EDAYA×土佐山アカデミー
日本やフィリピンの地方の生活様式や伝統文化の価値の再発見のための
「竹」を軸としたワークショップマニュアルの制作

第2部　竹を軸としたモジュール制作ワークショップ　in フィリピン

2017年6月28日から7月7日までの10日間の日程で、フィリピン、コーディエラ地方のバギオ及び、カリンガ州パシル市マグシーライ村において、竹を軸としたモジュール制作ワークショップとプロトタイプモジュールの実施を行った。同年4月に高知県土佐山で実施したモジュール制作ワークショップに引き続き、今回はフィリピンを訪問し、現地の竹文化を学び、両国の現状や課題を理解した上で、実際に具体的なモジュールを作り、プロトタイプを試み、同時にモジュールのマニュアルを作成することが主な目的である。

■フィリピンメンバー
Edgar Banasan
Rafael Julius Kapuno
Wryneth Gay G. Mayapit

■日本メンバー
山下彩香
山本堪
福田わかな
西山美穂

マニラ到着・視察～バギオ移動

高知・土佐山からのメンバーの山本堪、西山美穂、福田わかなは、関西国際空港より、山下彩香は成田国際空港からマニラへ到着。Edgar　Banasanが空港で4名を出迎えた。外は強い日差しと熱気、沢山の車やコンクリートの建物が見え、大都会マニラの雰囲気が感じられた。

滞在するバギオへ移動する前に、都市と地方の違いを把握するため、マニラ市内を車で視察した。空港周辺は、新しい高速道路や高級マンションが建設されるなど開発が進んでいる様子がうかがえた。交通渋滞が激しく、目的地に予定通りたどり着かないことも、マニラならではであった。近年開発が進み、富裕層の高級住宅やショッピングモールが立ち並ぶフォートボニフォシオを車中より見学し、ビジネスの中心であるマカティへ向かった。途中、地方から都市へ移動してきた人々が住む雑多な住宅街や商店が立ち並ぶ街並みもあり、生活水準の大きな違いを感じた。

交通渋滞により、予定より遅れてレストランUNIQUEASEへ到着。NPO法人ユニカセ代表の中村八千代氏が出迎えてくれた。UNIQUEASEは、貧困下で育った青少年に雇用の機会を提供しているレストランである。ここで、青年海外協力隊2名にフィリピンでの開発協力の経験、農村地域が抱える課題や暮らしについて話を聞くことができた。その後、約8時間半かけて車でバギオへ移動した。

UNIQUEASEでの意見交換

マニラの社会問題となっている交通渋滞

バギオ視察

フィリピン大学バギオ校を訪問し、先住民族文化プログラム（Program for indigenous culture ）のプログラム長　IO M. JULARBAL氏，及び文化活動を行う学生団体PAGDAと交流し、社会科学部？　XXX教授と意見交換を行った。コーディリエラ地方の民族・文化・言語等についての説明を受け、民族楽器の演奏や踊りを体験した後、大学内に新設されたコーディリエラ博物館（Museo Kordilyera訪れ、民族・文化・歴史に触れた。フィリピンは非常に多くの民族や言語が存在する国である。諸外国に支配された歴史や近代化の波、先住民族への偏見等で、先住民族の文化が衰退していく中で、自分たちの民族に誇りを持ち受け継いでいこうとする学生や教員に出会うことができた。

その後バギオの市場を訪問し、人々の暮らしを垣間見た。市場は生鮮食品から日用品全般があり、沢山の人でにぎわっていた。東南アジアの活気ある市場を感じさせた。

フィリピン大学バギオ校で学生団体PAGDAのみなさんと

学生団体PAGDAの学生が民族楽器を披露

コーディリエラ博物館に展示されていた民俗衣装

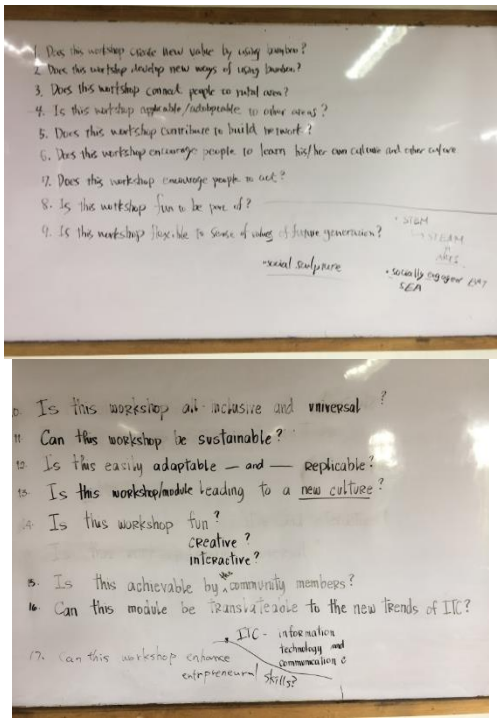
市場見学

モジュール構築
【導入・ガイドライン】

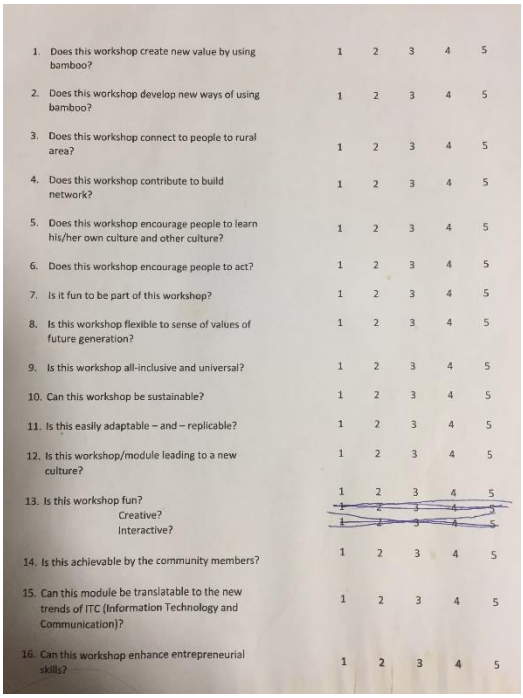
Convention CenterにあるCulture HUBにて、フィリピンでのモジュール作成ワークショップを開始した。まず、前回土佐山で実施したワークショップからの流れと今回のゴールを共有し、フィリピンでの全体スケジュールを確認。今回、フィリピンで行うワークショップでは、カリンガ族を中心とした竹文化の把握、モジュール構築、ワークショップのプロトタイプを農村で実施することを主なタスクとした。

初めに、モジュールのアイディアを選別してくためのガイドラインを設定することから始めた。フィリピン人チーム、日本人チームに分かれて、ガイドラインに必要な条件を10個づつ上げ、グルーピング、優先順位付け等の取捨選択を行い、最終的に16個のガイドライン項目を決定した。（ガイドライン参照）

Culture HUBでのミーティング風景



ガイドラインづくり



1. Does this workshop create new value by using bamboo?	1	2	3	4	5
2. Does this workshop develop new ways of using bamboo?	1	2	3	4	5
3. Does this workshop connect to people to rural area?	1	2	3	4	5
4. Does this workshop contribute to build network?	1	2	3	4	5
5. Does this workshop encourage people to learn his/her own culture and other culture?	1	2	3	4	5
6. Does this workshop encourage people to act?	1	2	3	4	5
7. Is it fun to be part of this workshop?	1	2	3	4	5
8. Is this workshop flexible to sense of values of future generation?	1	2	3	4	5
9. Is this workshop all-inclusive and universal?	1	2	3	4	5
10. Can this workshop be sustainable?	1	2	3	4	5
11. Is this easily adaptable – and – replicable?	1	2	3	4	5
12. Is this workshop/module leading to a new culture?	1	2	3	4	5
13. Is this workshop fun?	1	2	3	4	5
Creative?	1	2	3	4	5
Interactive?	1	2	3	4	5
14. Is this achievable by the community members?	1	2	3	4	5
15. Can this module be translatable to the new trends of ITC (Information Technology and Communication)?	1	2	3	4	5
16. Can this workshop enhance entrepreneurial skills?	1	2	3	4	5

決定したガイドライン

【モジュールの事例共有】

次にモジュールについての知識を深めるため、様々な地域や団体で構築しているモジュールの事例をメンバー同士で共有し、意見交換を行った。共有されたモジュール事例は以下の通り。

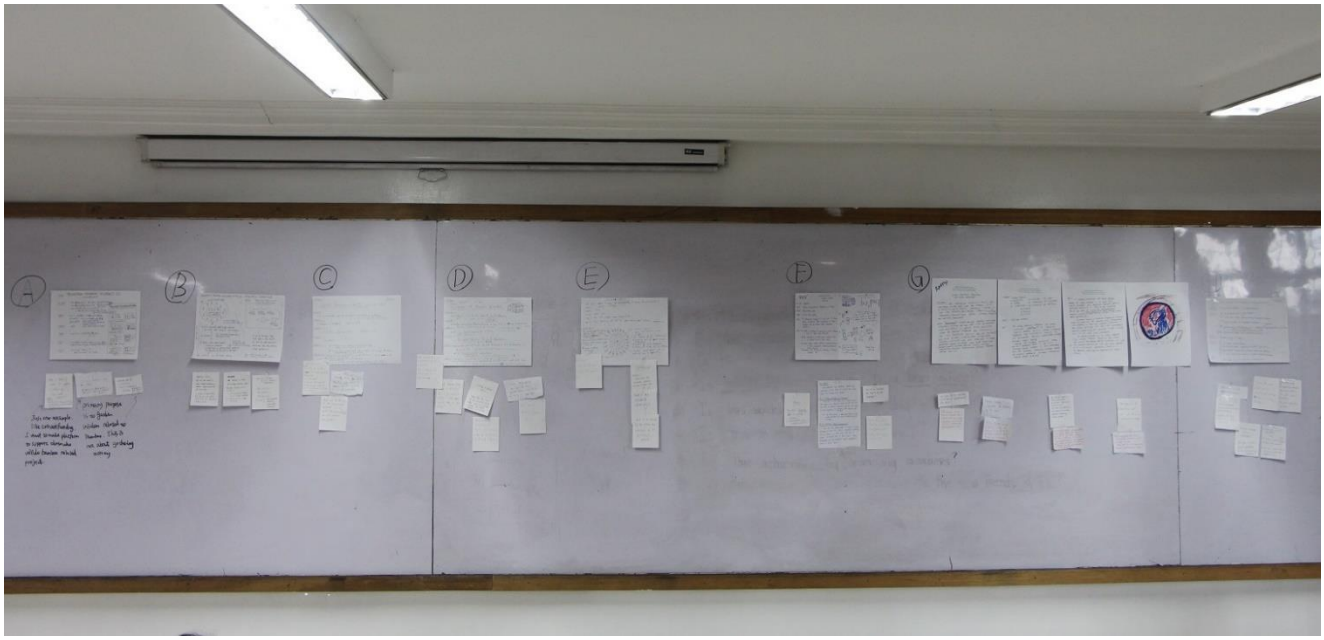
Hackason(GIFU), FABLAB,瀬戸内国際芸術祭、葉山国際芸術祭・竹のワークショップ、Bamboo theather, 被抑圧者の為の演劇, D.school stanford、 Eco school, Learning about forest, Tosayama academy, Edaya, Woman Who Code, ACUMEN, Socially Engaged Art、STEM(Science, Technology, Engineering and Mathematics)→STEAM (Science, Technology, Engineering Art and Mathematics)

【モジュールのアイディア出し】

各個人が1−2個のモジュールアイディアを出し、アイディアスケッチにまとめる。アイディアスケッチの必要項目は、タイトルと5W1H(Why, What,When,Whom,How)とし、A4用紙に書き込む。次に、作成したアイディアスケッチをホワイトボードに張り出し、全員が一つひとつを読んで、ホワイトボードへ質問を貼り付けた。その後、質問に答える形で、各アイディアスケッチをブラッシュアップ。最終的に8つのアイディアスケッチが出来上がった。

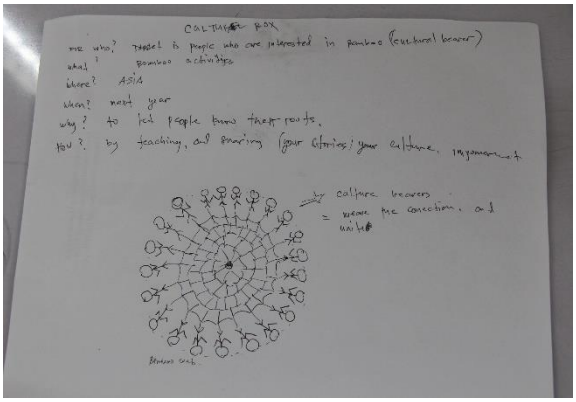
【モジュールのアイディアスケッチの評価】

前に決定したガイドライン項目に基づき、8つのアイディアを5段階で評価する。また、直観的に良いと思ったアイディアを各自1つ投票する。こうして、直感的判断・論理的判断の両方に基づいて、アイディアスケッチを評価した。投票は、その場で集計・発表された。

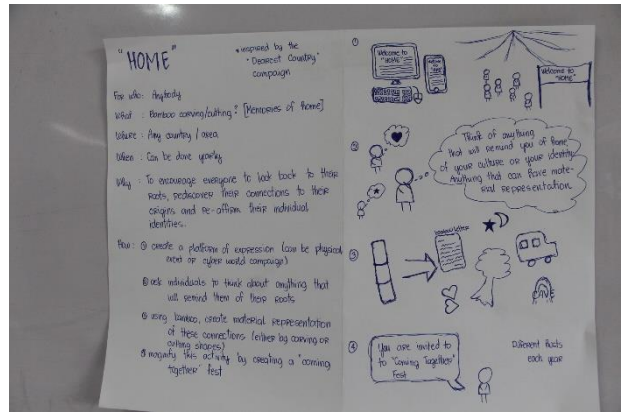


全員のアイディアスケッチ

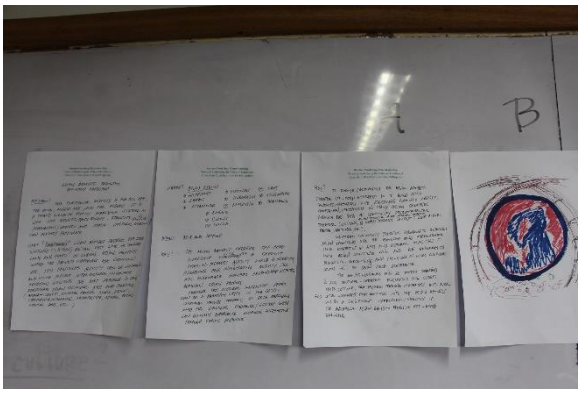
8つのアイディアスケッチ



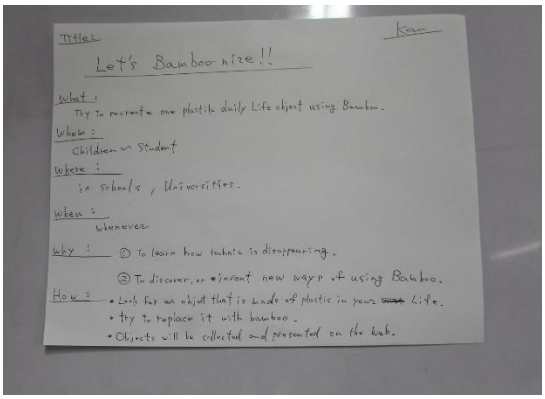
Culture box



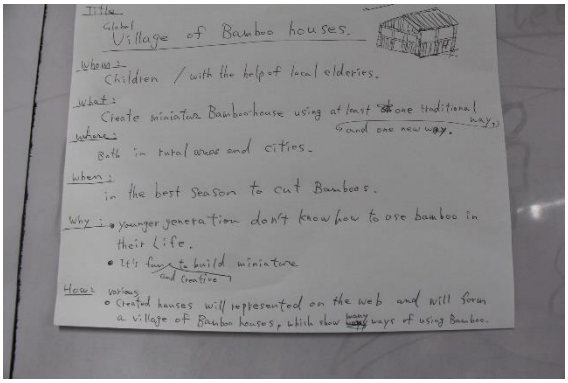
Home



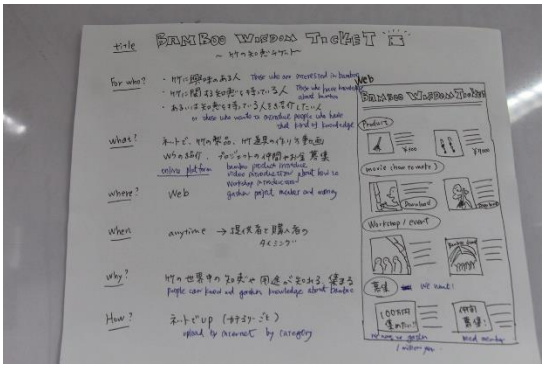
Asian Bamboo Theater off road workshop



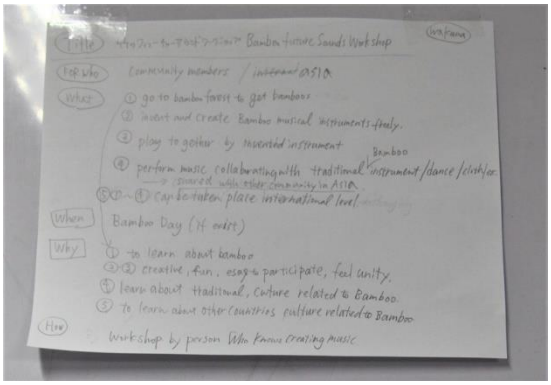
Let's Bamboo-nize



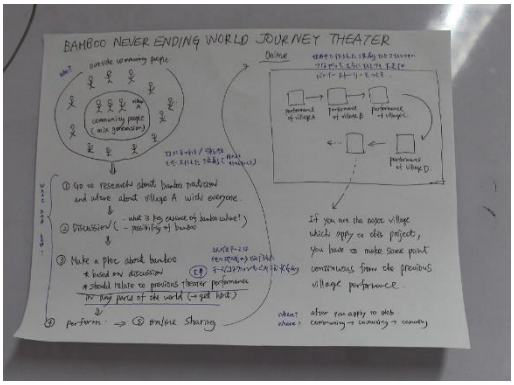
Global Village of Bamboo Houses



Bamboo Wisdom Ticket



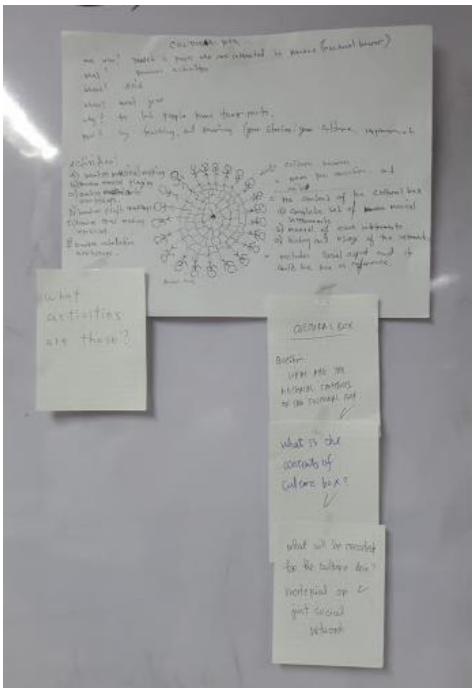
Bamboo Future Sound Workshop



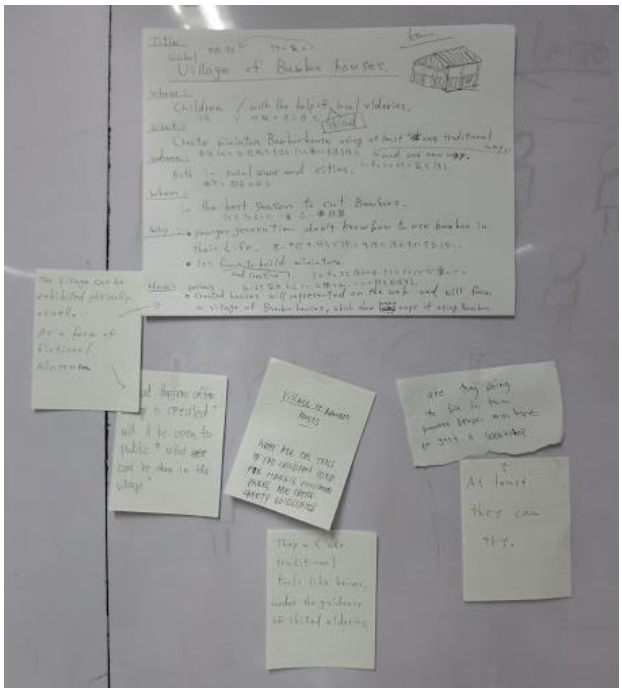
Bamboo Never Ending World Journey Theater

【モジュールの決定と文章化】

アイディアスケッチの投票結果を基に、モジュールのアイディアを Culture BOX とGlobal Village of Bamboo Housesの二つに決定。この二つのアイディアを融合させるか、一つに絞るのかを議論した。結論として、Culture BOXのコンセプトをプロジェクトチームのステイトメントとして文章化し、Village of Bamboo Housesをモジュールとして採用することを決定した。



Culture BOX



Global Village of Bamboo Houses

【プロトタイプモジュールの企画】

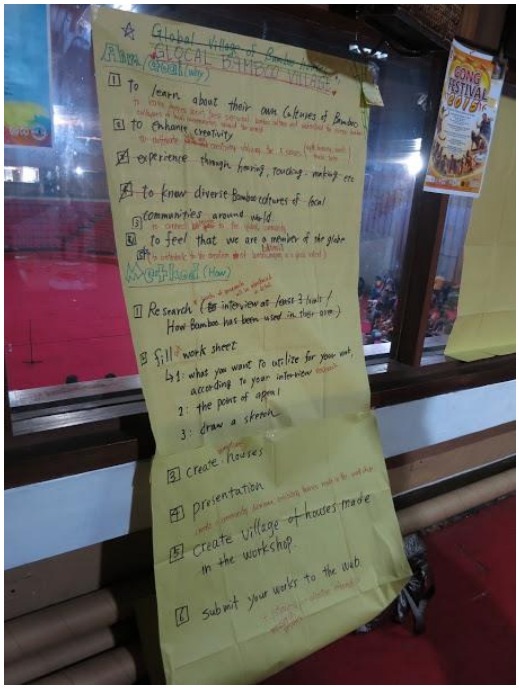
今回、カリンガ地方のマグシーライ村で実施するプロトタイプモジュールの詳細は、現地の状況を良く把握しているフィリピン人チームが企画を担当した。フィリピンチームが、モジュール実施の当日のプログラム詳細・準備物等をつめ、それを全体でブラッシュアップ。竹のミニチュアハウスワークショップにおいて、コンテスト方式にするか、その際、評価方法をどうするか等について全員で検討。フィリピン人の国民性やモチベーション等を考慮し、コンテスト方式とすることに決定した。採点については、バイアスがかからないよう、外部者(日本人、アメリカ人、カリンガ関係者でないフィリピン人メンバー)7名で行ことに決定した。

【モジュールマニュアルの作成】

日本人チームは、今回決定したモジュールをマニュアル化するため、構成案の作成に取り組み始めた。世界のどの地域でも実施できるモジュールとなるよう、内容、様式等を検討し、文章化を進めた。

モジュールのタイトルは、もともとVillage of Bamboo Housesであったが、改めてアイディアを全員で付箋に書き出して議論した。最終的にGlocal Bamboo Villageに決定した。

モジュールタイトルのアイディア出し



モジュールマニュアルの作成

EDAYA工房見学・歓迎会

バギオの中心地近くにある住宅街に位置するEDAYAの工房を訪ねた。道路から山肌が見える通路をあがっていくと、竹で作られた工房があった。内部も竹で見事に装飾されている。

歓迎会では、日頃からEDAYAで竹楽器の練習をしている子供達が歌やダンスで歓迎してくれた。EDAYAでインターンをしている若いアソシエイツ達は、沢山のお料理を用意して待っていてくれた。フィリピンに到着してから、会議室でのワークショップ続きだったが、歓迎会では子供達や若者たちのホスピタリティに触れ、フィリピンの人や社会の雰囲気を味わう機会となった。

バンブーキッズの竹楽器演奏

EDAYAアソシエイツも交えての歓迎会

カリンガ州へ移動～パシル市バレンシアガオ村を見学・滞在

日本人メンバーは、早朝4時、まだ暗いうちに車でバギオに出発した。山岳地帯の舗装された道路をひたすら走る。途中、山に住む人々の家々や田畑、商店があったりして、都市とは異なる人々の暮らしが垣間見れた。このあたりは、第二次世界大戦末期の日本軍が戦い、最後追い込まれていった地域であるという。70年以上たった今は、美しく平和な山の風景が広がっていた。

途中、世界遺産、マリコンの棚田を見学する。この地域では、栄養価の高い赤米を生産している。訪れた7月上旬は、1期目の収穫と2期目の田植えの時期であった。これだけの広大な棚田を作り、受け継いでいる人々の知恵と労力は計り知れない。人と自然の共存の象徴のような棚田の風景は、心を和ませる日本の田舎の風景と似ていた。

その後、山と渓谷の早大な景色を眺めながら車を走らせ、夕方4時頃、カリンガ州パシル市バレンシアガオ村に到着する。Edgarの生まれ故郷である。スコールの降る中、Balenciagao norte地区（※EdgarさんのCITIO名）を歩いて、集落の施設Barangay Hallや民家を見学した。山の斜面に建つ家々の間に、大きなヤシの木やマンゴー、バナナの木等があり、南国の豊かな自然環境がそこにあった。

世界遺産マリコンを見学

Balenciagao norte地区の眺め

道路沿いにあるBalenciagao norte地区

Barangay Hall

マグシーライ村を視察・竹の調査

フィリピン人メンバーと映像担当のボランティアスタッフが合流し、カリンガ州パシル市マグシーライ村ブレン地区に車で向かった。未舗装の道路を車で走り、途中から徒歩で山を下り水田を通りすぎ、10分ほどで村の入り口に到着した。村の入り口には、精霊の宿る場所があり、そこでは悪い行いをしないように注意を受ける。今回、村の拠点とする Eduardo D. Dongan氏のお宅に到着後、ブレン地区と隣接するマグシーライ地区を見学。インタビューを引き受けてくださる方のお宅を訪問し、竹にまつわる話を聞いた。

村の周辺には水田があり、点在する家々の周りには、コーヒー、パイナップル、カカオ、ヤシの木、パパイヤ等様々な熱帯植物が育っていた。竹林も山々や家の周辺にあるのが見える。村には学校や教会等の施設もあった。

初めて見たフィリピン農村部の竹の家。壁は竹の皮で編みこまれた織物状で、床は使い込まれているからか、滑らかで光沢があり、清潔感と肌触りのよい、心地よさと美しさが印象的であった。家の中に囲炉裏があり、日本の古民家を訪れた時の何ともいえない落ち着く感じを思い出した。

マグシーライ村にある家々は伝統的な竹の家だけではない。コンクリートの家もあれば、木の家、木と竹の混ざった家、1階はコンクリートで2階は木造という家、様々である。伝統的な竹の家も屋根はトタンの家が多かった。1960年位から、屋根が竹やカヤに代わってトタンになってきたと聞いた。

この地域の代表的な竹の種類は、ブロ、アノス、パルータン、パシンガン、カワヤン。床、壁、柱、フェンス、台所用品、稲を乾かす道具、稲を縛る紐等、種類によってその用途が使い分けられている。

竹の家

家の内部

90才になるAngela Balungay氏は、伝統的な竹の使い方を話した後、先祖の精霊信仰（アロット）について紹介し、部屋の片隅に置いてあった竹と羽等でつくられた神具を見せてくれた。キリスト教が普及する中で、大切に守り通してきた土着信仰の一部である。

77才のJorge氏は、ガガという協同で竹の家を作る仕組みを紹介してくれた。40－50名が集まり、10日くらいかけてみんなで家を建設したという。また、ブロという種類の竹の花が咲くと、その年に飢饉が起きるという言い伝えや稲作にまつわる昔話を聞かせてくれた。

XX才のXXX氏（写真紫のTshirts）は、稲を束ねるのに使われるアノスという種類の竹の話を聞かせてくれた。「ある日、アノスを取りに行くと、5本目を取ろうとすると、どうしても取ることができない。上を見ると誰かがアノスを抑えている。どうして取らせてくれないのかと聞くと、4本で十分だからやってみなさいと言う。その年は沢山の米の収穫があったが、言われた通り4本のアノスでまかなうことができた。」何事も必要以上に得ようとしてはいけないという話である。

精霊信仰（アロット）の神具を見せてくれた女性

竹の昔話等について話してくれた、マグシーライ村の人々

マグシーライ村の通り

ブレン村からマグシーライ村へ行く道すがら、右上に茶色く見えるのが、竹林が枯れている様子

フィリピンの竹は、日本と異なり、1か所にまとまって生えている。

竹で作った道具で米のもみ殻をとる女性

マグシーライ村での文化交流・歓迎会

夜7時頃から、集落の学校の校庭に人々が集まり始めた。カラフルな大きなテントが張られ、ステージにはデコレーションが施され、あたたかい歓迎を受けた。小学校校長をはじめ、集落の代表的な人たちが歓迎のあいさつを述べた後、カリンガ族の伝統的な音楽や踊りが披露された。子供や大人が披露した伝統音楽と舞踊は洗練されていて素晴らしく、特に薄暗い中での民族楽器の奏でる音と踊りが幻想的であった。私たちも時折、踊りに一緒に混ぜてもらい楽しんだ。

日本側からは、土佐山の暮らしをスライドで紹介し、高知のよさこいを鳴子も使いながら披露した。夜11時頃になると、いけにえに捧げた豚が調理され、会場のみんなにふるまわれた。

民族衣装と民族楽器で踊る伝統舞踊

EDAYAのメンバーが歌を披露する

プロトタイプ準備・実施

プロトタイプモジュール実施の前日、マグシーライ小学校校長のXXX氏とEduardo D. Dongan氏（肩書き？）にモジュール実施の目的や内容について説明。会場については、マグシーライ小学校の教室で実施できることとなった。

プロトタイプモジュール「Glocal Bamboo Village」には、地域の学生58名、地域の長老9名の合計67名が参加した。当日は、オリエンテーション、アイスブレイクに続き、長老に竹の家や竹の使われ方等、竹にまつわる話を全体で共有してもらった。その後、各グループに長老が1名づつ入る形でグループ編成し、どのような竹のミニチュアハウスを作るのかを話し合ってもらった。必要な竹を集落周辺から採取するところで、午前の部が終了した。

午後は3時間ほどかけてミニチュアハウスを作成した。実際に竹の家を作ったことのない学生が多いように見受けたが、竹を切ったり、裂いたり、加工することには慣れているようで、道具の使い方が巧みだった。多くののグループが長老に習う形で伝統的な竹の家のミニチュアを作成した為、独創的な家は少ないように思えた。最後に各グループの代表者が作成したミニチュアハウスを全体の前で発表した。6名の審査員はその発表を見て、審査基準（独創性、創造性と芸術性、文化との繋がり、素材、作業における効率性・リーダシップとチームワーク、全体の印象）を基に採点し、集計した。

結果はその場で発表され、1位のグループには鶏3羽、2位には、鶏1羽と懐中電灯、3位にはxxxを贈呈した。全員に鶴の折り紙が贈呈され、入賞しなかったチームには、おせんべいを贈呈した。

グループでミニチュアハウスを設計する

竹を切り出している様子

竹を加工する

ミニチュアハウスを組み立てる

代表者が作成した家を発表している

代表者が作成した家を発表している

出来上がったミニチュアハウス

表彰式で鶏を受け取る優勝グループ

高知・土佐山とマグシーライ村の文化交流

マグシーライ小学校では、文化交流として、土佐山の紹介をスライドを見せながら行い、日本の遊びを一緒に楽しんだ。また、土佐山学舎の子供達によるビデオレターを上映し交流を測った。その後、それにこたえるかたちで、マグシーライ小学校の子供達がビデオレターを準備し撮影した。

最終日となったこの日、小学校校長やその他の先生方等を交えて、モジュール実施のフィードバックと今後の関係構築に向けての意見交換を実施。先生方からは、土佐山を実際に訪問したい等、の意見も出されたが、現実的な交流の方法としては、今までのようにビデオレターを交換するまでにとどまっている。

日本の遊びを楽しむ子供達

日本へ送るビデオレターの内容を準備する子供達

最終日先生方と振り返りと今後についての意見交換

振り返りセッション

モジュールマニュアル内容のブラッシュアップを行うと共に、モジュールタイトルをGlocal Bamboo VillageからBamboo Glocal Villageへ変更した。また、ワークショップの目的の部分を再度編集。伝統的知識と新しい創造性の両方を含んだミニチュアハウスを作成してもらうために「どんな家をつくるか」表現を検討、アイディアを上げた。最後に、今後プロジェクト終了までにすべき事柄（モジュールマニュアルの作成やHPの立ち上げ、報告書作成等）を整理し役割分担した。

その日の夜には、高知メンバーはタブックへ車で移動し一泊した後、マニラ経由で関西国際空港へ出発した。その他のメンバーは、翌日バギオへ出発した。

最終日の振り返りセッションの様子

おわりに

マニラ到着から最終日まで一気に駆け抜けたフィリピン滞在であった。前半はマニラ、バギオに着いた興奮も冷めやらぬ中、日々会議室でモジュール作成に取り組み、時には息詰まるような空気もあったが、チームメンバーの協力でよいアイディアが生まれ、なんとかマグシーライ村でのプロトタイプ実施までこぎつけた。マグシーライ村では、地域の人々に温かく迎えられ、多くの人に協力してもらいながら、プロトタイプを無事実施することができた。日々の仕事で忙しい中、毎日の食事や寝床を用意してくれたり、ワークショップへ参加してくれたり、時間と労力とホスピタリティを惜しまず与えてくれた。そしてEDAYAメンバーが丁寧に準備し、サポートしてくれたおかげで、日々様々なことに感化され、刺激を受け、そして旅程を無事に終えることができた。今回の滞在を可能にしてくれたすべてに心から感謝すると共に、このモジュールとマニュアルがより有益なものとなるように、全力で取り組みたいと思う。

先生方とメンバーで記念撮影