

コロナ禍における高・大・院・社会人連携 古典文学ワークショップの試み

——日本文学アクティブラーニング研究会主催
第6回オンラインワークショップ「妖怪総選挙」
実践報告——

吉野 朋美
小林 ふみ子

はじめに

古典は嫌い、難しい。役に立たない。そんな声が高校や大学の授業の現場からは聞こえてくる。でも、古典はおもしろい。そして、今を生き抜く知恵やヒントが隠れている。社会のありようを相対的に眺める視座ともなり得る。そうしたことを実感できる学びの場を作りたい、また古典の研究や学びを社会に役立つ力につなげたい、という思いを持ったメンバーが集まり、2013年に始めたのが日本文学アクティブラーニング研究会である。

本稿は、研究会メンバーの小林・吉野がファシリテーターとして立案・企画し、研究会メンバー全員でのオンライン討議を重ねた上で2021年3月21日に実施した第6回のワークショップ（以下WS）の実践報告である。

1 研究会の概要と第6回開催の経緯

研究会では、2015年から年に一度のペースで、高校・大学・大学院・社会人を対象にした古典文学WSを一日がかりで開催している。WSの企画・運営は青木幸子（昭和女子大学）、兼岡理恵（千葉大学）、小林ふみ子（法政大学）、佐藤至子（東京大学）、中嶋真也（駒澤大学）、中野貴文（学習院大学）、平野多恵（成蹊大学）、吉野朋美（中央大学）の計8名で、いずれも日本古典文学や教育学を専門とする教員が協働している。2019年4月からは科学研究費補助金 基盤（C）の研究課題「高大連携による古典文学の探究型授業の教材研究と教育モデル構築の実践的研究」（研究代表者吉野、課題番号19K00530）に採択され、会のメンバー全員が科研の共同研究者としても活動し、WSのさらなる充実、HPの作成、WSにもとづく教材開発などに取り組んでいるところである。

これまで開催したWSの詳細は既発表の別稿および研究会HPに示してある¹⁾ためここでは割愛するが、いずれの回もほぼ同様のスタイルでおこなってきた。すなわち、大学の教室を使用し、メンバーの所属する大学の大学生・大学院生を中心に、古典文学や教育に関心を持つ高校生、高校・大学の現役教員、出版社等の企業に勤める会社員など20～30名の参加者が一堂に会し、時代横断的なテーマに沿った講義と理解を深めるための学習活動、テーマの深い理解にもとづいて古典を現代に引きつける創作活動までを、昼食や休憩時の交流をはさみながらほぼまる一日かけておこなうというものである。立場も所属もさまざまな、かつほぼ初対面の人と祝祭的な雰囲気の空間で協働しながら学ぶ活動を通して、参加者からは古典を学ぶ楽しさ、テーマを深く理解した実感を得られたと評価されてきたスタイルであった²⁾。

しかし、周知の通り、2020年2月以降の新型コロナウイルス（COVID-19）の世界的流行によって従来の集合型WS実施は難しくなった。研究

会では、参加者が実際に一堂に会し、その雰囲気を楽しみながら初対面の人たちとグループで活動していくことで得られる学びが大切なことから、この状況では WS を休止したほうがいいのではないかという話も出た。しかし、話し合いの結果、高校や大学での授業もオンラインでおこなっている今こそ、WS もその状況に対応し工夫してやってみることで、今後の教育現場に有用な授業方法や内容が開発できるのではないかと、という意見で一致し、全面オンラインによる一日 WS を計画・開催することにした。ただし、第 2 回以降、WS は参加者の集まりやすい日程、かつ研究会メンバーの自由度が高い夏に毎年開催していたが、第 6 回は開催の可否、開催方法、テーマについて検討を重ねたこともあり、また個々のオンライン授業に対応することで精一杯で準備ができなかったため、年度末の 3 月開催とした。

2 開催にあたっての方針・テーマ・準備について

1) 方 針

全面オンラインでの WS としたときにまず気をつけたことは、参加者のオンライン学修環境の差である。さまざまな立場・所属の人々が参加する本 WS では、オンラインの会議ツール（zoom など）に対する馴れにも違いがあることが考えられ、また所属先によって使用するツールも異なっている（Webex, Google Meet, Microsoft Teams など）場合もあるため、WS で使用する zoom の機能を使いこなせるようなアイスブレイクを考え、まずツールに馴れる活動を取り入れることとした。

また、対面集合型の場合は、わからなくなったりついていけなくなったりした場合も周りの参加者に尋ねることができるが、オンラインでは画面上で集合していても画面越しには孤独な状態である。万が一何かわからないことが生じて、ちょっとお隣の人に尋ねることができない。そのため、主にファシリテーター役以外の研究会メンバーが画面上の様子に

気を配って個別チャットで声かけをしたり、ブレイクアウトセッションでのグループ活動を増やし、協働して作業をおこないながらグループの仲間に尋ねたりできるよう、工夫してWSのスケジュールを組んだ。また、対面でなくても協働する楽しさ、喜びが感じられるよう、クラウド上のスライドに複数名で書き込みをしながら作品を作れるような活動を取り入れることとした。

さらに、全面オンラインならではの学びということで、オンラインで取得できる古典関連の知識・情報にどのような特性があり、どのように活用すればいいかを、研究者として日頃から情報収集をし、種々のデータベースを熟知している立場から伝え、また実際に活用してみて、オンラインの可能性を感じてもらえることをめざすこととした。

2) テーマ設定

これらの目当てを達成するにはどんなテーマが有効か。まずは調べ甲斐のある情報量を持ち、できれば時代を横断する広がりを持つテーマ、しかも近年著しく充実してきた画像データベースを用いるものがよい。そこで思いついたのが「妖怪」である。現代でも「ポケモン」や「妖怪ウォッチ」など子どもから大人までがよく知るアニメでキャラクターとなっているし、水木しげるの「ゲゲゲの鬼太郎」といった、もはや“古典”とも言える妖怪まんがある。実際、「ゲゲゲの鬼太郎」に出てくる妖怪の中には、江戸時代の絵師鳥山石燕著の『画図百鬼夜行』に描かれた古典由来の妖怪もいる。また、一括りに妖怪と呼ぶのは憚られるところもあるが、古典作品には多くの「変化」「異形」「化物」が登場し、時代によってその姿を変えている。江戸時代の妖怪は歴史があるものばかりとは限らないが、古典作品にたびたび出てくるものを選べばその来歴は調べ甲斐もあるだろうし、楽しいだろう。参加者が担当の妖怪について調査した来歴をプロフィールにして示し、それをふまえ、さらにデータベースの画像を用いてそれぞれの妖怪を売り出すポスターを作ってみてはどうか。ポスターを作

るなら、どの妖怪ポスターが一番かを決めると盛り上がるだろう。

以上のような着想から、第6回のテーマを「妖怪総選挙」とした。「総選挙」はもとより、一昔前に大ブームを起こしていた AKB 選抜総選挙にちなんだものである。

3) 事前準備

実施にあたっては、会のメンバー全員が候補に挙げた妖怪を分担して調査し、どの妖怪が調査しやすく、かつ来歴に厚みがあるか、画像資料の有無はどうかなどの点を確認しながら、WS で用いる妖怪を選定していった。また、前年の WS に参加し、会の活動に興味を持ってきていた当時中央大学4年の男子学生に依頼し、大学生が妖怪名を告げられて調べられる情報量はどのくらいになるか、調査にかかる時間はどのくらいかといった点を事前に把握し、WS の内容を詰めていった。

また、全面オンラインの一日がかりの WS でいかに飽きず、画面のみを長時間見つめて疲れなくするかの、休憩のタイミングなどのスケジュール調整にも気を配った。資料の共有は Google ドライブを使用し、共有フォルダ内にあらかじめスライドを格納しておき、操作の不安を与えないようスライドへの事前の書き込みテストを参加者に依頼し、当日だけではなく繋がり確保するよう努めた。初見の内容で活動をおこなうことに不安を持つ参加者がいることを考慮し、当日使用するパワーポイントのスライド PDF、配付資料も2日前に送付した。

3 第6回ワークショップの紹介

第6回は上記の準備を経て、2021年3月21日に zoom を用い、全面オンラインで実施した。3月になった理由はすでに記したが、なかでもこの時期になったのは、各大学の卒業式をはじめとする行事の重ならない時期、かつ、参加者の高校生の学事暦や大学生の就職活動等を勘案してのこ

とである。今回の参加者は、高校生2名、大学生12名、大学院生2名、高等学校教諭3名、社会人2名、大学教員2名の計23名、うち留学生2名という顔ぶれであった（社会人・教員は見学含む）。参加者の所属は、研究会メンバーの大学を中心に多岐にわたっている。

プログラムは以下の通りである。

午前

- ① 今日の目的について
- ② アイスブレイク
- ③ ミニレクチャー&ワーク
〈休憩〉
- ④ グループわけ・妖怪割り当て
- ⑤ ミッション1 妖怪を知る
- ⑥ ミッション2 プロフィールをつくる

午後

- ⑦ 昼休み後のウォームアップ
- ⑧ ミッション2 続き
〈休憩〉
- ⑨ ミッション3 ポスターをつくる
- ⑩ プレゼンテーション・投票
- ⑪ コメントタイム
〈休憩〉
- ⑫ ミニレクチャー
- ⑬ ふりかえり
- ⑭ クロージング・アンケート

① 今日の目的について（担当：吉野）

WSの目的、研究会についての紹介をし、参加募集の際にも明記してお

いた WS 実施中の zoom 上での顔出し、今後の研究会の活動の参考にするための録画について参加者の了解を得た。研究会の紹介ではメンバー各自がテンション高めにニックネームで自己紹介をおこない、参加者の緊張をやわらげるように努めた。

② アイスブレイク（担当：平野多恵）

アクティブラーニング型の授業においては、参加者がうちとけた雰囲気
のなか、自由に話し合える場づくりが重要である。ましてやささまざまな立
場の参加者が、初めて、しかもオンラインで対面する WS においては、
参加者がリラックスして臨めるように促さなくてはならない。そのために
おこなうのが、参加者の緊張をときほぐすアイスブレイクの活動である³⁾。

当日は、使用する zoom の操作方法を確認しながら体を少し動かし、
「あなたは犬派？ 猫派？」、「好きなチョコ菓子はきのこの山・たけのこ
の里どっち？」など、どちらが好みかを選ぶ簡単な選択問題を通して親近
感を抱けるようにした後、頭は金魚、体はパンダ、尻尾はクジャクの妖怪
「キングダック」という架空の妖怪を1分で描いて画面越しに見せ合う、と
いった活動をおこなった。「キングダック」を描くアイスブレイクは、WS
のテーマである妖怪への関心を喚起し、その後の活動につなげるものでも
ある。その後、参加者全員が声を出す機会として、自己紹介（本名・所
属・学年・WS で用いるニックネームとその由来）をおこなった。

③ ミニレクチャー&ワーク（担当：小林，吉野）

最初のレクチャー（小林担当）は、今回の WS で基礎文献とする江戸
時代の絵師鳥山石燕著『画図百鬼夜行』（以下石燕『画図』）⁴⁾とその影響
力についてである。まず、皆になじみのある水木しげるが、石燕を「私の
恩人」と言い『画図』を“妖界”へ入る「導き」であったと回想している
新聞記事⁵⁾を紹介し、石燕の弟子には黄表紙作者として知られる恋川春町
や喜多川歌麿といった有名な浮世絵師がいること、水木の妖怪の造型に石
燕が大きな影響を与えていることを実際に絵や画像を見ながら確認し導入
とした。

この導入のレクチャーで重視したことは、パワーポイントで提示するスライドにできるだけ多く絵や画像を載せること、そこに必ず出典を記すことである。参加者が何気なく眺めるであろうスライドだが、一枚のスライドを作成する際にどの文献とデータベースを用いているか、それがきちんと示されているかは資料作成や研究遂行の上で重要なことがらである。またこれは、今回のWSで参加者に獲得してほしい情報リテラシーでもある。

ついで、導入レクチャーからの実践として以下のワークをおこなった。

- (1) 参加者各自が知っている妖怪の名前をチャットに書き込む。
- (2) 「鳥山石燕」or『百鬼夜行』&妖怪名で各自ネット検索（画像検索も）をする。わかったことについて、また情報の取得の仕方について、zoomのブレイクアウト機能を用いて分かれた3人グループ⁶⁾で話し合い、それをチャットに記す。

(1)のワークで、急には妖怪の名を思い出せない参加者もたくさんの妖怪名を知ることができ、(2)のワークにつなげることができる。(2)では、「ヤフオクに石燕の絵本が高値で出ている!」「おまけのフィギュアになっている」「画像検索をすると擬人化（イケメンや美少女）がたくさん出てくる」「『石燕 アマビエ』」が検索のトップに出てくる」などさまざまな角度の気づきがチャットにあふれた。

次のミニレクチャー（吉野担当）は、“『画図』に出てくる有名妖怪をプロデュースし、認知度を上げ現代（特に高校生）に流行らせるべく「妖怪総選挙」を仕掛ける”というゴールに向けておこなうミッション——妖怪のプロフィール作成とその魅力をアピールするポスター制作——の説明と、プロフィール作成の際に重要なデータベースの活用方法についてである。ミッションの説明には「猫また」を例に作成したプロフィールとポスターを提示した⁷⁾。ここでも、参考文献の正しい提示が制作物の信頼性につながることを繰り返し注意喚起し、日頃の学習やレポート・卒業論文執筆の際などに役立てていけるよう配慮している。

ところで、妖怪をプロデュースするには、その妖怪のことをよく知らなく
てはいけない。しかし、ただ闇雲にインターネットで調査しても有益な
情報が得られるとは限らない。そこで、まず参加者に一般論として「ある
言葉をインターネットで調査せよ」と指示された場合、どの検索エンジン
(Yahoo! Google など) を用いるか、調べるときにどんな工夫をする
か、注意しないといけないことは何か」と質問を投げかけ、チャットに挙
げてもらうようにした。結果、検索エンジンは Google を用いると答えた
参加者が圧倒的で、調べる際の工夫としては「Google から調べて大まか
な情報を得、そのあと大学のデータベースを用いて信憑性のある情報を求
める」「情報の確実さを意識して、参考文献をチェックするようにしてい
る」「公式のサイトから情報を得るようにしている」「ウィキペディアの情
報はその元をたどるようにしている」「属性型 JP ドメイン、たとえば
go.jp などを確認する」「複数の記事を見るようにする」「検索語の組み合
わせを工夫する」「いろいろなキーワードで検索する」といった書き込み
が多く見られた。それぞれの学校でネット・リテラシーを学んでいる参加
者も多かったのだろう。チャットの書き込みを取り上げながら、確実な情
報を得るために心がけるべきことを確認した。

ついで、WS で活用してほしいデータベースであるジャパンナレッジの
紹介と使い方のレクチャーをおこなった。ジャパンナレッジは有料契約の
データベースで、70 以上の辞事典、叢書、雑誌が検索できる国内最大級
の辞書・事典サイトである。教育機関の多くが図書館のデータベースの一
つに組み込んでおり、今回の参加者にも知られているサイトだが、そこま
で使い慣れてはいないようである。そこで、ジャパンナレッジの特長、す
なわち、信頼できる内容が記されている大きな辞事典を一瞬で横断検索
(基本検索)、詳細な内容も検索・確認(詳細検索)でき、検索を組み合わ
せればかなり広く深く調査できるデータベースであることを、「猫また」
調査のデモンストレーションを通じて示した。このレクチャーの際には、
画面共有をしてジャパンナレッジを操作しながらおこなった。

さらに、今回は画像も使用するというので、活用してほしいデータベースとして国際日本文化研究センター（京都）<http://db.nichibun.ac.jp/pcl/ja/>、立命館大学アトリサーチセンターの浮世絵ポータルデータベース https://www.dh-jac.net/db/nishikie/search_portal.php の紹介もおこなった（小林担当）。前者には「怪異・妖怪画像データベース」「怪異・妖怪伝承データベース」があり、妖怪の外見的特徴や描かれ方、全国の妖怪伝承のバリエーションを調べることができる。後者は複数の美術館・博物館などの所蔵浮世絵作品を横断検索することができるもので、浮世絵に限られるものの、妖怪画像の少ない場合、有益に使えるデータベースである。

④ グループわけ・妖怪割り当て

休憩の後はいよいよ共に活動するグループ・担当する妖怪の発表である。グループはあらかじめ所属・学年を勘案しながら割り振っておいた3、4人で、それぞれのグループが担当する妖怪は事前調査をして決めておいた「土蜘蛛」「橋姫」「鶴」「酒吞童子」と「玉藻前」（シニアチーム）である。

今回のWSではGoogleスライドを用いたウェブ上での共同作業が活動の核となる。そこで、スライドの使い方の説明（平野担当）の後、グループに分かれて自己紹介（ニックネーム・名前・所属・最近笑ったこと）をおこない仲間意識を醸成するようにした。

⑤ ミッション1 妖怪を知る（説明担当：小林）

まず、各自が担当の妖怪について基礎的なことを知らなくては調査もできない。そこで今回のWSの基礎文献として翻刻付きで配付した石燕『画图百鬼夜行』に添えられている文章を読み、どのような妖怪かを理解する活動をおこなった。ジャパナレッジ等を活用して個人でまず読み解き（5分）、ついでグループ内でシェアをして妖怪の特徴を確認した（5分）。

グループワークでは、必ず個人で対象に向き合う時間を作り、その後グループ内で内容を深め合う話し合いをおこなうことが肝要である。いずれ

も短文、かつ各グループで違う文章を読んでいるためジグソー法⁸⁾は用いなかったが、各人が別々の箇所を読み解き、それをメンバーに説明することで理解を深めていく方法でおこなってもよい活動である。

⑥ ミッション2 プロフィールをつくる（説明担当：吉野）

ミッション2は、担当する妖怪がどのようなものか理解した上で、ミニレクチャーをふまえてジャパンナレッジをはじめとするインターネットのデータベースを駆使し、『画図』で得た情報以外の情報を集め、担当妖怪を総選挙で一位にすべく、さらなる魅力を探るというミッションである。ミッション1と同様にまずは個々で作業をしてプロフィール欄を埋める作業をし、その後各自が作成したプロフィールをもとに、総選挙のポスター作りに生かすためのプロフィールを完成させるグループワークをおこなった。このミッションでは、お昼休憩（90分）前に個別作業の説明をし、昼食後の時間で個別作業を進め、さらに午後に個別作業とグループワークというかたちを取った（計40分）。

グループワークでは、司会、発表者、チャットの書記、タイムキーパーの係をグループ内で決め、皆が分担しながら作業に取り組めるよう促すとともに、以下の4点のポイントをあらかじめ伝えることで、グループ内の協働作業を活発化させ、最終的に「よりよいもの」を作成できるような雰囲気作りをめざした。

- ・積極的なコミュニケーションを！
- ・調査をふまえ、根拠にもとづいて意見を言いあおう。
- ・意見が複数出てきたら、どれがよいか検討して取捨選択しよう。
- ・意見の否定は人格否定ではない。積極的に意見を戦わせよう！

⑦ 昼休み後のウォームアップ（説明担当：小林）

今回はお昼を挟んで同じミッションをおこなっているためアイスブレイクのかたちは取らず、ミッションの内容にからめたウォームアップを全員でおこなった。各自が昼食でいったんWSから離れるので、WSに戻ってきたときにそのまま個別・グループ作業に入るのではなく、参加者全員で

顔を合わせ、あらためて皆が一緒に活動しているという感覚を持ってもらうためである。

ウォームアップでは、それぞれのグループがどんな妖怪を担当しているのかを皆に伝えるという設定にした。全員が集まって顔を出した後、「一言でいうとどんな妖怪？」というお題でまずブレイクアウトセッションをし、グループ内で話し合う。その後、チャットで妖怪名と一言を書いて発表した。この作業は、それぞれの抱く妖怪イメージの方向性を決めていくとともに、ポスターのキャッチコピーを決めるときの土台にもなるものである。実際に出された「一言」は以下の通りである。

土蜘蛛：頼光に退治された哀れな蜘蛛

橋姫：嫉妬深い乙女

鶴：不吉だけど幸運を呼ぶ

酒吞童子：未成年飲酒風最年長

玉藻前：何度でも立ち上がる！帝王を手玉にとるタフな女狐

⑧ ミッション2 続き

ウォームアップ後はグループに分かれ、Google スライドを用いて妖怪プロフィールを完成させるミッション2の作業をまず20分、様子を見てさらに10分追加しておこなった。その間にファシリテーター以外の研究会メンバーがアドバイザーとなって各グループの話し合いのブレイクアウトセッションに入っていく、グループの雰囲気を確認しながら質問に答えることをした。アドバイザーは担当のグループをあらかじめ決め、継続的にアドバイスをおこなうようにしたが、時々巡回するようにし、さまざまなグループに顔を出すように心がけた。

プロフィール完成後、休憩前に各グループの担当妖怪とポスター作成のための重要文献（典拠）についてチャットで発表・共有した。

⑨ ミッション3 ポスターをつくる（説明担当：吉野）

10分ほどの休憩後は、いよいよ総選挙に向けたポスター作りである。これまでに調査し、探ってきた担当妖怪の魅力を現代人にウケるように演

出する目的でおこなう活動である。『画図』を読解し、ネットで信頼のおける情報源(古典作品を含む)から収集した知識・情報・画像を、グループで検討しブラッシュアップさせながら現代に生かしていくこの試みは、古典というリソースを理解し、楽しみながら現代に生かす応用力をつけること、その過程で情報の収集・取捨選択、訴求力のあるポスターのキャッチコピー作りや画像処理など、将来社会で役立つスキルを育むことを意図している。

参加者には、ポスター例を再掲しながら、参考文献を必ず挙げること、発表の際には2分でポスターのキャッチコピーに込めた意図、図柄についての説明とプロフィールについてプレゼンテーションをおこなうことを告知し、50分間で作成するよう指示をした。活動中はミッション2同様、アドバイザーが適宜ブレイクアウトセッションをのぞきに行くようにしたが、あまり関与するとかえって参加者が萎縮する可能性もあるため、呼ばれたら行くというスタンスでかかわるようにした。Googleドライブの共有フォルダ上に格納したスライドは所定のリンクをクリックすることで一覧することができるため、ファシリテーターや参加者が各グループの作業の進行をオンライン上で確認できるという利点がある。

参加者は、比較的長いグループ活動の間に分担を決めて共有しているGoogleスライドを埋めているようであった。ミッション3終了10分前に残り時間とプレゼンテーション準備のためのチャットを流し、終了時間を喚起した。

⑩ プレゼンテーション・投票(説明担当:小林)

総選挙一位獲得の投票に向けてのプレゼンテーションである。各グループが別々の妖怪について創意工夫をこらして制作したポスターに順位をつけることの是非はあるかもしれないが、ただ作るのと一位を獲りたいと思って作るのでは、参加者の気合いの入り方が違うことは否めない⁹⁾。また、投票をするために、それぞれの作品をしっかりと見、自分なりの観点で評価をしようとする姿勢も生まれる。これらの理由から、本研究会の

WSではこれまでも創作に対しては投票で一位を決めるということをしている。

今回のプレゼンテーションでは、ミッション3開始時にあらかじめ告知したとおり、ポスターについて、特にキャッチコピーに込めた意図と画像を選んだ理由を述べることで、妖怪のプロフィールをわかりやすく説明すること、の2点を2分でおこなった。プレゼンテーションの前には、投票をするために自分以外のグループのプレゼンをよく聞き、講評をメモしておくように伝えた。講評は特に良かった点、印象的な点を書くこととし、否定的なことは書かないようにということも言い添えた。通常、発表が続く演習形式の授業であれば、改善点の指摘を学生同士でおこなうことも有効だが、単発のWSでは達成感や充実感、学びの楽しさを味わってもらうことを主眼としているためである。

プレゼンテーションは5チーム、2分のプレゼンタイム+1分程度の余裕をもたせ、画面共有の時間などを含め、30分程度の時間を取った。発表担当者は、ポスターを画面共有で見せながら担当妖怪ポスターの上記二点のプレゼンを熱く、そして丁寧におこなっていた。各妖怪のポスターのコンセプトと概要は以下のとおり。

橋姫：アイドルUJI48の総選挙ポスター。宇治橋を背景にキュートな姫の姿のバージョンの絵と嫉妬に狂う鬼と化した絵とを対比させ、「キュートなの？ ダークなの？ どっちが好きなの？」のコピーを添えて橋姫の二面性を表現。

鶴：新規開店するホストクラブ「紫宸殿」の看板ホスト「鶴」のポスター。黒い背景に鶴の絵を大きく据え、鶴さんのおかげで出世したとコメントする頼政の絵を端に置く。

酒呑童子：未成年飲酒防止啓発ポスター。検挙率全国No.1の凄腕警官とし、「酒は呑んでも終点（しゅてん）行くな」のコピーとともに、にらみをきかせる酒呑童子の絵を二つ並べる。

土蜘蛛：妖怪水平社からの選挙立候補者ポスター。「人の世に熱あれ、

人間に光あれ」というコピー、さまざまな土蜘蛛の姿を載せる。プレゼンでは立候補者の土蜘蛛になりきり、マイノリティだった過去を切々と訴える演説をおこなう。

玉藻前 (シニアチーム) : 恋愛系 YouTube 「たまもチャンネル」の宣伝ポスター。「3000年のモテテク教えます [しくじり先生]」のコピーとともに、九尾をあらわした美女の絵、どうしても逃がしたくない帝王の心に刺さるモテしぐさを教えると宣伝する。

その後、シニアチームを除いての投票をおこない¹⁰⁾、「鶴」チームが一位となった投票結果を確認した。

⑪ コメントタイム (担当: 小林・吉野)

投票結果を確認した後は、妖怪ごとに、ポスター・プロフィールを再度共有しつつ、プレゼンテーションを含めて良かった点、印象的だった点を全員でチャットに書いていった。それぞれの妖怪の特性を生かしたコンセプト設定、ポスターの構図、絵柄、プレゼンの仕方についての評価コメントが多く見受けられ、そのチャットの記述を適宜ファシリテーターが読み上げながら、コメントしていった。また、シニアチームを含め全グループへのコメントが終わったところで、次にグループごとに創作・プレゼンしての感想と担当アドバイザーからのコメントを述べた。

⑫ ミニレクチャー (担当: 吉野・小林)

休憩後、今日のWSでの活動が将来に生かせるかもしれない例として、アニメ「妖怪ウォッチ」のキャラクターの一つである猫又を取り上げ、その造形やキャラクター設定が古典からのアレンジであり、古典が今に生かせるアイデアの源泉になり得ることを確認した。

ついで、デジタルデータベースの活用上級編1として、③のミニレクチャーで取り上げたジャパンナレッジでのより深い調査方法やコンテンツの一つである『古事類苑』の利便性、国文学研究資料館の新日本古典籍総合データベースとの連携を活用して写本や版本で伝わってきた古典の伝来状況がわかることなどを取り上げた。近年急速に進んでいる各研究機関・

所蔵機関のデジタル公開によって、今や、インターネット上には情報や画像が豊富にある。探し方、使い方、信頼度の確認の方法を身につければ、活用の方法は無限大に広がる。使いこなさないともったいないことを、声を大にして伝えた。

さらに活用上級編2として、文化財のデジタル公開（オープンデータ化）の流れについてのレクチャーをおこなった。欧米では2000年代初めからデジタル化が進み¹¹⁾、たとえば2005年にボストン美術館、2007年に大英博物館で日本関係の大規模コレクションのデジタル公開がはじまり、2008年にはヨーロッパの諸機関共同の横断検索プラットフォームの開発・運用（Europeana）がおこなわれたりしている。日本国内でも2005年の早稲田大学図書館古典籍総合データベースの順次公開をはじめ、2011年の国立国会図書館デジタルコレクションの順次公開（明治資料のみ2002年～）、2014年からの国文学研究資料館デジタル公開プロジェクト拡大、2020年の横断検索プラットフォーム、ジャパン・サーチの公開とデジタル公開の流れは加速している。それに伴って「クリエイティブ・コモンズ・ライセンス」という国際的な著作権ルールも生まれ、適切な手続きをおこない、作者・作品・所蔵先を明記し正しく引用すればそれらを利用できるようになってきている。

文化財は共有の財産であるという「公共財」の考え方も広まってきて、今挙げたような国や大学の機関のみならず、国内外の個人コレクターも調査の受け入れ、公開を積極的におこなうようになってきている。古典籍や美術品の「海外流出」を惜しむ声は止むことがないが、どこの誰が所有するかを問わず「公共財」という開かれたものとして大切にする発想によって狭隘なナショナリズムにとらわれない考え方ができることも提示した。

何より、今回用いたデータベースのみならず、さまざまなデータベースを活用することで、直接、調査に行かずともそれらの資料を詳細に見ることができる。翻刻されたテキストによって触れてきた古典文学作品が、実際にどのようなかたちで存在するのかを、スクリーンを通じてではあるも

の、目のあたりにできる。参加者たちにとって、その方法の習得は、古典文学作品との距離感をいっそう縮めてくれるものになったのではないか。

⑬ ふりかえり

参加者が WS での学びを今後に生かすためのふりかえりをおこなった。各自でふりかえりシートを記入した後、ランダムで 3、4 人のグループでシェア、その後全体でシェアをした。ふりかえりシートでは ORID Questions のフレームワーク¹²⁾を用いて以下の 4 点を尋ねた。

- 1, 今日の WS で、もっとも印象に残ったことはなんですか。
- 2, そのとき、あなたはどのように感じましたか。
- 3, そのことから、なにを学びましたか。
- 4, それを今後に役立てるとしたら、どのように役立てられるでしょうか。

⑭ クロージング・アンケート

WS 終了後、Google フォームを用いた無記名のアンケートを参加者に依頼し、22 名の回答を得た。項目は参加者の立場 (高校生・大学生など)、参加した理由、楽しさの程度、難易度、よかったプログラム、改善したほうがよいプログラムの選択、それぞれについて自由記述、WS をふりかえっての意見、感想、質問などの自由記述である。

アンケートを見ると、まず WS が「とても楽しかった」81.8%、「まあまあ楽しかった」18.2%と回答者全員が楽しかったと回答、その理由として「グループワークではかの方々と意見を共有し、一つのを完成させることができたから」「皆が臆することなく意見を交わせたと思うから」などの自由記述があった。WS の難易度は「ちょうどよかった」54.5%、「少し難しかった」45.5%の回答で、前者では「自分一人ではできないけれど、チームメイトと協力すれば何とか形になる難易度だと感じたから」「事前知識がなくても十分な話し合いが出来たから」「データベースの使い方のレクチャーも大変詳しく説明してくださったので戸惑うことなく妖怪

について詳しく検索でき、まとめることができた」など、後者では「時間が足りないと感じたため」「見ず知らずの人たちと短時間で発表を完成させるのは難しいと感じたため」「妖怪について知識が浅く、50分だと文献を読み込むのに時間が少し足りなかった」「文献を探しグループで構想を考えてまとめるにあたって、時間配分がとても難しかった」といった時間配分に伴って難しさを感じたとする意見が多かった。

WS内の個別プログラムについては、よかったものとしてグループワークが90.9%、レクチャー77.3%、総選挙68.2%、アイスブレイク59.1%などで、自由記述として「全プログラムが自分にとって役に立つよい経験となったので、すべて良かった」「そもそものテーマ（妖怪）、プロフィールデータを作るという企画自体がとても良い」などの意見があった。改善したほうが良いプログラムは自由記述のその他を選んだ人がもっとも多く、「調べたことを十分に言えなかったため、発表の時間はもう少し長めの方がよかった」「ひとりで調べものをする時間がお昼休みに設定されていたため、調査ができていないのにグループワークがはじまってしまった」という、やはり時間配分に関する点が多かった。

最後に、全体の感想として「今後に役立つデータベースの使い方を実践して学んだことで身についた」「オンラインでも今日のように意見を出し合いから発表を完成させたことは貴重な経験になった」「ネット上の文献の多さをあらためて知ることができとても参考になった。時間内に文献を調べてまとめることは大変だったが、信憑性のある文献の探し方を学ぶことができた」「オンライン授業が多く、孤独な勉強の仕方が多かった一年だったが、やはりグループで意見を出し合いながらの学びはとても楽しいと思った」といったものがあった。

4 WSの反省点・改善点

WS終了後、研究会メンバーで反省会をおこなった。まず、いつも問題

になるのは、WS が長時間にわたることである。研究につながるような内容の講義を聞くだけ、何か表面的に活動するだけではなく、レクチャー、読解等のワーク、創作といった内容を深い学びを得られるようにプログラムを組もうとするとほぼ一日を使わざるを得ない¹³⁾。また、参加者にも無理をさせてしまう点があるのは否めない。特に今回はすべてオンラインでおこなったため、お昼休みや休憩を折々入れたとはいえ、朝10時から夕方18時近くまでほぼパソコンの前に張り付くかたちになり、参加者の負担も大きかったことと思われる。

一方でアンケートにも多く挙げられていたように、時間配分も問題である。前述の長時間ということと相反するようだが、参加者の中にはプログラムの、特にワークの際の時間配分を短い、と感じている人が少なからずいる。とはいえ、レクチャーを短くしすぎると前提となる基礎知識、あるいはワーク後の応用が十分でなくなる。また、今回はプレゼンテーションの後すぐに投票に移ったが、後で考えれば休憩を取ってポスター・プロフィールをじっくり見る時間を取ってもよかったとも思っている。時間の確保とプログラムでおこなう活動の量については試行錯誤を続けている。

また、今回、アンケートでプログラムを「少し難しかった」と回答した人の自由記述に「ポスターの自由度が高くて戸惑った」という声があった。ファシリテーターのポスター例は「選挙」ということで政治の選挙をイメージし、政党からの立候補者という体で作成したが、実際の指示としては“担当妖怪の認知度を上げ有名になるように、人気を得るためのポスターづくり”という漠然とした設定を伝えたため、どのようなコンセプトでポスターを作ればいいのか戸惑ったグループもあったようだった。所属政党を考え、その立候補者のポスター、とある程度の枠組みを提示するのもよかったかもしれないが、自由度が高かったからこそ、どのグループもそれぞれの妖怪の特徴を生かしたコンセプトを選んでおり、結果としていずれもすばらしいポスターを制作していたように思う。ワークの枠組みをどの程度規定するかは難しいところで、テーマによって臨機応変に定めてい

く必要があるだろう。

投票についても改善の必要がある。今回は、もっともよかったものという漠然とした基準で投票をおこなったこともあり、やはりポスターのビジュアルの良さに惹かれて投票した参加者が多かったように思われる。より厳密にするならば、ビジュアル・プロフィールの精密さ・プレゼンテーションなどいくつかの評価ポイントをあらかじめ提示し、その合計点の高いグループを選ぶほうがよかつただろう。また、アンケート以外にメンバーに寄せられた声として、これだけコンセプトが違うなかで一位を選ぶということに抵抗を感じた、シニアチームが投票対象ではなくて残念だった、というものもあった。投票をして一位を決めることの意味も十分あるだけに、一概に投票をなくすことはないが、創作の内容によっては順位付けではなくポイントを決めた批評をするにとどめたほうがいいのかもあるだろう。

オンラインゆえの反省もある。参加者への指示のアナウンスが足りなかったことである。参加者は画面を通してつながっているとはいえ、ひとりだけで参加している。一瞬聞き逃してしまい、今は何をやる時間なのかかわからなくなってしまった参加者もいたようである。オンラインの場合はアナウンスを多めにし、活動の際には何を何分でやるのか、画面に掲示し続けられれば参加者の不安が解消できただろう。オンライン授業の際、孤独に学習をする学生の立場に立って考える重要性をあらためて認識した。

おわりに

本研究会がめざすのは、研究と教育を実践的に連携し、古典の学びを通して新たな価値を創造する探究型の教材・教育手法を開発することである。これからも参加者が古典文学の魅力を発見・再認識し、主体的に獲得した知識を今に生かしていけるようなテーマでWSをおこなっていきたい。また、WSで得られた成果と課題を日常の授業にフィードバックして

教育方法を深化させていきたい。

〔附記〕本 WS 終了後、菅野美香氏、西内友美氏、水谷彩氏から有益なフィードバックをいただきました。この場を借りて深く感謝申し上げます。また参加してくださった皆様にも厚く御礼申し上げます。なお、本 WS および本稿は JSPS 科研費 JP19K00530 の助成を受けたものです。

注

- 1) 研究会の活動の詳細、これまでの WS については、吉野「古典文学ワークショップの挑戦——日本文学アクティブラーニング研究会の活動を通して——」（『中世文学』66号・2021年6月）、および研究会 HP <https://nihonbun.gakual.wixsite.com/koten>（日本文学アクティブラーニング研究会）を参照されたい。
- 2) 各回の WS の最後には、参加者にふりかえりの時間を持ってもらうとともに、アンケートを依頼している。詳しくは後述。またアンケートは参加してみても率直な意見を聞いて WS の今後の運営の参考にするためにおこなうものである。
- 3) オンラインでのアイスブレイクについては青木将幸『オンラインでもアイスブレイク！ベスト 50』（ほんの森出版、2021）を参考にした。
- 4) 鳥山石燕『画図百鬼夜行』（稲田篤信・田中直日編、国書刊行会・1992年）。
- 5) 『朝日新聞』2000年5月7日朝刊記事。
- 6) グループ分けの際には、高校生・大学生と大学院生・教員・社会人のシニアとは別にしてある。学生のグループにシニア層が入ると、グループの中でおのずとリーダーとなってしまうためである。
- 7) ポスター・プロフィール例は注1に示した研究会 HP の「ワークショップの記録」第6回詳細を参照されたい。本 WS で活用・紹介した各種データベース一覧も収載している。
- 8) ジグソー法は学習者同士が協力し合いながら進める学習方法の一つである。東京大学 CoREF「知識構成型ジグソー法」参照（2022年8月20日閲覧）。<https://ni-coref.or.jp/archives/5515>
- 9) 今回は zoom の投票機能を使ったためすべての順位が出てしまったが、基本的には上位以外は発表しないようにすることで、参加者の達成感を削がないように配慮している。オンライン会議システムの投票機能を用いてよかったかは、WS 後の反省会でも話題として取り上げた。
- 10) シニアチームを投票対象から除いたのは今回からである。それまでの WS では同等に扱って投票の対象にもしていたが、さすがにシニアチームは一日の長があり、また高校・大学の教員も加わっているとプレゼンの巧みさ（！）で

上位に入ることもあったためである。

- 11) 以下の日本古典籍などのデジタル公開の進行については、石上阿希『江戸のことは絵事典 『訓蒙図彙』の世界』（角川選書, KADOKAWA, 2021）参照。
- 12) 本研究会のWSでは、毎回同じシートでふりかえりをおこなっている。この方法は、経験した事実（Objective）にもとづき、感情（Reflective）をふまえたうえで、その事実を解釈（Interpretive）し、学びにつなげる（Decisional）というふりかえりの手法である。
- 13) WSの内容を数回に分ければ通常の授業に応用可能である。吉野前掲論文参照。