

# Tokyo Metropolitan Theatre 2022 REPORT

日本語とつながる  
演劇ワークショップ  
2022 レポート



東京芸術劇場



協賛 学習院大学わくわくとしま日本語教室

## 活動概要

東京芸術劇場（以下、芸劇）では、2021年度より、国籍や言語、文化や習慣などが違う人々も共に活躍する多文化社会を目指し、様々なプログラムに取り組んでいます。その一環として、学習院大学が実施する「学習院大学わくわくとしま日本語教室」と連携・協力し、演劇や音楽、ダンス等の舞台芸術の専門家が進行役（ファシリテーター）となり、ワークショップを行っています。

「学習院大学わくわくとしま日本語教室」は、豊島区周辺に在住、在勤、在学する16歳以上の方を対象にした日本語教室です。日本で生活するうえで役に立つ日本語や、日本の生活と文化について学ぶ授業が展開されています。

1年目となった昨年度(2021年度)は、進行役のファシリテーターも、劇場スタッフも、そのほとんどが多文化共生の取組や日本語を母語としない人々とのワークショップが初めてでした。ファシリテーターの日本語が伝わるのか、ワークショップの内容を伝えられるのか、日本語教室に溶け込むことができるのか等、様々な不安がありました。その中で、舞台芸術の強みを生かして学習できるプログラムを開発することを目的に、いくつかのワークショップを考えました。それは、①授業で使用されるテキストに沿ったプログラム、②自由テーマで日本語学習につながるプログラム、③表現活動を通じて参加者同士の交流を生み出すプログラムです。

2年目となる2022年度は、上記のプログラムをベースに4回のワークショップを実施しました。教室のクラスが、学習者の日本語レベルによって分かれており、初級の「ぐんぐんクラス」とその次のレベルとなる「のびのびクラス」で各1回ずつ、合同クラスで1回、そして、日本語教室事業の一環で開催されたシンポジウムの中で、公募で集まった外国にルーツをもつ方々といわゆる日本ルーツの方々が共に参加するワークショップを実施しました。

継続的に開講される日本語教室は、多文化共生の最前線ともいえます。ある学習者にとって唯一の日本社会との接点であることも少なくありません。演劇などの専門家は、その最前線でどのような役割が果たせるのでしょうか。本レポートでは、2022年度に実施した4回のワークショップの様子を紹介します。

## 目次

- 01 活動概要
- 02 活動の流れ
  - ワークショップ・レポート（松尾加奈）
- 05 第1回：タクシーに乗って道案内をしよう
- 11 第2回：短い時間に話してみよう
- 17 第3回：紙芝居をつくろう
- 23 第4回：日本語とつながるワークショップ
- 28 ワorkshopを振り返って
- 30 ファシリテーター／サポータープロフィール

## 本事業の流れ

2021  
年度2021.  
9/25(土) ワークショップ「タクシーに乗る」  
ぐんぐんクラス @学習院大学10/9(土) ワークショップ「病院に行く」  
わくわくクラス @学習院大学11/27(土) ワークショップ「紙芝居をつくってみよう、やってみよう」  
わくわくクラス @学習院大学12/25(土) ワークショップ「歌うこと・自分のことを話すこと・人の話を聞くこと」  
ぐんぐんクラス @学習院大学2022.  
2/26(土) 日本語とつながるワークショップ  
「このコトバは、どんなカタチですか？」  
合同クラス@東京芸術劇場2022  
年度

9/20(火) ファシリテーター／サポーター キックオフミーティング

- ◎ 前年度にファシリテーターを務めた、柏木俊彦さん、史桜さん、前嶋ののさん、関根好香さんが、引き続きファシリテーターとして参加。また、多文化共生分野のワークショップに携わるファシリテーターの育成のために「サポーター」という役割を設け、大石将弘さん、鈴木麻美さん、タカミナオミさんに参加頂くとともに、記録者として松尾加奈さんを迎え、キックオフミーティングを実施した。
- ◎ ミーティングでは、ワークショップ日程の共有と、サポートメンバーには、ワークショップにサポーターとして参加し、年度末にプログラム案を提出するという課題が共有された。

10/18(火) ファシリテーターミーティング  
第1回「タクシーに乗って道案内をしよう」  
第1回「タクシーに乗って道案内をしよう」ファシリテーターによるデモンストレーション実施。昨年度に実施した「タクシーに乗る」のプログラムを元に、進行の確認等を行った。11/9(水) 日本語教室 担当者とのミーティング  
第1回「タクシーに乗って道案内をしよう」11/12(土) 第1回「タクシーに乗って道案内をしよう」  
ワークショップ実施11/14(火) ファシリテーターミーティング  
第2回「短い時間に話してみよう」

新規プログラムとなるため、ファシリテーターが作成したプログラム案を元に、内容のブラッシュアップを行った。

12/12(月) 日本語教室 担当者とのミーティング  
第2回「短い時間に話してみよう」12/17(土) 第2回「短い時間に話してみよう」  
ワークショップ実施12/27(火) ファシリテーターミーティング  
第3回「紙芝居をつくろう」

昨年度に実施した「紙芝居をつくってみよう、やってみよう」のプログラムを元に、ワークショップの時間が15分短くなったことへの対応や、紙芝居パフォーマンスのリハーサルを行った。

2023.  
1/5(木) 第4回「日本語とつながるワークショップ」  
プログラム会議（オンライン）

対象者やワークショップの実施時間等を確認し、プログラム構成の検討を行った。

1/18(水) 日本語教室 担当者とのミーティング  
第3回「紙芝居をつくろう」1/21(土) 第3回「短い時間に話してみよう」  
ワークショップ実施1/21(土) 日本語教室 担当者とのミーティング・会場下見  
第4回「日本語とつながるワークショップ」2/9(木) ファシリテーターミーティング  
第4回「日本語とつながるワークショップ」

第4回目のワークショップは、日本語教室をはなれて、交流を目的としており、アイスブレイクとして身体を使うゲーム形式のものをいくつか準備した。各ファシリテーターが担当するアイスブレイクと全体の進行を、デモンストレーションを通して確認した。

2/26(日) 第4回「日本語とつながるワークショップ」  
ワークショップ実施

3/24(金) 勉強会&amp;振り返り会実施

勉強会として、サポーターとして参加した、大石将弘さん、鈴木麻美さん、タカミナオミさんにプログラム・企画案を作成いただき、意見交換を行った。また、今年度のワークショップの振り返りを行った。



## 第1回

### タクシーに乗って道案内をしよう

2022年11月12日(土) 10時～12時5分

@学習院大学 南1-303

ファシリテーター：柏木俊彦(演出家・俳優)、史桜(俳優・ヴォイストレーナー)

サポーター：鈴木麻美(俳優)、タカミナオミ(演出家・ファシリテーター)

参加者：10名(学習者7名、教育実習生3名)

#### はじめに

学習院大学が主催の「わくわくとしま日本語教室ワークショップ」は、二つの観点で教育の場である。一つ目は、このワークショップが豊島区で生活している日本語学習者であれば、年齢、性別、国籍、日本での滞在歴を問わず無料で受講できるもので、多くの人に開かれた場である点。二つ目は、実際のワークショップへの参加と観察を通じて、学習院大学に在籍する大学院生が日本語指導のあり方を学べる点である。つまり、このワークショップは、日本語を第一言語としない人たちに加え、誰かにとっては外国語となる日本語を将来的に指導できるような人材の両方を育てていく機会である。現在と未来に向けて、学習者と指導者が一緒になってこの場を成立させている。

今年度の第1弾となるぐんぐんクラスでは、その場に集まった7人の学習者をファシリテーターの柏木俊彦、史桜、サポーターの鈴木麻美、タカミナオミが囲み、そのほか東京芸術劇場のスタッフ、学習院大学の教員、大学院生、そしてその記録係である筆者が教室の後ろから様子を見守る形をとった。日本語の教育を日頃から担う「日本語教師」ではなく、普段は劇場の舞台や稽古場で、身体と言語を駆使した表現を模索する「作り手」が進行を務めることが本ワークショップの最大の特徴である。ワークショップの目標としては、①演劇的手法による、授業の活性化、②ことばを育てる、③いつの間にか日本語を使う自信が付き自己表現のきっかけを得ることが掲げられていた。

#### 1日の流れ

##### 1. 準備（午前9時過ぎ）

スタッフ一同が会場に入り、簡単な自己紹介を済ませると、すぐさまワークショップの準備に取りかかった。学習院大学の一室（南1-303）を広く使うべく、椅子と机を教室の後ろに移動させ、教室の中心にアクティグエリアを確保した。オンライン見学者のための機材セッティングや音響

チェックがなされる中、ファシリテーターとサポーターの4人は、互いに声を掛け合いながらきばきと準備を進める。教室の中心には、15脚の椅子が円形に並べられ、床には格子状に白いテープが貼られた。

## 2. HR (10時～)

ばらばらと学習者が入室する。到着すると、ワークショップ中に呼ばれたい名前をテープの上にマジックペンで書き、洋服の見やすいところに貼り付けた。学習院大学のスタッフは、学習者に順番に挨拶をして回り、「(洋服を見ながら)スカートが可愛いね」、「(最近は)どこに行ったの?」、「元気ですか?」、「家はどこですか?」などと身近な話題からコミュニケーションのきっかけを見つけていた。学習者同士は積極的に話し出そうとはしなかったものの、全体として学習者よりもスタッフの数の方が多く、教室にいる一人一人の様子が見渡せる範囲にあった。

## 3. 1コマ目 (10時14分～)

学習者が集まると、ファシリテーターが声をかけ、あらかじめ円形に並べた椅子に移動するように誘導した(ここで、見学していた実習生も学習者の輪に加わる)。柏木は東京芸術劇場の写真を見せながら、本日のファシリテーター、サポーターの4人がこの場所からやってきたことを「やさしい日本語\*1」で説明する。柏木が文節を区切りながらゆっくりと話し、最後に「ここまでわかりますか?」、「僕が言っていることがわからなかったら言ってください」と伝え、ワークショップの進行速度を学習者の顔を見ながら図り、足並みを揃えようとする。続けて、「(今日は)タクシーに乗ることを日本語でやってみようと思います」とワークショップのメインテーマを冒頭で提示した。その後、ファシリテーターとサポーターの4人が自己紹介を始め、ここでは「先生」ではなく、「トシ」、「シオ」、「タカミー」、「スー」のようにあだ名で呼ぶように設定をした。

史桜が「みんな、私の、動きを、真似してください」を身振りを交えながら二度繰り返して伝え、少しずつ本編に入っていく。軽快なBGMが流れる中、学習者は史桜の身体の動きを追いかけるようにして、深呼吸をしたり、足をぶらつかせたり、地面を踏んだりと動作を広げていく。学習者のこわばった身体と心を少しずつほぐしながら、史桜は「いいですね〜!」、「素晴らしい!」と明るい調子で前向きなコメントを添える。次に、「あなたの名前を教えてください」と二回アナウンスすると、席の順番で一人ずつ自分の名前を言うように促した。その後、自分の名前に身体の動きを同時につけて自己紹介を回す。出会ったばかりの他者の名前をみんなで声に出して唱え、若干の照れくささと笑いが混ざり合う中で、徐々に場が温まっていくのがわかった。

イラストと文字がセットになったカードが登場し、史桜が「小学校」、「コンビニ」、「信号」、「角」、「道」、「Suica」などの単語を明瞭な発音で読み上げ、学習者が彼女に続けて声を出す。その際、カードに書かれた「つきあたり」が意味するものがわからないという声が学習者から上がったた



\*1ここでいう「やさしい日本語」とは、  
①「～なので、～である」などと文と文をつなげずにできるだけ短い一文で表現すること、②難しい言葉を使用しないこと、③オノマトペをなるべく使わないようにすることを意味していた(2022年9月20日(火)10時～11時にオンラインで開かれたキックオフミーティングでのファシリテーターの発言から)。

め、タカミと柏木が自らの身体で実演することで説明を試みる。カードに書かれた単語を全て暗記すべく、他の人が掲げるカードの単語を読み、その人の座る場所へ移動するゲームを始める。復唱バージョン、スピードアップを重ね、「タクシーに乗るときに使います。覚えるようにしてください」と伝えた。カードを回収した後は、椅子を後ろに引き下げ、学習者たちは史桜が見える位置に立つ。史桜は、「真似してください」と呼びかけた後に、「右」、「ここ」、「曲がります」、「近く」、「進みます」など方向を示すフレーズを発射と表現する。学習者は、文字による記憶学習から解放されて、史桜の明瞭な滑舌と軽やかな動きをなぞるように、言葉をそれぞれの身体に馴染ませていく。

## 4. 2コマ目 (11時～)

10分間の休憩後、再び椅子を円状に戻すと、学習者を三つのグループに割り振った。それぞれのグループに、史桜、タカミ、鈴木がリーダーとして入り、グループの島を作った。柏木が「質問です。一つ目、日本でタクシーに乗ったことがありますか?二つ目、乗ったことがあったらいつ乗りましたか?」を反復して学習者に問いかけた。リーダーを中心に、グループの中で個別に問いを投げかけ、「いつ～に行ったの?夏?冬?」とシチュエーションを掘り下げていく。日本のタクシーの値段が高いことがタカミのグループで話題になると、柏木は「日本のタクシーは高いと思う人!」と全体に挙手をするように促し、その場の会話から偶然に生まれた発言をワークショップ中のコミュニケーションに反映させた。10分後に、リーダーがそれぞれのグループで話し合われたことを全体に共有した。

続けて、柏木が「タクシーで行きたい場所は?」と、より個人に迫った質問を追加する。再びグループワークに戻った後、今度は学習者が全体に発表をした。「私はタクシーで(公園/池袋/九州/東武ストア)に行きたいです」などと、シンプルに伝える人もいれば、できるだけ詳しく日本語で伝えようと試みる学習者もいた。

その後、タクシーに乗るAさんと運転手のBさんの会話をスライドに投影して見せた。史桜とタカミが動きをつけながら見本を提示した後、全員で声を揃えて音読した。学習者から会話内の「もうちょっと行ってください」の「もうちょっと」の意味について質問が上がったときは、「少し」と簡単な語に言い換えて疑問を解消させた。そして、みんなで椅子を合体させ、架空の巨大タクシー(big taxi)に見立てた。

先ほどのスライドのAさんの会話箇所にはところどころ黒塗りがほどこされ、穴を埋めながら会話を成立させる練習を学習者一人一人が取り組んだ。すると、再び学習者の中から、「生まれ」、「止まってください」に隠された主体の問題について疑問が飛んだ。「自分が」止まるか、「相手に」止まってくださいと頼むかで省略された主語が違ってくるのではないかという鋭い指摘であった。その場で柏木が簡潔に説明するが、時間の制限と正確な解説の必要から、ワークショップ中に文法そのものに深く踏み込むことはしなかった。



全員の実演が終わると、椅子を再び円に戻す。ここでは、床に引かれたテープ上に、1コマ目で用いたイラスト付きカードが配置された。タカミと史桜が床の線を小さな街の通りに見立てて、その上を進むことで、タクシー移動を再現した。

学習者もタクシーの乗車シミュレーションの中で、その応答にオリジナリティを持たせるようになり、笑いが起きるたびに学習者個人の人柄が垣間見える時があった。柏木は学習者によるシミュレーションが続き、発話が少し流れ作業になってくると、聞き逃すことはせずに「右に?」「向かってください」などと曖昧さを回避させる役割を担っていた。

## 5. フィードバック (12時~)

最後に、今日ワークショップをやった感想やフィードバックを学習者から一言でもいいので全体に発表するように求めた。学習者は「すごく楽しかったです」、「一緒に笑いました。楽しかったです」、「覚えるの難しかったです」、「覚えやすかったです」、「意味がわかりやすかったです」、「わくわく」、「感想(言うの)は難しい…でも楽しかった」などと一人ずつ端的に述べていった。柏木は「みなさんに会えて嬉しかったです」と伝えてワークショップを緩やかに閉じ、その後学習者はシートへの記入を済ませ、スタッフに挨拶をしながら教室を退出した。

## 「劇場化する教室」

演劇のプロフェッショナルたちが日本語教室を展開する中で、筆者がとりわけ関心を持ったのは、教室という場が本来持つ演劇性そのものであった。小学校にせよ塾にせよ、一般的に教室に集められた人たちは「生徒」もしくは「先生」の役割を、決められた時間内で演じることで、教える／教わるの関係性を作り出し、クラスを成立させるだろうと思う。例えば、「生徒」が「先生」の説明の理解に努めたり、誘導先を敏感に察知して協力を示していくように、「先生」も「生徒」の前では、授業を予定通りに進行させるための一定の権力を携えたうえで、気丈に振舞うようになるだろう。この意味で、「教室」はもともと相互の協力関係によって実現されるフィクションの空間であり、そこで使われる言語や身体は、そこで与えられた役割を全うするためのパフォーマンスの傾向を含んでいると考えている。教室の縮図はもともと劇場と近い性質を帯びているのだろう。

今回のワークショップを振り返ってみると、学習者がファシリテーターやサポーターの発声や動きを「真似る」行為を通じて「学び」、架空の登場人物による会話シーンを演じることで現実の自分と向き合っていく。繰り返しネイティブの音を聞いて真似をし、まずは教科書的にフレーズを



丸暗記していく努力も語学の習得では確かに重要である。しかし、演劇人が届ける日本語になると、日常的に訓練された発声が際立つことに加えて、そこに「身体言語」が介在する。演劇が生身の人と人とを媒介にしたコミュニケーション芸術であり、セリフを丸暗記することが表現のゴールではないように、学習者も与えられたテキストから解放されてはじめて、自分や他者の身体に意識が向き、自由な表現の閾値で遊ぶ感覚が生まれてくるように感じた。

本来、社会の中で主体性を持って生きるために肝要になってくるのは、もちろんタクシー運転手に指示を出す能力そのものではなく、自分の言葉を獲得し、内なる思考や感情を他者に届ける技術であろう。ぐんぐんクラスの学習者は、日本語を流暢に話せたり、通常の会話スピードで聞き取りが可能なほどの水準にはまだ達していないため、最後のフィードバック時には「たのしかったです」という感想が常套句のように並んだ印象があった。そのとき、自分の「わからない」を正確に主張することも表現行為の一つであると考えさせられた。クラスの時間では、学習者の「わからない」状態を即座に助ける舟も欠かせないが、長い目で見たときに、相手の言葉や意図が伝わっていなかったり、困っている自分の状態を他者に率直に伝える術こそが、教科書を捨て街に出た時に求められてくるように思う。「たのしかったです」の奥に潜むその人の思考、細かな感触やざわめきが少しずつ表出されるようになったとき、ワークショップは個人を表現する場に変わると思う。言葉はその人の思考の発露である。

劇場での経験が現実の世界に直接的な変革をもたらすことはなくても、劇場から出たときにその人の日常の見え方や世界観を変えていくことがある。日本語教室が演劇人によって引き出される自己表現の場となった時、教室での出来事がそと現実社会へと接続していくように感じる1日だった。



## 第2回

### 短い時間に話してみよう

2022年12月17日(土) 10時15分～12時15分

@学習院大学 南1-303

ファシリテーター：前嶋のの (脚本家・演出家)、関根好香 (俳優)

サポーター：タカミナオミ (演出家、ファシリテーター)、大石将弘 (俳優)

学習者：12名

#### 1日の流れ

##### 1.イントロダクション・アイスブレイク (10時～)

教室ははじめから4つの島に分けられていた。学習者は挨拶で出迎えられ、空いている席に座るように案内された。関根は、早速それぞれのテーブルを順番に回り、同じテーブルの学習者同士をつないでいた。学習者には事前に「最近〇〇だったことは何ですか?」という例文を考えてくる宿題が出されていたため、ファシリテーターが学習者のノートの覗き込みながら、「すごいいっぱい書きましたね。いいですね」などと楽しそうにコメントをしている。別のテーブルでも、大石が「初めまして『いし』と申します。おはようございます」と和やかに挨拶をして回り、教室の空気が緩やかにかき回された。

関根がゆっくりとした口調で「時間になりました、始めます。宿題やってきましたか? (ワークショップを) 始めましょう」と全体に呼びかけた。「大きな輪になりましょうか」、「最初は紙と鉛筆は要りません。身体だけです」と声がかかると、学習者は席から離れて教室の前方に移動した。前嶋は学習者が近くに集まったことを確認すると、「みんなおはようございます!お芝居、演劇をやっています。みんなで楽しくおしゃべりしたいと思っていますのでよろしくお願いします」と生き生きと挨拶をする。続けて、ファシリテーターたちがそれぞれ名前(あだ名)の後に「お芝居をやっています」と添えて、普段は演劇活動していることを学習者に伝えた。その後、学習者の名前を全員で順番に復唱していくウォーミングアップが始まった。

一通り復唱が終わると、前嶋とタカミが短い会話を2度繰り返して見せた。内容は「こんにちは、ののです」「タカミです」「よろしく申し上げます」というシンプルなものである。まずはこの形式に則った挨拶を隣の人と練習し、その後歩き回って複数の人と挨拶をする。続けて前嶋が「ぼっちです! 1分でここにいる全員と今の挨拶をします」と言うと、学習者は急いで歩き回りながら次々と挨拶をして回り、次第に笑い声も混ざり合うようになった。

次に、スライドに短い会話文を投影した。AさんとBさんが出会い、趣



味を聞き合い、別れるというシンプルな内容である。人の名前と趣味の部分は空欄になっており、まずは前嶋とタカミがAさん、Bさんを自分に当てはめて読む。「私の趣味は、ギターです」「私の趣味は、寝ることです」と言って会話の穴埋めを完成させると、もう一度復唱してみせた。その後、学習者が隣の人と練習をする。先の自己紹介と同様、移動をしながら今度は2分間でできるだけたくさんの人と会話を重ねることを試みる。前嶋が「3、2、1どうぞ～!」と元気良くスタートを切ると、ゲームが始まったように学習者は一斉に動き出す。編み物、サッカー、アニメ、映画、旅行、散歩など、学習者の様々な趣味が飛び交ったかと思うと、「(趣味の散歩が)同じですね、一緒に歩きましょう!」、「本当ですか、私も映画を見ることです!」などと共通の趣味で盛り上がる会話も聞こえてきた。

## 2. 「お知らせ」読解・単語確認 (10時30分～)

前嶋がテキストの「お知らせ」を出すように呼びかけると、それぞれのテーブルに一人ずつサポーターがつく。学習者たちは、「授業参観および保護者会について」と書かれた文章を解読すべく、そこに何が書いてあるのかをグループごとに話し始めた。「保護者」の読み方やその意味など、日本語の基礎的な部分をサポーターに尋ねて、その場で疑問を解決していく。

10時40分になると、前嶋は指し棒を用いながら、黒板に書かれた「何の、誰から、誰へ、いつ、どこで、内容」を順番に辿り、情報を整理した。順番にグループの学習者に当てて、それぞれの答えを学習者の側から引き出そうと試みた。次にAさんとBさんのエレベーターの中での会話がスライドに投影された。大石とタカミが読んで、軽い動きをつけながら実演した後、学習者が復唱した。それから各グループで、サポーターがBさん、学習者が一人ずつAさんの会話を練習する。

会話の練習が一通り終わると、テキスト上部に記載された「水道点検のお知らせ」に目線を移す。先ほどと同じく、サポーターが「これは誰に向けたものなのか」を学習者に問いながら、その答えを待つ。続けて、「マンションの掲示板の張り紙の内容がわからず、同じ住民に尋ねる時の会話」を練習する。同じくAさんとBさんの架空の会話がスライドに投影されるが、今度はほとんどが黄色いマーカーで空欄になっており、自分で穴を埋めて会話を完成させる必要がある。丸暗記では対応できない段階に入ると、日本語学習の難易度は高くなるが、その分アドリブでオリジナルの言葉を挿入できるようになり、自由度が高まっていく。

次にスライド上で、あらかじめテキストの文中から抜き出した15個の単語を提示する。前嶋が単語ひとつひとつを読み、学習者が復唱する。「何かわからない、聞きたい単語はありますか?」と全体に向けて尋ねると、前嶋はすぐさま答えを差し出さずに、「誰か説明して」と呼びかけ、学習者同士で学び合える環境を作り出そうとした。

## 3. 休憩 (11時3分～11時12分)

## 4. プレアクティビティ「ディスカッション」(11時12分～)

休憩が明けると、引き続きグループにて宿題の内容に入る。関根は「グループごとに(宿題を)聞いてください、話をしてください」と呼びかけると、グループを巡回し、発表の様子を見守る。最近大阪城を見たこと、ラーメンを食べたこと、鹿せんべいをあげたことなど、学習者は日本で体験したことを一語ずつ言葉を探るようにして説明し始めた。自分にしか説明ができない個人的な出来事になると、単語をつながげながら、なんとかして相手に伝えたいという意欲やうまく伝わらないことへのもどかしさが露わになるようだった。前嶋は、学習者の話に興味深そうに相槌を打ちながら、ストーリーの流れをつなぎ、具体的な話を引き出す役割を担っていた。

## 5. メインアクティビティ「ちょっとした会話」をしてみよう

AさんとBさんの新しい会話が再びスライドに投影された。Aさんが外で出会った知り合いBさんと最近の野菜の価格の高騰について話すような短い世間話である。まずはいつものように、デモを見て全員で練習・復唱をした後、ファシリテーターが「自分の話にしましょう。皆さんはAさんです」と言って、学習者自身の何気ない日常の会話に置き換えるように促した。会話を引っ張っていくAさんのパートを学習者、その相槌を打つBさんをファシリテーターが演じ、グループで一人ずつロールプレイを行う。その後、前に出てファシリテーターと学習者が「ちょっとした会話」のロールプレイを発表する時間に移った。

学習者は、スクリプトが投影されたスライドを背にして、教室の前方をアクティングエリアのように使う。すると学習者の座っていたテーブルが客席のようになり、学習者が前に出ると小さな舞台上上がったような感覚が作られた。かなり駆け足ではあったが、学習者11人分、11種類の即興デモンストレーションが展開された。

< 11種類の即興デモンストレーション >

1. 幼稚園でのママ友との会話。クリスマスカードを子供達が喜んでくれるといいですねと話す。
2. 会社の同僚との会話。年末の残業で疲れている様子で、年末の過ごし方(帰省するか)について話す。  
< ここで背後のスライドを消す >
3. 新宿駅前で友達と会う。久しぶりの再会が嬉しくハグをしてから、日比谷のクリスマスマーケットに行く流れになる。
4. 家の前で近所のいしさんと会話。風邪をひいてしまい、薬を教えて欲しいと言うと、代わりに薬局の場所を教えてもらう。
5. 東京ドームシティの子供の遊び場でのママ友同士の会話。寒いですね、と挨拶した後、最近の物価の高さを話し、子供のためにパーカーを買いに行こうとする。
6. 全国旅行支援で、一緒に北海道～沖縄に行くお誘いをする。



「学習院大学わくわくとしま日本語教室」作成教材



7. 大学の友達との会話。試験が終わったら映画『アバター2』を見に行こうと誘う。
8. 会社の会議室にて会議後の会話。寒いから暖かいところへ旅行に行きたいと話し、福岡に行ってラーメンを食べることをおすすめされる。
9. 幼稚園でママ友との会話。おもちゃが最近高いですよねという話になる。
10. 会社で今賑わっている W 杯の話をする。
11. ママ友に絵本の代金の支払いについて尋ねる。



一つ目の即興デモの後、客席から、会話の内容が「リアルだ!笑」の声が聞こえた。二つ目のデモを始める際、大石がさっと近くにあった椅子を出してセットに見立て、会社にいるような雰囲気近づけた。四つ目のデモの後、ファシリテーターが次々とスムーズに進行していることを気かけられるように、「わからない言葉あったら聞いてくださいね」と全体に声をかけたり、学習者の会話の自由度が上がって難易度も高まってくると、「(さっきまでテキストで)練習した内容でいいですよ〜」とそれぞれに合ったレベルで実践するよう安心感を与えた。五つ目と九つ目のデモでは、メインアクティビティの導入で皆で練習した物価の高さについての世間話が応用されていた。

全てのデモが終わると、その日はそのままワークショップを閉じ、学習者は周りの人たちに挨拶をしながら教室を後にした。

## 「自分のストーリーを届けること」

今日はそれぞれのテーブルごとに同時多発的にコミュニケーションが立ち上がる時間が多く、小さな島の中でどのような言葉が飛び交っていたのか、耳をそばだてながら記録するようだった。前回のぐんぐんクラスと比較すると学習者が持っている日本語の語彙が多く、なかなかスムーズに話せないもどかしさはありながらも、知っている言葉を紡ぎながら、相手になるべく丁寧にニュアンスを伝えようしていた。

前回のワークショップと共通していたのは、ファシリテーターが全体を進捗する際、学習者に行動を促す前に、これからどこに舵を切ろうとしているのか、その方向を正確に示していた点だ。また今回のワークショップの前半も、教科書的なシンプルな会話文の復唱から、身体を徐々に慣らしていくことで展開していった。前回の振り返りの時間で「もっとスライドに投影される会話文を穴埋め形式にしてもいいのでは」という意見があったせいか、後半に進むにつれて、「自分の言葉」で話す場面が多くを占めていたと感じる。「自分の言葉」を探るきっかけとしては、会話の内容が架空のシチュエーションであっても、そこに「自分ごと」が潜んでいたことが大きいようだった。

例えば、自分の趣味を言いながら自己紹介を重ねていくイントロダクションから始まり、プレアクティビティの「最近〇〇だったことは何ですか?」では自分が最近観光したスポットやそこでのプライベートな体験を他者に伝える。続けて最後のアクティビティでは、オリジナルのシチュエーションで日

常の小さな一コマを演じる。自分が実際に見たもの、感じたこと、体験したことに着想を得てシチュエーションを設定することで、学習者一人一人がイメージの主体になる。そのため、自分の内側から伝えたい意欲が湧いてくるばかりか、そのイメージを日本語に落とし込み、相手の顔を見ながら自分のストーリーを届けるようになる。とりわけその様子が際立ったのは、即興デモンストレーションの時であった。

二つ目のデモのあと、スライドに投影していた会話文をファシリテーターが消すと、学習者は投げ所がなくなってしまうのではないかと少し懸念したが、むしろ教科書的なテンプレートに縛られなくなり、身体が自由になったようだった。小さな動きを入れていく余裕が生まれる人さえもいた。特に大石とタカミがデモの相手役を演じている時は、まるで演劇の小さなワンシーンを見ているようだった。学習者が再現したいシチュエーションをその場で理解し、即興的にアクションを返せるのは、二人が日頃演劇の分野で活動している表現者であるからこそ可能になるようだった。ファシリテーターの演技が舞台の上のそれのようになると、今度は学習者が相手の抑揚に合わせて言葉を発しようと演技をしている姿が印象深かった。

振り返りの時間では、主催者側から今日の活動の「演劇的手法はどこだったのか」という問題が提起された。教材に書かれた「お知らせ」を読み解くことそれ自体が目的化されたようで、日本語教師が手がける普段の授業と大差ないように見えてしまったということだった。本来目指すべきは、仮に文法的に不自由であっても、「お知らせ」の情報を受けて、隣人とのコミュニケーションのきっかけをつかめるようなスキルを身につけることだった。この指摘によって、主催者が芸劇のファシリテーターに求めていたのが、日本語教師の代わりを演じるのではなく、日本語教師にはできないようなアーティストとしての専門性の発揮にあったことが共有された。

振り返りの時間の中で筆者が悩んだのは、俳優が書かれた言葉を前にした時、彼らの専門性をどのように捉えるかという問題であった。一般的に俳優と聞くと、舞台上で何らかの役/役割を演じることで、「いま・ここ」の時空間のなかで、目の前にいる他者に、確かな物語を届けることができる職能を想像するだろう。その時、表現の媒体となるのは、俳優の生身の身体である。しかし、俳優の技術が発揮されるのは、必ずしも舞台上だけではない。舞台が開く前に、台本に何度も向き合い、作品の言葉と背景をゆっくり解釈し、整理していくことで、自分の身体に落とし込んでいくための準備をするのもまた俳優の姿である。人前で言葉を発するには、書かれた言葉と対峙し、思考と身体の中でようやくその閾値に達することもあるだろう。この点を踏まえると、テキストに固執したから演劇が失われたのではなく、書かれた言葉を丁寧に読み解こうとする行為が演劇創作の一部なのであり、確かな発話に至るために肝要なプロセスだとも言える。教材の中での言語情報と、創作の中での言語があるとするならば、目指すべき方向に応じて、ファシリテーターの言葉への向き合い方は異なってくるはずだ。



### 第3回

### 紙芝居をつくろう

2023年1月21日（土）10時～12時15分

@学習院創立百周年記念会館 小講堂

ファシリテーター：史桜（俳優・ヴォイストレーナー）、前嶋のの（脚本家・演出家）、関根好香（俳優）、柏木俊彦（演出家・俳優）

サポーター：タカミナオミ（演出家、ファシリテーター）、松岡大（舞踏家）

学習者：13名

#### 1日の流れ

いつもより開放的な環境のなかで参加者が徐々に到着してくると、ファシリテーターたちは一人一人に挨拶をし、各自ひらがなで名札を記入するように案内する。学習者が入り口のドアから入ってきたタイミングで、ファシリテーターが遠くから手を振ったり、「久しぶりです～」などと声をかけ、いつの間にか再会の挨拶をする関係になっていた。タカミは早速学習者のテーブルに入りながら、楽しげに話をしたり、（4コマに収まるくらいの）既存の短い物語を書いてくる宿題を見ていた。

学習者が4台のテーブルにそれぞれ着いているのがわかると、柏木は全体に向かって「おはようございます」と呼びかけ、荷物を置いて客席に移動するように促した。前回と同様、自分たちファシリテーターを「東京芸術劇場から来ました」と紹介すると、「早速、今日は見てもらいます!」、「紙芝居『桃太郎』やります!」とだけ宣言した。客席から拍手が起きるや否や、テンポよく拍子木のリズムが会場に響いた。

#### 1. 紙芝居『桃太郎』実演（10時15分～10時25分）

使われていた紙芝居は、おなじみのストーリーラインですすいと歯切れよく進んでいく。史桜の澁刺とした声が物語を走らせると、タカミと前嶋が奏でるパーカッションが物語に効果音や背景音を添えた。史桜の声に合わせて、柏木が紙芝居に描かれた登場人物を差し棒で指し、静かに物語の補助をする。途中、「ももたろうさん ももたろうさん おこしにつけた きびだんご～」の歌の合唱も入り、紙芝居は終始賑やかな調子で進んで行く。クライマックスの鬼退治のシーンでは、松岡が客席後方から鬼役で登場し、サウンドホースを振り回しながら客席の視線を集めた。桃太郎たちにやつつけられるシーンでは持ち前の身体能力を活かしながら、悶え苦しむ様子を見せると、客席にいた学習者の子供が目の前で見てけらけらと笑い声をあげていた。学習者は紙芝居の絵を眺めながら、物語を追いかけるように俳優たちの声に集中している様子だった。いつもの日本語教室とは一味違う



雰囲気ワークショップの冒頭で色濃く漂わせていた。

## 2.挨拶・自己紹介・お名前確認

紙芝居の余韻の中、ファシリテーターは「今日は何をするかという」と言いながら、<今日の流れ ①グループで紙芝居をつくる、②グループで紙芝居を発表する> が書かれたホワイトボードを見せる。今日のワークショップで目指すところについて、「伝わりました?」「不安?大丈夫、一緒にやりましょう」と学習者の顔を伺いながら、先導していく。

前嶋がゆっくりとした口調で、「みんなで輪になりたいので、椅子を向こうにどけてしましましょう」と言うと、まずは大きな円になり、参加者の名前を一人ずつ復唱する、おなじみのアイスブレイクが始まる。その後、「簡単な会話をしてみましょう」と言うと、関根と前嶋がモデルになり、短い簡単な会話を見せる(「こんにちは」「ののです」「よっかです」「よろしくお願いします」を2度繰り返す)。そして、学習者が隣の人同士でしばし練習をした後、「ここにいる全員と今の会話やります!時間は1分!では行きますよ、どうぞー!」のかけ声で学習者が一斉に動き出し、早足で会話が反復されていく。

## 3.プログラム① / (1) 紙芝居を作る説明

関根は、紙芝居の現物を学習者に近づけながら、「今日は紙芝居を作ります。紙芝居の話をします」と話を進める。紙の表に絵、そして裏に次の絵を説明する文が来るという構造を見せながら、「日本では、自転車に紙芝居をつけて、公園や道の広いところで子供たちに紙芝居を見せることを昔からやってました」と説明する。「『桃太郎』を知っていましたか?」と聞くと、意外にも学習者の中で知っていた人は少なく、アニメなどを見て知っている手を挙げたのは、4-5人ほどであった。

紙芝居の制作を始める前に、ファシリテーターから2つのお願いがあった。一つは、①みんなで力を合わせて紙芝居を作り上げ、わからない人をチームで助けてあげる、②紙芝居を作る上で字を書く、色を塗るなどの作業を分担し、全員が何かを担当するようにして進めることだった。紙芝居作りの工程は以下の通りである。

- ① 宿題として学習者それぞれが持ってきた短いお話の内容をシェアしながら、どれを紙芝居に起こすかをグループ内の4人で1つ決める
- ② 物語の流れからどの場面の絵を描くかを4つ決める
- ③ 画用紙の順番で絵を描く、字を書く
- ④ 誰が喋るのか、楽器をやるのかを決める。発表の時に、一人一つは何かを担当する

柏木が「絵を描く人、文字書く人、音楽をやる人、(紙を)めくる人、4枚絵を使う」などと指を折りながら、創作のポイントをもう一度整理する。続けて関根は「今日は発表までして終了。流れ、わかりましたか?」と言って、



作業内容の理解度を再度測っていた。

## 4.休憩 (10時40分~10時50分)

### 5.プログラム② / (2) 紙芝居を作る-グループワーク・ディスカッション

10分の休憩時間が終わると、「始めます～」の声と鈴の音が聞こえた。「グループ発表します」の声で、ホワイトボードがぐるりと回ると、学習者は3-4人で構成されたAからDの4つのグループに振り分けられていた。それぞれのグループにファシリテーター(関根、前嶋、松岡、タカミ)がついている。

柏木がホワイトボードを見せながら、創作工程の時間配分について説明する。テーブルに新聞紙を敷いて、作業に入る準備ができると、早速一人ずつ持ってきた話をグループ内でシェアし始めた。「私の話は少し難しいです」と言いながら用意してきた話を慎重に話し始める学習者に対し、ファシリテーターは興味深そうにうなずきながら聞き進めていく。学習者は自分の出身国で伝わる寓話を持ち寄ることが多かったのも、用意した本人しかその物語を説明できない状況に置かれていたが、ファシリテーターは物語を語る上で必要な単語をできるだけ正確に補助した。学習者が話す時間が多くなることで、グループの中ではファシリテーターが聞く側に回っていた。

舞台上では俳優の物語を伝える力に注目されるが、ここではファシリテーターとして物語を読み取る力が求められていた。日本語で翻訳しようのない中国の言葉が出てきた時、同じグループにいた中国人同士で相談する場面も見受けられた。ファシリテーターは、例えば「精通する」を「とてもうまい、よく知っている」という表現にその場で直したりと、他の人にもわかるよう、なるべくシンプルな日本語に落とし込んでいく調整役も同時に担っていた。

グループによって日本語の文章を丁寧にこだわって作っていくところもあれば、早速絵を描き始めるところや最後まで話し込んでいるところもあり様々だった。11時48分になると、作業の手を止め、みんな席に着いて以下の順番でグループ発表がなされた。

- ① タカミのグループ (木を切る話)
- ② 松岡のグループ (琴を弾く人が大切な友人を失う話)
- ③ 前嶋のグループ (妖怪の話)
- ④ 関根のグループ (虎の話)

一通り、発表が終わると柏木が「みんな一生懸命頑張りました。うれしかったです。みんな楽しかったですか?」と全体に声をかけた。ワークショップが終了し、片付けに入ると、学習者は自分のテーブルに戻り始めた。テーブルでは自分の楽屋に戻ってきたかのように少し安心した様子で、グループごとに記念写真を撮ったりとしばらく会話が続き、「おつかれさま～」の声に見送られながら教室を出た。



## 一緒に手を動かすことで生まれるもの

ワークショップ後には、毎回学習院大学とファシリテーターによる振り返りの時間が設けられている。今日の振り返りでは、2時間強のなかで達成しなければならない工程の多さがファシリテーターが共通して感じた苦労だったようだ。実際、それぞれが持ち寄ってきた話（それは学習者のルーツである、中国やミャンマーなどの寓話であることが多い）をグループで共有してから、それに沿う絵を描き、文を書き、発表するという道のりをかなりの急ピッチで進めなければならなかった。その結果、「工程の中でどこを本当にやって欲しかったのか」が見えにくくなった問題が全体で分かち合われた。筆者もテーブルを巡回した時、確かに多くの人が絵を描くことに時間が費やされ、読む練習をする時間がほとんどなかったように感じていた。発表によって他者に物語を「伝える」段階までたどり着いたグループは少なかったように思っている（唯一筆者が物語のラインに乗れたのは、松岡のグループだが、それは教訓がはっきりした寓話だったのに加えて、表現が紙芝居の枠からはみ出して、身体へと拡張していたことが原因だったと思う）。ファクトリーワークに励むように黙々と紙芝居作りを進めてしまえば、それは「創作」ではなく、ミッションをこなすための作業になってしまう。また紙芝居のそのものの出来にこだわるのならば、学習者同士は母国語で会話した方が効率がいいことになってしまう。絵を描くことに集中することで無事に紙芝居ができあがったグループと、紙芝居としてはあまり仕上がらなかったが豊かな会話が生まれたグループがあった時、本ワークショップではどちらを評価するかという問題と重なるだろう。

紙芝居という表現媒体を選んだ背景には、昨年と同じように実施した時に、「声だけで伝える」というやり方が「通常のコミュニケーションではないことの達成感」、「自己表現」、「自信を持つこと」につながると考えられたことがあるようだが、言葉と身体を表現の礎とする俳優たちにとっては、紙に落とし込むよりも、紙にとらわれない表現の方が専門性が発揮されるように感じた。とはいえ、突然紙芝居から始めるアイディアは、冒頭のかみとしては、学習者を説明なしに引き込む力になっていたのもまた事実である。

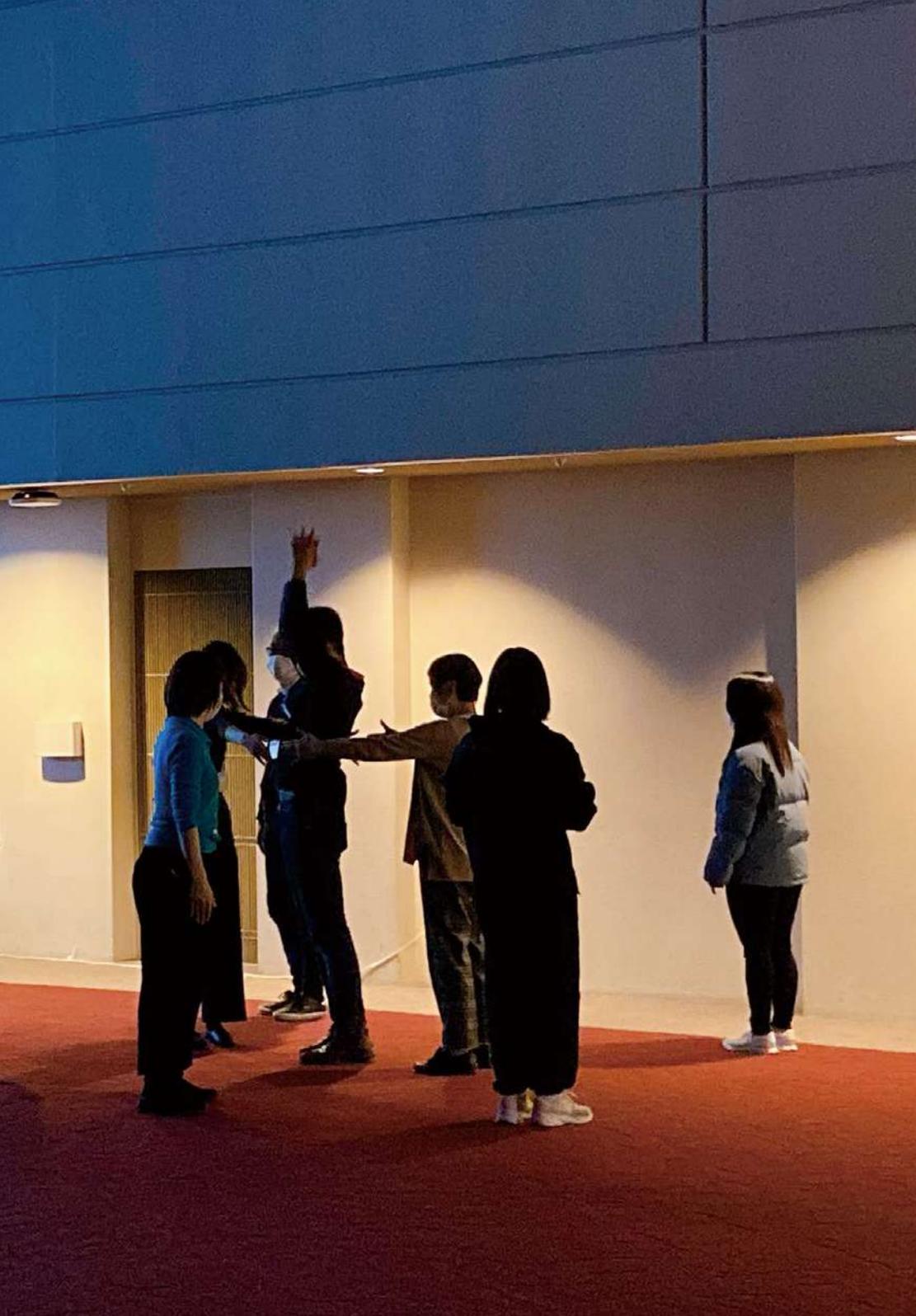
振り返りの中で、ファシリテーターから、「(学習者が宿題として持ってきた物語が)自分で知っている話じゃなかったら説明しきれなかった」や「(物語を選ぶ時間が自国である)ミャンマーの紹介になってきたのが残念だった」という意見があった。それは言い換えるならば、グループの中でその人しか伝えられない、その国の物語に出会うきっかけがあり、学習者それぞれのルーツが際立つ瞬間があったことを意味しているだろう。今回のワークショップでは、そういった国を基準とした文化的な差異がありながらも、その点には特に執着することなく、「紙芝居を作る」という共通の目標に向かって手を動かすことにつながっていた。その人にしか語れない物語は、発話と伝達のエネルギーになる。そのような意味で、今日はこれまでの2回のワークショップと比べた時、ファシリテーターが「日本語を教える」という

より、学習者から教わるような立場に転換されていた。一緒に手を動かして創作することは、既存の関係を揺るがす手段となる。

加えて振り返りの中で、ワークショップを側から見ていたスタッフが「(ファシリテーターが)子ども向けに喋るのが耳についた」と指摘していたことについても触れておきたい。筆者はこの原因を考える上で、「やさしい日本語」が内包している罫の存在に気づかされた。

「やさしい日本語」には、目の前の相手に合わせて話をしようとする寛容さ(優しさ)と、単語や文法といった学習レベルの易しさの両方の意味が隠されていると解釈している。しかし、この「やさしさ」があたかも子どもに話すような身振りに翻訳された時には、かえって両者の関係の対等性を脅かし、力関係を築く土台になり得てしまう。やる側にその気はなくとも、「やさしさ」に氣を取られるあまりに、時折その気遣いが歪んで見えてしまうところにジレンマがある。少し余談になるが、筆者が以前、老人ホームでのアクティビティを見たときに、高齢者に歌ったり体を動かすように誘導する様子が幼稚園のそれを彷彿とさせたことがあった。集団をとりまとめるには子ども扱いする方がやる側にとって都合がいいのは想像に難くないが、過度な「やさしさ」は、時に相手を必要以上のレベルに引き下げて、結果、相手を「子ども」にする。その老人ホームでは一体どちらがアクティビティに付き合っているのかわからなくなっている状況を生んでいたのが忘れがたい。ワークショップに参加している学習者の多くは成人であり、子どもではない。日本語を学んでいる人に対しての上からの関係性づくりではなく、対等に接するきっかけを作るには、「一緒に創作する」というプロセスがこれからも有効に働くと思う。

最後に、記録者として現場に立ち会った時、『桃太郎』という物語の選定に違和感を感じたことを記しておきたい。『桃太郎』は、道中に出会った犬、猿、雉にきびだんごを与えて家来として引き連れることで、ある日「鬼」の住処に「侵攻」し、退治によってめでたしとするようなお伽話である。少し別の角度から見ると、この物語の大団円は、一方向的な勧善懲悪と他者の排除によって支えられていると捉えられる。異質な存在である「鬼」が何の象徴になり得るのかは、野田秀樹『赤鬼』にも描かれているが、紙芝居が日本語を教えるための手段であり、わかりやすさを考慮して選んだパフォーマンスであったとはいえ、『桃太郎』の物語が、自分と異なる他者と共に生きていくことを目指す多文化共生のプログラムにとって適切な選択であったのかは検討したいと思う。侵略の歴史を無視してアジアの中での日本の立ち位置を考えることが難しいように、台湾、中国、フィリピンなどのルーツをもつ学習者たちを前にどのような物語を届けるのがよいのか、そしてそこからどのようなドラマツルギーが生まれるのかは、これからこのワークショップで慎重に取り扱える部分であるように感じた。



## 第4回

### 日本語とつながるワークショップ

2023年2月26日(日) 15時~17時  
@学習院創立百周年記念会館 小講堂

ファシリテーター：柏木俊彦（演出家・俳優）、史桜（俳優・ヴォイストレーナー）、前嶋のの（脚本家・演出家）、関根好香（俳優）、松岡大（舞踏家）  
サポーター：鈴木麻美（俳優）、櫻井拓見（演出家、劇作家、俳優）  
参加者：38名

#### はじめに

13時から同会場で「地域における日本語教育」と題するシンポジウムが開かれ、ワークショップはその第2部という位置付けだった。引き続き講堂に残ってワークショップに参加する日本語教育の関係者やワークショップのために訪れた日本語学習者・日本人の参加者などが入り混じるような顔ぶれとなった\*2。本ワークショップのチラシには、対象が「豊島区や豊島区の近くに住んでいる外国人・日本人」と記載され、参加の幅が広がっていた。

\*2 記録をする際、日本語の学習者とそうでない人が明確に判別できなかったため、本稿において、記述対象者が海外にルーツをもつ「学習者」であるか筆者がわからなかった場合や、日本語を母語とする日本人であった場合、また学習者を含めたその全体を指す場合は、「参加者」と表記して「学習者」と区別している。

#### 1日の流れ

##### 1. オープニング

参加者が集まると、まずは東京芸術劇場の村上が全体に挨拶をし、ファシリテーターへとマイクをつないだ。柏木は、「早速ですが!」とスピード感を持ってバトンを受け継ぎ、まずは席から離れて円を作るように呼びかけた。

参加者の顔が見渡せるほどの大きな円ができたことを確認し、関根は「部屋の中、歩きます」と舵を切る。最初に、小講堂の中を自由に歩いて回り、出会った人と挨拶をするアクティビティについての説明がなされた。その後、ファシリテーターがデモンストレーションを見せる。「会った人全員で挨拶をしてください。わかりましたか?」と反応を伺うと、「音楽どうぞ」の声で、櫻井が音楽を流す。しばらくしてファシリテーターが鈴を鳴らすと、参加者は一時停止し、今のアクティビティに少し自己紹介の要素が付け加えられる。再びファシリテーターによるデモンストレーションのうちに、参加者の実践を終えると、高揚感の中で、会場からは自然と拍手が起きた。

##### 2. アイスブレイク「ナンバーオブグループ」(10分)

「ナンバーオブグループ」は、先ほどと同様、自由に部屋を歩き回るが、

音楽が止まって太鼓の音が聞こえると、叩かれた音の数で構成されたグループを即座に作るというゲームである。まずファシリテーターがデモンストレーションを見せる。怪我をしないようにという注意事項ののちに、早速音楽が流れ、ゲームが始まる。途中 BGM を変えながら、太鼓の音も4回→7回→2回と幅を持たせ、会場は盛り上がりを見せていた。最後に二人組ができあがると、互いに「よろしくお願いします」と挨拶をした。



### 3. 「棒」のゲーム (10分)

「どんどん行きます!」の声のもと、松岡と史桜が一本の棒を持ち出した。人差し指で棒の端を支えあいながら、二人で息を合わせて移動したり、身体をくると回したり、床を使ってかがんだりするデモンストレーションを見せていく。二人のしなやかな身体の動きを見てると、なかなか難易度が高そうに見えるが、「皆さんもできますので!」と言って、ペアに一本ずつ棒を配り始める。柏木が松岡にコツを尋ねると、「お互いに押したり引いたり…落としても全然気にしないでください。人差し指で(支えてください)」とアドバイスを添える。早速、参加者で一斉にやってみると、初対面の相手でありながら予想以上に抵抗なく動き始めた。先ほどまで杖をつけていた高齢の男性も、積極的に棒の高低差を作りながら、曲線を描くように腕を動かしていた。



次に、上下・前後・左右のイラストが投影されたスライドを見せながら、史桜が「上」「下」と言葉を発しながら棒を動かしていく。二人が棒を挟んで対峙することで、右と左が反転する様子を見せようとした。言葉を掛け合いながら、再びペアで動きをつけた後、参加者は「(二人が)繋がっている感じ」、「日本語で言われると「え!?!」ってなる」、「順番にやるタイミングが難しい」などと、シンプルなゲームの中に生まれた様々な気づきを言葉にした。一本の棒を媒介に、相手の腕の動きや腰の位置、足並み、目線、呼吸を瞬時に察知するなど非言語のコミュニケーションがペアを結びつけていたようだ。

### 4. プログラム「早く並ぶゲーム」(20分)

短い休憩を挟んだ後、再び大きな円になる。柏木は円の端から、参加者に1~5の数字を順番に割り当て、振られた番号のグループへと移動を促す。次はお題の順番に列を作る速さを競うゲームだと説明すると、まずは「背の高さ」をお題にデモンストレーションを見せた。その後、参加者は「背の高さ」、「夜ご飯を食べた順番」、「日本に何年いますか?外国に何年住んだことがありますか?」の順番でゲームを体験する。スタートの合図で、背を比べあったり、互いに時間や年数を聞きあったりとチーム内で協力して進めていく。最後のチームが着席すると、柏木はインタビューをするように各チームを回り、答え合わせをする。「夜ご飯を食べた順番」で「よろしければ(11時に)何を食べましたか?」と最後尾の人に尋ねると、「セブンイレブンのそば」、「ご飯と野菜」、「『アリアン』というお店のウイグル



料理」など、その人の日常生活が少し垣間見える瞬間が現れた。海外滞在の質問についても、日本に5年以上住んでいる海外ルーツの人もいれば、ブラジル、コスタリカ、フランス、オーストラリアなどに長期滞在したことがある人、またこれまで一度も海外には行ったことのない人まで、このワークショップが多様なバックグラウンドの人たちで構成されている現実が見えてきた。

### 5. プログラム「1・2・3ゲーム」・「ナイフとフォーク」(10分)

このゲームは、1、2、3をペアで声に出して言い合う、いたってシンプルなルールからなる。繰り返していくうちに、自分の言う数字がずれていくのが小さな引っかけとなる。ファシリテーターは「(発する数字は)自分の国の言葉でもOK」と言う。1回目は、ルールのままに実践。2回目は、ペアのどちらかがつかえたり間違えたりしたら座るルールを足す。3回目は、「3」の時にしゃべらないでポーズをとってみる。4回目は、新たに2のポーズを付け加える。5回目は、半分のグループがやっている様子を他の人たちが見る。こうして単純なルールに、少しずつひねりを付け加えていくことで、ゲームの要素を高めていくような工夫が施されていた。続く「ナイフとフォーク」も、お題をもとにペアで取り組んでいくゲームだった。話し合わずに、身体を使って、どちらかが瞬時にナイフもしくはフォークの形になる。参加者は「ネコとネズミ」と「太陽と月」を体現した。



### 6. メインプログラム「形を作るゲーム」(15分)

10分間の休憩の後、参加者は、再び「早く並ぶゲーム」のグループへと戻る。次は複数人で一つの形を作るゲームへとさらなる応用編に入った。まずは「飛行機」。ファシリテーターのデモンストレーションの後に、参加者たちも10秒で話し合い、一つの絵を完成させていく。各グループの「飛行機」にコメントをしながら、柏木が順番に見て回る。

次のお題は、「動物園」。グループの中で一人一役好きな動物を演じるところもあれば、一羽の大きなクジャクを全員で作るところもあった。発表後に、柏木はまた一人一人にマイクを向けながら表現しているものを尋ね、参加者と楽しみながら見物して回った。静止画から始まったアクティビティであったが、積極的に動きのある絵作りに取り組む人も現れ、自分の身体を使うこと、そしてそれが他者に見られることにほとんど恥じらいを見せなかった。

最後は「東京」。話し合いタイムは1分半と少し長めになった。回数を重ねるごとにチーム内で意思疎通が取りやすくなるなかで、ゆっくりと発表時間へと移っていった。

### 7. プレゼンテーション「発表」(20分)

会場を舞台と客席に分け、発表グループの準備時には会場を少し暗転させた。照明がつくと、音楽が流れ、最後はカーテンコールで終わるなどの演出がほどこされていた。



- ① 前嶋のグループ（通勤ラッシュの満員電車）
- ② 関根のグループ（東京の概観。位置関係も考慮しながら、東京ドームや都庁を表現）
- ③ 松岡のグループ（西郷隆盛とその犬の銅像）
- ④ 史桜のグループ（東京音頭を踊る）
- ⑤ 鈴木のグループ（東京の概観。車に乗る皇后に手を振る人、スカイツリー、神田明神のお神輿など）

## 8. フィードバック（15分）

発表が終わると、再びグループごとに振り返りの時間に入った。その後、グループの代表一人が全体にどんな感想が出たのかを発表する。「動きやすい服装って書いてあったけど、こんなに激しいと思わなかった。大人になって恥ずかしいのかな（と思ったけれど）、何も考えずに好きなポーズして、どんどん今後も参加したい」、「1・2・3ゲームが難しかった」、「初めて会う人とできるか不安があったけど、相手のことを考えたり、間違えたり笑ったりのコミュニケーションの中で打ち解けて、最後は作っていくのが楽しくて満足。自分たちだけじゃなくて他のパフォーマンスを見て、他の考え方、切り口があるんだなと思った」、「日本人は内向的と思っていたが、イベントを通じて変わった」、「年齢、国籍にかかわらず、友達になれる。お互いに違う人との理解を深める会だと思った」、「僕は社交恐怖症で初対面が苦手だけど、今日は楽しかった」などと、参加者の生の声が聞こえてきた。ワークショップは盛会のうちにクローズした。

## 新たな「東京」のかたちを創ること

直前の打ち合わせで、筆者の印象に残ったのは、ファシリテーター側がワークショップを展開するにあたって、日本語にあまり固執しないでいたことだ。「<やさしい日本語>でワークショップをすると（参加者には）伝えられているが、気にしないでOK」、「（アクティビティをするとき）チームの中で日本語じゃない言語でもいい」などと、参加者に対して日本語でのコミュニケーションを強制しない方向性が共有されていた。実際、例えば「1・2・3ゲーム」を始める際のルール説明でも、「（読み上げる数字は）自分の国の言葉でもOK」と参加者にはっきりと告げて、日本語のスキルが体を動かすための足かせにならないよう配慮がされていた。確かに、学習者が日本語を正確に理解できるか、うまく話せるかは問題にならず、むしろファシリテーター側が毎回のアクティビティで、説明→デモンストレーション→再び説明→参加者の反応確認というステップをいかに丁寧に重ねられるかがワークショップを支えていた。

多文化共生を考えるプロジェクトでは、相互の文化的な違いを認め、尊重しあうことで、自分と異なる他者と共存できるような社会を展望すべく、まずは相手を知るための対話のプロセスを重視する傾向があるように感じる。目の前の相手を「外国人」というフレームではなく、それぞれの価値観、思考、感情を持った「個人」として認識し、心的なつながりを築くために、小さな



対話から始めていくことは確かに重要である。しかし、本ワークショップでは、「話し合い」によってではなく、身体表現に信頼を寄せることで、むしろ話し合わないことで生まれてくる偶発的な意思疎通や瞬発的な想像力が参加者同士を結びつけていた。ファシリテーターの度重なるデモンストレーションによって、情報を視覚的に捉え、一斉に実践へと移っていく。さらに、ファシリテーターの適度なスピード感が身体表現への恥ずかしさや戸惑いを感じさせる隙を与えず、参加者の積極的な参加を促していた。俳優や舞踏家がデモンストレーションをすることで、彼らの大きく伸びやかな動きを真似するように、学習者も自然と大きく動こうと試みるようだった。

参加者が身体表現の主体になるなかで、相手がどこの国籍であるかや、何語を母語とするかはもはや関係がなくなってくるが、アクティビティの端々に、間接的な方法でその人のバックグラウンドを感じさせるフックも隠されていた。特に「早く並ぶゲーム」で並び順を確認する際、参加者それぞれが滞在了ことのある国を並べてみると、それが実に多種多様であったことや、ひょんな流れで聞き出した昨晚の食事の内容に、参加者のプライベートな生活がうっすらと浮かび上がる瞬間があった。いま目の前にいる他者に興行が生まれるだけでなく、柏木が順番にマイクを差し出すことで一人一人の存在にスポットが当たり、アイデンティティの多面性と、参加者個人の顔が映し出される。前回の紙芝居のワークショップでは、話し合いの時間が足りないことが課題になっていたが、今回はむしろ話し合いの時間が短いことが功を奏していたようだ。また、ワークショップが言語ではなく身体表現に特化することで、相手のことをよく見るきっかけが多々作られた。棒を落とさぬようにするには、相手と息を揃える必要があり、グループで一つの形を作るには自分の役割や立ち位置を相手の身体でもって確かめていかなければならない。

ワークショップ最後の「東京」を表現するアクティビティでは、観光ガイドで紹介されるような典型的な有名スポットの再現が目立った。それらは、確かに新鮮で独特で異質な風景なのだと思うが、観光ではなく、暮らすことで見えてくる彼らにとっての「東京」というのは、果たして日常の中でどう映っているのだろうかと思った。振り返りの時間で、「日本人は内向的と思っていたが、イベントを通じて変わった」という感想があったように、このワークショップがより「個人」に焦点を置くことで、参加者が抱く日本人のイメージ、そして東京という都市の見え方が少し更新されるような場になっていけなかつたかと思えた。

本ワークショップは、参加者の年齢層も幅広く、日本語の学習者のみならず、日本語を母語とする人々も混ざりあうことで会場に確かな活気と熱量を生み出していた。新たな「東京」のかたちは、様々なルーツをもつ人々との個のつながりを持つことによって初めて、その輪郭が現実にも立ち上がっていくのだと思う。

豊島区は、10人に1人が海外にルーツをもつ人たちであるといわれている。教室を出た時に、彼らを再び「外国人」とし、社会的なマイノリティへと引き戻してしまわぬよう、実際の学ぶべきは日本人の方にある。

## ワークショップを振り返って

筆者は全4回のワークショップに記録者としていた際、アクティビティには介入せず、一定の距離をもってその進行を静観していた。先述した4回分のレポートでは、ファシリテーターが展開したワークショップの流れを主に文字と写真で記録している。だが、記述できなかったものの一つに、休み時間に萌芽するコミュニケーションがあったため、最後に触れておきたいと思う。

どのワークショップでも、2時間のなかで10分ほどの休み時間が入るのだが、グループの中では緩やかに会話が続いていた。そこでは、ワークショップ中に出た単語の意味合いをファシリテーターに尋ねて理解を深めたり、学習者同士が中国語や英語といった母語で授業中の疑問を確かめ合う姿があった。また、ファシリテーターは、「私たちは東京芸術劇場から来ています」「演劇をしています」などと普段の活動について話しながら、「何年くらい日本に住んでるんですか？」などと顔の見えるコミュニケーションを個別に重ねていた。第4回目のワークショップの休み時間には、顔を見るや否や「お久しぶり～」と学習者の方からファシリテーターに歩み寄ってくる光景さえもあった。

東京芸術劇場からのファシリテーター・サポーターたちは、主に現代演劇やダンスのフィールドで活動するアーティストであるが、彼らの専門性は舞台の上の高い表現力だけでなく、他者との関係づくりそのものにもあるだろう。これは、個々人と直接的で、顔の見える関係性を構築していくプロセスが基盤になっており、SNS上に蔓延しているような間接的で、匿名性を拠り所とするコミュニケーションとは一線を画している。つまり、普段、集団を創作単位とする作り手たちがワークショップを主導することで、グループワークで話をしたり、一緒に手を動かす行為だけでなく、休み時間での小さなコミュニケーションさえも、表現に向かうための準備時間となり得る。他者との関係づくりという専門性は、学習者を前にした時に、教える/教わるという対立項を越えて、アーティストが一人のアーティストのまま、フラットな立場で向き合うからこそ可能になるはずだ。

また、ワークショップの振り返りの時間で、回数を重ねるにつれて、ファシリテーターが「学習者」ではなく「～さん」と具体的な個人を指すことが多くなったのも印象的だった。

今回、東京芸術劇場が担当したのは、4回分のワークショップになるが、この活動に継続性が生まれた時に、他者との出会いが教室の出来事を越え、豊島区における新たなコミュニティへと変容していく可能性が見えるようになるだろうと思った。その時には、「日本語学習者」という枠を超えて、ワークショップはそれぞれの日常へと接続しているはずだ。

最後に、東京芸術劇場がワークショップを担う上で、舞台芸術そのもの

が有効に働く可能性があることを提案したい。演劇やダンスは、生身の身体を根拠として、心の奥底に触れる何かに出会うことで、まだ見ぬ他者や世界を知る体験となる。そのため、例えば学習者が東京芸術劇場の公演を鑑賞できる日を作ることで、そこから生まれる対話型ワークショップや演劇創作の実践をファシリテーターが展開していくことも今後考えられるだろう。また、演劇の稽古場に招待することで創作現場を見せる試みも、状況を介して言葉を知るきっかけとなる。良質な作品が、観客に多様な解釈の回路やフックを用意しているように、鑑賞後に作品を媒介にしたコミュニケーションを図ることは、内側に潜んでいる「自分の言葉」を引き出していく可能性を含んでいる。作品の解釈をめぐる、正解がない状況は時に不安をもたらすが、考えを否定されない安心感へと変換することができるだろう。教科書の日本語の復唱から解放された時に初めて、その人のユーモアやプライベートが見えてきたように、その人の内側を表現するのは、いつも「言葉の向こう側」にある体験であるはずだ。



## Facilitator



柏木俊彦

演出家、俳優。木野花ドラマスタジオ出身。2010年に第0楽章を設立、代表と演出を担う。

近年は、地域や海外プロジェクトの企画運営、また、教育機関や福祉施設でのワークショップ活動など多岐に渡り活動。調布市せんがわ劇場 演劇ディレクター。かなつくホール レジデントアーティスト。日本演出者協会 副事務局長。



史 桜

ヴォイストレーナー・セミナー講師。劇団四季出身。元ミュージカル舞台俳優。年齢、性別、国籍、人種、障がいの有無、経済状況に関わらず「全ての人に自己肯定感を!」子供からシニア世代まで、障がいを持った方、不登校児、企業向け等、様々なレッスン、ワークショップ、セミナーを実施。《主な出演作品》「レミゼラブル」「ミス・サイゴン」等。



© 宮川舞子

松岡 大

舞踏家。2005年より山海塾舞踏手。「金柑少年」「ARC」などの主要作品に出演中。2011年よりLAND FESを主宰。2018年より小田原「スクランブル・ダンスプロジェクト」講師。Phantom Limb Company (NY) や Paola Prestini (NY) など、海外アーティストとのコラボも多数。  
<https://daimatsuoka.com/>



© 山口真由子

関根好香

俳優。演劇ユニット思考動物所属。音楽大学出身の経歴を生かし、音の要素も取り入れた作品づくり、子どもから高齢者までを対象としたワークショップなどを行う。2006年アヴィニョン演劇祭 招聘作品『ソウル市民』出演。パルテノン多摩レジデントアーティスト。



前嶋のの

演出家、脚本家、俳優。国立音楽大学卒業。演劇ユニット思考動物主宰。音楽劇など様々な作品の脚本・演出を手がける他、特別支援学級や不登校支援施設でのワークショップ、劇場での共同創作など、子どもに向けた活動も多数。また、東久留米を拠点とするコミュニティラジオ FM TOKYO854 のパーソナリティーを務める。[www.shiko-doubutsu.com](http://www.shiko-doubutsu.com)

## Supporter



大石将弘

劇団ままと、ナイロン 100°Cに所属。ロロ、木ノ下歌舞伎、ゆうめい、夏の日の本谷有希子、KUNIOなど様々な団体の作品に出演。また、日本各地の広場や商店街、美術館など劇場外で展開する演劇創作のプロジェクトにも参加。多摩美術大学演劇舞踊デザイン学科非常勤講師。学校や劇場での演劇ワークショップの企画進行も継続的に行っている。



タカミ ナオミ

ファシリテーター・演出家・演技講師。みつあみ主宰。桐朋学園芸術短期大学・文学座研究所卒。乳幼児〜の子ども・親子を対象とした演劇活動に注力している。調布市せんがわ劇場 D ELメンバー・パルテノン多摩レジデントアーティスト。  
みつあみHP：  
<https://www.mitsuami333.com>



© 映子

鈴木麻美

俳優。早稲田大学演劇研究会出身。新国立劇場演劇研修所8期、東京演劇道場2期。近年は、東京芸術劇場のツアーガイドなど、アウトリーチ活動へも関心を持って取り組んでいる。《主な出演作》「焦土」「PORTA L」「音楽劇 夜のピクニック」「野外劇 吾輩は猫である」「愛でる」など。



東京芸術劇場  
日本語とつながる演劇ワークショップ 2022 レポート

執筆

松尾加奈  
東京芸術劇場

デザイン

三上悠里, 大宮芳美

編集

東京芸術劇場

協力

学習院大学わくわくとしま日本語教室

企画・発行

公益財団法人東京都歴史文化財団 東京芸術劇場  
〒171-0021 東京都豊島区西池袋 1-8-1  
03-5391-2111(代)

発行日

2023年6月1日発行

東京芸術劇場

Tokyo Metropolitan Theatre

(C) Tokyo Metropolitan Theatre 2023

Printed in Japan

無断転載禁止



# Tokyo Metropolitan Theatre 2022 REPORT

日本語とつながる  
演劇ワークショップ  
2022 レポート