

英国インディペンデントスクールにおける異文化理解のための実践研究について

下 原 美 保〔鹿児島大学教育学部(美術教育)〕・上 村 絵梨子〔鹿児島大学大学院教育学研究科〕
上 村 翠〔鹿児島大学大学院教育学研究科〕・日野原 香葉子〔鹿児島大学大学院教育学研究科〕
ウィリアム・ロス・ホール〔京都市立芸術大学美術研究科〕

A practical study of cross cultural understanding at an independent school in the U.K.

SHIMOHARA Miho・KAMIMURA Eriko・UEMURA Midori・HINOHARA Kanako

William Ross HALL

キーワード：異文化理解，ワークショップ，インディペンデントスクール，グループワーク，日本文化

1 はじめに

これまで，私たちのAEJC (Art Education through Japanese Culture) プロジェクトでは，異文化理解をテーマとした＜なりきりえまき＞ワークショップを国内外で開催してきた(註1)。

＜なりきりえまき＞とは，絵巻の登場人物になりきって(変身して)，絵巻づくりを行うことで，絵巻の特徴を活かしながら現代的にアレンジしたものである。絵巻とは横長の画面に詞書(省略される場合もある)と絵画を交互に配置し，右手で巻き取り，左手で繰り広げながら鑑賞する。絵巻を題材とした理由は，現在，国内外で広く親しまれているジャパニメーションの源流が絵巻にあると考えられているからである。ストーリーをたどりながら時間や場面が展開するという点で，絵巻はアニメの原始的な形態ということができ，「動く絵画」を楽しむ文化がジャパニメーション流行のバックグラウンドになったと推測されている。

私たちの研究チームは，2009年10月に，ロンドンにあるインディペンデントスクール(註2)で＜なりきりえまき＞を開催した。これまでの活動は，一過性のイベントとして開催されることが多かったが，今回の場合，授業の一環(Art & Designの選択科目)として，位置づけられたものであり，この点において，他のケースとは大きく異なっていた。

2 本実践研究の動機と目的

私たちが活動を実践したインディペンデントスクール(以下，W校とする)は，1560年に創設された伝統ある学校で，13歳から18歳までの男女(女子学生は16歳から入学)が学ぶ。生徒の学力は非常に高く，卒業生の多くがケンブリッジ大学やオックスフォード大学といったイギリスの一流大学に進学している。その後，政治家となる卒業生も多いが，小説家や俳優，映画や音楽のプロデューサー等，様々なジャンルで活躍する卒業生を数多く輩出している。このことは，本学が，高度な教育カリキュラムだけを準備するのではなく，幅広くかつ充実した課外授業を設けていることに起因していると思われる。

今回，＜なりきりえまき＞を授業に取り入れ，私達を招聘して下さったのは，W校Art & Design部長のS.C.先生である。先生は，昨年まで本学部在籍していたW. H. (現京都市立芸術大学大学院生)のかつての恩師にあたる。その後，S. C.先生とW. H.，コーディネーターであるM. S.との間でメールや論文(註3)のやりとりを重ね，実現する運びに至った。

先に述べた通り，今回のワークショップは，授業の一環に位置付けられた。そこで，本校Art and Design部のHandbook 'Aims & Object' で，その教育目的を確認した。ここでは「コンセプトや感覚を受け入れ，理解し，表現する能力」，「訓練された適切な方法で，ふさわしい材料や技術を

用いながら伝達する能力」といったベーシックな目的に加え、「(新しい物・事への)革新」,「いろいろな方法を習得する」,「文化の文脈の中で,美術とデザインの役割に気づき,正しく理解すること」(註4)なども挙げられ,多様な方法を積極的に取り入れ,美術の役割を広い視点からとらえる姿勢が求められていた。また,教師のさらなる努力項目として,「学習コースの中で,様々な経験や活動を提供すること」(註5)も挙げられており,以上のような理由から,本実践も授業の一部として受け入れられたと推測される。

今回の参加者は学力レベルの高い進学校の生徒であり,美術教育の目的も明確であった。よって,ワークショップをコーディネートする際も,これらに留意し,下記の3点を目的に掲げた。

1. 絵巻の構造(アニメや映画との共通点)や描写の特徴を,具体的な例を提示しながら理解してもらう
2. 絵巻づくりを通して,これまでにない制作プロセスを体験してもらう
3. 絵巻づくりを通して異文化理解のきっかけをつくる

以下,上記の3点を視座に据えながら,研究分析を行っていきたい。

3 W校での実践例

1) 実践概要について

W校におけるワークショップは全部で2回行った。1回目(2009年10月13日)の参加者は15歳~17歳(男子5名,女子9名)の計14名で,2回目は14歳~15歳(全員男子)の計16名であった。本論では,男子・女子生徒が一緒になって活動した1回目の実践を紹介したい。

■日 時 2009年10月13日 14:00-16:30

■場 所 W校・美術教室

■参加者 14名
(15歳~17歳・男子5名,女子9名)

■スタッフ

【担当教員】

S. C. 先生 (W校Art&Design部長)

【コーディネーター】

M. S. (鹿兒島大学)

【ファシリテーター】

E. K. (鹿兒島大学大学院生)

M. U. (鹿兒島大学大学院生)

K. H. (鹿兒島大学大学院生)

W. H.

(元 鹿兒島大学留学生・通訳兼任)

M. S.

(ローハンプトン大学大学院生・通訳兼任)

今回のタイムスケジュールは下記に示した表の通りである。これに従い,活動概要を説明したい。

	日時	ワークショップの内容
	2009年 9月21日	【ワークショップの打ち合わせ】 W校にて,同校のS. C. 先生, M. S. (コーディネーター), M. S. (ローハンプトン大学大学院生)でワークショップの打ち合わせを行った(場所・道具・タイムスケジュールの確認等)
	10月13日 10:30~	【スタッフ集合】 【ワークショップの準備】 道具の確認・設置・打ち合わせ
1 (15分)	14:00 ~14:15	【参加者集合】 1) 参加者集合 2) 事前アンケート 3) スタッフ紹介
2 (30分)	14:15 ~14:45	【絵巻の説明】 1) 絵巻の説明 2) ワークショップの概要とタイムスケジュールの確認
3 (10分)	14:45 ~14:55	【背景を選ぶ】 絵巻の背景をグループごとに選択する
4 (20分)	14:55 ~15:15	【ストーリー作り】 背景にあわせて,ストーリーを作る
5 (30分)	15:15 ~15:45	【絵巻の登場人物になりきる】 1) 衣装を着けて,絵巻の登場人物になりきり,ポーズをとる 2) デジカメで撮影する
6 (25分)	15:45 ~16:10	【絵巻作成】 1) 写真のサイズを選ぶ 2) 絵巻の背景にコラージュする 3) 背景に効果線や画詞を書き込む 4) 絵巻キットと完成した絵巻を貼り合わせる
7 (20分)	16:10 ~16:30	【発表会】 自分達が作成した絵巻を巻き取りながら,鑑賞する 事後アンケートの回収
		【後片付け】

ワークショップを開催する一か月前に,出張でロンドンを訪れていたM. S. (コーディネーター)は,ローハンプトン大学大学院生(美術教育専攻)

のM. S.と同校を訪問し、設備の確認、S. C. 先生と打ち合わせを行った。

その後、先生の発案で、ワークショップの内容を知らせないまま、変身する道具－仮面・衣装・帽子・マント、その他、変身する何か－を準備するよう生徒たちに伝えてもらった。その方が、ワークショップに対する期待度が高まる、という先生の配慮によるものである。

ワークショップ当日は、午前中に会場を設営し、午後2時から授業がスタートした。

当日の1【参加者集合】では、受付が終わった生徒に、簡単なアンケートを行い、その後、スタッフが紹介された。

2【絵巻の説明】では、絵巻の鑑賞方法－肩幅程度に広げて見る鑑賞方法、画面構成－右手で過去にあたる画面を巻き取り、左手で未来にあたる画面を繰り広げながら鑑賞する－について説明を行った（図1）。



図1 絵巻の鑑賞方法についての説明－1

今回は、1. 絵巻の構造（アニメや映画との共通点）や描写の特徴を、具体的な例を提示しながら理解してもらうことを目的の一つに掲げていた。よって、美術史的な背景や絵巻の構造、描写の特徴など、これまでの活動より多くの時間を費やして行った。例えば、絵巻と同様、横長の画面構成をもつ例として、ヴィクトリア&アルバート美術館に展示されている「トロヤの戦勝記念碑」のレプリカをスライドで提示した。この美術館はロンドン市内にあるため、同館で見学したことのある生徒も多く、興味を示していた。

また、「伴大納言絵詞」（出光美術館）第一巻（応天門炎上の場面）のレプリカを用い、時間と場面

が右から左へ展開すること、それに従い火事に向かう群衆の心理も高ぶっていくこと、人々の視線の動きや、風上と風下による身分の違い等、現在の京都地図と照合しながら説明を加えた（図2）。



図2 絵巻の鑑賞方法についての説明－2

続いて、絵巻の特徴である画中詞（絵に記されたセリフや場面の説明）、効果線（スピード感の表現）、異時同図法（同じ画面に異なる時間を配する）について、現在のマンガ表現と比較しながら解説を行った。

最後に、ワークショップの概要とタイムスケジュールの確認を行い、参加者を4～5人のグループに分けた。その後、これまでワークショップで作成された絵巻を見てもらい、活動内容のイメージを膨らませてもらった。

3【背景を選ぶ】では、用意しておいた背景の中から1グループ3、4枚程度を選択してもらった（図3）。絵巻の背景は、日本の風景（神社の境内、海岸、繁華街、電車のホーム等）をロングショットで撮影したもので、縦幅が約27cm、横幅が約50cm～70cmの大きさである。



図3 絵巻の背景を選ぶ

4【ストーリー作り】では、背景をもとに、絵巻のストーリーを考え、登場人物やポーズ、セリフを付箋に書き込み、背景に添付していった。

次の、5【絵巻の登場人物になりきる】では、予めこちらで準備した、あるいは、担当教員の指示により自分たちで持参した衣装や小道具を選び、絵巻の登場人物に変身した(図4・5・6)。その後、ストーリーに沿ってポーズをとり、同グループ内のメンバーが撮影を行った。浴衣のような日本の衣装を装着する場合、ファシリテーターが支援することもあった。



撮影を終えると、ファシリテーターが大きさ(大・中・小の3種類)を聞いてプリントアウトし、事前を選んでおいた



図4・5・6 絵巻の登場人物になりきる



図7 絵巻を作成する(左S. C. 先生)

背景に貼り付けていった(図7)。本実践の目的に、2. 絵巻づくりを通して、これまでにない制作プロセスを体験してもらうことを挙げたが、付箋を用いる方法や、コスチュームを着けての表現は、全く初めてという参加者がほとんどであった。しかしながら、どのグループも付箋を上手く活用し、コスチュームでの変身も、彼ら自身が楽しみながら活動に取り組んでいた。

この作業が終わると、事前に用意した絵巻キット(題箋、軸、表表紙、紐、裏表紙)を用い、絵巻の表装を行った。表装の方法は、ファシリテーターが各グループに赴いて説明を加えた。題箋にはタイトルを書き込んでもらったが、ここでは日本らしさを出すため筆ペンを勧めた。彼らにとって筆ペンを使用するのは初めての経験であり、何度も感触を確かめながらタイトルを書いていた。

また、この時点で参加者に事後アンケートを配布し、同時進行で記載してもらった。このアンケートは制作終了時に回収した。

最後の【発表会】では、出来上がった絵巻をグループごとに発表してもらった(図8・9)。

その際、通常の絵巻鑑賞のように、右手で巻き取り、左手で繰り広げて発表するよう指示した。また、発表はできるだけ、絵巻の登場人物になりきるようアドバイスを加えた。



図8(上) 自分たちのつくった絵巻を発表する

図9(下) 他のグループの絵巻を鑑賞する

2) 活動状況及び作品分析

W校での活動は、グループによって差はあるものの、停滞することなく一気に進んでいった。ファシリテーターが5名いたが、着物や袴などの装着を手伝う程度で、ほとんどの活動は、積極的にディスカッションを繰り返しながら、自分たちで進んでいた。他のワークショップでも指摘できるが、衣装を身に着けることで想像力がかきたてられ、ここから急激に活動が展開していった。生徒たちは、教室を飛び出し、学校周辺の背景や小道具、担当の先生を巻き込みながら、撮影を進めていった。また、絵巻を仕上げる段階では、変身と撮影に多くの時間がかかってしまったため、短時間の活動となってしまった。

発表会では、自分たちの作った絵巻を、身振り、手振りを加え、声色を変えながら発表していた。鑑賞する生徒たちも、手を叩いて喜んだり、笑いながら、発表会を楽しんでいた。

出来上がった作品（図10・11・12）は、比較的シンプルなものが多かった。ワークショップの冒頭で、アニメやマンガについてのアンケートを行ったが、ほとんどの生徒が子供時代しか見る機会がなかったと回答していた。アニメやマンガに親しんでない場合、セリフや効果線等を絵画に書き込むことは、抵抗があったのかもしれない。

ストーリーはキャラクターの性別を入れ替えた作品（男性の先生が女性役、女子生徒が海賊役など）や社会風刺が何点見られた。全体として、作品制作よりも、活動そのもの―特に、絵巻の登場人物に変身すること―を楽しんでいたという印象が強い。



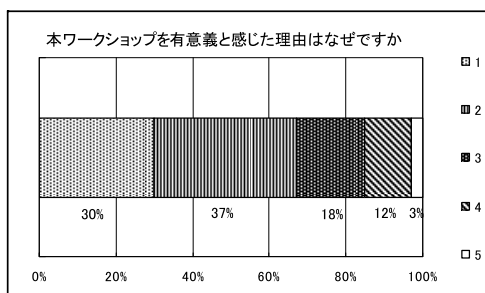
図10 出来上がった絵巻の例（部分）

4 アンケートにみる本実践研究の評価

今回のワークショップでは、参加者に対して事前事後のアンケートを、担当教員のS.C.先生に対してはインタビューを行った。ここでは、これらの分析をもとに、本実践研究の評価を試みたい。

1) 参加者へのアンケート

このワークショップについて、参加した生徒（14名）全員が、「とても有意義だった」と回答した。その理由については、1. 絵巻を理解できたから（30%）、2. みんなで制作することができたから（37%）、3. 異文化理解ができたから（18%）、4. 良い作品ができたから（12%）、5. その他（3%）という結果であった（表1）。



私たちは、本活動の目的を、1. 絵巻の構造（アニメや映画との共通点）や描写の特徴を、具体的な例を提示しながら理解してもらう、3. 絵巻づくりを通して異文化理解のきっかけをつくるとしたが、アンケートの結果をみても、これらの目的は、ある程度達成できたと思われる。しかしながら、一番注目すべきは、本活動を有意義と感じた理由として、〔2. みんなで制作することができたから〕が37%を占めていた点である。この点については、S. C. 先生がインタビューで触れているため、詳しくは後述したい。

また、今回はワークショップ全体を通しての感想も自由に記述してもらった。時間的に余裕がなかったため、‘FUN!!’あるいは‘I loved it!’等、一文だけの記載も多かったが、下記のような具体的な書き込みもあった。

ワークショップに参加した感想

- ・活動のプロセスが楽しかった。
- ・日本のアートを学んだし、これらの情報を

自分自身のアートに応用することが出来ると思う。

- ・先生たちがとてもフレンドリーで、活動はとても楽しかった。もっと時間がほしかった。
- ・今まで知らなかった絵巻について学ぶことが出来て楽しかった。
- ・共同作業（グループワーク）を楽しめた。

先のアンケートにも通じるが、「日本のアートを学んだ（中略）」、「今まで知らなかった絵巻について学ぶことが出来て楽しかった。」等、絵巻の存在を知り、知識を深めたことへの満足感が述べられていた。また、「活動のプロセスが楽しかった。」「先生たちがとてもフレンドリーで、活動はとても楽しかった。」等、活動自体を楽しむ意見も見出せる。これらの感想にも通じるが、「共同作業（グループワーク）を楽しめた」との意見もあり、この点はS. C. 先生も重要視していた。

これまで、日本国内において、様々な年齢層（幼稚園児～社会人）にくなりきりえまき>を開催してきたが、絵巻の仕上げに多くの時間を費やす傾向が見られた。つまり、発表を想定しての「いい（おもしろい）作品」にこだわる参加者が多かった。今回は、活動のプロセスや共同作業そのものに意義を見出す感想が多く、この点は日本のケースと大きく異なっていた。

2) 担当教員へのインタビュー

W校では、担当教員のS.C.先生に、本ワークショップのインタビューを行った。インタビュアーは先生のかつての教え子であるW. H.である。

先生のインタビューは、本ワークショップが、日本とは異なるヨーロッパの教育制度の中で、どのように受け入れられたのかを示す興味深い内容であった。よって、ここでは、長文にわたるが、ほぼ全容を紹介したい。

S. C.先生へのインタビュー

2009年10月15日@W校

インタビュアー W. H.

ワークショップの感想はいかがですか？

S. C. 先生（以下C）：

本当に楽しかったです。楽しくて活発でした。さっき、話していたのですが、面白いのは西洋では美術教育で最も重要なことは、個人的な追求だと思われていて、一つのチームで共同的に活動することはあまりありません。たまに、そういうこともあります、ワークショップでそこに焦点を絞ることは、おもしろいし、また、エキサイティングです。もし、共同活動やコラボレーションが高度でクリエイティブな活動だというメッセージが学生たちに通じたら、それはいいメッセージだと思います。ここW校には、とても優秀な学生がいます。そして、彼らは授業外にこのような活動に参加していると思います。でも、授業で体験するのはとても興味深いことです。この学校では、ふつう、このようなことは行いません。

W：このようなグループ活動は初めてですか？

C：そうですね。私はこの学校に入って、まだ、一年しか経っていませんが、このようなワークショップが行われたことはないと思います。以前は、個人的な追求が強調されました。それは、当然だったかもしれませんが、でも、チャレンジすることはいいことだと思います。もう一点、興味深いのは、あそこにいる内気な男子をずっと見ていたのですが、コスチュームを着けながら、おもしろいポーズで立っていたことです。私は、彼が上手く参加できるか悩んでいたのです。

W：仮面を被っていますか？仮面は助かりますよね。

C：私もそう思いますが、でも、被っていません。だから、もっとびっくりしました。

W：「それでは、キャラクターになりきってください」というのは、「自分になりきって」

もしくは、「他の何かになりきって」と許可されたように思います。緊張がほぐれて、何でもできるようになりますよね。

C：そうですね。私は、かつて、カーニバルと仮面の力というテーマについて、プロジェクトをたくさん実行してきました。それらは、「エゴ」と「自我」そして、それらの否定というフロイト派の観念に関係があると思います。（後略）。

W：絵巻と日本美術史について生徒が理解できたと思いますか？

C：絶対にそうです。この前の火曜日に6年生と一緒にいったワークショップ、彼らの作品は絵巻に似ていました。だから、理解していたと思います。それは、本質的な部分ではないかと思います。もう一点、おもしろいことは、私たちの周りには、異文化やその作品などが掲載されていますが、我々は西洋の文化や作品－例えば、伝統的な西洋絵画－の方が、よく知っています。だから、他の制作方法を気付かせるのはいいことだと思います。私たちにとって（このワークショップで）興味深かった理由は、この学校には映画部があり、映画活動が、結構、熱心に行われているからです。映画に目がない一人の男子も（階段）下にいます。British Film Instituteの一員です。映画をつくる時、物語の発生の仕方として、このワークショップには素晴らしいアイデアがあると思います。

W：絵巻と映画芸術の発生の関係が見えるのでしょうか。

C：そうですね。（中略）もう一点、興味をもっていることは、このワークショップがもたらすものは、必ずしもすぐにはわからないけれど、将来、わかってくるということです。多分、来年、誰かが映画を作ろうとしたら、それらの（ワークショップの）アイデアが、また、戻ってくるかもしれません。そのため、写真を撮って、配置して、その写真にポストイットを張

り付けたり、（何かを）描いたりするでしょう。

W：将来、生徒がつくる作品に役立つと考えていますか？ワークショップで何かを直接得て、painting and drawingでやり続けると思えますか？それとも、ワークショップを通じて感じたことや印象から、よりたくさんのことを彼らは得たと思いますか？

C：多分、後者です。この前、ワークショップを見に来た先生が、「人を結びつける体験だね！」と言いました。みんなが一緒に働いているし、チームの団結心が強いものでした。そして、今年、入学した生徒が多くて、まだ、仲良くなっていません。しかし、こういうもののおかげで、みんなと仲良くなりやすくなります。でも、誰かが日本のテーマや物語、実際に絵巻をつくりはじめるかどうか、まだ、わかりません。でも、ワークショップに参加したRosieは、その晩、長い紙で長い絵を描きました。どうでしょうね、関係があるかもしれません。多分、（彼女の絵画の）構図や風景は微妙にワークショップの一部であり、影響を受けていると思います。その上、この学校の生徒たちは、イギリスや西欧の大学だけでなく、アメリカや日本、スイスの大学にも進学することを考えています。あなたが外国の大学から来たのは、彼らに幅広い可能性を考えさせたことだと思います。

（以上、W. H. 訳）

まず、注目されるのは、ワークショップ全体の感想として共同活動を挙げている点である。「西洋では美術教育で最も重要なことは、個人的な追求だと思われていて、一つのチームで共同的に活動することはあまりありませんでした。」と語られ、「このようなグループ活動ははじめてですか。」との問いに、「このようなワークショップが行われたことはないと思います。以前は、個人的な追求が強調されていました。それは、当然だったかもしれません。」と答えている。しかしながら、「ワークショップでそこに焦点を絞ることは、おもしろいし、また、エキサイティングです。も

し、共同活動やコラボレーションが高度でクリエイティブな活動だというメッセージが学生たちに通じたら、それはいいメッセージだと思います。」とコメントされている。参加した生徒同様、2. 絵巻づくりを通して、これまでにない制作プロセスを体験してもらうという目的は、担当教員にも評価されたと思われる。

また、コスチュームをつかって絵巻の登場人物に変身する行為について、インタビュアーが「[それでは、キャラクターになりきってください]というのは、[自分になりきって]もしくは、[他の何かになりきって]と許可されたように思います。緊張感がほぐれて、何でもできるようになりますよね。」と語ると、かつて先生が手掛けられていた「カーニバルと仮面の力というテーマ」に関連させながら、(本ワークショップの変身も)「エゴ」と「自我」そして、それらの否定というフロイト派の概念に結びつくことを指摘された。そして、上手く参加できるか心配していた内気な生徒が、コスチュームを着けながら(しかも仮面をつけずに)、おもしろいポーズで立っていたのを見て、先生自身が驚いたと語られている。これも上記した目的の2. に該当し、私たちの意図が伝わったことを意味しているだろう。なりきる行為(変身)は、現代の若者がリアルな自己に直面することを避け、他者にすり替わった方が自己を表現しやすいという傾向を反映していると考えられる。よって、本活動においては、日本を含め、洋の東西を問わず、同じ傾向を見出すことができた。

次に、「絵巻と日本美術史について生徒が理解できたと思いますか。」との問いに、「絶対にそうです。」と答え、(本質的ではないかもしれないしながら)ワークショップ後の授業の中で、絵巻に似た作品を生徒が制作していたことを教えて下さった。さらに、「私たちの周りにある本には、異文化やその作品などが掲載されていますが、我々は西洋の文化や作品-例えば、伝統的な西洋絵画-の方が、よく知っています。だから、他の制作方法を気付かせるのはいいことだと思います。」と語っている。この意見は、3. 絵巻づくりを通して異文化理解のきっかけをつくるという私たちの目的にも通じている。また、これは研究

目的1にも関連するが、本校では映画部があり、参加者の一人はBritish Film Instituteの一員でもあるという。先生は「映画をつくる時、物語の発生の仕方として、このワークショップには素晴らしいアイデアがあると思います」と語ってくれた。もし、そうなればこのワークショップも一過性ではない発展的な活動として位置づけできるだろう。また、かれらはイギリスだけでなく、他の欧米諸国や日本への進学も視野に入れており、私たちが本校へ来て活動を行ったことは、彼らに幅広い可能性を考えさせた、とも語って下さった。

最後に、「将来、生徒がつくる作品に役立つかと考えていますか?ワークショップで何かを直接得て、painting and drawingでやり続けると思えますか?それとも、ワークショップを通じて感じたことや印象から、よりたくさんのことを彼らは得たと思いますか。」という質問を行った。これに対して、先生は「多分、後者です。この前、ワークショップを見に来た先生が「人を結びつける体験だね。」と言いました。みんなが一緒に働いているし、チームの団結心が強いものでした。そして、今年、入学した生徒が多くて、まだ、仲良くなっていない。しかし、こういうもののおかげでみんなと仲良くなりやすくなります。」と答えている。最初の回答に通じるが、本ワークショップで一番強い印象を与えたのは、共同的学びの重要性であった。「人を結びつける体験」という言葉は、このことを象徴している。また、先のHand bookの(生徒の)目標として、「(生徒は)共同作業の実践的な要求や自己努力による開発をお互いに尊重しあわなくてはならない」(註6)という項目が掲げられている。本実践活動はこのことにも寄与できたと思われる。

3) ファシリテーターの感想

今回のワークショップは4名の学生がファシリテーターとして参加した。ファシリテーターとは、活動の共感的理解者をさすものである。彼らは全員、<なりきりえまき>のファシリテーターとして数回の経験を積んできた学生であるが、海外での実践は同年5月に開催したラップランド大学(フィンランド)での実践(E. K.・W. H.が参加)に続き、これが2回目であった。今後のワー

クショッブの展開を検討するためにも、かれらの感想に注目してみたい。下記はその一部を抜粋したものである。

■E. K. (ファシリテーター) の感想

海外でファシリテーターをすると決まったとき、私は言葉に関して不安を感じていた。英語に自信のなかった私は、事前に予測できる言葉を英語で用意したり、英会話の練習を行ったりしていた。しかし、フィンランドとイギリスでのワークショップの活動を通して、英語を話すことは重要ではないということがわかった。なぜなら、ファシリテーターの役割は参加者がスムーズに活動できるようにサポートしたり、または日本文化に興味をもってもらえるように一緒に楽しんだりすることだと思うので、最低限参加者達の意志や考えを読み取ることがテクニックとして要求される。そうすると、言葉はあくまでもそのテクニックを発揮する一つのツールでしかないということがわかってくる。言葉がわからなくても参加者の表情を見たりジェスチャーを使ったりして意思疎通が図れることを実感できたことは、私にとって良い経験だった。(後略)

■M. U. (ファシリテーター) の感想

(前略)海外でのなりきり絵巻ワークショップにより異文化を体験することで日本に関心をもってもらうきっかけになったと思うし、また、私たちファシリテーターも活動や出来上がった絵巻によって日本との違いを感じることができた。私は今回のワークショップを通じて、なりきり絵巻ワークショップとは日本に興味を持ってもらうひとつのきっかけとなるもので、相互異文化理解のために役立つものであるということを学ぶことができた。

■K. H. (ファシリテーター) の感想

今回のワークショップは、イギリスの中学生・高校生が対象であったため、ファシリテーターの重要な役割である「参加者の活動のサポート・助言」に関してうまくコミュニケーションをとれるか不安があった。しかし、

参加者のほとんどが積極的に活動し楽しんでいた事により、活動自体はスムーズに進行していたと思う。(中略)さらに、今回はイギリスでの実施という事もあり、特にスタッフの役割分担に関して綿密な計画を立てたが、ファシリテーターやプリントセンター係などの役回りをスムーズにこなすことで、慌ただしい作業の中でも冷静にそれぞれのグループの様子を見渡すことができるようになったと思う。また、グループでの行き詰まりを早期に発見しサポートすることで、ワークショップ全体の進行度と完成度が上がり、充実した活動を行うことができた。(後略)

■W. H. (ファシリテーター兼通訳) の感想

日本(大阪InSEA)と海外(ラップランド大学、W校)でのワークショップでファシリテーターとして働いたことにより、私が日本と海外との違いについて気づいたことがある。それは、参加者が作った物語のテーマと、視覚的に表現する方法の違いである。このことは、自分たちのなじみのある文化背景による物語を制作することを人々が期待するので、さほど驚くことではない。(中略)

たとえば、W校で作られた絵巻「Oli's way home」では、社会問題と若者の暴力について扱われていた。イギリス人であることと、題材をよく知っていることにより、私にとってそれが何であるかを理解するのは簡単だが、それに対してイギリス人以外の人にとっては気づくことが難しいだろう。

一方、(中略)

フィンランド文化には全くなじみがないため、フィンランド人の参加者たちが意図したたくさんの考えを確実に逃したと思っている。もちろんこの表現方法、象徴主義、文化の示し方による相違などは、異なる文化背景や文化に存在するさまざまな表現方法の中に単純に置かれるものではない。

しかしながら、さらにより多くの(物語のテーマと視覚表現に違いがあることの)明確な理由として、私は、年齢の違いをあげたい。日本のワークショップは海外の両ワーク

ショップよりも参加者たちの年齢が高かった。そしておそらくこの理由によって絵巻のテーマや表現法の違いが目立ったのではないと思う。(後略)

以上の感想より、日本人の学生は、イギリスの生徒と上手くコミュニケーションがとれるのかという点に強く不安を感じていたことがわかる。渡英する前に、使用するであろう英文集をW. H. につくってもらい、各自練習したが、想定通りに会話が進むとは限らないため、直前までこの不安感が残っていた。しかしながら、実際の活動に入ると、語学力はさほど重視しなくても構わないことに気付く。その理由を「言葉はあくまでもそのテクニックを発揮する一つのツールでしかないことがわかってくる」とし、「参加者の表情を見たりジェスチャーを使ったりして意思疎通が図れることを実感できた。」と述べている。むしろ、そのことより、事前に「スタッフの役割分担に関して綿密な計画を立てる」ことで、「慌ただしい作業の中でも冷静にそれぞれのグループの様子を見渡すことができる」と感じたようである。海外での活動というタフな状況の中で、コーディネーターからの指示を待つのではなく、自主的に参加者をサポートし、次の活動を予見する力が自然と身についたのではないだろうか。さらに、国内でくなりきりえまき>の実践を重ねた学生は、「私たちファシリテーターも活動や出来上がった絵巻によって日本との違いを感じることができた。」と述べ、今回の実践の中で、自ら異文化を発見している。

また、ラップランド大学、InSEA大阪大会、その他、国内の本実践に参加した留学生は、「参加者が作った物語のテーマと、視覚的に表現する方法の違い」が、各国において見られるという点を指摘している。W校で作られた絵巻‘Oli’s way home’は、社会問題と若者の暴力について扱われており、イギリス人はこの題材を知っているため、理解しやすいという。しかしながら、日本人スタッフにとっては、非常に難解なテーマであった。これまでは、各国で作成された絵巻の相違点として、変身した登場人物のポーズの違いに注目

してきた(註7)。しかしながら、ストーリー自体の相違を取り上げたことはなく、留学生ならではの新たな観点といえるだろう。また、どの国でも共通するが、このような違いは、参加者の年齢によることも指摘している。

小括

今回の実践研究は、授業の一環として、イギリスのインディペンデントスクールで行った。そのため、本校の特質や対象年齢を考慮し「2 本実践研究の動機と目的」で掲げた3つの目的を設定した。

これまで論述してきたように、1と2については当初の目的が、ある程度達成されていたように思われる。3については、絵巻に類似した作品がかれらの中からつくり出されたという報告はあったが、実際には、かれらの活動を、将来的に追っていかなければ明確な結果は得られないだろう。この点は、担当のS. C. 先生とも連絡を取りながら、情報交換を行っていきたい。

また、本活動では、私たちが想定した以上に、共同的な学びが重視されていた。この点が、これまでの活動と大きく異なる点である。周知のように、欧米やその教育システムの影響を受けた国々では、個人的な知識や体験の追求が強調されてきた。しかしながら、高度情報ネットワーク社会が進み、グローバル化が広がる中では、個別化した高い能力以上に、多様な個を認め合い、共同的問題解決をはかる能力が求められる。

S. C. 先生が指摘されていたように、共同的な活動が高度でクリエイティブだというメッセージが参加者に伝わっていたならば、本実践研究も意義ある活動であったと思われる。



ウエスタンミンスターズスクールの作品例 (図11・12)

註

註1

フィレンツェ大学（イタリア・2006年5月）、霧島アートの森（同年6月、2007年8月）、越後妻有トリエンナーレ（2006年8月）、ラップランド大学（フィンランド・2009年5月）等

註2

パブリックスクールとも称する。イギリスの富裕な階級のための私立中等学校。古い伝統をもち、寄宿制で、特色ある教育を施す。卒業生は主としてオックスフォード・ケンブリッジ両大学に進学。（新村 出編『広辞苑』第4版 1991年11月）

註3

‘The *Narikiri Emaki* (picture scroll) project’ (Kazuji Mogi and Miho Shimohara International journal of Education through Art Vol. 4 No. 1-2008 pp.7-27)

註4

Art and Design Department: AIMS

- ・ the ability to perceive, understand and express concepts and feelings;
- ・ the ability to communicate by using appropriate materials and techniques in a disciplined and appropriate way;
- ・ experimentation and innovation;
- ・ the acquisition of a working vocabulary
- ・ an awareness and appreciation of the role of Art & Design within cultural contexts; etc.

註5

Art and Design Department: Additionally teachers will strive to

- ・ provide a variety of experience and activities during a course of study; etc.

註6

Art and Design Department: Objectives

Pupils should

- ・ show mutual respect, developed by the practical demands of working together, and based upon self-discipline; etc.

註7

下原美保・茂木一司・山本みどり「絵巻をつかったワークショップの実践研究－〔なりきりえまき〕

を例として」（『大学美術教育学会誌』39号 2007年3月 pp.159-166）

参考文献

東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』（講談社現代新書1575 2001年）
大塚英志『物語消滅論－キャラクター化する〔私〕, イデオロギー化する〔物語〕』（角川ONEテーマ21 2004年）
『大絵巻展』図録（京都国立博物館 2006年）

謝辞

本実践研究を行うにあたり、ウェストミンスタースクール校Art and Design部のサイモン・クロウ先生、ローハンプトン大学大学院生の佐藤まほ氏に、甚大なるご協力をいただきました。心よりお礼申し上げます。