

ワークショップ実践によって構築する コロナ禍における自己と他者の関係

研究代表者：藤居燦志郎

共同研究者：永田真由・山本茉由

第1章 研究の背景と目的

第2章 ワークショップの概要と考察

- 2-1 藤居燦志郎「服をもっと楽しむためのワークショップー服着るだけで満足してない??」
- 2-2 永田真由「My faveー推しの共有空間を考えるワークショップ」
- 2-3 山本茉由「As ourselvesー国際交流ワークショップ」

第3章 まとめと今後の展望

第1章 研究の目的と背景

新型コロナウイルスの感染拡大により、私たちの生活は大きく変化した。Zoomやテレワークが普及する一方で、人と直接会うことが制限され、他者との関わり合いが希薄化してしまっている。コロナ禍で私たちは改めて他者と関わり合うことの大切さに気づくこととなった。哲学者の鷲田清一は、自己の存在を「他者の他者」として規定している（鷲田1996：176-177）。つまり他者の存在なしに自分は成立しないということである。

そこで本研究では、コミュニケーションや対話に焦点を置き、各自でワークショップを企画し、実施することにした。ワークショップとは、参加者が自ら参加・体験して、共同で何かを学びあったり、創り出したりする学びと創造のスタイルである。体験的・視覚的な表現技法であるワークショップを通して、コロナ禍におけるコミュニケーションの形を発展させること、および自己の存在を他者との関わりの中で探り、多様な考えと向き合っ

て現状を打開することを目的とする。

藤居は、「服とは何か」について参加者と思考することを通して、新たなコミュニケーションを生み出すことを目的としたワークショップを2021年12月14日、16日、17日の3日間で行った。永田は、「推し」がいる人たちのコミュニケーションの場を創造することを目的としたワークショップを2021年12月22日に行った。山本は、様々な国のエンターテインメントやポップカルチャーについて対話することを通して、コロナ禍で減少してしまった海外の人とのコミュニケーションを取り戻すことを目的としたワークショップを2022年1月12日にZoom上で開催した。

各自でチラシを制作し、手配りやSNSを通して告知を行い、参加者を募った。以下に各自のワークショップの内容と実施を通じた考察を記述していく。

第2章 ワークショップの概要と考察

2-1 藤居燦志郎「服をもっと楽しむためのワークショップー服着るだけで満足してない??」

(1) ワークショップ概要

(ア) 痛服-itahuku-

1つ目のワークショップは、「痛服-itahuku-」である。このワークショップは2つのセクションで構成されている。1つ目のセクションでは、私（藤居）が用意した服に、参加者がバッジ類（缶バッジ、ピンバッジ、ブローチなど）を付けていてもらう。その後、2つ目のセクションで大量のバッジが付いた服（以下、「痛服」と称する）を私（藤居）自身が着用し、構内を歩き回る。そして、次に私（藤居）が構内の誰かに痛服を譲り、譲られた人がそれを着てまた構内を歩いて、他の誰かに譲る、といった一連のアクションを繰り返してもらう。こうすることで、見る側と見られる側の立場の逆転を体験してもらう。そして、コロナ禍で少なくなっていた会話や新たなコミュニケーションが生まれる。これらがこのワークショップの目的である。

(イ) Free Style

2つ目のワークショップは、「Free Style」である。このワークショップは、参加者が服を一着持参し、学内、学外にある「物」にそれを着せて、写真を撮影するというものである。各自撮影し終わると、写真にタイトルをつけて、グループに分かれて共有する。発表する人は、タイトルとなぜその物に着せたのかを話す。聞く側の人にはそれについてのコメントや質問を1人1つ以上する。その後、各グループの中で1番良かった人の写真を全体に発表する。

このワークショップの目的は、自分と服との関係について考える場にし、コミュニティを広げてもらうことである。そのためにワークショップ開始前に、自己紹介の1つとして、「自分にとって服とは何か」を紙に書いて発表する。そして、ワークショップ終了後に再度、「自分にとって服とは何か」を紙に書いて発表してもらう。こうすることで、ワークショップを通して、自分の服に対する考え方の変化があったかを確認でき、グループで深く話すことができるので新たなコミュニティ形成にも繋がる。

(ウ) Jumping !!

3つ目はビデオアート作品「Jumping !!」である。風船を詰めた服を高所から次々に落とすという内容である。この作品の目的としては、服の表現の幅を広げるとともに、アートに対する抵抗を少しでも無くすことである。また、作品を見てくれた人達の会話のきっかけになることである。ゆえに、映像のコンセプトは特に設けず、説明文も用意せず、鑑賞者の想像力を膨らませるようにした。ビデオを上映したスペースには、作品の感想を投稿できるフォームのQRコードも設置した。

(エ) 燦志郎の服のお悩み相談室

4つ目のワークショップは、「燦志郎の服のお悩み相談室」である。このワークショップは、私（藤居）がカウンセラーとなり、様々な服に関する悩みを対話で解消するというものである。参加者には私（藤居）が作成した「問診票」に記入し、それを元に相談を進めていく。普段生活している上で服に関する悩みがあっても相談する場はあまりないだろう。また、私（藤居）と相談者の一対一の場であるので、普段は言いにくい悩みなどを解決できる場を設

けた。

(2) ワークショップ成果

(ア) 痛服-itahuku-

2つ目のセクションには15人の学生が参加してくれた。意外だったのが、痛服を着ることを抵抗する人が多かったにも関わらず、いざ痛服を着てみると、ポジティブな意見が多かったことである。また、痛服を着ている人を見た時の印象は、マイナスの印象が多かったということから、変な服や特徴的な服を着ることに慣れていない、又は着たことがないことがわかった。個人的見解であるが、人は見慣れないものや自分の理解の範疇から超えるものを変だと思いがちであるため、このワークショップを行うことで見る側と見られる側の両者を体験し、相互理解ができたのではないかと考える。また、コミュニケーションを創造するという点においてもこのワークショップは非常に有用であった。例えば、以前は仲が良かったが、コロナ禍になってからなかなか会えなかった友人と久々に話すことができた人もいたし、私(藤居)も含め、多くの初対面の人と話すことができてコミュニティが広がった。

(イ) Free Style

ワークショップ開始前の自分にとって服とは何かという質問では、「印象形成」、「着ないといけないもの」、「恥ずかしいと思われないため」、「自分のなりたいを叶えてくれるもの」、「自分に自信を与えてくれるもの」、「自分の内面を示すもの」、「自己肯定感を高めるもの」、「変身材料」という回答だった。ワークショップ終了後の自分にとって服とは何かという質問では、「思い出やエピソードがあるもの」、「思い出を鮮明に呼び覚ましてくれるもの」、「自由にタイムスリップできるもの」など思い出に関する回答が多かった。

この結果から、服には思い出を呼び起こす機能があることが明白である。また、参加者9人中8人がワークショップ開始前と終了後で回答が変わっていたので、服と自分の関係を再考する場になった。ワークショップ中は会話がたえず盛り上がり、ワークショップ終了後には自然にSNSの交換が行われていた。

(ウ) Jumping !!

作品に対する一件の感想が投稿された。「階段をのぼるシーンでは、何が始まるのかというワクワク感がありましたがその後靴が見えることによって少し死を連想させるような恐怖が生まれました。しかし、服がふわっと落ちていくことで恐怖感が和らいだように感じます。最後にのぼっていた人は落ちることなく映像が終わったので、諦めないだとか前向きな印象を受けました。メイキング映像もあったので、楽しく裏側までみることでとてもよかったです」とあった。映像の説明文やコンセプトを用意しなかったからこそ、ワクワク感と恐怖などの相対する自由な感情が生まれ、私(藤居)が期待していた通り、鑑賞者の想像力をかきたてることができた。また、メイキングを入れたことで最後まで楽しく鑑賞してもらった。この他に、鑑賞者に口頭で感想を聞いてみると、「美術館で流れてそう」という意見が多かった。会話のきっかけになったかは定かではないが、どこかで話題の1つになっていれば幸いである。

(エ) 燦志郎の服のお悩み相談室

このワークショップには、5人が参加してくれた。「相談したいことは?」という質問では、「シルエットの作り方」、「なりたい見た目と自分に合う服が離れている気がする」、「身長を

できるだけ高く見せて、細見えしたい」、「デザイナーズの服の魅力」、「流行りに乗りすぎず、でも個性過ぎない女性らしい服のおすすめ」などの普段友人とは話すことがないであろう相談内容が挙げられた。1人1時間の時間をとっていたので、1人1人ゆっくりと話し合っ
て悩みを解決することができた。このワークショップを通して、意外に服についての多くの悩みを持っていることがわかったため、継続的に実施して行きたいと思う。

(3)今後の展望

4つ全てのワークショップを通して、「服とは何か」を参加者と思考し、服の可能性を拡張するという目的を貫徹することができた。それと同時に、衣服には未だ見ぬ多くの可能性が潜在していることも感じられた。

新たなワークショップの構想も生まれた。本学の学生を対象に、派手な色物の服を身につけて大学に登校してもらうというものである。これを考えるに至った背景は、コロナ禍で人々の気持ちが沈み込んでおり、大学には行くことが少なくなり活気がなくなっていると感じ、そのような状況を打開し、少しでも楽しく明るく過ごすために、服で大学に彩りを与えようと考えた。

2-2 永田真由「My fave - 推しの共有空間を考えるワークショップ」

(1)問題と目的

近年、自宅でも職場でもない、居心地のいい「第3の居場所」として、「サードプレイス」という概念が浸透してきている。コロナ禍において、新たなサードプレイスのカタチも注目されてきた。サードプレイスは、アメリカの社会学者であるレイ・オルデンバーグが、1989年に著書『ザ・グレート・グッド・プレイス』の中で提唱したものである。オルデンバーグは、人々が独自のサードプレイスを持つことで、人生のあらゆる方面にいい効果をもたらすと伝えている。

私(永田)は、自分自身がオタクと考えているが、同じ好きなものを誰かに共有することのできる空間が自分にとってのサードプレイスのような存在となっていると感じており、心の拠り所になっている。しかし、新型コロナウイルスによって、人との接触が難しくなり、対面でコミュニケーションをとることが以前に比べて簡単にできなくなった。リモートやSNSを利用して、コミュニケーションをとることはできるものの、難点もある。

そこで今回、「推し」がいる人たちが、自分の好きな想いを誰かに共有できるような場をつくってみたいと考え、ワークショップを実施した。

(2)サードプレイスと「推し」を持つ人びとについて

(ア)サードプレイス

オルデンバーグは、サードプレイスについて、人を平等にするもの、会話が主な活動、利用しやすさと便宜など主に8つの特徴を述べている。さらに、オルデンバーグはサードプレイスがもたらす恩恵について、個人に対しては人生観や、心の強壯剤などの4つを、社会に対しては政治上の役割などの6つをあげている。

オルデンバーグは8つの特徴を示しているが、「地域コミュニティにおけるサードプレイスの役割と効果」(片岡・石山、2017)によると、サードプレイスは、日本ではオルデンバーグの示した特徴とは必ずしも一致しない形式で展開されてきたことが指摘されている。

また、同論文において、日本におけるサードプレイスは以下の3つのタイプに分けられ

ることが示されている。

- ・社会的交流型(ex. イギリスのパブ、日本の居酒屋)
- ・目的交流型(ex. 異業種交流会、地域コミュニティ)
- ・マイプレイス型(ex. 日本のカフェ、シェアオフィス)

このように、サードプレイスは特定の場所を示す概念ではない。多種多様なカタチがあり、どのような空間をサードプレイスとするかは個々人の自由であると言える。

オルデンバーグはメディアについても述べているのだが、彼があげているメディアにSNSは含まれていない。それは、当時はSNSがまだ始まっていなかったからである。では、SNSが普及した現代ではどうだろうか。私(永田)は、SNS等のオンライン上でもサードプレイスは機能し得るだろうと考えている。

しかし、SNS上のサードプレイスには難点もあるだろう。SNS上ではいくらでも自分を取り繕うことができるし、偽ることもできる。また、手軽に多数の人と繋がれる分、広く浅くの関係性が多くなり、深い関係性を築くことは難しいと考えられる。

また、SNSを利用している時、いくら誰かと繋がっていたとしても、基本的にそこにいるのは自分一人である。オルデンバーグは「会話」や「コミュニケーション」の重要性を何度も述べているが、実際に顔をあわせ、コミュニケーションをとることでしか得られないものがあると私(永田)は考えている。

(イ)「推し」と「推し活」について

近年、「推し」という言葉や、「推し活」の注目度が高まり、若い世代を中心に広がりを見せている。そもそも「推し」とは、デジタル大辞泉によれば、人にすすめたいほど気に入っている人や物のことである。

私(永田)にとって、推し活をしている時間というのは本当に大切に意味のあるものである。株式会社ネオマーケティングが全国の13歳~49歳の男女で推しているものがある人を対象に実施した調査によると、人生が豊かになった、充足感を感じるようになったなどの回答が得られていることから、同じように感じている人が多いことがわかった。

さらに、自分の推しを他の人にも勧めたいという想いを抱えている人が半数以上いることも同調査結果よりわかった。

(3) ワークショップの開催

(ア)「My fave - 推しの共有空間を考えるワークショップ」

ここまで、「サードプレイス」、そして「推し」・「推し活」の存在について述べてきた。人とのコミュニケーションを通し、人生のあらゆる方面にいい効果をもたらすサードプレイス、そして好きなものに対する想いを共有・発信し、誰かと繋がることを心から楽しむ推しを持つ人たちの推し活という行為、この2つを合わせることで、新たなサードプレイスのような場が生まれるのではないかと考え、ワークショップを企画し、実施することにした。

(イ)開催概要

- ・タイトル：「My fave - 推しの共有空間を考えるワークショップ」
- ・実施日時：2021年12月22日(水) 13時~14時半
- ・実施場所：奈良県立大学 2階 オープンスペース
- ・参加人数：語り手3名、聞き手5名(永田自身を含め)

・参加対象：推している人やものがある人、新たな推しを探したいと思っている人。（本学学生のみを対象とした）

・実施内容：語り手側には、自身の推している人やものについて、熱いオモイを自由に表現してもらった。PowerPointを使う人もいれば、身一つで語る人もいた。聞き手側は気になったことがあれば適時質問をし、語り手側と聞き手側がコミュニケーションを取りながら進められるようにした。語り手側の発表が全員終わった後は、参加者それぞれで各々が持参したグッズについて話をしたり、共通の好きなものなどを見つけたりと自由にコミュニケーションを取り合った。

（ウ）実施した結果と考察

話し手側3名の話聞いて、それぞれに推しているものは異なり、好きになったきっかけも、好きなものの対象も、好きなのところも人それぞれであった。それでも3名とも、推しの存在が、自分の力の源であったり、推しのおかげで幸せを感じることができたりという点では共通していた。このことから改めて、推しという存在がいることで人生に良い効果をもたらされることがわかった。

（4）おわりに

今回、ワークショップで印象に残ったことが2つある。1つ目は、ワークショップ開始前はとても大人しかった参加者が、推しを語るとなると突然饒舌になり、イキイキと話してくれたことである。推しに対する熱いオモイがそうさせているのだろうが、このような熱はSNSのような文字だけでは感じとることが難しいため、今回対面で実施したことの意味があったように思った。2つ目は、性別も年齢も、興味関心も異なる他人であった人たちがコミュニケーションを通じて、楽しく新たな関係を築くことができたことである。参加者の中には、全員が初対面であるという人もいた。私（永田）の経験とはなるが、誰かに好きな気持ちを共有したいとなると、身近な人や、SNSを利用するという形が多くなる。しかしそうすると、同じ好きな対象をもっている人同士の関わり合いがほとんどになってしまい、結局は交友関係があまり広がらないことにもなりがちである。そういった面では、興味関心が異なる様々な人々が集まり、推しを通じて交流する場をつくることができた今回のワークショップには意味があったのではないかと思う。今回、始まる前にはよそよそしい雰囲気でも静かだった空間が、ワークショップ終了時には会話や笑顔が広がる空間になっていた。今回のワークショップを行った時間は、私（永田）にとって一時的なサードプレイスのような存在であったように感じる。

2-3 山本菜由「As ourselves -国際交流ワークショップ」

（1）ワークショップの背景と概要

私（山本）は、幼い頃から日本国内のエンターテインメントに多く触れて育ってきた。成長するにつれて世界各国には様々なエンターテインメント、ポップカルチャーが存在していることを知った。さらに国毎でそれらの在り方は異なり、他国の文化にフィーチャーされたものがまた違う国で流行しているという事例も存在している。日本に住んでいる身としては、特にアジア圏での文化の相互性が高いように感じた。

朱(2014)は、「文化圏とは、一般に宗教・風俗・習慣などに類似した特徴をもつ地域のことを指すことばであるが、東アジアに位置する日本列島・中国大陸・朝鮮半島の文化と伝

統は、相互の交流のなかで歴史的に形成されてきたため、この地域はしばしば東アジア文化圏・漢字文化圏・儒教文化圏などと表現されている。」と述べている。このように、歴史的に見てもアジア圏、特に東アジアの文化交流は盛んであったのである。

そこで、今回、外国人の方と交流して、リアルな意見を求める事を目的として国際交流ワークショップをZoom上で開催した。参加者は日本人6名、台湾人2名、韓国人2名、フィリピン人1名である。トークテーマを3つ設け、それに対する自分の考えを事前に参加者には考えてきてもらい、ディスカッションを円滑に行うことができるようにした。トークテーマは、「若者の流行について、アジア間での違い」、「海外のポップカルチャーで関心のあるもの」、「コロナ禍で形態が変化したとを感じる文化」である。

(2)ワークショップの結果

私(山本)は、コロナ禍によって、海外との交流は減少したと感じていた。しかし今回、研究の手段としてのワークショップ開催を通して、他国でも同じようにIT文化が変化していたり、同じエンターテインメントを鑑賞していたりすることから、直接的なコミュニケーションは減っても同じ意識や感情を共有しているということが明らかになった。このことから、私が考えていたようにアジア圏において文化は相互性があり、流行という観点から見てもつながっているということが分かった。

私(山本)は、世界中の人々と友達になりたいという大きな野望を抱いている。それを実現するための大前提として言語を理解することが必要だと一般的には考えるかもしれないが、私(山本)は、共通の好きなものや共感できることがあればそこからコミュニケーションの道は開けていくのではないかと今回のワークショップで強く感じた。

第1回目のワークショップを行ったことでさらにアジア圏での文化交流についての関心が高まったため、第2回、第3回も開催したいと考えている。次回ではさらに参加者の国を広げてよりグローバルな考えを共有したい。

第3章 まとめと今後の展望

藤居のワークショップからは、服はコミュニケーションを創造するものということが、永田のワークショップからは、推しへの思いは、コミュニケーション能力を向上させ、新たな自分や他人に出会わせてくれることが、山本のワークショップからは、国際的なコミュニケーションの根本には文化の相互性があるということが明らかになった。

今回、実際に各自でワークショップを企画・実施し、性別や年齢、国籍、興味関心も異なる様々な人々が集まり、これまで関わることのなかった人たちとのコミュニケーションを図ることができた。そして改めて顔を合わせてコミュニケーションを取り合うことの大切さに気づくことができた。一度終息が見えかけた新型コロナウイルス感染拡大も第6波を向かえてしまい(2022年2月現在)、今後も予断を許さない状況が続いていくことが予想される。そのため、今後もまだ一時の間は、人との関わり合いがある程度制限されてしまうだろう。そういった中で、他者とのコミュニケーションや対話を求め、参加・体験型のワークショップの機会を創ることのできた今回の試みは意味があったのではないかと考える。本稿には紙幅の都合で記さなかったが、各自ワークショップの運営面では様々な課題を見出した。これも実践的な研究の醍醐味と言えるだろう。

今後の展望としては、反省点を活かして、継続できるワークショップは各自4年次に引

き続き行って発展・洗練させ、同時に新たなアイデアに基づくワークショップも開発して実施する予定である。今回は少人数での実施に至ったが、今後は大学全体や、ひいては地域を巻き込んだワークショップに発展させ、コロナ禍における他者との対話の機会創出を担っていきたい。

参考文献

- ・オルデンバーグ・レイ (2017) 『サードプレイスーコミュニティの核になる「とびきり居心地よい場所」』忠平美幸訳、みすず書房.
- ・片岡亜紀子、石山恒貴 (2017) 「地域コミュニティにおけるサードプレイスの役割と効果」『地域イノベーション＝地域イノベーション(9)、法政大学地域研究センター、p73-86.
- ・株式会社ネオマーケティング (2021) 「全国の13～49歳の男女を対象に聞いた『推し活に関するアンケート』」
<https://neo-m.jp/investigation/3075/> (最終閲覧日：2022年1月18日)
- ・朱全安 (2014) 「東アジア文化圏とは？ —東アジアの文化と伝統を知れば、日本がよく見える—」
https://www.cuc.ac.jp/magazine/t_column/2014/seisaku/i8qio0000000y688.html (最終閲覧日：2022年2月8日)
- ・鷺田清一 (1996) 『じぶん・この不思議な存在』講談社.