

CoReCa

2021-2022

公益財団法人国際文化フォーラム

[事業報告]

CoReCa

2021-2022

公益財団法人国際文化フォーラム

[事業報告]

CONTENTS

目次

- 4 評議員会長あいさつ
 - 5 理事長あいさつ

 - 6 学校のソトでうでだめし
テンダーさんの「その辺のもので生きる」オンライン講座

 - 20 地球講座
そうだ！地球に相談だ

 - 22 ときめき取材記
聞き書き体験ワークショップ

 - 24 くりっくにっぼん
オンラインCNN「ことばの楽しさにふれる」

 - 28 日韓の中高校生交流
ダンスダンスダンス Online

 - 34 日露交流
日露高校生パフォーマンス交流

 - 38 多言語・多文化交流
パフォーマンス合宿 Online

 - 44 2021年度実施事業一覧
 - 45 TJFを支援してくださっている方々
 - 46 組織
 - 47 財団概要
-

人やモノや情報が国や地域を越えていくグローバル社会。

日本国内でも、学校で、地域で、職場で、

多言語・多文化状況が進んでいます。

グローバル化が進展するこれからの時代、

子どもたちの活躍の舞台はますます

世界に広がっていくでしょう。

このような時代を生きていく子どもたちが

自分たちの未来を切り拓いていくために

必要な力は何でしょうか。

他者と対話し共通理解を見出していく力、

異なることば、異なる文化の人びとと協働し、

新しい何かを創造する力……

私たちはこれらの力を育むための

さまざまな事業を国内外で行っています。

交流を通じて 新たな価値と文化の創出を

理事長

さとうぐんえい
佐藤郡衛

TJFは、2022年に設立35周年を迎えました。この35年間、未来を担う若者たちを対象に、多様な背景や考え、表現方法をもつ人たちと出会い、交流する場をつくってまいりました。

若者の交流活動はいまの時代、ますます重要になっていきます。まず世界の枠組みが大きく変わりつつあるためです。新型コロナウイルス感染症のパンデミック、ロシアによるウクライナ侵攻など、これまで予想だにできなかったことが起きています。長い間、人びとが作り上げてきた民主主義や国際平和・国際協調などの価値が大きく揺れ動いているのです。世界の安定した秩序を再構築していくことが求められています。

また歴史に目を向けると、われわれは多様な人びととの関わりの中から、お互いを対等な存在として認め合い、関係を築くことの重要性を学んできました。既存の価値が揺れ動く時代だからこそ、これまでの価値を再確認し、新たな連帯を築いていくような若者の交流活動が必要なのではないでしょうか。



さらに、環境、資源、人権など社会的な課題解決に向けた取り組みも重要性を増しています。これらの課題解決への取り組みにおいても他者とながら協力することは欠かせないでしょう。

これからの交流活動では、多様な性や違いを尊重するだけでなく、その違いにしっかりと向き合い新たな関係をつくり上げるとともに、交流を通して新たな価値や文化の創出に結びつけていくことが大事になってきます。そのためには批判的思考力、創造力、社会力などが必要になることはいうまでもありません。TJFが進めている「テnderさんの『その辺のもの』で生

きる』オンライン講座」「多言語・多文化交流 パフォーマンス合宿」「地球講座」などは、社会的な課題解決や新たな価値の創出をめざした事業です。

今後、より一層、今日的な課題を踏まえた活動を進めていくために、TJFの進むべき羅針盤となる基本的な目標を設定すべく検討を重ねています。おおよそ5年後までのTJFの達成目標を明確にし、その達成に向けて組織のあり方や事業などの計画を策定中です。2023年度以降、この目標と計画に基づき着実に歩みを進めていく所存です。どうか、より一層のご支援、ご協力をお願いいたします。

新しい文化との接点が 次代を育む

評議員会長

のまよしのぶ
野間省伸

2022年は海外渡航の制限が緩和され、海外出張する日々が戻ってきました。画面越しのミーティングではちょっと気難しそうに思えた人が、直接会ってみると、冗談を連発してとても陽気な人柄だった……。そんな体験がリアルな人と人との交流の醍醐味ではないでしょうか。

インターネットやSNSに溢れる情報などを鵜呑みにし、物事に対する偏った先入観をもつてしまうことはよくあることです。しかし、久しぶりの海外渡航で、自分の体験を通じて得られる情報の大切さを痛感しました。

ところで、講談社は創業以来ずっと、「おもしろくて、ためになる」を会社の目標として仕事に取り組んできました。そのことばを世界にどう伝えるのか、それは長らくの課題でした。2021年に米国のコンサルティング会社と組んで英語表現を模索したところ、「Inspire Impossible Stories」ということばにたどり着きました。なぜ海外の会社と組んだかというところ、その会社のスタッフたちが講談社のことをまったく知らなかったか

らです。スタッフたちは先入観なしに100人以上の関係者にインタビューをして、講談社の本質を調査しました。そうして講談社がめざすキーコンセプトの英語表現と一緒につくり上げたのです。

TJFはおもに中高生を対象に事業を展開していますが、国内外の中高生がダンスや芸術などを通じて交流するプログラムがあります。デジタルネイティブといわれる世代にとってインターネットやSNSは不可欠ですが、そこで得られる情報だけに左右されるのではなく、目の前のことにきちんと向き合うことで本質を見抜く力を養ってほしいと思います。異文化と異文化が出会っ

たとき、その接点でさまざまな変化や反応が起きます。そして、新しい価値観や才能が生まれて、文化が発生したり発展したりしてきました。若い人たちが同士の交流はそんな機会になり得るはずですよ。

学びの場や内容は時代によって変化していきますが、若い人たちが新たな経験をし、新しい価値や文化を創造する場をTJFはつくっていきたくと考えています。

2022年にTJFは設立から35周年を迎えました。この場を借りて、これまでご支援いただいた皆さまに御礼を申し上げますとともに、今後もご協力、ご支援をどうぞ宜しくお願いいたします。



学校のソトでうでだめし

テンダーさんの「その辺のものでも生きる」オンライン講座

この講座は、環境活動家のテンダーさんに講師を依頼し、14回シリーズとして2020年度末にスタートしました。テンダーさんは、問題を作り出している構造を変える仕組みと技術を考え、世界の人々と共有してきました。この講座ではその一部をおすすめ分けてもらいます。2021年度は、3D設計や雨水タンク、システム思考、鑄造など、7つの技術を扱いました。そのうち、ロープとプラスチック再利用の回の様子をご紹介します。



©矢島慎一

講師・テンダー
環境活動家。鹿児島で生態系の再生と廃材利用のための市民工房「ダイナミックラボ」(<https://sonohen.life>)を運営。システム思考、市民工房、非暴力コミュニケーション、先住民技術、適正技術等の人類の叡智を核に、考え、実践・実現し、伝えることを繰り返している。著書に『わがや電力 12歳からとりかかる太陽光発電の入門書』(<https://yohoho.jp/wagaya>)がある。

第6回では、生活に役立つロープワーク、ロープが重要な役割を果たす滑車の仕組み、自然物から繊維を取り出して道具を作る技術について学び、繊維植物から線(ロープ)を、線から面を、面から立体を作り出していくことの意味について考察しました。

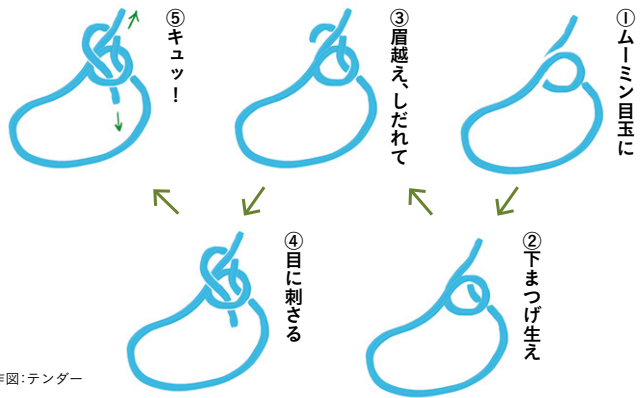
第6回
その辺の草からロープを作ろう。
ロープができれば暮らしが始まる

結びとは摩擦の「ソト」ロール

参加者のみなさんは、この日までに「もやい結び」「ブルージック」「まき結び」「トラッカーズヒッチ」の4つのロープワークを40回ずつ練習してきました。**web**

最初にテンダーさんから、この4つのロープワークの手順を覚えておくためのとっておきの秘策が伝授されました。それは、テンダーさん考案の「ロープワーク都々逸」です。都々逸とは、7・7・7・7・5の区切りで文を作る定型詩のこと。参加者のみなさんは、テンダーさんといっしょに都々逸を詠みながら、手を動かします。まずは、もやい結びから。

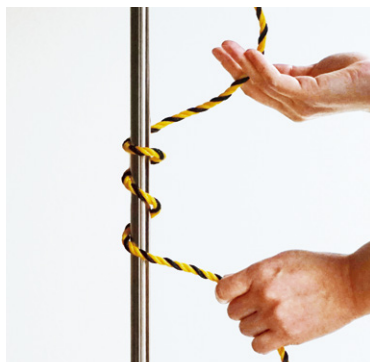
テンダー・参加者「ムーミン目玉に下まつげ生え 肩越えしだれて 目に刺さる」



作図:テンダー

「もやい結び」は船の係留によく使われます。その特徴は、簡単にはほどけないのに引っ張っても固く締まらず、ほどきやすいこと。つまり、「ほどけてほしくないときはほどけず、ほどきたいときはすぐほどける」のがもやい結びだとテンダーさん。では、「結び」とはどういう仕組みなのでしょう。か? 実験しながら考察しました。

テンダー(以下、テ) 例えば、柱にロープをゆるく巻きつけて、上を抑えずに下からロープを引っ張ったらどうなる?



ロープをゆるく巻きつける。

参加者(以下、参) 取れる! 抜ける。
テ 取れるね。何で取れるの?
参 摩擦がないから。固定されていないから。



web ウェブサイトのある箇所は「J」F 詳しい説明があります。QRコードからどうぞ。

【事業データ】

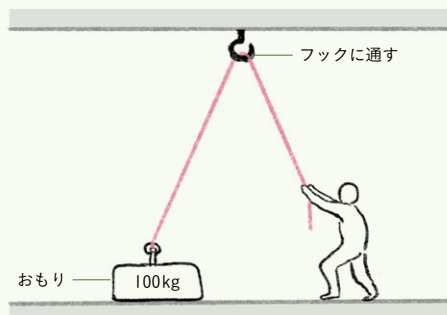
実施講座・実施日:第3回「3D設計と3Dプリントを覚えて、必要なものを作ろう」(2021年4月4日[日])、第4回「雨水タンクを作って、水を自給自足しよう」(2021年6月6日[日])、第5回「システム思考を身につけて『しょうがない』を乗り越えろ!」(2021年8月1日[日])、第6回「その辺の草からロープを作ろう。ロープができれば暮らしが始まる」(2021年10月3日[日])、第7回「プラごみから必要なものを作る」(2021年12月26日[日])、第8回「キッチンで鑄造を始めよう!」(2022年2月27日[日])、秋の特別編「その辺のもので生きるための心の作法〜『正しさ』を越えて」(2021年11月28日[日])
講師・企画広報協力:テンダー 秋の特別編講師:安納献、鈴木重子
サポーター:井上美優(第3~7回)、大船ちさと(第5~8回)、岡崎大輔(第5~6~8回)、岡田香織(第8回)、木村真理子(第3~5回)、草谷緑(第5回)、宗愛子(第5回)、武尾祐見(第5回)、都築藍(第8回)、中林勇人(第5回)、堀江真梨香(第3~8回・秋の特別編)、南平直宏(第7回)、松尾郷志(第4~8回)、森下詩子(第3~7回)
ウェブレポート執筆:[第3回]荻下佳代、[第4~6~7回]藤原祥弘(編集:テンダー)、[第5~8回・秋の特別編]テンダー
参加者:国内外の中高生~大人[第3回]21名、[第4回]25名、[第5回]35名、[第6回]27名、[第7回]30名、[第8回]21名、[秋の特別編]62名

よくわかる「定滑車」と「動滑車」—理解のポイントは「天井」だ！

ロープは、滑車の仕組みにも重要な役割を果たしています。「滑車ってめちゃくちゃおもしろいの、それがなかなか共有されない」とテンダーさん。テンダーさんが運営するダイナミックラボには学校の先生も訪れるそうですが、滑車を教える側であっても、その原理が暮らしにどう取り込

まれているかを経験的に話せる人は少ないとか。テンダーさんは、学校教育であまり重視されない天井の果たす役割に目を向けることで滑車の活用は理解しやすくなると以下のように説明しました。参加者のみなさんからは「わかりやすい!」という声があがっていました。

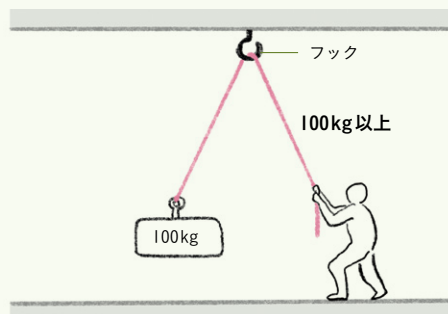
「定滑車」を理解する



100kgのおもりを結んだロープを天井のフックに通す(摩擦の少ないフックは滑車の代わりに使える)。ロープの端を右側で人が持つ。

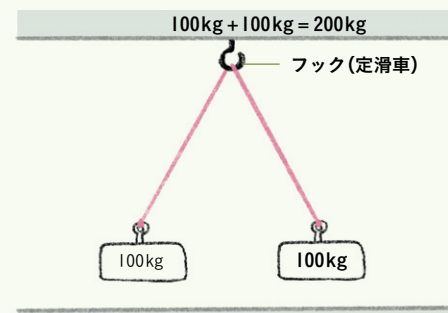
❶ 右側の人 が 100kgのおもりを持ち上げるには何kgの力が必要?

【答え】天井のフック(支点)からぶら下がるロープは、左右に均等な力がかかったときにつりあう。つまり、100kgのおもりを持ち上げるには、反対側に100kg以上の力を加える必要がある。答えは100kg以上。

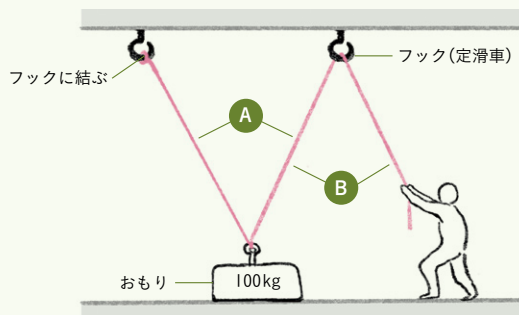


❷ 天井のフックを介した左右がつりあうとき、天井には何kgの力がかかっている?

【答え】ロープを引っ張っている人をおもりに置きかえるとわかりやすい。左端に100kg、右端に100kgのおもりをつると、天井には200kgの重さがかかっているとわかる。つまり、この問いの答えは200kg。ここで天井につけたフックこそが、滑車教育でいうところの「定滑車」。



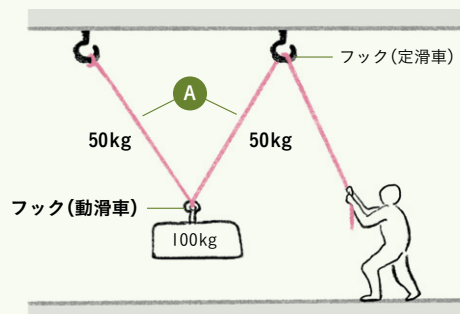
「動滑車」を理解する



天井のフックに結んだロープを100kgのおもりのフックと天井のフックに通す。右側の人 がロープの端を持ち、下に引っ張る。

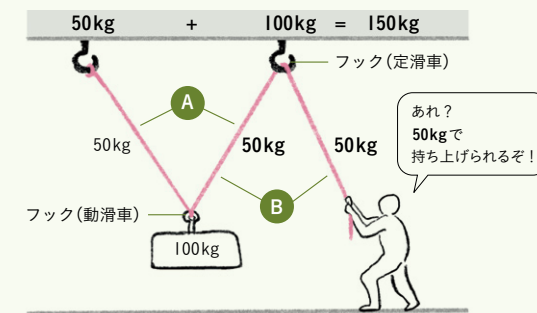
❶ おもりのフックを介した左右のロープ(A)にかかる重さは何kg?

【答え】Aでは左右のロープで100kgのおもりをつっている。だから、Aの左右のロープが支える重さはそれぞれ50kg。このとき、おもりについてのフックが「動滑車」。

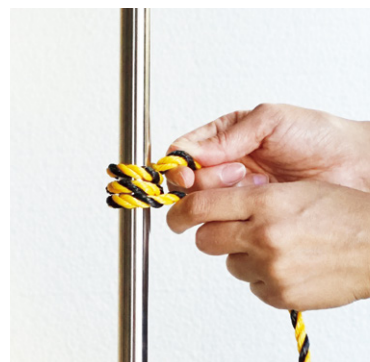


❷ 天井には合計で何kgの力がかかっている?

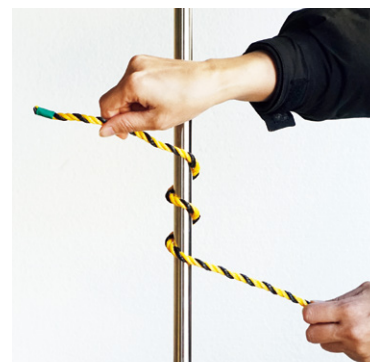
【答え】動滑車にしる、定滑車にしる、滑車(フック)を介した左右のロープは、同じ力の大きさでつりあう。だから、Bの右側でロープを引っ張る人には、Aの右側のロープと同じ50kgの力がかかっている。おもりのフック(動滑車)と天井のフック(定滑車)を介した3つのロープにかかる力の合計は150kg。つまり、天井には合計で150kgがかかっている。



テ おお、素晴らしい! そういうことなんです。例えば、ここにぎつ、「止め結び」をして、引っ



ロープとロープの間に隙間がない。



ロープとロープの間に隙間がある。

テ じゃあ、巻きついているロープとロープの間に隙間があるのとないのだと、どっちがほどこけにくい? 参 隙間がないほう。テ 何で? 参 ロープとロープが接しているところにかかっている力が加わるから。

テ もやい結びは、柱に対してはあまり摩擦が効かないけど、結び目自体がロープを保持するからほどけない。わかっていたよな? 結びとは、効いてほしいときに効いて、効いてほしくないときに効かせない、摩擦をコントロールする技術の総体です。ご縁結びもそうですね。絶対に効いてほしいときもあれば、ほっといてほしいときもあるよね……。



止め結びをして引っ張る。

張っても取れないのは、結び目で接しているロープどうしの間に摩擦がかかるのと、ロープを引っ張ることで結び目がさらに締まって、ロープの先端が結び目からすり抜けようとする力が封じ込められるから。

草からロープを作る

ロープワークとロープの役割について一通り学んだところで、いよいよ自分たちの手でロープ(縄)を作り出します。参加者のみなさんは、自ら採ってきたチガヤや苧麻などを手元に用意しています。スイスやオーストラリアから参加した人たちは、イラクサなど、それぞれの土地で身近な繊維植物を探してきました。縄のない方のコツをつかむために、まずはお箸を使って練習します。



手のひらを使ってそれぞれのお箸を反時計回りに回転させ、同時にお箸2本を時計回りに回す。
web ※動画あり。

慣れてきたら、箸を草に持ちかえて撚りをかけていきます。撚りがかかった草の繊維は元の姿に戻ろうとして、かけられた撚りとは反対のほうに回ろうとします。「撚



©矢島慎一

りを元に戻したい2条の繊維の束がくっつくと、お互いに巻きつきあってほどこけない1本のロープになるというのが縄をなうことの原理」とテンダーさん。なっている草の束が残り少なくなってきたら、2条の交わる点に新たな束を追加します。この作業を繰り返すことで、1本の長さに限りのある草から無限に長い縄を生み出すことができるのです。

線から面へ、 面から立体へ

「みなさん、植物繊維も動物の毛も髪の毛も全部ロープにできることにお気づきでしょうか？ 動物の筋肉の繊維だってロープになる。昔は鹿の背中の一番強い筋肉を弓の弦にしたそうです。現代ではビニール袋もロープになる。やろうと思えば、いろんなものからロープを作れる」

繊維を取ってロープを作ること「無限の長さ」と無限の強度の獲得」である、とテンダーさんは言います。



©矢島慎一



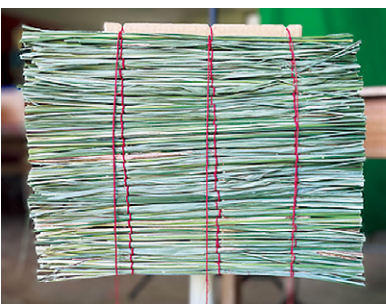
©矢島慎一



草や動物の毛の長さは有限だけれど、それを編むことで無限に長く、強くしていけるのです。さらに、「編むという行為は、線を面に変換することでもある」と、自作のコモを見せてくれました。



画像提供：テンダー



テンダーさんが編んだコモ(左)と自作のコモ編み機。段ボール箱に3つの切れ目を入れ、紐を渡し、紐の先にコマというおもりをつけたもの。段ボールで作った仕組みは、1本の棒に切れ目を入れることでも作れる。

「ムシロの薄い版がコモ。冬に樹木を保温するために巻いたりする。見ての通りチガヤの束を紐で縛っ

参 足がつりそう！
テ あぐらがきつい人は、テーブルにクランプを2個つければ足の代わりにになります。



足の代わりにクランプ(物をはさんで固定するための工具)を使うこともできる。

縄が細かったり短かったりするのを何とか帳尻合わせしながら、参加者のみなさんは少しずつ、足半を編み込んでいきます。だんだん作業に没頭していく様子が見てとれました。底部まで編んだら、鼻緒を上げて1時間ほどで完成しました。

ロープとは文明そのもの

ロープ回の締めくくりに、テンダーさんが、講座の準備をしながら考えたことを話しました。

「ロープとは文明そのものだって

ているだけ。コモ編み機のおもりを行ったり来たりさせながら一束ずつ足していくだけで、線が面になってコモができる。コモやムシロは日本の断熱材であり緩衝材。冷たい地面の冷気が上がってこないようにムシロを敷く。織機がなくともラフにできちゃう。細い竹やアシ、セイタカアワダチソウを使えば、すだれやよしずになる。わらでムシロを編んで、両端をつなげて筒にして、口を閉じてつぼませたら俵になる。それはつまり、植物繊維が線から面、面から立体になったことで輸送道具になったってこと」

テンダーさんは、これが「編む」とか「なう」という行為の本質で、さらに機械構造にまで発展させると、動滑車を使った「力の保存」もできると話しました。

足半を作る

参加者のみなさんも、縄から面を作る技術に挑戦しました。今回作ったのは足半。足裏のつま先側を保護する草履です。

思ったの。自然繊維の長さは有限だけれど、それを編むことで無限の長さ、無限の太さ、無限の強さに変えていける。そこから衣服も作れるし、猟や漁の道具も武器も作れる。住居も作れる。断熱材にも緩衝材にもなる。すごくいろんなことに広がっていく」

テンダーさんの思索はさらに現代社会へと及びます。

「あるフットウェアメーカーが海洋ごみから靴を作ったという話をみなさんはご存知でしょうか。海に浮かぶプラごみからかっこよくて値段の高い靴を作って、『我が社は海洋問題に取り組んでいます』という。でも、再利用された素材が使われていても、履いたら底が削れてマイクロプラスチックがいっぱい出るわけです。そもそも、海洋プラスチックを集めて、洗浄して、洗浄するとマイクロプラスチックが流出するので装置を作って回収して、破碎して溶かして成形して、流通させて、広告を打って……」



足半 画像提供：テンダー

テンダーさんによると、草履を作るには片足分でおよそ1・8mの縄が必要ですが、足半ならその半分(体の中心から手の先くらいまで)の長さがあれば編めるそうです。

テ さっき編んだ縄が1m以上ある人はそれを使いましょう。みなさん、1mあるかしら？
参 うーん、一応。太さに若干不安があるけど……。

長さが足りない人は、買ってきた天然わらなどの自然繊維ロープを使うことになりました。あぐらを組み、縄を真ん中で二つ折りにして足の指にかけると、そこに草の繊維をからませます。

この手のリサイクルは労力と資源が相当必要です。一方で大きなお金も手に入ります。対して、草履は家の前の草をひとつかみ採ってくれば編むことができます。歩いてもマイクロプラスチックは出ません。使い終わったら堆肥となり、土に戻ります。近所からは「草刈りしてくれてありがとう」と感謝すらされます。工業製品の靴と比べると短命だけれど、トータルで見ると環境に与える負荷が小さい。テンダーさんは、今後目指しているのはこういうあり方なのではないかと話を続けます。

「資本主義の経済には、お金の貸し借りによって実体のない価値を生み出す『信用創造』という仕組みがある。それに対して、現実に残るものや価値でまわっていくのが実体経済。この実体経済で生きることを突きつめると、自給的な暮らしに近づいていくんだけど、そういう暮らしを実践する人は、現代では賢者ではなく変わり者として扱われる。でも、地球環境を考えたときには、植物から作った草履を履いているほうが、どう考

えても合理的じゃない？ しかも、日本の人たちが何千年と繊維植物を使ってきて、人の利用に耐えられる関係性が人と繊維植物の間に生まれている。チガヤがこれだけ生えているのは、人びとが何千年と使ってきたから。屋根に、服に、断熱材に、緩衝材に、履物にと、ありとあらゆるものに使ってきた。人間があまりにも採るから、チガヤ側は絶滅しないように増える。チガヤは人間に採ってもらう前提で生態系を形成したのに、この100年で人間は全然違うシステムのほうを向いてしまった」



テンダーさんは、身近で手に入る自然繊維から暮らしを構築することは、すべての人に取り組めるテーマではないかと問いかけます。

「チガヤや苧麻はロープにも、家にも、服にもなる。チガヤの根っこは甘くてお茶にもなる。それを今や、ガソリンと労力を使って草刈機で根絶やしにしようって頑張っている。けれど、人と何千年も付き合ってきたチガヤはそんなことに負けない。やるべきことは何だろうかという話でした」

素晴らしい人生と省略し続ける人生

「ここまでの話を聞いていた参加者から、『竹もそうだと思う。粉末にして3Dプリンタで使うことも考えられるのではないかと』と声があがりました。テンダーさんは『竹と稲わらには未来がある』と応じたうえで、自然素材の利用にテクノロジーを使うことはよく考える必要があると付け加えました。テクノロジーを介入させると、テクノロジーと自然素材をつなぐもの、

例えば接着剤のようなつなぎが必要になってしまふ。そして、そのつなぎが問題を生むことが多いというのです。『テクノロジーにペイしているものが本当はいっぱいあるのではないかと』と、テンダーさんは問いを返しました。



参加者のみなさんが作った足ふ。

「今日、みなさんがロープを編んでいた時間が素晴らしいものだったかどうか。自分の人生を豊かにする時間だったか、自分の人生には必要ない時間だったか。それこそが答えなんだと思う。もし、竹を粉末にして家を3Dプリントしてくれる機械があったとして、その機械が家をプリントしている時間は自分の人生を素晴らしいものにするだろうか、味わい深くするだろうか？」

人生が素晴らしい時間で埋め尽くされていたら、素晴らしい人生。何かを節約して、手間を減らした時間で埋め尽くしたら、省略し続けた人生なんだよね。俺、そういうことだと思ふな。おしまい！」



©矢島慎一



webのある箇所はTJFWウェブサイトのレポートに詳しい説明があります。QRコードからアクセスできます。

軽く、丈夫で、便利であるものの、分解しにくいその特性が環境や生物に悪影響を与えることがわかってきたプラスチック。テンダーさんはプラスチックを再利用することで、環境への負荷を軽減する『プレシヤスプラスチック』という世界的な活動に加わり、プラスチックの活用を考えてきました。第7回では、その技術の一部をおすそ分けしてもらい、リサイクルのあり方やプラスチックの添加剤が引き起こす毒性の問題などを学び、プラスチックの時代にどう関わり、生きていくのかについて考察をめぐらせました。

第7回 プラごみから必要なものを作る

プラスチックを扱う前に

テンダーさんは、まず物質の毒性についての話を始めました。

「みなさん、日本の水道水は10万人に1人ががんになることを許容した『商品』であることをご存知でしょうか？ なぜかというところ、無限にコストをかけることができないからです」

高価なフィルターや施設があれば、より有害性の低い水を届けられるかもしれませんが、その場合、水道水のコストが上がってしまいま

す。仮にそんな水ができて、例えば住民の10%しか買えなければ、多くの人にとって極めて安全性の高いものを安価に提供するという水道法の目的が満たせなくなる。テンダーさんは説明を続けます。

「だから、ほどほどのコストで、ほとんどにきれいな水を得られるようにバランスをとるとするのが水道水のあり方なんです」

そして、「水道水の事情を知っていても知らなくても、毒性は変わらないということ」を今日の講座の前提として共有しておきたい」と

伝えました。シヨッキングな話を聞くと、混乱したり、絶望して極端な行動をとる人もいるかもしれませんが。けれど、どんなにうろたえようと、個人レベルで何らかの対策をしようと、水道水の毒性自体は何も変わらないのです。では、どうすればいいのか？

「そうだった。そうだったんです。『……』と言うと、テンダーさんは活性炭マスクを取り出しました。あらかじめ参加者のみなさんにも同じものを送ってあります。テンダーさんによると、この講座で扱うプラスチックを溶かしたときに出る有害成分は、おおむね活性炭で吸着できるそうです。

「毒とは何だろう？」

「このマスクでは鼻やあごに隙間ができますが、今日する作業では猛毒のガスは出ません。厚労省の試算では、毒性はほとんどないと言えるレベルです。しかし、ここ20年ぐらいの研究によると、どうやらプラスチックに含まれる有毒成分は、パラケルススの『量が毒を決める』という概念に合致しない可能性が。だから、作業のときは活性炭マスクをお守りとしてつけてください。日本では、身近に毒はないという感覚で生活している人が多いと思うのですが、俺



「毒性学の父」と呼ばれるパラケルスス。

※この画像は[CC0 1.0]のライセンスに基づいて使用しています。https://picryl.com/media/paracelsus-1567-azoth-ba3b6b

は全然そんなことはなくて、毒だらけだと思っている。今日、みなさんにはそれを実感してほしいというのがあります。みなさんを

プラスチックって何だ？



テ みなさん、これは何ですか？
参 ペットボトル。



テ じゃあ、これは何ですか？
参 プラスチック。



テ この部分は？
参 プラスチック。



テ これは？
参 塩ビ管！
テ え！これはプラスチックじゃないの！？

危険なことに巻き込むつもりは全くないけど、一度体験してみてください。嫌なときはもちろんやめてください！

こんなふうにはビッチャーやハサミの柄の素材をプラスチックと呼んでしまうのは、「どうやってうちに来る？」と聞かれて「乗り物で行く」と答えるようなものだとして、自転車なのか、車なのか、飛行機なのか分からない。

そして、今見せた素材について

詳しく説明しました。ペットボトル容器のペット（PET）はポリエチレンテレフタレートで、繊維のポリエステルと似た素材です。だから、ペットボトルをリサイクルして衣服を作ったりします。ビッチャーの素材はポリプロピレン（PP）です。その特性は毒性が低いこと。ほかに、スーパーの袋によく使われるポリエチレン

テンダーさんの「プラスチックの見分け方」レクチャー

●本体やラベルの記号を見る

PET: ペット(ポリエチレンテレフタレート)。PETE、PETGなどもある。添加物の種類によって変わる。

HDPE: 高密度ポリエチレン。水や空気を通しにくい素材。

PVC: 塩化ビニル

LDPE: 低密度ポリエチレン。ビニール袋など。

PP: ポリプロピレン

PS: ポリスチレン

OTHER: 上記以外のすべて。多くの種類がある。

※日本では、「プラ」としか表記されない場合もある。プラスチックの種類がわからないとリサイクルしづらい。

●柔らかくなる温度で見分ける

プラスチックにはピカット軟化点とガラス転移点がある。ピカット軟化点はプラスチックが柔らかくなる温度で、ガラス転移点は固くなる温度。講座では、素材にアイロンをあてて柔らかくなる温度(ピカット軟化点)によってプラスチックの種類を見分ける実験をした。



一般的なアイロンは約200°Cまで温度が上がり、高中低の目盛りの「中」はおおよそ150°C前後。外見で見分けづらいポリエチレンとポリプロピレンは、150°Cのアイロンにあてると判別できる。

●ポリプロピレン

160°C前後で柔らかく(ネチョット)なり始める。

●ポリエチレン

140°C前後で柔らかく(ネチョット)なり始める。

●音や色などで見分ける

●ポリスチレン

強く握ると「クシャクシャ」という音がする。指でちぎれる。常温で割れたりヒビが入る。

●ペット

強く握ると「ペボンペボン」という音がする。

●ポリプロピレン

音はペットに似ているが、折り目をつけるのと白濁するのが特徴。厚みが増すと必ず透明でなくなっていく。ポリエチレンとの違いを見分けるのは難しい。

リサイクルして、何を生み出す？

テンダーさんが運営するダイナミックラボには、プラスチックを再利用するための部屋があり、プラスチックの破砕機や、プラスチックを砕いたベレット、射出成形機などが並んでいます。これらの機器の元々のアイデアは「プレシヤスプラスチック」という、プラスチックのリサイクルを推進する世界的な団体が考案したものです。団体の趣旨に共感したテンダーさんは、オープンソースの設計図をもとに機材を自作して使っています。

「プラスチックの語源はギリシア語のプラステイコス。可塑性のある、作り直せるっていう意味なんです。プラスチックは大量生産・大量消費の代表選手のように扱われていますが、本来は何度でも使い直せるものなの。『プラスチックをもう一回プラステイコスに戻して行こうぜ』というのが『プレシヤスプラスチック』というプロジェクト。オランダのデイブ・ハッ

や硬さを変える添加物、お互にくっつかないための添加物などが加えられています。そして、問題はその添加剤に毒性が強いものがあるってことなんです」

次にテンダーさんは、コンビニ弁当のポリスチレン製のふたを取り出しました。ふたにマヨネーズをつけてヒートガンで加熱します。すると、マヨネーズがついている部分が溶けて穴があきました。参加者のみなさんから「あー」とどよめきがおこります。



「ポリスチレンは加熱されて高温になると、ひしゃげます。そのときに油分が付着していると、ポリスチレンは溶けてしまう。さらに、そこに食べ物がくっついていたら、溶け出したポリスチレンも一緒に口になることになる。そして、ポリスチレンの毒性を疑う調査報告も出ています」 **web**



テンダーさん自作の射出成形機。破砕したプラごみを入れて溶かし、金型に流し込んで成形する。ダイナミックラボの金型には、アルミごみを溶かして固めた塊を削り出して作ったものもある。 画像提供:ダイナミックラボ

プラスチックの再利用【実践編】 web

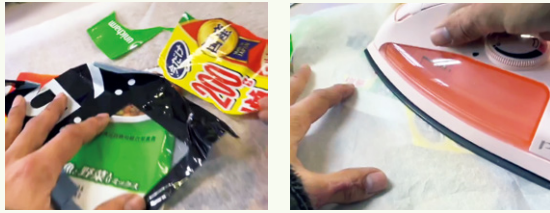
●ポリスチレンからプラ板を作る

画像提供: テンダー



- ①ポリスチレン製のお弁当のふたを切り抜いてマジックペンで絵を描き、オープントスターかオーブンレンジのオープンモードで1-2分加熱する。全体が縮んで反りがなくなってきたら取り出す。
- ②おもしろいものを数分間成形すればできあがり。ポリスチレンの板は縮んだ分、厚みが増すが、それは加熱によって商品になる前の素材の厚みに戻ったということ。

●ポリエチレンからカードケースを作る

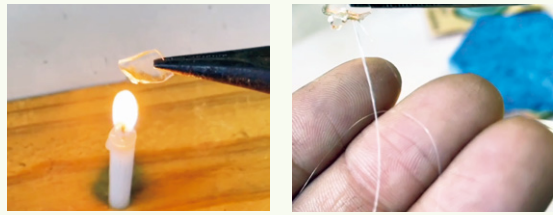


- ①ポリエチレン製のパッケージなどを切って、好きなデザインに組み合わせる。
- ②クッキングシートで覆ってアイロンをあてる。ポリエチレンは140℃前後で溶け始めるので、アイロンの温度は中と高の間くらいに設定。



- ③1枚のシートになったら、型紙に合わせて切り出す。
- ④完成。ポリプロピレンでもできるが、ポリエチレンとは融点異なるので二つの素材を混ぜて使わないようにする。

●ペットボトルから繊維を取る

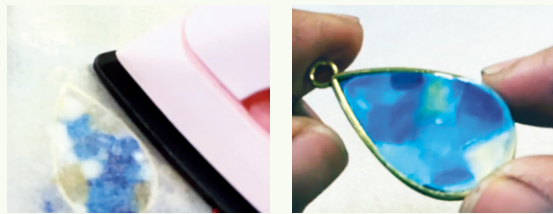


- ①はさみで切り取ったペットボトル(PET)のかけらをピンセットでつまみ、ロウソクで熱する。
- ②かけらが溶けかかった瞬間に紙などにくっつけてから一気に引き伸ばすと、細くて透明感のある繊維が取れる。

●ペットボトルキャップからアクセサリを作る



- ①ペットボトルキャップ(ポリプロピレン)をハンドニブラーかニッパーで細かく刻む。
- ②刻んだものをアクセサリの枠に入れる。枠から少し盛り上がるくらいがちょうどいい。



- ③クッキングシートをかぶせてアイロンを押しあてながらベレットを溶かす。
- ④枠からはみ出ている部分を、アイロンを押しあてて取るか、カッターで切り取って調整すれば完成。

もし、このベレットが白と黒だ



「カラフルでしょ?」

テンダーさんによると、プレシヤスプラスチックの活動を見学に来る人の多くが、射出成形機などの機材ではなく、ペットボトルキャップを砕いたベレット(粒)が置いてある棚に目を惹かれるそうです。

「カラフルでしょ?」
テンダーさんによると、プレシヤスプラスチックの活動を見学に来る人の多くが、射出成形機などの機材ではなく、ペットボトルキャップを砕いたベレット(粒)が置いてある棚に目を惹かれるそうです。

「アッブサイクルいいじゃん」
で終わってしまうことが多いとテンダーさんは指摘します。例えば、地方の海岸で集めたプラごみを関東の企業に送って成形し、また地方に送り返すということも行われています。化石燃料からできたプラごみの輸送にまた化石燃料を使うリサイクルはいったい何のためなのかという話になります。また、プレシヤスプラスチックは個人の利益のためではなく、世界的な問題を解決するためにオープンソースの設計図を公開しています。しかし、日本では、アイデアをもらいながらオープンソースにタダ乗



ダイナミックラボでは、プレシヤスプラスチック・ジャパンの活動で椅子やバングルなどさまざまなものを製作している。



画像提供:ダイナミックラボ

りして儲ける人が多いとテンダーさんは言います。

「プラスチックはただリサイクルすればいいというものではない。何のためにリサイクルするのかは常に問われると思う」

プラスチックの基礎知識をおさえ、リサイクルとは何かについて考えをめぐらせたうえで、プラスチック再利用の実践編に進みます(次頁へ)。

ふたたび、毒について

プラスチックの特性と扱い方を実践的に学んだところで、ふたたび、毒性について考えていきます。

「すごく複雑な内容ですが、物事自体が複雑なので、そういうものだと思ってほしい。そして、希望に満ちあふれた話でもありません。話した内容をどう判断するかもお任せします」

テンダーさんはそう前置きをする、プラスチックの添加剤の話を始めました。

この地球では木材は腐り、紫外線はいろんなものを劣化させます。自然物に好きな色を無制限につけることも、ある素材を好きなだけ柔らかくしたり硬くしたりもできない。ところが、添加剤はそういう地球のありようを超えていくとテンダーさんは言います。添加剤によって、多様な色と形をした、紫外線で劣化しにくいものが大量に生産され、大量に廃棄されるようになりました。

「人間の脳は、深く考えることと、望まない結果について誠実に考えを深めることが難しい。紫外線で劣化しにくいものを作ったら、劣化しないまま環境にどんどん蓄積する。そこまで考えてプラスチックを生産できるほど人間は賢くなかった。今やつと『いや、それじゃあ問題だろう』という人たちが現れ始めて、SDGsでプラスチックをどうしようかという話にもなってきたところなんです」

添加剤が毒性の問題を引き起こすこともわかってきています。

「アメリカ、ワシントン州のビュージェット湾で、ギンザケがほぼ壊滅したことがあります。膨大なお金と20年をかけた研究の結果、車のタイヤに含まれる耐オゾン剤6PPDが原因だとわかりました。6PPDにはギンザケに対する毒性はないんだけど、路面に付着したのち、オゾンと反応して6PPDキノンという物質が生まれる。この6PPDキノンが0.8µg/L(1L当たり0.0000008g)でギンザケの半数致死量になるこ

とがわかったんです」

路上の化学変化で生成された6PPDキノンが雨で河川に流れ込み、ギンザケの壊滅を引き起こしたと考えられています(※1)。「最初のパラケルススの話は、毒物の量が増えるほど毒性は上がるという認識だったんですよ。かつ、ある一定量に達するまでは一切毒を発生しない『いき値』(最大無毒性量、NOEL)があると考える。それが毒性学の基礎でした。けれど、プラスチックの添加剤に使われる内分泌かく乱物質(いわゆる環境ホルモン)はどうやらそうじゃないようだ」とわかり始めた」

代表的な例として、テンダーさんはBPA(ビスフェノールA)を挙げました。BPAは低容量なら問題ないとされ、屋根材などに使われるポリカーボネートや、缶詰の内側の酸化防止用コーティングのように食品に接するところにも使用されてきました。しかし、米国のフオム・サール氏らの研究によって、BPAは25µg/Lの

きに毒性のピークに達し、その後は下がることわかりました(※2)。BPAは、高容量で細胞死が起こるという研究もあります。一方、低容量で毒性をもつことを否定する人たちもいて、研究はまだ始まったばかりです。

※1のNOEL「科学者たちが『雨が降ると川のギンザケが大量死する』という謎を20年かけて解き明かす」(2020年12月18日、東京大学・日本財団FSI海洋プラスチック研究プロジェクト)「ギンザケの急性死は自動車タイヤ由来の化学物質が引き起こしている?」アメリカの研究者らが高い可能性を指摘」(2021年10月8日)
※2「Natureダイジェスト」2013年1月号「環境ホルモンをめぐる攻防」

議論のテーブルまで歩いていく

プラスチックの添加剤の毒性をはじめ、どんな危険性があるか自分ではよくわからないものがあるとき、とりあえず近づかないようにするという対処法もあるかもしれません。けれど、テンダーさんは、「わたしたちが直面している人生の危険は、例えば、マイクロプラスチックのなかの内分泌かく

乱物質のみなのだろうか」と問いかけます。

「今日みたいにポリスチレンとポリプロピレンを触った、ポリエチレンの様子が変わるようになったという経験を積み重ねるなかで、『添加剤というのがあるんだな』、『添加剤は環境ホルモンを含むこともあるんだな』と知識が増えていく。扱える知識が増えることで理解が及ぶようになっていく。だからこそ、触れて知るプロセスが大事」

プレシヤスプラスチックは「ごみの問題を解決してくれる『錦の御旗』ではありません。けれど、あまりにプラスチック愛がなさすぎて、プラスチックを使い捨てにしてきた現代人が、『プラスチックともう少し仲良くなる』切り口として有効だとテンダーさんは考えているそうです。

「重要なのは『自分たちは何も知らない被害者なんです』といった態度ではなくて、自分で調べるこ

テンダーさんから おすそ分けされるもの

テンダーさんから参加者のみなさんにおすそ分けされる技術には、その技術をとりにくささまざまなことが織り込まれています。

例えば、ものごとの本質に「体験(実験)―観察―思考(仮説)」を繰り返しながらどり着いていくあり方。ロープ回では、ロープワークに何度も挑戦しながらコツをつかんだり、テンダーさんと結びの仕組みを考察する時間を経て、「結びとは摩擦をコントロールする技術である」という本質に近づいていきました。そのプロセスでは、ロープが重要な役割を担う「滑車」の仕組みのように、学校で習ったことが暮らし(経験)と結びついた知に変わる学び直しもしばしば起こります。

さらには、「植物繊維が人に採られることを前提に長い時間をかけて作ってきたシステム」といった生態系や文明、ものごとの構造への目線、人間の移動とロープの

物語のような歴史や文化の世界へも窓が開かれます。

最終的には、「何のために行うのか」「それは目的に合った方法、あり方か」「複雑で正解のない世界で自分たちはどう在るのか」についての洞察や思索にも、テンダーさんとともに踏み込みます。プラスチック回では、日本のリサイクルが課題解決よりも「プラスチックをリサイクル」というストーリーに傾きがちな現状についてテンダーさんの鋭い洞察がありました。また、中世の学者パラケルススの「毒は量である」という毒物学の基礎的な考え方から、近年、添加剤に含まれる内分泌かく乱物質がその考え方に合致しない挙動をしているという研究の動向までを学びました。そのうえで、さまざまな化学物質の危険性がわからない世界で生きていくときに重要なのは、「自分で調べること」「プラスチックを触りながら扱え

る知識を増やし、その知識をもとに理解を深めていくこと」「そうして手にした情報を指針に、自分で何を選ぶか決めること」だと視座が開かれていきます。

このような方法で技術を受け取っていくことは、その技術を使う意味と影響を考えたいうえで、自分や周りの人が必要とするものを作り、問題を解決する術を手にしていくことでもあります。いわば、製品やインフラを一方的に消費するだけの立場から、自ら考え、調べ、判断し、作る当事者へと軸足を移していくことで、社会の主流の仕組みのなかで生きること、主流以外の価値や選択肢を作り出す側になることも自ら選べるよう

今はインターネットで、環境省の出している資料も海外の論文も読めます。機械翻訳を使えば、あらゆる言語の情報にアクセスできます。「手にした情報を指針にして何をチョイスするか。それがプラスチックの時代だ」とテンダーさんは言います。

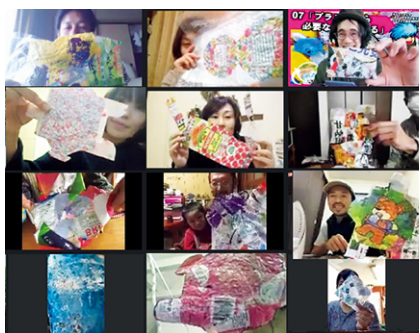
「今日扱ったプラスチックに含まれる物質よりも圧倒的な量の毒性のある物質が、日夜、空や海に流されている。そして、そっちのほうに社会にとって今のところ影響が大きい。でも、そこにアクセスするためには最低でも今日ぐらいの話を一人ひとりが理解しないと議論もできない。道のりが長いんです。生産する側と使う側の距離が離れすぎていて、今はまだ議論ができない。だから議論のテーブルまで一緒に歩いていきましょうよってという講座でした!」



webのある箇所はTJFウェブサイトのレポートに詳しい説明があります。QRコードからアクセスできます。

になる。この講座でテンダーさんからおすそ分けされているものは、そのスタート地点に立つための技術でもあります。

●ウェブサイトには、今回の記事でご紹介できなかった内容や講座後にテンダーさんが書き下ろした「講師コメント」のほか、他の回のレポートも掲載しています。7ページのQRコードよりご覧ください。



プラスチック回に参加したみなさん。プラスチックごみから作った作品を見せあう。

参加者のみなさんから

- 「まさに探究の時間。自然のものから縄を作ることで、長さ、太さ、強さを手にし、それが文明につながるって、これは探究しがいがあるテーマだなと感じた」
- 「テンダーさんの根本を問う問かけで、当たり前と思っていることが実は当たり前ではないことや、一つひとつに理由があることに気づかされた」
- 「複雑な社会にアクセスするための『考える土台』をつくるには、今日ぐら이의体験が必要だろうというテンダーさんのことばが印象深かった。表面的な理解ではなく、手触り感をともなう本質的な理解。あらゆる場面で必要だと思う」 ほか

そうだ！地球に相談だ



【事業データ】

実施日:2022年2月28日(月) 場所:オンライン 企画制作:NPO 法人 Earth Literacy Program(ELP) 講師:竹村真一(ELP代表、京都芸術大学教授) ファシリテーター:井上靖隆(ELP) 参加者:高校生9名(日本7名、韓国2名)

なぜ地球講座？

VISION
めざす姿・状況

世界の若い人たちの
・「グローバル」に対する理解が深まる。
・共在感/online presenceと状況・環境への慮り/context awarenessが高まる。
・利他的に連帯・共生するための地球大の関係力に意識的になっている。

HOW
めざす姿・状況を実現する手立て
ELP×TJF = 地球講座
→地球リテラシーを身につけてもらう。

VALUE
生まれる価値

次世代を担う人たちが
・ものごとの見方を国際から地球へとアップデートする。
・地球の目線をもったことばと文化の学びと交流を体験する。
・地球大の関係力を育む。

BACKGROUND
社会的な背景

環境の激変、食料やエネルギー問題、ウイルスの感染拡大など地球規模で関係性を築いて解決していかなければいけない状況。

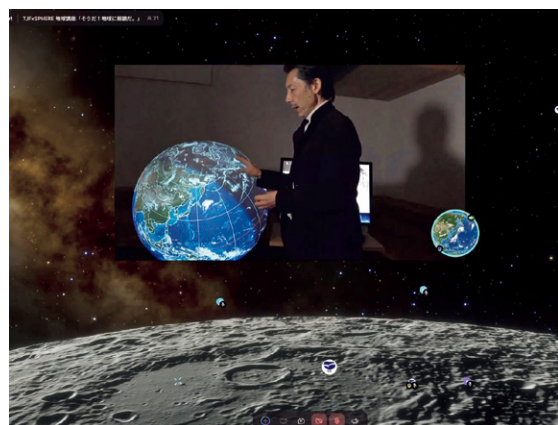
KEY WORD
地球講座では、これらのキーワードを次のように意味づけています

共在感/online presence
オンラインでつながることで遠く離れた人の存在も身近に感じ、さらにさまざまな地域の人たちと同じ惑星にともに在るという感覚

状況・環境への慮り/context awareness
利他的に連帯・共生するうえで欠かせない、さまざまな状況や環境に置かれた他者への配慮

地球リテラシー
球体(globe)で見て思考することによって、地球の目線から日常を見つめ、ものごとを理解する力

地球大の関係力
地球上の隣人(人類にかぎらない)と融通したり共有したり協力したりする関係を築く力

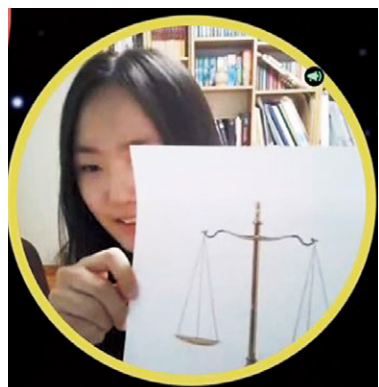


インタラクティブ地球儀「SPHERE」を操作する竹村氏。SPHEREに映し出されるさまざまな現象やデータによって地球のつながりを示した。

ひとり「私の地球」を発表しました。Yさんの地球は、くしゃくしゃにした紙。その意図を、人間だけの都合で地球の環境がこわれて、ぐちゃぐちゃな状態、地球と人間の都合を合わせて地球の環境を改善していったらいいと思うと述べました。また、Jさんは天秤のイラストを見せながら、「グローバルにおける責任は均等」であると説明し、地球に及ぼす人間の力をみんなが自覚す



くしゃくしゃにした紙をもつYさん(左)。天秤のイラストを見せるJさん。



ると同時に個人の努力だけでなく、影響力の大きい企業や国家の役割も重要だと話しました。これからのグローバル社会には、TJFがこれまで取り組んできた「ことばと文化」に加えて「地球」という文脈を踏まえたコミュニケーションが必要です。本講座では、未来の地球社会を支える「地球大の関係力」に意識的になるきっかけをこれからも提供していきます。

現在私たちが直面する課題は、国際的なものから地球的なものにまで広がり、国や地域を越えた協働は欠かせなくなっています。そのためには、国や地域で起きる現象を局所的に捉えるのではなく、地球の出来事として見られる視点が必要です。2021年度に開始した本講座は、リアルタイムの気象状況やさまざまな現象の時間的経緯を映し出すことができるインタラクティブ地球儀「SPHERE」を活用することで、目の前で起こっていることが地域や国を越えてつながっていることを実感し、地球の目線でものごとを思考できるようになることをめざしています。こうした視点を得ることが、利他的に連帯・共生するための関係づくりにつながっていきます。

高校生を対象に「そうだ！地球に相談だ」と題してオンラインで実施した第1回は、SPHEREを開発したNPO法人Earth Literacy Program(以下、ELP)の協力のもと、前半は竹村真一氏がSPHEREを操作しながら講演「地球感覚く3つのつながり」を行い、後半は参加者間で地球に対する認識を分かち合いながら「私の地球」を表現するワークショップ

プを行いました。

地球の目線で見る

竹村氏は、ヨーロッパやアジアで排出された二酸化炭素が偏西風によって地球を循環したり、インドで発生した水蒸気が日本に雨をもたしたりする様子をSPHEREに映しながら説明します。また、数十年前から現在までの気温の変化を映すと、SPHEREは徐々に赤くなり、温暖化していく様子がはっきりと見えまして。そして現在の二酸化炭素排出量が続いた未来をシミュレーションすると、全体が真っ赤に染まります。しかし、竹村氏は「私たちが脱炭素の生活をすれば、未来はこうなる」と、赤みが抑えられたSPHEREを示して、私たちの行動次第で違う未来がつくれることを伝えました。

私の地球

後半のワークショップでは、グループに分かれた参加者が前半の講演を振り返り、どのように「私の地球」を見せるのか、どうしてその表現を選ぶのかなどについて対話したのち、一人

聞き書き体験 ワークショップ



【事業データ】

期間：①2021年9月5日(日)、②2021年12月19日(日)、③2022年3月26日(土) 場所：オンライン 参加者：9名 講師：塩野米松(作家)

した。それが結果的には授業でのプロジェクトを実施するための大きなヒントになります。

ワークショップは全3回とし、半年以上の期間をかけました。相手の仕事を中心に掘りさげて聞き、そこから人物が浮かび上がってくる原稿にまとめることをゴールとしました。講師は3回を通して、聞き書き作家であり、中高生の指導経験も豊富な塩野米松氏にお願いしました。第1回は、質問の深め方がテーマとなりました。参加者はインタビューを行い、文字起こしを終え、大体の構成を決めて第2回に臨みました。この回は、これまでのプロセスで参加者から出てきた疑問点や困ったことなどに対して、塩野氏が自分の経験を語りながら回答しました。

「相手の言ったことを本当に理解できたかどうか自信がない」「なかなか突っ込みを入れられない」「いい話が聞けたが、うまくまとめられるか不安だ」「文芸作品をつくるわけでもないのに相手に時間を割いてもらうことが心苦しい」などがありません。

塩野氏は、課題で書いたもの

学生たちが興味のあるテーマで気になる人にインタビューしてまとめた記事をウェブサイトで発信する「ときめき取材記」プロジェクトを、2016年度から大学等の先生方と連携して行っています。これまでに延べ20校以上がプロジェクトに取り組んできました。2021年度は新規の記事16本がウェブサイトに掲載され、2022年8月には記事の合計が100本を突破しました。

インタビューは相手の語りから耳を傾け、戻ってきた回答から質問を重ね、話を深めていきます。この点で聞き手と語り手のやりとりは対話であり、できあがった作品は聞き手と書き手の共作といえます。

先生が「聞き書き」を体験

2021年度は、本プロジェクトに取り組んだ経験のある先生や、これまでセミナーに参加したことのある先生を対象に、聞き書き体験ワークショップを実施しました。ときめき取材記ウェブサイト

と修正案を入れた原稿を一つひとつみながら、原稿をまとめることについて話を深めました。

参加者からは、「観念的なことではなく具体的なことを聞く、そしてそこから観念的なものが浮かび上がるということがどういうことなのかわかった」「学生が作成した原稿に対して、『これじゃあわからないよね』『もっと突っ込まないでだめだね』と言っていたが、実際に自分でやってみてどこが難しいのかがよくわかった」「しっかりと下調べをし、具体的

トでは、「聞き書き」の手法を用いていることが掲載の条件のひとつです。聞き書きとは、インタビューした後インタビューが語っているように書くというものです。



「ときめき取材記」ウェブサイト。

な質問をする、インタビューを文字化する、読み手にわかりやすく整理する等、大いに授業にいかせるもの」「インタビュー前にするべきことを以前より(学生に)伝えられるようになった」という感想がありました。

2021年12月から2022年6月まで、英国ヨーク大学の「対話力実践編」の聞き書きワークショップに協力しました。このワークショップでは参加者がペアとなつて、お互いに聞き書きを行いました。

体験でわかったこと

第3回では、塩野氏がコメント

「対話者としての自分」を振り返る

ヨーク大学対話セミナー企画チーム

英国ヨーク大学主催「対話力実践編」ワークショップシリーズ講座(2021年12月11日~2022年6月25日)の活動の一環として、TJFに協力を依頼し、ミニ聞き書き体験を行った。その目的は、教師自らが「対話者としての自分」を振り返る機会を提供し、実際に体験を通して「対話」について考えを深めることであった。このミニ聞き書き体験には、インドネシア、英国、オランダ、カナダ、スイス、ドイツ、日本、フィリピン計8か国より日本語教育に関係する教育者や大学生15名が参加した。

「『人を知る』とは」というテーマのもと、ペアを組み「自分のことばとのあいだについて」聞き書き活動を行った。約6か月の活動期間中は、定期的集まって振り返ったり、「サロン」(参加自由)にて講師に質問したり、活動の過程での体験について語り合った。

講座最終回は互いの原稿を読み合い、この体験をともに振り返った。聞き書き相手との話し合いのなかでは「その人と向き合うことで、また違う対話が生まれて、自分自身も何かはっきりしたものが見えるような気がした」という感想が共有された。また、ほかの組の聞き書き作品を読む機会を通して「違う方の人生を旅することができるような感じだった」と語った方もいた。

一方、講座終了後5か月が経過してから実施したアンケートでは、「自己の再発見につながった」「相手の話を『聞こう』という意識が生まれた」「他者の視点から考えてみる、立場を変えてものごとをみる、ということを以前より意識的にするようになった」というような思いを共有している。参加者の生活や授業において「対話」を意識したものへと進化させた例もあげられている。

このミニ「聞き書き」体験は、「対話」というものを意識化することを助け、私たちの日常における「対話者としての自分」を振り返るきっかけを与えたといえる。このような参加者の気づきや変化は、企画側にとっても大きな喜びであり励みとなった。

オンラインCNN「ことばの楽しさにふれる」

「くりっくにつぼん」ウェブサイトを2012年に開設して以来、オーストラリア、韓国、中国、フィリピン、ニュージーランドなどで、小中高校の日本語教師を対象にワークショップを実施したり、2015年からはメルマガ「CNN Nippon News」（以下CNN）を配信したりするなかで、多くの先生方と情報交換をしてきました。2020年、新型コロナウイルス感染拡大により、オンライン授業が突然始まる地域が多くありましたが、先生方に共通していたのは、生徒の学びをとめたくない、オンラインでも学びを深めたいと思っていたことでした。また、生徒に楽しんで学んでもらうにはどうしたらいいだろうか、ということがいつも頭にあるものの、ことばの楽しさを自ら体験することを忘れがちだという声も聞いていました。

そこで、2021年6月号でCNN定期号を休刊するにあたって、読者の方々へ感謝を伝えるとともに、改めて先生方にことばの楽しさを味わってもらい、さらに

各地の先生方をつなぐために、8月にオンラインCNN「ことばの楽しさにふれる」を実施しました。第1部は「オノマトペ」、第2部は「教師としての喜び」をテーマに構成しました。CNN創刊時より協力いただいた日本語教育専門家の西村パーク葉子氏と、オーストラリアの小学校日本語教師のニコルス潤子氏の両氏に企画から関わってもらいました。

オノマトペを楽しむ

オノマトペとは擬音語や擬声語、擬態語などの総称で、日本語にはオノマトペが多くあります。西村パーク氏に「オノマトペ」の歴史や身の周りで使われているオノマトペなどについてレクチャーしてもらったあと、ニコルス氏に小学校での実践例を紹介してもらいました。オノマトペの表現は学習者には難しいといわれますが、動画で川の水の音を聞いたり、実際にバケツの水を触ったりすることで、子どもたちから「ピチヨン」「ジョジョジョ」「ジョポ」「すーっ！」「ジョジョジョ」が出てきたといいます。

その後、詩人・童話作家である藤直子氏の詩「おと」をみんなで読んだあと、「おと」を参考にして、オノマトペで詩をつくり、それに合った絵を描いた実践を、例を示しながら紹介してくれました。

その後、スペシャルゲストの出口裕一氏に、ふんだんにオノマトペが歌詞に使われている自作の歌「きぶんブギ」を披露していただき、みんなで歌って盛り上がりました。その後はグループに分かれて、ニコルス氏が授業で使った詩「おと」のオノマトペの部分をつくり、何を表しているのかを他グループにあててもらうなど、オノマトペを楽しんでもらいました（26ページ参照）。

教師だからこそ得られる喜び

第2部では、「教師だからこそ得られる喜びは……」の文章をグループで完成させてもらいました。「教師だからこそ得られる喜びは、生徒と授業で出会い（毎回毎回異なる一期一会）、そこで生徒に影響を与えたり、また生徒か

ら影響を受けたりしながら、心が通じ合う関係性や場・時間をもてること、それを楽しめること。生徒から元気をもらえること」「教師だからこそ得られる喜び、それは、人生に関わることができると。精神的な成長に影響を与える



ニコルス潤子氏の授業で児童がつくったオノマトペの詩と絵。



【事業データ】

実施日:2021年8月21日(土) 場所:オンライン 協力:オンライン韓国日本語教師会(JTA) スピーカー・ファシリテーター:西村パーク葉子(日本語教育専門家)、ニコルス潤子(Sydney Japanese International School 教師) スペシャルゲスト:出口裕一(St. Joseph's Primary School 教師) 参加者:56名、JTAセミナーで約50名が視聴

くりっくにっぽん 2012-2021



ウェブサイトで「人に迫る」をコンセプトに、人の考えや生き方など内面に重点をおいた情報を発信。メルマガではこれらのコンテンツを活用した日本語の学習活動のヒントを提供しました。



◎ウェブサイト開設

日本語・英語・中国語版:2012年12月
韓国語版:2013年3月

◎くりっくにっぽんメルマガ(Click Nippon News)

期間:2015年12月配信開始、2021年6月定期号休刊
配信数:63本 読者数:約800名

おもなコーナー

My Way Your Way

日本で話題になっていることをテーマとして取り上げ、それに関わる人たちのインタビュー記事を掲載

テーマ「人間に迫る」

バーチャルシンガー、初音ミクが多くのファンを集めてライブを行ったり、アンドロイドが講演したり、AIがプロ棋士に勝ったり、はたまた小説を書いたり……。コンピュータやロボットはいったいどこまで人間に近づいているのか、また人間を超えるのか。初音ミクの開発者や人工知能研究者、ロボット研究者にインタビューした。



©中才和弥

「ロボットと人間の境界はなくなってきました……人間はロボットになろうとしているんです」と語る石黒浩さん。

テーマ「夢をあきらめない」

走りたい！ ロックをやりたい！ パラリンピックで金メダルをとりたい！ そんな人たちの夢をあきらめないストーリーを聞いた。



©中才和弥

耳は聞こえなくても音楽は楽しめる！ というロックバンド「Bright Eyes super-duper」。

テーマ「身近なものでアート」

消しゴム、トイレトペーパーの芯、新聞紙、コルクなど、身近にあるものを使ってアートをつくり出している人たちがいる。なぜその材料を使うようになったのか、どんなアートをつくっているのか、話を聞いた。



©中才和弥

掛け軸の観音菩薩の絵を消しゴムで消し、その消しかすでつくった三次元の観音菩薩。入江早耶さんは「消しかすを使って美術作品にすることで、価値の転換を図る」と語る。

そのほかのテーマ

- ・伝統は新しい
- ・アイドルは好きですか？
- ・妖怪に魅せられて
- ・Dance with Life
- ・「聖地」をつくれ！
- ・「デコ」で気持ちを伝える
- ・ことばの力
- ・ファッションで自己表現

1/365

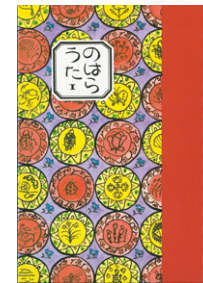
高校生や大学生による、お正月やひな祭り、バレンタインデーなどの行事をどう過ごしたかのレポートを掲載

くりっくにっぽん活用術

「My Way Your Way」「1/365」の記事を活用した日本語の授業案・学習活動案を掲載

参加者がつくったいろいろな「おと」

工藤直子氏の詩「おと」のオノマトペの部分をアレンジして、参加者がチームでいろいろなものになってみました。「わたし」は誰(何)なのかわかりますか？



『のはらうた』(工藤直子著、童話屋、1984年)

おと いけしずこ

ぼちゃん ぼちよん
ちゅび じゃぶ
ざぶん ぼしゃ
びち ちよん
ざざ だぶ
ぼしゅ ぼしよ
たぶん ぶく
ぼつ どぼん…

わたしは
いろんな おとがする

『のはらうた』より

参加者の作例

おと

シューシュー
ふつつつ
ポコポコ
ぐらぐら
クツクツ

わたしは
いろんな おとがする

おと

チリンチリン
ビュー
りんりん
がちゃがちゃ
くるくる

わたしは
いろんな おとがする

おと

ぎーぎー
ぱたん
がりがり
ぱたん
ぎざぎざ

わたしは
いろんな おとがする

おと

ドキドキ
ルルルン
ふわふわ
ニコニコ
アチアチ

わたしは
いろんな おとがする

おと

さらさら
パラパラ
かさかさ
ひらひら
そよそよ
ひそひそ
バサバサ

わたしは
いろんな おとがする

おと

ビビビ
しゅわしゅわ
さわさわ
さーさー
ざーざー
ザク、ザク
ぱた、ぱた

わたしは
いろんな おとがする

ことができること」「教師だからこそ得られる喜びは、生徒が成長していく姿を見る喜び・自分が生かされている喜び・信じられるものがある喜び」など多くの喜びがありました。

教師の喜びを考えて、初心を思い出した、教師という仕事が好き、意義のあることだと改めて感じたなどの声がありました。アンケートには「たくさん先生の先生方ワークショップのあとキラキラし

ながら帰路につかれたと思います」という感想もありました。

今回は、アジア、ヨーロッパ、北米、オセアニアなど幅広い地域からの参加があり、他地域の先生と初めて話したという方も多くいました。国や地域を越え、教師の喜びについて語り、日々の忙しさで忘れがちな「ことばの楽しさ」にふれたことで、ことばの教師としての意義や魅力を改めて実感されたようです。

アンケートより一部抜粋

- ・今まであまりつながりのなかった地域の先生方と出会えてよかったです。
- ・皆さんからパワーとエネルギーをたくさんいただき、お話を聞くなかで何度も心がふるえました。
- ・オノマトペを使って新しい実践を知り、さらに先生方のもつあつい気持ちを共有して元気をもらいました。人は人から学ぶことを改めて感じました。つくる楽しさ、ひろがる楽しさ、気づく楽しさ……短い時間でたくさん感じました。くりっくにっぽん、これからも活用したいです。
- ・Thank you for providing this opportunity. totemo yokatta.
- ・素晴らしいセッションでした。アーカイブを活用させていただき、日々のTeachingにいかしたいと思います。
- ・「教師だからこそ得られる喜び集」、素敵なことばがいっぱい！ オノマトペの説明・実践例・グループワークのセット、すごくわかりやすくよかったです。「ことば」をめいっぱい楽しめました！
- ・これまで授業実践と自分自身の学び(日本に対する再認識)のためにのみ使っていましたが、このように世界のさまざまな地域から大きな学びの共有ができ、明日からの教育実践にいかせそうだという可能性が見えました……時代や人々の認識の変化のなかで、改めてくりっくにっぽんの新たな魅力というか活用方法を知ることができたことは貴重な価値だと思います。

ダンスダンスダンス Online

2012年度から実施している本プログラムでは、日本、韓国で互いのことを学ぶ中高生が、日韓混成のチームを組み、彼らにとって身近なK-POPやダンスをテーマに对话や交流を重ね、最終日にカバーダンスをステージで発表します。2021年度は日韓の中高生18名が参加、6日間にわたる作業を経て完成したダンス動画を発表しました。

これらの活動を通して参加者が、①さまざまな価値観と出会い、協働への興味を広げ、②多様性が集団(社会)の力になることを実感し、さらに彼らのなかで③新しいことを学ぶ意欲が向上することをめざしました。初年度から2019年度までは韓国・ソウルで合宿し共同生活を送る形で実施しましたが、2020年度からはオンライン開催に切り替え、Zoomに加え、参加者同士が同じ場にいる感覚をもてるようにVR(仮想現実)を活用しました。初めてのオンライン開催では、通信環境の問題で、全員が集まるのにも一苦労で、さらには未経験のVR上での活動にも手間取りました。そのため作

品について話し合う時間や参加者同士の距離感を縮めるための時間が足りなくなり、「コミュニケーションや協働の面で課題が残りました。」

そこで2021年度は本プログラムへの興味・関心を広げる「ことに重きを置き、参加者がオンラインでの交流を円滑に進められるように準備を進めました。まず、プログラムの開始1カ月前からVRゴーグルやパソコン、マイク、スピーカーを参加者に提供し、機材に慣れてもらい、事前にSNSなどで交流を促しました。また、前年度は限定的に使用したVRを全日程で活用。そうすることで作品づくり以外でも参加者がVR上で一緒に楽しむ姿が見られるようになりました。」

「余白の時間」が深めた交流

プログラム開始後もアイスブレイク活動に十分な時間をとり、各チームにOBOGスタッフを1人ずつ配置するなどして、参加者間

のやりとりが円滑になるように働きかけました。さらに、今回はプログラムの途中で急遽企画した「3時のおやつタイム」が、交流を深めるきっかけになりました。自由参加で、好きなおやつを持ってパソコンの前に集まるという、たったそれだけの内容でしたが、毎回ほぼ全員が参加しました。それぞれおやつを紹介するなかでお菓子にまつわる思い出やふだんの学校生活のことを語り合い、スタッフ、参加者がやりとりをすることで、コミュニケーションが活性化され一体感が生まれました。オンライン以前の合宿では自然発生的にちょっとしたやりとりが生まれましたが、オンラインでそのような場面をつくるには、今回のような自由に交流できる時間、つまり「余白の時間」を意識的につくる必要があったのです。

最終日の発表会「DDD Online LIVE on stage」は、90名近い見学者のなかで開催され、サブライズゲストとして過去に参加したOBOGの作品も加わり、5つの作品が披露されました。最後に見学者の投票が行われ、チーム

「Remix」が優勝しました。グローバル化が進んだ現代の社会では、自分と価値観も常識も違う人とやりとりをしなければならぬ場面が増えていきます。だからこそ中高生の頃に、異なる他者と対話しながら課題を達成する経験が大事なのです。日韓の中高生をつないできた本プログラムで得た知見やノウハウを、今後のプログラムにいかしていきます。



VRでの交流の様子。



【事業データ】

期間:2021年7月25日(日)、8月1日(日)、5日(木)、8日(日)、11日(水)、15日(日) 場所:オンライン 企画・主催:財団法人秀林文化財団、TJF 実施:秀林外語専門学校、韓国日本語教育研究会、TJF 助成:公益財団法人日韓文化交流基金 後援:独立行政法人国際交流基金ソウル日本文化センター 協力:高等学校韓国朝鮮語教育ネットワーク メディアディレクター:小峰智(映像ディレクター) ファシリテーター:森永明日夏(舞台俳優、ティーチングアーティスト) VR技術支援等担当プログラムスタッフ:星音(バーチャルユーチューバー) ダンス技術支援等担当プログラムスタッフ:齋藤宣世(ダンサー)、ソングヨン(ダンサー) プログラムスタッフ(プログラムOBOG):中野龍星(2013年度参加者)、佐藤加奈恵(2017年度参加者)、平野美優(2018年度参加者)、ホンミンソ(2019年度参加者) 参加者:韓国語を学ぶ日本の中高生9名、日本語を学ぶ韓国の中高生9名

ソウルでダンス・ダンス・ダンス playback 2012-2020

2012年度に開始した「ソウルでダンス・ダンス・ダンス」は2021年度で10回目を迎えました。この10年で日韓の中高生が交流を深めながら、多様な価値観にふれ、協働する充実した時間を過ごしました。ここでは2012年度から2020年度までの記録とともに参加者の声、担当者の声で各回を振り返ります。



2012

自分の気持ち(感謝など)をはっきり相手に伝えることができるようになりたい。相手を思いやれる人になりたい。



自分を見失うことなく自分にできることを常に探し続けられるような人になりたい。

【2012年度】
 期間:2013年3月28日(木)~4月1日(月)
 場所:韓国ソウル市
 参加者:[日本]中学生2名、高校生7名 [韓国]高校生15名

【担当者のヒトコト】
 中高生の「今、一番やりたいこと」に寄り添って企画しました。原初の協働といわれるダンスの力を実感! (By中野敦)

写真・左:©オフィス写真部 佑木瞬

2013

自分の国で当たり前のことがほかの国では当たり前じゃないことを知った。



ダンス(K-POP)をするときも、互いに思いやりがあって気分がよかった。

【2013年度】
 期間:2013年12月26日(木)~12月30日(月)
 場所:韓国ソウル市
 参加者:[日本]中学生2名、高校生14名 [韓国]中学生2名、高校生14名

【担当者のヒトコト】
 「もっと一緒にいたい」という声に応じて合宿形式に! 出会うつながる場づくりに携われる幸せをかみしめていました。(By中野敦)

2014

うまく自分の気持ちを表現できなかった悔しさをバネに、相手の気持ちもわかるように韓国語を勉強します。



【2014年度】
 期間:2014年12月26日(金)~12月30日(火)
 場所:韓国ソウル市
 参加者:[日本]中学生1名、高校生15名 [韓国]中学生3名、高校生13名

【担当者のヒトコト】
 年末のソウルの寒さに負けず、ダンス衣装の買い物ミッションのためミョンドンへ。みんなの思いは熱かった! (By宮川咲)

写真:©但馬一憲



発表回の様子はこちらからご覧いただけます

DDD Online LIVE on stage チーム作品

eien kids /
 フォーエバー キッズ
 【ダンス曲】 SEVENTEEN「LEFT & RIGHT」
 Stray Kids「Back Door」
 God's Menu



チーム名はメンバーの平均年齢が18歳であることに由来し、数字の18を横にすると8が無限大の記号「∞」に見えることからエイエン(永遠/forever)・キッズとなりました。ロゴでは、記号のなかにローマ字で「eien」とさりげなく入れてあります。楽しい曲調、クールな曲調という雰囲気異なる2曲を選んでギャップで魅せることをねらい、衣装も曲調に合わせて用意しました。振り合わせる画像の編集力やVRのカメラアングルの使い方などが評価されました。

마름모 マルンモ

【ダンス曲】 BLACKPINK「Kill This Love」
 BTS「IDOL」



「マルンモ」は韓国語でひし形の意味。メンバーがひとつになってダイヤモンド(ひし形)のように輝こうという思いがチーム名に込められました。ロゴの色は、出会いのきっかけとなったDDDのロゴの色を用いています。こだわりぬいて作り上げた作品は、アイドルの新曲の予告動画で用いられるイントロの演出に加え、各メンバーのソロパートを撮影して挿入するなど、随所に編集の工夫が見られました。

muse ミューズ
 【ダンス曲】 OH MY GIRL「Dun Dun Dance」
 BTS「Permission to Dance」



唯一の全員女子チームで、音楽好きということから音楽の語源であるチーム名が生まれ、ロゴや動画でもピンクを印象的に使いました。メンバー全員がオタクという共通点があり、チーム結成時から意気投合。そうした仲のよさが動画の全編で光っており、前半は自撮りで一人ひとりの多彩な表情が順番に映し出され、後半はVRでBTSの振りをカバーしました。VR上では指を使った振りつけに苦労しましたが、みんなで協力し合ううまく表現しました。

re:mix リミックス
 【ダンス曲】 STAYC「ASAP」
 PENTAGON「Shine」
 SEVENTEEN「Snap Shoot」



チーム名には、国や言語、文化の異なるメンバーが集まり、新しいものをつくり出すという意味が込められました。ふだんから慣れ親しんでいるInstagramの動画機能を模したフレームのなかで、思い出を残すように日常のワンシーンやダンス映像を展開し、動画を見る人が彼らの「青春」を感じられるようにしました。唯一チームにスタイリストの役割を設け、こだわりの衣装を着てのエネルギッシュなダンスを披露。見学者による投票の結果、このチームが優勝に輝きました。

2018

私は友情とか恋とか感じたことがなかったけど、今回のプログラムで感じる事ができました。



互いを思いやり学び合う時間が私にとってとても大切な時間となりました。

【2018年度】

期間：2018年8月7日(火)～8月12日(日)
場所：韓国ソウル市
参加者：[日本]中学生2名、高校生18名 [韓国]中学生5名、高校生15名

【担当者のヒトコト】

過去6年の記録写真による写真展を同時開催！ステージも本格的になり参加者の本気度がUP!場の力を実感した年。(By中野敦)

写真：©但馬一憲

2015

ことばがわからなくても逃げずに、ボディランゲージを混ぜてもわかり合いたい。



友だちになるときに、ことばや国の壁は関係ないことがわかった。

【2015年度】

期間：2015年8月10日(月)～8月14日(金)
場所：韓国ソウル市
参加者：[日本]中学生3名、高校生15名 [韓国]中学生1名、高校生16名

【担当者のヒトコト】

頑張ることばで伝えたつもりでも、ニュアンスや気持ちがいまわっておらず、チームの雰囲気の下がる場面も。でも楽しく発表会を迎えたいの思いでなんとか打ち解けて、発表会前に号泣。それを見た私もほろりでした。(By宮川咲)

2019

この経験をたくさんの人に話したい!



できなくても自信をもって笑顔で楽しむことを学びました。継続すること!!!

【2019年度】

期間：2019年8月14日(水)～8月19日(月)
場所：韓国ソウル市
参加者：[日本]中学生3名、高校生15名 [韓国]中学生3名、高校生15名

【担当者のヒトコト】

OBOGがDDD後の経験を語る時間をつくった。彼らとの交流が後輩たちの希望を育むのを目撃!夢をかなえるのは夢をあきらめなかった人。(By中野敦)

写真：©但馬一憲

2016

人は直接会って経験してこそわかる、本を通した間接的な経験だけで判断するのはよくない。



大きさに言っているわけではなく、言語で伝えるのではなく、心で、表情で気持ちを伝えるということを感じました。

【2016年度】

期間：2016年8月4日(木)～8月8日(月)
場所：韓国ソウル市
参加者：[日本]中学生2名、高校生16名 [韓国]中学生3名、高校生15名

【担当者のヒトコト】

初めて担当した中高生向けの交流プログラムでとにかく胸がいっぱいでした。今でも各チームが踊った曲を聴くと、ことばで表現できない気持ちが湧いてきて、若干鳥肌が立つくらいです。(Byシムヒョンミン)

2020

VRなど今までに経験したことがないことができて楽しかった。



コロナのせいで会えなかったのは残念だったけど、いつか実際に会いたい。

【2020年度】

ダンスダンスダンスOnline 2020
期間：2020年10月25日(日)、11月1日(日)、15日(日)、20日(金)、21日(土)、22日(日)、23日(月)
場所：オンライン
参加者：[日本]高校生8名 [韓国]高校生9名

【担当者のヒトコト】

VR(仮想現実)上にアバターの姿で集合したとき、オンラインでも対面交流が実現できるって感動! 仮想じゃない! もうひとつのリアルだ! (By中野敦)

2017

いろいろな人に来て、こんなに自分と違うんだということを知った。これからもっとたくさんの方を知りたい!



【2017年度】

期間：2017年8月7日(月)～8月11日(金)
場所：韓国ソウル市
参加者：[日本]中学生5名、高校生15名 [韓国]中学生4名、高校生16名

【担当者のヒトコト】

いろんな葛藤を乗り越えて、発表会のステージでキラキラ輝いていたみんな。司会中は、こみあげてくる感情を抑えるのに必死でした。(Byシムヒョンミン)

日露高校生 パフォーマンス交流

TJFは独立行政法人国際交流基金、日本ロシア語教育学会、日露青年交流センターなどの協力を得て、2015年度に日露の教師と高校生をつなぐ事業を開始しました。当時、ロシア語教育を実施している日本の高校は約30校。一方、日本語教育を実施しているロシアの初中等機関も同様に約30校。その数は決して多くありませんが、だからこそ若い世代の相互理解を促進する必要があると考え、TJFはロシア語を教える教師と学ぶ高校生、日本語を教える教師と学ぶ高校生たちをつなぎたいと考えたのです。

2015年度はロシアの日本語教師を招聘し、翌年は日本から教師だけでなく高校生も派遣、さらにその翌年はロシアから教師と高校生を招聘、というように交互に訪問しながら、日露教師の合同研修や高校生交流を重ねるほか、日本語教育実施校への図書寄贈を行ってきました。2019年にはロシアから初めて校長等管理職を招聘するとともに、初めて極東地域で教師研修や図書寄贈を行い、さらにサンクトペテルブルクのマ

ヤコフスキー記念中央図書館と連携して「図書館プロジェクト」(図書寄贈・日本文化セミナー)を実施するなど、交流の幹を太くし枝を増やしてきました。

コロナ禍に見舞われた2020年度は交流プログラムを断念しましたが、2021年度は8月に教師交流、12月〜翌1月に「日露高校生パフォーマンス交流」をそれぞれオンラインで実施しました。

「日露高校生パフォーマンス交流」は全6回の日程で、最終日の発表会を除いて、各回3時間半のプログラムを行いました。日露の高校生19名が、課題の絵本を読み、作者のメッセージから感じたことや考えたことを述べ合い、グループで絵本をアレンジしたオリジナルストーリーを動画作品に仕上げました。そして2022年1月23日の発表会には約50名、さらに2月12日に実施した作品上映会には十数名の一般見学者の参加がありました。短期間での制作でしたが、日露の高校生がつくり上げた3つの作品は独創性に富み、若い人たちの悩みや葛藤などの本音が描かれています。そして、どの作品

にも「愛」が表現されていたと感想を寄せた見学者が何人もいました。

高校生が絵本から 受け取ったメッセージ

絵本を題材にしたのは、文章が短いこと、絵がストーリーの理解を助けてくれること、絵やストーリーに文化的要素が含まれていることが大きな理由です。さらに、対話が起こりやすいように、普遍的なメッセージ性があり、日露両言語で出版されている絵本2冊を取り上げることになりました。1冊はロシア発の『ワニになにがおこったか』『100万回生きたねこ』でした。どちらの絵本をアレンジするのか、3チームに分かれて話し合いました。すぐに決まったチームもあれば、どちらがいいか白熱した議論になるところもありましたが、3チームとも『100万回生きたねこ』をアレンジすることに決めました。この絵本から高校生が受け取ったメッセージには、「愛されることより愛すことの大切



【事業データ】

期間:2021年12月11日(土)、12日(日)、25日(土)、26日(日)、2022年1月9日(日)、1月23日(日) 場所:オンライン 参加者:日本の高校生9名、ロシアの高校生10名 ファシリテーター:柏木俊彦(演出家、俳優)、水内貴英(美術家)、山泉貴弘(映像ディレクター)



(左)『100万回生きたねこ』 作・絵:佐野洋子(講談社 刊)
(右)『ワニになにがおこったか』 原作:マリナ・マスケビナー、文:田中潔、絵:ヴァレンチン・オリシヴァング(偕成社 刊)

さ」「人間のエゴ」「相手の立場になって初めてわかる感情があるということ」「自由に生きることの素晴らしさ」「愛が人を助けること」などがありました。こうしたメッセージも踏まえて、自分たちは何をいちばん伝えたいのかをチームごとに決め、表現方法もアイデアを出し合い、脚本、美術、音響、動画編集の役割を各自が担って動画作品を完成させました。

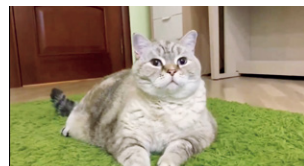
動画作品

動画作品はこちらから
ご覧いただけます



【チーム】にゃんKOT

【作品名】愛は世界を救う Любовь спасет мир



ある家に白い猫がいた。猫は飼い主が大好きだったが、飼い主は猫のことがあまり好きではなかった。そしてついには猫は捨てられてしまった。



白猫は野良猫になり、誰のことも愛さないうのだった。ある日、白猫はたくさんの猫に囲まれ自慢ばかりするとら猫に出会うが、冷やかに見ていた。



白猫がそっけない態度をとってもとら猫は話し続け続けた。「一生そばにいてもいいかい？」というとら猫を、幸せになりたいと思った白猫は受け入れた。



とら猫と白猫はたくさんの子猫にめぐまれ幸せに暮らしていた。ある日、年老いた白猫は動かなくなったが、その顔には微笑みが浮かんでいた。

【あらすじ】

主人公は絵本にサブキャラとして登場する白猫。飼い主から嫌われて野良猫になり、誰も愛したくないと思っていた白猫が、「100万回生きたねこ」の愛を受け入れ、子猫を産み、幸せな猫生を送る。

【チーム】City Cats

【作品名】100万回の命 Миллионную жизнь



父猫になった「100万回生きたねこ」は白猫と子猫の魚を捕えるために今日も川に向かう。



捕ってきた魚を白猫と子猫に差し出す父猫。父猫は自分は食べないで、おいしそうに食べる彼らを幸せそうに眺める。



ある日、魚を捕りに行った父猫がなかなか戻ってこず、何かあったのではないかと白猫と子猫は心配になる。



ようやく帰ってきたが、父猫は魚を食べようとしないう。家族そろって食べるご飯がいちばんおいしいと白猫に言われ、魚を食べながら幸せをかみしめる。

【あらすじ】

飼い主のことを愛せなかった「100万回生きたねこ」が野良猫として生まれ変わって、白猫と出会ったあとのストーリー。白猫との間に子猫が生まれ、家族思いの父猫になり、幸せをかみしめる。

【チーム】Creativity

【作品名】次の人生はきっと… В следующей жизни точно...



第1の人生。漫画家をめざし、漫画を描いてはコンテストに応募するが入賞の連絡はこない。結果を聞く母親に八つ当たりしてしまい、自分に絶望する。



第2の人生。動画投稿サイトでみんなから注目されるが、つまらないというメッセージを見て、洗剤を飲むという過激な動画をライブ配信してしまう。



第3の人生。仲良く群れる場に小石を蹴ってぶつけ、つまらない日々を送る主人公。ある日、車にひかれそうになった女性を助ける。



助けた女性と結婚した主人公は、20年後、ソファに座ってアルバムを見ながら微笑む。

【あらすじ】

主人公は猫ではなく、手に猫の痣をもった青年で、2回生まれかわり3つの違う人生を送る。1回めと2回めの人生では思うようにいかず死を選ぶが、3回めの人生では人を愛し穏やかな日々を送る。

協働から学んだ 高校生

3チームの動画作品は、実写とアニメを組み合わせたリ、粘土でつくった人形とアニメを組み合わせたリするなど、チームメンバーの得意なことをいかした表現方法が使われていました。また、ナレーションやセリフを両言語で言ったり、一方の言語を字幕にしたりするなどチームで工夫して、どちらの言語でも楽しめる作品になっていました。作品の始まりやエンディングにもチームの個性が光りました。

発表会後に行った振り返りからは、チームで作品をつくる過程で、みんなからおもしろいアイディアが出てきて、相手の想像力や創造力に驚いた、日本語・ロシア語を積極的に学ぼうとする姿勢に刺激をうけた、といった感想があがっていました。

こうした高校生の声を聞き、作品を観た見学者からは、「彼ら彼女らが未来をつくっていくのだ」という強い期待の声もあがりました。

高校生たちが絵本から受け取ったメッセージ

『100万回生きたねこ』

100万回死んで100万回生きた「ねこ」はさまざまな飼い主にかわいがられたが、「ねこ」は飼い主を好きになったことはなかった。100万回生きた後、野良猫に生まれかわった「ねこ」は初めて白猫のことを好きになる。そして……。

Q 作者は何を伝えたかったと思いますか。そのメッセージについてどう思いますか。

■大切なものはなくしてから気づくということ。日常だと思っていたことが急になくなってしまうぬように、1日1日大切に生きたいと思った。

■愛されることより愛すること。愛が我々にとってはとても大事なことで、人生の転機でもあるということ。

■このねこのように楽しくない人生を何度も長く生きることより短く一度きりでも実のある一生を駆け抜けるほうが幸せだということ。共感した。本人の意志を尊重しない延命治療などへの風刺にも受け取れた。

■人間のエゴ。自分の都合のいいようにねこを扱っては、死んでいくのを悲しむというのは人間の身勝手さだと思う。

■自分でなろうとしない限り、幸せにはなれないこと。相手の立場になって初めてわかる感情があるということ。自分がこれから何かをするときに、常に他人の立場に立って考えてみようと思いました！

■このねこはいつも誰かのものでしたが、飼い主のせいで死んでいました。ねこが独立して自分のものになったとき、最愛の猫を見つけました。この話は子どもから大人まで役立つと思います。誰かのものである限り幸せにならないからです。

※事前課題の回答の一部編集・抜粋しました(ロシア語はTJFで翻訳)。参加高校生はこの2冊の絵本を読み、TJFが用意した質問に回答し、交流ではその回答をもとに話し合いを行いました。

『ワニになにながおこったか』

ワニのガーバがあたためていた卵からかえったのは鳥のヒナだった。ほかのワニから放っておくようにいわれ、仲間外れになっても、ガーバは鳥のヒナにいろいろなことを教える。大きくなったヒナからガーバは飛び方を教えてもらう。そして……。

Q 作者は何を伝えたかったと思いますか。そのメッセージについてどう思いますか。

■見た目も違って、誰かに何を言われようと屈しない愛情。誰かに何を言われようとも、自分の個性を大切にしようと思った。

■親子愛。子を育てるうえで親子愛は必要不可欠。もしこれから自分に誰かを育てるときがあれば、何があっても愛せよ、ということをお伝えしたかったのだと思います。

■自分のやりたいことや、やるべきことに他人の目や意見は必要ないということ。私は他人の目や評価をとてども気にするのでこのワニの行動がとても羨ましいなと感じた。

■どんな壁があっても愛があれば絆は生じるとのこと。どれだけ周囲にわらわられても自分が大切だと信じ通す勇氣。

■親になる覚悟、どんな子が生まれても、巣立っていくまで見届けること、子育ての大切さを伝えていて、感心しました。

■人と少し違ってたっていいということ。子育ての大切さ。人と違っているということは不安だけれど、その何が悪い！と思わせてくれる絵本だった。

■自分や近い存在の人が他人と全く異なっている、それは個性だから誇るべきだ。自分は自分である。人間の社会では違いが争いや誹謗中傷のもとになっていると感じた。そのような問題を減らすためにも、自分に誇りを持ち、それと同時に、他人を理解しようとするのが大切だと思った。

パフォーマンス合宿 Online

「パフォーマンス合宿」では、さまざまな言語的・文化的背景をもつ高校生と、多様なことばや文化に関心をもつ高校生が、演劇をはじめとする芸術表現活動を介して交流し、協働して作品をつくり

ます。その過程を通じて自他への理解を深め、表現力や創造力を高めてもらうことをねらいとしています。2017、2018年度は対面で実施しましたが、コロナ禍により2020年度からオンラインに切り替えました。どのようにしたらオンラインで交流を深められるのかを模索しながら2020年度は3回実施しました。その都度、新しいアプローチを加えながら、ノウハウを積み上げてきました。音楽、ダンス、美術、演劇などを組み合わせて制作した映像作品を発表会で披露することをゴールとしてチームで話し合いを重ねると、各分野のアーティストがファシリテーターとして伴走すること、プログラム参加経験者がサポーターとして見守ることを重視しました。そしてプログラムの時間外でもそれぞれが個人作業を進めながら、SNSを活用してチ

ムで作品を仕上げていくという手法ができあがりました。

テーマや過去の経験から作品をつくる

2021年度は、2021年8月(夏)と、2022年3月(春)に実施しました。国内外の高校生を対象とした夏は、音楽、ダンス、美術のワークを中心にプログラムを構成し、チームで映像作品をつくるにあたって、共通テーマ「タイムサーフィン」を設けました。各チームはこのテーマと自分たちで考えたテーマを掛け合わせてストーリーをつくり、さまざまなシーンを実写やイラストなどで撮影し、音楽をのせて「チーム作品」動画を制作しました。また、そのほかに一人ひとりが考えたポーズを組み合わせた「チームダンス」動画と、マイブームを切り口にした自己紹介動画の2作品もつくりました。最終日の発表会ではチームごとにこれら3本の作品をつけて上映しました(チーム作品は40〜41ページで紹介しています)。国内の高校生を対象に実施した

春プログラムでは、VR(仮想現実)を活用しながら、演劇、音楽ダンスを組み合わせた動画作品を制作しました。作品づくりの中心に据えたのは「an from」でした。「an from」は米国で開発された多文化教育の演劇プログラムで、自分を形成している重要な要素として、過去の経験や思い出などを振り返り表現するものです。各自で「an from」を書いた後、チーム内でシェアし、作品にどの「an from」を使ってどう表現するのか、チームダンスとどう組み合わせるのか、チームで構成を考えました。その後、脚本を書き、さまざまなシーンをVRや実写で撮影し、音楽もつけて、8〜9分の動画作品に仕上げました(作品は42〜43ページで紹介しています)。

両プログラムとも最終日にZoomで行った発表会には、50名を超える方々が見学に来てくれました。動画作品を上映したあとには、作品づくりで苦労した点や工夫した点などを参加者に語ってもらいました。

発表会後に参加者に行ったアン

ケートでは、仲間から刺激をうけたこととして、「ぼくにはない技術、才能をもった方だけ、自分のできることで相手を助け、自分のできないところは相手に助けてもらう、共存することというのはそういう部分もあるのかと考えた」「この合宿に参加しなければ接点がないような人びととふれあえて、地域による違いや同じ高校生でも全く違うことに興味をもった仲間と会えてたくさんの世界を知れた」といったことばがありました。



Zoomで行われた「2021夏プログラム」のアイスブレイクの様子。



【事業データ】

2021夏プログラム

期間:2021年8月2日(月)、4日(水)、10日(火)、11日(水)、17日(火)、29日(日) 場所:オンライン ファシリテーター:棚川寛子(舞台音楽家)、田畑真希(振付家、ダンサー)、水内貴英(美術家)、山泉貴弘(映像ディレクター) サポーター:大場愉以、川元ほのみ、平野瑞、鷲澤凜輝 参加者:高校生15名(国内在住9名、海外在住6名) 発表会見学者:約50名

2022春プログラム

期間:2022年3月5日(土)、6日(日)、19日(土)、20日(日)、28日(月)、4月3日(日) 場所:オンライン ファシリテーター:柏木俊彦(演出家、俳優)、田畑真希(振付家、ダンサー)、森永明日夏(舞台俳優、ティーチングアーティスト)、山泉貴弘(映像ディレクター) VR技術支援等担当スタッフ:星音(バーチャルユーチューバー) サポーター:島田唯愛、西春香、森田桃、山岸笑璃 参加者:高校生12名、中学3年生1名(全員国内在住) 発表会見学者:約70名

2021年夏プログラム チーム作品

チーム作品はこちらから
ご覧いただけます



発表会を含む夏プログラムの様子はこちらから
ご覧いただけます

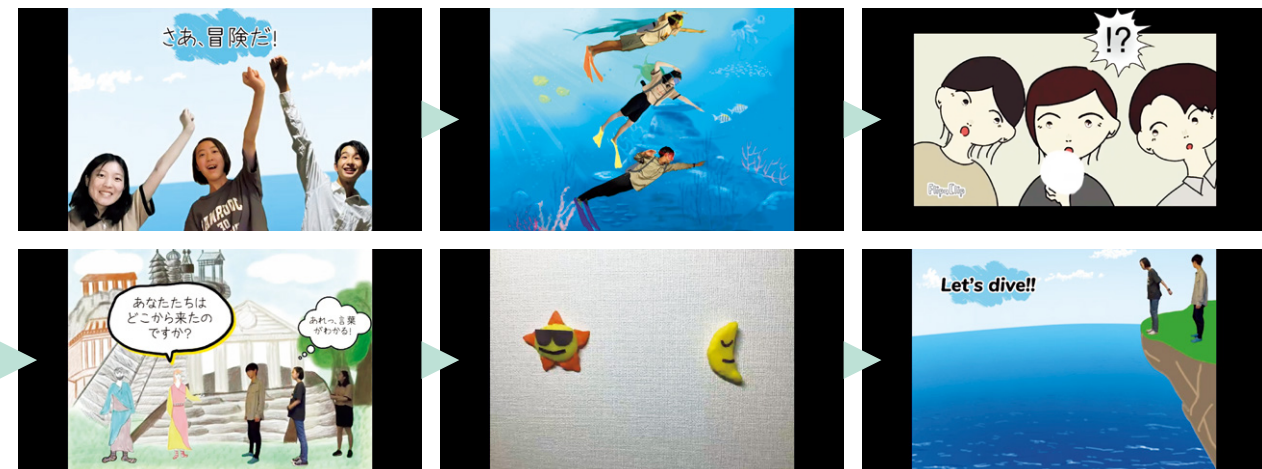


【チーム】白いハチドリとチューリップ 【動画作品名】選択肢

【メンバー】うりん(音楽)/なる(ダンス)/はるか(美術演出&構成、編集)/ひとつ(サポーター)

【チームテーマ】DIVE

チーム名は、メンバーの好きな色、動物、花を合わせました。異世界へと冒険に出るチーム作品では、背景に実写や絵を織り交ぜながら、一人ひとりの演技が光るストーリーを展開。「いまここにあるものも、ここにいる自分も すべて自分の選択の結果だ 選択肢が複数あれば 複数の世界が存在する」と綴られたラストでは、彼らの世界の捉え方が印象的に示されました。発表後には、「みんなで協力することの楽しさを学びました」「異文化を知れた」といった感想があがりました。



【チーム】いえぶんおおかみ 【動画作品名】treasure memories

【メンバー】なの(音楽)/ひが(ダンス)/チャンモ(美術演出&構成)/ぎょんぎょん(編集)/ほのみ(サポーター)

【チームテーマ】記憶の宝探し

チーム名は、メンバーの1人が好きな「おおかみ」に、韓国語の「いえぶん(かわいい)」をつけました。わくわく島に宝探しに来たメンバーが見つけたのは幼い頃に大切にしたい。財宝ではなく不満そうにしますが、場面は未来に移り、想いを果たせた自分たちの姿が映し出されました。宝探しの様子をゲーム風に演出しました。発表後は、協力することの大切さと協力しながら作品をつくることの楽しさを学んだと感想があがりました。

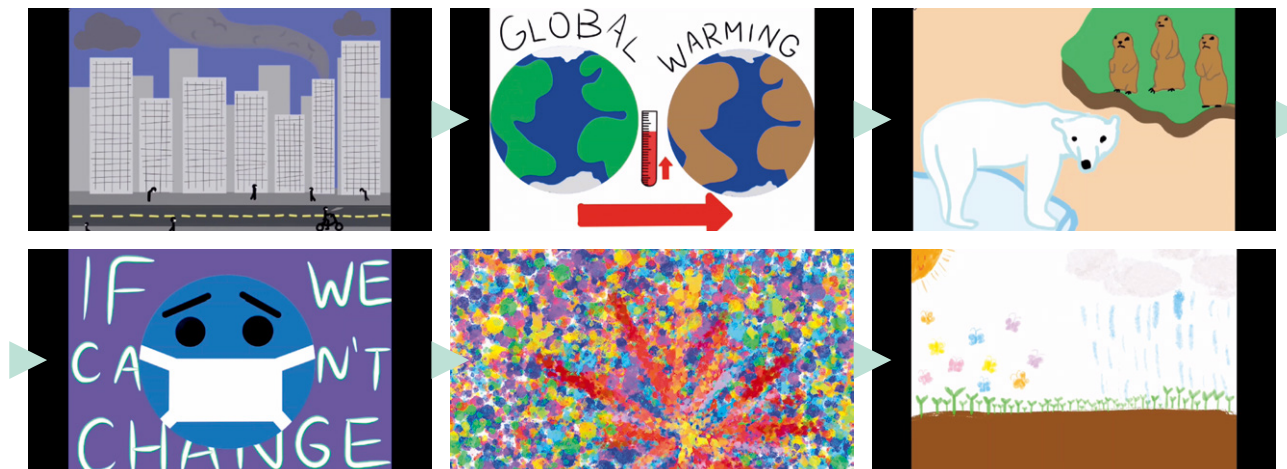


【チーム】ぐあんくおだやかなすかい 【動画作品名】変えてよかった?

【メンバー】こう(音楽)/もえ(ダンス)/ジュリア(美術演出&構成)/ぶんぶん(編集)/りんか(サポーター)

【チームテーマ】環境問題

個性豊かなメンバーを表すために、ひろい(中国語)、おだやかな(日本語)、空(英語)と3言語でつけられたチーム名。直面する環境問題に目を向け、彼らの問題意識と未来への希望を作品に込めました。環境への負荷が少ない過去の暮らし、便利な暮らしと引き換えに汚染が進む現代、そして不安を抱えた未来と時間を横断しながら、各シーンを多彩な描写と音楽で表現しました。発表後にはコミュニケーションの大切さやグループワークの楽しさが語られました。



【チーム】キノコーズ 【動画作品名】Diversity・多様性

【メンバー】ヤマニー(音楽)/ゆき(ダンス)/かりな(美術演出&構成)/シトリン(編集)/るい(サポーター)

【チームテーマ】異文化の多様性によって自分の世界が広がる

メンバーの発した一言がチーム名となった「キノコーズ」。中国、日本、米国につながりがあるメンバーが、異文化のなかで過ごした苦悩や多様性を受け入れることで得られた成長を、実体験をもとに作品にしました。メンバーが作詞作曲した歌を全編で用い、MV風に編集しました。発表後には「それぞれに特技があって、それをいかせた作品だと思った」「違う文化にふれて、違う国の友だちを知って、楽しかった」といった声が聞かれました。



2022年春プログラム チーム作品

「I am from」では、一人ひとりが10項目【特別な誰かがつくってくれた食べもの／好きだった遊び／好きだったお菓子／好きだった歌・今好きな歌／住んでいた街／秘密のかくれが・大切な場所／いつも家で言われていたことば／勇気をもらったことば／尊敬する家族・親しい人／(私にとっての)2022年】について振り返り、各チームで「I am from」とチームダンスを組み合わせで動画作品をつくりました。

チーム作品はこちらから
ご覧いただけます



発表会を含む春プログラムの様子はこちらから
ご覧いただけます



【チーム】 evolve 【メンバー】 なつめ(ダンス)／ももか(音楽)／ナイト(VR)／リコ(脚本)／キタ(編集)／ゆあ、ももも(サポーター)

【作品のポイント】 みんなの「好きだった遊び」「好きな歌」「尊敬する人」を集めた作品。それぞれの「好き」の間に、実写のチームダンスとVRのチームダンスを入れ、最後に「2022年」への思いで締めくくった。この合宿を通して進化していきたいという思いをチーム名に込めた。



1 I am from ジグソーパズル
熱などで動けないときお母さんとふたりで遊んだ。ディズニーの光るパズルがお気に入りだった。

いかけても絶対追いつけない高尚な人。でもいつも自分のことを気にかけてくれる。少しでも追いつくように自分の進むべき道を示してくれる。そしていつか自分で自分の道を選ぶように。



2 I am from ソフビ人形遊び
外界から遮断された自分だけの世界。自分だけの箱庭。

6 私にとっての2022年
飛躍。興味をもったことにチャレンジしてさまざまな場面で活躍できる一年。自分自身を見つめ直し、自分のことをよく知る一年にしたい／不安、不安、不安……。受験があって不安だし、あまり楽しみなことが思いつかない／新たな旅立ちのはじまり。いろんなことがあったし、これからもある。けれど、これどこかへ続く不明の旅路／迷いと挑戦。進路で迷っていて、自分が本当にやりたいことを見つけるために、いろんなことに挑戦したい／不安を消すことはできないけど和らげることはできる。そんな一年にしたい。



3 I am from のねずみ
寝る前にお母さんといっしょに歌っていた落ち着く曲。

私にとっての2022年
飛躍。興味をもったことにチャレンジしてさまざまな場面で活躍できる一年。自分自身を見つめ直し、自分のことをよく知る一年にしたい／不安、不安、不安……。受験があって不安だし、あまり楽しみなことが思いつかない／新たな旅立ちのはじまり。いろんなことがあったし、これからもある。けれど、これどこかへ続く不明の旅路／迷いと挑戦。進路で迷っていて、自分が本当にやりたいことを見つけるために、いろんなことに挑戦したい／不安を消すことはできないけど和らげることはできる。そんな一年にしたい。

4 I am from 江口拓也さんの歌
声優の江口拓也さんが中学生のときからずっと好き。歌詞も素敵だけと声を聞くだけで元気をもらえる。自分が何かがんばりたいときは絶対に聴いている。

5 I am from 父さん
今の自分をつくってくれた人。背中を追

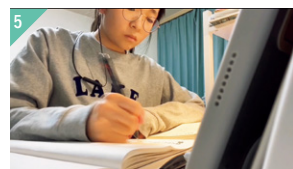
【チーム】 ピーす 【メンバー】 さや(ダンス)／みほこ(音楽&VR)／Neilly(脚本&編集)／りぼ(脚本)／わかな(編集)／えみり(サポーター)

【作品のポイント】 戸惑いや葛藤を経て成長できたという共通項を見出し、ストーリーを組み立てた。「あの頃」のつらかったこと、楽しかったことを振り返り、それらはすべて自分の一部になっていることをVRと実写を切り替えながら表現した。それぞれの「2022年」への思いを語り、最後はみんなが上を向き、青い空が広がった。



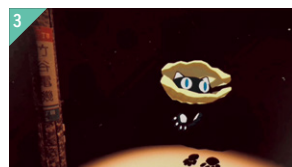
1 I am from 黒豆
私がいやいや期るとき泣き叫んで怒ったときに、おばあちゃんが「ごんぼほな」と言って、黒甘豆をくれて、おいしくて食べたい食べたいとごねていた。

4 I am from あの頃
新型コロナウイルスの影響で運動会、合唱コンクール、修学旅行がつぶれた。みんな最後の行事だから楽しみにしていたのに、中止になって悲しそうにしていた。



2 I am from お散歩
おじちゃんに犬みたいにおひかれながら、雨の日も雪の日も歩いていた……すごく楽しかった。

5 I am from AAAの「Way of Glory」
「道半ばで、欠けたカケラ拾い集めて……」今まで歩いてきた道のりですんできたことはこれからの道しるべになる、そういうことかな。

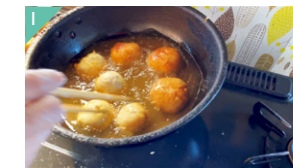


3 I am from 空想
ぼくのを通せば何でも輝いた。……夢を日常にうつしだす、それが僕の夢になった。

6 私にとっての2022年
努力、練習／前進／新たなスタートライン／新たな挑戦／挑戦

【チーム】 フィム・アロアム 【メンバー】 さやか(脚本)／もりちゃん(ダンス)／いつき(音楽)／はるか(VR&編集、サポーター)

【作品のポイント】 メンバー4人の魂からなるロボット「フィム・アロアム」。このフィム・アロアムがメンバーの「I am from」のいろいろなシーンを訪ねていく。そして最後は「フィム・アロアム」から4人が飛び出でてきて「2022年」への思いを語る。フィム・アロアムは「アイアムフロム」のアナグラム。



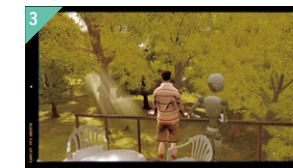
1 I am from ドーナツ
おばあちゃんがつくってくれた固く甘くもなく穴すらもあいていないドーナツ……おいしくてわけじゃないけど、なぜか今でも食べたい。

さんは姉のような存在で、かつ今では大親友。こんな関係がずっと続いてほしい。



2 I am from ドッチボール
ボールを投げられる人になりたいとずっと思っていた。手が小さいから大きいボールをつかむことはできないけど……。

5 I am from アニメのセリフ
「例えば人の素敵というものが、おにぎりの梅干しのようなものだとしたら、その梅干しは背中についているかもしれません。」



3 I am from 近所のブランコだけの公園
今はもういないおじちゃんとの思い出の場所……よくけんかしたけど、本当に好きだった。

6 私にとっての2022年
今年こそは楽しいことをいっぱいして、笑ってすごしたい／迷いと期待。進路や今の自分に悩んで迷うけど、映像の授業が増えるから期待もある／目標に向かって努力する努力をする／基礎を固める。受験勉強で一番重要な年だし、数学が難しくなりたいなので、なんとしてでもついていかなければいけない。

4 I am from お母さん
たまに親子でバトルもするけど、自分は何だかんだでお母さんが好きなんだと思う。兄弟、姉妹のいない私は、おかあ

春プログラム発表会の見学者の声

- ・どのチームにも個性があり、色んな道を通りながら作品ができあがったのだろうと想像しながら拝見しました。それぞれの場所で、それぞれに暮らしている皆さんが、こうやってつながって一緒に創作されていることは本当に尊いことだと思いました。
- ・初めて出会う人に自分をさらけ出すのは、年齢も関係なくとても難しいことですし、ましてそれをオンライン上でやって、更にそのうえで一緒にひとつのものをつくり上げるというのは本当にすごいことだと思います。
- ・一人ひとりのインタビューで、自分のことばでしっかり思いを伝える皆さんを見て、きっと安全な環境で意見交換がなされた合宿期間だったんだろうなと感じました。同時に、お話の内容を聞いて、それぞれにとっても濃い時間を過ごされたんだろうな、と想像しました。
- ・それぞれに自分のルーツや自分自身と向き合い、シェアしてチームみんなでひとつのものをつくる。産みの苦しみを共有しながらつくり上げる喜びを重ねていったのがどのチームからも伝わってきました。
- ・高校生のどなたかと言っていた「これからの自分に希望がもてた」ということばにとっても感動しました。きっと参加したみんながそれぞれそう思っているのでしょう。そんな体験が人生を少し変えるのだと感じます。しかも、それが学校や県や国を越えて生まれていることに、可能性がたくさん詰まっているプロジェクトだと思いました。
- ・高校生の瑞々しい感性とそれぞれのキラキラした個性に心が潤いました。
- ・みんなこれからの日々にごく不安があるんだなぁと思ったのと同時に、前向きで何か変わった、この合宿に参加できたことで自分にすごく自信がついたんだなぁと思いました。
- ・それぞれがこの経験によって心を動かしていたのだなぁと感じました。このイベントがなければ出会わなかったかもしれない「自分」に会えてよかったなぁと思います。



各チーム作品に出てくるチームダンスシーン。

TJFを支援してくださっている方々

TJFは皆さまからご協力、ご支援をいただき事業を行っています。
2021、2022年度も下記の皆さまに支えていただきながら事業を進めました。
改めましてお礼を申し上げます。

賛助会員

法人	<p>〈2021年度〉</p> <p>王子製紙株式会社 鹿島建設株式会社 共同印刷株式会社 キングレコード株式会社 株式会社廣済堂 株式会社講談社ビジネスパートナーズ 株式会社光文社 株式会社国宝社 株式会社世界思想社教学社 第一紙業株式会社 株式会社第一通信社 大日本印刷株式会社 高尾丸王製紙株式会社 株式会社トーハン 図書印刷株式会社 凸版印刷株式会社 豊国印刷株式会社 日興紙業株式会社 日本出版販売株式会社 日本製紙株式会社 日本図書普及株式会社 株式会社フォーネット社 二葉製本株式会社 北越コーポレーション株式会社 丸住製紙株式会社 丸紅フォレストリンクス株式会社 株式会社三井住友銀行 株式会社三菱UFJ銀行 株式会社彌生</p> <hr/> <p>〈2022年度〉</p> <p>王子製紙株式会社 鹿島建設株式会社 共同印刷株式会社 キングレコード株式会社 株式会社KPSホールディングス 株式会社広済堂ネクスト 株式会社光文社 株式会社国宝社 株式会社世界思想社教学社 株式会社第一通信社 大日本印刷株式会社 高尾丸王製紙株式会社 株式会社トーハン 図書印刷株式会社 凸版印刷株式会社 日興紙業株式会社 日本出版販売株式会社 日本製紙株式会社 日本図書普及株式会社 株式会社フォーネット社 二葉製本株式会社 北越コーポレーション株式会社 丸住製紙株式会社 丸紅フォレストリンクス株式会社 株式会社三井住友銀行 株式会社三菱UFJ銀行 株式会社彌生</p>
-----------	---

個人	<p>〈2021年度〉</p> <p>石井恵理子 市原徳郎 カイト由利子 高崎孝 高嶋伸和 細谷美代子 松井外恵 匿名希望2名</p> <hr/> <p>〈2022年度〉</p> <p>石井恵理子 市原徳郎 カイト由利子 高崎孝 高嶋伸和 細谷美代子 松井外恵 匿名希望2名</p>
-----------	---

助成団体

<p>〈2021年度〉</p> <p>公益財団法人東京しごと財団 公益財団法人日韓文化交流基金</p> <hr/> <p>〈2022年度〉</p> <p>公益財団法人三菱UFJ国際財団</p>
--

寄付者

<p>〈2021年度〉</p> <p>株式会社講談社 内田憲孝 及川伊佐子 佐野実 小溪教材研究チーム 西堀勝仁 匿名希望1名</p> <hr/> <p>〈2022年度〉</p> <p>株式会社講談社 秋保哲 内田憲孝 佐野実 小溪教材研究チーム 西堀勝仁 匿名希望1名</p>

敬称略 五十音順 2023年1月末現在

2021年度実施事業一覧

事業名	主催ほか関係機関	実施日
<p>■学校のソトでうでだめし</p> <p>テンダーさんの「その辺のもので生きる」オンライン講座</p> <p>第3回:3D設計と3Dプリントを覚えて、必要なものを作ろう 第4回:雨水タンクを作って、水を自給自足しよう 第5回:システム思考を身につけて「しょうがない」を乗り越えろ! 第6回:その辺の草からロープを作ろう。ロープができれば暮らしが始まる 第7回:プラごみから必要なものを作る 第8回:キッチンで鍛造を始めよう! 秋の特別編:その辺のもので生きるための心の作法 ~「正しさ」を越えて~</p>		<p>オンライン/2021年4月4日 オンライン/2021年6月6日 オンライン/2021年8月1日 オンライン/2021年10月3日 オンライン/2021年12月26日 オンライン/2022年2月27日 オンライン/2021年11月28日</p>
<p>■地球講座</p> <p>そうだ! 地球に相談だ</p>	<p>企画制作:NPO法人 Earth Literacy Program(ELP)</p>	<p>オンライン/2022年2月28日</p>
<p>■ときめき取材記</p> <p>「ときめき取材記」プロジェクト報告書の発行</p>		<p>発行:2021年4月</p>
<p>聞き書き体験ワークショップ</p>		<p>オンライン/2021年9月5日、 12月19日、2022年3月26日</p>
<p>■くりっくにっぽん</p> <p>オンラインCNN「ことばの楽しさにふれる」</p>	<p>協力:オンライン韓国日本語教師会(JTA)</p>	<p>オンライン/2021年8月21日</p>
<p>■日韓の中高生交流</p> <p>互いのことばを学ぶ中高生交流プログラム2021 ダンスダンスダンス Online</p>	<p>企画・主催:財団法人秀林文化財団、TJF 実施:秀林外語専門学校、韓国日本語教育研究会、TJF 助成:公益財団法人日韓文化交流基金 後援:独立行政法人国際交流基金ソウル日本文化センター 協力:高等学校韓国朝鮮語教育ネットワーク</p>	<p>オンライン/2021年7月25日、 8月1日、5日、8日、11日、15日</p>
<p>■日露交流</p> <p>日露教師交流会2021</p>		<p>オンライン/2021年9月19日</p>
<p>日露高校生パフォーマンス交流</p>		<p>オンライン/2021年12月11日、12日、 25日、26日、2022年1月9日、23日</p>
<p>■多言語・多文化交流</p> <p>パフォーマンス合宿 Online 2021年夏プログラム 2022年春プログラム</p>		<p>オンライン/2021年8月2日、4日、 10日、11日、17日、29日 オンライン/2022年3月5日、6日、 19日、20日、28日、4月3日</p>

財団概要

設立

1987年6月22日
2011年4月1日、公益財団法人に移行

出捐企業

王子製紙株式会社 株式会社講談社 大日本印刷株式会社
凸版印刷株式会社 日本製紙株式会社 株式会社三菱UFJ銀行

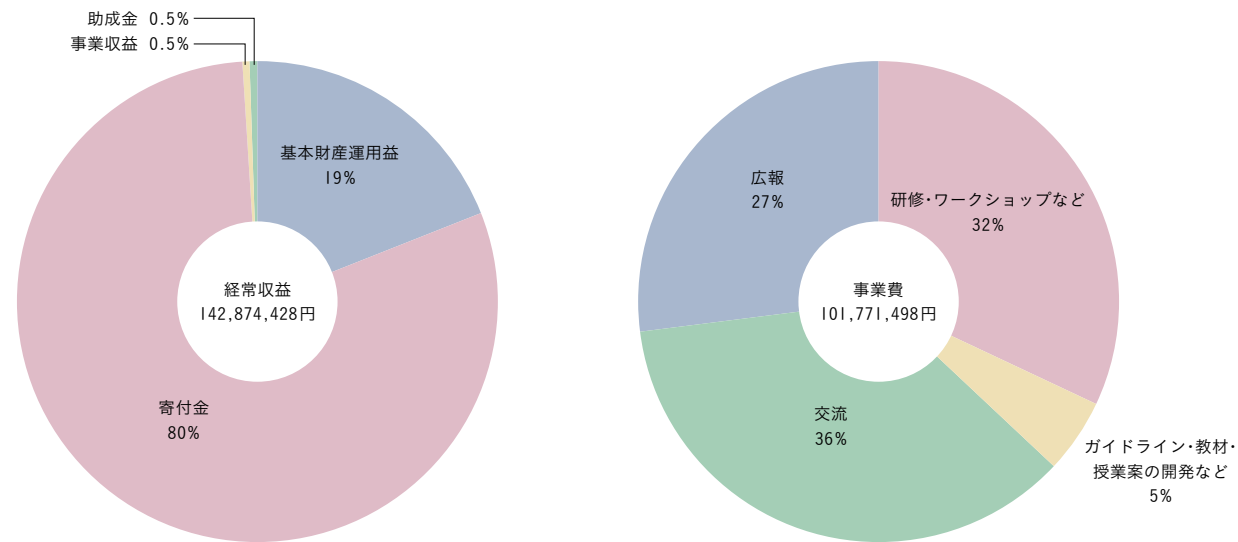
基本財産

20億円

財政規模

2021年度の経常収益は約1億4,287万円、事業費は約1億177万円でした。内訳は以下の通りです。

内訳



サポートのお願い

TJFは、子どもたちが自ら未来を切り拓いていくための土台となるような学びと交流の場づくりを行っています。活動の趣旨にご賛同いただける方々に次のようなご支援をお願いしております。

寄付 TJFの活動全体に対する寄付、特定の事業を指定する寄付があります。

賛助会員 継続的な支援をしていただける方に賛助会員になっていただいています。

[年会費] 法人会員一口:50,000円 個人会員一口:10,000円

寄付金につきましては、税制上の優遇措置が適用され、所得税や法人税の控除を受けることができます。ご支援くださる方々には、TJFが発行する印刷物を送付するほか、TJFが主催するイベントのご案内を差し上げています。



詳しくはこちらから

組織

評議員会 任期:一期4年

評議員会長	野間省伸	株式会社講談社代表取締役社長
評議員	足立直樹	凸版印刷株式会社特別相談役
北島義斉	大日本印刷株式会社代表取締役社長	
豊泉俊郎	三菱UFJ証券ホールディングス株式会社特別顧問	
長瀬眞	三菱地所株式会社社外取締役	
船田高男	王子製紙株式会社代表取締役社長	
馬城文雄	日本製紙株式会社取締役会長	
山根隆	音羽建物株式会社最高顧問	

理事会 任期:一期2年 *は代表理事

理事長	佐藤郡衛*	明治大学国際日本学部特任教授
常務理事(常勤)	水口景子*	
業務執行理事(常勤)	鈴木律子	公益財団法人国際文化フォーラム事務局長
理事	金丸徳雄	株式会社講談社取締役副社長
興水優	東京外国語大学名誉教授	
境一三	獨協大学外国語学部特任教授	

監事 任期:一期2年

清水至 公認会計士
白石光行 株式会社講談社常任監査役

顧問 任期:一期2年

安西浩和 日本出版販売株式会社取締役副社長
北島義俊 大日本印刷株式会社代表取締役会長
島田和人 日本製紙株式会社執行役員印刷用紙営業本部長
田仲幹弘 株式会社トーハン取締役副社長
鮑啓東 一般社団法人日本人材派遣協会元副会長
吉田研作 上智大学名誉教授、公益財団法人日本英語検定協会会長

敬称略 五十音順 2023年1月末現在

事務局

事務局長	鈴木律子
チーフ・アドミニストレイティブ・オフィサー	藤掛敏也
チーフ・プログラム・オフィサー	室中直美
シニア・プログラム・オフィサー	千葉美由紀、長江春子
職員	叶谷麻子、柴田幹子、沈炫暎、中野敦、宮川咲、森亮介

CoReCa

「人と**Co**llaboration(協働)しながら、**Re**lation(関係)を築いていく。TJFは人びとをつなぐ**Ca**talyst(触媒)でありたい」との思いを名前に込めました。



公益財団法人国際文化フォーラム 事業報告
CoReCa 2021-2022

2023年3月発行

デザイン 溝端貢(ikaruga.)
編集協力 杉本勝彦
印刷・製本 凸版印刷株式会社

編集・発行 (公財)国際文化フォーラム
〒112-0013
東京都文京区音羽1-17-14音羽YKビル3F
Tel: 03-5981-5226
Fax: 03-5981-5227
Email: forum@tjf.or.jp

ウェブサイト



Facebook



Instagram



ISSN 2189-6208 ©2023 by the Japan Forum, Printed in Japan
「CoReCa」は(公財)国際文化フォーラムの登録商標です。

