

地域の民話発掘による仮装アート ワークショッププログラムの構築

渡辺 一洋¹⁾・佐塚 公代¹⁾

Cultivating a Costume Art Workshop Program by Digging Up Local Folk Tales

Kazuhiro Watanabe, Kimiyo Sazuka

Abstract

Currently, various problems that arise from the decline in regional vitality due to the diminishing sense of community and increasing prevalence of nuclear families in Japan are being cited from many standpoints. This trend is further reducing the number of opportunities for handing down traditions, and there are concerns that chances for children to come in contact with regional cultural assets will be lost.

Local communities have cultural assets and children's culture that have been cultivated by their own unique social climates and histories, as well as a history of adult-child relationships and interactions derived from the associated educational values. This heritage is presumably maintained with the wish of nurturing sensitivity that can enrich children's development.

In this respect, we focused on Takasaki City in Gunma Prefecture, and after investigating cultural assets involving children's culture that has been passed down from generation to generation, we found out that about 30 folk tales that have been handed down in Takasaki City had been recorded. When we looked at the related literature, we noticed that there were records regarding areas and buildings that currently exist in Takasaki City and focused our attention on the very unique content described in the local Takasaki dialect.

In this research, with the goal of increasing regional vitality, we focused on folk tales and considered cultivating the practice of folk tales that have been handed down in Takasaki for parents and the children they are raising. On this occasion, we tried to incorporate the methods of art workshops that employ costume expression, as visual and expressive effects by pre-school children to younger elementary school children, to form a program that conveys emotional sensibility and appeal.

Moreover, in Gunma Prefecture, a "destination campaign" to promote tourism was

1) 育英短期大学保育学科

carried out in 2011, and work was carried out to reconsider anew the region and its culture. This research is one of the cooperative commission projects adopted in the “Fiscal 2011 Project to Improve Regional Vitality in Gunma Prefecture” that the prefecture has been advancing as part of these developments.

keywords : Folk tales, costumes, art workshop, step up regional dynamics, formative expression

キーワード : 民話, 仮装, アートワークショップ, 地域力向上, 表現

本研究の概要

持続可能な社会を創造していくためのコミュニティとしての地域に視点を向けつつ、子育て支援を通じた「地域力向上」を目的とする独自の事業デザインを行った。具体的には、幼児を対象とし、普段はあまり接することのない地域特有の伝承民話を発掘し、ユニークなアートワークショッププログラムの構築を試みた。その際、視覚的なアート作品として仮装の手法を用いて民話を紹介していくことによって、幼児の視覚と表現から形成される感性の循環をゆるやかにしていく可能性を見出すことを検討することに至った。ここでは、一般的に民話を語る、民話を絵本や紙芝居を通して紹介するという手法ではなく、仮装で視覚的に参加者へ伝達することにおいて独創性のある実践になることを期待し、詳細な実践内容を検討した。ワークショップは今日、日本においても様々な実践が行われ、社会的な活動としてのメッセージ性を表現するダイナミックな表現活動に発展していく可能性をもつと考えられる。本研究では、実践の場が所在する群馬県高崎市の民話を発掘し、民話の紹介や語りを行うことにとどまることなく、ワークショップを進行する保育者養成校の学生側にとっても意義のある実践となることを考慮しつつ、特色のあるワークショップにアート性を取り入れたプログラムの経過を考察したものである。

1. はじめに

現在、日本において地域コミュニティの軽薄化や核家族の増加、少子化社会が大きな問題とされている。この傾向は地域における伝承的な機会をより一層減少させ、子どもが地域の文化資産にふれる機会を失っていくことが懸念される。また、民話という地域に伝わる文化資産の魅力は日常生活の中では発見されにくい現状にあると考えられる。そこで、保育者養成校の学生が主体となり、高崎市に伝わる民話を伝承しつつ、高崎近隣、あるいは群馬県内の子どもや保護者へ高崎の民話の実体験（なりきり遊び的な仮装表現）を通して民話の情操的要素と魅力を伝承することを課題とした仮装アートワークショッププログラムの構築を試みることにした。また、実践対象者は主として幼児であり、絵本の読み聞かせや紙芝居実演による視覚と聴覚を通じた理解と感性の循環の段階から、身体を使って「仮装する」ことによる物語の理解へと発展させていくことを検討した。

まず、実践デザインの最初の段階で、高崎市に伝わる民話を調査¹⁾したところ、群馬県には数多くの短編の民話が存在し、幼児の情操教育に深い関わりをもつ要素があることを確認することができた。さらに、群馬県高崎市内における民話普及状況の実態調査として、高崎市に在住する学生数十名にインタビュー調査をしたところ、「高崎の民話は聞いたことがない、あるいは幼少期から高崎の民話にふれたことがない」という状況であるこ

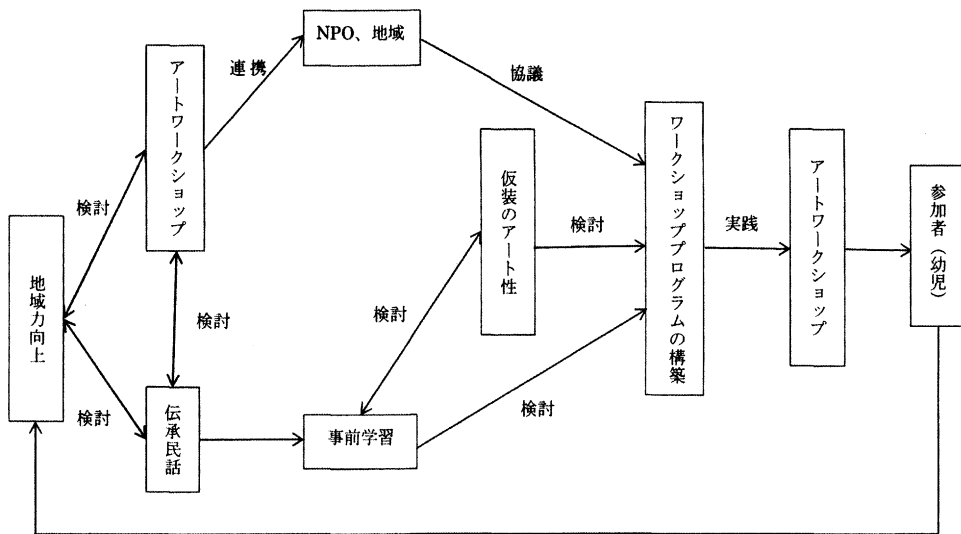


図1 地域力向上のためのアートワークショップを取り入れた事業デザインの関係図

とが明らかとなった。そこで、高崎の民話に深い関わりのある「高崎民話を語る会」²⁾の協力を得ながら、保育者養成校の学生自身が民話を語る力量を向上させつつ、実践に向けた計画を進行していくことにした。民話は通常、「語る」という発想が多数のイメージであると考えられるが、民話を「仮装する」という表現は非常にユニークであるという観点から、幼児の視覚的な理解やイメージを実体験するという実践をデザインしていくこととした。さらに、NPO 法人高崎子ども劇場、育英短期大学近隣の自治体及び公民館にも協力を依頼し、協働・連携の方法を探求していくことにした。具体的な研究方法としては、アートワークショップ内の場面分析を通じた幼児達の行為や反応、そこに関わる学生達の変容と実践自体の構成について考察を進め、その有効性について明らかにする。

なお、群馬県では、2011年にDESTINATIONキャンペーンが行われ、その土地独自の文化などについて改めて再考しようとする取り組みが進められた。このような動向の中で、本研究の取り組みは群馬県の推進する平成23年度「地域力向上事業」³⁾に正式に採択された産学連携委託事業でもある。

2. 地域力向上のためのアートワークショップの検討

(1) 地域力の概念と事業イメージの発端

本研究においては、地域力向上とは「子どもを取り巻く地域教育環境を高めること」という定義を置くことを最初に確認する。それらのイメージマップとして、図1のような関係図式を設定した。

日本における地域力向上の研究は、産業・経営・地域政策・生涯学習などを中心として進められている。例えば、土堤内(2009)による「人口減少時代の地域力向上に向けた提案」¹⁾や茂木(2009)による「自治体の地域力向上施策に関する基礎的考察」²⁾などが見られ、牧野ら(2006)による「自治体改革における分権型社会構築の課題・方向と生涯学習」³⁾では、分権型社会における地域力向上調査の報告が述べられている。

また、一般的な概念としての地域力は、「地域社会の問題について市民や企業をはじめとした地域の構成員が、自らその問題の所在を認識し、自律的かつ、その他の主体との協働を図りながら、地域問題の解決や地域としての価値を創造していくための力」とされ、そうした地域力を醸成してい

く過程をエンパワーメントと定義している。

地域力とは、災害に強い地域を形成する上での原動力として神戸市在住のまちづくりプランナーの宮西(1986)⁴⁾により提唱された概念である。今日、地域力の概念はそれぞれ地域力を発揮する分野に対して、「地域防災力、地域防犯力、地域教育力、地域子育て力」などともいわれることもあるが、元来、地域力という概念は地域の総合力としての意味を持つものである。宮西(1986)によれば、地域力とは「地域資源の蓄積力、地域の自治力、地域への関心力により培われるもの」であると述べられている。さらに、地域資源の蓄積力とは、「地域における環境条件や地域組織及びその活動の積み重ねのこと」であり、地域の自治力とは「地域の住民自身が地域の抱える問題を自らのことと捉え、地域の組織的な対応により解決する力のこと」を指し、そして3つ目の地域への関心力とは「常に地域の環境に関心を持ち可能性があるなら向上していこうとする意欲で、地域に関心をもち定住していこうとする気持ちがまちづくりにつながる⁴⁾」というものである。言い換えれば、住民の地域に対する参加意識に当てはまると考えられる。また、山内(2007)⁵⁾は、地域力について「地域の問題解決力、コミュニティガバナンス、ソーシャルキャピタル」などの要素の見解を示している。

以上述べてきたように、今日、地域力の概念は決して明確な定義が確立されているわけではないものの、行政、学術両面からその重要性を認められつつあり、豊かな地方自治を切り開くための原動力⁴⁾として期待されつつある。

このような動向の中で、群馬県は「地域力」に着目した産学連携委託事業を推進しており、「地域力向上事業」を立ち上げ、NPOや子育て支援サークルなどの活動サポートを行っている。そこで、「地域力向上事業」の意義から、保育者養成校の学生による地域特有の資産を活用した実践を検討していく事業デザインをイメージした。そして、

子育て支援活動を10年以上継続してきた育英短期大学保育学科在籍学生で構成されているJCCクラブ(以下サークルJと記述する)の現代ニーズに沿った新たな活動や活動意識を高めるために、本実践を位置づけることにした。また、本実践は、学生とディスカッションを重ね、高崎市内で様々な活動を行う子育て支援サークルなどともコンタクトを取る中で、サークルJに深く関わっている美術教育と児童文化の各視点をもつ筆者らの実践材料を持ち寄ることによって成立していく点においても、ユニークかつ斬新な実践が期待できると考えられた。

(2) 地域力向上と保育者養成の関連

かつて、日本における地域とは子どもを育てることに欠くことのできない重要な場的、人的な性質をもっていた。このつながりが失われつつある現代社会の実態については、「無縁社会」⁶⁾などの様々な社会問題として、メディアを通じてクローズアップされている。このような視点を根底に置き、筆者らは保育者養成校の教員として保育者を目指す学生が保育者として有効に活用できるスキルを育むために、いくつかのパターンによるワークショップ実践を考察してきた。

本研究では、そこからフィールドを拡げ、保育者養成校とNPOや地域の様々な施設と連携した子育て支援及び学生の資質向上のためのアートワークショップについて検討するものである。

連携先のNPO法人「高崎子ども劇場」は、昨今、大地で行う原始的な遊びを見直し、子育て支援における多数の実績を重ねており、数年前より共同で「子どもまつり」を開催するなどのことから、接点のある団体である。そこで、子どもや保護者への伝承活動を様々な手法で継続しているNPO法人「高崎子ども劇場」と協同・連携し、今回のワークショップの内容について協議を重ねていくことにした。また、育英短期大学近隣の自治体等の協力を事前、当日、事後に依頼することによっ

て、地域づくりの協同性をより高めていくことを配慮しながら実践全体を検討することにした。

本実践の進行役として設定したサークルJは、育英短期大学内に事務局を置く団体である。一般的な地域づくり団体ではないが、これまで、短期大学のフィールドにとどまらない様々な問題意識を基に子育て支援を主とする実践の構築化を行ってきた。その基盤には保育者としてのプロフェッショナルな職業人を目指そうとする若者の意識があり、地域の魅力を次世代に伝えていく意欲や責任感をもっていることが予測される。このことは別の側面から見れば、高崎市で活動する若い世代が地域をより一層愛することにつながることも期待できる。さらに、サークルJだからこそ、様々な活動の中でふれ合った地域住民や親子の諸問題が見える部分があり、重ねて保育技術の研鑽を積んでいる独自性を生かした地域づくりに貢献することができるのではないかと考えられた。

また、近年、サークルJが地域の親子を対象として行ったアンケート調査においては、民話や伝承遊びが地域の中で伝達される機会が途絶えていく懸念要素がアンケート結果に表れていた。そのため、高崎市に伝わる地域の魅力にあふれた民話は、実は地元の人にはあまり気づかれておらず、仮に気づいていた人がわずかにいたとしても、次の世代に残していくノウハウがないとも考えられる。この点においてもサークルJであれば、民話の魅力や伝承方法を知りながら、子どもや子育て中の若い保護者にも伝わりやすい保育技術をもつことにおいて教育的な有効性や効果が期待できると考えた。

このようなプロセスから、本実践に携わり、参加したすべての人達の中に地域を大切にす気持ち芽生え、地域づくりへの貢献の思いが向上することに発展し、継続的な地域づくりの連携形態へつながっていくことを考慮しつつ検討を行うことにした。

(3) アートワークショップの教育的意義

ワークショップは現在、多様な解釈があるが、ここで主たる定義とともに本研究の位置を確認する。ワークショップの性質について中野(2001)は「一つの軸は、『個人と社会』であり、個人の内的な変容や成長に向かう『内向き』の方向と、現実の社会や世界を変革していこうという『外向き』の方向の軸。もう一つの軸は、『創造と学び』であり、何かを実際に創り出していき成果を重視する『能動的』な方向と、感じたり理解したり学んだりするプロセスそのものを大切にする『受動的』な軸である」⁶⁾と述べ、次のような図式(図2)を示唆している。

図2⁶⁾から、中野(2001)は豊富なワークショップの実体験を通して、ITの波によるデジタル上のコミュニケーションが生身の身体と心をもった人間の深化にはつながっていない問題も危惧しながら、ワークショップを人と人が直接的に出会う原始的な喜びの重要性を担う可能性を持ち、ワークショップ的な学びや創造に潜む「持続可能な社会」へのヒントを発掘するための整理を行っている。

一方、中西(2006)は、ワークショップについて「参加者の世界を捉えるまなざしを革新・再構成するアクティビティ」と位置づけ、「ワークショップの基本的な推進プロセスとは、参加者が主体的に特定のテーマや課題に関わり、それを(擬似的なものを含め)『つくって、さらして、振り返る』というアプローチを繰り返すことで、テーマや課題に対しブラックボックス化していた事実をカタチに表し(これは企画化・コンセプト化・作品化・映像化・演劇化によって可視化される)、その経験を通じて、参加者自らが社会への認識を新たにするとともに自己の世界を再構成する契機を与える一連のプロセスを指す」⁷⁾と定義している。

さらに、キッズスペースデザインや海外における日本企業のCSRとしてのワークショップ開発なども手がける大月(2007)は、ワークショップ

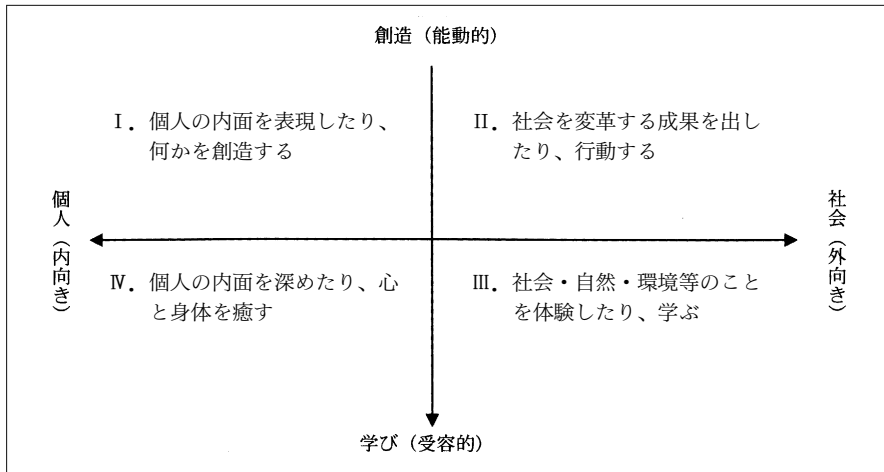


図2 中野 (2001) によるワークショップの分類の試み

について「人は生活の中で無意識のうちに自己規制している。羽化する前の昆虫の羽が小さく畳まれ、しまい込まれているように、本来もっている創造力とイマジネーションを眠らせたままにしがちである。そこに対してワークショップは、すべての人の能力を目覚めさせる援助システムとして機能する。ワークショップ参加者は時間をかけゆっくりと羽を広げていく気持ち良さを味わい、また、その蘇生していく姿は外から見ている人間にとっても魅力的で、しばしば静かな感動を呼び起こすものでもある。そして、それをサポートし励ますことができるシステムや場がいうなればワークショップ」⁸⁾と定義している。

このように、日本における代表的なワークショップデザイナーの定義を見ていくと、ワークショップは社会の中で各個人が持っている問題の解決や新たな可能性を再発見していく圧迫感のない空間であることが共通している。さらには、その空間において、参加者が再発見できるような場のデザインをする構成能力が企画するファシリテーター(ここでは、「ワークショップをデザインし、円滑に進行する役割」を指す)に求められると考えられる。そのことを踏まえながらも、本研究のワークショップは、「高崎の民話を発掘し、その民話を参加者へ紹介し、なおかつ仮装体験から

民話を表現して学ぶ場」と定義する。

関連して、全国土地改良事業団体連合会(2005)が「村づくりをみんなの手で」という目的から村づくりワークショップとファシリテーションを実践し、ワークショップのプロセスのパターン(図3)⁹⁾として整理している手順について、本研究では「体験学習型」のスタイルを用いる中で参考としながら活用した。さらに図3に関連して、ワークショップが全国で行われているが、その進行に際しては、十分な知識や技術を備えてワークショップを適切に運営しなければ、本来のワークショップの成果は得られないことが指摘されている。加えて、ワークショップでは進行が誘導的なものであったならば、参加者が主体的にかかわるものではなくってしまう懸念についても述べられている。⁹⁾

図3に見られるように、型は違うが、最終的な方向性は類似していることは図の手順から考えられるところである。また、ファシリテーターが議論をかみ合わせていくところでは、①前提となる情報、②根拠(理由)、③主張したい結論を道筋立てて整理していくことが重要であり、様々な意見について、「同じものを束ねて」(ブロック化)、「順番に並べる」(体系化)作業を行っていく流れが通常進められる。このことが「ファシリテーション・

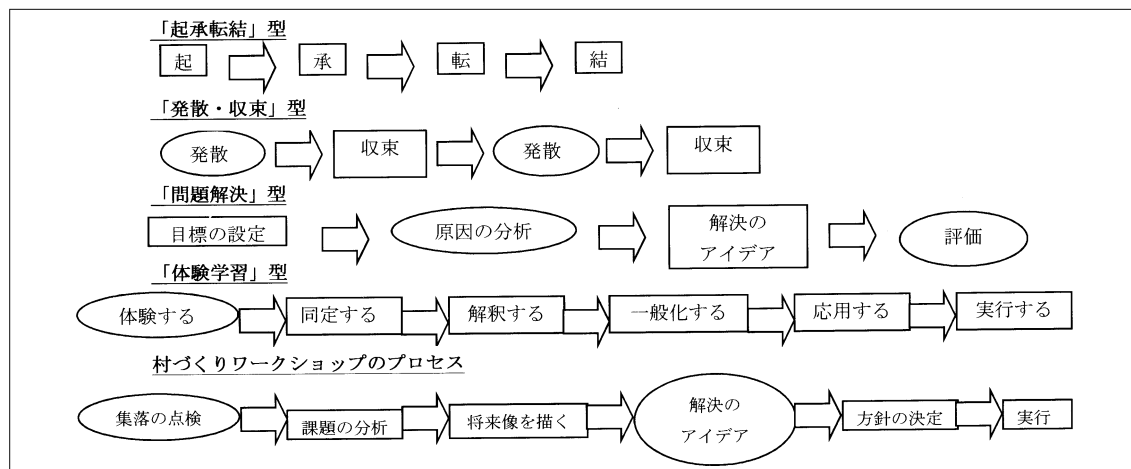


図3 様々なワークショッププロセスの手順

グラフィック」と呼ばれる手法である。「ファシリテーション・グラフィック」の技法概念については現在、以下のように考えられている。

・ツリー型

物事を大分類から小分類へと整理する方法。

・サークル型

似たような項目で円を作り、円の重なり具合で情報の関係性を表現する。意見が集中している部分や空白の部分が把握でき、最大公約数を見付け出したり、不足する部分を膨らませたりして議論を深められる。

・フロー型

原因と結果のように、物事を連鎖的に把握し、そのつながりを分かりやすく表現するものであり、物事のプロセスが議論できる。

・マトリックス型

論点が錯綜している議論で一つの切り口にそって議論を詰めたり、ある程度強制的に意見を出したりする時などに使う。縦・横軸の切り口など、使い方が難しい面もある。⁹⁾

このようにして、「村づくりワークショップ」では、一般的なワークショップに様々な資源を取り

入れ、実行からフィードバックへとつなげている。ワークショップとは分野は異なっても同じような手法で工夫しながら、参加者の学びや気づきにつながっていくものであり、特殊な技法や手法で行われるものではなく、これまで述べたようないくつかのパターンをファシリテーターがその場のデザインの中で考慮しながら、進められていくものであると考えられる。

そのため、新たにワークショップの手法を革命的に教育に取り入れていくというような強引な可能性を方向づけるのではなく、身近な問題意識を保育者や教師がワークショップから子ども達に学ばせることによって、子どもの問題意識や日常生活の視点、あるいは、学ぶことの楽しさを集団作りや仲間作りの側面を含めながら教育を実践する側が扱うことで教育手法として取り入れられる可能性があると考えられる。

(4) アートワークショップと民話の融合

今回のワークショップで活用する文化資産は「高崎の民話」であることは前述したが、日本において、民話をアートの仮装表現する実践は、現在まで見られない。⁶⁾そこで、民話を独創的かつアートの表現していくために、日本における民話の存在について見ていくことにしたい。例え

ば、民話に影響を及ぼしたという面では、Jung⁷⁾による夢分析や転移の解釈も非常に興味深い示唆を示し、神話、昔話、民話への解釈を深める手がかりになると考えられる。

また、日本における民話研究として、『貝になった子ども』(1951)、『龍の子太郎』(1960)の作者としても知られる松谷みよ子⁸⁾は、多数の名作を発表しており、その世界は、民話の構想と語り口が生き生きと表現されている。『民話の世界』(1974)、『現代民話考全12巻』(1985～1996)、『現代の民話』(2000)を通した松谷の民話研究は、現代社会で生まれてきた民話の集大成も含めて、民話の持つ魅力や奥深い要素を解析している。また、松谷の作品は、絵本分野でも瀬川康夫⁹⁾、司修¹⁰⁾らによって、美しい絵画表現としての絵本作品として出版されている。

日本以外にも民話を論究した小澤俊夫¹¹⁾は、『世界の民話』(1986)、『昔ばなしとは何か』(1983)などを通して、世界と比較しつつ、日本民話の独自性を明らかにしている。関連して、樋口(2011)¹⁰⁾は、民話の起源について「英語ではフォークテイル(民衆の話)、ドイツ語ではフォルクスメルヘン(民衆のメルヘン)、フランス語ではコント・ポピュレール(民衆のコント)といわれるように、ごく普通の人々の間に語り継がれてきた話であり、おそらく人類の発生とともに始まるきわめて古い歴史をもっている。これは、緑の木々が世界中のいたる所に根を下ろし、枝をはり、時には人を寄せ付けぬほど深い森となるのとよく似ている」¹⁰⁾と述べ、「民話とは何か」を考え始めたのは19世紀のグリム兄弟(ドイツ)に始まると位置づけている。

柳田國男¹²⁾は『遠野物語』(1910)¹³⁾でも知られ、日本で最初に、日本の風俗、習慣、言葉、伝説、昔話を調査し、日本人の精神性や生活の歴史を探求し、民俗学としてまとめている。このような地域の伝承文化にも関わる郷土への着目視点は、民話をテーマとするあたり、非常に重要な示

唆をしている。

群馬県においては、井田(1984)¹⁴⁾によって、『上州の伝説』などがまとめられている。これらの文献は、群馬県の地域性に特化した民話における重要な資料になっている。

このように、民話をめぐっては、様々な範囲と視点から考察がまとめられ、その地域特有の風土や習慣から生まれ、今日の伝承としての文献や語りとして伝わっており興味深い要素を多く含んでいると考えられる。そこで、今回は、数多くある民話の団体の中から1950年に設立され、長く民話の語りの活動を継続してきた「日本民話を語る会」¹⁵⁾に着目した。その中から、その活動を群馬県において引き継いでいる「高崎民話を語る会」の小沢清子代表(高崎市在住)に協力を依頼し、民話を通して、「民話とは何か」、「民話を語る経験」という2つの講座内容を立て、実践を行うサークルJの学生が民話を扱う力量を高めることを目的として、アートワークショップの事前学習を行うこととした。

3. アートワークショップのための事前学習

本実践を構築するために、「高崎民話を語る会」に民話の語りの手法や読解の協力を依頼することにした。講師は小沢氏に依頼した。小沢氏は、東京生まれであるが、群馬県の民話の採集を長年にわたり行っている。「高崎民話を語る会」の会長として自ら語り手として活躍しながら、高崎中央公民館の講座では語り部の養成にも務めている。また、人形劇団「太郎座」や演劇集団「鷹の会」などの舞台にも関わっていた経歴を持つ。

今回依頼した具体的な事前学習については、平成23年10月4日(火)と11日(火)の午後6時から90分間に渡り、育英短期大学の茶道室において、全2回の「民話に触れる特別講義」を企画・実践した。参加者は、仮装アートワークショップを進行する

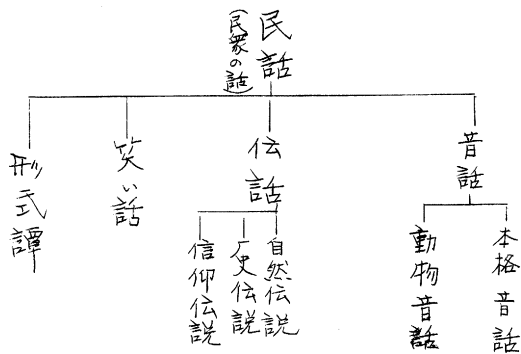


図4 小沢 (2011) による民話の関係図式



図5 小沢氏による民話の語りについての講習

サークルJの学生20名と筆者ら2名である。

第1回講義は、「民話の語りとは何か」というテーマであった。小沢氏は、「読み聞かせ」と「民話の語り」についての違いを、絵本『つつじのむすめ』を例に実際に読み聞かせを交えて説明された。また、図4のような関係図式が示唆され、民話（民衆の話）は昔話（本格昔話・動物昔話）、伝話（自然伝説・歴史伝説・信仰伝説）、笑い話、形式譚に区分されることも説明された。民話は、擬音語や繰り返しのリズムなど「耳から入ってくる言葉」に特徴があることや、口承としての民話は「自分の思い」が込められていることなどを分かり易く講義していただいた。この特別講義では、「民話が今日まで、どのように語りつがれてきたのか、民話に視点をあてる意味、民話の語りとは何か、語りの手法」などについて詳細な説明の機会を得ることができた。参加した学生達は、語りの奥深さについて理解を進めつつ、講師の小沢氏が民話の本を実際に語る場面（図5）では、迫力のある語りに聞き入っている様子であった。

第2回講義は、「民話を語ってみよう」というテーマで、今回の仮装アートワークショップで題材として選んだ『十二支の由来』の語りの実践であった。十二支にまつわる話は全国に広くあるが、テキストは小沢氏が再話した『高崎のむかしばなし』（発行・高崎市 1995）に収められているもの

を使用した。この民話は、高崎弁で残され、高崎に伝わった「十二支の由来」の内容は、幼児にも理解しやすいと考えられたことと仮装した視覚的な効果を考えた時に、非常にインパクトがあり、幼児への理解を深めることを期待したことにより、選び出す経緯になった。民話の内容については、学生に事前に配布し、解釈とイメージを深めるよう筆者らから指導を行った。当日、小沢氏は講義の中で「自分の言葉で語る」ことを提案し、主に次のような注意点を挙げた。「常体が敬体か、語尾を統一」「聴いている人に語りかける」「間をとる」「形容詞を多用しない、簡潔に」「短い文節で」「登場人物（動物）の特徴をとらえる」「行間を読み解く」などであった。小沢氏に「自分の言葉で語る」のが重要というアドバイスをもらいながら、原稿を見ずに話を参加者に語る練習には苦戦しているようであったが、この実践は学生自身が「語りの根底的な理解とその意義」にふれる絶好の機会であると感じられた。

日本における民話の本格的な採集と研究が始まったのは、柳田國男の『遠野物語』（1910）からと考えられているが、今回の特別講義の講師である小沢氏の民話研究のベースである「日本民話の会」は1950年代に生まれている。群馬県においても、ここ半世紀の間に民話の伝承者を訪ね歩き、民話に心ひかれ、語りを再生している多くの先人

達が存在する。今回は、そのような先人のお一人である小沢氏を通して民話の真髄に触れ、語りの実践指導をいただけたことは、サークルJの学生達にとって大変貴重な体験になったと考えられる。当初、学生達は、自分の言葉で物語を語るように言われた時は、大変戸惑っていた。自分がどんな言葉の環境に生まれ育ったのか、伝える言葉のスタイルを自分もっているのかを、ほんの一瞬の間に問われたのではないだろうか。現在、私達は普段の生活の中で伝承の物語を聴く機会を、ほとんどなくしてしまっている。土地の物語だけでなく人の生き方や暮らし方まで含めた文化が身近になくなってきている。しかし、語りは自分の言葉で語りかけ、話し手と聞き手が共有した世界に生きる体験であるなら、現代においても語りは存在するだろう。小沢氏は「民話は過去のものでなく時代の象徴として、今でも生まれている」と講義の最後に結んだ。次の世代を担う人達には、新しい表現や感覚で地域の文化を伝承して欲しいという願いは、本研究の根底に置かれていることでもある。その一つの試みとして、民話理解に努めながら、民話を仮装で表現し、身体で体験していく方法は、幼児にとって、さらには保育者を目指す学生にとって新しい視点からの地域文化への接近となるのではないかと考えられる。

4. アートワークショップの実践

これまでの事前学習などから構築したアートワークショップの実践を次のように設定した。

(1) 実践の目的

高崎市に伝わる民話にふれ、その物語を仮装(衣装作りなども含む)することによって、民話をより身近に理解するとともに民話に関する実体験を深めることを目的とする。

(2) 実践の概要

【名称】「群馬の民話にまつわる仮装アートワークショップ」(資料1)

【日時】平成23年10月16日(日) 午前10:00~12:00(2回構成。1時間で参加者が交代。)

【場所】育英短期大学リズム室(群馬県高崎市)

【対象】幼児とその保護者

【参加状況】第1回 親子20組28名、第2回 親子22組29名(1歳~5歳の幼児が参加)

内容は、①民話の語り→②仮装の制作→③仮装の発表という3部構成に設定した。具体的な内容は以下の通りである。

①民話の語り

民話「十二支の由来」(資料2)の絵本と並行して民話の語りを行った。ここでは、絵本の絵を見せるのではなく、サークルJが民話に登場する十二支やお釈迦様の仮装をして、語りに合わせて演技をして参加者に見せた。

②仮装の制作

十二支の仮装(十二支から自分で1つを選択)を参加者で協力・分担し、制作した。

③仮装の発表

できあがった仮装作品を着て、参加者全員で「十二支の由来」を演じ、民話の理解を深めた。

(3) 実践の考察

①民話の語り

まず、導入段階における民話の語りは、絵本の読みと劇表現を並行して行った。それぞれの動物の性格や考えが、動物の動きとして表現されていて、見ている側によく伝わっていたと考えられる。例えば、「ネズミが牛の背中に乗って歩くところをおんぶで表現したり、馬と羊は仲良いのんびりと歩き、ゴールの前で羊が馬にお先にどうぞと譲ったり、猿と犬が喧嘩ばかりしているので、鶏が間に入ってゴールしたり、隣の山と勘違いしていたイノシシが、慌ててバタバタと駆けてきたりするところ」である。最後に猫が登場して、ネ



図6 民話の語りを行っている場面（お触書）



図7 民話の語りの場面（大晦日のことを知る動物達）



図8 民話の語りの場面（猿と犬の喧嘩）



図9 民話の語りの場面（門をくぐるネズミと牛）



図10 民話の語りの場面（騙された猫）



図11 民話の語りの場面（十二支の決定）

ズミに勝負の日を1日違いで騙されていたことを知って追い掛け回す場面からは、猫がネズミを追い掛け回す理由がよく伝わっていた。また、お釈迦様のいる御殿の門や、お釈迦様のお触書なども

舞台のセットとして用意していたため、会場内に民話の内容を感じさせる雰囲気が演出されていた（図6～11）。

サークルJの学生は、事前学習で学んだ「登場



図12 民話に登場した動物の中から、自分で制作したい衣装を選んで並ぶ幼児の様子



図13 鶏の仮装衣装を制作している場面〈白いビニールとお面の色合いが印象的(白色の衣装)〉



図14 馬の衣装を制作している場面 (橙色)



図15 ネズミの衣装を制作している場面 (青色)

人物(動物)の特徴をとらえる」「自分の言葉で語る」というアドバイスを生かし、絵本の文章にただ忠実に進めるということではなく、語り手も演じ手も自分の言葉で語りを表現して伝えようとしていたことが考えられる。

②仮装の制作

素材として、動物の体は、6色のビニール袋を使った。また、動物の頭部は、同じ色の帽子を新聞紙の上に折り紙を貼って用意した。これらはサークルJの学生が事前に用意しておいた造形材料である。参加者は、それをベースに、シールや毛糸、ビニールテープで体の模様を作ったり、尻尾をつけたりして制作した。また、頭部には、折り紙で耳をつけたり、ペンで顔を描いたりした。

これらの材料は、作業のしやすさばかりでなく、見栄えもよく、参加者に大変好評だった。

参加者には、自分の作りたい十二支を選んでもらったが、中には、猫やお釈迦様を作りたいという幼児もいた。しかし、これらについては準備をしていなかったため、十二支の中から選んでもらうことにした。また、自分の干支にちなんで選んでいる幼児や、語りの場面を通して、サークルJの学生が身に着けていた衣装を見て、かわいいものやカッコいいと感じた衣装を選んでいる幼児もいた。そのため、イノシシや蛇など、制作を希望する幼児が一人もいない人気のない動物もあった。これらのエピソードは、仮装が幼児のイメージや感性に直接的な視覚効果をもつことに関する



図16 竜の衣装を制作している場面（緑色）



図17 トラの衣装（黄色）を制作する場面（左）
図18 制作したネズミの衣装で仮装をする幼児（右）



図19 ウサギの仮装をして、神様の門までの道を歩く幼児達



図20 鶏の仮装をして、神様の門にたどり着いた幼児達

興味深い経過内容である。

一方で、サークルJの学生は、自分の身に付けている衣装の動物を作りたい幼児を一カ所に集めて、制作の補助をした。サークルJの学生が見本となる衣装を身に付けていることは、幼児が制作を進める際に有効かつ参考となる見本として活用されていた。制作は、動物ごとに作業ができるように、マットの上に新聞紙を貼ったスペースで行った。これは、マジックやのりがはみ出しても応用の効く設定がしてあり、同じ動物を作る者同士が肩を寄せ合って作業のできる点においても有効であった。出来上がった作品は、尻尾の位置や顔の表情、体の模様など、同じ動物でも一つ一つ個性があり、一人一人の幼児の思いが詰め込まれ

た美的かつデザイン的にも非常に素晴らしい表現に発展した（図12～18）。

③仮装の発表

ここでは、出来上がった作品を着て、ただお互いに見せ合うのではなく、民話の語りに合わせてサークルJの学生と一緒に参加者も、歩いたり、走ったり、飛んだりして、民話に登場する動物になりきって演技を楽しんだ。このことは、幼児にとって、民話「十二支の由来」のより深い理解につながったと考えられる。また、どの幼児も自分の作った衣装を誇らしげに着ていて、嬉しそうにしていた姿が印象的であった。ワークショップが終わった後も、それをすぐには脱がずに、愛着をもって身に付けてたまま過ごす様子も見られた（図



図21 門をくぐり抜けて集まった干支の動物の仮装をした幼児達



図22 門の前に来て順位を告げられる猿の仮装をした幼児達

19～22)。

5. 全体を通した考察

筆者らは、数年前より、幼児の造形に関わる実践の中に、仮装の制作を取り入れている。ここでは、学生達が、話を選び、仮装の衣装を制作し、音楽（BGM）や演出にも工夫を凝らして発表し合っている。また、学生達は、話し合い、協力し合って、楽しみながら非常に熱心に取り組んでいる様子が見られる。保育者を目指すサークルJの学生達にとって、今回のワークショップの実践を通して、これまで自分達が身に付けてきたそのような仮装のノウハウを実際に生かす（目の前の幼児を相手に一緒に制作し、発表する）経験を積むことができたことは意義深いと考えている。学生達は、これまで事前学習などから身に付けてきた力を自信に変え、実践では生き生きと参加者に接していた様子が多く見られた。このことは結果として、参加した幼児達を十分に楽しませることにつながり、大きな相乗効果を生んでいた。さらに事後の振り返りにおいても、学生からは「語りの体験は非常に難しかったが、その経験を通して民話の奥深さや面白さを理解できたことが、仮装のアートワークショップに様々な面でつながった」

「高崎市に住んではいたものの、高崎の民話に接することはなかった。今回の民話の体験を通して、語りだけではなく、仮装をすることでさらに民話への理解を深めることができた」民話を仮装するという体験は自分自身も今までなかったが、このような経験は自分自身で民話を理解できるとともに、とても興味深いことであると感じた」などの意見が多数出されていた。

さらに、参加した保護者のアンケートにも「高崎市の民話は地元に住んでいても接することはなかったし、自分自身も子どもに語ることはなかった。しかし、今回の体験を通して、このように民話を理解する方法もあるのだということが体験でき、今後、他の高崎市の民話も読んでみたいと思った」「子どもには民話の理解は難しいのではないかと最初は思っていたが、実際に仮装を見ていく中で、子どもは民話のお話の中に深く入り込み、登場者を演じていたと感じた」「十二支の民話は、高崎弁で語られていて、方言は難しいと考えていたが、子どもにも理解しやすいような語りを学生さん達が工夫していたことは、とても良かった」「仮装衣装がとてもかわいく、きれいだと感じた。家庭でも作れるような材料だったので、お話の衣装などを何かの機会に親子で作ってみたいと思う」などの意見が記入されていた。

なお、学生達の力は、仮装のための準備にも表れていた。当初、多くの民話から「十二支の由来」という話を選んだのも実は、ここに関わった学生達自身である。幼児が自分の作る動物の衣装を12の選択肢の中から選べるこの話を選定したのは、幼児達の反応を十分に想定してのことだった。また、制作のための材料の準備では、制作の中で幼児達のアイデアを多数生かせる余地が残されていた。この点でも、学生達の仮装の事前学習が生きていると考えられた。実際、民話「十二支の由来」は、仮装をして理解するには、非常に合致する話であった。重ねて、仮装という手法が非常に効果的であり、参加者の反応についても大変手応えがあった。しかし、この民話は、細かな言い回しやストーリーに若干の違いはあるにせよ、非常にポピュラーであり、全国的にもよく知られている。同じように仮装という手法にマッチする高崎の民話を、アートの面から発掘できれば、さらに独創的で、より良いものになったとも考えられる。

また、学生達は、事前学習として民話の特別講義で学んだ「自分の言葉で語る」というアドバイスを自分達なりに解釈し、民話の読み聞かせの中の動物の動きの身体表現として生かしていた。そのことは、民話の行間にある動物達の思いとして見ている側によく伝わることにもつながった。そして、何よりも学生達自らが、笑顔で楽しみながら民話を表現する姿が、民話の楽しさやその魅力となって参加者に十分伝わっていたと考えられる。最終段階として、実はこのことが一番大切なことなのではないかと考えさせられることにもなった。

今回実践したアートワークショップは、参加者の体験を重視して、民話の語り(鑑賞)→仮装の制作(造形)→仮装の発表(表現)というプログラムの構成になっていたが、「仮装の衣装を自分も作って、着て、演じたい」という参加した幼児の欲求を満たすことにおいて、とても自然な流れになっていたと考えられる。それは、参加した幼児達が、

十二支の衣装を身にまとったサークルJの学生達による語りに目を輝かせながら聞き入っている様子、その後自分達も夢中になって楽しそうに制作している様子、完成した衣装を一人一人が嬉しそうに身にまとい、民話に登場する動物になりきっている様子から確認できた。

結果として、今回の実践のように、アートワークショップに仮装を取り入れるアイデアには無限の可能性が広がっているという手応えを掴むことができた。さらに、「十二支の由来」の話のように、民話によっては、その理解に仮装の手法が有効に働くものがあるということが明らかになった。しかし、すべての民話に仮装という手法が合うとは限らないのではないかと考える。筆者が同年9月に実践したアートワークショップにおいては、高崎の民話「風がすえた」の話には、「影絵」の手法が非常に効果的で、その理解に役立つことが明らかになっている。¹¹⁾ その「風がすえた」の話は、今回のような仮装で表現するよりは、「影絵」で表現した方がよりふさわしいと考えられる。したがって、「発掘した民話の表現の可能性をあらゆる視点から検討し、題材として取り上げていくことが必要な手続きであり、それをアートワークショッププログラムの構築に役立てていくことが重要」という結論を導き出すことができた。

最後に、郷土の民話を題材にした仮装アートワークショップの実践は、今回の1回で終わらせるのではなく、継続していくことこそが大切であり、そのことが小さな一歩ではあるが、地域力向上につながると確信している。そのため、サークルJの活動の一つの型として、今回の実践プログラムを活用し、毎年応用して実践していくことも検討する価値が大いにあると考えている。

また、地域力向上のためには、なんといってもより多くの参加者が集まることに大きな意味がある。したがって、ワークショップの広報・宣伝活動にもさらに力を入れていかななくてはならない。そのための一つの手段として、NPOや地域(自治

体や公民館など)とのより強い連携も取りながら、今後の展望として、「子育て支援ネットワークの形成」を拡大する方法も探求していきたいと考えている。

参考資料



資料1 実践の広報用ポスター

とんとむかし。あったことだかねえことだか知らねども、あったこととして、聞かねばなんねえぞ。まんだ人間が、動物たちと仲よく暮らしていたころのこと。ある時、お釈迦さまから動物たちに、「これからくる年に、お前たちの名前を付けることにした。早く来た順に名を付けるから、あさつての夜明け前に、わしんとこへ集まれ」というふれ書きがきた。すると牛は、「おら、足おそいけえ、早めに出立すべ」って、すぐその日から歩き始めた。猫は、仲のええネズミと一緒に行く約束をして、ネズミの来るのを待った。トラは、足の速えのが自慢だもんで、「どうせ、おれが一番だ。おそく行くべし」とて、当日の夜が明けるちょっと前に、出かけることにした。ネズミは、「なんとかして、おれが一番先に、お釈迦さまとこへ、着きてえもんだ」と頭しぼった。そして、猫と行く約束なんぞ、さばっと忘れて、その日出立した、牛にとびのった。で、牛がようやく、お釈迦さまとこへ着いてみれば、だあれもおらん。

「あれ、おれが一番かい」と思うたとたん、牛の背中からネズミがピコンとおりて、お釈迦さまの前に座った。トラはおそく出たが、千里の道をピューンとひととびして、(おれが一番だんべ)と、お釈迦さまとこへ出たら、ネズミと牛が、とっくに来とる。そのあとから、ウサギ、竜、蛇、馬、羊、猿、鶏、犬、イノシ

シが、ぞよぞよとやってきた。猫は、なかなか来ねえネズミに、じりじりしたが、「いやいや仲のええネズミだもの、もちっとまつべえ」とネズミを待っておるうちに、とうとう夜が明けてしまうた。あわくった猫が、お釈迦さまとこへかけつけると、もう猫の入ってねえ十二支が、できあがっておった。猫はまっさか怒った。それからは、ネズミをみると、いつでも追っかけるようになったんだと。いちがさけもうした(以上原文のまま記述した)。

資料2 高崎民話の会の小沢(1995)は以下のような「十二支の由来」をまとめている。
 (『高崎のむかしばなし』, 小沢清子, 高崎市市長公室広報聴録編, 1995, pp. 129-132より抜粋した)

謝辞

本研究は、平成23年度の群馬県「地域力向上事業」委託事業として、正式に群馬県より採択されました。平成23年7月より、事前学習会や実践を進めてきました。この間、群馬県内の事業関係諸機関、NPO、後援団体、協力団体より多くのご協力を賜りました。この場を借りて厚く御礼を申し上げます。

引用文献

- 1) 土堤内昭雄, 「人口減少時代の地域力向上に向けた提案」, 日本地域政策研究 (7), pp. 217-224, 2009-03.
- 2) 茂木 勇, 「自治体の地域力向上施策に関する基礎的考察」, 日本地域政策研究 (7), pp. 257-264, 2009-03.
- 3) 牧野 篤, 松浦 崇, 上田孝典, 『自治体改革における分権型社会構築の課題・方向と生涯学習—豊田市「分権型社会における地域力向上調査」報告—』, 教育科学 53(2), pp. 163-208, 2006.
- 4) 宮西悠司, 「地域力を高めることがまちづくり—住民の力と市街地整備」, 都市計画143号, 1986.
- 5) 山内直人, 「地域力とコミュニティ」, 地方シンクタンク協議会, Vol. 23, No. 2 (No. 77), 2007-10.
- 6) 中野民夫, 『ワークショップ—新しい学びと創造の場—』, 岩波新書, pp. 29-30, 2001.
- 7) 中西紹一編著, 『ワークショップ—偶然をデザインする技術—』, p. 14, 2006.
- 8) 井上他共著, 『こどものためのワークショップ』, アムプロモーション, p. 16, 2007.
- 9) 全国土地改良事業団体連合会, 「村づくりワークショップとファシリテーション」, 『新しい村づくり』, 第115号, p. 33, 2005.

- 10) 樋口 淳,『民話の森の歩き方』,春風社,2011.
- 11) 渡辺一洋,「郷土の民話を活用した影絵表現ワークショップの研究」,育英短期大学幼児教育研究所紀要第10号,pp.21-37,2012.

注

- 1) 群馬県高崎市だけでも「風がすえた」,「ムジナの清さん」などのユニークな民話が多く存在し,また,現存する土地の橋にまつわる伝説もあることが分かった(例えば,『高崎のむかしばなし』,小沢清子,高崎市市長公室広報広聴課編,1995などで複数の民話が紹介されている)。
- 2) 群馬県高崎市を中心として,高崎市に伝わる民話を伝承している団体。
- 3) 行政と地域住民が連携し,地域自らが主体となって地域の資源を発見・蓄積・活用し,地域の課題を解決すると共に,より地域のコミュニティ機能を強化し,魅力ある地域へと向上させるための取り組みを支援することを目的とする事業。
- 4) 「地域力」の概念は様々な定義がなされている(ja/Wikipedia.org/wiki)。
- 5) NHK による調査を通して,日本が急速に絆を失ってしまった社会に変わっている実態が浮き彫りにされた。「無縁社会」は,かつて日本社会を紡いできた「地縁」「血縁」といった地域や家族・親類との絆を失ったことに加え,終身雇用が崩壊し,会社との絆であった「社縁」までが失われたことから生み出されていたことが特集されている(<http://www.nhk.or.jp/special/onair/100131.html>)。
- 6) 例えば,日本に現存する先行文献資料においても「民話を仮装した」実践に関する資料は見ることができない。
- 7) Carl Gustav Jung (1875~1961),スイスに生まれる。分析心理学の創始者。グレートマザー,影,アニマ,アニムス,ペルソナなどのアーキタイプを導いた。
- 8) 松谷みよ子(1926-,東京都神田に生まれる)。日本の児童文学作家。1960年の『龍の子太郎』は民話を再創造し,従来の児童文学と異なった現実社会の厳しさを幻想的な物語と混交させた世界を作り上げ,第1回講談社児童文学作品を受賞した。同書で1961年,第8回産経児童出版文化賞,1962年,国際アンデルセン賞優良賞を受賞。また,1961年には太郎座の第1回公演で瀬川脚色による人形劇「龍の子太郎」が上演される。1964年,『ちいさ

いモモちゃん』で第2回野間児童文芸賞を受賞。

- 9) 瀬川康夫(1932-2010)は,日本の画家,版画家,絵本作家。愛知県岡崎市出身。福音館書店の「こどものとも」の仕事で皮切りに,新しい技法を次々と使いながら多彩なタブロー,版画,スケッチ,絵本の制作を続けた。初期の絵本は松谷みよ子,松野正子などの文に挿絵をつける形で作成されたが,1975年以降は文・絵ともに自作の絵本も制作。その仕事は,童画の枠を超えた現代的な「児童出版美術」の域に達し,BIB(プラチスラヴァ絵本原画展)グランプリや国内の出版文化賞を受賞するなど国内外で高い評価を獲得している。小さな絵本美術館での作品展なども行われている。
- 10) 司 修(1936-)は,小説家,画家,装丁家,エッセイスト。法政大学名誉教授。群馬県前橋市出身。
- 11) 小澤俊夫(1930-)は,旧満州出身の日本のドイツ文学者,筑波大学名誉教授。ドイツのメルヒェンと呼ばれる口承伝承による昔話の研究が特に専門で,文学研究から民俗学にまたがる分野で幅広い研究を行っている。1998年に小澤昔ばなし研究所を設立,昔話,メルヒェンの選集を多数出版している。
- 12) 柳田國男(1875-1962)は,日本の民俗学者。兵庫県生まれ。日本列島各地や当時の日本領の外地を調査旅行し,初期は山の生活に着目しており,著書に『遠野物語』などがある。
- 13) 岩手県遠野町(現在の遠野市)出身の小説家・佐々木喜善によって語られた遠野盆地から遠野街道に伝わる民話を柳田が筆記・編纂して自費出版した初期の代表作。
- 14) 第36回都市計画全国大会群馬県特集号にて発表されている。他に井田安雄,『群馬の民話事情(特集・近頃民話事情)』(2007)などがある。
- 15) 1950年代,木下順二の「夕鶴」の上演をきっかけとして生まれた「民話の会」を継承し,民衆の間に語り継がれてきた伝承を訪ね,語りに耳を傾け,忘れられようとしている語りを伝承する活動を行っている。現在の事務局は,東京都新宿区に置かれている。

参考文献

- [1] 森 時彦,『ザ・ファシリテーター』,ダイヤモンド社,2004.
- [2] 堀 公俊,『ファシリテーション入門』,日経文庫,2004.
- [3] 岸 裕司,『地域暮らし宣言 学校はコミュニティ・

- アート!』, 太郎次郎社エディタス, 2003.
- [4] 御園慎一郎, 服部 敦, 『特区・地域再生のつくり方』, ぎょうせい, 2008.
- [5] 苅宿俊文, 佐伯 胖, 高木光太郎, 『まなびを学ぶ』, 東京大学出版会, 2012.
- [6] 苅宿俊文, 佐伯 胖, 高木光太郎, 『場づくりとしてのまなび』, 東京大学出版会, 2012.
- [7] 苅宿俊文, 佐伯 胖, 高木光太郎, 『まなびほぐしのデザイン』, 東京大学出版会, 2012.
- [8] 佐伯 胖, 『幼児教育へのいざない』, 東京大学出版会, 2001.
- [9] 津守 真, 『保育者の地平』, ミネルヴァ書房, 1997.
- [10] 松谷みよ子, 『現代民話考 12 写真の怪・文明開化』, 筑摩書房, 2004.
- [11] 大川悦生, 『子どもに聞かせる日本の民話』, 実業之日本社, 1998.

〔 2012年11月29日 受付 〕
〔 2012年12月17日 受理 〕