

Ja-Net68号巻頭寄稿ではコミュニティデザイナーの山崎亮さんのインタビューを掲載しましたが、非常に充実した内容で、2ページの紙面でご紹介できたのはごく一部です。

そこで、紙面に掲載しきれなかった内容の中でも、日本語教室の現場で実践できそうな具体的な部分を中心に別冊としてWeb版でご紹介します。

巻頭
寄稿

続・コミュニティデザイナーの 山崎亮さんにお聞きしました

日本語教室を地域をつなぐプラットフォームにするためのいくつかの手法



studio-L 代表
山崎 亮

紙面では、会の運営を継続するためには、支援者の日本人だけでなく、支援される側の外国人にも役割を持ってもらうというお話がありました。その際に支援者のリーダーの役割についても触れていらっしゃいます。

ファシリテーターはなるべく表に出ず、サーバントリーダーみたいになるのが望ましいです。支援者のリーダーの人が団体を引っ張ると、ほかの人が育たないんです。

そのリーダーは役所の会議にも出、ほかの団体ともつながっているけれども、ほかの人たちは日本語教室を運営するので手一杯になってしまいやすいです。どちらかというところリーダーがほかの人たちのお世話係みたいになって、ほかの人たちがどんどん外に出ていけるようにしないと、ほかの人の役割が増えないですよ。

それは日本語教室の支援者の人たちも

一緒にすし、それを超えて支援される側の人たちにも何らかの役割を与えていって、結局、その代表何やってんだっていうくらい、何もやってなくてもいいと思うんですよ。すごい頼りがいのある代表だと、その人がやめたら止まりましたみたいなことになってしまいますから、できる限り支援者のグループの人たちみんなに役割を分担してもらって、通っている外国人の人たちにも何らかの役割を与えて、その人たちができることをやってもらうようにします。ある程度日本語を教えてもらいながら、徐々に徐々にその役割を変えてもらって、対外的な折衝もできるようになってきたら、今度は支援側に回ってもらうという可能性も十分あるでしょうね。

また、運営についてお話しいただく中で、円滑な人間関係の構築のきっかけとしてもよく使われるアイスブレイクの手法についてもお聞きしました。そのなかでもボランティア養成講座などに限らず、定例の会議などでも使える Yes, and... という方法をご紹介します。

支援者が20人くらいでやっている団体だったら、総会とか月例の会議とかで Yes, and... を1回やってみるといいかもしれません。まず二人一組になって、AとBの人を決めます。それで、Aの人がBの人を誘い続けます。今日、一緒にご飯食べませんかとか、今週末一緒に何かしませんかとか、なにしろ誘い続けます。それをBの人はあらゆる理由をつけて断り続けます。「ダメです、今日は家族で食べることになっています」とか、「週末はダメです、仕事です」とか。それを2分間やっもらう

んですね。

これは実は No, but… っていう会話の方法で、「いやあ、ダメなんです」「いやあ、でもね」というように、ずーっとそれを言い続けるっていうのをやると、だんだん提案したくなくなってくるんです。全部理由をつけて断られるのを2分間経験した後で、じゃあ次は Yes, and… を経験してみましょう、ということで A の人は B の人をもう1回誘います。今度は B の人は、「いいですね、さらにこうしましょう」と提案を投げ返して、「いいですねえ、じゃあもつこうしましょう」と提案を返す。

「今日夜、ご飯食べに行きましょう」と言った時に、さっきだったら、「いやあ、家族が」と言っていたのが、「いいですね、東京でどこどこへ食べに行きましょう」「いいですねえ、じゃあ私たち二人じゃなくて、全員誘ってどっか行っちゃいましょう」とか、どんどんエスカレートして話を進めていくとお互い気持ちよくなり、話が盛り上がり上がっていきます。出てきた提案には面白いものがいっぱいあります。だから Yes, and… を1回体感してもらおうと、普段こういう話し方だと内容も面白くなってくるなあ、プロジェクトがどんどんわくわくする方向に行くなあというのが、支援者の人たちみんなで実感できるようになるので、これから会議だったりとか話し合いの場では今の Yes, and… をルールにしようとなります。

提案しても、「いや、でもそれはできないよ」「こういう理由でできないよ」と次々と否定されると提案する気持ちがなくなってしまう。そこで、そうならないように気をつけましょうと、ルールにまですなくても支援者の中で共有しておくといいですよ。

さらに外国人ともそれができれば教室全体が明るくなるでしょうね。学習者の話を聞くということも共有しておいたほうがいいのかな。Yes, and… でもいいし、「聞く」ということの意味を支援者側もみんなでも共有しておくことも重要でしょうね。

「聞く」ということについても、その重要性が体験できる具体的な手法について紹介していただきました。

聞くという行為も、実はかなりクリエイティブな作業で、聞き方も4種類くらいあります。ただただ話を聞くというのでも、同意して聞くというのもあるし、それから質問を投げかけて聞き出すという方法もあります。相手が話している要点をまとめて聞くという方法もありますし、共感して聞くという方法もありますよね。私も一緒ですよ、というような。

相手からいい話を聞き出そうと思う時に、「聞く」と一言でいうけれども、やり方がいくつもあって、それをうまく入れ替えながら、相手からいろんな意見を引き出していくということが大事だよねということを支援者側でちゃんと共有することが大切です。やっぱりこちらが話をしているところと引き出すと同時に向こう側からもいろいろと質問してもらいながら、4つのタイプの「聞く」をお互いにうまく使い分けて話ができる、双方が情報を対等に知ることになって、いいのかもしれないですね。

それを体感できるようなアイスブレイクのゲームもたくさんあります。シンプルなのは他己紹介です。他己紹介も聞くっていうことになりますからよく使います。学習者にも支援者のことを日本語でいろいろと聞き出してもらって、支援者のことを紹介できるようになってもらうというのを2人1組になってやってみてはどうでしょうか。他己紹介やってくださいという場合には、どうしてもそれぞれが相手のことをずーっと聞き出さなきゃいけなくなります。それで時間がきたら、この人はこういう人でとか、この人はここで生まれてこういう人で、というようにそれぞれのグループで紹介しします。そうするとお互いの情報を聞き出すことができます。

そのほかには、1分間でその人の特徴を20個聞き出す方法もあります。A4の紙を渡して、紙に20個マスがあるんです。そ

の一番上に名前が書けるようになっていて、相手の名前を聞いて、次に相手の特徴をとにかく1分で20個書きます。

無理のない範囲がいいので、日本語がなかなか難しければ、時間を長くてもかまいません。ちょっと頑張らなきゃいけないぐらいの状態がちょうどいいです。血液型は、とか好きな食べ物とか、全部聞いていきます。そんな感じで3分か5分程度で、相手の特徴をお互いに書き出していくというゲームです。ほかにもいろいろとゲームはありますよ。そういうのが研修に入ってくるといいですね。

アイスブレイクのゲームなどはとても具体的で、明日から使えるような内容でした。コミュニティデザインというと、日本語教育とどうつながるのだろうかと思いましたが、お話を聞いていると、ぜひ活用したい視点があちこちにちりばめられていました。

山崎さん、ありがとうございました。

山崎 亮 (やまざきりょう)

studio-L 代表。
京都造形芸術大学教授。
東北芸術工科大学教授。
慶應義塾大学特別招聘教授。
1973年愛知県生まれ。建築・ランドスケープ設計事務所を経て、2005年に studio-L を設立。地域の課題を地域に住む人たちが解決するためのコミュニティデザインに携わる。著書に『コミュニティデザイン(学芸出版社)』『コミュニティデザインの時代(中公新書)』などがある。
2014年4月から東北芸術工科大学で全国初の「コミュニティデザイン学科」をスタートさせた。東北の地で若手を育成し被災地の復興や東北の集落を支援しながら実践的なコミュニティデザインの手法を学ぶ場で指導にあたっている。