

特集

## アイ手ープロジェクト～とくめいおえかき・かいへんえにつきを通して～

The Handmade-Information Project Workshops : *Anonymous Drawing and Diary Alteration*

野呂祐人  
NORO Yuto

### イントロダクション

2019年度、「アイ手ープロジェクト」と題して「現代の情報のやりとり」を「手」を使って考える遊びを開発・実施する試みを行った。今回はインターネットに関わる事象を取り上げ、ネットで生まれる特殊なコミュニケーションをアナログな造形遊びに置き換えるプログラムを開発した。子どもが本格的にネットに触れる前に、「情報のやり取り」を体感的に学ぶ機会づくりを目指した。

インターネットでは、現実世界とは違う特殊なコミュニケーションが発生する。例えば匿名な状態では対面とは違う他者との関わり方が生まれる。また、画像や文章など発信した情報が不特定多数の人に閲覧される。子どもが情報社会での生き方を学ぶ機会として、学校では個人情報の扱いやSNSなどを通じた人間関係のトラブルなど、ネットのコミュニケーションの危険性を取り上げた教育を多く行なっている。しかし、ネットの世界で起きる問題をそれらの教育を通して実際に体験するのは難しく、子どもたちはインターネットを使った時に初めてそれを体験することになる。

また、現在のインターネット教育は、その危険性や関連するツールの扱い方などを学ぶものが主流となっている。しかし、インターネットが当たり前使用前に使用される情報社会では、その環境を利用した思考力や発想力が求められ、現代の情報社会の環境を有効に活用し、そこにどのような創造性があるか、という視点での教育が必要となる。

これらの背景から、インターネットの環境を体感的に学び、クリエイティビティを発揮できる環境が必要だと考え、共同の造形遊びとワークショップに着目した。子どもが行う共同の造形遊びには、他者とコミュニケーションを取りながら、他者の行為を元に新たな造形を考える創造力が養われる。また、ワークショップという教育の形態は、見ず知らずの参加者が集まり、コミュニケーションを取る場を作り出せる。それらの条件を利用し、インターネットの環境を学ぶためのアナログな造形遊びを作れないかと仮説を立て、プログラムの開発を行なった。

今年度は大垣市情報工房と連携して、2019年11月に「こともICT学級 じょうほうであそんでみよう!」というイベントを開催した。イベントでは、小学生を対象として《とくめいおえかき》と《かいへんえにつき》という造形遊びをワークショップ形式で展開した<sup>1</sup>。また、《とくめいおえかき》は2019年8月に開催された「イアマスこともだいがく」でも行なった。

《とくめいおえかき》のテーマは、匿名性のある人とのコミュニケーションである。ワークショップの参加者を別々に集合させることで匿名の状態を作り、大きな紙の両側から姿の見えない状態で一緒に絵を描くという内容である。《かいへんえにつき》では、発信した情報を他者に改変されるインターネットの環境をテーマにした。参加者それぞれが書いた絵日記を素材とし、それをコラージュして改変し、架空の絵日記を作るという遊びを実施した。本稿では、この2つのワークショップの設計と、実施した成果について記述する。

### 《とくめいおえかき》について

#### 1.概要と目的

とくめいおえかきは、インターネット上の「匿名な人との関わり」について、造形遊びを通して考えるためのワークショップである。2つのグループに分かれ、大きな障子紙で出来たキャンバスを挟み、両側から同時に絵を描く。キャンバスにインクが滲むことで、反対側に絵が写り、お互いの姿が見えない状態で一緒に絵を描くことができる[図1][図2]。

参加者は事前に2つのグループに分かれて、別々に集合する。相手グループとは一度も対面をせず、姿も名前もわからない匿名な状態で共同制作を行う。制作が終わった後、再度集合し、匿名な状態だった人と初めて直接対面をする。

また、ワークショップの目的を大きく分けて以下の2つのように設定した。

- ①匿名という状態や、匿名な人とのコミュニケーションを体験する。
- ②匿名な人と生まれる特有の創造的行為について考える。

1 《とくめいおえかき》と《かいへんえにつき》は工藤恵美とのワークショップユニット「コココ」で制作と実施をした。



〔図1〕 キャンバスの向こうの人と一緒に絵を描く様子



〔図2〕 両側から同時に絵を描く様子



〔図3〕 アイスブレイクの様子



〔図4〕 振り返りに使ったワークシート

## 2.ワークショップの設計

ワークショップの流れは以下の通りである。開催した二回は、細かい時間の違いはあるが、おおよその流れは同様である。

### ①導入とアイスブレイク（約15分）

グループごとに、自己紹介や絵を交換して描き足し合う遊びを行なう。

### ②制作（約40分）

障子越しに直面して「不思議なカタチ」というテーマで絵を一緒に描く。

### ③合流と自己紹介（約5分）

両グループ合流して、自己紹介をする。

### ④鑑賞（約5分）

両側からできた絵を鑑賞する。

### ⑤振り返り（約25分）

ワークシートを使い、完成した絵について話し合う。

### ⑥ラップアップ（約5分）

ファシリテーターがワークショップのコンセプトなどを話す。

※ファシリテーター 3名、アーカイブ2名

①アイスブレイクについては、各グループで行い、ファシリテーターがそれぞれついた。グループ内で簡単な自己紹介やワークショップの説明をし、その後それぞれが描いた絵を回して描き足していくというアイスブレイクを行なった〔図3〕。知らない人との共同制作をする上で、他者の絵に描き足すことに慣れてもらうためである。加えて、アイスブレイクの時点で制作に使用する画材に慣れてもらう目的もあった。また、この時点でもう1グループの存在は明かし、同じ条件でワークショップを進めていることを共有した。

③グループの合流については、制作終了後に両グループで合流し、この時点で匿名な状態だった相手と初めて対面することになる。



〔図 5〕 制作の序盤に協力して絵を描く様子

⑤振り返りでは、完成した絵を印刷したワークシートと顔文字のシールのセットを使用した。絵を見てその時の感情を思い出しながら、自分の気持ちに対応した顔文字シールを部分ごとに貼った〔図4〕。その後、互いにワークシートを見せ合い、それを元に制作中の出来事やその時の感情について話してもらった。

⑥ラップアップでは、ファシリテーターが実際の出来事を振り返りながら、ワークショップのコンセプトなどを話した。ワークショップの目的である「匿名」についての解説や、その状態がインターネットで頻繁に生まれることを説明した。また、匿名な状態での発言は見ず知らずの人を傷つけたり傷つけられたりする危険性があること、相手が心ある人間だということを忘れてしまう特性があること、その一方でその状態で生まれる創造性があることを話した。

### 3.「イアマスこともだいがく」での実施(1回目)

#### 〔条件〕

1回目はグループごとに色を分け、赤インク（朱墨）のグループと黒インク（墨汁）のグループに分かれて行なった。筆の代わりにスポンジを使い、大きな面を塗れるようにした。キャンバスは木材のフレームに障子紙を貼り、会場を仕切るように立てた。また、会場は大学内のギャラリーを使用し、薄暗い空間にスポットライトを当て、緊張感のある空間でワークショップを行なった。参加者は小学1～5年生の7名である。

#### 〔制作〕

②制作が始まると、子どもたちは滲み出てくる線に驚きつつ、楽しそうに絵を描き始めた。最初は黒インクで描かれた枠の中を赤グループが塗ったり、星マークに線を足して流れ星に、したりと、匿名な相手と協力するように描画が行われた〔図5〕。時々、同じ箇所を同時に描いたり、互いの線をなぞり合ったりなどのインタラクションも楽しんでいた。中盤



〔図 6〕 制作の終盤に面の塗り合いが起きた様子

あたりで、キャンバスの余白がなくなってくると、一人の子どもが今までの絵の流れとは関係なく、絵を塗りつぶす行為を行なった。その後、協力して絵を描き足していくという流れが断たれ、徐々に面の塗りつぶしが始まった。終盤では、黒グループと赤グループで対抗するように、かなり激しく面の塗りつぶし合いが行われた〔図6〕。黒インクの方が、発色が強く、「赤グループが不利じゃん」という発話もあった。子どもたちのテンションは終始高く、特に塗り合いが起きた終盤では声を上げて盛り上がっていた。

制作中は「私の絵を塗りつぶした人を見たい」という発話もあったが、③の合流ではほとんどの子どもが「会うのが怖い」という反応を示した。実際に会うと、戸惑いながらも自己紹介を行い、徐々に両グループで混ざり、仲良く話すようになった。

#### 〔振り返りと感想〕

⑤振り返りでは、多くの子どもが制作序盤の共創が起きた部分にポジティブな顔文字を貼り、反対に主に塗りつぶされた部分に対してネガティブな顔文字を貼っていた。一方で、インクの強かった黒グループには、他者の絵を塗りつぶすことが楽しかったという子もいた。また、自分が塗りつぶした部分にネガティブな顔文字を貼っている子どももいた。終了後の感想やアンケートでは、「最初に描いたものから、違う絵になった」「見えない人と絵を描いて、いろいろな形ができて面白かった」「匿名な人と絵を描くのは楽しい」といった感想があった。一方で、「相手に塗られてショックだった」「相手が自分の考えていないことをしてびっくりした」といった匿名の怖さを感じたような感想もあった。

### 4.大垣市情報工房での実施(2回目)

#### 〔条件〕

2回目は、アルコールマーカーを使用し、一人に対し一色





〔図7〕 会場と制作の様子

を割り振った。スポンジと違い、一度に多くの面を塗れない画材とした。その代わり、人数に対してキャンバス面を少なくした。会場は自然光の入るロビーで行い、雑音も多く、1回目よりも緊張感が少ない雰囲気であった〔図7〕〔図8〕。

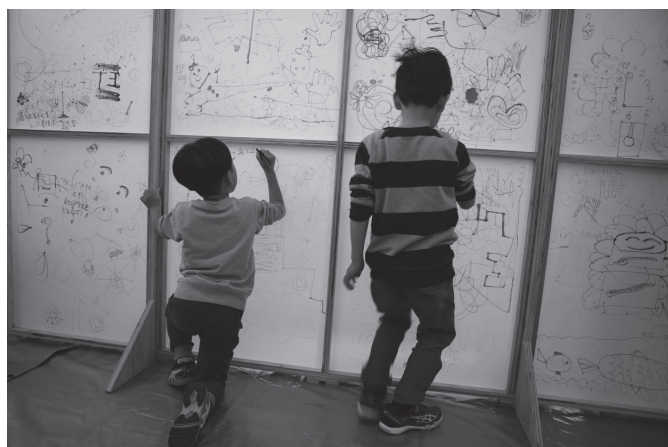
また、1回目の実施では両グループが同時に描き始めたが、相手の書いた形状を観察するために、最初の1分ずつだけ片方のグループが描き、もう一方が観察するという段階を踏んだ。参加者は小学1～4年生の5名で、制作過程のみファシリテーター2名とスタッフ1名が参加した。

#### 〔制作〕

②制作について、1回目と異なり、塗り合いのように攻撃性のある行動は起きなかった。青色で描かれた魚に赤色の模様を描いたり、雪だるまにマフラーを描き足したりなど、終始それぞれの絵を発展させるように制作が進んだ。定期的に線をなぞりあったり、手を紙に当てて影の輪郭を映し合ったりと、インタラクションを楽しむ姿が見受けられた。制作は要所要所で盛り上がりながらも、真剣に絵を描く様子をみせていた。③の合流では、多少の戸惑いはあったが、1回目ほどに会うのをためらう様子はなかった。

#### 〔振り返りと感想〕

④の振り返りでは、「ピーナッツ（の殻）を描いていたのに、雪だるまになった」「蟻を描いていたら顔を描かれて人間にされた」という発話があり、意思疎通が取れない状況で起きた特殊な出来事が多く語られた。子どもたちの発表では、自分の描いた絵が思いがけない発展をすることに「思うようにいかない」という煩わしさや嫌な感情がありつつも、意外な展開が起きて絵が発展していくことへの楽しさや驚きが混在していたことを話していた。また、魚が魚を食べる絵が描画された部分について、「怖かった」という人と「面白い」という人がいて、同じ部分で人によって違う感想を持っていたことが共有された。



〔図8〕 色付きのマーカーで絵を描く様子

## 5. 考察

1回目のワークショップで観察された「協力する状態から争いごとへ変化してしまう流れ」は、インターネット上での匿名者同士のやりとりと酷似していた。実際のインターネットでも、匿名状態が続くと、人間とやりとりしている感覚が薄れ、荒らしや悪口といった攻撃的な行為が発生する。制作中に人の絵を塗りつぶす行為が強まる中で、徐々に子どもの抑制は効かなくなり、相手グループへの攻撃性が増していった。また、最後に合流をすることで、相手がいることを多くの子どもが忘れてしまった状態から、実際の対面を通して相手がいたことを思い出す、という体験が生まれた。終了後の感想やアンケートからも、相手が人だということを忘れてしまうこと、自分が人を傷つける可能性、また反対に知らない人に攻撃される可能性があることを学ぶことができたと判断できる。

2回目のワークショップでは、見ず知らずの人と協力して絵を描くということが終始観察された。その中で、自分の行動に対して不特定多数から様々な意見を言われ、行動が変化していくというインターネット特有の創造がみられた。また、1つの絵に対して人それぞれの感想があることを知ることは、匿名性の重要な要素でもある。

上記のように、「匿名」という現象が起こす危険性そして創造性がいくつか現れた。SNSや掲示板などで攻撃が頻繁に発生しているネット社会において、1回目起きた「相手の存在を忘れ攻撃をしてしまうこと」、そして「その状況で自分はどうか立ち回ったかを振り返ること」は、情報教育に必要な体験であると認識した。また、1回目と2回目の結果の違いは、2回目の画材は相手の描画を否定する行為がしづらかったこと、2回目の公的な会場の雰囲気が理性を保ちやすい環境だったことが理解された。今後は、1回目と2回目の結果から、画材や環境などの条件を再検討していきたい。

[illegible]

⑤の振り返りでは、「改変した時の感想」と「改変された時の感想」を分けて尋ねた〔図11〕。前者で印象的だったのは「水路に落ちた人に、さらなる災難を浴びせる」という改変を行



〔図 11〕 振り返りの様子

なった参加者は、「改変するときに、元の絵日記の作者の気持ちを考える必要があると思い、傷つかない境界線を試そうと実験した」と説明した。姉妹をタピオカジュースの中に入れるという改変をした参加者も、「タピオカの中に人を入れた時、ちょっとかわいそうかもと思った」と感想を話していた。それぞれ創作自体は楽しんでいた様子だったが、元の作者や登場人物が嫌な気持ちにならないかを考えていたことが分かった。後者については、自分の描いた絵の使われ方に対して、「意外だった」「驚いた」という感想が多かった。

また、アンケートでは「(他者に) 変なことを書かれるとショックだし、書くと罪悪感がある」「改変をすると面白いものができる」「許しが無いのに(人の制作物を) 改変してはだめだとわかった」などの感想があった。

#### 4. 考察

ワークショップでは、特に「人の制作物(人の発信した情報)を使用するときに、どのようなことを考えたか」という部分に注視した。子どもたちの様子を観察すると、絵日記のカラーージュに対しての創意工夫を楽しみながら、同時に他者が傷つかないかどうかを考えていた。絵日記を使うことで、実在する人物が素材となるので、その点が強調されていたと考える。今回は参加者が少なかったため、今後ワークショップを

重ねてさらに検証していく。

#### 全体を通して

造形遊びを通して、より分かりやすく体感的にインターネットの現象を教えることは効果的だと感じた。実際のインターネットの体験では、「匿名だった人と実際に対面する」ことや「改変した人に気持ちを聞いてみる」といったことは難しいが、ワークショップという手法は、制作後に対面してディスカッションができる状況を作りやすく、情報社会のコミュニケーションについて考える良い機会になると考える。

一方で、今回のワークショップで取り上げたインターネット環境の創造性について、最初はネットの構造や「匿名」という状態を利用した創意工夫が生まれることを想定していた。しかし、ワークショップを実施してみると、単に面白い絵や日記を制作するだけでなく、匿名な相手に攻撃をされたり、思いがけない行動をされたりした時、それにどう対処するかという創意工夫が多く見られた。インターネットの構造と造形遊びを組み合わせることで、情報社会特有の人間関係の困難さを自分なりにどう乗り越えるかという意味での創造力を身につける必要性と可能性を今回のワークショップの実践から感じる事ができた。