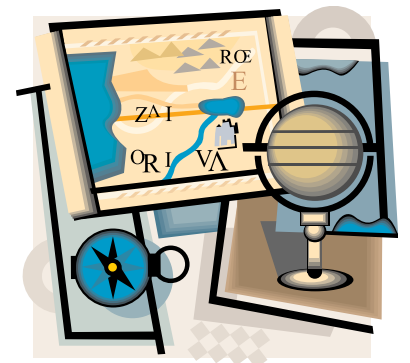


# シティズンシップと私たちの物語

東京ワークショップ記録



日時 2007年9月16日(日) & 17日(月) 午後1時から7時

会場 あうるすぽっと<豊島区立舞台芸術交流センター>

主催 特定非営利活動法人シアタープランニングネットワーク

助成  **日本財団**  
The Nippon Foundation

このワークショップは競艇の交付金による日本財団の助成金を受けて実施されました。

## 第1日目

### <ウォーミングアップ・ゲーム>

名前を呼んだ相手に風船をパス回し。最初は風船1つ。途中から風船を増やしていく。

### <イントロダクション>

- ・ ワークショップの方向性の説明。  
身体と頭を使ったワークショップであり、まず、互いの名前を覚えるため自己紹介をすることから始め、物語をつくる。探求されるテーマは、「シティズンシップ」「アーティスト」「ドラマ」「教師」「物語」。
- ・ ヘレンの自己紹介
- ・ 参加者の自己紹介：名前・職業 - 教師、俳優、演出家、会社員、学生 etc...
- ・ ワークショップに参加するに至った動機・関心事項は何か？

ヘレン： みなさんに共通する強い意志・関心事項というのは、ドラマが青少年のためにどれだけ有効なのかということです。社会的なもの、学術的なものをどのように統合していくのか。関心が違えば到達するところも変わってきます。この2日間、バックグラウンドの違う人たちとコミュニケーションしていただければと思います。と同時に、リフレクション 省察のために、頭を整理する時間をとっていきます。そこで理念的・理論的なものを紹介していきます。2日間が終わったとき、ご自身のドラマのバックバックの中に新しい何かを持ち帰っていただければ嬉しいと思っています。

### <シティズンシップを探る>

ヘレン： ここで、私にとって興味深いのは「シティズンシップ」という英語がそのまま翻訳されないで用いられているということです。イギリスにおいて、シティズンシップ教育は義務教育の一つになっています。しかし、多くの問題を抱えています。というのは、誰もが「シティズンシップとは一体何なんだ？」とっていて、よくわかっていないからです。そこで、「シティズンシップとは何か？」を問いかけることから始めていきたいと思っています。それによってシティズンシップの違う形態もみていきます。その後、物語をつくることを通して、シティズンシップをより深めて考えていきたいと考えています。私自身、シティズンシップと人々が語る物語には密接な関係があると考えます。

大きな紙（模造紙）の前に集まって、シティズンシップのイメージを自由に表現して下さい。文字でも絵でもかまいません。

書いてあるものに何かテーマみたいなものは出てきているのでしょうか？

シティズンシップとはハッピーなものなのでしょうか？ 内部の中の人の協働はハッピーなことでしょう。また、違う人が集まりうまくやっていくことそこに参加すること、これもシティズンシップです。

私が市民なのは、なぜなら...

- ・ パスポートが規定している ・ クレジットカードが示す市民
- ・ 免許証としての市民 ・ 図書館利用カードとしての市民 etc...



ペアになって「あなたは誰なのか？」を示すものを作って下さい。何か示すものをもっていればそれを使ってOKです。「私は市民です。」「なぜならば、-」の部分を作ってほしい。お互いにやってみてください。

A： 私はヘレンです。私はイギリスの市民です。なぜならば、私はイギリスのパスポートをもっているからです。

B： 私はカオリです。私は日本の市民です。なぜならば、私は黒い髪をしているからです。

今度は同じペアで何がシティズンとして力強いシンボルなのか、シティズンのイメージをペアで作って下さい。

ペアでイメージを作る。ヘレンが触ったペアの作ったイメージに対して、残りの人たちがそのイメージのタイトルをつける。いくつかのペアのイメージを見る。

タイトル：Connection, Attachment, Power, Alliance, Each Other, Giving, Together

私たちはしばしば、世界の違うところに住む人たちと関わることもある。「地球市民」でもあるわけです。つまり、小さな共同体というだけではないのです。それはまたテクノロジー自体のシンボルとしても出てくるし、グローバルなコミュニケーションを示すものかもしれません。子供たちが理解しなければいけない大切なことは、私たちは文化を越えて、国境を越えてコミュニケーションをするということです。地理も含まれます。みなさんはとてもポジティブなものを想像していただきましたが、シティズンシップは誰かを疎外することを求めるものです。私はイギリスのパスポートを持っていますが、今イギリスでもイギリスの市民になりたいと思っている人々を疎外しているわけで、彼らがイギリスの市民になることが難しい。イギリスの学校の場合、よその国から来た子供たちも統合されて一つのクラスに入ります。基本的には私たちはポジティブに考えていかなければいけないのですが、同時に認識しておかなければいけないのはネガティブな部分なのです。

#### <物語を作る ゴエモンの生涯>

ヘレン： 物語を作っていきたいのですが、(並べられたサイズの異なるシャツを指して)この人物の生涯を作っていきます。赤ちゃんのときから小学校くらいの子供、青年、大人の段階をみていきます。小さなグループでそれぞれのイメージを作っていこうと思います。ペンを持って、それぞれの年齢で持っている権利を紙に書いて下さい。どんな権利を持っているかを書き出して欲しいのです。まず最初にみんなで決めなければいけないことは、この人は男の人なのか女の人なのか？ シティズンシップの地位は性別によって違いはあるでしょうか？

参加者： 男。

ヘレン： 名前は？

参加者： ゴエモン。

ヘレン： 3、4人で1つのグループを作ってください。5つのグループを作って、いろいろな方と混じって、各年齢層の権利を紙に書き出して下さい。現代の日本に生きるゴエモンの権利を考えて下さい。

各グループでシャツの型を紙に取って様々な権利を書き込む。

ヘレン： イギリスで男の子たちとこれを使ったときの話を少ししたいと思います。その男の子たちはあまりに騒がしいので学校から追い出された子供たちです。イギリスで問題になっていることですが、家庭が崩壊しシングルマザーのもとで育ったことによって、男の人のモデルを自分の中で描けないという大きな問題があります。このような作業を子供たちとやることで、人生の流れというものを見ていくのです。このシャツは少し伸びる生地ですが、小さい服を無理やり着てみようとして、子供たちが見て笑う。笑うということ自体が子供たちにとってとても大切だとわかりますよね。それではその人生の旅というのを見ていきたいと思います。まず、どんな権利、どんな世話をしてもらわなければいけないのでしょうか。

参加者： 名前を貰う権利、戸籍をもつ権利、養育される権利。たくさんの愛情を受ける権利。

ヘレン： 子供に対して私たちが責任を持っているわけですよね。赤ん坊自体は、責任を持っていない。好きなきに寝て、食べて、お腹が空いて、ちゃんとお世話をしてもらおう。ちょっと大きくなるとどうでしょうか。もう少し、大きくなるとどうでしょうか？ なにが起こるのでしょうか？

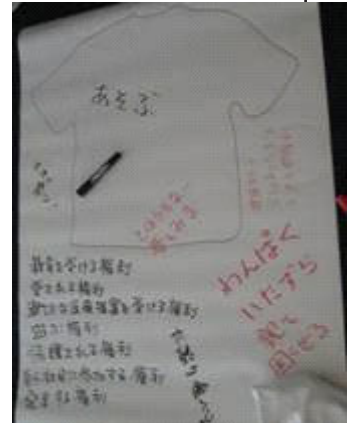


参加者： 自己主張するようになる。エモーションを持つ。  
 ヘレン： 大人たちの責任とはなんでしょう？  
 参加者： どうやって喋るのかを教える、感情を表現する、自分で選択できるようにいろいろ教える。  
 ヘレン： この子は何歳でしょう？  
 参加者： 5歳くらい？  
 ヘレン： (シャツに記されている対象年齢を見て) 2歳。

次の時期のゴエモンの分析。

ヘレン： ここはどうでしょう？何て書いてあるの？

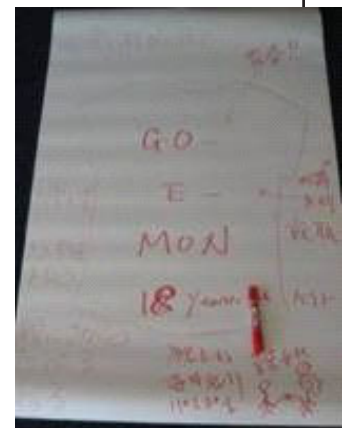
通訳： Play. Have a dream.  
 Right to have a education.  
 Right to be loved.  
 Right to have a medical treatment.  
 Right to be protected.  
 Right to participate in society.  
 Right to have a voice.



ヘレン： この頃というのは、親は大変難しいですね、子供が挑んできますから。参加者のなかには親の方もいると思うのですが、子供に対してYESともNOとも言い難い状態になることは多いですね。これはアーティストとしても教師としてもそうかもしれません。

次の時期のゴエモンの分析。

ヘレン： 18歳。どうなんでしょう？  
 参加者： 独立。  
 ヘレン： どうして独立なのですか？  
 参加者： 日本では男の子は18歳で結婚をすることができます。  
 ヘレン： さて、なにが責任でしょう？  
 参加者： 18歳から法律上の大人として扱われ、罪を犯した場合に一般法廷で裁かれる。



ヘレン： ここはどうでしょう？  
 参加者： 遺産を相続する権利。離婚する、しないの権利。働く権利。選挙権。親を世話する。  
 ヘレン： 子供をみるだけじゃなくて親をみなくてはならなくなるわけですよね。  
 ヘレン： ここはどうでしょう？  
 参加者： 遺産を相続する権利。離婚する、しないの権利。働く権利。選挙権。親を世話する。  
 ヘレン： 子供をみるだけじゃなくて親をみなくてはならなくなるわけですよね。

次の時期のゴエモンの分析。

ヘレン： もし、もうちょっと年をとってきたらどうなりますか？  
 参加者： 介護される。次世代につなぐ。年金を貰う権利はあるはず。  
 ヘレン： このように人生の旅を見ることができます。じゃあ、それぞれ何歳の時代がいいか選んでください。選んだ年齢の側に立ってください。I wish / I hope / I regret で文章を作ってください。それぞれの年齢でこの文章を終わらせて下さい。

赤いテープが2本床に平行に置かれている。

ヘレン： 赤いテープが象徴しているのは人生の旅です。いまはとても真っ直ぐですが、人生はときどき方向転換するときがあります。年をとった方が左側、若い方が右側で並んでみて下さい。テープをはさんで各グループでジグザグに並んでください。グループでイメージ等を作り、さらに先の3つの一文を言ってもらいたいと思います。これがキャラクター作りの第一歩です。まず静止画を作ってみてください。また、試して声も出してみてください。同じ文章をいろいろな言い方で試してください。各ポジションについてもらってパフォーマンスが始まります。ゴエモンの人生の旅です。

参加者、配置につく。静止画に3つの要素が組み込まれていて一文を順番に言っていく。

ヘレン： 今度はいまのを途切れることなく続けます。声のトーンとか質にも注意してください。グループで3つの感情からどれか1つの感情に決めてそれを表現してみてください。リメイクしてOKです。同時に今度はいろんな周囲の声、感情を聞いて自分の中でそれをどのように感じるかということにも気を配ってみてください。聞いて、どういう感情を受けるのかということです。

「早くオムツを替えてくれ。」

「早くお昼寝しなさい。」「まだ遊ぶ！」

(子供がサッカーをしていて、父親が)「まじめに勉強しろ！」

「君たちの仕事が世の中のためになるのだから、しっかり働いてください。ははは(笑)」

「お爺ちゃん僕にも入れ歯させてー。」

ヘレン： この人物の感情の旅はどうでしょうか？幸せでしょうか？

参加者： 最初の方は幸せ。

ヘレン： 次に、両方のテープの線に沿って並んで立ってください。そして、この人物に対して一言だけ何かアドバイスを与えてください。たとえば「あなたは～をすべきですよ」、「あなたこうしたら」といったものです。また、そのアドバイスをどんな風に言うのかも考えてくださいね。

1人が平行に置かれたテープの間をゆっくり歩く。他の人は今考えたアドバイスをその人に与える。この歩きは赤ん坊から老人への成長の軌跡。

ヘレン： (歩いてみて)どのように感じましたか？

参加者： 最初は励ましてもらっている感じがした。それから小さい頃の方が葛藤があった。「思いっきり遊べ」という助言と「やるべきことはやっておけ」という助言。

ヘレン： では今度は別のかたにやっていただきます。ゴエモンである設定は変わりません。声をかける人はポジションを変えていいですよ。アドバイスも変えてみてください。



再度、通路(意識の小道)を歩く。

ヘレン： どんな風に感じましたか？

参加者： 励まされるよりは、「なにになしなさい」とか「しなきゃダメよ」が多かった。

ヘレン： これを子供たちとやるとき、子供たちはどんなことを言うと思いますか？

参加者： いつも大人に言われていることを言うと思う。

ヘレン： 高校生だと、アドバイスのコメントにとっても悪意が感じられるんですね(笑)。子供は10代のときに大きな変化を迎えます。アドバイスばかりだと嫌ですよ。また小さい子の場合、親や周りに言われたことのあることをアドバイスする傾向があります。

違うゴエモンが通路を歩く。

ヘレン： どうでしたか？

参加者： けっこう、人生疲れるね...。

ヘレン： だんだんこの人物が分かってきたと思うのですが、何をやってきた人なのかはまだわかりませんよね？ ただ、サッカーが好きだとか、この人物の断片は分かりました。これは彼の人生を感覚としてわかってもらったものだったわけですが、子供たちと作業するときに、特に10代の子たちですが、感情を表現するのが難しいわけです。シティズンシップ教育は現在ということだけでなく未来ということを考えるものだと思っています。イギリスの若い青少年たちは今のことしか考えていません。多分、次の試験を通るといったことしか考えてないかもしれないのです。ドラマを使って他の人がどんな風を感じるのかを考えさせます。そのために、私たちは物語やシンボルといったものを使う必要があるわけです。ここまで、私たちは物語を作ってきたわけではありません。シンボルをいくつかの段階で作ってきました。若い人たちには、世界を理解するためにシンボルというものが必要なのです。

#### 休憩

ヘレン： これからストーリーということを考えていきます。先ほどのシャツをアレンジして置いてあります。(4つの段階にわかれていて、各グループにシャツ、イス、紙が置いてある)それぞれ人生の違う段階です。赤ん坊と幼児は一緒にしてありますが、10代、青年、壮年の4グループです。各グループに1つイスがあり、そこに座る4人はゴエモンの人生をよく知っています。ホットシーティングという手法です。ゴエモンをよく知る人物としてイスに座ってください。他のみなさんは、4人にゴエモンについていろいろ質問をしてみてください。その際、なにか面白いことが聞けたら、置いてある紙に書き込んでいってください。

子供たちとやる場合、イスに座る人にプレッシャーがかかるため、そのことを他の人がちゃんと理解しておく必要があります。時には教師がモデルをするという形も取るわけですが、集中さえしていれば大丈夫です。難しいエクササイズではありません。これは自然主義的な演技へもつながります。こういうことをベースにしながら、演技や公演につなげていくこともできるわけです。頭の中で考えていることから形にしていける方法です。イスに座る方が自分が誰なのかを決めて下さい。

赤ん坊の時期をよく知る人物： お父さん

10代の時期をよく知る人物： 友達

青年の時期をよく知る人物： レンタルビデオ店の店主

壮年の時期をよく知る人物： 同僚

ゴエモンについて、いろいろ質問を投げかける。

ヘレン： ありがとうございます！ 凄く難しい作業だったと思います。私は紙に書いてある日本語を読むことは出来ませんが、ここには凄い物語が溢れているように思います。それではこの人物をもっと膨らませてみましょうか。

学校でドラマを指導する場合に、私が大切だと信じていることは、私たちが用いているのが演劇だということ、子供たちと俳優や教師と一緒に活動するときには役割分担があるということです。教師と俳優は違う専門性を持っています。この2つの異なった専門知識を統合することは、本当に挑戦であり難しいことです。しかし、その特別なスキルに対して、自信を持っていく。見ればわかるわけですが、それをお互いに分かち合い、交換し合うということが重要なのです。

西洋演劇のスタイルを使っていきたいと思います。明日も続けていくうちに、私は日本の演劇形態にも足を伸ばしていけるかもしれませんが、自然主義ということをやっていきたいと思います。この自然主義のスタイルというのは、まあ、そのスタニスラフスキーが作り上げたものですが、物語を語る自然な方法ですね。演劇的感情と行動を統合させていくということです。次の作業は、それぞれのシーンを作ってもらったことです。物語を、お芝居にしていきたいのです。

それぞれのグループで異なる年代を演じます。それぞれのグループで一人のゴエモンがいます。そのゴエモンさんはちょっとグループから外れています。ゴエモン役をやる人は、グループでシーンを作っている際に、少し離れて聞いていてください。他の人たちがこれから作るシーンは紙に書かれたものから選んでください。どういうキャラクターなのか？ どこにいるのか？ ゴエモンについて語る物語を選んで欲しいのです。彼は脇からシーンを見ていますが、シーンの後半にゴエモンが参加します。それまで、自分のことをどんな風に話しているのかを聞いて欲しいわけです。聞いていて良い時もあれば悪いときもありますよね。最後、ゴエモンさんのモノログでそのシーンは終わります。ゴエモン役の方は、そのモノログを書いてください。子供たちがやる場合は、もっと時間をかけてゆっくりやりますが、みなさんはとても経験があるので一気にやってしまいます。

特に子供たちにモノログを書かせる場合に、なかには慣れてない、あるいは出来ない子もいます。そのときは最初の言葉を書いておいてあげることできます。例えば、何行か決めておいてあげる。でも、みなさんの作るゴエモンのモノログは10行です。10行のモノログを作ってください。まずみなさん自分がシーンを作るゴエモンの年代を決めてください。そして紙に書かれたことから何かイベントあるいは物語と一緒に探してください。それでは、4分間でシーンをディバイジングしてください。最後にモノログにつなげてください。まずこの段階では、ゴエモン役の方は、モノログを作るのではなく、ゴエモン役以外の各グループに集まったひとたちの噂話みたいな話を聞いて、それに参加するというを考えてください。

- ・ 好きな年齢時期を選ぶ
- ・ 紙に書かれた情報から、集まった人たちでどんな人物か推測、空想する

ヘレン： ちょっと邪魔していいですか。とても面白い議論が進んでいるのが分かります。即興も行われていますね。加えて、空間についても考えてください。各グループで使う空間を決めてもらっていいので、どんどんパフォーマンスとして正確に作ってください。スペースを確保した上で、「ここはどこなのか？」ということ意識したうえで、作業を続けてください。また、どこに観客がいるのかも想定してください。高さのレベルの違いとかね。ディバイジング、つまり、自分たちで相談して作ったものからパフォーマンスへもって行ってください。それではそれぞれスペースを確保しながらやってみてください。

各グループでの議論。徐々にシーン作りへ。

ヘレン： これから各グループのパフォーマンスを見ていきます。子供たちの場合は、まだ頭の中で考えている途中であったりします。そのため、もう少しリハーサルが必要であったりします。みなさんも最後のリハーサルをしてください。通したら座ってください。これは子供たちと活動するときのモデルを示しているわけです。子供たちをどのようにまとめるのかということですよ。ドラマには、ある種の「規律」の部分があります。子供たちがやってきたことに最後のステップをもたらしあげて。それがリハーサルです。3、2、1でリハーサルをやってもらって、それぞれのリハーサルが終わったら、静かに座ってください。

最後のリハーサル

ヘレン： それでは子供・ティーンエージャー・青年・大人というゴエモンさんの人生の流れを見ていきたいと思います。人生というのは一本の道ではありません。それではスタートしていただけますか。1つのシーンが終わったら、すぐに次のシーンを始めてください。スポットライトが消えて、また当たるという感じです。

各グループで年齢順にスタート。

- ・ 絵が好きなゴエモン
- ・ サッカー好きだったゴエモンが略奪愛？の巻
- ・ バイト先で客とトラブルを引き起こすゴエモンくんの巻
- ・ 教師になったゴエモン、見栄はって身を滅ぼすの巻



ヘレン： ありがとうございます。

こどもたちとシティズンシップを考えるとありますが、人生を前に向かっていく、あるいは戻るという際に、どんな意思決定をしてきたのか？ 子供たちの活動の場合に上手く物語やキャラクターを作れなかった場合、子供たちにとって大切なのは、私たちは間違いをするということです。人生を前に向けていくのが後ろに向けていくのかというのは、演劇的にどうやって前進と後退を考えるのか。子供たちにわかりやすいのは、ビデオやDVDを巻き戻したり早回ししたりすることを使います。もう一回やると、なにがどう違うのか？ みなさんが今作ってくれたシーンというのは、人生のビデオ・コレクションだと理解してください。ゴエモン役の人はこちらに来て、他の人は今作ったシーンを2分間のビデオクリップにして再構成してください。静止画で始まって、動いて静止画で終わるといった感じ。ゴエモンさんたちは、どの順番でこの人生を流すのかを決めます。

作ったシーンを集約。場面を選択して2分間に再構成。ゴエモン役はヘレンの指示を受ける。

ヘレン： ありがとうございます。いいドラマというのは非常にしっかりしたものです。限られたスペース、状況に制限があるほうが、一生懸命になりますよね。自由がありすぎることよりも、かえって小さな意思決定が大きなクリエイティビティを作るというのがドラマだと思います。驚くべきことかもしれませんが真実です。たとえば子供たちが絵の具なんかを使ったりするときに、どうやって上手く使うかということをお教えないと、みんな混ぜて茶色になってしまうわけです。ドラマもかしこり。ささやかな構造をきちっとしなければいけないのです。

それでは試してみたいと思います。今度は順番を考えてみたいのですが、ゴエモンさんたち並んでください。観客はこちらです。それぞれのモノログのあとにそれぞれの2分間のシーンを続けます。タイムキーパーがいます。2分たったらストップと言うので、終わってなくてもストップしてください。そして、そのシーンの後、ゴエモンさんは年老いたゴエモンさんになって、自分の人生を振り返ってさっきのシーンを見たという形でコメントしてください。

#### パフォーマンススタート

- ・ 10行のモノログを4人のゴエモンが順番に言っていく
- ・ 各年代のシーン 1つのシーンが終わるとその年代のゴエモンがコメント

ヘレン： 円になって座ってください。整理したいと思います。みなさんのクリエイティビティとエネルギーに感銘を受けています。

キャラクターを作るといって、子供たちにこのキャラクターに尋ねることで、どのように他の人に影響を及ぼしているのか、関係しているのか？ シーン的最初でゴエモンを外した理由は、シーンを作らせると子供たちはその人物を真ん中に置いてしまう。シティズンシップ教育としての部分は、他の人に置き換えて、どうなのかということです。また時間も大切です。最初のモノログはどうでした？ モノログを使ったということは、どのような効果があったのでしょうか？ どのように感じたのでしょうか？

参加者： 周りの人物が思っていることと、自分自身の中身とのギャップが感じられた。

ヘレン： モノログは、その人物の感情を示します。時間を限ってあげることで、感情を伝えやすくなります。たいていの場合、集約したものの方が面白くなるわけです。それぞれの年齢のときの決断がどんな影響を及ぼすかといったことなどを、子供たちはほとんど考えないわけですが、ここで年をとった人を登場させることで、それがどう影響するのかということを見ていくわけです。子供たちとドラマをやるときには、子供たちに自分を演じてもらうということはないわけです。異なる役をやらせることで、自分との関係性を見出すということをしていくのです。まだ、ゴエモンの冒険が続いています。それは休憩の後で。

休憩



ヘレン： このエクササイズ最後の部分をやる前に少しお話ししたいことがあります。なにかアドバイスを伝えたり、あるいは他の方法を伝えたり、そうすることで人生の出来事が大きく変わることが分かると思います。人生というのは交差点のようなものです。ゴエモンは違う道を歩むことになります。モノローグで、なぜ彼はそう思ったのかということの説明するわけです。子供たちにとって面白いのは、ゴエモンが、もし違う道を選んでいたら... ということです。よく子供のゲームでありますよね。ですが、そこにはあらゆるジレンマが存在していません。ひとつのシーンを通す。それをもう一回繰り返してもらって、その時に違う道を選ぶということを考えてもらって。それがシティズンシップの教育に重要なことです。多分1時間ちょっとの時間がかかるのではないのでしょうか。長く時間をかけてやることもできますが、今日の最後にいろいろお話しする時間も設けたいと思っています。明日もまたディスカッションを出来る時間を設けたいと思っています。

さて、ゴエモンの秘密をお伝えしたいと思います。「ゴエモンは、彼の人生の中で1つ大衆の注目を浴びることを成し遂げました」。助成金を出す側の方々には、助成金を出す理由があるわけですね。ゴエモンが1つ成し遂げたことを記念するものを作ることに助成金を出してくれることになりました。パブリック・アートのようなものです。これが最後のエクササイズの部分です。

東京を少し歩いてみると、銅像があったりしますよね。その銅像などがシティズンシップをどう語っているのか？ そういうことに興味があるわけです。私はまだそうした像を東京で見えていないのですが、ロンドンでは多くの像があります。たとえば、ネルソン総督の有名な像があります。よくあるのは戦争の勇者や他国を植民地化した人物です。しかし、今思うととても恥ずかしいものですけどね。トラファルガー広場にはネルソン総督の像があり、今その広場には障害をもった女性の像が飾られています。オーストラリアでは泣いているアボリジニーの女性の像があります。彼女が子供を奪われてしまったことを教訓として残しておく像です。いま私たちがシティズンシップを考えるとシンボルになるもの、有名な戦士たちの像ではなくごく普通の人たちの像、そういうものを作ることによってシティズンシップの価値というもの、私たちが重きをおくシティズンシップというものを考えていきたいと思っています。

では、日本には何かを記念するどんな像がありますか？

参加者1：「八子公」。犬。

参加者2：長崎の「平和の像」

参加者3：「西郷隆盛」

ヘレン： どんな像があるか思い出してください。4人の方にゴエモンさんをやっていただきます。ゴエモンさんの仕事は、自分が「何を成したのか」を決めることです。それはごく普通のことかもしれませんが。あるいは何かのシンボルになるものでも構いません。とにかく、ゴエモンさんはそこでなんらかのヒーロー的存在になりました。また、それは良いことかもしれないし悪いことかもしれません。4人の人たちは一旦隠れていただいて、それぞれ自分で像になって、ゴエモンがどういうことを成したのかということを中心に想像したいのです。そして、それにタイトルをつけたい。ゴエモンを4人、お手伝い願います。ゴエモンの4人は隅の方でゴエモンが何を成したかを決めて、像を作ってください。

参加者： 一人で1つの像を作るのですか？

ヘレン： 4人で一緒に1つの像を作ってください。残りの方たちですが、私たちは皆ゴエモンのことを覚えています。もうすぐ除幕式が行われるといった状況です。みなさんはそれを見に行くわけです。何人かはゴエモンのことを非常によく知っています。何人かはゴエモンについて噂話をしています。なかにはジャーナリストもいます。こうした状況ですが、大切なのはそれぞれがゴエモンに対して何らかの意見を持っているということです。一人の人が像の除幕式を行いません。ハッピーなイベントになることでしょうか。でも、なかには嫌に思っている人もいますでしょう。ちょっと考えてみてください。あなたは誰なのか？ ゴエモンに対してみなさんどのように思っているのか？ 一人一文、彼に対してどう思うのか言ってみてください。

彼は苦勞人だった。彼はケチだ。彼の破滅は現在の経済のシンボルだ。ゴエモンは裏切り者だ。

ヘレン： さて、あそこが広場です。(赤いテープで四角に仕切られている)この赤い線の中に入った途端にみなさんは、今みなさんが想像したゴエモンを知っている人物になります。そこで、像の除幕を待つわけです。いいですか。

赤い線の中に入り、自分が想像した人物でしばし待つ。

ヘレン：「みなさま、本日はお越しいただいてありがとうございます。除幕式を執り行いたいと思います。」  
(ゴエモン役4人が像を作って示す) リラックスしてください。除幕をして像を見てどう思ったのかを、即興で話をしてみてください。「除幕でございます。」

一同拍手。それぞれ除幕された像に対して噂話をしたり、喜んだり、悲嘆にくれたり即興でリアクションをとる。

ヘレン：「みなさま、本日除幕を行なえたことを大変光栄に思っております。報道関係者の皆様、報道関係者の皆様いらっしゃいますか？テレビのカメラをお持ちの方いらっしゃいますか？(参加者の何人がその役として手をあげる)ゴエモンさんの親戚の方やお友達の方にインタビューして頂いても結構です。インタビューしていただけますか？」

それではもっと細かく見ていきたいと思います。みなさんはジャーナリストの人たちにあなたの感じた感想を述べていただければ幸いです。今日除幕された美しい像を一般大衆の方々に伝えていくというのは、とても大切なことなのです。どうぞ近くにお寄り下さい。何か質問をしていただいてもいいですよ。



参加者のある人は新聞記者になり他の人に即興で像について、ゴエモンについて聞き始める。

肯定的な感想、意見もできれば否定的なものも出る。右翼らしき男の妨害も入る。

ヘレン：「(その妨害を受け、除幕式の司会者として)問題がございますので、いま臨時に閉鎖させていただきます。」

今みなさんの見解というのはテレビ局や新聞社にとって非常に興味のあることなんです。それでは次に、今みなさんが見たこと聞いたことの中から、短いテレビのニュース報道、新聞の記事を作っていただきたいと思います。5分間です。(これも即興で何人かのグループで作る)ゴエモンの過去を語ることなのか、それとも違う視点からなのか？ちょっと考えてみてください。ニュースはローカルニュースあるいは地方紙の設定です。除幕式の翌日の朝の報道です。ゴエモンが何を成し遂げたのかについては、いまの除幕式で見たこの像からあるいは聞いたことの中から推測してください。

各グループで、ゴエモンが何を成し遂げたかの認識を作り、短いニュース報道を作成。「サッカーの伝道師」等。報道する内容の構成を話し、どのように伝えるかを相談。どんどん即興で、ニュース報道の一場面を試す。

ヘレン：このエクササイズはシティズンシップを考える上でポイントになるものなのです。では、みなさん一旦この赤い線の外に出てください。まず新聞のレポートを見たいと思います。それからテレビの報道、そして真実の物語、つまりゴエモンが何を成し遂げたのか？を見たいと思います。

順々に発表。

新聞報道 タイトル「堕ちた偶像か？」街の声：ゴエモンの友人「この銅像は嘘。サッカーの審判にお金を渡した。」右翼専門家「紛争地帯にいきサッカーを通じて平和を訴えるも、現地で拘束された。国の金で開放された。」街の一般の声、半々。どちらかというとなマイナス評価。

TVニュース報道 「サッカーの伝道師」若くして死んだカリスマサッカー選手あるいは先生らしい。サッカーのない国に行ってサッカーを普及していた。銅像設置に反対の人物乱入。現場、一次騒然も多数の支持者の「帰れ」コールが勝る。現場中継やむなく終了。

ゴエモンの功績の真実（ゴエモン役4人が最初に決めたもの）

幼い頃からのサッカー好きがこうじて、サッカーくじで8億円当てた。その8億円を使って、障害のある子供やサッカーの出来ない環境にいる子供たちのために機会や場所を提供する財団を設立。サッカー普及に尽力した。

ヘレン： いい人になりましたね。非常に賢い作り方をしていましたよね。お金を寄付する人というのは、総じて自分のプライバシーを守りたいものですが、それではこのゴエモン財団がこの像を作ったのでしょうか？それとも自分で払ったのでしょうか。本当に美しく作っていただきました。

それでは、なぜ、最後のエクササイズに私がこれを選んだのかをお話したいと思います。子供たちにシティズンシップを考えさせるためですが、私たちはいつもテレビや新聞、ラジオに取り囲まれています。メディアが伝える物語に子供たちは馴染んでいます。市民として子供たちが獲得すべきことの1つは、クリティカル・リテラシー、つまり、辛辣な読解者になることです。聞いた物語に問いかけるといこと。いま物語を作っていた中で各グループ違う見解を持っていたようにです。もちろん、子供たちと一緒にやるときはもっと時間をかけてやり、もう少し細かいステップを入れていくわけですが、みなさんの場合はショートカットをして進めていくことができたわけです。

私が好きなのは驚きの要素があるということ、つまり「あ、それをやったんだ」というような驚きです。今日は、いろいろなことをやっていただきました。まず最初に、自分自身を市民としてどう考えるのか。次はキャラクターを作るということをやっていただきました。そこでは異なる様々なドラマのテクニックを使っていたわけです。その後、1人の人の人生のイベントを追いかけていく物語を作りました。そして、その物語が語られる方法、どのように語られるのかを尋ねてわけです。未来を考え、過去をどう解釈しているのか、ということでした。

お疲れだと思いますが、小さいグループを作っていただいて、紙にシティズンシップのことで思ったことを書き加えてください。書いていただきたいことの質問は、今日シティズンシップについて探求しましたが、このワークショップを通じて出てきたことに関連すること、思いついたことを書き加えてみてください。そして、そのグループで考えてほしいのは、今日のことですが、シティズンシップとドラマがどう結びついていったかということです。4つのグループに分かれて考えてみてください。なるべく今まで一緒になってない人たちとグループを組んでみてください。ドラマとシティズンシップのことを書き加えていただければと思います。10分から15分のリフレクションの時間です。

グループでディスカッションしながら書き込む。

ヘレン： 本当に今日は長い一日だった感じています。みなさま本当に一生懸命やっていただきました。とても素敵な仕事をしていただきました。今日は長い旅をしましたね。それでは円になりましょう。見学者も入ってください。1人1つだけ、お話ししていただきたいと思います。みんなと一緒にやったことをどのように楽しんでいたか。をお話してください。お互いで作業したことです。見ていた方々も何かコメントしてください。何か面白いと思ったことをコメントしてもらえれば幸いです。私からスタートしますね。今日みなさんが一緒にやるということに、とても焦点を持っていたいただいたことを非常に私は喜んでます。

1人ずつ一言コメント。（略）

ヘレン： 何をみなさんがおしゃったのか知りたいのですが、通訳してもらうことによってスピードが落ちるのは嫌だと思ったので頼みませんでした。どうも今日は一日本当にありがとうございました。

第1日目終了。