

五感を通じた遊びから創造性を育む、遊び場の提案

cre/borderless チーム

伊藤 慶孝, 尾崎 未登利, 戸田 実咲, 西澤 智子, 頼 静雨

多様な他者と関わる人が多い現代社会において、価値の違いを受け入れていくためには、自分と他者との差異や、ステレオタイプといった思い込みだけで判断するのではなく多様性を受容し合うことが肝要であると考えます。また社会の発展や新たな価値の創出のために多様な能力を組み合わせる新しい価値を生み出すことが必要であろう。本研究では自分の中に無意識に存在している境界 (border) に着目し、その境界を意識的に変えることで、自分と他者の間に生じる差異について捉え直し、新しい視点をつくる契機になるのではないかと仮説を立てた。そのため五感を通じた遊びによるワークショップ (以下、WS) を展開し、自分の中にある境界に気づき、それを変えようとする動きを促すことを試みた。新たな視点を生み出すために、創造性を刺激する WS を提案した結果、参加者のフィードバックから感覚や思考の変容が示唆された。

Keywords : 境界, 五感, 創造性, 遊び場, オンライン

1 研究背景と研究目的

近年の社会変化の中で、多様性が社会の発展や新たな価値の創出につながる可能性をもっている。経済産業省は、「多様な人材の活躍は少子高齢化の中で人材を確保し、多様化する市場ニーズやリスクへの対応力を高める(中略)日本経済の持続的成長にとって、不可欠である」¹と述べている。また「ダイバーシティ」や「Society5.0」²の視座からも社会の発展のために、あらゆる個性を尊重し合いながらも互いの価値観の違いを受け入れ、新しい価値を創造していくことが必要とされている。それゆえ今後益々、様々な生活背景の他者との関わりが求められてくるであろう社会において、一人ひとりが互いを受容し合えるようになるため、価値観を捉え直す契機が必要になると考える。

本研究は、自分の中に無意識に存在している境界に着目し、その境界を変化させる機会を提供するものである。五感を通じた遊びによる、ワークショップを企画し、年齢や性別、国籍や文化等の違う参加者が、共に過ごせるような遊び場を設定する。そして他者との関わりによって、自分の中にある境界を想定し、その想定が強い主体性をもつことを試みるものである。

2 研究の仮説

本研究では、まず境界を生み出す要因の一つである言葉に着目した。言葉は物事を認識し、区別する際に生じるもので、あらゆるところに存在している。そして言葉そのものや習慣等と、境界との関係は密接である。言葉のつくる境界も存在し得るし、言葉から得られる固定概念も存在し得よう。言葉と境界を捉え直す一方で、自己の思考や感覚の変容を促す

ために五感への刺激を考えることも、他者との差異が同化・融合していく契機になるのではないかと考えた。そして境界について深く思考を重ね、新たな視点を生み出すためには一人ひとりの感覚を刺激する、創造的な活動が有効ではないかと仮説を立て、「ことば遊び」及び「感覚遊び」の2つのカテゴリーによるWSを考案し、それを実施した。

3 研究方法

WSの実施にあたっては五感(視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚)を用い、多様な背景の人が参加しやすい遊びを検討した。本研究チームのメンバーの専門領域や生活背景等を活かし、メンバーの各専門領域と五感を掛け合わせた6つのWSを展開した。そして遊びに没頭しながら自己表現できる、創造的な活動を取り入れるようにした。遊びとは自発的な行為として自ら進んで行われるものであり、チクセントミハイの言うフロー経験となる場合が多い。フローとは、「全人的に行為に没頭している時に人が感ずる包摂的感覚のことであり、遊びは優れてフローをもたらす経験である」³としている。フロー経験をもたらせるようにすることでWS参加者がもっていた境界について再考できる機会となり、その再考する力が創造性の原動力になるのではないかと考えた。そのためにはWS参加者を、フロー体験へと促す環境設定に力を入れた。各WSにおいて、事前に何度もミーティングやリハーサルを行い、環境や空間の在り方について検討を繰り返した。

研究結果を分析する方法として、WSの実施風景を記録したり、アンケート調査やヒアリングを行ったりする等して、WSの効果について検討や分析を行った。

3-1 ことば遊び

(1) 〈toma-toma〉

言葉から意味と音を分割し、再構築する WS をファシリテーターの指導により本研究チームのメンバー自身が体験した。創作した詩から「ことば遊び」に発展させる際、言葉から意味が乖離し、ただの記号や音となっていくことを体験した。そして、音からリズムが加わって歌となり、更に色や形のイメージへと広がったことからアニメーション表現に至った。このように言葉の概念を崩し、再構築していく創造活動を経て、「トマトマの歌」が誕生した。



図1 toma-toma 歌詞・楽譜・アニメーション

(2) 〈BBB(Big/Borderless-Big-Band)〉

一般募集した約 50 名の様々な年齢や国籍の参加者と「トマトマの歌」をリモート合唱する WS を行った。ほとんど「と」と「ま」の音からなる歌を大勢で合唱することで生じる音のズレ、多重音声によって、自分の声さえ聴きとることが出来なくなってくる。他者と融合していくような一体感を得ると同時に、個が個でなくなるような不安感を感じる経験から境界が存在することの意味や、他者との関係性を見つめる契機を提供したいと考えた。



図2 BBBワークショップの様子

(3) 〈彳+又+㇇+子〉

タイトル「彳+又+㇇+子」のように、漢字を分解し、

象形文字のような形にまで還元していく活動である。分解することで、今まで使われた日常的な漢字を、非日常的なものとして表現する。漢字 (Chinese character) に対する自動化した認識を止め、異化効果を実現していく。異化効果とは、異化作用ともいい、同化作用の逆で、当たり前と思われる事柄を、見慣れない未知のものに変える趣向のことをいう。この WS では、当たり前に使われている自分の名前の分解を通して、自分の人格 (character) に対する境界を揺さぶることで、人格を問い直す試みである。自己のアイデンティティの見方・考え方を再認識・再構築することができるのではないかと考えた。

3-2 感覚遊び

(1) 触覚 〈つなぎつなぎゲーム〉

この WS は、ことば遊びに造形表現の要素を加えた可視化されたしりとりである。言葉で繋いでいくのではなく、無言で媒体を通してイメージを繋げていくゲームである。他者が創った造形物から言葉を推測し、しりとりのルールに乗っ取って、その末尾の言葉から続く言葉を考え、それを造形物として表現したものを次の人へ繋いでいく。言葉という便利なツールが使えない状況を設定し、限られた情報から他者の思考を推測する際、抽象的な思考を働かせることになる。その時、自分と他者との思考を感覚として体験できるのではないかと考えた。またアジア圏の人々が言葉を越えて遊ぶための、手がかりを探るために実施した。



図3 つなぎつなぎゲーム ワークショップの様子

(2) 視覚 〈hika+ri+kai〉

この WS では Web 上でのオンライン参加者と現地参加者による、プロジェクターを用いた影絵遊びである。オンライン参加者は、zoom のホワイトボード機能を使って参加し、現地参加者は会場に置かれた白い段ボールに、直接に様々な素材を投影するといった、双方からの協働活動を積み重ねていくもの

である。オンライン参加者は遠隔操作によって描いた絵や文字が、会場の段ボールに投影される面白さを感じることができ、現地参加者はプロジェクターで投影する際、シルエットの面白さや透過性のある素材の魅力に触れ、光と影が織りなす様々な表情を発見することができる。その活動の結果として、現実空間と仮想空間の融合によって起こる光の美しさを感じられるのではないかと考えた。



図4 hika+ri+kai ワークショップの様子

(3) 味覚 <dagashi-dagashikashi>

岡山市奉還町商店街で行われた駄菓子のイベントに参加した子ども達を対象に実施したWSである。子どもに馴染みの深い駄菓子のCM制作を通して、食感や味覚による感覚を働かせて、そのイメージを表現する活動を行った。お気に入りの駄菓子について音楽や絵画による創造活動を行うことで、食べるという行為がもたらす、感覚についての意識変容が促されることを期待した。



図5 dagashi-dagashikashiの様子

(4) 聴覚 <(m(p)am(p)a:go:to)>

Voiceをテーマとして、オンライン上で集まった参加者が割り当てられたキャラクター設定になり切り、他者と会話をする。その際、参加者はボイスチェ

ンジャーによって自分の「声」を変換し、他のパーソナルな情報も遮断する。またVoiceには「態」という意味もある。能動態と受動態に捉えられているように、動詞の表す行為を行為者の側から見るか、行為の対象の側から見るかに従って区別するものである。このWSは「play and act」による、自分以外の他の人格＝役を演じるといった「ごっこ遊び」である。自らの社会的立場と違う人物になって他人と会話することで、日常生活で起こりうる普段気付くことのない、自分の表現への差異や違和感に気づくことができるのではないかと考える。

(5) 嗅覚 <ni:oi-ni:oi>

香を焚いて、香りを聞く「香道」という日本の伝統芸道がある。それに遊びの要素を組み合わせた「組香」をテーマにしたWSである。未知の香りを感じた後、そのイメージを画材や粘土を用いて表現し、他者へ共有する活動を行った。未知の香りからは具体的なイメージを持ってないことから、過去の経験や抽象的なイメージが引き出されることが考えられる。また感覚を意識して使うことで、刺激された創造性が表現することへの内発的動機付けに繋がるのではないかと考えた。



図6 ni:oi-ni:oi ワークショップの様子

3-3 ホームページ、Instagramの開設

cre/borderlessのコンセプト、活動の紹介やWSへの参加申し込みができる機能を備えたホームページ(以下HP)を作成した。またアジア圏の多様な人への広がりを目指し、HPとリンクしたInstagramも開設した。HPによって、活動をPRしたりWSへの参加者を募ったりすることが可能となり、遊び場への参加を促すと同時に、参加していない人ともPJの輪を広げていけるプラットフォームとする。

4 考察

実施したWSの参加者から得た感想の一部を紹介

し、考察を述べる。

〈BBB(Big/Borderless-Big-Band)〉

「何を歌っているのかわからなくなり、不思議な感じでした」「混沌とした中で声を張り上げて歌うというのは、得難い経験だった」「単純に訳がわからない、混乱する！というマイナスの印象でしたが、次第にその混乱さえも面白くなってきました」という感想を得られた。参加者の多くは小中学校時代に一度は合唱の経験をしたことがあると思われるが、その経験と比較するとリモート合唱は随分歌いにくかったようである。自分の声さえも聴きとれなくなる中で、誰の声に合わせて歌えばよいかと耳を澄ませば、不思議と特定の人言葉が聞き取れる。騒音の多い人混みでも人と会話ができるように、日常生活の中では自然に取り出せる音の情報が、オンラインでは困難であるといった見解を得ることもでき、話し手の目や口の動き等から得る情報以外に、感覚的な情報がそれを補っている可能性があることが分かった。

〈つなぎつなぎゲーム〉

参加者の3分の1は留学生で、「言語の違いがあっても言葉がわからなくても、しりとりはできるんだなと思いました」という感想を得られた。言語の壁はあるものの、言葉を使用しない条件でのゲームを通して、他者の内面を感じる活動となった。また「単純に楽しかったが、ボーダレス、多様性への繋がりはわかりづらかった」という意見があった。原因として、振り返りの時間が少なく、十分な省察ができなかったことが挙げられる。

〈hika+ri+kai〉

「光と影を用いることによってできる影がすごい」「色々な形の影を作って、それに合わせた色合いの光が出せたら組み合わせて遊ぶ」という意見があった。直接的に光と影の織りなす美しさを体験した現地参加者と、オンラインの中の光で遊んだ参加者は、異なる美しさを感じ取ることができた。没頭して光と影で遊んでいる現地参加者の様子からフロー経験を味わっていることも窺うことができ、創造性には五感の刺激が重要であるとの仮説に相応する結果が見い出せたのではないかと考える。他には、「通信トラブル・画面の小ささなど課題がある。」「複数人でのオンライン表現は、遠慮してしまい、難しかった。」という不自由さを示す発言があった。オンラインWS活動をするにあたり、コミュニケーションの手段や感情を共有する方法について、研究を進める際の視点としたい。

〈dagashi-dagashikashi〉

幼児から小学校高学年までの8名に対してWSを実施した。子ども達の反応は素直で、感じたままに

「面白くない」「やりたくない」といった言葉が返ってくる。味覚から表現活動を行うことを初めはやりたくないと言っていた子どもも、次第に没頭していった。要因としてWS中、駄菓子のイベント主催者がギターで演奏をしたり駄菓子の歌を歌ったりして場を盛り上げてくれたことが影響したのではないかと考える。味覚から表現に至るプロセスを楽しめたのは、駄菓子のデザインから得られる視覚や、演奏による聴覚の情報からの相乗効果が考えられる。五感の領域への効果的な刺激がより創造を促すと言えよう。

〈ni:oi-ni:oi〉

参加者から「香りから、場面、絵を想像したとき、音もイメージした」という感想を得られた。嗅覚への刺激から視覚や触覚への感覚の拡張を期待していたが、聴覚までの拡張は想定外であった。香道は単に嗅覚だけを用いる行為ではなく、その他の感覚機能へ連鎖することが推測できると同時に、日本人の五感の使い方の特徴を知ることに関する、有益な情報を与えてくれる可能性が高いことが分かった。1998年のハーズの研究によると、「参加者に、嗅覚、触覚、聴覚の刺激を写真（視覚）と共に連合的な記憶をさせて、これらの刺激を基に、写真の再生を求め、その結果として、嗅覚を関連させて引き出された記憶が他のモダリティよりも情動性が高く、高成績の傾向を示した」⁴という報告もあり、WS参加者は嗅覚によって引き出された記憶からイメージを膨らませ、主体的な創造活動へ繋がったと考えられる。

5 総合的なまとめ

本研究では他者の多様性を個性として受容し合うために、WS参加者自身が無意識に描いている境界そのものや変化に気づくことを仮説として試みた結果、他者との関わりによってその境界に気づき、変容したのではないかと考える。新しい視点を得るためには、第三者が必要なこと、また人の内面の変容には五感と創造性を伴う活動が密接に関わっていることが分かった。今後も個と個の関係性における境界のもつ意味や、概念によって無意識につくりあげられた境界への主体的な変容を促す、五感を通じた遊びの有効性について探究する必要がある。

〈註〉

- 1 ダイバーシティ経営の推進、<https://www.meti.go.jp/policy/economy/jinzai/diversity/index.html>,
- 2 Society 5.0, https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/
- 3 M. チクセントミハイ『楽しみの社会学』, 今村浩明訳, 思索社, 1979.
- 4 Rachel S. Herz., Are Odors the Best Cues to Memory? A Cross-Modal Comparison of Associative Memory Stimuli. *Annals of New York Academy of Science*, 30, 855, 1998, pp. 670-674.