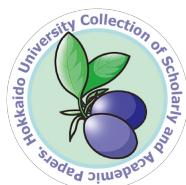




HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	令和7年度札幌市大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金 札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業 実施報告書
Author(s)	北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
Description	北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部が2025年度に行った「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」に関する報告書。
Issue Date	2026-03
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/99177
Type	report
File Information	2026_RecurrentEducation_Report .pdf



札幌市の劇団他と連携した
「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業
実施報告書

Contents

まえがき	2
1 章 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムの概要	3
サマリー	3
共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム概要	4
事業実施計画書	6
プレゼン資料	12
2 章 受講生募集プロセス	15
サマリー	15
プログラム実施のための学内手続きと募集要項の作成	16
ささプロの受講生募集広報	19
ささプロ説明会	20
応募面談と選考	24
3 章 ささプロ募集サイトの構築	27
サマリー	27
ささプロの募集サイトの特徴と構造、ささプロのロゴ	28
ささプロ募集サイトの構築のために必要な素材と手順	29
4 章 ラーニング・マネジメント・システム (LMS) の構築とラーニングマネージャー	33
サマリー	33
ラーニング・マネジメント・システムの導入	34
ささプロの LMS の構築とラーニングマネージャー	35
5 章 「ぼくが生きてる、ふたつの世界」上映会と呉美保監督特別講演会	39
サマリー	39
『ぼくが生きてる、ふたつの世界』上映会と呉美保監督特別講演会	40
上映会と講演会感想	43
呉美保監督特別講演	48
6 章 オンデマンド講義	53
サマリー	53
オンデマンド講義の概要	54
ささプロのオンデマンド講義	56
7 章 演劇創作集中演習	65
サマリー	65
演劇創作集中演習の準備	66
集中演習の進行	67
集中演習の所見	75
講師のふりかえりとコメント	77
8 章 ワークショップ	81
サマリー	81
開講特別ワークショップ レゴ® シリアスプレイ® メソッドと 教材を活用したワークショップ～学びの目標をつくる～	82
第2回ワークショップ：ユニバーサルデザインなあそびをつくろう	86
第3回ワークショップ：「公共・政策」を考える	92
9 章 修了判定プロセス	99
サマリー	99
必修科目の修得要件の確認プロセス	100
修了証の発行プロセス	101
10 章 演劇的手法の研究会	103
サマリー	103
第5回 昨年度の研究会を振り返る研究会	104
第6回 「まちのはじまりと場の記憶」鑑賞会	108
第7回 鑑賞会を振り返る研究会	111
第8回 シアターゲームを試行する研究会	117
11 章 「共生のまちづくり」を考える市民ワークショップ協力	121
サマリー	121
「共生のまちづくり」を考える市民ワークショップ協力	122
12 章 ささプロ修了生の声	129
サマリー	129
ささプロ（共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム）を終えて	130
13 章 巻末資料	135
サマリー	135
2025年度共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム募集要項	136
2025年度共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムフライヤー	139
選考結果と今後のお手続きについて	140
ラーニング・マネジメント・システムのログインマニュアル (1)	141
ラーニング・マネジメント・システムのログインマニュアル (2)	142

まえがき

本報告書は、札幌市が実施した、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に採択された「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」（以下、本事業）に関連する事業内容の、2025年度の実施記録を編纂したものである。

本事業は2024年度に実施した「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」の後継に相当する。本事業は、北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部（以下、リカレント教育推進部）が実施主体となり、公益財団法人北海道演劇財団、一般社団法人劇団弦巻楽団、北海道大学サステナビリティ推進機構SDGs事業推進部門、札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニバーサル推進室と連携し、2025年6月から翌年2月にかけて実施した。

本事業は、北海道大学の部局等などが実施する、社会人向けの学び直し、すなわち、リカレント教育プログラム（Recurrent Education Programs in Hokkaido University：ReH）の1つとして、「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」（略称：ささプロ）を実施することが目的である。

ささプロは「共生を支えるコミュニティマネージャー」（略称：ささマネ）の育成を目的としている。札幌市はまちづくりの重要概念として、ウェルネス、スマート、ユニバーサルの3つを掲げている。また、札幌市は2025年4月に「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例（愛称：つながるさっぽろ条例）」を制定した。以上を踏まえ、リカレント教育推進部は、ささマネを「地域やコミュニティの課題解決を目指し「共生のまちづくり」の実現を目指すイベントを、構成・計画・実施・運営できる人材」と位置づけている。ささプロは、2025年10月に22名の第1期の受講生と、2名のリカレント教育推進部のスタッフ、学内外の3名のささプロ協力教員、そしてささプロが導入したラーニング・マネージャー1名、および運営支援を行う事務補佐員らと共にスタートした。

2025年度の主たる事業内容は、開講準備、上映会の実施、演劇的手法の研究会、ささプロの実施・運営などである。本報告書は、上記の事業内容をまとめている。

本報告書の作成目的は、事業の実施内容を記録し改善点を洗い出すという、いわゆる事業のPDCAサイクルを回すことだけではなく、事業内容の市民への周知も含まれている。公的資金を用いた学術的な知見については、オープンアクセス・オープンデータが求められるようになった。補助金を用いた事業についても、積極的に内容をまとめ、市民にも読みやすい形で公開することは必須であろう。

本報告書が「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」のアウトリーチや、プログラム改善、次年度への展開、そしてこれら事業内容にとどまらず、広く札幌市の共生社会の実現やまちづくりの一助になれば幸いである。

2026年2月
北海道大学大学院教育推進機構
リカレント教育推進部
特任教授 種村 剛
部長 川本思心

1 章 共生を支えるコミュニティマネージャー 養成プログラムの概要

サマリー

2025 年 2 月に、令和 6 年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」の終了後から、2025 年度に公開される予定の令和 7 年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進補助金（以下、補助金）の応募準備を開始した。2025 年 4 月 1 日に補助金の公募要領が公開された。リカレント教育推進部で協議を行い、リカレント教育推進部特任教授の種村剛が中心となり、事業名を「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」として、単年度の事業として申請することを決定した。

2025 年 5 月末に申請書を札幌市に提出した。6 月 12 日の書類審査通過後、6 月 18 日に、種村が、プレゼン審査に臨んだ。6 月 30 日に、札幌市の担当者より「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」（以下、本事業）を単年度の事業として採択する旨の連絡があった。

本事業の中核は 2024 年度に「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」で実施準備を行った「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」の実施である。

本章は、リカレント教育推進部が企画した「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」の概要を紹介し、併せて、札幌市に提出した事業計画およびプレゼン審査に使用したスライド資料を掲載する。

1. 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム概要

■ 要旨

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（以下、ささプロ）は、2025年10月に開講した、札幌市令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」に基づく、北海道大学リカレント教育プログラムである。本節は、ささプロの概要をまとめる。

1.1 大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金

ささプロは、札幌市の令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」（以下、本事業）に基づくプログラムである。

本事業は、リカレント教育推進部が、令和6年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金によって実施した「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」の後継に相当する。

「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」では、ささプロ開講のための準備のために、公開シンポジウムやオンデマンド講義の作成、演劇的手法の研究会などを行った。詳細は2025年3月に公開した『札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業 実施報告

書』を参照されたい（p.8のQRコードよりダウンロード可）。

1.2 リカレント教育推進部とリカレント教育

ささプロの実施主体は、北海道大学リカレント教育推進部（以下、リカレント教育推進部）である。リカレント教育推進部は、リカレント教育プログラムを推進するために、2022年度に北海道大学に設立された組織である。

リカレント教育は、一度学校教育を終えた後も、必要に応じて再び学校に戻り、仕事と学習を繰り返す、教育のしくみである。北海道大学は、社会のニーズを踏まえ、総合大学としての特色や美しいキャンパスを活かし、ICTの活用や企業や自治体等との連携を通して、高度で多様なリカレント教育プログラムの提供を推進している。

ささプロは、自治体等と連携した、リカレント教育プログラムに位置づけられる。

1.3 ささプロの実施体制

ささプロの実施体制は、実施主体であるリカレント教育推進部を中心に、連携組織、事務組織、協力教員、ラーニングマネージャーで構成されている。

連携組織

本事業の特徴は「民間企業等との連携」との連携である。ささプロは、民間企業の連携先として、昨年度に引き続き、公益財団法人北海道演劇財団、一般社団法人劇団弦巻楽団と調整を行った。大学内部の連携先として、前年度に連携した北海道大学ダイバーシティ・インク

共生を支えるプロジェクトマネージャー養成プログラム 実施・連携体制図

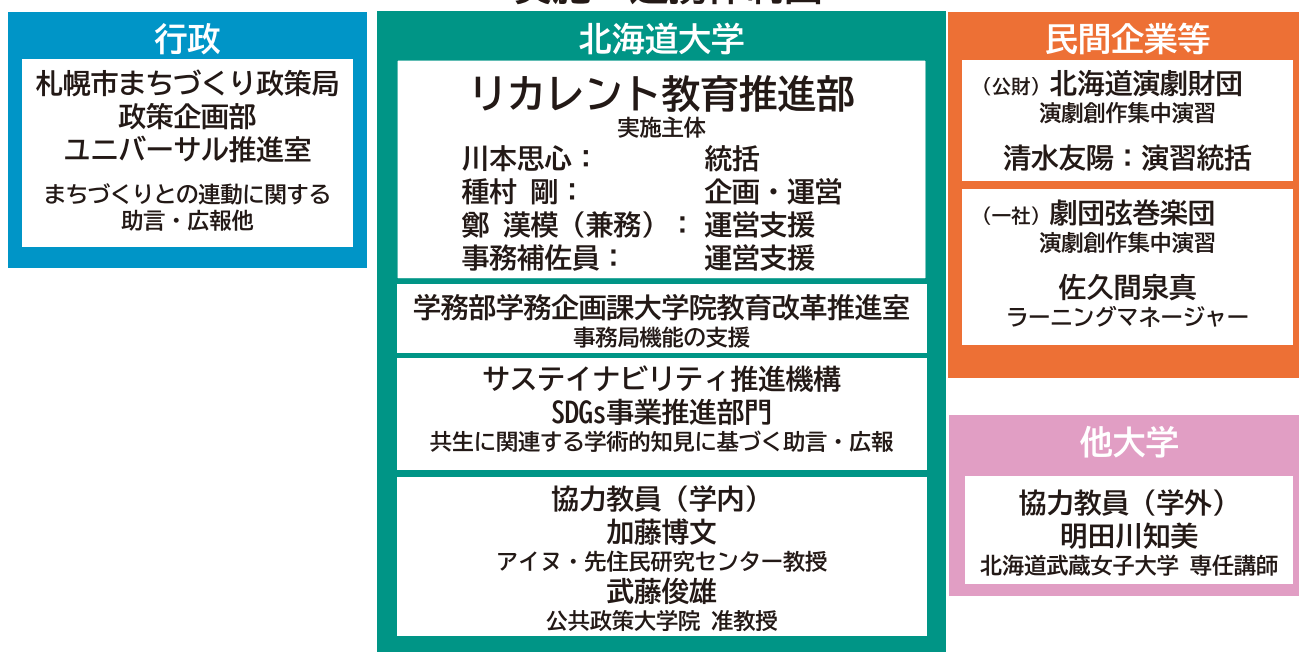


図 1-1 共生を支えるプロジェクトマネージャー養成プログラム実施・連携体制

ルーション推進本部に打診を行った。しかし、北海道大学ダイバーシティ・インクルージョン推進本部からは今年度の連携を見送ることが伝えられた。

そのため、昨年度レゴ® シリアスプレイ® のワークショップの支援を受けた、北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門（以下、サステナビリティ推進機構）に連携を依頼した。共生社会の実現は SDGs のウェルビーイングの理念と繋がると考えたからである。5月2日に、サステナビリティ推進機構にリカレント教育推進部からささプロの趣旨説明を行い、連携を締結した。

事務組織による事務局機能の支援

ささプロの実施にあたっては、北海道大学学務部大学院改革推進室が、本プログラムの事務運営を担当している。

協力教員

今年度より、ささプロの協力教員の制度を新設した。公募申込前の4月に学内外の有識者に協力教員を依頼し、明田川知美（北海道武蔵女子大学 専任講師）、加藤博文（北海道大学アイヌ・先住民研究センター 教授）、武藤俊雄（北海道大学公共政策大学院 准教授）3名の教員がささプロに参画した。

ラーニングマネージャー

ささプロでは、慶應 MCC（丸の内シティキャンパス）のラーニングファシリテーターの取組を参考にし、ラーニングマネージャーを導入した。ラーニングマネージャーはささプロのオンデマンド講義のプラットフォームになる、ラーニング・マネジメント・システム（LMS）での講義や議論の記録、講師のアシスタント、発言を促す場づくり、対話・交流の働きかけ、まとめの発信、課題の指示・定期的な連絡を行い、講師や参加者とは異なる立場で学びの場に関わり、参加者の迷い、期待、不安に寄り添い、学びに伴走する役割を果たす。今年度のラーニングマネージャーは、佐久間泉真（弦巻楽団）に依頼した。

1.4 ささプロの目的と目指す社会

ささプロの目的

ささプロは、地域やコミュニティの課題解決を目指し「共生のまちづくり」の実現を目指すイベントを、構成・計画・実施・運営する人材、「共生を支えるコミュニティマネージャー」（略称、ささマネ）を養成することが目的である。

ささプロの目指す社会像

私たちは、一人ひとり違っています。異なる特徴を持った人々が共に暮らし、生活を営んでいることが、社会の姿です。現実の社会には、多様性や社会包摂の理念が含まれています。これらの理念は、私たち人類が長い年月をかけて勝ち取った民主主義を支える考え方です。ささプロは、共生社会の実現を目指し、地域からボトムアップで民主主義の理念を取り戻す活動です。社会課題の解決を通じ、誰もが取り残されず、よく生きることのできる地域社会を未来に残すこと。これが、ささプロの目指す社会像です。

1.5 ささプロ実施の背景

札幌市は2022年10月に「第2次札幌市まちづくり戦略ビジョン ビジョン編」を取りまとめ、まちづくりの重要概念として、ユニバーサル（共生）、ウェルネス（健康）、スマート（快適・先端）の3つを掲げた。また、2025年4月には「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例（愛称：つながるさっぽろ条例）」が施行された。日々の暮らしを、すべての人にとって豊かでよりよいもの（well-being）にしていくためには、行政、市民、事業者の連携・連帯が欠かせない。ゆえに人びとをつなぐ対話の場をつくり、札幌の社会課題解決に取り組む人材が求められている。以上が、ささプロがささマネの育成を目的に設定する背景である。

1.6 ささプロのプログラム概要

ささプロのプログラム概要は次である。プログラムの詳細については、本報告書のプログラム実施のための学内手続きと募集要項の作成（3章1節）及び付録のささプロ募集要項を参照されたい。

表 1-1 ささプロのプログラム概要

開講期間	2025年10月19日（日）～2026年1月30日（金）
定員	社会人 15 名程度、学生 若干名 合計 20 名
受講料	社会人 29,000 円（税込）、学生 14,000 円（税込） 学生の規定：学生は大学生、短大生、専門学校 の学生を指す。社会人学生は社会人の 受講料を適用する。
プログラム 構成	オンデマンド講義（必修科目） 演劇創作集中演習（必修科目） ワークショップ（選択科目）
修了証	北海道大学総長名の修了証

1.7 2025 年ささプロの募集・修了状況

2025 年（第 1 期）のささプロの応募者数、選考通過者数、受講者数（選考通過者のうち受講料を入金した者の数）、修了者数の状況は次である。

表 1-2 2025 年度ささプロの応募・受講・修了状況

	応募者数	選考通過者数	受講者数	修了者数
2025 年度（第 1 期）	22 名	22 名	22 名	20 名

第 1 期のささプロの受講者の 22 名の属性は次である。

表 1-3 2025 年度ささプロ受講者の概要

性別	女性 15 名 男性 7 名
属性	社会人 22 名 学生 0 名
世代	20 代 1 名 30 代 4 名 40 代 6 名 50 代 9 名 60 代 2 名
居住地	道内 18 名（うち札幌市内 17 名） 道外 4 名 （東京・埼玉・三重・奈良 各 1 名）

2. 事業実施計画書

大学院教育推進機構リカレント教育推進部

1. 事業名

札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業

2. 事業の概要

本節では、札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業の概要を説明する。以下に、事業計画の背景、目的、アウトプットとアウトカム (1)、プロジェクトマネージャーと共生を支えるコミュニティマネージャーの関連整理 (2)、想定する対象者 (3)、ささプロの教育プログラムの構成 (4)、演劇創作集中演習の特長 (5)、リカレント教育推進部の昨年度の実践 (6)、ささプロの実施体制 (7) を示す。

2.1 事業計画の背景、目的、アウトプットとアウトカム 共生社会実現の重要性と人材の必要性

札幌市は、まちづくりの理念の1つに「ユニバーサル (共生)」を掲げ、令和7年度「札幌市誰もががっつき合う共生のまちづくり条例」(以下、共生のまちづくり条例) を施行したところである。

日本においては、年齢・性別・障がいの有無・国籍・民族・宗教・文化等の違いを認め尊重し合うことの大切さや、多様性・包摂性といった共生社会の理念は、SDGs の考えと共に、広く共有されつつある。

その一方で、女性の社会参画に対するジェンダーギャップの存在、海外や異なる民族にルーツを持つ人々に対する迫害や差別、障害者の就労機会の拡大やアクセスの平等、経済的格差や教育機会の格差など、解決すべき多くの課題が存在する。

同時に、共生社会の理念が、規範的なものと捉えられることによって、逆に人々の利害や価値観の対立をもたらしたり、共生社会の理念を自分とは無関係だと感じる無関心層を生み出したりする現実もある。

共生社会の実現のためには、市 (行政)・市民・事業者それぞれの連携・協働が欠かせない。加えて、共生社会の〈規範的〉とも思える理念が決して私たちの生活と無縁ではなく、むしろ、私たちの日常生活を豊かにする〈実質的〉な機能を有していることを、そして、すでにそれぞれ異なる個人が共に暮らし生活している〈現実〉があることを、広く市民が共有することが重要である。

共生社会の実現のために、複数のステークホルダーをつなぎ、異なる価値観を持つ人々の対話の場づくりができる人材が必要とされる所以である。

共生を支えるコミュニティマネージャー養成事業の提案

札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業 (以下、本事業) の目的

は、社会人向けのリカレント教育 (学び直し) プログラムの開発・実施を通じて、札幌市の目指す「共生のまちづくり」を実質化・加速化するプロジェクトを企画・構想・実施・運営するための人材を育成することである。

本事業は、地域やコミュニティにある課題の解決を目指し、とりわけ「共生のまちづくり」を実現するための、プロジェクトを構想・計画・実施・運営する人材を「共生を支えるコミュニティマネージャー」(略称、ささマネ) と名づける。併せて、本事業で実施するリカレント教育プログラムを、「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」(略称、ささプロ) と呼称する。

本事業は、北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部が、昨年度実施した、令和6年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金による「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」の後継にあたる。

ささプロのアウトプットとアウトカム

ささプロの短期的なアウトプットは、共生社会についての基本的な知識と、プロジェクトを実施するためのスキルとマインドを持った10~20名程度の包摂的コミュニティマネージャーを輩出することである。

長期的なアウトカムとして、共生を支えるコミュニティマネージャーを通じた、社会課題の解決を通じ、誰もが取り残されず、よく生きることのできる未来の札幌の実現を挙げる。

2.2 プロジェクトマネージャーと共生を支えるコミュニティマネージャーの関連整理

プロジェクトとプロジェクトマネージャー

プロジェクトとは、特定の目的を達成するために計画的に実施される活動である。例えば、企業における製品開発のためのプロジェクトや、行政における制度設計のためのプロジェクト、地域コミュニティにおけるイベント実施のためのプロジェクトなどがある。

プロジェクトマネージャーとは、プロジェクトの責任者であり、プロジェクトの企画、運営管理を行い、プロジェクト遂行のためのスケジュールやタスク管理を行う者である。

プロジェクトマネージャーには「コンピテンシー」すなわち、課題解決を実行するための思考や行動、課題解決に向かうための態度が求められる。具体的には、プロジェクトの目的設定、企画形成能力、計画遂行能力、メンバーの組織化、ファシリテーション、リーダーシップなどを挙げることができる。

地域課題の解決に取り組むコミュニティマネージャー

本事業におけるコミュニティマネージャーは、プロ

ジェクトの中でも、とりわけ地域課題の解決や、まちづくりに関連する企画・計画に係るプロジェクトを遂行する役割を果たす人材を指す。コミュニティマネージャーは地域における社会課題の解決が求められる現在、コミュニティに必須の人材である。

コミュニティマネージャーは、プロジェクトマネージャーの知識やスキルはもとより「まちづくり」や「コミュニティ」における、地域課題の発見、地域課題の共有、地域の組織化などの知識やスキルが求められる。

共生を支えるコミュニティマネージャー

ささプロが養成を目指す、共生を支えるコミュニティマネージャーは、上述のプロジェクトマネージャー・コミュニティマネージャーの役割を担いつつ、同時に、共生社会の実現のために求められる基本的な知識や態度を有する人材である。

ゆえに、共生を支えるコミュニティマネージャーには、前述のプロジェクトマネージャーおよびコミュニティマネージャーの知識やスキルはもとより、共生社会に関連する「まちづくり」「公共」「社会」「多様性」「包摂」「人権」「ウェルビーイング」「共生」「ユニバーサルデザイン」「心のバリアフリー」「障害の社会モデル」「合理的配慮」「ステレオタイプ」「偏見」「差別」「マイクロアグレッション」等についての知識や、多様性と包摂性のある社会の価値に対する共感、多様性と包摂性のある社会の実現を目指す態度が求められる。

2.3 想定する対象者

ささプロは、札幌市の社会人、とりわけ公務員や教員、議員候補者、地域おこし協力隊、地域課題の解決に取り組むNPO法人の構成員、医療や福祉関係者、メディア関係者など10～20名程度を主な対象者とする。共修および後述する「ユニバーサル（共生）」の観点から、北海道大学の大学院生や留学生を参加者に加え、学生と社会人が共に学び合うプログラムとして企画する。

本事業の対象者は10～20名程度と、比較的小規模である。しかしながら、この10～20名のプロジェクトマネージャーが核となり、将来的に地域課題に取り組むことで、札幌市全体の公益に資すると考える。

2.4 ささプロの教育プログラムの構成

ささプロの教育プログラムは、コミュニティマネージャーに必要な知識を体系的に学ぶオンデマンド講義、

北海道大学および他大学の研究者やまちづくり実践を行っている企業家による、発展的・応用的な内容を扱う対面講義、リーダーシップやコミュニケーションなどの課題解決に必要とされるスキルを体験的に学ぶ演劇創作集中演習の3つの柱で構成する。以下に、オンデマンド講義（4.1）、ライブ講義（4.2）、演劇創作集中演習（4.3）について記す。

表 1-4 ささプロの教育プログラム構成

オンデマンド講義	コミュニティマネージャーに必要な基礎的な知識を体系的に学ぶ
ライブ講義	研究者やまちづくりに関する有識者から直接発展・応用的内容を学び、受講生同士のネットワーキングを行う
演劇創作集中演習	リーダーシップなど課題解決に必要なスキルを体験的に学ぶ

オンデマンド講義

オンデマンド講義は、まちづくりや共生社会、プロジェクトマネージャーに必要な知識、演劇に関する知識を学ぶ内容である。それぞれの講義は30～40分の動画、全体で20本程度で構成する。

オンデマンド講義の構成は3つの講義群で構成されている。講義は、10月から開講する予定である。

表 1-5 オンデマンド講義の講義群

講義群 1	「まちづくり」や「共生社会」について知ろう
講義群 2	プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう
講義群 3	演劇を創作する学び

昨年度の事業において、10本のオンデマンド講義を作成した。講義リストは別紙1を参照のこと。

ライブ講義

北海道大学および他大学の研究者やまちづくりの実践を行っている企業家によるライブ講義を行う。ライブ講義は、対面あるいはオンラインで実施する。ライブ講義は、受講者同士のネットワーキングの場として機能するようにデザインする。

演劇創作集中演習

2026年1月に、ささプロ全体の締めくくりとして、

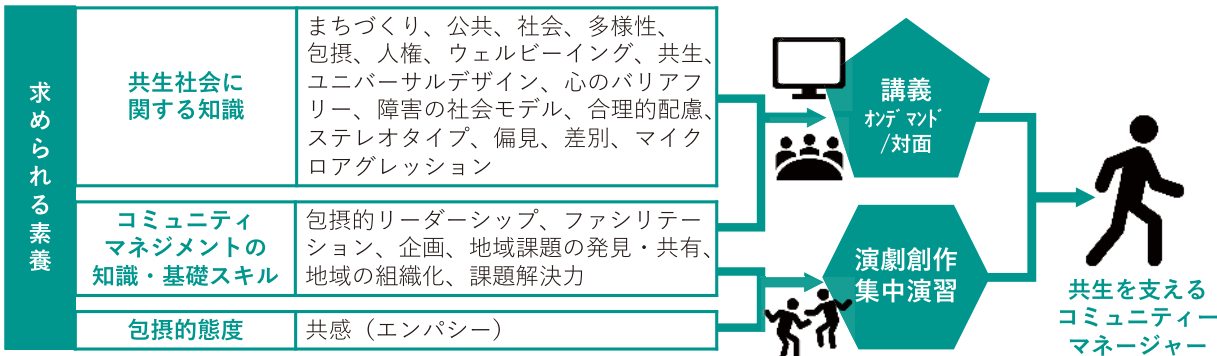


図 1-2 共生を支えるコミュニティマネージャーに求められる能力群

演劇創作集中演習を行う。集中演習は2日間、計16時間を予定している。ささプロの受講生が5人程度のグループに分かれ「共生社会の豊かさ、難しさ」を主題にした演劇を創作して、上演することが最終的な成果物である。

演劇創作には、各グループに一般社団法人劇団弦巻楽団および公益財団法人北海道演劇財団に所属する役者・演出家が2名、ファシリテーターとして参加する。ファシリテーターは、グループの演劇創作に対して、専門家の立場から援助を行う。

人材育成に演劇的手法を組み込んだ点が、ささプロの特長である。演劇創作が「共生を支えるコミュニティマネージャー」の養成に資する点については、次節で紹介する。

2.5 演劇創作集中演習の特長

演劇的手法の導入

ささプロが教育プログラムに取り入れる演劇的手法が、社会課題の把握、異なる価値観を持った他者の理解、チームの対話と協働を促進するファシリテーション、課題解決のためのリーダーシップといった、いわゆる「コンピテンシー」の涵養に効果があることは、現在広く指摘され、教育の現場における実践も徐々に盛んになってきている。

例えば、現在、芸術文化観光専門職大学 芸術文化観光学部 教授・学長を務める平田オリザ氏が、2000年代に大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（現在、大阪大学COデザインセンター）で実施していた理系大学院生向けの演劇教育や、東京学芸大学教職大学院准教授の渡辺貴裕氏の『なってみる学び：演劇的手法で変わる授業と学校』（時事通信社、2020）で紹介されている事例など、演劇教育はここ20年間で教育の現場では、緒につき始めている。

演劇創作と共生社会

演劇は、人と人がコミュニケーションをすることで創造される芸術である。同時に演劇は、人と人が互いに関わりあうことを表現する芸術でもある。以上の特徴を持つ演劇は、異なる他者との連携、協力、コミュニケーション、すなわちユニバーサル（共生）を創作の中核としている。ゆえに、ユニバーサル（共生）社会の推進において、異なる人々が関わり合うことの難しさ、当事者が直面する葛藤、その一方で、多様な人々が共に暮らすことがもたらす豊かでレジリエンスを持った人間関係の表現に演劇は力を発揮する。演劇を通じて、マイノリティの立場や思いを理解する能力、いわゆるエンパシーを涵養することは、それぞれの個人の思いに寄り添って課題を解決するプロジェクトマネージャーには必須の経験であるといえるのではないかと。そして、演劇的手法を課題解決のために用いることで、札幌市が「互いに認め合い、支え合うまち」「生活しやすく住みよいまち」となるのと同時に、文化振興にも寄与し、「文化芸術が心の豊かさや創造性を育み、世界とつながるまち」となることを企図している。

北海道大学での教育実践

演劇的手法を用いた教育事例は増え始めている一方、演劇は日本の学校教育の正規課程に位置づけられていない。そのため、演劇的手法をプロジェクトマネージャー

を含めた人材育成に応用すること、また、演劇的手法を社会課題の解決に結びつけることについては、体系的な教育プログラムが日本国内にほとんどないのが現状である。

一方、北海道大学は、これまで複数の演劇を用いた教育プログラムを行ってきた実績がある。北海道大学の大学院生向けの国際共修プログラム OGGs (One program for Global Goals) は、2022年度より、世界で活躍する人形劇師 沢則行氏の協力のもとで、留学生を含めた5人程度のグループでSDGsをテーマにした人形劇を3日間で制作・上演する演習を行っている。北海道大学大学院教育推進機構オープンエデュケーションセンター科学技術コミュニケーション教育研究部門 (CoSTEP) は、2015～2021年度にかけて、受講生が演劇を創作・上演する過程で、科学技術の法的倫理的社会的課題に関する知見を深める教育プログラムを実践した。また、CoSTEP は、2019～2021年度に今回の連携先である、一般社団法人劇団弦巻楽団と協働で科学技術をテーマにした演劇を制作し、一般市民に向けて上演を行った。リカレント教育推進部は、2023年度に、ジャパン・エール・プロジェクト 2023 in 北海道の「演劇×教育」に共催として関わり、シンポジウム1回とワークショップ3回を運営した。

リカレント教育推進部は、上記の北海道大学で実施されてきた演劇教育活動全てに関与してきた実績をもっている。そのため、リカレント教育推進部は演劇教育の理論的・実践的な知見の蓄積を有している。

2.6 リカレント教育推進部の昨年度の実践

リカレント教育推進部は、昨年度に採択された「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」を通じて、確実にささプロを実施するための基盤を構築した。要点は、以下の4点である。

第一に、作家・演出家の鴻上尚史氏を招いて行ったシンポジウム「誰もがつながり合う共生のまちづくり」では357名の申し込みがあり、市民の関心の高さがうかがえた。

第二に、後述するように、10本のオンデマンド教材を完成させることができた。

第三に、演劇的手法の研究会を行い、演劇創作集中演習に取り組む役者チームの連携、スキルアップを図ることができた。

第四に、演劇教育を行っている先進地である、ふらの演劇工場を見学し、演劇を通じた地域リーダーの育成の可能性と必要性を確認することができた。

昨年度の実施内容の詳細についてはリカレント教育推進部がまとめた『札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業 実施報告書』を参照されたい。以下のQRコードよりダウンロードすることができる。



<https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/repo/huscap/all/94504/>

2.7 ささプロの実施体制

・北海道大学リカレント教育推進部

ささプロの実施組織は、北海道大学大学院推進機構リカレント教育推進部（以下、リカレント部）である。リカレント部は実施組織として、ささプロの広報、受講生の受講管理、プログラムの実質的な運営、その他必要な業務を担う。北海道大学学務部大学院改革推進室がリカレント部の事務運営を担当する。

・札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニバーサル推進室

リカレント部は、札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニバーサル推進室と連携し、札幌市のニーズを汲み取り、ささプロを運営する。

・一般社団法人劇団弦巻楽団／公益財団法人北海道演劇財団

リカレント部は、一般社団法人劇団弦巻楽団、公益財団法人北海道演劇財団と連携し、演劇創作集中演習を実施する。リカレント部は、集中演習の内容、当日運営、および演習に必要な業務を担当する。弦巻楽団および北海道演劇財団に所属する役者・演出家は、集中演習のファシリテーションを担当する。

・北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門

リカレント部は、北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門と連携する。本部門は、ささプロにおいて、ウェルビーイングや共生に関する助言や、広報を担当する。

3. 事業を企画した背景（社会情勢・ニーズ）

事業を企画した背景について、1) 札幌市の社会情勢、2) コミュニティマネージャーのニーズ、そして、3) 共生を支えるコミュニティマネージャーの必要性の3点から説明する。

3.1 札幌市をとりまく社会情勢

第一に、本事業が、現在の札幌市が置かれた社会情勢を的確に捉えた課題設定であることを『第2次札幌市まちづくり戦略ビジョン』（2023年）資料編Ⅱの札幌市のSWOT分析に基づいて概観する。

札幌市の内部環境の強みとして、都市機能の集積、とりわけ文化芸術活動の基幹となる施設が充実し、演劇活動が盛んである点を挙げることができる。札幌市は2006年に「創造都市さっぽろ宣言」を行い、2013年には「メディアアーツ都市」として、ユネスコ創造都市ネットワークへの加盟が認定されている。公共の劇場・演劇関連施設として、札幌文化芸術劇場 hitaru、札幌文化芸術交流センター SCARTS、札幌市こどもの劇場やまびこ座、札幌市こども人形劇場こぐま座、札幌市教育文化会館を挙げることができる。小劇場も数多く存在し、ターミナルプラザごとにパトス、生活支援型文化施設コンカリーニョ、あけぼのアート&コミュニティセンター、演劇専用小劇場 BLOCH、扇谷記念スタジオ シアターZOOが稼働しており、2024年には、札幌のランドマークであるJR札幌駅に直結する民間の劇場施設、ジョブキタ北八劇場がオープンした。

札幌市では「演劇の力で、札幌をさらに活力あふれるまちへ」をスローガンに、札幌演劇シーズンが2011年から10年以上継続的に開催されている。演劇活動が打撃を受けたコロナ禍の2022/23年においても、札幌演劇シーズン実行委員会は、文化庁のコロナ禍からの文化芸術活動の再興支援事業の助成を受け、ジャパンライブエールプロジェクト in 北海道で、文化芸術の人材育成事業を継続的に行っている。このように、札幌の強みの一つに演劇がある。

札幌市の内部環境の弱みとして、道外・道内からの札幌市への移住や都市化の進行などを背景に、地域意識や人間関係の希薄化が進行している点を挙げることができる。また、女性や高齢者の有職率の低さ、若者の長時間労働傾向、生産年齢人口の減少に起因する労働問題、経済的格差の拡大、野生動物との共生など、さまざまな社会課題に直面する一方、少子高齢化、人口減少、若年層の道外流出などが要因となり、社会課題の解決に取り組む人材の不足も指摘できる。

外部環境の強みと弱みを確認する。「価値観やライフスタイルの多様化」は、弱みにもなる一方で、まちの価値の向上を促進する機会ともなりうる。気候変動がもたらす自然災害の頻発は脅威になる一方で、地球規模の環境保全意識の高まりは、新たな価値創造のきっかけになるだろう。人生100年時代の到来は、社会人の「学び直し」や人々のウェルビーイングの実現に向けた生涯学習などのニーズを高めると予想できる。

札幌市の内部環境や外部環境の強み・弱みを概観した。演劇的手法を用いた地域の課題解決に取り組む「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成プログラムの実施は、文化芸術活動に力を入れている「メディアアーツ都市」札幌の強みを活用し「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」の実質化に寄与し、課題解決を通じて「価値観やライフスタイルの多様化」を強みに変える試みである。

3.2 地域の課題解決に取り組むコミュニティマネージャーの必要性

第二に、地域の課題解決に取り組むコミュニティマネージャーの必要性について説明する。

東日本大震災以降、地域に住む人々自身が地域課題の解決に取り組むための対話の場づくり、そしてそのような対話の場作りを行うための「ファシリテーター」の知識やスキルが重視されるようになった。地方創生が提唱された2014年以降、人口減少や若年層の就労、地域経済の活性化などの地域課題に住民も主体的に参加することが求められるようになった。ファシリテーターとしてのスキルはもとより、地域課題の解決のためのプロジェクトを統括できる人材の必要性が高まったといえるだろう。

リカレント教育推進部は、2024年4月に北海道大学公共政策大学院の武藤俊雄准教授（地方創生・キャリア形成）に、リカレント教育に関するヒアリングを行った。結果、自治体の課題として課題解決のためのプロジェクトづくりができる人材、本事業でいう、コミュニティマネージャーの役割を担う人材の不足、および、そのためのリカレント教育の必要性が指摘された。このように、専門家の観点からも、コミュニティマネージャーの必要性が指摘されている。

3.3 共生を支えるコミュニティマネージャーの必要性

第三に、共生を支えるコミュニティマネージャーの必要性について説明する。令和7年度（2025年度）東京大学学部入学式総長祝辞において、東京大学総長藤井輝夫氏は次のように述べている。

「創造的な地球市民に求められるリテラシーは、語学能力や異文化理解、国際標準への対応だけではありません。みなさんにも、自分の出身国や地域に根差したローカルな視点と、マイノリティの経験や文化を承認し受けとめる姿勢を身につけていただきたいと思います」

藤井氏のいう「自分の出身国や地域に根差したローカルな視点と、マイノリティの経験や文化を承認し受けとめる姿勢」は「共生を支えるコミュニティ」の重要性を示しているといえるだろう。

また、昨年度行った公開シンポジウムにおいて鴻上尚史氏は「世間」と「社会」の違いとして、次のような説明を行なっている。

みんな一緒にいることが大事だという価値観は「同調圧力」を生み出し、そのルールからずれた者を排除します。同調圧力に屈しない態度が「それぞれに異なるルールや価値観があることを認めつつ、互いにそのルールを尊重する態度」であり「ものごとがもめたときに、なんとかできる能力」としてのコミュニケーション能力や、他者の気持ちや動機を理解するエンパシーである。

多様性や社会包摂は、私たち人類が長い年月をかけて勝ち取った民主主義の根底にある理念である。国際協調は、これらの理念が広く共有されることで、世界に平和と豊かさをもたらされとする考えである。一方で、世界を見渡せば、多様性や社会包摂の価値が揺らいでいる現状がある。

共生を支えるコミュニティマネージャーは、地域からボトムアップで民主主義の理念をもう一度取り戻す活動に資する人材である。札幌市が多様性と社会包摂の理念を実現化することは、地域のシビックプライドの醸成にもつながるといえる。

4. 事業の内容と効果

本事業は、1) 映画『プリズン・サークル』上映会の実施、2) 「北海道あそび座（Ezo 座）」との連携、3) 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム教材の制作、4) 演劇的手法の研究会、5) 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムの実施、6) 事業公開報告書の作成を行う。中核となる事業は5)である。1) と2) は事業の周知を進める効果がある、3) と4) は養成プログラムを充実させる効果がある、6) は事業内容を広く公開し、かつ、PDCA サイクルを回す効果がある。

4.1 映画『プリズン・サークル』上映会の実施

実施年月：2025 年 9 月

場所：北海道大学

目的：共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムの周知

事業概要：昨年実施した鴻上尚史氏のシンポジウムでも言及のあった、対話による回復を目指す「回復共同体」（TC）についてのドキュメンタリー映画『プリズン・サークル』の上映会を行い、併せて、監督の坂上香氏、北海道大学病院司法精神医療センター、センター長の賀古勇輝准教授の講演を行う。

事業効果：プログラムの受講生募集に合わせて、上映会を行うことで、市民のプログラムへの関心を高める効果がある。「札幌刑務所における精神障害受刑者処遇・社会復帰支援モデル事業」に関する認知度を高める効果も見込める。

札幌刑務所における精神障害受刑者処遇・社会復帰支援モデル事業

<https://www.moj.go.jp/content/001414632.pdf>

北海道大学病院司法精神医療センター

https://www.huhp.hokudai.ac.jp/center_section/shihoseishin/

4.2 「北海道あそび座（Ezo 座）」との連携

実施年月：2025 年 8 月

場所：北海道武蔵女子学園／北海道大学

目的：共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムの周知、事業効果の促進

事業概要：北海道あそび座（Ezo 座）が実施するワークショップと連携して実施する

事業効果：日本 OECD 共同研究「壁のないあそびーbAー」プロジェクトの一環として、well-being と共生社会の実現をコンセプトとして創設された「北海道あそび座（Ezo 座）」のワークショップと連携することで、共生社会に関心を持つ人に共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムを周知する効果が見込める。活動を通して、共生社会を目指す事業を促進する効果も見込める。

4.3 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム教材の制作（10 本）

実施年月：2025 年 7 月～9 月

場所：北海道大学

目的：共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム教材のオンライン講義制作・公開

事業概要：プロジェクトマネージャー養成プログラムのオンライン教材を（30 分×10 本）を制作する。ユニバーサル（共生）に関連する講義については、北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門の協力を仰ぐ。オンライン講義はオンデマンドでいつでも視聴できるようにする。

事業効果：1 年目に確認したプロジェクトマネージャー養成のためのカリキュラムをベースに、北海道大学の専門家によるオンライン講義を作成することで、プロジェクトマネージャー養成プログラムの教育効果を高め、かつ、事業終了後もプログラムを継続実施できる可能性が高まる効果が見込める。

4.4 演劇的手法の研究会

実施年月：2025 年 7 月～2026 年 1 月

場所：シアター ZOO 他

目的：ささプロ担当講師のスキルアップ

事業概要：ささプロの演劇創作集中演習の講師が集まり、各自の持っている演劇的手法を共有し、その運用方法の向上を図るためのワークショップを開催する。

事業効果：講師の演劇的手法の改善、運用知識の共有をすることで、ささプロの教育効果を高める効果がある。

4.5 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムの実施

実施年月：

- ・オンデマンド講義：2025 年 10 月開講
- ・集中演習：2026 年 1 月の 2 日間
- ・ライブ講義：2025 年 10 月開講

場所：北海道大学／シアター Zoo

目的：本事業の中核である地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成の実施

事業概要：地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業の実施

- ・8 月より広報活動を行い、参加者を公募する。
- ・オンデマンド講義は 10 月から開講し、オンデマンド講義視聴後に登録者が集中演習に参加する。オンデマンド講義の一部は、一般に公開する。
- ・集中演習参加人数は 15～20 名を想定し、北海道大学の大学院生（5 名程度）と社会人（公務員・教員など）とする。
- ・3 日間（1 日 7 時間程度予定）の集中講義を実施する。参加者は 5 名程度の 3～4 グループに分かれ、レクチャーとグループワークを行う。各グループには主・副講師 2 名を配置する。
- ・最終成果物は「参加者のグループワークを通じて札幌市における共生社会の実現をテーマにした 15 分程度の演劇の制作し上演すること」とする。

事業効果：地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャーを養成することで「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」の制定等による取組の加速化に寄与し、課題解決を通じて「価値観やライフスタイルの多様化」を強みに変える効果が見込める。

4.6 事業公開報告書作成

実施年月：2026 年 2～3 月

目的：事業の記録、改善点の洗い出し、事業内容の市民への周知

事業概要：提出用の事業実施報告書とは別に、事業の結果を公開するための事業公開報告書を作成し、北海道大学附属図書館のデジタルライブラリーに収蔵する。冊子にまとめた報告書を作成し、関係各所に送付する。

事業効果：事業の記録をまとめ学術的に分析することで事業の改善点を明らかにする効果がある。他の主体が同様の事業を実施する際の資料として、事業の実施過程を詳らかに公開することで、事業の継承を可能にする効果が見込める。公的資金を用いた学術的な知見について

は、オープンアクセス・オープンデータが求められるようになった。補助金を用いた事業についても、積極的に内容をまとめ、市民にも読みやすい形で公開することで、事業の透明性を高める効果もある。

5. 事業実施で目指す姿

本事業の実施で最終的に目指すのは、2031 年度に、札幌市の『第 2 次札幌市まちづくり戦略ビジョン』3 章目指すべき都市像とまちづくりの重要概念に示されている、ユニバーサル（共生）すなわち「誰もが互いにその個性や能力を認め合い、多様性が強みとなる社会の実現」を通じて、札幌市が基本目標 5「生活しやすく住みよいまち」、基本目標 6「互いに認め合い、支え合うまち」、基本目標 7「誰もがまちづくり活動に参加でき、コミュニティを育むまち」、基本目標 15「文化芸術が心の豊かさや創造性を育み、世界とつながるまち」になることである。

また、SDGs に掲げられている、5. ジェンダー平等、10. 不平等の是正、11. まちづくり、17. パートナリシップの達成にも寄与することができる。

もちろん、本事業の実施だけでは、この最終的な将来ビジョンには至らない。しかし、課題解決のためのプロジェクトマネージャーを養成することで、それら人材が核となり、地域課題に取り組んだり、地域課題に取り組む人のメンターとなったりすること。また、その活動をメディアで展開することで、将来的に上記の基本目標を達成することを考えている。

6. 事業終了後の計画

6.1 ウェルネス（健康）への展開

今回の事業は、札幌市のまちづくりの重要概念の中で特に「ユニバーサル（共生）」に焦点を当て、社会課題の解決を目指すコミュニティマネージャーの養成を目指す計画である。一方、看護や医療の現場でも、演劇を用いたコミュニケーション教育の必要性やその効果が指摘されている。本事業の知見を、看護・医療の分野に展開することで、札幌市市民のウェルネス（健康）を促進する、医療・看護のコミュニケーターの育成に展開することを計画している。

6.2 演劇の上演

札幌の「ユニバーサル（共生）」をテーマにした演劇作品を制作し、実際に上演する。民主制が生まれた、古代ギリシアのアゴラ（円形広場）では演劇が上演されていた。おそらく、当時の人々の暮らしや考えていることが題材となり、それを見た人たちがいろいろなことを話し合ったのだろう。そこから、民主主義のもとになる民主制が生まれた。本事業の理想は、議員や行政関係者が、制作された演劇を鑑賞し、そこから感じ、考え、学び、政策形成や公共的な活動につなげることである。札幌がそのような都市になることを切に願う。

6.3 多様な学習機会の提供

今回の事業は、札幌市のまちづくりの重要概念の中で特に「ユニバーサル（共生）」に焦点を当て、社会課題の解決を目指すコミュニティマネージャーの養成を目指す

す計画である。本事業をブラッシュアップし、それぞれのニーズに合うようにカスタマイズすることで、次のように展開することを考えている。

- 1) 企業向けの研修教材への拡張
- 2) 高等学校での探究授業など向けの教材
- 3) 札幌市など地方公共団体向けの研修教材への拡張

3. プレゼン資料

令和7年度 大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に係る二次プレゼン審査

**札幌市の劇団他と連携した
「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業**

2025年6月18日（水）10:05～10:25 オンライン
北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
種村剛（リカレント教育推進部特任教授）
清水友陽（北海道演劇財団 専務理事・芸術監督）

ささマネに求められる能力群

共生社会に関する知識	まちづくり、公共、社会、多様性、包摂、人権、ウェルビーイング、共生、ユニバーサルデザイン、心のバリアフリー、障害の社会モデル、合理的配慮、ステレオタイプ、偏見、差別、マイクロアグレッション
イベント設計と運営の知識とスキル	包摂的リーダーシップ、ファシリテーション、企画、地域課題の発見・共有、地域の組織化、課題解決力、心理的安全性
課題解決への態度	共感（エンパシー）、コミュニケーション、倫理性と社会的責任、自己管理

想定する対象者

- 札幌市の社会人、とりわけ公務員や教員、議員候補者、地域おこし協力隊、地域課題の解決に取り組むNPO法人の構成員、医療や福祉関係者、メディア関係者など10～20名程度を主な対象者とする。
- 共修の観点から、北海道大学の学生を参加者に加え、学生と社会人が共に学び合うプログラムとして構成する。

事業の概要（要約）

共生社会の推進を目的とした包摂的なプロジェクトマネージャー
「共生を支えるコミュニティマネージャー」（ささマネ）を養成するプログラム

事業目的：札幌のまちづくりの柱「ユニバーサル（共生）」の実現化に焦点を当てたプログラムの実施
事業効果：20名のささマネの育成、「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」の加速化に寄与
プログラム内容：

オンデマンド講義でコミュニティマネージャーに必要な基本的な知識を体系的に学ぶ

ライブ講義で学びながら受講生同士のネットワーキング

2日間の集中演習、PBL（課題解決型学習）を通じて、リーダーシップやコミュニケーションについて学ぶ

演劇創作集中演習

事業の概要 ささプロの教育プログラムの構成

共生社会の推進を目的とした包摂的なプロジェクトマネージャー
「共生を支えるコミュニティマネージャー」（ささマネ）を養成するプログラム

事業目的：札幌のまちづくりの柱「ユニバーサル（共生）」の実現化に焦点を当てたプログラムの実施
事業効果：20名のささマネの育成、「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」の加速化に寄与
プログラム内容：

オンデマンド講義でコミュニティマネージャーに必要な基本的な知識を体系的に学ぶ

ライブ講義で学びながら受講生同士のネットワーキング

2日間の集中演習、PBL（課題解決型学習）を通じて、リーダーシップやコミュニケーションについて学ぶ

演劇創作集中演習

事業の概要 共生社会実現の重要性と人材の必要性

- 札幌市は今年4月「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」（以下、共生のまちづくり条例）を施行した
- 日本では共生社会の理念である多様性・包摂性はSDGsの考えと共に、広く共有されつつある
- その一方で、解決すべき多くの課題が存在する。同時に、共生社会の理念が、規範的なものだと思えることによって、逆に人々の利害や価値観の対立をもたらしたり、共生社会の理念を自分とは無関係だと感じる無関心層を生み出したりする現実もある
- 共生社会の実現のためには、市（行政）・市民・事業者それぞれの連携・協働が欠かせない
- 加えて、共生社会の〈規範的〉とも思える理念が決して私たちの生活と無縁ではなく、むしろ、私たちの日常生活を豊かにする〈実質的〉な機能を有していること、
- そして、すでにそれぞれ異なる個人が共に暮らし生活している〈現実〉があることを、広く市民が共有することが重要である
- 共生社会の実現のために、複数のステークホルダーをつなぎ、異なる価値観を持つ人々の対話の場づくりができる人材が必要とされる所以である

演劇創作集中演習の特長

演劇の手法が、
社会課題の把握
異なる価値観を持った他者の理解
チームの対話と協働を促進するファシリテーション
課題解決のためのリーダーシップ
コンピテンシー能力
など涵養に効果があることは、現在広く指摘され、教育の現場における実践も徐々に盛んになってきている。

芸術文化観光専門職大学 教授・学長 平田オリザ氏
http://ori.ori.or.jp/~ori/naoto/

東京学芸大学教職大学院准教授の演劇実践者の『なっている学び』演劇の手法で変わる学び・演劇の手法で変わる授業と学校』（時事通信社、2020）

演劇教育は大学の知見に基づいた先進的・独創的な試み

共生を支えるコミュニティマネージャー養成事業（ささプロ）

- 札幌市の目指す「共生のまちづくり」を実質化・加速化するプロジェクトを企画・構想・実施・運営するための人材を育成することを目的とした、北海道大学リカレント教育推進部による、社会人の学び直し（リカレント）プログラム
- 昨年度実施した、令和6年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進補助金による「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」の後継
- 共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）
 - 地域やコミュニティにある課題の解決を目指し、とりわけ「共生のまちづくり」を実現するためのプロジェクトを構想・計画・実施・運営する人材を「共生を支えるコミュニティマネージャー」（略称、ささマネ）と名づける

演劇創作集中演習の特長

北大で行ってきた社会課題をテーマにした**演劇教育実践の蓄積**

2016年度『私の仕事を決めるのは誰？』 2020年度『インフィニティ・タッチ』 2021年度『オンリー・ユー』

2019年度『私たちが機械だった頃』 2021年度『生き物の運命を握る鍵を手に入れたとき、あなたはもうどうする？』 2022～25年度『学部1年生向け演習『演劇創作を通じて考えるSDGs』

*企画内容：演劇創作はユニバーサル（共生）体験の最適解

「ユニバーサル（共生）」を実体験するため集中演習で演劇創作

演劇は、人と人がコミュニケーションをすることで創造される芸術

演劇は、人と人が互いにに関わりあうことを表現する芸術

演劇創作では、異なる他者との連携、協力、コミュニケーションが不可欠

ユニバーサル（共生）は演劇創作の中核

演劇は、文化や意見の異なる人びとが関わり合う難しさや当事者が直面する葛藤
共生がもたらす豊かでレジリエンスを持った人間関係を表現する。

演劇を通じて、マイノリティの立場や思いを自分のことのように感じることは、それぞれの個人の思いに寄り添って課題を解決するささマネには必須の経験である

8

事業を企画した背景

現状分析『第2次札幌市まちづくり戦略ビジョン』SWOT分析

強み (STRENGTHS) まちの持つ優れた内部環境 ・文化芸術活動の基幹となる施設が充実し、演劇活動が盛んである ・「演劇の力で、札幌をさらに活力あるまちへ」札幌演劇シーズン 機会 (OPPORTUNITIES) まちの価値の向上を促進する外部環境 ・価値観やライフスタイルの多様化【多様性】 ・地球規模での環境保全意識の高まり ・人生100年時代の到来	弱み (WEAKNESSES) まちが持つ不利な内部環境 ・道外、道内からの移住や都市化の進行による人間関係の希薄化 ・少子高齢化、人口減少、若年層の道外流出による社会課題の解決に取り組む人材不足 脅威 (THREATS) まちの価値の向上を阻害する外部環境 ・価値観やライフスタイルの多様化【コンフリクト】 例) 世代や性別の間の家族や仕事の考え方の違い 異なる文化背景を持つ人の生活の違いから生じる対立
---	---

札幌市が直面している地域課題と解決のニーズ

人間関係の希薄化や、社会課題解決の人材不足、
価値観やライフスタイルの多様化が引き起こす「コンフリクト」の解消

13

昨年度の事業実践

鴻上尚史氏を招き、株式会社アイワードと連携したシンポジウムの開催
市民の関心高く357名の申し込み。北海道新聞に大きく取り上げられた。



シンポジウムフライヤー

2025/01/06 (月) 北海道新聞朝刊全道(教育・進学)切抜

9

事業を企画した背景

強み (STRENGTHS) ・文化芸術活動の基幹となる施設が充実 ・「演劇の力で、札幌をさらに活力あるまちへ」札幌演劇シーズン 札幌市にある文化芸術活動の「強み」 機会 (OPPORTUNITIES) まちの価値の向上を促進する外部環境 価値観やライフスタイルの多様化【多様性】	弱み (WEAKNESSES) まちが持つ不利な内部環境 ・道外、道内からの移住や都市化の進行による人間関係の希薄化 ・社会課題の解決に取り組む人材不足 脅威 (THREATS) まちの価値の向上を阻害する外部環境 ・価値観やライフスタイルの多様化【コンフリクト】
---	--

ささマネ事業は

文化芸術活動に力を入れている札幌の「強み」を活用し

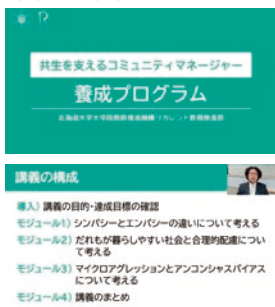
北大方リカレント教育プログラム (ReH) の制度・枠組による継続的な活動を通じ

「共生のまちづくり条例」を加速化し、課題解決を通じて「価値観やライフスタイルの多様化」を「脅威」から「機会」に変える取り組み。

「コンフリクトからユニバーサル、多様性を認め合う社会へ」

14

昨年度の事業実践



- ・10本のオンデマンド講義の制作
- ・演劇的手法の研究会の開催

昨年度の準備を踏まえて今年度
プログラムの本格実施を図る



10

事業の内容と効果

1) 映画上映会

- ・2025年9月 ささプロの開講に合わせて実施することで、ささプロに対する関心を高める効果が見込める

2) 北海道あそび座との連携

- ・Well-beingを主題としたワークショップに連携することで、ささプロに対する関心を高める効果が見込める

3) オンデマンド講義の作成

- ・2025年7月～10月 オンデマンド講義を充実させることで、ささプロの教育効果を高める効果が見込める

4) 演劇的手法の研究会

- ・2025年7月～2026年1月 役者のスキルを向上させることで、ささプロの教育効果を高める効果が見込める

5) ささプロの実施

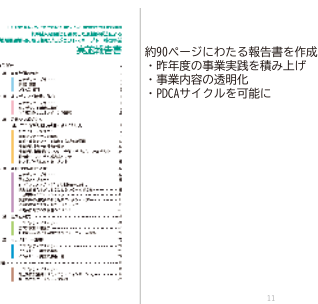
- ・2025年10月～2026年1月 ささプロの実施。事業の中核である。20名のささマネのアウトプットを見込む

6) 事業報告書の作成

- ・2026年2月 事業報告書をもとめることで、事業効果の改善、成果の透明化の効果が見込める

15

昨年度の事業実践

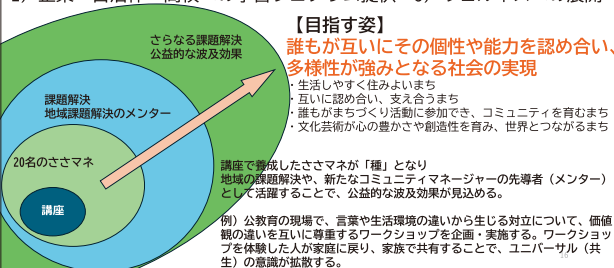


約90ページにわたる報告書を作成
・昨年度の事業実践を積み上げ
・事業内容の透明化
・POCAサイクルを可能に

11

事業実施で目指す姿・事業終了後の計画

- 1) 養成したささマネによる課題解決の波及効果
- 2) 企業・自治体・高校への学習プログラム提供
- 3) ウェルネスへの展開



実施体制 多様な主体との連携と分業体制

実施機関	企画・運営・プログラム設計・調査企画 オンデマンド講義作成・共同運営機関との連絡調整 予算管理・事業実績報告書作成
北海道大学リカレント教育推進部	
北海道大学学務部学務企画課大学院教育改革推進室	事務局機能の支援 大学組織
連携組織 公益財団法人 北海道演劇財団	演劇実践・集中演習講師 公益社団法人
連携組織 一般社団法人 劇団弦巻楽団	演劇実践・集中演習講師 一般社団法人
連携組織 北海道大学サステイナビリティ推進機構 SDGs事業推進部門	ユニバーサル（共生）に関連する社会課題の学術的な知見 に基づく助言・広報他 大学組織
連携組織 札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニ バーサル推進室	「共生のまちづくり条例」との運動に関する助言・広報他 行政
メディアの協力 NHK札幌放送局・北海道新聞社・STVなど	プロジェクト活動の社会発信他 メディア (各メディアと北海道大学の包括連携協定に基づく)
北海道大学/他大学の教員の協力	ワークショップ他 大学組織

北大リカレント教育推進部が主体的に事業を実施、構成員の役割を明確化

2章 受講生募集プロセス

サマリー

2025年の6月30日に、札幌市の担当者より、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に、リカレント教育推進部が応募した「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」を採択する旨の連絡があった。「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」（以下、ささプロ）の10月19日の開講を目指し、以下のスケジュールでささプロの受講生募集を進めた。

表 2-1 ささプロ受講生募集工程表

日付	内容
6月30日	令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業採択決定
7月16日	ささプロ募集サイト構築開始
8月4日	第3回リカレント教育実施委員会（オンライン）ささプロの開講についての審議
8月18日	受講生募集開始
8月19日	ささプロ募集サイト公開、ささプロの講義動画一部公開
8月21日	ささプロのプレスリリース公開
8月24日	映画上映会と講演会、およびささプロ説明会
8月25日	ささプロオンライン説明会
8月28日	ささプロオンライン説明会の録画動画公開
9月3日	ささプロオンライン面接（1）
9月8日	鴻上尚史さんからのメッセージ公開
9月10日	ささプロオンライン面接（2）
9月16日	ささプロ募集申込締切
9月17日	ささプロオンライン面接（3）
9月26日	ささプロ選考結果発表
10月10日	選考通過者の入金手続き締切
10月17日	入金確認後オンデマンド講義のIDパスワードの通知
10月19日	ささプロ開講

本章は、ささプロの受講生募集を行うにあたり、学内手続きと募集要項の作成、ささプロの募集広報、説明会の実施、オンライン面接の実施について報告する。

1. プログラム実施のための学内手続きと募集要項の作成

■ 要旨

本節は、リカレント教育プログラムの学内手続き、および募集要項の作成についてまとめる。

1.1 プログラム実施のための学内手続き

ささプロを、北海道大学リカレント教育プログラムとして実施するためには、2つの学内プロセスを経る必要がある。

1つは、学内のリカレント教育実施委員会（以下、実施委員会）におけるプログラム内容の審議と承認である。実施委員会は、委員会の長である、大学院教育推進機構の機構長が招集する。実施委員会を招聘するためには、委員長や委員のスケジュールの調整、書類準備の必要があるため、1カ月ほど時間を要することが見込まれる。

委員会の審議のためには、リカレント教育プログラムの具体的内容を記し、受講生に公開する「募集要項」と、事務組織の支援や予算や受講料の裏付けを示す「企画書」の2つの書類を準備する必要がある。実施委員会は、プログラムの内容についての承認手続きに相当する。

もう1つは、委員会の承認後の、大学院教育推進機構運営委員会会議（以下、運営会議）におけるプログラムの承認である。運営会議は月1回定例で行われる。運営会議は、リカレント教育推進部が所属する、大学院教育推進機構で、ささプロを開講・運営するための承認手続きに相当する。ささプロが受講生を決定した後に、運営会議による受講生の承認も必要になる。

1.2 受講生募集のスケジュール管理

学内手続きのスケジュールは、ささプロの開講から逆算して設定した。助成金の執行期限は2026年2月である。それに合わせ、2026年1月末に閉講し、残りの1カ月を開講後の修了判定、修了者承認手続きに当てることにした。2026年1月末に閉講するならば、2025年11月以前に開講ができれば3カ月のプログラム実施期間が見込めることになる。そのため、ささプロの開講日を10月19日に設定した。

ささプロを開講するためには、ささプロの募集締切後に、次のプロセスが必要になる。1) リカレント教育推進部におけるささプロの選考・選考通過者の決定、2) 運営会議における選考通過者の承認。その後、3) 応募者への選考結果の連絡、4) 選考通過者の入金手続き、5) 入金確認後のオンデマンド講義のIDの発行・通知のプロセスも必要になる。これらのプロセスに約4週間見積もり、9月16日を募集締切日、9月26日を応募者への選考結果の連絡、10月10日を入金手続き締切とした。募集締切に合わせて、8月18日を募集開始日として、募集期間を1カ月見積もった。

プログラムの告知は、前述のリカレント教育実施委員会の承認後に可能になる。そのため、8月18日以前に、リカレント教育実施委員会の承認を経る必要がある。

プログラムの募集開始および募集終了、開講日・閉講日は、募集要項に明記する必要がある。そのため、募集要項をまとめつつ、上記日程を調整しつつ、リカレント教育実施委員会の日程を調整することを行った。

表 2-2 事業採択後の工程表

日付	業務	期間
2025年6月30日（月）	助成金採択決定 ・リカレント教育実施委員会招聘準備 ・募集要項および企画書作成	約1カ月
2025年8月4日（月）	リカレント教育実施委員会	約2週間
2025年8月18日（月）	ささプロ募集開始 ・応募面談開始（9月3日、9月10日、9月17日）	約1カ月
2025年9月16日（火）	ささプロ募集締切 1) リカレント教育推進部：選考・選考通過者の決定 2) 大機構運営委員会：選考通過者の承認	約2週間
2025年9月26日（金）	3) 応募者への選考結果の連絡 ・LMSの設定準備	約2週間
2025年10月10日（金）	4) 選考通過者の入金手続き締切 5) 入金確認後オンデマンド講義のIDパスワードの通知	約1週間
2025年10月19日（日）	ささプロ開講	約3.5カ月
2026年1月30日（金）	ささプロ閉講 修了判定・運営会議での修了者承認 修了証の発行	約1カ月
2026年2月27日（金）	助成金の執行期限	

1.3 募集要項の作成

募集要項の構成

前述のように、ささプロを、北海道大学リカレント教育プログラムとして実施するためには、学内のリカレント教育実施委員会の審議を経なければならない。そして、リカレント教育プログラムを実施委員会の審議にかけるためには、募集要項（巻末資料1 参照）と企画書を提出する必要がある。原則として、実施委員会で審議を経た募集要項を公開することになるため、委員会の実施前に募集要項を完成させる必要がある。また、募集要項は申込者にプログラムの内容を説明するための、必要十分条件を満たしていなければならない。ささプロの募集要項は次の内容で構成している。

表 2-3 募集要項の項目

- | |
|---------------------------------------|
| 1. プログラムの募集について |
| 1.1 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）概要 |
| ・ささマネに求められる素養 |
| 1.2 ささマネ（共生を支えるコミュニティマネージャー）が求められる背景 |
| 1.3 受講条件と求める人物像 |
| ・受講条件 |
| ・求める人物像 |
| 1.4 開講期間 |
| 1.5 受講料 |
| 1.6 修了要件と修了証 |
| 1.7 定員 |
| ・選考があることと選考方法を明記 |
| 1.8 受講申込の方法 |
| ・申込受付期間 |
| ・申込方法 |
| 1.9 応募面談 |
| 1.10 選考結果の発表 |
| 1.11 選考結果発表後の手続き |
| 1.12 調査と研究 |
| 2. ささプロのプログラム構成 |
| 2.1 ささプロのプログラム構成の概要 |
| 2.2 オンデマンド講義・演劇創作集中演習の修得要件 |
| 2.3 ささプロで学ぶ内容 |
| 2.4 オンデマンド講義 |
| 2.5 演劇創作集中演習 |
| ・演劇創作集中演習の日程、会場 |
| 2.6 ワークショップ |
| ・ワークショップの日程、会場 |
| 3. ささプロ連携組織と協力教員 |
| 4. 映画上映会と講演会、およびささプロ説明会 |
| 5. オンライン受講説明会 |
| 6. 問い合わせ先 |

募集要項の内容

「1. プログラムの募集について」は、ささプロの受講にあたって必要になる情報を示している。最初にささプロおよび共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）とはなんであるのかどのような能力が求められるのか（1.1）、なぜささマネやささプロが必要になっているのかを示すことで（1.2）、ささマネやささプロの社会的ニーズを明らかにした。そして、受講条件と求める人物像（1.3）を示し「誰」に向けたプログラムなのか、開講期間（1.4）を示し「いつ」行われるプログラムなのか、受講料（1.5）を示すことで「いくら」のプログラムなのか、すなわちプログラムの基本情報として Who, When, How much を明らかにした。

プログラムを修了するための条件と修了すると何が得られるのか（1.6）は、プログラムのゴールを明らかにするために必要である。定員（1.7）を示すことは、受講生の上限があることと同義である。受講生の上限があるということは、応募者が受講生の上限を超えた場合には選考があることを意味する。そのため、応募面談（1.9）を含めた選考方法についても書き添えている。受講申込期間と申込方法（1.8）を示すことで、申込手続きの期限や、申込内容がわかるようにしている。選考結果の発表の日付と方法（1.10）、とその後の入金とオンデマンド講義の ID 送付手続き（1.11）を示すことで、選考発表後から開講までに、受講生が準備することを明らかにしている。

「2. ささプロのプログラム構成」は、ささプロのプログラム内容の詳細を示している。一覧表として示すことで、可読性を高めている。「2.1 ささプロのプログラム構成の概要」では、ささプロで何をどのくらいの量学ぶことになるのか。「2.2 オンデマンド講義・演劇創作集中演習の修得要件」では、修了に関わる修得条件を明らかにしている。「2.3 ささプロで学ぶ内容」では、ささマネに必要とされる能力群（素養）と、なぜその能力が必要になるのか、そして、ささマネで何を学ぶことで身につけられるのかを示している。「1.12 調査と研究」は、事前に調査を行うことを申込者に伝えることで「そういうことは聞いていない」「調査があると知ってれば受講しなかった」ということがないよう、事前に情報を提供する役割を果たしている。

表 2-4 ささプロのプログラム構成

プログラムの種類	区分	特徴	方法
オンデマンド講義	必修科目	30～40 分ほどの講義動画をオンラインで視聴して受講します。共生社会についての知識、イベント設計と運営のスキル、演劇創作について学びます。	オンライン
演劇創作集中演習	必修科目	演劇の専門家の協力のもと、2 日間の演劇創作集中演習を行います。受講者はグループに分かれて 2 日間で 15 分ほどの演劇作品を創作します。他者と協働するためのコミュニケーションや、リーダーシップ、チャレンジすることの重要性を体験的に学びます。	対面
ワークショップ	選択科目	共生社会に関する専門家と対話し、参加者同士で情報共有を行います。参加者同士のネットワーキングも兼ねます。	対面

* 募集要項から抜粋

表 2-5 ささプロ必修科目の修得要件

プログラムの種類	修得要件
オンデマンド講義	①受講期間内に 20 講義（30～40 分程度）全ての講義を受講 ②各講義後の小テストで 80%以上の成績を収める
演劇創作集中演習	①2 日間の演習に全日程参加 ②グループワークへの貢献 ③演習後のインタビューへの回答

* 募集要項から抜粋

表 2-6 ささプロで学ぶ学習内容とその能力・目的との対応

ささマネに必要な能力	目的	具体的な学習内容
共生社会の知識	共生社会の実現を構想するために必要な共生社会に関連する基本的な概念の意味を知り、その知識を対話の場やイベントと関連づけて使用することができるようになる。	・まち、コミュニティ、公共、社会、コミュニティ ・まちづくり、地方創生、SDGs ・人権、ウェルビーイング ・共生、多様性、社会的排除と社会的包摂、障害について ・障害の社会モデル、ユニバーサルデザイン、心のバリアフリー ・ステレオタイプ、偏見、差別、シンパシーとエンパシー ・マイクロアグレッション、アンコンシャスバイアス ・近代社会と能力主義
イベント設計と運営の知識とスキル	共生社会の実現を目的とした、対話の場やイベントを構想・計画・実施・運営するために必要な知識やスキルを知り、その知識やスキルを実際に使うことができるようになる。	・プロジェクトやマネジメント一般についての知識 ・スケジュール管理のための知識やスキル ・メンバーとの情報共有のための知識やスキル ・イベント初期計画のための知識やスキル ・イベント予算に関する知識やスキル ・イベント広報を行うための知識やスキル ・イベント当日の現場を管理するための知識やスキル ・イベントの振り返りや総括を行うための知識やスキル ・ファシリテーションの知識とスキル ・心理的安全性の知識
課題解決への態度	他の人と協働して社会課題の解決に主体的に取り組むために必要な、スキルや態度を身につける。	・自己管理 ・チャレンジ精神 ・好奇心と探究心 ・フォロワーシップとリーダーシップ ・協働のためのコミュニケーション、エンパシー ・倫理性と社会的責任

* 募集要項から抜粋

その後で、ささプロのプログラム構成の三本柱、オンデマンド講義（2.4）、演劇創作集中演習（2.5）、そしてワークショップ（2.6）についての説明を入れている。演劇創作集中演習については、日付と場所と総時間数、ワークショップについては日付と時間を明記すること

で、受講生の受講選択に役立つ情報を提供している。

ワークショップは 2 名のささプロ協力教員と、1 名のリカレント教育推進部のスタッフがファシリテーターを担当している。協力教員については、助成金の採択が決定する前の 4 月の段階から、ささプロの開講が決まった

場合、協力教員になっていただけるように、お願いをしておいた。

ささプロ募集サイトの構築（4章）とも関係するが、協力教員が実施するワークショップの内容、日程の決定については、採択決定後、早急に行った。

「3. ささプロ連携組織と協力教員」では、ささプロの運営主体、すなわち「誰がこのプログラムを行なっているか」を明らかにするための情報を入れている。

プレイベントや受講説明会の情報（4、5）を入れることで、受講説明会への導線も果たすようにしている。

連絡先を入れることで、受講問い合わせに対応できるようにした（6）。

以上の募集要項を、実施委員会の1週間ほど前に完成させ、委員会の準備書類として委員に共有できるようにした。

2. ささプロの受講生募集広報

■ 要旨

8月18日から、ささプロの受講生募集を行った。受講生募集のための広報活動は次の9つの方法である。

- 1) マナパス掲載
- 2) 鴻上尚史氏からのメッセージ掲載
- 3) ウェブサイトを用いた広報
- 4) SNSを用いた広報
- 5) プレスリリース
- 6) メールによる告知
- 7) フライヤー
- 8) ささプロ募集サイトの構築
- 9) 上映会と講演会の実施

以上のうち、8) ささプロ募集サイトの構築については3章で、9) 上映会と講演会の実施については5章で、それぞれ改めて紹介する。本節では、1) から7) について紹介する。

2.1 マナパス掲載

マナパスは、文部科学省「社会人の学びの情報アクセス改善に向けた実践研究」事業に基づいて運営されている、リカレント教育・リスキリングに役立つポータルサイトである（<https://manapass.mext.go.jp/>）。社会人の学び直しに役立つ大学等での講座や、支援制度に関する情報を総合的に発信している。

ささプロは、マナパスに情報を掲載した。ただし、現在はリンクが切れて閲覧できない状況である。

2.2 鴻上尚史氏からのメッセージ掲載

昨年、2024年12月に公開シンポジウム「誰もががっつり合う共生のまちづくり」に登壇した、鴻上尚史氏にささプロに向けたメッセージを依頼し、以下のメッセージをいただいた。

シンパシー（同情心）ではなく、エンパシー（相手の立場に立つ能力）を育む一番、有力な方法は、「自分以外の立場になってみる」ということです。分断と不寛容、不安が加速する時代に、「相手の立場に立って、相手を感じていること、求めていること」を知ることが、とても重要なことになります。演劇は、数少ない「自分以外の立場になる」機会です。演劇的手法は、きっと、参加者に有益な「気づき」と「可能性」をプレゼントすると思います。

鴻上尚史

2.3 ウェブサイトやSNSを用いた広報

北海道大学リカレント教育プログラムのウェブサイトを用いた広報

北海道大学リカレント教育プログラムは独自のウェブサイトを持っている。本ウェブサイトのニュースの項目を用いて、ささプロの広報を行った。ささプロの募集サイトへのリンクを入れ、受講申込への導線として機能させている。

ささプロの広報を行う際に、ささプロのバナーを作成した。バナーはリカレント教育推進部の事務補佐員が作成した。



図 2-1 ささプロのバナー

合わせて、ささプロのオンライン説明会のお知らせや、一部オンデマンド講義の無料公開についての情報を公開することで、ささプロの募集広報を行っている。

- ・北海道大学リカレント教育プログラムのウェブサイト、<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/>
- ・「【受講生募集】2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）」（2025年8月19日）、<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1743>
- ・「【オンライン説明会のご案内】2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）」（2025年8月19日）、<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1763>
- ・「【一部無料公開中】オンデマンド講義／2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）」（2025年8月19日）、<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1763>

hokudai.ac.jp/news/1752

- ・「鴻上尚史さんから、ささプロにメッセージをいただきました」(2025年9月8日), <https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1931>

他組織のウェブサイトを用いた広報

上述した、ささプロの【受講生募集】ページ、および、ささプロ募集サイトへのリンクを、他組織に共有した。他組織のウェブサイトへリンクや、上述したささプロのバナーの掲載を依頼し、ささプロの広報を行った。

- ・北海道大学サステナビリティ推進機構「2025年度共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）開催のお知らせ」(2025年8月20日), <https://sdgs.hokudai.ac.jp/13922/>
- ・北海道大学校友会エルム「2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）開催のお知らせ」(2025年8月22日), <https://www.alumni-hokudai.jp/press/event/5304.html>

SNS を用いた広報

ささプロのリンクを、リカレント教育推進部が運営する、フェイスブックアカウント「北大リカレント：ReH」を用いて展開した。また、北大の教員や他組織が有している SNS で、展開した。

2.4 プレスリリース

ささプロの開講について、2025年8月21日にプレスリリースを出した。

- ・北海道大学 PRESS RELEASE「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム開講～演劇創作を通じて、他人の気持ちや価値観を理解する力を身につける～」(2025年8月21日), https://www.hokudai.ac.jp/news/pdf/250821_pr2.pdf

2.5 メールによる告知

2024年12月に行った公開シンポジウム「誰もがつながり合う共生のまちづくり」の参加者のうち、連絡をしてもよいとの許可を得たメールアドレスに、ささプロ開講の連絡を行った。

2025年8月に行った「ぼくが生きてる、ふたつの世界」上映会と呉美保監督特別講演会の参加者のうち、連絡をしてもよいとの許可を得たメールアドレスに、ささプロ開講の連絡を行った。

他に、これまでリカレント教育推進部が把握している、イベント連絡可能なメールアドレスの名簿を用いて、ささプロ開講の連絡を行った。

2.6 フライヤーによる告知

リカレント教育推進部内で、ささプロの受講生募集開始のフライヤーを作成し、関係各所に配布した（巻末資料2参照）。

3. ささプロ説明会

■ 要旨

ささプロは開講にあたり、説明会を行った。説明会は次の3つの方法で行った。

- 1) 2025年8月24日に実施した上映会と講演会における対面の説明会
- 2) 2025年8月25日に実施したオンラインの説明会
- 3) オンラインの説明会を録画したものを公開したオンデマンドの説明会

本節では、それぞれについて紹介し、説明に用いたスライド資料を収める。

3.1 対面の説明会

2025年8月24日に実施した『ぼくが生きてる、ふたつの世界』上映会と呉美保監督特別講演会（本報告書5章1節参照）に合わせ、講演会終了後の16:00から、講演会の参加者へ「北海道大学リカレント教育プログラムの概要説明「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」について」を実施した。種村が説明を行った。説明会の時間は20分程度である。参加者に許可をとり、録画を行った。録画内容は編集し、次項で述べるオンデマンド説明会として公開した。

表 2-7 対面説明会の概要

タイトル	北海道大学リカレント教育プログラムの概要説明「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」
日時	2025年8月24日（日）16:00～16:25
会場	北海道大学学術交流会館講堂（札幌市北区北8条西5丁目）
方法	対面（手話通訳あり）
説明	種村剛
備考	『ぼくが生きてる、ふたつの世界』上映会と呉美保監督特別講演会終了後に合わせて実施



図 2-2 上映会と講演会における対面説明会の様子
〈写真：usagiMark photo〉

3.2 オンライン説明会

対面の説明会の翌日、2025 年 8 月 25 日に、ささプロのオンライン説明会を行った。オンライン説明会は事前申込制とした。説明会の申込は、北海道大学リカレント

教育プログラムのウェブサイト上行った。説明会の申込ページは 8 月 19 日に公開した。オンライン説明会は、スタッフが、事前にどのような人がささプロの受講を考えているのかを直接知る機会になった。

- ・「【オンライン説明会のご案内】2025 年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）」(2025 年 8 月 19 日), <https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1763>

申込者に対してリカレント教育推進部の事務スタッフから、Zoom のリンクをメールで送った。説明会の事前申込には 16 名の申込があった。実際の説明会には 11 名が参加した。説明会は、種村と川本が行った。説明会の内容は、対面の説明会と同内容である。説明には、対面説明会で用いたスライドを用いた。オンライン説明会では、チャットで参加者から質問を募り、回答した。参加者から出た質問は、募集サイト（本報告書 3 章参照）の Q & A に追記した。

表 2-8 オンライン説明会の概要

タイトル	共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムオンライン説明会
日時	2025 年 8 月 25 日（月）19：00～20：00
方法	Zoom を用いたオンライン
申込者数	16 名
参加者	11 名
説明	川本思心・種村剛

3.3 オンデマンド説明会

2025 年 8 月 25 日に行った、オンライン説明会を録画・編集し、8 月 28 日にオンデマンド説明会として、北海道大学リカレント教育プログラムのウェブサイト上で公開した。編集はリカレント教育推進部の事務補佐員が行った。オンデマンド説明会を行うことで、対面・オンラインの説明会に参加できなかった人にも、説明会の情報を提供できるようにした。

- ・「オンライン説明会の様子を YouTube で公開中―共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム―」(2025 年 8 月 28 日), <https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1879>



図 2-3 オンデマンド説明会

説明会は募集要項や募集サイトの情報を補完する機能を持つだけではない。異なる方式の説明会を組み合わせ、多くの人にささプロの内容を知ってもらう機会を作ることができる。この機会づくりは、ささプロが丁寧に時間をかけて作られていることを、受講を考えている人に示すことができる。

3.4 説明会スライド



北海道大学リカレント教育プログラム
と
共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）
の説明

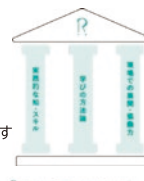
北海道大学 大学院教育推進機構リカレント教育推進部
特任教授 樋村剛

北海道大学リカレント教育推進部とは

北海道大学は、リカレント教育プログラムを推進するために、
2022年にリカレント教育推進部を設立しました。

ビジョン
研究と共に、人の新たな可能性を開拓する

ブランドプロミス
札幌農学校から引き継がれた開放的なキャンパスで、
学びを重ね合わせ、新たな価値を共に探究する場を提供します



リカレント教育
リカレント教育推進部
北海道大学リカレント教育プログラム
共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム



北海道大学リカレント教育プログラム（ReH）とは

一般教養型	実践型	専門型	修習証明プログラム
数値を導く人生を豊かに 科目: 数値を導く人生を豊かに 科目: 数値を導く人生を豊かに	社会に活かせる実践的な知識・スキルを学ぶ 科目: 社会に活かせる実践的な知識・スキルを学ぶ 科目: 社会に活かせる実践的な知識・スキルを学ぶ	専門性を向上し、専攻には資格・職歴が必要 科目: 専門性を向上し、専攻には資格・職歴が必要 科目: 専門性を向上し、専攻には資格・職歴が必要	学位取得を目指す 科目: 学位取得を目指す 科目: 学位取得を目指す

2025年8月現在
10プログラムを展開中



北大の知に触れて、ともに未来を創る。

北大道新アカデミー

2025年度 後期講座
理系コース・総合コース
新規募集開始
申込締切: 9月9日(木)

北大道新アカデミーは、後期の受講生を募集中!

理系コース: 100年の時をこえて ～「なぜ?」をつなぐ理学の継承者たち～
総合コース: ワインは北から ～北海道の新たなフロンティア～
各6回 9～11月土曜日午後開講

リカレント教育とは

リカレント (recurrent) は、循環・
帰帰を意味します。

リカレント教育は、一度学校教育を終えた後も、必要に応じて再び学校に戻り、仕事と学習を繰り返す、教育のしくみです。

北海道大学は、社会のニーズを踏まえ、総合大学としての特色や美しいキャンパスを活かし、

ICTの活用や企業や自治体等との連携を通して、高度で多様なリカレント教育プログラムを提供していきます。



共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）

ささプロの正式名称は
「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」です。
北海道大学リカレント教育推進部が提供する、社会人向けの講座です。

ささプロは、地域やコミュニティの課題解決を目指し
「共生のまちづくり」の実現を目指すイベントを、構成・計画・実施・運営する
「共生を支えるコミュニティマネージャー」（ささマネ）の養成が目的です。

ささプロの求める人物像と受講条件

求める人物像

- ・ ささプロでの学びをきっかけとして、ささマネとして、自分の新しい可能性や価値観を広げたいと考えている方
- ・ 受講後、複数のステークホルダーや異なる価値観を持つ人びとをつなぐ活動を行う意欲のある方

受講条件

- ・ 高等学校または中等教育学校（中高一貫校）を卒業した方
- ・ オンデマンド講義を受講するためのネットワークや機材を準備できる方
- ・ 2日間の演劇創作集中演習に全日程参加することができる方

札幌市外の方の受講も可能です！

Copyright © 2024 Sapporo University of Management and Technology. All Rights Reserved.

ささプロのプログラム構成：オンデマンド講義（必修）

講義群3 演劇を創作する学び（全3コマ）

内容	タイトル
演劇創作集中演習に向けて、演劇を創作することの理由や、心理的安全性に配慮したグループワークの心得を学ぶ。	演劇と演劇教育について考える 課題解決学習としての演劇創作 心理的安全性について考える

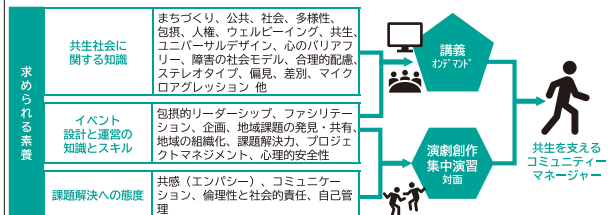


* オンデマンド講義の活用、オムニバスではなく、体系的な講義の試み

* 講義は撮影・変更が楽になるように作成、あえて著作物を用いない

11

ささプロのプログラムの特徴



オンデマンド講義と演劇創作集中演習を必修として、ささプロに求められる素養を学ぶユニークなプログラムです

オンデマンド講義（必修）

LMS（ラーニング・マネジメント・システム）を用いていつでも受講可能



15

ささプロのプログラム構成：一覧

プログラムの種類	区分	特徴	方法
オンデマンド講義	必修科目	30～40分ほどの講義動画をオンラインで視聴して受講します。共生社会についての知識、イベント設計と運営のスキル、演劇創作について学びます。	オンライン
演劇創作集中演習	必修科目	演劇の専門家の協力のもと、2日間の演劇創作集中演習を行います。受講者はグループに分かれて2日間で15分ほどの演劇作品を創作します。他者と協働するためのコミュニケーションや、リーダーシップ、チャレンジすることの重要性を体験的に学びます。	対面
ワークショップ	選択科目	共生社会に関する専門家と対話し、参加者同士で情報共有を行います。参加者同士のネットワーキングも兼ねます。	対面

オンデマンド講義を2年がかりで制作：＊1年の準備期間が有効であった

Copyright © 2024 Sapporo University of Management and Technology. All Rights Reserved.

演劇創作集中演習（必修）

演劇創作を通じて、他の人と協働して社会課題の解決に主体的に取り組むために必要な、スキルや態度を身につけます。

- ・ 日時：2026年1月17日（土）・1月18日（日）の2日間、14時間
- ・ 場所：層谷記念スタジオ・シアター200（札幌市中央区南11条西1丁目3-17）
- ・ 内容：グループで15分ほどの演劇を創作し、上演します
- ・ 講師：北海道演劇財団・劇団弦巻楽団に所属する役者がファシリテーターにつき、創作をサポートします。



16

ささプロのプログラム構成：オンデマンド講義（必修）

30～40分のオンデマンド講義を20本準備しました。3つのパートで成り立っています。

- ・ 講義群1 「まちづくり」や「共生社会」について知ろう
- ・ 講義群2 プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう
- ・ 講義群3 演劇を創作する学び

講義群1 「まちづくり」や「共生社会」について知ろう（全7コマ）

内容	タイトル
共生社会の実現を構想するために必要な共生社会に関連する基本的な概念の意味を学ぶ。	「まちづくり」について考える その1
	「まちづくり」について考える その2
	「共生社会」とはどのような社会なのだろうか
	できないことをなくしていくまちづくりについて考える
	ステレオタイプ、偏見、差別について考える
	互いに支え合うためにはどうしたらよいのか考える
	能力主義と「できる」ことについて考える

12

ワークショップ（選択）

講義とは異なる対面の対話で実施します。参加者のネットワーキングを兼ねます。必修ではありませんが、参加を推奨します。

レゴ®シリアスプレイ®を用いたオープニングワークショップ
～学びの目的を作る～

川本思心
（北海道大学大学院理学研究院 准教授、リカレント教育推進部部長）他
2025年10月19日（日）午後予定



13

ささプロのプログラム構成：オンデマンド講義（必修）

講義群2 プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう（全10コマ）

内容	タイトル
共生社会の実現を目的とした、対話の場やイベントを構想・計画・実施・運営するために必要な知識やスキルを学ぶ。	プロジェクトマネージャーの仕事
	目的の設計について考える
	「地域課題」について考える
	課題を共有するためのファシリテーション
	イベントを計画する その1 イベントを企画する
	イベントを計画する その2 イベントを計画する
	イベントを計画する その3 イベントを計画する
	イベントを計画する その4 イベントを計画する
	イベント当日の運営
	イベントを振り返る

Copyright © 2024 Sapporo University of Management and Technology. All Rights Reserved.

13

ワークショップ（選択）

講義とは異なる対面の対話で実施します。参加者のネットワーキングを兼ねます。必修ではありませんが、参加を推奨します。

コミュニティデザイン
～自分たちで対話の場として〇〇カフェを作ってみよう～
明田川知美（北海道武蔵女子大学 専任講師、ささプロ協力教員）
2025年11月15日（土）15:00～17:00



公共とはなんだろうかをみんなで考えてみる
武藤俊雄（北海道大学公共政策大学院 准教授、ささプロ協力教員）
2025年12月6日（土）15:30～17:00



14

ささプロの開講期間と受講料、定員

開講期間

- ・ 2025年10月19日（日）～2026年1月30日（金）
- ・ 2025年10月19日（日）に、オープニングワークショップ
- ・ 2026年1月17日（土）・18日（日）演劇創作集中演習

オンデマンド講義はいつでも好きなタイミングで受講可能

受講料

- ・ 社会人 29,000円（税込）
- ・ 学生 14,000円（税込）
✓ 学生は大学生・短大生・専門学校の学生を指します。社会人学生は社会人の受講料を適用します。

定員

- ・ 社会人 15名程度
- ・ 学生 若干名 合計20名

修了した後は？

受講した仲間と実際に企画を立てて実践してみる
演劇教育のサポートをしてみる
ラーニングファシリテーターとなってリカレント部の学びをサポートする
ミニ・パブリックスに、運営サポートやファシリテーターとして関わる
もっと勉強しようと思って大学院に進学してみる

ささプロは、今年度が初めてのプログラムです。まだどうなるか未知数です。それは、チャレンジのしかいがあることだと思います。興味を持った方。ぜひ、一歩踏み出してみませんか。一緒に、学びながら、ささプロを創っていく仲間になってもらえるとうれしいです。

ささプロの受講申込

申込の受付期間

- ・ 2025年8月18日（月）～9月16日（火）〈正午〉

申込の方法

- ・ リカレント教育推進部のウェブサイトから所定のフォームに入力します

応募面談

- ・ 申込後、オンラインで15分程度の面談を行います
- ・ 「講座に向けた想い」や受講後の活動についてお聞きします

選考結果

- ・ 9月24日（水）に受講申込の際に登録したメールアドレスにお知らせします



修了要件と修了証

修了要件：オンデマンド講義と演劇創作集中演習、両方の修了要件を満たす

- ・ オンデマンド講義
 - ✓ 受講期間内に20講義全ての講義を受講
 - ✓ 各講義後の小テストで80%以上の成績を収める
- ・ 演劇創作集中演習
 - ✓ 2日間の演習に全日程参加
 - ✓ グループワークへの貢献
 - ✓ 演習後のインタビューへの回答

修了証

- ・ 修了要件を満たした方には、修了証を発行します。

4. 応募面談と選考

■ 要旨

ささプロは、受講応募者に対して応募面談を実施している。本節は、応募面談と選考および選考結果の通知についてまとめる。

4.1 応募面談の実施

ささプロは、フォームでの受講申込に際し、応募者に「受講に向けた想い」と「受講後の活動」の2点を自由記述でたずねている。この自由記述に基づき、22名の応募者全員に対して、オンラインで15分ほどの応募面談を行った。面談は、川本と種村が行った。

応募面談を行った理由の1つとして、リカレント教育推進部のアドバイザーボードの1名より「大学が実施するリカレント教育プログラムには「学びのベテラン」が参加する傾向がある。他のプログラムとの差異化を図るためにも、応募面談を行った方がよい」との助言を受

けた点を挙げておく。

応募面談の日は、面談を行う川本と種村のスケジュールを考慮して、8月27日（水）、9月3日（水）、9月10日（水）、9月17日（水）の4日、それぞれ16:00～17:00、17:00～18:00、18:00～19:00に設定した。応募面談の日程決定は、応募者が受講申込時に登録した時間帯を15分ごとに切り分け、応募者を適宜振り分けて決定した。19:00よりも遅い時間の面談を希望する応募者については、19:00を過ぎても面談を実施した。

応募面談では、ワークショップへの参加予定や、ささプロで行う調査についても説明を行った。

実際に応募面談を行うことで、受講が始まる前から、受講生の人となりを知ることができた。これは逆をいえば、受講生もささプロスタッフの人となりを知ることができる機会になることを意味する。

表 2-9 応募面談の実施

形式	オンライン
面談日時／ 人数	9月3日 17:45～19:15 / 5名 9月10日 16:45～19:15 / 7名 9月17日 17:00～19:45 / 10名
面談時間	15分
面談者	川本思心・種村剛

4.2 選考と結果の通知

フォームでの「受講に向けた想い」と「受講後の活動」、応募面談の結果を勘案し、ささプロの選考を行った。選考は、川本と種村が行った。結果、申込者22名全員を選考通過者として認めた。

応募者全員に、9月26日に選考結果を通知した。選考結果の通知の際には、入金のための手続き方法が記載された資料「選考結果と今後のお手続きについて」を添付した（巻末資料3参照）。本資料は、リカレント教育推進部の事務補佐員が作成した。

3章 ささプロ募集サイトの構築

サマリー

2025年の6月30日、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に、リカレント教育推進部が応募した「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」が採択された旨の連絡があった。「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」（以下、ささプロ）の10月19日の開講を目指し、開講準備を行った。

開講準備の中で、とりわけ重要なものの1つに、ささプロの募集サイトの構築がある。募集サイトは、ささプロの内容だけではなく、ささプロのイメージを応募者に伝える手段になるからである。

募集サイトの構築には急を要した。なぜなら、ささプロ受講生募集（2章）で詳細を述べたように、ささプロを10月19日に開講することから逆算すると、お盆明けの8月中旬には募集を開始する必要があった。そのため、事業の採択が決まったタイミングで、募集サイトの構築を始めた。

募集サイトの構築は、リカレント教育推進部が、北海道大学リカレント教育プログラム「AIと人間社会」の募集サイトの構築を依頼したことのある、株式会社 monomode（以下、monomode）に再びお願いすることにした。リカレント教育推進部のことをよく知っていて、信頼関係があることが重要だと判断したからである。

表 3-1 募集サイトの構築工程表

6月30日	令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業採択決定
7月17日	ささプロ募集サイト構築について株式会社 monomode との第1回打ち合わせ ・ささプロのロゴの作成決定
8月1日	募集サイトのイメージ共有
8月4日	ささプロ募集サイト構築について株式会社 monomode との第2回打ち合わせ ・ささプロのロゴ決定 ・ささプロ協力教員の写真・プロフィールの共有開始 ・北海道大学および、リカレント教育プログラムのロゴの共有 ・連携先のロゴ
8月7日	申込フォームのリンク共有
8月8日	募集サイトのテストアップ ・ささプロ連携組織および協力教員へ確認依頼
8月15日	募集サイトにささプロのリンク共有
8月18日	募集サイト最終確認
8月19日	募集サイト公開

本章は、ささプロの募集サイトの特徴と構造、募集サイトの構築のために必要な素材と手順について報告する。

1. ささプロの募集サイトの特徴と構造、ささプロのロゴ

■ 要旨

本節は、ささプロの募集サイトの特徴と構造および、ささプロのロゴ作成についてまとめる。

1.1 募集サイトの特徴

ランディングページ

ささプロの募集サイトは、応募者が最初にささプロについて知るページである。そのため、ランディングページの形式を意識して、縦長の1枚のページとして構成した。

イメージ

ささプロの募集サイトは、リカレント教育プログラムのイメージカラーの「リカレントグリーン」をベースにすることで、プログラムの統一感を出すようにしている。

プログラムのイメージに合わせて、やさしく、柔らかいデザインになるようにした。バナー部分は、ささプロのこれまでの活動や、演劇ワークショップのイメージを入れることで、ささプロの特徴である演劇創作の側面が応募者に見えるようにした。

リカレント教育推進部の教員や協力教員の写真と、応募者へのメッセージを入れることで、ささプロの教員と受講生の関係、すなわち、人と人とのつながりが見えるようにした。

CMS 化

ささプロの募集サイトは、構築の時間を短縮するために、公開時点では CMS (Contents Management System) 化は行わなかった。そのため、募集サイトの修正はリカレント教育推進部が直接行うことはできないため、monomode への依頼が必要である。

ささプロの募集サイトは、上述のように、公開時点では CMS 化していない。しかし、ささプロのサイトをベースにして、北海道大学リカレント教育プログラムの募集

サイトとして汎用的に使えるように、後日、CMS 化することを計画し、その準備を進めているところである。

1.2 募集サイトの構造

ささプロの募集サイトはささプロの内容や募集手続きを応募者に伝え、応募の導線として機能する。そのために、必要となる情報を整理し、過不足なく掲載するように努めた。募集サイトのトップには、サイト上の情報の全ての項目が一覧できるように工夫している。タブやボタンをクリックすることで、サイト上の該当箇所に飛ぶことができるようになっている。

表 3-2 募集サイトの掲載内容一覧

リカレント教育プログラムのロゴ
ささプロのロゴと正式名称
ささプロの概要
・ ささプロとは？
・ ささマネが求められる理由
・ 求める人物像
授業の内容
・ ささプロのプログラム構成
・ 講師紹介
・ ささプロ修了までの流れ
受講説明会
受講申込
Q & A
協力組織のロゴ、助成金の情報
問い合わせ先メールアドレス
リカレント教育プログラムのロゴ 住所

1.3 ささプロのロゴ作成

ささプロ募集サイトの構築に合わせて、ささプロのロゴを作成することにした。ささプロのロゴは、プログラムの看板である。ささプロ募集サイトと同様に、ささプロのプログラムのイメージを伝えるために必要な、極め



図 3-1 講師紹介 講師の写真、所属、メッセージを入れ人柄が伝わるようにした



図 3-2 ささプロの募集サイトのトップ ページ上の全ての情報項目が集約されている

て重要な要素である。ロゴの作成は、monomode のデザイナーが担当した。複数のロゴ案の中から、リカレント教育推進部の教員および事務補佐員と協議して、次のロゴデザインに決定した。

ささプロのロゴの特徴の1つ目は、複数の色や文字の滲みである。これは多様性を表現している。2つ目は、読みやすさと見やすさである。一目瞭然に「ささプロ」であることがわかるようにしている。全体に柔らかくやさしいイメージ、親しみがあり大学のプログラムにありがちな、硬いイメージにならないようにしている。



図 3-3 ささプロのロゴ

2. ささプロ募集サイトの構築のために必要な素材と手順

■ 要旨

ささプロに限らず、リカレント教育プログラムの募集サイトは、プログラムに関する情報が一覧できることが必要である。また、この募集サイトから応募ができるようにすることも重要である。本節では、募集サイトを構築するためには、どのような素材が必要になるのかを、網羅的に明らかにする。

2.1 募集要項

募集サイトには、プログラムの概要が示されている必要がある。プログラムの内容は募集要項にまとめられている。募集サイトのテキスト情報の大元になるのも募集要項である。ゆえに、募集要項が完成していないと、そもそも募集サイトが作れない。7月17日の第1回の打ち合わせ前には、募集要項を完成させる必要があった。特に、急がなければならなかったのは、協力教員が担当するワークショップの内容と日程の確定である。なぜならば、ワークショップの日程は、応募者のスケジュールと関係するために重要な情報だからである。

2.2 ロゴと写真

募集サイトには、リカレント教育プログラムおよびささプロのロゴ（図 3-3）の他に、ささプロの連携組織のロゴを掲載している。ロゴのデータは、募集サイトの構築には欠かせない。ロゴの提供を連携組織に依頼し、必要な素材を収集した。

バナーに掲載した写真には、昨年度のささプロの活動の写真を用いた（図 3-2）。楽しそうなイメージの写真を選別した。バナーをスクロールさせることで、複数の写真を展開できるようにしている。

2.3 講師写真とメッセージ

募集サイトの講師紹介では、講師の写真および、メッセージを掲載している（図 3-1）。講師の写真も募集サイトの構築には欠かせない。写真とメッセージの提供を講師に依頼し、必要な素材を収集した。

2.4 応募フォーム

募集サイトを構築するためには、応募のためのフォームとリンクを準備する必要がある。応募フォームを作るためには、フォームの記入内容についても確認していく必要がある。



図 3-4 連携組織のロゴを掲載した

2.5 オンデマンド説明会および試聴用のオンデマンド講義のページ

ささプロは、オンデマンド説明会を展開している。また、ささプロはオンデマンド講義のページを試聴用に公開している。この2つのページをリカレント教育プログラムのサイトに作り、その URL を共有しておく必要がある。

2.6 テキスト

募集サイトに掲載する、テキスト情報をまとめる必要

がある。これらは、募集要項やプレスリリースの原稿を転用すると、労力を下げ、かつ、内容の一貫性を担保できるので一石二鳥である。

2.7 問い合わせ先

募集ページに問い合わせ先を掲載することは、必須である。リカレント教育推進部の事務補佐員が受けることのできる、メールアドレスを掲載した。



図 3-5 問い合わせ先を明記する

2.8 Q & A

Q & A は、単に Q & A とするというよりも、開講期間、受講条件、修了要件、選考、受講料、領収書、キャンセルポリシーなどに関する、情報の補足として位置づけている。講義に関しては、募集要項に記載してあるが、改めて重要な点を Q & A 方式で簡潔に示すようにした。オンライン説明会で参加者から寄せられた質問も、Q & A に追記している。

表 3-3 ささプロ Q & A リスト

開講期間 Q1：ささプロの開講期間はいつからいつまでですか。 A1：今年度のささプロは 2025 年 10 月 19 日（日）の開講特別ワークショップから始まり、2026 年 1 月 30 日（金）に閉講します。 受講条件 Q2：ささプロの応募にあたって、なにか制限はありますか。 A2：ささプロを受講できるのは高等学校または中等教育学校（中高一貫校）を卒業した方です。また、オンデマンド講義を受講するためのネットワークや機材を準備できる方、2 日間の演劇創作集中演習に全日程参加することができる方です。 受講条件 Q3：受講条件に居住地・勤務地等の定めについて記載がないようでしたが、札幌市以外からでも受講可能でしょうか？ A3：はい。札幌市以外にお住まいの方でも受講可能です。1 月に行う、必修科目の演劇創作集中演習は、対面・札幌で行います。遠方からの参加の方は、集中演習への参加ができるようにしておいてください。 修了要件 Q4：ささプロの修了要件を教えてください。また、修了証はもらえますか。 A4：ささプロの修了要件は、オンデマンド講義を開講期間中に全て受講し修得要件を満たすことと、2 日間の演劇創作集中演習に全日程参加し修得要件を満たすことの両方を満たすことです。修得要件については、募集要項をご確認ください。修了要件を満たした方は、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムを修了したと認め「修了証」を授与します。学位は授与されません。 応募者の選考 Q5：ささプロには選考がありますか。 A5：受講申込の際に提出する「講座に向けた想い」やグーグルミートを用いた 15 分ほどの応募面談などをもとに選考を行います。 受講料と支払い方法 Q6：ささプロの受講料と支払い方法を教えてください。 A6：ささプロの受講料は以下のとおりです。 社会人 ：29,000 円（税込） 学生 ：14,000 円（税込） 学生とは大学生、短大生、専門学校の学生を指します。社会人学生は社会人の受講料を適用します。この他、受講にかかる交通費などは自己負担になります。受講が決定された方へ、オンライン決済システムの支払い用 URL をメールでご案内します。
--

領収書の発行

Q7：受講料の領収書は発行されますか。

A7：申込専用サイト「e-apply」より領収書をご発行いただけます。お支払い完了後のマイページより「決済履歴」のタブを表示すると、支払済みの商品が表示されます。「領収書」ボタンをクリックすると領収書が表示されます。

受講キャンセル

Q8：受講のキャンセルについて教えてください。

A8：入金後、受講者の都合によるキャンセル（取り消し）の場合、受講料の返金はいたしません。開講期間を十分にご確認の上、お申込みください。自然災害等のやむを得ない事情により受講が困難な場合は、「お問合せ先」に連絡してください。

講義

Q9：オンデマンド講義について教えてください。

A9：オンデマンド講義は、まちづくりや共生社会について学ぶ講義群1、プロジェクトマネジメントに必要な知識を学ぶ講義群2、演劇創作に関する内容を学ぶ講義群3で構成されています。それぞれの講義動画は30～40分です。オンデマンド講義の内容の修得は、修了のための必要条件です。講義後の小テストで講義内容の修得を判定します。オンデマンド講義は、オンラインでいつでも視聴することができます。

講義

Q10：オンデマンド講義の受講方法を教えてください。

A10：LMS（ラーニング・マネジメント・システム）で受講します。受講が決定された方へ、オンデマンド講義視聴の方法をご案内します。

講義

Q11：演劇創作集中演習について教えてください。

A11：演劇創作集中演習は、PBL（Project Based Learning；課題解決型学習）の一種です。2日間でグループで演劇創作・上演を行う「課題」に取り組むことで、他の人と協働して社会課題の解決に主体的に取り組むために必要な、スキルや態度を身につけます。演劇創作集中演習への参加は、修了のための必要条件です。2026年1月17日（土）・18日（日）の2日間実施します。

講義

Q12：ワークショップについて教えてください。

A12：北海道大学の教員や、学外の有識者を招いてワークショップを行います。ワークショップは対面で実施します。ワークショップでは、講義とはまた異なるスタイルで、ざっくばらんにゲストと対話することを通じて学習内容を深めます。併せて、参加者同士のネットワーキングを行います。ワークショップは必修科目ではありませんが、参加を強く推奨します。詳しいワークショップの内容は、募集要項をご確認ください。

講義

Q13：ワークショップ欠席時、その内容などは後日教えていただけるのでしょうか？

A13：はい。ワークショップの内容については、一般向けの公開記事で報告を行います。またLMS（ラーニング・マネジメント・システム）で、受講生向けの報告記事の作成を行い、ワークショップ後のディスカッションの機会を用意します。

講義

Q14：オンデマンド講義での疑問、質問に対して、講師が応える機会や方法はありますか？

A14：はい。LMS（ラーニング・マネジメント・システム）の中で、ディスカッションの場をつくり、講師が質問に応えることができるようにします。

講義

Q15：私は考えがすぐにまとまるタイプではありません。演劇創作に参加できますか？

A15：はい。誰もが安心して創作に取り組めるように演劇創作集中演習をデザインします。

来年度

Q16：このプログラムは、来年度も再来年度も行われる予定なのでしょうか？

A16：はい、と答えたいところなのですが、来年度の開講は確定ではありません。思い立ったが吉日、気になったら、ぜひ初回のささプロへの参加を検討してください。

テキスト

Q17：事前に読んでおいた方がいい本や参考書、映画や音楽など、おすすめはありますか？

A17：例えば、昨年度のシンポジウムでお話してもらった鴻上尚史さんの『演劇入門 生きることは演じること』（集英社新書2021）、『君はどう生きるか』（講談社2024）、平田オリザさんの『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』（講談社現代新書、2012）は、演劇創作が、一人ひとり異なる私たちが関わりあいながら暮らす意味での「共生社会」と関連していることを示しています。近藤雄生さんの『吃音 伝えられないもどかしさ』（新潮社、2019）や映画『ばくが生きて、ふたつの世界』（呉美保監督、2024）も、人と人が対話を重ねることの普遍的な大切さを知る手がかりになります。

4 章 ラーニング・マネジメント・システム (LMS) の構築とラーニングマネージャー

サマリー

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（以下、ささプロ）は、プログラムの柱の1つに、オンデマンド講義を据えている（6章参照）。オンデマンド講義を展開するためには、ラーニング・マネジメント・システム（Learning Management System：学習管理システム、以下、LMS）の導入が不可欠である。

上記に加え、ささプロでは、リカレント教育プログラムの一環 LMS を用いたオンラインの学習を展開し、LMS を「オンランの学び合いの場」とするために、ラーニングマネージャーのしくみを導入した。

本章は、ささプロの LMS の導入経緯、そして、ささプロの LMS の構築とラーニングマネージャーの導入について報告する。

1. ラーニング・マネジメント・システムの導入

■ 要旨

本節は、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）が導入したラーニング・マネジメント・システム（以下、LMS）の導入経緯と構築過程、LSM の構成について報告する。

1.1 LMS の導入経緯

ささプロは、プログラムの柱の1つに、オンデマンド講義を据えている。なぜならば、社会人向けのリカレント教育プログラムの実施には、オンデマンド講義が不可欠だからである。社会人はそれぞれ仕事や生活を持っている。そのため、社会人は学生のような学校での学習中心の生活を送ることはできない。

社会人の仕事や生活と、社会人の学び直し、すなわち、リカレント教育を両立させるためには、時間と場所の制約がなく「いつでも・どこでも・自分のタイミングで学習できる」環境を、リカレント教育プログラムを提供する側が準備することが重要である。そのための現実的な方策の1つが、オンデマンド講義の導入である。

1.2 LMS の設置

オンデマンド講義を導入し、効率的に運用するためには、オンデマンド講義のプラットフォームになるLMSの設置が必要となる。LMSは、学習活動を計画・実施・評価・管理するためのシステムである。受講生は、インターネット経由で、LMSにログインすることで「いつでも・どこでも・自分のタイミングで学習」することが可能になる。

オンデマンド講義を行う場合、LMSの使用用途として、次を挙げることができる。

- 1) オンデマンド講義や資料の登録・配信
- 2) 受講生の学習状況や進捗の可視化、受講生との共有
- 3) テストの実施と自動採点
- 4) アンケートの実施と集計
- 5) 受講生への業務連絡
- 6) 受講生との質疑応答やコミュニケーション

1.3 LMS の導入

北海道大学リカレント教育プログラムは、これまで北海道大学の学生向けに準備されたLMSである、ELMS（エルムス）を、オンデマンド講義等のプラットフォームとして利用していた。

ELMSは、学習をサポートするための多くの機能を有し、汎用性の高いLMSである。北海道大学の学部学生や大学院生向けの講義を、社会人に開くタイプのリカレント教育プログラムにはELMSは大いに役立った。

しかし、一方で、北海道大学の学部学生や大学院生では「ない」、社会人に対して、ELMSの利用を開くためには、事務からELMSのログインIDとパスワードが記載された圧着ハガキの発行とそのための学内手続き、圧着ハガキの郵送業務、初期パスワードの変更とパスワードの再設定などの手続きが追加的に必要となる。これらの手続きは、事務作業の増加、圧着ハガキの未達や紛失、五月雨式に生じる受講生からのELMS上の手続きに関する問い合わせと、事務からの回答を起結した。これらの事象を抜本的に改善するために、社会人を対象としたリカレント教育プログラムの実施においては、専用のLMSの導入が強く求められた。

北海道大学は、2025年に、令和6年度補正予算事業「リカレント教育エコシステム構築支援事業」のメニュー2：リカレント教育による新時代の産学協働体制構築事業に「グリーンビジネスとGXで拓く、未来志向リカレント教育エコシステムの構築」を申請し、2025年6月に採択が決定した。本事業の予算を用いて、リカレント教育推進部では、リカレント教育プログラム用のLMSの導入を進めた。

リカレント教育推進部は予算と予想される使用方法を勘案し、learningBOX株式会社が提供する学習管理システムLearningBOXを、LMSとして採択し、LMSを導入するための学内手続きを始めた。

LMSを導入するための学内手続きは7月末に完了した。学内手続き終了後、速やかにLMSの導入を行った。本LMSは「北海道大学リカレント教育プログラムオンライン学習システム」と名づけられ、8～9月に、リカレント教育推進部の事務補佐員が中心となり、LMSを実際に運用するための準備を始めた。LMS導入



図 4-1 LMS のトップページ（上部）ここからログインページに移行する

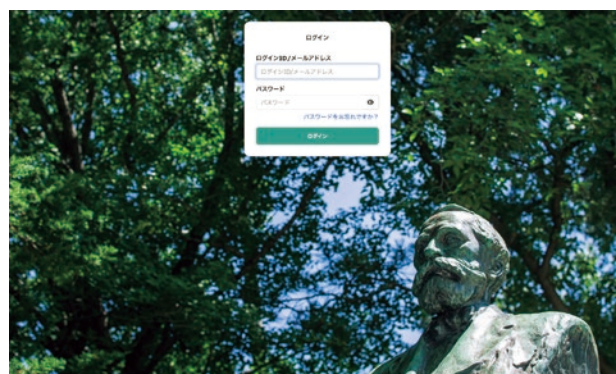


図 4-2 LMS のログインページ クラーク像を配し北大らしさを表現している

の初期準備にあたるトップページ、ログインページのデザインは、リカレント教育推進部の事務補佐員が行った。これら、準備期間を経て、10月1日にLMSの稼働を正式に開始した。

本LMSは、ささプロのLMSとしてだけでなく、他に、北海道大学リカレント教育プログラムの1つである、GX未来社会デザイン実践プログラム（基礎編）にも利用されている。

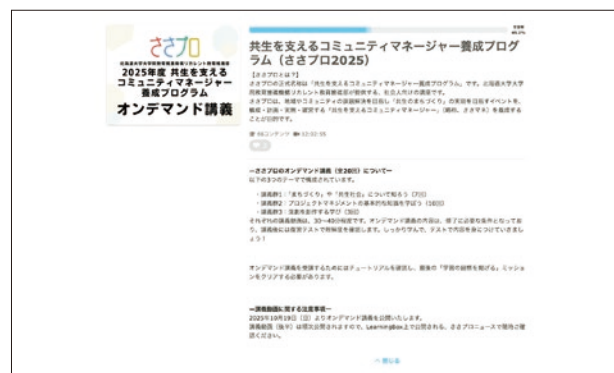


図 4-3 LMS のささプロのページ

2. ささプロのLMSの構築とラーニングマネージャー

■ 要旨

ささプロはLMSを導入する際に、LMSを「オンラインによる学び合いの場」をコンセプトに設定した。そして、このコンセプトを実現するために、ラーニングマネージャーのシステムを導入した。

ささプロのLMSは大きく、チュートリアル、講義動画・復習テスト、伝言板、ワークショップ関連、演劇創作集中関連、修了証と参考情報、メッセージボックスの8つのパートで構成されている。

本節は、ささプロのLMSのコンセプトとラーニングマネージャー、およびLMSの構成と運用についてまとめる。

2.1 ささプロのLMSのコンセプトとラーニングマネージャー

オンラインによる学び合いの場

ささプロのLMSは「オンラインによる学び合いの場」をコンセプトにしている。その理由は3つある。

1つめは、ネットワーキングの重要性である。リカレント教育プログラムにおいて、受講生の期待していることに、受講生同士あるいは受講生と教員のネットワークづくりがある。ささプロはワークショップを行うことで、ネットワーキングの機会を担保している。しかし、それだけでは十分とはいえない。オンデマンド講義が中心となるリカレント教育プログラムにおいて、LMS上のネットワーキングの機会を作ることが重要であると考えた。

2つめは、演劇創作集中演習へのステップである。受講生同士が全く面識がない状態で演劇創作集中演習に参加するのではなく、後述するメッセージボックスの中での書き込みを読んだり、書き込みにコメントすることで、少しでも受講生同士が互いに知っている状態で、演劇創作集中演習に臨めるようにすることが重要であると考えた。

3つめは、ささプロ自体のコンセプトである。ささプロは「共生を支えるコミュニティマネージャー（ささプロ）の育成を目指すプログラムである。ささマネは、他者との関係性の構築に価値を置き、その実現を目指す。

ささマネを育成するささプロは、そのプログラムの核に、関係性構築の重要性、具体的には、学び合い、教え合う関係性を内包している。プログラムの核となる理念を、実現化するために、ささプロのLMSは「オンラインによる学び合いの場」をコンセプトに掲げている。

ラーニングマネージャー

「オンラインによる学び合いの場」を成立させるために、ささプロでは、慶應MCC（丸の内シティキャンパス）のラーニングファシリテーターの取組を参考にし、ラーニングマネージャーを導入した。ラーニングマネージャーはLMSで講義や議論の記録、講師のアシスタント、発言を促す場づくり、対話・交流の働きかけ、まとめの発信、課題の指示・定期的な連絡を行い「講師と参加者とは異なる立場で学びの場に関わり、参加者の迷い、期待、不安に寄り添い、学びに伴走する役割」を果たす。

第1期のラーニングマネージャーは、佐久間泉真が担当している。ラーニングマネージャーは、講義動画の編集、サムネイルの制作、LMSへのアップロード、ささプロニュースの執筆、ワークショップの実施レポートの執筆、LMSのチュートリアル、メッセージボックスでの受講生のやり取り、演劇創作集中演習への参画など、ささプロの受講生の学びを伴走支援する役割を果たす。

2.2 ささプロのLMSの構成と運用

チュートリアル

チュートリアルは、オンライン学習システムを使い始める前に確認する事項を格納したパートである。9つのコンテンツと、アンケート「ささプロの学習目標を掲げる」で構成されている。チュートリアルの9つのコンテンツと、確認アンケートに回答することが、講義動画・復習テストなどを含むLMSの本体へ進むための条件としている。9つのチュートリアルと確認アンケートは種村が設計した。

講義動画・復習テスト

講義動画・復習テストはオンデマンド講義を構成する要素である。これらはLMSの中核となるコンテンツに



図 4-4 チュートリアル画面

表 4-1 チュートリアルのコンテンツ

1. オンライン学習システムのグランドルールを確認しよう
2. 質問・相談の連絡先を確認しよう
3. オンデマンド講義と復習テストの受講のしかたを確認しよう
4. 伝言板と「ささプロニュース」について確認しよう
5. ラーニングマネージャーとは
6. 演劇創作集中演習について確認しよう
7. ワークショップについて確認しよう
8. メッセージボックスから「スレッド」に投稿してみよう
9. 調査研究のお願い

表 4-2 アンケート「ささプロの学習目標を掲げる」の質問項目

1. ささプロのグランドルールを守れそうですか？
2. ささプロのオンデマンド講義を最後まで継続するために、あなたの考えている工夫を、私たちに教えてください。考えていないという方は、ここで考えてみてください。
3. チェックインをしてみましょう。ささプロを始める今の気持ちを教えてください
4. ささプロを受講するにあたって、改めて、自分の目標を掲げてください

相当する。講義動画は、それぞれの講義ごとに、表紙にあたるサムネイルをラーニングマネージャーが作成した。講義動画とサムネイルは、ラーニングマネージャーが作成しアップロードしている。講義動画は、何度も繰り返し視聴できるように、早送り再生ができるように設定している。



図 4-5 講義群 1 のオンデマンド講義が格納されているフォルダ

講義動画を視聴し終わると、復習テストが受講できるようになる。復習テストは、5問の3択問題で構成されている。何度も復習テストを受講できるようにし、満点が取れるようにしている。80点以上（5問中4問の正答）で合格になる。

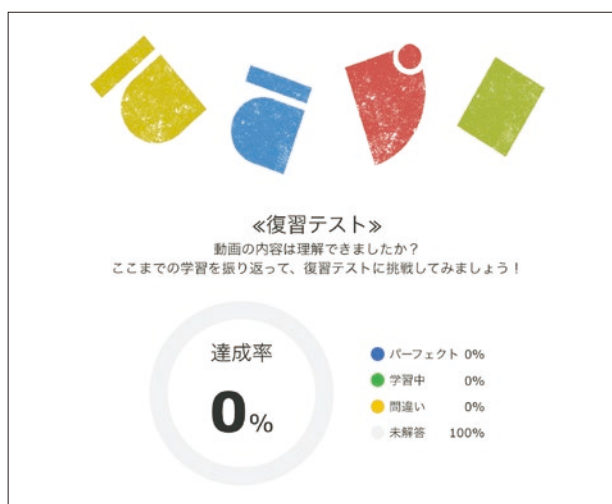


図 4-6 復習テスト画面 講義動画を視聴し終わると復習テストに進める



図 4-7 復習テストは合格するまで復習テストにトライできるように設定した

講義動画を視聴し、復習テストに合格すると、講義のパワーポイント資料をダウンロードすることができるようになっている。

20本のオンデマンド講義は、開講時に11コンテンツを公開した。11月の末に5コンテンツ、12月末に4コンテンツを公開し、全てのオンデマンド講義を公開した。

伝言板

伝言板は、業務連絡などを行うパートである。ささプロニュースと諸注意、おすすめ本のコーナーが運用されている。

ささプロニュースは、不定期（ほぼ1週間ごと）に、運営からの連絡を行うコンテンツである。ワークショップの実施や報告記事、オンデマンド講義のアップロードの連絡のほか、季節の挨拶や、受講をエンパワメントするメッセージを掲載している。ニュースを掲載すること

で、受講生がLMSに定期的にログインするように促すことも、ささプロニュースのねらいの1つである。ささプロニュースは、リカレント教育推進部の教員とラーニングマネージャーがアップしている。

諸注意は、メッセージボックスの表記や、ワークショップ後のアンケート入力のお願ひなど、講義期間を通じて該当する内容について掲載している。

おすすめ本のコーナーは、リカレント教育推進部の教員が受講生に読んでほしい本を紹介するコンテンツである。おすすめ本のコーナーは、受講生がLMSに定期的にログインするように促すことや、受講者の学習への興味関心を高めることがねらいである。



図 4-8 伝言板のパート

ワークショップ関連

ワークショップ関連は、ワークショップの記録・出欠確認・感想アンケートで構成されている。ささプロは、ワークショップを選択科目に位置づけている。ワークショップは対面で実施するため、事前に出欠の確認を行う必要がある。ワークショップの実施後、ラーニングマネージャーかリカレント教育推進部の教員が、ワークショップの実施レポートをまとめ、写真と共にアップ



図 4-9 ワークショップの実施レポートと写真（上段）とワークショップの感想記入（下段）

ロードする役割を行っている。実施レポートと写真は、ワークショップの記録として、振り返りやワークショップに出席できなかった受講生にワークショップの内容を伝え、共有する機能を果たす。受講生には、任意ではあるが、感想アンケートを入力するように伝言板で声掛けを行っている。

演劇創作集中演習

演劇創作集中演習は、出欠の確認、調査説明と同意書ほか、演劇創作集中演習の記録で構成されている。

修了証と参考情報

ささプロの修了書は、LMS上からダウンロードできるようにする。そのため、修了書のダウンロードのためのパートを用意している。

参考情報は、ささプロのサイト、リカレント教育プログラムのサイト、フェイスブックページのリンクで構成されている。



図 4-10 参考情報のパート

メッセージボックス

LMSの機能の1つである、メッセージボックスを用いて、受講生と教員のメッセージのやり取りができるようにしている。最初に【自己紹介】のスレッドに書き込んでもらうことで、メッセージボックスの使い方が体験的にわかるようにしている。

メッセージボックスのメッセージには、教員とラーニングファシリテーターがコメントを行うことで、書き込みのハードルを下げる工夫を行っている。



図 4-11 メッセージボックス

LMS の運用

ささプロの LMS の構築では、リカレント教育推進部の事務補佐員、ささプロのラーニングマネージャーが全体のデザインや、動画や復習テストのアップロードを行い運用管理を行った。リカレント教育推進部の教員は、チュートリアルや伝言板の運用を担っている。

ささプロの受講料の入金が確認できた受講生に対して、リカレント教育推進部の事務からメールで、LMS のログイン ID とパスワードを送信した。その際、ログ

インを促すための手順を示した資料を作成・添付した(巻末資料 4 参照)。また、より具体的なログイン方法を示した資料を作成し、ログイン方法がわからないという受講生の質問に対応した(巻末資料 5 参照)

このように、リカレント教育推進部の事務補佐員と、ささプロのラーニングマネージャーは受講生の LMS 運用をサポートし、受講生が LMS にログインして、ささプロの講義を受けるための導入の役割を果たしている。

5 章 「ぼくが生きてる、ふたつの世界」 上映会と 呉美保監督特別講演会

サマリー

令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金による「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」の一環として、2025年8月24日（日）リカレント教育推進部が主催となり、「ぼくが生きてる、ふたつの世界」上映会と呉美保監督特別講演会を開催した。

本企画は、2025年10月から開講する、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムのアウトリーチに相当する。また、共催である、北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門が取りまとめている、北海道大学サステナビリティ・ウィークのイベントに位置づけられている。

映画「ぼくが生きている、ふたつの世界」の上映に併せて、監督の呉美保（お・みほ）氏をお招きした。呉監督は、映画に込めた想いや、異なる立場の人びとが共に生きること、映画監督の仕事をテーマにしたトークを行った。

講演会終了後は「北海道大学リカレント教育プログラムの概要説明「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」について」と題した説明会を行った。

上映会、特別講演会、説明会には、札幌聴覚障害者協会に依頼し2名の手話通訳者の協力の下、手話通訳を導入した。

本章は、上映会と特別講演会の様子をについてまとめ、報告する。

1. 『ぼくが生きてる、ふたつの世界』 上映会と呉美保監督特別講演会

■ 要旨

本節は、2025年8月24日に実施した『ぼくが生きてる、ふたつの世界』上映会と呉美保監督特別講演会（以下、上映会と講演会）の、実施計画、実施概要、上映作品と監督、プログラム進行、上映会広報、メディア掲載について報告する。

1.1 上映会と講演会の実施計画と展開

上映会と講演会の企画にあたり、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムのアウトリーチとして位置づけ、本上映会を8月あるいは9月上旬に開催するを計画した。

当初、事業計画（1章2）にあるように、本上映会で上映する映画作品として、対話による回復を目指す「回復共同体」（TC）についてのドキュメンタリー映画『プリズン・サークル』を計画していた。しかし、同映画の上映会が、8月に札幌で行われる計画がある旨を配給会社から伝えられたため、『プリズン・サークル』の上映は断念した。急遽、他の上映作品の選考を開始し『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の上映を行うことを計画し、配給会社のシネマとうほくとコンタクトを取った。呉美保監督の来札や、フライヤーの内容確認についても、シネマとうほくを経由して、呉監督側と調整を行った。

昨年実施した、公開シンポジウムと同様に、手話通訳を入れることを計画し、札幌市聴覚障害者協会に、手話通訳の派遣を依頼した。また、上映作品はバリアフリー字幕付きとして、多様な来場者が視聴できる環境づくりを行った。

9月に呉監督の新作「ふつうの子ども」が、札幌のミニシアター「シアターキノ」で実施されることを知り、シアターキノに広報の相互協力を依頼し、協力としての参画に至った。

1.2 上映会と講演会の企画概要と実施概要 企画概要

上映作品『ぼくが生きてる、ふたつの世界』は、耳がきこえない・きこえにくい親を持つ、耳のきこえる子ども「コーダ（CODA）」の葛藤を描いた作品です。今回は、本作の監督・呉美保氏をお招きし、映画に込めた想いや、異なる立場の人びとが共に生きること、映画監督の仕事についてお話ししていただきます。

実施概要

表 5-1 上映会と講演会の実施状況

タイトル	「ぼくが生きてる、ふたつの世界」上映会と呉美保監督特別講演会
日時	2025年8月24日（日）13:00～16:30（開場12:30）
会場	北海道大学学術交流会館講堂（札幌市北区北8条西5丁目）
講演方式	対面・事前申込制

手話通訳	札幌市聴覚障害者協会より2名派遣
料金	無料
定員	180名（申込者多数により270名に増席）
申込人数	280名
参加人数	191名
主催	北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
共催	一般社団法人劇団弦巻楽団 公益財団法人北海道演劇財団 札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニバーサル推進室 北海道大学サステナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門（五十音順）
協力	シアターキノ
助成	令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」
当日スタッフ	柳田裕美・阿部邦彦・高野茜（以上、弦巻楽団）、阿部藍子、瀬戸田明子 伊能武生（usagiMark photo 撮影）

1.3 上映作品と講演会ゲスト

上映作品『ぼくが生きてる、ふたつの世界』概要



図 5-1 映画『ぼくが生きてる、ふたつの世界』のフライヤー

表 5-2 『ぼくが生きてる、ふたつの世界』映画概要

監督：呉美保
原作：五十嵐大（『ぼくが生きてる、ふたつの世界』 [2024 年、幻冬舎]『ろうの両親から生まれたぼくが聴こえる世界と聴こえない世界を行き来して考えた 30 のこと』[2021 年 幻冬舎] 改題）
脚本：港岳彦
キャスト：吉沢亮、忍足亜希子、今井彰人、ユースケ・サンタマリア、烏丸せつこ、でんでん
2024 年製作／105 分／配給：ギャガ

表 5-3 映画あらすじ

宮城県の小さな港町、五十嵐家に男の子が生まれた。祖父母、両親は、“大”と名付けて誕生を喜ぶ。ほかの家庭と少しだけ違っていたのは、両親の耳がきこえないこと。幼い大にとっては、大好きな母の“通訳”をすることも“ふつう”の楽しい日常だった。しかし次第に、周りから特別視されることに戸惑い、苛立ち、母の明るささえ疎ましくなる。心を持って余したまま 20 歳になり、逃げるように東京へ旅立つ大だったが…。

特別講演会ゲスト：呉美保 監督

三重県出身。大阪芸術大学卒業後、スクリプターとして映画制作に携わる。初の長編脚本『酒井家のしあわせ』がサンダンス・NHK 国際映像作家賞を受賞し、2006 年同作で映画監督デビューを果たす。『オカンの嫁入り』（2010 年）で新藤兼人賞金賞を受賞。『そのみにて光輝く』（2014 年）で、モントリオール世界映画祭ワールドコンペティション部門最優秀監督賞を受賞し、あわせて米国アカデミー賞国際長編映画賞日本代表に選出される。続く『きみはいい子』（2015 年）はモスクワ国際映画祭にて最優秀アジア映画賞を受賞。オムニバス作品『私たちの声』（2022 年）では、8 年ぶりに脚本も担当した短編『私の一週間』を監督。9 月 5 日には劇場最新作『ふつうの子ども』の公開が控えている。本作は 9 年ぶりの長編作品となり、上海国際映画祭コンペティション部門に選出されるなど、国内外で高い評価を得ている。



図 5-2 呉美保監督（フライヤーイメージより）

1.4 プログラムの進行

上映会と講演会の進行は、ささプロのラーニングマネージャーに就任する佐久間泉真が行った。また、手話通訳を円滑に行うため、進行の読み上げ原稿や挨拶文

を、1 週間前に札幌市聴覚障害者協会と共有している。また、フライヤー完成後に、札幌市市長秋元克広氏より、上映会に向けたメッセージをいただいた。そのため、映画上映会を始める前に、司会からメッセージの読み上げを行った。

表 5-4 上映会と講演会の進行

時間	内容
12：30	開場
13：00	開会挨拶：川本思心リカレント教育推進部部长
13：05	秋元克広札幌市市長のメッセージ：司会の佐久間が代読
13：10	映画上映『ぼくが生きてる、ふたつの世界』
15：00	呉美保監督特別講演会 聞き手：種村剛（リカレント教育推進部特任教授）
16：00	北海道大学リカレント教育プログラムの概要説明「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」について
16：25	閉会挨拶：種村剛

開会挨拶

○皆さまはきっと、「共に生きる」ことの意味や、その難しさと可能性について、日々、何らかの思いを抱いてこられたのではないのでしょうか。本日は、その思いを胸に、会場にお集まりいただいたことに、心から感謝申し上げます。

○私は、本企画の主催組織である、北海道大学 大学院教育推進機構 リカレント教育推進部代表の川本思心（かわもとししん）と申します。

○開会にあたり、まず私から、本企画の趣旨をご説明いたします。北海道大学は、社会人が学びを深め、新たな知識や技能、視野を身につけるための「リカレント教育プログラム」を積極的に推進しています。10 月からは、新しいプログラムである「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」通称「ささプロ」を開講いたします。本日の上映会は、このささプロのイベントとして企画しました。

○ささプロは、本学の教育理念である「全人教育」を基盤に、多様な人びとが互いを尊重し合い、安心して暮らせる地域社会を支える人材「ささマネ」の育成を目的としています。本日は、その理念につながる作品を、皆さまと共有できることを大変嬉しく思います。

○上映作品『ぼくが生きてる、ふたつの世界』は、耳のきこえない親をもち、CODA（コーダ）として成長する主人公・大（だい）の姿を描きます。彼の葛藤や喜びは、私たちが社会の中でどう他者と向き合い、どう自分を受け入れていくのかという問いを、投げかけてくれます。

○本日は、監督の呉美保（お・みぼ）様にもお越しいただき、作品に込めた想いや、撮影の背景についてお話しいただきます。映画の制作の裏側や監督の視点に触れることで、より深く作品を味わっていただけることでしょう。

○この上映会が、異なる立場や背景を持つ人びとが互いに理解し合い、共に生きる社会のあり方を考えるきっかけとなることを願っています。どうぞ最後まで、ごゆっくりお楽しみください。ありがとうございました。

秋元克広札幌市市長からのメッセージ

○この度、北海道大学において映画『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の上映会が開催されますことを、心からお慶び申し上げます。主催の北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部の皆様を始め、関係者の皆様のご尽力に深く敬意を表します。

○本作品は、耳のきこえない・きこえにくい親を持つ、耳のきこえる子ども「コーダ (CODA)」が、聞こえる世界と聞こえない世界という二つの世界の狭間で揺れながらも、自らのアイデンティティを見つけていく姿を描いた感動的な物語です。観る者に、両世界に存在する豊かさや課題を、静かに、そして力強く問いかけてくれます。

○札幌市では、今年4月に「誰もがつながり合う共生のまちづくり条例（愛称：つながるさっぽろ条例）」を施行しました。この条例は、障がいの有無、年齢、性別、国籍などにかかわらず、誰もがその個性を尊重され、能力を発揮できる、多様性と包摂性が強みとなる共生社会の実現を目指すものです。

○価値観や考え方も含めた多様化が進む中、今後のまちづくりにおいては、ハードの整備のみならず、ソフト面の取組、そして、人と人との相互理解による支え合いというハート面の取組を一体的に進めることが何よりも重要です。その意味で、本上映会は、共生社会の実現に向けた理解を深める貴重な機会と考えています。吉沢亮（よしざわ・りょう）さんが演じる主人公や周囲の人々の心の動きを追体験する中で、私たちは他者の視点に立ち、異なる背景を持つ人々の思いや日常に触れることができます。呉美保（お・みぼ）監督が描く繊細な人間模様は、私たちに他者への理解や他者と「共に生きる」ことの意味を改めて考えさせてくれるでしょう。

○札幌市は今後も、文化や教育の力を活かしながら、誰もが安心して暮らすことができる共生のまちづくりを進めてまいります。ご来場の皆様におかれましては、まずは本作品をご堪能ください。そして、本日の上映会が皆様にとって、心に残るひとときとなり、共生のまちづくりに自ら取り組む第一歩となることを願って、私の挨拶とさせていただきます。

1.5 上映会広報

上映会と講演会の募集は、フライヤーのイメージが完成の後、2025年7月14日にリカレント教育推進部のウェブサイトで告知と募集を開始した。上映会のフライヤーは、リカレント教育推進部の事務補佐員が作成した。

告知に合わせて、北海道大学の基幹サイトと北海道大学サステナビリティ推進機構のサイトへのイベント掲載を行った。また、7月25日には、プレスリリースを行った。プレスリリースを受けNHK北海道札幌放送局ラジオ放送局が、イベント情報として募集締切まで告知を行った。



図 5-3 司会進行を行う佐久間泉真（ささプロローニングマネージャー）
〈写真：usagiMark photo〉



図 5-4 開会の挨拶を行う川本思心リカレント教育推進部部長と手話通訳の様子
〈写真：usagiMark photo〉



図 5-5 呉美保監督（左）と対談する種村剛リカレント教育推進部特任教授（右）
〈写真：usagiMark photo〉

募集は順調に進み、7月28日には、定員を180名から270名に増席した。7月30日に、280名の申込があった時点で募集を締め切った。

- ・リカレント教育推進部「8月24日（日）開催 上映会『ぼくが生きてる、ふたつの世界』／呉美保監督 特別講演 申込募集」（2025年7月14日），<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1339>
- ・北海道大学サステナビリティ推進機構「『ぼくが生きてる、ふたつの世界』／呉美保監督特別講演のお知らせ」（2025年7月15日），<https://sdgs.hokudai.ac.jp/13694/>

上映会プログラム詳細



札幌市は今年4月に「札幌市道もつながり合共生のまちづくり条例」を施行しました。
北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部は、今年10月に、共生のまちづくりを実現する課題解決リーダーの育成を目的とし、**社会人の学び直しプログラム「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」（略称、まきプロ）」**を開講予定です。

12:30

開場（北海道大学 学術交流会館 講堂）

13:00

開会挨拶
川本忍心（北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部部長）

13:05

映画上映「ぼくが生きる、ふたつの世界」
（パリアフリー字幕付き）

（story）
 宮崎県小さな海町、五十嵐家に男の子が生まれる。祖父、両親は、「大」と名付けて誕生を喜ぶ。ほかの家族と少しだけ違うていたのは、両親の耳がきこえないこと。幼い大にとっては、大好きな母の「遠視」をすることも「ふたつ」の楽しみだった。しかし次第に、周りに特別視されることに戸惑い、育ち、母の明のささめきとなる。心を待てずしたま20歳になり、逃げるように東京へ飛び立つ大だったがい…。

15:00

特別講演会
岡さき 穂村剛（北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部特任教授）

特別講演会（手話通訳付き）

呉 美保 監督

上映作品「ぼくが生きる、ふたつの世界」は、耳がきこえないことと大いな戦いを持つ、耳の聞こえる子ども「コード（CODA）」の経験を描いた作品です。今回は、本作の監督・呉美保氏をお招きし、映画に込めた想いや、異なる立場のひとびとが共に生きること、映画監督の仕事についてお話ししていただきます。



16:00

北海道大学リカレント教育プログラムの概要説明
「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」について

16:25

閉会挨拶

【主催】 北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部

【共催】 一般社団法人創価教育会連盟、公益財団法人北海道済創財団、札幌市まちづくり政策局政策企画課・ユニバーサル推進室、北海道大学サステナビリティ推進機構SDGs事業推進部門（五十音順）

【協力】 シアターク／

北海道大学は、リカレント教育プログラムを推進するために、2022年にリカレント教育推進部を設立しました。

研究と共に、人の新たな可能性を開拓する

Advancement of Research Education Division, Institute for the Advancement of Graduate Education, Hokkaido University

北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部

E-mail: re-ed@hokudai.ac.jp / re-ed@hokudai.ac.jp

リカレント教育推進部
研究教育課



図 5-6 上映会のフライヤー（左：表 右：裏） リカレント教育推進部の事務補佐員が作成した

・北海道大学 PRESS RELEASE「共生をテーマにした映画の上映会と監督の講演会を開催」(2025年7月25日), https://www.hokudai.ac.jp/news/pdf/250725_pr.pdf

フライヤーを 3000 部印刷し、北海道大学、大学図書館、公共施設、劇場、演劇公演の折込を用いて、配布した。

リカレント教育推進部や教員個人、札幌市の SNS で、告知を行った。

1.6 メディア掲載

上映会と講演会の成果は、次のメディアに掲載された。

・大学院教育推進機構「映画『ぼくが生きてる、ふたつの世界』上映会と呉 美保監督特別講演を開催」『北

大時報』859 (2025年10月), p.26., https://www.hokudai.ac.jp/pr/pdf/jihou_25_10.pdf

・佐藤悠乃「共に生きることを考える『ぼくが生きて、ふたつの世界』上映会・呉美保監督特別講演開催」『北海道大学新聞』（2025年10月11日），
<https://www.hokudaishinbun.com/2025/10/11/10313/>

またリカレント教育プログラムサイトのニュースに報告記事を掲載した。

・「実施報告：上映会と呉美保監督特別講演を開催しました」(2025年8月30日), <https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1884>

2. 上映会と講演会感想

■ 要旨

本節は、上映会と講演会のアンケートの自由記述の回答をまとめる。

2.1 自由回答

上映会後に監督のお話を聞いたのはとても貴重な機会でした。監督の語りを拝聴し、大らかな方なんだと意外に思えました。割と「ふつう」ということです。ほめことばです。

思春期の息子と参加しました。たくさん思い、考えることがあった時間となりました。学生時代に手話を学び、テイク活動もしたことがあったので、手話は言語という考えは私もずっと思っていたことだったので、大変共感しました。

共生の目的である「違い」がとてもうまく表現された映画だったと思う。人には色々な違いがあり、それをきちんと認識する必要がある。

目と目を見つめあって会話する大切さを改めて認識しました。呉さんの率直なお話を聞くことができて良かったです。色々と考えさせられました。わたしが聾者であつたら出産する決断はできないと思いました。何故なら私の子どもが生きにくい、普通に産まれたかった、そして、出産もしたかったし、結婚も恋愛もしたかったと言われたら心が苦しいからです。25歳になりましたが、我が子を信じていこうと思います。企画していただきありがとうございました。

自分とは違った価値観、視点について、共生について考えることができ、面白かったです。

上映会の「ぼくが生きてる、ふたつの世界」とても感動しました。ありがとうございました。

無料というのが本当にぜいたくだと思われたほどの充実した内容でした。人間として生きる大切な術を教わった。映画監督さんの話には身に沁みました。

色々な人生模様があってそれぞれの生き方があることを改めて深く考える時間となりました。「ふつう」とは自らも考えながら、この映画家族にも勧めたいと思います。本日はありがとうございました。

呉さんの考えていること、思い、経験していること、とても興味深かったです。ふつうとか、共生とか、簡単なワードなはずなのに、何なんだろうと思いました。

職場で映画と同じように耳の聞こえなくて、子供も聞こえなくて大変だよと話す同僚がいるのですが、明るく話してくれているのですが、やはり大変だっただろうと感じました。口の動きを見て話しています。

私の身近にはろうやコーダはおらず、日常生活の中で知ることができな世界であつたため、とても興味深かったです。BGMや効果音ではない、日々のくらしでふとした時に聞こえるような音が何だかキレイに感じられました。

主人公の成長とともに自分の置かれている環境に気付き、複雑な気持ちを持ったり、いろんな人との関わりの中で成長していく姿が興味深かった。特に東京に出る頃の演技は素晴らしかった。呉監督の映画への想いをきけて良かったです。

特別講演の際、監督のプロフィールなど事前にわかる情報はPPTなどでざっくり作っておいて、スクリーンに映していただけるとよりありがたかったです。耳はあま

りよくないけど、手話がわからない人もいますので。監督のお話から、ろう者、コーダなどの立場をしっかりと理解された上で、手話を言語と理解された上で、みんなで作り上げられたと知り、感動しました。ありがとうございました。

子育てで大変ななかまた映画を作りたいと思ってもらえてよかったです。

呉監督の自身の10代のご経験を語っていただき、葛藤を経た大人になるということへの肯定がこの作品を作っているんだと実感できました。CODAあいのうたも見ましたが、本作の「巷の人々」を描いた作品だからこそ身近に感じられた。

もう少し上部に映せないのでしょうか。前の人の座高が高く、字幕を見るのが困難でした。内容は、手話を尊重している映画と思ってみてましたが、話を聞いて自分が思っているよりはるかに深く広く尊重していることを実感しました。会場から聞いた、折り合いをつけない生き方、聞けてよかったです。こんなに大変な家じゃないのに両親を完全に好きになれなくてみたいにどうしても思ってしまうことも悩ましかったので。

上映会は非常に興味深く見ることができました。「コーダあいのうた」よりも自分にとってはより身近に細かい感情や日常を感じることができ、考えさせられました。特別講演は呉監督のお話を聞いて「ふつう」や「社会」「人間」について自分の価値観を改めて見つめなおすことができました。ありがとうございました。

感想とか言えない。でも何か感じた自分を感じています。ありがとう。

映画も監督のお話もとても良かった。いろいろ考えさせられました。質疑応答の会場からの質問と監督の答えも良かったですね。「ふつうのこども」もぜひみたいと思いました。

耳の聞こえない方々も大変なんだろうけど、そのまわりにいる方々も大変なんだととても勉強になりました。ちょっとしたひとことも伝わらない。コーダはもどかしい。そんな、いろいろ、考えさせられる映画でした。いつも障害の方にどこまで手助けすればイヤミにならないか、わからないんです。何の問題もない家族なのに、非常識なことをする、子供のことで悩んでいます。

映画、吉沢亮さんがよいです。ポンコツな感じもうまいです。でもやはりイケメンでした。ろう者の演技がすごくよいと思います。子ども時代の大さん役の子が、吉沢亮に似ていました。

呉監督はわかり易い話し方をしてくれて助かりました。

昨年サツゲキさんで公開された時も拝見し、大変感動したので今回申し込みました。最後に「人が見ている前で手話で話をしてくれて嬉しかった」というお母さんのセリフで、主人公は二つの世界を生きているけど、お母さんが生きているのは聴こえない世界だから、主人公がそ

の世界に入ってきてくれないとじっと寂しい思いをしてきたのかもしれないと思いました。しかしそれは聴覚のことに限らず、親の生きている世界と子の生きている世界は違う、というか、親と子は違う人間なのに「家族だから分かり合えるはず」という幻想があるせいのようにも思います。親に限らず、他者すなわち自分と合わない人間を疎ましく思うことは生きていく上で避けられませんが、それぞれの世界がまじあって世界は成り立っているのだと感じました。主人公が小学生の頃、親が手話を使っていることをからかわれるシーンがありますが、自分も幼少期は違和感のあるものへの嫌悪感が激しく、今思うと狭い世界に閉じこもっていました。教育によって他者があるがままに受け入れる気持ちを育むことができれば良いのですが、やはり本人が生きていく中で、色んな人と接し学んで、身につけるしかないように、そうして、自分の世界を広げていくしかないと現時点では思います（教育現場を知らないのだからわかりませんが）。

感動しました。ありがとうございました。

自分が生きてきた中で見落としていた世界を丁寧にすくいあげている映画を鑑賞することができ、充実した時間を過ごすことができました。その後の講演の中で呉監督の考えを深く知ることができ、自分の世界を押し広げられたような気がします。

講演会を通して映画を作るまでの色々なお話を聞けて良かったです。「人が生きている」

映画はとても面白かったし、講演も聞き応えがあった。時間はもう少し短くしてもよかった。上映会は今後も機会があったら参加したい。

監督のお話を聞くことで、さらに映画の世界の解釈に深みが増しました。とても貴重な会だったと思います。ありがとうございました。

まずとても面白かったです。「手話」を別のことに置き換えても、通じる部分も多いのかな？と感じました。いろいろ考えることも多く、また、あたたかい気持ちにもなりました。ありがとうございました。

とても良かったです。多様性・共生というキーワードがとりあげられる時期が続き、よりいっそう明確にふに落ちる映画でした。そして講演でクリアになりました。思春期の映画という印象を持った自分を少し褒めてあげたい気分です（グローバル感が身についた??）

観るのと制作のエピソードと一緒に聞くことができたのがよかった。「ちまたの人」も1人1人ドラマの主人公であると思いました。

映画：大の成長に連れて変化していく心情がよくわり、又、親の愛情は普遍だと思った。ろうあ者の世界が少しわかったような気がする。講演：何気ない日常、それぞれの日常の中に気づきがたくさんありました。

映画のクオリティが非常に高かった。ろう者の方とは日常では関わりがないのだから、リアリティを持って知るこ

とができたように思う。手話も1つの言語であり、覚えることで世界が広がるのだろうと感じた。手話に方言があることを今日初めて知り興味深かった。また上映後に呉監督のお話を伺うことができ、映画のクオリティとリアリティが高いものとなった背景を知ることできてためになった。

ありがとうございました。

良いお話をうかがえました。どうもありがとうございました。

とても感動しました。大さんの心の葛藤がよくあらわれていて、一人でも多くの方にこの映画を観て頂きたいと思います。さらに手話の勉強動めていきます。この機会を頂いたことにとても感謝です、ありがとうございました。

Facebookで企画を知り応募しましたが、とても良かったです。

とても良かったと思います。色々考えさせられました。

映画のタイトルが全てを表していると思った。聞こえる世界と聞こえない世界。その両方に生きているべく。日常を閉じられた世界と感ずるか否か。みんなそれぞれの力で生きているやさしさと強さを感じた。

とても興味深いお話を聞けました。私が手話に興味を持ったきっかけが、まさに呉さんのおっしゃっていた事。聴者は目をみずに会話できるけれども、そこに意識が向いていかなかったりするけど、手話は目を見て感情と表情が一致する言葉なので、美しい言葉だなあと思ったことがきっかけでした。ききながら大きくなつきました。「ふつうとは？」のテーマも考えさせられました。

呉監督の講演により、より映画の理解が深まった。

コーダの立場から見た周りの社会と社会からの見られ方を丁寧に描いていました。誰にでもある日常や人生、営みをコーダになりながら特別というわけではなく、私たちと皆同じと気づかせてもらった気がします。監督ご本人のお話が聞けた貴重な時間でした。作るにあたって心がけていることや手話当事者チョイスした理由も聞けて楽しかったです。

会場の限界だと思いますが、映画はもう少し大きめを希望します。前の席の人の頭で映像が少し隠れました。あと映画の音響が文字情報では出ているのに聞き取れないものもあり、全体に音量が少し絞られていたのかと感じました。監督にはトークショーではなく、テーマをもって制作の意図や想いなどを語っていただきたいかったです。フロアとの質問のやりとりは良かったです。

映画の音声がやや小さく聞き取りづらかった。講演の男性の声が聞き取りづらかった。

「ふつう」という映画作りの根底について監督の話をきき、あらためて今回の映画のことを省みることができそうです。今までろう者の人がメインで映画ないものと

は知りませんでした。外国の人が日本人役をしているのがすんなり心にきました。

初めて見ましたがとても感動しました。本もぜひ読んでみようと思います。

映画に対するこだわりなどが聞けてとても良かったです。

映画は映画館の上映でみました、以前観に行っても内容が違っていましたが、あらためて観て感動しました。コードの話というより一人の人の生き方考え方まわりの人間によって変わるものだと思います。呉さんの話を聞いて、とても丁寧に作られた作品だとわかりました。人それぞれに違った環境で育っているのだからいろんな考えがあっていいんだと思いました。

内容もよかったし、人数もよかった。

このような機会はありませんでしたので、初めての機会に出会えて、良い勉強になりました。

どういう動機から作品を作る形になるのか、お話を伺えて少しでもしれて新鮮でした。作品も面白かったです！

監督の細かい気持ちをこめた内容を知りました。年齢的にも会場寒すぎました。

息子（36歳）の保育園のときの友達のご両親に耳の不自由な方がいらしたことを思い出しました。保育園の行事などでそのご夫婦が手話で表情ゆたかに会話している様子が、会話があまりない夫との関係に悩んでいた私にはうらやましく思えたのでした。呉監督には今後も巷の人を撮り続けていただきたいと思います。「ふつうの子ども」楽しみにしています。ありがとうございました。

講演会で観客の男性からの質問の答えを今でも考えています。折り合い、つかないですねー。折り合いはつかないまま、ただ抱えるというか、スッキリすることもなく、絶望もしないが、希望に燃えることもなく、矛盾を抱えながら、安定して暮らしていくのが生活なのかな。

監督の映画づくりの視点が聞けてよかった。映画はコードの気持ち、その親、家族の関係性だけに注目しただけでなく、どこにでもいる親子の関係性にもつながっていて、母の気持ち、子の気持ち、両方の気持ちがせつなかった。

映画自体は、まずとてもあたたかい気持ちになりました。通常でも親（母親）と子供、地方と都会などの背景があるなか、ろうあ者の両親とコード（この言葉も最近知りました）の息子を、とてもフェアな目で見せていただきました。自分自身子供が身体障害者で、一緒に行動することで、社会や街のいろいろな問題を感じるのですが、手話話者の方を含め、さまざまな人々がより生きやすい社会を実現したいです。

監督のお話を聞いて、映画の内容を深く知ることができました。手話。ろう者との関わり、在日韓国人としての思い、「ふつう」の意味など良いお話をありがとうございます。

この映画を観るのは2回目ですが、何度見ても心にしみるものがあります。どんなアイデンティティであっても、それぞれが普通なのです。

きこえる、きこえない、ふたつの世界を描いています。普遍的な愛の物語と思いました。母親と息子の関係性の違いが隔てる世界をも見事に表現されているような気がして、主人公の太くんが母のこれまでの気持ちに突然気付かされて、涙ぐむシーンにとても感動して、涙が出ました。お互いに口にせずとも、お互いを切ないほど、大切にしてきた、今までの自分たちに、やって劳いの言葉を伝えたいような、晴れがましい気持ちにいただきました。ありがとうございます。

なかなか観る機会がなさそうな映画、なのでよかったし、監督の話も聞けて、とても良かったです。ほんとに考えさせられました。70歳だけどまだまだ作るぞ。勇気もらったよ。

手話を学んでいるので、この映画に興味を持ちました。特別講演で映画制作の裏話や苦労話も聞くことができ、有意義な時間でした。ありがとうございました。

自分がどれだけ幸せなのか、ないものねだりばかりで反省しています。今の自分を好きで生きます。映画で描いていた2つの世界、今日は多くの方と本当の世界で2つの世界のつながりを考え、体験することができました。

監督の背景とかも（人生）聞かせてくださり、この映画の出来上がる経緯をしれてとても良かったです。私はろう者の方と直接関わった経験はないのですが、この映画を観てとても親しみを持ってみる事ができました。最後、吉沢亮さん（大）が母の昔の姿を回想して涙していたシーンは、もらい泣きしそうです。特別講演も実際に呉さんの話を聞いて、制作にとても時間をかけられたとのことで、とても思いのこもった作品なのだと伝わりました。鑑賞できて良かったです。

今回の上映会と特別講演を通して、今まで考えたことのない親が難聴者という難しいテーマに自分自身すごく考えさせられました。私は親も自分も健常者で、手話ができる人はすごいなと感じていました。でもいわゆる当事者で、両親と声で会話ができなくなると辛いこともたくさんあるし、悩みも多いんだろうなと知ることができました。

とても良かったです！！監督のお話をたくさん聞くことができ、とても満足です。少し冷房が効きすぎていて寒い。

映画も良かったですし、監督のお話も聞くことができ、とても良かったです。

スクリーンの位置、もう少し高くして欲しかった。前方の席は字幕が見づらい。

撮影に入るまでの手話演出などチームでのつくりこみのお話がとても良かったです。「その人の立場」で考えるということを日常生活でも大切にしていきたいと思いま

すし、そういう思いで生活できる人が社会に多くなると良いなあと感じた会でした。

ろう者である両親、コーダである息子の心情をそれぞれから見ると切なかったりする部分も多く、涙があふれてしまったが、対話をしたり、経験をして理解し合った時にあたたかさをすごく感じた。今娘が高校3年で道外に出たいといっているの、東京でいろいろ奮闘している姿を心配する母を重ねてしまったらすごく涙が溢れてしまった。今後あるだろう風景を見て泣けてしまった。

作品ができる前に、多くの方々（当事者）との関わりがあったことに驚きを覚えました。

上映会後に呉さんの話を聞くことができて内容が深まりました。「ふつう」とは？ 考えたいと思いました 共生とは？

会場の方の質問に、コーダの方の気持ちが少し感じられました。「おりあいをつけずに生きていることを肯定しますか？」の問いかけが重たかったです。監督が広い視野、深い考えで答えられていたのもすごいと思いました。

スクリーンのもう少し上でも。後ろの方々がと思いました。映画とても良かったです。もっといろんなメディアで紹介して、満席だったらと思いました。おかんのよめい観ました、良かったです。

素晴らしい企画、内容、ありがとうございます。映画の後に監督のお話が素晴らしくて感動しました！無料でこのような素晴らしい内容ありがとうございます。生きているってすてきと心から思いました。普通ということばがとても難しい。自分が普通なのかというかを考えさせられた。

映画はとても素晴らしい感動作でした。ドキュメンタ的な演出で、映像がリアルで説得力がありました。その意味で、演者のパフォーマンスは実に巧みで感動的です。吉沢さんの演技が出色で「国宝」同様に今年を代表する俳優さんでしょう。呉監督の演出力に、今後の作品に期待します。

様々な子ども、家庭とかかわる仕事をしてきたので、尽きることなく色々なことを思い出しながら見ました。そして日頃望んでいる幸せな子ども幸せな大人という生きるといふことを深く考えさせられました。自分の子育てで味わった感情をも、再生してもらえる、素晴らしい作品でした。

コーダについてのこまやかな描写がわかりやすく、気づきにもなりました。当事者でなければ、わからないことも聞くことができてとても良い機会になりました。ありがとうございます。

当事者と CODA として映画の内容だけでは消化しきれない部分があったので、講演があったのは良かった。もちろん映画の内容も良かった。

それぞれの登場人物が一面的でなくいろんな面を持って

描かれている点が良かったです。映画と講演の間に休憩があるかどうか事前に周知があるとありがたいです。

聴覚障害に関わる映画をさけておりました。面白いのだろうかという偏見や無知によるものです。大変素晴らしいものでした。ハッピーエンドでも、何かが解決できているのでもないのですが、折り合いをつけて生きて行くということをととても実感しました。

質問したかったけど、スタッフが聞いてたのが多いのできく気をなくしてしまいました。残念。

両方で本当によくいい話で面白くなって良かったなと思っています。

映画は非常に繊細な作りで、米映画の CODA と比較してしまいましたが、かなり異なる内容で良い意味で裏切られた。主に母と子の絆の物語ですが、監督の訴えたかったことはなんなのだろう？とより一層興味をそそられました。監督のティーチインも示唆に富んだ内容で自身の在り方、キャストの要件、撮影方法などとても贅沢な時間をすごさせていただきました。普通って素敵ですね。

映画好し、講演好しでしたが、中列中央ほどの座席で、冷風が強すぎて寒かった。そのため落ち着いてみていられなかった。

良い映画で楽しく見させていただきありがとうございます。今後の映画「ふつうの子ども」も是非見たいと思っています。

子どもの気持ち親の気持ち、家族の気持ち全てが伝わってきました。見えない差別や小さな差別が映画の中から感じました。普通ではないという考え方、自分にとっての普通と相手にとっての普通がちがうことはあたりまえなのかと感じました。

吉沢亮さんにオファーした理由に納得しました。

言葉に頼らなくても伝わってくるものがありました。感動しました。

主人にいわれて参加したが感動しました。私も手話サークルに参加していたが、今後も支援員として活動していきたいです。私もできた！感動しています。

すばらしい企画ありがとうございます。

呉さんが映画をつくる時の気持ちが伺えて楽しかった。主役を選ぶ話など、いつもは知れない話も面白かったです。

自分の環境を生活を再確認するきっかけになったと思います。ふつうという言葉がありましたが、感じ方はその人その人の考え方で、自分以外の人が見えてきた時に、自分のことがわかる部分も多いかと思います。

外国人なので字幕付き見やすかった。ありがとうございます。講演のときのエアコンはちょっとさむかった。

私は昨年から手話を習っています。(昔、ろうの方と仕事をしていたので)とても興味深く、考えさせられる映画と呉さんのお話でした。

私もふとした時に、普通ってなんだろうと考える場面があります。普通の学校、普通教育、普通の家庭、それぞれの普通は違うはずなのに、大多数の意見が普通になるいろいろな意味でこわいなと思っています。普通こそが共生社会のかべになるコトバかなとふと思ったりします。

まわりに耳の聞こえない方がいないのと関わったこともほぼなかったので、映画を観たことで、コーダという立場がどういうものなのか理解することができたし、全く異なる環境状況にいる方たちに対して、先入観をもたずにわかりあいたいという思いやりが大切なのかなと思いました。ずっと観たい映画だったので、企画してくださり感謝です。ありがとうございます。

2回目の鑑賞です。今回監督のお話をお聞きできるので参加しました。作り方のお話をお聞きできてよかったです。

障害を持つ親とその子ども、お互いの心情や親子の愛情がストレートに描かれ感動した。そのほか、障害を持つ友人グループや家族たちの生活感などもユーモアを交えて表現され、楽しくみれました。呉監督は在日の方と思いますが、私も同じ在日の者として誇らしいです。応援します。

映画を見る会場ではないなと思いつつ、映画の内容が良くて、途中から熱中してた。あからさまないじめではない、こそこそ話とか、大変だったねいらない気遣いとか、絶妙なりアルさがすごく良かった。針みたく目に見えない小さい傷が一番辛かったりする。貴重な体験をありがとうございました。特別講演でより作品へこめた思いをうかがうことができ、共生とは何か、自分に何ができるかを考えさせられました。「～で良かったね」と何気なく発していて、言葉についても改めて考えさせられました。本日はありがとうございました。

この映画の劇場上映を見逃していたので、良い機会をいただけたと思いました。原作ありきなのか不勉強で不明なのですが、主人公が東北在住であったことが何か影響あるような気はします(地方と都会の違いなど)。呉さ

んのお話は大変興味深かったです。

上映会は以前から見たかったので見れてよかったです。通訳者だけでなく、字幕があればいいと思います。

前から見たかったので良かったです。コーダの気持ち、反抗期など聞けて良かったです。

映画ではろう役者何人が出演しているので非常にうれしく思います。

以前から興味のあった映画だったので、上映会に来られてよかったです。

どんな障害があろうとも、母の愛には無償で大きいものだと感じた。

素晴らしい映画でした、ありがとうございました。

全然知らない世界。昭和ー平成の荒々しさや表現に眉をひそめることも多かったが、主人公の視点や耳・言の障害について新しく知ることが多く見られてよかった。

時間の関係で特別講演を聴けず残念です。なんらかの発信をしていただけると嬉しいです。ありがとうございます。

手話にちょっと興味がわいてやってみたくくなりました。

普段手話サークルに通っていて、手話を学ぶ機会はあるけれど、実際の生活はあまり知らなかったもので、これから新しい視点で学んでいこうと思います。

とても考えさせられる映画でした。

しみる映画でした。手話大変だと思いますが、勉強したいと思いました。

予定があり途中で退席しました。失礼申し上げます。

私自身、耳が聞こえづらい家族とともに生きているので、自分と重ね合わせて考えさせられる場面が多くありました。今日はどうもありがとうございました。

3. 呉美保監督特別講演

報告者：種村剛

■ 要旨

2025年8月24日(日)に実施した上映会と特別講演では、映画『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の上映に合わせ、監督の呉美保氏を招き、講演を行った。この講演は対談形式で、聞き手はリカレント教育推進部の種村剛特任教授が務めた。参加者には、申込に合わせて呉監督への質問を募った。当日は、事前に提出された質問に

対して、呉監督が応える形式で進行した。この報告書は、講演で語られた内容を、報告者が再編集したものである。

3.1 ろう者の役者が参加する映画作り

『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の制作は2021年から始まりました。そこから、手話やろう者の方、コーダについて本格的な勉強を開始しました。制作に入る前

に、ろう者の方々に、五十嵐大さんの原作を映画化することについて、お話をうかがう機会がありました。そうすると誰もが「今までたくさん手話を扱う映画やドラマがあったけれども、手話を使っていない役者が手話を使う人、すなわちろう者としてキャスティングされている。そこに違和感がある」というのです。例えていうと、英語の話者が、ネイティブの日本語の話者として登場しているのと同じようなものだということです。「そうだよ!」と思いました。手話は言語のひとつです。私たちが普段使っている口話とは違います。手話を習いたての人の役を演じるのならともかく、日常的に手話を使っているろう者の役を演じる場合、口話を普段使っている役者の手話は、手話の当事者から見れば、違和感を覚えるのも無理はないだろうと気づきました。

この映画を企画を進めている2022年に、世界的にヒットした映画『Coda コーダ あいのうた』が日本で公開されました。この作品では、手話の当事者が起用され、ろう者やコーダの生活の中の葛藤や、手話のリアリティを説得力を持って表現していました。手話をテーマにした日本映画は多く上映されている一方で、こういう説得力のある表現は今までちゃんとされていなかったなと思って。そこからプロデューサーと話して、ろう者の役は、ろう者の役者さんもたくさんいらっしゃるの、ろう者の役者さんの中からキャストを選出させていただくことを決めました。

3.2 手話演出の起用と「手話チーム」

『Coda コーダ あいのうた』のシアン・ヘダー監督は、映画のパンフレットで、ろう者をキャスティングすることについて「これまで世界的に行われていなかった取り組みだ」と述べています。監督は、手話翻訳、すなわちセリフを手話に落とし込むときに、それぞれの登場人物は性格が違うわけだから手話の表現も変わってくる

けれども、聴者である自分には、そういう手話の監修は深くできない、ということで、「ディレクター・オブ・アーティスティック・サインランゲージ」という肩書きで、手話の演出を担当する人を入れました。日本でもこれまで「手話翻訳」とか「手話指導」「手話監修」などの肩書きはありました。しかし「手話演出」や「手話監督」という役割が、今までなかったことに気づきました。今回、この作品では、手話の演出をきちんとやるのが、これまでにない映画を作ることに繋がるし、それが自分がやるべきことだと思いました。

是非とも共に手話を翻訳し、そのキャラクターを一人ひとりに演出する「手話チーム」を作ってほしいと制作にお願いして、手話の当事者の早瀬憲太郎さんと石村真由美さんに「手話演出」として入ってもらいました。また、コーダの手話はネイティブの手話ともまた違ってきます。そこで吉沢亮さんの演じるのコーダの手話については、実際にコーダである稲川悟史さんに「コーダ監修」に入ってもらいました。撮影現場には、手話通訳の方が4人ほどはいて、私と母親役の忍足亜希子さんと早瀬さんの通訳をしていました。だから、撮影現場には、キャストの他に、早瀬さん、石村さん、稲川さんと手話通訳の方、それから、現場全体を客観的にみるコーディネーター、8人ぐらいの人が常に毎回参加していました。このことで手話に対する細やかな配慮をしながら撮影を行うことができました。

3.3 ろう者と聴者のコミュニケーションを通じた映画制作

撮影に入る半年前から、台本の手話翻訳を始めました。登場人物一人ひとりの置かれた環境、母親や父親の性格の違い、どんな生き立ちなのか、最初からろう者なのかそれとも中途失聴者なのかなどを掘り下げて、さらに、大が上京したシーンに登場する人物もみんな含め



図 5-7 講演会の様子

〈写真: usagiMark photo〉

て、登場人物の人物造形について話し合い、そこから手話翻訳を行いました。その上で、キャスティングを決めた後、キャストの人たちと、それぞれのキャラクターについて話し合いながら、手話翻訳の修正を2、3回重ねました。さらに、一同会してリハーサルをして、リハーサルでまた修正するというのを、何回も繰り返して、細かな人物造形と手話の表現をみんなで作り上げていくことを行いました。聴者の私が、手話という知らない言語の人とコミュニケーションをとりながら映画づくりをすることは、とても時間がかかり大変なことだったけれども、やりがいのある時間でした。

3.4 手話と口話の違い

手話ですごくいいなと思ったのは、私たち聴者は口話で話すので、人の顔を見ずに話を聞いて、人の顔を見ずに返事をする。特に日本人はシャイだから人の顔を見ないし、そういうことに慣れてしまっている。でも、手話のことを学ぶなかで、手話ユーザー同士のコミュニケーションを見ていると、みなさんちゃんと目を見てコミュニケーションをしている。手話は手の形だけでなく、お互い顔を見て表情と表情で伝え合う。だから、手話を使う人同士には関係性の強さがあると思います。たとえば、反抗期の息子と母がけんかしている時も、息子が母親の話を聞かずにぱっと向こうにいつちゃうんだけど、振り返ると、その息子も母のことを見なきゃと思って、ちらっと母親のことを見ている。けんかしていても相手の顔をみている。それが手話を使う人同士のおもしろさだったり、手話と口話の違いから生まれる人の暮らし方の違いなのかなと思います。ちゃんと目と目を見て話すことは素敵なことだと感じます。

3.5 原作との出会い

私は、2015年の『きみはいい子』以来、長編映画の撮影からは遠ざかって、子どもを出産して育児に明け暮れていました。映画作りはとても大変な仕事です。なかなか腰を上げることができなくて、もう一生映画を撮らないんじゃないかとも思ったこともありました。その中での、復帰第一作が『ぼくが生きてる、ふたつの世界』でした。

2021年に、五十嵐大さんの原作を頂いて読んでみると、ろう者、コーダといういわゆるマイノリティの気持ちを描いていると思いきや、実はとっても普遍的で誰もがわかる感情を描いているのではないかと思ったんですね。実は私も在日韓国人で、自分のアイデンティティが浮遊するような「なんなんだろうな」と思う時期もありました。そういうところで原作に共感ができました。

もうひとつ、この原作をもらう少し前に、自分が手話やろう者について、考えるきっかけがありました。自分にとって身近な1歳の子どもの耳が聞こえなくなって、人工内耳の手術を受けるということがあったんです。ろう者の人は手話を使って生活をしているとはいえ、子どもの家族は聴者ばかりだから手話を使うことの難しさもある。人工内耳の必要性も分かった上で、改めて「聞こえる」ということについて、私も調べてみたんです。それで「手話は言語である」ということを知りました。そして「人工内耳を入れて聞こえる状態にすること」を選択するということは、よいとかわるいとかではなく、どうということなのかについて、考えました。その子は聾学校に入ったんです。そうすると、会うたびに手話を習得

していて、私に手話で動画を送ってくれるようなこともありました。それを見ていると私でも手話の意味がわかるように思えてきて、会話したいなと思えるようになってきたときに、ちょうどこの原作をいただきました。手話についての関心が自分の中にあった時期というの何かの縁だったのかもしれませんが。

3.6 なんでもない人生を描く

『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の制作にあたって、先ほど紹介した『Coda コーダ あいのうた』は大変参考になりました。ただ、この映画の主人公は歌手になるという夢を追いかけるのですが、日本の場合はもうちょっと内向きだと感じます。世の中のどの程度の人が、大きな夢を抱いてそこに向かうような、サクセスストーリーを追っているのだと思うところがありました。夢を持つのはすごくよいことだけれども、では夢を持たないことはだめなのか。

この問いに対する私なりの回答として、この作品では、なんでもない日常だけれども、その中でふと出会う人によって、これまで自分がずっと持っていた価値観がころっと変えられたりすることとか、なんでもない日常から小さな喜びを得ることや、自分に大きな自信や目標がなかったとしても、ちょっと信頼できる仲間がいることの素晴らしさとか、そこにいまいち気づけていなくてもいいのだけれど、それでもある日々の営みから得られる人生の愛しさといったものを、描きたかった。そういうことを表現したいと映画制作中ずっと言っていました。原作とは違って、この作品は、主人公の大きが何かを成し遂げて終わるわけではなく、彼にとってのほんのちょっとした気づきで終わるわけだけど、そのことを映画にするとすごくエモーショナルに感じる。そして映画を観た人が、なんでもない人生を描くことで、それを歩む自分が肯定される気持ちになる。そんなことが、この映画にはあるといいなと思っています。

3.7 人生は続いていく

私自身の映画の制作は『ぼくが生きてる、ふたつの世界』の延長線上にあります。どんな人にもそれぞれの人生があって、何かを諦めたり、別れがあったりすると思うんです。どれひとつとっても順風満帆にいく人生なんかないと思うんです、自分の身の回りの人を見渡しても。でも、その中で人はなんとかして折り合いをつけて生きているのと、自分自身のことも含めていつも感じています。

がつつり家族をテーマにした作品を描くというよりも、この映画のように、人生の中に家族というなにか存在があると思えるような作品を撮り続けていきたいと思うし、あとはなにより、人生は続いていく、人生は続いていくんだと思えるような作品作りは心がけています。

3.8 人が生きている。どんな人でも

自分が興味があるのは「巷の人」。何かを成し遂げた人よりも、普通の暮らしをしながら日々を生きている人の人生が気になっていて。日常生活でもそういう人たちに、常にアンテナを張っていて、自分の作品作りに活かせることがないかと思っています。

これまで作ってきた映画、特にこの作品では、エキストラと呼ばれる人たちも含めて、ワンシーンしか出てこない登場人物、主人公が出会って通り過ぎていくような

人の役として俳優さんに出てもらう場面が多くあります。それでも、俳優さんには、そこに生きているんだ、そこに肉があり血が流れているんだという説得力を持って、存在してもらいたいなと思っています。それを「巷の人」と呼んでいいのかどうかわからないんですけど。映画だとどうしても脇役とか一場面しか登場しない人物が関わっている場面が描ききれない作品が多いなと思って、そこにストレスを感じることもあります。誰もが自分の人生を主人公として生きているという映画を撮り続けていきたいなと思っています。

3.9 折り合いをつけずに生きる人生

折り合いをつけずに生きる人生。はい、私は肯定します。折り合いをつけないことに対する罪悪感も含めて、それが私の人生だなと思うようにしています。もちろん、人それぞれいろいろな状況があって一概にはいえませんが。私自身のことと言えば、子どものとき、在日韓国人であることでいじめの対象になることは、あまりなかった。ただ、それでも「なんで私はふつうでないのだろう」とずっと思っていました。映画の中でも「ふつう」というセリフがあったと思うんですけど「ふつうの日本人の家庭に生まれてきたかった」ということは、自分のコンプレックスでもあったんです。ただ、なんかね、私自身は「なんで私は不幸なんだろう、もっとふつうだったらよかったのに」と思っていたこの感情が、間違いなく今の仕事に活かされている。ふつうの人には感

じられない感情を持てている、ということが。もちろん、それを今も手放しで喜んでわけではなくて、こういう仕事をしていく中で気づいてきた感じなんですけど。でもすごく贅沢なことだとも思うし、それは「自分でどう生きるのか」ということだけだという気もしています。だから「折り合いをつけないこと」を単純には否定はせずに、そういう生き方をしている自分を肯定すると、それが糧になるときがくるのかなと思うんです。

3.10 支え合って共に生きていく

人はみんなふつうであって、みんなふつうではないと思っています。それぞれがそれぞれの個性を持っている。それこそ忍足さんがいっていて、私は自分の耳が聞こえないことは、障害だとは思っていないと。忍足さんが「あなたは耳が聞こえたらよかったと思ったことはありますか」と質問されたときに「あなたは翼が欲しいと思ったことはある、その気持ちと同じよ」と答えました。他の人の違いを尊重する気持ちをみんなが持っていて、それぞれが互いに最低限の配慮をしていく。もちろん多くの配慮が必要な人もいるでしょう、そういう人にはきちんと対応した上で、互いに支え合って共に生きていく。そのことを私自身も心していきたい。私自身の映画の根底にある「ふつうってなんなんだ」「巷の人ってなんなんだ」という問いかけも、そこにつながっていると思います。

6 章 オンデマンド講義

サマリー

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、必修科目であるオンデマンド講義と演劇創作集中演習、選択科目のワークショップで構成されている。昨年度に 10 本のオンデマンド講義を作成した。今年度、新たに 10 本のオンデマンド講義を作成し、オンデマンド講義群を完成させた。

本章は、オンデマンド講義のコンセプトおよび作成した講義の概要をまとめ、報告する。

1. オンデマンド講義の概要

■ 要旨

ささプロの開講にあたり 20 本のオンデマンド講義（以下、講義）を準備した。初年度の講義の講師は、リカレント教育推進部の種村剛と、ささプロのラーニングファシリテーターを務める佐久間泉真が担当した。今年度は、昨年度に続き 10 本のオンデマンド講義を作成した。

本節は、オンデマンド講義の概要として、1) 対象者とレベル、2) オンデマンド講義の作成方針、3) 講義の構成、4) 講義の作成手順について報告する。

1.1 対象者とレベル

想定する受講対象者として、公務員（市役所・道庁）、議員候補者、メディア関係者、地域おこし協力隊、社会課題解決に興味のある学生を想定して講義作成を行う。講義のレベルは基本的なレベルに設定することにした。

1.2 オンデマンド講義の制作方針

- ・ 1 本 30～40 分のオンデマンド講義を 20 本制作する。
- ・ 今年度は 10 講義の作成を実施し、昨年度の 10 講義と合わせて 20 本の講義とする。
- ・ 1 つのオンデマンド講義は 5～7 分のモジュール 4～6 本で構成する。
- ・ オンデマンド講義の目的、達成目標を明確にする。
- ・ フォントはユニバーサルデザインに配慮する。
- ・ 著作権に配慮する（1.6 参照）。
- ・ 肩ひじ張らない、柔らかいイメージで講義を構成する。
- ・ 共生には単純に答えられないような問いがある。単純に答えられない問いについては、なぜそれが単純でないのかを示すようにする。
- ・ オンデマンド講義 3 本（講義 1-1、講義 2-1、講義 3-1）を一般に公開した。

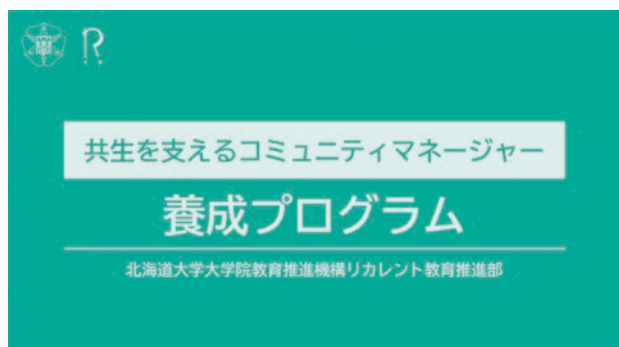


図 6-1 ささプロオンデマンド講義 1 枚目のスライド
プログラムの名称の他にロゴや実施主体の情報を入れている
フォントは UD フォントを使用している
リカレント教育推進部のイメージカラーのリカレントグリーンをベースにしている



図 6-2 オンデマンド講義 2 枚目のスライド
講義のタイトルを入れている
色味を統一することで一体感を出す工夫をしている、講師の情報も掲載した
楽しいイメージの BGM を流している



図 6-3 オンデマンド講義の冒頭
講師自身が語りかけることでライブ感ができるように工夫をしている
背景はぼやかさない代わりに、整理してすっきりみせるようにしている

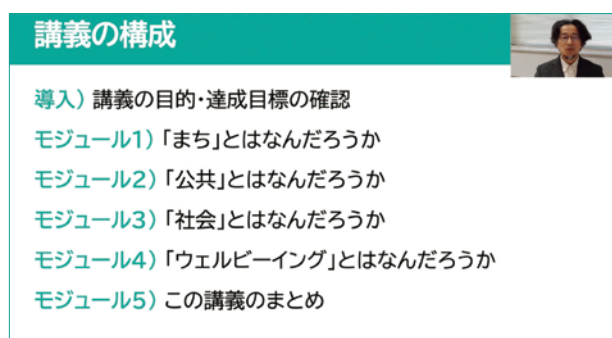


図 6-4 講義の構成
講義を 6 つに分割している、講義の冒頭で講義の目的・達成目標を確認している
ワイプで語りかけることで、親しみをだせるように工夫をしている

講義の目的と内容



目的

札幌市自治基本条例をもとに「快適な生活環境の確保、地域社会における安全及び安心の推進など、暮らしやすいまちを実現するための公共的な活動の総体」である「まちづくり」の内容を理解する

内容

「まちづくり」とは何かを理解するために、関連する言葉を整理する

図 6-5 講義の目的と内容

講義全体の目的・内容・達成目標を、講義の冒頭の導入で示すことで、理解を深めるように工夫した

講義のまとめ



- ・「まち」は「人びとが暮らしを営む地域」を意味している
- ・「人びとが互いに関わり合いながら、暮らしを営んでいる」ことが社会の姿である
- ・地域の社会を下支えするしくみとして「地方公共団体」がある

図 6-6 講義のまとめ

講義全体のまとめを最後にいれて、全体を総括して終わるようにしている

1.3 講義の構成

講義は、講義群1「「まちづくり」や「共生社会」について知ろう」、講義群2「プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう」、講義群3「演劇を創作する

学び」の、3つの講義群から構成されている。それぞれの講義群は、3～10の複数のオンデマンド講義で構成されている。

表 6-1 講義群1「まちづくり」や「共生社会」について知ろう（7タイトル）

講義	タイトル	講師
講義 1-1	「まちづくり」について考える その1	種村剛（リカレント教育推進部特任教授）
講義 1-2	「まちづくり」について考える その2	同上
講義 1-3	「共生社会」とはどのような社会なのだろうか	同上
講義 1-4	できないことをなくしていくまちづくりについて考える	同上
講義 1-5	ステレオタイプ、偏見、差別について考える	同上
講義 1-6	互いに支え合うためにはどうしたらよいか考える	同上
講義 1-7	能力主義と「できる」ことについて考える	同上

表 6-2 講義群2 プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう（10タイトル）

講義	タイトル	講師
講義 2-1	プロジェクトマネージャーの仕事	種村剛（リカレント教育推進部特任教授）
講義 2-2	目的の設計について考える	同上
講義 2-3	「地域課題」について考える	同上
講義 2-4	課題を共有するためのファシリテーション	同上
講義 2-5	イベントを計画する その1 初期計画	同上
講義 2-6	イベントを計画する その2 人と予算	同上
講義 2-7	イベントを計画する その3 スケジュール管理	同上
講義 2-8	イベントを計画する その4 広報	同上
講義 2-9	イベント当日の運営	同上
講義 2-10	イベントを振り返る	同上

表 6-3 講義群3 演劇を創作する学び（3タイトル）

講義	タイトル	講師
講義 3-1	演劇と演劇教育について考える	同上
講義 3-2	課題解決学習としての演劇創作	同上
講義 3-3	心理的安全性について考える	佐久間泉真（弦巻楽団・上級ハラスメントマネージャー）

1.4 講義制作の手順

講義動画はリカレント教育推進部の種村（19 講義）と、ラーニングファシリテーターの佐久間（1 講義）が作成した。

オンデマンド講義の作成にあたって、最初に読み上げ原稿とスライドの原案を作成した。次に、ビデオ通話アプリ（Zoom および Google Meet）の録画機能を用いて、講義動画の撮影を行った。

株式会社トラバントに、スライドの原案の修正と講義動画をオンデマンド講義に編集する作業を依頼し、オンデマンド講義を完成させた。

講義動画は、ラーニングファシリテーターが、オンデマンド講義のプラットフォームになるラーニング・マネジメント・システム（LMS）に格納した。

講義のスライドは、pdf にして、LMS に格納し、講義視聴後に受講生がダウンロードできるようにした。

1.5 小テストの作成

講義動画に合わせて、小テストの作成を行った。小テストは、3 択の正誤問題としている。小テストは、講師

とラーニングファシリテーター、リカレント教育推進部の事務補佐員が内容を確認し、LMS に格納した。

1.6 著作権への配慮

大学の講義で著作物を使用する場合、改正著作権法第 35 条に基づき、教育目的であれば一定の条件下において許諾不要・無償で使うことが認められている。オンデマンド講義での著作物利用は、改正著作権法第 35 条に基づく「授業目的公衆送信補償金制度（SAR-TRAS）」の対象となる。

北海道大学は授業目的公衆送信補償金を支払っている。その一方で、北海道大学リカレント教育プログラムの場合、大学が実施する「公開講座」に準じ、上述の包括契約の補償金とは別に補償金を支払うことで、著作物を利用することが可能となる。ささプロは北海道大学リカレント教育プログラムのためこれにあたる。

ささプロは、著作権に配慮と著作権許諾のための手続きを簡略化するために、著作物を使用せずに講義動画を作成する方針をとっている。

2. ささプロのオンデマンド講義

■ 要旨

本節は、ささプロのオンデマンド講義の、タイトル、

講師、講義構成、目的、達成目標の一覧を収録する。*がついたものは、昨年度作成したオンデマンド講義である。

講義 1-1 「まちづくり」について考える その 1 * 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入) 講義の目的・達成目標の確認 1) 「まち」とはなんだろうか 2) 「公共的な活動」とはなんだろうか 3) 「社会」とはなんだろうか 4) 「ウェルビーイング」とはなんだろうか 5) この講義のまとめ
目的	この講義では札幌市自治基本条例の「暮らしやすいまちを実現するための公共的な活動」をベースにして「誰もがつながり合う共生のまち」を目指すときの「まちづくり」の言葉がどのような意味を持っているのか、そのイメージを共有するために、言葉の整理を行います。
達成目標	1) 「まちづくり」を考える上で欠かすことのできない、「まち」「地方公共団体」について説明できるようになること。 2) 「公共」の言葉の意味について理解し、説明できるようになること。 3) 「社会」の言葉の意味について理解し、説明できるようになること。 4) 「ウェルビーイング」の言葉の意味を理解し、説明できるようになること。

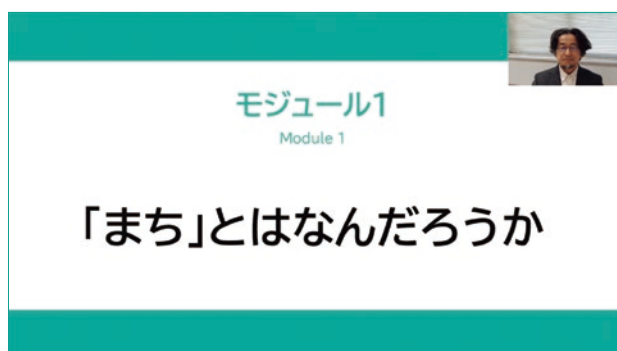


図 6-7 講義の区切りページ

講義の区切りごとにページを入れるのは、すきま時間を使った「こまざれ視聴」を容易にする工夫



モジュール1の目的

「まちづくり」について理解を深めるために「まち」の言葉の意味を確認すること

モジュール1の達成目標

- 「まち」や「地域」の意味を説明できるようになる
- 「地方公共団体」「行政」「自治」「地方自治」「公共サービス／行政サービス」の言葉の意味を説明できるようになる
- 「まち」を構成する要素として、土地や場所、地方公共団体、そこで暮らしを営む人びとがあることがわかるようになる

図 6-8 モジュール（分割した講義 1 単位）ごとに目的と達成目標をスライド 1 枚で明示する



モジュール1 まとめ

- 「まちづくり」の「まち」は「人びと暮らしを営む地域」を意味する言葉である
- 都道府県・市町村など、いわゆる地方公共団体による区分けは「私たちが暮らしを営む地域」の事例である
- 「まち」を考えると、その土地や場所、地方公共団体、暮らしを営む人びとの三点から整理することができるでしょう

図 6-9 モジュールごとに、最後にまとめのスライドを入れていく。達成目標に対応させるようにする。

講義 1-2 「まちづくり」について考える その 2 * 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 - 日本の「まちづくり」の沿革 1：1960 年代～1980 年代 - 日本の「まちづくり」の沿革 2：1990 年代～2000 年代 2010 年代から現代の「まちづくり」：地方創生と持続可能な開発目標（SDGs） - 札幌の「まちづくり」の沿革 - この講義のまとめ
目的	「まちづくり」とは「まち」を「つくる」ことです。「まち」とは「人びとが暮らしを営む地域」のことでした。では「人びとが暮らしを営む地域」を「つくる」とはどういうことなのでしょうか。今回の講義の目的は、1960 年代から現在にかけての日本の「まちづくり」の沿革を整理することです。今後展開していく「共生のまちづくり」を構想するための手がかりを得ることがねらいです。
達成目標	1960 年代から 2020 年代の、日本の「まちづくり」の特徴を説明できるようになること。 - 現代の「まちづくり」を展望する際に欠かせない「地方創生」と「持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals；SDGs）」が、現代の「まちづくり」に与えた影響について説明できるようになること。 - 札幌市の「まちづくり」の沿革と現在について説明できるようになること。

講義 1-3 「共生社会」とはどのような社会なのだろうか * 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 「共生社会」とはどのような社会なのだろうか 「多様性」とはどのようなことなのだろうか 「包摂／包摂的」「社会的包摂」とはどのようなことなのだろうか 「人権」について考える - この講義のまとめ
目的	札幌市は「多様性を尊重した、包摂的なまちづくり」を通じて「共生社会」が実現する札幌の「まち」を目指しています。「共生社会」の実現は、札幌市のまちづくりにとどまらず、全国のまちづくりに共通する課題です。この講義の目的は、全国の人に「多様性」や「包摂」そして「人権」といった言葉の意味を確認し「共生社会」について考えるための手がかりを提供することです。
達成目標	「共生社会」の言葉の意味を説明できるようになること。 「多様性」の言葉の意味を説明できるようになること。 「包摂」「包摂的」「社会的包摂」の言葉の意味を説明できるようになること。 「人権」について改めて説明できるようになること。

講義 1-4 できないことをなくしていくまちづくりについて考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 「ユニバーサルデザイン 2020 行動計画」とはなんだろうか 2) 「心のバリアフリー」とはなんだろうか 3) 社会的障壁と障害の社会モデルとはなんだろうか 4) 「ユニバーサルデザインの街づくり」とはなんだろうか 5) この講義のまとめ
目 的	この講義では「ユニバーサルデザイン 2020 行動計画」の内容に基づいて、共生社会の実現のための制度としての「心のバリアフリー」「ユニバーサルデザインの街づくり」について確認することを目的とします。共生を支えるコミュニティマネージャーに必要な共生社会の実現を目指す制度の知識を確認することがねらいです。
達成目標	1) 「ユニバーサルデザイン 2020 行動計画」の内容と成立背景を説明できるようになること。 2) 「ユニバーサルデザイン 2020 行動計画」に示された「心のバリアフリー」の3つの目的を挙げられるようになること。 3) 社会的障壁と障害の社会モデルについて説明できるようになること。 4) 「ユニバーサルデザインの街づくり」の内容を説明できるようになること。

講義 1-5 ステレオタイプ、偏見、差別について考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 「カテゴリー」を通して対象を認識する私たちと「ステレオタイプ」 2) 「カテゴリー」による人の理解と「偏見」 3) 「差別」について考えるための手がかり 4) この講義のまとめ
目 的	札幌市は共生社会を「差別や偏見がなく、誰もが互いにその個性を尊重され能力を発揮できる、多様性と包摂性が強みとなる社会」としています。「差別や偏見がない社会」は、私たちの誰もが「安全・安心して暮らせる社会」や「誰もが個性を尊重される社会であること」と関係しています。このように考えると「差別や偏見」について知ることは、共生社会を目指すまちづくりに必要なことだといえるでしょう。一方で「差別や偏見」は複数の意味があります。「差別や偏見」をなくそうとすることが逆に「差別や偏見」を生み出す可能性もあります。講義の目的は、「差別や偏見」について考えるためのヒントとなる、いくつかの情報を提供することです。「差別や偏見のない社会」について考える力をつけることが講義のねらいです。
達成目標	1) 私たち人間は「カテゴリー」を通して対象を認識・判断していることを確認すること。 2) 「ステレオタイプ」と「偏見」の関係について説明できるようになること。 3) 「差別」に関連する事柄について、説明できるようになること。

講義 1-6 互いに支え合うためにはどうしたらよいか考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) シンパシーとエンパシーの違いについて考える 2) だれもが暮らしやすい社会と合理的配慮について考える 3) マイクロアグレッションとアンコンシャスバイアスについて考える 4) この講義のまとめ
目 的	これまで本講義群1「まちづくり」や「共生社会」について知ろう」では、共生のまちづくりを行うための基本的な知識を学ぶために、講義1や2では「まちづくり」や「まちづくり」の理念である、公共、ウェルビーイングについて学びました。講義3では、共生社会や多様性、社会的包摂について、講義4では、バリアフリー、講義5では、差別や偏見について学びました。 この講義6では、講義3、4、5のそれぞれに関連する概念を取り上げて、これまでの講義の内容を深めることが目的です。「共生を支えるコミュニティマネージャー」に必要な知識を学び、実践に応用できるようになることがねらいです。
達成目標	1) シンパシーとエンパシーについて説明できるようになること。 2) 合理的配慮とその関連概念について説明できるようになること。 3) マイクロアグレッションとアンコンシャスバイアスについて説明できるようになること。

講義 1-7 能力主義と「できる」ことについて考える 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 能力主義と「できる」こと 2) 近代社会と能力主義 3) 業績原理の中の属性原理 4) 「できない」ことは「だめなこと」なのか？ 5) 「できる」ことを緩くしてみる 6) この講義のまとめ
目的	私たちは、年齢・性別・性的指向やジェンダーアイデンティティ・障がいや病気の有無・国籍・民族といった違いはもちろん、最初に覚えた言葉、宗教や信条、生活様式、学歴や職歴、外見や容姿、価値観、得意なことや不得意なことなどといった違いがあります。私たちは、ひとりひとり、違っています。身の回りを見渡せば、同じ人は誰一人いません。私たちは、それぞれ異なる特徴を持った人びとと一緒に暮らしています。 まずはこのことを事実として前提とすることが、共生社会を考える第一歩になります。 私たちの「様々な特徴」の中には「できる」「できない」ことがあります。この社会には、「できる」ことを「よいこと」と捉え、人を「できる」かどうかで評価する考え方があります。これを「能力主義」といいます。この講義では、共生社会と能力主義の関係をいくつか示すことを目的としています。私たちが「あたりまえ」としている能力主義を反省的に捉え直すことのできる共生を支えるコミュニティーマネージャーを育成することがねらいです。
達成目標	1) 能力主義や「できる」ことについて説明できるようになる。 2) 近代社会の特徴である業績原理と合理主義について説明できるようになる。 3) 実際には業績原理は、性別や国籍といった属性に偏って適用されています。このことが共生社会にマイナスに働くことが説明できるようになる。 4) 「できない」ことを「だめなこと」だと考えてしまう理由が説明できるようになる。 5) 「できる」ということをもう一度考え直してみることができるようになる。

講義 2-1 プロジェクトマネージャーの仕事＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講座および講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトとはなにか 2) プロジェクトを管理する：プロジェクトマネージャーの仕事 3) 地域課題の解決を図るプロジェクトマネージャーが必要とされる理由 4) この講義のまとめ
目的	この講義の目的は、講義群 2 に本格的に入る前に、そもそもプロジェクトマネージャーとはどういう仕事をする人なのか、なぜ地域課題を解決する人材が求められるようになったのか、その理由について確認することです。プロジェクトマネージャーの概要を確認することで、今後展開する講義の位置づけや、学ぶ必要性を知り、今後の講義に向かう意欲を高められるようにすることが講義のねらいです。
達成目標	1) プロジェクトについて説明できるようになること。 2) プロジェクトマネージャーの仕事の内容について、説明できるようになること。 3) 地域の課題解決を図るコミュニティーマネージャーが求められる理由について、説明できるようになること。

講義 2-2 目的の設計について考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 復習：目的とはなにか 2) 「いつまでに」「なにが」「どうなっていればよいか」：目標を定める 3) 上位の目的を想定する：目的の意味を明らかにする 4) 「大きな価値」について考える 5) この講義のまとめ：【目的の設計】と「目標」「目的の意味」「大きな価値」
目的	この講義の目的は【目的の設計】を行う際に気を配る「目標」「目標の意味」「大きな価値」を確認して、【目的の設計】を行うときに考えなければならない要点について理解を深めることです。講義のねらいは、講義を受けた人が【目的の設計】の留意点を理解し、将来【目的の設計】ができるプロジェクトマネージャーになれるようにすることです。
達成目標	1) 目標について説明できるようになること。 2) 目的の意味について説明できるようになること。 3) 目的の背後にある「大きな価値」を意識できるようになること。 4) 「目標」「目的の意味」「大きな価値」が【目的の設計】に係る役割を説明できるようになること。

講義 2-3 「地域課題」について考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトの「目的の設定」と「地域課題」の対応関係 2) 「課題がある」とはどういうことなのか 3) 誰にとっての「地域課題」なのか 4) この講義のまとめ
目 的	この講座の目的は「地域課題の解決を図るプロジェクトマネージャー」の育成でした。では「課題」や「地域課題」とはなんのでしょうか。この講義の目的は「課題」「地域課題」そして、地域課題の解決を図るためには、地域の中で課題それ自体を共有することが「課題解決」の第一歩であることを確認することです。講義のねらいは、この講義を受けた人が「地域課題」の解決を、プロジェクトの「目的の設定」に結びつけられるようになることです。
達成目標	1) プロジェクトの「目的の設定」と「地域課題の解決」が対応していることを、説明できるようになること。 2) 「課題」が「現実」と「理想」のギャップであることを、説明できるようになること。 3) 「地域課題」には「トップダウンの地域課題」と「ボトムアップの地域課題」の二つがあることを説明できるようになること。

講義 2-4 課題を共有するためのファシリテーション 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 「話し合い」について整理する 2) ファシリテーションについて整理する 3) 地域課題の共有のための方法としての SWOT 分析 4) 政策への市民参加の方法 5) この講義のまとめ
目 的	この講座の目的は「共生を支えるコミュニティマネージャー」こと「ささマネ」の育成でした。コミュニティマネージャーは、地域課題の解決を図り、共生社会の実現を目指す人です。そのためには、そもそも何が地域の課題なのか、その課題をどうしたいのかについて、関係する人々が共有できることが重要でした。そのための方法として私たちが用いるのは対話を通じた話し合いです。話し合いを進めるための方法がファシリテーションです。ファシリテーション、あるいはファシリテーターという言葉はグループワークがめずらしくなくなった現在、しばしば耳にする言葉になりました。 この講義では、ファシリテーションや、政策への市民参加の方法について確認した上で、ささマネに求められるファシリテーションやその運用方法について理解を深めることを目的にします。地域課題の解決のためのファシリテーションの運営ができるささマネを養成することがねらいです。
達成目標	1) 「話し合い」の目的がわかるようになる。 2) ファシリテーションの目的について説明できるようになる。 3) SWOT 分析の方法を知り、使えるようになる 4) 政策への市民参加の方法である、パブリックコメント、当事者へのヒアリング、ミニ・パブリックスの内容とその特徴を説明できるようになる

講義 2-5 イベントを計画するその1 初期計画 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトマネジメントとイベント計画の関係 2) イベントの目的を設定する 3) イベントで「何をやるのか」を決める 4) いつ・どこ・だれを決める 5) この講義のまとめ
目 的	この講座の目的は「共生を支えるコミュニティマネージャー」（ささマネ）の育成でした。コミュニティマネージャーは、地域課題の解決を図り、共生社会の実現を目指す人です。コミュニティマネージャーは、地域課題の解決に向けて、自らイベントを企画・実施することが求められるでしょう。イベントを企画するためには、チェックポイント、すなわち越える必要のある山場があります。その一つが、イベントの初期計画を作ることです。イベントの「初期計画」とは、1) イベントの目的、2) イベントで「何をやるのか」、3) いつ、どこ、だれの3つを指します。この講義の目的は、イベント企画のための初期計画を立てるためのポイントを確認することです。自らイベントを企画・立案できるコミュニティマネージャーを養成することがねらいです。
達成目標	1) プロジェクトマネジメントとイベント計画の対応関係がわかるようになる。 2) 共生社会の実現を目指すイベントの目的にはどのようなものがあるかわかるようになる。 3) イベントの目的を設定するときに考える、やるべきこと、できること、やりたいことの内容がわかるようになる。 4) イベントの初期計画の中心となる、いつ・どこ・だれについてわかるようになる。

講義 2-6 イベントを計画するその2 人と予算 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入) 講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトマネジメントと人と予算の関係 2) 人を集める／人が集まる 3) 申請書を書いて助成金に応募する 4) この講義のまとめ
目的	イベントの運営には、人と予算が必要です。コミュニティマネージャーにとって、人と予算を確保することも重要な役割です。この講義の目的は、イベント運営に必要な人と予算を確保するための方法を確認することです。講義を通じて、人と予算を確保できる、ささまねを養成することがねらいです。
達成目標	1) イベント運営における人と予算、そしてそれに関わるコミュニティマネージャーの役割を説明できるようになる。 2) 「人が集まる」イベントになるために、マネージャーにできることがわかるようになる。 3) イベント運営のための予算確保のために、助成金を活用できるようになる。

講義 2-7 イベントを計画するその3 スケジュール管理 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入) 講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトマネジメントとスケジュール管理の関係 2) スケジュール管理で行うこと 3) スケジュール管理の大枠 4) 活動をもれなく・だぶりなく分解する 5) この講義のまとめ
目的	前々回の講義 2-5 では、イベントの初期計画についてまとめました。まとめれば、イベントの目的すなわち「なんのため」を定め、そのためにイベントで「なにをやるのか」を決めて、イベントをいつ・どこ・だれと行うのかを決めることでした。 イベントをいつ・どこでやるのかが決まれば、その「いつ」「どこ」でイベントを本当に行えるように準備していく必要があります。そのためには、イベント実施のための、スケジュール管理が求められます。 この講義の目的は、スケジュール管理について確認することです。スケジュール管理ができる、コミュニティマネージャーを養成することがねらいです。
達成目標	1) プロジェクトマネジメントとスケジュール管理の対応関係がわかるようになる。 2) スケジュール管理で行うことがわかるようになる。 3) スケジュール管理の大枠が予想できるようになる。 4) イベント実施のための活動をもれなく・だぶりなく・分解できるようになる。

講義 2-8 イベントを計画するその4 広報を行う 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入) 講義の目的・達成目標の確認 1) プロジェクトマネジメントとしての広報 2) 広報を行うことの目的 3) 広報のための情報 4) 広報手段の確認 5) 広報媒体の準備 この講義のまとめ
目的	私たちは、イベントの広報活動と聞くと、イベントのチラシを配布して、イベントのことを知ってもらうことだと考えがちです。確かに、広報活動の大きな目的は、イベントを知ってもらうことです。しかし、イベントの広報にはそれ以上の意味があります。 この講義では、イベントのプロジェクトマネジメントに広報を位置づけながら、パブリックリレーションズとしての広報についての知識を得ることが目的です。イベントを通じて、広くステークホルダーと関係を持てる、共生を支えるコミュニティマネージャーを養成することがねらいです。
達成目標	1) イベントのプロジェクトマネジメントとしての広報の位置づけが説明できるようになる。 2) イベントの広報の目的として、集客とステークホルダーに団体の活動を知らせることの二つがあることが説明できるようになる。 3) 広報を行うために必要な情報を確認することができるようになる。 4) 広報手段を知り適切に使えるようになる。 5) 広報媒体のデザインを進めるための手順を知り進捗管理ができるようになる。

講義 2-9 イベントの当日運営 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) イベントの運営 2) 準備のための準備 3) 準備のための方法 4) あとはやるだけ この講義のまとめ
目 的	イベントの計画を行い、いよいよ本番になりました。イベント当日の運営を滞りなく行うことはとても重要です。この講義の目的は、イベント当日の運営をスムーズに行うためのポイントになる準備と、運営の心構えを確認することです。イベントの当日運営に目配せできるコミュニティマネージャーを養成することがねらいです。
達成目標	1) イベント運営の要素がわかるようになる。 2) 「イベントの準備のための準備」の視点が持てるようになる。 3) イベント準備のための方法を知り、活用できるようになる。 4) イベント運営の心構えを確認し、実際にマインドセットが行えるようになる。

講義 2-10 イベントを振り返る 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) リフレクションを行う理由 2) リフレクションの方法（1）KPT 法で振り返る 3) リフレクションの方法（2）写真とアンケートで振り返る 4) 報告書をまとめる 5) この講義のまとめ
目 的	リフレクションは、内省を意味する言葉です。内省とは、行なった体験を振り返って意味づけることです。イベントを行なったら、そのイベントを振り返ることが欠かせません。私たちは、イベントが終わった後に打ち上げをおこなうことがありますよね。そこでは、ざっくばらんにイベントで起きた事柄や、イベントを行なった感想を語り合います。これもある意味リフレクションといえます。リフレクションを行うと、イベントを行うことや、イベントを継続することの意義が高まります。この講義では、リフレクションを行う理由や方法を知り、実際に行えるようになることが目的です。リフレクションを導けるコミュニティマネージャーを育成することがねらいです。
達成目標	1) リフレクションを行う理由が説明できるようになる。 2) リフレクションの方法として KPT 法が使えるようになる。 3) リフレクションの方法としてアンケートや写真を使った振り返りが行えるようになる。 4) 報告書をまとめる目的やまとめるためのコツがわかり、実際に報告書を作成しようと思えるようになる。

講義 3-1 演劇と演劇教育について考える＊ 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 演劇とは何か（1）演じる人と観る人の相互行為 2) 演劇とは何か（2）人と人とのやりとりで創られる芸術 3) 演劇教育とコミュニケーション能力 4) 演劇創作と社会人基礎力 5) この講義のまとめ
目 的	「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成プログラムは、共生社会の実現に向けた地域の課題解決ができる人を育てることを目的にしています。この講座の特徴は、座学の他に、集中演習で演劇創作をおこなう点です。グループ単位で、実際に現場で活躍する札幌の演劇人にサポーターとして入ってもらい、短い演劇を創作します。これは「演劇的手法を用いた演劇教育」の一つです。演劇創作のどのような点が「共生を支えるコミュニティマネージャー」の育成に関係するのでしょうか。この講義では「演劇」や「演劇教育」について整理することを目的とします。「演劇」創作が持つ特徴を理解することで、この講座の取り組みへの関心を高めることがねらいです。
達成目標	1) 演劇とはどのような試みなのか、説明できるようになること。 2) 他の芸術と比較することで、演劇の特徴を挙げるができるようになること。 3) 演劇教育がコミュニケーション能力の育成や「主体的で対話的な深い学び」と関連していることを説明できるようになること。 4) 演劇創作と「社会人基礎力」で示されている「前に踏み出す力」や「チームで働く力」と関連していることを説明できるようになること。

講義 3-2 課題解決型学習としての演劇創作 講師：種村剛（リカレント教育推進部）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 1) 課題解決型学習とは何か 2) 演劇創作と共生社会（1）演劇創作と多様性・包摂性 3) 演劇創作と共生社会（2）演劇創作と葛藤 4) 演劇創作のポイント（1）動いてみて修正する 5) 演劇創作のポイント（2）相手の考えを受容する 6) この講義のまとめ
目 的	この講義の目的は2つあります。1つは、なんのために、ささプロでは、演劇創作をおこなうか、その理由を知ることです。もう1つは、演劇創作を行うためのポイントを確認することです。 演劇創作集中演習を行う理由や、演劇創作の方法を知ること、集中演習を行うことの意欲を高めることがねらいです。
達成目標	1) 私たちが行う演劇創作が、課題解決型学習と呼ばれる、教授法のひとつであることと、課題解決型学習が、汎用的能力といわれるコンピテンシーを育成することに優れた方法であることが説明できるようになる。 2) 演劇創作の特徴である、多様性・包摂性・葛藤が、共生社会と通じていることを説明できるようになる。 3) 演劇創作では、実際に動いて修正する「試行錯誤」と、相手の意見を受容する「イエス・アンド」が重要であることを説明できるようになる。

講義 3-3 心理的安全性について考える 講師：佐久間泉真（弦巻楽団・上級ハラスメントマネージャー）

講義構成	導入）講義の目的・達成目標の確認 モジュール 1) 心理的安全性とは何か モジュール 2) 心理的安全性についてのよくある誤解 モジュール 3) 心理的安全性の土台をつくる：演劇創作での実践 モジュール 4) この講義のまとめ 導入）講義の目的・達成目標の確認
目 的	この講義の目的は2つあります。1つは、心理的安全性とは何かを正しく理解することです。もう1つは、演劇創作集中演習において、心理的安全性を高めるために、私たちができることを知ることです。 心理的安全性について正しく理解し、演劇創作集中演習で実践できるようになることで、集中演習でのチームでの創作をより豊かなものにすることがねらいです。
達成目標	1) 心理的安全性とは何かを説明できるようになる。 2) 心理的安全性についてのよくある誤解を知り、正しく理解できるようになる。 3) 心理的安全性の土台をつくるための具体的な方法を、演劇創作集中演習での実践と結びつけて説明できるようになる。

7章 演劇創作集中演習

サマリー

2026年1月17、18日の2日間に渡り、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（以下、ささプロ）の演劇創作集中演習（以下、集中演習）を実施した。対面で受講生があつまり、実際に演劇を創作する集中演習は、オンデマンド講義と共に、ささプロを修了するための必修科目になっている。

ささプロの集中演習のプログラムは、2024年度から実施準備を始め、実際にささプロの受講生が決まった、2025年10月から、具体的な内容を固めた。

集中演習の内容は、連携組織である北海道演劇財団の清水友陽が中心となり、2日間のプログラム内容を起案し、ささプロの集中演習に参画する、北海道演劇財団と弦巻楽団および、札幌の実演家ら7名とリカレント教育推進部と話し合って構成した。

2日間の集中演習には、ささプロの受講生20名が参加した。4つの創作グループに分かれた受講生は、各グループに配属された、2名の講師と演劇創作に取り組み、最終日に演劇を上演した。

本章は、集中演習のプログラムの準備と、2日間の集中演習その内容をふりかえる。そして、集中演習を行ってみての所見を述べる。

1. 演劇創作集中演習の準備

■ 要旨

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（以下、ささプロ）が企画した、演劇創作集中演習（以下、集中演習）は2024年度から準備を始めた。具体的なプログラム編成は、ささプロ連携組織である北海道演劇財団の清水友陽が中心となり、2日間の集中演習の内容を起案した。そして、集中演習に参画する、北海道演劇財団と弦巻楽団および、札幌の実演家ら7名とリカレント教育推進部と話し合っ

1.1 企画立案のプロセス 企画と運営計画

集中演習の計画は、2024年度から、北海道演劇財団とリカレント教育推進部が中心となり進めていた。

2024年度には、開催会場を北海道演劇財団が管理するシアターZOOに定め、シアターZOOの空き状況と講師候補の日程とすり合わせを行い、会場の仮押さえを行った。

ささプロの募集定員も集中演習の実施可能人数に合わせて20名と定めた。当初3日で計画していた集中演習であったが、会場や受講者の受講のしやすさなどを考慮して、2日間で実施することに変更した。演劇の創作・上演が集中演習の成果物になること、成果物の演劇作品は12～15分程度の尺であること、おおよそ2日間で14時間の講義時間になること、1日目に中間発表を行うこと、2日目に上演をおこなうこと、5人程度の4グループ編成にして、各グループに正副2名の講師が入ることといった、プログラムの外枠については、2024年度には形になっていた。

2025年6月末に、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」の採択が決まった時点で、北海道演劇財団とリカレント教育推進部は、演劇的手法の研究会の実施、ささプロの開講特別プログラムに相当する上映会と講演会（5章）およびささプロのワークショップ（8章）の実施調整と併せて、集中演習に関するミーティングを行った。このミーティングで改めて、ささプロの内容及び募集定員を相互に確認し、募集要項（1章）に記載する開始時間・終了時間を定めた。

2025年10月に、ささプロの受講生が定まった時点で、リカレント教育推進部が北海道演劇財団に、受講生数22名を報告した。当初の計画通り、4グループ編成にすること、正副合わせて8名の講師が参画することが決まり、講師の調整を北海道演劇財団が行うことで実施計画を進めることとした。今回の創作のテーマとなる「ふつう」についても、仮案としてリカレント教育推進部が北海道演劇財団に提案を行い、この時点で共有を行った。

2025年12月から実施した、演劇的手法の研究会（10章）は、集中演習に講師として参画する実演家8名が参加した。本研究会は、集中演習のスタッフのコミュニケーションの場になった。

2026年1月8日、今期第3回目となる研究会の前

表 7-1 集中演習のグラドルルール

2日目に小作品を上演する
困ったら、みんなでルールをつくる
台本はつくらずに創作する
宿題はやめる
参加者は全員出演する
講師、アシスタント講師は、それぞれの考えで創作の助言をする

表 7-2 集中演習の持ち物

上履き
薄手の暖かい服装やカイロなど
お弁当



図 7-1 第3回のミーティングの様子

1.2 NTT との共同研究

ささプロの集中演習は、リカレント教育推進部とNTT社会情報研究所の共同研究「共同行為における多様性と包摂性の涵養ならびにチームの状態遷移に関する研究」の調査フィールドである。本共同研究については、2024年度から計画を進め、2025年9月に共同研究契約の締結に至った。

調査を行うにあたり、調査同意書の作成やアンケート項目、調査観点について、リカレント教育推進部はNTT社会情報研究所の調査チームに助言を行った。

1.3 受講生対応

集中演習の受講生への連絡は、年が変わった2026年から本格的に行った。理由は2つある。1つは、12月ま

でささプロのワークショップなど他の講義プログラムを行っていたこと。もう1つは、12月末に最後のオンデマンド講義のアップが完了したことである。この2つが一段落したことで、受講生も気持ちを切り替えて、集中演習に向かう準備ができたと判断したからである。

2026年1月5日に新年の挨拶と合わせて、ささプロのオンデマンド学習システム（LMS）に演劇創作集中演習用のスレッドを立てた。併せて、集中演習の出席確認アンケートと共に、NTT 社会情報研究所の調査チームが制作した、調査説明動画および調査同意書、初期調査を LMS にアップした。

演劇創作集中演習上のスレッドを用いて、ささプロの

受講生には集中演習の情報を適宜共有するようにした。出席確認アンケートのリマインドと併せて、遠方からの来札者への諸注意、当日の時間や持ち物、そして創作テーマの「ふつう」を、受講生に伝えた。

2026年1月13日の出席確認アンケートの締め切り後、ラーニングマネージャーがアンケートを確認し未回答者への連絡を行った。1月15日には出席者の確認が終わった。2名の受講者が集中演習の履修を断念し、集中演習には20名の受講生が参加することになった。

リカレント教育推進部は、プログラムの概要をまとめた「学びのしおり」を作成し、LMSで共有した。

2. 集中演習の進行

■ 要旨

本節は、集中演習1日目と2日目の進行をまとめる。

2.1 演劇創作集中演習概要

演劇創作集中演習の概要は次である。

表 7-3 演劇創作集中演習概要

日時	2026年1月17日（土）10時～18時（9時30分開場） 2026年1月18日（日）9時～17時（8時30分開場）
会場	シアター ZOO（札幌市中央区南11条1丁目ファミール中島公園）
参加者	ささプロ受講生 20 名
スタッフ	講師（メイン講師—アシスタント講師） 創作グループ1 清水友陽（北海道演劇財団）—中野葉月（清水企画） 創作グループ2 前田透（北海道演劇財団）—熊木志保（北海道演劇財団） 創作グループ3 磯貝圭子（北海道演劇財団）—戸澤亮（フリー） 創作グループ4 佐久間泉真（弦巻楽団）—相馬日奈（弦巻楽団） NTT 調査チーム 4 名 種村剛（リカレント教育推進部）・川本思心 伊能武生（usagiMark photo 撮影）

2.2 演劇創作集中演習1日目

プログラムの概要

集中演習1日目は9時半に開場、10時に開始し、18時に終わる。昼休み1時間を含んだ8時間のプログラムである。適宜休憩の時間を入れている。

表 7-4 1日目のスケジュール

時間	内容
9:30	開場
10:00～11:00	はじめの挨拶（リカレント教育推進部 種村・川本） シアターゲーム（進行担当：清水友陽）
11:00～12:00	おしゃべりと傾聴 ・ふつうについて ・演劇の要素について 創作グループ分け
12:00～13:00	ランチミーティング 調査アンケート回答
13:00～15:00	創作の時間①
15:00～16:00	中間発表会 全体共有
16:00～17:30	瞑想、ワールドカフェと作戦会議
17:30～18:00	全体でのふりかえり

開場前

集中演習の講師とNTTの調査チーム（調査チーム）およびリカレント教育推進部のスタッフは9時に北海道演劇財団のオフィスに集まり、座組を確認した。9時半の開場時間に合わせて、受講生が会場に集まった。受付はリカレント教育推進部のスタッフがを行い、上靴への履き替えなどの誘導を北海道演劇財団のスタッフが行った。1名の5分ほどの遅刻と欠席連絡があった。

はじめの挨拶とシアターゲーム

10時にリカレント教育推進部の種村と川本が集中演習開会の挨拶を行い。進行を北海道演劇財団の清水友陽に渡した。

清水からは、「参加者は自ずと客席側に座る」ことから、冒頭「客席」＝見る側と「舞台」＝見られる側に区別された「劇場」の構造の特殊さが語られた。

講師・調査チーム・スタッフは舞台側に移動し、円陣



図 7-2 清水友陽さんによるレクチャー
〈写真：usagiMark photo〉

をつくり、ショートな自己紹介を行った。改めて調査や写真撮影についての情報を共有し、全員で最初のシアターゲームを行った。進行役の清水は、事前に計画されていたシアターゲームのプランの中から実際に行われたゲームは次である。

表 7-5 1 日目に実施したシアターゲーム

ペアでの自己紹介
形をつくる
歩いて触る
小グループになって自己紹介
小グループを組み直してジャンケン
絶対に勝つジャンケンと絶対に負けるジャンケン
数字を足すジャンケン
3 グループに分かれて個人のボディシェイプ



図 7-3 舞台上に集まる受講生
〈写真：usagiMark photo〉

最初にペアになって短い時間で互いに自己紹介を行った。

次の「形をつくる」では、最初に6名の5チームに分かれて、言葉を使わず三角形をつくった。三角形は、メンバーに「三角形には3つの頂点がある」ことの共通認識があるため、表現しやすい。次にメンバーの数を増やした3つのチームに分かれて、お題、星をつくる、数字の5をつくるを行った。星は、☆のような5つの頂点だけではなく、六芒星や北斗七星のような星座も「星」になる、それぞれの星のイメージや自分がどの位置になるかを、全体で調整しなければならない。数字の5は、どちら側から見るかで、2にも見える。このような視点の違

いで形が変わるものもイメージを共有することは難しい。

次の「歩いて触る」は、自由に歩いて、指示された場所にタッチするアクティビティである。固いところ、柔らかいところ、赤いところなど、参加者それぞれの視点や発見が面白いアクティビティ会った。

「小グループになって自己紹介」は5名ほどのグループになって、改めて自己紹介を行った。これは、おそらくワークへの展開の種だったと思われる。また、見知らぬ人と話すことに慣れるワークにもなっていた。

次にグループを組み替えて3人のグループに分かれてジャンケンを使ったアクティビティを行った。「絶対に勝つジャンケン」は後出しをすることで、進行役が出したジャンケンに絶対に勝つようにするジャンケンである。進行役がグーを出したら、ぱんの合図でパーを出す。

「絶対に勝つジャンケン」を行ったあとに「絶対に負けるジャンケン」を行った。ルールは、後出しをすることで、進行役が出したジャンケンに絶対に負けるようにするジャンケンである。清水がチョキをだしたら、ぱんの合図でパーを出す。「絶対に勝つジャンケン」は簡単にできるにもかかわらず「絶対に負けるジャンケン」では、混乱する。それは、私たちが「ジャンケンでは勝つ」ことを当たり前に行っているからである。この当たり前に気づくのは重要である。また「勝つ」のはうまくいくので、普通であるが「負ける」ことの方が「うまくいかない」「失敗する」ことの面白さがある。

この流れで、3人のグループでジャンケンの指の数を足すアクティビティ「数字を足すじゃんけん」を行った。3人のジャンケンの手に対応する数字を足し合わせてその合計数を早く正しく答えるゲームである。最初はグーは1、チョキは2、パーは5でおこなった。このアクティビティを成立させるためには、1) それぞれが出したジャンケンの手を確認する、2) ジャンケンの手を数字に対応させる、3) 数字を足し合わせるの3つのことを行う必要がある。これは指の数と数字が対応しているのでわかりやすい

次は、グーは2、チョキは3、パーは4で同じゲームを行う。このバージョンは指の数と数字の対応が異なるので混乱する。このアクティビティは、条件が少し変わるだけで、難易度が変わることが面白い発見になる。瞬時の判断が必要なゲームである。

次にグループを3つに分かれて、1グループごとに舞台に立ち「個人でボディシェイプ」を行った。残りの2グループは観客になる。ボディシェイプのお題を進行役が提示するので、受講生はそのお題を身体で表現する。リンゴやブドウといったモノは比較的に出しやすい、紫やトランプ政権などの、抽象的なもの、具体的な形のないものの表現も行った。色を身体で表現することの面白さについては、集中演習の振り返りで受講生から語られたことのひとつである。また今回の創作テーマが「ふつう」であることを考えると、このような抽象的なワードを表現するための頭のひねり方の練習にもなったのではないかと。

このアクティビティは、舞台上に立つことのスモールステップになる。また、舞台で行われていることを見る観客の役割を改めて経験するアクティビティでもある。

おしゃべりと傾聴①

次にペアに分かれて「おしゃべり」を行った。ペアの片方がしゃべり、片方は聞き役になる。進行役は「おしゃべり」を行うにあたって傾聴についての重要性を指



図 7-4 図 7-5 身体表現をする受講生



〈写真：usagiMark photo〉

摘した。最初のおしゃべりのテーマは、2つ設定された。最初は、創作のテーマの「ふつう」である。

次のテーマは「演劇」である。「演劇」についてのおしゃべりについては、最初に時間をとって、個人ワークとして、各自がふせんに演劇のイメージをまとめた。ふせんに書かれたイメージをもとにして、新しいペアで「おしゃべり」を行った。



図 7-6 演劇についておしゃべりをする講師と受講生
〈写真：usagiMark photo〉



図 7-7 ふせんにメモを書く 〈写真：usagiMark photo〉

おしゃべりと傾聴のアクティビティは次の機能がある。1つめは「ふつう」についての理解の確認である。テーマについて一度頭をつかうことで、午後の創作に向かうことができる。2つめは、このアクティビティは「自分の考えを相手に話すこと」のスマールステップと

して機能している。3つめは、傾聴である。「話す」ということは相手が「聞く」ことで成立する。むしろ「聞く」ことがなければ「話す」ことが成立しない。この点を確認するためにもこのおしゃべりと傾聴のアクティビティは有用であった。

このふせんは、午後のワークの時間中に種村が集約し、模造紙にカテゴライズしてまとめ、壁に掲示した。参加者が演劇創作の際に「演劇」の要素を適宜確認できるようにするためのである。



図 7-8 1日目のランチミーティングの様子
〈写真：usagiMark photo〉

創作グループ分け

おしゃべりと傾聴が終わったあとに、創作グループ分けを行った。創作グループ分けは、事前に決めずにランダムに行った。参加者20名をランダムウォークで4人の5グループを組んだ。次にそのグループで数字を1から4までかけて、その数字で4グループを組んだ。講師・調査チームも同様に数字をかけて、担当の創作グループを決めた。女性だけの創作グループが1グループ、男性が1名のグループが1グループ、3名のグループが2グループ出来た。メンバーの調整は行わなかった。創作グループ分けが終わった後に昼休みになった。

ランチミーティング

昼休みの間、受講生はランチミーティングを行った。お弁当をもちより、グループに分かれて、午前のワークで抽出した「演劇の要素」を参考にして、午後の創作で、どの「演劇要素」を入れると面白くなりそうかお

しゃべりを行った。また昼休みは、調査アンケートの回答を行う時間にもなっている。

講師と調査チームは、受講生とは別にオフィスに集まり、これまでの進捗や午後の進め方についての確認を行った。集中演習のルール確認、創作場所の使い方、次の集合時間と中間発表、ファシリテーターの役割について受講生に共有してから午後のワークを行うことを確認した。

創作の時間①

昼休み後にグループに分かれて、各グループに分かれて具体的な演劇創作を行った。時間は120分である。どのような展開になるか不安はあったが、笑い声が絶えない、明るい雰囲気での創作の時間となり、安心した。

中間発表会と全体共有

15時に全員がステージに集合した。それぞれのグループが中間発表を行った。

1) 創作グループ1 (チームあずましい)

創作グループ1は、口頭で進捗を報告した。創作グループ1は、作品のテーマに沿って、チーム名を「チームあずましい」と命名した。最初にテーマである「ふつう」について話し合い、規範や安心と信頼などのキーワードが挙がるなかで「特別があるからふつうがあるのではないかな？」や「ふつうは心地いいかな？ あずましい？」が話題に挙がり、架空の会議「あずプロ」に集まった5名の設定の演劇にすること。登場人物が高校の水産科や工業科出身のなかで「普通科」出身がいることなど、現状の創作の種が紹介された。

2) 創作グループ2

創作グループ2は、口頭で進捗を報告した。最初にテーマである「ふつう」について共有した。私にとってのふつうとあなたにとってのふつうは違うことや、参加者それぞれのエピソードが語られたことが報告された。作品のテーマとして「ふつうはどのようにしてできあがっていくのか」や「最初は共感として立ち上がったふつうが、集団の同調圧力になっていくこと」を取り上げたいことが紹介された。

3) 創作グループ3

創作グループ3は、作品の一場面が演じられた。「居酒屋交流センター」が舞台となり、私たちが「ふつう」だと考える注文ではない方法で行われる注文方法をめぐる顛末が演じられた。演劇創作を「仮説・実験・検証」のプロセスととらえ、各人のふつうについてのエピソードを語り合う中で、内容が立ち上がっていくことが示された。「ふつうはむしろふつうではないこと」や「ふつうでないことのほうが実はたくさんあること」を表現したいことが語られた。

4) 創作グループ4

創作グループ4は、2つの異なる作品のそれぞれの場面が演じられた。1つは「札幌らしいカレー」を作るための具材をめぐる調整の場面である。もう1つは、エスカレーターの利用方法についての会議の場面である。このチームも「ふつう」についての各人のエピソードから創作を立ち上げていたことが紹介された。土地が違うとふつうが変わること。ふつうのまわりにある多様性やル

ルなどがあることが示された。「札幌らしいカレー」を作ろうとしていたら、譲り合って「ふつうのカレー」が出来てしまうという創作の落ちについても言及された。

中間発表が終わった後、それぞれの作品を見た感想を全体共有した。「役作りをしなくてもそれぞれの作品が面白く、見ていて幸せだった」「話し合ったことを形にして目に見えるようにするとわかりやすいことに気がついた」「カレーの鍋のサイズがバラバラだったのが面白かった」「同じふつうをテーマにしていたのにもかかわらず、異なる作品が創作されること、が興味深い」「チーム名を決めていたグループがあっという間と思った」などの感想が寄せられた。

瞑想、ワールドカフェと作戦会議

中間発表と感想の全体共有が終わった後に、身体をほぐすために身体各部をほぐす体操と聴覚に集中する瞑想（マインドフルネス）の時間を5分ほどとった。瞑想では進行役から「目を開けても開けなくても、座っても座らなくてもよい」「音に耳を傾ける」「音の位置や遠さを感じる」ことが指示された。空調の音が2カ所から聞こえた。もっと遠いところから水の通る音が聞こえたように感じた。

瞑想の後、創作グループ内で1から5までの数字をかけて、5つのグループを作り、ワールドカフェ形式で、それぞれのチームで行った創作方法を共有した。

共有を行った後、メンバーは元の創作グループに戻り、明日の創作についての作戦会議やブラッシュアップを行った。



図7-9 ワールドカフェ方式で互いの創作グループの様子をヒアリングする
(写真: usagiMark photo)



図7-10 2日目の作戦会議
(写真: usagiMark photo)

全体でのふりかえり

最後に全員がステージに集合し、1人ずつ全員が一言今日の感想を共有した。その後、進行を種村に移し、明日の集合時間、持ち物、アンケート回答などの確認を行った。発表会はセミクローズドとして、知り合いだけ呼んでよいことにした。2日目には1人の観客が来場した。1日目の集中演習は終了した。帰りに、ふせんに1日目感想として各人が「明日の創作に活かせる言葉」を一言書いて、共有した。

2.3 演劇創作集中演習2日目

プログラムの概要

集中演習2日目は8時半に開場、9時に開始し17時に終わる。昼休み1時間を含んだ8時間のプログラムである。1日目よりも1時間早く終わる設定にしたのは、道外受講者の帰りの飛行機の時間を考慮したためである。適宜休憩の時間を入れている。

表 7-6 2日目のスケジュール

時間	内容
8:30	開場
9:00~10:00	シアターゲーム（進行担当：清水友陽）
10:00~10:15	おしゃべりと傾聴②
10:15~12:30	グループミーティングと創作の時間② 進捗状況の共有
12:30~13:30	ランチミーティング
13:30~15:00	創作の時間③
15:00~16:05	発表会
16:05~16:45	グループのふりかえりと共有
16:45~17:40	全体でのふりかえり 閉会の挨拶・記念撮影

開場前

集中演習の講師と調査チームおよびスタッフは8時に北海道演劇財団のオフィスに集まり、座組を確認した。それぞれの創作グループの進捗報告の他に、全体の流れや終了時間、リハーサルについての確認を行った。8時半の開場時間の受付はラーニングマネージャーの佐久間が務めた。9時の開始に合わせて、集中演習に参加する受講生全員が集合した。

シアターゲーム

今日の開催を種村が告げた後、進行役を清水に移し、シアターゲームを行った。まず、参加者全員が舞台に移動して円陣を組んだ。2日目に実施したシアターゲームは次である。

表 7-7 2日目に実施したシアターゲーム

各自の体操 手をつなぐ・震源地 肩たたき サークルで動く 一緒にジャンプ 3グループに分かれてシンクロして歩く 2グループに分かれて複数人数のボディシェイプ
--

最初に「各自の体操」を行った。首・肩や背中・腰・足と各自のペースで自分の身体を意識しつつ、身体をほぐすことを行った。各自の体操は、自分のペースで、好きなように体を動かしてよいところに特徴がある。指示しない、自由からだを動かすことは「しなくてはならない」から距離がある。当日は気温が低く、また、昨日の疲れも残っている。身体を動かすワークから入るのは良かったと感じた。

次に、両隣の人と「手をつないだ」だ。ボディコンタクトの入ったワークが自然とできるようになったのは、参加者の関係性が構築された2日目だからだろう。このワークが入ったことが、創作グループ2「チーム ピ」の人の上に座るや、創作グループ4「ピーマンカレー」のエスカレーター腕を取り合う姿勢の成立につながったのではないだろうか。ただし、後日受講生に対してヒアリングを行ったところ、ボディコンタクトの入ったアクティビティに忌避感があったとのコメントもあった。

ボディコンタクトの導入については、もっと慎重に丁寧に段階を踏んで行う必要があると感じた。たとえば「手をつなぐ」まえに、手をタッチするアクティビティを入れることや、コンタクトしたくない人は、参加しなくてよいことを再度アナウンスすることなどである。

互いの手をつないだまま「震源地」のアクティビティを行った。1人をスタートに決めて、自分の左手に軽く力を込めて左隣の相手の右手を握る。右隣の相手に握られている自分の右手に圧力を感じたら、同様に自分の左手に軽く力を込めて左隣の相手の右手を握る。これを行うと、圧力が輪を通して回すことができる。手をつなぐだけではなく、そこにもう1つ「手を握る」というアクションを加えることになる。また、相手の手の圧力に感覚を向けることになる。演劇のアクション・リアクションの小さなステップを体験することができた。

震源地のアクティビティを行ったあと、円陣全体で全体で右側を向く。目の前に相手の背中が見える状態になる。自分の前の人の肩や背中を「肩たたき」するアクティビティを行った。相手が心地よくなるように強さを調整して肩たたきを行う。手を握る→手に力を込めて握る／握られた手の圧力を感じる→肩たたきを行うと、相手に対するコンタクトの濃度を少しずつ上げていった。回れ右をして反対側の人に肩たたきを行う。これで「肩たたきをしてもらった人に、肩たたきを返す」ことができることになる。これも一種の相互作用であろう。

次に全体で大きな円陣を作ったまま「サークルで動く」アクティビティを行った。

進行役が右・左・前・後と指示を出す。この指示に合わせて、円陣全体が声を出して動くことが共通のルールである。これを難易度を少しずつ挙げて4ステップ行った。

ファーストステップは、進行役が右と言ったら「右」と声を出して、右に一歩動く。円陣を組んでいるので、円陣全体が右に一歩ずれることになる。

セカンドステップは、進行役が右と言ったら「左」と声を出して、左に一歩動く。復唱の方向は逆で、動く方向も逆である。右を左に、前を後に翻訳をしないといけないので、ファーストステップよりも脳のメモリーに負荷がかかることになる。ただ自分の発話と同じ方向に動くので、翻訳ができれば、動くことができるようになる。

サードステップは、進行役が右と言ったら「右」と声を出して、左に一歩動く。進行役の発話を復唱した上

で、自分は進行役の指示とは逆に動く。セカンドステップとの違いは、復唱と進行の方向が異なる点である。

フォースステップは、進行役が右といったら「左」と声を出して、右に一步動く。進行役の発話を逆に翻訳した上で、自分の発話とは逆（進行役の発話の順）に動くことになるので、余計混乱する。これも「うまくやろう」と作戦を練ることよりも、私たちがあたりまえにしている「指示や言葉と行動の同調」に気づくことや、「失敗すること」「うまくいかない」ことの面白さを感じるアクティビティとして機能していたように思われる。

次に「一緒にジャンプ」するアクティビティを行った。2人一組になって、声を出さずに調子を合わせて30秒の間に3回ジャンプする。次は4人一組になって、同様に3回ジャンプする。8人一組になって同様のジャンプを行った。相手とシンクロすることの小さなステップであるといえるだろう。



図 7-11 一緒にジャンプする受講生 〈写真：usagiMark photo〉

次に、全体を3グループに分けて「シンクロして動く」アクティビティを行った。まず1つのグループが舞台に立ち、残りの2チームは客席で観察する側に回る。

ルールは次である。まず進行役のクラップでグループのメンバーは、自由に舞台の中を歩く。次に進行役がクラップしたら、全体で静止し、その後、メンバーの1人が歩く。任意のタイミングで立ち止まったら、次にグループのメンバー2人が一緒に歩き始め、そしてタイミングを合わせて静止する。静止したら、グループのメンバー3人が一緒に歩き始め、タイミングを合わせて静止する。その次は、メンバー2人が一緒に歩き始め、そしてタイミングを合わせて静止する。そして最後は1人が歩き静止する。これでフィニッシュである。要するに1人→2人→3人→2人→1人でフィニッシュである。

まずはそれぞれのグループがこのアクティビティをトライした。他のグループはその様子を見ていることになる。シンプルではあるが、ある種の様式美が生まれることが興味深い。また、うまくいかない部分があり、それを何とかしようと試行錯誤する様子が垣間見えることも面白い。また、このアクティビティは舞台上の動きを見る一見られる体験にもつながっている。

次に、それぞれを見た後、上記のアクティビティをスムーズに行う方法をグループで話し合い、実施することになった。報告者が所属するグループは8人だったので、それぞれが歩く順番を決め、10歩歩くこと、終わりの足音を大きめに出すことなどを決めて、スムーズに行うことができた。ただ、最初の面白みは失われて「別

のアクティビティ」を行っているように感じた。参加者はライブであるはずの演劇が「こすられていく」ことで、同じ内容、同じ動きであるはずなのに、反復することで変質していくことを実感することができたのではないだろうか。

次は、ペアを組んで、ペアごとに、グループを2つに分けた。1つのグループが舞台に上がり、残りのグループは見学する。1日目に行った「ボディシェイプ」をペアで行った。×と○、ナイフとフォーク、花と花瓶、象とキリンなどをペアと息を合わせて、相談せずに瞬時に作る、相手が何を表象しているかを観察して読み取り、対応することが求められる。紫と茶色、青と赤、白と黒といった色のシリーズ、ケチャップとマヨネーズ、過去と未来などのお題も出た。色の中でも、共通のイメージが想定し表現しやすいもの（白と黒）としにくいもの（紫の茶色）があることがわかる。過去と未来は表現しやすいが、ケチャップとマヨネーズは表現しにくい。ペアが同じ対象を表現していることもあった。

ペアとペアを組んで、4人のグループをつくり、クリスマスとお正月を表現した。個人の身体で表現すること、それぞれの関係性で表現すること、それを見て感じることなどを体験するアクティビティであったといえるだろう。



図 7-12 集団でボディシェイプのアクティビティを行う
〈写真：usagiMark photo〉

おしゃべりと傾聴②

2日間の集中演習の体験を経て、改めて「演劇」とは何かをテーマとしたおしゃべりをおこなった。進行役が「今までペアになっていない相手と組んで」と声かけを行うことで、知らない、話したことのない受講生が減っていったのではないだろうか。

グループミーティングと創作の時間②、進捗状況の共有

休憩を挟んで、グループミーティングと創作の時間に入った。グループミーティングが終わった創作グループから、シームレスで創作の時間に入っていった。12時15分にステージに全員があつまり、創作グループから進捗状況の報告があった。新たに、創作グループの名前が決まったグループが2グループあった。また調査チームが創作にメンバーに加わっているグループが2グループあった。どの創作グループもポジティブな報告を行っていることが印象的であった。

この時間を使って、リハーサルについての確認が行われた。それぞれの創作グループが、ステージを転換を含



図 7-13 図 7-14 2日目の創作の様子



〈写真：usagiMark photo〉

めて 20 分ずつ使うことと、リハーサルの順番が決まった。合わせて、上演の順番も決まった。

ランチミーティング

講師とスタッフはオフィスに集まり、現状の共有を行った。それぞれの創作グループで進捗の違いはあるものの、全ての創作グループがなんらかの形で上演までもっていけるだろうとことが共有された。その意味では午前のグループミーティングと創作の時間、合わせて 120 分が、進捗に大きく寄与したのではないだろうか。

上演場所、音響や照明、上演の際に用いる、いすや箱馬などの道具、転換などについて、スタッフ間で確認を行った。

受講生は、講師とスタッフがミーティングを行っている間、それぞれのグループで活動を行っていたと思われる。大人の学びなので、このように「受講生だけ」の時間をつくることも重要であろう。それは「あなたたちを信頼している」という講師からのメッセージでもある。

創作の時間③

ランチミーティングの後に、講師はそれぞれの創作グループに入り、創作とリハーサルを行った。最後のラストパートの時間になる。それぞれの創作グループは講師と共に作品作りに取り組んでいた。

発表会

創作の時間③の終了後、ほぼオンタイムで発表会に入った。発表会には、外部からの見学者が 1 名来場した。

チーム あずましい (創作グループ 1)

地方自治体が主催する、あずましい共生社会を目指すプロジェクト、通称「あずプロ」の第 1 回の住民参加のミーティング。そこに集まったのは、高校の商業科出身の経理事務の担当、水産科出身の漁師、酪農科出身の酪農家と農業科出身のビート農家、普通科を出ている看護師。それぞれが考えるあずましいは、それぞれが違っている。これが「ふつう」と考えているものも違っていて、話は食い違っていく。制服を着るのは、つなぎを着ていた農家の 2 人には「ふつう」ではないし、学園祭の出し物も「たこ焼き」があたりまえではない。100 万円の予算の使い方も議論百出である。しかし何が「あずましくない」のかについてはパチッと合意がとれたりもする。タイマーを使い 15 分間、即興もありつつ、会議の

話し合いを見せていく 1 幕もの。調査チームのメンバーも加わり 6 人で展開された。



図 7-15 「チーム あずましい」の発表

〈写真：usagiMark photo〉

チーム ピ (創作グループ 2)

複数の場面をオムニバスでつないだ作品。1 場面目は「ぴ」。どこの言語ともいえない言葉を使う人びと。何が「ぴ」で「ぴ」ではないかを調整している。2 場面めは一転して「ぴ」が日常になった家族の風景。不良に見える娘「ふつう」になるように「ふつう」に子育てしたのという母親。私に「ふつうを押しつけないで」と出て行く娘。乗り物のシーン、「ぴ」と乗り込むと、座席に膝立をして窓を外を眺める人びと、人の膝の上に乗る人、輪唱が始まる車内、不審に思いながらもこれが「あたりまえ」「ふつう」だと感じ、その行為に巻き込まれていく



図 7-16 「チーム ピ」の発表

〈写真：usagiMark photo〉

人。化粧やラーメンを食べる人、器械体操さえ始まる。最後は再び家族のシーン。「あたりまえ」が「ふつう」でなくなった部屋に戻った不良の娘は「ふつうを返して」という。暗転を使い、それぞれの場面をつなげている。調査チームのメンバーも加わり6人で展開された。

チーム3（創作グループ3）

札幌の「居酒屋交流センター」に集う客とその店主。名古屋からやってきた客は、注文を取りに来ない店主に、初っぱなの注文から戸惑う。紙にオーダーを書いて客が店主に渡すシステム。自分が唐揚げだと思ったものが「ザンギ」だと言われて、それも分からない。夜10時に親子で居酒屋で食事している状況にも戸惑う。成人式で撮った「めがねを取った私」について、自分の後悔を子どもに語る母親、子どもは「アプリがあるから修正すればよい」という。世代間のギャップも、世代が考える「あたりまえ」の違いから生まれるのかもしれない。オーストラリアからのスキー観光客は、閉店時間にかかった、アース・ウィンド・アンド・ファイアーの名曲「September」に合わせて踊りだす、店主も客も一緒になって踊る。1人取り残される観光客。でもこの状況は少し面白く感じているようだ。5人で演じられた1幕もの。



図 7-17 「チーム3」の発表 〈写真：usagiMark photo〉

ピーマンカレー（創作グループ4）

「札幌らしいご当地カレー」を作るために集まった5人の男女。彼／彼女らはどうやら昨日、エスカレーター

の乗り方について話し合った面々のような。エスカレーターを2人並んで乗ろうとするも、エスカレーターを塞ぐ形になっている2人に対してそれを追い越して駆け上がろうとする人もいる。なんとかカレー作り開場にやってきた5人、カレーの食材をどうするかで悶着する。ラム、豚肉、牛肉、ホタテ、そして生々しい鮭。なにをメインにするのか、野菜は何を入れるのか、そしてそもそも、どんなカレーにするのか。結局市販のルーを使ったカレーに落ち着く。カレーは美味しいが、それが「札幌らしい」とはいえないのではないかな。むしろ「ふつうの家庭のカレー」になっているのではないかな。特徴を求めてなぜか「ふつう」になる。その「ふつう」がそれぞれの家の「家庭の味」でもあるという不思議。客席とステージを縦横無尽に使った作品。



図 7-18 「ピーマンカレー」の発表 〈写真：usagiMark photo〉

ふりかえりと閉会

上演が終わったあとに、15分ほど創作グループでふりかえりを行い、全体で、ふりかえりの内容を共有した。その後、全員で個人の振り返りを共有した。終了時間を40分ほど超過して、17時40分に終わった。ふりかえりとふりかえりの共有方法については、改善の余地があるだろう。

進行を清水から種村に移し、最後に業務連絡を行い、記念撮影を行い、2日間のささプロの集中演習は幕を閉じた。



図 7-19 集合写真

〈写真：usagiMark photo〉

3. 集中演習の所見

■ 要旨

ささプロの特色は「演劇創作集中演習」にあるといっても過言ではない。12～15分程度の演劇作品を2日間で、演劇未経験者も含まれる受講生が立ち上げて、実際に演じる。演劇創作を通じて共生社会について考え、その実現を目的に据えたプロジェクトを運営できる人材「共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）」を育成する。

ここには2つのチャレンジがある。

1つは、そもそも集中演習のプランは実行可能なのか？ 2日で演劇を作り、創作できるのか。これは、実際にやってみないとわからなかった。講師陣も初の挑戦で、不安もあったと思われる。

もう1つは、集中演習はささマネの育成にどのように寄与するのか？ ここには理屈の上でいえることと、実際に行った結果としてわかることがある。本節では、集中演習のプランは実行可能なのか？と、集中演習はささマネの育成にどのように寄与するのか？について報告者の所見を述べる。

3.1 集中演習のプランは実行可能なのか？

実際に2日間の集中演習を行った。上述の問いについては実行可能であったといえるだろう。その要因を考えてみたい。

講師陣

第1に、講師陣である。1グループに2名の正副の講師を配置した。講師は札幌の力のある実演家らである。受講生のふりかえりにも、この役者が講師に入っていることで気持ちが上がったとの声があった。講師のサポートは重要であり、今回の講師がいなければ、集中演習は成立しなかったといっても過言ではない。

講師間の意思疎通も重要だったと思われる。ミーティングや演劇的手法の研究会などのコミュニケーションの機会を持つことで、講師の関係性、講師とスタッフの関係性が構築できていた。このことは、ささプロ全体の目的や、ささプロの目的に対する集中演習の位置づけの共通理解を可能にしたと思われる。なんのために集中演習を行うのか、成果物自体ではなく、むしろ成果物を作る過程が重要であることの共有は、正副の講師の息の合わせかたや、不安の払拭につながっていったと思われる。ワークショップは受講生だけではなく、講師にとっても心理的安全性が保たれた場であった方がよい。そのためには事前の関係構築が重要である。

ささプロの目的が共有されたので、創作における講師の立ち位置も明確にすることができた。このことが「基本的には受講生の創作に任せる、受講生が判断を仰いだら、主にメイン講師の判断に準じて助言を行う」という「講師のグランドルール」の、講師の共有につながったのではないだろうか。それは逆をいえば、講師からの「こうした方がいい」という演出的な指示出しが、必要最小限に禁欲されるということでもある。それはもしかしたら「よりよい作品を上演したい」と考える講師にとっては歯がゆい部分でもあったかもしれない。しか

し、介入を必要最小限にすることが講師の意識にあったことは、今回の集中演習の創作プロセスにプラスに働いたといえるだろう。受講生からも「しなくてはいけないことの少なさ」をプラスに評価する声があった。

集中演習は講師らに対してもよい影響があったのではないと思われる。大人が2日間で創作まで行うワークショップの機会は、講師らにとってもほとんど経験がないものだったのではないか。その意味では、講師も新しい経験をしたことになる。この経験は、講師らが今後行う、演劇ワークショップにプラスに働くと期待される。

会場

第2に、会場である。集中演習はシアター ZOO を会場にして行った。受講生からは、札幌の演劇の「聖地」でもあるシアター ZOO のステージに立ったり、袖に入れたことに感動したとの声があった。演劇創作を行う場所を劇場にすることは、演劇創作にプラスに働く。このことは、札幌の演劇施設と大学との連携として見せていくこともできる。

ささプロの講義やワークショップ

第3に、ささプロの講義やワークショップも集中演習に対してプラスに働いた。受講生からは任意参加のワークショップで出会った経験が「全く初対面」とは違う安心感につながったとの声があった。オープニングワークショップのレゴワークショップの経験が、創作につながっているとの指摘も聞かれた。講義内容、とりわけラーニングマネージャーの佐久間が担当した「心理的安全性」の講義については多くの受講生が言及していた。創作における「イエス・アンド」などのキーワードも講義を通じて知識として受講生に入っていて、その実践の場が集中演習になっていたようである。スレッドを用いたコミュニケーションや、そのコミュニケーションを促すラーニングファシリテーターの存在も、受講生の言葉の中には確認できなかったが、間接的に集中演習の創作に寄与していたのではないかと推測する。

つまり、3カ月のささプロの講義が助走期間となり、集中演習のジャンプにつながったともいえるだろう。

受講生

第4に、受講生である。受講生の意欲の高さ、共生社会や演劇への関心が集中演習にプラスに働いていたとの指摘は、受講生の中からもあった。確かに、演劇創作集中演習を行うということを知らずに受講したら、なかなか、創作にコミットすることはできないのではないか。受講生からは、この集中演習を楽しみにしていた、との声もうかがった。「楽しみにしている」ということは大事なことである。それは内発的な動機づけの表出であり、この場を良いものにしていきたいという気持ちにつながる。演劇はやったことがないが、やってみたいと思える「面白がりな人」が集まったことも大きい。

ささプロの広報を行うにあたって「演劇創作」をあまり前にだすと、演劇を行うということでささプロを敬遠する人もいるのではないかと意見も耳にした。それはその通りである。実際に受講生のヒアリングでも、

ささプロの受講に一番躊躇する点として「演劇」はしばしば上がった。「演劇ではなく創作に力点を置いたらよい」とのコメントもあった。ささプロにおける演劇の出し方は工夫が必要である。

一方で、演劇を全面に出すことのメリットもある。演劇創作を行うことを明確化することは、ある意味で申込者のセレクトにつながっている。このセレクト、つまり「演劇」を行うことについての事前の認知が、今回の集中演習の結果につながったともいえる。また、演劇を推す広報でも結果的に20名を超える申込みがあった。

集中演習のプログラム構成と進行

第5に、集中演習のプログラム構成である。1日7時間の演習時間プラス昼休みの8時間の拘束時間を2日間を、的確にコーディネートした、清水の手腕には頭が下がる。2日16時間のうち、昼休み2時間は「ランチミーティング」として受講生同士のインフォーマルな交流の時間になっている。ウォーミングアップにあたるシアターゲームおよび受講生同士の「おしゃべりと傾聴」の時間も1日目120分、2日目60分とっている。中間発表や発表会後のふりかえりの時間も1日目120分、2日目60分をオフィシャルに設定している。実は演劇創作の時間は、2日間で1日目120分、2日目220分、合計5時間20分である。全体の時間の1/3程度である。しかも1日目は2時間の創作時間の後に中間発表である。それでも実際に立ってみせる創作グループがあったのはよかった。なぜなら、中間発表での仮段階の上演を観ることで参加者は、演劇を創作して上演することのイメージが「あ、こんな感じでいけるのだ」と気づけるからである。それはともかく、120分の創作時間でも中間発表が行えるぐらいのめどがつくことが明らかになったのは、今後のプログラム作りのための重要な情報である。5時間弱の創作時間でも、ある程度の完成度をもった作品ができることもわかったのまた、プログラム計画の面からいえば、大きな収穫であるといえるだろう。

今回の集中演習は、創作がメインであるのはもちろんであるが、その裏で受講生同士のコミュニケーションの機会が作られていたことが大事だったと思われる。このことが心理的安全性の醸成にもつながったのではないかな。

清水の、落ち着いた「強制しない進行」もささプロのコンセプトに合っていたと思われる。宿題は入れない、台本も用意しないとするルールのも明確化も、適切な負担に見える化していたと思われる。その場で偶然に組んだグループで創作するというのも、こちらが作った枠組みを、受講生に対して「強制しない」ことにつながっている。

共通テーマの設定

第6に、共通テーマの設定である。事前に「ふつう」のテーマを受講生に共有したことは、創作方針を示す準拠点になり、完全に自由テーマの創作よりも、最終成果物の着眼点も明らかになり、よかったのではないかな。もちろんテーマの「ふつう」の善し悪しの検討は必要である。「ふつう」は不思議な言葉である。

第1に「ふつう」は日常的に使う言葉なので、なじみがある。「ふつう」を聞いたことのない大人は「ふつう」いないのではないかな。

第2に、にもかかわらず「ふつう」とは何か、よく考えないとわからなくなる。「みんなと同じことがふつう」

といいつつ「みんなは人それぞれ違う」ことは事実である。そうなると「ふつう」は成立しなくて「ふつうではないことがふつう」ということになったりする。「ふつう」についていっていることが逆になっている。

第3に、「ふつう」は事実でもあり規範でもある。多くの人が「ふつう」のことを「あたりまえ」だと考え「あたりまえ」であることを理由にして「ふつう」に準じている。そうなると「みんなはふつうに従っている」ということになる。「ふつう」は一見、事実を指し示す言葉のように見えるが、同時に、規範としても機能している。事実と規範を切り分ける考え方に従うと、「ふつう」は捉えがたい言葉である。

第4に「ふつう」は社会的な評価とも関係する。「ふつうであることはよいこと」であると言われる、しかし一方で「ふつうは平凡」でもあり、単に「ふつう」のことだと評価される。また「ふつうではないこと」は、よいこと（成績優秀など）とされることもあるし、悪いこと、調和を乱すもの、奇矯なものとみなされることもある。「ふつう」が社会的評価と関連することは、他の言葉たとえば「赤」や「自動車」と比較するとわかる。「赤はいいことだ」とか「自動車はわるいことだ」とはあまりいわない。「ふつう」はその言葉自体に社会的な評価がかかわっている。

第5に「ふつう」は「あたりまえ」のこととされるので、自分の「あたりまえ」が問い直されるとことも関係し、その点で「自分のエピソード」が出やすいテーマでもある。

以上、いくつか集中演習が成立した理由について考察した。

3.2 集中演習はささマネの育成にどのように寄与するのか？

結論から述べると、短期的にはある程度、集中演習がささマネの育成につながる理屈を立てることが出来る。

相互のコミュニケーションによる合意形成、他者理解と自己理解、価値観のすり合わせ、エンパシーの涵養など、これらはささマネに——あるいはもっと広く課題解決にあたって——必要な知識やスキルである。これらのスキルの涵養に演劇創作は役立つ。というのが、ささプロに演劇創作集中演習が組みこまれている理屈である。

もちろん、演劇創作以外にも様々なワークショップの成果物がある。たとえばプレゼンテーションづくりなどもあるだろう。ささプロがあえて演劇創作を行うのは「計画作りで終わらせない」「何かを作り上げることから得られるものがある」という、設計者の仮説がある。演劇は特段スキルはなくても、身体一つで立ち上げることができるし、だれでもやろうと思えばできる。正確には、やろうと思ったら、身体能力やスキルは制約にならない。

演劇のこれらの特徴は「創作」を行う上でプラスに働く。では、演劇創作の現場で具体的にどんなことが起きているのか「何かを作り上げることから得られるものがある」という仮説を検証するためには、そのことを観察することが必要であり、その役割を調査チームが担っているといえる。

しかし、一方で長期的にどうなのか。実際に、受講生からはこんな声があった。集中演習を受講して楽しかった

た、でも、だからどうなのか、本当に意義があるかどうか、わからない。集中演習を修了して、ささマネということになる、しかし、だからこれから私はどうすればいいのか、わからない。

このわからないという訴え「演劇を創作してみた、それは私に役立ったのか」という回答にうまく答えられない部分が現状ある。この点を確認する。

2点答える。1点目「演劇を創作してみた、それは私に役立ったのか」このささプロの演劇創作に固有の問題というよりも、教育全般の問題として一般化できる。「教育プログラムを受けみた、それは私に役立ったのか」それはすぐに役立つことも、すぐに役立つことに気づくこともあるし、気づかないこともある。また、全く役に立たないと思っていたことが、10年後にそういうことかと気づくこともあるし、気づかないこともある。結局なにも役に立たないということもありうる。

これは受講生の言葉だが「種まき」という言葉があった。種はまかれた、それをどう育てるかは自分次第で、その後に花が咲くときもあるし、咲かないときもある。だから、役立つかどうかは「わからない」しかし、その可能性や潜在力はあるということになる。

演劇を創作して何事がわかる、わからないとか、役に立つ立たないということについて、私たちはどうしても目が向く。そしてそこを教育プログラムの意義としてなんとか明らかにしたいという気持ちもある。また「わかる」とか「役に立つ」というところとは別に、何事かに結びつくだろうというものを撒いている気分はある。しかし、繰り返しになるが、それが本当に結びつくのか、何に結びつくのかをこの時点で断定できない。だから「わからない」ということになる。

教育の結果は時間が経って出てきたり、出てこなかったりもする。つまり、教育はそれぞれのプログラムの評価については綿密に行おうとする一方で、教育自体を評価することがうまくできないともいえる。

2点目、1点目として述べたことは、教育の原理原則論であり「そりゃそうだ」というものだ。しかも、それはいいわけがましくも聞こえるし居直りにも聞こえる。そして、実際にいいわけであり居直っている。それでいいかといえば、そうとはいえない気持ちもある。だから私たちが考えることは、長期的な影響はわからないとした上で、そこを前提として何をすればいいのか、ということではないか。

ここで2つの方策を示しておく。

1つ目の方策は、ふりかえりである。この振り返りの重要性は、集中演習に参画した講師陣のふりかえりの中

でも、指摘された。「もやもやをなかったことにしない」「創作した作品から、もういちどテーマである「ふつう」について振り返って考える」「この集中演習で得た学びはなんだったのか言語化する」などである。創作された作品よりも、創作過程が重要である。創作過程の成果は、その過程をふりかえることで、収穫できる。創作だけに終わらせない、ふりかえりを含めたプログラム作りが重要である。

2つ目の方策は「出口」を明らかにすることである。ささプロの修了生、すなわちささマネの活躍の場を作る。それは非常に即物的かもしれないが「ささプロで演劇を創作したことが、役に立った」といえること、参加者がささプロを体験したことの「役立ち」を具体的に実感することにつながるだろう。

そこまでやるのか、という意見もありうる。私も半分ぐらい、そう思う気持ちもある。しかし、ささプロが出口を準備しなくても、少なくとも、ささプロ修了後の意識づけを行うことは必要だろう。この報告書を読んだ、ラーニングマネージャーの佐久間は「ささプロとして「出口を作る」ことまではいかなくても、出口を意識させる何かはあっても良いのかもと感じました。演劇や講義を通して何を受け取り、何を今後に生かしていくのかは、ひとりひとり異なります。創作を経て、その人にとっての出口は何かを考える機会を提供することは、体験を次のステップにつなげるために効果的かもしれません」とコメントを寄せている。

出口は大事だ。そして、ささプロのプロジェクトが、その出口を作るということは、よりよい社会の実現にささプロ自体が貢献することでもあるからだ。ささプロの出口を作ることは、高等教育機関に求められている、研究・教育・社会貢献の最後に直接かわる。だから、第1期の修了生が出たあとに、私たちが行うことは、その後のささマネの活動をフォロー、サポートしていくということを考えてもよい。フォロー・サポートと書いたが、それは少し上からの言い方になっている。むしろ「面白いことなら、一緒にやらせて欲しい」ということにもなる。

将来的には、そうやって、ささマネが大学をひとつのステークホルダーとして引っ張っていくようになることを期待している。「期待している」というのも上からな言い方なら、そういうささマネを養成できるように、ささプロは力を尽くしていくことになる。そして、ささマネの企画したプロジェクトに大学が呼応していけるようになればよい。それが「共創」ということの未来像になるのではないか。

4. 講師のふりかえりとコメント

■ 要旨

集中演習に参画した、講師の振り返りを掲載する。

清水友陽

今回のプログラムでは、シアターゲーム等ウォーミングアップの時間の進行と、創作の第1グループを担当し

ました。ウォーミングアップの時間では、まずは、安心な創作環境を整えることにウエイトを置いたアクティビティを体験していただきながら、徐々にノンバーバルな身体を使った表現、コミュニケーションへと進めました。初日は様子を見ながら、おそろおそろの進行でしたが、翌日には、ステップアップした課題に挑戦できるように心がけました。

大きなテーマが「ふつう」だったので、この言葉を使って、1対1の対話の時間を作りました。あわせて「演劇」でイメージするものをあげてもらい時間も作りました。演劇を考えたときに、大きく分けて「創作する側」と「観る側」にわかれるのではないかと伝え、それぞれの視点をプラスして、演劇について考える時間も用意しました。それぞれの立場の視点から考える「演劇」と、他者の視点に立って考える「演劇」について考察することで、「ふつう」というキーワードを、多角的にとらえられたらいいなと考えてのことでした。これは、時間の関係もあり、もう一歩踏み込むことができなかったのが心残りです。このことは、全体のふりかえりでも言えることで、それぞれの立場の視点からのふりかえりと、もう1周、このワークショップを俯瞰した視点でのふりかえりができなかったことが、心残りです。次回以降の課題として、講師間でも話すべき内容だと思います。

創作の第1グループですが、初日は、ほぼすべての決めごとを、グループに参加した皆さんで決めてもらうようにしました。まずは「ふつう」についてどのように考えるか共有し、それぞれの考えを出し合いました。そのうちに、学校の普通科の話題になり、普通科が最初にあったわけではなく、特別な科のあとに普通科がある。つまり、特別が生まれることで、普通が生まれるという視点に立ち、町の住民たちがあずましく暮らすことができるのはどんな町か？というディスカッションドラマに仕上がってゆくことになります。初日は、最後まで動くことなく、それぞれの人物を掘り下げることに時間をかけました。講師側からの提案ではなく、参加者の話し合いの中でそのように進んでいきました。これは、翌日に動き出したときに、それぞれの役の立場から発言する内容に厚みを生むことにつながってゆきました。

翌日も、ミーティングから始まり、30分ほど経ったあたりで、参加者から「動いてみようか」という提案がでました。この提案が出るまで待ち続けることが、今回のグループでは良い結果につながるのではないかと考えました。動き出してみると、参加者たちから、楽になったという感想も聞こえてきて、このあたりから、アシスタントの中野さんに、客観的にどのように見えているか都度フィードバックを行い、また専門的な視点からの提案も増やしてゆくようにしました。私は、全体の進行を担当したので、最小限の発言におさえて、何か伝えたいことがあった場合は、休み時間等を利用し、中野さんと相談しながら、中野さんにイニシアチブを取ってもらいながら進行しました。繰り返し稽古してゆく中で、全日に掘り下げた人物像だったら、このような言動をするのではないかという意見が自然と出てきたのが良かったです。徐々に厚みがついていくことを体験できたのではないのでしょうか。初日に中間発表があったことや、発表後にワールドカフェでグループ以外の参加者と過ごす時間を用意したのも、第1グループでは創作の刺激になったように感じられました。

磯貝圭子

今回の創作演習では、グループ3のメイン講師を担当しました。アシスタントは戸澤亮さんでした。事前の講師間の打ち合わせで、基本的な方向性とルールはしっかり確認できていましたので、あとはグループの方々と出会って見て、そこで起こることを受け止めながら進行しようと戸澤さんと打ち合わせをしていました。

グループ3は偶然にも女性5名のチームとなりました。まずは「ふつう」というテーマについてそれぞれが話す所からスタートしました。この時点ですでに「ふつう」に関するエピソードが山ほど出て来て、これをどうまとめるのか講師の私が不安になるほどでした。大変素晴らしいことに、皆さん自らタイムキープをしながら、「ふつう」エピソードをどのように「演劇」にするのかに議論は移ります。ここで「演劇」というものに対するイメージの違いから、意見が分かれる場面がありました。「等身大の語りを舞台に乗せたい（お客様が笑わなくてもよい）」派と「お客さんを笑わせたい」派の2つです。この意見の対立がどうなっていくのか見守っていたところ「まずは具体的に場所や登場人物を決めて、やっていく中で、語りを入れるタイミングや、面白いポイントを探していこう」という中庸案が出て、「よし、じゃあ決めていこう」と先に進む…このような話し合いの流れが何度も繰り返されていました。

これは、参加者の方々がささプロのこれまでの講義で学んだことや、創作の前に清水講師が行った「傾聴」や「受け取ること」にフォーカスしたシアターゲームでの直接体験を経て、創作の議論に入るというよい流れが影響していると感じました。実際話し合いの中で「イエスアンド」だよなとか、「傾聴」だねなどの用語が出てきて、それを共通のワードとして話し合いの中で実践していることがわかりました。

また、皆さんそれぞれに豊富な社会経験をお持ちだったので、議論の進め方のバランスが取れていたのだとも思います。

もう1つ印象的なシーンを。発表が近づいてきた時、そのパートとは関係ない人が「ここは、こういう風にやったらいいと思う」と強めのアドバイスをしました。その時演じる本人が「私はそれをやるのは嫌かな……」と発言したのです。創作の現場で他者からの意見に「嫌だ」というのは勇気のいることですし、私自身「嫌」という意思を表明するのは憚られるので違う言い回しにしたり、別の案を出すことで回避する癖がついています。「嫌だ」という意思表明は私にとっても、その時のチームメンバーにとっても一瞬時が止まる意思の表れでした。メンバーはまず「そっか、それは嫌なんだね」とその意思を受け止め、それぞれがしばし考える時間を取ったあと「このような流れではどうか」「このような言い方ではどうか」など、新たなアイデアを出しながら創作のまとめに向かいました。他者にアドバイスをすることを恐れないこと、嫌だという意思を表明できる環境やチームの状況が整っていること、嫌だという感覚を受け止めた上で最適な選択肢を探そうと模索すること、この練習中に発生した出来事がまさに演劇的で、私にとってもはっとさせられた忘れられないエピソードでした。

私と戸澤さんは、後半はもう特にアドバイスすることもなく、タイムキープをする程度でただただチームの皆さんの試行錯誤を見守っている状況でした。発表もさることながら、この話し合いの過程に立ち会えたことで私自身にとっても気づきの多い時間となりました。

最後に、ラストの全体振り返りのなかで佐久間さんが「もやもやすることがあったかもしれません」と発言されていました。全体的に達成感に包まれている中で「もやもやしている」ということを正直に語れる場になっていただろうか、グループ3の話し合いの中で発生していた「もやもや」を私自身が気づいて受け止め、フォロー

することができていただろうかと、自問することができました。このささプロの取り組みにあたり、講師間で何度も意見を交わしてきましたが、その中でも多様な価値観や異なった視点で物事をとらえる経験ができた事にとっても感謝しています。

戸澤亮

参加者を完全ランダムにグルーピングし、講師陣もほぼ事前情報無しという手法を取って選んだプログラムだったので、こちら側もあれこれ入念に決めたものというより、現場の雰囲気を見て伴走していく形を取った。私は『チーム3』のアシスタント講師としてチームを見守った。

参加者から『15分程度の演劇を、台本無しで、2日間で創作し、発表する』というお題に対して、「演劇をやったことも観たことも無いから何をどうしたらいいかわからない」などの戸惑いの声は当然にあり、演劇に携わる身としても「そりゃそうだよな」と思うしかなかったのだが、「失敗しても大丈夫」「無理をしない」などの呼びかけを常にファシリテーションしてくださっていたこともあり、「私たちなりに考えて、私たちなりのモノを発表したらいいんだ」という考えを参加者自身で導き出している姿には感心した。

そもそもこのプログラムは『演劇を創る』ことが目的ではないので、そこに気付いて協力し、意見を出し合う姿勢は、こちらも見習うところがあるな、と思った。

特に驚いたのが“嫌なこと”を“嫌”とはっきり言う参加者がいたことであった。

チーム内で創作のアイディア出しをしている最中のことで、人を小馬鹿にしたと取れる表現はしたくない、みたいなことだったと思う（記憶違いでそうじゃなかったかもしれません。すみません）。もちろん参加者が嫌な気持ちになってしまうのは違うと思うしモヤモヤしたことがあるなら抱え込まない方がよい。嫌なことを嫌と言えることは素晴らしいことである。そんなふうにハッキリ伝えることができるなんて羨ましいとすら思った。

ただあまりにもはっきり断言したので、その瞬間チーム内の空気感は、何かが変わったように見えた。

その“何か”の説明は難しいが、

その一瞬の空気感に、私は共生の難しさを感じた。

前田透

シアターゲームの並びがとても良かった。初日、チームの皆さんとの話し合いで、どういう作品を作っていくかの話し合いが早いタイミングで『電車の中で色々変な出来事が起きて、それをオムニバスの上演してみよう』という方向性でまとまりかけていたのだが（人の上に人が座る、窓を見ながら座るなどの案はここで生まれていた）、私の経験上このままだと、立って動いてやってみていると早いうちに進まなくなってしまうと判断したため、今まで出て来た案を包括的にまとめられるようなストーリーやキーワードは「ふつう」以外にないかと問いかけてみた。

家族、というテーマが見つかりそうだと話し合っていたなかで、参加者の1人がこのWSに参加した経緯、また、今回の創作のテーマである「ふつう」という言葉に対する思いを自身の「家族」の経験を交えてアツク話してくれた。そして、それに応えるよう、受け止めるよう、わたしは～と、話し始める方も数名出て来て、そう

した時間によってチームのつながりが強まったように思えた。以降の話し合いは明るく活発に進んだ。1日目は内容の口頭発表だったが、2日目は朝から動き始めることができた。十分ネタを出すことができたとも思うが、最初のワークが非常に良かった。作品の稽古（本当に稽古だった）の中で段取りを整理していくのに、シンクロして歩いていくゲームが非常に有効だった。前日ゲームも含め、劇を作る際にあの時のあの視点を活用してみましよう、とコーチングすると、皆さんがすぐ話し始め、順番を決め、自分の番を待ったり、周りを見たり、ということを実践していた。

2日目の午後もギリギリまで稽古や新しいアイデアを盛り込もうと、落ち着く間もなく、また、笑顔の絶えない創作だった。

すこし大変だったのが、2日目午後の場所の移動。全4チームが劇場を使って稽古をするために場所を行ったり来たりしていたと思うが、どういうことか、私たちのチームは入れ替えがある毎に、創作場所を移動することになってしまっていた。移動先にはその前に使っていたチームが物を置いたままにしまっていたのでその片付けをしてから再開する、という少し勿体無いロス（時間的に、というより、モチベーション的に）があった。死活問題という程ではなかったが、あの時間だけでも、全体のタイムキープをする方が1人いればなんとかなった気がする。

佐久間泉真

今回の演劇創作集中演習では、創作グループ4（グループ名＝ピーマンカレー）のメイン講師として相馬日奈さんと共に受講生の創作に立ち会った。

複数人で1つのグループをファシリテーションする場合、講師間の信頼関係が重要だと考える。方針がずれていると、受講生に矛盾したメッセージを与えてしまうからだ。事前に互いの方針を話し合っておくことで、こうした齟齬を防ぎ、連携を強化できる。こうした考えのもと、相馬さんとの打ち合わせでは、創作の手法や時間配分について講師がどこまで提示するか、どう関わるかを確認した。2日間で15分の作品を創作するという制約の中で、手法を提示しすぎると「正解」として受け取られてしまう懸念がある一方、まったく手がかりがないと創作手法の検討（どうやって演劇を作る？）に時間を費やし、作品内容（「ふつう」ってなんだろう？）の検討が進まない可能性もある。また、「誰か1人の強いエピソードに偏らず、全員が当事者意識を持てる作品づくり」を大切にすることも確認した。役割分担としては、私が全体を見てタイムキープや進捗管理を担当し、相馬さんが必要に応じてグループ内に入り込んで個別の声かけやアイディア出しをサポートする、そして状況に応じて柔軟に距離感を調整する方針を立てた。

実際の創作では、受講生が「ふつう」をテーマに雑談を通じて自分たちのエピソードを引き出し、それを舞台上の表現にしていく過程で、多くの発見があった。札幌らしいカレーの場面も、エスカレーターの上の乗り方の場面も、それぞれの「ふつう」がぶつかり合う中で、押しつけではなく対話によって調整しようとする姿勢が自然と立ち上がっていた。

終了後、多くの受講生に「一体感」や「高揚感」が見られた。それは素晴らしい一方、「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」としては、その

「一体感」の正体についても考える必要があると感じた。共生社会の実現には、「一体感を持てた私たち」よりも、「一体感を持ってない他者」とどう調整していくかが課題になるからだ。高揚感によって、調整のもどかしさや難しさがなかったことにされていないか、解決したかのように錯覚していないか、注意が必要だと感じた。

講師として特に振り返りたいのは、「面白さ」との向き合い方である。一人ひとりの取り組みをそのまま面白がることと、ウケをとろうと「面白くしよう」とすることは区別すべきだと考える。昨年の演劇的手法の研究会（第6回）で種村さんがまとめたように、「面白い」ことが価値となると、人は「面白い」ことが正解だと解釈し始める。するととたんに正解である「面白い」を探し始める」という指摘がある。シアターゲームや話し合い、創作の場面で、講師のふるまいが「面白いことをしなくてはいけない」という空気感を作っていなかっただろうかと、自戒も込めて振り返る。受講生の出してきたものを「面白い」と肯定的に受け取るとは大切だが、それが「面白いものを作らなければならない」というプレッシャーへと転じると、「面白くなれないわたし」を受講生の中に生んでしまう可能性がある。講師が評価から自由に、ただそこに出てきたものを面白がる態度を示

すこと。失敗やうまくいかないことも含めて、そこにあるものをそのまま受け取ること。その態度が、受講生の安心につながるのではないかと考える。ただ、面白くしようとすること自体が間違っているかと言えばそうでもないのに、難しい。

演劇創作では、自分とは異なる属性の人物を演じる際に、無意識のうちに偏見やステレオタイプが入り込むことがある。実際、発表作品にはステレオタイプなキャラクターを演じているグループもあった。多くの場合、そこに悪意はなく、その属性の当事者を「知らない」ことが原因だろう。受講生からも、こうした表現にモヤモヤを感じたというコメントがあった。今回は時間の制約もあり、そこまで踏み込んで創作できなかった。もう少し余裕があれば、講師がこのキャラクター像はステレオタイプになっていないかと問いかけることができ、演劇で共生社会を考える上で、さらに深い学びの機会が得られたかもしれない。

ささプロの講義で扱われた「心理的安全性」や「イエス・アンド」が、創作の現場で実践されていたことも興味深かった。知識が体験を通じて腑に落ちる瞬間を、講師として目の当たりにできたことは貴重な経験だった。

8章 ワークショップ

サマリー

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、北海道大学の教員や、学外の有識者をゲストに招いて、ワークショップを対面で合計3回の実施した。ワークショップは、講義とは異なるスタイルで、ざっくばらんにゲストや参加者同士で対話することを通じて学習内容を深めることを目的としている。また、ワークショップは参加者同士のネットワーキングの機会となる。

ささプロのWSはプログラムの修了のための必修ではない。しかし、3回のWSには毎回10名以上の参加者があり、その中には道外からの参加者も含まれていた。

本章は、ささプロで実施した、3回のワークショップの内容をまとめ、報告する。この報告は、WSに参加できなかった受講生に向け、ラーニング・マネジメント・システム内で公開したささプロWS実施レポートを元に行っている。

表 8-1 ささプロのワークショップ一覧

回と実施日	ワークショップタイトルと講師
第1回 10月19日（日）	開講特別ワークショップ レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したワークショップ～学びの目標をつくる～ 川本思心（リカレント教育推進部）
第2回 11月15日（土）	ユニバーサルデザインなあそびをつくろう 明田川知美（ささプロ協力教員／北海道武蔵女子大学 専任講師）
第3回 12月6日（土）	「公共・政策」を考える 武藤俊雄（ささプロ協力教員／北海道大学公共政策大学院 准教授）

1. 開講特別ワークショップ レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したワークショップ～学びの目標をつくる～

報告者：佐久間泉真（ささプロラーニングマネージャー）

■ 要旨

2025年10月19日（日）に「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」（以下、ささプロ）の開講に合わせ、開講特別ワークショップ「レゴ® シリアスプレイ® を用いたオープニングワークショップ～学びの目標をつくる～」（以下、本ワークショップ）が行われた。

本ワークショップでは、レゴ® シリアスプレイ®（以

下、LSP）のメソッドと教材手法を活用し、受講生がまだ言語化されていない自身の内なる気持ちにアプローチすることでし、受講生同士がその多様な経験や価値を知り合うこと、共生の難しさを体験すること、そして学びの目標を具体化することを目指した。本節は、本ワークショップの内容と所見をまとめる。

1.1 実施概要

本ワークショップの実施状況は次に示すとおりである。

表 8-2 開講特別ワークショップ レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したワークショップ～学びの目標をつくる～実施状況

実施日	2025年10月19日（日）13：00～16：20
会場	北海道大学札幌キャンパス クラーク会館 3階大集会室 2
ファシリテーター	川本思心（北海道大学大学院理学研究院 准教授／リカレント教育推進部部長）、松山元樹、村上彩（北海道 LSP ファシリテーターズ）
撮影	伊能武生（usagiMark photo）
参加者	ささプロ 2025 年度受講生 18 名（うち 1 名は途中退出）

ワークショップの実施に先立ち、ささプロの開講式を開催した。リカレント教育推進部の種村が開講の挨拶と、ささプロの受講についてのガイダンスを行った。



図 8-1 開講の挨拶とガイダンスを行う種村剛リカレント教育推進部特任教授（写真：usagiMark photo）

1.2 ワークショップの流れ プログラムの構成

本ワークショップは、レゴ® ブロックの組み立てに慣れるための簡単な課題から始まり、抽象度の高いテーマへと段階的に移行するよう、緻密なスモールステップで構成されている。全体を6ステップに分け、5番目を中心的な共同的なワークとして位置づけ、それをふまえて個人の目標に立ち戻る構成となっている。

LSP の基本原則

ワークショップ開始時に、LSP の「3つの約束」が共有された。

1. 手を信じる：頭の中で設計図を書いてから作るのではなく、まず手を動かす
2. 作品がすべて：焦って言葉にしようとしなくても、作品が助けてくれる
3. 相手の言葉を受け止める：勝手に解釈したり、勝手にまとめてはいけない

これらの原則は、ワークショップ全体を通じて一貫して重視されるものである。



図 8-2 ワークショップの説明を行う川本思心リカレント教育推進部部長（写真：usagiMark photo）

表 8-3 ワークショップの構成

時間	内容	説明・目的
13：00-13：20	ガイダンスと LSP の説明	ワークショップの趣旨説明、LSP 手法の説明
13：20-13：33	ワーク 1/6：タワーを作る	2 分間でできるだけ高いタワーをつくる レゴ® に慣れる、自己紹介、アイスブレイク
13：33-13：38	ワーク 2/6：手本をもとに作る	お手本がある課題を制作
13：38-13：50	ブロックを足して語る「“演劇をやる” ささプロにやってきた私の気持ち」	作ったお手本に 1~2 つレゴ® ブロックを足して、自分の気持ちを表現する
13：50-14：20	ワーク 3/6：個人モデル「こんな共生はちょっと違う」	お手本のない抽象的なテーマへの移行
14：20-14：30	休憩	
14：30-15：05	ワーク 4/6：個人モデル「私にとって最高に心地よい共生」	「社会的に」ではなく、あくまで「私にとって」の理想的な共生を表現
15：05-15：45	ワーク 5/6：グループ共有モデル「私たちにとって最高に心地よい共生」	それぞれの個人モデルをかけあわせ、ストーリーで語る
15：45-16：20	ワーク 6/6：個人モデル「今と違うささプロ修了時の私」	ささプロでの学びの目標設定、グループを超えて全体での共有

1.3 観察と考察 1：レゴ作品を媒介としたコミュニケーション

「モノ」を介した対話の効果

報告者は、ワークショップを観察し、本ワークショップでは、レゴ® ブロックで創作した作品が参加者の対話の媒介として機能しているように感じられた。特に最初のタワー制作とその共有・自己紹介の場面では、多くの参加者が作品に視線を向けながら語る様子が見られた。初対面の参加者同士が、いきなり相手の目を見て自己紹介をするのは緊張する。しかし、間に作品があることで、その作品を見ながら話すことができる。直接相手の目を見なくても自然に会話ができるため、初対面の参加者同士が対話するための、心理的なハードルが下がっていたように思われる。

その後の課題で、自分の内面的な価値観や感情を表現する場面でも、同じようにこの「モノ」の存在が参加者に安心感を与えていたように思われる。

実際、受講生が提出した受講後のアンケートにも、レゴ® ブロックの作品を通じたコミュニケーションの効果

を実感する声があった。

・初めて会った人たちとも、その人の作品を見たり、その作品について語り合うことでスムーズなコミュニケーションになりました。(受講後の感想から抜粋)

・内側をさらけ出す(?) ような、ちょっと恥ずかしい気持ちにもなりましたが、そこはお互い様ということでだんだん気にならなくなりました。(受講後の感想から抜粋)

レゴ® ブロックの作品を通して自分の内面を表現することは、言葉で直接語るよりも間接的でありながら、同時にビジュアルとして明確に示される。慣れないレゴに「恥ずかしさ」を感じつつも、全員が同じプロセスを経ることで(「お互い様」)、その恥ずかしさが徐々に緩和されていったのではないだろうか。



図 8-3、図 8-4 レゴ作品を通してコミュニケーションをとる受講生



〈写真：usagiMark photo〉

ファシリテーションによる質問

出来上がった作品に対する、ファシリテーターからの「なぜその色を選んだのか?」「なぜその形をそこに配置したのか?」といった質問は、参加者が自分でも意識していなかった選択の理由を言語化するきっかけとなっていたように見えた。

作品を作る際、多くの選択は無意識的あるいは直感的に行われる。色、形、配置、向き……これらの選択には、作り手本人も気づいていない意味が込められていることがある。ファシリテーターの質問は、この潜在的な意味を顕在化させる役割を果たしていたように思われる。

例えば、「なんとなく」「特に理由はない」ように思えた選択についても、「なぜこのブロック（人間の形をしている）は、座らせたんですか?」という質問を受けることで「このブロックは自分自身を表していて、自分だったら立つより座っているかなと思った」といった解釈が生まれる場面が複数見られた。質問を受けて初めて、自分の選択に込められた意味に気づくというプロセスは、LSP の特徴といえるのではないだろうか。



図 8-5、図 8-6 テーブルファシリテーター村上彩（左）と松山元樹（右）

さらに興味深かったのは、ワークショップが進むにつれて、参加者同士でもファシリテーターと同様の質問ができるようになっていた点である。最初のタワー制作の段階では、ファシリテーターが主導して質問を投げかけていましたが、個人モデルの共有場面では、参加者同士が「なぜこの色にしたんですか?」「このブロックにはどんな意味があるんですか?」と自然に質問し合う様子を確認することができた。

受講後のアンケートには、次のような感想があった。

・自分の思いを表して、言語化できないところは先生や周囲の方が声をかけてくださって、それも嬉しかったです。（受講後の感想から抜粋）

言語化することが苦手な参加者、あるいは自分の内面を言葉にすることが難しい場面でも、ファシリテーターや他の参加者からの質問や声かけは、自分を見つめる良い機会となっていたことがうかがえる。



〈写真：usagiMark photo〉

1.4 観察と考察2：個人モデルから共有モデルへ：「とまどい」の分析

受講生の言葉から見る「とまどい」の意味

ワーク 5/6 のグループ共有モデル作成において、それまでのワークから明確な変化が見られた。個人モデルの制作では比較的スムーズに進んでいた参加者が、グループでの共有モデル作成になると戸惑いを見せる場面が増えていたように感じられた。

・皆さん違った価値観を持っている事が改めてわかり、その違いの共通点を見出す難しさを実感した時間でした。（受講後の感想から抜粋）

・ワーク中は『（メンバーの考えについて）勝手に解釈をして、勝手にまとめてはいけない』という思いが先に立ち、能動的な対話ができなかったと反省する一方、この『とまどい』も多様性のある社会では当然に起こり得る現象だとも思いますので、この点は大切な気づきだった気がします。（受講後の感想から抜粋）

・限られた時期で、テーマに沿ったイメージを形にす

る難しさを感じた。普段使わない思考を否応なしにフル稼働しなければならず、かなり頭の中が熱くなった。（受講後の感想から抜粋）

また、「私の作品はない方が良い」と遠慮する参加者や、「私の作品を置ける場所があれば、誰か置いてください」と受動的になる参加者も見られた。

共有モデルを作成する際、ファシリテーターから、「共通解を探す」わけではないことが説明された。共通ではなく、共有であること。違いを残したまま、どうやって1つの世界を作るかという問いに向き合う。共通点を見つけて「みんな同じですね」と落ち着くことは、ある意味では簡単である。しかし、それでは多様性が消えてしまう。一方で、「それぞれ違うから、別々にやりましょう」と分かれてしまえば、共生の共有モデルは成立しない。

参加者が体験したのは、その中間にある難しさといえるだろう。違いを認めながら、互いに影響を受け合い、予想しなかった関係性を発見していくプロセスにおいて、「とまどい」や「遠慮」が生まれることは当然あるといえる。

特に「勝手な解釈をして、勝手にまとめてはいけない」という思いが先に立」という感想は、LSPの「3つの約束」の1つである「相手の言葉を受け止める」という原則を、参加者が十分注意していたことを示しているともいえる。他者の作品を自分の価値観で解釈し、安易に統合しようとする事への慎重さは、多様性を尊重する態度の現れであると捉えることもできるだろう。

しかし同時に、この慎重さが「能動的な対話ができなかった」という振り返りにもつながっている。他者を尊重するあまり、積極的に関わることを躊躇してしまう。この葛藤は、多様性を重視するコミュニティにおいて普遍的に生じる課題と言えるのではないだろうか。今後のささプロでの学びや、演劇創作集中演習での協働を考えるにあたり、大きなヒントとなるかもしれないと感じた。

1.5 「足し算」と「掛け算」

ある受講生は次のように振り返っていた。

・最後の方のワークでは、参加者それぞれの大切を『足し算』するのではなく、『掛け算』になるような対話ができたらより良かったのかもと考えました。(受講後の感想から抜粋)

この「足し算」と「掛け算」という比喩は、共有モデルのあり方を考える上で非常に示唆的といえるだろう。

「足し算」とは、各人のアイデアや価値観をそのまま並べ置くことである。Aさんの理想、Bさんの理想、Cさんの理想を、それぞれ独立した要素として配置する。これは多様性を保つという意味では重要ですが、それらが互いに関係を持っていない状態とも言える。

一方、「掛け算」とは、相互に影響し合い、予想外の化学反応を起こすことである。Aさんの理想がBさんの理想と出会うことで、Aさん自身も予想していなかった新しい要素が生まれる。そのような相互作用を通じて、個々の合計を超えた何かが創発される可能性を指している。

この観点も、私たちが目指す「共生のまちづくり」を考える上でのヒントになるのではないだろうか。私たちが目指す共生社会とは、違いを並べて個々に認め合う社会なのか、それとも、違いが出会うことで新しい可能性が生まれる社会なのか。ささプロの今後の学びにおいても、この「足し算」と「掛け算」のメタファーは、重要なテーマとなるかもしれないと感じた。



図 8-7 共有モデル「SOS が出ささる ついつい行かざる楽園」(グループ A) (写真: usagiMark photo)



図 8-8 共有モデル「風通しの良いグローバル社会」(グループ B) (写真: usagiMark photo)

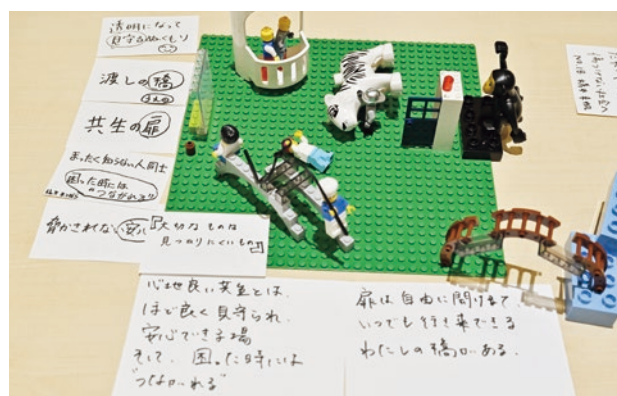


図 8-9 共有モデル「大切なものは見つかりにくいもの」(グループ C) (写真: usagiMark photo)

1.6 演劇創作集中演習とのつながり

ささプロは2026年1月に必修科目として演劇創作集中演習が用意されている。ここで、LSPと演劇創作の共通点について考えてみたい。

現代演劇において重要な考え方の1つは、「人間は周りの人間や環境の影響を受けて、変わりながら生きていく」という概念である。演劇創作では、俳優のやり取りによって互いに影響を受け合うことが重視される。これは、単に「アクション」を起こすことだけでなく、「リアクション」を通じたやりとりの重要性も意味している。誰かの表現が他の誰かに影響を与え、それがまた別の誰かの表現を変えていく。そうして登場人物の関係性を構築し、演劇を成立させていく。

今回のワークショップにおけるグループ共有モデルの作成プロセスは、演劇創作のプロセスと構造的に似ているといえるだろう。LSPでは、自分の表現が、意識的／無意識的に周りに影響を与え、同時に周りから影響を受けることが、物理的な配置として目に見える形で表現されていた。このプロセスは、演劇創作における「相互に影響を受け合う」関係性の構築と重なる点が多い。演劇創作も、異なる表現や価値観を持つ人々がやり取りをし、一つの作品を作る営みであり、その意味で共有モデルの作成と言えるだろう。

きっと、今回のワークショップで参加者が体験した「とまどい」は、2026年1月の演劇創作集中演習でも再び経験することになるのではないだろうか。その際に、私たちの目指す「共生のまちづくり」の実現のためにどのようなコミュニケーションが必要か、あらためて考えていきたいと考えている。

1.7 まとめ

本ワークショップは、受講生の顔合わせと学びの目標設定という目的を達成するとともに、「他者との関わりあいと相互に影響を受け合うこと」を体験する場として機能していた。LSPは、言語化されにくい内面的な感覚や価値観を、レゴ作品という物理的な形で表現し、それを媒介として対話を深める手法といえる。

特に、グループ共有モデル作成の過程で生じた「とまどい」は、多様な人々が協働する際に避けられない課題を体験する機会となった。この経験は、2026年1月の演劇創作集中演習において、異なる価値観を持つ人々が共に1つの作品を作る際の、考え方の重要なヒントとなるだろう。



図 8-10 ワークショップ終了後の集合写真

〈写真：usagiMark photo〉

2. 第2回ワークショップ： ユニバーサルデザインなあそびをつくろう

報告者：種村剛

■ 要旨

2025年11月15日（土）に、ささプロ第2回ワークショップ「ユニバーサルデザインなあそびつくろう」が行われた。ファシリテーターは、北海道武蔵女子大学専任講師 明田川知美氏（以下、明田川）が務めた。本節は、本ワークショップの内容と所見を述べる。

2.1 実施概要

本ワークショップは、身近にあるものを使って、誰も

が楽しんで参加できる「あそび」をすることで、「創作するプロセス」を通じた学習を体験することがねらいである。演劇は、drama、theaterの他に、playと表現される。playは「あそび」である。ゆえに、あそび作りと演劇創作は連続しているともいえるだろう。鴻上尚史氏も、演劇のもとには「ごっこ遊びがある」ことを指摘している。

今回のワークショップは、ささプロの特色である、演劇創作集中演習のスマールステップとしても機能している。

表 8-4 第 2 回ワークショップ「ユニバーサルデザインなあそびをつくろう」実施状況

実施日	2025 年 11 月 15 日（土）14：00～17：00
会場	北海道大学学術交流会館第 3 会議室
ファシリテーター	明田川知美（北海道武蔵女子大学専任講師）
参加者	ささプロ 2025 年度受講生 13 名



図 8-11 ファシリテーターの明田川知美氏

2.2 実施内容

プログラムの構成

本ワークショップは 3 部構成である。最初に明田川がショートレクチャーを行い、講師の自己紹介や「ユニバーサルデザインなあそびをつくる」ワークショップのデザインのきっかけを紹介した。次に 4～5 名の 3 グループに分かれて「ユニバーサルデザインなあそびをつくる」ワークを実施した。そして最後に「あそんでみる」として、それぞれのグループが作ったあそびを、参加者で試行した。

表 8-5 ワークショップの構成

時間	内容	説明・目的
14：00～14：20	ショートレクチャー	ファシリテーターの自己紹介、ワークショップの説明、ペットボトルモルックの試行
14：20～16：15	ユニバーサルデザインなあそびをつくる	グループで身近にあるものを使って「あそび」をつくる
16：15～17：00	あそんでみる	実際に作った「あそび」を試してみる

2.3 準備したものと会場のセットアップ

今回は身近にあるもので「あそび」を作るために、材料と道具を用意した。

表 8-6 ワークショップで準備したもの

・セロテープ ・カッター ・はさみ ・のり ・養生テープ ・カッターマット ・紙コップ ・紙皿 ・たこ糸 ・新聞紙 ・ふせん ・巨大ふせん ・色画用紙 ・折り紙 ・空のペットボトル（1 人 2 本持参） ・レゴ ・ゴミ捨て用のポリ袋
--



図 8-12 会場の床にはブルーシートをひいた



図 8-13 あそびづくりのための物品を机の上に配置しておいた

受講生には空のペットボトルを持参することを、ラーニング・マネジメント・システムを用いて事前連絡しておいた。受講生から「『空のペットボトル』で何をするのだろう」と期待感が湧いたとの感想も聞くことができた。受講生の準備の負担をゼロにするのではなく、少しの準備に受講生も参加することが、ワークショップの期待感を高める可能性が示唆された。また、輪ゴムや段ボールなどを準備してもよかったかもしれない。

ワークショップのセッティングで、床にブルーシートを引き「あそび」を試行するためのスペースを準備し

た。机の上で作業すると「机の上のサイズのあそび」を作る傾向が生まれる。空間の広さが作業そして「あそび」の大きさを規定するともいえる。

床を作業スペース／「あそび」スペースに設定することで「床に寝転ぶ」など、より大きく身体を使う「あそび」を作ることができるようになる。事後の振り返りにおいて、明田川曰く、「ござ」を用意したらもっとよかったのではないかと指摘があった。ワークショップを行う際の、空間のデザインの重要性を改めて感じた。

2.4 ショートレクチャー

明田川の専門は、教育行政学、キャリア教育、ジェンダーである。北海道産業教育審議会の副会長を務めている。他に、日本 OECD 共同研究 北海道あそび座 (Ezo 座) 共同代表、不登校を語る親カフェ「ポレポレ」共同代表を歴任している。

明田川は、社会をより良いものにしていく活動、「社会変革」を活動目的に掲げている。彼女は、和歌山大学学長を務めた山本健慈氏の言葉「研究者・行政・市民のそれぞれに、3人のバカを見つけることです」を引用し、人びとの参加の重要性を指摘した。人々が参加するためには、①人びとが、自分から主体的に活動して事なすこと、②そのための伴走支援が求められる。

基本的な社会づくりの方向として、明田川は、OECD の提唱する「OECD ラーニング・コンパス (学びの羅針盤) 2030」を紹介した。この概念は「教育の未来に向けての望ましい未来像を描いた、進化し続ける学習の枠組み」と説明されている。ラーニング・コンパスの構成要素には、より良い未来の創造に向けた変革を起こす「コンピテンシー」、「AAR サイクル」(後述)、そして、生徒が未知なる環境の中で自立し、自ら進むべき道を見つける「生徒エージェンシー」などがある。

表 8-7 ラーニング・コンパスの参照資料

- ・ OECD ラーニング・コンパス (学びの羅針盤) 2030
https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/education-2040/concept-notes/OECD_LEARNING_COMPASS_2030_Concept_note_Japanese.pdf
- ・ 次期教育振興基本計画の策定に向けた検討状況について (ウェルビーイング関係)
https://www.mext.go.jp/content/20230120-mxt_sisetuki-000027108_40.pdf

AAR サイクルとは、見通し (anticipation) → 行動 (action) → 振り返り (reflection) の頭文字をとったものである。「できそうと思ったら、まずやってみて、振り返り修正する」、この循環を回していくことが、AAR サイクルの要点に相当する。

PDCA サイクルの場合、まず最初に「計画」を立てることが示される。これに対して AAR サイクルは、必ずしも初期計画を綿密に定めるのではなく「できそうだ」という見通しで十分とする点が異なる。これによって、AAR サイクルは PDCA サイクルと比較して最初の一步のハードルを下げるができるようになる。

次に、明田川は「ユニバーサルデザインのあそびをつくる」ワークショップの実施のきっかけを紹介した。能登半島の震災で、多くの人が避難所での生活を余儀なくされた。一方で、障害がある人は避難所での生活を遠慮

して車中泊を行う傾向もあることが指摘された。車中泊はいうに及ばず、避難所での生活においても、エコノミークラス症候群のリスクが高まることが知られている。そこで、能登から日本 OECD 共同研究事務局へ、誰もが参加できる、避難所にあるものを使った、身体を動かすアクティビティの実施についての問い合わせがあった。これが「ユニバーサルデザインのあそびをつくる」ワークショップのきっかけになった。

続いて、コミュニティスポーツについての説明が行われた。明田川は、北海道教育大学岩見沢校キャンパスの山本理人教授 (キャンパス長) の講演に感銘を受けたことを紹介した。山本教授によれば、スポーツの語源は、気晴らしを意味する *deportare* (デポルターレ) である。もともと、スポーツは、気晴らし、すなわち、あそびやレクリエーションのそのものであった。それが近代になって、速さや美しさを競うスポーツ＝「競技」に転換したのである。「あそび」が、冒頭で述べたように演劇だけではなく、スポーツとも関連する概念であることは、大変興味深く感じた。

最後に、ペットボトルを使った「モルック」の実演を行った。12 本の 1 から 12 までの数字がついたペットボトルと投げるためのペットボトル (スキットル) 1 本、合計 13 本を用意した。モルックのルールはシンプルである。2 チームに分かれ 50 点ピタリを取った方が勝利する。点数のルールは 2 つある。スキットルを投げて、1 本のペットボトルが倒れた場合、数字が点数になる。2 本以上倒れた場合は、その本数が点数になる。仮に 47 点獲得していた場合、3 点のペットボトルを 1 本倒すか、3 本のペットボトルを倒せば、50 点になって勝利となる。一方で、50 点を超えた場合は、25 点に戻りゲームが続く。モルックのセットがなくとも、工夫をすれば、身近なものを使って、同様のあそびを考えることができることが、具体例を持って示された。

2.5 ユニバーサルデザインなあそびをつくる

レクチャーの後は、4~5 人で構成される、3 グループに分かれて、それぞれユニバーサルデザインなあそびを



図 8-14 手を使って工作するグループ

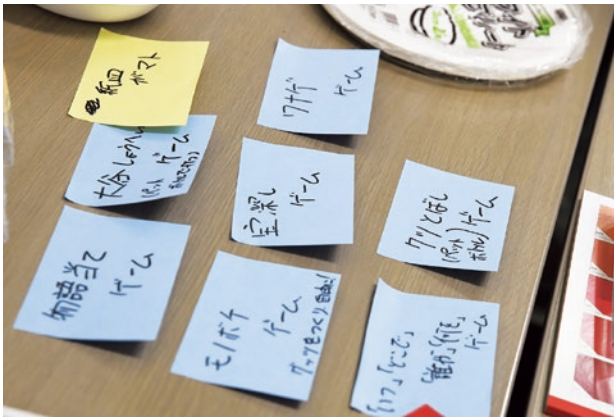


図 8-15 ふせんにアイデアを出すグループ

つくるアクティビティを実施した。あそびをつくる時間は約 55 分設定された。

明田川が指摘するのは、どこでやっても、誰がやっても、最初の 1/3 程度の時間は「もんもん」「じりじり」「もやもや」する時間がある。しかし、時間の制約があるなかであそび完成させないといけないので、あるタイミングで「スパーク」して、あそびの形が具体的になっていく。こうなったら完成までもっていきなとのこと。30 分のワークの時間でも、90 分でも、3 日でも「もん

もん」とする時間の「割合」は変わらない、30 分なら 10 分、90 分なら 30 分、3 日なら 1 日「もんもん」する。このような「割合」が生じる理由はうまく説明はつかないのですが、経験的には確かにありそうだと感じる。

「もんもん」とした時間の後に来る「スパークする」とは AAR サイクルでいうのならば、「こうやってみたいのではないか」という最初の A である見通し (anticipation) がついて、行動 (action) へ進むことに相当するといえるだろう。

「もんもん」としている時間に何が行われているのかも重要である。今回は、ふせんを使ってアイデアをまとめようとするグループ、とりあえず一人ひとりがモノを使って工作を始めるグループ、膝を詰めて話し合うグループそれぞれが観察できた。最後のチームも、会場に用意したペットボトルに触れながら、あそびを考えている様子であった。それぞれのグループごとに、ふせん、紙コップ、ペットボトルと違いはあれど、モノに触れながらアイデアを共有していくことは共通していた。アクターネットワーク理論によれば、私たちがモノに触れることで「見通し」をつくりあげていくともいえるし、またモノが私たちの「見通し」を触発しているだろう。

ワークショップの後の振り返りで、明田川は「ファシリテーターに「何をやればいいですか」と聞いてこない点が良かった」ことを挙げた。学生とワークショップを



図 8-16、図 8-17 身体を使って試行錯誤する様子



図 8-18、図 8-19 いろいろやっている様子が面白い





図 8-20、図 8-21 受講生が工作する様子



行くと「〇〇を使っていいですか?」「〇〇をやってもいいですか?」とたずねられることが多い。学生の「許可を取らないと動けない」傾向に違和感があるとの指摘であった。確かに今回のワークショップでは、ファシリテーターへの質問は2件程度で、その後は受講者の判断で、ペットボトルを切ったり、コラージュを始めたりしていた。このことは、先に触れた OECD の「ラーニング・コンパス」にある「生徒エージェンシー」に相当するのではないだろうか。

「あそび」は遊んでいても楽しいし、「あそびをつくる」過程も楽しい。実際、受講生は、楽しそうに「あそびづくり」を行っていた。「あそび」をつくる過程もまた「あそび」であるといえるのではないだろうか。もっと突き詰めれば「あそび」と「あそびをつくる」ことはひと続きのものだとも捉えることができる。「あそび」をしているうちに新しい「あそび」がつくられていく。子どものときのことを思い出せば、そういうことは普通にありうることだと感じた。

ワークショップの後の振り返りで、明田川は「遊びはそれ自体が目的であり、何かのためにするという「手段」と異なる」と指摘した。「あそび」は楽しい。そのとき私たちは「楽しむ」ことを目的にして「手段」として「あそぶ」のかというと【本来】はそうではないはずである。「よしこれから、効率よく楽しむために遊ぶぞ」と子どものときの私たちは考えなかったはずである。しかし、大人の私たちは知らないうちに「明日の仕事にさわりがない程度に、リフレッシュするためにあそぶ」ことを行うようになる。このとき「あそび」は、仕事のための「手段」になっているといえるだろう。目的と手段を切り分けることは重要なことである一方で、楽しさそれ自体を、手段にすることなく、受け入れることで生まれる豊かさがあることを改めて考える機会になった。

2.6 あそんでみる

グループに分かれて創作した「あそび」を紹介して、実際に試行した。1 グループの時間は15分程度である。

A チームのつくった「あそび」は「パイレーツ・オブ・ささプロ」、宝探しゲームである。

チームメンバーのひとりから「絶対に巨大ふせんを使ったかった」との声があった。初めてみる巨大ふせんが「巨大ふせんをつかうあそびづくり」を触発したと解釈することもできる。モノが発想を引き出す好事例ではな

いだろうか。協力するタイプのゲームは全体の協働作業や、達成感を醸成する傾向がある。

表 8-8 A チームが考えたあそび

タイトル	パイレーツ・オブ・ささプロ
使ったもの	ふせん、巨大ふせん、新聞紙、折り紙
あそびの内容	ふせんに書かれた、会場のある場所を探すと、ヒントが隠されている。ヒントをあつめると、巨大ふせんに、宝箱のある場所のヒントがあらわれる。ふせんには「お助け」アイテムが1つある。アイテムを使うと「糸でんわ」でヒントが得られる。巨大ふせんのヒントを使って、宝箱を見つける。

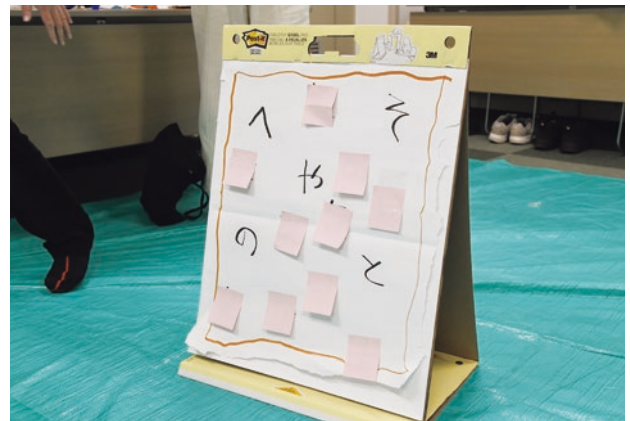


図 8-22 巨大ふせんが遊びを創発させていく

B チームのつくった「あそび」は「入ると気持ちのいい遊び」である。ピタゴラ装置、輪投げ、けん玉のほか、巨大ふせんの三角の構造に「入る」あそびを創作した。

チームでは一度も成功しなかったというけん玉。実際にあそんでトライすること、数回。無事に成功して、周りから歓声が上がった。ちょっと難しくても、成功すると嬉しい。そして、周りがそれを寿ぐことで、全体に明るく、楽しい雰囲気が生まれることの好事例であると感じた。

表 8-9 B チームが考えたあそび

タイトル	「入る」と気持ちのいい遊び
使ったもの	ペットボトル、巨大ふせん、紙皿、紙コップ、色画用紙
あそびの内容	ピタゴラ装置（ペットボトルのキャップを、うまく紙コップに誘導する） 輪投げ（巨大ふせんを的にして、紙皿で作った輪を投げる） けん玉（ペットボトルと紙コップでつくったけん玉） 巨大ふせんの三角の構造に「入る」



図 8-23 遊びを試す受講生の様子

C チームのつくった「あそび」は「のっけてはさんで 1・2・3！」である。

表 8-10 C チームの考えたあそび

タイトル	のっけてはさんで 1・2・3！
使ったもの	ペットボトル
あそびの内容	親が 2 種類のカードをめくる。1 つには体の部位が書かれている（肩・腰・頭など）、もう 1 つには 1 から 3 の数字が書いている。 親の右隣から、カードに書かれた体の部位で、書かれた本数のペットボトルを保持する。 保持をスタートする時に「のっけてはさんで」と掛け声を出す。まわりの人は「いち・に・さん」とカウントする。 成功したら、時計回りで順に同じことを行う。ただし、以前に行ったやりかたはできない。

それぞれのグループから 2 名出て、最初は「勝敗」を決めるゲームだったものが、やっているうちに「試行錯誤して成功させることを応援する」ゲームに自然と変わっていったのが興味深い点である。頭にペットボトル 2 本「のっける」のは無理だろうと思うところを、一生懸命トライして成功すると、みんなが驚いたり喜んだりすることが面白い「あそび」であると感じた。人を「面白がらせよう」としているわけではなく、ただ、一生懸命に「ペットボトルを 2 本頭にのっけよう」とする様子が、面白く、観客が一体になって盛り上がる。大人が一

生懸命、遊びに取り組む様子は、とても面白い。これは演劇にも通じる点であると思われる。



図 8-24 床にブルーシートを敷くことで可能になる身体の動き

2.7 全体を振り返って

このワークショップで学べたことを、報告者の視点からまとめる。

- 1) ラーニング・コンパス（コンピテンシー、AAR サイクル、生徒エージェンシー）の知識
- 2) 演劇創作集中演習の準備としての、グループ創作の体験
- 3) モノや身体が創発するアイデアを活かす体験

「あそび」をつくるワークショップは私たち大人に内省を促すものである。そもそも、私たちは「子ども」のとき、砂場で校庭で、その辺にあるものを使って、勝手にあそんでいた。あそぼうと思わずともあそんで、あっという間に昼休みや放課後が終わっていた。一方で大人になって「あそびをつくろう」とすると、やっぱりどこかで構えてしまい、身をすくませる。子どもの時には構えずにできていたことについて、構えてしまう。ちゃんと手順を踏もうと考える。「あそびをつくるための最善の方法」を探そうとする。どうしてそうになってしまうのか。それは、ちゃんと手順を踏んで、最善の方法を模索した方が、よいことが多いからだともいえるだろう。それが大人になることだといえるのかもしれない。

だから今回の「あそび」をつくるワークショップに違和感を覚えた人もいられるかもしれない。楽しめない、おいでけぱりになっているような気持ち、所在なさ、どこか醒めてしまっている自分、そういうものを感じることもありうる。それは、大人だから。大人はワークショップで「あそび」をつくることの意味や目的を考える。そうしていると「あそび」が楽しいものであるのに、楽しめなくなる。楽しいはずの「あそび」が楽しめない。だから何か腑に落ちない。

正直にいうならば、その違和感は宝である。ただ単に「楽しかった」よりも「なぜ楽しめないか」と問うことの方が重要だ。楽しい体験は薄れる一方で、なぜ楽しめないのかは、考え続けることになるからだ。考え続けることは発見を促し、多角的な見方を可能にする。それは、人生を豊かにすることにつながるからだ。もちろんワークショップが「楽しかった」ならば、それはよいことだ。なぜ楽しかったのか、そして、もし次に自分が同様のワークショップを行うとするならば、何を工夫する

のか。そういうことを考えることはやはり大事なことだ。
「ワークショップやそのファシリテーターがなんらかの結論や知見を私に与えてくれる」というモードから

「ワークショップの体験から、何を自分が発見するのか・何を掴み取るのか」に気持ちを切り替えることが、大人の学びの肝要な点であろう。



図 8-25 集合写真

3. 第3回ワークショップ：「公共・政策」を考える

報告者：佐久間泉真（ささプロラーニングマネージャー）

■ 要旨

2025年12月6日（土）に、ささプロ第3回ワークショップ「「公共・政策」を考える」が行われた。ファシリテーターは北海道大学公共政策大学院准教授 武藤俊雄氏（以下、武藤）が務めた。本節は、本ワークショップの内容と所見をまとめる。

3.1 実施概要

本ワークショップでは、公共政策マネジメントのロールプレイングゲームを通じて、受講生が架空自治体の部長役として財政シミュレーションを体験した。この経験を通じて、価値観の異なる他者との合意形成の難しさを実感し、公共性や政策の本質について理解を深めることがねらいである。

表 8-11 第3回ワークショップ「「公共・政策」を考える」実施状況

実施日	2025年12月6日（土）15：30～17：00
会場	北海道大学学術交流会館第3会議室
ファシリテーター	武藤俊雄（北海道大学公共政策大学院 准教授）
参加者	ささプロ 2025年度受講生 14名、NTT 社会情報研究所 1名



図 8-26 開始の様子



図 8-27 講師の武藤俊雄氏

3.2 ワークショップの流れ

プログラムの構成

本ワークショップは、前半の体験型ロールプレイング

ゲームと、後半の理論解説という2部構成で実施されている。体験を通じて感じた疑問や気づきがその後の理論で言語化・解説され、理解を深める設計となっている。

表 8-12 プログラムの構成

時間	内容	説明・目的
15:30-15:40	イントロダクション	ワークショップの趣旨説明、講師自己紹介
15:40-15:45	ゲームルールの説明	シミュレーションゲームの説明、役割決定
15:45-16:00	シナリオ読み合わせ	各部長役がシナリオを読み上げ、状況を把握
16:00-16:30	ロールプレイング	財政シミュレーションゲーム、グループ討議
16:25-16:35	各班発表	3グループの結論を全体で共有
16:35-17:00	理論解説	公共性・政策・社会についての学術的解説

ロールプレイングゲームの設定

今回使用されたのは、対話型自治体運営ロールプレイングゲーム「SIMULATION 北海道 2035」の紹介版である。これは北海道の現役公務員のグループがボランティアで開発した財政シミュレーションゲームである。このゲームを通じて、地域が直面する課題をどのように解決すべきか、政策決定における対話や合意形成について体感することができる。

受講生は、日本最北部にある架空の自治体「H市」の5つの部の部長役（総務・総合政策部長、建設部長、保健福祉部長、経済・環境部長、農林水産部長）に任命され、以下の2つの課題に取り組んだ。

課題1：高齢化に伴う社会保障費の増額分として1億円の支出増は避けられない。既存事業のいずれかを廃止して財源を捻出すること。

課題2：人口減少により鉄道事業者が路線廃止を検討している。市民の生活交通路線を維持するための新規施策（1億円）を実施するか否かを決定すること。実施する場合、さらに既存事業を1つ廃止する必要がある。

すべての施策の実行費用は1本あたり1億円の同額とし、施策の統合や部分的な削減は認めないルールが設定されている。

3.3 ゲームの様子

辞令の配布と役割の開始

ワークショップは、各受講生に「辞令」と導入シナリオ、既存事業一覧が配られることから開始された。辞令には「保健福祉部長」「建設部長」といった役職名が書かれ、半ば強制的に、受講生は自分個人としてではなく、特定の部署を代表する立場として議論に参加することになる。また、導入シナリオには役割ごとにセリフが書かれ、これを読み合わせることで自分の立場を理解していくつくりになっている。

グループ討議の進行

3つのグループに分かれた受講生たちは、およそ30分間にわたり、担当部署の視点から議論を進めていった。どの事業を削るのか、その理由とメリット／デメリットを議論し、A3サイズの発表用紙にまとめた。



図 8-28、図 8-29 グループ討議の様子

3.4 各班の結論

議論の末、3つのグループは、それぞれ以下のような結論に至った。

表 8-13 A グループの結論

新規施策	生活交通路線の維持・確保（実施する）
削減対象	地域スポーツ活動の推進（保健福祉部）、コンパクトな都市形成（建設部）
判断の理由	生活交通路線は生活に直結する。人口の多い少ないにかかわらず、実施不可欠。 地域スポーツ活動は「民間でもできる」ため、民間の力に期待する。 コンパクトな都市形成は、費用対効果の面から優先度が低い。それよりも生活弱者のための交通路線の維持を優先すべき。 生活交通路線の維持・確保は「建設部内で調整すべき」事項である。そのため、コンパクトな都市形成の施策を削るべき。

表 8-14 B グループの結論

新規施策	生活交通路線の維持・確保（実施する）
削減対象	地域スポーツ活動の推進（保健福祉部）、コンパクトな都市形成（建設部）
判断の理由	地域スポーツ活動は民間委託でなんとかできるのではないかと。 地域スポーツ活動もコンパクトな都市形成も削減のデメリットはあるが、緊急性が低く、優先度も低い。

表 8-15 C グループの結論

新規施策	生活交通路線の維持・確保（実施する）
削減対象	コンパクトな都市形成（建設部）、次世代半導体関連産業の誘致（経済・環境部）
判断の理由	コンパクトな都市形成は、「農業を活かすには広く住む必要がある」というH市の特性と矛盾する。 次世代半導体関連産業の誘致は「今から始めても遅い」。H市ならではのポテンシャルを活かすことにつながらない。 地域スポーツ活動は残すべき。「健康増進が医療費削減につながる」という長期的な投資効果を重視。



図 8-30、図 8-31 発表の様子



3.5 理論解説

ロールプレイングの体験を踏まえて、武藤は公共性と政策についての理論解説を行った。

公共性とは何か

最初に武藤は公共政策学者・宮脇淳による公共性の定義を提示した。

「公共性とは、価値観の違う他者との関係を形成し、維持することである」（『政策思考力』基礎講座』宮脇淳、ぎょうせい、2011 年）

武藤は、この「他者」について次のような表現を用いて説明を行った。

他者とは、極端な言い方をすれば、要は「嫌なやつ」なんですよ。話が合わないとか、趣味が合わないとか、利益が私とは衝突しますとか。「嫌なやつ」がいってもちゃんと関係を積んで、協力関係をなんとか作っていく。

この考え方は、私たちは皆違う人間であり、バラバラであるということ、そしてだからこそ利害が一致せず、調整が必要であるという現実（前提）を示している。

政策とは何か

次に示されたのが、政策の定義である。武藤が紹介する政策の定義は次である。

「政策とは、理想と現実をつなげる手段の集まりである」

武藤は、この定義において重要なのは「まずは理想像があるということが先行するべき」だと強調した。現実の問題点を指摘するだけでなく、「どうあるべきか」という理想を先に描くこと。その理想と現実のギャップを埋めるために、様々な手段を組み合わせること。それが政策だと述べた。

社会とは何か

武藤は、社会についても説明を行った。

「社会とは、ルール共有による信頼関係で成り立つ、複数の人々や集団のシステムであり、同じ何かに属しているという共属感情がある状態」

この説明を具体化するために、武藤は「信号」の例を挙げた。私たちが青信号で横断歩道を渡れるのは、車のドライバーが赤信号で止まるというルールを共有していると信頼しているからである。このルールの共有と信頼関係があってこそ、社会は成立するといえる。

逆に言えば、ルールの共有がなければ、信頼関係は崩れる。武藤はアメリカの社会分断を例に挙げ、「見ている現実が違う」人々の間では、同じ社会を構成することが難しくなると指摘した。ここも、「多様性」や「共生社会」の難しさが現れているといえるだろう。

価値観の自覚：準客観的アプローチ

公共政策を理解する上で重要なヒントとして、武藤は「価値観の取り扱い能力」を挙げた

「価値観抜きに、つまりフラットに公平に公共政策を理解することはできません。できないんです。」

私たちは誰もが、自分の持っている何らかの価値観を通じてしか世界を見ることができない。完全に中立な立場というものは存在しない。

しかし、社会学者マックス・ウェーバーが提唱した「準客観的アプローチ」は可能だと武藤は指摘した。それは、「自分がどんなメガネで物事を見ているのかを知っておくこと」である。

「自分がどのような価値観に基づいて考えを持っているのかということを知っておくことはできるはずで、そうすることで、その自分の価値観の暴走や過剰、他者を傷つけてしまうとかいうような、そういう悪影響を抑えることができるはずです。」

3.6 全体を振り返って

このワークショップで学べたことを、報告者の視点からまとめる。

立場を演じることの効果：エンパシーの体験

いきなり役を演じるとなるとハードルが高いように感じる。しかし、立場が明確に決められていることで議論に新たな視点が加わっているようにも見受けられた。

ある受講生は、議論の中で「部局の責任範囲」という視点が現れたことに注目している。

特に面白かったのが、『新規施策をやりたい部局が、自らの責任（所管予算枠）の範囲中で対応すべき』と言う意見があったことや、『市民目線では』というキーワードが結構出てきたことです。（受講生の感想から抜粋）

一方、別の受講生は、「発言しにくい人」の立場を体験したと振り返っている。

普段は会議などでファシリテーションをしたり、どちらかと言えば意見を述べたりするタイプなのですが、今回はあえて意見を出しづらい方々や、発言をためらう方々の気持ちを体験することができ、これはこれで貴重な学びとなりました。（受講生の感想から抜粋）

担当部署の責任者として議論に臨む人、発言しにくい立場で議論を観察する人。立場は違っても、共通しているのは「他者の視点に立つ」という体験といえるだろう。普段は見えない視点を、自分の体験として理解する。これは、演劇創作のプロセスとも重なるものであり、エンパシー（講義 1-6 を参照）を体験する機会だったのではないだろうか。

「自分事」として考える：ロールプレイングの核心

普段、ニュースで報道される政策議論は、どこか遠い世界の出来事のように感じられることもあるかもしれない。しかし、部長という立場を与えられ、限られた予算の中で何を優先すべきか判断を迫られたとき、それは突然「自分の問題」になる。削減される施策の裏には、それを必要としている市民がいる。新規事業には、未来への投資という期待がある。その重みを、自分の判断として背負う体験となる。ここでいう政策議論は、地域課題と言い換えても良いだろう。

ある受講生は、この体験を次のように振り返っている。

『公共政策』 マネジメントロールプレイングゲームは、想像以上の面白さでした。なぜ面白かったのかというと、公共政策を『自分事』として捉えることができたからだと思います。公共政策はすべて重要だとわかっていながらも、現実の限られた予算の中で優先順位をつけなければならない。自分自身の価値観を改めて見つめ直すと同時に、立場の違いによって価値観が大きく異なることを想像し、多様な価値観の中で合意形成を図る公共政策の難しさを痛感しました。（受講生の感想から抜粋）

この「自分事化」のプロセスは、演劇創作とも通じるものがあるといえるだろう。役者が台本の登場人物を演じるとき、その人物の置かれた状況、抱えている葛藤を「自分だったらどうするか」という視点で考える。他者の立場に身を置き、その視点から世界を見る。この想像力こそが、エンパシーの基盤となる。

時間との戦い：合意形成の難しさ

ワークショップでは、議論が5分延長されましたが、受講生からは「時間が足りない」「もっと議論したかった」という声も上がった。

今回の WS は非常に限られた時間だったので議論をあまり深めることができなかったのですが、もっと中長期的な視点も含めて対話を深めることができればよかったなと思いました。（受講生の感想から抜粋）

この時間的制約は、実は現実の行政運営や政策決定のプロセスを象徴的に体験させるものでもあった。武藤は解説の中で、「今の役所の人はこれをやってるんですよ」と述べている。

さらに言えば、私たちの日常はあらゆる場面に時間的制約は存在し、共生を支えるコミュニティマネージャーが取り扱っていく地域課題においても、無限に時間をかけても良いものなど存在しないことに気がつくことができる。

限られた時間の中で、多様な価値観を持つ関係者の意見を聞き、優先順位をつけ、合意を形成する。どれを選んでも誰かが困る選択を迫られる。このジレンマは、まさに公共政策の本質を体現するものだといえるだろう。

議論を進めていくと、全員が納得できる「正解」は存在しないことに気づく。保健福祉を優先すれば、建設や産業振興が後回しになる。交通を維持すれば、都市のコンパクト化は進まない。新規事業に投資すれば、既存サービスを削らざるを得ない。このトレードオフの関係の中で、どのように合意を形成していくのか。誰の判断で決定とするのか。議論を尽くすことと、決断のタイミングのバランスをどう取るのか。

多様性を尊重することは大切である一方で、多様な意見があればあるほどその分検討に時間がかかる。端的に言えば、スピード感と多様性の尊重は反比例の関係にあると言えるのではないだろうか。これらの問いは、公共政策の場面だけでなく、あらゆる集団での意思決定において直面する普遍的な課題ともいえるだろう。

理想と現実のギャップ：葛藤の構造

武藤が提示した「政策とは理想と現実をつなげる手段の集まり」という定義は、演劇における「葛藤」の構造と重なる。つまり、登場人物が何かを望む（理想）。しかし現実はどうなっていない（障害）。その間で揺れ動き、もがく姿が、ドラマを生み出すといえる。

公共政策も演劇創作も、理想と現実の間の緊張関係を扱うという点で、共通の構造を持っていることにも気が付くことができる。

演劇創作集中演習への接続

2026 年 1 月、ささプロの受講生は「演劇創作集中演習」に臨むことになる。そこでは、異なる背景を持つ受講生

たちが、一つの演劇作品を協働で創作することになる。

今回のワークショップで体験した困難は、おそらく演劇創作の現場でも再び現れるだろう。まとめると次になる。

価値観の違う他者と、どのように関係を形成し、維持するか。

限られた時間の中で、どのように合意を形成するか。
自分の価値観を自覚しながら、他者の視点・立場の思考・行動を想像するにはどうしたらよいか。

公共政策論と演劇創作。一見遠く見えるこれらの領域は、実は「多様な人々が協働して何かを創り出す」という点で、深くつながっていることが見えてくる。

3.7 まとめ

本ワークショップは、公共政策のロールプレイング

ゲームという体験と、その背景にある理論の解説という二部構成を通じて、受講生に多層的な学びをもたらした。

ロールプレイングを通じて、受講生は「立場を演じる」ことを体験した。特定の部署の代表として議論することで、その立場ならではの視点や優先順位が見えてくる。この体験は、エンパシーを体験する機会となる。

また、限られた時間の中での合意形成の難しさも実感した。「もっと話したい」という思いと、「決めなければならない」という現実のジレンマがある。また、多様な意見があればあるほど時間がかかるという構造も無視できない。これらは、公共政策に限らず、あらゆる集団での協働において直面する普遍的な課題であることが伺える。

そして、今回のワークショップは、2026年1月に予定されている演劇創作集中演習へとつながっている。公共政策と演劇創作。異なる領域でありながら、「多様な価値観を持つ人々が協働して何かを創り出す」という点で、共通の構造を持っていると考えることができる。



図 8-32 集合写真

9章 修了判定プロセス

サマリー

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、オンデマンド講義、演劇創作集中演習、ワークショップの3つで構成されている。

このうち、オンデマンド講義の受講と、演劇創作集中演習は、必修科目である。ささプロを修了するためには、次の修得要件を満たす必要がある。

表 9-1 ささプロの必修科目と修得要件

必修科目	修得要件
オンデマンド講義	①受講期間内に 20 講義（30～40 分程度）全ての講義を受講 ②各講義後の小テストで 80%以上の成績を収める
演劇創作集中演習	①2 日間の演習に全日程参加 ②グループワークへの貢献 ③演習後のインタビューへの回答

オンデマンド講義の受講期間は 2026 年 1 月 30 日（金）である。その後、演習後インタビューを、2 日間（2 月 4・5 日）で実施した。修得要件を満たした受講生のリストをまとめ、大学院教育推進機構運営会議での修了者承認を受け、ささプロの修了者が確定した。

修了者の確定後、修了者が、ラーニング・マネジメント・システム（LMS）から各自修了証をダウンロードできるように設定を行なった。

表 9-2 ささプロの終了判定スケジュール

1 月 30 日（金）	ささプロ閉講
1 月 20 日（火）	演習後インタビュースケジュール調整開始
1 月 29 日（木）	演習後インタビュースケジュール決定・連絡
2 月 4 日（水）	修了証のデザイン案決定
2 月 4 日（水）・5 日（木）	演習後インタビュー実施
2 月 6 日（金）	ささプロ修了者リスト作成
2 月 16 日（月）	大学院教育推進機構運営会議での修了者承認
2 月 17 日（火）	修了生番号の確認、修了証の作成

本章は、ささプロの必修科目の修得要件の確認として行なったことをまとめる。

1. 必修科目の修得要件の確認プロセス

■ 要旨

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）を修了するためには、2つの必修科目（オンデマンド講義と演劇創作集中演習）で修得要件を満たす必要がある。本節では、それぞれの必修科目における修得要件の確認プロセスを示す。

1.1 オンデマンド講義と小テスト

オンデマンド講義の修得要件

オンデマンド講義の修得要件は次である。

表 9-3 オンデマンド講義の修得要件

オンデマンド講義の修得要件	①受講期間内に20講義（30～40分程度）全ての講義を受講 ②各講義後の小テストで80%以上の成績を収める
---------------	--

小テストの受講条件

オンデマンド講義動画を視聴し終わると、小テストが受講できるようになる。ラーニング・マネジメント・システム（以下、LMS）上では、小テストは復習テストと表記している。

小テストは、3択の正誤問題5問で構成されている。何度も復習テストを受講できるようにし、満点が取れるようにしている。80点以上（5問中4問の正答）で合格になる（4章2.2）。

修得要件の「各講義後の小テストで80%以上の成績を収める」は複数の解釈が可能であるが、正確には「各講義後に実施する小テスト（20講義分）全てで80%以上の成績を収める」ことが、オンデマンド講義の修得要件である。

確認プロセス

必修科目のオンデマンド講義は全部で20本ある。開講時に11コンテンツを公開した。11月の末に5コンテンツ、12月末に4コンテンツを公開し、全てのオンデマンド講義を公開した。

オンデマンド講義の全公開が12月末になったため、2026年の演劇創作集中演習の出席確認（2026年1月5日）に、合わせて、ラーニングマネージャーがささプロ受講生22名の小テスト（LMS上では、復習テストの表記）の受講状況を確認した。この時点で、オンデマンド講義の修得要件を満たした受講生が6名おり、予想以上に、順調な履修状況であると判断した。

以後、基本的に週1、休日明け（1月13日（火）、19日（月）、26日（月））に、ラーニングマネージャーが小テストの受講状況を確認し、記録を行なった。

この期間では、受講生の講義の視聴や小テストの受講を確認し、適宜、LMSの伝言板やメッセージを用いてリマインドを行なった。

講義群3演劇を創作する学びについては、演劇創作集中演習と関連する内容であるため、演劇創作集中演習前に受講をするようにレコメンドを行なった。

2月2日（月）に、最終的な復習テストの履修状況を確認した。演劇創作集中演習を受講した20名が復習テストを全て完了し、修得要件を満たしていることを確認した。

2日の修得要件を確認後、小テストについては、LMSでの公開を閉じ、非公開とした。LMSは、修了証のダウンロードを行うため（後述）、3月まで公開することにした。

1.2 演劇創作集中演習とインタビュー

演劇創作集中演習の修得要件

演劇創作集中演習（以下、集中演習）の修得要件は以下である。

表 9-4 演劇創作集中演習の修得要件

演劇創作集中演習	①2日間の演習に全日程参加 ②グループワークへの貢献 ③演習後のインタビューへの回答
----------	--

集中演習は2026年1月17・18日に実施を計画していた（7章）。年明け、2026年1月5日（月）に、LMSを用いて、集中演習の出席確認を行なった。出席確認の締め切りを、1月13日（火）とした。入力していない受講生に対して、ラーニングマネージャーがリマインドを送った。結果、ささプロ受講生22名のうち20名から集中演習に参加する意思表示があった。

逆をいえば、この時点で2名がささプロを修了できないことが確定した。

集中演習の修得要件には、2日間の演習に全日程参加とグループワークへの貢献がある。ささプロのスタッフは、集中演習の2日間、受講者の「参加と貢献」について、出席確認や、グループワークへの参与についての確認を行なった。

結果、参加20名について「参加と貢献」についての修得要件を満たしたと判断した。

集中演習の終了時に、演習後のインタビュー実施についてリマインドを行い、後日、スケジュール調整を行うことを、種村が受講生に口頭で伝えた。

演習後のインタビューの実施

集中演習終了後の1月20日（火）に演習後のインタビューのスケジュール調整を開始した。終了後インタビューを行う、川本と種村のスケジュールを調整し、2月4～6日の17：00～20：30の時間を確保した。

演習後のインタビューはオンラインで行なうこととした。

応募面談の経験から16：00台のスケジュールの希望が低い一方で、19：00台の希望が多いことから、この演習後のインタビューは相対的に後ろ倒しに設定した。

インタビューの希望調査は、基本的に1時間単位（17：00～18：00、18：00～19：00、19：00～20：00、20：00～20：30）とした。

インタビューの時間は10分程度を予定し、バッファと転換を兼ねて、15分刻みで時間設定を行なった。

調整入力期限を1月28日（水）とした。28日に、種村が、未入力の受講生に入力のリマインドを行なった。無事に、集中演習に参加した20名全員からスケジュールの入力があった。種村がスケジュールの調整を行い、当初3日間の予定を、2日間に圧縮した。受講生をBCCに入れたメールと、LMSの伝言板を持ちて、スケジュールの確定を受講生に連絡した。

表 9-5 演習後のインタビューの実施

形式	オンライン
面談日時／人数	2026年2月4日（水）17:45～20:30／11名 2026年2月5日（木）18:15～20:30／9名
面談時間	10分
面談者	川本思心・種村剛

インタビューでは、種村が、集中演習で得たこと、3カ月間のささプロ受講で当初の目的は達成できたか、ささプロが終わったあとの活動について質問した。川本は、プログラムの実質について質問を行い、プログラムの改善・修正点、受講生の身の回りにいるささプロへ関心を持ちそうな人の数、それは演劇関心か、共生関心か、そしてささプロの受講料について質問を行なった。

集中演習とオンデマンド講義の修得要件を満たした受講生全員（20名）と面談を完了した。教員がささプロの修了予定者リストを作成し事務部と共有した。修了予定者リストは2月16日（月）の大学院教育推進機構運営会議にかけられ、修了者が決定した。

2. 修了証の発行プロセス

■ 要旨

ささプロの修了者には、北海道大学総長名の修了証が授与される（1章1）。ささプロの修了証はLMSから修了者が自分でPDFでダウンロードできるように設定した。修了証の発行・発送の手間を削減するためである。修了証の発行に関する過程をまとめる。

2.1 修了証のデザイン

修了証のデザインは、トラバントに1月に依頼した。いくつかデザイン案が出された中で、2月4日（水）の会議において、リカレント教育推進部のフォーマルなデザインを踏襲することに決定した。決定したデザイン案をもとにして、総長印のイメージの使用についての手続きを事務部が行なった。

修了証のデザインについては修了者に【西暦-001】で通し番号をつけること、元号ではなく、西暦表記にすることを確認した。

2.2 LMSから修了証のダウンロード

修了証をLMSからダウンロードするためのLMSの設定手続きは、ラーニングマネージャーが行うことにした。ラーニングマネージャーにダウンロードの設定を行うための権限を付与した。

受講者の中には、通称で登録を行なっている受講者がおり、本名での修了証の発行を希望していた。本名で修了証が発行できるように手続きを行なった。

ラーニングマネージャーが、修了証を発行手順を確認する中で、修了証の自動発行が困難であることが判明した。そのため、個別に1枚ずつ修了証を作成し、LMSのコンテンツ割り当て機能を用いて、受講生と修了証を紐づけることでダウンロードが可能になるようにした。これは、LMSの仕様の問題である。そのため、抜本的な対応として、LMSのバージョンアップや改修を促す

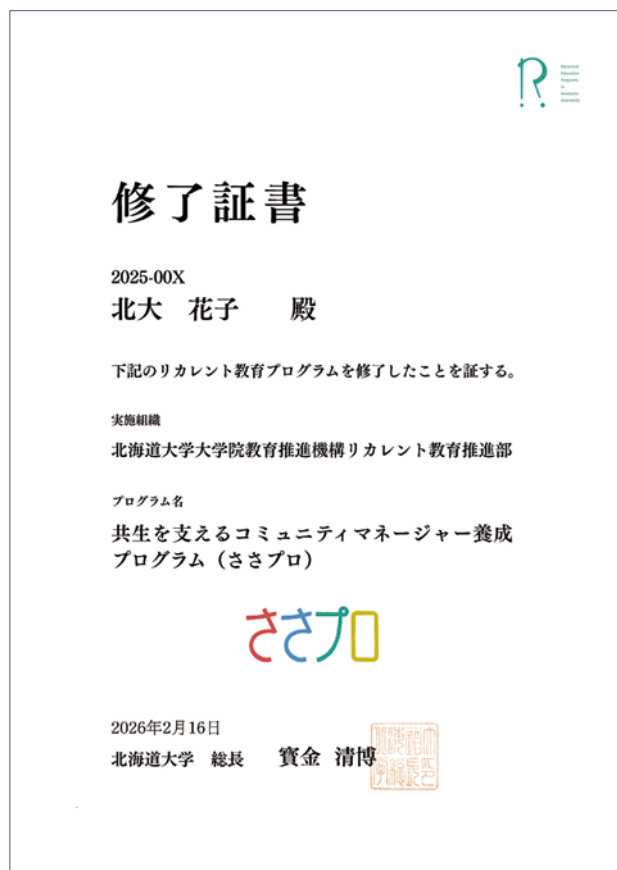


図 9-1 修了証のデザイン

ことで、現状のLMSで修了証のダウンロードが行えるようにするか、LMS自体を入れ替えることが考えられる。

修了証のダウンロード手順の簡略化は、来期の課題である。

10 章 演劇的手法の研究会

サマリー

2024 年度の演劇的手法の研究会は、令和 6 年度札幌市大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金に採択された「札幌市の劇団他と連携した演劇的手法による地域課題解決に取り組むプロジェクトマネージャー養成事業」を基盤的な資金として、特別回 1 回を含む 5 回の実施を数えている。2025 年度は、令和 7 年度札幌市大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進事業補助金「札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業」を基盤的な資金として、実施した。

研究会の目的は、ささプロの演劇創作集中演習（以下、集中演習）にファシリテーターとして参画する、札幌の実演者らのスキルアップおよびネットワーキングである。実演者は、札幌の役者、演出家として演劇に関わっている人を指す。研究会は、実演者らが共に集い、各人の持つ演劇のスキルや演劇観の共有を行う場として機能している。

本報告書では、今年度実施した 4 回の演劇的手法の研究会をまとめる。

表 10-1 これまで実施した演劇的手法の研究会

回	日付	タイトル
第 1 回	2024 年 9 月 25 日・26 日	レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したワークショップ～共生社会のために演劇と自分たちができることをつくって考える～
第 2 回	2024 年 11 月 25 日	一宮周平さんワークショップ
特別回	2024 年 12 月 15 日	鴻上尚史さんワークショップ
第 3 回	2024 年 12 月 17 日	演劇的手法研究会の振り返りワークショップ
第 4 回	2025 年 2 月 3 日	心理的安全性を考えるワークショップ
第 5 回	2025 年 12 月 9 日	昨年度の研究会を振り返る研究会
第 6 回	2025 年 12 月 15 日	「まちのはじまりと場の記憶」鑑賞会
第 7 回	2026 年 1 月 8 日	鑑賞会を振り返る研究会
第 8 回	2026 年 1 月 30 日	シアターゲームを試行する研究会

1. 第5回 昨年度の研究会を振り返る研究会

報告者：種村剛

■ 要旨

2025年12月9日（火）に、今年度初の演劇的手法の研究会（以下、研究会）を、扇谷記念スタジオシアターZOOを会場にして開催した。研究会は、昨年度から開催している。今回の研究会は、昨年度に引き続いて通算6回目（特別回を含む）の開催にあたる。今回の研究会の主題は昨年の研究会の振り返りである。参加者は研究会が昨年実施した、5回のワークショップの体験を改めて共有することで、改めて、演劇やワークショップについて考える機会を持った。本節は、研究会で行われた「研究会の振り返り」を振り返り、報告者の所見をまとめ、報告する。

1.1 実施状況

今回の研究会の実施状況は次に示すとおりである。

表 10-2 第5回昨年度の研究会を振り返る研究会
実施状況

日時	2025年12月9日（火）19：00～21：00
場所	扇谷記念スタジオ シアターZOO
ファシリテーター	清水友陽（北海道演劇財団芸術監督）
参加者	磯貝・熊木・前田・田中・佐久間・相馬・柳田・戸澤・中野・種村

1.2 実施内容

最初に、種村から研究会の趣旨と、今年度行うささプロの演劇創作集中演習についての説明を行った。次に、ファシリテーターの清水に進行を移し、昨年度のワークショップの振り返りを行った。

表 10-3 昨年度の演劇的手法の研究会

回	日付	タイトル
第1回	2024年 9月25日・ 26日	レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したワークショップ～共生社会のために演劇と自分たちができることをつくって考える～
第2回	2024年 11月25日	一宮周平さんワークショップ
特別回	2024年 12月15日	鴻上尚史さんワークショップ
第3回	2024年 12月17日	演劇的手法研究会の振り返りワークショップ
第4回	2025年 2月3日	心理的安全性を考えるワークショップ

1.3 第1回研究会の振り返り

第1回の研究会は、演劇ではなく、レゴ®を使った

ワークショップであったことが良かったとの意見があった。実演者は演劇になじみが深い。そのため、演劇を主題にしたワークショップは、ワークショップを誰が行い、何が学べたのかを、実演者自身の持つ知識やスキル比較し、ワークショップ自体を評価することが指摘された。一方、レゴ®を用いたワークショップは体験したことのないワークショップであるがゆえに、新鮮で、ワークショップそれ自体を楽しめたとの意見があった。

このことは、ささプロの集中演習でも同じことがいえると思われる。集中演習の参加者には、演劇経験がほとんどない受講生も含まれている。演劇経験がないことが集中演習に対する「不安」として表出される。しかし、上記の感想は、経験したことのないワークショップに参加することで得られる「新しい体験」に、価値が生まれる可能性が示唆されている。「新しい体験」を「不安」なく参加してもらうための準備が必要になるだろう。

本ワークショップの「創作」についての振り返りがあった。まず手を動かして、レゴ®を作ってみる。作った対象物から自分を読み解く。このアプローチには2つの側面がある。1つは、没入と俯瞰である。対象物作りに没入することと、対象物を俯瞰してみることから「自分の作った対象物を読み解く」のである。もう1つは、先の「読み解く」と関係する。最初から表現する対象を正確に作るのではなく、作った対象物を解釈する過程で発せられる表現に一連のプロセスのゴールが設定されているのである。上記をまとめれば、レゴ®を用いたワークショップの特徴として〈没入—俯瞰—解釈〉のプロセスとして整理することができる。レゴ®でよく指摘される「手で考える」とはこのプロセスと言い換えることができるかもしれない。

この俯瞰—解釈のプロセスについての言及もあった。これは以下2点に整理できる。1つは、俯瞰—解釈のプロセスを可能にする対象物についてである。対象物があることで自分と対象物を切り離すことができる。この分離によって、対象物への評価と自分自身の評価を切り離すことができる。役者は役者の演技と役者自身がつながっている。そのため、役者の演技に対するマイナスのコメントは、役者自身の批判として捉える傾向がある。演技の評価が自分自身の評価になるのである。一方で、レゴ®は対象物なので、「なんじゃこりゃ」とある意味、自分自身によって自分自身から突き放すことができる。

自分自身に対する他者からのコメントは「そんなことはない」と突き放しがちである。なぜならば、自分自身のことは自分自身が一番わかっていると感じているからである。一方で、対象物に対する他者からのコメントについては、「確かに、この対象物はそのように解釈できる」と率直に受けとることもできる。対象物へのコメントは自分へのコメントではないので、安心して受け止めることができるようになる。

もうひとつは、俯瞰—解釈による安心である。先ほど解釈を「読み解く」と述べた。これはレゴ®で作られた対象物に「正しい表現がある」のではなく、対象物から自由に表現を「読み解く」ことができることを意味して

いる。それはレゴ®作りが「正しく表現を作る」のではなく「まず作ってみて、そして想像する」とことに関連している。「正しい表現」を作ろうとすると、正解を探し、正解の表現を作ろうとする。レゴ®作りでは「正解探し」をしなくてもよいことの安心が語られた。

このことを可能にするのは、レゴ®作りが「だれにでもできる」と「上手・下手」という評価から相対的に切り離されていることも指摘された。歌やダンスや絵画は「上手・下手」と切り離すことが難しい。だから歌は下手だから歌えない・「できない」といわれることになる。一方で、「上手」なレゴ®や「下手」なレゴ®は、想像ができない。子どもがレゴ®を作ったとき、親が「上手くできた」と褒めることがある。しかし、それは「できた」とこと自体を寿いでいるのであって、レゴ®で作られたものの自体を作品として評価しているわけでないだろう。相対的に「上手・下手」の評価がないレゴ®作りは「だれにでもできる」という感覚と結びつきやすくなるように思われる。

上記に挙げた「正解・不正解」「上手・下手」という評価から自由になること。いわば「評価からの自由」は重要なポイントである。どうしたら「評価からの自由」を担保できるようになるのか。

第1に、勝手に想定される評価軸を積極的にキャンセルしていくことである。たとえば、レゴ®作りにおいても「対象を正確に作る」ことを正解にして、その正解への近さを評価とすることがありうる。そのような正解や評価は想定しなくてもよいことを先にファシリテーターが示す。これが「積極的なキャンセル」である。後述する、一宮のワークショップで見られた一宮の声かけも同様の効果を持っている。

第2に、他の対象物と比較して序列をつけないことである。「AはBと比べてCである」とAとBの間にCを基準にして序列をつけることがある。このCは「上手・下手」との価値判断と距離はあっても、どうしても「Aに比べてCではないBは～である」となりがちである。このとき「～」が評価につながっていく。だから比較して序列をつけない。ただ端的に対象物の特徴、見えたこと「気づいたこと」に言及する。

今「気づく」ことを指摘した。「気づく」ことは「差違の発見」と関係している。差違には2つある。1つは対象物の中にある差違である。たとえば「ここに赤いブロックが使われている」ことは差違の発見である。まずは端的に対象物の中にある差違に注目すれば、他の対象物と比較をする必要はない。もう1つは、「背景」との差違である。背景とは対象物以外の全てのものを指す。「背景」には、他の対象物も含まれている。比較とは他と比べることで「差違」を見つけようとする行為である。先に「他の対象物と比較して序列をつけない」ことを指摘した。これは比較すること全体を否定しているわけではなく「他の対象物」との比較、とりわけ「序列」づけを避けることである。比較は差異に「気づく」ための重要な方法である。

第3に、これは第2とも緩やかに関連しているのだが、すべての対象物を等分に扱うことである。言い換えれば「とりのこさない」ことである。レゴ®のワークでは、互いの制作物を「つなぐ」アクティビティがあった。このアクティビティの体験者から「つなぐ」ことから生じる、2つの「つらさ」についての言及があった。1つは、他から「つなぐ」ことが求められないことへの

「つらさ」である。「つながらない」「つなげられない」という孤立した状態から「つらい」気持ちが生じる。もう1つは、「つなげなければならない」という「しななければならない」から派生する「つらさ」である。上述した、孤立状態が「つらい」ことであれば、それを他の人は傍観できなくなってくる。すると、私は「つなぎたくない」けれども、あなたの孤立を防ぐために「つなげなければならない」ことになる。この状態もまた「つらい」状態であると言及があった。これらの表明の根には「とりのこされること」や「とりのこすこと」への忌避感がある。それを避けるためには、ファシリテーターはすべての対象物を等分に扱うように心がける必要があるだろう。

第4に、面白がることである。全ての対象物は他とは異なる。この「全ての対象物は他とは異なる」ことの「気づき」は先にいう比較の結果である。違っていることが、面白いことだとする。「上手・下手」という序列の評価ではなく、端的に「面白い」とする。ここでの面白いとは「ユニーク」の意味である。ユニークは、唯一であることを意味している。唯一無二の創作物が存在することを面白がること。それは全ての創作物を序列をつけずに価値づけする方策でもある。ここで注意したいのは「面白がる」や「面白い」を「お笑い」のことだと解釈しないことである。

第5に、これは第1に戻るのだが、「面白い」ことを目的にしないように介入することである。「面白い」ことが価値となると、人は「面白い」ことが正解だと解釈し始める。するととたんに正解である「面白い」を探し始める。すると「笑い」が正解のようになってくる。ことはどきように人は、評価や正解から自由になれない。しかし、一方、「面白い」ことを目的にしないことを伝えるための言葉づかいが難しい。「みんなの創作物は「面白い」それはとても素晴らしい、ステキなことだ。でも「面白い」ものを作ればよいということではない」この発言は、面白いと肯定的な価値づけをしつつ、それ自体を目指すことはしないといっている。矛盾している、あるいは前言撤回のような言葉づかいになっている。この言葉づかいが、聞いている側を不安にさせたり、混乱させたりもする。この言葉づかい問題については、どうすればよいか、まだ方策はわからない。



図 10-1 車座になって振り返りを行う研究会の参加者

1.4 第2回研究会の振り返り

次にPANCETTAの一宮周平さんによるワークショップについて振り返りが行われた。名前を呼び合う

「呼びかけ応える」アクティビティが話題に挙がった。論点は2つあった。1つは、最初に名前を呼ぶことについてである。この点についての考察は、昨年の実施報告書(p.54)を参照していただきたい。

もうひとつは、このアクティビティで生じた一宮の声かけについてである。一宮は「名前を受け取ろうと準備しなくてよいこと、ぼーっとしてよいこと、名前が呼ばれたことに気づいたら反応すること」を指示した。また「名前が消えてもよい」ことについても言及している。この声かけによって「名前に反応しなくてはいけない」気持ち、いわば「うまくやらなければならない」ことが抜けて楽になったというコメントがあった。このコメントを受けて、他のワークショップを含めた、私たちの「正解さがし」が話題になった。ファシリテーターや講師の意図を先読みして、その意図に沿った行動を行う態度が「正解さがし」である。そのことで、自分が「できた」ことで肯定的に評価されること、否定的な評価を避けることができることで安心できることが指摘された。

これに対して「講師の意図を理解する」ことが示された。たとえば先に一宮が「名前を受け取ろうと準備しなくてよいこと、ぼーっとしてよいこと、名前が呼ばれたことに気づいたら反応することを指示した」と述べた。指示は「講師の意図」の表出である。この意図を理解して、そのようにふるまうことは「正解さがし」と違うのか、どうか。

整理してみよう。まず「正解さがし」を次の意味にしておく。「正解さがし」とは、1) 講師が明示していない、2) 講師の中にある評価基準やあるべき答えを、3) 推測しそれに合わせて行動することである。このように「正解さがし」を意味づけする限りにおいて、先の、表出された「講師の意図」を理解することは「正解さがし」とはいいきれないといえるだろう。なぜならば、表出された「講師の意図」は、1) 講師が明示していることである、そして、2) 少なくとも先の一宮の声かけは、評価基準やあるべき答えではなく、私たちの行動方針の表明だからである。ただし2) については補足が必要だ。もし講師が「名前を受け取ろうと準備すること、ぼーっとしてはいけないこと、名前をきちんとキャッチすること」を指示していたとすると、この指示には「うまくいかないこと」「失敗すること」が含まれていることになる。いうなれば上記は、評価基準やあるべき対応が含まれた指示である。この指示がでると、参加者は「正解さがし」以上に「正解プレイ」を始める。途端に「正解できない恥ずかしさ」「失敗したくない気持ち」がうまれて、窮屈になっていく。

これに対して「演出は役者に対して枠だけ書かれた白地図を出す。白地図の中を自由に塗ってよいと指示する」とのニュアンスの発言があった。「白地図の中を自由に塗ってよい」という「演出の意図」指示が、役者にうまく伝わらない状態、すなわち「すりあわせがうまくいかない」状態になると役者は不安になって、ないはずの演出の正解を探し始める。自由にどうやってもいいと言われつつ、その一方で、そのなかで正解をみつけないといけないとなる。ペイトソンのいう「ダブル・バインド」の状態に置かれる。それが不安や疑心暗鬼を生み出し、役者を疲弊させていく。

ここのポイントは、演出と役者の指示の共有である。共有を成立させるためには何が必要だろうか。1つは、指示の言葉をまっすぐに出し、まっすぐに受け取めるこ

とだ。「まっすぐ」というのは、言葉を額面通りに解釈するということである。自由にやってよい、ということであれば、自由にやってよいということである。評価をするのならば、評価をするといえばよいのである。言外のニュアンスを排し、言葉以上を解釈しないことである。もちろん「まっすぐ」かどうかはその人の解釈次第である。しかし、だからこそ必要になるのは、お互いが「まっすぐ」言葉を出し、受け取っていることへの「信頼」である。指示の不安や疑心暗鬼を払拭するための方法のひとつは、指示のやりとり以前にある、根底的な信頼関係を厚くすることだといえるだろう。一宮の行う、名前を呼び合う「呼びかけ応える」アクティビティはそのためのものだといえる。

これに対して、演出の「白地図を塗る」という指示に対して、役者が「地図に新たな島を付け加える」アクションを返してきたらどうするか。という問いかけがあった。つまり「演出の意図」の取り違えがある場合はどうするのかである。対応方法は大きく2つある。ひとつは「白地図を塗る」という指示をもう一度だして、やり直させることである。もうひとつは、役者の解釈を引き取って進めることである。この点については、考察する点がいくつかあるのだけれども、報告者の結論を端的に示しておこう。報告者は後者を選択する。指示として表明された「しなければならない」ことよりも、今出てきた「地図に新たな島を付け加える」事実を受け取っていくことである。しかし、後者を成立させることは、前者よりも困難である。なぜなら受け取ることを可能にするための信頼関係の構築が必要だからだ。逆をいえば、信頼関係ができていないのならば、やりなおさせることになる。そして、そのやりなおしが続いていくと、もはや創作グループの信頼と安心は成立しなくなる。

また、一宮のハラスメント対応についても振り返りがあった。人と人の関係を持つということは、相手に一歩踏み込むことである。その一歩の踏み込みは、相手を意図せず傷つけるリスクを負うことである。相手を傷つけないのならば、そのリスクを負わなければよい。関係を成立させること自体を避ければ、相手を傷つけることはない。しかし、それではワークショップは成立しない。ワークショップに人が集うということは、そこに面白いことがあるからだ。それは人と人との関係から生まれる面白さである。その果実を得るためには、傷つく／傷つけるリスクを取らなければならない。ここでも安心・安全・信頼の関係が、ワークショップの前提として必要になることがうかがえる。

1.5 特別回研究会の振り返り

鴻上尚史さんのワークショップについては、ワークショップのキーワード「心の旅」についての言及があった。「心の旅」は演劇、とりわけサブテキストの設定にかかわる考え方である。鴻上は「演技とは「心の旅」を見せるもの」と説明し、「心の旅」が長い設定が望ましいことを指摘する。「心の旅」は迷いや葛藤、心の揺れ幅である。役者や演出を行う上で、このキーワードを知ることができたことが良かったとの指摘された。「心の旅」を長くするための設定を学ぶことが、ワークショップのポイントであったといってよいだろう。「心の旅」は評価基準として機能する。そのため、今回のワークショップには講師の想定する「正解」がある。それは逆を言えば端的に「正解に至らない解答」があることを意味している。

ここで考えることは「正解」は誰が決めるのか問題である。場合を分けて整理してみよう。まず、Aのパターン、講師の中に明確に「正解」や評価基準がある場合である。これは、講師が正解を決める。参加者は、その正解に合わせる、いわばクイズである。正解すれば嬉しいし、不正解ならば悔しい、もしかしたら恥ずかしく、あるいは、少し傷つくかもしれない。自分はこれが正解だと思っていなくても、講師の正解は違うかもしれない。それでも、講師はこれが正解だと軸を持っているのだということを知ることができたら、学びにはなる。

次に、そもそも「正解」がない場合や、「正解」を求めない場合、Bのパターンである。実はこちらの方が対応が難しい。そのことが実は今まで語られてきたことだ。以下のような場合がある。

- 1) 「正解」がない、「正解」を求めない場合でも、参加者が勝手にない「正解」を求めること。
- 2) 「正解」がない、「正解」を求めない場合でも、実は暗黙のうちに「正解」が設定され、評価されること。
- 3) 「正解」がない、「正解」を求めない場合ならば、どうしたら良い方向に導けるか。

1) と 2) についての対応は、これまでにだいたい述べた。「まっすぐ伝える」ことである。勝手に「正解」を求める必要はないときちんと伝えること、「正解」がない、といっているのだから、正誤で評価しないことを徹底することである。しかし、それはわかったとして、例えば、演劇ならば「より面白くしたい」と思う。そういう作品を作りたいというのなら「こうしたい」「こうしたほうが良い」と言いたくなる。それは「正解」を求めることと違うのか。

違う、とまずは言っておく。表現に正解はない。それは実演者はだれもがわかっている。にもかかわらず、演出が独占的に「正解」を握りうるのが、演劇特有の苦しさなのかもしれない。表現に「正解」がないといいつつ、演出は「正解」を持っている。だから、それを推測する「正解さがし」や、ダブル・バインドが生じる。もちろん本当に、お金をとって演劇を作るのなら、実演者はカンパニーの「正解」に沿うことが求められるかもしれない。それならば、まずは、大雑把に言えば、私の方法が「正解」だとまずは明示的に認めた上で、すなわち、Aパターンでいくと宣言して、それでよしとする人たちが創作すればよいということになる。やっぱりそれは「正解」ではないと思ったら、それは別の「正解」があることを意味しているのだから、それを「正解」とするカンパニーが立ち上がる。そうやって離合集散を繰り返していく。

しかし、ささプロでの演劇創作はそれとは違う。優れた芸術作品を求めているわけではない。むしろ、「正解」のない中で、何かが「面白く」立ち上がっていく過程が重要だ。そのなかで「こうしたい」「こうしたほうが良い」ということは、むしろあった方がよい。「こうしたい」「こうしたほうが良い」ということをやってみればよい。試してみてよかったら採用してみれば良い。試行錯誤の結果「正解」にいきつくのではない。試行錯誤の結果いきつくものは「よりよいもの」「より面白いもの」である。だから、正解は誰も握っていない。講師も正解は握っていない。講師のアドバイスが正解ではない。講

師のアドバイスが正解だと参加者が勝手に決めたら「それはちがう」と言えばよい。それが言える関係性がつくられていれば、そこでは傷つかない。関係性がない中で、人を動かそうとするから「傷つく」ことが生まれ、それを恐れるのではないか。そして「こうしたい」「こうしたほうが良い」というやりとり、創作の過程が面白くなればよい。そうしたら、勝手に人は動いて、面白くなっていく。それは楽観的にすぎるという反論があるかもしれない。それに対しては、あなたは演劇の力や人の関係性の力を信じていないのかと答える。もちろん、もう少しマイルドにだが。

さて、ここでワークショップの目的には幅があることが表明された。ワークショップには、目的がある。体験すること、楽しむこと、方法を学ぶことなど。もちろんこれらのワークショップの目的は色合いの違いであり、排他的なものではなく、ひとつのワークショップに共存する。一方で、楽しい体験を目的にワークショップに参加したつもりが、ハードな学びのワークショップだったら、その参加の目的とはずれてしまう。思っていたワークショップとは違うことになる。まずは、参加者の目的とワークショップの目的や方法の意識あわせが重要である。

また、鴻上さんの講演の主題にあった、エンパシーについて知ることができたことが良かったとのコメントがあった。エンパシーは、集中演習のキーワードでもある。

1.6 第4回研究会の振り返り

佐久間泉真が行った心理的安全性についてのワークショップでは、北欧で開発されたといわれている、ファシリテーターが権力を持ちすぎないようにするワークショップの進め方の紹介があった。ファシリテーターが「はいやめて」と時間を切ることは、ファシリテーターの時間管理の権力が強い状態である。「はいやめて」という代わりに、ファシリテーターは黙って手を挙げる、それに気づいた人も黙って手を挙げる。全員手を挙げることで、アクティビティが終結するならば、前者に比べて、ファシリテーターの権力は弱くなる。

また、本ワークショップの前日、12月8日に行われた「劇評」のワークショップで紹介された、東京を中心とした現代演劇の新しい動きについての紹介も行われた。それは、①集まる、②平等、③シェア、④自立、⑤エコロジー、⑥継続である。この演劇的手法の研究会も、ある意味、①集まる、②平等、③シェア、④自立、⑥継続の要件を満たしているともいえる。この演劇的手法の研究会が、札幌の現代演劇の展開につながれば幸いである。



図 10-2 研究会終了後の集合写真

2. 第6回 「まちのはじまりと場の記憶」鑑賞会

報告者：種村剛

■ 要旨

2025年12月15日（月）に、今年度2回目、特別回を含めると通算7回目となる演劇的手法の研究会（以下、研究会）を実施した。今回の研究会は、ジョブキタ北八劇場で行われた「まちのはじまりと場の記憶」の上映を、メンバーで鑑賞する内容であった。目的は、映画鑑賞を通じて、札幌の「まちづくり」の始まりを改めて確認すること。そして、今や札幌のカウンターカルチャーの場として伝説となっている「駅裏8号倉庫」の存在を知り、あらためて、札幌の演劇の歴史的な厚みを実感することである。演劇を通じて共生のまちづくりを構想し、企画を計画・実施する人材を育成する、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）のビジョンを改めて、メンバーで共有することで、演劇創作集中演習に、ファシリテーターとして関わる、実演者らの息を合わせることがねらいである。本節は、研究会の概要と、報告者の所見をまとめ、報告する。

2.1 実施状況

今回の研究会の実施状況は次に示すとおりである。

表 10-4 第6回「まちのはじまりと場の記憶」鑑賞会実施状況

日時	2025年12月15日（月）18：30～20：00
場所	ジョブキタ北八劇場
参加者	磯貝・清水・熊木・前田・田中・佐久間・竹原・柳田・戸澤・中野・種村

2.2 実施内容

メンバーは、ジョブキタ北八劇場で開催された「まちのはじまりと場の記憶」上映会に参加し、3本の映像作品を鑑賞した。「サッポロの誕生～川をたどる、左岸に行く」と「僕たちは場が必要だ～駅裏8号倉庫」は田中記念劇場財団が制作したものである。「銀河画報社祭り」は秘蔵映像として、今回のみのクローズドな作品として公開された。

表 10-5 上映プログラム

上映作品	時間
サッポロの誕生～川をたどる、左岸に行く	12分40秒
僕たちは場が必要だ～駅裏8号倉庫	26分40秒
銀河画報社祭り	7分30秒

上映会の終了後は、映像作品の制作に関わった関係者によるトークが行われた。また、来場者同士の交流会も行われた。

2.3 考察

上映作品および関係者のトークから得られた報告者の

所見をまとめておく。

記録して伝えること

今回の上映企画のすばらしいところは、映像作品を作って上映したことにある。上映作品の中でも記録して伝える媒体としての写真について言及があった。コンテンツを作ること、上映して伝えること、作品をアーカイブすること。映像作品の制作と上映は、デジタルアーカイブおよびデータサイエンスの実践である。人びとの思いや、未来に残すべき実践の記録は、編集し閲覧可能にして記録しておかなければ、容易に散逸してしまう。具体的なイメージを記録できる写真や動画はアーカイブするためのコンテンツに適している。しかしながら、上映作品の制作は、お金も人員も時間もかかる。まずは、上映作品の制作を企画し、完成させ、上映会の開催をやりきったことは、公共的にも大きな価値のある実践である。関わった関係者の労をねぎらいたい。

まちをつくること、やってみること

ささプロは、札幌のまちづくりの柱の1つである。共生（ユニバーサル）の達成をビジョンにした活動である。ゆえに、まちづくりは、ささプロの主題であるといえる。実際に、オンデマンド講義1-1、1-2は「「まちづくり」について考える」をタイトルにしている。

上映作品で紹介されたことは「実際」にまちをつくる人びとの活動であった。「実際」というところがポイントである。まちづくりや課題解決を主題にした活動は多くある。とりわけ「社会課題の解決」が求められる昨今では、高校の探究授業でもしばしば「社会課題の解決」が取り上げられる。そこでプレゼンテーションされるのは、社会課題の解決についての「ビジョン」や「計画」であることが多い。社会課題の解決について「ビジョン」や「計画」を立てることは重要なことである。そこは間違いない。だから、探究授業でこれらが扱われることはまったく否定しない。しかし、一方で「ビジョン」や「計画」を立てるだけでは、何一つ社会課題は解決しないことも事実である。

むしろ私たちに求められているのは、実際に事に当たってみること。すなわち「やってみる」ことではないだろうか。立てた計画を実際に動かすことができるようになること。ささプロでは、プロジェクトマネジメントの知識やスキルを学ぶことで、そのための一歩を踏み出せる準備を行なっている。そして、受講生同士のネットワークの機会をつくるように心を砕いている。「やってみる」ためにはお金だけではなく、人のつながりが重要だからである。

そして演劇創作集中演習は、実際に「やってみる」ことを体験する機会でもある。もちろん、演劇創作が社会課題の解決に直接つながるわけではない。しかし、課題解決型学習（PBL）の考え方に従えば、2日間でグループで作品を創作することは、一種の課題の設定である。その課題に取り組み、実際に演劇創作を「やってみる」ことは、理念を考えることや計画を作ることから、一歩踏みだす態度を体験的に身につける機会になるといえる

だろう。

自主独立

「僕たちは場が必要だ～駅裏8号倉庫」を観てイメージした言葉は「自主独立」である。自分たちの力で場所を借りて、準備をして、実施する。これは相当エネルギーがいることだ。このエネルギーは、後述する、1980年代という時代背景も関係していると思われる。対して、現代2020年代はどうか。私たちの活動は「補助金」に頼りがちである。まずは行政からお金をもらうことからスタートする。1980年代とスタートラインが違っている。それは、日本の経済状況など構造的な理由もあるだろう。従来、文化芸術活動は、寄付や支援で行われてきた。寄付や支援のお金の出どころが少なくなれば、相対的に、行政の補助金の占める割合は大きくなる。このような「経済」による状況の説明は、一定の説明力がある。しかし、今回上映された作品をみるかぎり「駅裏8号倉庫」は十分な経済的な支援があつて成立したわけでもないように見える。もちろん、映像では映らない部分もある。そこで何が起きているかは想像するしかない。しかし、それでもやはり「駅裏8号倉庫」は経済的な裏付けよりも、面白いことをやっていきたいという、若者たちの力で動いていたように感じる。

それに対して私たちの生きているこの社会はどうだろうか。この社会では「面白いこと」をやるために、コンテストや助成金にアプライしていくというモードが支配的だ。「面白いこと」をやっていきたい、だから、自分たちで——行政のお金を頼らず——状況を打破していくという動きが今、どれだけあるのかということだ。上記の記述は、補助金に運営を頼っているささプロに対する反省でもある。

報告書でこのようなことを書くのはどうかなとも思うが、あえて書いておこう。行政側からみれば、補助金は、文化芸術活動をコントロールするための装置である。文化芸術活動という、いわば社会構造それ自体をひっくり返しうるポテンシャルを持った活動を「飼ひ慣らす」ために、補助金を使っているという考え方もありうる。そういう側面は否定できないとしたら、私たちはどうすればよいか。これは考え続けていくことでもある。

「駅裏8号倉庫」という場

「駅裏8号倉庫」について、かつて報告者は札幌のライブカフェについての研究の一環として「駅裏8号倉庫」について言及したことがある（種村・小林 2013, 103）。そこでも言及しているように、1981（昭和56）年に、JR札幌駅の北東、北六条西1丁目にある倉庫を利用した「駅裏8号倉庫」は当時の札幌の若者文化の拠点として機能していることがうかがえる。上映会の全体タイトル「まちのはじまりと場の記憶」そして作品のタイトル「僕たちは場が必要だ～駅裏8号倉庫」に共通するワードは「場」である。ここでは、空間的な「場」のニーズの変化についてまとめておく。

「駅裏8号倉庫」が札幌のまちに登場した、1980年代は、まだ人口増加局面が続いていた。そして1985年から日本は、いわゆる「バブル景気の時代」に突入していく。これらは、空間的な「場」の価値を高めるように機能する。土地に人が増えれば場所を求めるようになる。景気がよくなれば地価も上がるからである。このように「場」のニーズが高まる中で「駅裏8号倉庫」は生まれ

る。あるいは社会学のよくある癖で、物事をひっくり返して見るならば、「駅裏8号倉庫」ができること、そこに若者が集って活動することが、空間的な「場」の価値を高めていったともいえる。上映後のトークで、パルコが「駅裏8号倉庫」に目をつけたことが語られた。資本が「駅裏8号倉庫」に関わることで、場の象徴的なイメージに付随する価値、すなわち「かっこよさや、スタイリッシュなイメージ」を引き上げ「駅裏8号倉庫」に関わるパルコという自身の価値を高めるのである。一方、日本はバブル崩壊後の1990年代から今に至るまで、株価は上昇する一方で、体感的には景気後退局面に突入する。現代から振り返れば「駅裏8号倉庫」は、日本が最も輝いていた時代の象徴ともいえる。

2000年代以降、空間的な「場」の価値が相対的に下がる。その要因の1つは、先に指摘した日本の景気の停滞である。若者だってそんな状況ならば「面白いことをやる」よりも「ちゃんと真っ当に淡々と仕事をする」モードになる。そもそも、若者の数が減ってくる。札幌よりも東京にいく若者も増える。札幌での若者の活動が停滞して「場」が使われなくなれば「場」の価値は下がる。そしてもう1つの要因はネットである。空間的な「場」がなくとも、人びとはネットでつながり、ネットで活動し、制作物を発信・共有するようになる。インターネットの「場」の強みは、グローバルである。空間的な「場」は、当然であるが空間的な制約を受ける。一方で、インターネットはその制約がない。インターネットの「場」は、リアルな空間的な「場」を一部置き換えるように機能する。ゲームやスマホ、動画配信サイトなど、ネットは廉価かつオートマチックに、いつでもどこでも楽しめるコンテンツを提供する。

しかし、2020年代、いわゆる「ポストコロナ」に入ってから、空間的な「場」の価値が再認識される。ネットの遠隔会議は便利である。しかし、それでは物足りない、物事を進めるにあたって隔靴搔痒であることが否めない。対面で会うことのできる場の存在、その場で実際に行われる活動、ライブであることの価値や魅力が見直されるようになる。私の見立てでは、今は空間的な「場」が、インターネットの「場」と併存する時代である。

他の芸術表現、音楽や絵画や映画や文学、あるいは、芸術表現とは離れるがスポーツと比較して、相対的に演劇はライブに特化した芸術であるといえる。演劇は、実演者と観客が劇場での相互作用によって立ち上がる表現作品だからである。演劇の不思議なところは、演劇の記録映像では演劇の面白さが減ってしまうと感じるところである。その意味では、演劇は、ヴァルター・ベンヤミンのいうアウラ、すなわち「いま、ここ」にある「1回限り性」が最も残っている芸術表現であるといえるだろう。ゆえに、リアルな空間的な「場」が最も必要になるのが、演劇である。

クロスオーバー

上映作品中でも、上映会後の関係者のトークでも出たキーワードに「クロスオーバー」がある。異なる要素が境界を超えて交わることである。文化芸術基本法第二条10では「文化芸術に関する施策の推進に当たっては（中略）観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野における施策との有機的な連携が図られるよう配慮されなければならない」としている。

つまり、芸術文化の施策の推進には「観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野」との「クロスオーバー」が制度的にも求められている。

ささプロは、札幌の演劇と教育機関のクロスオーバーであるといえる。両者の「有機的な連携」を深めるためには、相互の意識や価値観のすり合わせが重要である。そのための機会が、この「演劇的手法の研究会」であるともいえるだろう。

「自分たちの力で社会を変える力」

まちをつくること、実践すること、クロスオーバーすること。本作品は、もっと若い世代に視聴されるべきものであろう。もちろん、年齢は関係ないという意見もあり、それはもっともだ。しかし、関係者のトークの中でも「高齢者の懐古趣味に留まりたくない」との趣旨の発言があった。これからの未来世代を担う、若い世代はとりわけ、自分たちの力で社会を変える力を身につけてほしい。そして、何が若い世代かは、相対的なものであ

る。だから、全ての世代に属する人びとが、そのような力を持ったらよいと考える。教育機関は、教育や研究を通じて、人のあり方を変える役割を担う。だとすれば、ささプロが養成するのは「自分たちの力で社会を変える力」であるともいえる。

計画を立てて指示を出すのが「後衛」の役割だとすれば、何か事をなして社会を実際に変えることが「前衛」の役割だ。あるべき前衛は、後衛の計画を自分で再解釈して実践できる力を持っている者である。その人物像はささプロが育成を目指す人物像と重なっている。

参考文献

種村剛・小林泰名「演奏する場としての喫茶店：札幌のムジカホールカフェを事例として」関東学院大学経済学部総合学術論叢『自然・人間・社会』55（2013年7月）、95-133.

<https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/repo/huscap/all/53388/musica.pdf>



図 10-3 研究会後の集合写真

3. 第7回 鑑賞会を振り返る研究会

報告者：種村剛

■ 要旨

今回第3回になる演劇的手法の研究会では、前回の映画鑑賞会を振り返ることを行った。そこで話題になったことは「振り返る」ことであった。ワークショップの内容や実施に関して、参加者の満足度が高かったとしても、ワークショップ後で行われる振り返りで、満足度が下がることがありうる。清水は「振り返りで傷つくことがある」と表現し、前田は「授業じゃない！と楽しそうにワークショップを行っていた生徒が、振り返りになると異なるモードになる」という内容を指摘していた。ワークショップの経験が長い研究会参加者は、ワークショップの内容だけではなく、振り返りも含めて、自身が行ったワークショップを評価する。この報告では、映画上映会を振り返る研究会の中で語られたことを手がかりに、振り返り関する報告者の考察を述べる。

3.1 実施状況

今回の研究会の実施状況は次に示すとおりである。

表 10-6 第7回 鑑賞会を振り返る研究会 実施状況

日時	2026年1月8日(木) 19:00~21:00
場所	扇谷記念スタジオ シアター ZOO
ファシリテーター	清水友陽(北海道演劇財団芸術監督)
参加者	磯貝・清水・熊木・前田・田中・佐久間・相馬・竹原・柳田・戸澤・中野・種村

3.2 考察

ワークショップに振り返りは必要なのか？

ワークショップの後に振り返りが行われる。振り返りをするから、振り返りが問題になる。振り返りをしなければ、振り返りについて改めて問う必要はなくなる。ならば、最初に考える問いは、そもそも「ワークショップに振り返りは必要なのか？」になるだろう。

少し迂遠になるが、ワークショップにおける振り返りの必要性を考える手がかりとして、「遊びに振り返りは必要なのか？」を問うてみよう。誰もが子どものとき遊んだことがある。友だちの家に行ってゲームをして遊ぶ。あるいは公園に集まってみなで遊ぶ。帰らなければならない時間が来たら、帰る。そのときのことを思い出してみる。私たちは、今日の遊びがどうだったかを振り返ってみようということを行ったか、といえ、行わない。遊んだ、楽しい、それで十分だからだ。遊びに振り返りは必ずしも必要ではない。ここに、ワークショップに振り返りが行われることのヒントがある。

補足する。なぜ遊びを例にするのか。遊びは play であり、play は演劇と通じているからである。ここで詳細は説明できないが、遊びは演劇の原初形態である。しかし、このことは、私が説明するまでもなく、この報告書の読者は、すでにつかんでいることだと思う。遊びを語るとは、演劇を語ることにつながっているからだ。

話を戻そう。なぜワークショップで振り返りが必要とされ、遊びでは振り返りは必要ないのか。それは端的に、ワークショップは手段であり、遊びは目的それ自体であるからだ。

手段と振り返り

手段とは、目的すなわち手段とは別の「何か大切なこと」を、達成するための方策である。たとえば、野球の練習をすることは、レギュラーになるとか、大会で優勝するとか、そういう「何か大切なこと」を達成するための手段である。このときの「レギュラーになる」とか「大会で優勝する」ことが目的に相当する。

ワークショップは「何か良いこと」すなわち目的を達成するために行われる手段である。ワークショップが想定する「何か良いこと」には、参加者のスキルアップや知識の獲得などがある。清水もまた、学校で行うワークショップにおいて「成果を見せる」ことが大事でもあることを述べていた。このときの成果とは目的を意味している。教育の現場では、ワークショップは、教育的目的を前提にして行われる。ワークショップは目的を達成するための手段であることは、皆に共有されている考え方ともいえるだろう。

手段については振り返りが必要となる。たとえば、先の野球の練習について考えてみる。今やっている練習で、本当にレギュラーになれるのか、大会で優勝できるのか、私たちは練習方法を振り返る。そして、目的を達成するのに足りなさそうなら、練習方法を見直す。より効率的な練習方法を見つけて、その方法を実践しようとする。このように、手段はより効率的に目的を達成するために反省し改善する対象である。

社会学者のギデンズは、私たちが生きている時代を「再帰的近代」と名付けた。再帰的とは反省することである。私たちが生きているこの社会は、自分の行っていることを反省し、より効率的かつ効果的に目的を達成しようと改善を繰り返すことを求める社会である。ワークショップを振り返ることは「再帰的近代」の考え方とながっている。

補足する。上で、手段については振り返りを行うと述べた。そして、ワークショップは手段であると述べた。このことは「振り返りを行わないワークショップがありうる」と矛盾しない。どういうことか。もしそのワークショップが、振り返りを行わない方が、効率的に目的を達成すると判断するならば、振り返りは行わないだろう。なぜならば、振り返りもまた目的を達成するための手段だからだ。だから正確に言えばこうなる。ワークショップが振り返りを必要とするかどうかは、そのワークショップの目的や設計による。しかし、一般的に、振り返りを行った方が、目的を達成する確率が上がる可能性は高いと予想できる。だから、ワークショップが目的を達成する手段とみなされる限り、原則的に振り返りが求められる。

目的と手段の違い

一方で、遊びはそれ自体が「目的」である。このこと

は、いったん遊びを、楽しい時間を過ごすための「手段」だと、置き換えて考えてみるとわかりやすい。「楽しい時間を過ごす」という目的を達成するために、遊びという手段を選択していると想定すると、私たちは、途端に、より効率的に「楽しい時間を過ごす」ためにはどうしたらよいかを考えはじめる。今やっている遊びは「楽しい時間」になっているのかとか反省し始める。あるいは、より楽しめるための方法を見つけることが「楽しい時間」を過ごすことよりも大事になり始める。そうになると、遊びに対して全力になることが難しくなってくる。そうなってくると途端に、遊びはつまらなくなってくる。

そういうことはよくある。たとえばデートがそうだ。デートは本来は目的だ。二人で楽しい時間を過ごす。それ自体が大事で価値があることだ。しかし、私たちはデートを手段と捉える。相手に気に入られるためにどうしたらよいか、このデートで果たしてその目的を果たせるのかと考え始める、だからマニュアルを求める、マニュアルに書かれたハウツーを正解だと考えて、それをなぞろうとする。相手もそういうことをやられていることを知っているから、つまらなくなってくる。

いいたいことは単純で、見出しに合わせて、結論をつけるならこうなる。

手段には振り返りが必要だ。なぜなら、それが手段であるからだ。一方で、目的には振り返りは必要ない。逆に、目的であることを振り返り始めると、目的が手段にスリップしていく。

遊びだと思っていたこと、単純に楽しもうと思っていたことに対して、急に振り返りを求められたらそれは、ちょっと違うと思うことはあるだろう。ちょっと待つて欲しい、今までそんなつもりじゃなかったのにと、感じることは、もっともなことだといえる。冒頭に紹介した前田の指摘「授業じゃない！と楽しそうにワークショップを行っていた生徒が、振り返りになると異なるモードになる」というのも、このこととつながっているように思う。今まで全力で遊んでいたのに、実はそれは遊びではなかった、何かのための手段だったのだ、だから振り返りを行うのだといわれたら。裏切られた気分になるかもしれない。

だから、先に手の内を見せていくというのは、1つの方法だと思われる。今やっていることは、ワークショップであって、ワークショップには振り返りが必要だと先出ししていく。熊木が、アフタートークを例にしていた。アフタートークがあるとされていていたら、その心持ちをもっていられる。事前に、紙を配って、事後に感想を書いてもらうというのも、振り返りがあることを情報



図 10-4 話し合う参加者

として先出ししていることになる。そうすれば、思っていたと違うはおこらない。そういう対応がある一方で、そういう情報が先にあると、そのための構えがはいるのではない、純粋に楽しめなくなるのではない、だからそれが本当によいことなのか、という清水からの発言が生まれることになる。報告書の書きぶりに合わせると、目的だったと思って参加していたのに、実は手段だったのかという気持ちが入ってくるということである。

遊びは振り返らないは本当か？

先では、手段には振り返りが必要だが、目的に振り返りはいらぬことを述べた。しかし、前言を翻すようにみえるけれども、それは本当なのかをもう一度考えてみたい。ここに、ワークショップの振り返りの難しさを取り出すヒントがある。

再び、遊びを例にする。子どものとき、友だちの家で遊ぶ。時間がきて家に帰る。帰る前に「じゃあ今日の遊びを振り返って、よかったことと悪かったことを洗い出そう」なんてことはしない。そういう意味では、遊びに対して、私たちは振り返りを必要としない。しかし、夜、寝床に入って、今日の遊びを思い出してみることはあるかもしれない。楽しかったとか、つまらなかったとか、あのときの自分の態度は良くなかったとか思い出すようなこと。今度遊ぶときは、気をつけようとか、こういう遊びをしてみようとか考えることもあるかもしれない。それは反省ともいえるし、遊びの改善ともいえる。それは振り返りではないのか。

振り返りであるといえる。遊びでも、私たちは振り返っている。ただし、上のように、寝床で遊びを思い出して、振り返ることは、ワークショップで一般的に行われる振り返りとは次の点で異なる。今回の振り返りワークショップの参加者の言葉を含めて、遊びの振り返りの特徴を取り出してみよう。

- 1) 遊びの振り返りは必要というわけではない。してもしなくてもよい。
- 2) 遊びの振り返りは自発的に行われている。人に言われて強制されていない。
- 3) 遊びの振り返りは自分の中で完結している。他者に共有されない。
- 4) 遊びの振り返りは自分のペースで行われる。人に急かされない。
- 5) 遊びの振り返りは他者から評価されない。人からいい、わるいを言われない。
- 6) 遊びの振り返りは自分の社会的立場と切り離されている。個人の思った本音である。

寝床で今日やった遊びを思い出すような、遊びの振り返りは「してもしなくてもよい」ことである。私たちは「してもしなくてもよい」ことだから「しない」ということもある。しかし、遊びの振り返りは「してもしなくてもよい」ことだけれども「してしまう」ともいえる。これが自発的ということの意味だ。確か佐久間だったかあの場で「人は勝手に話すのか」ということを提示した。これに対して、報告者が答えるのなら「人は勝手に話す」かはともかくとして「人は勝手に振り返りを行う」といえる。そこから先、自分が振り返ったことを人に話すかは別ではある。「印象深い出来事」であればあるほど、私たちは「勝手に振り返る」だろう。そして人

に話したくなるだろう。しかしそれは話の立て方が逆で「勝手に振り返る」ような出来事こそ「印象深い出来事」であるともいえる。

この「勝手に振り返る」というのは、振り返りを考える上で重要な点である。人は「勝手に振り返る」ことができる。そういう性質を持っている。にもかかわらず、なぜワークショップの振り返りに、ファシリテーターは困難を感じるのか。参加者はなぜ振り返りを口ごもってしまうのか。そのことを考えてみたい。

必要と強制

上述した、寝床に入って今日の遊びを思い出すような振り返りの反転が、私たちのワークショップで行われている振り返りであるといえるのではないか。改めて書く次のようになる。

- 1) ワークショップの振り返りは必要である。しなくてはならない。
- 2) ワークショップの振り返りは強制である。しなくてはならないからやらされる。
- 3) ワークショップの振り返りは他者に共有される。皆の前で表出しなければならない。
- 4) ワークショップの振り返りは時間が決まっている。急かされることがある。
- 5) ワークショップの振り返りは評価される。人から面白いと言われたいと思う。つまらないと思われたくないと思う。
- 6) ワークショップの振り返りは自分の社会的立場と切断できない。ゆえに本音の表出が難しく、あたりさわりのない建前を語ってしまう。

これらワークショップの振り返りの特徴から得られる知見はいくつかある。まず1)で示した必要と、2)の強制について考えてみたい。

必要は「しなくてははいけない」ことである。先に述べたように、ワークショップの振り返りは、ワークショップを改善したりそこから何かを得るためには必要なことである。必要なことは「しなくてははいけないこと」になる。そして「しなくてははいけないこと」については、しばしば人は強制される。強制とは「やらされること」である。「じゃあ、これから振り返りをしましょう」とファシリテーターに言われて、参加者は振り返りを「やらされる」ことになる。

ここで、人は転換を起こす。振り返りはいやだな、人前で自分の思っていることを話したくないなと思っても「必要なことなら「やらなくてはならない」と自分で思い始めることがある。

「したくないことでも、必要なことなら、やらなくてはならない」そういうことは「あたりまえ」のことだともされる。そう考えることが出来て、実際に行えるようになることを、私たちは「大人になる」といったりする。あるいは、自分でそう考えて、自分で行動できることを「主体性」があるといったりもする。「したくない」自分の気持ちを律して「しなくてはならない」から「やれること」を「自律」といったりもする。

そういう「大人になる」こと「自律」すること「主体性」を獲得することが、この社会では大事なことでとされている。これらは大体同じようなことをいっていて、今まで「やらされていた」ことを「自分でやる」よう

に、自分で自分の心持ちを切り替えることである。そんなことが社会の中のどこにでもある、遍在しているといったのが、哲学者のフーコーであった。

「したくないことを、やらされる」のは強制である。でも「したくないことを、自分でやる」ことは自律である。同じ「したくない」ことでも自分でやると、他の人が誉めてくれたりもする。逆に「したくないから、やらない」といえば、人に迷惑をかけるなど怒られたりする。だから人は、最初は人から「やらされている」ことでも、そのうち自分からやる気をだして「したくないことでも、やらなくてはならないこと」を、自分からやるようになる。面白いことに、人は、そうやっているうちに「やらされていた」ことを忘れていって、もうすでに最初から「自分からやっていた」と思うようになる。だから、大人は子どもにいけしゃあしゃあと「大人になれ」といえるし、そうなるのが「あたりまえ」というようになる。

みんなが自分から「したくないことでも、やらなくてはならないこと」をやってくれたら、強制しなくてよくなる。強制しなくてもよいならば、強制していた側は仕事が減って楽になる。だから強制している側は相手が自律して、勝手にやってくれるようになるとうれしい。

これは逆もあって、自分は「したくないことでも、やらなくてはならない」ことをやっているのだから、他のことについても、自分はやっているのだから、他の人からとやかく言われたくない気持ちになる。強制に対して反発するようになるのも、自律は大事だと自分で思っていることの裏返しでもある。だから、強制する側も、自律する側も、自律はいいことだと思っていることになる。自律することは誰も反論できないことになってくる。

自律と学校

学校とは人を「自律できるように型に嵌めていくしくみ」である。だから学校は自律が大事という。報告者である私は、教員で社会学をやっている人だ。だから「あたりまえ」や「自律」がこの社会において必要なこと、そういうものがあるから社会が成り立っている側面があることを認めている。だから、ワークショップの振り返りが、たとえ「強制」を伴うとしても、あまり心の痛みを感じない。「あなたはワークショップ振り返ってどう思いましたか？」とたずねることが、ある意味で「強制」を伴っていることは十分承知の上で、参加者に苦もなかつたずねることができる。急に投げかけられた問いに答えることができる、あるいは、答えなければならないという構えを取れるようになることも、大事なことだと思う気持ちもある。

しかし、一方で、社会学をやる人は——あるいは演劇をやっている人もそうだと私は勝手に思っているのだけれども——そういう「あたりまえ」とか「自律」について疑問を持っている人でもある。学校が人を自律できるように「型に嵌めて」いくことに反発する気持ちがある人たちが、社会学や演劇に携わっている人には多いのではないかな。

学校が人を「型に嵌めて」いくことに疑問や反発する気持ちが生まれるのは、そんなにおかしなことではない。学校とは人を「自律できるように型に嵌めていくしくみ」と書いたが、まさにそれは文字通りで、学校では「自律を他律的に強制する」というような、ある意味ねじれたことが行われている。なぜ教員は自分に命令した

り強制したりするのだ、やりたくもないテストをやらせるのか、そんなことをやりながら、自分の頭で考えろといったりもする。勝手に自分を型に嵌めるなという気持ちが生じることも、理屈が通っている。

ところが、一方で演劇をやる人も、こういうワークショップの振り返りや「商品としての演劇」を上演するという場面になると、今まで自分たちが避けようとした立場に取り込まれていかざるをえないことに気づいている。「したくないことでも、必要なことなら、やらなくてはならない」ことになっていく。自分が行っていることが、自分が大事にしている信念とずれていくことに気づいていく。そこに葛藤を覚える。あるいは、これはこれ、それはそれと切り分けたりすることもある。でも切り分けられなくて困ったりする。

だから、演劇の実演者たちは、ワークショップの振り返りに困難を感じることになる。それは、雑ばくに言えば、振り返りに潜む権力性や暴力性に敏感だということなのだろう。その感覚は、ワークショップの振り返りの改善にとって必要なやさしさなのだと思う。

人の性質

ワークショップの振り返りの特徴には共通している要素がある。明らかに共通する要素は「人」である。人から強制されることもそうである。

他に、人と共有することがある。人と振り返りを共有するから、遅いと人に急かされることがある、自分の言ったことが人から評価されることもある、本音をいうと自分が非難されるかもしれない。ことほどさように、振り返りは人との関係の中で立ち現れる事象である。ワークショップの振り返りを行うことの困難さを考えることは、人との関係を、私たちがどのように感じているのかを問い直すことでもある。

検証もなく、粗い印象ではあるのだが、次のことを指摘することはできるだろう。

- 1) 私たちは、人からなにかを強制されることを避けたいと思う。
- 2) 私たちは、人からマイナスに評価されることを避けたいと思う。
- 3) 私たちは、人からプラスに評価されたいと思う。

このような人の性質は、ワークショップの振り返りを運営するためのヒントを私たちに提供する。

強制しない

人は強制されることを避けたいと思う。だからワークショップの振り返りを、強制することから距離をおくようにする。

第1に、振り返りを強制としないということは、磯貝が指摘していた「しないという選択」につながるだろう。「しないという選択」があるのであれば「させられる」ことが苦手であって嫌だという人は「しないという選択」を選べばよいということになる。必要であるけれども、しない、というのなら、仕方ないということになる。

ワークショップの振り返りをしないと、大変なことになる、たとえば戦争が起きる、ということであれば、なんとしても「させる」ということになるけれども、そんなことはまずない。だから、少なくとも、ワークショッ

プの振り返りでは、仕方ないということで決着をつけてもよい。選択肢があること、その提示がなされることは重要だ、田中が「振り返りをするかしないか、振り返りたい人は集まって、そう出ない人は帰る」という提案も「しないという選択」があるということにつながっている。この「しないという選択」は次の頼むことにもつながっている。

第2に、頼むことである。強制は「させる」ことだった。強制する側と強制される側がいて、力は強制する側が握っている。そんなイメージがある。一方で、頼むことは「してもらう」ことである。頼む側と頼まれる側がいて、頼まれたことをやるかやらないかのイニシアチブは、頼まれる側が握っている。頼んで、頼んだことをしてもらうことは強制ではない。もちろん、頼んだことを「せざるを得ない状況」は、結局「させる」こととかわらない。だからここでも「頼まれたことをしないという選択」があることが重要ということになる。

頼むことは、熊木の「弱い状態、困った状態になったことで、状況が変わった話」や、清水が挙げた「弱いロボット」の話につながっている。自分は「できない」状態である、それを見た相手が、助けてあげたいと思う。助けてあげたいという気持ちは、相手の中から、出てくる気持ちである。「頼まれたからやってあげよう」という気持ちも、自分から出てくるものだ。頼むこと、あるいは弱い状態を見せることで、強制することとは違うやり方で、人の何かを発動させることができる。ここで、熊木が「手段になったら違うと思う」と指摘したことは重要だ。熊木の「弱い状態、困った状態になったことで、状況が変わった話」は、弱い状態を見せて状況を変えようと意図して行ったわけではない。状況を変えるために「弱い状態を見せる」となると、意味が変わってくる。ただし「弱いロボット」はあえて「弱い状態を見せる」ことを行っている。「弱いロボット」の「弱さ」は人の援助を発動させるための手段である。

ここで考えたいことは、頼み方である。たとえば「感想を話してください」というのと「感想を聞かせてください」というのは少し違う。「質問に答えてください」というのと「質問の答えを教えてください」というのもやっぱり違う。「語り方」で頼み方のニュアンスが変わる。後者の方が「頼んでいる」感じがある。なぜだろうか。これは次の待つことにもつながる点である。

第3に、待つことである。待つことが大事なのではないかということ、相馬も述べていた。そしてこれは急かさないということとも関連する。

「感想を聞かせてください」「質問の答えを教えてください」この2つに共通することは「私はあなたのアクションを待っています」ということが言外に表明されていることだ。「あなたは感想や答えを私に話してくれないかもしれない、それならそれで少し寂しいかもしれないけど仕方がないことだ、でも、私は待っています」ということがこの2つの頼み方にはあるような気がする。

一方で「感想を話してください」「質問に答えてください」は、命令を丁寧にいっているだけで、結局強制から抜けられないように感じる。これらの言い方は、頼む側が球を持っていて、それを相手に投げ込んで、返ってくることを待っている感じがある。この感じがおきる理由を2つ考えてみた。

1つは「感想を話してください」「質問に答えてください」と言われた側は「感想を話したい」あるいは「質

間に答えたい」と思っていなくても、感想や答えを言うことを求められていることと関連するのではないだろうか。一方で「感想を聞かせてください」「質問の答えを教えてください」は感想や答えがなければ「ない」と答えてよい余裕がある。

もう1つは、私たちは「感想を聞かせてもらう」「答えを教えてもらう」ことを待てないから「話してください」「答えてください」と相手にアクションを急かすような言い方になるのではないか。話してください」「答えてください」には人を急かす感じがある。

もちろん、これらは印象に過ぎないところがあるのだが、このような「話し方」で、ワークショップの振り返りが柔らくなる可能性があるならば、やってみても損はないだろう。

待つことは難しい。なぜなら、待ってもどうしようもないかもしれない、現状は変わらないかもしれないから。それならば、現状に手を入れるために、催促したくなる。そこを待てるかどうか。待てるためには信頼関係が必要になるのかもしれない。そう考えると、ただ待つというのは、相手に働きかける催促とはまた違う、より深い介入であるともいえる。私たちは、働きかける方が積極的な感じがするし、積極的な方が現状を打破できるから建設的だとも感じる。しかし、必ずしもそうではない。そのことは、演劇をやっていると分かる。演劇はアクションよりもリアクションが、働きかけるよりも、働きかけを受けることの方が大事である。待つ、それも単に待っているのではなく、アクティブに待ち続けるということ。相手のアクションをキャッチすることが持っている、働きかけることとは異なる能動性や積極性を重視すること。これらは、演劇だけではなく「強制しない」振り返りにとって大事なことなのかもしれない。

第4に、これはそもそもの話なのだが、ワークショップが楽しい、参加して良かった、あるいは逆に、ここがうまくいかなかったな、こうしたらよかったのになと思うことがあったら、言い換えれば、ワークショップの意義を感じるがあったなら、人はむしろ、勝手に振り返るのではないか。遊びを寢床で振り返るように、ワークショップについて改めて思いを巡らせることがあるだろう。もちろん、そこからそれを話したくなるかどうかは別のことなのだけど。つまらない、どうでもいいワークショップを振り返りをさせられるから、参加者もファシリテーターも振り返りに困難を感じるのではないか。ここからいえることは単純なことで、ワークショップの振り返りに困難を感じるのならば、ワークショップの本体をよりよくしようということである。

共有の困難

上で、ワークショップの振り返りの困難のリストをまとめた。そうすると、どうやら、ワークショップの振り返りが難しい理由の大きな1つに「共有」があることがみえる。共有することになっているから急かされる、共有するから評価される、共有するから本音がいえなくなる。

この共有の困難に対処することを考えれば、ワークショップの振り返りを良いものにできるのではないか。

第1は、共有の内容を書いてみるである。話すことは難しいことである。1回話し始めたら、話終えるまで話さなければならない。そこで話したことをなかったことにできない。即興で話すことも難しい。それに、話す人とその人の話したことはくっついていく。わたしちは普

段、軽々とおしゃべりしているから、話すことは簡単だと思うのだけど、実のところ話すことは難しいことだ。話して共有するから大変なことがある。ならば、書いてみるというのは、話すことに付随する共有の困難に対処する方法となる。書くことは、考えて自分のペースで書くことができる。即興ではないし、人に共有する前に書き直すこともできる。無記名にすれば、自分とは切り離しておくこともできる。

第2は、小さく共有することである。シンク・ペア・シェアという手法がある。まずは2人（ペア）で話す。そして話した内容を全体で共有する。そうすると、共有内容はペアに所属して、個人の色が薄くなる。私が名指されることは少なくなる。1回話す練習をしている感じもある。

第3は、時間を長く取り声かけをしない。たとえばグループをつくって「これから15分ぐらい時間をとりまず、自分の思ったことを私たちに教えてください」とファシリテーターがいう。それだけにする。「あなたは どう思いますか」と指名しない。「順番に話しましょう」ともしない。指名すると急かされるし、順番がくるとドキドキするから。そして沈黙に耐える。それで言葉が出てくるかどうかはわからない。わからないけれども出てくるのではないかとも思える。それは、その場のしつらえや、人と人との関係性がそれまでに培われているかにかかっている。

第4は、評価しないことである。この評価しないことについては考えなければならない。評価とは、ある事柄に対して行われることである。ワークショップの振り返りが主題なので、ここでは、ある人が振り返りで話した言葉と、その話された言葉に対する言葉、それを聞いた「話した人」がいることにしよう。評価とは「話された言葉に対する言葉」だけではない。それを聞いた「話した人」の感じたことがセットになっている。

だから「話された言葉に対する言葉」を聞いて「話した人」が何かを感じることもある。その感じたことが評価につながる。極端なことをいえば、どんな言葉もプラスに感じる人もいるだろうし、どんな言葉もマイナスに感じる人がいるだろう。プラスに感じる、マイナスに感じるというのは、自分に対する評価とつながっている。

だから、傾聴することが大事だということがいわれる。つまり「話された言葉に対する言葉」を返さない、ひたすら聞く。なぜなら、聞き手が発した言葉は、話し手の評価に流れていくから。傾聴することは、相手を評価しないことである。傾聴は、先に述べた「アクティブに待つ」ことと同じである。何も言わないことは消極ではない。あえて積極的に何も言わず、能動的に傾聴する態度が重要だといわれる。

第5は、事実と評価を切り分けることである。評価されたくないのは、自分がマイナスだと思われたくないこととつながっているとした。だから、私が発する、あなたの言葉に対する言葉は、なにもあなたを評価しているわけではない。プラスにもマイナスにも評価しないということが、ただ、私の中で感じたことを言葉にして出しているということが、互いにわかり合えるような状況を設定する。おそらく、心理的安全性の中核には、この事実と評価を切り分けることが据えられている。プラスに評価しないということも大事である。私たちは、なにか良いこと、貢献するようなことを言いたいと思う。それが大事なことだと感じる一方で、負担にも感じる。貢献

できないとさみしい気持ちも生まれる。だから貢献しようがしまいが、良いことや気の利いたことをいってもいいわなくても、どんな発言でもこの場では等しいこと。あるいは発言することも、発言しないこともこの場では等しいこと。そのことが全体で共有することができるように、ワークショップの本体を設計する。相馬が指摘したのはこの点だったのだろう。

清水は、この研究会の前の打ち合わせで、熊平の『リフレクション：自分とチームの成長を加速させる内省の技術』をひいて、リクレクションでは認知を分けることを紹介した。

熊平は具体的に認知を「意見」「経験」「感情」「価値観」に分ける。意見以外の、経験・感情・価値観は、評価から切り離せるものである。私がどんな経験をしたのか、どんな気持ちだったのか、何を大事にしたいのかは、良い・悪いとは別であるし、正しい・間違っているとも関係ない。それは端的に事実であるだけだ。それらを、良い経験・悪い経験に区切ったり、「そんな気持ちをもったらまだまだだね」と語ったり、「あなたは誤った価値観を前提にしているとか」とか評価し始めるから、だんだん嫌になってくる。意見は人と人で対立する可能性がある。しかし、それでも、意見と評価を切り離して、意見を意見として出しておくことはできる。「オープンダイアログ」でよく言われるように「お皿の上に自分の意見をひとつおいておく」イメージだ。何がしたいのかというと、参加者の発言を評価しなくても、振り返りは行えるということだ。

第6に、比較しないということだ。他人の感想についてファシリテーターが「素晴らしい経験でしたね」と言っているのを聞くと、自分の経験がみすばらしく感じたりもする。このことについてはまずこういえる。まずファシリテーターが「素晴らしい」と感じたことは事実である。それはそれだけのことだ。しかし、私たちは勝手に比較し始める。比較すると序列が生まれる。その結果、自分がマイナスだと思い始める。これが罠だ。この罠を抜けることが大事だ。そのためには、事実と評価を切り分けて、ただの事実があるだけとする。ただの事実だから比較して序列をつける必要はない。このことをメンバーで共有できるかどうか、振り返りの鍵になるだろう。

第7に、どんな発言でもこの場では等しく扱うからこそ、だからこそその言葉づかいである。「どんな発言で

もこの場では等しく扱う」というが、暴言や人格非難がワークショップの振り返りで生じたら、それは止めなければならない。「どんな発言でもこの場では等しく扱う」ことが成立することは、参加者の振る舞いにも係っている。だから、この場をみんなで立ち上げていくということが、参加者全体で共有されていること。グランドルールで、暴言や人格非難を最初から封じておくことが大事である。「話された言葉に対する言葉」を聞いて「話した人」が何かを感じる。だから、話し方を丁寧にする。相手の感じ方について意識を向けて話す。そうすると、話し方や言葉のチョイスが変わるはずだ。言葉づかいへの感度は、ワークショップの振り返りにおいて、参加者含めて意識することが大事になる。

場の力・環境の力

人は勝手に振り返る、それを話すかどうかはまた別ではある。振り返りの表出を、強制ではなく促すために、場や環境の力を使うことは1つの方法である。

劇場や教室は、前面に集中するように設計された特殊な空間である。だから、みなで振り返ることは難しい場である。もっとフラットにやさしい空間になれば、人はリラックスして振り返ることができるようになるのではないかな。明るさ、温度なども人を柔らかくするために大事な要素であろう。振り返りのための場の設計は重要である。

環境の力も人に作用する。磯貝は同じ中学生でも、日によって態度が変わることを指摘した。それは、ワークショップ前に何があったのかが影響しているのではないかとのことであった。天気が悪い、テストがある、怒られたなど、ワークショップ前の環境も、振り返りに影響を与えるだろう。それは、コントロールできない要因ではある。しかし、振り返りの前にワークショップの本体があり、ワークショップの本体は設計・コントロール可能な要因である。先に述べたように、ワークショップの本体の意義があれば、あるいはワークショップで関係性がつくれれば、振り返りはうまくいくのではないだろうか。

参考文献

熊平美香 2021『リフレクション：自分とチームの成長を加速させる内省の技術』ディスカバー・トゥエンティワン。



図 10-5 集合写真

4. 第8回 シアターゲームを試行する研究会

報告者：種村剛

■ 要旨

通算8回目（今年度4回目）そして、今年度最後の演劇的手法の研究会は、参加者が各人がやってみたい、紹介したいシアターゲームを試行してみることを行った。本節では、研究会で行われたシアターゲームと、そこからの考察をまとめる。

4.1 実施状況

今回の研究会の実施状況は次に示すとおりである。

表 10-7 第8回 シアターゲームを試行する研究会実施状況

日時	2026年1月30日（金）19：00～21：00
場所	扇谷記念スタジオ シアター ZOO
参加者	磯貝・清水・熊木・前田・田中・佐久間・相馬・竹原・柳田・戸澤・種村

4.2 シアターゲームの試行

シアターゲームの試行では次のゲームが行われた。

表 10-8 行われたシアターゲーム一覧

体の関節や筋肉を動かすゲーム 旗揚げゲーム 私は木 私は木の拡張 ぞうきん・ふきん・モップ 便所爆破

体の関節や筋肉を動かすゲーム

体の関節を動かすゲームを紹介したのは田中である。人間の身体は、骨と関節、筋肉を構成要素として持つ。

表 10-9 体の関節や筋肉を動かすゲームの順番

立つ 指の第1関節を動かす 指の第2関節を動かす 指の第3関節を動かす 手首を動かす 肘を動かす 腕を動かす 顔の表情筋を動かす 首を動かす 肩を動かす・肩甲骨を動かす 胸郭を動かす 背骨の関節を意識して動かす 骨盤を動かす 骨盤から出た足（大腿骨）を動かす 膝を動かす 足首を動かす 足指を動かす

成人には約200個の骨があるといわれ、骨と骨の繋ぎ目にあたる関節は骨の数よりも多く約260箇所、筋肉は約600あるといわれている。骨に接続した筋肉が伸び縮みすることで、体が動く。私たちは、日常生活において、骨や関節や筋肉を意識することはあまりない。これらを意識し感じることが、このゲームの目的の1つであるといえるだろう。

ファシリテーターの指示に沿ってプレイヤーは自分の体を動かす。指示されるまで、その体のパーツは動かさない。一度動かした部位の動きは止めない。そのため、動きの指示が進めば進むほど動く体の部分が増えていくことになる。ゆえに、最後の足指の指示の段階では、全身が動いている状態になる。1つ1つのパーツを丁寧に動かす時間をとっていくと、5分ぐらい体を動かし続けることになる。

このアクティビティの基軸になる目的は、自分の体の動きを感じることである。田中は「1つひとつのパーツが生き物のようにランダムに動かす」ことを意識することを述べた。「パターン」や「反復」を避けるようにあえて動くようにすることが、身体の動きに意識を向けることにつながっていく。表情筋を動かし始めると、各自の表情が出てきて、面白くなってくる。最後に足指を動かすぐらいになると、体も温まってくる。準備体操の意味もある。

田中がいうには、ここからミラーに展開するとのことであった。ミラーは、ペアになって、人と鏡役になり、鏡役は人の動きをトレースするワークである。体の関節や筋肉を動かすゲームを通じて、自分の体の動きを構成している要素を意識すること、そこから、自分の体の動き自体を意識することができる。その2点は、ミラーの要素である、相手に動きを見せることと相手の動きを観察して真似ることの、スモールステップに相当するといえるだろう。

田中は、このワークを大学生相手のワークショップで使ったと述べ、普段のワークでは行わないことを指摘した。自分の身体を意識する、というのは、若年層には少し難しいのかもしれない。

旗揚げゲーム

旗揚げゲームを紹介したのは前田である。普段は、正対（ファシリテーターに対して、参加者の顔が向いている状態、教室における教員と生徒のフォーメーション）で行なっているゲームを、今回は円陣で行った。この2つの形式の違いは、旗揚げをしている仲間の姿の見え方である。円陣の場合は、全員の全体の様子を見ることができる。一方で、正対の場合、隣にいる人を横の姿や、前の人の背中が見える状態になる。

ファーストステップは、基本的な旗揚げを行う。「右手（左手）あげて」「右手（左手）あげないで」「右手（左手）さげて」「右手（左手）さげないで」の4パターン、8種類の声かけに対して、参加者は指示された行動を行う。慣れてきたら、スピードを上げていってもよい。一般的な旗揚げは「右手あげないで、左手さげる」のように2つの指示をいっぺんに出すことで、参加者が「混乱」して「できなくなってくる」ところに、ポイン

トがある。一方で、前田式の旗揚げは、1つひとつの指示を順番に出して、その指示を参加者が「解釈」ところにポイントがある。一区切りするタイミングでは「気をつけ」や「やすめ」を入れると

セカンドステップは「もっと」である。「もっとあげて」「もっとさげて」が入る。「右手あげて」「右手もっとあげて」「右手もっとあげて」「左手さげて」「左手もっとさげて」「左手もっとさげて」とすると、一種のストレッチのようになるのは面白い。説明をしなくても、周りの様子を見ていくと「もっと」とはこういうことか、ということが参加者が勝手に解釈するようになる。「もっと気をつけ」や「もっと休め」も続けていくと「もっと」を表現しようとする自由度も生まれる。

サードステップは「身体部位と指示の拡張」である。手を「あげる」「さげる」だけではなく、手や足を「前にだして」「後ろにだして」も拡張してできる。「手をにぎって」「手をひらいて」もできる。「ひざをついて」もできる。

サードステップまでいくと、先に示した「解釈」が色濃く出てくる。「右手を前にだして」というとき、各人の右手を前に出す格好は違っている。それは「指示に従う」というよりも「指示を解釈する」ことになる。前田は、そういう場合のファシリテーターの態度として、「こういう出し方もあるねー」と、さまざまな指示の解釈のあり方を認め、面白がっていくことを推奨した。この「さまざまな解釈」のあり方が許されているところは重要である。

「指示に従う」ことは暗黙のうちに「指示を出している人の意図に従う」ことが含意されている。「右手まえに」の指示は、文字通りに解釈すれば「右手をまえに出す」さえしていれば、指示に従ったことになる。しかし、そこに私たちは「指示を出している人が「意図」している右手をまえに出す」をやろうとする。そうするととたんに「正解さがし」になる。「意図どおりの正解の右手の出し方」と「意図に沿わない間違いの右手の出し方」が生まれる。学校の教員は、生徒に対して、こうやって欲しい方向性がある割には、雑に指示を出して、生徒側に言外にある自分の意図を読み取らせようとする。それは一種の権力関係を前提としているといえる。しかし、言い方を変えれば「言外にある意図を読み取らせ」「相手の正解・不正解を判定する」ことを通じて、教員・生徒の権力関係が生まれてくるともいえる。

だから、この旗揚げゲームは「指示に従う」というよりも「指示を解釈する」といった方が正確である。「従う」という言葉にある権力関係は「解釈する」という言葉にはない。むしろ「解釈する」側に「解釈する自由」があってそちらの方が大事だということになる。解釈が解釈として成立するためには「さまざまな指示の解釈のあり方を認め、面白がっていく」ことになっていなければならない。

さらに言うならば「指示」が「従う」ことを含意するのであれば、このゲームでは「指示」を「指示」としない工夫も必要になる。「旗揚げゲームってしっているー、じゃあやってみようかー」と軽く入っていくことで、従うということを前提とするような「指示」よりも、解釈の自由を認めるような「声かけ」になっていくことが指摘されたりもした。

前田の場合、この旗揚げゲームから、ペアを作って「ナイフとフォーク」に移行することが多いとのことであった。

私は木

私は木を紹介したのは磯貝である。4人から5人のグループになる。1人が「私は木」といって木のポーズを取る。続いてメンバーが1人ずつ登場し「木に関連するモノのポーズ」を作って、全体で1つの風景を作ることを試みる。例えば、最初に1人入って「私は木になっているりんごです」といってりんごのポーズを取る。残りのメンバーから1人ずつ入って「私はりんごを食べにきた鳥です」「私は木の根っこです」といってポーズを取る。全員が入ったら、木のポーズを作っている人が、例えば「私はりんごを残します」のように、登場したモノを1つ残す宣言をする。この場合、りんごだけが場に残り、他の人は退場する。そして、先ほどと同様に1人ずつ登場して「りんごに関連するモノのポーズ」を取る。これを繰り返す。



図 10-6 私は木を行なっている様子

ポイントは、スピードである。基本的にはリズムよくスピード感を持って風景を作っていく。前もって準備するよりも、その場のイメージと身体表現を楽しむこと。インプロの基本である、相手から受け取った情報を肯定的に受容して、自分のアイデアを加えて建設的に展開させる「イエスアンド」をベースにしているところも特徴である。磯貝は実際にやってみると「モノ」だけではなく、抽象的なイメージ「希望」なども出てくることを述べた。これは少し面白いと思われる。

私は木のアクティビティは、何を重視するかで、観客を入れるか入れないかが変わってくると思われる。「イエスアンド」をベースにすることを重視するならば、相手が出してきたプランを肯定的にどう受け取るかどうか大事になるので、観客はとりたてて必要ない。

また「イエスアンド」を体験することに力点を置くならば「私は木になっているりんごです」のような、表現の発話を入れた方がよいと思われる。他者の発話を「イエス」と受け取りアイデアを作るのか、他者の身体表現を受け手が「解釈」してアイデアを作るのかでは、前者の方が純粋に「イエスアンド」を行なっているといえるからだ。

一方で、シーンの表現、すなわち、表現者と観客の相互関係を重視するのであれば、そのシーンを見せる観客が入ることで「観客にシーンがどう見えるのか」を意識して私は木を行うことになる。ただ、この場合、他の同様のアクティビティ、例えばフローズンピクチャーとの差異がでなくなる可能性もある。改めて、私は木を体験すると、その手順が1つひとつ、意味があって組み立てられていることがわかる。

私は木の拡張

この私は木を受けて、清水がその拡張を行うことを試した。具体的には、4人グループで私は木のようにシーンを作ったあと、2人が抜け、2人が入りシーンを作る。これを観客に見せるというプランが試された。2人の入り方は、1人ずつ無言ではいる。2人同時に無言で入る。2人が相談してから入る。これで、シーンがつかれないかどうか試された。私は木と、トライされた拡張の違いはざっと次である。

表 10-10 私は木と私は木の拡張の違い

	私は木	私は木の拡張
残るモノ	1つ	2つ
発話	ある	ない
入り方	1人ずつ	1人ずつ／複数人同時

残るモノが1つから2つになるだけで、難易度が跳ね上がる。私は木の場合は、1つのモノに関連するモノを表現すればよかった。しかし、残っているモノが2つあると、それぞれに関連しつつ、その2つを「つなげる」ようなモノの表現が求められるようになる。なぜならば、そのような「つなげる」モノがないと、2つの異なるシーンが作られて終わってしまい、2つ残す意味が薄れる。それならば、1つを残した方が、面白いものが作れる。

発話がないだけで同様に難易度が跳ね上がる。発話がないと、後発で入るものは、先発が何を表現しているのかを解釈した上で、自分の表現を重ねることになる。「解釈」というワンステップが入るので、どうしても表現に至るまでのテンポが遅くなる。プレイヤーらも、それぞれの発話がないと、結局何が作られているかがわからないうちに、表現が進んでいくことになる。とりわけ、私は木は、相互の関係性による表現が重要なので（例えば、先の例では、木・木になっているりんご・りんごを食べにきた鳥・木の根という相互関係）、個人の解釈をベースにすると、全体のイメージの共有が不可能になる。発話がないので、私は鳥を表現しているはずなのに、他のプレイヤーはそう捉えていないようだ、という事態が起きる。そうすると、結局全体で何を表現しているか、1人ひとりばらばらになってしまう。その感覚が「全体で何かが作られているはずなのに、その表現に自分がどのように貢献しているのか、今自分が何をやっているのかよくわからない」ことにつながる。

「自分が何をやっているかがわからない」とやっている意味がわからなくて気分が落ちてくる。ゆえに、シアターゲームでは（これはシアターゲームに限らないが）、自分が何をやっているのが明確になった方がよい。

そして発話がないことは、相手から受け取った情報を肯定的に受容して、自分のアイデアを加えて建設的に展開させる「イエスアンド」の魅力を減少させてしまっているのではないのか。どういうことか。発話、例えば「私はりんごの皮を剥くナイフです」の発話があれば、相手から発せられた言語情報を「イエス」で受け取って「ナイフ」を発展させるモノを立ち上げることができる。しかし、発話がないとポーズを「解釈」することになる。「解釈」は「相手から受け取った情報を肯定的に受容する」というよりも「相手のポーズから自分が想像したこと」になっている分「受け取り」が自分発信になってい

るといえる。

また、複数人が同時にポーズをつくることも難しい。まず、実際には同時にポーズを作ることは成立せずに、1人ずつポーズを作ることになる。そして、1人ずつ無言でポーズを作るとなると、先の問題がやはり出てくることになる。

とはいえ、この試行は、私は木の設定を少し変えるだけで、内容が大きく変わることを明らかにした。シアターゲームはやってみないとわからない。このやってみて試してみるということが「研究」なのだから、本研究会はこのような試行錯誤を積極的に行う場になっていけばよいと感じた。

ぞうきん・ふきん・モップと便所爆破

最後に、田中が、鴻上尚史『演劇ワークショップのレッスン』で紹介されていた、ぞうきん・ふきん・モップと便所爆破を試した。ぞうきん・ふきん・モップは、世界的には「ZIP ZAP BOWING」として知られているゲームである（鴻上 2023, 96-101）。『演劇ワークショップのレッスン』では少し面白いことが書かれているが、ネタバレになるので、ここでは書かない。

便所爆破は「貝の実チェンジ」や「枝とリス」などとして知られているゲームである（鴻上 2023, 105-107）。このような、ローカルなシアターゲームの名称は、google先生に聞いてもなかなか出てこない。そういう記録に残らないような名称があることが面白いと感じた。

手をつなぐような、コンタクトのあるシアターゲームをどのように取り入れるのか、また「便所」や「うんこ」といった言葉を、シアターゲームで用いることの是非についても話し合われた。

実際に、シアターゲームは動いてみないとわからない。細かい声かけの仕方や、観客の有無、スピード感なども重要である。そういうシアターゲームの身体知は、それぞれのファシリテーターにとっては、言語化されていない暗黙知になっている。研究会では、シアターゲームを実際にやってみることで、暗黙知を言語化し、そのノウハウを共有することができた。研究会を行うことの、意義がまたひとつ明確になったといえるだろう。

参考文献

鴻上尚史 2023『演劇ワークショップのレッスン：よりよい表現とコミュニケーションのために』白水社。

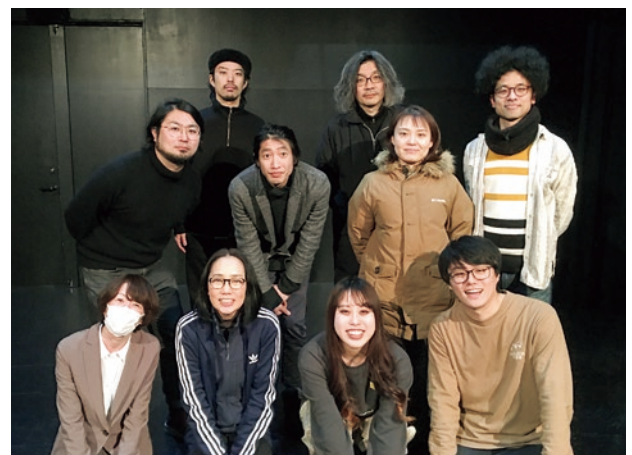


図 10-7 集合写真

11 章 「共生のまちづくり」を考える 市民ワークショップ協力

サマリー

リカレント教育推進部と共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、12月13日（土）、札幌市まちづくり政策局ユニバーサル推進室（以下、ユニバーサル推進室）が主催となって実施した「「共生のまちづくり」を考える市民ワークショップ」に、北海道 LSP ファシリテーターズと共に協力として参画した。

このまちづくり WS の実施目的は3つある。1つめは、ユニバーサル推進室の有していた、札幌市の市民を対象とした共生社会についてのまちづくり WS に関する企画実施のニーズに対応することである。2つめは、ユニバーサル推進室のスタッフとリカレント教育推進部がそれぞれの強みを活かして共にワークショップを企画することである。3つめは、ささプロ修了生の次年度の活動の機会作りである。

まちづくり WS の特徴は2つある。1つは、WS 参加者の募集方法である。まちづくり WS では、札幌市に住民登録がある市民の中から、2000名を無作為抽出を行った。さらに応募者の中から、性別や世代、在住区が均等になるように抽選を行った。この手続きにより、参加者を札幌市の縮図となるようにした。

もう1つは、まちづくり WS ではレゴ[®] シリアスプレイ[®] メソッドと教材を活用したワークショップ（以下、レゴ[®] WS）を導入することにより、参加者同士の対話を促進している点である。以上2点の特徴は、一種のミニ・パブリックスの実践といえる。ミニ・パブリックスは、社会課題について参加した市民が議論を深め、社会課題についての理解を深める手法である。

リカレント教育推進部とささプロは、レゴ[®] WS の実施計画策定、アンケートの作成および当日運営に、北海道 LSP ファシリテーターズは、当日のテーブルファシリに協力した。

ささプロが、まちづくり WS へ参画することにより、ささプロが、札幌市が行う共生社会を推進する事業に実質的に協力できる潜在的な力を持っていることを示すことができた。ささプロのまちづくり WS への参画は、ささプロの継続や、ささプロが育成を目指す、共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）が今後活躍するための機会づくりとして機能した。

本章は、レゴ[®] WS を用いたまちづくり WS の企画経緯、まちづくり WS のプログラムおよび創作ワークショップの構成、報告者の所見を報告する。

1. 「共生のまちづくり」を考える市民ワークショップ協力

報告者：種村剛

■ 要旨

リカレント教育推進部と共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、12月13日（土）、札幌市まちづくり政策局ユニバーサル推進室（以下、ユニバーサル推進室）が主催となって実施した「共生のまちづくり」を考える市民ワークショップ」（以下、まちづくりWS）に、北海道LSPファシリテーターズと共に協力として参画した。本節は、レゴ®WSを用いたまちづくりWSの企画経緯、まちづくりWSのプログラムおよび創作ワークセッションの構成、報告者の所見を報告する。

1.1 レゴ®WSを用いたまちづくりWSの企画

レゴ®WSを用いたまちづくりWSの企画は、ささプロの採択が決まった7月から進められた。

表 11-1 レゴ®WSを用いたまちづくりWSの企画のスケジュール

7月14日	ユニバーサル推進室とリカレント教育推進部による打ち合わせ
7月31日	ユニバーサル推進室とリカレント教育推進部による打ち合わせ
8月8日	実施日確定
9月10日	ユニバーサル推進室とリカレント教育推進部による打ち合わせ
9月17日	ファシリテーター正式募集開始
10月3日	ユニバーサル推進室とリカレント教育推進部による打ち合わせ
10月19日	ささプロ開講特別ワークショップ
10月20日	ユニバーサル推進室とリカレント教育推進部、NTTによる打ち合わせ
11月4日	札幌市関係者によるプレWSの実施（参加申し込み12名）
12月13日	まちづくりWSの実施

7月14日に、ささプロの採択の報告と上映会企画、および、来年度以降のささプロの運営の検討についての打ち合わせを行った。その際、ユニバーサル推進室が、札幌市の市民を対象とした共生社会についてのまちづくりWSを企画していること、および、リカレント教育推進部およびささプロへの参画の打診があった。リカレント教育推進部は、1) 札幌市の実施する事業への実質的な協力が、ささプロ修了後の、受講生の活動の場へ展開する可能性があること。2) ささプロの開講特別ワークショップで、レゴ®シリアスプレイ®メソッドと教材を活用したワークショップを実施する予定があったこと。以上、2点を踏まえ、レゴ®シリアスプレイ®メソッドと教材を活用したまちづくりWSの実施を提案した。

7月31日に行った打ち合わせでは、まちづくりWSの実施候補日として、12月13、14日とすること、実施場所を札幌市中心部とすること。WSの時間として、3時間30分を設定すること。参加者数として30名にすることなどを調整した。また、打ち合わせ後のメール連絡で、レゴの使用に支障がある参加者が応募してきた場合や、札幌市内部での説明のために、WSの具体的な問いなどについての確認と調整を行った。

9月10日に行った打ち合わせでは、当日進行やプレWSの実施、アンケートの扱い、WSのフレイヤーの内容やクレジット、契約関係の整理について確認を行った。

10月3日に行った打ち合わせでは、フレイヤーや参加申込書、今後のスケジュールについて確認が行われた。

10月20日に行った打ち合わせでは、NTT側の出席者とともに、まちづくりWSに関して、アンケートの調整についての助言を行った。

11月4日には、18:30~21:00の時間で、札幌市役所会議室（12階5号会議室）を会場にしてプレWSを実施した。プレWSの運営として、リカレント教育推進部から、川本思心、種村剛が参加した。また、テーブルファシリテーターとして、戸来友美、松山元樹、齋藤厚作が出席した。本プレWSには、ユニバーサル推進室の呼びかけで集まった、札幌市の職員が参加した。本番の前半部分のワークを行い、本番のプログラムの「こんな共生はちょっと違う」についての検討などを行った。

ユニバーサル推進室は、住民登録台帳からの無作為抽出、抽出した市民への申込書の郵送、参加申込者の抽選、参加者の確定と抽選結果の連絡、プレスリリース、当日の会場設営手配、参加者のグループわけ、当日スライドや備品の準備、アンケートの準備・実施・回収を行った。

ユニバーサル推進室が、札幌市の住民基本台帳から2000名を無作為抽出し、まちづくりWSの連絡を行ったところ、86名の応募があった。応募者数は他の同様の企画よりも多かったとのことである。応募動機を確認すると「共生のまちづくりというテーマに興味がある」に合わせて「レゴ®を使ったワークショップ手法に興味がある」との回答がありテーマの「共生社会」への関

心、手法への関心、両方があったことがうかがえる。

応募者の中から、さらに、30名の参加者を抽選で選んだ。当日の参加者は、25名であった。参加者には、3000円分の金券（QUOカード）が参加謝礼として支払われた。

リカレント教育推進部およびささプロでは、川本が中心となって企画の準備を進めた。ワークショップの全体

設計、6名のグループファシリテーターの募集、進行スライドの作成などを行った。10月19日に行った、ささプロの開講特別ワークショップは、本ワークショップの準備として機能した。

1.2 まちづくりWSの概要

まちづくりWSの概要とプログラム構成は次である。

表 11-2 まちづくりWSの概要

日時	12月13日（土）13：00～16：30（12：30開場）
場所	TKP ガーデンシティ PREMIUMS 札幌大通7D（カンファレンスルーム） 札幌市中央区南1西1-8-2 高桑ビル7階
スタッフ	松原卓也、三浦雄平、宮本直之、菊地佑輔（以上、札幌市） 川本思心、種村剛、佐久間泉真（以上、ささプロ） 齋藤厚作、戸来友美、松山元樹、村上彩子（以上、北海道LSPファシリテーターズ） 伊能武生（usagiMark photo撮影）
参加者	30名（当日参加者25名）
概要	札幌市では、「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」（愛称：つながるさっぽろ条例）を制定するなど、共生社会の実現に向けたまちづくりを進めています。この度、年齢や性別などにかかわらず、学生や社会人など多様な立場の方が集まり、レゴ®ブロックを活用しながら、お互いの理解を深め合う市民ワークショップを開催します。これからの共生のまちづくりについて、楽しみながら一緒に考えてみませんか。
目的	「札幌市誰もがつながり合う共生のまちづくり条例」を始め、共生社会の実現に向けた札幌市の取組を知っていたこと。 年齢や性別などにかかわらず、多様な立場の方が集まり、お互いの理解を深め合いながら、共生のまちづくりについて一緒に考えていく機会を設けること



図 11-1 当日準備を行うスタッフ 〈写真：usagiMark photo〉



図 11-2 司会進行を行う札幌市のスタッフ 〈写真：usagiMark photo〉

表 11-3 まちづくりWSプログラム

時間	内容
13：00	はじめに
13：05	札幌市から情報提供～共生社会の実現に向けた札幌市の取組～ ・背景 ・つながるさっぽろ条例について ・札幌市の具体的な取組（例） 情報提供者：松原卓也（ユニバーサル推進室推進担当課長）
13：25	創造ワークセッション 参加者が「共生」をテーマに、レゴ®ブロックを用いて自分の思いを作品として具現化し、さらに対話をしながら共同制作をしていきます。 ファシリテーター：川本思心
16：15	アンケート・振り返り
16：30	終了・片付け
17：00	スタッフによるデブリーフィング
18：00	撤収

1.3 創造ワークセッション

レゴ® シリアスプレイ® メソッドと教材を活用したまちづくり WS の基幹部分にあたる、創造ワークセッションの構成は以下である。

表 11-4 創造ワークセッション

13:25	趣旨説明・ワークショップの説明・グランドルール
13:35	スキルビルディング1 タワー作り
13:48	スキルビルディング2 見本に合わせて組み立て「今回の WS にやってきた今の自分の気持ち」の発表と共有
14:08	スキルビルディング3「こんな“共生”はちょっと違う」発表と共有、作品をあらわすフレーズ
14:40	休憩
14:50	個人モデルの制作「私にとって最高に心地よい共生」発表と共有
15:21	全体モデルの制作「私にとって最高に心地よい共生」をグループで組み合わせて「私たちににとって最高に心地よい共生」にする
15:42	全体共有、休憩
15:52	全体モデルの修正、タイトルづけグループファシリによる全体発表
16:12	共有モデルを前提にしたアンケート
16:30	終了

創造ワークセッションは、参加予定者 30 名の性別・世代がそれぞれ等分になるように、5 人 1 組の 6 グループが準備された。川本思心が、全体の進行を務めた。それぞれのグループに、ささプロスタッフの種村とラーニングマネージャーの佐久間、北海道 LSP ファシリテーターズの、齋藤、戸来、松山、村上が、テーブルファシリテーターとして入り、参加者のレゴ® ブロックを用いた創作や対話をサポートした。



図 11-3 全体進行を務める川本思心リカレント教育推進部部长

冒頭の趣旨説明、ワークショップの説明では、今回のテーマ「共生」は正しい定義・答えがあるものではないこと。札幌市の「共生」の理念をレゴ® ブロックで表現

するのではないこと。むしろ、改めて「共生とは何か」について、自分自身の思いを作り、共有することについて確認があった。グランドルールでは、手を信じて作ること、作品を使って語ること、相手の言葉をうけとめることが示された。

スキルビルディング1と2を通じて、レゴ® ブロックの組み立てに慣れたところで、参加者は今回の WS のテーマである「共生」に関連するスキルビルディング3「こんな“共生”はちょっと違う」の制作に取り掛かった。



図 11-4 スキルビルディングの様子 〈写真：usagiMark photo〉

各人の創作した「こんな“共生”はちょっと違う」の作品は、作品を表現するフレーズを書き込んだ、名刺大のカードと共に、WS 終了時まで展示した。これにより、参加者が休憩時間や WS 終了後に各自の作品を見学できるようにした。

休憩を挟んで、参加者は「私にとって最高に心地よい共生」の制作に取り組んだ。この個人モデルとして制作した作品は、各人の考える「理想」の共生を表しているともいえるだろう。



図 11-5 レゴを使ってそれぞれの「私にとって最高に心地よい共生」を作る 〈写真：usagiMark photo〉

最後のワークは、「私にとって最高に心地よい共生」をグループで組み合わせて「私たちににとって最高に心地よい共生」にする全体モデル作りである。社会課題はしばしば「現実と理想のギャップ」として定式化される。先に制作した「こんな“共生”はちょっと違う」と「私たちににとって最高に心地よい共生」の差分が、共生社会を実現するための課題とみなすことができるだろう。



図 11-6 それぞれの作品を持ち寄って「私にとって最高に心地よい共生」を創作する
（写真：usagiMark photo）

また「私にとって最高に心地よい共生」の総和が単純に「私たちにあって最高に心地よい共生」になるとは限らない。各人の理想の共生の前提となる「価値観」は、他者の「価値観」と競合・対立することもありうる。このとき「私たちにあって最高に心地よい共生」を作るためには、それぞれが大事だと考える「価値観」のすり合わせも必要になる。

休憩の時間に、テーブルファシリテーターは、それぞれのテーブルを訪れた他のグループのメンバーに対して「私たちにあって最高に心地よい共生」の制作過程や、内容についての説明を行った。

休憩後に、グループで全体モデルの微調整を行い、作品にタイトルをつけた。テーブルファシリテーターは、作品のタイトルを含めて、全体モデルの制作物の内容共有を行った。最後に、各テーブルでアンケートを行い、札幌の共生社会をテーマにしたまちづくり WS は終結した。

1.4 ファシリテーターの感想

戸来

最初の、発表順を指定するときの「札幌に長く住んでいる順」のルールが、小さく自分のことを語る糸口になって、その後に自分の思いや、経験を語りやすくなっているなと感じました。離れていたけれど、昨年戻ってきたように語ってくれた女性がいましたが、その後から、参加者の方が、自分の経験を話してくれました。また、突発性の難聴なので聞きにくいと伝えてくれた女性がいる、その方が聞きやすいようにフォローし合うことから、場の雰囲気が醸成させていました。

印象的だったのは、車椅子の友人と出かけようとしたときに、たくさんのバリアを感じたことを話してくれた方がいて、大きな共感が生まれました。「目指す共生」を作る時には、前段の「ネガティブな共生」と繋げながら話をきいたり、質問する姿が印象的でした。その場にいた方達が、互いにファシリシ合っているなぁと感じました。

齋藤

市民のみなさんが、それぞれの経験と言葉で「共生」を語っていくプロセスを間近で見て、改めてこのテーマが持つ奥行きを感じました。LSP を媒介にすることで、言語化が難しい感覚や“ちょっとした違和感”まで共有できていた点が印象に残っています。

今回のワークを通じて、札幌市が進めている「札幌 Well-being 指標」（自分らしさ・生きがい・つながり・安らかな毎日・多様性・札幌ライフ）との関連もふと感じました。市民の語りの中に、これらの観点につながる兆しのようなものが立ち上がっていたように思います。主観的な語りが蓄積していけば、客観指標や経年データとの往復が可能になり、共生に関する“実態と言葉”の関係がより明確になるのでは、と感じました。まだ整理しきれていないところもありますが、こうした市民対話の場が、単なるイベントではなく、市の施策や学習につながる可能性があるのでは、と感じています。

1.5 考察

デブリーフィングの内容を要約する。第 1 に、ワークショップの時間の長さや休憩の必要が指摘された。今回のワークショップは 3 時間 30 分の設定であった。ワークショップ全体の時間に対して、創作ワークショップの時間は 3 時間である。参加者にとっては長時間のワークショップであることが推察された。テーブルファシリテーターからは、後半の参加者の集中力の低下が指摘された。一方で、レゴ® ブロックを用いるワークショップの特徴上、前半のスキルビルディングを省略することが難しいことも指摘された。時間の配分とワークショップの参加者負担の調整は今後の検討課題であろう。参加者のワークショップの負担の軽減を図る際には、休憩時間の設定も重要な要因である。甘いものを用意して、休憩中やワークの途中で適宜口にいれられるようにしておくことも提案された。

第 2 に、作品の共有についてもコメントがあった。今回は、最終作品である全体モデルの制作「私にとって最高に心地よい共生」の作品発表を、テーブルファシリテーターが行った。この発表を参加者の代表が行うことも考えられる。

第 3 に、ワークショップの最後に、改めて今回のワークショップの目的やレゴ® ブロックを用いることの理由を説明する「意図びらき」や、参加者同士による「感想の共有」の時間を設定することについてもコメントがあった。「意図びらき」や「感想の共有」の時間を取ることと、ワークショップ全体の時間の長さのトレードオフについては悩ましい問題である。

第 4 に、懸案であった「こんな“共生”はちょっと違う」については、大きな問題は発生しなかったといえるだろう。むしろ、このテーマによって共生についての各自の体験に基づく考えが出されたように思われる。

「こんな“共生”はちょっと違う」については、これまでの作品群を取りまとめると何らかの特徴があることがうかがえる。報告者の所見として記録しておく。

- 1) 「こんな“共生”はちょっと違う」がテーマであるが「望ましい共生」が作品に含まれる傾向がある。
- 2) 共生社会というよりも、社会の望ましくない状態の「ちょっと違う」が表出される傾向がある。
- 3) 自分の経験に基づく「ちょっと違う」も表出される。
- 4) 対面する他者に対して作品を通じて語ることで、刺々しい言葉づかいが抑制される。

1) が生じた理由として、参加者にとって、共生が「望ましいもの」として価値づけられているため、共生のマイナスイメージを想像し、表現することが難しいか

らではないかと考えることができる。

2) と 3) のパターンを分析することで、人びとが持つ共生に対する負のイメージを捉えることができるのではないか。社会の望ましくない状態の「ちょっと違う」として、次のようなものが観察された。

表 11-5 社会の望ましくない状態の「ちょっと違う」

要素	内容
強制	権力主体が「共生の理念」を、上から押し付けることへの抵抗がある。
監視	権力主体が「共生」ができていのかどうかを監視することに対する反発がある。
分断	共生が逆に分断を生み出す可能性が指摘される。
自由の抑圧	共生によって自由が抑圧されることについての不安が指摘される。強制とも関連する。

強制、監視、分断、自由の抑圧は共生社会それ自体の「ちょっと違う」というよりも「望ましくない社会」のあり方の表象であると解釈することもできるだろう。

一方で「こんな“共生”はちょっと違う」が、自分自身の体験や価値観と合わせて語られる場合がある。この場合には、共生社会に対するマイナスのイメージの解像度が上るように思われる。例えば、グループでは、次のようなことが語られた。

表 11-6 体験や実感とともに語られる「ちょっと違う」

全体調整の困難	救急車のサイレンの音は、自分にとっては大きすぎる。しかし、緊急車両の通過を知らせるためには大きな音も必要であることも理解できる。このように、共生社会は、多様性に配慮する必要がある一方で、多様性への配慮には調整の困難が付きまとう。
海外の土地買収	北海道が好きである。海外の資本による北海道の土地の買収やが進んでいることに不安がある。度がすぎる、あるいは、日本の文化が侵されるような共生は違うのではないか。

共生社会について考えるためには、このような、共生社会に対する人びとの「違和感」を手あてしていくことが必要になるのではないかと。

4) について、少なくとも報告者のグループでは、共生社会の違和感が刺々しい言葉として表出されることはなかった。もちろん、何が「刺々しい」のかは、人の判断基準にもよるので一概にはいえない。しかし、それでも言葉を選んで表現していることがうかがえる。このようなワークショップの場の設定やモノを介して語ることが、参加者の言葉づかいを落ち着かせている可能性があらうのではないだろうか。

第5に、個人モデルの「私にとって最高に心地よい共生」が、すでに全体モデルの「私たちにあって最高に心地よい共生」を含んでいるのではないかと指摘があった。この点について考察する。この発言は「私にとって最高に心地よい共生」はすでに「私たちにあって最高に心地よい共生」を含んでいるため、全体モデルをもう一度作ることが難しいという文脈で示された。この指摘

は、先の 1) についての指摘、参加者にとって、共生が「望ましいもの」として価値づけられているため、共生のマイナスイメージを想像し、表現することが難しいこととも関連する。

この仮説、すなわち「共生はそれ自体がすでに全体にとって望ましいものである」という観念を人びとは持っているのではないかと、ある程度妥当しているとしよう。すると、次のようなパラドキシカルな状況が生じる。どういうことか。「共生はそれ自体がすでに全体にとって望ましいものである」とすると、「ある特定の属性に対して共生の推進を図る施策」は、当該の属性を特別に扱っているようにも感じる。この「特別に扱っている」感覚が、共生社会に対するマイナスの感覚につながっているのではないかと。あるいはこういうことだろうか「共生社会が全体にとって望ましいことはわかっている。ゆえに、共生社会の推進のためにある属性に対して補填することは、全体のバランスを失わせる」このような感覚やフレームがあるのかもしれない。

また、この点について、本報告書の前稿を読んだ、まちづくり WS のテーブルファシリテーターを務めたささプロのラーニングマネージャーの佐久間から次の指摘があった。実は、上述した「個人モデルの「私にとって最高に心地よい共生」が、すでに全体モデルの「私たちにあって最高に心地よい共生」を含んでいるのではないかと指摘」を行ったのは佐久間である。

2/13の札幌市LSPワークショップ。種村さんのレポートでも触れられており、当日に僕も発言した点について補足します。個人モデルの「私にとって最高に心地よい共生」が、すでに共有モデルの「私たちにあって最高に心地よい共生」を含んでいる、という話です。あのとき僕が感じたのは、「共生」はそもそも「私個人の課題」として考えにくいのではないかと、ということでした。共生はひとりでは成り立たず、常に他者の存在を前提とします。そして他者とつながるとき、多くの場合は「わかり合えない」私たちなので、権利の対立や調整が必要になります。つまり共生とは、私の中にもあなたの中にもあるのではなく、私とあなたの“間”にある、「調整しなくてはいけないという課題」なのだと思います。では、その「間にあるもの」を誰が引き受けるのか。答えは「わたしもあなたも」でしょう。しかし個人モデルには特定の「あなた」がいまいません（あるいは、主体である「わたし」がない場合もあります）。だから「間」にあるものを捉えにくくなります。なんだか、演劇創作の授業で扱ったSDGsとも似ている気がします。もちろん、不特定多数の人を集めて行うワークショップとしては、まず「共生について考える一歩を踏み出す」きっかけになり、良い構成だったと思います。一方で、共生社会の実現のための課題についてよりシリアスに考えていくこと目的とするならば、主体である「わたし」と、調整が必要な他者である「あなた」をどう想定するか、が共生を考えるうえでの鍵になるような気がしています。演劇創作は、この「間」を感じ取り、「わたしもあなたも」双方が自分ごととして引き受ける練習になると僕は思います。（ラーニングマネージャーとの業務日誌より一部抜粋、原文ママ）

「共生」は「間にあるもの」「調整しないとイケない課題」という、佐久間の指摘は、非常に優れた洞察である。共生が「調整しないとイケない課題」としてあるのであれば、共生は「調和」として表現され得ないものということになる。互いに、現在完了形で「調和が成立していること、整っていること」が共生であるというよりもむしろ、調整しないとイケない課題に向かい合っ、互いにもがいて、何とかしようと葛藤しているさま、その価値観をすり合わせていくプロセスこそが「共生」ではないか。佐久間がいいたいことは、そういうことだろう。

もしも「共生」が佐久間のいうようなものであるならば、今回の「心地よい共生」というお題の設定は、語義矛盾であるか、あるいは、佐久間の指摘する「葛藤する共生」の側面をとりこぼしている可能性がある。もちろん「共生」には多様な側面があるので「語義矛盾」や「とりこぼしている」というのは、強い言い回しである。しかしながら、佐久間の指摘は「共生」やそれを主

題にしたワークショップを設計する上での参照点になるものである。

「葛藤する共生」が成立するためには、互いに自分の意見を出し合い、議論を深めるための前提となる、信頼や安心といった関係性があること、そういう意味での心理的安全性の担保が必要ではないだろうか。社会学者のジンメルは信頼を「相手のことを分かりきることができないけれども、相手を受容できること」という。相手のことが完全にわかっていれば、逆に「信頼」する必要もないからである。しかしながら、現状の私たちの生きる社会では、関係性を可能にする関係性、すなわち「安心や信頼の関係」が抜けてしまっている可能性がある。この抜けてしまった安心や信頼を手当していくこと。このようなことが共生社会の実現には欠かせないのではないだろうか。そしてそのための手立てに、演劇創作が機能する可能性についての佐久間の指摘は、ささプロの方向性を下支えするものである。



図 11-7 スタッフの全体写真

〈写真：usagiMark photo〉

12章 ささプロ修了生の声

サマリー

2025年度に実施した、共生を支えるコミュニティーマネージャ養成プログラム（ささプロ）の修了生の8名の感想を掲載する。

本感想は、本報告書に掲載することを伝え、アンケートフォームで任意の投稿を呼びかけた。まず、書いても書かなくてもよい感想を投稿してくれた修了生のみなさんに、感謝します。

それぞれの感想のタイトルは、編集者が感想の中で印象に残った部分を取り上げて構成した。

第1期のささプロは、開始段階では、プログラムの大枠は決まっているものの、完全にプログラムの内容は詰まっていなかった。プログラムを走らせながら内容の修正・改善を行っていった。

ささプロの告知も、前年度の活動実績がないため、ささプロのイメージだけが先行し、具体的な内容まで踏み込めなかった。また、プログラム広報の鍵である「口コミ」が全くない状況でもあった。

プログラムの第1期は、概ね上記のような状況である。情報が不完全で何が行われるかわからない。学習量や負担も定かではない。しかも、ささプロは、有料のプログラムであり、料金に見合ったプログラムであるかどうか不明である。

そんな中で「面白そうだから」という直感で参加し、最後までプログラムを走り切った、修了生の皆さんには、やはり感謝しかない。

修了生の声を聞くに、まだまだ、ささプロには、プログラムや運営、インターフェースに改善の余地が多いことがわかる。そのことは、プログラムの伸びしろであると、受け取っている。また、改善点について率直に語ってもらえたこと、ささプロを通じて、そういう関係性ができたことも嬉しく感じている。

「ファーストペンギン」となった第1期のチャレンジを次につなげられるようにすることが、プログラム運営者の仕事であろう。ささプロのモットーである、健康第一でぼちぼち、こつこつ、プログラムの改善を続けていくこと。困ったら助けてもらうこと。そういう態度は「共生を支える」ということの根底にあるのではないだろうか。

ささプロ（共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム）を終えて

■ 共振と創発により、「共生」を考える

ささプロでの学びを終えた今、胸に浮かぶ思いを綴らせていただきます。

本プログラムの素晴らしさは、オンラインでの座学と演劇創作の集中演習が見事に融合し、「共生」を頭と身体の両面から実感できた点にあると感じています。全20回にわたる講義では、共生社会、プロジェクトマネジメント、演劇について理論的に深く学びました。その上で、演劇創作集中演習では仲間や講師の方々と心合わせ、一つの形にしていきました。そのプロセスそのものが共生社会の体現であり、何物にも代えがたい、豊かな時間となりました。

ささプロの真骨頂とも言える演劇創作集中演習で、最も印象深かったのは、個々の「共振 (Resonance)」が高まり、グループ全体がまるで一つの生命体へと変容していく「創発 (Emergence)」を肌で感じられたことです。その光景を目の当たりにしながら、私は大学で履修した「劇場認知科学」で観た、ある映像を思い出していました。それは、ばらばらに動き始めた複数のメトロノームが、振動を通じて、やがて一つのリズムへと同期していく様子を捉えた映像です。演劇における同期的な共振が持つ計り知れない力を、今回の体験を通じて、改めて確信いたしました。

人生も、そして舞台の座組も、まさに一期一会の「共生」であり、「共振」です。ささプロで得た理論と言葉、そして経験を糧に、共生社会の実現に向けて歩んでいこうと思います。(K.I)

■ 宇宙一肩の力が抜けたリーダーになりたい

修了面談の時にも少しお話ししましたが、人は苦手なことや未知なるものや受け入れがたい物事に直面した時に、萎縮したり刺々しくなったり自分を偽ったりするのではないかと思います。

わたしはけっこうどこにでも「よろしくで～す。あ、意見言っちゃいま～す！」とズカズカ踏み込んでいくタイプです。「やあやあ！こちらへどうぞ」と輪に迎え入れてもらえることもあれば、「ヘラヘラしたおかしい異物がやって来たわね～！！」とバリアを張られてしまうこともあります。

ヘラヘラしていても受け入れてもらえないのは流石に傷つくので、学校でも職場でも「賑やかし要因」としてまあまあ笑ってまあまあ楽しく時間を過ごせばいいや、自分はまとめ役とかリーダーの器ではないや、と生きてきました。

しかし、30代後半になった辺りでふと「いや、それが罷り通る年齢かあ～？」と思い、正社員として働いてみたり通信制大学に通ってみたり、自分なりの意識改革を行ってきました。

ハイ、そしてささプロの受講に繋がります。

わたしは演劇を見たこともほとんどなく、演技の経験も短大の講義内の数回しかなく、参加するのは少し不安でした。けれど、種村先生の講義動画をチラッと見て、

わたしの知りたいことが詰まっている予感がして（的中！）申し込みました。

世界中は無理でも日本中は無理でも、自分の住む街の自分の所属するコミュニティが「快適で安心でたのしみ」な居場所となれば、帆立みたいに殻を閉じて口を閉ざす人も逆立ったハリネズミみたいな人もカメレオン状態な人も減って、平和で居心地の良い札幌市になっていくと思います。

そのためにも、わたしにはもっと学ぶべきことがあって、学ぶための資金を働いて稼ぐ必要もある！と新たな目標も生まれました。

演劇演習に参加してすぐに、この目標が定まった辺りで肩の力が抜けて、映画を見たり喫茶店へ行ったりする心の余裕もできました。

いつか何かのコミュニティリーダーになる際は、宇宙一肩の力が抜けたリーダーになりたいと思います。

年齢もコミュニティへの所属年数も性別も国籍も関係なく、誰もが笑って意見を交換して、誰かが突っ走りそうになったら軌道修正して、誰かが悩んでたら一緒に考えることのできる、決めつけも押しつけもない「愉快的会」が理想です。

どんな時でも雑談を大切に、そして人によって好きな食べ物が違うように人にはそれぞれ良さがあることを忘れずにいたいです。

それぞれの良いところを、伸ばし合いながら認め合いながら関わり合うことが支え合いの第一歩かなと考えています。

ささプロに参加できて良かったです。素晴らしい気づきに満ちた時間を過ごせました！また機会があればリカレントプログラムに参加したいと思います。ありがとうございましたー！！(M.H)

■ 演劇が持つ「力」

ささプロの受講を修了して「ちょっと寂しい……」という気持ちになりました。全体を通して受講が本当に楽しかったからだと思います。まだ続けたいと思いました。

私の受講の目的である「①演劇を活用して価値観の違う人を理解する手法を身につける。②演劇の新しい可能性を知る。③企画を立案・実行する力を身につける。④札幌市の共生に関する事業に貢献できる力を身につける。」①～③に関してはほぼ達成できました。これから講義のパワポを振り返りながら実践で活用していきたいと考えています。④については札幌市で具体化したら参加したいと思っています。

演劇創作集中演習を通して心理的安全性とイエス・アンドの効果を実感しました。実生活の場面ではイエス・バットになっていることが多いと感じます。今後、実生活に活かしていきたいと思いますが、会議などで自分が主催の場合は最初に皆さんに説明できますが、主催じゃない場合が難しいなと考えています。

今までは演劇を観たり公演を手伝ったりしていましたが、演劇の創作や運営に実際に携わることで演劇が持つ「力」みたいなを感じることができました。シアター

ゲームや演劇創作を通して、人と人が繋がることを強く感じました。これから実生活でもいろいろな形で演劇に関わっていきたいと思います。そうすることで私が所属する法人にもいい影響を与えることが出来るのではないかと考えています。

ワークショップでは自分と他の人の物事に対するイメージの違いが大きいことに気付かされました。当たり前といえば当たり前なのですが、普段、自分が思っている以上に違いがあると思いました。また皆さんのスレッドのコメントが大変参考になりました。いろいろな話題や考え方があって面白かったです。アンケートですが、ささプロ受講前は経営学的な考え方をして回答していましたが、受講後は「人」に着目した回答に変わりました。今後、社会学の論文も読んでみたいと思っています。

本当に楽しくて大満足のプログラムでした。そして受講していなければ会うことも話すこともなかった人達とも出会うことができ貴重な時間を過ごすことが出来ました。ありがとうございました。(M.K)

■ 大人の学び場

今回ささプロに参加できて貴重な体験になりました。ありがとうございました。良かった点を述べます。

①いろいろな社会人に出会えたこと。普段自分の仕事関係の人以外と会って、相手の考えていること、自分の考えていることを共有する場がありませんでした。自分の中で社会の多様さを体験できたのが貴重で嬉しかったです。社会人の集まりだったのが、嫌々学校に来る同級生と話す辛さも無かったのが大人の学び場だなと思いました。最終日に他の人が何の仕事をしているか知る機会があり、合点がいったのも面白かったです。

②手に届く料金設定だったのがありがたかったこと。何かを知るきっかけが欲しい、何かを体験して習得したいという思いがあっても値段が高くて自分の稼ぎでは捻出できないということがたくさんありました。今回手に届く範囲の料金で10月から1月の演劇創作ワークショップに至るまで点でなく面の動画プログラムを学ぶことができました。面の体験をこの料金でできたのが本当に宝です。WSも毎回新しい知識に触れて、圧倒され「へー」と思いながら、7年後くらいに「そういうことか！ 今に生きている！」ときっと感じます。私は学びを瞬時にわかるよりは、遅延型の理解タイプです。

③ZOOに入って創作できたのが嬉しい！ シアターZOOって舞台や袖がどうなってるんだろう？と思ってたので中に入れたのが楽しかったです。創作チームでのやりとり、何年経っても思い出しながら、自分を戒めたり、あのコミュニケーションが良かったなと反芻したりすると思います。

私は、病気や障害のある人と関わりながら暮らしています。共生社会については今後もずっと考え続けます。今回学んだプロジェクトも取り入れてイベントを前より安心した気持ちで進めていけるとと思います。進学もしたいです。

ささプロはいろんな人に刺さるプロジェクトだと思います。何回も続いて人々の宝のような体験になり、共生社会についてより考える人が増えるといいなと思います。(Y.C)

■ 学びは楽しい、尽きない、ネバーエンディングストーリー

この度はささプロでの学び、私にとって大変貴重な機会となりました。講師の方々、受講生の皆さまに御礼申し上げます。

さて、受講の感想を「講義」「ワークショップ&集中演習」「その他」でまとめます。

まず、講義は言葉の定義や仕組みの概念を改めて学び、知識を得られたことは重要でした。

共生社会やまちづくりと一見易しいことと捉えがちですが、実は社会には多くのことが存在していることを認識しました。

講義1群はとてもボリュームありました。今まで分かっていたようでフワッとしかわかっていなかったことに気付きました。

1-1では公共についてさらに知りたい、考えたいとなりました。

1-6ではエンパシーを実践・身につける努力をしたいと思い、自分の中のアンコンシャスバイアスを考えたと思いました。

1-7では個人的な尺度や多数のできる視点から離れてみんなでどうできるかの視点を取り入れたいと思いました。

講義2群はプロジェクト運営での全体像を再学習でき、今後のイベント活動に活かしたいと思います。

2-2は今まで企画したイベントでも目的と目標があいまいな部分が多々あったために、集客できなかったり、達成感が低かったりしたのかと思いました。しっかりと再学習したいと思います。

講義3群は未知の世界に入ることができ、とても刺激を受けました。

3-1では演劇＝エンターテインメントと思い込んでいたので、とても勉強になりました。

全体の講義を通して、オンデマンドとはいえ非常にボリュームがありました。直ぐに消化できるものではないなと言うのが実感です。が、今回ささプロで期間が決まっていたので逆に受講できたのかもしれません。そして、学びは楽しい、尽きない、ネバーエンディングストーリーだと思います。学びたいときに学べる、誰もが制約無しに学べる場が必要だと感じました。学びの場のアウトリーチもたくさんあると良いなと思いました。

次に、ワークショップ&集中演習は全て初めての経験で、分からないという立場や気持ちがあったことを含めて体験でき良かったです。

全てを終えたから思うことは「共生のまちづくり」に興味がある方が集まった場なので、ワークショップも参加し易かったのかもしれませんが、が、どんなテーマであっても各々の背景は異なるので今回のワークショップも小さな共生を少し実践する経験になったと思います。

1回目より2回目、少しずつその人らしさがお話しやスレッドでのコメントで分かって来て、そして集中演習を行えたのは時間と相手を知ろうと思う気持ちの結晶だったのかと思います。

対面でのワークショップはとても貴重でした。人と交わる、関わることで気づきにつながりました。

集中演習はそれをギュッと詰め込んだものだと思います。

それぞれの考えや思いを話して、少しずつ調整して、規定時間内におさめて演じるという行程は密度が濃かったです。

心理的安全性が土台にあり、イエス・アンドで話しを進める重要性を実感しました。

演劇という手法を用いるのはとても有用だと思います。そして、演習後の皆さんの振り返りもとても気づきになりました。

多様な思いや考えに触れ、これも貴重なことです。

最後にその他感じたことです。

今後は今回学んだことを一つずつ行動に移したいと思います。

ささプロのような場や人が広がれば良いなあと思います。

個人的には共生を考えるうえで皆がお互い様なので「ささえる」より何か良い言葉がないかなあと思い巡らしております。

共に考える、共につくる、なにかあるでしょうか。

まちづくりに主体的に関わる視点をもつ良い機会になりました。

遠方から参加される方は大変だったと思いますが、どこからでも参加可能とされたことはとても良いと思います。

受講料も手の届く範囲で大変助かりました。(M.U)

■ 学びを次の活動へ

「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ 2025）」に参加し、新たな挑戦ができたことは、私にとって非常に貴重な経験となりました。

私は地域で日本語サポーターのボランティアとして技能実習生や宣教師、英語講師の方々を支援し、ホストファミリーとして高校生を受入れる活動を始めて3年になります。今年も国際交流協会での活動や留学生の受入れを予定しており、札幌の高校に通う留学生が、放課後や休日をより有意義に過ごし、将来にわたって日本に関心を持ち続けてもらえるような関わりをしたいと考えています。

本講座では、コミュニティマネージャーを基礎から学ぶことができました。ワークショップや演劇創作集中演習を通じ、「傾聴」や「待つこと」の大切さを改めて実感しました。言語の壁がある方との対話において、相手の言葉を待つ姿勢が重要であることを再認識する貴重な機会となりました。

今後はこの学びを活かし、より良いコミュニティづくりに貢献していきます。若い世代に人気の TikTok を意識し、日本語サロンで演劇に挑戦するなど、新しい試みも検討したいと考えています。

最後になりますが、札幌市のご協力により充実したプログラムを受けることができました。初めての演劇体験を形にくださった講師の方々と全ての関係者の皆様に心より感謝申し上げます。ここでの学びを次の活動へと繋げられるよう、今後も精進してまいります。(K.S)

■ 受講しないわけにはいかない

かつての（公財）さっぽろ青少年女性活動協会では、グループワーカー養成講座（通称・GW（ガウ））が開講されていました。こどもとの関係の中から地域の共生社会を考えていける若者、リーダーを育てる講座でした。この2期生として、2年間学ばせてもらいました。

当時、故・岩尾智子さん（ころちゃん）からは、「人を大切に」という思いを戴きました。「多様な考え、生き方が認められ、多様な選択が可能な社会へ」という思想はいまも同協会に生きているのだろうと思っています。

その講座が無くなって、北海道大学が札幌市の支援を受けてリカレント教育で、共生社会を考えそれを支える「ささプロ」を開講するという事を知って受講しないわけにはいかないと思いました。

40年ほど前、北大教養の学生の時、高橋世織先生の「宮澤賢治研究」のゼミをとりました。これが非常に面白い授業で、当時のテレビ「北の国から」の主演脇役の名前、黒板（こくばんとも読める）五郎、純、蛍（の光）とこのドラマは、教育を暗喩（？）しているものであるとか。「月寒」という土地名の語感本当に、寒々とした感じが伝わってくるだとか。「銀河鉄道の夜」では、「ラッコの上着」がでてくるだとか、本当にいろいろな視点から話をしてもらいました。

大学の文学講義というのは、こういうものだったのか……と受験の国語しか知らなかったので非常にびっくりしました。授業が楽しくて新鮮でした。今もはっきりと授業を覚えています。高橋先生の文章はいくつか探せばネットでも読めます。

<https://wedge.ismedia.jp/articles/-/3253>

今回、講義を受けてみて、もっと思いっきり演劇に振り切った授業。演劇論みたいなものも含めて、共生社会について考える講義であっても面白かったのではなかったかなと思うのです。「種村先生の話」を、もっと聞きたく思いました。種村先生もっと話をしたかったのではないのでしょうか。法制度のような話が中心になり時間が割かれてしまい、もったいなかったように思います。講義を通した感想や、皆に伝えたいメッセージには時々、映画の話やテレビドラマの話などもでてきていましたが、そういった話もタイムリーに拾いふくらましてもらったり、皆で議論したり、共生についての見方を広げたりもできたのではないかと思います。

文部科学省は、「探求学習」（アクティブラーニング？）を言いますが、2日間での演劇を通して「共生社会」を学ぶ（？）のは非常に大変であることも分かりました。

自分は、水産のことしか分かりません。改めてそれが理解できましたし、すべて水産からものごとを考えていける自分に自信を持つこともできました。

先日、京都海洋高校で「捕鯨について考える」授業をしてきました。高校生から、「鯨食文化の継承などに関連して、共生社会について、世界のひとどのように向き合っていけばいいのか」という質問を受けました。「ささプロ」で取り組む「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム」は、簡単には結果が得られないテーマであり、「共生」は、誰もが考えていけないといけないテーマでもあり、素晴らしい講義だったと思うのです。(I.K)

こころ豊かな人々が住まう都市として、札幌が広く認識される未来

地域の課題解決を目指し「共生のまちづくり」の実現を目指すイベントを、構成・計画・実施・運営する「共生を支えるコミュニティマネージャー」を養成することが目的のプログラムと聞いたとき、不思議な気持ちを抱きました。私の日ごろの関心事と重なっていたからです。具体的には、「共生」を謳っている、プロジェクトマネジメントの体系的な学びを得られる、どうやら課題解決のプロジェクトを社会実装するコミュニケーター／ファシリテーターを育てたいようだ、ということ。3点目については驚きました。短期間のプログラムの中では、そのような専門家を育成することは困難なはず。では、本来のねらいは何か。どのような結果を目指してこのようなプログラムを立ち上げたのか、私はむしろそちらに興味を持ち参加しました。

私は、これまで多くのリカレント教育（学び直し）を経験してきました。生涯教育とはいえ、その多くは現役学生と共に高等教育の中で学んでいくスタイル。現在・未来「いま」の学びをいちから積み上げる行為で、当然非常にストイックです。一方で、ささプロは、「無理をしない」がモットー。忙しい大人への対応が強調されていました。ありがたい配慮で、「ならしりカレント」によいと思います。現代社会の忙しい大人に寄り添った丁寧なりカレント講座を運営されていました。欲を言えば、せっかく高度な内容で貴重な機会でしたので、参加者の欲しいもの（学び）を引き出すアウトプットの機会や仕掛けがもっとあってもよかったかもしれません。大人の主体的な学びを支える成人教育の環境として、という程度です。

本プログラムはオンラインでの学習とWSで構成されています。最終回に演劇を取り入れたWSが用意されており、本プログラムのメインプロジェクトでした。演劇という表現活動を通じて共感力（エンパシー）やコミュニケーション力を育成することを期待されている

中、その通り多くの参加者は積極的にWSにおいてご自身を表しながら、ともに分かち合っておられました。身体的な活動、集団性からの一体感や力動性が得られやすいとしても、そもそも本プログラムのテーマ「共生社会」を前向きに受容している参加者が多かったという点は注目すべきです。リアルな対話の場において多様な意見が存在する場合はどうなのでしょう。意見はひとり一人異なることは当然です。異なる立場とその意見をどう扱うのか、ファシリテーターの手腕が問われると想像しながらも、WSは温かく進んでいました。

演劇WSはじめ本プログラム全体を通して、「共生社会へのマインドセット（構え）」がととのい、いち参加者つまり、社会の一構成員の立場として何が必要かを理解することができました。たくさんの方がプログラムを受講すれば、共生社会の概念は広がることでしょう。社会へこころの豊かさを還元できます。それがねらいであればこのプログラムは成功なのだと思います。

惜しいのが、本プログラムが養成したいマネージャーの実践を学ぶ機会、実習がなかったことです。今後のささプロでは、育成を目指しているマネージャーにより焦点を当てて、そのふるまいを学ぶ機会が盛り込まれることを期待します。例えば、シミュレーションとしてプロジェクト企画を立ち上げるなどより実践的な内容がよいと思いますが、同時にそれはとても難しいことだとも理解しています。（例えば、ささプロの原点で葛藤を与えるようで申し訳ないのですが、北大CoSTEP（サイエンスコミュニケーター養成プログラム）並みの実践力が身に付くプログラムの導入などをイメージしています。）難しいことではありますが、社会の架け橋の育成には弛まぬ努力がどうしても必要となるでしょう。

ささプロにご縁をいただきありがとうございました。今後ますます「共生」の概念が社会へひらくことを期待しております。「共生社会へのマインドセット」がととのった、こころ豊かな人々が住まう都市として、札幌が広く認識される未来を願っています。（M.T）

13 章 巻末資料

サマリー

報告書に巻末資料として

- 巻末資料 1) 2025 年度共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム募集要項
- 巻末資料 2) 2025 年度共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムフライヤー
- 巻末資料 3) 選考結果と今後のお手続きについて
- 巻末資料 4) ラーニング・マネジメント・システムのログインマニュアル (1)
- 巻末資料 5) ラーニング・マネジメント・システムのログインマニュアル (2)

を添付する。



共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム

受講生募集要項

2025 年度

北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
e-mail : rec_office@ml.hokudai.ac.jp

あなたの可能性を広げることを北海道大学が応援します

令和 7 年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進補助金
札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業

目次

- プログラムの募集について
 - 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）概要
 - ささマネ（共生を支えるコミュニティマネージャー）が求められる背景
 - 受講条件と求める人物像
 - 開講期間
 - 受講料
 - 修了要件と修了証
 - 定員
 - 受講申込の方法
 - 応募面談
 - 選考結果の発表
 - 選考結果発表後の手続き
 - 調査と研究
- ささプロのプログラム構成
 - ささプロのプログラム構成の概要
 - オンデマンド講義・演劇創作集中演習の修得要件
 - ささプロで学ぶ内容
 - オンデマンド講義
 - 演劇創作集中演習
 - ワークショップ
- ささプロ連携組織と協力教員
- 映画上映会と講演会、およびささプロ説明会
- オンライン受講説明会
- 問い合わせ先

1

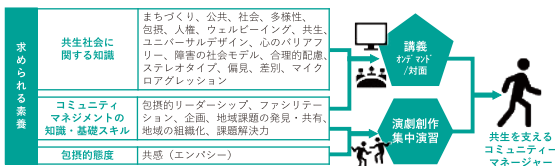
1. プログラムの募集について

1.1 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）概要

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（以下「ささプロ」）は、北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部が提供する、学生と社会人が共に学ぶことができます、北海道大学のリカレント教育プログラムです。

ささプロは、地域やコミュニティにある課題の解決を目指し「共生のまちづくり」の実現を目指すイベントを構想・計画・実施・運営する人材「共生を支えるコミュニティマネージャー」（略称、ささマネ）を養成します。

参加者は、オンデマンド講義（2.4）と演劇創作集中演習（2.5）、ワークショップ（2.6）を通じて、ささマネに求められる、共生社会に関する知識、共生社会実現のためのイベントを実際に構想・計画・実施・運営するための知識・スキル、社会包摂を目的とした課題解決に向かう態度を身につけることができます（2.3）。



1.2 ささマネ（共生を支えるコミュニティマネージャー）が求められる背景

日本では、年齢・性別・障がいの有無・国籍・民族・宗教・文化等の違いを認め尊重し合うことの大切さや、多様性・包摂性といった共生社会の理念は、SDGs の考えと共に、広く共有されつつあります。

一方、世界を見渡せば、多様性や社会包摂の価値が揺らいでいます。日本でも改善すべき多くの課題が残されています。

私たち誰一人とっても、同じ人はいません。そんな私たちはすでに共に暮らしています。

2

日々の暮らしを、すべての人にとって豊かでよりよいもの（well-being）にしていくためには、行政・市民・事業者の連携・連帯が欠かせません。

これが、人びとをつなぎ対話の場を作ることができる人材、共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）が必要とされる理由です。

1.3 受講条件と求める人物像

受講条件

ささプロを受講できるのは高等学校または中等教育学校（中高一貫校）を卒業した方です。オンデマンド講義を受講するためのネットワークや機材を準備できる方。

2 日間の演劇創作集中演習に全日程参加することができる方。

求める人物像

ささプロを学びの入り口として、今後、共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）として、自分の新しい可能性や価値観を広げたいと考えている方や、受講後、複数のステークホルダーや、異なる価値観を持つ人びとをつなぐ活動を行う意欲のある方を募集します。

公務員や教員、議員候補者、地域おこし協力隊、地域課題の解決に取り組む NPO 法人の構成員、医療や福祉関係者、メディア関係者などを想定しています。

1.4 開講期間

2025 年 10 月 19 日（日）～2026 年 1 月 30 日（金）

2025 年 10 月 19 日（日）に、オープニングワークショップを行います。
2026 年 1 月 17 日（土）・18 日（日）に、演劇創作集中演習を行います。

1.5 受講料

ささプロの受講料は以下のとおりです。

社会人 : 29,000 円（税込）
学生 : 14,000 円（税込）

学生とは大学生、短大生、専門学校の学生を指します。社会人学生は社会人の受講料を適用します。

3

今年度の受講料は、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進補助金札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業の助成に基づいて算定しています。

この他、受講にかかる交通費などは自己負担になります。

1.6 修了要件と修了証

ささプロを修了するためには、修了要件を満たす必要があります。ささプロの修了要件は、オンデマンド講義を開講期間中に全て受講し修得要件を満たすことと、2日間の演劇創作集中演習に全日程参加し修得要件を満たすことの両方です（2.2、2.3）。

修了要件を満たした方は、共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラムを修了したと認め「修了証」を授与します。

1.7 定員

社会人 : 15名程度
学生 : 若干名
合計 : 20名

受講申込の際に提出する「講座に向けた想い」や応募面談（1.9）などをもとに選考を行います。

1.8 受講申込の方法

受講生の募集を、下記のとおり行います。

申込の受付期間
2025年8月18日（月）～2025年9月16日（火）〈正午まで〉

申込の方法

上記の申込受付期間中にリカレント教育推進部ウェブサイトから所定のフォームに入力して送信してください。記入されたメールアドレスに受付番号を返信します。このメールをもって申込書類を受け取ったことの確認とします。返信メールが届かないときは、リカレント教育推進部の事務室までメールにてお問い合わせください。

1.9 応募面談

申込後、グーグルミートを用いてオンラインで簡単な面談を行います。
おひとり15分程度です、「講座に向けた想い」や受講後の活動についてお聞きします。
面談候補日は応募フォームに記載されています。

1.10 選考結果の発表

選考の結果は9月24日（水）に、受講申込の際に登録したメールアドレスにお知らせします。

1.11 選考結果発表後の手続き

受講が決定された方へ、オンライン決済システムの支払いURLをメールでご案内します。
受講が決定された方へ、オンデマンド講義視聴の方法をご案内します。

1.12 調査と研究

ささプロの受講生の皆さんから得たインタビューや資料は、個人情報に配慮した上で、プログラムの改良や社会教育に関連する研究および研究発表に用います。ご協力をお願いいたします。

2. ささプロのプログラム構成

2.1 ささプロのプログラム構成の概要

共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）は、北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部が提供する、学生と社会人が共に学ぶことができる、北海道大学のリカレント教育プログラムです。

ささプロは、共生社会についての知識や、イベント設計と運営のスキル、演劇創作について学ぶ「オンデマンド講義」（2.4）、実際に演劇創作を通じて、課題解決への態度を涵養する「演劇創作集中演習」（2.5）、そして対面で講師と対話したり参加者同士で情報共有を行う「ワークショップ」（2.6）で構成されています。オンデマンド講義と演劇創作集中演習は、ささプロを修了するための必修科目（1.6）です。ワークショップは選択科目になります。

プログラムの種類	区分	特徴	方法
オンデマンド講義	必修科目	30～40分ほどの講義動画をオンラインで視聴して受講します。共生社会についての知識、イベント設計と運営のスキル、演劇創作について学びます。	オンライン
演劇創作集中演習	必修科目	演劇の専門家の協力のもと、2日間の演劇創作集中演習を行います。受講者はグループに分かれて2日間で15分ほどの演劇作品を創作します。他者と協働するためのコミュニケーションや、リーダーシップ、チャレンジすることの重要性を体験的に学びます。	対面
ワークショップ	選択科目	共生社会に関する専門家と対話し、参加者同士で情報共有を行います。参加者同士のネットワーキングも兼ねます。	対面

対面のワークショップや集中演習は、北海道大学札幌キャンパスおよび札幌の会場で行います。

2.2 オンデマンド講義・演劇創作集中演習の修得要件

必修科目のオンデマンド講義と演劇創作集中演習の修得要件は以下の通りです。

プログラムの種類	修得要件
オンデマンド講義	① 受講期間内に20講義（30～40分程度）全ての講義を受講 ② 各講義後の小テストで80%以上の成績を収める
演劇創作集中演習	① 2日間の演習に全日程参加 ② グループワークへの貢献 ③ 演習後のインタビューへの回答

2.3 ささプロで学ぶ内容

ささプロでは、共生を支えるコミュニティマネージャー（ささマネ）に必要とされる能力群として以下を想定しています。ささプロの受講者は、オンデマンド講義、演劇創作集中演習、ワークショップを通じて、これらを学びます。

ささマネに必要な能力	目的	具体的な学習内容
共生社会の知識	共生社会の実現を構想するために必要な共生社会に関連する基本的な概念の意義を知り、その知識を対話の場やイベントと関連づけて使用することができるようになる。	・まち、コミュニティ、公共、社会、コミュニティ ・まちづくり、地方創生、SDGs ・人権、ウェルビーイング ・共生、多様性、社会的排除と社会的包摂、障害について ・障害の社会モデル、ユニバーサルデザイン、心のバリアフリー、 ・ステレオタイプ、偏見、差別、シンパシーとエンパシー ・マイクロアグレッション、アンコンシャスバイアス ・近代社会と能力主義
イベント設計と運営の知識とスキル	共生社会の実現を目的とした、対話の場やイベントを構想・計画・実施・運営するために必要な知識やスキルを知り、その知識やスキルを実際に使うことができるようになる。	・プロジェクトやマネジメント一般についての知識 ・スケジュール管理のための知識やスキル ・メンバーとの情報共有のための知識やスキル ・イベント初期計画のための知識やスキル ・イベント予算に関する知識やスキル ・イベント広報を行うための知識やスキル ・イベント当日の現場を管理するための知識やスキル ・イベントの振り返りや総括を行うための知識やスキル ・ファシリテーションの知識とスキル ・心理的安全性の知識
課題解決への態度	他の人と協働して社会課題の解決に主体的に取り組むために必要な、スキルや態度を身につける。	・自己管理 ・チャレンジ精神 ・好奇心と探究心 ・フォローアップとリーダーシップ ・協働のためのコミュニケーション、エンパシー ・倫理性と社会的責任

2.4 オンデマンド講義

オンデマンド講義は、まちづくりや共生社会について学ぶ講義群 1、プロジェクトマネジメントに必要な知識を学ぶ講義群 2、演劇創作に関する内容を学ぶ講義群 3 で構成されています。それぞれの講義動画は 30～40 分です。

オンデマンド講義の内容の修得は、修了のための必要条件です (1.6)。

講義後の小テストで講義内容の修得を判定します (2.2)。オンデマンド講義は、オンラインでいつでも視聴することができます。

オンデマンド講義の構成は 3 つの講義群で構成されています。

講義群 1	「まちづくり」や「共生社会」について知ろう
講義群 2	プロジェクトマネジメントの基本的な知識を学ぼう
講義群 3	演劇を創作する学び

講義	タイトル	講師
講義 1-1	「まちづくり」について考える その 1	種村剛 (リカレント教育推進部特任教授)
講義 1-2	「まちづくり」について考える その 2	同上
講義 1-3	「共生社会」とはどのような社会なのだろうか	同上
講義 1-4	できないことをなくしていくまちづくりについて考える	同上
講義 1-5	ステレオタイプ、偏見、差別について考える	同上
講義 1-6	互いに変え合うためにはどうしたらよいか考える	同上
講義 1-7	能力主義と「できる」ことについて考える	同上
講義 2-1	プロジェクトマネージャーの仕事	同上
講義 2-2	目的の設計について考える	同上
講義 2-3	「地域課題」について考える	同上
講義 2-4	課題を共有するためのファシリテーション	同上
講義 2-5	イベントを計画する その 1 初期計画	同上
講義 2-6	イベントを計画する その 2 人と予算	同上
講義 2-7	イベントを計画する その 3 スケジュール管理	同上
講義 2-8	イベントを計画する その 4 広報	同上
講義 2-9	イベント当日の運営	同上
講義 2-10	イベントを振り返る	同上
講義 3-1	演劇と演劇教育について考える	同上
講義 3-2	課題解決学習としての演劇創作	同上
講義 3-3	心理的安全性について考える	佐久間泉真 (弦巻楽団・上級ハラスメントマネージャー)

8

2.5 演劇創作集中演習

演劇創作集中演習は、PBL (Project Based Learning; 課題解決型学習) の一種です。2 日間でグループで演劇創作・上演を行う「課題」に取り組むことで、他の人と協働して社会課題の解決に主体的に取り組むために必要な、スキルや態度を身につけます。

演劇創作集中演習への参加は、修了のための必要条件です (1.6)。

2 日間の参加、グループワークへの貢献、事後インタビューで演劇創作集中演習の修得を判定します (2.2)。

演劇創作集中演習では、北海道演劇財団および劇団弦巻楽団に所属する役者がファシリテーターにつき、演劇の創作をサポートします。

演劇創作集中演習
2026 年 1 月 17 日 (土)・18 日 (日) の 2 日間、合計 14 時間
実施形式：対面
会場：扇谷記念スタジオ・シアター Zoo (札幌市中央区南 11 条西 1 丁目 3-17)
内容：15 分ほどの演劇の創作、上演
講師：北海道演劇財団および劇団弦巻楽団に所属する役者がファシリテーターにつき、演劇の創作をサポート

2.6 ワークショップ

北海道大学の教員や、学外の有識者を招いてワークショップを行います。ワークショップは対面で実施します。

ワークショップでは、講義とはまた異なるスタイルで、ざっくばらんにゲストと対話することを通じて学習内容を深めます。併せて、参加者同士のネットワーキングを行います。ワークショップは修了のための必修ではありません。しかし、参加を強く推奨します。

レゴ®シリアスプレイ®を用いたオープニングワークショップ～学びの目標をつくる～
川本思心 (北海道大学大学院理学研究院 准教授、リカレント教育推進部部長) 他
実施日：2025 年 10 月 19 日 (日) 午後予定 (時間は確定次第受講生にお知らせします)
実施形式：対面
会場：北海道大学札幌キャンパス クラーク会館小会議室

コミュニティデザイン～自分たちで対話の場として〇〇カフェをつくってみよう～
明田川知美 (北海道武蔵女子大学 専任講師、ささプロ協力教員)
2025 年 11 月 15 日 (土) 15:00～17:00
実施形式：対面

9

北海道大学札幌キャンパス 場所の詳細は確定次第受講生にお知らせします

公共とはなんだろうかをみんなで考えてみる
武藤俊雄 (北海道大学公共政策大学院 准教授、ささプロ協力教員)
2025 年 12 月 6 日 (土) 15:30～17:00
実施形式：対面
北海道大学札幌キャンパス 場所の詳細は確定次第受講生にお知らせします

他にもワークショップの計画を予定しています。

3. ささプロ連携組織と協力教員

ささプロは、北海道大学リカレント教育推進部の他に、様々な組織や個人の協力のもとに成り立っています (50 音順)。

- ・リカレント教育推進部
川本思心 (北海道大学理学研究院 准教授)
鄭 漢模 (北海道大学高等教育推進機 講師)
種村 剛 (北海道大学リカレント教育推進部 特任教授)
- ・連携組織
一般社団法人 劇団弦巻楽団
公益財団法人 北海道演劇財団
札幌市まちづくり政策局政策企画部ユニバーサル推進室
北海道大学サステイナビリティ推進機構 SDGs 事業推進部門
- ・協力教員
明田川知美 (北海道武蔵女子大学 専任講師)
加藤博文 (北海道大学アイヌ・先住民研究センター 教授)
武藤俊雄 (北海道大学公共政策大学院 准教授)

10

4. 映画上映会と講演会、およびささプロ説明会

ささプロの開講に合わせて以下の日程、会場で映画「ぼくが生きてる、ふたつの世界」上映会および、呉美保監督の講演会を行います。併せて、ささプロおよび北海道大学リカレント教育プログラムの説明を行います。(上映会の募集は締め切りました)

日時：2025 年 8 月 24 日 (日) 13:00～16:30
会場：北海道大学 学術交流会館 講堂
参加費：無料 定員：180 名
申込：<https://forms.gle/7YjGgnfyvHemHjRW9>



5. オンライン受講説明会

ささプロの開講に併せて、オンラインでささプロの説明会を開催します。

日時：2025 年 8 月 25 日 (月) 19:00～20:00 終了予定
実施方法：オンライン
リカレント教育推進部のウェブサイト (<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/>) にて公開の URL より、受講説明会の詳細をお知らせします。

6. 問い合わせ先

住所 〒060-0817 北海道札幌市北区北 17 条西 8 丁目 北海道大学高等教育推進機構棟
電話 011-706-5252 (種村)
e-mail: rec_office@ml.hokudai.ac.jp

11

演劇でひらく、 共生社会への扉。

ささプロ

北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム

2025年度 受講生募集開始

ささプロは、地域やコミュニティが抱える課題の解決を目指し、「共生のまちづくり」を実現するためのイベントを企画・運営できる人材、共生を支えるコミュニティマネージャー（略称：ささマネ）の育成を目的とした社会人向けの学び直しプログラムです。

募集情報

- ・ 募集期間：2025年8月18日(月)～2025年9月16日(火)正午まで
- ・ 受講期間：2025年10月19日(日)～2026年1月30日(金)
- ・ 定員：社会人15名程度、学生若干名(合計20名)
- ・ 受講料：社会人 29,000円(税込)／学生 14,000円(税込)
- ・ プログラムの詳細は特設サイトをご確認ください
<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/sasapro/>

特設サイト 募集要項



「ささプロ」は、令和7年度大学と民間企業等との連携による公益的事業の推進補助金
札幌市の劇団他と連携した「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業によって実施しています



オンライン説明会の様子をYouTubeにて公開中！

「ささプロ」の魅力をぎゅっと詰め込んだオンライン説明会を開催しました！
参加前に知っておきたい情報をわかりやすくご紹介しています。ぜひご覧いただき、「ささプロ」への理解を深めてください。

＼YouTubeにて限定公開中／

<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/news/1763>



北海道大学は、リカレント教育プログラムを推進するために、2022年にリカレント教育推進部を設立しました。

研究と共に、人の新たな可能性を開拓する

Advancement of Recurrent Education Division, Institute for the Advancement of Graduate Education, Hokkaido University

北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部

〒060-0817 札幌市北区北17条西8丁目 E-mail: Reh-office@grad.hokudai.ac.jp
<https://reh.grad.hokudai.ac.jp/>

リカレント教育推進部
WEBサイト



R 選考結果と今後のお手続きについて

この度は「2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム（ささプロ）」にお申込みいただき、誠にありがとうございます。申込情報およびオンライン面談の結果、ぜひ本プログラムをご受講していただきたいと存じます。

ささプロは今年度が初めての開講となります。運営面など、至らない点もあるかと思いますが、受講者の皆さまとともに、対話と実践を通じて、より良い学びの場の構築に努めてまいります。

受講料のお支払い方法

■ 決済方法

決済サービス「e-apply（イーアプライ）」よりお手続きください。

<https://e-apply.jp/ds/hokudai-recurrent-oln/public/login>

e-apply



■ お支払い期限

※2025年10月10日（金）まで

■ お手続きの流れ

- ・ ゲストユーザー登録を行う（登録方法は次ページをご参照ください）
- ・ 該当プログラムを選択し、決済を行う
 - プログラム名：2025年度 共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム
 - 受講料（社会人）：29,000円（税込）

ご入金の確認後、10月17日（金）までに、オンデマンド講義を受講いただくためのオンライン学習システムのログイン方法をご案内する予定です。

日程は前後する可能性があります。準備が整い次第、改めてご連絡いたします。

レゴ®シリアスプレイ®メソッドと教材を活用した オープニングワークショップ

開講にあわせてオープニングワークショップを実施いたします！
受講生同士のネットワーキングの機会にもなりますので、ぜひご参加をご検討ください。

講師：川本思心（北海道大学リカレント教育推進部部長）

日時：2025年10月19日（日）13:00～16:30

場所：北海道大学札幌キャンパスクラーク会館 2F大会議室1

回答締切：10月14日（火）まで（全員回答必須）

申込方法：下記の出欠確認フォームにご入力ください。

<https://forms.gle/GGWFQftEioYJcF4Y9>

出欠確認フォーム



開講ワークショップ
ぜひご参加ください！



北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム事務局
〒060-0817北海道札幌市北区北17条西8丁目 E-mail: rec_office@ml.hokudai.ac.jp

巻末資料 5)

STEP 1 ログインする

メールで送られた

- ・ ログインID（またはメールアドレス）
- ・ パスワード

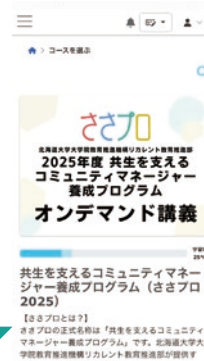
を入力して、[ログイン]ボタンをタップ。



STEP 3 コンテンツを探す

スクロールして、見たいコンテンツをタップ。

下にスクロール



STEP 2 コースを選択する

学習中のコース
「共生を支えるコミュニティマネージャー養成プログラム(ささプロ2025)」をタップ。



STEP 3

チュートリアル

オンデマンド講義

アンケート
や伝言板



STEP 3 コンテンツを探す

スクロールして、見たいコンテンツをタップ。



STEP 1 メッセージボックス

左上のメニュー(≡)をタップ。



STEP 3 メッセージボックス

[メッセージボックス]をタップ。



STEP 2 メッセージボックス

メニューが開くので、下にスクロール。

下にスクロール



STEP 4 メッセージボックス

見たいスレッドをタップ。



STEP 3 メッセージボックス

[メッセージ]をタップ。

※右画像のメニューの内容は、みなさんの画面とは異なる場合があります。



令和 7 年度札幌市大学と民間企業等との連携による
公益的事業の推進事業補助金

札幌市の劇団他と連携した
「共生を支えるコミュニティマネージャー」養成事業
実施報告書

発 行 2026 年 3 月

発行者 北海道大学大学院教育推進機構リカレント教育推進部
〒 060-0817 札幌市北区北 17 条西 8 丁目 北海道大学高等教育推進機構 1F
TEL 011-706-5252 / 011-706-6870
e-mail rec_office@ml.hokkaido.ac.jp

印 刷 株式会社アイワード