平プロワークショップガイド

# 『インデ島へようこそ』

ロールプレイを通じて考える
植民地・先住民・同化
そして平和への権利

時間の目安 120 分　第１パートのみ=50 分
第２パートのみ=50 分

使用教材（アニメーションなど）無料配布中【日英】

**このワークショップの意味**

植民地支配の中の、支配・被支配の構造と暴力、様々な立場の不満、悲しみ、要求を感じ、その先にある平和的な共生を考える。第 1 パートでは、植民地支配を想像し、感じ、考えるために、様々な実際の植民地支配や先住民への抑圧の要素を入れ込んだ架空のストーリーを作りアニメーションを制作した。そのアニメを視聴し、それぞれの立場を演じるロールプレイを行う。自分の役柄の立場としての、不満や不安、要求をサークルプロセスを使ってつぶやき合い、共有する。架空のストーリーを使用することで、参加者に、植民地についての知識量や理解などに差があっても意見が述べやすいようにした。第２パートは、第１パートで共有されたつぶやきから見えてきた要求を実現するために、2016 年 12 月に国連で採択された「平和への権利」にどんな条文を書き加えるかを考える。

【事前準備】
■アニメーション『インデ島へようこそ』（11 分 30 秒）
■アニメのストーリーシート（概要）A4・２枚
■アニメの役割分担のイラスト・６種類
■平和への権利宣言の条文
（以上、平和学会平和教育プロジェクト委員会 HP で無料ダウンロード可能↑）
■アニメを映写するためのプロジェクターやスピーカー等
■模造紙、筆記用具

「中立性」と呼ばれるものが求められる公教育の現場、そして社会教育の現場では、ある意味絶妙な距離感と当事者意識を持って、植民地支配や同化、先住民の権利を考え、語り交わすことを可能にするプログラムです！

1

【オープニング】（10 分）
進行役の自己紹介、趣旨の説明、全体の流れなど。

# 第１パート　50 分

2

**【アニメーション『インデ島へようこそ』の上映】**（11 分 30 秒）

インデ島という架空の島を舞台にした、先住民であるインデ人、植民者・支配者であるコロナ人の物語で、現在進行形の油田をめぐる対立で終わるように描かれている。ストーリーを作る際に気をつけたことは、単純化しすぎないようにすることである。単純化の傾向は、例えば「先住民＝善良＝素朴＝自然と共生する＝伝統文化」のような単純化されたイメージが共有されがちである。しかし、一言で先住民といっても、実際には様々な利害の中で暮らしているのは当然であり、先住民という属性に対しても様々な思い、距離があって当然でもある。ストーリーでは、先住民側・植民者側とひとくくりにせず、なるべく様々な立場を登場させ、しかし全体構造としての暴力性も描くようにした。結果、ストーリー中に出てくる立場も多くなり、ストーリーそのものもかなり複雑、かつ長大なものになったので、単純化を避けつつ、ある程度感覚的に伝わるように、ストーリーを紙芝居調のアニメを制作した。

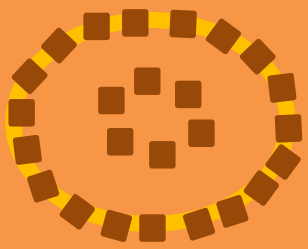
アニメ視聴だけでなく、複雑なストーリーの理解を助けるためにイラスト入りのストーリーシート（アニメ概要）も配布する。

ここからがメインのワーク！

3

**【サークルプロセス（サモワ式）：役になってつぶやくワーク】**38 分

- 椅子を真ん中に向かい合わせで 5－6 個置き、その周りに参加者全員分の椅子を並べて座る。
- 6 種類の役柄に振り分け、それぞれ役割分担のイラストを渡す。
- アニメーションの中の役柄で、自分の役柄の立場としての不満や不安、要求をつぶやく。つぶやく時は、真ん中の椅子に座ってつぶやく。つぶやき終わったら外の椅子に戻る。



真ん中の椅子には、１ 人しかいなくてもいいし、全部の椅子が埋まっていてもいい。１人が長くつぶやいていて、他の人が入れ替わるという状況もある。ファシリテーターは、うまくまわるよう配慮する。

サークルプロセスは、参加者が輪になり、話したい人がトーキングスティックなど目印となるものを持ち話していく。今回は輪を２重にするサモア式。外側の輪にいる参加者のうち、喋りたくなった人が内側に設定された輪の中で話す方式で、「話しても良いし話さなくとも良い」という安心感が得られる。話しやすい雰囲気であればサモワ式でなく１重のサークルで話しても盛り上がる！

## 第２パート　50 分

ここからは、統合＆まとめのワーク

**【思いを活かす「平和への権利」の条文作り】**３５分

ねらい：

4

- 『インデ島へようこそ』のストーリーで演じた役柄を混ぜたグループを５つ作る。
- 平和への権利の条文を配る。
- サークルプロセスでのつぶやきから出てきた要求を実現するために、平和への権利にどんな条文を書き加えるか考える。
- 最後に全体で共有する。

出てきた権利：「名乗りの権利」「有形・無形資源への権利」「幸福と豊かさをもたらす権利」「文化的多様性の尊重とそれへの不可逆的破壊の禁止」「過去の平和の破壊に対する補償を受ける権利」「集団内と集団間の民主的コンセンサス形成の義務」「異なる立場への想像力」など

**参加者の感想**

- アニメーションがとても綺麗で、しかも難しい問題を易しく表現していたと思います。
- ロールプレイングは難しかったですが面白かったです。マイノリティの気持ちが少し分かったような気がします。何を言っても無視されるザワっとした視線など。当事者の方々は恐怖を感じながら発言しているんだろうということを改めて思いました。
- ロールプレイをすることで暴力的な構図の中における新たな自分自身を発見した。
- 条文作りは難しかったが、主語を個人にするか民族とするかだけでも色々な意味があるとわかった。言葉を選ぶ作業に、色々な考えが反映され面白かった。

ファシリテータ

ロニー・アレキサンダー（神戸大学）、奥本京子（大阪女学院大学）、杉田明宏（大東文化大学）、鈴木晶（横浜サイエンスフロンティア高校）、高部優子（Be-Production）、暉峻僚三(川崎市平和館)、松井ケティ（清泉女子大学）、山根和代（平和のための博物館国際ネットワーク）

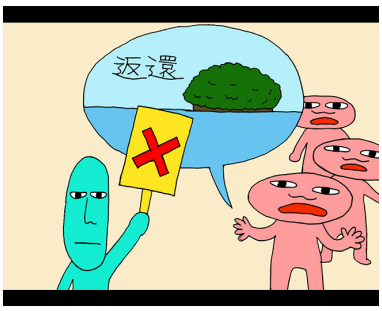
5

アンケートでフィードバックを忘れずに！メンバーMTG をして振り返る。

## 平和学会　平和教育プロジェクト委員会のホームページでダウンロードできる素材

平和学会 平和教育プロジェクト委員会

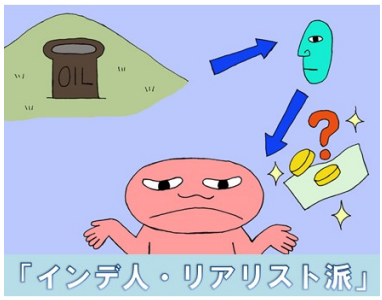
アニメ『インデ島へようこそ』（11 分 30 秒）【日英】

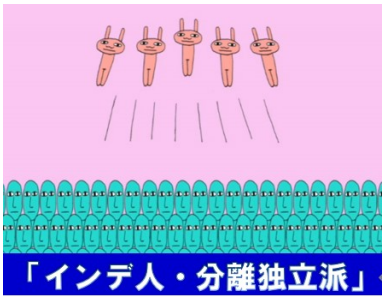
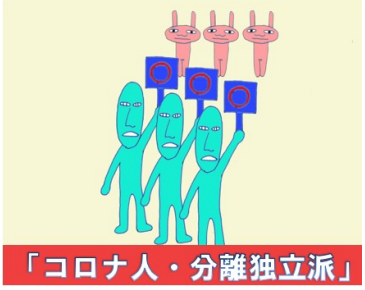
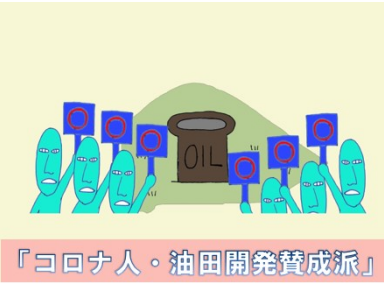



ストーリーシート（概要）A4・2 枚【日英】

役割分担表【日英】

先住民のインデ人・油田開発をめぐる 3 つの立場






植民者・支配者のコロナ人・油田開発をめぐる 3 つの立場