

2025年度 研究成果報告書

所属機関名	京都精華大学
申請者氏名	丸岡 慎一
研究課題名	〈芸術的主体〉と〈物語的主体〉の弁別による子どもの創造性に関する研究

WS参加者の推移



活動の様子



キャラクター案



共有アプリで作成した作品をシルクスクリーンで印刷

【研究の概要】

本研究は、マンガ・アニメ・ゲーム等への嗜好、とりわけ「キャラクター」への没入を特徴とする〈オタク的感性〉を創作活動の主体性として〈物語的主体性〉と位置付け、その教育的意義を明らかにすることを目的とした。助成期間中16回に加え、過去8回を含む計24回のワークショップを分析した結果、〈芸術的主体性〉と〈物語的主体性〉は対立するものではなく、価値基準の異なる主体性として連続的に共存することが確認された。また、〈物語的主体性〉には「キャラ絵没入型」「物語遂行型」「内面探索型」「共同作業型」など複数の類型が存在し、特に「内面探索型」と「共同作業型」は、作品の完成度では捉えられない主体性を示すことが明らかとなった。これらの成果から、従来の作品中心の評価ではなく、制作過程、継続性、没入の質、他者との関係性を含めた新たな評価枠組みの必要性が示された。本研究は、〈オタク的感性〉を創造性の源泉として再評価するとともに、〈芸術的主体性〉と〈物語的主体性〉を接続する創作教育理論の構築に向けた基礎的知見を得た。

【研究の内容及び成果の詳細】

1. 研究内容及び成果（本研究によって得られた新知見、成果等）

助成期間中に計16回のワークショップを実施し、助成期間以前に実施した8回のワークショップの記録とあわせて分析を行い、継続的な実践研究として検討を進めた。

本研究では、マンガ・アニメ・ゲーム等への嗜好、とりわけ既存作品の反復やキャラクター表現への没入を特徴とする創作活動を支える主体性を〈物語的主体性〉と位置付け、その教育的意義を明らかにすることを目的とした。当初は、①〈芸術的主体性〉と〈物語的主体性〉を弁別する指標の同定、②〈物語的主体性〉の自己決定性・積極性・探究心を測定する評価指標の構築、③〈オタク的感性〉を出発点とした新たな創作教育方法の開発、の3点を目標として研究を進めた。結果として、当初想定した評価指標の構築には至らなかったものの、子どもの創作活動を観察する中で、従来想定していなかった主体性の類型や、それぞれに応じた教育的課題が明らかとなった。

まず、〈芸術的主体性〉と〈物語的主体性〉については、主体性の発露そのものではなく、その根拠となる価値基準が異なることが確認された。〈芸術的主体性〉は作品の独創性や表現性といった近代芸術的価値を志向する一方、〈物語的主体性〉はキャラクターや物語世界への没入を原動力として創作が継続される主体性である。いずれも子どもの主体的な表現活動を支える重要な契機であり、教育的価値を有している。

一方で、実際の創作活動では両者は明確に区別されるものではなく、相互に重なり合いながら連続的なグラデーションを形成していることが観察された。教育内容が〈芸術的主体性〉のみに偏れば〈物語的主体性〉を損ない、逆に〈物語的主体性〉のみに依拠すれば表現の幅を狭める可能性がある。そのため、両者を対立概念として捉えるのではなく、それぞれの主体性を活かしながら相互に接続する教育方法を構築することが重要であるとの結論に至った。

さらに、ワークショップの継続的観察から、〈物語的主体性〉には少なくとも以下の五つの類型が存在することが確認された。

- ・A キャラ絵没入型：物語制作にはほとんど関心を示さず、キャラクター描写そのものに没頭する。
- ・B 物語遂行型：マンガ制作やストーリー構築に主体的に取り組み、物語を完成させようとする。
- ・C 内面探索型：他者への発表や評価を目的とせず、自らの興味関心に従って長期間制作を継続する。
- ・D 共同作業型：作品そのものよりも仲間との共同制作やコミュニケーションを目的として創作活動を行う。
- ・E 〈芸術的主体性〉型：独創性や作品としての完成度を重視し、芸術表現そのものを志向する。

当初、本研究ではBの「物語遂行型」を理想的な〈物語的主体性〉として想定していた。しかし観察の結果、この類型に属する児童は同年代と比較しても創造性が高く、既に主体的な創作能力を十分に獲得している場合が多かった。そのため、この類型は創造性を育成する初期段階の教育対象というよりも、高度な創作能力をさらに発展させるための発展的教育の対象であることが示唆された。一方、本研究において特に重要な知見となったのは、「内面探索型」と「共同作業型」の存在である。両者は強い主体性を有しながら継続的に創作活動へ取り組んでいるにもかかわらず、その成果が従来の作品評価では捉えにくいという共通の特徴を持つ。

例えば、内面探索型の事例として、中学1年生のSさんは、小学5年生から「こどもマンガ教室」に継続して参加している。毎回、教室で提示されたテーマとは独立して自身の制作を続け、完成作品を積極的に他者へ見せることもほとんどない。しかし、その制作活動は一貫して継続されており、強い自己決定性と探究心に支えられた主体的な表現活動であることが観察された。

共同作業型では、小学6年生の3人組（Nさん、Mさん、Tさん）は、iPad上で画面共有が可能なアプリケーションを利用し、3人で同時に描画する活動に長時間没頭する様子が観察された。この活動では、作品の完成よりも、共同で描き合うプロセスや仲間とのコミュニケーションそのものが目的となっている。いわば「黒板に落書きをする」ような遊びがデジタル環境へ移行した形態であり、表現の欲望が作品制作よりも共同体験へ向かっている点に特徴がある。

これら二つの類型は、いずれも主体性に基づいた豊かな創作活動でありながら、制作物のみを評価対象とする従来の教育評価では十分に把握できない。このことから、〈物語的主体性〉を評価するためには、完成作品ではなく、制作過程、継続性、没入の質、他者との関係性などを含めた新たな評価枠組みが必要であることが明らかとなった。

2. 今後の研究の見通し

以上より、本研究では、当初予定していた評価指標の完成などの目標達成には至らなかったものの、〈物語的主体性〉の多様な類型を明らかにするとともに、それぞれの類型に応じた教育方法および評価方法を再検討する必要性を示した点で、新たな研究課題を提示する成果を得た。

今後は、とりわけ「内面探索型」および「共同作業型」の主体性を、いかに教育的成果へと結び付けるかを中心課題として研究を継続し、〈オタク的感性〉を基盤とした創作教育理論の構築を目指す。

また、これまでの実践を通じて、子どもの継続参加につながるプログラムと、そうでないプログラムとの違いが徐々に明らかになってきた。さらに、制作物の完成度や技術的達成度のみでは、子どもの創造性や主体性を十分に評価することが困難であることも確認された。このため、今後は子どもの継続参加率を重要な評価指標の一つとして位置付け、プログラムの改善と検証を進める予定である。

加えて、学生スタッフの練度や保護者との関係性など、教育プログラムそのものの周辺に位置する要素が、実践の成果に大きな影響を及ぼすことも明らかとなった。今後は、〈物語的主体性〉を評価するため、制作過程や創作への没入の質、他者との関係性などを含めた新たな評価枠組みを構築し、その妥当性について精緻な分析を行う。特に、長期間にわたるプログラムの継続によって形成される信頼関係や、定点観測によって把握可能となる微細な心理的变化に着目し、その教育的意義を質的に明らかにしていく。

本助成による研究期間1年間に加え、その前段階の取り組みを含めると、本実践はこれまで約1年半にわたり継続されてきた。これまでの成果については、所属機関である京都精華大学の紀要に研究ノートとして報告する予定である。

さらに、2026年度科学研究費助成事業（基盤研究（C））（課題番号：JP26K03613）「子どもの〈オタク的感性〉から〈物語的主体性〉を形成する教育法の開発」の採択により、本研究の中心課題に中長期的に取り組むための研究基盤

が整った。これにより、今後4年間にわたり、半期8回、年間16回程度のワークショップを継続的に実施し、実践と観察を積み重ねることが可能となった。

本プログラムは、1回当たり20名以下の少人数を対象としているため、量的な成果の蓄積には一定の限界がある。しかしその一方で、長期的な実践と観察を通じて、子どもの主体性形成のプロセスを質的に分析することが可能である。今後は、〈物語的主体性〉の形成過程とその教育的支援に関する知見を蓄積し、創作教育における新たな理論と実践モデルの構築につなげることを目指す。

3. 本年度の学会発表・論文、刊行物・著書名等（今後、発表等を予定しているものも含む。）

京都精華大学紀要への投稿のほか、独自の記録冊子として実施内容をまとめることを予定している。