

映像制作ワークショップの創造性

「札幌国際芸術祭 2017 CM 映像制作ワークショップ」の考察

石垣尚志

Creativity in the Filmmaking Workshop
a Case Study on the Workshop of Promotional Video
for the Sapporo International Art Festival 2017

ISHIGAKI Takashi

Abstract

This paper examines the creativity in a filmmaking workshop. It mainly focuses on the process of discussions and collaborative activities and also considers the formation of critical consciousness and the sense of ownership.

This paper presents the results of a case study on the promotional filmmaking workshop for the Sapporo International Art Festival 2017. It is observed that the sense of ownership is formed and acquired by the process of discussions and collaborative activities.

1. はじめに

1) 本稿の目的

本稿の目的は、他の参加者やプロの音楽・映像制作者との協働作業のなかで、どのように創造性が生み出されているのか、ワークショップのなかでどのようにアイデアが具体化・言語化されていき、作品が制作されたのかという創造のプロセスを考察することである。事例として「札幌国際芸術祭 2017 CM 映像制作ワークショップ」（以下、CM ワークショップ）を取り上げる。事例の考察の結果、ワークショップの創造性は、個人ではない「集団の創造性」であり、集団での協働作業を通して制作者としての当事者意識が生み出される「意識化の創造」であることが明らかにできたと考える。

以下、次項で研究方法を説明し、2 節で CM ワークショップの概要を紹介する。3 節では 3 チームの制作過程とワークショップ参加者へのアンケート調査結果を取り上げ、4 節で考察を行う。

2) 方法と対象

2017年8月6日～10月1日まで北海道札幌市において第2回目となる「札幌国際芸術祭2017」が開催された（第1回は2014年に開催）。この芸術祭のCM映像を制作する「札幌国際芸術祭2017CM映像制作ワークショップ」（以下、CM制作ワークショップ）が2016年7月～2017年3月に実施された。北海道内の高校生～大学院生（24歳以下）を対象として、プロの制作者（指導役の映像・アニメ制作者、音楽は芸術祭ゲストディレクターの大友良英）とともに、プロ用機材を用いてCM映像を制作した。

25名から28企画の応募があり、アニメーション3本・実写2本の5企画が採択された。不採択となった応募者には企画メンバーとしての参加を促し、13名がメンバーとして参加し、4名（1チーム）はCM制作ワークショップのメイキング映像制作として参加した。18名の参加者がアニメーション3チーム・実写2チームに別れて制作を行った。

芸術祭ゲストディレクターの大友良英と参加者の全員が参加する全体ワークショップは3回（その他に音楽の録音が1回）で、それ以外は各チームでCM映像制作を行った。また、一般市民が参加する制作ワークショップが2回実施された（アニメーション1本、実写1本）。本報告では、全体ワークショップ（2回）、市民参加のワークショップ（1回）、完成披露試写会への参加、ワークショップ実施団体と学生企画者へのインタビュー、CM制作ワークショップ参加者へのアンケート調査（2017年8月実施）をもとにして考察を行う。

2. CMワークショップの概要

1) 事業の概要

CMワークショップは、「札幌国際芸術祭(SIAF)2017」(2017年8月6日～10月1日)のCM映像を制作するプロジェクトとして実施された。北海道内の学校(高校・専門学校・大学)在学中の学生または24歳以下の人を対象として、プロの制作者(指導ディレクターの映像・アニメーション制作者、音楽は芸術祭ゲストディレクターの大友良英)とともにCM映像を制作した。主催はさっぽろ産業振興財団(インタークロス・クリエイティブ・センター:ICC)、企画運営はNPO法人北海道コミュニティシネマ・札幌である。制作されたCM映像は、芸術祭の公式CM映像として、市内公共施設、SIAF公式YouTube、映画館で配信・上映された。芸術祭CM映像制作に加えて、札幌市とICCは「映像人材の裾野を広げ、創造的な人材を育成すること」も目的として考えていた。また企画運営を担ったNPO団体は、①芸術祭に関連して市民参加型のプロジェクトを行うこと¹⁾、②市民参加であってもある程度以上の「質」をめざすこと(これは芸術祭ディレクターの大友良英も共有していた)、③技術よりも「企画」(プロデュース、ディレクション)の能力を育成することも目的とした²⁾。

2) 参加を促す工夫

2016年7月17日にCMワークショップの説明会が行われた。その際、8月5日・6日の「さっぽろ八月祭」(札幌国際芸術祭2017プレイベント)と8月7日の「芸術祭パブリックミーテ

ィング」に参加して、芸術祭のことを知り、「芸術祭ってなんだ？」という芸術祭テーマを理解して企画を提出することを求めた。芸術祭ゲストディレクターの大友良英は芸術祭テーマを次のように説明している。

震災後、わたしが取り組んできた活動の中でも、とりわけ大きな比重を占めてきたのが、これまでにない新しい「祭り」の創出でした。ここでいう「祭り」とは単に歌ったり踊ったり場を作るのではなく、いや、それももちろん重要ですが、なにより、参加する前と後とで世界の見え方が一変するくらいの、そんな強烈な場を自分たちの手で作り出すことが、わたしの考える「祭り」です。今回はここに「芸術」や「国際」、そして「札幌」が加わります。(略)／市民参加の芸術祭ですから、市民の数だけ答えがあるはずで、こうした問いに対して、正解がひとつである必要なんてないと思います。正解とか、正論を探すのではなく、実際に手を動かし、誰かと何かを作るところから見えてくる何か、感じる何かであったほうがいい、わたしはそう考えています。³



図1 「札幌国際芸術祭 2017」チラシ

「芸術」や「芸術祭」がどういうものかということに加えて、「祭り」「参加」「自分たちの手で作り出すこと」「実際に手を動かし、誰かと何かを作る」がキーワードになる。事例のところで見ていくが、CMワークショップの作品には、程度の差はあれ、このようなテーマが反映されている。

企画募集に対して25名から28件の応募があり、5企画が採択された(実写2件、アニメーション3件)。企画の内容が優れているもの、芸術祭のコンセプトが企画案に反映されているものが選ばれた。「市民参加型」の企画であり、かつ「人材の裾野を広げる」ため、企画不採用の人たちに各企画のメンバーとしての参加を促した。20名のうち13名がメンバーとして、4名がメイキング映像制作として参加した(全くの不参加は3名)。企画が採択された人(企画

者)にとっては面識がない人がメンバーになり、その人たちとの協働制作を主導することとなる。それゆえこれは、プロデューズやディレクションという企画運営能力を育成するための仕組みとしても理解できる。

3) CM ワークショップの進め方

参加者は19名(高校生、専門学校生、大学生、大学院生)で、アニメーションの3チームと実写映像の2チームがつくられた。上述のように全員参加の「全体ワークショップ」は3回(その他に音楽の録音が1回)で、それ以外は各チームでCM映像制作を行った。全体ワークショップが終わった後も、各チームに分かれて指導ディレクターとともに夜遅くまで作業をしていた。全体ワークショップでは、各チームの企画者が映像や絵コンテを見せながら企画の進捗状況を報告し、作品のイメージやメッセージ、音楽のイメージ(どこで、どのような音楽が必要か)についての話し合いが行われた。

芸術祭ゲストディレクターの友友良英はすべての全体ワークショップと録音に参加した。全体ワークショップでの議論(主に企画者と友友良英・指導ディレクター)、各チームでの作業と議論(メンバー同士の議論と指導ディレクターのアドバイス)を通して、各企画のアイデアが具体化されていった。

本稿は、全体ワークショップ(10月23日、12月2日)と実写制作ワークショップ(2月10日)への参加とワークショップ実施団体(NPO法人、札幌市)、企画者へのインタビュー、参加者へのアンケート調査をもとに考察を行う。

表1 CMワークショップのスケジュール(2016年10月～2017年3月)

日程	概要
10月23日	第1回全体ワークショップ。13:00～17:00。企画のプレゼンテーション。
12月2日	第2回全体ワークショップ。18:30～21:00。試作品のプレゼンテーション、音楽のイメージを伝える。
1月15日	アニメーション制作ワークショップ(北海道の絵を描く)。13:00～16:00。
2月5日	第3回全体ワークショップ。13:00～16:30。試作品のプレゼンテーション、音楽のイメージを議論。
2月8日	スタジオでの録音。13:00～20:00。1チームにつき1時間程度。
2月10日	実写制作ワークショップ(モザイクアート制作)。13:00～16:00。
2月28日	CM映像の完成。
3月8日	完成披露試写会・記者会見。13:30～15:00。

備考：現地調査と関係者への聞き取りをもとに作成した。

4) 考察の視点

事例の考察を行う前に、ワークショップと市民参加型の芸術制作に関する先行研究の議論を整理したい。ワークショップは、集団での議論・対話を通して創造する過程であり、「集団の相互作用による主体の意識化」(木下 2007:15)がある。それゆえ「集団のなかの相互作用の力を引き出し、集団の成員個々が主体的に行動するようになることが効果として期待される」(木下

1994:89)と指摘されている。ワークショップにおいては、集団での協働のなかで主体的な意識(当事者意識、協働への志向)が生み出されると考えることができる。

ここでの「意識化」とは教育学者の Freire (1968=2011)の言葉で、自分の状況を認識して主体的に取り組むようになる変化のことを意味する。CMワークショップにあてはめてみると、「参加学生」や「教わる者」という意識から制作者としての意識・認識へと変化していくと考えられる。ワークショップでは、集団での議論・対話や協働を通して「意識化」(主体性)や当事者意識が可能になる、と言い換えることができる。

参加者の「主体性」「当事者意識」については、ソーシャリー・エンゲイジド・アート(Socially Engaged Art; 以下、SEA)の分野で次のような指摘がある。SEAは参加型アートと称されるもののひとつであり、「社会に関わるアート」と訳されることもある。それは、アーティストが地域の人びとの参加とともに芸術作品を制作する活動である。その際、アート作品の制作を目的としつつも、地域の人びとや地域コミュニティの参加を促し、その地域の問題を解決することや人びとの意識を変化させることも目的とされる。Helguera (2011=2015:50-52)は、参加の程度を4つの段階—名目的な参加、指示された参加、創造的な参加、協働の参加—に分類している。「協働の参加」は参加者の関与が最も深いもので、「制作者としての責任を分担するような参加」である。参加者の関与を深めるためには、単なる鑑賞者や指示された参加ではなく、参加者たちが「オーナーシップ(当事者意識)」をより感じるような工夫が必要だと指摘している。

以上のような先行研究の議論にもとづき、「集団での議論・対話を通じた創造の過程」が具体的にどのようなものであるのかということを見ていき、そのなかで主体性や当事者意識がどのように生み出されているのかを考察する。次節では、3チームの制作過程とアンケート調査結果を考察する⁴。

3. 事例

1)Aチーム：アニメーション

Aチームは企画者を含めて3人のメンバーでアニメーションを制作した。第1回の全体ワークショップでの作品のアイデアは次のようなものである(表2)。まず、芸術やアートを「木」にたとえる。芸術祭に参加して芸術に触れることを「木から落ちた果実を食べる」こと、そして芸術から刺激を受けることを「果実を食べた人の頭から芽が出る」ことで表現する。芸術や芸術祭に関心がない人でも、芸術祭に参加することで何らかの刺激を受けるのではないか、つまり街中に創造性の芽が撒かれるのではないか。そのようなイメージを「たくさんの芽が出て花が咲き、街中が草原や森になる」というふうに表現しようとした(図1~4)⁵。「音楽」のイメージは、最初は、「芽がたくさんが出る、木が増える」ことを「盛り上がる音楽」「たくさんの楽器」「オーケストラ」で表現したいというものだった。音楽のイメージについてはどのチームも、程度の差はあれ、このような漠然としたイメージだった。

表2 作品のアイデアと音楽のイメージ

作品のアイデア	木＝芸術・アート 果実を食べる＝芸術祭に参加（芸術に触れる） 頭から芽が出る＝芸術の刺激を受け、芸術への関心が生まれる 芽が大きくなり木になる＝芸術への関心が大きくなる
音楽のイメージ	木が大きくなり、緑が一面に広がる＝盛り上がる場面で、「たくさんの楽器」「オーケストラのような音楽」

備考：全体ワークショップの観察と企画者へのインタビューにもとづいて作成。

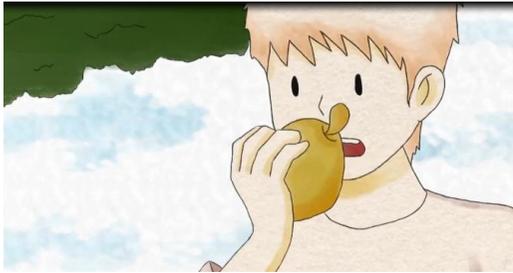


図1



図2



図3



図4

その後、ワークショップやチーム内での議論・対話のなかで「映像」と「音楽」のイメージが具体化していった。まず、音楽について、実現可能かどうか（オーケストラは予算が大きいなど）、盛り上がりを表現するためには一定の時間が必要で CM 映像（30 秒）ではむずかしいという指摘が出された。つぎに、作品のアイデアについて、「にぎやか」や「盛り上がる」ことが伝えたいことなのかという問いが企画者に出された。その後のチームでの作業と第2回のワークショップでの議論を通して、「街がにぎやかになる」というよりも「人が成長する」あるいは「芸術への関心が成長する」「人々の芸術への関心が大きくなる」ことが、この作品のメッセージであるという共通認識がつけられていった。「成長」というメッセージをもとに絵コンテが修正され、完成版の音楽は「にぎやかな」「楽器がたくさんある」音楽ではなく、ピアノとサクソで「成長」が表現された。

2)B チーム：実写（市民参加）

B チームは企画者を含めて 2 名のメンバーで映像を制作した。作品のアイデアの変化を表 2 にまとめた。第 1 回では「大きな素材」を集めて「大きなモノ」をつくるというアイデアだった。それに対して、素材の保管や完成品の管理をどうするのかという課題が出された。一方、一般の人が使ってきたモノを利用するというアイデアは評価された。芸術祭会場のひとつである「モエレ沼公園」は元々ごみ処分場であり、モノを再利用して作品にすることは芸術祭と合っているという意見も出された。

表 2 アイデアの変化

第1回	<ul style="list-style-type: none"> ・芸術祭は「誰もが楽しめる」「面白そう」と思えるもの、というメッセージ ・たくさんの人で大きなものをつくる→1文字量2枚くらいの大きさに「札幌国際芸術祭2017」の文字をつくる ・家具や家電などの大きな素材を使う
第2回	<ul style="list-style-type: none"> ・一般の人が使ってきたモノ、その背景に物語があるモノ。 ・日常的に使ってきたモノを使って「芸術祭」の文字をつくる



図 5



図 6



図 7



図 8

そして、「芸術祭は誰もが参加できる、それぞれで楽しめる」を作品のメッセージとして、市民参加による作品制作が行われた。参加者は 55 名（一般市民 25 名、大学生 30 名）で、CM ワークショップの他のチームのメンバーも参加した。大きなモノではなく、普段使っている日用品のなかで、「これはアートだ、芸術的だ」と感じるモノを参加者が持ち寄った⁶。そして「札幌国際芸術祭 2017」の 1 文字につき 5～6 名のグループに分かれて制作した。制作過程は図 5～8 の通りである。文字の制作自体は各チームにまかされ、CM 企画者は、その制作の様子を

撮影した⁷。最初のうちは参加者同士が遠慮をして作業が進まないグループもあったが、他のグループの作業を見たり話をしたりするなかで（制作時間は 1 時間程度）、さまざまな意見が出て、モノが足されていった。

日常的に使ってきたモノを持ち寄るという映像のコンセプトに合わせて、音楽は、CM ワークショップ参加者が楽器や音の鳴るモノを持ち寄って演奏するものとなった。

3) C チーム：アニメーション

C チームは企画者の他に 6 名（うち高校生 5 名）のメンバーでアニメーションを制作した。企画アイデアの変化を表 3 にまとめた。札幌各所の写真に絵を描くというアイデアに対しては、第 1 回目から問題が指摘された。写真に描くことで絵が分かりにくくなり、つまり伝えたいことが伝わらないことになる。そもそも写真に情報が多く含まれるので、その上に絵を描くことで情報が過剰になって分かりにくくなる、などであった。全体ワークショップでは問題の指摘にとどまっていたが、チームでの話し合いのなかで「札幌の写真ではなく、北海道の形を描くというのはいかがか」、「北海道の形は簡単に描けるし、北海道以外の人にも知られているから」というアイデアが出された⁸。また、毛糸などのさまざまな素材を使うというアイデアも出た。

「いろんな人に参加してもらいたい」という最初からのアイデアは残り、北海道の形を描く市民参加ワークショップを行い（参加者は 15 名）、100 枚を超える絵が制作された。それらとチームメンバーが追加で制作したものを加えて CM 映像がつけられた（図 9～12）。

表 3 アイデアの変化

第1回	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメ制作の楽しさをいろんな人に体験してほしいので、市民参加の制作をしたい。 ・「札幌」という場を映像に使う。 ・芸術祭の舞台となる場所を写真に撮り、それに絵を描く
第2回	<ul style="list-style-type: none"> ・市民参加で、北海道の絵を描いてもらう ・背景は芸術祭に関わる場所
第3回	<ul style="list-style-type: none"> ・市民参加で、北海道の絵を描く。いろいろな素材を使い、いろいろな北海道の形を描く。 ・「制作の楽しさ」を表現するために、楽しい音楽を使う。



図 5



図 6



図 7



図 8

4) アンケート調査の結果

CM ワークショップ参加者を対象として、2017年8月、アンケート調査を実施した。調査票の配布と回収は郵送で行った。調査対象者は18名で回答者は10名（回収率55%）だった。回答者が少ないため、この調査結果だけを分析の素材とするには不十分である。CMワークショップの事例調査を補足するものとして、いくつかの結果を取り上げたい⁹。

チーム内の関係や雰囲気について尋ねた質問には「積極的に参加する雰囲気だった」8名、「皆でアイデアを出し合った」8名、「チーム作業が楽しかった」9名、「メンバーのアイデアに刺激を受けた」9名が、「あてはまる」と答えている¹⁰。ほとんどの参加者が初対面どうしであるが、個々人がばらばらに作業をするのではなく、アイデアを出し合い、他のメンバーのアイデアに刺激を受けるような「協働の経験」をしていたことがわかる。チームで作業をするという「集団としての意識」が、参加者たち自身によってもつくりだされていたと考えられる。

ワークショップで楽しかったことと難しかったことを尋ねた（表3、表4）。参加者の多くは、難しいと感じながらも、難しい作業を楽しみながらワークショップを経験していたことがわかる。

表 3 ワークショップで楽しかったこと

	楽しかった	やや楽しかった	楽しくなかった
チームでの協働作業	5	5	0
企画を考え具体化すること	3	6	1
自分のアイデアを説明すること	2	6	0

表 4 ワークショップで難しかったこと

	難しかった	やや難しかった	難しくなかった
チームでの協働作業	5	4	1
企画を考え具体化すること	5	4	1
自分のアイデアを説明すること	3	5	0

協働作業の難しさや「自分のイメージを伝えること」の難しさは自由記述でも回答されている。しかし、ただ「難しい」だけではなく、それが協働での制作にとって重要・必要であると

いう認識も持たれていた。例えば「…演出をチームメンバーに伝えるのも大変だった。そのときに演出をどう考えればよいのかを学ぶことができた」というものである。

4. 考 察

1) 全体ワークショップでの創造過程

事例の考察で見えてきたように、全体ワークショップでの議論・対話を通して、作品のアイデアやメッセージが変化していった。音楽を制作する大友良英や指導ディレクターとの対話のなかで「音楽」と「映像」のイメージが具体化されていった。「どんなメッセージを伝えたい」や「どんな音楽が必要なのか」などの問いかけが参加者に向けられた。そのような議論・対話を経験することで、参加者は「映像・音楽を語る言葉」を身につけていった。全体ワークショップは、プロの制作者からの一方的な「講習」ではなく参加者からの発言がうながされており、参加者がアイデアを言語化することで議論・対話が展開していき、企画が具体的なものになり作品を完成することができた。CMワークショップは「集団のなかの相互作用の力を引き出し、集団の成員個々が主体的に行動する」（木下 1994:89）ものであったといえるだろう。

2) チームでの協働制作と当事者意識

全体ワークショップに加えて、チームでの協働作業もアイデアの具体化や作品の完成にとって重要な意味を持っていた。前章での事例の考察に加えて、ここで、Cチーム企画者へのインタビューを取り上げる¹¹。

Q)北海道の形というのは誰のアイデアですか？

A)あれはメンバーのひとりが提案してくれました。

Q)確か、12月の2回目のワークショップのときに北海道の形というのはあったじゃないですか。でも背景はまだ写真だった。じゃあ、その前にチームの話し合いのなかで「北海道の形はどうか」というアイデアが出たんですね。

A)そうですね。

Q)2回目のワークショップの後に、また話し合いがあったということですか。

A)そうですね。あと、大友さんのアドバイスを受けて、写真をやめたんですね。

Q)企画案のなかに写真はありました。写真はやめようと思ったのはいつぐらいですか。

A)写真を使うことについて、第1回の時点で、けっこう大友さんから意見があったので「ちょっとどうなのかな」とずっと考えてはいました。写真を使ったのは、札幌市という場所を画面に出したかったからで。でも北海道を描くということになって、札幌市じゃなくても、北海道というものがあるから、そこはそれで達成されているからいいかなと考えました。写真自体も情報量が多いので、点滅するように写真が変わっていくと映像として分かりづらいので。そういうことが分かったの。べつに写真はなくてもいいかなと思ったのは、いろんな人が参加するということが守れば、それが残せていれば、それが第一だっ

たので。写真は二番目、三番目だったので。

Q)最初からあったのは、メンバーもいろんな人だし、ワークショップをして市民の人に描いてもらうということが、一番やりたかった。

A)そうですね、はい。

札幌の写真ではなく北海道の形を描く、いろんな人にそれを描いてもらうというふうにアイデアが具体化していった過程が語られている。他者との対話を通じてアイデアが変化していくこともあるが（集団での創造）、それと同時に、対話を通じて、自分のアイデアの核となるもの、あるいは企画にとって重要なこと―「いろんな人が参加する」ということ―を再発見している。

アンケート調査結果で見たように、「自分のアイデアやイメージを伝えること」は参加者にとって難しいことだった。全体ワークショップやチームでの作業のなかで、自分のアイデアを具体化・言語化することが模索されていた。どこまで言語化できたのかを評価することはできないが、しかしチーム内でアイデアやイメージを具体化し共有できたからこそ、作品をつくり上げることができたと考えられる。

チームでの議論・対話が積極的に行われ、他のメンバーのアイデアから刺激を受けていた。作品の完成に指導ディレクターの存在は大きいですが、しかしそれとともにチームでの議論・対話が重要な役割を果たしていた。チームでの協働作業が積極的に行われ、それが企画アイデアの具体化に大きく関わっていた。したがって、それぞれの参加者が「参加学生」としてではなく、芸術祭 CM 映像の「制作者」としての当事者意識を持つようになっていたと考えられる。

3) まとめと課題

以上で見てきたように、CM ワークショップでは、個人による創作・創造ではなく、集団での創造が行われていた。そして集団での協働作業や議論・対話を通して、制作者としての当事者意識が生み出されていたといえる。先行研究が指摘するように、ワークショップは、集団での創造（作品の制作）が行われるだけでなく、それに加えて、個々の参加者が「当事者意識（オーナーシップ）」を獲得できる場であることが確認できたと考える。

本稿は主に全体ワークショップの観察と企画者へのインタビューにもとづくものであり、企画者以外の参加者への調査は実施できなかった。チームでの議論の内容は企画者へのインタビューで確認しただけであり、実際にどのような議論・対話が行われていたのかを調査したわけではない。したがって、本稿の考察には、CM ワークショップ参加者全員に当てはまるわけではないという限界がある。ワークショップを通じて参加する個人がどのような考えを持つのか（「意識化」の過程）については、今後の研究の課題としたい。

註

¹ 札幌市内の中学生を対象とした映像制作ワークショップの実施実績がある（2005年、2008～2011年、2012年～2013年の7回）。2013年のワークショップで制作した作品『茜色クラリネット』は北海道内の映画館と東京都内の映画館で劇場公開された。CM ワークショップと同

じように、プロの映像制作者（監督・演出、脚本、撮影、音声、照明、小道具）が指導役になり中学生とともに映像を制作した。

2 CM ワークショップ企画書および NPO 団体代表へのインタビュー（2016 年 10 月 23 日）による。

3 「札幌国際芸術祭 2017」WEB サイト（<http://siaf.jp/2017/about/themes/>、2019 年 11 月 28 日閲覧）。

4 「札幌国際芸術祭 YouTube」ですべての作品が公開されている。A チームは「CM 映像制作ワークショップ完成作品⑤」（<https://www.youtube.com/watch?v=6jgrBtoVWbA>）。B チームは「完成作品④」（<https://www.youtube.com/watch?v=-EcaoHrnr-U>）、C チームは「完成作品③」（<https://www.youtube.com/watch?v=FTlMmMKQf20>）として公開されている。すべてのリンクは 2019 年 11 月 28 日閲覧。

5 図 1～12 は上記の WEB サイト「札幌国際芸術祭 Youtube」から取得した。

6 文房具、トートバック、ぬいぐるみ、パイプ、衣服、靴、ビン、ギター、昔の映画ポスターなど。その他には、頂き物のオーバーコート（70 年前）、友人（故人）とお揃いのマグカップ、父親からもらった扇子、姪が描いた絵を集めたノートなどもあった。

7 企画者から細かな指示はなかったが、全体のバランスを考えた指示やアドバイスはあった。例えば、隣の文字と色が重複しているので違う色のモノを使えないかや、もっと立体的にしてほしいなどである。

8 C チーム企画者へのインタビューにもとづく（2017 年 8 月 1 日実施）。

9 調査結果は石垣（2018）にまとめている。

10 「あてはまる」と「ややあてはまる」を合計した人数を「あてはまる」としている。

11 インタビューは 2017 年 8 月 1 日に実施した。Q）は筆者の発言・質問、A）は企画者の発言である。

参考文献

Freire, Paulo. 1968. *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra. (=2011 『新訳被抑圧者の教育学』 亜紀書房、翻訳：三砂ちづる)

Helguera, Pablo. 2011. *Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook*. New York: Jorge Pinto Books. (=2015 『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門：アートが社会と深く関わるための 10 のポイント』 フィルムアート社、翻訳：アート & ソサイエティ研究センター SEA 研究会)

石垣尚志、2018、『「札幌国際芸術祭 2017 CM 映像制作ワークショップ」参加者アンケート調査報告書』。

木下勇、2007、『ワークショップ：住民主体のまちづくりへの方法論』学芸出版社。

木下勇・中村攻、1994、「飯田市りんご並木整備への中学生参加にみる、参加と教育に関する一考察」『都市計画』No.191、pp.88-96。