

映画「ブタがいた教室」による観客の意識変容

上 菌 恒太郎

Change of consciousness in audiences by viewing the movie
"Classroom with a Pig"

Kohtaro KAMIZONO

長崎大学教育学部紀要－教育科学－ 第75号 別刷

2011年3月

Reprinted from Bulletin of Faculty of Education

Nagasaki University : Educational Science, No. 75 (2011)

映画「ブタがいた教室」による観客の意識変容

上 蘭 恒太郎

Change of consciousness in audiences by viewing the movie "Classroom with a Pig"

Kohtaro KAMIZONO

I はじめに

映画を見ると、心が動く。その動きが道徳的であるならば、映画は道徳教育の役割を果たしている。映画を見て観客の意識はどのように動くのか、そのアセスメントが本論の役割である。

2010年11月4－6日にセントルイスで開かれたAME (Association for Moral Education) の大会で、映画による道徳教育を考えるシンポジウムが開かれた。そこでは映画が道徳教育の素材として使えると、3つの映画を例に語られた。映画を道徳の素材として使えると説明する際、どのような語り方が行われているかに注目すると、○映画の筋を説明する、○映画の意味を説明し、教育上の意義を解説する、○役者の台詞を紹介する、○他の映画と比較する、○ビデオクリップで映画の一部を見せる、という方法がとられた。このほか映画を薦める際には、○映画の制作意図を解説する、○映画に現れるエピソードを紹介する、○映画制作過程での俳優のエピソードを語る、○映画を見た人の感想を紹介する、といった方法がとられる。

映画の意義を語るには、こうした方法だけだろうか。というのも、映画を薦める際に挙げた後者の4つは映画制作者の意図または制作過程での興味ある話の紹介であって、期待はもたせるものの、映画を見た後の評価は観客にゆだねられている。これらはむしろ、映画を見る前の情報または映画をより深く見るための情報として意味をもつ。

シンポジウムの席上で使われた前者の5つの方法は、映画を見た後の話である。しかし観客は基本的に話者一人であり、観客全体の意識がどう動いたかではない。話者の話は、聴衆にとって、自分もそう思う、自分にとって新しい見方だ、そういう映画の面もあったか、違うのではないかと、賛意を表するか、新しい意味付与として受け取るか、あるいは不賛成だと思うか、映画を見た者同士の個別の対話になる。

こうした語りには、2つの弱点がある。一つは映画を見ていない者にとっては、そうですかと聞くほかない状態に置かれる。実は、アメリカ合衆国の映画を例に話された筆者としては、映画を知らないか、知っていても日本語の映画タイトルとしてどの映画の話かわからない状態に置かれた。もう一つは、ここでの話が基本的に一人称の映画、つまり「私にとってこの映画は…」という話であり、観客全体にとってどのような意義があるかの根拠は薄い。観客全体の意識をどう動かしたかよりも、どう見るべきかを語っている。映画についての一人称の語りは、意味の解説をしてよりよくわかるために、映画の深い意味受

容にはいいのだが、そして一人でも感動してくれる人がいるならいいとつぶやくのならば、それでいい。それはしかしマニアックな世界ではあり得ても、映画は大衆芸術だという言葉の方に妥当か、大勢の人の受けとり方として妥当かは別であろう。

映画を見ての感想を語り合うことは、それはそれで楽しいから、映画の意味を個人にとっての意味交換のつながりに求めている。しかし、一人称の感想のつながりは、個人の趣味の域を出ず、映画が観客に影響力を発揮する社会的な意義を見えなくする弱点がある。公教育において見せる意義のある映画と主張するには実際の影響が語られない弱さが残る。

映画の教育上の意義を示すとき、観客全体にとっての意味によって語る必要がある。

ヒットしたときに、映画が社会現象として意味をもつけれども、ブームの解説はできて、観客へのどのような影響によってブームが生じたのか、観客の意識がどのように動いた映画なのか十分に解明されてきたとは言い難い。観客動員数が多ければ結果としていい、それでいい、映画がどのように受け取られたかは一人一人の問題であってわからない、と言わない限り、冷静な分析が必要である。とくに映画を教育に用いるとき、影響をあらかじめ分析しておく必要がある。

映画が観客にどのような心の動きをもたらしのかは、教育を意図する以上欠かせない。それは例えば「赤ずきん物語」が、母親にとっては親の言うことを聞かないとひどい目に遭いますよという教訓物語として子どもに与えられるとしても、子どもが心を動かしているのはオオカミと女の子のベッドシーンであるとなると（子どもの時の赤ずきんの印象を思い起こすと、教訓の部分ではないことがわかるだろう）、それは意図した効果をもたささない物語になる。実は赤ずきんは、大人の意図と子どもの受け取りとがずれていることによって、それぞれに受け入れられている¹⁾。その程度の大人と子どもの意識のずれはかまわない、おおらかであっていいとも言えるが。

映画による意識変容が探索されていいただろう。主人公のかつこよさが印象に残り、ストーリーは記憶に残らないとしても、大人にとって影響は自己責任で処理する範囲であってもいいのだが、一人称の感想を並べる水準から抜け出した評価が行われていい。映画は、多くの人の意識を動かすのだから、言いかえれば社会的影響があるのだから。映画の子どもへの悪影響の排除は、セックスや暴力シーンがあるかによって、つまり映画の一つのシーンの是非によって判断されて、全体としての意義によっては判断されにくい傾向を考えても、観客の意識に上る全体としての映画の影響によって考える必要がある。映画をみんなで見るのは、社会的な場を設定することだから。

とはいえ、観客全体の意識への影響となると、適切なアセスメントの技法がなかった点が必要な要因として浮かび上がる。その点で、連想法が、観客の意識変容を知るために使える。そこで、ここでは連想法によって「ブタがいた教室」による観客の全体としての意識変容を明らかにしたい。

ここで映画「ブタがいた教室」はそもそも、という解説からはじめると、つまりこの映画がいのちと食に関わる道徳教育の一環として行われた大阪での実践に基づいていると語りをはじめると、映画制作者の意図を語ることになるし、かといって筆者が考える映画の意義を語りをはじめると一人称の映画論を展開する従来の語りから抜け出せない。そこで本論は従来の語りを省略して、いのちと食について観客の意識がどのように動いたかを端的に示したい。映画によって観客の意識がどう動いたか、全体像を示す語り方である。観客一人一人の意識の動きを埋め込んで、全体像を語る。

II 方法

取り上げる映画は「ブタがいた教室」である。この映画を見た長崎市内とその近郊の120名ほど（映画前後の出入りなどにより人数に動きがある）を対象に映画の前後に連想調査をおこなった。これによって観客の思いの多くをすくい上げることができる。連想がすくいあげるのは、アンケートや感想文として形をとる前段階のさまざまな思いである。連想法は、文章にしあげるために拾われなかった思いを含めて、頭をよぎった多くの言葉を集める利点がある。本論では、連想調査で提示した言葉のうち映画を代表する提示語〈ブタ〉、またこの映画のテーマを構成する〈いのち〉と〈食べる〉について、映画前後の回答語の変化を見る。連想調査は、提示語1語について50秒で思いつく言葉を自由に思いつくだけたくさん書いてもらう単一自由連想を用いた。連想法が何であるかの説明は『連想法による道徳授業評価 ―教育臨床の技法―』²⁾に任せたい。

「ブタがいた教室」を見た観客の平均年齢は45.3歳、8歳から75歳に及ぶ。年齢構成を図1に示した。観客の男女別では女性が多く、性別不明を除く111名のうち89.2%を占める。その意味では、全体は女性の応答に偏っている。

「ブタがいた教室」長崎試写会の観客構成

「ブタがいた教室」長崎の観客の年齢構成	
人数	110人
平均年齢	45.3
最小年齢	8
最大年齢	75

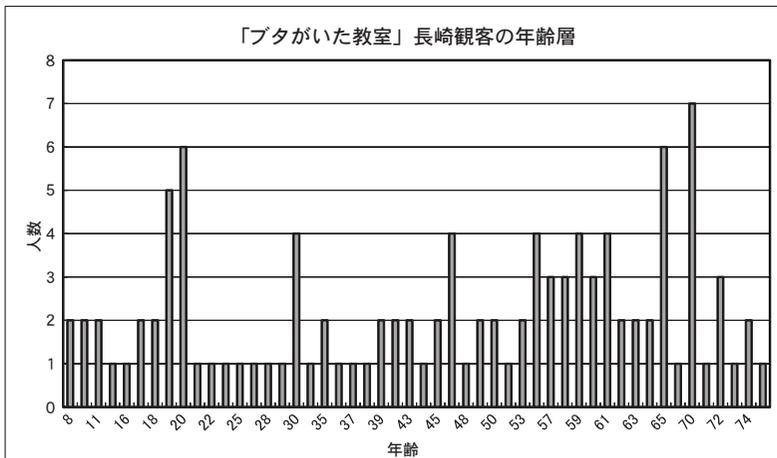


図1 観客の年齢構成（年齢不明者を除く）

以下の叙述で連想の提示語を〈 〉、回答語を「 」、回答語を分けるカテゴリを《 》で示す。以下、単一自由連想からつくられた連想マップを示して、観客の意識変容を見る。

III 連想調査結果

III-1 ブタ

映画を見る前の観客にとって〈ブタ〉は、「ピンク」（回答者数比、以下同様、35.7%）で「かわいい」（31.3%）存在であった（図2）。回答語「肉」（26.8%）「豚肉」（16.1%）を合計すると観客の42.9%あり、ブタは何よりも食生活を支える肉として「おいしい」（9.8

映画を見た後、観客の〈ブタ〉のイメージが変わる。図3を見ると、〈ブタ〉は主人公「Pちゃん」(回答者数比12.2%、14語増加)の故であろう、何より「かわいい」(45.5%、21語増加)存在になった。「かわいい」の表現には、女性の多い観客構成が反映しているだろう。〈ブタ〉は、特に「命」(39.0%、46語増加)を観客に意識づけた。「命」はこの映画によってブタについて最も増加した意識を表す言葉である。加えて〈ブタ〉は「生き物」(13.8%)であるとの意識が映画を見た後新たに出現し、また「食べる」(15.4%、11語増加)との事実を浮き上がらせた。

〈ブタ〉が「肉」(18語減少)や「豚肉」(14語減少)だとの意識、また「ピンク」(24語減少)「臭い」(17語減少)「鼻」(14語減少)の特徴を想起することは少なくなった。

意識が「かわいい」「命」に集約されていった一方で、映画の後観客には多様な思いがよぎったように見える。回答者数の映画前後の違いを相殺するために、1人あたりの回答語数を計算すると、5.250から5.252になっており、回答語の数はさほど変化していない。しかし、一人あたり回答語種数は2.089から2.203に増加しており、回答語の種類が増加がこの映画の後におこり、エントロピの増加(6.847から7.077に)すなわち回答語の散らばりぐあいが大きくなっている。

映画は観客にブタのかわいさといのちを印象づけ、一般的なブタの特徴を思い起こすよりも、いのち、すなわち生き物を食べていることを思い起こさせている。

III-2 いのち

映画が観客にブタのいのちを印象づけたのならば、観客のいのちの意識が変わったのかを、提示語〈いのち〉の連想(図4、図5)によって見たい。

提示語〈いのち〉による連想マップは、〈ブタ〉の連想マップのような劇的な変化は見せていない。回答語の第1位は変わらず「大切」である。とはいえ〈いのち〉が「大切」(11語減少)「尊い」(6語減少)「大事」(7語減少)「1つ」(4語減少)といった、いのちの大切さを表現する言葉は軒並み減少している。しかしもし映画を見た観客に、いのちが大切だと思いますかと質問すると、大切だと思う人が少ないとは思えない、つまり価値意識の構造転換が起っているわけではないようだ。また〈いのち〉と対比した回答「死」(7語減少)、言い換えた回答「生命」(8語減少)、が減っている。さらに図5の右の表の回答語には登場しないが「誕生」が4語減少し、「赤ちゃん」(12語減少)「子ども」(9語減少)と子どもの誕生といのちをつなげる意識が減少している。これらの言葉の動きは、いのちの大切さ、対比、誕生よりも、他へと意識が動いた結果だろう。

意識の焦点は、「食べる」(13語増加)、すなわち「食」(4語増加)といのちのつながりへと向かった。食べて「生きる」(4語増加)自分と「平等」(6語増加)であり、いのちを「頂く」(3語増加)ことに「感謝」(3語増加)し、「ありがとう」(3語増加)との気持を強くさせた。いのちは「重い」(3語増加)、「受け継ぐ」(3語増加)意識が増えている。つまり図5で、「大切」を取り巻く言葉の様相が動いていることがわかる。

一人あたりの回答語数がむしろ減少している(4.974から4.715へ)にもかかわらず回答語種数は増えており(2.017から2.374)、これによってエントロピの増加(6.863から7.355へ)がもたらされている。映画によってさまざまに考えたのであろう。考えた内容は、いのちと食とのつながりであったことを、回答語の質の変化が示している。「ブタがいた教室」は、観客の意識をいのちと食のつながりに焦点化させ、いろいろ考えさせた。

連想マップ(Association Map)

produced by K. Kamizono

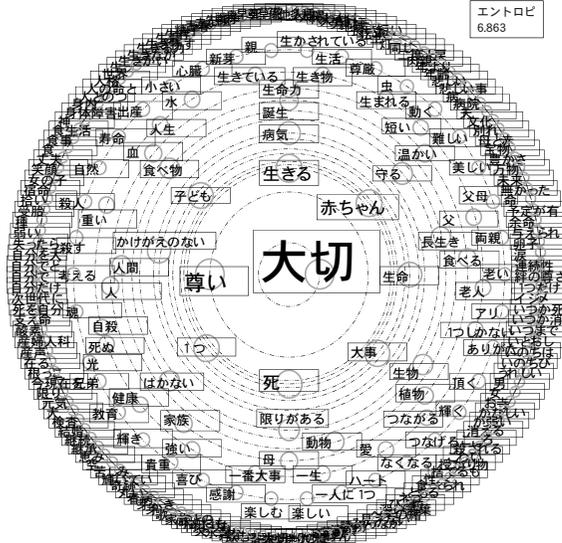
Date: 2009年4月25日

Module Version 4.01, Programmed by T. Fujiki 2006.08

「フタがいた教室」長崎試写会前

Cue Word: いのち

回答者数: 116名、回答語種数: 234種類、回答語総数: 577語



回答語	回答語数	回答者数百分率
大切	65	56.0%
尊い	26	22.4%
生きる	17	14.7%
死	16	13.8%
赤ちゃん	16	13.8%
1つ	15	12.9%
子ども	13	11.2%
大事	13	11.2%
生命	12	10.3%
かけがえのない	10	8.6%
病気になる	9	7.8%
限りがある	7	6.0%
守る	7	6.0%
はかない	6	5.2%
食べ物	6	5.2%
生き物	6	5.2%
長生き	6	5.2%
人間	5	4.3%
動物	5	4.3%
植物	5	4.3%
温かい	4	3.4%
家族	4	3.4%
愛	4	3.4%
健康	4	3.4%
動物	4	3.4%
植物	4	3.4%
水	4	3.4%
食べる	4	3.4%
人間	4	3.4%
生命	4	3.4%
母	4	3.4%
1つしかない	4	3.4%
つながり	3	2.6%
愛	3	2.6%
一生	3	2.6%
一番大事	3	2.6%
強い	3	2.6%
健康	3	2.6%
死ぬ	3	2.6%
自殺	3	2.6%
重人生	3	2.6%
水	3	2.6%
生きて	3	2.6%
生き物	3	2.6%
生まれる	3	2.6%
短い	3	2.6%
父	3	2.6%
老人	3	2.6%
(2語以下省略)	3	2.6%
		577

図4 提示語「いのち」映画の前

連想マップ(Association Map)

produced by K. Kamizono

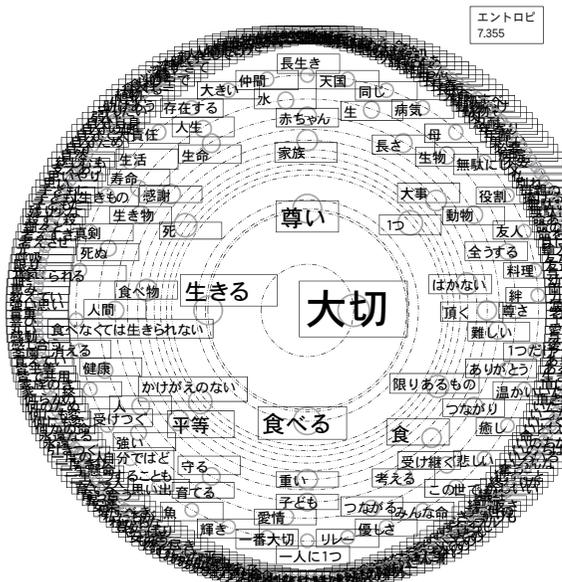
Date: 2009年4月25日

Module Version 4.01, Programmed by T. Fujiki 2006.08

「フタがいた教室」長崎試写会後

Cue Word: いのち

回答者数: 123名、回答語種数: 292種類、回答語総数: 580語



回答語	回答語数	回答者数百分率	3語以上の増減
大切	54	43.9%	-11
生きる	21	17.1%	+4
尊い	20	16.3%	-6
食べる	17	13.8%	+13
1つ	11	8.9%	-4
かけがえのない	11	8.1%	-
死	9	7.3%	-7
限りあるもの	8	6.5%	-
はかない	7	5.7%	-
食べ物	7	5.7%	-
家族	6	4.9%	-
重い	6	4.9%	+3
大事	6	4.9%	-7
平等	6	4.9%	+6
感謝	5	4.1%	+3
母	5	4.1%	+4
頂く	4	3.3%	-
つながり	4	3.3%	-9
考える	4	3.3%	-
子ども	4	3.3%	-
守る	4	3.3%	-
人	4	3.3%	-
人間	4	3.3%	-
生き物	4	3.3%	-
生命	4	3.3%	-8
赤ちゃん	4	3.3%	-12
長さ	4	3.3%	+4
動物	4	3.3%	-
ありがとう	3	2.4%	+3
受け継ぐ	3	2.4%	+3
つながり	3	2.4%	-
愛する	3	2.4%	-
育てる	3	2.4%	-
強い	3	2.4%	-
健康	3	2.4%	-
死ぬ	3	2.4%	-
人生	3	2.4%	-
水	3	2.4%	-
生きて	3	2.4%	-
生き物	3	2.4%	-
全うする	3	2.4%	-
尊さ	3	2.4%	-
(2語以下省略)	3	2.4%	-
		580	

図5 提示語「いのち」映画の後

連想マップ(Association Map)
Date: 2009年4月25日
「ブタがいた教室」長崎試写会後

produced by K. Kazinoro
Module Version 4.01, Programmed by T. Fujiki 2006.08

回答者数: 125名、回答語種数: 299種類、回答語総数: 610語

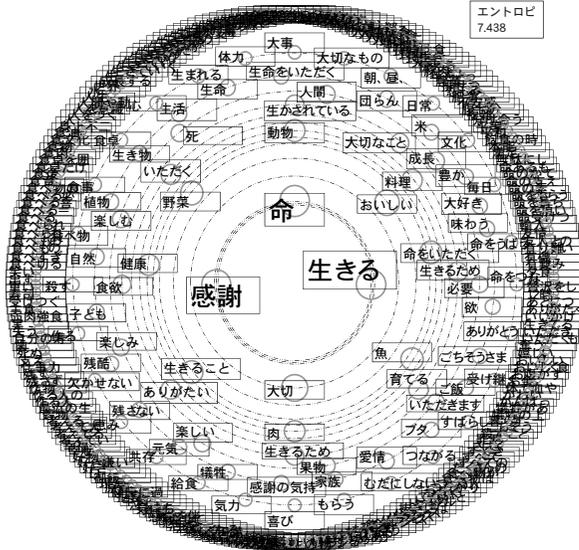


図7 提示語〈食べる〉映画の後

回答語	回答語数	回答者数比百分率	3語以上の増減
生きる	30	24.0%	+ 8
感謝	29	23.2%	+26
命	28	22.4%	+17
大切	18	14.4%	+10
おいしい	13	10.4%	-20
生きること	10	8.0%	+10
野菜	10	8.0%	-10
魚	9	7.2%	
命をいただく	9	7.2%	+ 9
健康	8	6.4%	+ 6
動物	8	6.4%	
肉	8	6.4%	- 3
料理	7	5.6%	- 3
ありがたい	6	4.8%	+ 4
いただく	6	4.8%	+ 3
育てるために必要	6	4.8%	+ 5
食欲	5	4.0%	
生かされている	5	4.0%	+ 5
大切なこと	5	4.0%	+ 5
いただきます	4	3.2%	
果物	4	3.2%	-11
楽しい	4	3.2%	-11
楽しむ	4	3.2%	+ 3
死	4	3.2%	+ 4
人間	4	3.2%	+ 3
必要	4	3.2%	
こころ	3	2.4%	
家族	3	2.4%	+ 3
愛情	3	2.4%	+ 3
家族の気持ち	3	2.4%	-10
犠牲	3	2.4%	+ 3
残さない	3	2.4%	+ 3
残骸	3	2.4%	
子も	3	2.4%	+ 3
自然	3	2.4%	
植物	3	2.4%	
生き物	3	2.4%	
生活	3	2.4%	
生命	3	2.4%	
命をいただく	3	2.4%	
大好き	3	2.4%	
団らん	3	2.4%	
米	3	2.4%	
豊か	3	2.4%	+ 3
味わう	3	2.4%	
欲	3	2.4%	

610

表1 「ブタがいた教室」を見た後の回答語の増減

Date: 2009年4月25日
Cue Word: 〈食べる〉

増加・新出語	語数	増加語数	回答者数比%
感謝	29	26	20.8
命	28	17	13.6
大切	18	10	8
生きること	10	10	8
命をいただく	9	9	7.19
生きる	30	8	6.4
動物	8	6	4.8
育てる	6	5	4
生かされている	5	5	4
大切なこと	5	5	4
ありがたい	6	4	3.2
死	4	4	3.2
いただく	6	3	2.4
楽しむ	4	3	2.4
人間	4	3	2.4
ブタ	3	3	2.4
愛情	3	3	2.4
感謝の気持ち	3	3	2.4
犠牲	3	3	2.4
残さない	3	3	2.4
自然	3	3	2.4
豊か	3	3	2.4

(2語以下増加した言葉を省略)

■ 増加 ■ 新出 ■ 減少 ■ 減滅

減少語	語数	減少語数	回答者数比%
おいしい	13	-20	-16.0
楽しい	4	-11	-8.8
楽しみ	4	-11	-8.8
家族	3	-10	-8.0
野菜	10	-10	-8.0
幸せ	1	-9	-7.2
栄養	1	-7	-5.6
食事	2	-6	-4.8
お菓子	5	-5	-4.28
水	1	-4	-3.2
太る	4	-4	-3.42
昼食	4	-4	-3.42
朝食	4	-4	-3.42
満腹	4	-4	-3.42
口	1	-3	-2.4
夕食	1	-3	-2.4
食卓	2	-3	-2.4
毎日	2	-3	-2.4
生きるため	5	-3	-2.4
料理	7	-3	-2.4
肉	8	-3	-2.4
うまい	3	-3	-2.57
おいしいもの	3	-3	-2.57
ケーキ	3	-3	-2.57
はし	3	-3	-2.57
パン	3	-3	-2.57
育つ	3	-3	-2.57

(2語以下減少した言葉を省略)

表1は提示語〈食べる〉からの連想で、どんな言葉が増加しました減少したかを示した。おいしい、楽しい、幸せ、お菓子や、家族、野菜、栄養などの配慮も減少し、食の嬉しいな気分や軽さのある言葉が減少している。増加したのは、いのちへの感謝であり、大切さの意識である。生の自覚、いのちを頂いている自覚に関わる言葉であり、重さと真摯さに裏打ちされた回答語が並ぶ。これらの言葉の様相から、映画「ブタがいた教室」は、食について姿勢を正して考えさせる印象を観客に残している。

IV 結語

「ブタがいた教室」は観客にとって、いのちと食について笑い楽しみながらまじめに考えさせた映画であった。会場には映画を見る観客の笑い声があった。映画は、楽しさを演出し、ブタのかわいさを印象づけた。映画は、しかしブタについて、いのちを観客に意識させ、生き物を食べていること、食といのちがつながっていることを突きつけた。観客にとって、ブタは、肉である以上に生き物であることに気づかせた。この映画は観客の、いのちが大切との認識を変えはしないが、大切さを支える意識に食とつながる構造をつくり出し、いのちのあり方を多様に考えさせた。また、食について、食べるとはいのちを頂いて生きることであり、感謝する、との方向に観客の意識を動かした。

映画「ブタがいた教室」は、私たちはいのちを頂いて生きている、感謝しなければ、と楽しみながら食といのちの関わりを伝えたいのであれば、その役割を果たす。

そして連想法は、観客の意識が映画によってどこに動いていったかをとらえて、観客の意識のアセスメント方法としてすぐれている。これは今までになかった映画の語り口である。

〈註〉

- 1) 赤ずきん物語の分析については、上 菌恒太郎（2006）、民話による道徳授業論、北大路書房、pp3-11を参照。
- 2) 連想法については、上 菌恒太郎（2011）、連想法による道徳授業評価 ―教育臨床の技法―、教育出版、に詳しい。