

保育養成系の学生による描画時の画像検索とその利用に関する考察

井 上 藍

1. はじめに

これまで、図画工作・美術の授業でインターネットや画像データを利用する研究は数多くなされてきた。インターネットが普及し始めてから、丁子（1998）や野崎、吉根、山崎、磯本（1997）らによって授業内での実践が報告されている。絵画データベースの利用や、インターネットを利用した美術鑑賞、授業作品の発表や活動報告等に使用される例が多く、丁子はこれらを4つの型に分け分類している。また、近年では、瀬戸崎ら（2011）によるARを利用した彫刻鑑賞等、新しい技術を用いた幅広い実践が行われている。これらは、教師が主導となって行われた事例である。

しかし、情報化は急速に進み、誰もが携帯電話、スマートフォンを持ち歩き、「いつでも、どこでも、何でも」調べられるようになった。そして、教師が意図して情報機器を用いる場合以外にも、利用法が生まれてきた。

その一つが、描画時の学生による画像検索、利用である。授業の際わからないことがあると、「スマホで調べていいですか？」という声がよく聞かれる。特に、テーマなどを与えずに自由に描くという場合に画像を検索しようとする姿がよく見られる。キャラクターなどを検索し、それを参考にすることで作品を完成させようとするのである。

携帯端末で画像を検索して真似をしてはだめだ、と言えば授業中は行わないだろう。しかし、それでは根本的な解決にはならない。筆者には、授業の際「自分の経験や感性から出てくるものを大切に表現してほしい」という願いがある。画像の検索や利用を否定するだけでは、その願いは学生に届かないだろう。

そこで本論文では、学生のインターネットによる画像検索と利用について調査し、どのような傾向があるのか分析する。そして、今後の授業を行う上での手だてとすることが目的である。

仮説として、画像を検索し、それを利用する場合には3つの傾向があるのではないかと考える。一つ目は、絵を描くことが好きではない・苦手意識を持っている学生が画像を検索、利用する場合である。そのような学生は、自分の絵に自信がなく、画像を写してしまうのではないだろうか。また、絵を描くことが嫌いで描画に対する意欲が低く、「写す」という安易な方法を選択してしまうのではないかと考えられる。

二つ目は、学生自身がキャラクターを好きだという傾向である。特にディズニーキャラクター等は人気が高く、自分のお気に入りのキャラクターを検索して描く姿が見られる。

三つめは、子どもが好きなキャラクターを、授業でも描こうとする傾向である。学生自身の幼少期の記憶や、実習等での子どもの様子から、子どもが喜ぶキャラクターを描こうと意識する学生がいるのではないだろうか。

以上のような仮説をもとに、実際に画像を検索し、利用する学生にはどのような傾向があるのか、アンケート調査を行った。

2. 研究方法と調査概要

画像を検索・利用する学生の傾向を調べるために、T大学短期大学部保育科の学生にアンケート調査を行った。その結果を分析することで、画像検索・利用する学生の傾向について考察する。アンケートでは画像の検索・利用の対象を、授業内で描かれている姿を見ることのできる「キャラクター」に限定して調査した。調査の概要は以下の通りである。

調査対象

T大学短期大学部 保育科 学生

実施日時

2014年9月9日

回答者数

385人

調査項目

(1) もっとも当てはまる数字1つに丸を付けてください。

Q1. あなたは絵を描くことが好きですか、嫌いですか。

1. 好き 2. どちらかという好き 3. どちらかという嫌い 4. 嫌い

Q2. あなたは絵を描くことが得意ですか、苦手ですか。

1. 得意 2. どちらかという得意 3. どちらかという苦手 4. 苦手

Q3. あなたは子どものころ、絵を描くのが好きでしたか、嫌いでしたか。

1. 好き 2. どちらかという好き 3. どちらかという嫌い 4. 嫌い

Q4. あなたは子どものころ、アニメや漫画のキャラクターが好きでしたか、嫌いでしたか。

1. 好き 2. どちらかという好き 3. どちらかという嫌い 4. 嫌い

Q5. あなたは子どものころ、アニメや漫画のキャラクターの絵を描いていましたか。

1. 描いていた 2. たまに描いていた 3. あまり描いていない
4. 描いていない

Q6. あなたは現在、アニメや漫画のキャラクターが好きですか、嫌いですか。

1. 好き 2. どちらかという好き 3. どちらかという嫌い 4. 嫌い

Q7. 子どもは、アニメや漫画のキャラクターが好きだと思いますか。

1. そう思う 2. ややそう思う 3. あまりそう思わない 4. そう思わない

Q8. あなたは、授業で絵を描く際、自分で想像し、独自性のあることが大切だと思いますか。

ますか。

1. そう思う 2. ややそう思う 3. あまりそう思わない 4. そう思わない

Q 9. あなたは、絵は、写真のように写実的に描かれていることが大切だと思いますか。

1. そう思う 2. ややそう思う 3. あまりそう思わない 4. そう思わない

Q 10. あなたは、短大の図画工作の授業で絵を描く際、イラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験がどの程度ありますか。

1. 毎回 2. 2回に1回程度 3. 5回に1回程度 4. ない

(2) あなた自身のことについてお聞きします。当てはまるもの1つに丸を付けてください。

Q 11. あなたは1日に平均してどのくらいの時間、携帯電話・スマートフォンを使用していますか。

- 0～30分未満 30分～1時間未満 1時間～2時間未満 2時間～3時間未満
3時間以上

Q 12. あなたの性別を教えてください。

- 男性 女性

Q 13. あなたの学年を教えてください。

- 本科1年生 本科2年生 専攻科1年生 専攻科2年生

【本科2年生以上の学生は答えてください。】

Q 14. あなたは実習中、子どもにアニメや漫画のキャラクターの絵を描いた経験がありますか。

1. よくある 2. たまにある 3. あまりない 4. ない

Q 15. あなたは実習中、子どもがアニメや漫画のキャラクターの絵を描いているのを見た経験がありますか。

1. よくある 2. たまにある 3. あまりない 4. ない

3. 調査結果・考察

調査の結果をいくつかの関係する項目ごとに分けて考察する。

3-1 学生の描画に対する意識

まず始めに、学生が絵を描くことに対してどのような意識を持っているかをアンケートの結果からみる。

		Q1			
		好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
Q2	得意	27.5%	0.0%	0.0%	0.0%
	どちらかという得意	58.7%	32.1%	0.0%	0.0%
	どちらかという苦手	11.9%	59.3%	54.0%	0.0%
	苦手	1.8%	8.6%	46.0%	100.0%

図 1

図1の「Q1. あなたは絵を描くことが好きですか、嫌いですか。」と「Q2. あなたは絵を描くことが得意ですか、苦手ですか。」の関係を見ると、絵を描くことが「好き」・「嫌い」という感情は、「得意」・「不得意」という技術面の認識と深く関係していることがわかる。「どちらかという嫌い」を選択した学生は、絵を描くことが「どちらかという苦手」・「苦手」のどちらかを選択しており、描画に関して苦手意識を持っていることがわかる。「嫌い」を選択した場合には、100%の学生が絵を描くことが「苦手」と選択している。

「好き」を選択した学生は86.2%が「得意」・「どちらかという得意」を選択しており、描画に関して好意的で、自信も持っている学生の割合が高い。一方、「どちらかという好き」に関しては、「得意」を選択した学生は0%である。32.1%は「どちらかという得意」を選択しているが、67.9%は「どちらかという苦手」・「苦手」を選択しており、「絵を描くことは好きだが苦手である」と感じている学生が多いことがわかる。

3-2 キャラクターの画像を調べて描いた経験

では実際にどれくらいの学生がイラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験があるのだろうか。「Q10. あなたは、短大の図画工作の授業で絵を描く際、イラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験がどの程度ありますか。」に対する回答は図2のグラフの通りである。「毎回調べる」を選択した学生は3%と少ない。しかし、「2回に1回程度」、「5回に1回程度」を選択した学生を含めると、46%の学生が授業で絵を描く際に画像を検索して描いた経験があるということがわかる。比較対象がないので、他の大学の学生と比べて多いのかどうかはわからないが、短大生の約2人に1人は画像の検索・利用の経験があるということである。

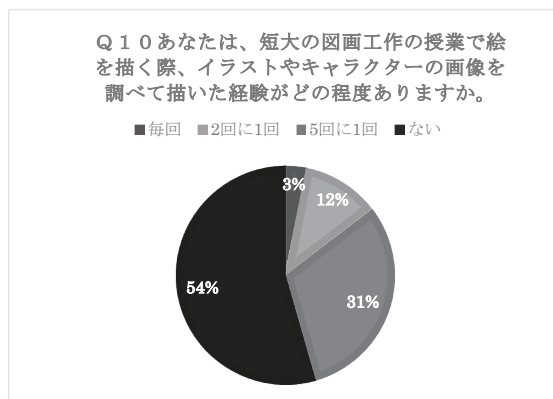


図 2

3-3 学生のキャラクターに対する意識の変化

次に、学生のキャラクターに対する意識を、子どものころと現在とで比較する。「Q4 子どものころアニメや漫画のキャラクターが好きでしたか、嫌いでしたか」という質問に対して92%の学生が「好き」・「どちらかという好き」を選択している。幼少期にキャラクターを好きだった学生の割合は非常に高いと言える。「Q6 現在アニメや漫画のキャラクターが好きですか、嫌いでしたか」という質問に対しては、「好き」と答える割合は減るものの、83%が「好き」・「どちらかという好き」を選択しており、現在でも大多数の学生がキャラクターを好きであるということがわかる。

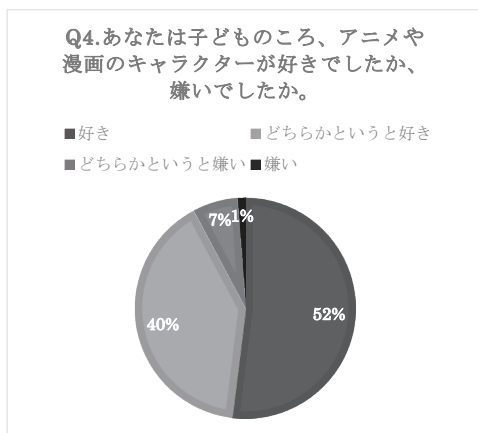


図 3

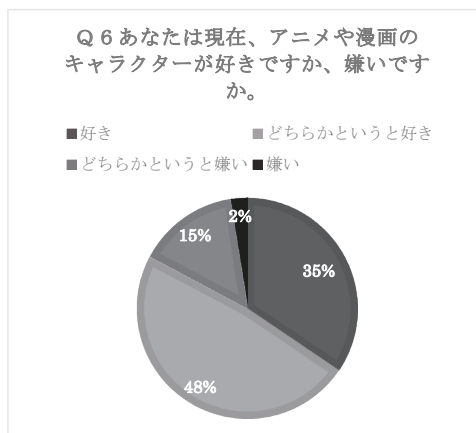


図 4

「Q10. あなたは、短大の図画工作の授業で絵を描く際、イラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験がどの程度ありますか。」の質問との関係を見てみると、Q6で「好き」を選択した学生の方が画像を検索、利用している割合が高い。「嫌い」を選択した学生は全員が画像を検索しキャラクターを描いた経験が「ない」と選択している。

このことにより、キャラクターを描く学生の傾向の一つとして「キャラクターが好きだから」という理由が挙げられる。「好きなものを描きたい」という思いは子どもでも学生でも同じようである。

		Q6			
		好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
Q10	毎回	4.5%	2.2%	3.5%	0.0%
	2回に1回程度	10.6%	13.6%	8.8%	0.0%
	5回に1回程度	35.6%	31.5%	22.8%	0.0%
	ない	49.2%	52.7%	64.9%	100.0%

図 5

次に、「Q5. あなたは子どものころ、アニメや漫画のキャラクターの絵を描いていましたか。」と「Q10. あなたは、短大の図画工作の授業で絵を描く際、イラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験がどの程度ありますか。」の関係を見てみる(図6)。

すると、子どものころにキャラクターを描いた経験があると選択した学生の方が、「ない」

を選択した学生よりも現在の描画時に画像を検索し、描いている頻度が高いことがわかる。このことにより、幼少期からの経験の積み重ねが現在の描画にも影響している可能性があるといえるだろう。

		Q5			
		描いていた	たまたま描いていた	あまり描いていない	描いていない
Q10	毎回	5.4%	3.8%	1.7%	0.0%
	2回に1回程度	10.9%	12.0%	13.7%	4.9%
	5回に1回程度	32.6%	34.6%	28.2%	24.4%
	ない	51.1%	49.6%	56.4%	70.7%

図 6

3-4 描画に対する意識と、画像利用の頻度の関係

最後に、「Q1. あなたは絵を描くことが好きですか、嫌いですか。」「Q2. あなたは絵を描くことが得意ですか、苦手ですか。」と「Q10. あなたは、短大の図画工作の授業で絵を描く際、イラストやキャラクターの画像を調べて描いた経験がどの程度ありますか。」の関係を考察する。それぞれの関係は、図7・図8の通りである。

		Q1			
		好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
Q10	毎回	5.6%	2.9%	2.0%	0.0%
	2回に1回程度	11.1%	13.6%	11.0%	5.6%
	5回に1回程度	28.7%	39.3%	25.0%	22.2%
	ない	54.6%	44.3%	62.0%	72.2%

図 7

		Q2			
		得意	どちらかという得意	どちらかという苦手	苦手
Q10	毎回	13.3%	2.8%	2.0%	2.1%
	2回に1回程度	10.0%	13.0%	13.3%	7.3%
	5回に1回程度	26.7%	35.2%	29.3%	30.2%
	ない	50.0%	49.1%	55.3%	60.4%

図 8

筆者は、描画に対する苦手意識が強く、絵を描くことが嫌いな学生ほど、キャラクター利用の頻度が高いと予想していた。しかし、この結果を見ると、決してそうとは言えないことがわかる。図7を見ると、絵を描くことが「好き」・「どちらかという好き」を選択した学生の方が、「どちらかという嫌い」・「嫌い」を選択した学生よりも、画像を検索し、利用している割合が高い。「好き」を選択した学生のうち45.4%は画像を検索、利用したことがあり、特に「毎回」を選択した割合が高い。「どちらかという好き」を選択した学生では、55.7%が画像を検索、利用した経験があり、最も高い値となっている。絵を描くことが好きな学生が、積極的な描画方法としてキャラクターを利用しているのである。特に、「どちらかという好き」を選択した学生でQ10の値が高いのは、「好きだけれど苦手」という意識を持っている学生が、画像を利用しているという理由が考えられる。

逆に、絵を描くことが「嫌い」で「苦手」であるという選択をした学生は、72.2%が画像

検索をした経験がない。これは、他の画像を検索せず独自性のある絵を描こうとしているというよりも、描くことに消極的である学生が、「何を描いたら良いのかわからない」「どうしたらいいのかわからない」状態のままている可能性が高い。このような学生には、授業の中で個別の援助が必要である。

4. おわりに

今回の調査により、描画の際の画像の検索、利用をする学生にはいくつかの傾向があることがわかった。

特に興味深いのは、積極的な態度で画像の検索、利用をしている学生が多数いるということである。単純にキャラクターを調べること、写すことを授業の中で否定するだけでは学生の意識は変わらず、描画への意欲も低下してしまうと考えられる。授業内で描画を行う際には、学生の積極的な態度を肯定しながらも、保育者を目指す者として、より多様な表現方法を身に着けられるようにするための工夫が必要であることがわかった。この調査の結果を生かし、学生の描画に対する積極性をどう方向づけしていくかが今後の授業での課題である。

参考文献

- 丁子かおる（1998）『現在の美術教育にみるインターネットの有効性：インターネット実践における活用型の分類』美術教育学：美術教育学会誌
- 山崎初夫、吉根勝美、野崎浩成、磯本征雄（1999）『美術教材データベースを利用した美術教育支援システム』全国大会講演論文集
- 瀬戸崎典夫、加藤拓、寺師航、岩崎勤、森田裕介（2011）『彫像観賞用 AR 教材における能動的操作の有用性に関する検討』日本教育工学会論文誌
- 鈴木淳子（2011）『質問紙デザインの技法』ナカニシヤ出版