

# ミュージアムエデュケーションの実践研究について

—所蔵作品を取り入れた絵巻作りを中心に—

下原 美保〔鹿児島大学教育学部(美術教育)〕・山本 みどり〔鹿児島大学大学院教育学研究科〕  
小田 久美子〔鹿児島大学大学院教育学研究科〕

## A Practical Study on the Museum Education

—The Making of a Picture Scroll which Use Images of Possession Works in the Museum—  
SHIMOHARA Miho・YAMAMOTO Midori, ODA Kumiko

キーワード：ミュージアムエデュケーション、ワークショップ、絵巻、ストーリー・マーケティング  
霧島アートの森

### 1 はじめに

鹿児島県霧島アートの森では、ミュージアムエデュケーションの一環として「発見 楽しみ工房」を開催している。筆者（下原・山本・小田）も昨年より「なりきりえまき」と題したワークショップを担当しており、昨年は参加者自身が絵巻の主人公に変身して独自の絵巻を作成するという活動を行った。本年も同一内容の活動を行う予定であったが、ワークショップ直前に麻疹が流行し、スタッフとして手伝ってもらはずの学生たちが急遽参加できなくなってしまった。そこで、「なりきりえまき」のメインである「変身」する活動を取りやめ、こちらで準備したキャラクターを使用する活動に変更した。確かに、昨年ほどのダイナミックな活動はできなかったが、ストーリーの組み立てやキャラクターのアレンジという点では、これまでには見られなかった新たな創造性を垣間見ることができた。

本研究では、今回の活動内容を具体的に紹介し、出来上がった絵巻を分析ながら、現代（本論では「ストーリーマーケティング時代」と定義する）を生きる子供たちの創造性について検討を加えていきたい。

### 2 研究目的

絵巻を題材としたワークショップについては、これまでも1) 鹿児島大学教育学部の学生を対象とした実践<sup>1)</sup>、2) フィレンツェ大学語学センター日本語学科の学生を対象とした実践<sup>2)</sup>、3)

昨年度の「発見 楽しみ工房」、4) 越後妻有アートトリエンナーレの実践<sup>3)</sup>、5) 鹿児島大学の留学生を対象とした実践<sup>4)</sup>などを行ってきた。これらは「なりきりえまき」と題した活動で、参加者が衣装を着け、絵巻の登場人物に扮し、デジタルカメラで撮影し、背景にコラージュしながら独自の絵巻を作成するというものである<sup>5)</sup>。

今回の、霧島アートの森 第75回「発見 楽しみ工房」では、「なりきる」という行為を省略したため、主催者側で絵巻の登場人物となるキャラクターを準備しなくてはならなくなった。そこで注目したのが「百鬼夜行絵巻」（大徳寺真珠庵ほか蔵）に登場する妖怪たちである。この絵巻の原本は室町時代後期に制作され、長巻をもった青鬼や、銅鑼や傘、扇子や鳥兜の妖怪が登場する。コーディネーター（下原）は、参加者のほとんどが小・中学生であることを、事前に霧島アートの森から聞いていたため、個性の強いこれらの妖怪がワークショップで作成する絵巻のキャラクターに適していると考えた。

今回のワークショップを開催するにあたり、本活動が霧島アートの森のミュージアムエデュケーションの一環であることを考慮し、以下の3点を活動目的として掲げた。

- 1) 霧島アートの森の所蔵作品を身近なものに感じられること
- 2) 絵巻の鑑賞方法や独自の特徴を理解すること
- 3) 具体的な絵巻の紹介（「伴大納言絵詞」「百

鬼夜行絵巻)

である。

これらの具体的な対策と参加者の反応については、「3 活動概要－霧島アートの森 第75回 [発見 楽しみ工房]での実践－」と「4 作品及び活動の分析」で述べたいと思う。

3 活動概要－霧島アートの森 第75回 「発見 楽しみ工房」での実践－

「発見楽しみ工房」は、鹿児島県霧島アートの森で毎月第2土曜日の午後1時30分から2時間、鹿児島県内の図工・美術教師を講師に迎え、作品制作を行うプログラムである。今回の参加者は計11名で、年齢構成は小学生4名・中学生3名・大人3名であった。ワークショップのスタッフは、コーディネーター1名(下原)、ファシリテーター3名である。各ファシリテーターは共感的理解者として、参加者の活動を引き出す役割を果たしながら、コーディネーターとの連絡や、作業の補助(キャラクターのプリントアウト)も行った。

実践概要は、下記の通りである。

【なりきりえまき@霧島アートの森の概要】

日時 平成19年6月9日(土) 13:00~15:30  
 場所 鹿児島県霧島アートの森(多目的スペース)  
 参加者 11名(小学生4名・中学生3名・大人3名)

	ワークショップの内容	タイムスケジュール
1	【受付・準備】 名前を布テープに書き、参加者の服に貼ってもらう。	13:00~ 13:15
2	【ガイダンス】 (1) 絵巻の説明 ・絵巻の特徴や鑑賞方法を説明 (2) 絵巻作りの注意点 ・妖怪シートの使い方を説明 ・切り取り方の注意点を説明 ・吹き出しの使い方を説明	13:15~ 13:50
3	【絵巻作り】 (1) ストーリーを考える (2) 全体の構成を検討(付箋を使いながら)	

3	(3) 登場人物を妖怪シートから選び、大きさや向きを考慮しながら切り抜く (4) 登場人物やシール、吹き出しを貼り付けて完成	13:50~ 15:10
4	【発表会】 (1) 作品の絵巻を一人ずつ紹介。 (2) 絵巻を巻き取りながら各場面の説明をする。	15:10~ 15:30
5	【片付け】 アンケート記入 等	15:30~

次に、具体的な活動内容を上記の表に従いながら説明したい。

1の【受付・準備】では、会場に集合した参加者とのコミュニケーションをより円滑にするために、参加者一人ずつに色付の布テープに名前を書いてもらい、それを服に貼ってもらう。先述の通り、発見楽しみ工房での「なりきりえまき」は、今回で2回目である(前回は2006年6月10日実施)。参加者の中には前回は前回も参加してくれた子どもたちがいた。かれらはスタッフとすぐに打ち解け、前回の活動内容を語りながら、今回の活動に対して期待を膨らませていった。

2の【ガイダンス】では、コーディネーターから、絵巻の画面構成一横長の巻物に詞書きと絵を配したもの一や、鑑賞方法一絵巻を肩幅に広げ、右から左へ繰り広げながら鑑賞する一、絵巻の特徴一繰り広げて鑑賞することによって、場面の時間が展開する一ことについて説明を加えた。さらに、右手は過去で、開いた画面は現在、左手は未来を意味する等について、絵巻のレプリカを用いながら説明した。活動目的3で、具体的な絵巻の紹介を行ったが、今回は、「伴大納言絵詞」(出光美術館蔵)を取り上げた。上巻の応天門炎上の場面を広げた状態で鑑賞し、火事のワンシーンが横長の画面に描かれていることを示した。その後、絵巻を巻き取りながら、鑑賞することによって、時間や場面を展開していくことを確認してもらった。(図1)



図1 絵巻の特徴についての説明を聞く参加者

続いて、絵巻の特徴である左行性（絵巻の画面は右から左に移動すること）、絵巻独特の表現である異時同図法、画中詞、効果線についての説明を加えた。異時同図法とは一つの画面に異なる時間を配置すること、画中詞とは登場人物のセリフや場面の説明、効果音のこと、効果線とはスピード感や迫力を演出するために描かれた描線のことである。

この後、ワークショップの概要について説明を行った。前回のワークショップから変更した「妖怪シートの使い方」については、昨年度の参加者の混乱を避けるため、説明に多くの時間を割いた。先述の通り、これまでの「なりきりえまき」は、本人が絵巻の中の登場人物となり、ストーリーを考えて構成し、小道具・衣装を用いて写真を撮り、それを切り抜いてコラージュするといった流れで構成されていたが、この作業にはたくさんのスタッフが必要であった。しかし、今回のワークショップでは、補助学生の数が大幅に減ってしまったため、スタッフの人数が必要となる「なりきり」作業（撮影）を除外した活動に再構築することになった。そこで新しく考え出されたのが「妖怪シート」を使用した絵巻作りである。「妖怪シート」とは、「百鬼夜行絵巻」に登場する妖怪の中から8匹をピックアップして1つのシートに掲載したもので、参加者自身が自分の絵巻に登場する妖怪を、これらのキャラクターの中から選ぶことになっている。ここでも、「百鬼夜行絵巻」を単なる絵巻作りのキットとしてではなく、原本が室町時代に制作されたこと、もともと

のストーリーなど、簡単に説明を加えた。

最後に、事前に行ったプレワークショップで作成された絵巻3本を参加者に見せ、よりイメージを膨らませてもらった。プレワークショップは、霧島アートの森でワークショップを行う以前に、大学生を対象として行ったもので、全部で三巻作成した。予め決められたキャラクター（「百鬼夜行絵巻」の妖怪）を使用して、どれだけストーリーを創作することが可能か、決められたポーズでどこまで表現できるのかを確認するため行ったものである。このことによって、決められたキャラクターであっても、背景よりストーリーを創作することは可能であることがわかった（ただし、大きさにはバリエーションが必要であることが参加者から指摘された）。

3の【絵巻作り】は4つの活動からなり、まずはストーリーを考えてもらった。参加者には事前に絵巻の背景を選んでもらっている。今回のワークショップで用いた背景には霧島アートの森の野外作品（藤浩志「犬と散歩」、サミ・リントラ&マルコ・カサグランデ「森の観測場」、草間弥生「赤い靴」、通島義信「時の巣」、牛嶋均「キリシマのキチ」、フィリップ・キング「サン・ルーツ」、崔正化「あなたこそアート」等）を撮影したものを使用した。そして、事前に撮影した背景（71種類）から10種類まで絞り込み、その中から1人2枚ずつ選んでもらった。参加者はその背景の上に、妖怪シートを配置しながら、どのようなストーリーにするかを考えていった。活動のはじめ、妖怪シートをただ配置しただけでは、具体的なイメージが浮かばない参加者も多く見受けられた。そこで、ファシリテーターには、「この中で使いたい妖怪は？」、「この妖怪はどんな性格かな？」など、参加者がより深くイメージできるよう、具体的な質問を、会話の中にさりげなく盛り込むよう意識してもらった。

ある程度のストーリーが決まった参加者から、付箋を使って全体の構成を考えてもらった。付箋には妖怪のセリフを書いてもらい、場面が4場面（4コマ漫画・起承転結がはっきりと分かるようにするため。また、作業時間が2時間と短いため）で展開するように構成してもらった。セリフ

を具体的に考えていく作業が始まると、妖怪の設定が参加者自身の中でより明確になるせいか、作業に熱中していく姿が見られた。また、用意していたシートにはない、様々な大きさの妖怪、反転した妖怪、同じ妖怪をたくさん使いたい等のリクエストが多く出された。

妖怪シートは参加者自身で使いたいものだけを切り抜いてもらい、コラージュしてもらった。このシートは、表・裏・大中小のサイズ等、数種類を準備した。絵巻のストーリーによって、ポーズや向き、大きさに変化をつけやすくするためである。また、背景が森の中を撮影したものが多く、若干暗めであった為、妖怪をシートから切り抜く際は、白い縁を残すようにとアドバイスをした。また、縁を残す方が作業が早く進むこともあり、子どもの参加者には特に推奨した。切り抜いた妖怪は、付箋に提示された場所に糊付けしていった。(図2)



図2 絵巻づくり

次に、2のガイダンスで説明した、画中詞や効果線を画面に入れる作業を行った。画中詞については、意識的に活用してもらうため、セリフを入れるための吹き出しや、場面の説明を入れるシートを準備した。吹き出しには、3つのタイプ(丸の吹き出し、四角の吹き出し、波状の吹き出し)を用意しておいた。

セリフまで画面に入れた参加者は、登場人物の動きに合わせて効果線や、場面を盛り上げるためのシール(丸、星形などのシールやネールストーンなどの立体的なシール)を画面にコラージュした。効果線などの表現に関して、普段から漫画な

どで親しんでいる中学生の参加者は、こちらからのアドバイスは必要なく、その場に適している効果線を描き込んでいた。

5の【発表会】では、出来上がった絵巻を1人ずつ発表してもらった(図3)。参加者の子ども達は人前で話すのを恥ずかしがるが多く、話し始めるまでに緊張している姿が見受けられた。全てを一人で話すことは難しいと判断し、子どもの発表の際はファシリテーターが具体的な人物の特徴について質問したり、場面ごとに何が起きているのかを発表者と反復する方法をとり、参加者全員で共有する形式にした。発表ではワークショップの感想も述べてもらったが、その内容は「4 作品及び活動分析」のアンケートにも重複するので、次章でご確認いただきたい。

図3 発表会(自分がつくった絵巻について説明)



## 4 作品及び活動分析

### 1) 参加者M君の作品について

ここで、本ワークショップで作成された絵巻の一つを紹介したい。小学校5年生の男子M君が作成した絵巻—便宜上「ムークと？(はてな)おじさん」(図4 論文末に掲載)と称する—である。

この絵巻のストーリーは、ムークというペットが、?おじさんに連れられて散歩に出かけるが、突然駆け出してしまうというシーンから始まる。途中でトットという鳥に助けをもらいながら、ムークを追跡するものの、なかなか捕まらない。実は、ムークの向かった先は自分の家であった。ムークは居心地のいい自分の家を離れることが嫌だったのだ、という内容である。

絵巻は、霧島アートの森の屋外彫刻である牛嶋

均「キシシマのキチ」の前から始まり、突然、逃げ出したムークを？おじさんが追いかける。絵巻は、左に展開するという左行性に則り、ムークも？おじさんも左へ向かって駆け出していく。

「ムークまちなさい」と叫ぶ？おじさんのセリフや、「ムーク、ムーク」というムークの鳴き声は、画中詞として準備された吹き出しの中に描き込まれている。また、すばやく逃げ去る様子を表現するため、効果線（図5）も描かれていた。これらの表現から、目的に掲げた「2）絵巻の鑑賞方法や独自の特徴を理解すること」は、ある程度、達成されたと考えられる。

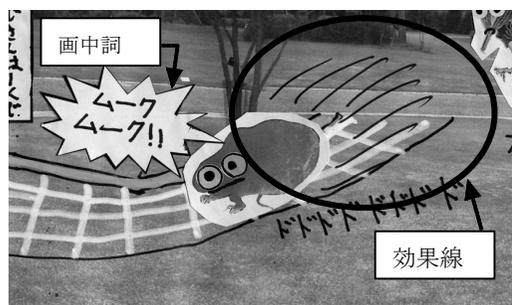


図5 「ムークと？おじさん」の中で使用された効果線と画中詞

さらに、ムークはM君自身が描き足したネット状の道や、アートの森の歩道を通りながら逃げていくが、途中でトットという鳥にも追跡される。ここで、ようやくムークが口を開き、「ちょっとまってよ。トット。」と叫ぶ。そして、ストーリーの展開をモノログとして語る画中詞「ムークがあばれた理由は家にいたかったからです。？おじさんにつれていかれたからです。！！！！」が挿入され、ムークは自分の住处（通昌義信「時の巣」）に辿り着く。絵巻の背景（霧島アートの森）はここで終わるが、最後尾の部分は白紙が継がれ「？おじさんたちは」という画中詞の下に、ムークに悪態をつく？おじさんとトット（普段は「トット」という声で鳴くが、このシーンでは「ドッド」と鳴いている）が描かれ、ムークのイラストの脇に「おしまい」と記されている。

この絵巻に着目したのは、シンプルながらもストーリーにオチがあり、キャラクターの性格が明

確に表現されていたからである。他の参加者では、妖怪シートに登場したキャラクターをそのまま用いていたが、この絵巻では、妖怪の目にさらに上から丸いシールを貼り、新しいキャラクター（ムーク、？おじさん、トット）を生み出していた。また、ムークは「ムーク、ムーク。」と、トットは「トット」（怒った場合は「ドッド」）と鳴く。ムークは、ほとんど言葉を発しないが、このことが、ストーリーのポイントとなっている。つまり、ムークと？おじさんのコミュニケーション不足が話のきっかけとなったからである。？おじさんは、破れ傘のおぼけであるが、傘の裂け目から目を出した表情は、いかにも早合点しそうなとぼけた表情である。

つくり手であるM君は、最初の10分あまりストーリー作りに頭をひねっていたが、ムークと？おじさんというキャラクターが登場してからは、停滞することなく一気に絵巻を仕上げた。また、ファシリテーターや霧島アートの森のスタッフが、ストーリーやキャラクターについて質問すると、自らの絵巻についてテキパキと説明を加えていた。

時間的な差異はあったが、このような活動状況は他の参加者にもあてはまっていた。決められた枠内でキャラクターの性格を考え、ストーリーを創作するという活動は、現在の小・中学生にとって、さほど抵抗なく楽しめる活動であると思われる。参加者の中には3人の大人も含まれていたが、ストーリーづくりには、やや手を焼いていたようだ。

小・中学生の参加者が、今回の活動をスムーズに受け入れた理由のひとつとして、かれらが「ストーリーマーケティング」時代に育ったことが挙げられるのではないだろうか。

「ストーリーマーケティング」という言葉は、1980年代に主として電通の福田敏彦氏らを中心に推し進められた理論である<sup>6)</sup>。つまり、商品は使用価値ではなく、記号的な価値によって流通するという考え方で、商品の一つのストーリーとして見なしていくものである。現在でも、この理論に基づくさまざまな商品やゲーム、それに伴うCMなどが世に出回っている。

例えば、「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」といったTRPG<sup>7)</sup>では、キャラクターや背景の世界観が予め定められているとはいえ、プレイヤーがアドリブ的に演じていくこと、つまり創造的(想像的)行為が要求される。ここでは、受け手でありながらも、クリエイティビティが要求されるため、「擬似的創作行為」がなされることとなる。

今回の絵巻づくりにおいても、背景やキャラクターは予め準備されており、ストーリーの全てが参加者に任されているというわけではない。背景は物語の舞台となるため、ストーリー上の重要なファクターとなり、また、キャラクターも与えられた情報(今回の場合、外見上の特徴)をもとに創作することとなる。しかしながら、この作業の中では、背景をどのように意味づけするのか、あるいはキャラクターの性格(性質)をどのようなものに設定するのかは参加者自身にゆだねられている。バックグラウンドが決められた中で創作活動を行うという点において、本ワークショップは上記のゲームなどにも通じる活動といえるだろう<sup>8)</sup>。

「ストーリーマーケティング」時代に生まれ育った現在の小・中学生たちの創造性――から築き上げるのではなく、決められた枠の中で、既にあるものをアレンジしながら、新たなスタイルを生み出す――は、これまで義務教育の中で、繰り返し要求されてきた創造性とは性格を異にするものであろう。かれらは、「あなたの考えを自由に文章で表現しなさい。」あるいは「自分で思った通りに絵を描きなさい。」という、全面的な創造性を要求されると、かえって尻込みしてしまう。しかし、ある程度の枠が示され、情報が与えられていれば、抵抗なく、それらをアレンジしながら自らの表現に変えていくことができるのである。

ところで、「2 研究目的」で掲げた「1) 霧島アートの森の所蔵作品を身近なものに感じられること」はどの程度達成できたであろうか。M君の「ムークと?おじさん」の場合、通島義信の「時の巣」をムークの家に見立てている。ここでは、M君が描いたドアの上に「ムークのいえ」「?おじさんのいえ」「トットのいえ」(トットも

同居人であったことがここで判明)と書き込み、金色の丸いシールが数多く貼り付けられている。他の参加者の場合も、アートの森の作品は、絵巻の舞台道具として上手くアレンジされていた。今回の活動では、作品を深く理解することまでには至らなかったが、これまで距離をおいて鑑賞していた作品を、より身近感することができたのではないだろうか。

ワークショップが終わった後、スタッフから参加者へ、「自分たちの絵巻に登場する作品をみんなで見つけてみてね。」と促したところ、早速、中学生4人組が、屋外の展示スペースへ駆け出していった。

## 2) 活動分析

今回のワークショップでは、下記のような簡単なアンケートを行った。参加者は11名であったが、回答してもらったのは8名であった。そのアンケート結果は以下のとおりである。

### 1 参加者年齢

10代未満	…1名
10代	…4名 (実際には7名)
20代	…無し
30代	…1名
40代	…1名
不明	…1名

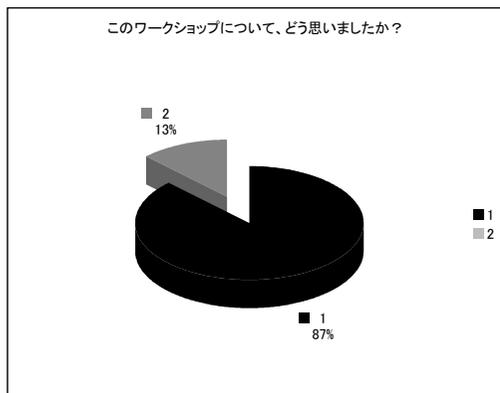
### 2 性別

女性	…8名
男性	…0名 (実際には女性9名・男性2名)

### 3 所属

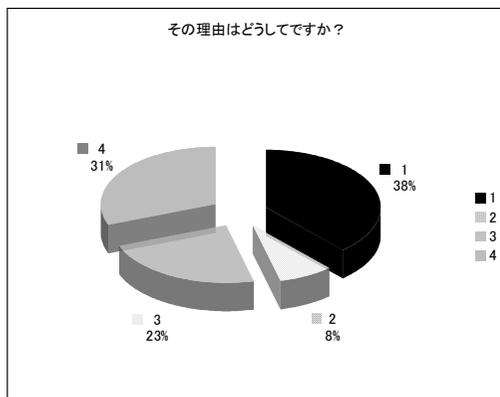
小学生	…1名 (実際には4名)
中学生	…4名
社会人	…3名

4 このワークショップについてどう思いましたか (表1)



- |   |          |     |
|---|----------|-----|
| 1 | とても楽しかった | 87% |
| 2 | 楽しかった    | 13% |

5. その理由はどのようにしてですか (複数回答可) (表2)



- |   |                                |     |
|---|--------------------------------|-----|
| 1 | 絵巻についてわかったから                   | 38% |
| 2 | みんなで協力しあって絵巻を完成<br>することができたから。 | 8%  |
| 3 | いい絵巻ができたから                     | 23% |
| 4 | その他                            | 31% |

6. このワークショップについて感じたこと (楽しかったこと、むずかしかったこと、興味をもったことなど) 自由に記述してください。

ワークショップに参加した感想

- ・とても楽しくできました。
- ・自分の思う通りに作品をつくることができた。
- ・ようかいの言葉を考えるのがたのしかったし、むずかしかった。
- ・いいのができてよかった。

- ・ふき出しのところを考えるのがむずかしかったけど、とても楽しかった。
- ・ストーリーが難しかった。
- ・はしかの関係でできなかったという話でしたが、こうした物語の中に、自分の写真を組み込んだ形もやりたいです。

アンケート4の結果からわかるように、ワークショップについては、参加者のほとんどが「とても楽しかった」あるいは「楽しかった」という感想であった。そのうちの38%が「絵巻についてわかったから」という理由であり、本ワークショップが、制作のみに終始せず、独特な絵画形態をもつ絵巻の理解にも、一役を担っていたことが確認できた。また、22パーセントの参加者は、「いい絵巻ができたから」という理由を挙げていた。ワークショップの多くは作品そのものの出来不出来より、活動過程を重視する傾向があるが、参加者として満足いく作品が出来上がったことは、参加者の自信にもつながり、次の創作活動への原動力ともなるだろう。

また、自由に筆記してもらった感想では、「ようかいの言葉を考えるのがたのしかったし、むずかしかった。」あるいは「ストーリーが難しかった。」など、制作上の苦労も垣間見える。しかしながら活動全体に対しては、「自分の思う通りに作品をつくることができた。」「いいのができてよかった。」など、満足した様子が見えがえる。

3) ワークショップの準備に携わった学生及びファシリテーターの感想

最後に、ワークショップを提供した側の意見として、準備に携わった学生とファシリテーターの感想を掲載しておきたい。

【ワークショップの準備に携わった学生の感想】

今回、感想を寄せてくれた学生のほとんどが、変身する「なりきりえまき」を経験している。今回はプレワークショップのみの参加であったため、「[なりきり]の方がテンションが高くなります。」「変身がないと(中略)、テーブルの上だけで活動が終わるので、出会った人との関係、ワークショップ自体への感想や思い出もあまり深まらない気がした。」という意見が目立った。しかしながら、一方で、今回のワークショップは「(妖

怪のキャラクターがすでに用意されていたので) ストーリー設定が偏りやすいというデメリットがあるが、その分使いやすい、想像しやすいという点では、お話をつくるのが苦手な方でも楽しんでいただけるのではないかと感じた。」あるいは、「妖怪シートのおかげで、表現が限られて、逆に話をまとめやすかった。」「ストーリーのまとめりは、妖怪シートの方がうまくいったように思う。」など、肯定的にとらえる意見も見られた。

#### 【ファシリテーターの感想】

2年前から「なりきりえまき」のファシリテーターに携わっているYさんの感想は下記のとおりである。

「自身はこれまでの全ての〔なりきりえまき〕ワークショップに参加してきたが、今回の霧島アートの森での〔なりきりえまき〕には、内容に大幅な変更があり、新しいワークショップを実施しているような感覚があった。その一番の要因となったのは、参加者自身が絵巻に登場しないという点である。これまでの絵巻づくりでは、絵巻の中に必ず本人が登場していたが、今回は予め用意した〔妖怪シート〕を使うという制限のある活動となった。これまで制限していたのは、背景の種類だけである。活動初め、なかなかストーリーが浮かばない、〔妖怪シート〕の中の妖怪をどう登場させるとよいのだろうか、と悩み、なかなか作業が進まない参加者がいた。しかし、スタッフとのやりとりを通して、背景をそのまま使わなくてもよい(新たな設定を加えることができるということ)、妖怪シートにある妖怪をそのままの妖怪として使わなくても良いことを知り、理解すると、参加者の作業スピードは速くなり、活動に集中していった。そして、絵巻を作り終える最後まで集中している姿があった。

制限が多いと思われた今回の「なりきりえまき」であったが、実はその制限が参加者の自由な発想を助ける良い手だてになったのではないかと思う。上記の通り、今回の絵巻には、参加者自身が登場することはない。予め背景・登場人物が用意されている。しかし、それをどう使うかは参加者に全て託されていた(ストーリー、登場する妖怪の詳細な設定、背景として写るアートの森の作

品等)。短い活動時間の中で、参加者の自由な想像や発想が表現できたのは、制限と無制限の割合が参加者にとって調度良いものであったからではないだろうか。これまで「なりきりえまき」では、登場人物の本人が様々なキャラクターに扮して登場するので、登場するキャラクターのイメージを構築することに時間がかかっていた。しかし、今回は与えられた妖怪を自由に設定するという活動に変更し、その時間を削減することができた。それにより、限られた時間内で、ストーリーや登場人物により詳細な設定を加えることができていたと思う。」(下線は下原) というものである。

ここでは、いつもより制限が多い今回のワークショップだからこそ、参加者の自由な発想を助ける良い手立てになったこと、また、今回は制限と無制限のバランスがとれていたことなどが指摘されていた。

これらの指摘は、今回だけに限らず、全てのワークショップ、さらには創作活動にもあてはまる重要なポイントである。この点については、紙数に制限があるため、別稿において新たに論考を加えることとしたい。

## 5 おわりに

霧島アートの森 第75回「発見 楽しみ工房」でのワークショップは、これまでの「なりきりえまき」と異なり、絵巻に登場するキャラクターを主催者側が準備したものであった。参加者としては、これまでのような、登場人物に「なりきる」活動が削除されたため、絵巻としての表現が若干不自由になるのではないかと懸念された。しかしながら、出来上がった絵巻は、「ストーリーマーケティング時代」を反映した、創造性あふれる絵巻であった。

今回のワークショップは教育の現場からはなれた活動であったため、参加者もリラックスして活動することができたが、ワークショップの活動内容自体が、日常、子どもたちが接しているゲームやCMの感覚に近いため、取り組みやすい活動になったのではないだろうか。いうまでもなく、教材提供の仕方によって、子どもたちの知識は広が

り、創造性も飛躍的に拡大していく。それは、教育現場にあっても同様である。子供たちを取り巻く状況は日々、目まぐるしく変化していく。普遍的な教育理念は意識しながらも、社会状況を反映した教材作りが今後一層必要になってくるだろう。

【注】

- 1 2006年5月8日、大学生6名参加、於 鹿児島大学教育学部音楽美術棟3階デザイン実習室（コーディネーター・下原）
- 2 2006年5月24日、フィレンツェ大学語学センター日本語学科の学生19名参加、於 フィレンツェ大学工学部Room. NO. 10
- 3 2006年8月19日、越後妻有アートトリエンナーレ ワークショップ、小学生9名参加、於 サンクロス十日町（Children's Art Workshop Company主催 コーディネーター・下原）
- 4 2006年12月9日、鹿児島大学の留学生14名参加、於 鹿児島大学留学生会館（コーディネーター・下原）
- 5 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』第39号、2007年、pp. 159-166
- 6 以下、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」』（2004年10月10日 角川書店）を参考にした。
- 7 テーブルトークRPG（テーブルトークアールピージー）あるいはテーブルトーク・ロールプレイングゲームとは“対話型”のロールプレイングゲームを指す言葉である。TRPG、tRPGなどの略記もある。また、会話型RPGとも呼ばれる。「テーブルトークRPG」は日本での造語（和製英語）である。元々、英語で「RPG」（Role Playing Game）と言った場合にはこの「テーブルトークRPG」を指すのが普通である。しかし、日本ではコンピューターRPGを指していることがほとんどであるため、元来のRPGをコンピューターRPGと区別する呼

称としてこの言葉が普及した。（後略）

（出典：フリー百科事典『ウィキペディア（Wikipedia）』）<http://ja.wikipedia.org/wiki/>

ロールプレイングゲーム（role-playing game、略称・通称はRPG。コンピューターRPGについてはくだけた略称でロープレとも）とは、元々は戦争シミュレーションゲームから派生したアメリカで考案された遊びで、参加者が各自に割り当てられたキャラクターを操作し、一般には協力しあい、架空の状況下にて与えられる試練（冒険、難題、探索、戦闘など）を乗り越えて目的の達成を目指すゲームの一種。または、このような遊びを行うために作られたルール。様々な設定と制約の元で、空想上の世界で物語の登場人物のように活躍できる。

（同上）

- 8 また、近年目立つのがストーリーCMと呼ばれるものである。現在、放映中のNTTドコモやSoft BankのCMはその典型的な例である。それは、「(前略) ドラマの思わせぶりな一場面やシチュエーションを十五秒のCMの中でオンエアしていく。しかもその断片化された物語をいくつも用意してランダムに見せていく。結果として受け手の側は〔このキャラクターとこのキャラクターの人間関係はこうなのか〕、あるいは〔こういった人たちのバックボーンはこうではないのか〕と考え始め、不完全な物語を〔想像〕力で補う形で、その物語の全体像を〔創造〕する」（注6のp24, 12-15行より引用）。このように、受け手の「想像力」で物語を「創造する行為」も、これまでにない新たな「創造性」を生み出すバックボーンとなっているのではないだろうか。



図4 「ムークと?おじさん」 (全図)

【付記】

本論で考察したワークショップを行うにあたっては鹿児島県霧島アートの森の学芸員餅原宣久氏、山之内竜夫氏、鹿児島大学教育学部美術教育専修生米盛久美子氏、柳元千賀氏、石神裕子氏、上村絵梨子氏、日野原香奈子氏、柿木直美氏に大変お世話になりました。ここに記して、感謝申し上げます。