

ワークショップの三つの危険性と リフレクション

NPO学習環境デザイン工房の アート系ワークショップに関する 状況的学習論に基づく省察

目次

はじめに

- 1 本研究の位置づけ ワークショップのリフレクション
- 1-1 研究目的 ワークショップの三つの危険性とリフレクションについての考察
- 1-2 研究対象 ワークショップ・オン・ワークショップのグループ討論
- 1-3 研究方法 フィールド自体を生成させる実践
- 1-4 分析視座 ワークショップを語る資源としての概念
- 2 ワークショップの三つの危険性
- 2-1 アイデンティティ・スイッチング
- 2-2 個人の漂流
- 2-3 共同体の漂流
- 3 多元的リフレクションの可能性

おわりに

今後の課題 研究方法論の確立

謝辞

注

参考文献

図表

写真

．はじめに

2004年3月にNPO学習環境デザイン工房が主催する「ワークショップ・オン・ワークショップ」が科学みらい館で行われた。ワークショップをフィールドワークするワークショップである。研究者、学生、教員、TVプロデューサー、NPOスタッフ、ボランティア、保護者などがワークショップをファシリテートし、フィールドワークし、エスノグラフィを作成した。

子ども達は「逆転時間」「脳の鏡」などのアート作品を制作した。それを大人達がフィールドワークし、ワークショップとは何かを模索し、エスノグラフィを制作した。2日間のワークショップの最終プログラムではシンポジウムが行われた。そこでは参加者から多様な問いが提起された。

例えば、ワークショップめぐりをしても、日常に何ら反映されない問題をどう捉えたらいいのだろうか？ワークショップから何を持ち帰ったらいいのだろうか？ワークショップを渡り歩くワークショップ・フリークをどう捉えたらいいのだろうか？このような問いかけのもとで、議論がなされた。

筆者の参加したグループ討論では、主に次の問いを探求した。共同体の生成を試みるワークショップにはどのような危険性が生じるのだろうか？その危険性を防ぐにはどうしたらいいのだろうか？

この討論の過程で、アイデンティティ・スイッチング、個人の漂流、共同体自体の漂流という三つの危険性を筆者は指摘した。日常の秩序から分離し、境界状態を経験し、再び秩序に再統合されなければ、個人や共同体は漂流してしまう危険性がある。自らの所属する共同体に再び戻るためにリフレクションが不可欠になる。

本ワークショップのテーマは「リフレクション（省察・反省）」であった。この言葉は、参加者がそれぞれ多義的に用いていた。そのため学問的に定義された言葉というよりはむしろ、実践で語られた言葉として扱う。研究者、教員、学生、社会人、保護者などが、自らの共同体に戻る過程でそれぞれにリフレクションを行っている。本論文では、グループ討論の論点に絞って実践としてのリフレクションを行う。

.1 本研究の位置づけ ワークショップのリフレクション

.1-1 研究目的 ワークショップの三つの危険性とリフレクションについての考察

本研究は、NPO学習環境デザイン工房のワークショップを調査するリサーチ・グループの一環としてなされた^(注1)。ワークショップとは何かをリフレクションするプログラムは、その研究の手がかりとなると考えられる。本論文の第一の目的は、ワークショップの三つの危険性とリフレクションについて考察することである。第二の目的は、ワークショップを振り返り、今後の課題を発見し、提示することである。第三の目的は、ワークショップ研究の手法について考察することである。

.1-2 研究対象 ワークショップ・オン・ワークショップのグループ討論

本論文の研究対象は、2004年3月13日と14日に行われた「ワークショップ・オン・ワークショップ」のシンポジウムにおけるグループ討論である。

ワークショップは、次のプログラムで行われた。①キーノートスピーチ②コアワークショップ③リサーチ：1 コリサーチ（コ=子ども、コミュニケーション、言葉）、2 グループリサーチ、3 ビデオリサーチ④メタワークショップ⑤シンポジウム

①のスピーチでは、上田がワークショップの意味と仕組みについて考える枠組みを提示した。次に、サイコロの多面体を用いて、ワークショップとは何かを表現した。「つくって」「かたって」「ふりかえる」実践を行った。

②のコアワークショップでは、子どもと大人でアート作品を作り鑑賞した。13日には逆転時間、14日には脳の鏡を行った。「逆転時間」では、積み上げたものを崩したり、ゆっくり歩くシーンをデジタルカメラで撮影する。それを逆転に回転させて上映することで、時間が逆転したような作品ができる。脳の鏡は、子ども達が絵を描く過程をアニメーションのように振り返ることのできるコンピュータソフトである。

③の研究では、数十台のカメラとビデオで画像が録画され、数百枚のフィールドノートが記された。

④のメタワークショップでは、ワークシート、映像、鉛筆、付箋、模造紙など多様なメディアを用いてエスノグラフィが制作された。これらのエスノグラフィは、学習環境デザイン工房に資料として保管されている。

⑤のシンポジウムでは、研究者、教員、TVプロデューサー、NPOスタッフなどを核に小グループに分かれて討論した。筆者も大学教員として、一つの小グループを担当した。ワークショップをリフレクションするプログラムとして位置づけられていた。

この①から⑤のプログラムのうち、⑤のグループ討論の一つに焦点を当てる。NPO学習環境デザイン工房は、2003年には延べ75日間、小学校や美術館でワークショップを行った。子どもの作品づくりの実践については、スタッフやリサーチャーがそれぞれの立場からリフレクションを行っている。本実践の特色は、ワークショップをワークショップしたという点である。その特質の最も現われているシンポジウムのグループ討論に焦点を当てる。

1-3 研究方法 フィールド自体を生成させる実践

本ワークショップの研究方法としてはフィールドワークを用いた。そこには次の六つの特徴がある。

第一に、ワークショップの過程で調査者の共同体が隙間的に生成した。文化人類学的なフィールドワークにおいては、すでに存在するフィールドで参与観察が行われる。自文化と異文化、調査者と被調査者、主体と対象、実践と理論、参与と観察という二つのベクトルに研究者は引き裂かれる。しかし、自らの共同体と、対象となる共同体の間に、共に問いを探求する共同体が隙間的に生成するケースも存在する。二つのベクトルの隙間に三つ目の共同体が生じる。本ワークショップでは、上田信行との対話で隙間的に問いを探求する共同体が生じた。また、大学院生の吉田と前田とのリサーチ・グループが生成された^(註2)。

第二に、研究対象となるフィールドの生成過程に調査者が参加した。一般的な調査では、対象となるフィールドを作り上げる必要はない。調査者は、国家や民族や地域などの対象自体を生成させるわけではない。しかし、今回のワークショップの過程ではフィールド自体が生成された。調査者の共同体に加え、対象となる共同体も生成された。両者が同時に生成された点が特徴的である。フィールド作りのフィールドワークについて考察することは今後の課題となる。

第三に、ワークショップでは、共同体が短期間で生成し消滅する。通常のフィールドワークでは対象となる共同体が比較的継続的に存在する。国家、民族、地域、学校などが生成してから消滅するまでを最初から最後まで調査者が経験することは稀である。例えば、筆者は、インドネシアの美術高校の誕生と衰退を辿る学校誌を記述中である。しかし、長期的なフィールドワークをしても、学校の誕生や変容を経験することはできない。語りを分析できるだけである。エスノグラフィが対象となる共同体を丸ごと描くことを試みるのであれば、ワークショップは共同体の生成から消滅までまさに丸ごと経験できる^(注3)。

本ワークショップにおいて、ワークショップグラフィの可能性について上田信行と論じた。数日で生成し消滅するワークショップが加われば、数年で生成し消滅する教室、数十年から数百年かけて生成し変容する地域・民族・国家についての考察の幅が広がる。国家誌、民族誌、学校誌に、ワークショップ誌（ワークショップグラフィ）が加わることで、共同体の変容について、より豊かな視野から探ることが可能になると考えられる。

第四に、本ワークショップでは、午後のプログラムの参加者全員がフィールドワークを行った。通常のフィールドワークでは、調査者と被調査者という関係性が存在する。しかし、本ワークショップでは午後の参加者全員が調査者であった。研究者、学生、教員、社会人、保護者など異なる立場に立つ人々が共に一回限りの調査を行った。調査者・被調査者の関係性を考える上で、お互いにインタビューし合い他己紹介するところから始めて、全員が調

査をし合う実践はヒントを与える。

第五に、参加者全員がエスノグラフィを多様なメディアで制作した。主催者の上田は、マルチプルエスノグラフィ、ユビキタスエスノグラフィとも表現する。参加者は、サイコロやワークシートや付箋や模造紙や絵の具や写真などのメディアを用いて、書き、描き、話し、写し、映した。文化人類学では「ライティング・カルチャー」において、書く者としての調査者の権力性が指摘されている。この権力性を再考する際、参加者がマルチプルエスノグラフィを共に作成し共有する営みは示唆を与える。

第六に、フィールドワークとエスノグラフィ作成は、ワークショップのリフレクションとして行われた。まず、ワークショップとは何かを共に探り、次に、自らの共同体にどのようなエッセンスを持ち帰るかを考えるプログラムが組まれた。例えば、参加者全員で、ワークショップとは何かを付箋に何枚も書き壁に貼る。数百枚から数枚選びワークシートに再構築する。自らの言葉を贈与し、他者の言葉を受け取り、それを再構成するリフレクションがなされた。リフレクションとしてのフィールドワーク、贈与としてのエスノグラフィという概念は、研究者の特権性を覆すパワーを秘めている。

この六点が今回のフィールドワークの特徴である。これらの点は、本ワークショップの特殊性に根ざす一方で、フィールドワーク論やワークショップ論の手がかりとなると考えられる。

1-4 分析視座 ワークショップを語る資源としての概念

本論文では、正統的周辺参加論と文化人類学を主な分析視座とする。正統的周辺参加論（LPP: Legitimate peripheral participation）は、文化人類学と認知心理学を結ぶ理論である。状況的学習論、関係論とも呼ばれる。

文化人類学者のジーン・レイブは、講演において次のような問題を提起した。文化人類学においては、共同体の再活性化、想像の共同体、伝統の創造、文化の生成など共同体の変化を研究してきた。しかし、いかにして？これは、学習という営みに注目することなしに答えることができない。

こうした問題意識のもとで、学習とは個人が共同体に参加の度合いを深める過程であるとする正統的周辺参加論が生み出された。共同体に参加する学習の過程で、個人は変化し、共同体は変化する。では、いかにして？

正統的周辺参加論では、共同体の変容は古参者と新参者の置換で説明されている。しかし、ワークショップでは、古参者と新参者が置換するゆるやかな時間的余裕はない。数日間で、共同体は生成し、変化し、消滅する。また、ワークショップにおいては、親方、古参者、新参者、徒弟という固定的関係よりはむしろ、その場で出会う人々が新たな関係性を生成させる。

このような関係性は、コムニタス、アジールなどの文化人類学的概念から読み解くことができる。文化人類学においては、コムニタス論は一時代を風靡したが、今は古典的概念と捉えられている。しかし、この古典的概念は、ワークショップという新しい文脈に再統合することで、より豊かな視点をもたらしてくれる。

レイブによれば、文化人類学における共同体の変化の説明には、学習という概念が不足している。この指摘は適切である。しかし、その文化人類学的理論自体が否定されたわけではない。では、いかにして？という問いを模索するには、学習に焦点をあてながらも、共同体の変化を明らかにしようとする理論を再検討する必要がある。

ただし、その理論的検討は本論文の目的ではなく、今後の課題である^(注4)。またワークショップにおいては、状況的学習論の概念の一部が語られるケースもあった。教育関係者が多く参加していたこともあり、学習論の概念は、埋め込まれ、変形され、多義化されて実践の資源（リソース）となっていた。実践の資源としての概念という点について考察するのも今後の課題である。本論文では、ワークショップをリフレクションする視点を豊かにするためにこれらの分析視座を用いる。

2 ワークショップの三つの危険性

NPO学習環境デザイン工房の主催するワークショップにおいては、共同体

の生成が試みられる。ワークショップにおいて、共同体を生成させるべきか否かは論議の分かれる点である。例えば、同NPOは、東京都の写真美術館においてワークショップを行った。小学生を対象にしたアニメーション制作が行われた。写真美術館の学芸員やボランティアからは、共同体を生成させる必要があるのか？技能の伝達にのみ専念した方がいいのではないか？という疑問が提示された。ワークショップにおいては、常に共同体生成が試みられるわけではない。また、共同体生成を試みても、共同体が生まれない場合もある。

同NPOのワークショップにおいては、常に共同体生成が試みられる。自己紹介をし、作品を共に制作し、共感的理解者と位置づけられたスタッフが寄り添い、作品鑑賞をする。最後にワークショップの過程を音楽に合わせたスライドショーで振り返る。例えば、自己紹介だけを見ても、お互いにインタビューをして他己紹介をしたり、名前覚えゲームをするなど多様な手法が用いられている。

その共同体は、教育学や状況的学習論の文脈から、学習共同体や実践共同体とも呼ばれる。本論文では、共同体という言葉を、実践を共にする人々の生成させる実践共同体という意味で用いる。

このような共同体がワークショップで生成される時、幾つかの危険性が生まれる。ワークショップ・オン・ワークショップの最終日のプログラムにおいては、この危険性についてグループ討論がなされた。参加者からは、次のような問題提起がなされた。

「いくらワークショップに参加しても、日常生活に戻ると、その成果を生かせない場合がある。ワークショップ・フリークとして、ワークショップを渡り歩く場合もある。一体、ワークショップをどのように日常に生かしたらいいのだろうか？」

この問題提起をもとに、多様な観点からワークショップの危険性が議論された。筆者は、その場において「アイデンティティ・スイッチング」「個人の漂流」「共同体の漂流」という三つの危険性を指摘した。

この問題提起をもとに、多様な観点からワークショップの危険性が議論された。筆者は、その場において「アイデンティティ・スイッチング」「個人の漂流」「共同体の漂流」という三つの危険性を指摘した。この議論をリフレクションするのが本章の目的である。

.2-1 アイデンティティ・スイッチング

ワークショップにおいては、日常の立場や職種から切り離された関係性が生じる。こうしたワークショップを渡り歩く人がいる。その成果は日常生活には反映させない。それではワークショップは単なる気晴らしになってしまうのではないかという指摘がなされた。

ワークショップと会社と家庭でアイデンティティを切り替えて、お互いに反映させないというケースである。重複する共同体に参加しつつ、それぞれに応じてスイッチを切り替える。こうしたケースを状況論的学習論者の佐伯胖は、アイデンティティ・スイッチングと呼んでいる^(注5)。

共同体に重複して参加する場合、幾つかの方法が想定しうる。第一に、ウェンガーが指摘するように、共同体間の結節点を紡ぐ交渉を行うという方法がある。第二に、レイブ&ウェンガーの指摘するように、共同体間に隙間的共同体を生成させる場合がある。第三に、ホッジスが指摘するように、非参加のアイデンティティを抱いたまま、歴史的身体に矛盾が刻み込まれるケースがある。第四に、アイデンティティ・スイッチングをする方法がある。

このアイデンティティ・スイッチングは、切り替える側にとっては、ラクである。アイデンティティの矛盾や葛藤に苦しむ必要はない。身体に矛盾が刻まれることもない。結節点を紡ぐ交渉もしなくてもいい。

しかし、そこで何が学習されたのか？という問題が残る。学習とは、共同体に参与の度合いを深める過程であるとすれば、その過程でアイデンティティが変容する。しかし、アイデンティティを切り替えた場合、変容は生じない。この定義に従えば、学習が生じたとは言えない。

この場合、ワークショップの目的が何か？という問題が生じる。ワーク

ショップの目的が、楽しみや娯楽である場合、アイデンティティ・スイッチングをするのは適切な娯楽となる。また、課題達成を目的とする場合も、アイデンティティが介在しないケースはありうる。しかし、ワークショップの目的が学習である場合、学習が生じなければ、その目的が達成されたとは言えない。ワークショップの存在意義自体が問われることとなる。

NPO学習環境デザイン工房は「自分らしさとの出会い（Identityの確立）」の場づくりをめざしている。アイデンティティを切り替えた場合、自分らしさとの出会いは生じない。アイデンティティ・スイッチングの危険とは、参加者にとっての危険ではない。ワークショップの目的と意味が問われることになる。

2-2 個人の漂流

ワークショップの参加者のアイデンティティ・スイッチングについて前述した。アイデンティティを切り替えた場合、学習が生じない場合がある。その一方で、短期間でアイデンティティをドラスティックに変容させてしまう場合にも問題が生じる。

例えば、学校や会社などの比較的継続的な共同体の場合、学習者は安定して学び続けることが可能である。しかし、ワークショップは、ドラスティックにアイデンティティを変容させても、その継続性は保証されない。また、反社会的な方向にアイデンティティが向かうこともある。

徒弟制、学校、会社、地域、民族、国家などの共同体には、参加の度合いを深める時間が存在する。共同体は生成し、消滅する。しかし、通常はある一定期間継続する。徒弟制や学校や会社などの場合、数年から数十年、時に数百年存続する。共同体の持続期間には長短が存在する。この中でも、ワークショップは、瞬時に消滅する共同体である。

瞬時に消滅する共同体において、アイデンティティが変容する場合には、個人が漂流してしまう可能性がある。自らが所属する共同体に戻った時に、アイデンティティの不整合が生じ、そこから離脱する可能性もある。帰るべ

き共同体を失うケースもある。

アイデンティティの変容が生じるワークショップには、いかにして自らの参加する共同体に戻るかという問題が存在する。ある共同体に参加し、そのまま帰って来ることが出来なくなることがある。神隠しにあったまま帰って来れなくなるのである。

例えば、文化人類学においては、調査対象地から研究者が帰って来れなくなるケースを「沈没」と呼ぶ。海外のフィールドワークに行き、参与観察の参加の度合いが深くなり、戻ってこない。この場合は、行き先の共同体に長期的に参加し続けることが可能である。

しかし、ワークショップは瞬時に消滅してしまうため、戻る場所を失った人々が、ワークショップに参加し続けることはできない。アイデンティティを変容させる可能性のあるワークショップを主催する場合、いかにして、参加者が所属する共同体に戻る道筋をつけるかが大切になる。さもなければ、帰る道を失ってしまい、漂流する人が生まれる可能性がある。

2-3 共同体の漂流

ワークショップには、個人だけでなく、共同体自体が漂流する可能性がある。レイブによれば、個人のアイデンティティが変容する過程で、共同体自体が変容する。その場合、ワークショップという共同体が社会の秩序から離脱してしまう危険性も存在する。共同体は、他の共同体との関係性のもとで成立している。例えば、NPO学習環境デザイン工房は、上田信行のNeoMuseum、科学みらい館、大東文化大学のゼミ、小学校など多様な共同体との関係性のもとで実践をしている。

しかし、これらの共同体との関係性が切れるような変容を起こした場合、共同体間に暴力が生じる可能性がある。個人や共同体のアイデンティティを祝祭的に変容させる仕組みは存在する。ある一定のプロセスを踏めば、一見、参加者全員のアイデンティティの変容が生じたかのような現象が生まれる。その場合、共同体自体が漂流しないようにする必要がある。

ワークショップ終了時には、他の共同体との関係性を紡ぎ直し、社会に位置づけなくてはならない。この回路を失った共同体は、社会への帰り道を失ってしまう。

このように、アイデンティティが変容する可能性のあるワークショップには、三つの危険性が存在する。第一に、アイデンティティ・スイッチングが挙げられる。この場合には、ワークショップの目的を問い直す必要がある。第二に、個人の漂流が生じる可能性がある。個人が自らの所属する共同体に帰ることのできる道筋をつける必要がある。第三に、共同体自体が漂流する危険性がある。ワークショップを他の共同体との関係性のもとで社会に位置づける必要がある。

.3 多元的リフレクションの可能性

こうした危険を防ぐ仕組みとして大切なのが、リフレクションという実践である。ワークショップを自らのアイデンティティ、自らの所属する共同体、他の同種の共同体との関係性のもとで振り返る多元的リフレクションが必要となる。

同NPOの実践の特徴は、リフレクションをワークショップの随所に埋め込んでいることである。例えば、ワークショップの写真を壁に貼り、その写真を3枚選び、持ち帰るという実践が存在する。後日、写真を見せたい人に渡し、ワークショップについて話すというプログラムである。これは、自らの所属する共同体に帰る道筋を作る実践である。このように、学習が分断されるのではなく、自らの日常に持ち帰る道筋が示される。それは「お土産」や「贈り物」として持ち帰られる。

その日の出来事も、何度も何度もリフレクションされる。写真・音楽・図・絵・付箋・ビデオなど多様なメディアを用いて、振り返りがなされる。子ども達は、自らの作品制作の過程が画像として映し出されると歓声を上げ、何度も上映することを求める。映写機、壁の模造紙、コンピュータ画面など

に、作品も何度も上映される。リフレクションは、個人、他者、自らの所属する共同体など多様な次元とメディアで繰り返される。

この繰り返しは、自らの所属する共同体について戻る道を示すだけでなく、多様な段階で用いられる。第一に、ワークショップが始まり、日常の秩序から分離する段階でもリフレクションが見られる。第二に、作品づくりが始まった過程的状态、境界的状态でもリフレクションが繰り返される。第三に、日常の秩序に再統合される段階でもリフレクションがなされる。このリフレクションの多元性と多義性については、今後の研究課題である。

． おわりに

「ワークショップ・オン・ワークショップ」はリフレクションをテーマとした実践であった。そこでは、参加する大人の全員がリサーチやフィールドワークを行い、ワークショップとは何かをワークショップで問い直した。

本論文では、最終プログラムのシンポジウムでの、筆者の参加したグループでの討論の部分のみをリフレクションした。そこでの討論では、参加者の抱える疑問をもとに、通過儀礼論、コムニタス論、贈与論など、文化人類学の古典的概念のもとで議論が行われた。

参加者の疑問をもとに、ワークショップの三つの危険性を筆者は指摘した。アイデンティティ・スイッチング、個人の漂流、共同体の漂流である。NPO 学習環境デザイン工房のワークショップにおいては、ある種のコムニタスが生成する。コムニタスには、分離・境界（過程）・再統合の三つの段階が存在する。日常の秩序から分離し、逆転時間や脳の鏡の作品づくりに見られる境界状態が生じ、最後に秩序に再統合される^(注6)。秩序に再統合されなくては、個人や共同体が漂流する可能性がある。

この三つの危険性を防ぎ、秩序に再統合するのが、リフレクションである。自らのアイデンティティ、自らの所属する共同体、他の共同体との関係性の三つを振り返ることで、危険を防ぐことができる。

本論文では、共同体に再統合する過程でリフレクションが必要となると結

論しているが、その実践と概念の考察はまだ行っていない。本ワークショップのテーマは「リフレクション」であったが、参加者がそれぞれ異なる文脈と意味で語っていた。例えば、同NPOのリフレクションは、分離・境界（過程）再統合の三つの段階の随所に埋め込まれている。リフレクションの多元性と多義性について考察することは今後の課題である。

さらに、そのリフレクションは、上田信行がマルチプルエスノグラフィと呼ぶ多様なメディアで表現される。本論文では、三つの危険性を防ぐリフレクションの意味について論じた。今後は、贈与としてのマルチプルエスノグラフィ、分離・過程・統合の随所に埋め込まれたリフレクションの可能性について論じるのが課題である。

・ 今後の課題 研究方法論の確立

本論文の目的の一つは、今後の課題を発見し、提示することであった。本論文は本来、次のような全体構造の一部として位置づいていた。しかし、紙数の関係から、2のワークショップの危険性の部分のみに焦点を当て、他は軽く触れるにとどめた。

1 コミュニタスとしてのワークショップ

1-1 日常・非日常・日常の往還過程としてのワークショップ

1-2 公共的アジールとしてのワークショップ

1-3 日常生活へ再統合する実践の重要性

2 ワorkshopの三つの危険性

2-1 アイデンティティ・スイッチング

2-2 共同体の漂流

2-3 個人の漂流

3 リフレクションとしてのエスノグラフィ

- 3-1 日常に再統合する過程としてのリフレクション
- 3-2 日常生活で実践を共にする人に向けたエスノグラフィ
- 3-3 共に実践共同体を生成させる過程としてのエスノグラフィ

- 4 フィールド作りの実践としてのエスノグラフィ
 - 4-1 文化人類学的エスノグラフィにおける文化を書くという行為
 - 4-2 民族誌と国家誌
 - 4-3 学校文化を描き出すスクールグラフィ
 - 4-4 共同体に埋め込まれたユビキタスエスノグラフィ
 - 4-5 反省的实践としてのワークショップグラフィ
 - 4-6 共同体に埋め込まれた文化としての概念
 - 4-7 共同体を生成させる実践としてのエスノグラフィの可能性

- 5 フィールド自体を生成させるフィールドワーク
 - 5-1 文化人類学的フィールドワークにおける矛盾と葛藤
 - 5-2 アクション・リサーチとの差異
 - 5-3 フィールドデザインとしてのワークショップ
 - 5-4 共同体の誕生から消滅までを丸ごと体験するフィールドワーク

これらの点を出発点として、ワークショップ研究の手がかりを構築することを試みる。これらの点は、研究方法論と深く関わる。例えば、リフレクションとしてのエスノグラフィ、フィールド作りの実践としてのエスノグラフィ、フィールドを作るフィールドワークという概念は、従来のフィールドワークとエスノグラフィにおける権力性を問い直す可能性を秘めている。これらは、メディア教育論の上田信行との対話の過程で可視化された課題である。

ワークショップ研究の手がかりがつかめれば、次には具体的なワークショップ自体の研究を行う準備が出来る。例えば、東京都写真美術館とのコラボレーションで可視化された共同体を生成させるか否かという議論を深め

ることが可能である。また、東京都の小学校においては、ワークショップに参加する子ども達の実践共同体が比較的持続する存在として生成されている。ワークショップにおける共同体の持続性と重複について考察することができる。

まず、対話で可視化された問題を論じ、方法論を探り、具体的なワークショップについて研究することが今後の課題である。

・ 謝辞

本研究は、ワークショップとは何かを共にリフレクションする過程で生まれた。ワークショップの主催者である荻宿俊文先生、多様なアイデアを提供して下さった上田先生、NPO学習環境デザイン工房スタッフ、大東文化大学の学生、学校の先生方、社会人ボランティアの方々、大学院生の吉田祐典君、前田国大君、社会人アーティストの岡本詩子さん、そして豊かなアート作品を創り上げた子ども達に感謝の意を表す。

特に、本論文のアイデアの多くは上田先生との対話が母体となっている。多様なアイデアを贈与して下さった上田先生に深く感謝する。ワークショップは、フィールドを生成させるだけでなく、エスノグラフィを生成させる過程でもあった。参加者の数だけ生じたエスノグラフィの一つが本論文である。

・ 注

注1 本論文は、NPO学習環境デザイン工房のワークショップを対象とするリサーチ・グループの研究の一環に位置する。科学みらい館におけるワークショップ・オン・ワークショップ、誠之小学校における継続的ワークショップ、写真美術館とのコラボレーションのもとでのワークショップでフィールドワークを行った。大学院生の吉田裕典、前野国大などがリサーチに参加している。防災や街づくりのワークショップを主催する若林直子、社会人アーティストの岡本詩子などもオブザーバーとして調査に参加した。現在は、資料収集と議論の土台づくりを行っている。

注2 フィールドワークの過程で、問いを共に探求する共同体が生成するという点については、田尻（2003）でも検討している。

注3 共同体の生成の具体的事例については、田尻(2003a,b)でインドネシアのジョジャカルタの芸術村タマンサリというアイデンティティの生成について記述した。いずれも、「生成と消滅をめぐる語り」を分析対象とした。数十年単位の生成と消滅の過程に丸ごと参与観察することは困難であり、「語るという実践」を研究対象とした。ワークショップでは、生成と消滅の過程自体に参加することが可能である。

注4 共同体の変容に関する状況的学習論の理論的課題については、田尻（2001）で考察をした。

注5 佐伯胖は『状況に埋め込まれた学習：正統的周辺参加論』の訳者である。本NPOの主催者の荻宿俊文のコンピュータに関する実践の分析も行っている。このことから、状況的学習論や佐伯の概念の一部は、本NPOのワークショップの実践にも埋め込まれている。しかし、それらの概念はスタッフや参加者ごとに異なる意味づけがなされており、実践の資源として用いられている。アイデンティティ・スイッチングについては、佐伯はコンピュータやネットの使用などの観点から分析的に記述している。ただし、ここでは、大学の佐伯ゼミナールにおける佐伯の口頭によるアイデンティティ・スイッチングと共同体の関係性を参考にした。この概念もまたワークショップとは何かを論じる実践の資源として参加者と共に利用させて頂いた。

注6 コムニタスとは、ヴィクター・ターナー（1976）が精錬した概念である。コムニタスとは、非日常的で境界的な場において生じる平等で自由な人間関係を意味する。日常の構造に対し反構造とも呼ばれる。コムニタス論は、文化人類学における古典的な理論の一つである。現在も、サーカス、演劇、ロックコンサート、ボランティアなど多様な分野で語られる言葉である。中でも、通過儀礼においてはコムニタス的な境界的状态が見られる。ファン・ヘネップ（1977）は通過儀礼を分離・過程・統合の三つの視点から分析した。コムニタス状態はその過程的状态である。このような文化人類学の古典的概念をワークショップの参加者と共に語り再活性化する実践を行った。

．参考文献

- A・ファン・ヘネップ, 1977, 『通過儀礼』 綾部恒雄・裕子訳、弘文堂 (Arnold Van.Gennep. 1909. *Kobundo Renaissance*)
- ヴィクター・ターナー 1976 『儀礼の過程』 富倉光雄訳 思索社 (Turner, Victor, W. 1966. *THE RITUAL PROCESS*)
- ジーン・レイブ、エティエンヌ・ウエンガー著 佐伯胖訳 1993 『状況に埋め込まれた学習：正統的周辺参加論』 産業図書 (Lave, J. & Wenger, E. 1991. "Situated learning. Legitimate Peripheral Participation." Cambridge Univ. Press.)
- Lave, J. 1997. "Learning, Apprenticeship, Social Practice." (This paper is originally prepared for a symposium in memory of Klaus Holzkamp, Berlin, January)
- 田尻敦子 2001 「いかにして共同体は変容するか？—正統的周辺参加論における学習論の再検討—」 大東文化大学紀要 社会科学 38号
- 田尻敦子 2003a 「ジャワ島の芸術村タマンサリの生成—職人の語る絵画的更紗の生成過程」 大東文化大学 人文科学研究所紀要 第8号 p27-70
- 田尻敦子 2003b 「芸術村タマンサリをめぐる生成と消滅の語り」 『文化と学習 地域に埋め込まれた学習に関する研究』 人文科学研究所 p 1-34

図1 ワークショップをふりかえるワークショップ

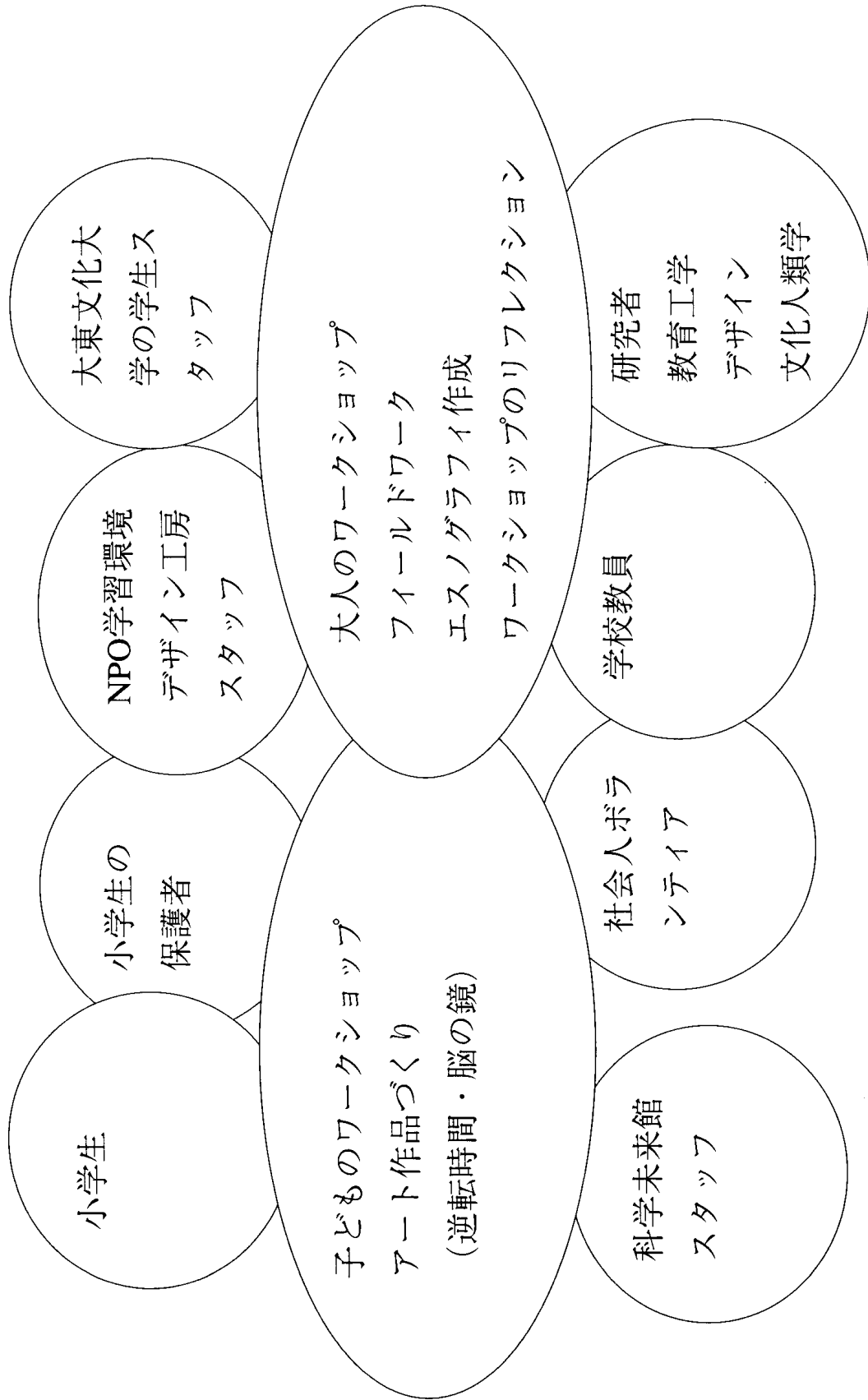


図2 再統合としてのリフレクション

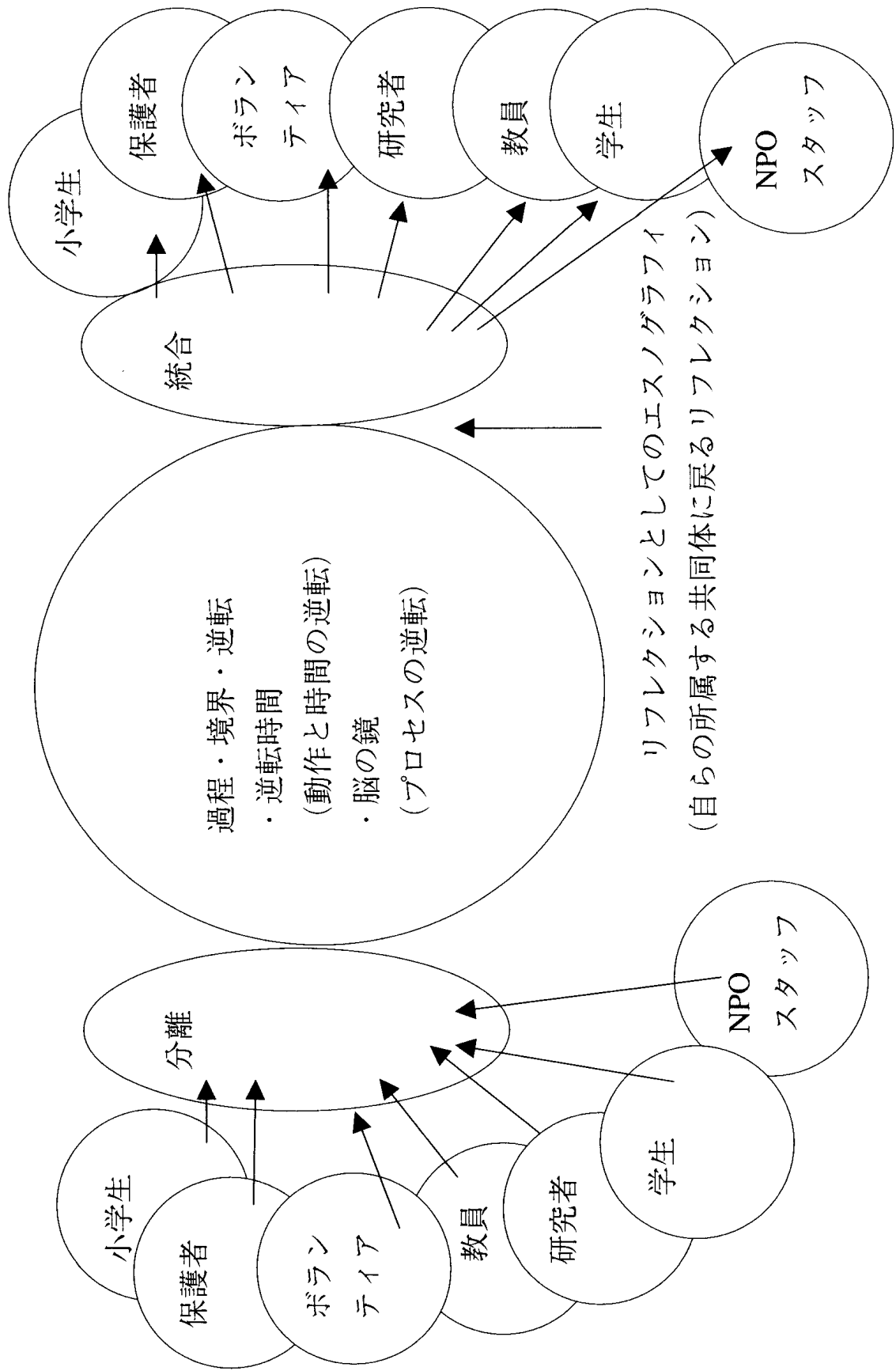
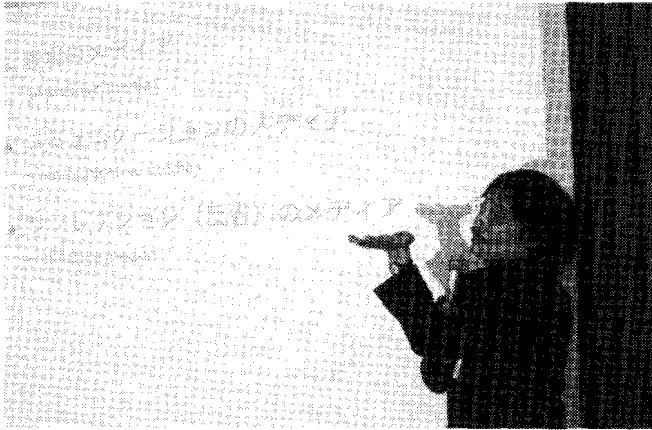


写真1 表現・コミュニケーション・リフレクションのメディア

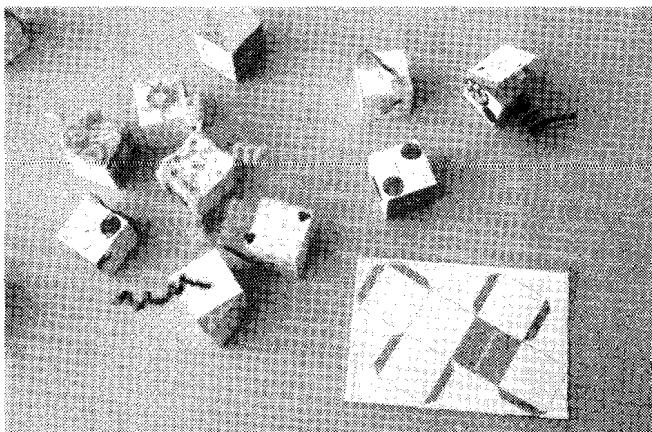


ワークショップの進行過程で、主催者の上田が、なぜ参加者全員でマルチプル・エスノグラフィを作成するのかという点について説明を行った。マッキントッシュのコンピュータを映写機につないで説明をした。表現のメディア expressive media、コミュニケーションの

メディア communicative media、リフレクション（反省）のメディア reflective media という意味づけがなされている。リフレクションという言葉はワークショップ全体のテーマであり、はじまりから終わりまで繰り返し多様な意味づけのもとで語られた。

本論文で記述するリフレクションという言葉は、異なる文脈で異なる意味づけで用いられており、定義が一定していない。主催者、参加者、調査者、スタッフなどがそれぞれに異なる文脈からこの言葉を用いていた。ワークショップでは、活動の最中のリフレクションや、子どもが活動を振り返るリフレクションや、フィールドワークをエスノグラフィとしてまとめるリフレクションなど異なる活動が同じ言葉で表現されていた。本論文では、学問的用語としての言葉ではなく、実践として語られた言葉として記述している。

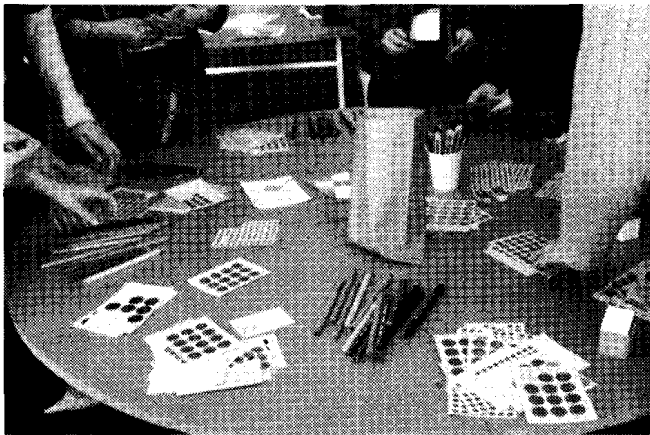
写真2 サイコロ・エスノグラフィ インタビュー・他己紹介・作品化



ワークショップのはじめに、お互いにインタビューをして、他己紹介をし、ワークショップとは何かを六面体に描いた。ポストカードという平面に描かれたサイコロの原型を切り抜き、三次元でワークショップを表現した。調査者が

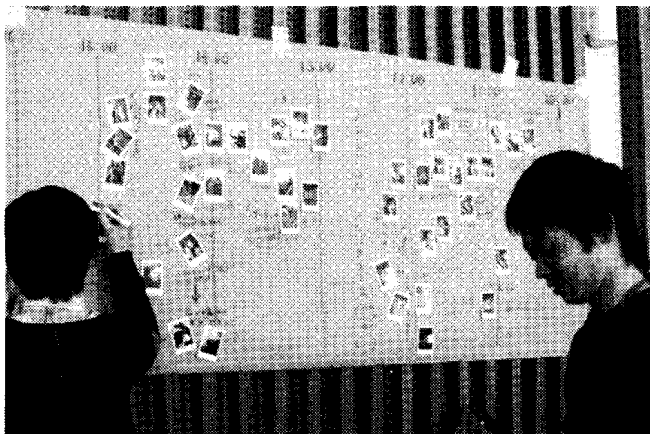
特権的な地位のもとでエスノグラフィを書くのではなく、参加者全員が、エスノグラフィを多様な道具を用いて多面的に表現した。文字だけでなく、絵や針金やシールなど多様なメディアで製作された。このサイコロは、表現、コミュニケーション、リフレクションのメディアとして上田に位置づけられた。多様なバックグラウンドを有する参加者達が、ワークショップの終わりではなく、はじまりに今までの経験をリフレクションしてサイコロを作成した。リフレクションが、最後ではなく、最初に行われている事も特徴のひとつである。

写真3 マルチプル・エスノグラフィの道具



マルチプル・エスノグラフィを製作するための道具の一部である。色鉛筆や画用紙や折り紙や張り紙やマジックなど多様なツールを用いた。ビデオカメラ、デジタルカメラ、インスタントカメラ、コンピュータ、映写機、付箋、模造紙、ワークシート、時系列表など多様な道具がエスノグラフィを作成するのに用いられた。これらの資料はNPO学習環境デザイン工房に保存されている。

写真4 活動のさなかの時系列的リフレクション



会場の壁に貼られたインスタント写真とマジックで製作された時系列表である。NPOのスタッフがインスタント写真を撮影し、時系列で貼り付け、文字を書き込んだ。活動の終わりに一日をリフレクションするのではなく、活動のさ

なかにリフレクションが組み込まれている。デジタルカメラで撮影した写真は、活動の終わりとはじまりの区切りにおいて、音楽と文字と共にスライド上映された。子どもたちは、歓声をあげ、それまでの活動をふりかえった。

ワークショップには、活動をする子ども、それをサポートしフィールドワークする大人たち、NPOスタッフ、主催者、科学技術館スタッフ、調査者など多様な人々が参加していた。通常のフィールドワークでは、調査者が被調査者に対して自覚的にリフレクションの機会を提供することはあまりない。このワークショップでは、調査者だけがリフレクションするのではなく、子ども、大人、スタッフ、研究者など多様なレベルでのリフレクションが、折り重なるように多元的にあちこちに埋め込まれていた。

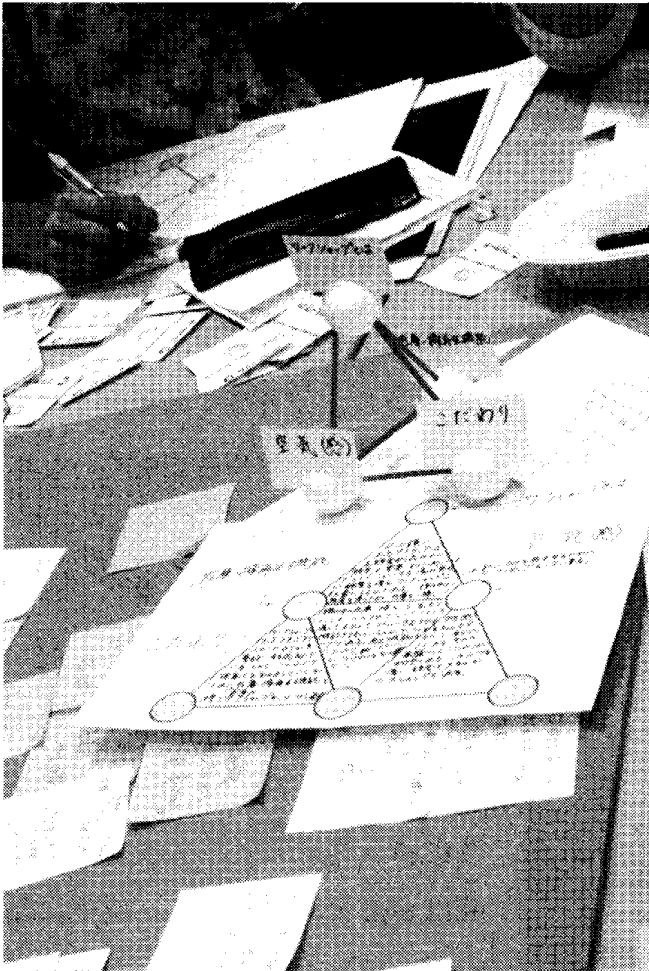
写真5 壁に増殖するワークショップの定義：個人・グループ・全体の往還



ワークショップとは何かを記した付箋を3枚以上壁に貼っているところである。壁には数百枚の付箋が貼られ、ワークショップの定義はどんどん増殖する。壁中に貼られた付箋を読み、好きな言葉を3枚選び、それをもとにワークショップとは何かという表を作成

した。ワークショップをフィールドワークするという実践の過程では、個人、グループ、全体という三つのレベルで、共有が繰り返し行われた。個人個人が作成したデータとしては、写真やビデオや時系列表や人物相関図やフィールドノーツなどが存在する。それをもとに話し合い、グループごとに模造紙に全体像を描き出した。それを全員で共有した後、再び個人に戻る。全体で共有した後、個人で付箋を作成し、全体で共有し、個人が付箋を3枚選び、ワークシートを作成する。多様なメディアを用いて、双方向的な関係性のもとで調査の過程の作品化が行われた。

写真6 参加者全員が作成する立体的エスノグラフィ



ワークショップの終わりでは、三角形の中に逆三角形が入った平面図に、ワークショップとは何かを文字で表現した。この図は立体的な三角錐を平面化したものである。

例えば、主催者の荊宿の作成した三角錐の支点には「在庫一掃再生機能」「空気」「こだわり」などの言葉が記してあった。全員が作成した数百枚の付箋から3枚に書かれた言葉を選び、それを再構成して三角錐が作られた。三角錐の表は誰か一人がまとめて作るのではなく、個人が一つずつ作成し、共有した。

本論文の背景には、この在庫一掃再生機能という言葉から受けた刺激が存在する。筆者は、文化人類学と教育学の接する領域である状況的学習論を理論的な視座としている。ワークショップ研究という領域では新参者である。しかし、本ワークショップでは、文化人類学や教育学の古典的理論を在庫一掃して再生して語る実践を行った。その一部が、通過儀礼論、コムニタス論などの古典的文化人類学理論である。

このように、他者の生み出した言葉に刺激され、次の言葉が発せられるという連歌的なエスノグラフィの作成が行われた。知の特権性や専門性について示唆を与える実践であった。

最終的に、参加者がこれらの言葉をゆるやかな連関させた構造に立体的に組み上げてワークショップは終了した。多様な文脈が交錯する過程で参加者全員がエスノグラフィを作成し、その成果を手に、それぞれの所属する共同体へと戻っていった。