

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

杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代*

1 問題

本論文は、ガルトウングの平和学 (Galtung, 1996, 2000; ガルトウング・藤田, 2003; いとう, 2012a) に基づいて作成されたアニメーション (『Happyになる5つの方法』) を利用して、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の実践報告である。また、講座の前後において実施した質問紙の結果を分析して、アニメーションによる平和教育の実践の成果 (アウトカム) を評価するものである。

杉田・伊藤 (2008) は、平和教育にとってガルトウング理論に基づく平和心理学が有用であることを示した。また、いとう・杉田・井上 (2010) は、教員免許更新講習の中で実施された、ガルトウングの平和学の理論から立案した平和教育ワークショップによって、教師が学校で直面するコンフリクト状況を転換していく力量を形成するための取り組みの紹介と評価を行った。

杉田 (第一著者) 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。本論文では、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行う。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。

2 方法

教育の場と対象

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。

実施手順

50分の体験講座において、表1に示したような手順で実施した。実施手順としては、予め機器のセッティングとテストを行い、講座の流れと資料の配付手順を学生要員と打ち合わせた。受講者の入室時にレジュメ (付録A) と事前質問紙「アンケートA」 (付録B) を配布した。

表1 新入生オリエンテーション合宿体験講座「アニメで学ぶ対立の解決」の実施手順

	時間 配分	活動	使用教材・機材
開始前準備		<ul style="list-style-type: none"> ・ 機材セッティング・テスト ・ 配布物用意 ・ 要員との打ち合わせ ・ レジュメ+アンケート A 配布 	
説明	5分	<ul style="list-style-type: none"> ① 教員自己紹介+講座趣旨説明 ② 教材・流れ説明 	・ レジュメ
アンケート A 記入	5分	<ul style="list-style-type: none"> ① インストラクション ② 各自記入 	・ アンケート A
DVD 視聴 12分	1分 46 秒 5分 4分 49 秒	<ul style="list-style-type: none"> ① 前半視聴 ・ 5つの方法の前迄で停止 ② 「自分だったら教師として学級委員としてどう解決に持って行くか」を考えシートに記入 ③ 後半視聴 ・ 5つの方法～ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ DVD「Chapter3 Happy になる5つの方法」 ・ レジュメ記入シート ・ DVD
振り返り	5分 10分	アンケート B ・ Chapter3 解説文配布 <ul style="list-style-type: none"> ① 視聴感想を各自シートに記入 ② 4～5 人に感想を求め短くコメント 	・ レジュメ記入シート
アンケート B 記入	8分	各自記入	・ アンケート B
まとめ	5分	補足説明 <ul style="list-style-type: none"> ・ アニメの理論的背景にガルトゥング理論、紛争解決の 5 つの決着点があること ・ 本の全体構成 Chapter1 私メッセージ、Chapter2 和解の仕方があること ・ 今回の個人間・集団間の対立の話は、国家・民族・宗教間の対立と構造が共通であること ・ 今後の授業の中で本格的に勉強する機会があること 	・ Chapter3 解説文配布

講座では、まず始めにレジюме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・アイデアを出し合わせ、それをレジюме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」（付録 C）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юме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。その後アンケート Bに記入させた。

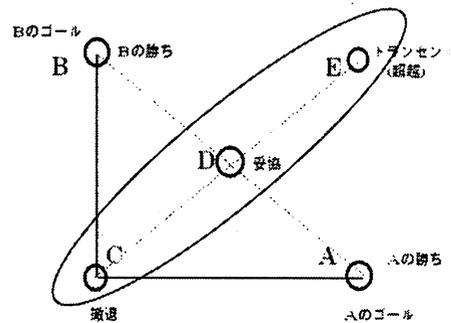


図1 紛争の5つの基本的な結果

最後に、残りの5分程度で、解説コピーを参照しながら、アニメの理論的背景にヨハン・ガルトゥングの紛争・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。

調査内容

葛藤対処スタイル尺度（村山・藤本・大坊,2005）[2回の予備調査を経て尺度の原案を作成し、大学生233名を対象とした調査により検出された、自己志向対処（7項目）、他者志向対処（7項目）の2因子14項目から構成される]に対して、教示文は「あなたは、4, 5人のグループで生じた、メンバー同士での意見の不一致や仲たがいの対して、以下の行動をどの程度取りますか。どれかに○をつけてください」とし、「かなり使う（5点）」、「よく使う（4点）」、「どちらとも言えない（3点）」、「あまり使わない（2点）」、「全く使わない（1点）」のどれかを問うた。

3 結果

自己志向と他者志向の得点をそれぞれの中央値で上位群と下位群に分けた。加藤(2003)の命名を参考にして、両方上位群を「統合」群、自己志向上位群でかつ他者志向下位群を「強制」群、自己志向下位群でかつ他者志向上位群を「譲歩」群、両方とも下位群を「回避」群と名付け、4つの葛藤方略スタイルを比較した。事前テスト得点平均の中央値に基

づき、自己志向高低群・他者志向高低群で全体を便宜的に4群に分けると(表2)、「統合」(高高群)16人(22.5%)、「強制」(高低群)19人(26.9%)、「譲歩」(低高群)20人(28.2%)、「回避」(低低群)16人(22.5%)であった。

同じ点数基準で事後テストの結果を見たところ(表3)、「統合」(高高群)は38人(53.5%)で事前テストよりも22人増加、「強制」(高低群)は14人(19.7%)で5人減少、「譲歩」(低高群)は15人(21.1%)で5人減少、「回避」(低低群)は4人(5.6%)で12人減少という変化が見られた。

事前と事後の各タイプの人数の変化から効果の有無を検討すると、 $\chi^2(3) = 26.0, p < .001$ であり、統計的に有意な効果があったと確認できる。残差分析より「統合」の人数が有意に増加しており、「回避」の人数が有意に減少していた。効果の大きさの指標としては、Cramerの $V = .414$ であり、「大きな」効果量が得られたと解釈できる(大久保・岡田, 2012, pp. 94-96 参照)。効果の一般性(南風原, 2010)をみるために、「統合」に3点、「強制」に2点、「回避」に1点を与えて点数の増減をみると、プラスの変化34名、変化なし32人、マイナスの変化5人であり、34人を71人で割ると全体の48%にプラスの効果があったといえる。

表2 事前のタイプ(事前の上位群・下位群)で4分割

葛藤解決スタイル	人数	パーセント
統合	16	22.5
強制	19	26.8
譲歩	20	28.2
回避	16	22.5
合計	71	100.0

表3 事後のタイプ(事前テストと同じ基準で分類)

葛藤解決スタイル	人数	パーセント
統合	38	53.5
強制	14	19.7
譲歩	15	21.1
回避	4	5.6
合計	71	100.0

自己志向と他者志向の平均点の合計の、事前テストから事後テストへの推移を見ると、全体の平均点の変化は $M = .78, 95\%CI [.59, .97], SD = .81$ と大きく増加しており、統計的に有意に増加していた ($t(70) = 8.175, p < .001$)。効果の大きさは $ES = .78 / .81 = .96$ であり、プラスの「大きな」効果量が得られた。また、効果の一般性をみると、点数が増加した人が50人、変化なしが12人、減少した人が9人で、全体の50人/71人 = 70%の参加者に葛藤解決方略の点数の向上という効果が見られた。

また、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。

4 考察

(1) 結果の要約

葛藤対処方略のタイプの変化、得点の変化、事後の感想文の内容の3つの指標から、今回のアニメ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。事後の自由記述の感想文には、解決法が多数決だけではない、答えは一つだけではない、話し合うことで発想や違った意見が出る、柔軟な発想が重要など、さまざまな気づきが記されており、今後に役立てたいという意欲も示されていた。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1日の研修の効果(いとう・杉田・井上, 2010)や5日間のスタディ・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。

(2) 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、藤田(2012)が内容を肯定的に評価している。また、効果性と効率性という観点からは、「効楽安近短モデル」(いとう, 2012b)に合致するといえる。すなわち、本作品は、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た。

また、本作品は小学校の授業でも活用しやすいように一話10分以内という短さにまとめるため、ポイントとなる主張や考え方がコンパクトにわかりやすい表現で整理され組み立てられている。この特徴は、紛争解決教育に触れる機会が少ない日本の大学生や大人にとっても理解しやすいものになっていると言えよう。

このアニメDVDは、紛争解決教育の教材・補助教材として、本研究でも示したように効果が大きく、子どもでも親しめるアニメーションという形式で、感想文にもあるように楽しい内容であり、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分程度で短時間で視聴ができる、など優れた特徴を備えているといえる。

(3) 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いえよう。その意味では、今回使用した教材は優れているといえよう。

(4) 本研究の限界と今後の課題

今回の実践は心理学実験としてではなく、大学新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ため(平和教育アニメーションプロジェクト, 2012, p.41)、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。今回もちいたトランセンドのストーリーの他にも、『みんながHappyになる方法—関係をよくする3つの理論』では、「私メッセージ」のストーリー（「ジョニー&パーシー」）と「和解」のストーリー（「鬼退治したくない桃太郎」）もある。今後の活用が期待される。

[謝辞・付記]

研究協力者としてご協力いただいたD大学2012年度入学生の講座受講者のみなさんに感謝いたします。

【文献】

- 藤田明史 (2012) 「【アニメ評】アニメ『みんなが Happy になる方法—関係をよくする3つの理論』をめぐるとの対話」『トランセンド研究』10巻1号 36-37頁。
- Galtung, J. (1996) *Peace by Peaceful Means: Peace and Conflict, Development and Civilization*, Thousand Oaks, CA: Sage.
- ヨハン・ガルトゥング (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。
- ヨハン・ガルトゥング (京都YWCAほーぼのぼの会 訳, 2003) 『平和を創る発想術: 紛争から和解へ』岩波書店。
- ヨハン・ガルトゥング・藤田明史 (編) (2003) 『ガルトゥング平和学入門』法律文化社。
- 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。
- 南風原朝和 (2010) 「個を重視する量的研究」『カウンセリング研究』43巻, 303-307頁。
- いとうたけひこ (2012a) 「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 27-32頁。
- いとうたけひこ (2012b) 「コミュニティ援助の意義とコミュニティ援助モデル」いとうたけひこ (編) 『コミュニティ援助』角川学芸出版 35-67頁。
- いとうたけひこ (2012c) 「複線径路・等至性モデル(trajjectory equifinality model)による紛争解決過程の分析」2012年5月6日 日本科学者会議 複雑系科学研究会・トランセンド研究会ワークショップ「平和学における複雑系科学の可能性」当日発表資料 (未公刊)。
- 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巻2号 70-75頁。
- 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軸にした教員免許更新講習」『トランセンド研究』8巻1号 10-29頁。
- 井上孝代・いとうたけひこ・飯田敏晴 (2011) 「高等学校のステークホルダーの葛藤対処方略スタイルと適応—教職員のバーンアウト傾向及び学校特性の認知との関連—」『心理学紀要(明治学院大学)』21巻 1-12頁。(井上孝代 (2012) 『コンフリクト解決のカウンセリング: マクロカウンセリングの立場から』風間書房 179-197頁に再録)。
- 孫崎 享 (2012) 『不愉快な現実: 中国の大国化、米国の戦略転換』講談社。
- 岡本 悠・いとうたけひこ・井上孝代 (2011) 「大学生の友人関係における対人葛藤の終結までのプロセス: 複線径路・等至性モデルに基づいて—」『マクロ・カウンセリング研究』10巻 (印刷中)。
- 大久保街亜・岡田謙介 (2012). 『伝えるための心理統計: 効果量・信頼区間。検定力』草書房。
- 杉田明宏・伊藤武彦(2008) 「日本における平和心理学の発展: 心理科学研究会平和心理学部会20年の活動を焦点に」『心理科学』28巻2号 42-55頁。
- 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巻1号 46-68頁。

* 杉田明宏 (大東文化大学)、いとうたけひこ (和光大学)、井上孝代 (明治学院大学)

アニメで学ぶ対立の解決

— トランセンド超入門 —

杉田 明宏

(社会心理学・平和心理学)

e-mail psbva9@yahoo.co.jp

website <http://homepage2.nifty.com/peacecom/>

◇趣旨

この講座では、対立を建設的に非暴力で解決するスキルをアニメーションによって学ぶ体験をします。私たちが生活していくなかで、もめごとや対立 (conflict) は残念ながら避けることはできません。しかし、この対立をエスカレートさせないコミュニケーションの方法や、建設的に解決する方法はあります。それを知ることは、大学生活や将来の社会生活、教室での子どもたちの指導などにおいて、より良い人間関係を築いていくためのヒントとなるでしょう。(合宿ガイダンス実施要綱より)

◇参考文献 (教材)

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 — 関係をよくする3つの理論』 平和文化, 2012年.

◇本時の流れ

①説明→②アンケート A 記入→③ビデオ視聴 (中間討論) →④振り返り→⑤アンケート B 記入

↓

↓

◇視聴・討論メモ

③用：グループで出された解決法・アイデア	④用：事後の振り返り (発見 気づき 疑問)

付録 B 事前質問紙

アンケート A

*どの質問に対しても、正解や良い答えはありません。大学の成績とも関係ありませんので、率直にご回答ください。また、アンケートは匿名で行い、回答結果はコンピューター処理されますので、個人の回答内容が周囲や外部の人たちにもれることは絶対にありません。なお、分析結果は研究・教育目的でのみ使用します。

大東文化大学文学部教育学科 杉田明宏

1. あなたは、ふだん、家庭や学校などで起きたもめごとや対立に対して、以下の行動をどの程度取っていると思いますか。すべての項目について、1～5のどれかに○をつけてください。

		かなり使う	よく使う	どちらとも言えない	あまり使わない	全く使わない
1	自分から行動したり発言する	5	4	3	2	1
2	相手の意見を受け入れる	5	4	3	2	1
3	相手が理解するまでとことん説明する	5	4	3	2	1
4	互いによく認め合うようにする	5	4	3	2	1
5	うまく相手を納得させる意見を言う	5	4	3	2	1
6	自分が思ったことばかり口に出さない	5	4	3	2	1
7	自分から仕切る	5	4	3	2	1
8	相手の意見をじっくり聞く	5	4	3	2	1
9	自分の考え方を一生懸命説明する	5	4	3	2	1
10	相手の考えを尊重する	5	4	3	2	1
11	人任せにしない	5	4	3	2	1
12	感情を抑える	5	4	3	2	1
13	自分の意見を受け入れさせる	5	4	3	2	1
14	頑固になり過ぎない	5	4	3	2	1

2. あなた自身について教えてください。

(1)あなたの誕生日 []月[]日

(2)あなたの好きな色を書いてください。(いくつでも)：

(3) あなたの性別について、どちらかの数字に○をつけてください。

1. 男 2. 女

(4) あなたの年齢 ()歳

ご協力ありがとうございました。

付録C 事後質問紙

アンケートB

1. このアニメーションを見て感じたこと・考えたことを自由に書いてください。

2. あなたは、今後、家庭や学校などで起きたもめごとや対立に対して、以下の行動をどの程度取るだろうと思いますか。すべての項目について、1～5のどれかに○をつけてください。

		かなり使う	よく使う	どちらとも言えない	あまり使わない	全く使わない
1	自分から行動したり発言する	5	4	3	2	1
2	相手の意見を受け入れる	5	4	3	2	1
3	相手が理解するまでとことん説明する	5	4	3	2	1
4	互いによく認め合うようにする	5	4	3	2	1
5	うまく相手を納得させる意見を言う	5	4	3	2	1
6	自分が思ったことばかり口に出さない	5	4	3	2	1
7	自分から仕切る	5	4	3	2	1
8	相手の意見をじっくり聞く	5	4	3	2	1
9	自分の考え方を一生懸命説明する	5	4	3	2	1
10	相手の考えを尊重する	5	4	3	2	1
11	人任せにしない	5	4	3	2	1
12	感情を抑える	5	4	3	2	1
13	自分の意見を受け入れさせる	5	4	3	2	1
14	頑固になり過ぎない	5	4	3	2	1

3. あなた自身について教えてください。

(1)あなたの誕生日 []月[]日

(2)あなたの好きな色を書いてください。(いくつでも)：

(3) あなたの性別について、どちらかの数字に○をつけてください。

1. 男 2. 女

(4) あなたの年齢 ()歳

4. 最後に、調査内容について、ご意見・ご感想等ありましたら裏面に記載してください。

質問は以上です。ご協力ありがとうございました。

【アニメ評】

アニメ『みんなが Happy になる方法—関係をよくする3つの理論』*をめぐる対話

藤田 明史

A: 今ごろ、「分るとは何か？」が分らなくなってきた。

B: 今さら何をという感じだな。俺なんか、分らないからともかく手を動かしている。

A: 君たち、絵描きさんはいいな。手を動かせば、何か形になるから。ところが、僕なんか分らなかつたら、一行も書けない。

B: ともかく、君の話をもう少し聞こう。

A: この間、イスラエルに旅行し、実際に「分離壁」を見たとき、これはどうも理解できないと思ったのだ。何か抑圧的で醜悪なものがここに立っているといえるだけで、それは一体何なのか、なぜそこにあるのか、自分の言葉や概念では説明できない……。

B: 君のような社会学者の分析的な頭にそれは理解できないというだけの話さ。俺たち芸術家には、よく分る。あれは一種の「芸術」だと思えばいいのだ。「政治もまた芸術である」という言葉を知らないのか。

A: あれが芸術なら、「独創的」な芸術といえるかもしれない——理解を拒んでいるという意味で。しかし本質的に理解を拒むものが果して芸術と言えるだろうか？

B: 難しい問題だ。しかし、少なくとも事実として、そういうものがあるということは知っておいた方がいいだろう。その上で、それに抵抗しうる芸術を作り出すのだ。

A: 言葉の問題としては、対話の成立可能性ということではないだろうか。対話の定義として、「コミュニケーションの断絶ということが本質」だと言った文学者がいる。

B: それは「分離壁」の芸術に通じる。しかし、真理の一面にしかすぎない。

A: どんな芸術がそれに抵抗しうるか？ どんな社会科学がそれを理解し、乗り越えることができるか？ 僕はほとんど絶望的にならざるをえない。

B: まあ、身の程を知って、できなければ諦めることだ。その方が君にとって Happy かもしれない。俺は頑張る、まだ傑作が描けてないから。

A: ……

B: あ、そうだ、このアニメを貸してやろう。君はいまこれを見るべきだ。友達の映像作家が作った。『みんなが Happy になる方法』というアニメだ。

A: 冗談はよしてくれ！

B: 内容は、保証する。ともかく騙されたと思って見てくれ。

(数日後)

A: アニメ、良かったよ。僕の子供の頃、近くの空き地で一生懸命に見た紙芝居を思い出した。あの頃がいちばん幸せだったなあ。

B: 内容はどうだった？

A: 文句をいえばいくらでもいえる。ともかく時間をかけて丁寧に作ってあるところに好

感もてた。それに、社会学者たろうとしている僕には、興味深い点がいくつもあった。

B：具体的に言ってくれないか。

A：まず、最初の「私メッセージ」『ジョニー&パーシー』、これはわれわれがこの前に問題にした「分離壁」の芸術に対する反証になっている。正確にいうと、果して反証になっているかどうかは微妙だが、少なくともそのことを示そうとしている。その意味できわめて注目すべき試みだ。

B：ふむー。

A：2つ目の「ホーポノポノ」『鬼退治したくない桃太郎』は、キビだんごの扱い方に独創性が見られる。

B：どういうことだ？

A：桃太郎の唱歌に2種類あるのは知っているだろう。僕が小さな子供の時、親にレコードを買ってもらって手回しの蓄音機で聞いたのは、明治33年の古い方で、「モモカラウマレタ、モモタロウ、キワヤサシクテ、チカラモチ」という歌だ。2番の歌詞は「ニッポンイチノ、キビダンゴ、ナサケニツキクル、イヌトサル」とくる。キビだんごは何の象徴だろうか？ 人と人との人格的依存関係、つまり天皇制の象徴にはかならない。

B：このアニメで歌われているのは・・・

A：明治44年に作られた新しい方だ。「桃太郎さん桃太郎さん、お腰につけた黍団子、一つわたしに下さいな。やりましょうやりましょう、これから鬼の征伐に、ついて行くならやりましょう」と歌われる。キビだんごは、ここでは、人と人との物的依存関係における交換価値、つまり貨幣の象徴なのだ。日本資本主義の歴史的な深化が反映している。

B：なるほど。それでアニメでは・・・

A：桃太郎と鬼の桃郎と一緒にキビだんごを食べる。この発想はとても創造的だ。キビだんごは使用価値であって、紛争の平和的転換におけるアクター間の協力関係を象徴しているといえるだろう。

B：そう考えれば、ここには現代の課題への深い洞察がある。

A：3つ目の「トランセンド」『Happyになる5つの方法』にもなるほどと思わせる箇所がある。トランセンド案が、クラスで一番おとなしい女の子から発案されるところだ。

B：「社会の周辺に暮せば、影響力を失う。しかし精神の自由を最大にすることができる」か。こうして見ると、このアニメにはいろいろな仕掛けがしてあるようだ。

A：そうだ、作者がどこまで意識的かは別にして。以上は僕の解釈だ。また別の解釈もありうるだろう。

B：多くの解釈を許すということは、少なくともこのアニメは理解を拒む芸術ではないことを示す。これは特筆すべき長所に違いない。

A：そう思う。しかし、僕がさらに知りたいのは、理解を拒む芸術と、それに抵抗する芸術とは一体どこが違うのかということだ。これはおそらく芸術の創作過程に立ち入って観察しなければ分からないだろう。次に会ったとき、この点をぜひ君に説明してもらいたい。

*アニメーション『みんながHappyになる方法』、製作／平和教育アニメーションプロジェクト、製作プロデューサー／高部優子、平和文化、2012。

トランセンド 研究

ピース・スタディツアー

- 1 浅川和也・室井美稚子・石黒正員
フィリピン・ピース・スタディツアー
—平和への民衆のちから—

論文

- 10 いとうたけひこ・宮崎郁江・杉田明宏
沖縄の各都道府県別の慰霊塔・碑の特徴：
テキストマイニングによる分析
- 24 杉田明宏・いとうたけひこ・井上孝代
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

書評

- 34 藤田明史
奥本京子『平和ワークにおける芸術アプローチの可能性
—ガルトゥングによる朗読劇 *Ho'o Pono Pono:PaxPacifica* からの考察—』

アニメ評

- 36 藤田明史
アニメ『みんながHappyになる方法—関係をよくする3つの理論』を
めぐる対話

Articles

- 38 Johan Galtung
Rational Conflict Resolution: What Stands In the WAY?
- 43 Johan Galtung
Peace Mathematics—Does It Exist?
- 47 Johan Galtung
Japan's Spiritual Crisis

