毎の記念写真①】



【写真15：家族毎の記念写真②】



【写真16：参加者の様子（作成中）】