

「アジア遠隔教育プロジェクト」日本語マルチメディア教材の開発について

清水政明・小松恭子・藤本かおる・馮秋玉・宮田剛章・西郡仁朗

0 はじめに

本稿は、東京都知事本局を中心とする「アジア遠隔教育プロジェクト」の一環として行われた日本語マルチメディア教材の開発について報告するものである。本教材は、本学で既に開発された日本語超上級マルチメディア教材『夢を紡ぐ街―東京―』¹のコンセプトを踏襲し（西郡 2004、西郡・篠崎 2004）、「東京都から世界に発信する日本文化とそれを担う若者たち」、「独自の文化を育む都内各所の地域紹介」というテーマで開発した日本語中級マルチメディア教材である。以下、本教材の開発の過程についてその概略を述べ、コンテンツ主導型、且つ学習管理等各種ニーズに対応可能な教材開発の手法を提案する。

1 概要

本教材の開発は、清水の担当する首都大学東京大学院人文科学研究科開講科目「日本語教育学特殊研究Ⅰ・日本語教育学特論Ⅰ」（平成 17 年度）におけるプロジェクトワークとして行われ、当該授業における小松・藤本・馮・宮田との議論を前提に進められた。また、全体の調整、素材収集作業を清水と西郡が行った。

作業手順は、1. コンテンツ選定、2. 事前インタビュー・現地素材収集、3. スクリプト作成、4. 本番撮影、音声等素材収録、5. 問題作成、6. LMS (Learning Management System : 学習管理システム) との統合と編集という 6 つの段階に分けられる。以下、それぞれの過程について詳説する。

2 コンテンツ選定

「東京都から世界に発信する日本文化とそれを担う若者たち」、「独自の文化を育む都内各所の地域紹介」に相応しいコンテンツとして、今回、1. 日本が誇る「アニメ文化」を担うアニメキャラクターとそのテーマパーク（多摩市サンリオピューロランド）で働くダンサーへのインタビュー、2. ダンサーが日々活躍し、芸術色豊かな地域性を誇る多摩センター地区の紹介、3. 日本の「ものづくり文化」を担う若き技術者へのインタビュー、4. 「ものづくり文化」の発信地大田区の地域紹介、という 4 つを選択した。

¹ <http://japanese.human.metro-u.ac.jp/mic-j/TokyoDW/default-ie.html>

日本で学ぶ留学生、及び海外で学ぶ日本語学習者へのコンテンツを考えるとき、まず学習目的の観点から、対象となる学習者の需要が総合日本語教育（JGP: Japanese for General Purposes）と目的別日本語教育（JSP: Japanese for Specific Purposes）のいずれに属するかを見極める必要がある²。今回のように学習内容の専門性が問われない JGP を考える場合、会話場面の設定等によるプラクティカルな面を重視した内容と、日本事情・日本文化の紹介といったコンテンツ主導型の内容が想定されるであろう。中でも日本事情・日本文化の紹介を考える場合、文化的事象の中でも、従来主に社会の支配的な文化（メインカルチャー）が取り上げられることが多かった。一方、アジア諸国で「キティーちゃん」をはじめとするアニメキャラクターが絶大な人気を博しており、アニメや漫画を理解したいという要求から日本語を始める学習者が跡を絶たない昨今において、下位文化（サブカルチャー）と位置づけられる文化事象を日本事情・日本文化紹介のコンテンツとして取り上げることが求められている。そこで今回、海外の日本語学習者の大きな学習動機となりつつある日本の「アニメ文化」を発信する拠点の一つとしてサンリオを取り上げる。また、海外からの研修者が常時派遣され、日本を代表するものづくり文化の発信地である大田区を取り上げ、そこに伝承される様々な分野の技術をマルチメディアの利点を最大限に活かしつつ紹介するという内容を考案した。

実際に行われたインタビュー内容そのものはやや専門的な部分を含んでおり、一部 JSP 的要素を包含していることが一見して明らかである。しかし、学習者層の多様化と共に学習動機も多様化する日本語教育の現状を鑑み、下位文化的要素として位置づけられるやや特殊な分野をコンテンツとして取り上げる際、ある程度の内容の偏りは避けられないものと判断し、あえて当該コンテンツの開発に着手した。

まず、サンリオピューロランドで活躍するダンサーへのインタビューに関しては、日本国内のみならず海外にも厚いファン層を誇るアニメキャラクターの生みの親である「サンリオ」で活躍するダンサー安福由美子さんへのインタビューという形式でコンテンツ開発を行った³。

ダンサーの活躍する多摩センター地域の紹介内容として、芸術、学問といった地域性を特徴付ける多摩中央公園、首都大学東京、多摩市内を流れる川を背景に、多摩センター地域の様子を安福さんに語ってもらうという形式を採った⁴。

次いで、ものづくり技術者へのインタビューに関しては、セントラル技研工業株式会社

² それぞれの訳語は小池編集主幹（2003）に準ずる。

³ インタビュー対象者の人選、撮影に際しては、東京都多摩市サンリオピューロランドの全面的な協力を得た。

⁴ 多摩市の協力の下、主に多摩中央公園で撮影を行った。

エンジニアの東浩明さん（ロボット開発担当）にインタビュー対象としてご協力頂き⁵、ものづくり大国日本の誇る技術について語って頂いた。

最後に、大田区地域紹介に関しては、680年の歴史を誇るとも言われる行事「水止舞」の紹介⁶、日本における海苔産業発祥の地「大森」と現在国の重要有形民俗文化財に指定されている海苔生産用具の紹介⁷、大田区のものづくり産業を官学が一体となって支援し、ものづくりを「文化」として推進する町の雰囲気（大田工学会のような組織の存在）を紹介し、ものづくりの現場である町工場の様子をマルチメディアを利用して学習者に提示するべく、セントラル技研工業(株)、(有)協同ゴム工業所、(有)羽田精光、(有)宮澤精機製作所、及び北嶋紋製作所にて素材収集を行った⁸。

3 事前インタビュー・現地素材収集

スクリプト作成に先立ち、まずインタビュー対象者に事前インタビューを行った。同時に、地域紹介で利用する画像素材の収集を行った。

ダンサーへのインタビューのポイントとして、ダンサーになったきっかけ、仕事の内容、やりがいのあるところ、大変なところ、アジアで大人気の「キティーちゃん」をはじめとするサンリオの誇るアニメキャラクターについて、ステージから伝えたいメッセージ等を準備しておき、事前インタビューに臨んだ。

同様に、ものづくり技術者へのインタビューについては、ロボット製作を始めたきっかけ、ロボットコンテスト等における受賞歴、開発したロボット、仕事のやりがい、苦労、ものづくりのモットー、将来の夢等に関して語ってもらった⁹。

特に大田区において事前インタビューを行った際、同時にものづくり現場の様子を伝える素材、また大田区の歴史を伝える行事等の素材収集に努めた。例えば、上述の「水止舞」の様子を同行事の舞台となった厳正寺で、国の重要有形民俗文化財に指定されている海苔生産用具を大田区郷土史博物館で、町工場の様子を伝える素材として、セントラル技研工業(株)にてロボット開発の様子を、(有)協同ゴム工業所にてゴム製電気ソケットの製作風景を、(有)羽田精光、(有)宮澤精機製作所にてそれぞれの製品と開発過程を、また北嶋紋製作所では北嶋社長自らによる解説の下、製作風景を撮影する機会を得た。ここに記して感謝の意を表する次第である。

⁵ 大田工学会（大田区自民党連合会議員近藤忠夫氏、東京工業大学教授鈴木正昭氏）並びに大田区産業経済部（産業振興課工業振興係長川上立雄氏）の全面的な協力を得た。

⁶ 関連資料の収集を含め、撮影に際しては水止舞保存協会（会長平林義正氏）の全面的な協力を得た。

⁷ 保存機関である大田区立郷土博物館の協力を得た。撮影に際しては、特に当館学芸員北村敏氏の協力を得た。

⁸ 撮影対象の選定、撮影に際して、大田工学会、大田区産業経済部の全面的な協力を得た。

⁹ 今回の事前インタビューは、西郡、清水が担当した。

4 スクリプト作成

事前インタビューの内容に基づき、スキット内容の開発を行った。まず、本教材が中級学習者を対象とすることから、基本的にスクリプト所収語彙を『日本語能力試験出題基準（改定版）』（日本国際教育協会・国際交流基金、2002）所収語彙の2級レベルまでに止めるよう努めた。しかし、ダンサー、ロボット開発技術者という職種の特殊性から、専門語彙が頻出することから、内容理解のキーワードとなりうる一部の専門用語に関しては、2級レベルまでの語彙にパラフレーズすることを敢えてせず、コースの内で説明する方針を採った¹⁰。

2つのインタビュー及び多摩センター地区の紹介は、基本的に対話形式を採り、大田区の地域紹介に関しては、ナレーターが最初と最後に出演し、本編部分はトピックに関連する映像に音声のみの解説用ナレーションが付加されるという形式にした。

上記の4トピックが、それぞれ3～4のセクションに分かれ、セクション毎に学習コースの設定が可能となるよう質と量を調整した。開発されたスキット内容は「資料1 スクリプト資料」に示した通りである。

5 本番撮影、音声等素材収録

ダンサーへのインタビュー、技術者へのインタビュー、及び多摩センター紹介の3つのトピックについては、現場でインタビュアー¹¹とインタビュー対象者が対話する様子を撮影し¹²、大田区地域紹介についても、最初と最後のシーンのみ現地で撮影を行った¹³。

インタビューシーンに関しては、基本的に出演者2名が対話する様子を正面から画面を固定して撮影したが、インタビュアーとインタビュー対象者それぞれのアップ映像を随所に挿入するべく、インタビュー対象者に関しては、適宜サブカメラでズームアップ画像を撮影した。同時に、当該箇所を別撮りすることも行った。画像の等質性を問うならば、やはり正面画像を撮影したカメラによる別撮り画像が選択の際優先されるが、談話的流れ（特に音声面での相対的ピッチレベルやイントネーション）の自然性を著しく損なう場合には、

¹⁰ スクリプト作成は、主に藤本、小松、清水が担当した。語彙のレベルチェックを行った上で、中級レベルから外れる語彙が出現した場合、宮田を中心に採用の是非を議論した。

¹¹ 今回、インタビュアー役、音声・質問映像収録に際しては、首都大学東京劇団「時計」所属富岡里江氏の協力を得た。

¹² 実験的に「川沿い」シーンの背景画像と会話シーンのクロマキー合成を試みたが、現地撮影のものと比較したところ、会話音声の聴取を阻害しないレベルの背景音が逆に臨場感を醸し出すことになり、結果、現地撮影のものを採用することとなった。

¹³ 今回の素材収集で使用した主な機器類は以下の通りである。デジタル映像撮影機（Victor DV Camcorder GY-DV300）、音声収録用マイク（Sony UHF Synthesized Transmitter UTX-B1, Sony UHF Synthesized Diversity Tuner URX-P1）、デジタル音声録音機（Sony Digital Audio Tape Deck DTC-300ES）、音響信号混合機（audio-technica Portable Multi Mixer AT-PMX5P）。

サブカメラの映像が優先されることは言うまでもない。

撮影中の作業は、対話シーンの画像、音声、日本語のチェック、及び静止画像の撮影の4つに分かれる¹⁴。特に今回のようにワイヤレスマイクでインタビュアーとインタビュー対象者それぞれの音声を収録し、ビデオカメラ内で合成する場合、カメラの内蔵マイクを利用する場合に比べて若干音声経路が複雑となるので、合成後の音声を常時チェックすることが重要である。

撮影最中にインタビュー対象者から内容訂正の要求が出される場合がしばしばあった。その場合、含まれる語彙のレベルをチェックした上で、第4節で述べた基準に則ってできるだけ要望通り修正するよう努めた。また各話者による語彙アクセントが辞書記述と異なる場合が散見されたが、明らかなアクセントの記憶違いと認められる場合を除き、談話の自然さを重視し、できるだけ話者の直感を尊重することにした¹⁵。

6 問題作成

以上に記述した素材を基にコースデザインを行った。基本的には、収集した素材をマルチメディアを用いて学習者に提示し、最終的にその内容を理解するというタスクを設定し、段階的に内容理解の助けとなる問題を解いてゆくという形である。開発過程においてここで必要となる作業は問題作成である¹⁶。

学習コースは、「ステップ1：会話映像の視聴」、「ステップ2：キーワードと背景知識の理解（説明の参照）」、「ステップ3：単語の聞き取り（スペリング穴埋め問題）」、「ステップ4：内容の理解（選択問題）」、「ステップ5：文・フレーズの聞き取り（スペリング穴埋め問題）」、そして「ステップ6：会話内容の再確認」から成る。現在一部のトピックに関しては、更に「練習1：学習単語の発音練習（音声入力）」、「練習2：ノンバーバルなポイントのチェック（説明の参照）」、「練習3：内容理解（音声入力）」を開発中であるが、目下実験段階である。以上の概略を図1にまとめておく。

ステップ1でまず映像をそのまま提示し、ステップ2では静止画像等を用いてキーワードとなる概念や固有名詞を簡単に説明する。この説明文で用いる語彙も中級レベルに統制する。3、4、5の各ステップでは、学習者へのフィードバックが可能なプログラムを利用し、文字入力及び内容理解のための選択問題を課し、その場でフィードバックを行う。

¹⁴ 特に静止画像の撮影は馮が担当した。

¹⁵ 例えば、「シアター」（英語「theater」）のアクセントとして「シアター」と発話される場合などであるが、当該分野の職業に従事する話者のアクセントが辞書の記述と異なる場合、当該分野において現在起こりつつある変化を如実に反映するものであると理解し、やはり自然性の観点から話者の直感を優先した。

¹⁶ 問題作成の作業は、清水がサンプルを示した上で、主に藤本、小松が担当した。

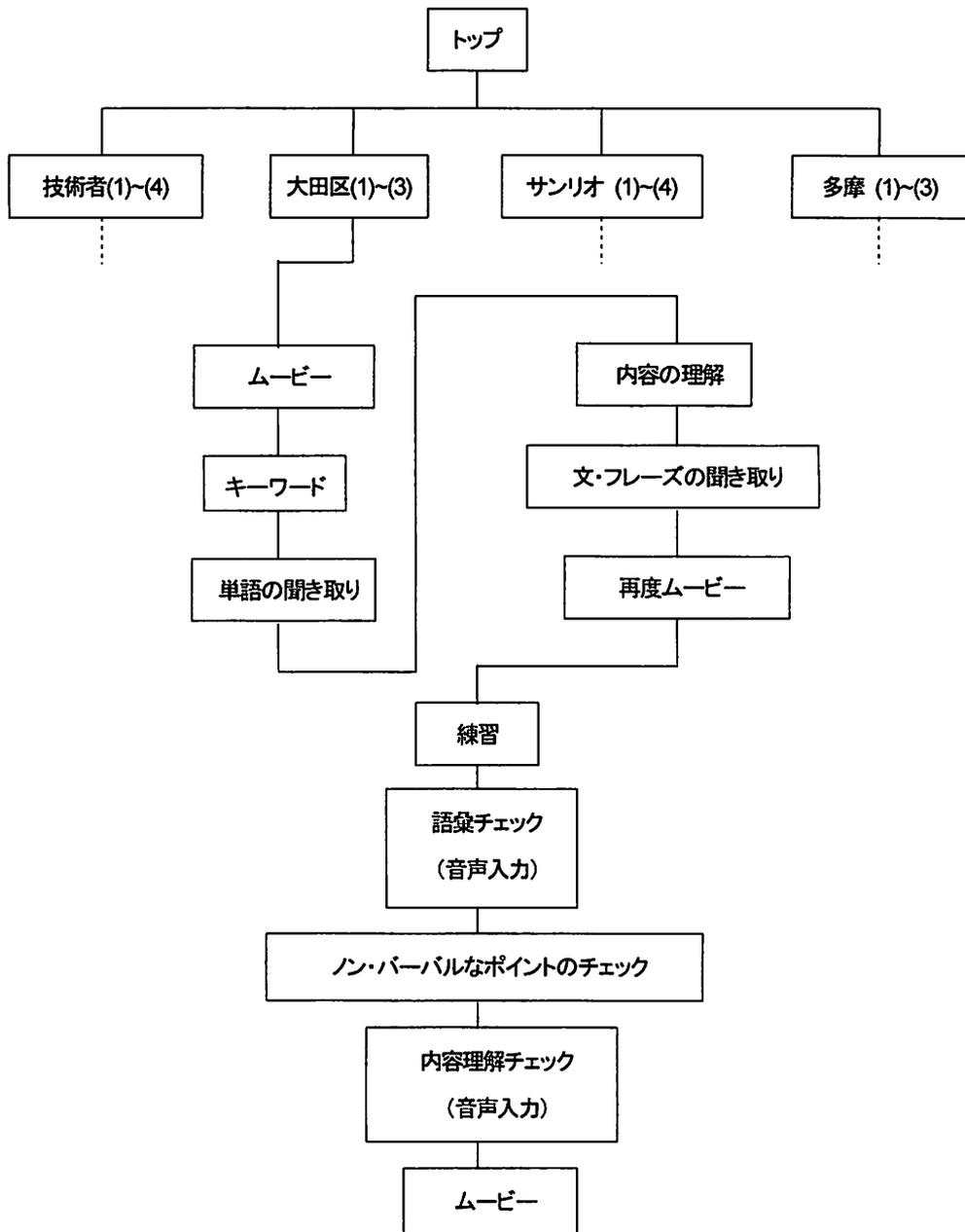


図1 学習コースの概略

※ 現在「練習」以下のメニューは一部のコースのみ実験的に開発中

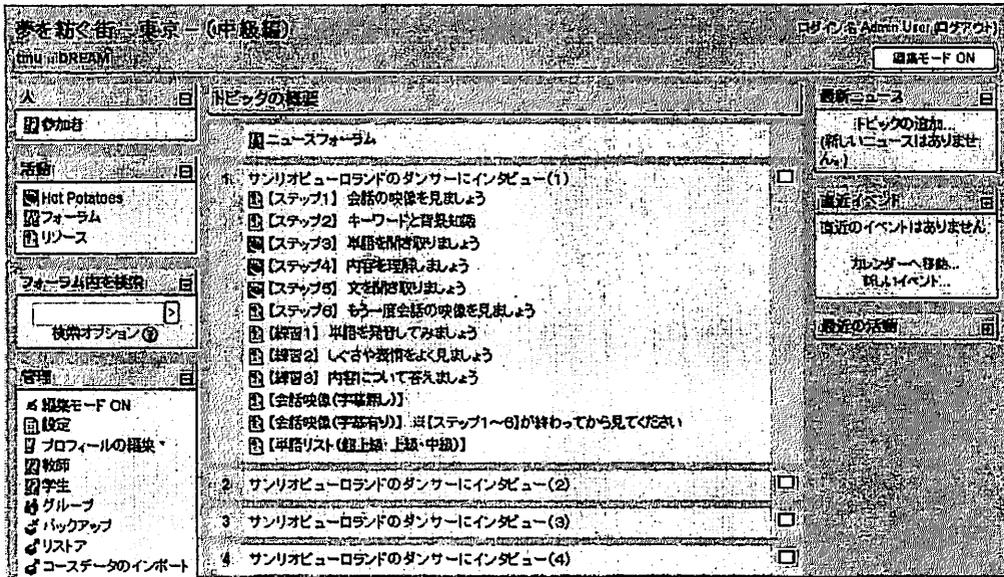


図2 トピック選択画面

そして、ステップ6において、最終的に内容がどれだけ理解できたかを確認するために再度会話映像を提示する。

現在実験的に開発中の練習部分も、基本的に内容理解の域を脱するものではないが、上記各ステップにおいて文字ベースで行ってきた、理解した内容の入力とフィードバックを、音声ベースで行う試みである¹⁷。学習者は学んだ単語を発音し、画面に出現する質問者の、内容に関する単純な質問に対して、マイクを通じて音声で答え、それが正解か不正解かのフィードバックを受けることになる。

7 LMSとの統合と編集

「アジア遠隔教育プロジェクト」の事前調査によると¹⁸、ウェブベースの遠隔教育を推進する台湾、韓国等アジア諸国では、教材の電子化及びマルチメディア化に加えて、学習履歴をはじめとする学習管理が可能であることが必須要素であると指摘された。そこで、今回、フリーウェアのLMSとして広く知られる Moodle¹⁹を採用し、コンテンツの組み込み作業を行った。

¹⁷ 音声入力とその評価という点、数年前までは大掛かりなシステムとデータベースを必要としたが、特に日本語を対象に考えるならば、簡単な評価のみであれば、近年パソコンレベルで手軽にプログラムの開発が可能となった。詳細は以下に述べる。

¹⁸ 例えば、2005年7月に台湾で行われた現地調査等。

¹⁹ <http://www.moodle.org/>



図3 LMSとマルチメディア素材の統合

まず、Moodle 上で、本稿「資料1」に示す「Title」毎にトピックを設け、6節で述べた各ステップを「リソース」あるいは「活動」として作成した。フィードバックが可能な問題作成が手軽に行えるソフトとして、例えば Hot Potatoes 等が広く知られており²⁰、ここではステップ3, 4, 5の問題作成に際し同ソフトを利用した。Hot Potatoes で作成された素材は同ソフトの書き出し形式のままモジュール化した上で Moodle に取り込むことができるので、非常に便利である。

Moodle を用いたコースデザインの問題として、マルチメディア素材との統合の問題がまず挙げられるであろう。静止画像であれば容易にリンクすることが可能であるが、動画、音声とのリンクがそれに比して非常に面倒である。今回は HTML ソースを直接変更することで対処したが（図3参照）、同ソフトの今後の改善が待たれる。

上述の通り、Moodle 上で各トピック毎にコンテンツを作成する場合、独自にウェブページを作成する「リソース」と呼ばれる類と、他の素材の取り込みあるいはリンクを行う「活動」と呼ばれる類のものに分かれ、それぞれ別階層に位置づけられている。ここで問題となるのは、「活動」と位置づけられる素材の場合、「ジャンプ」機能が利用不可能であり、今回のように学習者に順を追ってタスクを消化させるコース設定においては不都合となる点である。今回の場合は、各タスクが終了する度にコースのトップページへ戻る

²⁰ <http://hotpot.uvic.ca/>



図4 練習メニュー音声入力画面

よう指示を徹底することで対処しているが、この点も Moodle を利用する際注意を要する。

最後に、現在実験段階の「練習」メニューに関して述べる。現在 Windows XP には音声認識機能が標準装備されており、例えばフリーウェアとして利用可能な音声認識システム Julius²¹の Windows 対応プログラムなどを端末に組み込むことにより簡単な音声認識ソフトを作成することができる。同システムのウェブページで公開されているディクテーションプログラム²²などを参考に入力音声の文字化を行い、そのテキストと予め用意した正解テキストを照合することにより、簡単な正誤問題を作成することができる。それにより、図4に示すように質問者の動画像が出現し、そこで提示された問題に対し、回答を音声入力するようなソフトを作成することが可能である。現時点では、まだ動作そのものが不安定な部分を含んでいるため、今後引き続き開発を進めていきたいと考えている²³。

8 おわりに

以上に概要を述べた本教材の開発過程を踏まえ、以下に本教材の特徴について整理しておく。

1. 日本事情・日本文化紹介というコンテンツの中でも、今後学習者の学習動機として大きく発展していく可能性を秘めた下位文化（サブカルチャー）的要素にも配慮し

²¹ <http://julius.sourceforge.jp/>

²² 例えば、<http://julius.sourceforge.jp/sapi/Samples/JavaScript/dictpad.html> 等。

²³ 本プログラム開発に関しては、主に清水と瀧が検討中である。

つつコンテンツ開発を行った。

2. LMSとマルチメディアの統合による多種多様なニーズに対応可能な仕様を目指した。
3. 開発にあたっては、比較的容易に扱えるフリーソフトを最大限利用することにより、開発過程そのものを誰でも再現できるよう工夫した。

特に第3点について、システムの取り扱いやプログラミングに振り回されることなくコンテンツに重点を置いたCALL教育が今後より一層広く実践される一助となるべく、本稿の開発手法を提案するものである。

参考文献

- 大田区経営管理部広報広聴課「大森の海苔産業」(<http://www.city.ota.tokyo.jp/ittemiyo/rek/nori.htm>)
- 大田区立郷土博物館 (1993) 『大田区海苔物語』
- (1994) 『工場まちの探検ガイド』
- (1995) 『重要有形民俗文化財 大田区及び周辺地域の海苔生産用具』
- 月刊ポータル編集部 (2004) 「河川文化の語り部たち (23) 雨止め祈願として伝えられる「水止舞」は願いを叶えた仏様への感謝から始まった」『月刊ポータル』36, pp.54-5 [水止舞保存協会提供資料]
- 小池生夫編集主幹 (2003) 『応用言語学事典』, 研究社
- 鈴木正昭 (2004) 『技術技能の伝承とグローバル化 —その課題と将来性—』日本機械学会講演会 (No.04-50, 2004年8月27日, 大田区産業振興会館) 資料
(<http://www.jsme.or.jp/icm/jp/lecture/2004/lecture20040827/trans827.files/frame.htm>)
- 多摩川誌編集委員会 (1986) 『多摩川誌』, 建設省関東地方建設局京浜工事事務所企画, 財団法人河川環境管理財団発行
- 西郡仁朗 (2004) 「新しい日本文化論と日本語教育のためのマルチメディア・コンテンツ『夢を紡ぐ街—東京—』の研究開発」科学研究費補助金基盤研究C(2)研究成果報告書, pp. 11-17
- 西郡仁朗・篠崎晃一 (2004) 「新しい日本文化論と日本語教育のためのマルチメディア・コンテンツ『夢を紡ぐ街—東京—』スクリプトとヒント」科学研究費補助金基盤研究C(2)研究成果報告書, pp. 77-157
- 平林義正 (2004) 「民謡と民族芸能のルーツを訪ねて (28) 六百八十年前より伝わる厳正

寺水止の舞（東京都大田区）『音楽鑑賞教育』7, pp. 26-7 [水止舞保存協会提供資料]

- Neri, A., Cucchiarini, C., and Strik, H. (2001) *Effective feedback on L2 pronunciation in ARS-based CALL*, Paper presented at the workshop of the Computer Assisted Language Learning, Artificial Intelligence in Education conference, San Antonio, TX
- Shimizu, M. and Dantsuji, M. (2002) *A Model of Multimedia-Based English CALL Contents for Japanese Students*, Paper presented at the 6th World Multiconference of Systemics, Cybernetics and Informatics, Orlando, USA

資料1 スクリプト資料²¹

Title: サンリオ（1）

Mov: キティグッズ

BG Sound:

N: 可愛くてユーモラスなキャラクター。日本には、たくさんのキャラクターがいて、子供だけではなく、大人にも人気があります。今日は、そんなキャラクターと一緒に仕事をしている女性を紹介します。

Mov: ピューロランド

BG Sound:

A: ここは、東京多摩市にあるサンリオピューロランドです。今日はここで働いている方に、色々な話をうかがいます。

Mov: サンリオインタビュー（1）

A: はじめまして、今日はどうぞ宜しくお願いします。

B: 宜しくお願いします。

A: まず、お名前をお願いします。

B: はい、安福由美子と申します。

A: お仕事は何ですか。

B: はい、「サンリオピューロランド」というテーマパークでダンサーをしています。日本には色々なテーマパークがありますが、ピューロランドでは外国の会社ではなく日本の企業によって作られま

²¹ 本資料中「Mov:」は当該箇所で使用した動画画像素材の仮称、「BG Sound:」はスクリプト内容を背景音声として別撮りの動画画像素材と共に使用することを示す。また、「A:」はインタビューアー、「B:」はインタビュー対象者、「N:」はナレーターの発話を指す。

した。日本オリジナルのテーマパークです。中には、アトラクションやシアター、キャラクターの家などがあります。子供だけではなく大人も一緒に楽しめます。

A: そうですか。館内にはたくさんのキャラクターがいるんですね。

B: そうです。子供たちはキャラクターと遊ぶこともできます。どのキャラクターも子供たちは大好きですが、中でも一番人気があるのはキティちゃんですね。

A: キティちゃんは猫のキャラクターですね。

B: はい、そうです。ピューロランドにはキティちゃんの家もあるんです。

A: 最近では、日本だけでなく、アジアやその他の国でも人気があるそうですね。

B: ええ、そうなんです。ですから、ピューロランドには、日本国内だけではなく、色々な国の方が訪れます。

Title: サンリオ (2)

MOV: サンリオインタビュー (2)

A: ダンサーをしているということですが、具体的にはどんなところで踊るのですか？

B: 館内にはシアターがいくつかあります。そのステージで、キティやシナモンをはじめ人気キャラクターが登場するライブショーやミュージカルに出演しています。

A: キャラクターと一緒に踊るんですか。それじゃ、例えば、キティちゃんと共演することもありますか。

B: はい。私もキティちゃんが大好きですから、同じステージに立てるととても嬉しいです。

A: それは楽しそうですね。安福さんがダンスを始められたきっかけは何ですか。

B: そうですね・・・、私達が小さいころピンクレディーという女性二人組の歌手がいて、人気があったんです。その歌と振り付けが大好きで、よくまねをしていました。その頃、女の子はみんなピンクレディーに憧れて、まねをして、踊っていたんですよ。

A: わたしも見たことがあります。

B: (上記にうなづく)

中学生になって、見学した学校のクラブがダンスのクラブでした。面白そうなので入ってみました。その後、高校でもダンスクラブに所属し、短大では舞踊を専攻し、ずっとダンスの勉強を続けてきました。特に中学、高校のクラブでは先生がきびしく、練習も大変でしたが、ダンスの基礎をみっちり教えてもらいました。

A: それでは、今のお仕事は小さい頃からの夢だったんですね。

B: 今から思えばそうですね。

Title: サンリオ (3)

Mov: サンリオインタビュー (3)

- A: 学校を卒業してすぐにピューロランドで働き始めたんですか。
- B: いいえ、しばらくは芸能プロダクションに所属して、教育のビデオなどに出たりしていました。でも、どうしてもダンスの仕事がしたくて、ピューロランドのオーディションを受け、採用されました。
- A: そうですか。すぐに舞台に立てましたか。
- B: はい、幸いにもピューロランドに入ってから妖精フローレンスというライブショーの主演をやることができました。
- A: いきなり主演ですか！それはすごいですね。
- B: ありがとうございます。
- A: ところで、お仕事は毎日ですか。ダンサーと言うと毎日練習を欠かさないイメージがあって、大変だと思いますが。
- B: 舞台があるときは、日に2回～5回ほどステージに立ちます。ステージが終わった後も、ダンスの練習があります。ミュージカルですから、ダンスだけではなく歌も歌います。歌は以前、テレビの子供番組で、歌のお姉さんをしていたので、その時練習しました。
- A: こういうところは、休日が忙しいですね。
- B: そうですね。仕事のスケジュールは普通の会社で働いている人とだいぶ違います。3日出て1日休みという感じですね。お正月や夏休みなど、人が休みの時は休めません。
- A: それは大変ですね。
普段からダンサーとして何か注意していることはありますか。
- B: そうですね……。太ることができないので、健康管理には気をつけています。例えば、十分睡眠をとるようにしています。それに、夏でも日焼けをしないように注意していますね。
- A: なるほど。他にはなにかありますか。
- B: いいえ、特にありません。大好きなお仕事を楽しくさせてもらっていますので、それほど大変なこととはありませんね。
- A: 好きな仕事ということですが、ダンサーという仕事のやりがいは何なのでしょう。
- B: とにかく踊って何かを表現するというのが楽しいです。どうやったらうまく表現できるかじっくり考えて、同じ振り付けでも、それぞれ自分の個性を出せることがとても面白いと思います。
それに、例えば、私のこの衣装と同じ衣装をお母さんに作ってもらって、それを着てショーを見にきてくれる子供がいましたね。私のことを覚えてくれていて嬉しかったし、その子の衣装もとてもかわいかったですよ。

Title: サンリオ (4)

Mov: サンリオインタビュー (4)

- A: 先ほどもお話に出てきましたが、今海外でも大人気のキティちゃんについて、安福さんはどう思いますか。
- B: 私もキティちゃんが大好きです。そのキティちゃんが日本だけでなく、海外の人達にも気に入ってもらえて、とても嬉しいです。
- A: ステージの上から外国のお客様はわかりますか？
- B: はい、海外からのお客様は舞台から見ていて、リアクションで違いがわかるんですよ。でも、ことばが通じなくても一緒に写真を撮ったりキティちゃんと触れ合ったり、気持ちは十分通じ合います。
- A: それはすばらしいことですね。
安福さんの将来の夢を教えてください。
- B: そうですね。小さい頃からダンスが大好きで、今もずっと続けています。ですから、できればおばあちゃんになっても、ずっとダンスを続けていきたいですね。それから、最近では、ときどきダンスの振り付けのお手伝いをすることもあります。これからはもっと、ダンスの創作というお仕事にもかかわっていきたいと思っています。
- A: それでは、最後に、舞台の上から世界の皆さんにメッセージをお願いします。
- B: はい。舞台の上は、日常生活の空間とは違う夢の世界です。私達はその夢の世界の中で楽しく踊っています。是非皆さんも私達の夢の世界に来てください。きっと楽しいひと時と一緒に味わって頂けるとと思います。
キティちゃん達と一緒にお待ちしています。
- A: 今日はお忙しい中、どうも有難うございました。
- B: こちらこそ、どうもありがとうございました。

(以下、省略[※])

(しみず まさあき・首都大学東京准教授)

(こまつ きょうこ・首都大学東京大学院生)

(ふじもと かおる・首都大学東京大学院生)

(ふおん しゅうぎよく・東京都立大学大学院生)

(みやた たけあき・東京都立大学大学院生)

(にしごおり じろう・首都大学東京教授)

※ 他のスクリプトは、<http://nihongo.human.metor-u.ac.jp/~shimizu/index.html> より参照可能 (予定)。