

【主題】

生徒たちで作上げたオリジナルキャラクター制作を通じて育む「答えのない課題」への取り組み

【副題】

教育活動と地域・社会との関わり、部活動のこれからの可能性について

【学校・団体名】宮城県涌谷高等学校

【役職名・氏名】教諭・藤原和矩

1 はじめに

今回まとめたものは、昨年度に涌谷町の社会福祉協議会より、私の勤務校である宮城県涌谷高校へ依頼があったオリジナルマスコットキャラクターの作成の経緯と生徒の活動についてである。芸術科・美術担当教員として、また6年間務めている美術部の顧問として、この取り組みを通して、高校生に対して何を感じさせ、学ぶことができたのかをまとめたものである。

2 社会で生きる(使われる)キャラクターを生み出す 苦しさ喜びの体験

(1) オリジナルキャラクター制作の依頼と経緯

2022年春、涌谷町の社会福祉協議会よりオリジナルキャラクターをつかって欲しいという依頼があった。以前、涌谷町の広報誌に掲載された美術部の全国大会出場に関する特集記事を見て、ぜひ涌谷高校に！とのことだった。

当初、美術科担当の教員としてこの依頼を受けて、このキャラクターデザインを美術の授業題材として活用し、生徒たちのアイデアやデザインの学習が実際に町で使用してもらえると、とても意義のある授業になるだろう考えた。6月に社会福祉協議会の生活指導専門員の方が来校し、キャラクター依頼の経緯やねらいについて説明を受けた。完成したキャラクターは以下の3点を目的として依頼したとのことである。

- ① 社会福祉協議会広報活動の一環としてキャラクターを使用したい。
- ② キャラクターを通して、社会福祉協議会の取り組みを多くの町の人達に知ってほしい。
- ③ 子どもたちに愛されるように今後は絵描き歌やキーホルダーなどに展開したい。

この目的の説明を受けて、社会福祉協議会の依頼に対する熱意も去ることながら、「長期的に活用したい」という想いを私自身感じ取った。そこで、当初考えていた授業のような短期的なものではなく、部活動の一環で行うことで、微調整なども含めて長期的に関わるこ

とができるのではないかと考えた。かくして美術部の部集会を開き、1年生7名、2年生3名、3年生7名の全員が関わる形でオリジナルキャラクターの趣旨を踏まえた上で、「どのようなデザインがよいのか」という方向性をホワイトボードを用いて検討した。



【図1 美術部集会の様子】

涌谷町社会福祉協議会の施設を訪問

デザインを考える前に、2022年7月に涌谷町社会福祉協議会「ゆうらいふ」を訪問した。【図2】

本来であれば、美術部員全員で訪問したいところではあったが、新型コロナウイルス感染予防の観点から、高齢者の方々が利用されている施設に多くの生



【図2 施設訪問見学の様子】

徒を連れて行くことが困難だったため、少数精鋭4名の部員を連れての訪問となった。訪問の理由は、生徒たちにキャラクターが使用された際にどのように使われるかをイメージさせることや、施設内の色使いや施設の形状や特徴がキャラクターデザインのアイデアになる可能性があることを高校生たちが自らの目で見、触れて、感じ取ってほしいという考えからである。デイサービスや送迎の様子など施設内を見学した生徒たちは、施設内は目に優しい配慮として、淡く白い色(若草色、クリーム色、ピンク色)が多く使用していることについて説明を受けた。また、施設入り口に赤い柱があるなど施設・建物の特徴についてメモをして、訪問を終えた。

再び部集会を開き、施設訪問で集めた情報などを部員同士で共有し、これらを基に10日後、美術部全員が各自キャラクターデザインを持ち寄り、部内審査で4

案に絞った。

(2) ICTを活用したアナログとデジタルの利点

部内審査を通過した手描きで描かれた4つのキャラクターデザインにICTを活用して彩色とデータ化した。【図3】今回は手描きの柔らかさ(アナログ)と、説得性が高まる(デジタル)の利点を生かした以下の方法を用いて、後で配色について要望があった際に、柔軟に色を変更できてよいと考えた為である。

- ① 手描きのキャラクターを黒のペンで清書し、モノクロの作品にする。
- ② モノクロになったキャラクターをスキャナーで取り込み、データ化する。
- ③ フォトショップのソフトを用いて彩色する。



【図3 彩色作業の様子】

将来、進学してデザインの仕事に就きたいと考えていた美術部員の生徒にパソコンやソフトの扱い方を指導して、この仕事を任せることにし

た。とても細やかな作業のため、きっと嫌がるのかと思っていたが、「プロになったみたい！」と喜んで黙々と作業していた生徒の様子に驚いた。将来、目標としている仕事に近い作業だからこそ、大変だったけれどやる気が出た、と話していたことがとても印象的だった。

(3) 第1回プレゼンテーション

8月、美術部員の生徒4名を連れて涌谷町社会福祉協議会を再び訪問した。データ化し彩色作業を終えた4案を説明して、どのキャラクターがよいのか意見をもらう場だった。プレゼンテーションの会場には、社協会長をはじめ、現場で働くスタッフの方々が生徒の話聞いた。プレゼンをした生徒も緊張しながらも、デザインの経緯や内容を説明した。【図4】



【図4 第1回プレゼン資料】

このプレゼンでほしいの方向性が決定するのだろうと予想していたが、予想通りにはいかなかった。社協職員の方々から出た言葉は、「4案のうち、どれにするか」ではなかった。「このデザイン案の、

キャラクターは笑顔になると、どのような顔になるのか」、「後ろから見たら、どのような姿なのか」、「どれも素敵で決められない」「もっと涌谷町らしさを出して欲しい」など、多くの意見をもらいながらも、結論としては、「もっと詳細まで煮詰めた色々なパターンを見たい」という意見だった。

プレゼンの帰りの車中で生徒がこんな言葉をこぼした。「ああして欲しい、こうして欲しいとか言われたって、じゃあ自分たちでやったらいいのに。涌谷町らしさって、どういうことですか?無理難題ばかり言うてる!」

この生徒の言葉は、普段の授業や部活動などでは味わえない体験をしたからこそ出てきた言葉だったと感じる。デザイナーになりたい・デザインに興味のある高校生の多くは、このデザインにおける理不尽さを知らないまま、ただ何となくデザインの道を志すが、実際はクライアント(依頼主)の我がままとも言える意向に対してどこまでも向き合い、意向を具現化させて、納得・満足させなければならない。そういう点では、デザインの実体験を高校生に与えることができる機会であった。

(4) 第三者からの意見

第1回プレゼンテーション終了後、私の前任校で勤務していた当時の高校2年生、現在22歳の2人の教え子のことをふと思い出した。

1人は短期大学を卒業して、地元の幼稚園教諭を始めたばかり。もう1人は美術系の大学に進学し、デザインを専攻して将来は教職の道に就きたいと考えている大学4年生である。この大学4年生の子が、ちょうど前任校に教育実習生として宮城県に帰ってきていた時期だった。

幼稚園教諭の視点から「子どもたちが喜ぶものは何なのか」、デザイン専攻の大学生の視点から「色や形、プレゼンテーションのコツ」についてそれぞれの考えを高校生に伝えられるのではないかと依頼したものであった。「役に立つかわからないけれど、先生に恩返しになるなら」と二つ返事で快諾してくれた言葉がとても嬉しかった。

涌谷高校の美術室にやってきた2人が高校生にレクチャーしてくれたことは以下のことである。

【幼稚園教諭の教え子より】

- ・目は大きい方が小さい子どもは安心する。
- ・頭や手はシンプルだと幼い子どもは覚えてくれる。

〔デザイン専攻の大学生の教え子より〕

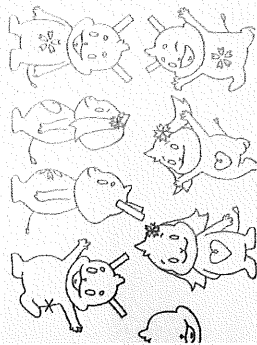
- ・好きになってもらいたいキャラクターには発展と永久的に活用できるかの視点で制作しているか。
- ・プレゼンで大切なことは具体性であること。

2人の教え子たちのアドバイスに照らし合わせると生徒たちはとても納得した様子だった。特に、デザイン専攻している大学生の教え子がくれた資料の中には、「キャラの様々なポーズや右下・左下から見た構図を提示すると、汎用性や説得性が増す」と書かれてあり、第1回プレゼンテーションでの職員よりいただいた意見は、まさにそのままであったことに私も生徒たちも納得した。

このアドバイスをもとに、第2回プレゼンテーションに向けてキャラクターデザインが再始動した。第1回プレゼンより、詳細まで煮詰めたものを提出できるようにするため、4案をさらに絞り、それぞれを色や形を動きのポーズをとったデザインを部員で制作した。

(5) 第2回プレゼンテーション

文化祭の終わった11月下旬。美術部員の生徒4名を連れて、涌谷町社会福祉協議会にて第2回目のプレゼンテーションが行われた。前回の要望に合わせて、後ろ姿のイメージ、表情のパターンや特徴などを部員達が職員の方々に説明した。プレゼンは大変好



【図5 プレゼン資料】

評で、社協職員の方より「前回よりも深化した内容に驚いた」という感想をいただき、後日社会福祉協議会職員で投票会を行い、改めて結果をお伝えすることで無事、第2回目のプレゼンテーションを終えた。【図5】

第2回プレゼンを終えた帰りの車中で生徒がまたこんな言葉をこぼした。「これでまた、ああしてほしいとか、こうしてほしいとか言ってこないですよね？もうこれ以上は無理ですよ！」後日、生徒の予想は的中した。学校に届いたFAXにはキャラクターの投票結果とともに、膨大な量の「要望」が書かれていた。

(要望の一部抜粋)

- ・おなかのマークを砂金のマークにしてほしい。
- ・おなかのマークが立体的になるようにしてほしい。
- ・おなかのマークをポケットになるようにしてほしい。

- ・おなかのマークは1色ではなく多色にしてほしい。
- ・福祉や地域、社協の関していることを象徴するマークをどこかにいれてほしい。
- ・前髪を別の柔らかい感じにしてほしい。

恐らく、多くの職員で様々な意見や要望を挙げたものをこちらに提示してきたものであると予想されるが、要望には一環性のない部分がある。おなかのマークについては、沢山の要望はあるが、それぞれが別々の要望のため、全ての要望に応えられない。要望と言っても、「〇〇になるようにしてほしい」や「〇〇な感じにしてほしい」という明確なものというより、具体的なイメージはないけれどコレではない、といった要望もあった。

美術部員の生徒たちにこのFAXを見せると、部員たちが「無茶です、もう嫌です。」と訴えてきた。私は顧問としての出番だと思い、以下の言葉をかけた。

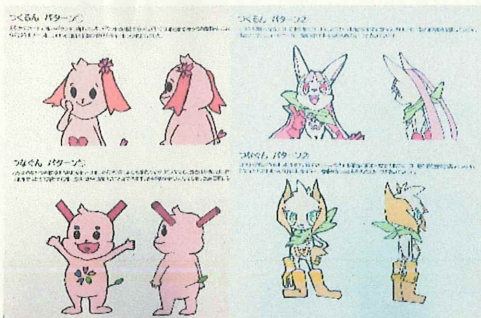
「ここまできたのに、やめるのは勿体ない。やるしかないし、きっとこの要望文を読むとバラバラではあるが、なんとなくだけれども社会福祉協議会の方達もゴールが見えてきている感じがする。これは今回のプレゼンで具体的なパターンを出した成果。FAXの文末に全部の要望に応えなくていいって書いてあるんだから、可能な範囲で応えよう。これは、俺たち(美術部)に期待している表れだよ。」

振り返ってみると、部員たちにとって、ここまで積み上げては崩し、積み上げては崩すという試行錯誤の創作活動は未知の領域だった。これまでの美術部活動では、ポスターや絵画制作にしてもアイデアを練ったり、描き方などに試行錯誤はしても、ひとつ完成すれば終わりがあった。プレゼンを終える度に要望がやってくるという、終わっても続きがあるという制作は、作者と作品の向こうに使用者・依頼主(クライアント)がいる今回の大きな意味があった。こうして、若干嫌がる部員達を何とか鼓舞して、納得してもらえるデザインの完成へと最終仕上げに取り組んだ。

(6) ついに完成した「つなぐん」と「つくるん」!

年の明けた1月、第3回目のプレゼンテーションが開催された。これまでのアドバイス、要望を全て回収できるようにしたいという思いで生徒がキャラクターを説明した。

ネーミングは様々な中から、社会福祉協議会のコーディネーターの役割である、人と人を繋ぐことから「つな



【図6 最終プレゼン資料の一部】

ら、みんなに愛され、柔らかな配色で浦谷町らしく、汎用性のあるものと考案した2つの案を提示し、職員審査と社協理事会で1つに決定・承認された。【図6】

3月にお披露目会が催され、新聞社の取材で美術部長は「このキャラクターを機に地域活動に携わってもらえれば嬉しい」、作画を担当した部員からは「住民と福祉がつながるきっかけになるキャラになってくれれば嬉しい」と答えていた。長い制作期間だったが、生徒たちが述べたのは「大変だった、苦労した。」などの制作過程の感想ではな



【図7 社協だより福祉わくや】

く、クライアントの視点からキャラクターに向けた想いを話していたのは、単にデザインしたのではなく、プレゼンと試行錯誤を繰り返したからこそ言えた言葉だったと感じる。

月に1部、浦谷町の社会福祉協議会から発行される「社協だより・福祉わくや」【図7】には、3月の完成披露から現在に至るまで、生徒たちがデザインした「つなぐんとつくるん」が使用されている。

3 おわりに

高等学校学習指導要領芸術（美術）の「美術Ⅰ」の目標には「美的体験を重ね、生活や社会の中で美術や美術文化と幅広く関わる資質・能力を育成する」とある。また、平成30年の学習指導要領の改訂において名称をに変更した「総合的な探究の時間」の目標では、「自己の在り方生き方を考えながらよりよく課題を発見し解決していくための資質・能力を育成する」ことを目標にしている。

振り返ると、今回の美術部の活動は「答えのない課題」に対して、多様な他者と協働しながら目的に応じた納

ぐん」、社会や福祉を作り上げる「つくるん」と名付けた。デザインはこれまでの要望の中

得解を見いだす」活動だった。生徒がデザインしたものが社会で役に立つということが目標ではあったが、それ以上に今の高校生に「答えのない課題」を突きつけ、取り組むことができたものは大きな体験だったように感じる。8時間程度で美術の授業題材で扱っては乗り越えられない内容であり、これを扱うのであれば「総合的な探究の時間」か「部活動」しかなかっただろう。

キャラクターは完成したが、実は現在も制作は続いている。3月の完成披露から年度をまたいだ2ヶ月後の5月には、社協より新たな要望が浦谷高校の美術部にやってきた。お辞儀しているポーズ、看板を持つポーズ、寝ているポーズ、お風呂に入っているポーズ…等、30パターン以上の「つなぐん」と「つくるん」の追加デザインの要望だった。これはつまり、作られたキャラクターは「生きている（使用されている）」ことを意味している。授業という短期的な学習活動では、生き続けるキャラクターの追加制作は不可能であったと感じる。部活で取り組んだ利点は、世代交代しても年度をまたいでも積み上げていける活動が可能だったことである。

このキャラクターが完成したことを浦谷町の広報誌や新聞記事、社会福祉協議会の広報誌などで発表された。それはあくまで結果であり、結果に向けて時間をかけて行ったこの長い取り組みについては、当事者以外はまだ10か月もかけて制作したなどと分からないだろう。美術部員だけが、これを制作することがいかに「答えのない課題」で「答えることに苦労したのか」を知っている。世の中に溢れているものづくりや、デザインはまさにこの通りである。作り手の血のにじむような姿はそこに無く、完成したものだけが社会で息づいている。この事実と生み出す苦しさや達成感という喜びを、美術部に所属している高校生に体験させることができたことは大きな収穫であった。長い制作期間の中で「できない」と言っていた生徒たちが、完成後に「やってよかった」に変わったのはキャラを待ちわびていた社会福祉協議会の方々の反応を見たからである。

今回は顧問としても一苦労の活動だった。部活動の在り方がブラック部活という言葉がニュースのみならず、生徒たちの日常会話などでも多く使われている昨今。部活動でしかできない・育めない「能力」、「時間」、「活動」といったものが存在すると私は信じている。

〈参考文献〉

文部科学省 高等学校学習指導要領（平成30年告示）「芸術（美術）」、「総合的な探究の時間」