



2013年
6月26日号
NO 3号

♪じんけんワンだふる&
ニャンだふる♪

学びのホームグラウンド じんけん楽習塾



OYA OYA 通信

第3回目 6月12日の報告
「ナショナリズムって、どういうもの？」北川知子さん（大阪教育大学 非常勤講師）

前半は「日本代表チームをつくろう!」、後半は「近現代史@日本と東アジア 体験ゲーム」



をしました。日本代表チームをつくろう」は、グループに分かれて日本代表の条件を考えていくものです。極秘指令をもらった人は、そのカードの指令に従ってグループワークに参加していきます。国籍?日本語?実力?いろいろな議論が起きたようです。

後半のゲームは、1910年生まれのJ(日本人)K(朝鮮人)男女、学歴などが指定されたキャラクターになって、すごろく上で1920年から50年代を疑似体験するゲームです。

私はシベリアに抑留され一生を終えた人生でした。現実に声をあげることができないまま死んでしまったたくさんの命があるのだと思いました。この教材をもっと深めたいと感じました。(ぽん)



【みなさんの感想】



■私は国籍に関わらず、人が自分のやりたいことができたらいいな、と思っています。だけど、今日の日本代表の条件には悩みました。スポーツの世界で外国人が「日本」代表として活躍して「日本」が勝利したことになるというのが、ずるい気がするからです。身体も小さく身体能力も外国人より低い(必ずしもそうとは限らないが)日本人が自

分たちの知恵や工夫で勝った方が値打ちあるのところがうかと思えます。でも、ずっと日本に住んでいるけれど日本国籍はもっていない外国籍の人は、日本代表として活躍したい場合もあるやろうなあ、とも思います。日本に住んでいなくても運動能力が優れていて日本のチームにスカウトされて、報酬が多くなることを望んでいる人もいるかもしれない。そもそも「日本人」ってなんやろうとも思いません。私は一応「日本人」だけど何代か祖先には外国の人もいてるかもしれないし、『近現代史@日本と東アジア体験ゲーム』の私は朝鮮男性で波瀾万丈の人生でした。実際そんな目にあってないから言えるのかもしれませんが、辛い人生になった時は燃えて、ここから人生挽回するぞという気持ちになりました。

- ・辛くても レジリエンスで がんばるぞ
- ・ぜひひとつ このすごろくが欲しいです
- ・ええのかな?日本を勝たす外国人
- ・アメリカに なでしこ勝たらうれしいな
- ・すごろくで 朝鮮女性 不利だった
- ・スポーツは あんまり性格関係ない

■国の代表チームになる条件 競技や国によって様々であることを知りました。国籍は重要であるとは思わないが、何等かのルールがないとお金のある国が優秀な選手を集めることができ クラブチームと同じ現象が起きることになるので、やっぱり国籍は条件として必要なあとに思いました。後半のゲーム 朝鮮人として生まれ日本に向かうがたどりつけず 日本に入り、カードをひきたかった。

■前半のワークは激論で楽しかったです。代表を選ぶときに、様々な視点があり、考え方も多様なのかと。立場によっても変わる。後半は、すごろくで手軽ですが、戦前戦後の事が少し感じれ



ました。戦後ってもっと劇的なのかと思ってましたが、そうでもなかった。たまたまかな？

■日本代表になる条件は国のことを考えるうえでとてもわかりやすかったです。グループで議論することも楽しかったです。すごろくは当時の人の暮らしや状況をふまえたカードはよくわかった。ゲームとしてはもう少し、おもしろみや選択して財産をかせいでいくなどのステップアップしていくシステムが必要だと思った。

■近現代史体験ゲーム、ハラハラさせられました。色つきのマスに止まるたびに命や財産が減っていき、生き残りたいという思いが湧いてきました。ゲームをしながら当時の人々の感覚に少しずつなっていくと思います。色つきのマスがもっとたくさんあると、間延びすることが減るかと思いました。

■・近現代史@日本と東アジア体験ゲームは歴史や当時の朝鮮、南米、外地、日本、満州の事を知らないと選択するときに困ったし、指示カードの意味をグループで深められないとただのすごろくになってしまう。少し難しいかな？

・ワールドカップの役割分担では、役になりきり取り組んだが、役などを関係なくしたらどんな結果が出たのかなと気になった。“日本代表”の定義は・・・

■講義を聴く形式ではなく班ですごろくをしたりする形式だったので楽しかった。最初のゲームでは、各国の代表になるには国籍（帰化）などは必要であると感じた。（勝利主義になりいろんな国の人に国籍を与えてしまうと、国どうしの試合の意味がなくなり、応援する人の愛国心もなくなると思った）各スポーツによってルールは違うが、各スポーツでちゃんとしたルールが必要であり、今後少しずついろいろなスポーツでルールが変わっていくだろうと思う。

■・前半のは、役割をはずしてからあらためて自分たちの考える「日本代表チームの条件」を考えてもおもしろそう。

・すごろくはおもしろかったけど複雑…。思い切ってJとKのちがいにしぼる？

・「知識」と知っていることと「想像力」「共感力」のような感覚的なものの両方が大事。

「共感力」←いくら感性があっても知識がなければ想像もできない。

■ナショナルチームの選抜条件とても難しかったです。自分の思いと似た役割カードで良かったけれど、他の意見におされて主張をつらぬけなくて残念！すごくゆさぶられた感じです。

■すごろく、当時の人たちの生活が少しわかったような気がしました。選択する権利がないKの人たち。さらに弱い立場の女性。☆とかチェックマークがどんどん減らされていく。早く亡くなる人も多かったのかと思います。「政治と権力の歴史しか学ばない」と最初に説明された理由がわかった気がします。できたら「ゴール」とか進むところが迷いまくったので、わかりやすくてできればと思いました。

■最初のゲームをしたときに、「日本代表のチーム」であること条件に「日本国籍の人」というしぼりがあることを、とても当たり前だと思っていることに気づいて、日頃は意識していないけれどびっくりした。ただ、何のためのナショナルチームなのか？と思うと分からなくなる。2つめのゲームでは、朝鮮で大儲け→終戦と同時に財産を失い日本へ→朝鮮戦争で景気がよくなり安穩に暮らす（終了）という流れで、こういった日本人は多くいたのだらうなと思いました。私の祖父母も中国（南のほう）の引き揚げ者なので、他人事と思えなかったです。

■ゲームを通して日本代表の条件について考え、自分の潜在意識の中で何を条件としているのかがわかった。すごろくの人生ゲームはすごくリアルな歴史に基づくゲームで楽しくもありましたが、複雑な思いとなりました。



★2 回目のヒロさんより質問への回答がよせられました
質問への回答ですが、感想のところに「体を変えて違和感は解消されるのか」というような疑問を書かれている方がおられましたね。トランスジェンダーで体を変えたい人は、大抵の場合は体を変えると納得して違和感は軽減したり解消したりするのですが、性自認が曖昧だったり揺れている段階で一気に体を変えてしまい、後悔している人もOではありません。しかし、体を変えることは、トランスジェンダーの生きやすさに繋がる手段として有効な方法のひとつではあるとは思っております。