



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	地域のアニメフェスタにおける科学イベントを舞台とした越境的な学びと遊びの緩やかなデザイン
Author(s)	渡辺, 謙仁
Description	日本教育工学会 第31回全国大会. 2015年9月21日 (月) ~23日 (水). 電気通信大学, 東京都.
Citation	日本教育工学会 第31回全国大会講演論文集, 31, 927-928
Issue Date	2015-09-14
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/59978
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/jp/
Type	conference presentation
File Information	jset2015DentsuWatanabePosterHusca.pdf, Poster



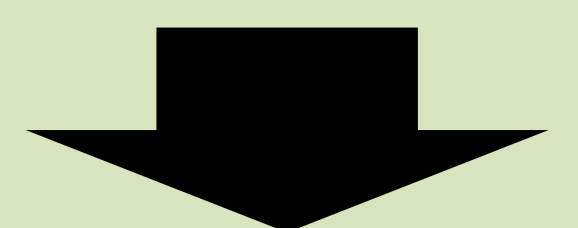
渡辺謙仁
北海道大学大学院 国際広報メディア・観光学院

日本教育工学会第31回全国大会（2015年9月21日～23日@電気通信大学）

はじめに

背景

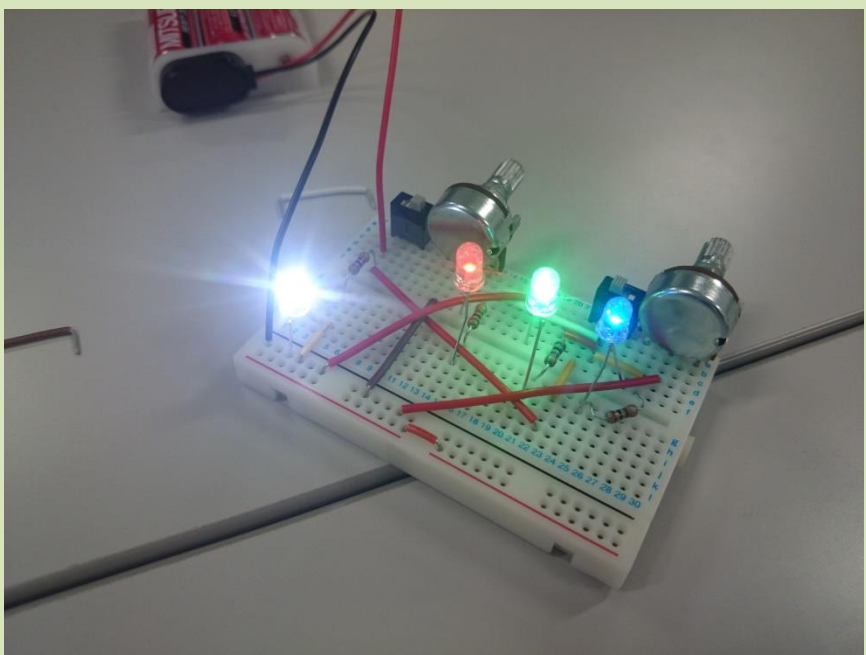
- 非公式学習の意義：
普段自己が属する社会的文脈から別の文脈へ**越境**
 - 普段は学ぶことのない知識を得る
 - 常識だと思い込んでいたことが相対化される
 - 遊びの中で楽しみながら学ぶ...etc.
- 越境**的な学びを実践してきた活動理論
(エンゲストローム, 1999, 2013など)
- 拡張する**越境**概念(香川・青山, 2015)
 - 中央管理的でなく自己組織化的でアドホックな「野火的活動」(Engeström, 2009)に見る**越境**
 - 最近接発達領域を集会的なパフォーマンスと発達の舞台と捉え
日常の文脈に演劇や遊びの要素を**越境**させる(ホルツマン, 2014)



北海道洞爺湖町の地域住民が手作りで運営するアニメフェスタにおいて**越境**的な学びと遊びをデザインした科学実験教室と天体観望会を企画

コスプレイヤーが多く集まる
TOYAKOマンガ・アニメフェスタ

実践の結果と考察



実験装置の製作と予備実験（2015年6月17日（水））
（協力：地元工業系専門学校T天文同好会有志学生）



実験装置の調整をする
学校Tの学生
（実験教室前日）

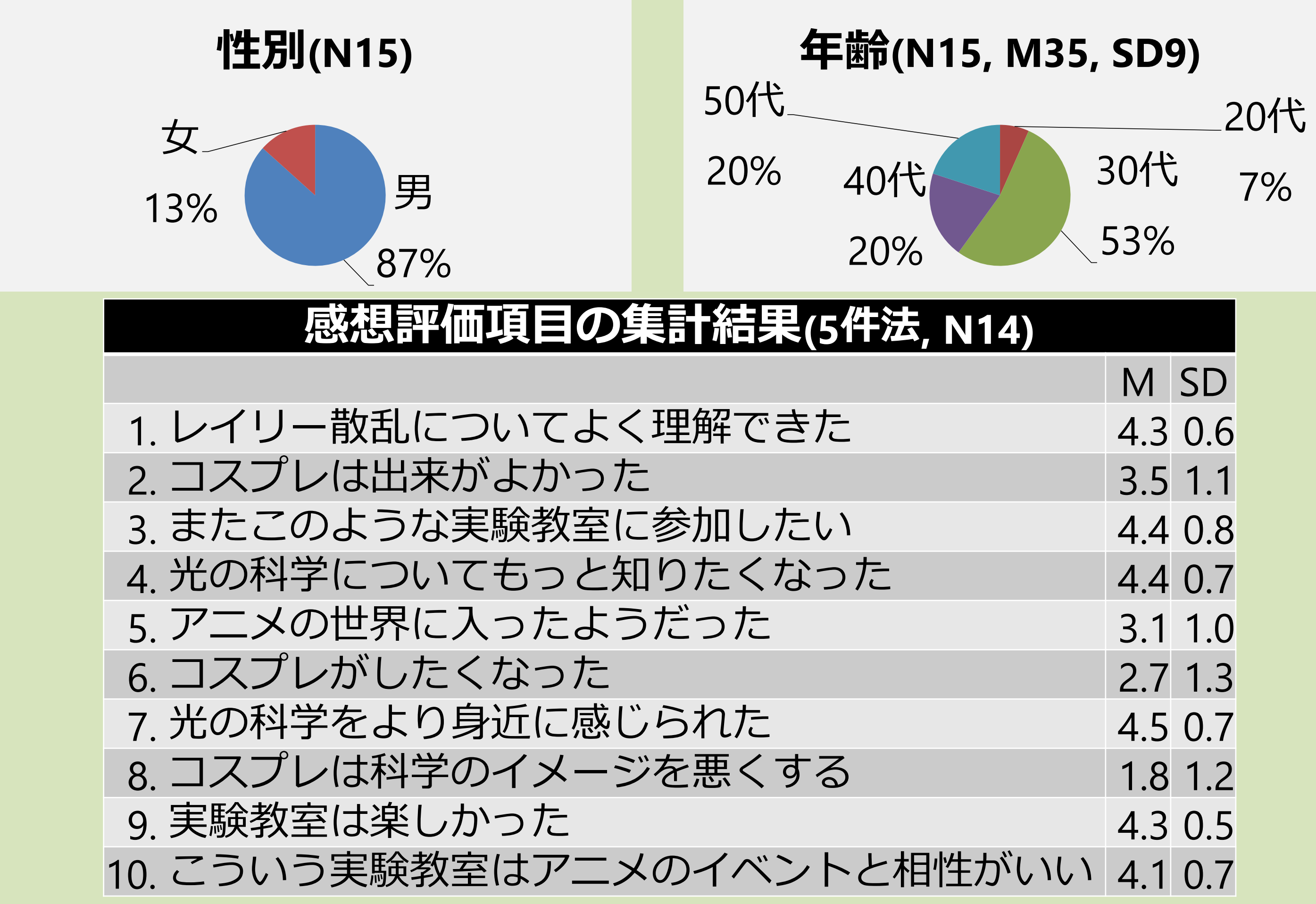
実験教室に来場する
コスプレイヤー

- 学校Tの学生達にとっては、来場者達に分り易く楽しい実験を
演示するという、ホルツマン(2014)や上田ら(2013)が重視する
真正なパフォーマンスの舞台になった
- 学校外でのアニメやコスプレのイベントでの「プレイ（遊演）」
(香川・青山, 2015)という遠足的な楽しさも伴う**越境**
- 著者と面識がなかった小学校教員Nが天体観望会の手伝いを
申し出て、実験教室にも来てくれた
⇒即興的でアドホックな「野火的活動」(Engeström, 2009)として
捉えられそうな**越境**

企画の概要

	科学実験教室	天体観望会（雨で中止）
場所企画	北海道洞爺湖サミット記念館	洞爺湖畔
日時企画	2015年6月28日（日） 10時～12時	2015年6月27日（土） 21時～22時
科学イベントとしての内容	目的 ：「レイリー散乱」の理解 道具 ：赤緑青の三色のLEDから 光を発する実験装置、寒天等 方法 ：寒天に実験装置の光を 当て、波長が最も短い青色光 が最も散乱されやすいこと などを観察（参考：105.光の性質5－散乱と透過、青空と夕焼けのモデル実験－ .http://manabi.mpec.jp/kishou/105/105.html）	目的 ：この時期に見える天体や 星座の観察 道具 ：肉眼、天体望遠鏡、 iステラHD（iPad用星図表示 アプリ）など 観望予定天体など ： 春と夏の大三角、月、土星 など
アニメや遊びの要素を地域や「リアル」に越境させる工夫	最近テレビ放送されたSFアニメのネタである「レイリー散乱」を題材にする  イベントタイトルやFacebook イベントページにアニメや 地域の要素を入れる  スタッフがアニメキャラクター などのコスプレをする	最近テレビ放送されたアニメの聖地（アニメ中で天体観望をしていた場所）での開催

科学実験教室の来場者アンケート結果



SCAT(大谷 2008; 2011)を援用した自由記述欄（感想）の質的分析結果

ストーリーライン	TOYAKOマンガ・アニメフェスタでのレイリー散乱の実験教室は、来場者の多くに実験教室としての側面に着目させ、科学教育としての狙いは一応果たせたと言える。また、実験教室のビジュアルや周知を改善することの提案や気づきの提示をしてくれた来場者もいた。加えて、コスプレに新たな可能性を見出したり、常識的な北大のイメージを見直したりする来場者もいて、実験教室は 越境 的な学びと遊びの舞台でもあったと言える。
理論記述	・アニメやコスプレのイベントにおける実験教室でも科学教育としての狙いは果たし得る。 ・アニメやコスプレのイベントにおける実験教室は 越境 的な学びと遊びの舞台になり得る。
さらに追究すべき点・課題	実験教室が持つ、アニメやコスプレのイベントとしての側面は、来場者にどの程度理解されていたのだろうか？