

# ひとつのものをつくる

## —演劇作品作りの現場としての日本語の教室から—

Collaboration in Creative Works:  
Process of Drama Production in a Japanese Class

中山 由佳

### 要旨

本稿は、中上級以上の日本語学習者を対象としたオリジナルの舞台演劇作品を制作するクラスでの授業実践について述べる。本実践は、演劇作品制作活動を通し、抽象的な表現を他者に伝えられるような表現力の拡張、他者とのコミュニケーションについて内省し、より前向きなコミュニケーションを目指す。それと同時に、教室から社会に向けての発信をする、ということも意図している。授業の概要については、詳細を提示しながら、実践の上で見受けられた状況（①情報の共有の困難さ ②グループで合意を得ることの困難さ ③上演会における学習者の様子）を報告する。さらに、学習者の振り返りから、本実践の意義について考察する。

キーワード：演劇、協働、コミュニケーション、内省、外への発信

### 1. 演劇作品制作授業のめざすもの

本稿で述べる演劇作品制作という授業実践は、学習者が、対話を重ねながらオリジナル作品を協働で執筆し、上演するという活動である。本実践は、次のことを目的として掲げている。

- 演劇作品を作るという課題を通して、想像力を刺激し、学習者一人一人が持っている抽象的なイメージを、日本語で他の人に伝えられるような表現力を身につける。
- グループでの作品作りを通して、コミュニケーションについて考え、お互いの考えや立場を理解して、コミュニケーションできるような姿勢を身につける。

上記の考え方は、池田・館岡（2007）の提示した、日本語教育における協働学習について、①対等性、②対話、③創造、④プロセス、⑤互惠性の5つの概念要素に対応する。本実践は、第一義として、学習者同士の演劇作品というアート作品の協働制作活動によって、想像力をかき立て、駆使し、発信し、かつ、受信する。そして互いの違いから学び合い、より豊かなものを得ようとするという活動である。

プロセスということに関して、小林ら（2010）は、主に子どもの個人的発達と社会的発達をそのねらいとし、過程を重視した「ドラマ教育」を、上演を目的とした「演劇活動」とは区別している。「ドラマ教育」に分類されるものとしては、クリエイティブ・ドラマ、DIE（Drama in Education）、プロセスドラマなどを挙げているが、いずれも、即興的で、観客に見せることを目的としない。観

客を排除することに関して、ブライアン・ウェイ（1977）は、ドラマ教育の活動は、集中力が必要だが、観客の存在がそれを分散させて、妨げ、破壊してしまうと述べている。そのため、他人に見られる心の準備ができるまではそれを避けた方がよいと主張する。

しかし、本実践では、即興ではなく、台本を作成し、練習をして、観客に見せる、という形式を取る。クリスチャン（2003）は、演劇プロダクションの目的として、①最高の質を求める劇を作り出すこと②価値ある学びの体験を学習者に提供すること③相互協力④グループプロジェクトとしてのコミットメント⑤学習したスキルで洗練された作品を制作⑥楽しむ⑦劇の技術的部分の知識⑧最善を尽くすことで、興奮や満足を得る⑨自信と自立心を養う⑩創造力を養う、の10項目を挙げている。本実践の上演会では、観客として、自分達を知っている友人たちだけではなく、一般の観客も来場可能としている。これは、クリスチャンの①、③と関連し、自分達と関係の薄い他者の鑑賞に耐えうるような、作品作りが目指せるということがある。

教室の外に向けての発信、社会に向けての発信、ということの意識付けも行う。上演会は、大学内のモニュメント的講堂で行い、制作の時点では、折に触れ、「観客はどうとらえるか」「伝わるのか」ということに目を向けることは、批判的に作品作りをするためのしかけである。

## 2. 授業の概要

### 2.1 参加者

本実践を履修している学習者は、日本語専修課程の学習者、各学部・研究科の学部生、院生で構成されている。日本語のレベルも中級後半から超級と幅が広い。履修学生のほかに、日本人のボランティア学生も参加した。日本人のボランティア学生は、台本作りの支援、スタッフワーク、キャストと、学習者に寄り添い、ともに作品を作る仲間となった。

### 2.2 上演会の設定

上演会は、教室ではなく、演劇演習室や大学の講堂などの会場をおさえ、実施している。この設定の意図は、①「教室の外への発信」の意識付けをし、教室内や留学生コミュニティで自明のこととされていることに対する検証を行い、作品の質を高める、②学習者に「公的な場所で行う」ということを提示することによって、モチベーションを上げ、また、それに対する責任意識を持たせるといふものである。

### 2.3 授業の流れ

舞台演劇作品制作の授業実践は、2004年より始まった。中級後半以上の日本語授業履修者を対象に、1学期間（週1コマ（90分）×15週）で、演劇作品を協働で制作し、上演会を行うというのが、その活動内容である。授業の流れは、開講当時から試行錯誤を重ね、現在、ほぼ、主に表1のような流れとなっている。

#### 2.3.1 オリエンテーション

オリエンテーションでは、授業の概要を説明し、過去作品のDVDを視聴し、授業のゴールをイメージしてもらおう。また、留意点として、「このクラスでは、人との協力が必要である」というこ

## 中山由佳／ひととものをつくる

表1 舞台演劇作品制作授業の流れ

内 容	詳 細
オリエンテーション	授業概要の説明 過去の上演会のビデオを視聴し、上演会のイメージを持つ。
シアター／インプロゲーム	アイスブレイキング、身体表現への敷居を低くする、表現の可能性を認識することを目的に行う。 ゲーム例：名前を覚えるゲーム、しりとり、連想ゲーム、人間彫刻、ポートレート、シェアードストーリー
テーマ設定	話の根幹となるテーマ、メッセージを決める。
ストーリーライン	話し合いで決定する。 そのプロセスは、学期、クラスのメンバーによって異なる。
演劇に関する用語、台本のフォーマット紹介	演劇用語、台本のフォーマットを紹介し、台本を書く準備をする。
台本執筆	全員で分担して執筆。 方法は①授業内で相談しながら書く②宿題として、各自が書いてきて、付き合わせる
毎週の振り返り、 中間の振り返りレポート	学期途中で自分とグループの活動、コミュニケーションについて内省する。教員に伝えたいことについても記載する。
練習	配役、スタッフを決め、練習を行う。授業内では、練習が不十分となるため、多くの場合、授業外で自主的に練習を行うなどする。(教師も練習場所確保などの支援をする)
上演会準備	宣伝活動(チラシ、ポスター、学内新聞やメーリングリストへの投稿)、美術、音楽・音響 他
上演会	観客は、当該大学学生、教職員の他、一般も含む。
振り返り	活動全体を振り返って、グループで共有。自分が学んだことについてレポートを提出。

とを強調する。

### 2.3.2 シアターゲーム

シアターゲームとは、ヴァイオラ・スポーリンによって考案されたゲーム形式の演劇エクササイズである。このシアターゲームは、もともと社会福祉施設の職員であったスポーリンが、雇用促進局のレクリエーション・プロジェクトのドラマ・アドバイザーとして携わっていた際に、文化的、民族的な壁を乗り越えることができるような演劇トレーニングを必要と考えて考案したものである。これらのゲームは、個性・創造性・適応に焦点をあてており、このゲームに取り組むうちに、子どもの持つ創造的に自己表現をする能力が引き出されるものである、としている。(小林ら2010)

本実践では、筆者が演劇ワークショップ等で体験したゲームや、絹川(2002)の「インプロゲーム」に収められているゲームを参考に、ゲームをいくつか授業に取り入れた。授業の中で、取り入れたゲームの例は表2のとおりである。

始めの頃に導入される名前覚えを目的としたゲームに関しては、すぐに名前を覚えられてびっくりしたなどのコメントがあった。また、ゲーム全般については、「クラスメートの関係は思わぬかたち

表2 授業時に行ったシアターゲームの例

ゲーム名	手 順	目 的
ネーム&アクション	円になり、一人が自分の呼ばれたい名前を言いながら、静止ポーズを取る。そのあとすぐ、全員でそれをまね、その人の名前を呼びながら同じポーズを取る。	アイスブレイキング、名前を覚える
ネーム・バレーボール	円になり、自分の名前を言ってから、誰か他の人を名前を呼んで指名する。指名されたら、自分の名前を言ってから、他の人の名前を呼んで指名する。	アイスブレイキング、名前を覚える
しりとり ～連想ゲーム	円になり、はじめはしりとりを行う。その後、隣の言った言葉から連想される言葉が続ける、という連想ゲームに発展する。	互いの言葉が持つ語感やイメージの違いを楽しむ
人間彫刻	円になり、一人の人が何か言葉を発すると、その左隣の人がその言葉から想起される静止ポーズを取る。そして、静止ポーズを取った人が、左隣の人へ言葉を発し、左隣の人がポーズを取る。静止ポーズは、次に自分の番が再度回って来るまでそのままにしておく。	ひとつの言葉から想起されるイメージを身体で表現し、それを互いに見ることによって、表現の可能性を楽しむ
ポートレート	4-5人で1つのチームを組む。「駅」「レストラン」など、ひとつの題材が提示され、それを相談なしに、まず一人がその題材から想起された誰か、もしくは何かを身体（静止ポーズ）で表現する。次の人は、その一番目のポーズに足すようなポーズを取る。最終的に、ひとつのシーンの写真を作り上げる。	場面を立体化することのイメージを持つ
ワンワード ～シェアードストーリー	「ワンワード」は、グループで順番に一人一文節ずつ即興で提示し、次の人がそれを受けて続きの一文節を発する。それを続けてひとつのストーリーを作る。その後、「シェアードストーリー」として、一人一文節ずつ順番に提示してつなげ、ひとつのストーリーを作る。	話を展開させることのウォームアップ

で親しくなっています」(Aさん)「みんなを仲良くさせるため、あるいは、体の動作で自分の気持ちをちゃんと相手に伝えさせるためには、とても役に立ちます」(Bさん)など好意的にとらえていた。

### 2.3.3 テーマ設定～ストーリーライン～台本執筆のプロセス

作品作りを行うにあたり、作品の根幹となるテーマ、メッセージの設定を行う。これは、作品を作る上で、展開や内容に迷いやぶれが生じた時に、「立ち戻るところ」を作るためである。当初は、まず「観客に何を伝えたいのか」というメッセージを考えることから始めた。本実践では、観客を学内の留学生や日本語教員だけではなく、学内の教職員・学生、さらには学外者までと想定する。当初は、「観客に伝えたいこと・表現したいこと」という切り口で考えて行っていた。しかし、テーマを設定する際に、「友情」「恋愛」など、焦点がしぼりきれない場合があり、このプロセスはしばしば膠着した。そこで、新たなとっかかりとして「モノ」「場所」「ヒト」という設定をランダムに考え、登場する人・モノ・場所という設定を先に作った上で、テーマを絞り込むというプロセスをたどるというオプションも用意し、クラスのメンバー、状況に応じて適宜、活用した。

テーマが設定されると、次は、具体的なストーリー作りに進む。メンバーによっては、あらかじめストーリー展開が明確で、一人が提案し、それに賛同して進むというケースもあったが、そうし

## 中山由佳／ひととものをつくる

た具体的イメージがない場合には、「起承転結」を導入し、それに沿って「箱書き」<sup>1)</sup>を行うという方法をとった。

ストーリーがほぼかたまと、登場人物のプロフィールを明確にして、台本執筆に入る。台本執筆で今までに実践したのは、各自で分担して作成してきたものとききあわせ、授業で検討する方法と、授業時間内で相談しながら進めて行く方法である。ここで問題になってくるのが、シーンとシーンのつなぎ方である。特に分担して執筆した場合は、それぞれのシーンのイメージにずれがあるので、議論してすり合わせをすることが必要となる。

本実践は、2006年以降はマルチレベル（中上級～超級の学習者対象）の授業になっており、確かに台本執筆のスピードなど作業の面などにおいては、そのレベル差は存在する。しかし、グループに対する影響は、必ずしも日本語力のレベルによるものだけではないようである。ある学期で、テーマ設定をしようとした際に、グループ内で一番下のレベルの学習者（Cさん）が発言した。Cさんは、自分が感動した話を引用し、一人の人間が、ある人間に出会うことによって変わると言う話を作りたいということを何度も何度も主張した。Cさんの熱意が、他の学習者に伝わり、結果的にそのテーマで作品を作ることになった。

テーマ設定から台本完成に至るプロセスは一番時間を要し、時に、最終稿が本番前日となってしまった時もあった。これは、グループのメンバーが合意に至るまでにかなりの時間がかかるためである。

### 2.3.4 授業外での話し合い

本実践は、週1コマの授業である。さらに、学習者は、日本語専修課程の学習者のほか、様々な学部・研究科の学部生、大学院生であるため、人によっては、この授業の時間で唯一顔を合わせる、ということになる。しかし、90分という時間は短く、授業での話し合いは議論がたたまってきたところで、時間切れとなってしまう。

それを解消し、コミュニケーションの円滑化を図ることを目的に、授業内のディスカッション以外で、学内のネットシステムを通してのインターアクションを導入した。しかし、学習者のPCインターネットのアクセスはそれほど多くないようで、それを頻繁に確認する学習者となかなか確認しない学習者の間で、インフォメーションギャップができてしまった。ある学期では、「インターネットの掲示板で議論をする」ということを宿題として課し、数名は、アクセスして掲示板に意見を書きこみ、それをもとに教室の議論を重ねようとしていたが、アクセスをしていない、または確認をしていない学習者がグループ内に多数いたため、話が一週間前の段階に戻ってしまい、掲示板に書かれた意見が結果的に反映されないようになってしまったことがある。これは学習者のインターネット環境と教育機関側の提供するメディアとのずれによる問題でもある。せっかくのメディアであるが、学習者にレディネスがなければ、有効に使うことはできない。また、言いっぱなしになりがちな書き込みツールは、少なくとも現在の学習者には、議論を深めて行くのに適さないメディアなのかもしれない。

### 2.3.5 学期中の振り返り（毎週の振り返り）または中間レポート

授業期間中は、毎週の振り返りを行い、自己やクラス内でのコミュニケーションについて意識化・内省し、自分の行動の指針を考えるという課題を課した。これは、学習者の意識化とともに、

教師側の学習者の状況把握という目的もある。毎週「自分のコミュニケーション、クラスのコミュニケーションについて、気付いたことを書く」というものであったが、学習者の取り組みは様々で、つぶさに自己の言動・行動を内省したものもあったが、毎週の提出をし損ね、まとめて提出したり、「たくさん話した」など、深い内省のプロセスが見られないものもあった。この課題に関して、「毎週同じ課題なので、書くことがなく、退屈に感じた。もっと違う切り口の課題を出してほしい」というような意見があった。おそらく、これに関しては、課題の意味がよく理解されていなかったのかもしれない。2011年度からは、中間のみとし、中間地点で、じっくり腰を据えて考えてもらい、それぞれの思いを語ってもらうこととしている。

### 2.3.6 練習

台本完成後、配役を決めて、練習に入る。この練習では、様々な展開の仕方がみられる。たとえば、演劇経験者の学習者がいたグループでは、その学習者が演出家的な役割をし、みんなに指示して、作品を作り上げて行った。また、別の学期では、演劇経験はないが、演出を希望した学習者に演出と言う役割を与えたところ、演出プランを練ってきて、指示を出していた。演出家が複数になった場合もある。その場合は、複数の演出家が、相談をしながら、プランを立てて行った。また、全く演出家を立てなかった場合もある。その場合は、見ている学習者が互いに意見を出し合い、修正を試みていた。

また、学期終盤には、授業時間外での練習も増えて来る。学期途中ではモチベーションが下がったように思われる学習者も、最後に向けては、なんとか時間を調整して練習に参加していた。

しかし、学習者は、常に能動的に動いて、調整を行っているわけではない。自分の役割のみをこなし、他の学習者の練習を見るでなく、おしゃべりなどをしている場合もある。コミットメントの意識がどのようにして高まるのか、また、熱心な学習者との間のギャップをどのように埋めて行くのか、今後の課題である。

### 2.3.7 上演会準備

本実践では、論文執筆の部分は、全員が担当する、ということにしたが、台本完成後は、役割分担を行い、各自がその役割を遂行する。演出、キャスト、音響、美術、宣伝、といった係が主な役割である。ここでの発見は、台本執筆の段階では活躍できなかった学習者が、舞台の道具作りやチラシ、宣伝などで、存在感をアピールできるということである。その全ての仕事が演劇作品を作り出している、演劇はキャストだけのものではない、支えあって出来上がるものである、という演劇制作のあり方は、学習者にとって、社会のひとつのありようを体験できる空間なのではないだろうか。

### 2.3.8 上演会

1作品は、上演時間がだいたい30～40分程度のものとなっている。表3は、過去に制作された作品である。学習者は、本番においては、その持てる力を十二分に発揮する。リハーサルではセリフもうろ覚えであったキャストも、小さい失敗はしながらも、無事に役をつとめ上げる。観客を前にして、学習者たちは、なんとか成功させようと、舞台を見つめ、集中し、セリフを忘れるなど誰かが失敗したときはアドリブなどでおぎない、舞台転換の時は能動的に動くなど、ふだんでは見ら

## 中山由佳／ひととものをつくる

表3 過去の作品<sup>2)</sup>

	学習者の 日本語 レベル	授業の コマ数	作品	作品の概要
1	中級後半	週1コマ ×13週	オリジナル作品	タイ人のアリスが、ワーブして、日本にやってくる。そこで、鬼に襲われるが、桃太郎という男性に助けられ、二人は恋に落ちる。鬼たちは、復讐のため、桃太郎をさらい、アリスをおびき出す。アリスは、桃太郎を助けるため、旅に出る。
2	中上級	週1コマ ×15	ドイツの童話を元に制作した作品「黒ねずみ・白ねずみ」	「黒ねずみ・白ねずみ」を原案に、町の金持ちの白いネズミと、貧乏な黒いネズミは対立している。そんな中、白ねずみの娘と黒ねずみの青年が恋に落ちる。二人は、隠れて恋をはぐくむが、見つかってしまい、引き離される。そんな時、猫が町にやってくる。
3	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「Life is Changing 僕は変わった」	仕事一辺倒で、家庭を顧みない会社社長。会社が倒産して、自殺を図ろうとしたときに、恋人を失った若者と出会い、話すうちに、ポジティブな生き方に目覚めて行く。
4	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「一期一会」	3つのオムニバス作品。 「引きこもり」友人の多いフランス人が、引きこもりに憧れて日本に来る。そこで、友人を作れない引きこもりの日本人と出会い、お互いの人生を語り合う。 「恋愛」夫に裏切られた女性が、心を病み病院の精神科に入院する。男性を拒否する女性を治療しようと、主治医の男性が、女性に扮して近づき、二人は友情をはぐくむが、ある時、医師が実は男性であることが分かってしまう。 「夢」精神病棟のセラピールーム。患者一人一人が自分の人生を語ったり、患者同士が対話したり、病棟の一日が展開されていく。しかし、そのセラピーを行っていた医師自身が実は患者であった。
5	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「舞い降りる祝福」	2つのオムニバス作品。 「いじめ」いつもいじめっ子にいじめられている子どもが、呪いの人形を手に入れる。その人形に願を託すと、いじめっ子といじめられっ子の体が入れ替わり、それぞれの生活を体験する。その後、学校で地震が起こり、2人は同じ場所に閉じ込められ、そこで、お互いに語り出す。 「友情」同じ店で働いている女性3人。3人は親友である。しかし、一人が何でも願をかなえる指輪を手に入れて、富や名声を手に入れてから、その関係が変わってしまう。
6	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「5 ミニッツ」	あるごくふつうの駅の風景。しかし、ある日、その駅に爆弾が仕掛けられた。猶予は5分。駅にたまたま居合わせたひとびとは、その5分で自分の人生を振り返る。
7	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「彼女と彼氏 <sup>2)</sup> - the ghost story-」	ある日、探偵が、友人の科学者から恋人に連絡が取れないと相談された。調べているうちに、その町では、桜の木の下で女の幽霊が出るといううわさに行きあたる。実は、科学者が恋人を過失で死なせており、そのショックで科学者自身が二重人格になってしまい、ひとつの人格の時には、他の人格の体験の記憶を認識しないということが分かる。
8	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「もし戻れれば」	40歳で妻と娘のいる研究者。現在の生活に疲れていた時、昔の恋人に会い、当時に戻りたいと願う。ちょうどその当時開発していた意識が昔に戻る薬を飲み、過去に戻って行く。
9	中級後半 ～超級	週1コマ ×15	オリジナル作品 「花より男子」	「花より男子」のパロディ。アメリカからの留学生が、友人と2人で早稲田大学に留学してくる。そして、主人公はそこで出会った女子グループのリーダーと対立する。

れない姿を見せる。

担当者ははらはらしながらも、最後にいつも「学習者は本番に強い」ということを目撃する。学習者は、上演会後に達成感を得たということをししばしば述べるが、これはこうしたある意味強烈な体験から来るものかもしれない。

### 2.3.9 振り返り

振り返りの目的は、1学期間の活動全体を振り返り、学習者にとってこの活動はどのような意味があるのかを問い、学習者の中での位置づけを行うことにある。上演会終了後、録画してあった作品を視聴し、振り返りを行う。それぞれの体験はどうであったのか、ということをお口頭で一人一人発表する。また、最終レポートが別途あり、学期全体を通して、自分やクラスメートとのコミュニケーションを振り返り、学んだことを考察し、述べるものである。学習者がどのように活動を振り返ったかに関しては、次章に述べる。

## 3. 本実践の意義—学習者の体験から

本章では、上演会終了時に行った学習者が書いた最終レポートから見えた学習者の体験を述べる。なお、ここでは、2006年春学期～2010年春学期の授業実践における学習者の声を拾い、それを通して本実践の意義を考察する。

### 3.1 学習者の体験したこと

#### 3.1.1 「協働」を通して

学習者が本実践を通じて学んだこととして上げるキーワードとしては、「協力」「チームワーク」「人の意見を聞くこと」がある。以下は、学習者の最終レポートに現れた声である。

Dさん：実はそのクラスに参加していろいろなものを学んだと思う。一番大切なのは「TEAM WORK」やグループで働くことだと思う。私の国では残念ながら、TEAM WORKはあまりない。いつも一人で仕事などをやるというしかし、その授業では台本は0から始まって、だんだん成長して、皆が納得できる台本を作った。

Eさん：一番大切なのはチームワークのことである。このクラスの中心な活動はみんなの意見を聞いたり、一緒に協力したりすることです。授業が始まったばかりのころ、授業の人が多くて、協力するのは難しいかもしれないと思いました。しかし、意外にみなさんは、協力してお互いに意見を聞いてその意見を受け入れました。

Fさん：他の授業に比べて、この授業の魅力は「協力」ということだと思う。この授業を通じて、得られたものは単なるな日本語ではなく、友情や努力の満足感でもあった。

Gさん：このクラスで学んだことは演劇の技術ではない、人を信じて、団体が大事なことだと思う。



## 中山由佳／ひととものをつくる

Hさん：最初、この授業のやり方は少し疑問を抱いていましたけれども、今、やっと分かりました。テーマ、内容、セリフなどは、何回も話し合って討論されて、決められたことが分かりました。これは勉強の一つだと思います。他人の意見を聞くと、違う国の人の考え方も文化もより一層分かってくれるし、自分の意見も言いたいこともほかのメンバーに適当に伝えることを学習することができるし、とてもいい勉強になりました。

しかし、ここに至るまでは、苦しい時期や葛藤を乗り越えるという過程があった。「いくら他人の意見がよいまたはグループにとってよいと言っても、それが自分の考えとぶつかる時の自分の葛藤はいかに大きいものか感じました。」(Iさん)のように、他者の意見と自分の意見が相反する時に、そこから合意に至るまでの道のりの苦しさを実感したという学習者もあった。また、「いろんな国の文化や考え方とぶつかり、いろんな性格を持っている人と話し合いながら共演するのは演技の磨きより難しかった」(Jさん)というように、それぞれの背景の違いからくるぶつかり合いであると位置づけた学習者もいた。

ある学習者は、はじめは、互いを説得することを主眼に置いていたのが、徐々に「聴く」という姿勢を身につけていったことを語っている。

Iさん：半期の授業を通して、一番感じたのはグループ内でみんなの意見をまとめる時の大変な思いでした。ストーリーをみんなで考え始めた時から、この点に気づきました。しかし、その時考えてたのは、みんなで最適な意見に合意することではなく、他人を自分の考えに納得させることでした。それからまた何回かの話し合い後、メンバー達各自の持つアイデアにも耳を傾けるようになり、人が集めれば集めるほど、蓄(?)えが増えることに気づきました。

また、ある学習者は、見つけた一つの方法を「妥協」という言葉で表現している。

Kさん：演劇をつくる時、アイデアは、当然に沢山あるので、演劇を作ることの鍵は、妥協を図ることである。妥協を効果的に図れば、いい演劇を作れると思う。私達の演劇で、色々なアイデアが含まれたので、妥協を効果的に図ったと思う。

ここで言う効果的な妥協とは、合意ということではないかと推測する。議論を重ね、検討を繰り返す、取捨選択を行う。しかし、議論を重ねるだけではない。自分の意見に固執せず、よりよいものを作り出すためには、他者の意見を尊重するという姿勢がそれぞれになければ、「自分の提案したものが採用されなかった」というくすぶった思いが残るだろう。

### 3.1.2 演劇という活動

本実践は、「演劇作品」の制作・上演をめぐる活動であるが、それは学習者にとってはどういう意味があったのだろうか。以下、学習者の声を拾う。

Cさん：映画あるいは劇が好き他の理由は：映画を通して、自分の意見や考え方など活発で、美しく伝えられます。

Lさん：「演劇って、一体どんなことなのか？」もし、誰か私にその質問を聞いて、私は、絶対「演劇はみんなと一緒にいい思い出を作って、そして、いろいろな思わずとこを習えるところだ。」と答える。

Mさん：演劇は一人でするものではなく、みんなで作って行くものです。演劇には不思議な力があるようで、一緒に演劇をした人達との間に格別な友情が芽生えさせるのです。それぞれ個性を持つ人達が集まって一所を目指して頑張り、励まし合い、最後にはみんなが満足するような作品を作り上げました。一人一人の存在がとても大切に思えてみんなに拍手を送りたいです。

Nさん：人と人の触れ合いやチームワークについて、教科書に載ってない、最も貴重な知識を得られました。アートって、魔法のように国境を越えて、人間の心を繋ぐ手段だと思えます。……（中略）……（さまざまな国：著者補足）からの人と一緒にオリジナルの演劇を作成したことが、私にとって、この四ヶ月の間に、一番幸せなことだったと思います。つまり、最後に達成感を得られたことが、自分だけではなく、皆さんの努力の賜物だと思います。

Oさん：なぜ演劇が柔道的で、アクターたちはもちろん照明や音響、裏で手伝ってくれる人たちを含むみんなの交感が重要なのがわかりました。自分の役だけすればいいというのではなく、みんなが一つになった感じで、演じるところでもいろんなサインをやり取りしながら進めなかったら、きっと間違ったときにもできずにあわてて演劇が続けられなかったかもしれません。

演劇は、集団の芸術である。キャストだけではなく、様々な役割があり、互いの責任を果たし、支え合わなければ成立しない。上演会は、人が互いに支え合っていることを実感できるいい機会なのではないかと考える。「講堂で、一般に公開している上演会本番」というある意味なあなあではすまないような状況においては、舞台の成功に向かって、一体感を感じ、また、お互いが心の支えとなる。以下の学習者は、そうしたことを実感する機会があった。

Pさん：最初ばらばらだったみんなは一つの演劇団になり来ていた感じがしました。このグループの一体感とは本番直前のちょっとしたトラブルがあっても、本番中のいろいろなミスが起こっていても、強くなりました。本番中のミスのとき、みんなに手伝ってもらったときはすごくうれしくて、感謝です。

### 3.1.3 日本語力

本実践は、中級後半から超級のマルチレベルクラスであったが、下位レベルの学習者には、「激

## 中山由佳／ひととものをつくる

しい討議を重ねてきたからこそ、日本語の上達もとても速かったと感じます。この面から見ると、台本の筆執も大分役に立ちました。」(Qさん)など、日本語の学びに関する認識も見られた。また、学習者の中には、ボランティアに自然な日本語を教えてもらえてよかった、発音に意識的になった、などの振り返りも見られた。

### 3.1.4 専門との関連付け

本実践では、様々なアカデミック・バックグラウンドを持つ学習者が集まるが、自身の専門にひきつけた学びを得られた学習者もいた。以下は、母国で劇作家であった学習者の振り返りである。

Rさん：私は、国では劇作家として働いていましたが、今回プロではなくて「アマチュア」の人たちと一緒に作り上げたおかげで、私の頭のなかで固くなっていた観念に新鮮な風が入ってきました。普段、仕事として書くときは、一人で考えながら書き上げることが多いのですが、今回のようにみんなでアイデアを出し合うのもひとつの新しい方法ではないかな、と思いました。

また、マーケティングを専門としている以下の学習者は、宣伝係を担当したが、宣伝活動のプランを練ることにより、活動の幅を広げ、学びがあったようである。

Sさん：宣伝の役割を与えられたことが分かったら、とても感謝しました。そして、もう一人の宣伝担当、Tさんと二人で宣伝方法などを考え始めました。まずは、宣伝チャネル、つまりどこで誰にその演劇について知らせるべきか、または何を使って対象観客に知らせるべきか、という疑問を解決するのが第一歩でした。お互いの意見が他のアイデアを生み、ブレインストーミングがかなり役に立ちました。……(中略)……宣伝の役割のおかげで、あるイベントのマーケティングを経験できました。さらに、その中で、自分にとって、宣伝のどの部分が好きかまたはどの部分が嫌いか、ということが分かりました。

## 3.2 本実践の意義

以上、学習者の声をまとめると、本実践の第一の意義は、まず、「深いコミュニケーションを行う機会の提供」ではないだろうか。本実践が「ひとつの作品をみんなで作り上げる」という活動内容であるため、グループワークが必須である。好むと好まざるとにかかわらず、他人と関わらずには、ゴールに到達できない。個人タスクの場合、ディスカッションは行いが、成果物はあくまでも個人に帰属する。その点で、最終的な取捨選択の判断主体は個人となる。しかし、グループでひとつのものを作っていくというプロセスにおいては、成果物は自己と他者の共有物である。せっかく作るものなのであるから、納得したものを作りたい。個々の学習者は、それぞれ思惑、美学、価値観がある。制作の過程においては、自己と他者ののっぴきならないせめぎ合い、葛藤を経験する。他者を拒絶することはできない状況において、できることは、忍耐強く説明し、議論を重ね、検討し、より納得のいくもの、状況を生み出すしかないのである。そうした必然的議論の場に立ち会うことによって、より深いコミュニケーションを経験することになるのではないかと考える。

#### 4. まとめと今後の課題

本稿では、今までの実践全体を振り返った。本実践を担当して思うのは、構成するメンバーによって、やり方も、進み方も変容するという点である。さまざまなバリエーションの中で、「一期一会」の学習者との教室コミュニティを作って行きたいと考える。

学期によっては、コミュニケーション不足や、意見を十二分に聞かせることができなかったという点を訴える学習者もいた。ある期では、「クラスでのコミュニケーション活動については、何か雰囲気があったと思います。話が回って、かなりやった話を言って、コミュニケーションが難しかったです」(Uさん)などのように、グループ内での忌憚なく意見を言い合える関係性構築が難しかった場合や、「舞台を作り上げるに、そこに参加するひとの意志や熱意、絶えない練習は欠かせないものだと思う。しかし、こういったものが今回に限り、少し足りなかったような気がする。この授業での集大成となる演劇上演会(本番当日)で何らかのミスがあったが、コミュニケーション不足によるものであった。……(中略)……綿密にコミュニケーションを取るというのは、ある意味、万端の準備をすることと同じく、テストやレポートといった言い訳で、もっとできるはずのことをやり遂げることができなかったといった点では悔いがある。」(Uさん)のように、時間的制約により議論が不十分であった場合もある。こうした時間的制約に関しては、何かの解決方法を考えたい。

また、学習者が残した一言に「コミュニケーションと自分の社会文化と多文化理解にも役立つので、外国人向けだけではなく、日本人の学生も取るべき授業」(Pさん)とある。現時点では、日本人はあくまでボランティアとして参加をしているが、この科目を日本人・外国人の両方が履修できる科目になった場合、「グローバル人材育成」のひとつの可能性となるのではないかと考える。そうしたことも、今後考えて行きたい。

#### 注

- 1) 箱書きとは、映画や演劇、小説などを執筆する際に、構成をまとめるための手法で、シーンの要点をまとめて書いていくものである。
- 2) 表内の1.は、「総合」、2.は「口頭表現」3.以降は「テーマ科目」という枠組みの中で行われた授業実践である。1.～2.は、学習者のレベルがそろっており、目的には語彙の習得など、技能の向上も明示されている。

#### 参考文献

- 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子(2010)『ドラマ教育入門』, 図書文化社.
- 絹川友梨(2002)『インプロゲーム 身体表現の即興ワークショップ』, 晩成書房.
- 池田玲子・館岡洋子(2007)『ピア・ラーニング入門 創造的な学びのデザインのために』ひつじ書房.
- クリスチャン, レスリー(2003)『ドラマ・スキル 生きる力を引き出す』(吉田新一郎訳)新評社.
- メイ, ブライアン(1977)『ドラマによる表現教育』(岡田陽, 高橋美智訳)玉川大学出版部.