

## 「考え方」を学ぶためのワークショッププログラムの考案と実践

松村 泰三 | Taizo MATSUMURA

### 1. はじめに

私の教養ゼミナールでの基本テーマは「発想力」である。発想力を身につけることは、すべての学科の学生に共通して必要なスキルであり、今後の専門教育にも役立てられると考えたからだ。

それでは発想力はどのようにしたら身につけることができるのか?素晴らしいアイデアが急にひらめくようになる方法などというものは存在しない。発想力とは「考え方」であり、ものごとに対してあらゆる方向から考察し答えを導き出していける力のことである。この「考え方」をワークショップを通し鍛えることで発想力を身につけて行こうというのがこの授業の目的である。

### 2. 基本コンセプト

授業を始めるにあたり、「考え方」を鍛えるためのいくつかの要点を以下のようにまとめた。

頭を逆回転させる。

～発想力さえあれば何でもできる。～

#### (1) とにかくたくさん考える。

アイデアを1つ出すのは簡単です。でもそれは誰でも考えつく発想でもあります。できるだけたくさんアイデアを出しましょう。ここではどれだけ考えたか(考えられるか)が重要です。考えることに慣れましょう。

#### (2) 普段使わない頭の部分を酷使する。

今まで考えたこともないようなことを考えてみよう。頭の

いつもと違う部分がフル回転しています。頭を柔らかくしましょう。

#### (3) 思考のリミッターを外す。

「できない」とか「難しい」とか思うことで簡単に自分自身を制限してはいけません。また、常識や自らの技量などに囚われ、自分で考えを狭めていては良い発想は出ません。とにかく自由に発想をしてみましょう。

#### (4) 発想の仕方を体験する。

アイデアが突然、天から降って来る。ということはまずありません。発想は何もないところからは生まれません。状況、条件など、発想の手がかりを見つけ、そこから広げていきましょう。手がかりがない場合は、自分で発想のためのきっかけを作りましょう。

#### (5) みんなで発想を膨らめます。

グループワークでアイデアをさらに発展させます。たくさん人の頭があれば発想はますます広がります。

### 3. ワorkshopプログラムの実践

授業では以下のようなプログラムを行った。中には遊んでいるように見えるものや意味がわからないと感じるプログラムもあると思われるため、最初に意味や要点等をきちんと説明し目的を持って課題に取り組めるようにしている。

#### (1) 名前でアナグラム

1. 自分の名前をひらがなにしよう。

2. それを並べ替えて意味のある文章を作り、もっともらしく解説しよう。

3. 頭を柔らかくして、とにかくたくさん作ってみよう。
4. 奇妙な文章でも、こじ付けや無理やりでも意味のある言葉にしまおう。

個人の画力等の技術を必要とせず、取り組みやすい内容であることからこれを最初の課題としている。ここではとにかく沢山の文章を作ることが重要と考えている。文字の並べ替えも最初の1、2個は簡単に作ることができるが数が増えるにつれだんだん難しくなり、頭をフル回転させなければならなくなる。また、一見、文章として成立していないようなものでも、読み方やこじ付けで無理やり意味を付けてしまいう柔軟な思考が必要になってくる。



【写真1】学生作品。上段が名前で下段が並べ替えたもの。



【写真2】学生作品



【写真3】学生作品



【写真4】学生作品

## (2) アルファベット書道

1. 自分の名前をローマ字にしよう。
2. そのアルファベットを組み合わせて漢字を作ってみよう。
3. どう組み合わせたら漢字っぽいか考えてみよう。
4. 筆を使って漢字っぽく書いてみよう。

この課題は現代美術家シェーピンの作品を参考にして考案したものであり、〈名前でアナグラム〉と同様に比較的取り組みやすい課題であることから授業の導入課題として行っている。アルファベットをどのように組み合わせたら漢字に見えるかという今まで考えたこともないようなことを考えさせるのが主な目的であるが、単に漢字を考えるだけではなく実際に筆を使って漢字を書きながら発想していく。



【写真5】学生作品



【写真6】学生作品

### (3) 写真でしりとり

1. グループで順番に写真を撮っていきこう。
2. その時、撮影した被写体の名前がしりとりで繋がるようにしていこう。
3. 周りに何があるのか観察し、それを何と呼んだらいいのか考えよう。
4. 50枚のしりとり写真を完成させよう。

この課題は大学裏の悠創の丘を散策しながら行っている。単に前の文字につながる名前ものを周りから探すということではしりとりを続けることは難しい。目に見えているものを何と呼ぶかという発想が重要になってくる。一つのものにもたくさんの呼び方があり、例えば目の前に“木”がある場合、木、樹木、ツリー、杉、枝、根など見方によって様々な名前を付けることができる。ものを様々な方向から捉えるということが大事なのである。

### (4) 新しい〇〇の仕方 四十八手

1. 日用品の新しい使い方を48種類考えてみよう。
2. 頭を柔らかくして、とにかくたくさん考えてみよう。
3. 各自のアイデアをグループに持ち寄って、たくさんの頭で考えてみよう。
4. アイデアをもとに写真を撮影し、パネルにまとめよう。

この課題はファシリテーターの三浦晴子さんが中心となって考案した課題である。各グループに“傘のさしかた”、“こたつの入り方”、“乾杯のしかた”などのテーマを与えその新しいやり方を48種類考え、「〇〇の仕方48手」としてパネルにまとめるという課題である。ここではたくさんのアイデアを出させることを目的としている。新しい傘のさしかたというようなこれまでに考えたこともないような意味のないことを考えさせるのは、これについての一般的な解答が世の中になくからであり、常識的なものの考え方をしにくくするためである。とはいえ48種類もアイデアを出すのは非常に難しいことであるため、ブルーノ・ムナリーの著書「ファンタジア」にある発想法をもとに発想を生み出す時のきっかけづくりについて紹介している。また、グループでまとめさせることで、グループワークによる発想の広がりを体験させている。



【写真7】 学生作品。扇風機の新しいあたりかたを48種類考える。



【写真8】 学生作品。フラフープの新しい回し方を48種類考える。



【写真9】 学生作品。新しい乾杯の方法を48種類考える。

### (5) 自分の頭の中の世界

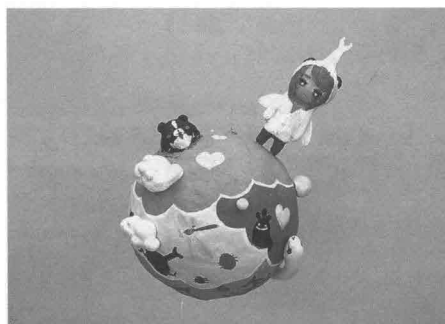
1. 自分の頭の中を星に見立てて表現してみよう。
2. 自分を表すものは何か考えてみよう。
3. それをどのように表現したらいいのか考えよう。
4. 造形によって発想を目に見える形にしよう。

この課題はファシリテーターの芳賀一彰さんが中心となって考案した課題であり、自分の頭の中を星に見立てて

表現するというものである。ここでは自己をどのように表現するのかということを基本テーマとしている。自分を表す方法といっても外見的特徴だけではなく、趣味や出身地のような個人情報から性格や雰囲気など様々な事柄や物によって表わすことができる。それらをどのように星として形作ればいいのか実際に手を動かしながら思考錯誤していく。



【写真10】 学生作品



【写真11】 学生作品



【写真12】 学生作品

#### (6) コマドリで不思議な世界を作る

1. いろんなアニメーションを見てみよう。
2. 自分たちを被写体とした実写コマドリを体験してみよう。
3. コマドリでなければならない動きを考えてみよう。
4. グループで協力して超大作を作ろう。

実写コマドリアニメーションの制作であるが、学生が行うのは撮影だけで編集等の特別な技術が必要とする作業は一切行わない。アニメーションの仕組みを説明し、テスト撮影を行った後、グループごとにコマドリでなければならないことを考えさせ、それを盛り込んだ企画を立てて撮影させている。

ある技術や現象についての特性や仕組みを考え、それをもとにした発想の展開を体験させるのが目的であり、ここではアニメーションの原理を理解、体験させ、そこからコマドリでなければならない映像を制作させる。



【写真13】 学生作品。実写コマドリアニメーション(部分)。



【写真14】 学生作品

---

#### 4. さいごに

発想力を身につけるというあまり例のない授業ではあるが、この授業を受講したからといって、天からすばらしい発想がどんどん降ってくるようになるわけではない。しかし、発想を生み出すためのさまざまな「考え方」を体験してきたので、少なくともどのような思考展開をすればゴールに近づけるのかということが理解できたと思っている。授業で行ったこれらの「考え方」を今後自分たちの専門分野へ役立ててほしいと思っている。

---

〔執筆者〕

松村 泰三

Taizo MATSUMURA

芸術学部 美術科

Department of Fine Arts, School of Art

准教授

Associate Professor