

## 3.4.4 ワークショップ「すごろく教材」で異文化理解に参加して

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-01-05 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 荒井, 芳廣 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.15021/00008323">https://doi.org/10.15021/00008323</a>

### 3.4.4 ワークショップ「すごろく教材」で 異文化理解に参加して

荒井 芳廣  
(大妻女子大学)

キーワード：民俗的媒体（双六、かるた）、国際理解教育教材、ハイチ

「学校と博物館でつくる国際理解教育」というワークショップに参加させていただいた。用意されたワークショップはどれも興味深かったが、「『すごろく教材』で異文化理解」に参加希望したのは、その当時、自分が支援活動している地域に関するすごろく教材を作成することを企画していたからであった。もともと教育学が専門でない自分が最初にすごろくやかるたに関心をもったのは、国際理解あるいは異文化理解といった目的からではなく、民俗的媒体の構造と機能に対してであった。1980年代ごろのアメリカ民俗学では、フォークロアをテキストとして静的に捉えるのではなく、送り手と受け手の間で行われるコミュニケーション行為としてとらえ、そのコミュニケーションの参加者たちに、知識や価値の体系を共有させるためのプロセスないし出来事と捉え、フォークロアのすべてのジャンルを定義しようと試みていた。この場合のフォークロアの定義には昔話やことわざ、あるいは謎々のような口頭伝承のジャンルばかりでなく、双六やかるた、さらには民画や暦のような紙媒体も含まれていた。そのような視点に示唆を得て最初に注目したのは、文字の読めない人々のために創られたという「南部絵暦」であった。この暦の考察によって明らかになったのは「南部絵暦」は、図像の解説を通じて子供と成人の間で行われる遊びのための道具であると同時に農事暦をベースとした伝統的な知識の体系を成人から子供へと伝達するための教材であるということであった。この考察からもう一つわかったことは、こうしたコミュニケーションが成立する条件として、共有される知識の貯蔵所が必要であるということである。「南部絵暦」のような民俗媒体の場合は、知識の貯蔵所として、共同体の成人ないしは古老のような存在が前提とされる。今回の国際理解教育における博物館の利用の場合でいえば、知識の貯蔵所は「博物館」であり、そこから知識を引き出すきっかけを提供するのが「すごろく教材」ではないかというのが、私がワークショップに参加して確信を得た仮説の一つであった。

教育の現場における民俗媒体の利用に関連したもう一つの体験は自分が教える学校のゼミ生で群馬県出身者がいて「上毛かるた」を卒業論文のテーマにしたいと申し出たことである。「上毛かるた」は、群馬県人が同県の地理・歴史・文化を教え・学ぶためのツールとして、県下の公立小学校の卒業生なら誰でも遊んだことのある教材としてあまりに有名な例であり、このかるたと同じ役割を果たしてきたのが隣接する長野県における「信

濃の国」という歌とその歌唱パフォーマンスであることも知られている。「かるた」と「歌謡」とは1回のパフォーマンスに参加する人数や知識の分配の仕方の異なるフォークロアのジャンルであるが、同じ目的に役立っているということがわかる。

## ワークショップに参加して学んだこと

民俗的媒体への関心を深めるなか、それまでの地域の文化を研究調査する姿勢から、自分が調査研究を行ってきた地域の人々が直面している問題に対し直接的に支援すること、またその地域の文化=社会について広く知ってもらうことを通じて間接的に支援する活動へと少しずつ進む変化の過程で、そうした活動を行う際に使用する教材づくりにも関心を抱くようになった。具体的には自分の調査研究の対象としてきたハイチという国の文化を紹介する「プリミティブ絵画展」, 「民俗工芸展」を開き、ピカソのゲルニカと同サイズの絵を描くことを通じて、平和についての観念を世界の子供たちに獲得してもらうことを目指す「キッズ・ゲルニカ・プロジェクト」を日本とハイチで実践した。担当している授業では、「ハイチ諺かるた」と「ハイチ双六」の作成を学生たちと試行錯誤している。国立民族学博物館主催の「学校と博物館でつくる国際理解教育」というワークショップと出会ったのは、双六のデザインで迷っていた時期である。双六の基本的デザインとしては、出世双六や人生ゲームのような時系列の形態がポピュラーであり、タイの母子手帳では妊娠から出産まですごろくと同じ形が採用されている。「ハイチ双六」もこの形式にするならば、伝統的なライフコースにするか、それとも変化する社会のなかにいる現代ハイチ人が辿る典型的なライフコースにするのか、性別を男性にするか女性にするか、など決定すべき様々な課題があり、他地域についてはいくつかのNPO団体による模索例がある。今回のワークショップに参加して得た最大の収穫は、双六は必ずしも時系列的なものだけではないということであった。

北広島市立双葉小学校の東峰宏紀が紹介した韓国文化の理解のためのすごろく教材は、地図と民博の展示を使った空間的なすごろくゲームであった。当たり前のことなのかもしれないが自分にとっては目から鱗が落ちたような体験で、ワークショップから帰ってさっそく、地図と50余りのハイチの政治・文化・歴史に関するQアンドA(3択)を用意し、この形の「ハイチすごろく」が出来上がった。現在は音声ペンを使って音の出る「すごろく」の製作を企画中である(生田:2011)。

もう一つの民俗媒体である「ハイチ諺かるた」に関しては、ゼミの学生と試作品の製作を通じて異文化理解を巡る問題が明らかにされ、製作のプロセス自体が優れて国際理解教育として有用であることが分かった。かるたは構造的には「文字表現十図像表現」から成っている。ハイチの諺の文字表現はクレオール語で表現されるので、日本語を母語とする学生は、諺の意味を理解するためにクレオール語を日本語に翻訳しなければな

らない。それだけではなく諺を理解するうえでクレオール語に特有の表現やハイチ文化に根ざした意味を理解しなければならない。ハイチの子供に試したさいは、言語の問題はほとんど問題にならなかったが、かるた製作に関わった日本人学生の場合は、「英語に翻訳され解説の付いたことわざ集」が参考となった。異文化理解の問題が顕者に表れるのが絵札の作成である。グループ製作の場合は絵の出来栄えが不揃いになってしまうのは仕方がないとしても、理解した諺の意味をどのように図像表現するかという点が製作する学生自身のハイチ文化への理解度と深く相関してくる。諺の意味の理解が深く作画技術が優れていてもハイチ文化への理解が十分でなかったために、絵札として採用できなかった例があった（ハイチ人がアフリカ系であることからハイチ人をアフリカ風の民族衣装を着用する人間として描いてしまった例）。一方、民俗学者による諺分析の論文（Maximilien : 2001）に付せられたハイチ人画家による諺絵と全く同じ図柄を描いた学生もいた。結果的には正確な表現にまで達した絵札は少なく、未だに製品として公表できる段階に達していない。ここにこそ知識やモノの貯蔵と検索の場としての博物館の果たすべき役割があると思われる。

現在は、かるたに関しても音声教材にする可能性も探っており、またWEBにあるIT版のハイチ版人生ゲーム（Ayiti: The Cost of Life, <http://jaysgames.com/games/ayiti-the-cost-of-life/>）も参考になると考えている。

## 文 献

生田茂 他

2011 「音声や音を活用した教材作りと教育実践」『社会情報学研究』（大妻女子大学紀要—社会情報系20巻）pp. 87-99, 東京：大妻女子大学。

Maximilien, G.

2001 Proverbs Haïtiens, *Conjonction* 206: 9-13. Bois Verna: Institut français en Haïti.

## 参照資料

Ayiti: The Cost of Life

<http://jaysgames.com/games/ayiti-the-cost-of-life/> (2016年11月30日確認)