

チャレンジ！！オープンガバナンス 2016 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注)	No. 9	タイトル 外国人市民と日本人市民の多文化共生の促進	自治体名 千葉県松戸市
アイデア名 (公開)	「演劇」と「リフレクション」で自分と相手を理解する		

(注) 地域課題タイトルは、COG2016 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	AAI		
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
代表者情報	氏名 (公開)	五十嵐章江	

※ 公開条件について

次ページ以降の「2. アイデアの説明」でご記入いただく内容は、内容を確認した上で、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)

(注意書き)

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2016_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2016 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。admin_padit_cog2016@pp.u-tokyo.ac.jp

<公開非公開など>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、代表者氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)
4. この応募内容のうち、「審査項目自己評価」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。
5. 「アイデアの説明」中に、文章、写真、図画などで応募したチーム以外に知的所有権が属する箇所がある場合には、法令に従った引用や知的所有権者の許諾を得るなどをした旨をそれぞれ注として書いてください。「審査項目自己評価」中も同様をお願いします。

<チームメンバー名簿>

6. チームメンバーは別紙のエクセルファイルに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は COG 事務局からは非公開です。詳細は別紙をご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

データや資料を活用して課題の具体化とその解決につながるアイデア（公共サービス）のストーリーを語ってください。

(1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、だれがする、何をする、どこでする、いつする、どのようにするものなのかを考えて、各要素を入れて内容を描きストーリーを整理していくとよいでしょう。以下の欄内でご記入ください。（必要に応じて図表を入れても構いません）

本プロジェクトの目的は、**参加者が演劇を通じた協働作業から既存の自己文化を俯瞰し、多文化共生意識を促進することである。**演劇はコミュニケーション能力養成に有効であり、行動を俯瞰する能力(省察＝リフレクション)は多文化理解に必要である。プロジェクトでは、様々な社会的背景を持った参加者が一つの目的(＝演劇上演)に向かい協働作業を行う機会を設け、それまで参加者が当然だと思っていた自分の考え方や行動基準を俯瞰できるように促し、多文化共生意識の促進を目指す。最終的に、プロジェクトに参加した松戸市民それぞれが、地域文化コーディネーターとして地域で活躍できるような育成を目指す。

まず、本プロジェクトの**全体の概要**について説明する。参加者は松戸市民と日本在住外国人である。参加者の条件については特に求めず、年齢や語学力も問わない。人数は三十人程度で、松戸市民と外国人の数を合わせ、プロジェクトの実施期間は八週間ほどで、週末の一日に一回三時間ほどのセッションを行う。つまり、全八回、二十四時間ほどの内容となる。参加者には全てのセッションへの参加を原則とする。

次に、本プロジェクトの**具体的な内容**について記述する。参加者は与えられた条件のもと、プロジェクト終了後の演劇発表という共通の目的を達成するために、八週間ともに協働活動をする。活動中は、演劇の専門家であるメインファシリテーターとサブファシリテーターが参加者の活動を身近に観察し、参加者の活動をサポートする。そして、使用する演劇媒体についての詳細は(作品・台本・シナリオ・配役など)、参加者の様子や背景によって最適なものを選択する。ファシリテーターの活動への介入度合いについても、参加者の様子によって適時判断をして決定していく。さらに、参加者の行動や意識の変化を客観的に観察・分析し、活動全体の効果を高めるために、全ての活動を録画する。録画された内容はプロジェクト終了後に参加者と共有し、どのような効果や変化が起きたかを議論する場を設ける。また、松戸市全体に公開する場も設け、プログラム参加者以外の市民にとっても学びとなるような機会を作る。つまり、本プロジェクトの成果物は、参加者が作り上げた演劇と、活動過程を録画したビデオの二点となる。

最後に、本プロジェクトの**手法**について説明する。プロジェクトの基礎となるのは、演劇を媒体としたコミュニケーション活動とそのリフレクション(＝省察)から導かれる参加者の気づきである。プロジェクトの目的である「**自己文化の俯瞰による多文化共生の促進**」の実現の為には、参加者が自分の行動や発言を客観的にリフレクションする必要がある。リフレクションには、演劇活動の「無意識を意識化する」行為が有効であり、毎回のセッションで演劇を基にリフレクション活動を丁寧に取り入れる。参加者は、セッション毎のリフレクションと演劇そのもののコミュニケーション体験から、協働活動中に起こった不快感・違和感・摩擦・衝突などについて、「なに」が起きて・「なに」を感じて・「どう」判断して・「どう」行動したかを客観的に見つめる。そして、リフレクションから新たに発見した点・変化した点・または変化しない点、などについて話し合い、お互いの気づきのレベルを高める。さらに、成果物の一つである録画ビデオも、リフレクションに活用する。なぜなら、参加者が自らの行動を映像という媒体を通して観察することで、多くの気づき生まれるからである。また、プログラム参加者以外の市民に視聴の機会を設け、映像を通じた疑似体験からの学びも促進する。

目的： 演劇を通じた協働作業から既存の自己文化を俯瞰し、多文化共生意識を促進する

誰が	30人の松戸市民と日本在住外国人が
何のために	無意識の意識化・内省と俯瞰の実現のために
何を使い	演劇と省察活動を行い
何をするか	協働活動中の摩擦や衝突にどのように対応したかを客観視し、「自分の文化」に気づく

(2) アイデアの論拠(公開)

アイデアの論拠(なぜこのアイデアにするのか)を、それをサポートする数値データ(実績、統計やアンケートなど数字であらわされるもの)や証拠(資料や計画、既存の施策など)(以下:総称して「データ類」といいます)などを含めついで記入ください。数値データや証拠は出所を明らかにしてください。以下の2ページの欄内におさまるようお願いいたします。

本プロジェクトは、演劇という協働作業を通して、参加者が既に持っている価値観や文化の俯瞰・リフレクション（＝省察）を促す。そのため、活動の基盤となるのは、「演劇」とその「リフレクション」から促進される参加者の気づきである。そこで、①「リフレクション」がどのような学習として社会にみなされているか、②「演劇」がコミュニケーション能力育成の手段としてどのように受け取られているか、そして、③松戸市の国際化の現状について論拠を挙げる。

まず①「リフレクションの学習としての側面」であるが、リフレクションは、行動や経験を客観的に観察・内省することであり、その効果については Kolb (1984), Korthagen (2001) などによって議論されている。特に Kolb の Experiential Learning Cycle (ELC 経験学習サイクル) はリフレクションをサイクルに取り入れ、教育・医療・ビジネスなど様々な場で応用されている。そして、Korthagen は Kolb の ELC のリフレクションに、「Awareness of essential aspects」という項目を追加し、リフレクションの強化を追求している (表 1)。

さらに、Organization for Economic Cooperation and Development (OECD 経済協力開発機構) は、青少年の教育に必要な要素を Key Competencies (2005) にまとめ、Reflectiveness (リフレクション性) を骨子 (the heart of key competencies) とし、その効果について記述している (引用 1)。また、Association of American Colleges & Universities (全米大学・カレッジ協会) も、「The Essential Learning Outcomes (ELOs)」における学習達成度合いを表す Value Rubric (2007) で、リフレクションについて記述している (引用 2)。

次に、②「演劇」がコミュニケーション能力育成の手段としてどのように受け取られているかについて述べる。文部科学省は、「コミュニケーション教育推進会議」の審議経過報告で、「子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～『話し合う・創る・表現する』ワークショップへの取組～」(2011) をまとめた。これまでのコミュニケーション教育について議論し、今後どのような効果的な方策を推進するかについての提言である。そこで、項目 2 の「コミュニケーション能力を育成する手法・方策」の「(3) 効果的な手法・方策」において、演劇的活動を取り入れるという言及がある。また、リフレクション活動 (ふりかえり) についても記述がある (引用 3)。

そして、「コミュニケーション教育推進会議」の座長には、教育者ではなく劇作家の平田オリザ氏が迎えられている。平田氏は著書の『わかりあえないことから－コミュニケーション能力とは何か』(2012) の中で、「演劇は、常に他者を演じることができる。実際の体験教育ほどの効果はないかもしれないが、異文化、他者への接触をフィクションの力を借りてシミュレート (疑似体験) することができる」と述べている。また、演劇を取り入れた実践例として、可児市の文化創造センター ala (アール) の「多文化共生プロジェクト 2014」が挙げられる。

最後に、③松戸市の国際化の現状について述べる。住民基本台帳によると、外国人市民は増加傾向にあり、2012 年から 2015 年までで 21.8%、2319 人増えている (10647 人から 12966 人)。一方で、国際交流協会に会員登録している外国人居住者数は全体の 5.3% となっており (2016.8 現在)、市内に暮らすほとんどの外国人の生活実態が分からない状態である。また、外国人市民と交流している日本人市民の割合 (市民意識調査で、「大変よくある」と「しばしばある」の合計) は、3% 前後で推移しており、調査を開始してから変化していない。

以上、①「リフレクション」がどのような学習として社会にみなされているか、②「演劇」がコミュニケーション能力育成の手段としてどのように受け取られているか、③松戸市の国際化の現状、という 3 つの論拠から、松戸市の異文化共生の意識を促進するためには、「演劇を使った協働作業」と「リフレクション」が有効であると判断した。

<参考文献>

Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Korthagen, F. (ed.). (2001). *Linking Practice and Theory: The Pedagogy of Realistic Teacher Education*. Routledge. (= 2010, 武田信子訳『教師教育学－理論と実践をつなぐリアリティック・アプローチ』学分社。)

Organization for Economic Cooperation and Development (OECD), 2005, The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary.

(<http://oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf>, 2016.12.12)

Association of American Colleges & Universities, 2007, Essential Learning Outcomes.

(<http://www.aacu.org/leap/essential-learning-outcomes>, 2016.12.12)

コミュニケーション教育推進会議. (2011) 「子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～『話し合う・創る・表現する』ワークショップへの取組～」

平田オリザ (2012) 『わかりあえないことから-コミュニケーション能力とは何か』 講談社現代新書

<松戸市調査資料>

・外国人登録者数 <https://www.city.matsudo.chiba.jp/profile/jinkoutoukei/toukeisho/toti.html>

・国際交流協会登録者数 <http://www.miea.or.jp/>

・市民意識調査結果

https://www.city.matsudo.chiba.jp/shiminnokoe/enquete/kekka/27_shiminisikicyousa.html

表1 Experiential Learning Cycle



引用1 Key Competencies (OECD)

Thus, reflectiveness implies the use of metacognitive skills (thinking about thinking), creative abilities and taking a critical stance. It is not just about how individuals think, but also about how they construct experience more generally, including their thoughts, feelings and social relations. This requires individuals to reach a level of social maturity that allows them to distance themselves from social pressures, take different perspectives, make independent judgments and take responsibility for their actions.

引用2 Value Rubric (Association of American Colleges & Universities)

Reflection also allows exploration of alternatives, the consideration of future plans, and provides evidence related to students' growth and development.

引用3 「子どもたちのコミュニケーション能力を育むために～『話し合う・創る・表現する』ワークショップへの取組～」(文部科学省)

(3) 効果的な手法・方策

○ 実施に当たっては、

・グループ単位(小集団)で協働して、正解のない課題に創造的・創作的に取り組む活動を中心とするワークショップ型の手法をとること

・演劇的活動など表現手法を豊富に取り入れていること

・ワークショップの理論や手法を備えた芸術家等の外部講師が授業に参画することが大事である。

○ 発表を目的化せず手段として位置付け、創作やグループでの話し合い等といった活動の過程を重視することが重要。その際、ワークショップでは、「導入過程」「展開過程」「ふりかえり過程」という要素をもったプログラムを意識的に組んでいく必要がある。

(下線は筆者による)

(4) そのほか（公開）

アイデアのアピールポイントや、アイデア実現に当たっての制約があればそれとその当面の解決方法、さらに将来の発展可能性（例えば「将来的に xx という制約をクリアできれば、追加で○○ということが実現できる」など）について、以下の欄内におさまるよう、簡潔にご記入ください。

<アピールポイント>

・「大人(松戸市民)と大人(日本在住外国人)」が参加者である点

全国で行われている多文化共生の体験活動は「未来を支える子供たち」をターゲットにしたものが多い中で、松戸市で行うプロジェクトは「成人した市民・大人」がターゲットである。外国籍市民と日本人成人市民との交わりが極めて少ないことは松戸市のオープンデータから明らかで、また、その関わりの割合は数年横ばいで、変化の兆しは見られない。このような「日本人住民」と「外国籍住民」の関係性の希薄化は、「ゴミの日がわからない」・「回覧板が読めない」・「町会費を払いたくない」というように、市民生活を営む上での最低限の理解が進まず、地域トラブルに発展しやすい。外国籍市民が増えていっている現状において、互いの存在に無理解・無関心で続けることは不可能であり、将来の対立・衝突・孤立を生み出してしまうこともあり得る。そのため、「大人」に対する活動の促進は急務であると考える。

・ 演劇を手法として用いる

「演劇」の強みは、①立場を変えて自分自身ではない役割を演じられる(自分ではないものになれる自由さがある)、②対立と葛藤を設定することができる(擬似的であるが故に客観性ももてる)、③物語・設定を通して相手と関わり続ける必然性が生まれる(コミュニケーションの創出)、④演劇で生まれる関係性は限定的で必ず終わりがある(手軽である)、の4点である。演劇を通して、コミュニケーションの楽しさや難しさを感じ、参加者同士が共通体験を通し互いの理解を深め、疑似市民生活を体験できる。今後、市民として互いによりよい、住みやすい世界を作る仲間づくりの種になることが期待できる。

<アイデア実現に当たっての制約>

本プロジェクトは、参加者が共通体験を通し互いの理解を深めることがメインになっており、第三者へ成果として発表することには重きを置いていない。しかし、演劇は本来、第三者である観客がいて成立するものである。また、演劇の発表を行うことで実施した多文化共生活動を多くの市民に向けて発表ができ、さらに多くの人々の理解につながる可能性もある。将来的には、回数や予算の拡大をすれば演劇公演も可能となるので、今後の課題としたい。

<将来の発展可能性>

本プロジェクトに参加した人々が核となり、多文化共生社会の実現のために、「よりよく暮らす・生きる・死ぬ、街づくり」という目的に向けてリーダー的役割を担えるようになる。そこを出発点として、孤立ではなく繋がること・排除ではなく受け入れること・無関心ではなく混じること・無視ではなく協力し協働すること、を主眼に、多文化共生意識を持った市民を育てる活動を増やしていく可能性を探る。さらに、別の地域や場面(学校・PTA・職場など)でも類似のプロジェクト展開の可能性が望まれる。