

アニメ『みんなが Happy になる方法』による平和学習

—平和博物館における活用を展望して—

杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代

はじめに

杉田(2013)は、平和博物館¹の機能を「暴力について学ぶ機能」と「平和について学ぶ機能」の両面からとらえる必要性を示した。すなわち、平和博物館は、過去から現在にいたる戦争や人権侵害などの暴力と向き合うための知識と感受性とスキルを育むための空間であると同時に、平和を創造するための知識と感受性とスキルを育むための空間でもあるということである。

これを別の角度から表現するならば、平和博物館はコンフリクト転換を学ぶ空間として意味づけることができるということである。ヨハン・ガルトゥング(1996, 2000)は、平和とはコンフリクトを非暴力的・創造的に転換(transform)することと規定し、このコンフリクトの転換をトランセンド(超越、transcend)と名づけた。

このコンフリクトの角度から改めて平和博物館の目的・機能を発想するならば、過去から現在にいたるミクロからマクロにわたるコンフリクトに関する知識を学習し、それを暴力化・再暴力化させないために必要な発想・スキルを育むための空間であると考えられるであろう。

筆者らはこれまで、ガルトゥングのトランセンド理論をベースに作成された平和教育アニメーション『みんなが Happy になる方法—関係をよくする3つの理論』を主教材として、大学生、学校教員、市民を対象とするワークショップ形式の平和教育の実践とその評価の試みを続けてきた。そこでは、ミクロレベルからメゾレベルまでのコンフリクト(対立・もめ事)の事例を通じて、コンフリクトを客観的に分析し、非暴力・創造的に転換していくための知識・態度・スキルを獲得できることや、そのことにより、国際紛争などのマクロのコンフリクトを理解し関わっていくためのさまざまな気づきや動機づけを高めていくことができるという可能性が示唆された。

本稿の目的は、平和教育アニメーションを用いた3種類の実践研究とその効果検証を紹介し、平和博物館でこの教材を活用する意義と可能性について考察することである。

1. 大学生に対するアニメーションの教育的活用

(1) 新入生を対象としたアニメーションの教育的活用

概要と結果

大学新入生を対象とした、アニメーションの教育的活用については、杉田・いとう・井上(2012b)の研究がある。この研究では、大学新入生講座『アニメで学ぶ対立の解決』にお

けるコンフリクト対処スタイルの変化を検討した。

杉田は、2012年度の大学新入生の入学ガイダンスにおける入門講座として行ったワークショップ形式の平和教育として、大学新入生講座『アニメで学ぶ対立の解決』と題するワークショップを実施した。杉田・いとう・井上のこの論文では、大学新入生講座の内容について説明し、事前事後のテストの比較により教育効果を検証し、最後に総合的な考察をおこなった。具体的には、「平和教育アニメーション」の視聴により、コンフリクト対処スタイルがどのように変容するかを測定した。

2012年4月14日、国立女性教育会館の研修室を会場に実施されたD大学文学部教育学科の新入生オリエンテーション合宿体験講座において、受講生71人(男27人、女44人)に対してワークショップ形式の入門講座を実施した。

50分の体験講座において、まず始めにレジュメに沿って趣旨・教材・流れを簡単に説明した。次に事前質問紙「アンケートA」についてインストラクションを読み、5分程度で各自に記入させた。

全員の記入を確認の後、DVD「Chapter3: Happyになる5つの方法」の前半部分、すなわちクラスの話し合いが紛糾する場面までを視聴し、一旦停止した。そこで「自分だったら、教師として学級委員としてどのように解決に持って行くだろうか」と問いかけ、周囲の人と話し合っ解決法・アイディアを出し合わせ、それをレジュメの討論メモ欄に各自記入させた。

その上で、DVDの後半部分、すなわち紛争転換の5つのタイプ(図1参照)の意見が出されて話し合いがまとめられていく場面を視聴した。

視聴後、事後質問紙「アンケートB」およびテキストのChapter3の解説部分「トランセンドとは」(いとう, 2012a)のコピーを配布した。DVDの振り返り作業として、発見・気づき・疑問などをレジュメの視聴メモ欄に記入させ、4~5人の受講者にその内容を紹介してもらい、それぞれについて教員が短くコメントして意義づけした。その後にアンケートBに記入させた。

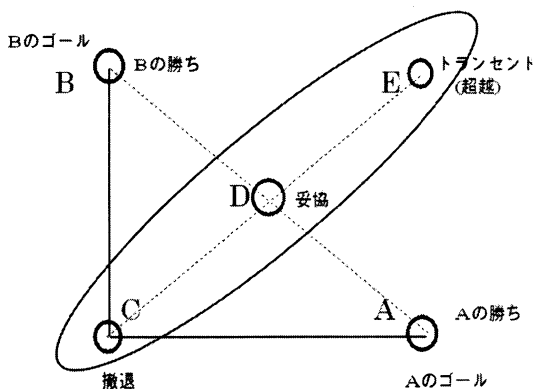


図1 コンフリクトの5つの決着点

最後に、残りの5分程度で、解説コピーを参照しながら、アニメーションの理論的背景にガルトウングの紛争・平和理論があること、家庭・学校での個人間・集団間の対立から国家・民族・宗教間の対立のレベルまで共通の構造で考えられること、教育現場での紛争解決が重要となっていることなどについて簡単な補足を行い、講座を終了した。

事前テストと事後テストによる効果測定の結果として、葛藤対処方略のタイプの変化と、得点の変化と、事後の感想文の内容の3つの指標から、今回のアニメーションによる入門的な紛争解決教育のワークショップに教育効果が認められた。感想文の中身からは、おもしろいという感想、答えは一つだけではないことへの気づき、グループにより発想や違っ

た意見が出ることの効果、柔軟な発想の重要性、など気づきと知識と将来への意欲が感じられた。このように、短時間の教育的介入でも効果が大きいことが実証された。これまでの教員免許状更新講習における1日の研修の効果（いとう・杉田・井上, 2010）や5日間の沖縄スタディ・ツアー（杉田・いとう, 2011）などの介入よりは、はるかに短時間であったが、その教育的効果は大きかった。

アニメーションによる紛争解決教育の意義

本研究で用いたビデオ教材は、子どもたちが学校の授業などの場面でコンフリクトを平和的に転換するための発想やスキルを獲得することを想定して作成されている。アニメーションはそうした年少の学習主体が興味・関心を寄せやすいメディアである。しかし、今回実施した大学新入生たちも楽しんで視聴しており、本作品は、アニメーション文化に馴染んでいる大学生年齢にとっても有効であるという印象を受ける。

また、このアニメーション DVD は、価格も手ごろであり内容に侵襲性もなく、市販されておりアクセスがしやすく、1エピソードあたり6～9分という短時間で視聴ができる等、実用上優れた特徴を備えているといえる。

紛争解決教育の意義

幼児期から青年期にいたる発達過程において、友人同士のもめごと・対立、からかい・意地悪・いじめといったコンフリクトを経験する多くの子どもたちにとって、そうした事態に対処し転換していくための知識、思考法、スキルを獲得するニーズは大きいと言えよう。そのための紛争解決教育は、近年日本においても教育関係者を中心に注目され、ピア・メディエーションなどの実践と研究が進められてきている（いとう・水野・井上, 2010）。

しかし、年少の学習者が直接活用できる教材と実践例はまだ希少であるため、今回使用したような、親しみやすいマンガやアニメーションを用いた教材の開発と活用研究が重要な課題であると言えよう。その意味では、今回使用した教材は着眼において優れているといえよう。

本研究における課題

今回の実践は心理学実験としてではなく、大学新入生に対する学問体験を目的としたワークショップ型の教育場面で実施された。そのため、教育効果を高める目的から、事前テスト—アニメーション視聴—事後テストの過程の中に、内容上のポイントを意識化し考えるための文章化、受講生同士の話し合い、講師からのコメントが挿入されている。したがって、アニメーション作品以外の要素の効果が評価されていることは否定できない。厳密にアニメーション作品自体の効果を測定するためには、条件統制が必要であろう。

もっとも、本作品はテキストの解説にあるように、参加型学習、ロール・プレイ、分かちあい、アクティブ・リスニング、協同学習（Cooperative Learning）、問題解決といった学習活動に組み込まれた使用を想定としている（平和教育アニメーションプロジェクト, 2012, p.41）ため、そうしたひとまとまりの実践を通してどのような効果があるかに着目することにこそ意味があるものと考えられる。

また、今回の実施対象は教育学・教員養成系であり小学校教員志望者が多数を占めるという特徴をもつが、他の学部・分野の大学生においても同様の結果となるかどうかは、実

験を追加して検証する必要がある。

上記のような限界があるにもかかわらず、本研究では短時間の教育的介入でも視聴覚教材を取り入れた紛争解決教育をおこなうことにより、葛藤対処方略が大幅に向上するという結果をえた。

(2) 学部授業におけるアニメーション教材の活用

学部における専門的授業においても上述のアニメーション教材が活用されている。その例をいくつか紹介する。教育効果の分析は現在なされている最中である。

平和学関連授業での活用例

杉田は、都内の私立 D 大学と A 短大の 2 校での授業において、それぞれ前出の平和教育アニメーション『みんなが Happy になる方法』を活用し、その効果を検証した。

本研究で対象とした 2012 年度後期開講の 2 大学での授業の概要を表 1、表 2 に示す。これらは大学もタイトルも異なる授業であるが、ともにトランセンド理論をキーコンセプトとして、授業構造、主教材が共通化してある。すなわち、DVD の 3 作品を主教材として、トランセンドの観点から平和的な人間関係による共生とはどのようにして可能になるかを考察するという展開である。

3 つの作品のそれぞれについて、DVD の視聴とそれに対するトランセンド理論からの補足解説をセットにして、3 セットを行い、第 1 セットの前に事前テスト、第 3 セットの後に事後テストを実施した。

表 1 A 短大での授業概要

□講義名：2012 年度 共生論 B

□講義題目：共生の方法としてのトランセンド

□授業の概要：人々が多様性を前提として共生してくために、コンフリクト（衝突・紛争）を非暴力的・共感的・創造的に転換するトランセンドの理論と方法が重要である。本講義の目標は、第 1 にコンフリクトの現象と理論を理解すること、第 2 にトランセンドの方法論を理解すること、第 3 にトランセンドの観点から共生論をとらえ直すことができるようになること。この授業では、映像資料や読み物、生活上の実例を取り上げ、意見交換、討論なども交えながら、個人間（けんかや諍い）から、組織・集団間、民族・国家間、宗教・文化間等、さまざまな分野・レベルでのコンフリクトを分析し、その原因構造、プロセス、予防・低減、和解の考え方と実践の方法を身につけていく。

□受講者：1 年生 20 人（女 20）

□授業計画（概要）

1 [09/25]（前時） オリエンテーション

2 [10/02] 【事前テスト】／DVD1：「ジョニー&パーシー」：私メッセージとは

3 [10/09] コンフリクト理論解説 1

4 [10/16] DVD2：「鬼退治したくない桃太郎」：ホーポノポノとは

- 5 [10/23] コンフリクト理論解説 2
- 6 [10/30] コンフリクト理論解説 3
- 7 [11/13] DVD3 : 「Happy になる 5 つの方法」 : トランセンドとは
- 8 [11/20] コンフリクト理論解説 3 【事後テスト】
- 9 [11/27] 演習 1 micro & meso level
- 10 [12/04] 演習 2 macro level
- 11 [12/11] 持ち寄りケース検討 1
- 12 [12/18] 持ち寄りケース検討 2
- 13 [01/08] まとめ トランセンドから考える共生論

表 2 D 大学での授業概要

□講義名 : 2012 年度 教育と人間特別研究

□講義題目 : トランセンドで考える人間関係論

□授業の概要 : 私たちは、家庭・学校・地域の人間関係において、個人的・日常的にさまざまなコンフリクト（いさかい・争い・衝突）を経験する。民族・宗教・国家間のコンフリクト（紛争）も頻発している。このようなミクロレベルからマクロレベルにいたるコンフリクトは、なぜ生じ、どのように解決できるのかということを、主として平和学者ヨハン・ガルトウングの「紛争転換」の理論・実践と平和心理学の視点を導入しながら、コンフリクトを創造的に転換して行く知識・スキルを身につける。

この学習は、学校現場において近年増加している児童・生徒どうし、児童・生徒と教師の間、教師と保護者との間のトラブルを克服して仕事を進める必要に迫られる教師にとっても有用である。受講者は 3 年生、4 年生で 22 人であった。

□授業計画（概要）

- 1 [09/25] （前時） オリエンテーション
 - 2 [10/02] 【事前テスト】 / DVD1 : 「ジョニー&パーシー」 : 私メッセージとは
 - 3 [10/09] コンフリクト理論 1
 - 4 [10/16] DVD2 : 「鬼退治したくない桃太郎」 : ホーポノポノとは
 - 5 [10/23] コンフリクト理論 2
 - 6 [10/30] コンフリクト理論 3
 - 7 [11/06] DVD3 : 「Happy になる 5 つの方法」 : トランセンドとは
 - 8 [11/13] コンフリクト理論 4 / 【事後テスト】
 - 9 [11/20] 演習 1 micro & meso level
 - 10 [11/27] 演習 2 macro level
 - 11 [11/04] 持ち寄りケース検討 1
 - 12 [12/11] 持ち寄りケース検討 2
 - 13 [12/18] 持ち寄りケース検討 3
 - 14 [01/08] まとめ 人間関係から国際関係を貫くトランセンド
 - 15 [01/15] 補足 / レポート提出
-

心理学の実験実習授業での活用例

いとう（未公開）は、平和教育を意図したものではない心理学の実習授業において、事前テスト、事後テストの比較をする心理学技法を教育するため、このアニメーションを刺激材料として用いた。この研究の特色は、平和教育の目的ではないので事前の解説や事後のフォローが無く、純粋に DVD のみの効果を結果から測定できることにある。結果は事前テストよりも事後テストのほうが、自己志向性も他者志向性も向上したというポジティブなものであった。したがって、DVD 単体でも、コンフリクト転換の教育の効果があることが示された。

2. 教員・社会人を対象としたアニメーションの活用

(1) 現職教員を対象としたもの

概要

杉田は、2012 年度の教員免許状更新講習として小学校教員から高等学校の教員に対して「平和学からの教育再論：発達のよりよい援助者となるために」と題する約 6 時間の講義とワークショップを実施した。ここでは、教員免許状更新講習のプログラムの中にアニメーション教材（『みんなが Happy になる方法』）を導入することによって改善を加えた平和教育ワークショップの講習内容について報告する。

本講習は 2012 年 8 月 20 日(月)午前 9 時半～午後 4 時半（50 分または 60 分のセッションを 6 回）に私立 D 大学（東京都）において実施された。この講習プログラムの概要を表 3 に示す

表 3 教員免許更新講習(2012 年 8 月 20 日)のプログラムの概要

テーマ	内 容
セッション 1 暴力ー平和	・ 日本の子ども・青年 二つの断面 ・ 暴力・平和の定義・基本概念 ・ 暴力の事例検討 シエラレオネ
セッション 2 コンフリクトー平和論(1)	・ セッション 1 の暴力の事例のまとめと解説 ・ コンフリクト対処スタイルの事前テスト ・ コンフリクトの定義・基本概念
セッション 3 コンフリクトー平和論(2)	・ トランセンドにおける「私メッセージ」 ・ DVD1「ジョニー&パーシー」視聴と討論
セッション 4 コンフリクトー平和論(3)	・ トランセンドにおける「5 つの決着点」 ・ DVD2「Happy になる 5 つの方法」視聴と討論
セッション 5 コンフリクトー平和論(4)	・ トランセンドにおける和解 ・ DVD3「鬼退治したくない桃太郎」視聴と討論
セッション 6 まとめと評価	・ コンフリクト対処スタイルの事後テスト ・ まとめとふりかえり、評価票記入

次に、アニメーション視聴を中心としたコンフリクト理論・スキルの学習によって、受講者のコンフリクト対処スタイルにおける自己志向性と他者志向性がどのように変化したかについて概述する。

プログラムの効果

今回の事前事後テストの結果では、自己志向と他者志向のいずれもが、プログラム終了直後に向上した。また、この2つに基づく二重関心モデル（村山他, 2005）による4つの類型の人数の変化から見ても、自己志向と他者志向の両方を兼ね備える「統合」タイプの人間が増加した。杉田・いとう・井上（2012）の大学1年生の変化と同様に、今回の教員を対象としたプログラムの結果も当該DVDを用いた教育の有効性を示唆するものであった。

また、感想文について、肯定的な内容のものを（+）、否定的な内容のもの（-）、中立的（どちらとも言えないもの、または両方の評価が含まれているもの）（0）の3つのカテゴリに分類した。DVD視聴と討論、補足解説を含むセッション全体についての感想は、以下の通りであった。まず、セッション3については、肯定的な感想が24人（80.0%）、否定的な感想が3人、中立的な感想が3人であった。次に、セッション4については、肯定的な感想が26人（86.7%）、否定的な感想が1人、中立的な感想が3人であった。最後に、セッション5については、肯定的な感想が25人（83.3%）、否定的な感想が3人、中立的な感想が2人であった。

さらに、事後テストにおける自由記述の感想文の内容を分析したところ、ポジティブ評価44人、中立的評価16人、ネガティブ評価1人、無記入10人であり、記入者の72%が肯定的評価を行っていた。

なお、教員免許状更新講習の受講者アンケートからの公式的な評価書である、「免許状更新講習受講者評価結果報告」によれば、本講習の参加者31人のうち30人が回答している。その結果は、評価項目Ⅰ「本講習の内容・方法についての総合的な評価」では、4「よい」が27人、3「だいたいよい」が3人、2「あまり十分でない」と1「不十分」がともに0人であった。評価項目Ⅱ「本講習を受講したあなたの最新の知識・技能の修得の成果についての総合的な評価」では、4「よい」が27人、3「だいたいよい」が3人、2「あまり十分でない」と1「不十分」がともに0人であった。

総じて、ポジティブな評価が7割以上を占めていた。

アニメーション導入による1回目と2回目（今回）の講習の比較

第1著者による教員免許状更新講習は、今回が2回目である。前回のプログラムの紹介とプログラム評価は、いとう・杉田・井上（2010）で紹介されている。この報告と比較すると、今回のプログラムは、アニメーションを導入したこと、より紛争解決に重きをおいたこと、よりディスカッションを取り入れたこと、事前事後テストの比較によるプログラム評価をとりいれた、という4点が特徴的だった。感想文から、アニメーションを導入することにより、より親しみやすいテーマとして受けとめられ、また、リラックスして受講できたということが明らかになった。

DVD のピア・メディエーションへの活用

池島（2010）たちのグループは、小学校でピア・メディエーションという方法で、紛争解決教育を行なっている。池島らは、小学校 4 年生頃からピア・メディエーションが可能であるとしている。池島・竹内（2011）では現場教師が出演した DVD の付録付きで、ピア・メディエーションを紹介している。このような、身近な出演者のストーリーを教育活用する方法はアニメーションとは異なる効果が期待される。これに対して、本研究では、アニメーションという手法を用いて、別の意味で小さな子どもにも親しみやすい映像教材を使用している。それぞれの方法での有効性を認め合いながら、それぞれの特徴を生かした教材の選択・利用が研究される必要がある。

現職教員を対象とした本研究における課題

この実践も先述の大学生対象の実践と同様に、心理学実験としてではなく、現場教師への平和理論の紹介と、その具体化としての紛争解決教育の導入を目的としたワークショップ型の教育場面で実施された。したがって、アニメーション作品以外の要素の効果も含めた総合的な評価がされている可能性がある。杉田・いとう・井上(2012ab)でも指摘したが、本作品は、一連の学習活動に組み込まれた使用を想定としているため、そうしたひとまとまりの教育活動の効果を検証する方法を開発することが重要である。

上記のような限界があるにもかかわらず、本研究では 1 日間の教育的介入でも視聴覚教材を取り入れた紛争解決教育を実施することにより、コンフリクト対処スタイルが統合型に大きく変化するという結果をえた。アニメーション教材のさらなる活用が期待される。

（2）社会人を対象としたもの

本節では、生協組合員を中心とする社会人を対象とした講座の概要について報告する。

社会人対象の講座の概要と主な結果

本講座は、首都圏 S コープ主催の「公開講座」として 2013 年 3 月 4 日(月)午前 10 時半から正午まで約 90 分の時間枠で実施された。タイトルは「みんなが Happy になる方法を考えようー身近な問題から国家間の紛争まで応用できますー」であった。当日のプログラムの概要は表 4 の通りである。

講座ではまず、人々の発達可能性の開花を妨げる力が暴力であり、それを取り除くことが平和心理学のテーマであることを説明したうえで、「最近、家庭やグループでケンカやもめごとを体験したことがありますか？ その時、どんなことを感じましたか？ そのケンカやもめごとはどうなりましたか？ 何がポイントでしたか？」といった問いかけを行った。

講座のテーマはアニメーション『みんなが Happy になる方法：関係をよくする 3 つの理論』の DVD を観て考えることを提起した。3 つのストーリー、すなわち 1.ジョニー& パーシー、2.鬼退治したくない桃太郎、3.Happy になる 5 つの方法、があることを事前に説明して、実際に視聴した。視聴に先立ち、「誰と誰の間で何が起きているか」「どのように展開したか」という点に注意を促した。

表 4 S コープ公開講座 (13.3.4.) のプログラム

10:30	班内自己紹介 講師自己紹介	
10:40	DVD1 (7 分) 2'25 中断 ポイント提示 残り視聴	ジョニー&パーシー冒頭視聴 アクターとゴール、緊張エスカレートの要因は？ 次の展開の予想を問いかけ
10:50	グループ（後に発表することを予告）	グループ内ふり返し交流 各自 A4 用紙にキーポイント記入した上で、発表しあう
11:00	全体共有	4 グループ 発表一人 1 分程度
11:05	ミニ講義	発表へのコメント 「私」メッセージ 伝える・聴く 平等性の保障←第三者の役割
11:10	DVD2(7 分) 1'48 中断 ポイント提示 残り視聴	Happy になる 5 つの方法 冒頭視聴 アクターとゴールは？ 次の展開の予想を問いかけ
11:20	グループ（事後に発表する予告）	グループ内ふり返し交流 フリップにキーポイント記入 →発表しあう
11:30	全体共有	4 グループ発表 1 分／人
11:35	講義	発表へのコメント Transcend 5 つの決着点 聴く 発言の機会を保障した学級委員 背景にある教員・クラスづくり みんなが安心して発言できる雰囲気醸成
11:40	まとめ講義	Power Point
11:50	感想記入	3 グループ発表 1 分／人
12:00	終了	本の販売

アニメーション視聴後、オレンジ課題を例に、対立・紛争（コンフリクト）とは何かを説明した。それは、個人、グループ、国、民族、人種、宗教などをめぐり、様々な当事者（アクター）があり、相容れない目標をめぐって対立することから暴力に発展することもあることを説明した。対立（紛争）は避けられないが、それが暴力になるのは止められること、対立は当事者の関係を変える（発展させる）きっかけにもなること、対立は不快で避けたいものにみえるが、相手のホンネ・コダワリが顔を出すことにより、相手の理解を

深め、関係を深めるチャンスでもあることを述べ、コンフリクトについての観点を広げた。

対立を「きっかけ」に「平和」を創ることができる。そのためには、1) 暴力を使わないこと、すなわち、対立をエスカレートさせず、取り返しが付かない事態を避けること、2) 共感する、すなわち、対話により、それぞれの言い分を述べる・聴くことや、相手の側から見ることで、そして、3) 創造性を発揮して、新しいものを加えることや、協力して取り組むことが重要であり、また仲裁・仲介・相談をする第三者の力を活用することも重要である。最後に講座の中で聞いたこと・考えたことを、家庭や地域などの身まわりのもめごと・対立に使ってみること、新聞・ニュースで見るような社会の紛争・戦争に当てはめてみることで、歴史学習で学ぶ過去の戦争に当てはめてみることの重要性について述べた。

社会人を対象とした DVD による講座の主な結果

この講座の終了時点で記入された自由記述の感想文をテキストマイニングを用いて分析し、教育効果を検証した。その結果、名詞の好評語 66 語、不評語 14 語で、その差はプラス 52 語であり、感想文に用いられた表現では、好意的なポジティブな内容が多かった。この評価を原文に遡って見てみると次のようなものが特徴的に挙げられる。

「自分の思いを相手に伝えることの大切さや相手の気持ちを聴くことの大切さがお互いの Happy につながる事なんだと気づくことができました。子どもにもかっとなんとせめてしまいがちですが一度冷静になり、子どもの気持ちを聴いてあげたいと思います。ついつい『がまんしなさい』と言いがちなので何でも言い合えるような家庭作りも大切だと思いました。」

「DVD を拝聴しながらグループで意見をいいながら、考えることができたのがとてもよかったです。みんなで話し合って解決法はあるのだと改めて感じました。これからの家庭でも意見がわかれてしまうときに少し話し合っていこうと思いました。子どもや主人の話を聴いて私の意見もきいてもらえるような場づくりに意識しながら“Happy になり”関係をよりよくしていこうと思いました。」

「DVD、話し合いととてもわかりやすく、実感のできる講座でした。自分の意見をきちんと伝える（まず持つことから）と相手の意見をきちんと聞く。それができる場をきちんと作ることがとても大切だと思います。それは一人一人を大切にすること、人権の尊重され守られる社会だと思います。」

「身近なことから国際的なことまで深く考えさせられました。自分の主張、相手の主張をきちんと伝えて聞いて妥協点をちゃんと探って解決策をどう導いていくか。その理解をしていくことが大切だと思いました。ほかの国々でもこんなことが出来て理解することが出来るようになれば戦争なんてなくなるのに。なくなって欲しい。」

「簡単に誰でも考えられる手法で実は国家間の紛争にまで応用できる学習でためになりました」

これらの記述からは、身近な関係におけるもめごと・摩擦から、人権問題や国際紛争に

おけるコンフリクトまでを連続的に考える発想が生み出され、その発見や気づきがポジティブな評価につながっていることが示唆される。

3. 平和博物館におけるアニメーションの活用について

(1) 平和教育アニメーションの効果

以上、筆者らが続けてきた大学生、学校教員、市民を対象とするワークショップ形式の平和教育の実践を紹介するとともに、その教育効果について評価をおこない、いずれの場合においても高い教育的効果があることを示した。

その全体を通じて、このワークショップ型講座の学習者がミクロからメゾレベルのコンフリクト（対立・めもごと）の事例を通じて、コンフリクトを客観的に分析・整理し、非暴力・創造的に関係を転換していくための基本的知識・態度・スキルを獲得することができること、さらに、その獲得されたものを応用して、日常生活でのミクロレベルのめもごとや、国際紛争などのマクロのコンフリクトを理解し関わっていくためのさまざまな気づきや動機づけを高めていく可能性について示唆された。ワークショップにおけるアニメーション教材視聴と、そのことに関する意見交流を通じて得た気づきや発見は、若い学習者においては、主に親族・友人・アルバイトの同僚・上司等、生活圏での身近な人間関係を振り返る視点となり、教師や社会人においては、自分の教え子や子どもとの関係の見直しとともに、職場・地域や社会的・国際的に生じている対立・摩擦についての関心の深化にも適用可能になっていくことが示唆された。

既述のように、本分析において認められた効果は、アニメーション教材視聴のみによってもたらされたもの（すなわち作品自体の効果）というよりは、それをも含みつつ、参加者同士のコミュニケーションやあるいは講師による問いかけによって得られたワークショップ総体としての効果というべきであろう。アニメーションという素材はとりわけ若年の学習者にとっては学習動機づけを高める効果があると考えられるが、そこに埋め込まれたポイントやメッセージを効果的に読み取り、理解を深めるためには、学習集団における相互作用が重要なキーポイントになると考えられる。

(2) 平和博物館における活用の可能性

平和学習教材としてのアニメーションを平和博物館という空間で活用することを考えるならば、ワークショップ・学習会での活用と、展示の新たな意味付けという2つの方法がありうると考えられる。

ワークショップ・学習会での活用

坪井(1998)は、平和博物館について「(多様な) 系統立った展示物の一般公開とその他の諸活動を通して、平和的手段による平和（の価値、可能性、そしてその達成）を啓蒙する施設（・博物館）である」と述べている。また、朝治武(1999)は人権博物館について「資料による空間構成という博物館に固有の表現方法である展示によって、歴史像や社会像を描き出し、その結果として市民自身が平和や人権に対する新しい価値や問題、課題を発見

し、認識や態度を深化させていくのを援助していくところ」としているが、このことは平和博物館についてもそのまま適用可能な観点であろう。

平和博物館の目的・機能をこのように考えるならば、この空間においては展示内容と共に学習会・上映会等の学習機会の提供が必然的に重要な機能となるであろう。これには館の施設内で行う形態と、学校教育や社会教育的な場に職員が出向いて実施する「出前授業」のような形態の両方がある。また、前者には、職員（学芸担当）が講師となる場合や、NGO・専門家を招いて実施する場合等、いくつかの実施形態があり得る。

いずれにせよ、紛争・平和研究の成果を盛り込んで創られた本作品は、既述のように大学生から社会人までの多様な層での効果が示されており、平和博物館においても今後の活用が期待される。

なお、小学生等の低年齢の子どもたちの学習での活用については、今後いっそうの実践と検証が待たれているといえよう。また、こうした平和研究の成果を応用し、かつ、比較的短時間で多様な年齢層に効果を持ちうる平和学習教材がまだ希少であることから、このタイプの教材開発自体の進展もニーズが高いといえよう。

展示の意味づけへの活用

日本の平和博物館の展示内容においては、例えばアジア太平洋戦争に関わる事態について、文献・映像・実物資料や当事者の証言を通して詳細・多角的に理解できることが何より重要な柱として堅持されなければならない²。その上で、全体を一つのコンフリクト事象としてとらえ、なぜ・どのように暴力・戦争が生じたのか、その暴力化を止める努力がどのように行われたのか（あるいは、失敗したのか）、暴力終結後の和解がどのようになされたのか（あるいは、なされなかったのか）等の事柄について、歴史的具体的な事例に基づいて理解し、それらをもとに、和解を達成し持続可能な平和を達成するためになすべきこと・できることについて思考を深めることが重要であろう。

平和博物館はそれぞれの中心テーマや特色の違いがあるため、上述のようなポイントの扱い方はそれぞれ異なることは当然であるし、来館者（学習者）のニーズも多様であることは言うまでもない。そのことを前提としつつも、平和博物館が「人びとに平和に関する情報を提供し、その目標を達成する方法を提示するところ」であり、「暴力がない状態だけではなく、紛争・矛盾に対処するために非暴力的かつ建設的に対処できる」という平和像（ガルトゥング,1999）を育む空間であることは共有可能であり、また共有すべき目標といえよう。そうであるならば、本研究で使用した作品によってコンフリクト転換の非暴力的・創造的プロセスを学び、それに対応させて展示内容を振り返る機会を設けることは、平和博物館の機能を高める上で有効なことではないだろうか。これをパネルや上映コーナーのように展示の一部に組み込むか、選択的に体験できる学習の場を用意するか、あるいは、ミュージアムショップにおいて本研究で使用した DVD のような作品を紹介・販売する等、工夫の仕方はさまざまに考えることができよう。

おわりに

平和博物館は「戦争と暴力の文化を平和と非暴力の文化へと転換していく役割」（Barret

& Apsel, 2012) を担う教育的・文化的資源であることが国際的に合意された方向性である。その主要な方法としての資料の収集・保存・展示を拡張するアイディアの一つとして、こうしたコンフリクトや暴力について考えるアニメーション教材の開発と活用は、芸術・教育と平和学研究との学際的共同を通じて、いっそう発展させることが求められているといえよう。

謝辞

本論文の作成に当たっては、和光大学の末吉悦子さん、武内郁江さん、堀口裕太さんに原稿の点検や校正等でお世話になりました。記して感謝いたします。

注：

1. 90年代に平和博物館の機能・定義が拡張され、21世紀に入ると「平和のための博物館」(“museums for peace”または“a museum for peace”)という呼称が登場し、併用または代替されるようになった。しかし、現状では“peace museum”、「平和博物館」という旧来の呼称が用いられるケースも多い。内容が“museums for peace”と意識的に区別されて用いられる場合もあるが、ほぼ同義で用いられている場合もある。したがって本稿では、特に必要がない限り、「平和のための博物館」の概念を含み込むものとして「平和博物館」の呼称に統一する。
2. これは日本の学校教育を規定する学習指導要領・教科書において、特にアジア太平洋戦争の加害・被害・抵抗の事実と歴史的教訓を十分に伝えない状態が継続していることにより、その補完的役割を今なお社会教育や市民運動の側が担わざるをえないという認識によるものである。

文献：

- 朝治武 (1999) 「人権博物館が平和に果たす役割」『第3回国際平和博物館会議報告書』
- Barret, C. & Apsel, J. (2012) “Museums for Peace: Transforming Cultures” *Museums for Peace: Transforming Cultures*, International Network of Museums for Peace, pp.10-14.
- Galtung, J. (1996) *Peace by peaceful means: Peace and conflict, development and civilization*, Thousand Oaks, CA: Sage.
- ガルトゥング, J. (1999) 「平和の理論と平和博物館による実践 (資料)」『第3回国際平和博物館会議報告書』, p.20.
- ガルトゥング, J. (伊藤武彦・奥本京子訳) (2000) 『平和的手段による紛争の転換: 超越法』 平和文化.
- ガルトゥング, J. (千葉尚子訳) (2009) 「消極的平和と積極的平和のグランドセオリーに向けて: 平和・安全・共生」 村上陽一郎・千葉眞 (編) 『平和と和解のグランドデザイン: 東アジアにおける共生を求めて』 風行社, pp.167-193.
- 平和教育アニメーションプロジェクト (2012) 『みんなが Happy になる方法—関係をよくする3つの理論』 平和文化.
- 池島徳大 (2010) 「ピア・メディエーションに関する基礎研究」『奈良教育大学教育実践総

- 合センター研究紀要』 19, pp.37-45.
- 池島徳大・竹内和雄 (2011) 『DVD 付き ピア・サポートによるトラブル・けんか解決! : 指導用ビデオと指導案ですぐできるピア・メディエーションとクラスづくり』 ほんの森出版.
- いとうたけひこ (2012) 「トランセンドとは:アニメーション『Happy になる 5つの方法』 平和教育アニメーションプロジェクト (編) 『みんなが Happy になる方法』 平和文化 pp.27-32.
- いとうたけひこ (2014) 「アニメ『みんなが Happy になる方法』の視聴効果:コンフリクト対処スタイルの変化」『和光大学現代人間学部紀要』, 7, (準備中).
- いとうたけひこ・水野修次郎・井上孝代 (2010) 「紛争解決法としてのピア・メディエーション: 関西 M 高校での取り組み」『トランセンド研究』, 8(2), pp.70-75.
- いとうたけひこ・杉田明宏・井上孝代 (2010) 「コンフリクト転換を重視した平和教育とその評価:ガルトゥング平和理論を主軸にした教員免許更新講習」『トランセンド研究』, 8(1), pp.10-29.
- 村山綾・藤本学・大坊郁夫 (2005) 「2 重考慮モデルによる葛藤対処スタイルの測定: 議論性・コミュニケーション志向性との関係」『日本心理学会第 69 回大会発表論文集』 p.236 および発表したポスターの PDF ファイル.
<http://ayamurayama.com/archieves/conferences/index.html> より取得[2010 年 2 月 3 日]
- 杉田明宏 (2013) 「平和博物館の発展と展望: 平和資源としての活用のための覚書き」『大東文化大学大学院教育学研究科, 教育学研究紀要』, 4, pp.29-45.
- 杉田明宏・いとうたけひこ (2011) 「沖縄ピースツアーの効果と意義: テキストマイニングを用いて」『トランセンド研究』, 9(1), pp.46-68.
- 杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代 (2012a) 「アニメ『みんなが Happy になる方法』を用いた紛争解決教育: 大学入門講座『アニメで学ぶ対立の解決』におけるコンフリクト対処スタイルの変化」『トランセンド研究』, 10(1), pp.24-33.
- 杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代 (2012b) 「コンフリクト転換を重視した平和教育とその評価: 教員免許状更新講習におけるアニメ『みんなが Happy になる方法』活用の実践と効果」『トランセンド研究』, 10(2), pp.67-78.
- 坪井主税 (1998) 「平和博物館: その定義と類型化に関する若干の考察」『札幌学院大学人文学会紀要』 64 号.