

実践報告

産官学連携プロジェクトにおける看图作文教材の 作成と物語づくりワークショップの実践 —廃材ウォールアート原画から物語「月と花の記憶」が生まれるまで—

白川陽一¹⁾・青山恭子²⁾・鷺見章伍²⁾・前田クリスチャン瑞貴²⁾

SHIRAKAWA Yoichi AOYAMA Kyoko SUMI Syogo MAEDA Christian Mizuki

キーワード：看图作文・看图アプローチ・物語づくり・産官学連携・大学生

概 要

本稿は、産官学連携事業「サステナハニー公園プロジェクト」において、大学生の課外活動団体が看图作文の教材として機能する絵を自ら作成し、その絵を用いた物語づくりワークショップを経て物語「月と花の記憶」を創作するまでの実践を報告するものである。本実践の特色は、多様な読み取りを誘発するビジュアルテキストを学生が「つくる」側に回った点と、看图アプローチによる読解を物語創作に接続した点にある。完成した物語は、廃材ウォールアートに埋め込まれた QR コードと Web サイトを通して地域社会に公開された。学校外における看图アプローチ展開の一事例として報告する。

1. はじめに

看图アプローチは、絵図や写真等のビジュアルテキストの読解を基盤として授業をつくっていくアプローチであり、絵図をみて文章を書く看图作文はその中心的な学習活動である（鹿内 2014, 2015；鹿内・石田 2025）。その実践は学校の教科学習を中心に蓄積されてきた。一方、学校外の活動、とりわけ企業や自治体と連携した社会連携活動の中で看图アプローチがどのように機能するかについては、まだ報告が少ない。

第一著者の白川は、名城大学社会連携センターの職員として、学生の課外活動自主団体「もじもじ」の活動を伴走支援してきた。もじもじは 2025 年度、株式会社デンソーが推進する産官学連携事業「サステナハニー公園プロジェクト」に参画し、廃材ウォールアートの原画制作と、その

絵を素材にした物語づくりを担った。

本稿の目的は次の三つである。第一に、看图作文の教材として機能する絵を学生が「つくる」に至った過程を記録すること。第二に、その絵を用いた看图アプローチと物語づくりワークショップの実際を、追試可能なかたちで示すこと。第三に、成果物が地域社会に公開されるまでの道筋を示し、学校外における看图アプローチの展開可能性を検討することである。

なお、本稿の著者らの役割を先に明示しておく。ウォールアート原画の制作主体はもじもじであり、作画は青山が担い、白川は助言者として関わった。物語づくりワークショップは、設計と指導を白川が、運営や成果物のまとめを青山・鷺見・前田らもじもじが担った（ただし鷺見は、ワークショップ当日は発熱で運営には不参加）。本稿の

1) 名城大学社会連携センター

2) 学生団体もじもじ（元メンバー・名城大学 2025 年度卒業生）

執筆は、伴走支援者である白川が担当した。

II. 実践の前史—学生団体「もじもじ」と看图アプローチ

II-1 もじもじの活動

もじもじは、2023 年、名城大学「チャレンジ支援プログラム」（各学部から選抜された学生が、正課外でセミナー受講や自ら設定した課題の実践に取り組む全学プログラム）での学びをきっかけに生まれた課外活動自主団体である。2 年目からは、学生グループの自主的な学習活動を大学が助成する「Enjoy Learning プロジェクト」の採択を受けて活動を続けた。「書くこと・みること」を通じた自己表現と交流を活動の軸とし、声を使わず筆談だけで交流する「筆談カフェ」などの実践を重ねてきた。メンバーたちは活動を通して、書くことには「頭の中を整理できる」「時間をかけて言葉を選べる」「自身の感性や経験が言葉になる」という効果があることに気づいていった。この気づきが、のちの看图作文実践の土壌となった。

活動の重心は年を追って移っていった。1 年目は「手紙」「筆談」といった型のある文字コミュニケーションの実践。2 年目は「書くことは自分を掘り下げることである」という書くことそのものの本質に迫る実践へ。そして「もし自分が小中学生のときに書くことの奥深さに触れていたら」という問いから、活動の対象を子どもたちや学外へと広げていった。看图アプローチは、この移行のただなかで出会われた方法である。

II-2 看图アプローチとの出会いとオリジナル教材の開発

もじもじの活動が3 年目に入る際、白川は、もじもじの「書くこと」への関心をさらに発展させる方法として看图アプローチを紹介した。もじもじはまず、既存の看图作文教材を用いた活動を、白川の模擬ワークショップを通して体験した。そのうえで、オリジナルの看图作文教材の開発に取り組んだ。漫画家・今日マチ子氏の画集『センネン画報』『センネン画報 その2』（今日 2008, 2010）の絵と、氏田（2018）が広めた「54 字の物語」の形式（9 × 6 マスの正方形型の原稿用紙に作文するフォーマット）を組み合わせ、絵をみて 54 字ちょうどの超短編小説を書くというワークである^{注1}。今日氏の作品は絵のみで物語が紡がれるため多様な受け取りが可能であり、ビジュアルテキストとして適していると判断した。

この教材を用いたワークショップは、2024 年 8 月から 9 月にかけて名古屋・神戸・札幌で集中的にトライアル実践された。名古屋は対面で、神戸・札幌は白川が現地で対面のサポートを行うハイブリッド形式で実施した。実践は同年 11 月の大学祭「もじもじ展覧会」などでも継続された。もじもじが看图アプローチの「みる」と「書く」の接続を団体として体得していたことが、次章以降の実践の前提となっている。なお、もじもじは 2025 年 3 月、藤田医科大学看图アプローチ研究会において、看图アプローチとの出会いから後述のサステナハニー公園プロジェクト・物語づくりワークショップまでの展開を発表する機会も得ている（全国看图アプローチ研究会 2025）。

実践全体の経過を表 1 に示す。

表 1 実践の経過（2023 年 5 月～2026 年 3 月）

段階	時期	出来事
土壌：書く	2023 年 5 月	チャレンジ支援プログラムから学生団体「もじもじ」誕生
	2023 年度	「筆談カフェ」等、「書くこと」を軸にした交流の実践

体験する	2024 年 4 月	Enjoy Learning プロジェクト採択。テーマ「書くことを通して自分の内面を見つめる」
	2024 年 5～8 月	看図アプローチと出会い、既存教材を体験。オリジナル教材（今日マチ子氏の絵×54 字の物語）を開発
実践する	2024 年 8～9 月	名古屋・神戸・札幌でワークショップのトライアル実践（名古屋は対面，神戸・札幌はハイブリッド）
	2024 年 11 月	大学祭「もじもじ展覧会」開催（ワークショップ実践で生まれた作品の展示）。名古屋市青少年交流プラザで看図アプローチを応用したオリジナル教材第 2 弾を活用した企画実施※
	2024 年 12 月	名城大学社会連携フォーラムにて「もじもじ展覧会」のバージョンアップ版を出展
	2025 年 3 月	名古屋市青少年交流プラザで看図アプローチを応用したオリジナル教材第 3 弾を活用した企画実施※
つくる	2025 年 1 月	サステナハニー公園プロジェクトに参画。看図アプローチの考え方を応用したウォールアート原画第 1 草案完成（1 月末）
	2025 年 2 月	物語づくりワークショップの講師・進行の分担を検討
	2025 年 3 月 15 日	白川からもじもじへ物語づくりワークショップの手法を伝授
	2025 年 3 月 26 日	物語づくりワークショップ実施（本稿 V）
	2025 年 3 月	藤田医科大学看図アプローチ研究会にて本実践の進捗を発表
届ける	2025 年 5 月	第 2 回サステナハニーマルシェ（刈谷市相生公園）でウォールアート披露（刈谷市長訪問，簡易インタビューを受ける）
	2025 年 11 月	ウォールアートがデンソー本社に継続展示。物語「月と花の記憶」note 公開（11 月上旬）
	2026 年 3 月	書籍『R.P.G. -Roads we Pave start to Glow. -』刊行（物語を収録，国立国会図書館収蔵）

※本稿では当該実践には言及していない

この年表が示すように、本実践は単発の出来事ではない。「書くこと」の実践を土壌として、看図アプローチを「体験する」段階から、既存の絵で「実践する」段階を経て、読み取られる絵と物語を「つくる」段階へ、そして成果物を地域社会に「届ける」段階へ。約 2 年をかけた段階的な育ちの到達点として、次章以降の実践がある。

Ⅲ. サステナハニー公園プロジェクトの概要と体制

サステナハニー公園プロジェクトは、株式会社デンソーが 2015 年から取り組む「みつばちプロジェクト」を起点とした循環型社会づくりの事業

である。同社本社（愛知県刈谷市）に隣接する相生公園を「循環型社会のフラッグシップ公園」として再生する構想のもと、廃材を活用したウォールアート（3.6m × 1m）の制作が計画された。

学生への参画依頼は、有限会社名古屋工芸を通じて名城大学社会連携センターに寄せられた。センターは、起業部 MEIJO STARTUP CLUB 内で外部連携を担うセクター「VISION GUILD」を窓口とし、そこから専門性に応じて学内の学生コミュニティへ仕事をつなぐリレー方式の体制を組んだ。すなわち、VISION GUILD が企業との議論を踏まえて全体コンセプトを立案し、もじもじが絵のデザインと物語の制作を、ソフトウェア開発団

体 Miakks が特設 Web サイトの開発を担った(名城大学 2026)。

物語づくりの契機となったのは、株式会社デンソー内で実施された原画発表会議で出された「(絵は)自由に解釈してほしい。でも、想像のきっかけがあるとより良いかもしれない」という企業側の声である。「自由な解釈」と「想像のきっかけ」の両立という課題に対して、看图アプローチによる物語づくりが解になりうると考えられた。

IV. 看图作文教材としてのウォールアート原画の作成

もじもじが掲げた原画のコンセプトは「この作品には『答え』がない」であった。いろいろな読み取りが可能な要素を絵の中に配置することによって、ウォールアートの前で鑑賞者が立ち止まり、あれこれと考えを巡らせることを意図した^{注2}。

原画には、多義的な読み取りを誘発する仕掛けが意図的に埋め込まれている。まず、空飛ぶ汽車と、その窓辺にたたずむ少年。汽車がどこへ向かうのか、少年が何を考えているのかは、絵の中では確定しない。次に、複数の「対比」の構造である。咲き乱れる花と枯れた花、緑豊かな自然とビル群、ゴミの山と星空。これらは環境問題を軸としながらも、単一の解釈に収束しない配置とした。画面には「フカンしてみよう、ぼくたちに 足りないところ、足りすぎているところ」というメッセージが添えられた。

これらの仕掛けは、もじもじが看图作文の実践で体験してきた「みる」活動、すなわち絵から「もの」「こと」を取り出し、要素を関連づけ、描

かれていないことを想像するという読解のプロセスを、今度は読み手に生じさせる側として設計し直したものといえる。看图アプローチにおける教材デザインの理論と方法については石田(2025)に詳しいが、本実践の特色は、学生自身が教材デザインの主体となった点にある。原画は2025年1月末の第1草案を経て完成した(図1)。

V. 物語づくりワークショップの実践

V-1 実施概要

完成した原画を用いた物語づくりワークショップは、2025年3月26日、名城大学ナゴヤドーム前キャンパス西館2階・社会連携ゾーン shake で実施された。参加者は学内の学生4名である。時間は10時から16時(うち12時から13時は昼食休憩)を設定したが、学生によるワークショップ進行(ファシリテーション)のスキルの問題で、実際はそれより多くの時間がかかっている。

実施に至る役割分担の経緯も記しておきたい。2025年2月のもじもじミーティングでは、ワークショップの講師を白川が担当案と、もじもじが担当案が検討された。白川が講師を務めれば、もじもじメンバーも物語のつくり手として参加できる。一方、もじもじが進行を担えば、もじもじの実践の履歴となる。検討の結果、同年3月15日に白川からもじもじへファシリテーションの手法を伝授するミーティング(ワークショップ)を行ったうえで、当日の運営・進行はもじもじが担い、白川は設計と指導・助言にまわることにした。あわせて、白川が通常用いているフルセットでは標準的に6時間を要する設計を、絵の読み解き

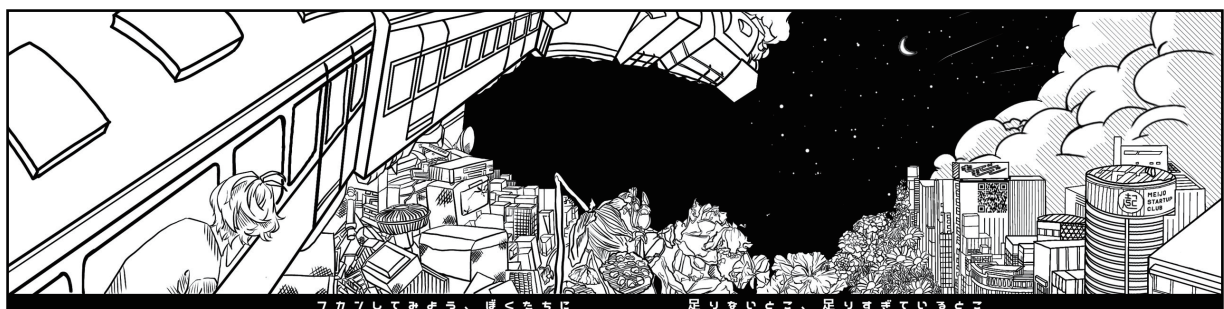


図1 ウォールアート原画(作画:青山恭子)

から入る二部構成の短縮版に再構成した。すなわち、看図アプローチによる読み取り（第一部）と物語づくり（第二部）である^{注3}。

V-2 第一部：看図アプローチによる読み取り

第一部では、原画をビジュアルテキストとして、次の5つの発問による読み取りを行った。

発問1「この絵にはどんな『もの』が描かれていますか。5つ取り出してください。」

発問2「この絵にはどんな『こと』が描かれていますか。4つ取り出してください。」

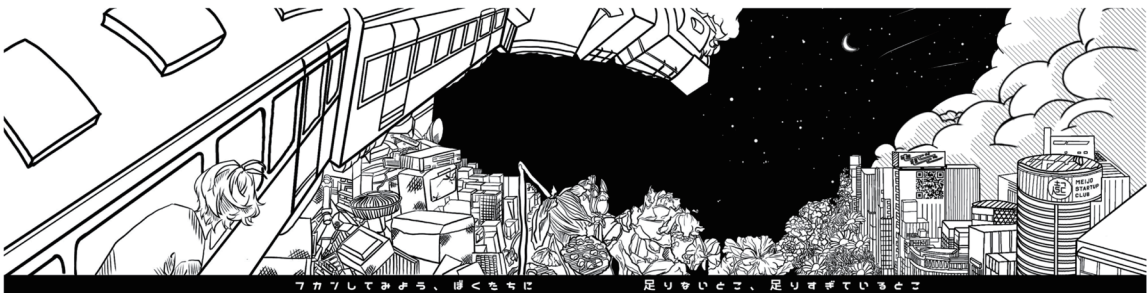
発問3「この絵には、いろいろな『対比』が描かれています。3つ取り出してください。」

発問4「この汽車は、どこに向かっているのでしょうか。」

発問5「汽車に乗っている人物は、どんなことを考えているのでしょうか。」

この5つの発問は、看図アプローチの「ものこと原理」に基づいて設計した。看図アプローチでは、ビジュアルテキストの読み解きは3つの活動によってなされると考えられている。描かれている「もの」を「言葉」に置き換える「変換」、ビジュアルテキストを構成している諸要素を相互に関連づける「要素関連づけ」、描かれている「こと」を超えて発展的に考えていく「外挿」である（鹿内・石田 2025, p.20）。本実践の発問1は「もの」の取り出し（変換）を、発問2は「こと」の取り出し（要素関連づけ）を、発問3は「対比」に着目させることによる要素関連づけを、発問4・5は汽車の行き先や人物の心情という、描かれていないことがらへの外挿を、それぞれねらったものである（図2）。

参加者は各自の読み取りを、発問ごとに色分けした付箋紙に書き出し、ホワイトボードに掲示した原画の該当箇所に直接貼りながら全体で



①この絵にはどんな「もの」が描かれていますか。5つ取り出してください。

--	--	--	--	--

②この絵にはどんな「こと」が描かれていますか。4つ取り出してください。

--	--	--	--

図2 看図アプローチ・シート（白川作成）

共有した(図3)。付箋には「電車が空を飛んでいる」「男の子悲しそう」といった読み取りに加え、「今いる星を捨てて出ていく」「この電車どこへ?」のような外挿的な読みが現れた。一枚の絵から多様な読みが生まれること自体を参加者が実感することが、第二部の物語づくりへの動機づけとなる。



図3 第一部の読み取りの様子(原画に付箋を貼りながら共有)

V-3 第二部：物語づくり

第二部では、第一部で生成された読みを物語に組織化した。手順は二段階である。

第一段階は「コンセプトシート」である。参加者は共有された付箋の中から手がかりを選び、「○○な主人公が、○○という世界で、○○になる、○○な物語」という穴埋めの一文に物語の核を凝縮する。あわせて象徴イメージを描き、仮タイトルを考える。参加者4名が作成したコンセプトシートを図4に示す。たとえばある参加者は、「月」「廃材の山」「花が枯れてる 悲しそう」「電車が空を走っている」という付箋を選び、「部屋に閉じこもりがちな主人公が、ごみに侵食されていく世界で、月星人と枯れた花を救う、チャレンジと成長の感動的な物語」(タイトル「月へはばたく

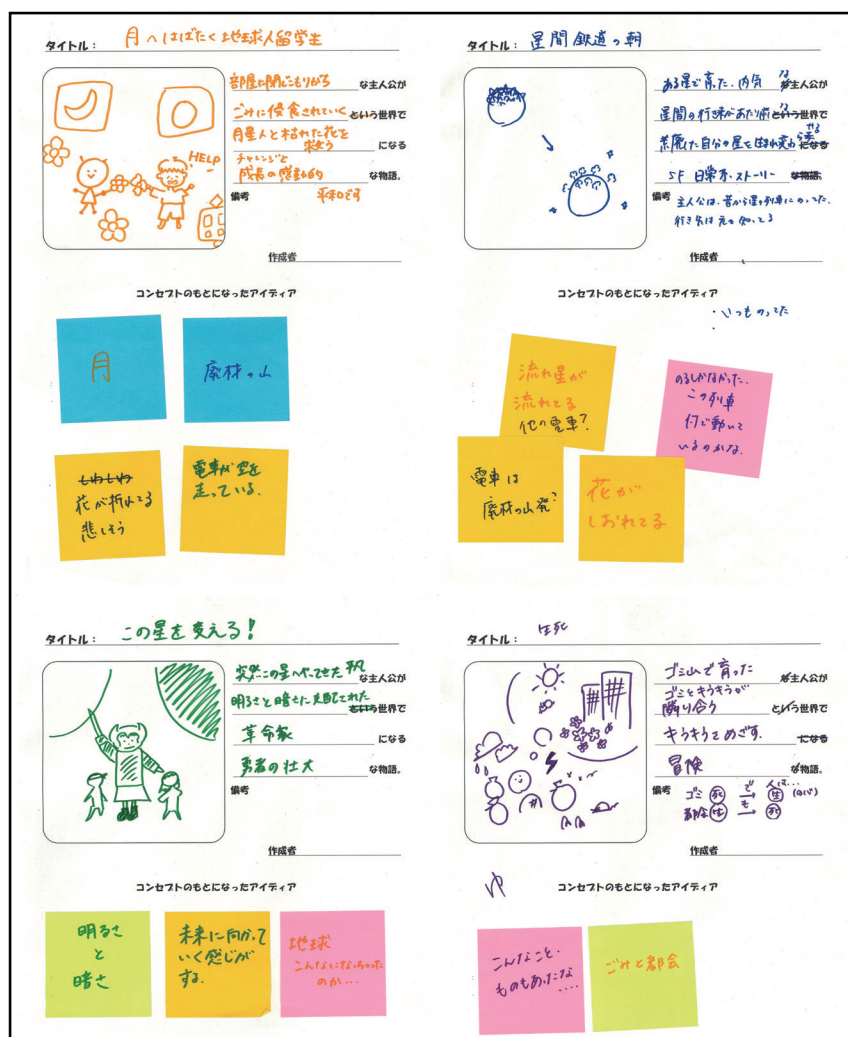


図4 参加者4名のコンセプトシート(参加者の同意を得て掲載)

地球人留学生)」というコンセプトをまとめた。ほかの参加者からも、「星間の行き来があたり前」な世界を舞台にした「星間鉄道の朝」、「明るさと暗さに支配された世界」で革命家になる「この星を変える!」、「ゴミとキラキラが隣り合う世界」の冒険物語と、同じ絵から異なるコンセプトが生まれた。

第二段階は「ストーリーメイク・シート」である。これは大塚（2013）の物語論を元に白川が設計した 26 の質問群で、前半 14 問で主人公の内的な領域（欠けているもの、内的変化の定義、

敵対者・助手・賢者）を、後半 12 問で物語の構造（日常世界、危機、旅立ち、最も遠い場所、帰還）を順に決めていく。質問に答えるだけで物語の骨組みが立ち上がるため、創作の経験がない参加者でも取り組みやすい。コンセプトシートで物語の原型をつくり、ストーリーメイク・シートで構造化するという二段階の設計は、白川が前職の青少年教育施設に在職中の 2010 年代後半に開発し、同施設の若者向けイベント等で数年にわたり実践・改良を重ねてきたものである。追試の便のため、26 の質問の全文を表 2・表 3 に示す。

表 2 ストーリーメイク・シート 第 1 部「主人公の内的な領域を設計する」（14 の質問）

問	質問
問 1	物語の主人公について思いつくまま述べてください。
問 2	主人公が現在抱えている問題を「主人公が〇〇が欠けている状態にある」という形で表現してください。欠けているものをまず具体的に述べ、そして、それが何の象徴かを一言で表してください。
問 3	主人公の「現在」のイメージに一番近いものを次の 4 つから選んでください。 ①まだ運命を自覚していない、普通の人（ゼロの状態） ②何らかの社会的地位や成功の状態の人（プラスの状態） ③かつて成功したが、今はうまくいっていない人（プラス→マイナスの状態） ④全く成功していない人（マイナスの状態）
問 4	主人公について「主人公は〇〇の状態で××を求めているが最後に△△になる」というシンプルな一文にまとめてください。これは主人公の内的な変化の定義です。
問 5	主人公の現在に影響を与えた「過去」について考えてください。
問 6	問 5 の答えをふまえて、主人公が「欠けているもの」を手に入れるために誰かから与えられる（あるいは自らこなさなくてはならない）具体的な課題やミッション、クエストを考えてください。
問 7	その外的な目的や課題を最終的に達成するか否かを決めてください。
問 8	その結果、（象徴的に）手に入れるもの、もしくは失うものは何ですか。
問 9	主人公の目的達成を妨害する中心的キャラクター「敵対者」は誰ですか。（例：悪人、ライバル、競争相手、主人公の負の側面を具現化した鏡像的な人物〔影：シャドウ〕）（※「社会」「世界」のように形を持たない場合もあるが、主人公とは別の人物として当てはめる方が参加者には分かりやすい）
問 10	主人公と敵対者の価値観・考え方はどう違いますか。
問 11	主人公の傍らにいて目的達成を助けるキャラクターは誰ですか。【助手（依頼者）】
問 12	主人公を助ける中心的キャラクターが主人公を助けるのはなぜですか。
問 13	主人公を守ったり、主人公が成功するポイントとなる力、アイテム、アイデア、知恵などを与えてくれるキャラクターは誰ですか。【賢者（贈与者）】
問 14	そのキャラクターから、主人公が援助を受けるのはなぜですか。（※助手＝賢者になる場合もある。助手は主人公と行動を共にし、賢者は行動を共にしない、というイメージ）

表3 ストーリーメイク・シート 第2部「物語の構造を組み立てる」(12の質問)

問	質問
問15	主人公の生きている「日常世界」はどういう場所・環境ですか。
問16	その日常に危機が迫っていることを予感させる出来事は。
問17	その日常はどのように具体的に脅かされますか。
問18	主人公に行動を起こさせるきっかけになる「使者(依頼者)」は誰ですか。(人とは限らず、ある出来事がきっかけとして機能する場合もある。行動の起こし方には「探索者型[目的のために旅立つ]」と「被害者型[わけもわからず巻き込まれる]」の2パターンがある)
問19	主人公が行動を起こすことをためらったり、誰かにとめられたりします。そのくぐりやを必ず作っておいてください。
問20	主人公の行動に対してタブーを与えますか。(主人公の行動を制限するルールやキャラクターの設定)
問21	主人公が物語の中で到達する「日常」と最も離れた場所はどこですか。
問22	主人公はそこで直面した問題をどう解決し、結果、どう変わりますか。
問23	主人公は、どのように日常の世界へ帰還していきますか。
問24	主人公が目的を達成するために失ったものは何ですか。
問25	敵対者と対峙したとき、主人公は理解・和解しますか。もしくは許さないとしたら何故・どこが。
問26	物語の結末において主人公の生きる環境はどう変わりますか。

ストーリーメイク・シートには、26の質問への回答を1枚の構造図に集約する「物語を図示してみよう!」のページが含まれている(図5、次頁に拡大版再掲)。主人公が日常世界を出発し、非日常の世界で試練や出会いを経て、最も危険な場所に至り、日常へと帰還するまでの道筋を一本の曲線で表した図であり、大塚(2013)を参考にしている。図中の曲線上には各質問の回答が入る位置(使者・賢者・第一関門・敵対者・得たもの・失ったものなど)が示されている。ワークショップでは、このページを拡大印刷して掲示し、参加者は質問に答えるたびに、回答を書いた付箋を図の該当箇所に貼っていった。

ここで注意したいのは、図5をみるとわかるように、質問の順番と「はじめ・なか・おわり」という物語の筋の順番とが、必ずしも対応していないことである。たとえば主人公の内的変化(問4)の回答は物語の終わり近くに、欠けているもの(問2)は物語の冒頭に位置づく。

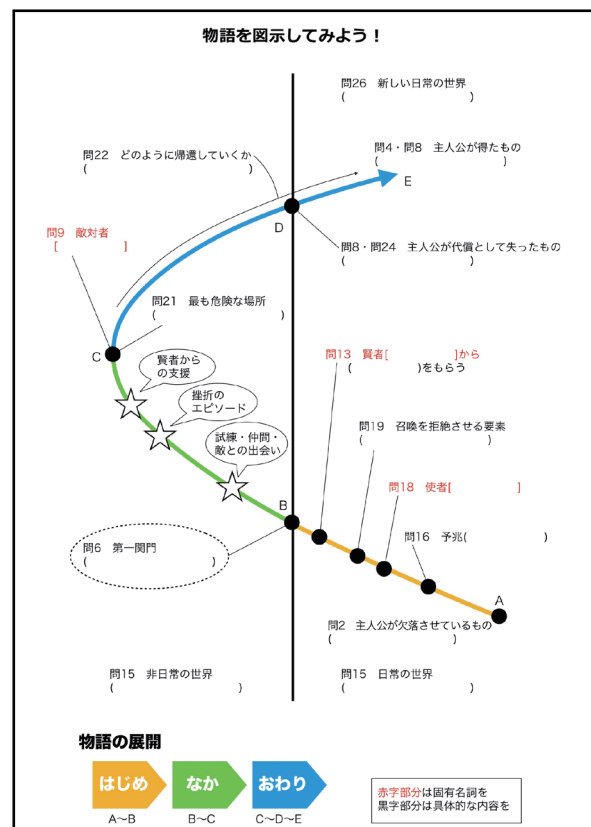


図5 「物語を図示してみよう!」のシート(白川作成)

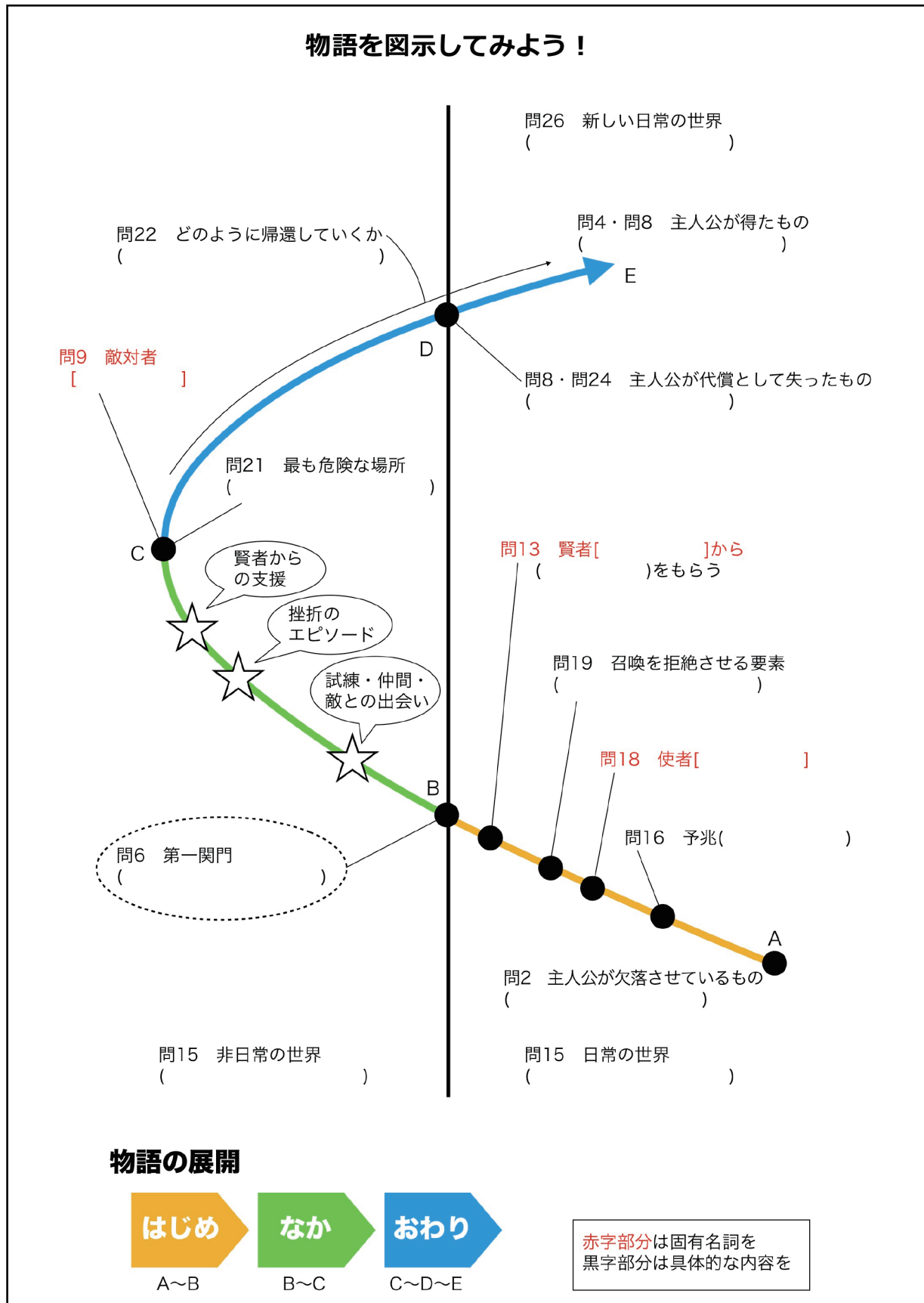


図 5 (再掲)

したがって参加者は、質問には順番に答えながら、付箋を貼る手は図の上を行きつ戻りつすることになる。この往復によって、参加者は物語を頭から順に書くのではなく、全体の構造を眺めながら組み立てていくことになる。回答が図に集約されていくにつれて、物語の全体像が参加者全員に見えるようになった^{注4}。

図示に続くシートの最終ページは「物語をまとめよう！」である(図6)。ここでは、図5で構造化してきた物語を、文章としてまとめ直す。まず設定を確かめる。日常の世界はどんな場所か、主人公はどんなキャラクターか、そして主人公の内的変化を「主人公は〇〇の状態で××を求めているが最後に△△になる」の構文で表す。

物語をまとめよう！	
(1) 設定	① ここはどんな〈日常の世界〉かというと… ② 主人公がどんなキャラクターかというと… ③ 主人公がこの物語を通してどんな内的な変化を遂げるかを、 「主人公は〇〇の状態で××を求めているが最後に△△になる」の構文で表現すると…
(2) あらすじの構文	〈日常の世界（問15）〉にいる主人公が〈使者（問18）〉によって〈非日常の世界（問15）〉にふれる。それは〈…という予兆（問16）〉がきっかけであった。 主人公は誘いを一旦は〈拒絶する（問19）〉が、やむなく受け止める（あるいは、わけもわからず巻き込まれる）。 その後、〈賢者が現れたことで…を入手した（問13）〉主人公は、〈助手と一緒に（問11）〉〈第一関門を突破（問6）〉する。 主人公は、様々な〈試練、仲間（助手を含む）、敵対者〉に出会っていく。（途中で〈挫折〉も経験するが、〈賢者からの支援〉もあり、なんとか切り抜ける。※物語が複雑化するので無くても良い） そのうち〈最も危険な場所（問21）〉にたどり着いた主人公は、〈敵対者（問9）〉と対峙する。 最大の試練を経験した主人公は〈新しい日常の世界（問26）〉へ帰還していった。 これを通して主人公は〈…を失う（問8・問24）〉こともあったが、〈…を得る（問4・8）〉ことにもなった。
(3) もう一回、この物語を一言でまとめてみてください。	

図6 「物語をまとめよう！」のシート（白川作成）

次に、〈日常の世界（問 15）〉にいる主人公が〈使者（問 18）〉によって〈非日常の世界〉にふれ、〈賢者（問 13）〉の支援を得て試練を切り抜け、〈最も危険な場所（問 21）〉で〈敵対者（問 9）〉と対峙し、〈新しい日常の世界（問 26）〉へ帰還する、という穴埋め式の「あらすじの構文」に回答をはめ込み、あらすじを完成させる。最後は「もう一回、この物語を一言でまとめてみてください」という問いで締めくくられる。この作業は、行きつ戻りつしながら組み上げてきた物語の筋を一本に固定するとともに、それが何についての物語なのかという意味を、参加者自身の言葉で与え直す過程である。

ワークショップでは、作成されたコンセプトシートの中から「物語づくりをしたい 1 枚」を選び、ストーリーメイク・シートの間を通して次のプロットがつくられた。「世界は本だけで理解できると信じ、外へ出ることのなかった主人公が、伝染病の蔓延する世界で、病にかかったお母さんを助けるため、人生でたった一度しか乗ることのできない月行きの汽車に乗り、治す方法を探しに行く物語」。第一部の読み取りで出された「汽車の行き先」「少年の心情」への外挿が、そのまま物語の骨格に転位していることがわかる。

ワークショップの終盤には、参加者がこのプロットを全体に向けて発表し、質疑を行った^{注5}。当日の録画記録には、表 2 の問 4 の型を用いて主人公の内的変化が「内気な性格で外への関心を求めているが、最後に未来への希望を抱けるようになる」と定義されたこと、また、月での滞在時間を示す砂時計、主人公とそっくりの月の住人ナツ、帰りの汽車で失われる記憶、廃材からつくられた汽車といった設定が示されたことが残されている。発表に対しては「なぜ滞在にタイムリミットがあるのか」「父親は月の記憶を失っているのではないか」といった問いが投げかけられ、答えるなかで設定が練り上げられていった。完成作「月と花の記憶」の骨格をなす設定の多くが、この時点ですでに参加者の協同によって生成されていたことがわかる。

VI. 成果—物語「月と花の記憶」と社会実装

VI-1 物語の完成と原画要素の反映

ワークショップでつくられたプロットは、その後もじもじメンバーによって推敲・執筆され、物語「月と花の記憶」として完成した（学生団体もじもじ 2025）。物語は、人の身体から植物が生える世界を舞台に、毒花粉による「花病」にかかった母を救うため、少年ハルが月行きの汽車に乗る物語である。ハルは車中で自分とそっくりの少年ナツと出会い、月で「記憶を宿す花」の力を借りながら、母を救う肥料のレシピを完成させる。ただし月での記憶は、帰りの汽車を降りた瞬間にすべて失われてしまう――。

原画に埋め込まれた要素は、物語の随所に反映されている。空飛ぶ汽車と窓辺の少年は物語の主人公と乗り物に、咲く花と枯れた花の対比は「花病」という環境問題のメタファーに、絵に添えられた「フカンしてみよう」のメッセージは、帰還の場面の「足りないところ、足りすぎているところもある僕の星」という一節に、それぞれ結実した。

VI-2 社会実装

成果物は多層的に公開された。ウォールアートは廃材から生成されたフィラメントを用いた 3D プリンターで製作され、2025 年 5 月 17 日、刈谷市相生公園で開催された第 2 回サステナハニーマルシェで披露された後（図 7、次頁掲載）、同年 11 月にはデンソー本社に移設展示された。アートには QR コードが埋め込まれ（図 8、次頁掲載）、現地で絵をみた人がそのまま特設 Web サイト（注 5）にアクセスし、制作の経緯と物語を読める導線が整備された。物語の全文は note（学生団体もじもじ 2025）で公開され、さらにもじもじの活動をまとめた書籍『R.P.G. — Roads we Pave start to Glow. —』（もじもじ編集室 2026）にも収録された。同書は ISBN が付与され国立国会図書館で閲覧可能である。



図7 マルシェ内でのウォールアート展示の様子

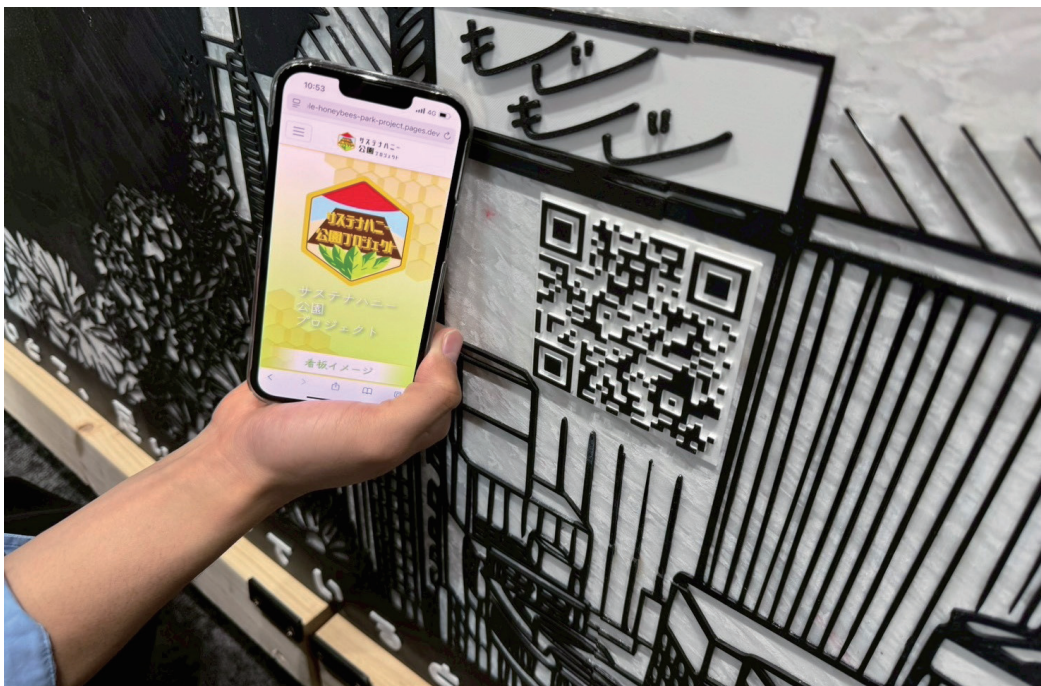


図8 ウォールアートに埋め込まれたQRコードにアクセスする様子

VI-3 参加者および共著者（学生メンバー）の振り返り

実践から約1年半後の2026年7月、白川は物語づくりワークショップ参加者1名および共著者であるメンバー3名（うち1名は当日体調不良のため欠席しており、準備段階および事後の活動の視点から回答）に、実践を振り返る聞き取りを行った。以下はその概要である。時間の経過

をふまえた回顧的な語りである点に留意されたい。

ワークショップ参加者は、まず、参加者それぞれが空想をふくらませ共有し合う場の新鮮さを挙げた。「普段生活をしている中で、空想を共有するみたいな場面がなかった」ため、一枚の絵をめぐって皆が自分の世界を広げていく状況そのものが印象に残っているという。参加者が設定したコ

ンセプトが完成した物語にどう活きたかについては、「正直、あんまり覚えていないところも多い」と率直に語りつつ、完成作品には自分たちの提案が汲み取られていると感じたと述べた。また、完成した物語を読んで絵の価値がいっそう増したと感じたこと、物語づくりが「参加者どうしの相互理解」にも役立ったことを挙げ、作画者（青山）の力量を再認識してその後の活動における信頼につながったと振り返った。なお、この参加者はのちに「もじもじ編集室^{注6}」に加わり、書籍『R.P.G. - Roads we Pave start to Glow. -』内のいちコンテンツである物語創作に、本ワークショップとほぼ同じ手法で取り組んでおり、「物語の核をどこに置くか」という考え方にこのときの経験が活きていると語っている。

当日の進行を担ったもじもじメンバーの一人（前田）は、まず準備段階を挙げた。参加者に実施する前に「自分たちもやっていなければ伝えられない」と考え、白川から今日マチ子氏の絵を用いた模擬ワークショップをオンラインで受けたこと自体が楽しかったと振り返る。そのとき、同じ情報を共有した状態から出発したにもかかわらず、もじもじメンバーそれぞれに異なるコンセプトシートができた。「ある程度長く一緒にいたと思っていたけれど、まだこれくらい違いがあるんだ」と感じ、想像力や物語への意味づけの違いを、良いものとして受けとめる気づきの瞬間があったという。当日のワークショップ運営については、参加者から多様な意見が出るなかで「どれか一つにするのが絶対的に難しかった」と、統合の難しさ（Ⅶ参照）を率直に語った。あわせて、この経験の影響として、意見をまず多く出してから仕分けするという進め方が大きな学びとなり、「しょうもないと思うことでも、いつブレイクスルーが起きかわからないから、とりあえずみんなの前に出してみる」姿勢はこの実践から始まったかもしれない、と振り返っている。

当日欠席したもじもじメンバー（鷺見）は、準備段階として、手法を教わったミーティングを挙げた。絵から物語を創作し、それぞれの解釈を話

し合いながらつくる過程が楽しかったこと、それぞれの解釈の違いが、意見を組み合わせることでまったく新しいものになることが新鮮だったという。ワークショップ準備段階では、十分なアイデア出しと時間の管理を両立させることが課題となり、メンバー同士で時間を意識しながらアイデアを出す練習を重ねた。事後に完成したコンセプトシートを見て、「参加してくださった方々の個性が少しずつ混ざり合った素敵な作品ができそうだ」と感じたという。物語づくりをしたことによって、ウォールアートが、絵をみて楽しむだけでなく読んで楽しめる作品になり、「第2回サステナハニーマルシェ」で披露されたウォールアートを前にして、来場した方に物語と作品と一緒に紹介すると、普段の活動以上に興味を持ってもらえたことにやりがいを感じたという。実践全体を通して、人それぞれの捉え方があることを実感し、「他の人のアイデアや意見にはっと驚くことがたくさんある。その体験がとても楽しい」「同じ絵からでも、他と被らない唯一無二の物語をつくることができる」と振り返っている。

作画を担い、当日の進行にも加わったもじもじメンバー（青山）は、ある参加者のコンセプトシートを選んでプロットを考えるうち、最初のアイデアからは「想像もしなかったような物語へと話が広がった」ことの面白さを挙げた。「誰も正解を知らないのだから、自由に発想しあって物語をつくり上げてよい」という考え方や雰囲気が印象的だったといい、26の質問に答えるだけでプロットが出来ていくことへの驚きも大きかったと語る。ワークショップ進行については、集まった参加者が顔見知りのメンバーで、積極性のあるグループだったこともあり、マニュアルどおりの進行で成立した。事前にもじもじメンバーで実施したときよりも「1問1問に立ち止まりすぎずに、どんどん答えをつくっていく」ことを意識できたという。一方で、グループの特性によって適切な声かけは異なること、進行役自身が細部を考えることが楽しくなりすぎ、「大筋を決めていこう」という意識を保つのが難しかったことを課題

として挙げた。実践全体の影響としては「私は自分の世界を妄想して形にすることが好きなんだ」「誰かに届けることは楽しくて嬉しいことなんだ」と再認識したこと、そして「物語や自分の世界観を伝えることは難しくて少し恥ずかしいことだと思っていたけれど、その気持ちを見てくれる人、一緒に楽しんでもくれる人は必ずいるのかもしれない」と思えるようになったことを語っている。

4名の語りに共通するのは、同じ絵をみても人によって読みや創作される物語が異なることへの驚きと、その違いを豊かさとして受けとめる構えの変化である。参加者は空想を共有する場の新鮮さを、進行役は四者四様の物語が生まれることと統合の難しさを、作画者は正解のない場で自由に発想し合える雰囲気、欠席したメンバーは意見の組み合わせが新しいものを生む過程を、それぞれの立場から語った。あわせて、発散してから仕分けるという進め方や、届けることの喜びなど、実践の経験がその後の活動の構えとして残っていることも複数の語りに現れている。読みの多様性の体験は、1年半を経てもなお、各自の中で意味を持ち続けている。

VII. 考察

本実践から、次の四点を指摘したい。

第一に、「みる」側から「つくる」側への転回がもたらす学びである。看图作文の実践を積んできた学生たちは、読解の経験を裏返して「多様な読みを誘発する絵」を設計した。もの・ことの取り出しやすさ、対比の埋め込み、外挿を誘う余白。これらを意識して絵をつくることは、看图アプローチの読解原理をより深く理解することにつながる。ビジュアルテキストの制作自体を「みる学力」育成の活動として位置づけられる可能性がある。

第二に、看图アプローチと物語創作の接続の型である。本実践は、看图アプローチの発問（もの・こと→対比→外挿）で多様な読みを生成し、コンセプトシートで核を定め、ストーリーメイク・シートで構造化する、という三段階で構成された。各段階のワークシートと発問はすべて本稿に示したとおりであり、絵を差し替えれば他の現場でも追試可能である。

この接続が実際に機能したことは、原画の要素・読み取り・コンセプト・完成作品の対応を整理した表4からも確認できる。

表4 原画の要素から物語への転位

原画の要素と読み取り（付箋）	コンセプトシート	物語「月と花の記憶」
空飛ぶ汽車／「電車が空を走っている」「この電車どこへ？」「乗るしかなかった、この列車」	「星間の行き来があたり前」の世界（星間鉄道の朝）	真夜中に現れる銀色の汽車と月行きの切符
窓辺の少年／「男の子悲しそう」「男の子は電車の行く先を見ている」	「部屋に閉じこもりがちな主人公」	本ばかり読み、外へ出ることのなかった主人公ハル
月と星空／「月」「流れ星が流れている」	「月星人と枯れた花を救う」	月の住人ナツとの出会い、月での探索
咲く花と枯れた花の対比／「花がしおれてる」「花が枯れてる 悲しそう」	「枯れた花を救う」	毒花粉をもつ花「スピナラズリ」と「花病」、記憶を宿す花々
ゴミの山／「廃材の山」「電車は廃材の山発？」「人工物が多い」	「ごみに侵食されていく世界」「ゴミとキラキラが隣り合う世界」	祖先が星を汚し、人間が環境と混ざり合わざるを得なくなった世界設定
メッセージ「フカンしてみよう、ぼくたちに 足りないところ、足りすぎているところ」／「地球こんなになっちゃったのか…」	「この星を変える！」	帰還の場面の一節「足りないところも、足りすぎているところもある僕の星」

原画に埋め込まれた要素（Ⅳ）は、付箋の読み取りとして取り出され、4名の異なるコンセプト（図4）に展開し、完成した物語の設定・人物・結末へと選び取られ、統合されていった。絵の仕掛けが創作の資源として一貫して機能したことがわかる。また、4名の異なるコンセプトがひとつの物語に統合された過程は、個々の読みの多様性を保存したまま協同の成果物へと組み上げる協同学習ツールとしての看図アプローチの性格をよく示している。



図4 （再掲）

ただし、この統合には方法論上の注記が必要である。白川がこれまで行ってきた物語づくりワークショップでは、コンセプトシートの中から代表となる1枚を選び、それを核として物語を組み立てることを定石としてきた。本実践でも核となる1枚は選ばれたが、参加者たちはワークショップの段階から、他のコンセプトの要素も取り込みながら統合的に話し合いを進めていた。複数のコンセプトの統合は、単一の核に沿って書くよりも難易度の高い進め方である。それが成立した背景には、第一部で全員の読みが付箋として原画の上に共有されており、どの要素も参加者全員の共有

財産になっていたことがあったと考えられる。追試にあたっては、まず1枚を核とする定石形から始めることを勧めたい。

第三に、学校外・産官学連携という場への展開可能性である。原画発表会議で出された「自由に解釈してほしい。でも、想像のきっかけがあるとより良い」という要請は、公共空間に置かれるアート一般に通じる課題である。本実践では、絵は答えを提示せず、物語という「ひとつの読みの例」をQRコードの先に置くことで、鑑賞者の自由な解釈と想像のきっかけを両立させた。公園のウォールアートを起点に、誰もが看図的な「みる」体験に入れる環境が地域に生まれたといえる。

さらに一步踏み込めば、本実践には二重の循環構造を見いだすことができる。サステナハニー公園プロジェクトが主題とするのは、廃材が新たな価値に生まれ変わる循環型社会である。一方、本実践の過程そのものも「循環」していた。看図作文の読み手であった学生が、読み取られる絵のつくり手にまわる。その絵がワークショップ参加者の新たな読みを生み、読みは物語となり、物語は絵と一体になって公園に置かれ、鑑賞者のさらに新たな読みを生み続ける。「みる」ことが「つくる」ことを生み、つくられたものがまた「みる」ことを生む。この読みの循環は、作品の主題である資源の循環と同型である。看図アプローチが、一回の機会を超えて人から人へと読みをつないでいく方法になりうることを、本実践は示している。

第四に、実践の規模について述べておきたい。本実践の参加者は4名と小規模である。しかし、教材の作成から読解・創作・作品化・社会実装までのすべての過程が完結し、各段階の資料（原画、付箋の記録、コンセプトシート、完成した物語）が残っている事例は多くない。とりわけ、成果物が公共空間に置かれ、不特定多数の鑑賞者に開かれるところまで到達した看図アプローチ実践の報告は、管見の限り見当たらない。本稿は、規模の大小よりも過程の追試可能性と到達点の記録に価値を置いた。

課題も残る。読み取りや創作過程の記録の質的

な分析は十分でない。また、ウォールアートの鑑賞者が実際にどのような読みを生成しているかの検証も残されている。

VIII. おわりに

本稿は、学生団体が看图作文の教材となる絵をつくり、その絵から物語を生み出し、地域社会に届けるまでの一連の実践を報告した。看图アプローチは、教室の中だけでなく、産官学連携の成果物に「みることの豊かさ」を組み込む方法としても機能した。

なお、原画を作画した共著者の青山は、この産官学連携の経験を経て、卒業後、ウォールアート制作の協働先であった有限会社名古屋工芸に就職した。「みる」から「つくる」への転回が、一人の学生のキャリアの入り口にまで接続したことを付記しておきたい。本報告が、学校外での看图アプローチ実践の一助となれば幸いである。

引用・参考文献

学生団体もじもじ 2025 「月と花の記憶」
note <https://note.com/mojimojigarllery/n/nba825055f079>

(2026 年 7 月 27 日閲覧)

石田ゆき 2025 『看图アプローチのための教材
デザイナー「見ること」でとどのう学びのアト
モスフィア』 トリアーデ書房

今日マチ子 2008 『センネン画報』 太田出版

今日マチ子 2010 『センネン画報 その2』

太田出版

名城大学 2026 「学生3団体が『サステナハ
ニー公園プロジェクト』に参画し、廃材ウォ
ールアートを制作」 名城大学ニュース

https://www.meijo-u.ac.jp/news/detail_32967.html

(2026 年 7 月 27 日閲覧)

もじもじ編集室 2026 『R.P.G. - Roads we Pave
start to Glow. -』 もじもじ編集室

大塚英志 2013 『ストーリーメーカー 創作の

ための物語論』 星海社新書

鹿内信善 2015 『改訂増補 協同学習ツールの
つくり方いかし方ー看图アプローチで育てる学
びの力ー』 ナカニシヤ出版

鹿内信善(編著) 2014 『見ることを楽しみ書
くことを喜ぶ協同学習の新しいかたち・看图作
文レパートリー・』 ナカニシヤ出版

鹿内信善・石田ゆき(編著) 2025 『見方・考
え方を育てる授業デザイナーー看图アプローチの
理論と実践ー』 トリアーデ書房

氏田雄介 2018 『意味がわかるとゾクゾクする
超短編小説 54 字の物語』 PHP 研究所

全国看图アプローチ研究会 2025 公式ホーム
ページ掲載記事 「ふじかん W 企画ワーク
ショップ@藤田医科大学」(2025.4.4)

<https://kanzu-approach.com/>

(2026 年 8 月 24 日閲覧)

注

注1 今日マチ子氏の絵の使用については、同氏
の許諾を得ている(もじもじ編集室 2026
あとがきに記載)。なお本稿には同氏の絵は
掲載していない。

注2 特設 Web サイトに掲載されたもじもじに
よるコンセプト説明「この作品には『答え』
がありません。いろいろな読み取りが可能
な要素を絵の中に配置することによって、
ウォールアートの前で皆様が立ち止まり、
あれやこれやと考えを巡らせていただくこ
とを意図しています」に基づく。

注3 ワークショップの実施および写真・成果物
(図3・図4)の本稿への掲載については、
参加者の同意を得ている。また、図1の原
画の著作権はもじもじ(作画:共著者の青山)
に帰属し、プロジェクト関係者の掲載許諾
を得ている。

注4 ワークショップ当日の様子は、参加者の同
意を得て録画している。V-3における当
日の進行および発表・質疑の記述は、この

録画記録に基づく。

注 5 サステナハニー公園プロジェクト特設
Web サイト [https://sustainable-honeybees-
park-project.pages.dev/](https://sustainable-honeybees-park-project.pages.dev/)
(2026 年 7 月 27 日閲覧)

注 6 もじもじの最終年度プロジェクト。共著者
3 名（青山・鷺見・前田）の他，学内から
幅広くメンバーを集め，集団で書籍づくり
を行なった。

謝 辞

機会を与えてくださった株式会社デンソー様，
有限会社名古屋工芸様，プロジェクトをともに
担った MEIJO STARTUP CLUB「VISION GUILD」
および Miakks の皆さん，そしてワークショップ
に参加してくださった学生の皆さんに感謝申し上
げます。

2026 年 7 月 8 日 受付

2026 年 7 月 27 日 査読終了受理