

「よこぐし」のアートマネジメント講座 第4回

自分たちが考えたワークショップを、お互いに試してみる。

社会課題の一つとして、ひきこもり状態にある方の

支援についての話を聞き、意見交換する。

日時：令和7年3月16日（日）13：30～17：00 （2月1日から日程変更）

会場：丸亀市保健福祉センター4階 研修会議室3

講師：古賀 今日子 氏、宮武 将大氏

参加者：13名

進行表①：自分たちが考えたワークショップを、お互いに試してみる。

時間	項目
13:30～	アイスブレイク
13:40～	ボディシェイク「正解はひとつではない」
13:50～	前回作成したワークショップをグループでおさらい
14:15～	①ほめ達ゲーム ネガティブな考え × キャッチボール
14:40～	②イメージ玉入れ ひとを見た目で判断しない × 玉入れ
15:00～	③なめ短歌 いやなことが忘れられる × 短歌
15:20～	④ハンディ付き尻ずもう 直したい所 × 尻ずもう
15:45～	感想をシェア、（休憩）

ボディシェイク 「正解はひとつではない」



第3回の講座で考えたワークショップアイデアから採用したプログラムを、古賀さんがデモンストレーション。

ルール

- ① 体の一部が書かれているカードを引く
例：「頭」「背中」「おでこ」「左足のかかと」など
- ② 2人1組になり、カードに書かれている部分で「握手」する



手を使うだけでない、多様な「握手」をすることで、
正解はひとつではないことを体感する。

前回作成したワークショップをグループでおさらい



参加者ができるだけ構えずに、難しくないやり方で楽しめるルールを考える。

① ほめ達ゲーム

ネガティブな考え



キャッチボール



ルール

- ① **代表者が自分の悩みを打ち明ける。**
例：「大人らしくできない」
- ② **他のメンバー全員で「いいじゃない！」と声掛けする。**
- ③ 悩みに対する肯定的なアドバイスをめいめいに伝える。
例：「自分らしいってことだよ」「純粹ってことだよ」

①ほめ達ゲーム 感想

ネガティブな考え



キャッチボール

- ・（悩みを打ち明けた参加者から）
元気が出た。褒められすぎて恥ずかしかった。気持ちが上がった。
- ・ **自分自身の悩みをポジティブに変換することは、難しく感じるが、
他人に声掛けしてもらえることで素直に受け入れられる場合があると感じた。**
- ・ 声掛けする側は、応援団になったような気持ちになって取り組めた。
- ・ このような**「遊び」**としての場でないと、**大勢から全てを肯定される機会はないと思う。
おもしろい経験だった。**

②イメージ玉入れ

見た目で判断しない



玉入れ



ルール

- ① **代表者の第一印象・見た目で感じたことを他の参加者が付箋に書く。**
例：「スポーツが得意そう」「人が良さそう」
- ② 集まった付箋を**代表者本人が○か×に分ける。**
例：「スポーツが得意そう」→○
「人が良さそう」 →×
- ③ なぜ②のように分類したか理由を発表する。

②イメージ玉入れ 感想

見た目で判断しない



玉入れ

○に分けた付箋…自分自身で感じている印象と、他者が感じた印象が、同じ。

×に分けた付箋…本来の自分ではないと感じていて、自分と他者の印象が違っている。

- ・ **自分がどうみられているか、可視化され、客観的に知ることができる。**
- ・ 付箋の数が多いほど、他者から見たイメージが強いとわかる。例：「スポーツが得意そう」という付箋が複数集まった。
- ・ 他者が見ている中で、自分の長所を自分でもそう感じていると分類する、恥ずかしいけれどポジティブな作業が面白いと感じた。例：「声が良い」という付箋を、自分で○に分ける。
- ・ 自己紹介が必要な時に使えそうな遊びだと感じた。クラス替えしたばかりの学校など。
- ・ 自分が感じている印象と、他者が感じている印象が違っているものがあった。

「こうなりたい」と願っている自分を、無意識で演じているため、他者にその印象を与えているかもしれない。

③ なめ短歌

いやなことが忘れられる



短歌



ルール

- ① カードに「いやなこと」と「いいこと」を書く。

「いやなこと」例：「つまずいた」（5文字）

「納得できない」（7文字）

「いいこと」例：「がんばっているよ」（7文字）

- ② **カードをランダムに引き、バラバラの言葉を組み合わせて作った、5・7・5・7・7の短歌を発表する。**

例：「つまずいた 納得できない 花粉症

がんばっているよ 酒で忘れろ」

③なめ短歌 感想

いやなことが忘れられる



短歌

- ・ バラバラに考えたワードが偶然つながっただけの言葉だが、どんな気持ちで詠まれた短歌か想像力を働かせると、とてもおもしろかった。
- ・ **「でたらめ」で「ハチャメチャ」なことを、大人になってもこんなに楽しめると思わなかった。**
- ・ **どんな作品でも、参加者全員で拍手して受け入れる、この場の空気が心地よかった。**
- ・ でたらめな短歌だからこそ、「どんな意味なんだろう？」という受け取り側の感情を上手く使った発展的なこともできそう。例：演劇の始まりのシーンとして利用する。
- ・ 「いやなこと」「いいこと」のテーマを変えて遊ぶこともできると思う。

④ハンディ付き尻ずもう

直したい所



尻ずもう



ルール

- ① 自分の直したいところに、^{しこな}**相撲の四股名をつける。**
例：「考えすぎる」→「頭疲れ山」
- ② 四股名をお尻に貼り、2人組で戦う。
相手の直したい所に対し、**褒める言葉で返す。**
例：考えすぎてしまう「頭疲れ山」に対し、
「慎重でいいじゃないか！」と返す。
- ③ どちらの褒め方が上手であったか、会場の観客が判定する。

④ハンディ付き尻ずもう感想

直したい所



尻ずもう

- ・ **自分の直したい所というネガティブな感情に、相撲の四股名として名前をつけることで、なぜか愛着がわいた。**
- ・ 自分の負の部分をさらけ出して、相撲の「決まり手」として戦うという、ちぐはぐな感覚がおもしろいと感じた。
- ・ **みんなが楽しく参加できる工夫として、褒め上手な人が勝つ、観客がその勝敗を決めるというルール**であり、良く考えられていると思った。
- ・ 即興で褒めるという難しいルールであったが、力士たちがひねり出した一言がおもしろかった。
相撲の取り組みがどうなるのか息を飲む緊張感もあった。

ワークショップ°を実践した感想をシェア

自分の困りごと



遊びのルール



新しいワークショップ°

- ・ 大人でもこんなに遊んでいいんだと感じた。楽しく参加できる空気感があった。
- ・ 相手を肯定する、優しい気持ちが根底にあるワークショップがたくさん完成した。
- ・ 遊びの中ではあったが、他者から肯定的な声掛けしてもらえたことで、そのままの自分を受け入れられた。

こんな風に感じることができる場所って大切だと思う。

- ・ 今回の講座は、自分で自分にブレーキをかけてしまうことを壊してくれる場であった。
- ・ **他者からもらった言葉で、自分が元々持っていた考え方がこんなに変わるのかと感じた。**
- ・ **困っている人に対して、無理にアドバイスするのではなく、「そのままでいいじゃない！」と声掛けするのはとても良い**と感じた。実生活でも活かしたい。
- ・ **自分のネガティブな部分について角度を変えて捉える作業を、多様な参加者と共有できた。**

ワークショップ°を実践した感想をシェア

自分の困りごと



遊びのルール



新しいワークショップ°

- ・ 自分一人では煮詰まってしまうことも、他の人が上手く変換してくれたことで、ワークショップという「形」になった。
- ・ 世の中は「答え」を求められる風潮がある。今回は、**「答えが無いこと」をワクワクしながらみんなで取り組むことができたことがうれしかった。**
- ・ **遊びをとおして、人と人が繋がることの大切さを感じた。**
- ・ **「ワークショップをつくるワークショップ」の参加は初めてだった。**ワークショップをつくる過程も楽しかったが、**実践することで初めて気づく物事の捉え方の視点やアプローチの方法のヒントが得られた。**
- ・ その場の雰囲気や急遽進行内容を変更する臨機応変な対応など、ファシリテーターとしての楽しさや難しさを感じた。

ワークショップ°を実践した感想をシェア

自分の困りごと



遊びのルール



新しいワークショップ°

(古賀さんから)

プログラムをつくることは、心の中の違和感や、ちょっとした「ん？」の感情に気づくことから始まる。例えば、人と会ったときに「今、見た目で判断されたかも。」と感ずること。「私は周りの視線ばかり気にしてしまう。」と思うことなど。ただ、その違和感は、自分だけではなく、他者の中にもあることなんだということを、ワークショップをとおして気づくことができた。多様な参加者が自分のアイデアであんなに笑ってくれ、一緒になって遊ぶことができたことが何よりの証拠だと思う。

今回の講座では、**ワークショップ°のプログラムをつくり実践するという新しい挑戦をしたからこそ、参加者も自分も、想像が及ばなかった「その先」を体験することができた。また、今回手に入れた「種」は、社会の「違和感」にも繋がる可能性があるものだと感じている。**

進行表②：

社会課題の一つとして、ひきこもり状態にある方の支援についての話を聞き、
意見交換する。

時間	項目
16:10～	宮武さん：hito.tocoの取り組みについて
16:30～	今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換

宮武さん：hito.tocoの取り組みについて



- hito.tocoの紹介。
- 自身の経験を踏まえ、ひきこもり支援や就労移行支援の活動を行うことになったきっかけ。
- 障害がある方へ行った就労移行支援の例。
「ひきこまれるなら、ひきこもってみろ。」という当事者の言葉。
→ひきこもりについて「認知」は広がっているが、「理解」は広がっていない。
- 瀬戸内サーカスファクトリーとの連携事業の例。
「器用、不器用も、武器になる。」

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換



今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換①

（参加者Aさん）

統合失調症の病気を抱えており、病院の医師など相談相手が当事者について理解できていないと感じた経験から、宮武さんのお話に共感した。

（古賀さん）

「わかるよ。」と言ってもらえる場所があることは大切で、それが外との繋がりになる。（フィリピンでの演劇ワークショップの例を交えて）舞台上で華やかに演じるだけが演劇ではない。人に想いを伝える、誰かの想いを受け取るために必要な能力を確かめ合うためにあり、ワークショップというスタイルは特にその部分を得意としている。ひきこもり、不登校、障がいのある方など多様な方とワークショップを行った経験から、こうした場がそうした人たちの「居場所」になればいいなと思う。「今日は話を聞いてもらいに、あそこに行ってみようかな。」といつもの自分とは別の自分になって新しい人と出会える場がもっと増えればいい。

（宮武さん）

今回のワークショップは親和性が高いと感じている。当事者と話をすると自分の苦手なことやダメなことばかりを伝えてくれるが、面談の場では、それらの言葉をスタッフがポジティブに変換している。まさに今日の「ほめ達ゲーム」で行った「いいじゃない！」と同じ。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換②

(宮武さん)

一方で当事者はとても敏感で、相手が本当にいいと思っているか、すぐに見抜いてしまう。そのため、良くないことは正直に伝え、ウソをつかないことも大切ではないか。「なるほどなあ。」など「いいじゃない」以外の言葉も用意しておきたい。

(古賀さん)

「ウソ」や「虚構」を演じてても許されることは、演劇の良い部分である。ワークショップの間だけ、ウソでも「いいじゃない！」しか言わないことをルール化すると、その場で、うれしいと感じたことはウソじゃなく「本当」になる。一度肯定された「本当」を持っている人は、外の世界・現実に戻った時に、自己肯定感が上がっているかもしれない。これができることが、演劇若しくはアートならではの特性ではないか。

例えば、日常で初対面からフランクに「古賀さん」でなく「こがきょ」と呼ぶことは難しい。でも、ワークショップの中のルール・優しいウソ・虚構として、仲良しのフリをしてワークショップネームで呼び合うことはできる。ルールの中でフランクに呼び合うと、親しくなった気持ちになる。仲良くなれたその気持ちの部分はウソじゃなく「本当」。ウソや虚構を上手に使うことで、本当の部分にアプローチできるのかもしれない。

ただし、現実ではウソをつかないこと。また、ルールが曖昧であると、傷つく人がいるかもしれないことに十分に配慮して行うべき。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換③

(参加者Bさん)

相手のちょっとした言動に落ち込むことがある。他者の目を気にしすぎてはいけないとわかっているけど、気持ちを切り替えられない自分に対し、「そのままでもいい。」「応援している。」というシャワーを浴びたことで、気持ちの和らぎを感じた。意識的に周りが声かけしてくれるのはありがたいし、自分もそうでありたい。

(参加者Cさん)

「ほめ言葉のシャワー」を実践した小学校教師が、学級崩壊を立て直したという事例がある。「ほめ言葉」を言うためには、相手を思いやり、いい所を見つけることが大切。今回のワークショップも最初は上手くできるか心配だったが、お互いを認め合いながらやることで、達成感を得られたように、社会全体が、相手を認め合い、もう少し寛容になってほしい。

(古賀さん)

合唱コンクールの時に人前で歌う緊張感や、絵が教室に貼られるなど、「文化芸術」に対するみんなのイメージに、「評価」や「恥ずかしさ」があるのかもしれない。人は、安心できる場所では良いパフォーマンスができるが、評価や否定される場では緊張して本来の力が出せなくなる。講座の最初には、参加者が楽しく過ごすための仕掛けとしてアイスブレイクを行う。ここは評価はされず、上手くやらなくても良い場であることを確認することで、次にチャレンジできるから。一つのものさしで良い悪いを評価しないことは、社会の中でも大切だと思う。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換④

（宮武さん）

ひきこもり状態であった過去の自分だと、今回のワークショップに参加することは難しかったかもしれない。例えば、時間内に意見をまとめたり、みんなの前で発表することで、失敗したらどうしようと感じてしまう。

一方で、誰も予想しなかったユニークな答えが出た場面がワーク中に起こったが、「これもありなんだ」と知れたことは、気持ちが楽になるきっかけになった。決まった答えを目指す癖がついている中で、今回のような答えを自由につくる場が増えると、僕は学校に行きやすくなったかもしれない。「答えはなんでもいい」を積み重ねられる場は意外とないと思う。

（参加者Cさん）

学校は「評価」しないといけない。評価のためには数値化。数値化のためには、テスト。テストのためには「答え」が必要だった。しかしそれは、「個人」を認めることになっていないと思う。

（古賀さん）

例えば、特別支援学校は障害の種類や程度が違うため、生徒一人一人に対し先生が個別に対応する。ワークショップも、この場の人たちがどうすれば不安を感じずに一緒に楽しめるか、一つでない答えを個別に考えることで、初めはバラバラに過ごしていた参加者が、興味を惹かれ、いつの間にか全員がひとつになっていく。宮武さんたちの支援の場もきっとこの感覚に近いのではないか。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換⑤

（参加者Dさん）

舞台上で華やかに演じるだけが演劇ではないと、古賀さんがおっしゃったことについて。私は華やかな演劇に憧れていただけかもしれないと気づいてしまった。ただ、演劇が持つ本来の姿や力に惹かれている自分もいるため、気持ちを整理したい。

（参加者Eさん）

小学校にワークショップを届けたい。「ワークショップ」という安心安全で守られた場だからこそ、自由な考えや思いやりがうまれた。答えはひとつでなく評価が絶対でないことを知る機会を子どもたちが経験することで、他の時間にとっても大切な「種」になる。

（参加者Cさん）

子どもたちと常に一緒にいる先生方の意識を変えるためにもワークショップに参加してほしい。先生の第一印象について生徒に答えてもらう「イメージ玉入れ」なんておもしろいかもしれない。教師、親、生徒の枠を超えて、風通しの良い関係性づくりの仕掛けとなり、地域で子どもを育てることにつながると思う。

（古賀さん） 人と人とのつながりを遊びをとおしてつくることは、文化芸術が得意とすることである。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換⑥

(参加者Bさん)

実現可能か別として、破綻しかけた関係同士でワークショップをするのも効果的だと思う。不登校の娘がいて、自分も鬱状態になったことで、家族との関わりが辛いと感じる時期があった。感覚や価値観が違うため、お互いが何を言っても否定的に捉えてしまう。家族なのに宇宙人と話しているようだった。

これがもし、ワークショップの場であると、虚構・遊びだからと割り切って、話ができたかもしれない。固まった感情が言うことを聞いてくれない現実の状況をほぐすことで、自分が思っているほど深刻でないことを体感してみる。家庭、学校、職場など様々な場所でこうした場があれば、と想像した。

(宮武さん)

虚構、ウソの場だから出せる場合もあると思う。すべて正論というのが、しんどいこともある。

(古賀さん)

本来の目的ではないものの、参加者が楽になるセラピー的な要素も演劇やワークショップにはあるように思う。

今回のワークショップと社会課題が繋がる可能性について意見交換⑦

(古賀さん)

ワークショップをつくって試してみた経験は、新し価値観に気づけたり、人と人をつないだり、自分以外の誰かや社会に対してこんなことができるかもという可能性を広げてくれたりした。

今回つくった19のワークショッププログラムは、みんなで作り上げた宝物。これからも色々な場で活用しましょう！

(宮武さん)

「自分ごと」というテーマは、答えが自分の中にあるため参加しやすかった。今回のワークショップの考え方は様々な場面で有効であり、この場を経験することで人は耕され成長していくと思う。

こうした安心安全の場が体験できる機会を増やしていくためにはどうすればよいかが、この先のテーマになるかもしれない。

古賀今日子さんから講座を終えての所感

「ワークショッププログラムを作りたい」という話をいただき、最初は随分悩みました。私自身は長年演劇に携わっており、演劇的な手法を使って表現やコミュニケーションを生み出す場づくりをしてきました。その中で常に考える軸としていたのは、「わたしにとって演劇とは何か？」という問いでした。しかし、今回の講座の参加者は「演劇人」ではなく、このような活動に興味がある方々が対象だった為、ワークショップを作るための材料、元となる素材を何に定めるか。私は、そのはじめの一歩で立ち止まってしまったのです。演劇じゃないとしたら・・・いったい何を場の真ん中に置けば良いだろう。と。

「わたしにとって、ワークショップとは何か。」「プログラムを作る、とは何なのか。」

と考えるうちに、私はワークショップは「自分」と「自分以外」を出会わせる仕掛けを作ることだと気づきました。それが演劇であろうとなかろうと、関係ない。そうだ、「自分」を材料に作り始めよう。そう決断できた時に、ワークショッププログラムを作成してみるという行為は、自分の内側を見つめなおす事であったり、他者の背景に思いを馳せることだったり、それぞれの「ちがい」をそのままに、いかに楽しく出会い、おおらかに受け止めていくか・・・それってつまり、「人と関わりながら生きていくアイディア」を安全な場で、次から次に試してみる実験なのだと整理がつかしました。

古賀今日子さんから講座を終えての所感

そして、それは私の言葉でいえば「演劇ワークショップ」そのものといえる行為だったのです。自分の活動の意味を改めて気付かされる機会となりました。なんだ、結局演劇だ。と、ホッとしました。それならば、出来そうだと。

参加者の皆さんは、実に軽やかに、楽しそうに自分の中を探求し、他者と言葉を交わし、知恵を出し合いながら、19個のプログラムのアイデアを生み出しました。どのプログラムも遊び心があり、優しさがあり、自分の弱い部分を見つめる視点がありました。この場に集う人たちの人生が少しずつプログラム作りに反映されていく様子が感じられました。

最終日には、そのうち4つのプログラムをお互いに体験しました。全身で遊び、大いに笑い。同時に心のチクリと痛む部分がやさしく癒されていくような遊びの時間に感動し、町に劇場がある、文化芸術が暮らしのそばにあるって、こういう事なのかもしれないなと思いました。

このような場が、町の中にさまざまな形で、いくつもあれば。きっとその町は健やかだ。

来た時よりも、力の抜けた、その人らしい笑顔で「またね！」とそれぞれの暮らしに戻っていく参加者のみなさんに、大切なことをたくさん教えていただいたような3日間でした。

アンケート結果

3/16【第4回】「よこぐし」のアートマネジメント講座アンケート

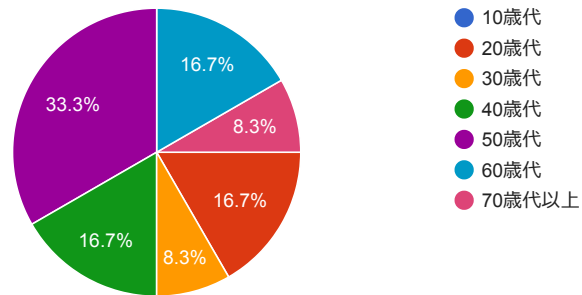
12 件の回答

[分析を公開](#)

年齢を教えてください。（任意）

[コピー](#)

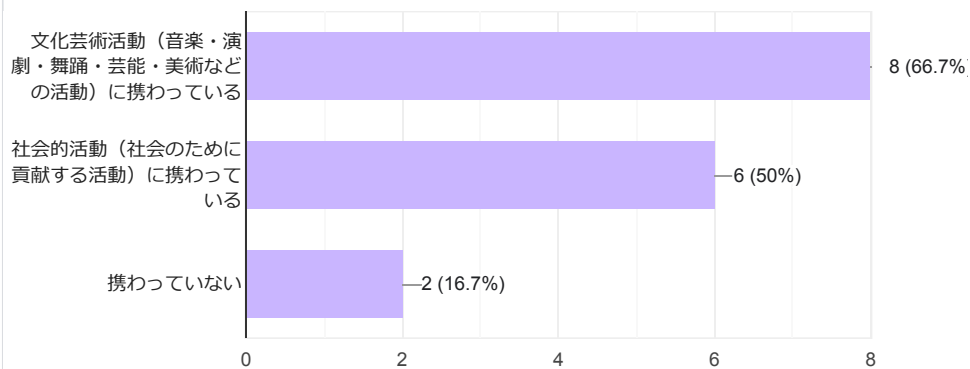
12 件の回答



あなたは文化芸術活動または社会的活動に携わっていますか。

[コピー](#)

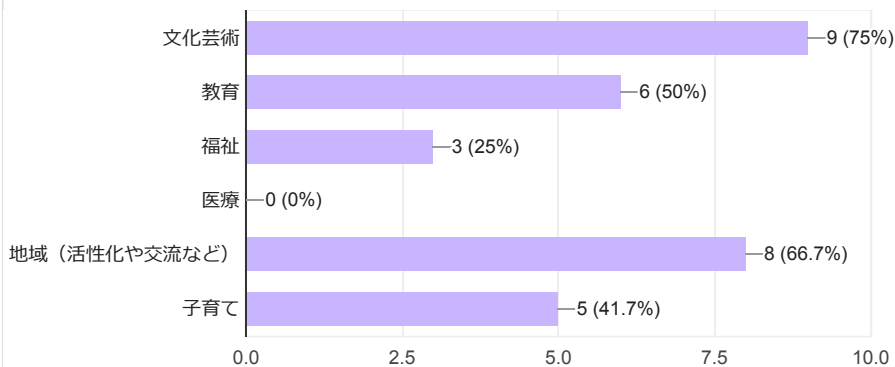
12 件の回答



あなたの活動と接点やつながりがある分野はありますか。

[コピー](#)

12 件の回答



今回の講座を受けて、感じたことや気づいたことなどについてお伺いします。



自分たちがつくったワークショップを实践して、感じたことを教えてください。

9 件の回答

自分一人で全て作らなくても助けられて形になる。

まだまだ枝葉をつけられそうなワークショップでした。

ルールが単純な方がいいなと思いました。

やりながら「もっといい方法はないかな？」とどんどん欲が出てくる→それは参加して下さる皆さんと一緒に作ってくれているから。
ワクワクが広がり、もっと楽しみたいと思える。

思わず笑いがこみ上げた。

ワークショップの完成度の高さに驚いたとともに、誰かの困りごとが元になったワークだったので、困りごとを受け入れてくれる温かさを感じるものだったと思います。

アイデアを出してワクワクできた。こがきょんと一緒にやれて楽しくてしょうがなかった。ペアに恵まれました。

「演劇」は自分の感情を耕す、掘り起こすことができる。

実際やってみる上で、どうしようと思えることも多かったが、みなさんがあたたかく受け止めてくれて嬉しかった。実際体験することが大事だと思った。

他のグループがつくったワークショップに参加して、感じたことを教えてください。

12 件の回答

いろいろな役割があると思いました。

それぞれ他のグループも作品も、やってみるとなかなかおもしろかった。

面白かったです。

大人なのに、こんなに楽しんでもいいんだと思えた。なめたんかが、とてもキセキ的な、たんかになったので、家族や仲間と一緒に遊んでみたいなと思いました。

もののふさんみたいなこわし屋みたいな人もおもしろいなと思いました。

優しい人たちばかり（演劇的そう見えるように振舞える）

悩んでいる時、改善策もいいが、その状態のいいところを伝えてあげるのはすごくいいかもと思った。

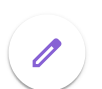
ワークショップの完成度の高さに驚いたとともに、誰かの困りごとが元になったワークだったので、困りごとを受け入れてくれる温かさを感じるものだったと思います。

それぞれの個性があって良かった。よく考えられていました。

多種多様なアイデアに満ちあふれている。

案を見ていただけでは創造していなかったおもしろさがあつた。ちょっと緊張もしたが、思い切って参加してよかった。

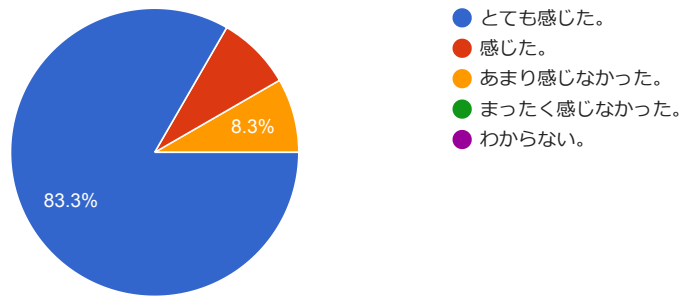
それぞれの心の中にある課題がにじみ出ていた。そしてとてもヒントになった。



自分たちがつくった又は参加したワークショップが、ひきこもりなど様々な社会課題に、アプローチできる可能性を感じましたか。



12 件の回答



上記のように答えた理由を教えてください。

12 件の回答

答えが 1 つじゃないから。

ワークショップの可能性をさがすのが、今回の参加の目的でもありました。

皆が楽しんでいる様子がわかったから。

当事者本人には、時期がくるまでは難しいかもしれないが、家族にアプローチできそう。
不登校、ひきこもりは家族も変わらないといけない所があります。

和気あいあい

「肯定的、ポジティブ変換。正解がない、もしくはどれも正解であること。」が伝えられる。

極度に自信を失った人などに、今の自分も悪くないと認めてもらうきっかけがもしかしたら作れるかも。

ただ、宮武さんが言っていたように、嘘で言っても見抜かれてしまうし、助けにならないかもしれないと考えると難しそう。

でも何かいいことにつなげたいですね！

そこまでのつながりが上手くイメージできなかった。

相手を認め合える点と、当事者になれる点

「ひきこもり」は人との接点を持つ機会が失われている状態なので、「ひきこもる」前に自分の心の多様性に気がついてほしいし、学校教育の中にも導入すべきと考える。

肯定すること、声に出すこと、実際に言ってもらうこと、一人ではできないので、そういう場があることは大切だと思った。

学校教育の中で人の心が狭く小さくなっている。

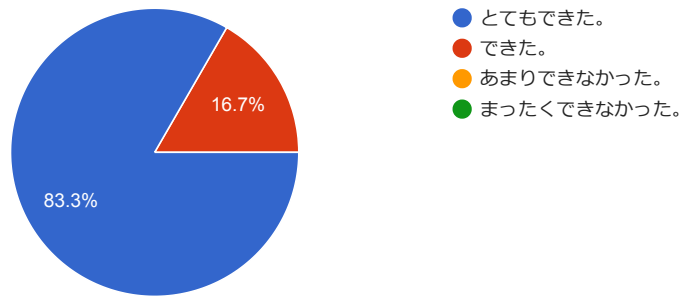
ワークショップやゲームという枠を作って、その中で（安心安全）認め合う、いいじゃないと思うことで、優しさが生まれると思う。だから小・中学校のセンノウされる中で枠を作ってやってほしい。



自分を見つめ直す、違った価値観と出会う、新たなつながりを生み出すなど、文化芸術活動が人や社会に与える影響についてイメージできましたか。



12 件の回答



印象に残ったことや大切に感じたことなど、講座に関して意見や感想があればご記入ください。

11 件の回答

とても楽しかったです。ありがとうございました。

みなさんが考えたワークショッププログラムを全部やってみたかったです。ありがとうございました。

あいさつで、手で握手だけでなく、いろんな部位であいさつするのが楽しめた。

答えはないんだなと思いました。

人と人が出会うこと。出会いをつながりに変えるには、空間、時間、同じ経験が大切だと改めて感じた。

華々しさだけではない、演劇そのものの持つ力（こがきょんさんの話から）
私は子役になりたかったから、そんな私は大人になってしまったら劇をする意味は本当はあまりないのにと感じる時がある。でも、演劇自体の力は魅力的でもある。
社会課題にも興味ある。いい感じで演劇を好きになりたい。

文化芸術を介したワークショップによって、自分や社会の常識が、その間だけでも取り払われる感覚を体験できたのは貴重な機会でした。

「嘘から出たまこと」「全部いいじゃない」信頼できる場所づくりだったなと感じました。
相手を認め合うことで信頼関係ができていくのかなと思いました。ありがとうございました。

ワークショップの体験、演劇はコミュニケーションを活発化して、ひいては元気なダイバーシティな国民性を生かして、社会性、エーストにも平和と平等を継続できる社会になるのではないかな？

現実の生活の中では難しいことも、文化芸術、演劇やWSなどを通して表現できることもあると思う。頭の中だけでは煮詰まってしまうことも、外に出すことで和らぐこともあると思う。

「いいじゃない」と認められる、心の（いい意味で）揺らぎ。
気づきのきっかけ。
安心安全と思えると、やってみようと思う気がする。
ヒトトコ宮武さんが話されてうれしかった。
こがきょんさんのファシリの手さで、場の雰囲気の良いさを感じた。

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。 - [利用規約](#) - [プライバシー ポリシー](#)

このフォームが不審だと思われる場合 [報告](#)

Google フォーム

