SURE 静岡大学学術リポジトリ
Shizuoka University REpository

Development of Teaching Materials Based on the Application of Physiognomics in Educational Comics II: From Character Modeling to Media Literacy

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-03-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 髙林, 未央, 芳賀, 正之 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00028702

論文

学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発Ⅱ

―キャラクター造形からメディア・リテラシーへ―

髙林未央*　　芳賀正之**

（静岡大学）

Development of Teaching Materials Based on the Application of Physiognomics in Educational Comics II: From Character Modeling to Media Literacy

Mio TAKABAYASHI, Masayuki HAGA

Abstract

In this study, I extended the idea of character modeling in educational comics influenced by application of Physiognomics to character modeling in manga in general, and devised and practiced a class aimed at deepening media literacy based on the method of Töpffer's ″Essai de Physiognomonie″, and verified its usefulness.

キーワード：観相学　テプフェール　学習漫画　キャラクター　ストーリーマンガ　メディア・リテラシー

１．はじめに

情報化社会と呼ばれる現代において，インターネットはパソコンやスマートフォンの中だけでなく，電化製品にも応用され，福祉，医療，介護，運送，交通，勉強，家事など様々な分野で導入されている。我々はこれからデジタルが前提の社会を生きていくこととなり，インターネットが普及する以前とは違う心構えが必要とされる。すでにSNSの広がりにより，情報を取捨選択するだけでなく発信者としての姿勢が問われている中，メディア・リテラシー教育は年月を追うごとにその重要性を増してきているといえよう[1]。

漫画は，メディアの一つである。情報の伝わりやすさを利用して，学習漫画をはじめ，様々な分野で漫画は情報伝達の手段として使用されている。漫画にはコマ割りやフキダシといった伝えるための工夫があるが，それは漫画のキャラクター造形も例外ではない。伝えたいキャラクターの人格によって，その造形は変化していく。キャラクター達がどのような印象を見る側に与えていて，それを制作する側がどのように意識して作っているかを理解することは，メディア・リテラシーの育成につながるのではないだろうか。

2019年の論文「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発」[2]では，学習漫画によるキャラクター造形の工夫を探り，授業実践を行ったが，本研究では学習漫画だけではなく漫画全般を対象とし，テプフェールの『観相学試論』の手法を元にし，メディア・リテラシーを育成することを目的とした授業を考案し，実践し，その有用性を検証する。

なお，この論文の中では，漫画全般を漢字表記の「漫画」とし，ストーリーマンガやマンガクラブについては漢字の「漫画」ではなく「マンガ」を使用することとする。

２．前回の研究の概要

「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発」ではキャラクター造形の源流とも言える18世紀の観相学までさかのぼり，観相学がどのようにキャラクター造形へとつながって行くかを俯瞰した。そして，学習漫画に焦点を当てることで，観相学が現代の漫画におけるキャラクター表現に及ぼした影響を確認すると共に，キャラクター造形の歴史と手法を元にした授業を考案し，実践し，その有用性を検証した。

(1)テプフェールの観相学

18世紀の観相学はキリスト教思想に基づいており，キリストは最も理想化された外見を持つべき人間であるとされた[3]。そのため，解剖学者ペトルス・カンパー（Petrus Camper, 1722―1789）の顔面角理論[4]に基づき，ヨハン・カスパー・ラヴァター（Johann Caspar Lavater, 1741―1801）が執筆した『観相学断片』[5]では，キリストが理想的な美として描かれていることを補強した。

観相学を絵や実在の人物に当てはめて内面をはかろうとしたラヴァターに対し，キャラクター造形に用いるための独自の観相学を記したのがテプフェール（Rodolphe Töpffer, 1799-1846）である。テプフェールの記した『観相学試論』では，他の観相学で意味づけされたいくつものパーツを組み合わせて様々な顔を描き，そこから受ける印象がどのように変わるのかを次々と試すことで，パーツごとの性格付けは，組み合わせによってはその性格が読み取れなくなり，別の性

格をしたキャラクターに見えてしまうことを示した。また，キャラクターの造形を「永続的な記号」すなわち性格や知性,「非永続的な記号」つまり感情という形で，2 つの面から述べ，永続的記号は現実の顔において知性や性格を特定するには不確実であるが，芸術の中ではわかりやすく表現できること，肯定的な記号よりも否定的な記号のほうが強く作用すること，徳の高さのみを表すためなら均整の取れた顔立ちを描けばよいことを示した。前述の『観相学断片』と同じように，この理想的な顔立ちは，しばしばキリストの顔として描かれてきたことであるとしている[6]。

現在では，観相学そのものは疑似科学として扱われているが，キャラクターを生み出す記号論としては漫画を始めとしたキャラクター造形の中にその影響が残っている。例えば,『デジタルツールで描く！違いがわかるキャラクターの描き分け方』[7] ではキャラクターの性格に基づき，見た目を描き分ける方法が細かく羅列されている。

⑵学習漫画での観相学

特に登場人物が多く，一つ一つの出来事に割くことのできるページ数が少ないストーリーマンガ型の学習漫画において，登場人物を明確に悪役であったり正義側であったりという印象を読者に与えるためのキャラクター造形に，観相学が大きく影響している。この証明のために，小学館，集英社，角川，学研の４つの出版社から出ている「日本の歴史」を用い，大化の改新における乙巳の変から中大兄皇子と蘇我入鹿の造形をパーツごとに分析した。「正義役・主人公側」と「悪役・敵役」であるこれら 2 人の人物は,中大兄皇子が輪郭，目，唇，鼻が特徴の薄い平均的な形もしくは簡素な形をとっており，眉だけはやや太めであったり眉山がややつり上がっていたりと意志の強さのみを表していた一方で，蘇我入鹿は，輪郭は逆三角形や四角型，目は三白眼が多く,吊り眉,鷲鼻や書き込みの多い鼻など，特徴的なパーツが多く，否定的な印象を付与する記号が多く使われていた。この結果により，これらの造形には，テプフェールの『観相学試論』で述べられていた，永続的記号で知性や性格をわかりやすく表現していること，否定的記号が強く作用するのを利用して悪役格に多く配置していること，主人公格は徳の高さを表すために均整の取れた顔立ちを基本としていることが見て取れる。これらの特徴から，現在まで観相学の応用の流れが生きているといえるのではないだろうかと結論づけた。

⑶授業実践

学習漫画におけるキャラクター造形を軸にした，観相学とロマン主義との関わり，現在の漫画との関わりを元に，高等学校の１年生から３年生までを対象としたワークショップ「漫画の悪役キャラから西洋の観相学へ」を構想し，実践した。実践の結果，観相学と現代の漫画との関わりを学び，キャラクター造形における製作者の意図と表現の工夫などを感じ取り，より理解を深めることという目標に対しては一定の成果が見られた。歴史の学習漫画という限られた表現の中でのキャラクター造形を行ったにも関わらず，様々な個性的な作品が出来上がった。しかしながら，観相学の掘り下げについて，動物の顔からの造形に偏ってしまったこと，学習漫画を使う意義が薄れてしまったことなど，学習漫画における観相学の応用についての研究が十分に活かせなかったことが今後の課題として挙げられた。

⑷メディア・リテラシーへの提案

「観相学を応用したキャラクター造形手法の教材化に関する研究-テプフェールの『観相学試論』から学習漫画へ-」[8] では，漫画のリテラシーへの応用として，普段何気なく読み進めてしまう漫画の工夫の一つとしてキャラクター造形をあげた。学習漫画のキャラクター造形から漫画全般へと対象を広げて鑑賞することで，作者の意図を読み取ることを，感じ取ったことや考えたことから制作へとつなげることで，身の回りの美術や美術文化に対する見方や感じ方を深め，愛好する心情も深めることができると考え，提案した。本研究はこの提案を元に，授業実践を行い，検証する。

３． 授業の目的と方法

⑴メディア・リテラシーとは

メディア・リテラシーとは，各種情報伝達媒体を用いて読み書きする能力のことである。その構成要素にはいくつかの定義があるが，ここでは浅井和行による「メディア・リテラシーとは，メディアについて批判的に理解し，メディアによって創造的に表現し，メディアを効果的に活用する能力である」に従って,「メディアについて批判的に理解する」「メディアによって創造的に表現する」「メディアを効果的に活用する」の三観点を要素の定義とする[9]。

第一の「メディアについて批判的に理解する」とは，「メディアが構成されたものであることや様々なメディアの特性を知り，批判的に分析するとともに共感的に理解・解釈し，メディアとの接し方や情報の取捨選択も含め，自分なりにメディアに対する理解・判断ができるようになることである」[10] と定義されている。第二の「メディアによって創造的に表現する」は,「自分の感じたことや考えたことを，メディアを使って表現することである。ただメディアを使って表現すれば良いというのではなく，メディアの特性を理解し，どのように使うか，効果的な表現方法やメディアの種類などを判断して自分なりに創造的に表現することが大切である」[11] と定義されている。第三の「メディアを効果的に活用する」は「単にメディアを活用できる技術や能力だけではなく，批判的に自分の理解したこと

や分析したことをもとにどのようなメディアを使って表現することが効果的か，また時と場を考慮してメディアを効果的に活用できることである」[12] と定義されている。

これらの定義を元に，キャラクター造形を通してメディア・リテラシーの育成に繋がるよう，構想を進めていく。

⑵キャラクター造形とメディア・リテラシー

テプフェールの観相学や学習漫画の観相学で見たように，悪役や主人公・正義側など登場人物の設定や性格などの印象を強くつけるために，キャラクター造形は大きな役割を担っている。具体的には，キリストの造形が理想的な美として描かれたように，主人公や正義側であると思わせるためには，均整の取れた顔立ちを描けば良い。逆に悪役であると思わせるためには，否定的な記号となる，均整の取れていないように見える顔のパーツをいくつもつけていけば良い。

これらの特徴が顕著に出るのは歴史の学習漫画であるが，歴史の学習漫画のキャラクター造形を比較するためにはその人物が出る範囲まで歴史の授業を受けている必要があるため，必然的に小学校６年生か，中学校からの実践が好ましくなる。しかしストーリーマンガなど，歴史の学習漫画以外に登場することを前提としたキャラクター造形であれば，歴史の授業の進度に囚われずに実践することができるのではないだろうか。

⑶ストーリーマンガでの観相学

ストーリーマンガでは歴史の学習漫画と違い，キャラクター描写や一つ一つの出来事に少なくないページを割くことができるため，見た目が与える印象とそのキャラクターの内面が必ずしも一致するわけではない。しかしその一致やズレが，キャラクターを描いていく上での効果として利用されている[13]。描き手が読者に与えるキャラクターの印象を操作するとき，キャラクターの外見，キャラクターの図像は，学習漫画と同じく大きな役割を果たしているのである[14]。キャラクターの図像に的を絞った実践であれば，学習漫画と同じように行うことが可能であろう。

⑷キャラクター造形の方法

では実際にどのようなキャラクターの造形方法があるだろうか。テプフェールは『観相学試論』の中で，特徴的な顔のパーツを組み合わせることで，個々のパーツの形状にそれぞれあるとされる意味合いが，別のパーツとの組み合わせによっては読み取ることが出来なくなり，違った印象を与えることを，自らの作画による実験で検証している。

この手法を元にし，個々のパーツの組み合わせによりキャラクターの図像が与える印象が変化することを実感し，思い通りの印象を与えるキャラクターを様々な工夫を通して造形することで，三定義のうち第二の「メディアによって創造的に表現する」能力の育成に繋がるであろう。またそうして出来上がったキャラクターを鑑賞しどう感じたかを考えることは，思考力や想像力を働かせ，目的や意図に応じてキャラクター造形の意味を考え，読み取ることとなり，第一の「メディアについて批判的に理解する」能力の育成に繋がるであろうと考えた[15]。

４．授業の概要

⑴クラブ活動の概要と目的

浜松市にある公立小学校のクラブ活動の時間において，マンガクラブを担当し，全４回の授業を行った。このクラブ活動では，児童の趣味を通して特性や個性を伸ばすこと，他学年との活動により周りとの関わりを大切にすることを学ぶことを目的としている。マンガクラブは希望制で，2020 年度は４年生から６年生までの全 29 名が受講した。

今回の実践では，「メディアについて批判的に理解する」能力の育成，「メディアによって創造的に表現する」能力の育成を図ることとし，キャラクター制作を通して，様々な表し方を工夫しながら伝えたいキャラクター人格を適切に表現し，コミュニケーションを図ることと，思考力や想像力を働かせ，目的や意図に応じて伝えたい人物像を意識的に読み取れることを目的とした。

まずテプフェールの試行錯誤や，大塚英志『キャラクターメーカー』のワークショップ[16]にヒントを得て，ランダムなパーツの組み合わせによるキャラクター制作を試みた。次に，ランダムな立場や性格の組み合わせからキャラクター制作を試みた。最後にオリジナルキャラクターを自由に制作し，立場や設定を他者に読み取らせることができるかを検証する鑑賞の場を設けた。

⑵１時間目

１時間のうち，ガイダンスなどを除いた 20 分ほどの時間で，パーツの組み合わせによるキャラクター制作を行った。まず児童に A から F までの好きなアルファベットを１つ，１から６までの好きな数字を１つ紙に書かせ，次に書いた数字のそれぞれに対応した特徴あるパーツを元に，キャラクターの顔を描かせた。描かせた特徴あるパーツは表１のとおりである。

表１　１時間目　パーツ一覧

頭	目
A. ツンツン	１．吊り目
B. 短髪	２．たれ目
C. 長髪	３．細長い目
D. リボン	４．大きい目
E. 何かを被っている	５．ジト目
F. 動物の耳がついている	６．三白眼

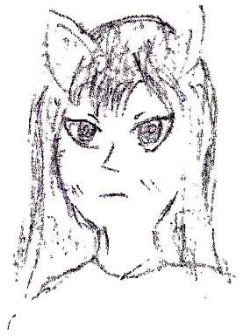


図１　児童作品
動物の耳・吊り目



図２　児童作品
長い髪・じと目

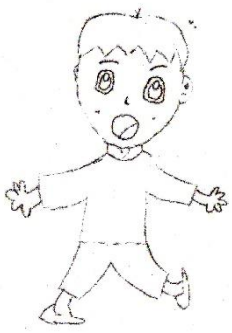


図３　児童作品
短髪・大きい目



図４　児童作品
短髪・吊り目

児童にとって「ジト目」「三白眼」の概念が分かりづらかったようだが，キャラクターを指定された特徴に沿って描くことは大半の児童にとって楽しい作業だったようである。

児童の作品は図１～図４である。頭と目だけの指定であったが，その中から想像を膨らませ，何らかの設定をキャラクターに与えているのであろう様子が伺える。

(3) 2時間目

ワークシートを用いて，１回目に引き続き，最初にパーツを６種類からランダムで選び，その組み合わせでキャラクターを作らせた。今回は眉，口，目，顎の４種類の組み合わせとした。その後，出来上がったキャラクターがどのような性格に見えるかを，他の児童２人と見せあわせた。この結果から，複数のパーツを組み合わせてキャラクターを作ると，何らかの性格を持ったように見えることを確認した。用いたパーツの一覧は表２の通りである。また，うまく描けない児童には，パーツ見本（図５）を見て描くように伝えた。

表２　２時間目　パーツ一覧

眉	目	口	あご
下がり眉	ノーマル	山型	たまご型
困り眉	三白眼	にっこり	丸型
太・釣り眉	タレ目	猫口	割れ顎
太・困り眉	吊り目	小さめ	台形型
やま眉	じと目（座り目）	ノーマル	ベース型
眉山しっかり	糸目	唇厚め	四角型

表３　設定の一覧

立場	性格
主人公	頭が良い
ライバル	喧嘩っ早い
親友	おおらか
敵	イヤミ
好きな人，ヒロイン	優しい
師匠，先生	泣き虫

次に，前段階までとは逆に立場や性格からキャラクターを作らせた。これも６種類からランダムで選ばせた。制作の途中で，他の児童２人に見せて設定した性格のように見えるかどうか検証したり，どのように変えたら設定した性格のように見えるか相談したりする時間を設けた。用いた設定の一覧は表３の通りである。

ここで，実際のストーリーマンガでは主人公格が特徴的なパーツをあまり使わずに作られていること，敵として作られたキャラクターは特徴的なパーツを複数使って作られていること，それらの基本を抑えつつも，型を崩すことも漫画の面白さの一つであるので，すべての漫画に当てはまるわけではないことを説明した。さらに注意事項として，現実世界，実際の人間には全く当てはまらないことを伝えた。

最後に，オリジナルキャラクターの性格を考え，次の時間に作るための準備をさせた。

この時間では，他学年や周りの児童との関わりを重視し，２度ほど話し合いや作品を見せ合う時間を設けた。児童たちは描いたキャラクターが何らかの性格を帯びることに気づき，立場や性格が伝わるように試行錯誤を繰り返す姿も見られた。

一方で，立場の項目がよく分からなかった児童が出てきた。対策としては，もう少し単純なものにするか，立場の項目を使わずに性格だけに焦点を絞ることが考えられる。

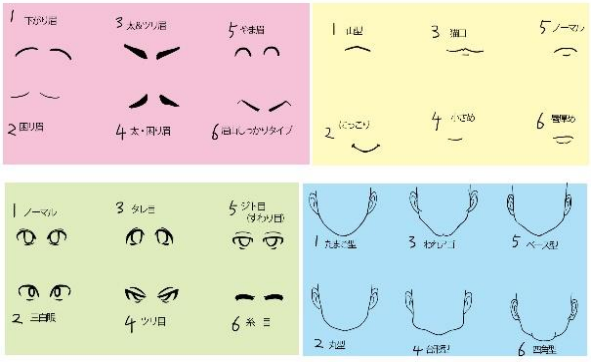
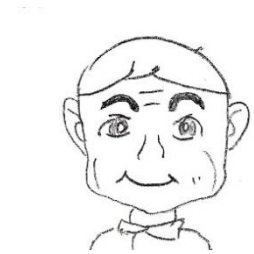
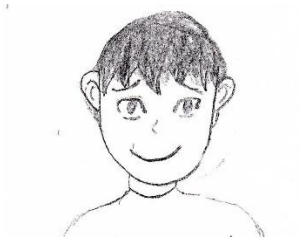
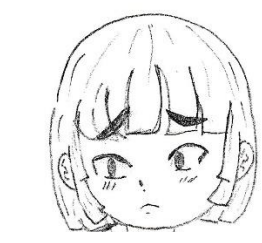


図５　パーツ見本

(4)３時間目

キャラクター制作用のプリントを用いて，オリジナルキャラクターの制作を行った。２回目までの授業を受けて，描いた人が想定した性格を鑑賞した人が推測することができるように,キャラクターを制作させた。プリントには性格や設定を書くところと，工夫を書くところを作った。また，途中で自由に他の児童の作品を見ることができる時間を設けた。

表４　パーツからキャラクターを作る

 図６　児童 A の作品	**パーツ**:**困り眉・ノーマル目・猫口・丸型顎** ・さびしがりや ・しんぱいみたいなせいかくみたい。
 図７　児童 B の作品	**パーツ**:**困り眉・吊り目・ノーマル口・丸型顎** ・いじわるそう ・いつもおこっていそうな感じ
 図８　児童 C の作品	**パーツ**:**山眉・ノーマル目・にっこり口・台形型顎** ・おっとり，ポテトたくさんたべそう ・やさしい
 図９　児童 D の作品	**パーツ**:**困り眉・三白眼・にっこり口・丸型顎** ・とてもあおってきそう（たとえば，ああーテストかんたんだったわ～）
 図 10　児童 E の作品	**パーツ**：**太困り眉・三白眼・山型口・丸型顎** ・おっとりしてそうだけど，いざとなったら強くなってくれそう!!

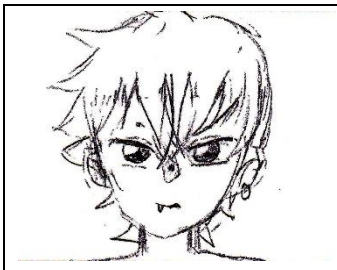
(5)４時間目

クラブ活動の振り返りと，前時に続いて作品制作を行い，終了 20 分前に作品の鑑賞を行った。また，授業の感想と来年度に向けてのアンケートもとった。

５．授業実践の結果

(1)ワークシートの記入

表５　性格からキャラクターを作る

 図 11　児童 A の作品	**性格**：**おおらか・ライバル** ・ライバル感がとても合っていて，アニメにでてきそう!!すごい ・ライバルぽくて，かみがたがじょうず！
 図 12　児童 B の作品	**性格**：**頭がいい・イヤミ** ・イヤミも言ってそうだし，頭のいいかんじもでている
 図 13　児童 C の作品	**性格**：**喧嘩っ早い・ライバル** ・目がじゅうけつしていて，よろしくがおもしろいですね。めっちゃ見えます。
 図 14　児童 D の作品	**性格**：**頭がいい・主人公** ・頭がよさそうでまじめそう。いつもテスト 100 点 ・なぞとき上手そう
 図 15　児童 E の作品	**性格**：**喧嘩っ早い・敵** ・耳にピアスをしていてにやぁとわらっていて敵っぽいかんじがした!!

２時間目に使用したワークシートの結果は以下の通りである。

児童がランダムで選んだパーツからキャラクターを作り，他の児童２人にどのような性格に見えるかを記入してもらったものを，表４に一覧として並べた。髪型の指定や鼻，服装などの指定は無いものの，それぞれのパーツを組み合わせた時点で児童自身が考えて足りないパーツを足し，何らかのキャラクターを生み出している様子が分かる。

また，どのような性格に見えたのかを書き込んだ児童の中には，別の学年の児童も混ざっており，他学年との交流が行われていたことを伺うことができる。

児童達は様々な形のパーツを組み合わせることで，作り上げたキャラクターが何らかの性格を帯びることを実感したであろうことが伺える。

次に，ランダムで選んだ性格からキャラクターを作ったものを表５に一覧として並べた。前段階を経て，今度はどのパーツを使えば指定された性格になるかを考えてキャラクターを作ることとなる。そうして出来上がったキャラクターは他の児童にその通りの性格に見えるか，見えない場合は改善点を指摘してもらうようにした。

いくつかのパーツについては見本を見て描かれており，図 13 や，図９からの図 14 のように前段階で作った自分や他人のキャラクターを見て描いたであろうことが推測される作品も見受けられる。思った通りの性格に見えるようなキャラクターができずに苦戦する児童も見受けられたが，その場合はパーツ見本を見ながら，どのパーツだとそれらしく見えるのか，小道具を加えるのはどうか，などのアドバイスを行った。

⑵キャラクター制作

３時間目のオリジナルキャラクターの制作で生み出されたキャラクターは以下の通りである。

図 16 と 17 は同じ児童が描いたものである。設定を



図 16　児童 F の作品



図 17　児童 F の作品



図 18　児童 G の作品



図 19　児童 G の作品

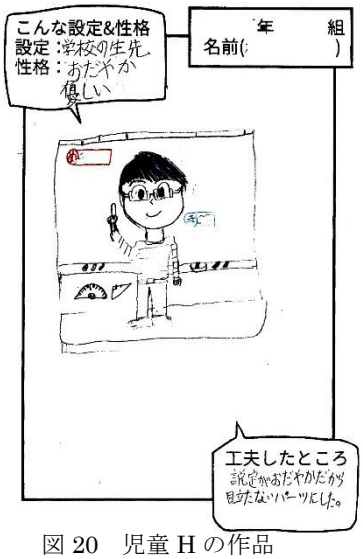


図 20　児童 H の作品



図 21　児童 H の作品

表すように描いた後，もう一枚ではさらに強調すべく，顔の漫符や小物にも気を使い，より印象の強いキャラクターを生み出している。

図 18 と 19 は同じ児童が描いたものである。こちらは目の形や口の向きに関してはパーツ見本を用いたキャラクターの図像の生み出し方が参考になった可能性が高いが，工夫したところに「どちらかといえば暗めな性格，というのを表現するためにおでこをあまりださないようにした」「「元気」を表現できるように，おでこをすこしだけ広めに見えるようにした」と書かれており，目や口や顎といった基本的なパーツ以外に，額にも注目し，描き方で性格が表せることに気づいている。

図 20 と 21 は同じ児童が描いたものである。性格や設定に対しての顔のパーツにおける工夫も見られるが，さらにパーツの配置の位置にも独自の工夫が見られる。特に，顔全体における目の高さに注目すると，学校の先生という，大人の男性を想定したであろう設定に即するように，やや高い位置に目が配置されていることが分かる。主人公のライバルとして設定されているキャラクターのほうは，中央寄りに目が配置されていることからも，この児童がより設定を生かすために工夫したことが見て取れる。

⑶アンケートの結果より

４時間目にとった，授業の感想と来年度に向けてのアンケートの結果を以下に抜き出して掲載する。

■性格や設定でうまく伝わったところ
・設定
・性格　（同意見９）
・キャラクターの存在感
・キャラクターの様子
■性格や設定でうまく伝わらなかったところ
・設定　（同意見５）
・強そうなのが伝わらない
・細かいところ
・キャラの特徴だと思う
■キャラクターを作るときに難しかったところ
・顔のところが難しかった。
・頭で想像していたやつがかけなかった
・自分の描くキャラにどんなポーズをとらせるかというのが不自然になってしまった
■キャラクターの作り方で心に残った，面白いと思ったこと
・自由に自分がつくったキャラを描けること（同意見４）
・性格や，設定を決めてキャラクターをかいた事（同意見２）
・自分の考える表情をなんども練習して，描けるようになったこと
・絵が完成したときの達成感
・じっさいに作っている会社の製作者もこんな気もちなのかなと思います。
・１からキャラクターを作るところが難しかったけどそうぞうするのが面白かったです。
■漫画の描き方で知りたいこと，教えて欲しいこと
・手，目，服，足と靴の描き方（同意見多数）
・体のかきかた。
・うまくかけるこつ
・どこからさきにかくのか？

まず，性格や設定が伝わるようなキャラクターが描けたかを聞いたところ，７割ほどの児童が描けた，と答えた。次に，伝わったことと伝わらなかったことを聞いたところ，性格がうまく伝わった児童が多く見られたが，逆に主人公や敵，ヒロインなどの設定が伝わらない児童が目立った。

思い通りのキャラクターが描けたか，どこが難しかったか聞いた所，これも７割の児童が思い通りのキャラクターが描けたと答えた。難しかったところは，足や手，口，顔などがうまく描けなかったと挙げられており，各児童の技量に対し，もっとうまく描きたいという思いと，自分自身の現状での力量に不満を持っている様子が伺える。

キャラクターの作り方で心に残った，面白いと思ったこと，マンガクラブの活動で面白かったことを聞いたところ，性格や設定を決めてから描くということを挙げる児童が多く見られた。また，自由にキャラクターを作ることができるところも挙げている児童が多く見られた。制作の合間に他の児童の絵を鑑賞する時間を設けたためか，他の人の絵を見ることができたことも面白かったこととして心に残ったようである。

６．成果と課題

⑴メディア・リテラシー能力の育成

メディア・リテラシー能力の三観点のうち，「メディアによって創造的に表現する」能力の育成にあたる，キャラクター制作を通して，様々な表し方を工夫しながら伝えたいキャラクター人格を適切に表現し，コミュニケーションを図ることはおおむね達成できたといえよう。児童の作品からは，どのように描けば伝わるか，を指導者が提示した以上に自分なりに考えて実際に描いている様子が伺える。アンケートの結果からも，性格が伝わるように描けたと感じていた児童が多かったことがわかる。

もう一つの目的である「メディアについて批判的に理解する」能力の育成にあたる，思考力や想像力を働かせ，目的や意図に応じて伝えたい人物像を意識的に読み取れることに関しては，鑑賞の時間が十分に取れなかったが，相互鑑賞の中で性格を読み取ろうとしている様子が見られることから，意識的に読み取る姿勢については達成できたといえるのではないだろうか。

さらに，性格や設定を決めて描くということを面白かったと挙げる児童の多さから，キャラクターの設定を伝えようと意図して描かれている，ということに気付いたと言い換えられるであろう。それは，製作者が今回の実践と同じようにキャラクターの印象を意識してキャラクターの造形をしていることに気づいた児童がいたことからも伺える。この気づきは，漫画のキャラクター造形というメディアが構成されたものであることやその特性を知ったということであり，自分なりにメディアに対する理解・判断ができる一歩を踏み出し，批判的に理解する視点につながっていくものである。この点からも,「メディアについて批判的に理解する」能力の育成の基礎となる視点を意識させることができたといえよう。「メディアについて批判的に理解する」能力のさらなる育成については、今後の実践で追求したい。

⑵改善点と課題

「メディアによって創造的に表現する」能力の育成にあたるキャラクター造形に関しては，設定がうまく伝わらなかったと苦慮している児童も複数いたことを鑑み，実際の漫画によるキャラクターの鑑賞をする時間を入れることが改善点として挙げられる。同時に，実際の漫画によるキャラクター鑑賞は,「メディアについて批判的に理解する」視点にもつながっていくものであるため，積極的に導入することが望ましい。メディア・リテラシーの育成を図るためには表現と鑑賞を相互に行っていく必要があるが，今回の実践でより強くその重要性を感じた。

以上の結果から，漫画全般を対象としたキャラクター造形を軸としてメディア・リテラシーを育成する授業実践は，テプフェールの『観相学試論』の方法からのキャラクター造形の試行錯誤を通して，キャラクターの性格や設定から造形していく手法をとることで，制作者の側に立ってどう作られているかを理解し，メディア・リテラシーの育成につながるということを示せたといえよう。

メディア･リテラシーの育成をさらに図るためには，鑑賞の充実も欠かせない。鑑賞に対する比重を増やすことは，今後の課題といえる。

7．おわりに

本研究では，漫画のキャラクター造形のみに焦点を当て，メディア・リテラシーの育成を図った。授業を行った感触や，児童の作品からは，伸び伸びといくつものキャラクターを生み出している様子が大きく感じられた。このことから，キャラクター造形単独ではなく，例えば人物画を含む絵画作品や，物語絵画の作品などにキャラクター造形の視点を入れ込むことで，従来の図工・美術の授業の中にメディア・リテラシーの育成を含めることができるのではないだろうか。

今後，情報を選択する側だけではなく発信する側として，デジタル・シティズンシップ教育の重要性がさらに高まっていくことが予想される。有効性の高いメディアである漫画を活用していくことは，造形教育からデジタル・シティズンシップ教育への接点を作ることに貢献できるであろう。

この研究成果を踏まえ，メディア・リテラシー育成につながる表現と鑑賞が一体化した，今の子供達の実態に即した教材の開発をさらに行っていきたい。

註

[1] 坂本旬は「デジタル・シティズンシップとシティズンシップ教育」(『メディア情報リテラシー研究』第一巻 2 号，法政大学図書館司書課程，2020，pp.4-11.)において，デジタル・シティズンシップの中のデジタル・フルーエンシーという概念に，メディア・リテラシーの概念が含まれていることを指摘している。また，デジタル・シティズンシップが STEM 教育や ICT 教育をより前進させるために不可欠だとみなされつつあることを指摘している。

[2] 髙林未央・芳賀正之「学習漫画における観相学の応用を元にした教材開発」『静岡大学教育実践総合センター紀要』第 29 号，2019，pp.118-125.

[3] 石田三千雄「ラヴァーター観相学の構想とその問題点」『徳島大学総合科学部　人間社会文化研究　第 18 巻』2010，p.97.

[4] 森貴史『カンパーの顔面角理論』関西大学出版部，2012，pp.34-35.

[5] 松下哲也は『ヘンリー・フューズリの画法　物語とキャラクター表現の革新』(三元社，2018，p.100.)で,「エルンスト・ベンツによると，ラヴァターはキリストの身体を「最も表情豊かで，最も活発で，不可視なる神の最も完璧な生き写し」であると定義している。」「少なくともラヴァター観相学の理念上は，キリストの姿は造形されうる限り最も理想的な美と多様性を内包した形態として描き出される必要があった。」と述べている。

[6] ティエリ・グルンステン（Thierry Groensteen)，ブノワ・ペーターズ（Benoît Peeters)，古永真一，原正人，森田直子訳『テプフェール　マンガの発明』参考箇所は，テプフェール（Rodolphe Töpffer)，森田直子訳『観相学試論』部分。テプフェールは「肯定的な記号よりも否定的な価値をもった記号のほうが強い効果を与えるという点である。すなわち，知的にも道徳的にもすぐれた人物の顔を描くときは通常，長所を重ねていくよりもむしろ，知性上の欠点や悪徳をあらわす記号を排除するという方法を採るのである。」「徳の高さのみが主題である場合は，均整の取れた美しい顔立ちを描くのがふさわしい　。～中略～　このような，人言として可能な限りにおいての理想の顔は，巨匠たちが時折キリストの顔として描いてきたものである。」と述べている。

[7] スタジオ・ハードデラックス『デジタルツールで描く！違いがわかるキャラクターの描き分け方』株式会社マイナビ出版，2017，pp.29-30．p.67.
[8] 髙林未央「観相学を応用したキャラクター造形手法の教材化に関する研究-テプフェールの『観相学試論』から学習漫画へ-」『美術教育学』第 41 号，2020，pp.199-211.
[9] 浅井和行「新学習指導要領におけるメディア・リテラシー教育の要素分析」『京都教育大学教育実践研究紀要』第 11 号，2011，pp.209-218．引用部分は p.210．メディア・リテラシーの要素の分類方法については，他にも中橋雄・水越敏行の「メディア・リテラシーの構成要素と実践事例分析」（『日本教育工学会論文誌』27 号，2003，pp.41-44.）にまとめられている 6 つの大分類，3 つの小分類に分けたものや，後藤康志の「メディア・リテラシー尺度の作成に関する研究」（『日本教育工学会論文誌』29 号，2005，pp.77-80.）による「メディア操作スキル」，「批判的思考」，「主体的態度」の 3 つに分けたものなど多数存在するが，ここでは実際に学習指導要領のメディア・リテラシーに関わる分析に使われた浅井の分類方法を元にした。
[10] 同，p.210.
[11] 同上
[12] 同上
[13] 岩下朋世は『マンガ研究 13 講』（小山昌宏・玉川博章・小池隆太編著　水声社，2016）の中で「その外見から示唆される性格と具体的な描写のなかで描き出される人物像との印象のズレや一致においてキャラクターは成立していく」（p.158.）「類型的な造形のキャラ図像は，複雑な内面を備えたキャラクターを描く上で，大きな効果を発揮する。」（p.163.）と述べている。
[14] キャラクターの造形について，リアリティの面から考察した論もある。スコット・マクラウド（Scott McCloud）は，「マンガのボキャブラリー」（『マンガ学　マンガによるマンガのためのマンガ理論　完全新訳版』椎名ゆかり訳・小田切博監修，復刊ドットコム，2020，pp.32-67）において，よりリアルに描かれたものは客体化しやすく，逆により単純化されたものは感情移入しやすいという仮説をたて，日本のマンガでは「ほとんどのキャラクターは読者の感情移入を促すために，単純にデザインされている一方で……キャラクターによっては客体化するために，よりリアルに描かれて，読者との“他者性”を強調する」と述べている。
[15] 第三の「メディアを効果的に活用する」については，今回は学習漫画から発展させたストーリーマンガのキャラクター造形に的を絞ることで，複数のメディアによる対比の部分は割愛した。そのため今回の実践では適用されなかったが，文章とキャラクター造形，もしくは映像と漫画などが想定される。これらについては，さらなる研究を進めていきたい。
[16] 大塚英志『キャラクターメーカー　6 つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』アスキー新書，2008，pp.50-58.