

「クリエイティブ・レッスンをめぐる冒険」

青木 幸子 (現代教育研究所所員 総合研究センター)

1. はじめに

本研究は、未来を切り開く発想力・創造力育成のための「クリエイティブ・レッスン」の実践と考察である。創造力育成の魅力的トレーニングとは何か、チャレンジしながら学べる新たな教材とは何か、そこをベースに、筆者は実践的課題の提供や多様なアクティビティを行ってきた。プログラムの特徴は「ワクワク楽しく、頭はクタクタ」。4月スタートの「創作論」という「クリエイティブ・レッスン」冒険の旅について語っていききたい。

2. クリエイティブ・レッスン研究の経緯とねらい

2-1 未来へのストーリー

「クリエイティブ・レッスンにチャレンジしたい」と語るたび「それは無理」と多くの人に言われてきた。理由はクリアーだ。クリエイティブになるための思考ツールが現状の教育システムには存在しないから。確かに、筆者自身「どこにもない新しいもの」を創り出す方法を教わった経験はないし、規則もメソッドも、ルールもない。だからこそ、とてつもなくスリリングなのだ。何が起きるかわからないからこそ、「やってみなければわからない」。「どこにもないものを創りたい」学生たちの情熱・モチベーション・創造的な野心、それをコアにした検証実験に挑戦したい。つくりながら考えていけば、見えなかったものに出会い、気づくはずだ。状況に変化が起きれば、作戦・戦略を変えればよい。クリエイティブなもの創りの原動力は、「方法」であって「才能」ではない。柔軟な発想で対処できる「筋力」を磨けば、ステキなモノは必ず生まれる。レッスンをデザインするまでのプロセス、そして、実際の実践場面のいくつかをドキュメンタリー風に記述することで、今ここでは見えない「ワクワク・ドキドキ」の現場を共有してもらえることを願いつつ、「クリエイティブ・レッスン」舞台裏への案内をはじめたい。

2-2 授業デザイン

「クリエイティブ・レッスン」デザインのベースは、30年にわたるドラマ活動だ。高校生とともに制作した52のラジオドラマ制作を中心に、それはテレビドキュメント・ビデオドラマ・文化祭ミュージカル、国民文化祭デザインと多岐にわたる。作品がテレビ・ラジオでとりあげられ、「どうやって作ったのですか?」と聞かれるたびに、生徒も私もありのままを答えてきた。アイデアの作り方、仕掛けの工夫。時々いじわるな人に「手の内あかしちゃっていいんですか?」と言われ「感動は空っぽになりませんか」と答えると苦笑された。それらのインタビュー記事・音声を掘り起こしエッセンスをすくいあげることで、「創作論」という「クリエイティブ・レッスン」の羅針盤を創りたい。

モノづくりへの情熱を胸に、リスクな冒険に果敢に取り組んだ高校生たちの言葉を紹介しよう。

★「面白い」と思う気持ちが僕らの背中をグイグイと押し続けてくれました。

★どこからインスピレーションを得たか?それは、身のまわりの、ありとあらゆるものから。

「クリエイティブ・レッスンをめぐる冒険」

★グッとくる、そう、グッとくる本物をつくるためには、いろんなモノやコトを体験することが必要です。

★素直であること、正直であること、仲間と一緒にモノを作るとき、それが一番大事です。

★人の話をしっかり聴くこと、わからないことは、わかるまできくこと、そしてカラダを使って確かめること。

ラジオドラマ制作等クリエイティブ活動が生徒達に及ぼした効果の分析を、生徒へのインタビューおよび生徒達のコメントをもとに水野の事例媒介的アプローチ（case-mediated approach）で検証分析した結果、①発想力 ②構築力 ③表現力 ④共感力という4つの要素が浮上した。（詳細は「語りを軸とした《共創教育》創出に関する研究」に譲る）そこで、この4要素を鍛える課題をミッションとして提示するプログラムを考案することとした。

すべてのレッスンは「ウォーミング・アップ」➡「メインワーク」➡「ふりかえり」という構成で、「ふりかえり」においては「大福帳」というコミュニケーションツールを活用した。メインワークは①グループ活動②身体・言語活動③筆者が実際に実践・検証し有効であったアクティビティを条件として練り上げた。

ここで紹介する「クリエイティブ・レッスン」は、人の心の動きや感性等、目に見えないものを重視しながら創り上げたレッスンである。したがって、従来の「授業デザイン」や教育方法のような具体的なものとは大きく異なり、学生たちの感覚や心のあり様、ものの感じ方考え方に触れるという特殊な方法論であることを先に断っておきたい。どこにも存在しないオリジナルレッスン、そんなクリエイティブ・レッスンのロードマップを紹介しよう。

1 「わたしの心を揺さぶったもの」～物語がはじまる時～
あなたが一番書きたい物語を書くために、はじめは、「私の心をとらえたもの」それを探す冒険から。
[準備] 私にとって忘れられないドラマ・映画・小説を探し、どこにぐっときたのかメモする。(30分)
2 「クリエイティブって？」～インプロワークで体感しよう～
インプロゲームでカラダと心をほぐし、「面白い」を生み出すクリエイティブ・テストにチャレンジ。「世界に一つの名刺づくり」を通して「私」をプロデュースしてみよう。
[準備] 「私は●●が好きです。私は実は●●です。私はいつも●●です」3つの問いに答えよう。(30分)
3 「モノ語り～一枚も写真から～ボイス・イン・ザ・ヘッド～」
一枚の写真から何を読み取るか。「そのとき」「そこで」「そのこと」が…しっかり「見て」「感じ」「想像をとばす」自分の「思い」を発見したら、それを「ことば」として紡ぎ出すレッスン。
[準備] 印象的なポスター・CM等を1本選び用意する。自分は何に惹きつけられたのかメモする。(1時間)
4 「インプットをたやさない」～創作の神様とのつきあいかた～
「よいアウトプットのためには、インプットが必要」モノづくりのために、あなたは、どんなリサーチをしているか？ネタ探しの方法、アイデアの育て方、リサーチの方法、自身にフィットするものを探していこう。「映像が浮かぶ音楽」「色から浮かぶもの」「匂いが想起するもの」レッスンで発想をブラッシュアップ。
[準備] 「お菓子」を思い浮かべ、それにまつわる記憶をメモする。(30分)
5 「サイレントマンガ」～サイレント・マンガは国境を超えるか～
セリフ「言葉」がないサイレントマンガに対し、「想像力」でストーリーを追いかける。あなたのなかにどんな言葉がどんな物語が生まれるか。新たな言語活動への冒険に挑戦。
[準備] 絵だけを見て、そこに「声」「音」が聞こえたような経験をメモする。(30分)

6 「AIをめぐる物語」～新しい出来事・思いもよらない展開～
AIとともに生きる世界、そんな新たな状況・出来事の中で人はどう生きていくのだろうか。一つの作品とむきあって、そこで感じた思いを瞬時に広げ、イメージーションから、新たなアイデアがひらめく契機をつくる。
[準備] AI「アンドロイド」が我が家に来たら、私の生活はどう変わるか想像してみる。(30分)
7 「本をめぐる冒険～ビプリオバトル～」
聞き手の心をつかむには、素材と展開と語り方。情報を絞り込み、「聞いてわかる」言葉で、相手の心をgetするエピソード・ネタをもとに語りをデザインする。グループワーク:ビプリオバトル「チャンプ本はどれだ?」
[準備] 読んでおもしろいと思った本を選び3分で紹介できるように用意する。(30分)
8 「思いの発見～それは誰のまなざしか～」
誰もが知っている昔話「桃太郎」。ホットシーティングで登場人物にアプローチしたのち、視点を変えて物語をリメイクする。鬼の奥さんとして生きてみたとき、そこにはどんな世界が広がるか?
[準備] 「もし私が桃太郎にでてくる鬼の奥さんだったら?」鬼妻視点で話を考えてみる。(30分)
9 「さりげない日々をつむぐ」～モノ語り～
何気ない日々の中にも、たくさんのドラマは生まれる。それに気づくセンサーを鍛えていこう。死んだあなたは大切な人のモノになります、あなたは誰の、何に、なりますか?
[準備] 私にとって大切な人とは誰か?その人について観察してこよう。(30分)
10 「過疎地大改革CMづくり～ポジティブターン～」
物事の捉え方はすべてあなた次第。何も無いところから、どれだけ宝を発見できるか、すべてはあなたのまなざし次第。過疎地村役場に就職した諸君、CMづくりで村再生に挑戦せよ。
[準備] 最近気になるCM10個あげ、どこが、どんな風にひっかかったかをメモする。(30分)
11 「世界最高の旅づくり～常識を打ち破れ～」
みなさんは、旅行企画のプロ集団、さあ、世界最高の旅を企画せよ。奇抜なアイデアは、常識と対極のところに眠っている。革新的なアイデアは prest だけでは生まれない。
[準備] あなたの考える最高の旅って?ラフスケッチを用意してくる。(30分)
12 「音の風景～それがよびさますもの～」
サウンドスケープ、私たちはどのような音を聞き取り、それを意味づけ、価値づけ、物語を創っているのだろうか?あるメロディーから想起される、一つの物語を創作しよう。
[準備] ある「音」が印象に残る物語・ドラマ・エッセー等を選んでくる。(1時間)
13 「のめりこませるコツ、それが構成～三題噺にチャレンジ～」
読み手の関心を掴みエンドまで離さない、そのためにオープニングの「つかみ」が重要。続く「闘う」「葛藤」は「緊迫感」「期待感」を。最後の幕引きは「腑に落ちる」「はっとする」感情的「満足」が大切だ。
[準備] 出だしに思わず「はっ」とし、終わりが「今も印象的」、そんなお話を採ってくる。(1時間)
14 「古典の世界にタイムスリップ～架空実況放送に挑戦～」
古典世界の女性をクローズアップ。タイムマシンでスリップすれば、実況放送も可能となる。ニュースショーで描く、古典の女たちのリアリティ、君たちはどこまで迫ることができるか?
[準備] お気に入りの古典で登場する女性について情報を収集してくる。(1時間)
15 「リレー物語～コ・クリエーションから生まれるもの～」
始まりは同じでも、人それぞれに物語は展開していく。パスした物語を、響き、つなげ、広げていく、ジャズの即興を体感しよう。
[準備] 気になるドラマ・CM・映画を見つけ、一つのシーンをフォーカスしてくる。(1時間)

3. 実践の概要

今回考察分析の対象とするのは、T女子大の60名が受講した「創作論Ⅰ」である。受講生は日本文学専攻者を中心に、国際関係・心理・哲学・経済・英語文学・社会学・コミュニケーション・言語と多岐にわたり、2年生から4年生まで異学年入り乱れ、まさに「クリエイティブ・コミュニティ」創出実験におけるベストメンバーが結集したといえよう。とはいうものの、初対面の人々と一緒に、クリエイティブ・ワークに挑戦する学生達は不安と緊張でいっぱいのはずだ。そこでまず、互いがうちとけ、気持ちほぐれる活動から仕掛けることとした。

「クリエイティブ・レッスン」はこう始まる。「ワークを通して世界の見方が変わることを目指します。あなたの経験・直感を全て取り込み〈感じ・考え・動く〉こと。皆が自由に発言し真剣に耳を傾けること。クリエイティブリティを高めるためには、【一つの正解を求めない】【いろんな意見を取り入れ新しいモノを生み出す】が大切です。それでは、最初のワーク、名刺づくりからスタートです」

3-1 ウォーミング・アップ～場・空気をつくる～

クリエイティブ・レッスンは出会いと交流の場づくり「ウォーミング・アップ」から毎時間スタートする。「思いを声に出す勇気・動き出せる身体」をつくっていくためには、失敗を恐れずに表現できる、居心地の良いやわらかな雰囲気づくりが重要となる。言語活動だけでなく身体動作をとまなう活動の中で、チームメンバーの人間関係のときほぐしが自然と行われていく。学生たちの内面に、安心感・親近感・信頼感、さらには共感が芽生えることで、やわらかな空気が生まれることを、筆者は何度も経験してきたからだ。ウォーミングアップ一つ目は「世界に一つの名刺づくり」。初めて人と出会うときのお決まりは「自己紹介」。ところが、大抵の自己紹介はワンパターンで印象に残らない。フツーにあるモノに、「新しさ」と「面白さ」のスパイスを加えることができたなら、そこで思いついたのが「世界に一つの名刺づくり」だ。私らしさをギュッと凝縮した個性あふれる自分だけの名刺づくりは、三つの空欄を埋めるところからスタートする。私は（ ）が好きです。私は実は（ ）です。私はいつも（ ）です。この三つの空欄を考え、私らしさを表現した名刺のいくつかを紹介しよう。

私は（絵を描くこと）が好きです・私は実は（人見知り）です・私はいつも（ポーカージェイス）です。

私は（豆花）が好きです・私は実は（韓国語勉強して）ます・私はいつも（ホット・ヨガ）に通っています。

初の名刺交換会は大いに盛り上がった。「名刺作り、初めてやったけど面白かった。自分をじっと見つめながら、何に絞ろうかって考えるのが難しかったけれどワクワクした。」「自分らしさを最大限に活かした名刺を作るのは楽しいなあと思いました。」「言葉で自分をアピールするのが苦手でしたが、絵で表現できると思ったら、とても面白かった」自分の中に湧いたイメージをカタチにした学生たち、名刺をツールに対話が始まりが、知らず知らず緊張がほぐれていった。他にも「2つの真実、1つのウソ」自分の風変わりなエピソードを3つ述べてウソを当てさせるという、エッジの効いた自己紹介や、「カタルタ」を使う自己紹介など2・3・4回のレッスンでの「ウォーミング・アップ」は自己紹介ヴァリエーションを実験した。4回目に実施したカタルタはトランプ形式カードに「やっぱり」「とにかく」「こうして」等接続詞が書かれたもので接続詞が強引で、即興で次のセンテンスを考

えることに皆が「ドキドキ」したことで、心理的距離がグーッと近づいたと学生たちは語った。

3-2 Let'sクリエイティブ・レッスン

メインワークの始まりは「モノ語り～一枚も写真から～ボイス・イン・ザ・ヘッド」。写真や絵を見ながら、人・モノの心の声を表現をするレッスンは「サイレント・マンガ」へと続く。ここで、「サイレント・マンガ」レッスンを紹介しよう。

3-2-1 SILENT MANGA「FATHER'S GIFE by Ichirou」をめぐる冒険

概要と本授業の目的

SILENT MANGA「FATHER'S GIFE」は、コア・ミックス株式会社が、セリフを使わず演出力だけを見る海外向けオーディションのグランプリ受賞作品である。セリフがない作品を前に、読み手は「想像力」をフルに発揮しストーリーを追っていく、「言葉」がないのに、絵と構成だけで、作者の気持ちを理解できた気がした、「FATHER'S GIFE」にであった時、私は大きな衝撃を受けた。私たちは「言葉」を媒介にして思考し、想像し、表現すると考えてきた。そんな常識を大きくゆすぶることができたとき、新たな「言語活動」が始まるかもしれない。安易な言葉に落とし込むことができない「喪失」を素材に、学生達のなかにどんな言葉がどんな物語が生まれるか、SILENT MANGA世界の中で生きてみる経験は、通常の知的な読解行為とは大きく異なる学びの冒険となりうるのではないか、あらたな教材開発の可能性への挑戦としてのSILENT MANGAを巡る冒険にチャレンジしたい。

「FATHER'S GIFE」という表題にこめられた作者の思いにせまるために、本授業においてはドラマ手法の一つホット・シーティングを行う。ホット・シーティングとは、学習者の一人が登場人物になりきり、中央に設置した椅子（ホット・シート）に座り、他者からの質問などに答えるドラマ技法である。今回椅子に座るのは「おとうさん」「わたし」。この二人に、「今、ここで」直接聞いてみたい「問い」をグループで考え、そして「おとうさん」「わたし」役になった学生が、その「問い」に即興で答える、これが本授業のコアとなるアクティビティである。「おとうさん」「わたし」になって生きてみた学生たちは、一体どのように答えるのだろうか？そして、その語りを仲間たちはどのように受け止めるのだろうか？いうまでもなく、ここで一番の鍵は、学生たちの中からいかなる「問い」が発せられるかだ。「頭」で物語を理解するのではなく、「からだ」を通して思い感じること。「体験」することによって、「喪失」「消える」ということが他者の記憶の中で「生きる」始まりとなること、また「哀しみをいやすのはなにか」等、さまざまな角度からアプローチすることを本授業の目的としたい。

	活 動	留意点
導入	・ SILENT MANGA がどのようなものを理解する。	「セリフ」「言葉」がなくとも登場人物の思いが伝わることを感じとらせる。
展開	・ 「FATHER'S GIFE」の絵に注目しながら、何を感じ気づいたか意識的に読んでいく。	SILENT MANGA「FATHER'S GIFE」の世界に入り込めるよう語りを工夫する。
	・ 一番心に残ったシーンを語る。 ・ 仲間の感想を傾聴する。	
	・ グループワーク1 「おとうさん」「わたし」に今、聞いてみたいことをグループごとに3つ考える。	・ 各自で「問い」を考えた後、付箋に記入させる。 メンバーの「問い」をもとに、グループで聞いたものを3分でまとめる

	活 動	留意点
展開	<p>・ホット・シーティング ラウンド1 「おとうさん」各グループから登場する「おとうさん」がホット・シートに座り、「問い」に答える。ラウンド2 「わたし」</p> <p>・グループワーク2 ・「FATHER'S GIFE」とは何だろう？ ・今回のオーディションのテーマは何だったのか？ グループで考えを語りあう。</p>	<p>問いを青木が繰り返してホット・シートに座る「おとうさん」「わたし」に伝える。</p> <p>・「問い」に対する答えが似ていても気にせず、今、心に浮かんだものを即興で答えるように促す。</p> <p>「FATHER'S GIFE」からオーディションテーマ「笑顔」だが、出てこなくとも、学生たちの自由な思い・考えを重視する。</p>
まとめ	<p>最後のシーンの横に「アオリ」をつける。 「FATHER'S GIFE」のテーマを考えながら、各自でキャッチコピー的アオリを考える。</p>	<p>学生が「FATHER'S GIFE」から何を感じ、思ったかを「アオリ」のフレーズとして凝縮することを目指す。</p>

ホット・シーティングでは、「あなたは、今、女の子に何を伝えたいですか？」「あなたがいきなり消えたのはなぜですか？」「お父さんがいなくなったとき、どんなことを思いましたか？」「あなたにとってロボットはどんな存在ですか？」「あなたにとって大切なものは？」涙ぐんだり、声がつまったり、リアリティあふれるダイアログが続いた。

実践後の学生達のコメントを一部紹介しよう。

- ★「頭を死ぬほど使い、ものすごく疲れたのに、なんだか充実感でいっぱいだった。真剣に感じる考えるってこういうことなのかと、今日はじめて気づいた気がした」
- ★「サイレント・マンガは奇跡を起こしました。一度も声をきいたことのなかったKさんが、震える声で、お父さんがいなくなって、私の時間はとまりました、と言ったとき、私は泣きそうになりました」
- ★「ホット・シーティングってすごいなと思いました。お父さんのギフトってなんですか？って聞かれた私は『思い出、忘れられない父さんとの思い出です』と答えた後、どうして、その言葉がでたのか、自分でも驚きました。私はその時、女の子になりきっていたので」

「深い対話」として学生たちの創出したクリエーションは目に見える形で残ることはない、が、だからこそ、一人一人の心の中に深い記憶として刻まれていったのだ。記憶の中で生き続けるとき、作品は十全に生かされる。豊かなダイアログを促し、私たちの思いを大きくゆすぶってくれたサイレントマンガは、答えのないもの、聞こえない声をさがし、それに会う旅をいざなうものであったと筆者は考えている。

3-2-2 「思いの発見～それは誰のまなざしか～」～鬼の妻より 一筆啓上仕ります～

「何かになってみる」というロールプレイは、人が新しい視点を手にいれるために非常に優れた手法である。その意味で「ホット・シーティング」は、サイレント・マンガのレッスン以降も頻繁に使用した技法である。「ホット・シーティング」は、ある役になっている人への質問とそれへの応答というやりとりによって、その役のキャラクターや取り巻く状況について想像を広げていくことができるからだ。決めておいた事柄をやってみせるのではなく、架空の世界であるまいながら互いに理解を深めていくという点で、まさに「プロセスとしての表現」を可能にするための仕掛けである。また、「問うということ」と「役になって答えること」という応答により、想像力が刺激され、思いがけな

い展開の中で、新たなものの創出の瞬間を実感できるということでも有効な技法である。

「思いの発見～それは誰のまなざしか～」のレッスンにおいては、学生全員が知っている物語であり、それゆえにユニークな「問い」を発することが可能なものとして昔話「桃太郎」を素材とした。そして、ホットシーティングの登場人物は「桃太郎」「犬」そして「鬼の奥さん」とした。主人公「桃太郎」に「問う」ことで、参加者たちは「桃太郎」の世界に入りこみながら、想定外の「問い」によって新たな「桃太郎」像の発見に遭遇する可能性が大である。続く「犬」の登場により、既存のストーリーを超えた想像的活動がさらに刺激される。最後は「鬼の奥さん」登場で、「今、ここ」に集まったメンバー全員が、新たな「桃太郎」物語の創造活動を体験することを企図している。どんな「問い」がでてくるか、そして桃太郎、犬、鬼の奥さんが、いかなる応答をするか、予想不可能である。即興の楽しさを通して、新たな価値を創出する、〈Co-Creation〉新たな物語創出をねらったレッスンの一部を紹介しよう。

・ホット・シーティングで出た問いは

To 桃太郎「どうして鬼退治に行ったのですか？・どうして人を家来にしなかったの？・どの家来が一番お気に入りでしたか？・宝物は持ち帰ってどうしましたか？・桃の中にいた時、どんなことを考えていたのですか？」

To 犬「なぜ、きびだんごで家来になったのですか？・3匹の動物に家来の上下関係はどうでしたか？犬種は？・桃太郎に出会う前までは何をしていたのですか？・鬼ヶ島から帰ってからの生活を教えてください。」

To 鬼嫁「なぜ鬼と結婚したのですか？・正直、桃太郎と鬼とどっちについて行きたいですか？・鬼さんとの一番の思い出は？・今は、どんなふうに住んでいるのですか？・桃太郎に言いたいことを教えてください。」

ホット・シーティングで鬼嫁となった学生がこう語る。「桃太郎に言いたいことを答えるうちに、どんどん腹がたってきて、許せんっ、訴えてやるっ、未亡人は私一人ではない、という思いがこみあげ、鬼ヶ島の嫁代表としてなんとかしたい…とまで思い始めました。だから、チームで考えて作ったのが、この作品です」

「鬼の妻より 一筆啓上仕ります」

一筆啓上仕ります、と申し上げたものの、この手紙を書いております私は、あの、鬼ヶ島の赤鬼の女房でございます。あの桃太郎と申します少年ギャングたちの侵入により、あの美しき女木島は戦場と化し愛しい我が夫赤鬼は、仲間の青鬼・黒鬼・黄鬼・緑鬼と共に命を失ったのでございます。つまり、私はあの日以来、未亡人としての哀しき日々を送ることになったのでございます。

最高裁判所判事様、私がこうしてたどたどしい筆遣いでお手紙をしたための決意をいたしましたのは、夫赤鬼を殺した桃太郎の犯罪についてなのです。桃太郎達さえ来なければ、夫赤鬼は今も元気で、私と共に幸せな日々を送っておりましたでしょうに。

判事様、桃太郎は鬼ヶ島の悪い鬼を退治した、そう世間の皆様に吹聴しておるようですが、まず第一にこの点をお聞きしたい。鬼ヶ島の私どもは、一体どういう悪いことをしたのでしょうか？

(中略)

判事様、見かけが悪いと言って、鬼の心持まで悪いと判断するのはいかがなものでしょうか？ 黍

団子たった一つで買収された、仲間の犬・猿・キジは、愚か者にすぎないのでおいといて、主犯の桃太郎、あの侵略者を法にのっとして可及的に速やかに、逮捕処断くださいますように。鬼ヶ島の後家代表として、あえて一筆。

最高裁判所判事からの返事。

お申し出のこと、もっとも至極でございますが、桃太郎を逮捕処断はいささか不可能。なんと申しましても、桃太郎はまだ10歳、少年法の上からもなんともならないのでございます。ご賢察のほどを。

3-2-3 「さりげない日々をつむぐ」～モノ語り～

「サイレントマンガ」のホット・シーティングで、「父さんが死んでしまったときに、私の時間はとまりました」と語った日、コメントシート（大福帳）に「死をめぐる語り」が多く綴られていた。「私はKさんの言った時間がとまるということからいろいろ考え始めていました。愛するものの死んだ場所は未来永劫時間が止まる。その人の時間は止まるけど、悲しいけど、それを自分の中でしっかり残しながらも自分は歩いていかなくちゃいけないんだな、そう考えるとわかるけど、でも悲しいなあと」「人が最後に何をのこすか、それが、その人の生きた証なのかもしれない、そう考え始めたとき、私は一体何を残すのだろうか、そんなことを考え始めています。」亡くなった人にとっては、止まってしまう時間、生きている私達には流れ続ける時間、そんな時間について、何気ない日々のドラマから感じとるセンサーを鍛えていこう。そこで考えたワークが「モノ語り」だ。学生達への問いかは一つ。「死んだあなたは大切な人のモノになります、あなたは誰の、何に、なりますか？」

学生たちから上がってきたもの、それは、お母さんのメガネ。携帯電話。カメラ。シャーペン。コーヒーカップ。洋服。ネクタイ。家の鍵…実に多彩であった。思い浮かべたものを中心に小さなエピソードのプロットを描き、それをグループのメンバーに語ることで、「モノ語り」を共有するという活動である。「モノになって語ることは初めての経験でした。モノはしゃべらないし、コミュニケーションもとれないけれど、人はそんな無機質なモノからもたくさんの思い出を引き出し、泣いたり笑ったりできるんだなと思いました」「今日はモノ視点で考えるという初めての挑戦でした、改めて自分がモノ・ヒト・コトにあまりに執着がないことを感じました。グループのメンバーがモノにたくしたたくさんの思いや記憶を語るのを聞いてそこにたくさんの愛情を感じました。私の中の感情もゆすぶられることで、少しずつ育っていくかも、いや、育てていこうと思いました」小さなモノ語りを紹介しよう。

「母の日記」(花英)

私はどうやら死んでしまったらしい。まだ自分でも生きている気がして、とても信じられない。家族が泣いているのが見える。「私はここにいるよ。」と叫んでみても、その声が届くことはない。しかし、私は空にぶかぶか浮いていて、自由にいきたいところにいけ、自由にモノの中に入り出ることができるようだ。

私はなんとなく、家の棚にしまってあった一冊のノートの中に入ってみた。いつの間にか眠っていて、目覚めると母がこちらをのぞき込んでいるのでびっくりした。つい、「母さん」って呼びそうになるが、今の私はノートであることを忘れていた。

母が私の中に、すらすらと文字を書き始める。時々筆が止まり、私の上にポタポタとしょっぱい滴が落ちてきた。

そこには、突然私が居なくなってしまうことを受け入れられない母の心情が綴られていた。私は「ごめんね。」という気持ちでいっぱいになり、母の悲しむ顔を下から見上げるのが辛くてたまらなくなった。

数か月後、久しぶりに母がノートを開いた。母はしばらくペンを握らず、過去のページを丁寧に読んでいた。

～そうか、これは、母さんの日記だったのね。～母は嬉しいことや悲しいこと、怒ったことなどをこつこつと書き溜めていたらしい。主に、私や家族のことが書かれていた。私が知らない母の姿がそこにはあった。きっと、家族にも見せていない色々な気持ちを、ここに綴ることで、母はいつでも強く優しい母でいてくれたのだろう。

最後に母はペンをとり、一言だけこう書いて日記を閉じた。『母さん、頑張るからね。』

「ホット・シーティング」で登場人物の内面へアプローチした後に「架空実況インタビュー」「CM制作」へとレッスンは続く。CM企画プロセスは、商品の「よいところ」を徹底的に考え、見つけ出すところからはじめ、市場に対して、その「いいところ」をどのように伝えていくかと発想を転換する有効なワークだ。CMワークは回ごとに負荷をかけCM「世界最高の旅」では、ひねりでアイデア創出が大きなポイントなる。隣のグループからパスされた「世界最悪の旅」を「世界最高の旅」にポジティブターンする中で、革新的アイデアで「常識を打ち破る手法」を体験させる。(詳細は次稿に譲る)最後に紹介したいレッスンは「三題噺」。お題は「横綱・豆腐・アプリ」。

モノづくりを重ねる中で、学生たちが学んでいることがコメントから明らかになった。「センスとは、アイデアの多さと、それを正確に絞り込める力だと。その力を鍛えていきたい。」そこで、レッスンの最後はモノづくりの基本「一番伝えたいことを絞り込む作業」と「全体の骨組みづくり」を体験するため落語「芝浜」を使い三題噺に挑戦させた。お題をもとに、どう料理するか、そのために、①言いたいことを厳選②どうかアイデアをとことん出す③ベストを選び出し、組み立てる。「芝浜はすごい、瞬時にお題を物語にできるなんて、本物はすごい」そう語りながら「豆腐・アプリ・横綱」三題噺にチャレンジした作品を最後に紹介しよう。

「豆腐メンタル叱責・管理型AI《TOUHU》」(彩音)

「俺、相撲、やめる」最近ずっと頭の片隅にあったことだった。決して口にはすまい、と思っていたが限界だった。今日の負けが思ったよりも重く心にのしかかっていたようだ。

「本当？」妻がたずねる。「ああ、しばらく、休みたいんだ」「そう…」その日はもう会話はなかった。

翌朝からも相撲に取り組む気力はわかかなかった。そもそも、始まりは母が連れて行った相撲教室だった。そこそこ体格がよく、センスもあったので、学生時代はもてはやされた。「次期横綱候補まちがいなし」と。でも、プロの世界は甘くはなかった。負けを悔しいと思えたところが懐かしい、最近はまだ勝ちを目指すこともなくなった。諦めていたんだ。そこからの転落はあつという間だった。だから、もういいんだ、相撲なんて。

「クリエイティブ・レッスンをめぐる冒険」

部屋には「疲労のため一時休養」とし納得してもらい、「帰ってくるのを待っている」と、仲間たちは言ってくれた。

「しばらくひとりになりたいんだ」妻にきりだすと、「それなら私、しばらく実家に帰ってくる、ゆっくり休んでね」あっさりと別居が決まった。これで本当に一人になった。

やることもなく、ダラダラ過ごす毎日。ボーッとしていたら、スマホを水没させてしまった。ついてない。仕方なく携帯会社へ行き、代用の端末を一か月借りることにした。

「せっかくの代用機種ですし、こちらの新型はいかがですか？このアプリ内にAIが搭載されていてかなり便利ですよ」こういうのは断つてもしつこくすすめてくるんだろうし、どうせ一か月しか使わないんだ、いいだろう、言われるままに端末は用意された。

「やあ、君が新しい主人か！一か月らしいけど、よろしくな！」

ぼわんと端末から浮き上がる、それは豆腐だった。つけられた名称も《TOUHU》と表示されている。真っ白な豆腐。まるまる一丁。ゆるキャラ感はずゼロ。ゴマ粒みたいな目がちょっとついているだけだ。予算ケチっているな。

「なんだよ、冷たいなア、楽しくやろうぜ、ご主人！」

やけに元気なこの豆腐、なんなんだ。こっちは傷心中、しばらく黙っていてくれないか。

「あ、ちょっと、電源切るなよ。いや、待ってて。もう少し話そうぜ、ファーストコンタクトは大事なんだ」

やかましいな、豆腐のくせに…電源切ると端末は静かになった。ああ、こんなアプリ入れなければよかったな。

ところが、数日もたたないうちに、俺はこの豆腐と打ち解けてしまった。目覚ましのアラーム設定、メールのやりとりが始まり、管理は行き届いており、生活習慣工場システムのなんだのがインストールされ、仕事が完璧なのだ。

人とは話しにくい胸のうちも、豆腐になら打ち明けられた。豆腐に叱責され、時に励まされ、俺はすっかり失くしていた自信というかやる気を少しづつ取り戻していた、つまり、もう一度、相撲頑張ろう、そう思えるようになっていったのだ。

あっという間に一か月が過ぎた。端末を返しにいくと、店で一通の手紙を渡された。

「ご利用ありがとうございます。…大変お節介かと思ったのですが…少々仕組ませていただきました。」「…はい？」「とりあえず、こちらをお読みくださいませ。…何を隠そう、私、《芝の浜》の大ファンでして…」

久々に耳にした、自らの四股名。何のことやらわからぬまま、家に帰り手紙を開く。

「黙っていてごめんなさい。どうしても、あなたを応援したくて…」

「あの豆腐、AIには私のデータをいれていたの、どうしてもあなたを支えたかった…」

妻の告白が綴られた手紙を最後まで読まないまま、俺は戻ってきたスマホで電話をかける。

ありがとう、そしてすまなかったと、いますぐ君に伝えなければならぬから。

4. 考察と課題

「クリエイティブ・レッスン」をめぐる冒険を終えたとき、学生たちは何を思ったか、最後の感想をいくつか紹介しよう。「アイデアは面白いかわからないかが問題です。だから、まずはチームの

メンバーに話しまくることが大切でした。私がフツーかとも思った自分のアイデアに、仲間がくいついてくれて、それからばあーっと盛り上がり、ナイスなアイデアが生まれました。昆虫食の旅がファールまでターンしたのは最高でした。」「墓地巡りツアーをパスされ、最悪ってメンバーのテンション下がりましたが、誰かが西洋の喪服をスマホで出した時いきなり空気が変わりました。次々アイデアが生まれ、みんなもう大興奮。掘って掘りまくると、深いところにアイデアが見つかることがわかりました」「自分の経験だけでなく、仲間と語ることで、ふわっと感じた色々なものがモノづくりの大事な核になりました」「結果が全て今までそう思っていました、今は違います。大切なのはプロセス。仲間と語りあい、考えを深める中で気づき発見することが大きな学びでした。」この学生たちの言葉は、「個」×「チーム力」の中でクリエイティビティが生まれることを物語る。

最後に「クリエイティブ・レッスン」今後の課題として、学生たちの「声が生まれる」空間づくりのための関わり方、仕掛け等の工夫について考えていきたい。一人の学生がこう語った。「私は今まで人と関わるのが怖くていつも不安を抱えて教室に来ていました。でも、この時間だけは心が解放されます、思うがままにやっていいのだと。なんだか許されている、居心地の良い空間だったんです。」モノづくり始まりの一步として筆者が重視したのは「声が生まれる」ということ、学生同士のコミュニケーションが活性化することであった。この課題を達成するために「居心地の良い空間づくり」を考え続けた。しかし、「居心地の良い空間」は、情熱や志だけで生まれるものでなく、そこには、やはり「方法」が必要となる。その方法を我々は得てして自身の「経験」や「勘」「度胸」などで想像しがちであるが、それらに対して反省的省察を行い、改めて「空間づくり」に対する探究が必要となろう。

一人一人の学生の固有性に注目し、この場で起こっていることのプロセスに敏感なまなざしを向け、それを洞察し、それに対していかに関わっていくかを瞬時に判断し動くという即興力を身につけ、有効なアクティビティのさらなる開発探究にこれからも尽力していきたい。筆者自らが、自身の日々の実践に対し、深い省察力を育み、検証を続け、さらなる授業改革に挑戦することが、これからの課題となるだろう。変化の激しい世の中で、新しい「ワクワク」「ドキドキ」を創造するクリエイティブ・レッスン。エネルギーを注げる「テーマ」「素材」「仕掛け」への冒険はこれからも続いていく。

【参考文献】

- 青木幸子（2009）「語りを軸とする《共創教育》創出に関する研究」九州大学大学院芸術工学府学位論文
 青木幸子（2014）『物語が始まる時』春風社
 古川裕也（2015）『すべての仕事はクリエイティブディレクションである』宣伝会議
 山田壮夫（2016）『コンセプトのつくりかた たとえば商品開発にも役立つ電通の発想法』朝日新聞出版社
 吉田就彦（2010）『アイデアをカタチにする仕事術』東洋経済新報社
 渡部淳+獲得型研究会編（2010）『学びを変えるドラマの手法』洵報社
 渡部淳+獲得型研究会編（2011）『学びへのウォーミング・アップ』洵報社
 渡部淳+獲得型研究会編（2015）『教育プレゼンテーション』洵報社

