
第 92 回五月祭企画

「つくる」ってなんだろう？

～ How Do YOU Create? ～

実施報告書



UTaTané

はじめに

この度は当企画に関心を寄せていただきまことにありがとうございます。私たち UTaTané は、去る 2019 年 5/18（土）、5/29（日）における第 92 回五月祭におきまして双方向型創作体験展示「『つくる』ってなんだろう？～How Do YOU Create?～」を出展いたしました。

本報告書では、1. 実施概要、2. 各展示コンテンツの報告、3. 来場者より、4. 本企画の成果と今後の課題・展望 の4項目に分けてご報告をいたします。

1. 実施概要

双方向型創作体験展示「『つくる』ってなんだろう？～How Do YOU Create?～」は、東京大学本郷キャンパスにおける学園祭、五月祭の一企画として出展いたしました。

日程：2019年5月18日（土）、5月19日（日）

会場：教育学部棟3階356演習室

形式：ブース形式の体験・創作型展示

来場者数：2日間合計で600人程度（来場者数実測値より推定）



2. 各展示コンテンツの報告

本企画では「つくる」をテーマに、色をつくる・物語をつくる・問いをつくる・ひとりをつくる、の合計4つのブースを展示し来場者に創作を体験していただく体験型展示を催しました。本節では、本企画の各展示コンテンツについて紹介します。

色をつくる (How to Create COLOR)

「色をつくる」と題した本ブースでは、人間を含めた生物の知覚に応じて本質的に生じる「色」を題材に創作型の展示を行いました。インテリアデザインに「色がなくなった世界から、どのように色を作り上げるか？」という本ブースのコンセプトを埋め込むとともに、そこから色をどのようにつくるか、という問いかけの元で“Colorful Patchwork”に取り組んでいただきました。

・ Faded/Colorless Masterpiece (色あせた名画)



Faded/Colorless Masterpiece (色褪せた名画) と題した本展示では、会場内のインテリアデザインの中にゴッホの『ひまわり』やスーラの『グランドジャット島の日曜日の午後』などの彩度を人工的に調整した絵画を展示しました。特に展示室奥に位置する「色をつくる」のコンセプトが「色がなくなった世界」を題材とすることから、入口から展示室奥に向けて徐々に彩度を落として行くことで、展示室全体のインテリアと符合をもたせました。

当日はインテリアの一部として、全ての来場者に表立った宣伝をしませんでしたが、本展示のコンセプトを説明する過程で展示室を見回してもらうなどすると、来場者も興味津々に眺めている様子が印象的でした。

・ Colorful Patchwork (色のパッチワーク)

「色がなくなった世界から色をどう立ち上げるか」というコンセプトにおいて、私たちは「色と言葉の対応関係」に注目しました。任天堂の世界的ゲームであるポケモン (Pokémon) の初代と言われる赤・緑には、ニビ (鈍色) , ハナダ (縹色) など日本古来の伝統色を冠した街が登場します。これらの名前は海外では、大理石やロウなど様々なモノに由来するその言語特有の「色の名前」として翻訳されています。あるいは、同じ色を見たとしてもその色をうまく言葉で表現するのは至難の技です。このように「色と言葉の対応関係」は、歴史・文化に依存し、またその人の感性・特性に多分に依存すると言えるでしょう。

認知科学には、赤・青など文化や個人によらず共通の色一言語対応関係が存在する「カテゴリカル基本色」と呼ばれるものがありますが、本展示ではその「基本色」とは真逆の曖昧な色に注目し、その解釈の多様性とそれぞれの色の見え方の違いを可視化し、互いの「色」についての考えをシェアすることを試みました。

当日は、「東京色」・「浜辺色」などの色に一番合う色を100色の折り紙の中から選んではる作業を来場した方にしていただき、1枚の模造紙に「東京色」「浜辺色」のイメージを作り上げていきました。展示期間の途中から、色を選んだ理由を記述してもらったところ、来場者同士で「色」についての議論が起こる場面も多々あり、スタッフ陣も興味深く議論に参加しておりました。



物語をつくる (How to Create STORY)

「物語をつくる」と題した本ブースでは、身近にありながらその創作のオリジナリティがしばしば取り沙汰される「物語」を題材に創作型の展示を行いました。

どうやったら創作の上でオリジナリティを担保できるのでしょうか。本屋や図書館においてある「本」として最初から最後までがひとつながりになっている物語の形が果たして正しいものなのでしょうか。私たちのアイデアを通じて、今までの物語のあり方について疑問を呈し、来場者のみなさまがコンテンツの消費者から生産者へと転換できるようなゲームやアプリを提供しました。

・ Fortune Story Cookies (登場人物カードゲーム)

物語のストーリーと聞いて、何を思い浮かべるでしょうか。悪い魔女に姫がさらわれ、王子がそれを助けに行く。ありきたりな物語ですね…。「ありきたり」でない物語を作るにはどうすればよいのでしょうか。私たちは「登場人物をくじ引きで決める」というアイデアを提案しました。

具体的には、箱の中に入った名刺カードには、登場人物（動物を含む）が40種類書かれており、そこから3—4種類を引き、その登場人物が登場するように物語を組み立てて行くという手法です。これを用いると4種類選んだ場合10万通り近く（91390通り）の組み合わせが考えられ、簡単にオリジナルな物語を制作できます。

当日は来場者にくじを引いてもらうところのみをスタッフ側が手伝い、簡単な説明をした後は来場者同士での創作活動に専念していただく形をとりました。登場人物が被らないという「創作のオリジナリティ」が保証されたことで、長い方では1時間以上熱心に取り組まれ、また2人ペアではプロットの構想と執筆の分業が行われるなど各々に工夫が見られたのが印象的でした。



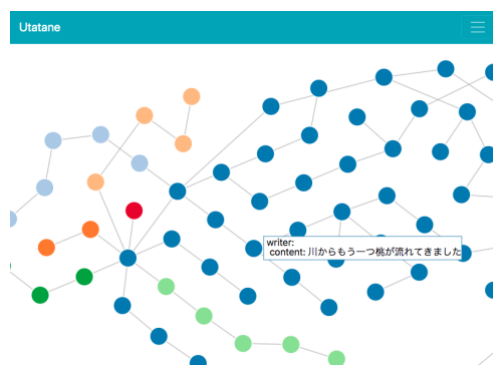
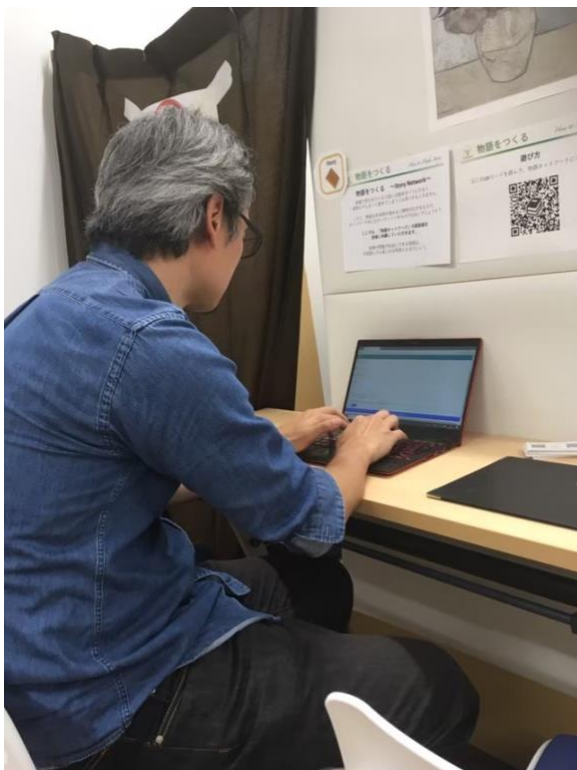
・ Story Network（物語ネットワーク）

本屋に行くと、物語は初めから終わりまで一貫して物語はひとつながりになっています。一度読んでも、何度読んでもその結末は変わりません。しかしデジタル時代の今、物語のあり方はもう一度見直されても良いのではないのでしょうか。「祇園精舎の鐘の声」で始まる『平家物語』は、語り部である琵琶法師の語りによりその物語の内容が変化していたといいます。

私たちの提案は、物語は本来ネットワーク状に発展するものであるというものです。つまり、いわゆるマルチエンディングストーリーを超えて、始まりも終わりも読み手が決めて行く、読み手が気に入らない部分は書き換えて行く、そのような柔軟性に富んだ発展がデジタル書籍においては可能なのではないかという提案をしました。

当日は、SNS様にまとめた物語ネットワークのアプリを用いて来場者に投稿・閲覧を体験していただき、既存の物語のあり方に疑問を持ち、さらに新しい物語をどの様にしていけば良いかについて考えていただきました。長い物語を一人で作り続ける中学生の方がいらっしゃった一方、様々な物語に一つずつ自分の解釈を付け足して行く大人の方もいらっしゃり、多種多様な物語制作の現場を作り出すことができました。

物語ネットアプリ：<http://cookie2018.html.xdomain.jp/StoryNet.html>



ひとりをつくる (How to Create SELF)

「ひとりをつくる」の展示では、オリジナリティや独創性を問いかけるものとして、「猫・魚・食べる」の3つの言葉を使ってできるだけ独創的な文章を作るという課題に取り組んでいただきました。意外にも「魚が猫を食べる」という投稿が多く発生し、来場者の皆さまが高い独創性があると思う共通の構造が垣間見えました。展示期間途中からウェブ版で同様の文章投稿サイトを開設し、そちらではGoogle検索と連携した独創的な文章の「評価」も試みました。

同時に、「ひとりになると感じたとき」についてのシェアを行い、来場者同士・スタッフとの交流も活発に生まれておりました。

Web 版リンク：http://cookie2018.html.xdomain.jp/create_sentence.html



問いをつくる (How to Create Question)

「問いをつくる」の展示では、展示全体の締めくくりとして、来場者の方ご自身で疑問を作りそれをシェアする課題に取り組んでいただきました。簡単なシェアスペースでしたが数多くの疑問や意見が飛び交うアイデアスペースとなりました。



3. 来場者より: アンケート集計結果

第92回五月祭では来場者に任意回答でアンケートを実施し、子ども5名、大人27名から回答を得ました。

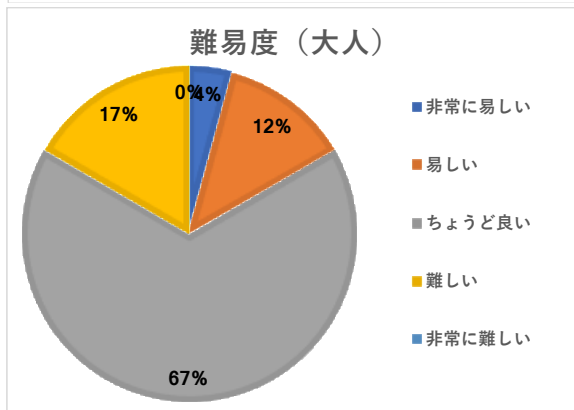
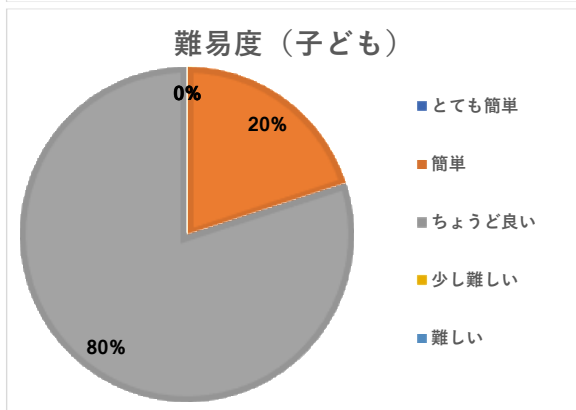
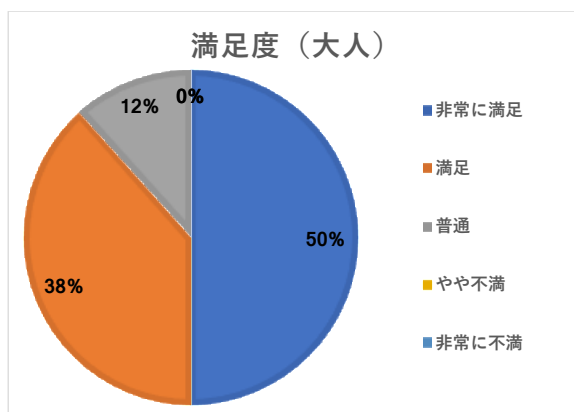
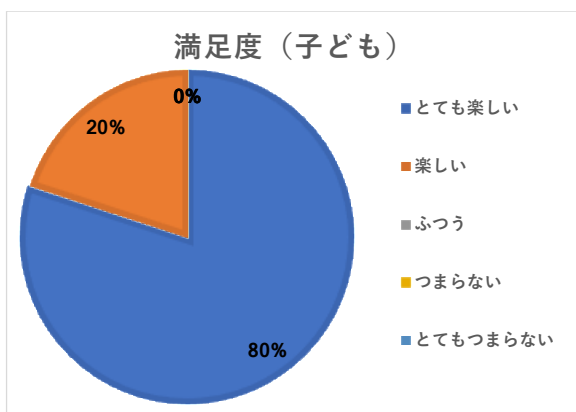
1. 来場者の年齢

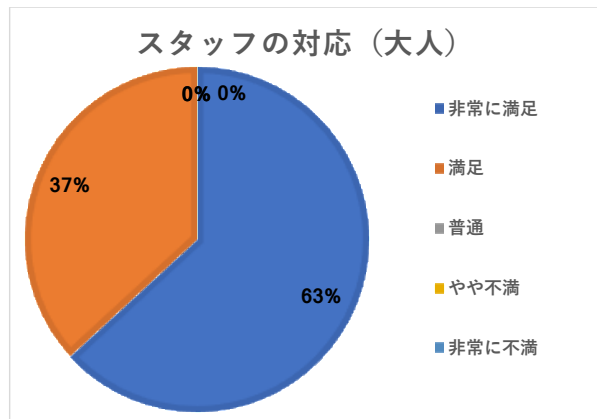
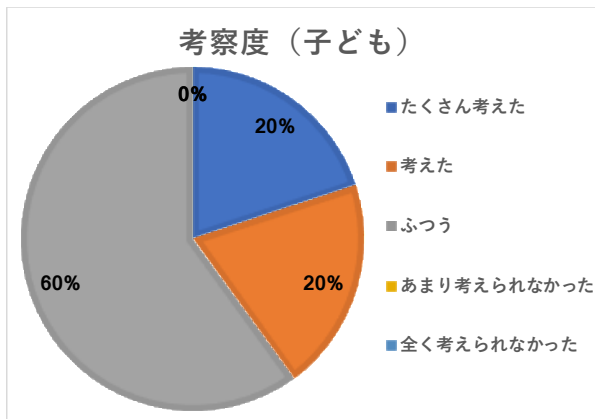
[子ども]小学生：3名，中学生：2名

[大人] 10代：11名，20代：6名，30代：2名，40代：5名，50代：2名，未回答：1名

2. 来場理由（複数回答可）[大人]

- ・「つくる」ってなんだろう？という展示内容に興味を持ったから：12名，
- ・UTaTanéの展示に足を運んだことがあり，また来たいと思ったから：3名，
- ・展示写真や展示の説明を見て，興味を持ったので：4名，
- ・通りすがり：10名，
- ・その他：6名
 - ・知人がやっている企画：3名
 - ・宣伝された：2名
 - ・つくることをしてみたかったから：1名





4. スタッフへの意見[大人]（抄）

- ・とてもわかりやすく説明していただきました。
- ・ゆるくて、やさしくていい
- ・色と言葉の結び付け方が面白かったです。
- ・身近な感じで話しやすくわかりやすかった。堅苦しくなくて楽しかった。
- ・いつもありがとうございます
- ・何もないところから自分の力で楽しく物語の展開や色のイメージを考える喜びを味わえました。単純なようで深い、考えることの面白さ、複雑さを体感できました。準備も、参加をする人以上に考える力や柔らかさが必要なんだろうなと思いました。皆さん優しくて暖かくてたくさん話しかけてくださって楽しかったです！
- ・とても丁寧に対応してくださりました。一人で入りにくかったのですが、すぐに笑顔で声をかけてくれた嬉しかったです。
- ・「○○ってなんだろう？」ってなった時にゼロから考えるのは厳しいから折り紙の色とかある程度前提になるものがあってやりやすかったです。
- ・物語が好きな人たちが集まってこのようなことをやっているのは良いことだと思います。

5. 考えたこと[子ども]（抄）

- ・新しい色で太陽ピカピカとかかいて楽しかった。
- ・だれがいろって考えたのかな？と思いました
- ・自分の考えを提示することや物語を自由に考えることがとても楽しかった。
- ・人の意見を見ることでいつもと違った自由な考え方ができた
- ・いろいろ

6. 今後やって欲しいイベント (抄)

- ・子供の創造性を育む授業としてとても参考になりました。
- ・ゲームとか？
- ・kids 向けワークショップを
- ・五月祭のこのコーナーでた疑問を考えてみる。
- ・もっと創造性を問われ作るということを詳しくなれるような体験をしたい
- ・一つの絵を見て自分の考えを交換し合う。今回の色の企画を今後も。文学作品の一場面、フレーズを抜き出してそれについて自由に話し合う。
- ・全くのゼロからの発想, 「〇〇って何」 答えをゼロから探す。
- ・書くのが難しかったです笑
- ・参加型は良いですねえ
- ・むかしの新しい色
- ・このままで良いから来年も続けて欲しい
- ・同じようなこと。手作りカードゲーム！

7. 質問や感想 (抄)

- ・ (色班の折り紙と見られる絵)
- ・歴史は昭和あたりが好きです (零戦の絵) , とても楽しかったです。とんこつラーメンが好き (とんこつラーメンの絵)
- ・いつもと違う考え方ができて楽しかったです！
- ・物語を作るで四コマを作った人より
- ・色々と説明をしていただき満足しました。ありがとうございました。
- ・参加型なのがよかったです。さらに良くするためにいって言えばもっと参加者に対しても質問してくれたりするとコミュニケーションが取れてよかったです。
- ・つくるのは好きなので楽しかったです。
- ・答えや見方がいくつも存在することについて意見をそのまま並べて要約することなく可視化して見るのは面白いと思いました。
- ・家みたいでくつろげる雰囲気が良かったです。
- ・楽しかったです。ありがとうございました。
- ・物語を作ることは自分の想像力を鍛えることができた。
- ・ドラえもんみたいなキャッチーなキャラクターが欲しい (もふもふ同好会から連れてきて欲しい)

・今日勇気を出してこの部屋に足を踏み入れて本当によかったです！みなさん色々と素で話しかけてくださって居心地良かったです。なかなか「考えることが好き！」という人は少ないかもしれませんが、私はこういう答えがない問いを探す時間が好きです。楽しかったです。

・参加型のイベントで自分も頭を使う良い機会になりました。家での子供との遊びでも取り入れられそうなものばかりだったので楽しみです。来年は子供ときます！

・物語を作るのがとても楽しかったです。

・お疲れ様でした。とても面白かったです。

・新しい中の創造（つくる）するためにはまず壊すこと、自分自身の固定観念こそ壊すべき（How?）

4. 本企画の成果と今後の課題・展望

本企画においては、4つのコンセプトに基づき、コンセプトベースでの統一
的な展示設計を行いました。本節で本企画の意義と課題・展望を示します。

企画コンセプト

- I. 「つくる」が身近に感じられる、リアリティあふれる体験型企画
- II. 自由な発想を忘れない大学院生ならではの、先進的な技術の活用
- III. 統一したコンセプトが生み出す、アーティスティックな空間設計
- IV. 詳細な文献や研究の調査に基づく、地に足のついた展示デザイン

本企画の成果

(1) 制作物受容の場を提供し、創作のハードルを下げることに成功

本企画では「『つくる』ってなんだろう？」と題し、物語や色・ひとりといった様々な題材の展示を展開しました。これらの展示いずれにも共通した思想として、答えが一つに定まらないテーマであること、そしてそのことにより解釈の幅が広がり、専門家による狭窄な創作の場を広げることができるテーマであることが挙げられます。すなわち、通常専門家やプロに押されがちな学問・創作の場において、来場者＝非専門家のアウトプットが受容される場を作るため、「色と言葉の対応」や「登場人物によるオリジナリティの確保」などの工夫を試みました。

これらの仕掛けにより、展示を訪れた最初の段階では「物語を作る、難しそう…。私にできるかな」などと心配する声が多く聞かれましたが、いざ少しヒントを話した上で取り組んでいただくと、30分～1時間程度の長い期間にわたって物語制作に取り組む方、色の議論をお連れ様と共になさる方、様々な創作の受容の場を提供できたと考えております。

数多くの企画が林立する学園祭において、滞在時間 1~2 時間という長期にわたり、来場者を楽しませることができる企画を実現できたのは、本企画の大きな成果といえます。

(2) 学問を伝える新たなメディア・手法の開拓に成功

本企画では、色や物語といった題材を通じて、来場者のアウトプットから議論を始め、スタッフと来場者・来場者同士での対話が促されました。講演やポスター発表といった一方向的・啓蒙的な学問を伝えるメディアデザインが学園祭企画の多数を占める中で、来場者の「生活知・臨床知」に寄り添い、その中で認知科学の知見（カテゴリーカル基本色、色認知の多様性と色補正の AR アプリの紹介）や文学・哲学の知見（平家物語における「語り」の文化、物語の構造など）、情報工学の知見（知識表現のネットワーク構造など）を織り交ぜて、独自の展示を展開することで学問知と生活知の交流を深めることができました。このことから、従来の啓蒙型のサイエンスコミュニケーションやアカデミックコミュニケーションに風穴を開け、サイエンスカフェとも異なった新たな形態でのコミュニケーションのあり方の開拓に成功したと言えます。

(3) 学園祭が「来場者の表現の場」でもありうることの示唆

従来の学園祭は「学生主体」「学生の表現の場」として機能してきました。しかしながら、学園祭は同時に「来場者の表現の場」であっても良いのではないのでしょうか。本企画は、全ての展示を展示開始時点では未完成の状態として、来場者が最後の一つのピースを埋めることで展示が完成し、その完成がまた次の発展を生むという、展示の発展の循環構造を作ることに成功しました。その結果、来場者が熱心に創作活動や展示制作にとりくみ、従来の「スタッフ・来場者」の構図を崩し、来場者も展示の一制作者として迎え入れ、来場者の表現の場としての展示を確立することができたと考えております。

(4) 展示の対象層の多様化と拡大に成功

本企画は「3 歳から 80 歳までが楽しめる展示を」ということを一つのサブコンセプトとして制作しました。テーマとして身近なものを選択し、来場者が積極的に取り組めるような展示デザインを心がけた結果、親子連れで色の展示を楽しむ方から、中高生、高齢者のご夫婦の方まで多様な年代の方に楽しんでいただけたことがアンケート結果からも、当日の会場の様子からも見て取ることができました。サイエンスコミュニケーションを含む

「生活知と専門知の対話デザイン」のモットーは、本来年代の垣根を超えるべきものであり、今回の展示でそれを達成することができたと考えております。

今後の課題と展望

(1) 「How Do YOU Create?」の問いかけの深化

今回の本企画は「つくるってなんだろう?～How Do YOU Create?」というテーマで展示を行いました。実際、物語や色といった展示を通じて来場者が「つくる」作業に取り組み、そのアウトプットを皮切りに来場者とスタッフ、来場者同士での盛んな議論が行われました。しかしながら、私たちの企画の最終目標は、来場者自身から「色をつくる」の展示の素案が出てくる、すなわち対象とするものとうやうやつくれば良いかの手法のアイデアまでが提案されることです。今回の企画の「問いをつくる」がその位置づけでしたが、問いかけの用意が甘かったために想定したような方向のアイデアが出されることがあまりなく、単なる疑問集めに終始してしまいました。次回の企画では、展示のデザインや流れを見直すことで、来場者が制作者/創作者の一人として活躍できるような場を目指します。

(2) 単なる受容の場から真の創造/参加の場への展開

本企画の成果として「来場者の意見を受容する場」を提供することに成功したことが挙げられますが、今回の企画は総じて「単なる受容」に終わってしまった可能性が指摘できます。来場者の創作時に十分な対話が難しく、また来場者同士も知り合いでのコミュニケーションに終始していたことが課題としてあげられます。この点に関しては、昨年駒場祭のゲームデザインなどの方が優れていたと考えており、次回の企画展示の際には、これらゲームのデザインを取り入れることで、より来場者同士・来場者とスタッフの積極的な対話が促せ、真の意味での「参加=受容+対話」の場へと展開することを考えております。

UTaTané (うたたね)

代表： 久保田 祐貴 (東京大学大学院 情報理工学系研究科 修士1年)

副代表： 山下 萌莉 (東京大学 教養学部 文科III類 1年)

Website: <http://mayfes2018-utatane.com/>

Twitter: https://twitter.com/utatane_mayfes/

E-mail: utatane.mayfes2018@gmail.com

