

## 【言の葉の探究者たち】「大切なある言葉を、『怪物』に奪われた異界人たちの冒険に、人間の高校生たちが巻き込まれてしまって…」

ゲームの開発と授業の運営チームをまとめる、教育学域「国吉康雄記念・美術教育研究と地域創生講座」(以降、国吉講座)の伊藤駿先生より、「ネガティブケイバビリティ」という言葉を使って、この授業を開発した理由を説明します。

伊藤先生は、「説明がすぐにつけ難い問題が溢れる現代社会で、それらに直面した時、容易な解決法を選択したり、安易に納得しないという能力、ネガティブケイバビリティを受講生に身につけてほしい」と話をしてくれたのですが、ではなぜ、こうした「授業」や、その目標の達成にTRPGというゲームシステムが必要で、わざわざ作り出されたのでしょうか。

その理由はやはり、この数年続いたオンラインを活用した授業にあるようです。

国吉講座のスタッフは、対話と探究を目的とする美術展覧会や鑑賞プログラムを開発するためのチームで、その来歴は、イベントコンテンツの企画者、映像制作者など、様々なプロフェッショナルで構成された岡山大学でも異色なクリエイターチームです。この国吉講座に「オンラインでの授業でも、コミュニケーション能力の向上が期待できる授業を作ってほしい」というものや、「物語の構造を理解したい」というリクエストが、当時の受講生からあったそうです。伊藤先生は現在、本学のオンライン共育推進室の委員も兼任されていますが、その必要はコロナ禍の初期から感じていらっしまったそうで、受講生の皆さんが、主体となって、積極的な対話と議論を促す授業システムの開発に取り掛かったそうです。

開発時からこのプログラムは高く評価され、まず、公益財団法人福武共育文化振興財団の助成事業に採択されたことで初期開発が進み、続いて岡山市のイノベーションチャレンジ事業にも認定されました。そして、昨年度からは一般財団法人三菱みらい育成財団の支援を受け、いよいよ授業として運営されるようになりました。

「言の葉の探究者たち」というTRPGが、受講生や外部の支援団体から評価される点に、私たちの暮らす現代社会が、実際に抱える課題やその歴史的背景を考察するための仕掛けが、様々な盛り込まれていて、その理解のために「ナラティブ」、つまり受講生が「物語」の構造を知り、自らが制作したキャラクターの物語を、キャラクターを通して、他の受講生たちの作ったキャラクターたちと「物語り合う」ことにあるようです。

授業では、授業を充実させるため、多くの情報と物語の理解やキャラクターの創作手法が提供されます。例えば、事前課題として配信されるビデオ教材で、「千と千尋の神隠し」や「もののけ姫」、「鬼滅の刃」といった、受講生の皆さんにも馴染み深いアニメ作品を利用して、作品世界を成り立たせている要素の分析や、物語や世界観、キャラクターについて学びます。もののけ姫に作家が作品に込めたメッセージを紐解き、鬼滅の刃をシナリオレベルで物語を解体し、直接的には語らない「もののけ姫」と、饒舌にキャラクターが状況、感情を解説する「鬼滅の刃」を、社会、時代、市場や、登場する対照的なキャラクターの対立シーンなどについて比較し考察します。また、一枚の絵画作品にどれだけの情報が内包されているかを、絵画の制作背景や制作当時の社会、世相を知ることで体験します。