

## キャラクターを大学教育の現場に導入する試みについて

有 田 亘\*

### For Attempt to Introduce Character in the Field of University Education

Wataru Arita\*

#### Abstract

We have been trying to introduce the character to education from 2010 in the Osaka International University, Department of Psychology and Communication. While this attempt is still continuing as of 2014, in this paper I report its outline up to the year 2013 as a tentative summary and consider the significance of characters in the practical situations of university education. Classified broadly, it seems to have two kinds of significance: one as the action research style fieldwork and the other pertaining to communication studies. The employment of characters within the faculty provides the students with a simulated field to prepare for actual works outside the campus. Also the interactions with others, made through the action of “assuming a character”, would produce educational benefits of understanding, in a practical way, the essence of society common to “playing” and “learning.”

#### キーワード

キャラクター、フィールドワーク、大学教育、遊び、コミュニケーション論

#### 1. 心理コミュニケーション学科キャラクターの概要

大阪国際大学人間科学部心理コミュニケーション学科（以下、心理コミ学科）では2010年からキャラクターを教育に導入する試みを行っている。本稿では以下にその概要を報告し、それが大学教育現場において持つ意義について考察する。

##### 1.1. 2010年度学科紹介パンフレット

心理コミ学科では広報および募集の活動に学生がもっと関わるという観点から、学生自身が学科紹介パンフレットを制作するという取り組みを2008年度より行っていた。予算

---

\*ありた わたる：大阪国際大学人間科学部准教授（2014.6.6受理）

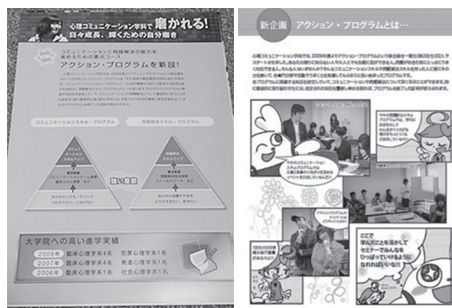


図1 2009年度 学科パンフレット一部 図2 2010年度 学科パンフレット一部

削減により2013年度以降その制作は中断しているのだが、とはいえその中から学科のマスコットキャラクターを作ろうというアイデアが生まれたのが学科キャラクター導入のきっかけである<sup>1)</sup>。オープンキャンパス来場者の高校生を相手に、大学の授業や概要という「難しい事を、簡単にわかりやすく伝える」ためには、図解や表を多用したそれまでの表現よりも、マンガ的表現を用いたキャラクターがふさわしいように考えられた(図1・2)。

こうして、心理コミ学科の「心理」にちなんで「心ちゃん・理っちゃん」というキャラクターが考案されたわけだが、その中で学生たちが腐心したことは、「在学生ですら理解しづらかった」説明を、お調子者でのんきな「ボケ役」としての「心ちゃん」と、「ツッコミ役」としての元気でにぎやかな「理っちゃん」によってコミカルに表現する、ということだった。そのねらいはおおむね成功し、パンフレットは好評を博した。

## 1.2. キャラクター造形に際しての考慮

キャラクターを考案する際に、学生たちが考慮したのは以下のようなことである。

第一に、「心理コミュニケーション学科」のキャラクターとしての必然性。すでに述べたように、心理学的なテイストをキャラクター像に取り込んだ。心ちゃんの耳、手、足は「ハート」をモチーフにしており、白くて丸くてモフモフなところで「癒やし」を表現している、というように。理っちゃんの髪飾りやポケットにもハートマークがあしらわれた。また、心理コミ学科学生の人気授業である「カラーコーディネート」のテイストも盛り込まれた。担当教員である縄田文子先生と早川百代先生にアドバイスを求め、色彩的なバランスを考慮しつつ、心ちゃんのズボンの青色は本学のイメージカラー、理っちゃんの髪の毛の黄緑色は心コミのイメージカラーに基づいて設定された(図3)。

第二に、大学マスコットキャラクターの現状。本学にはもちろんマスコットキャラクターとして「キャプテングロービー」がいるわけだが、心理コミ学科の、特にパンフレット作成に携わった学生たちはそれにあまり親近感を感じてはいなかった。ネット上で見つけた教育プロデューサー倉部史記の書いた記事に彼らは納得していた。それは、大学マスコットキャラクターには動物、しかも鳥をモチーフにしたキャラクターばかりである、という指摘である。他のキャラクター、特に他の大学マスコットキャラクターとの差異化をはかろうと意欲は強かった(倉部2006)。



図3 メイキング資料用に学生が描いたコママンガ

第三に、差異化という点では、当時マスコミ的にも注目されていた二種類のキャラクター形式、「ゆるキャラ」および「萌えキャラ」との差異化も強く意識されていた。まず、オ

タク文化市場から派生したがゆえに受け手に偏りが生じざるを得ず、疑似恋愛要素（ツンデレやツインテールなどの性格や外見）がなければ成立しないという点で、萌えキャラについては他大学にもいくつかの採用例が見られたにもかかわらず、学生たちは「教育機関にはふさわしくない」と判断した。またゆるキャラについても、「ご当地」（ここでの場合は大学）への愛に満ちあふれたメッセージ性や、立ち居振る舞いの不安定さやユニークさといった特徴はともかく<sup>2)</sup>、しばしば着ぐるみを前提としているがゆえに「しゃべらない」キャラクターばかりであったことに学生たちは違和感を表明した。そして予算不足もあって採用できない着ぐるみの無口さに対比的なマンガ的表現でキャラクターに印刷・映像メディア上でははっきりと表情豊かに「本気（ガチ）で」語らせる、というアイデアを思いついた。「ガチキャラ」と彼らが名づけたコンセプトは、今日では「ふなっしー」などに見られるように饒舌にしゃべるキャラクターは珍しくなくなっているものの、2010年当時としてはむしろ先駆的な試みだったと振り返ることができるかもしれない。

### 1.3. 2010年度オープンキャンパス

春の学科紹介パンフレット制作が好評であったことから、「心ちゃん・理っちゃん」を心理コミ学科のオープンキャンパスにフィーチャーしようとする気運が高まり、以下の企画が実施に移された。

#### ①心理コミ学科ブースでの巨大壁画

8月のオープンキャンパスから、心理コミ学科ブースに、「心ちゃん・理っちゃん」の「巨大壁画」が飾られた（図4）。実際には壁ではなく縦2.5メートル、横6メートルの布に大きな絵を描き、それを掲げたものだが、のべ40人の学生たちが5日間で描き上げたその



図4 巨大壁画

絵は、他学科のブースと比べて壁の色調を変えることになったためかなり目立った。ブース内での面談の場では、「心理コミュニケーション学科の学生は、こういう活動や取組をしている」と紹介するきっかけになった。その後、2012年まで、本館1階に学科ブースが作られるたびにこの巨大壁画は継続して飾られた。

#### ②他の心理コミ学科オープンキャンパスイベント・企画とのコラボレーション

この年心理コミ学科はアクションプログラムという独自教育を始めたばかりであり、その成果発表とオープンキャンパスを連動させてもいた。学生による学科ブースを使ったマジック・カフェや、グリーンプロジェクトという学内緑化計画の成果発表などが行われていたが、カフェのメニューやグリーンプロジェクトのポスターなどに学科キャラクターを使用した。

またこの年、学生チャレンジ制度に採択された企画「ウォンテッド」がオープンキャンパスで行われていた。マンガの「ワンピース」のキャラクターに扮した学生たちが、学内

に散らばり、来場者の高校生たちと様々な交流やゲームをするイベント企画である。この「ウォンテッド」と学科キャラクターに携わった学生たちは多くがその両方に関わっていたため、コラボレーションは上首尾に行われた。「ウォンテッド」のチラシ・景品・ルール説明動画には「ワンピース」のキャラクターとともに学科キャラクターが登場し、心理コミ学科のイベントとしての雰囲気作りに成功していた。ただこの時点では、ワンピースのような既製のキャラクターのコスプレはともかく、完全にオリジナルな心ちゃん・理っちゃんのコスプレをすることは学生たちの能力を超えていた。結果、学科キャラクターはイラストなどの二次元表現に限定し、着ぐるみやコスプレの三次元はワンピースやキャプテングロービーなどの既製キャラクター、という「棲み分け」をせざるをえなかった。しかし「ウォンテッド」とコラボレーションした経験を通じて、将来予算を獲得して学科キャラクターの着ぐるみを作りたい、という思いが学生たちの間に生まれ、それが翌年のチャレンジ制度応募に繋がっていったのは、教育的観点からもよい成果が得られたものと思われる。

#### 1.4. 2010年度後期から2011年度春にかけて

オープンキャンパスの成果によって、2010年度後期にも学科の広報に関わる「仕事」が三つ、学科キャラクターに携わる学生たちにもたらされた。

##### ①滝井高校訪問模擬授業でのプレゼンテーション

その一つは、滝井高校に学生たちが訪問し、模擬授業での学生の取組としてキャラクターのことを紹介する、というものであった。学生2名が2クラスを訪問し、15分程度プレゼンテーションを行って好評を得た。

##### ②入学前テキスト

もう一つは、2011年度入学生に配布することになった入学前テキストの表紙や挿絵の制作である。現在も配布されているこのテキストは、新入生に学科キャラクターの存在を初めて知ってもらう機会になっていると共に、「入学前教育」の堅苦しい先入観を和らげるのに役立っている（図5）。



図5 入学前テキストのイラスト

##### ③2011年度学科パンフレット

2010年度の評を受けて、2011年度も学科紹介パンフレットの制作依頼が学科から学生たちにもたらされた。2011年度版では、それまで学生の写真が載せられていた表紙に心ちゃん・理っちゃん



図6 2011年度学科パンフレット

んのイラストが採用された。2010年度版では難しい表や図形は使わずマンガ的表現を多用したことが、わかりやすかったものの「遊んでいるように見える」「騒がしい」と指摘されてもいたため、2011年度版ではマンガ的表現をあえて排して、図表的表現を復活させた。絵柄も絵本風に変え、表紙以外のページでは控えめに登場させた。その結果として、「お遊びの要素がなくなった」「雰囲気が可愛い」など好評を得た(図6)。

ただしそれらの評価については後にも考察するが、「遊び」の要素とされるものについて否定的先入観を持ち込んでいる点で、一考を要すると思われる。遊びと学びは両立しえないのだろうか。

なお、2011年度春には学科会議で正式に審議を受け、心ちゃん・理っちゃんは「公式」の学科キャラクターとなった。学科小委員会として、「学科キャラクター管理小委員会」が設けられた。

### 1.5. 2011年度学生チャレンジ制度

これまでの活動を通じて、学科キャラクターに携わる学生たちは次第に自分たちの活動に自信をつけていったと同時に、学科キャラクターの人気の向上に真剣に取り組みたいと考えるようになっていった。2010年度は様々な活動の機会が与えられたとはいえ、それらの影響力は必ずしも大きいものではなく、特に学内での学科キャラクターの認知度は低いという実感があった。

そこで、キャラクターを通じて心理コミ学科を愛されるべきものとして広報すると同時に、学科キャラクター自体も愛されるキャラクターになるべく、広報を通じて知ってもらわねばならないという観点から、2011年の学生チャレンジ制度で、「マスコットキャラクター(心ちゃん・理っちゃん)を使った広報戦略」を学生たちは企画した。

審査過程で、プレゼンテーションに心ちゃん・理っちゃんが動いて喋る動画を採用したことで、審査員たちからの印象はよく、二次審査は一位の成績で採択が決定された。代表者となった西嶋綾佳さんはそもそも心ちゃん・理っちゃんのキャラクター・デザインを始めイラスト関連全般を担当してきたが、プレゼンテーション能力にも長けており、動画では理っちゃんの声優も担当した。心ちゃんの声を担当した寺尾雅志くんも学外で劇団に所属するなど演技や発声のスキルが高く、それが高い評価を受けるプレゼンテーションに繋がったと思われる。学生チャレンジ制度による企画としては、以下のものが行われた。

#### ①大学広報動画8本のネット配信

学科キャラクターの登場する以下の動画8本を制作し、YouTubeにアップロードした。(1) 学生が考えたマスコットキャラクター『心ちゃん・理っちゃん』、(2) 学生チャレンジ制度の紹介、(3) 学科の分野紹介、(4) 学科の先生紹介パート1、(5) 学科の先生紹介パート2、(6) おまけシリーズ・漫才、(7) エレベーター用漫才、(8) 食堂でおひるごはん。これらは大学ウェブサイト内の心理コミュニケーション学科のコンテンツの中に「学科の取組」というページを作成してもらい、動画にリンクする形で公開された。

#### ②ポスターおよびPOPの設置

ネット配信されている動画にアクセスできるQRコードをつけたポスターやPOP(掲示

物)を学生の利用頻度が高いと考えられる、図書館、食堂、および主要なエレベーター前に設置した。QRコードのアクセス先は上記の紹介動画に設定した(図7~9)。



図7 図書館POP



図8 食堂用ポスター



図9 エレベーター用ポスター

③学内のブラウジングルームを使っての動画上映

4号館1階のブラウジングルームで、学生が多く集まっている昼休みの時間に、見ても飽きない1分程度の短い動画を毎週授業日に上映した。

④キャラクターグッズの製作

オープンキャンパス来場者や学内に配布するために以下のキャラクターグッズを製作

した。デザインは学生たちが行ったが、製品化は印刷業者に委託した。卒業生の藤本詩織さんの就職先であったため、製品化する際の細部や専門的な事柄について学生たちの相談に乗ってもらうことができ、有意義であった。

(1) ルーズリーフ。右下に心ちゃん・理っちゃんのイラストと大学、学科名を配置し、罫線とイラスト、文字には心理コミュニケーション学科のイメージカラーである黄緑色で印刷した。50枚1セットのパッケージを500部配布し好評だった。後に500部を追加配布した際には、使い勝手を考慮して20枚1セットに変更し、罫線幅を縮めたり、イラストサイズも少し小さくしたりする調整を行った(図10)。袋の中には心ちゃん・理っちゃんの紹介と大学ウェブサイト内のキャラクター専用のページにアクセスできるQRコードを印刷したチラシを封入した(図11)。



図10 ルーズリーフ

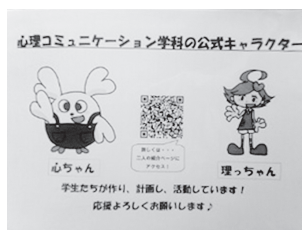


図11 ルーズリーフに封入したチラシ

キャラクターを大学教育の現場に導入する試みについて

(2) マグネット。3センチ正方形のマグネットで、心ちゃん、理っちゃん、2人セットの三種類を1セットにした。これは、心理コミュニケーション学科の各セミナー室に一つずつ配布し、セミナー室で使ってもらうことを目的としている(図12)。



図12 マグネット

(3) タックシール。心理コミュニケーション学科の教員を対象に配布したものの。セミナーや授業で配布資料を印刷する際、上部か下部に添付してもらうためのバナーとして作成した(図13)。



図13 タックシール

(4) 当たり付きくじステッカー。2011年度優花祭に際して、一部の模擬店で使用した紙コップにQRコードと心ちゃん・理っちゃんのイラストを印刷したステッカーを貼り付け、購買客に配布した。そのQRコードのリンク先には数十秒の短い動画があり、商品を割引する「当たりくじ」に当たるものもその中に混じっている、という趣向だった(図14)。



図14 ステッカー

### 1.6. 2012年度学科紹介パンフレット・オープンキャンパス

2011年度で西嶋さんが卒業したことに伴い、イラストレーターがいなくなった(一部の絵は卒業生として描き下ろしてもらったものの)ために、学科キャラクターを用いた活動方針に変更が生じた。2012年度の3、4回生たちにはコスプレイヤーやカメラマンの才能が多かったため、「3次元理っちゃん」の企画が進行したのである<sup>3)</sup>。具体的には、2012年度版の学科紹介パンフレットに、西岡敦子先生の指導を受けつつ学生たちで制作した理っちゃんのコスプレ衣装を着用した学生が登場することになった(図15)。



図15 2012年度パンフレット

このパンフレットはスマートフォンやFacebookの画面を模したレイアウトも好評で、2013年度以降予算削減による学科紹介パンフレットの制作打ち切り後も、オープンキャンパスでは2012年度版の在庫が続く限り来場者に配布し続けている。

理っちゃん役の学生は数名が試行錯誤的に採用されたが<sup>4)</sup>、2012年度に3回生だった山下裕子さんに落ち着いた。元気だとほけた雰囲気を出しつつ誰にでも社会的に接することができる山下さんの理っちゃんは、オープンキャンパスや、後述するいくつかのイベントでまさに適任との高い評価を受けた。オープンキャンパスでは理っちゃんの顔出しパネルを使っ



図16 顔出しパネル

ての記念撮影は来場者の高校生たちを喜ばせた (図16)。

なお、学科キャラクターとは別に、2012年度オープンキャンパスでは学生有志による「ウォンテッド」も実施され、このときは3D貞子やドラミちゃんなどのコスプレで学生たちが高校生と交流した。その際特筆すべきは、メイド役で女装をした小林くんの活躍である。後ろ姿だけならほぼ100%の人に女装とは気づかせなかった完成度が、正面から見れば台無しになるコミカルさで非常に高い人気を得た (図17)。



図17 メイド

### 1.7. 2012年秋募金イベント

この年、オープンキャンパスと学科紹介パンフレット以外の活動として、学生たちが取り組んだのは、東日本大震災支援のための募金活動だった。詳しくは、それは次の3つの活動の組み合わせから成っている。

#### ①キャラクターグッズの製作

学科パンフレットの中での写真素材に紙粘土で作った心ちゃんの形をしたスマートフォン用イヤホンジャックアクセサリーを実際に製品化した。この年は様々なイヤホンジャックアクセサリーが流行していたため、オープンキャンパス来場者や、募金協力者に配布したところ大好評だった。アクセサリー本体だけでなく、それを入れる箱も心ちゃんのデザインにして、それぞれ業者に依頼して製品化した (図18)。

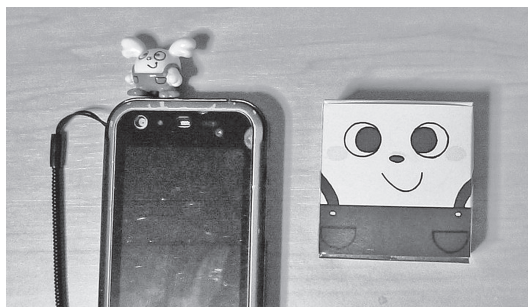


図18 イヤホンジャック



## ②募金活動

優花祭などの機会を捉えて、山下さん扮する3次元理っちゃんが東日本大震災支援のための募金活動を展開、募金協力者に上述のイヤホンジャックアクセサリーを配布した。広報のためのポスターも3種類制作し、学内に掲示した(図19)。最終的に27,528円の募金が集まり、日本財団を通じて寄付を行った。



図19 ポスター

## ③募金感謝イベントの開催

募金活動の締めくくりとして、募金協力者の心理コミ学科学生に感謝するバーベキューパーティーのイベントを実施した。学年を越えた学生たちの交流と学科の「にぎわい」の演出に貢献した(図20)。



図20 募金感謝祭



## 1.8. 2012年度冬植樹イベント

アクションプログラムの取り組みとして始まったグリーンプロジェクトの一環として心理コミ学科のシンボルツリーを卒業生が在校生に贈る形で植樹を行った。奇しくも学科キャラクターに関わった学生の大半はアクションプログラム第一期生でもあった。2013年3月21日の卒業式に合わせて3次元理っちゃんの司会で、奥田吾郎理事長をはじめ教職員も列席する中、セレモニーを挙行了した(図21)。

その際、3次元理っちゃんの衣装に冬服が制作された(図22)。



図21 植樹イベント



図22 理っちゃん冬服

### 1.9. 『コミュニケーションの扉』制作

2013年度から開始のオムニバス授業「コミュニケーション論」のために、特別研究費の助成を受けて教科書『コミュニケーションの扉』が、2012年度に制作された。文章は心理コミ学科教員たちの全員の手による執筆であるが、各章の扉ページは心ちゃん理っちゃんがナビゲーター役の体裁をとり、この本の中で使われている写真やイラスト素材は学科紹介パンフレットを手がけた学生たちがすべて作成した。

なお、この教科書のイラストは卒業生の西嶋さんに依頼したが、2012年度以降は基本的に在学生の手によるイラストが用いられている。図21の卒業記念植樹式の記念写真ポスターに添えられたイラストは2012年度2回生の五十嵐あきいさんの手によるものである。また2012年度3回生の豊田阿由実さん、2012年度1回生の宮田菜由子さんのイラストも機会に応じて用いられた。

絵柄はそれぞれ異なっているが、学科キャラクターにおいてはそうした多様性を許容する方向でキャラクターの運営・管理がなされた。これは「キャラクター」というものに対する従来の観点（同一人格には同一の意匠）から外れるという向きもあるかもしれないが、必ずしもその見方は妥当ではない。というのも、たとえばこの頃から人気を博してきている「初音ミク」のキャラクターを例にとればわかるように、一定の特徴（髪型や色、衣装など）が一致しさえすれば、イラストレーターの画風の違いはむしろキャラクターの同一性を揺るがしはしない多様性として捉えられるのが、今日のキャラクターというものだからである（白田2008）。

### 1.10. 学科公式Twitterでのツイート

心理コミ学科の公式Twitterは2010年度から運用されていたが、2012年度からは学生有志が「中の人」<sup>5)</sup> になって、心ちゃん理っちゃんに「なりすまし」た書き込みで学科の行事や日常をときおり紹介している（図23）。



図23 学科公式Twitter

### 1.11. 心ちゃんぬいぐるみ製作

たいていのマスコットキャラクター同様、学科キャラクターについても着ぐるみでの活動は早い時期からアイデアは出ていた。しかし予算的制約から直径50cmの大きなぬいぐるみの製作が行われた。学生たちのデザインを専門業者に持ち込み完成させた（図24）。

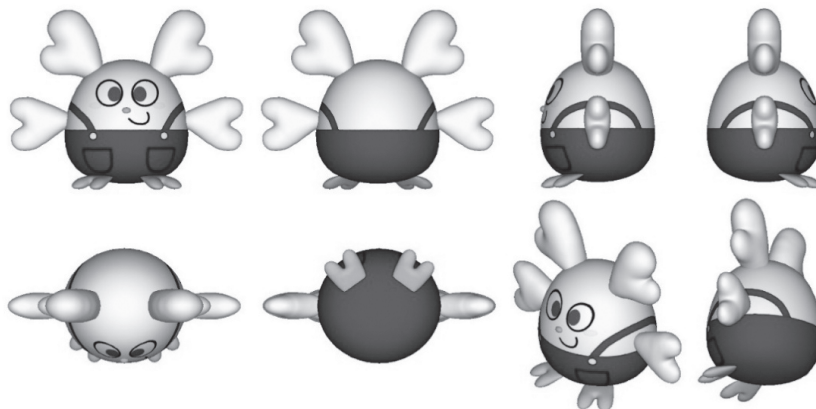


図24 心ちゃんぬいぐるみ

### 1.12. 2013年冬ツリー命名式

3月に植樹したツリーを命名するイベントを、総選挙方式で展開した。ポスター広報（図25）をするとともに、いろいろな人から命名案を募り、クリスマス仕様のデコレーションとして靴下の形をしたカードに命名案を書いて木につるしてもらった（図26）。12月5日の投票日までに54案が集まり、そのうちの何人かからはツリー横に設置した看板に掲示するための写真撮影にも協力をいただくことができた。特に北川学長（当時）は学生の作った「心ちゃん耳」のカチューシャをつけての撮影に快く応じてくださった（図



図25 命名式ポスター



図26 命名案飾りつけ

27)。こうした「命名案を募る」ことを介して必ずしも知り合

いではなかった教職員や学年の違う学生との交流は、スタッフの学生たちのコミュニケーション能力と学科の「にぎわい」を演出するのに確実に役立ったと思われる。

投票日には鍋パーティーとも組



図27 北川学長と記念写真

み合わせて実施された。採択された命名案は「リンゴの木」だった。これはもちろん、レイランディという品種のツリーがリンゴの木であるという意味ではない。リンゴをつるすための木、という意味である。命名案を考えた学生によると、リンゴは縦に割るとハート型をしており、それを針葉樹のようなとがった木につるすと心を射止められる、という都市伝説があるらしい。

ちなみに、決選投票に残った3案のうちの過半数の支持を集めて選ばれた命名だったが、「本当にそのような都市伝説があるのか？」という疑問の声も一部から上がってはいた。しかし都市伝説というものはその性質上、通常は出所や真偽が不明なものであり、その点で「その都市伝説はあるのか無いのか」を問うこと自体にあまり意味は無い。「だって『都市伝説』やで!？」——メディア論やコミュニケーション社会学の授業の場で「うわさ」という社会現象を取り上げたときに論じられるようなこの認識に学生たちが自力で到達していたのは、横で様子をうかがっていた教員としては頼もしい限りだった。むしろ誰かがその都市伝説を口にしながらリンゴの木をつるすことによって都市伝説は都市伝説となる。その行為自体が遂行的に真実を作り出してしまうということに自覚的であることは、心理コミ学科の教育との整合性の面からも望ましいことのように思われた。

「遂行的」とは、たとえば「ヤラセ」のような悪意ある行動のみを意味するのではなく、このような名前をつけてしまった以上、次回以降もリンゴをつるすイベントをこのツリーを使って企画していく行動につながることも意味している。そもそも、命名案をカードに書いて「木につるす」というイベントの楽しさを実感しながら実施されたのが今回の命名式イベントだった。命名式参加者たちで最後の記念撮影をした際も、次は何の機会を捉えてリンゴをつるすのかという話題が出ていた。学科のにぎわいを作り出す仕掛けの一つとして植樹されたツリーにふさわしい展開であったように思う。

ただし、命名式後も「リンゴの木」の由来を書いた看板を横に置いているにもかかわらず、「リンゴがなるようには思えない」と誤解している人々がいることも事実であり、今後の広報の必要はありそうである。なお、命名式の記念撮影の際には先に制作した「心ちゃんぬいぐるみ」も一緒に写っていた。制作以後、このような行事やオープンキャンパスの際に、目を引くオブジェとして登場することとなった(図28)。



図28 リンゴの木

### 1.13. 2014年1月 堀江淳之助先生ラストメッセージ会

2013年度いっぱい心理コミ学科の堀江淳之助先生が定年退職された。堀江先生は山下裕子さんの3次元理っちゃんの大ファンで、上記のツリー命名式にも参加くださるなど、

学科キャラクターを運営していく中で学生たちが特にお世話になった教員のお一人だった。そこで学生主催の堀江先生とのお別れ会を学科キャラクターに関わっている学生たちで企画した<sup>6)</sup>。これまで心理コミ学科教員の退職記念講演会は教職員主催の形で行われることはあっても、学生主体の形で行われることはなかった。今回も学部長主催で行われた本来の退職記念講演会とは別に、1月23日のセミナーⅣ終了後の時間を利用して30分ほど「堀江先生のラストメッセージを聞く会」と銘打って実施された。学生が自分たちの楽しむための企画というよりも教員のための企画として自主的に活動したことは高く評価されることだろうと思う(図29)。



図29 堀江先生ラストメッセージ会

## 2. キャラクターを大学教育現場に導入する意義

以上、2013年度までの心理コミ学科での学科キャラクターを教育に導入する試みを概観してきた。2014年度以降もその活動は継続中であるが、以下では本稿における暫定的なまとめとして、そうした試みの大学教育現場における意義について考察しておくことにしよう。大まかに分けて、それには(1)アクションリサーチ的なフィールドワークとしての意義と(2)コミュニケーション論的意義の二つが考えられる。

### 2.1. アクションリサーチ／フィールドワーク的意義

近年、課題解決型学習(PBL)としてのアクションリサーチ的なフィールドワークを取り入れた教育が様々な大学に導入されており、本学でもすでにいくつかの試みが実践されている。学科キャラクターの導入もまずそうした試みの一つとして捉えられるべき性質を持っている。そもそもの発端において、入試・広報場面での心理コミ学科の特色のアピール、しかも学生たち自身の手による学科への親しみ・愛着の演出や表現という性格を、学科キャラクターは持っていた。実際、オープンキャンパスやネットを通じた情報発信などの場面において、キャラクターを通じたフィールドワークの「大学の外」へ向けての成果を見ることができる。また学生チャレンジ制度の活用の際などにはっきりと意識されたことであるが、予算獲得や、関係各部署への認可取得など、信頼や実績作りに繋がっていく実務面でも学生主体で活動することによる学生たちの行動力や問題解決能力の醸成にキャラクターを導入した教育的意義を認めることができるのは言を俟たないであろう。

ただしこの場合のフィールドワークが、「フィールド」としては幾分中途半端な「学外」ととどまるといふ点について注意しておく必要がある。一般にPBL的なフィールドワークは、大学の「キャンパス」では体験しえない「学外」の「現場」感覚こそが重要であるという認識に加え、産官学民による共同研究を通じた新たな知的生産の仕組み作りを志向している面がある。そのため、大学教育の「授業」という形式で実施されるとはいえ、それはアクションリサーチ的なフィールドワーク、つまり行動を通じて何らかの「目に見える」

成果や、学内にとどまらない意味・意義を明示することが求められる。しかし加藤文俊がそうした学外でのフィールドワーク実習を計画する場合にですら述べているように、「実習環境は、学生たちにとって安全で楽しい「学び」を前提としながら、さらに、外部との連携や継続性、地域コミュニティをはじめとする関与者への成果の還元といった問題もふくむかたちでデザインすることが重要である」（加藤2008）。つまり「学び」とはある意味対極にある「安全で楽しい」要素、「遊び」の要素との両立がはかられねばならない。そして本学本学科のように、学生たちの修学意欲の低下やフィールドでの行動力に心配を抱えている場合にはこの点はより重要になってくる。すなわち、最初から急に本格的な「学外」にフィールドを求めるのではなく、擬似的な学外、しかし単に自分の教室内や机上にとどまるわけでもない、中間的な他者との交流の場を設定することが肝要なのである。

このことはおそらく、心理コミ学科の学生たちの多くにとって、学内や学科内が「外」と認識されているであろう現状において、フィールドワークを成功させるための必要な段階であろうと思われる。

## 2.2. コミュニケーション論的意義

キャラクターを用いた学生たちの活動は、演技＝遊戯（playing）の要素を教育に導入することにほかならない。コスプレをしたり、キャラクターの「中の人」となってツイートしたりするという点ではまさに直接的にキャラクターの「役になりきる」という意味において。またキャラクターを絵に描いたり、グッズを考案したり、それらの背景となる「キャラ設定」を行ったりする間接的な関わり方においても、演劇性をその重要な特徴として指摘することができるだろう。そしてそれらの教育的効用についてはすでによく知られているところである。ロールプレイング（役割演技）教育は、幼稚園児向けの「ごっこ」遊びの利用から社会人向けの研修まで様々な場面で利用されている。その中にはライブ・アクション・ロールプレイング（LARP）や代替現実ゲーム（ARG）と呼ばれる、もはや「ごっこ」遊びと言うにはかなり精巧で大がかりなロールプレイングもある。それらは実際に身体を動かす行動（action）をとまないながら他者とのコミュニケーション・スキルや主体性、想像力を育むシナリオを体験していくという、教育場面でそのままにロールプレイング・ゲームとなっている。そこでプレイヤーは複雑な現実社会の中での自らの役割（role）を学ぶことになる（安藤2012）。ロールプレイングは「普段の自分」とは違うコミュニケーションの仕方を可能にしてくれる。しばしば他者のコミュニケーションに問題を抱え、自信を失っている心理コミュニケーション学科学生たちの何人かには、コミュニケーション・スキルを向上させるきっかけを提供することにもなるだろう。

これに加えて、よりコミュニケーション社会学的な教育的効用を考えることもできる。『行為と演技』を論じたアーヴィン・ゴフマンは行動と結びついた役割（role-action）ではなく、表現と結びついた役柄（character-expression）の概念を区別した（Goffman 1959=1974）。役割分業など確固としてシリアスな、そしてシナリオ的物語性を伴う役割に対して、役柄はより遊戯的で断片的である。すなわち、役割という概念自体が演劇に由来するとはいえ、役柄という概念はそれが演技（act）によって作り出されるものだという演劇

の性質をより強調している。その結果、役柄概念は、社会に拘束的に規定される役割に対して距離を取り（ゴフマンの「役割距離 (role distance)」概念を参照）、その操作的可能性への想像力を広げる性質を有している。このことは、教育途上の、それゆえ社会的役割を十分に担っていない——これは自分に割り振られた社会的役割を十分に見出せていないということでもあるし、自分の社会的役割にまだ拘束はされていないことも意味する——学生たちにとっては役柄の方がより身近な演技＝遊戯であり、また「私」や主体性という存在様態のそもそも重層的な性質を理解するのに好都合でもある、ということである。

この点に関してある学生の事例を具体的に挙げておきたい。前述した「ウォンテッド」において「メイド」役で参加した小林くんは、その「キャラになる」ということで大きく成長を遂げた好例である。元々おとなしく引っ込み思案な性格の彼は、オープンキャンパスのような社交性を求められる場での仕事には向いていないと自他共に認められているところがあった。しかしこのイベントで一番の注目を浴び好評を博したのは彼だった。周囲の友人や教員たちから「使えない男だった小林が使えるメイドになった！」とまで言われた。その理由の一つには、背が高く細身の体型の彼が扮したメイドの後ろ姿が見事だったこともある。彼を見かけた女子高生たちはほぼ100%前に回り込み、そして顔を見てほぼ100%がっかりしていた。この状態に味をしめた彼は、女装癖などまったく無かったのににもかかわらず、その後学園祭などの機会を捉えてメイクも含めてのより完璧な女装を目指して、それまでの彼からは想像もできなかった積極性を発揮した。自腹を切ってエステサロンに通ったり、同級生の女子たちにメイクを上達させるための質問をしたり。そして学園祭では舞台イベントの司会までメイド姿をしていれば買って出られるようになっていた。

だがそれだけではなく、むしろ本稿の趣旨との関連で注目すべきなのは、彼の言動・行動が「メイド」のキャラクターに非常に適合していたことである。学科ブースでのメイド口調での受け答えもさることながら、出色だったのは、食堂での給仕活動である。「お嬢様、お水をどうぞ。」などと言いながらサービスして回る彼のメイドとしてもわざとらしいと同時に本来の彼らしくもぎこちない姿に、最初は戸惑っていた来場者たちも最後は必ず喜んでいて。彼はこのときの経験に基づいて卒業研究論文を作成し、適切な行動がとれた理由を自分なりにこう振り返っている。——「メイドに値する態度を他人にとる（言葉づかい、高校生に対する対応）ことによって私はメイドを演じているだということを自ら相手（高校生、その保護者）に作為的に伝えることで「お前らしく高校生と接しろ」と言われてもどう接しているのかわからなかったものに一種の「コミュニケーションの方向性」を示してもらうことになる」（小林2013：18）。

### 3. おわりに

したがって、大学のキャラクター、特に学科のキャラクターを学生に作らせ運営させることに教育的意義があり、それは社会学の学問的意義でもあるというのが本稿の趣旨である。

しばしば「遊び」と「勉強」は対立するものとして捉えられがちであるが、社会の本質

を学ぶことと遊びが異なるものではないことは社会学ではむしろ常識に属する。森下伸也は『社会学がわかる事典』に「ほんとうの教育は遊びである」と記した。「遊びは単に自発的・一次的社会化であるばかりか、人生を楽しみ生き抜くために必要なものがぎっしりとつまった、そして現にある社会を越えた普遍的正義を透視する行為である。」そして、遊びと学びを分断することで子供の身体的自由を拘束する「学校」という社会制度への批判に言及している。「すべての勉強は遊びから生まれたのだから」、「勉強をゲームとして楽しめる工夫をしてやる必要がある」（森下2000：174）。

かつて「遊び」は何の社会的利益ももたらさない無駄な活動であり、学問がまともに扱うべき対象としては見なされていなかったところがある。せいぜい「余暇論」のように世俗的活動への貢献（レクリエーション）としてか、もしくは「大衆社会論」のように無知な大衆の墮落的行動として批判的に分析されるかのどちらかでしかなかった。しかし、井上俊の「聖・俗・遊」三元論はそこに新しい視点を持ち込んだ。それによって、真面目さや正義によって硬直した社会からの「離脱」する原理としての遊びを肯定しようとしたのである（井上1977）。その議論を踏まえた長谷正人はさらに、遊び独自の規則に「拘束」されることによって遊びは本当に充実して遊ばれるものになる点を強調した（長谷2002）。

離脱と拘束の二重性は、遊ぶ者にとって自分の自由な行動を一定の規則の下、他者も受け入れられるものへと働きかける相互作用を促すことになる。遊びによって人は、自分を自由に変えるだけでなく、他者も変える必要がある。また他者もその働きかけに応じて変わる必要が生まれる。この働きかけると同時に働きかけられる双方向性の中でこそ遊びは真に楽しく遊ばれるものになる。拘束のない一方的な離脱は遊びを十全に成り立たせてはくれないからである。またこれは同時に、遊びの対極にあると見なされがちな学びに求められるものとも共通している。教員から学生への一方的な伝達の授業だけでは、真に充実した学びはもたらされない。教員は学生に教えることを通じて学生に教わりながら自らの教えを変えていく。そしてもちろん学生も教員に教わりながら自らを変えていく。これは教員と学生がそれぞれの役割を引き受けるというよりは、役柄を演技的にかぶり、相互の社会性と折り合いをつけていくということにほかならない。それがしばしば硬直的な大学の現状を打破する可能性を持っていることを指摘して、この途中経過報告の筆を置きたい。

#### 謝辞

この論文は「心ちゃん・理っちゃん」の生みの親である西嶋綾佳さんをはじめ、キャラクターに関わる様々な心理コミ学科学生たちの貢献の上に成り立っている。ここに彼らのすべてに感謝する次第である。

#### 文献

- 安藤ひかり, 2012, 「『ごっこ遊び』で養う社会性」, 『内外教育』 6204.
- Goffman, Erving, 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday. (=1974, 石黒毅訳『行為と演技——日常生活における自己呈示』, 誠信書房)
- 井上俊, 1977, 『遊びの社会学』, 世界思想社.
- 長谷正人, 2002, 「遊びにおける「離脱」と「拘束」」, 亀山佳明・富永茂樹・清水学編『文化社会学への招待——〈芸術〉から〈社会学〉へ』, 世界思想社, pp.2-22.



## キャラクターを大学教育の現場に導入する試みについて

- 石田美紀, 2008, 「「中の人」になる——〈声もどき〉が可能にしたもの」, 『ユリイカ12月臨時増刊号 総特集・初音ミク』, 青土社, pp.88-94.
- 加藤文俊, 2008, 「地域メディアのデザインを通じた「学び」の実践——「中吊りギャラリーの試み」, 『PC Conference 2008「創発する学び」論文集』, pp.192-195.
- 小林亘, 2013, 「キャラになるというロールプレイング——いじりといじめの弁証法」(大阪国際大学卒業研究)
- 倉部史記, 2006, 「大学のキャラクター活用(1): 日本人の〇〇%はキャラクターが好き!? : 大学プロデューサーズ・ノート」<http://www.unipro-note.net/archives/50166404.html>; 「大学のキャラクター活用(2): キャラクターを使った大学広報の実例: 大学プロデューサーズ・ノート」<http://www.unipro-note.net/archives/50166452.html>
- みうらじゅん, 2004, 『ゆるキャラ大図鑑』, 扶桑社.
- 森下伸也, 2000, 『社会学がわかる事典』, 日本実業出版社.
- 西嶋綾佳, 2011, 「大学マスコットキャラクターの研究」(大阪国際大学卒業研究論文)
- 白田秀彰, 2008, 「初音ミクの二つの身体——存在するもの/想像されるもの」, 『ユリイカ12月臨時増刊号』, pp.110-113.
- 寺尾優志, 2012, 「学科キャラクター“心ちゃん・理っちゃん”の過去・現在・未来」(大阪国際大学卒業研究論文)

### 注

- 1 この作業に中心的にかかわった学生には、学科パンフレットの編集スタッフの中心となっていた4回生の上村一姫さんや、後述する「ウォンテッド」の企画を立ち上げていた同じく4回生の田中悠太くん、そして学科キャラクターのデザインを担当した当時3回生の西嶋綾佳さんなどがいた。
- 2 「ゆるキャラ」の提唱者みうらじゅんは、以下の「ゆるキャラ三か条」を挙げている。「一、郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性があること。一、立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること。一、愛すべき、ゆるさ、を持ち合わせている事」(みうら2004)。
- 3 運営の中心となったのは4回生の藤田将毅くんとその仲間の塩満奈々未さん、田中力くん、寺尾優志くん、橋元かおるさん、藤井慎くんたちだった。
- 4 図16および図20で理っちゃんを演じているのは、山下さんの代役を務めてくれた2012年度2回生の新田直理加さん。
- 5 ある特定のキャラクターを演じる人物を指す俗語。着ぐるみの操演者を指したり、これから転じて、ある役柄を演じる俳優や声優、ウェブサイト管理者など、いわゆる裏方全般を指したりすることもある。これは従来単一的なアイデンティティで捉えられていたキャラクターのイメージを覆す現象と繋がっている。なぜなら、そのことは「中の人」の数だけキャラクターが存在しうるのを意味すると同時に、ユーザーがキャラクターの「中の人」と「なる」ことでキャラクターと主客未分化の状態になることも意味しているからである(石田2008: 93)。
- 6 学生らは命名したツリーの名を取って「チームリングの木」を結成し、新田さんと、同学年の長江愛葉さん、近藤広実さんが中心となって2013年度のキャラクター運営の実務を担った。図27に写っているのは新田さんと長江さん。

