

# 大学生のためのコミュニケーション・ ワークショップ実践報告

— 2011年度夏季集中授業におけるプログラムの全体像 —

松 田 直 行

## 1. はじめに

駒澤大学の全学共通科目「日本文化テーマ研究G」は、演劇ワークショップの手法に基づく体験型コミュニケーション学習の授業であり、2011年度は夏季集中授業期間中の8月1日から4日まで、27名の受講学生を対象として実施した<sup>(1)</sup>。これは演出家や俳優が「演劇ワークショップ」として開講する講座とは違い、演劇のトレーニングや上演自体を目指したものではない。誰にでも簡単にできる「シアターゲーム」で身体を動かしながら、次第に「インプロ」<sup>(2)</sup> (=即興演技)の基礎トレーニング<sup>(3)</sup>へと進み、それを通して参加者が、身体を意識したコミュニケーション技法について、自らの体験の中から学ぶ機会を提供することを目的としている。

このプログラムについては2009年度に、「演劇ワークショップによるコミュニケーション学習とキャリア教育への応用」<sup>(4)</sup>として考察している。そこではこの授業で実際に行ったいくつかのシアターゲームを例として、それらを大学生対象のコミュニケーション学習、あるいはキャリア教育とどう関連づけることができるか、その可能性について論じている。それに対して本稿は、4日間のプログラム全体の構成を示し、受講学生のコメントをまじえながら実践報告としてまとめることを目的としている。

即興性を重視するというプログラムの性格上、何をどのように進めるか事前に細かく予定を組むことをせず、参加者の様子を見ながら、その時の状態にあわせ

(2)

て進めている。したがってその内容は毎年変わっているが、5回目となった今年度は、これまでの経験からある程度体系的なプログラム構成ができるようになってきた。また受講学生以外に、2名の補助員・記録員<sup>(5)</sup>に参加していただいて、実際にどのような進め方をしたか詳細な記録を残すことができた。受講学生には最初にあらかじめ今年度の授業内容を報告書として発表することを伝えた上で、最終日に提出してもらいレポートの中に、この報告書で公開することを前提とした項目を2つ用意して回答してもらった。そのおかげでこのような形での実践報告が可能となった。

ここに示すプログラムはあくまで今年度の記録であり、最終的な完成形ではないが、ひとまずこれまでの成果をまとめる意味で、その構成を整理しておきたい。個々のシアターゲームの具体的な内容については、2009年度の論文に記載のあるものについては重複を避けるので、『駒澤日本文化第3号』(以下、【第3号】と略す)を参照していただくことになる。

## 2. プログラムの構成

2011年度における4日間のプログラム構成を、【表1】としてまとめた。初日はガイダンスのあと、簡単なシアターゲームを体験し、コミュニケーションの基本を意識すること、2日目はシアターゲームから発展して、より技術を要するインプロのトレーニングに進むことを目標とし、3日目に簡単なインプロの発表ができる段階にまで達したところで、27名の参加者を6～7名ずつ4グループに編成した。最終日の午後には、このグループごとに練習したインプロのグループ発表を行い、そのあとで4日間の体験をまとめるレポートを作成させた。

プログラム構成の中心となるのは、最終日午後のグループ発表である。今年度は2009年度と同じ「5年後の自分を演じる」インプロ<sup>(6)</sup>を課題とし、発表終了後に参加者相互の投票で最優秀グループを決めるコンテスト形式とした。その投票の際の評価基準として、以下の4項目を示した。

- I. 「イエス・アンド」に基づいた即興演技を、リアルに(本当らしく自然に)できたか

## 1日目

## 2日目

## 3日目

## 4日目

13:00	ガイダンス
	ボール投げ A
	わたしーあなた B
14:00	卵殻ハルマゲドン C
	わたしーあなた B
15:00	全員の名前を言う D
	ボール投げ A
16:00	イェス・アランド E
	一音詩リレー F
17:00	伝染ゲーム G
17:50	

10:40	全員の名前を言う D
	ボール投げ A
	イェス・アランド E
	顔ほどき H
12:00	ミラーゲーム I
	昼休み
13:00	
14:00	シェアード・ストーリー J
	モデル、アーティスト・粘土 K
15:00	
	イェス・アランド E
16:00	このセリフを言わせたい L
	丸太の橋を渡る M
17:00	
17:50	伝染ゲーム G

10:40	全員の名前を言う D
	ボール投げ A
	タオルバス N
12:00	ステイタス P
	昼休み
13:00	
14:00	ONE O
	ステイタス P
15:00	
	講義「ワークシヨップとは」
16:00	
	5年後のわたし R
17:00	
17:50	発表準備

10:40	全員の名前を言う D
	信頼のエチュード Q
12:00	発表準備
	昼休み
13:00	
	発表準備
14:00	
	グループ発表
15:00	
16:00	
	最終リポート
17:00	
17:50	まとめ～伝染ゲーム G

【表1】

(4)

- Ⅱ. 設定した場所・状況・役柄を、観客にしっかり伝えることができたか
- Ⅲ. 体の動きを十分に使った身体表現ができたか
- Ⅳ. 予測できない事態にも機敏に対応し、即興でまとまりのあるストーリーを作り出せたか

これら4項目がいわばプログラム全体の到達目標であり、グループ発表に至るまでの各プログラムは、その実現に向けてのトレーニングとして位置づけられる。【表1】でA～Rの記号を付したものが、この授業で一括して「シアターゲーム」と呼んでいるものであり、それらをまとめたのが【表2】である。【表2】ではA～Rのシアターゲームが、それぞれⅠ～Ⅳの目標に至るためのどのような点に関するトレーニングであるかを分類整理するために、以下の①～⑦までの要素を段階的に設定した。

- ① コミュニケーションの基本
- ② 身体を動かす
- ③ 身体に触れる
- ④ 身体のリズム
- ⑤ 物語を作る
- ⑥ インプロのトレーニング
- ⑦ 演技をする

最初にコミュニケーションの基本(①)を確認したあと、まずは身体を動かすこと(②)、次に触れること(③)によって他者との身体的な関係を意識させ、その延長としてグループのメンバー全員の身体がリズムを共有する(④)感覚を体験させる流れが、演技をする(⑦)身体を発見するために必要な1つの方向性である。また、体を動かさずにグループで物語を作る練習(⑤)をすることから、即興で物語を作りながら演技をするインプロのトレーニング(⑥)へとつなげるのが、もう1つの方向性であり、これら2つの合流地点に、グループ発表の目標であるⅠ～Ⅳがある。A～Rのそれぞれが、①～⑦のどの要素と特に関連が強いかを、【表2】の中に○で示している。

【表1】に示した4日間のプログラム構成は、こうした流れに従って先へ進み、不足する要素があれば前に戻り、その結果として生まれたものである。

名称	内容	人数	実施日時	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
A ボール投げ	輪になってキャッチボール	全員	毎日	○	○					
B わたしーあなた	ボールのないキャッチボール	全員	毎日	○	○					
C 卵殻ハルマゲドン	オニごっこ	全員	1日目14:00		○					
D 全員の名前を言う	全員の名前をおぼえて言う	全員	1日目15:00	○						
E イエス・アランド	即興で会話を進める	2人1組	1日目14:30、2日目11:00	○	○					
F 一音詩リレー	一人一音ずつで詩を作る	全員	1日目17:00							○
G 伝染ゲーム	輪になって手をつなぐ	全員	1・2・4日目の最後	○		○				
H 鎖ぼどぎ	絡み合った手を解き輪になる	3組	2日目11:30		○	○				
I ミラーゲーム	鏡のように同じ動きをする	2人1組/5組	2日目12:00		○					
J シェアード・ストーリー	一文ずつ即興の物語を作る	4組	2日目13:30					○	○	
K モデル・アーティスト・粘土	ポーズと同じ形を作る	3人1組	2日目14:30		○	○				
L このセリフを言わせたい	あるセリフを相手に言わせる	2～3人1組	2日目16:00							○
M 丸太の橋を渡る	即興で場面を演じる	4組	2日目17:00		○					○
N タオルパス	球にしたタオルを落とさず回す	4組	3日目11:00		○					
O ONE	曲にあわせてステップを踏み	2人1組	3日目14:00		○	○				
P ステイタス	地位の差がある即興劇	4組	3日目15:00						○	○
Q 信頼のエチュード	後向きに倒れる体を支える	2～3人1組	4日目11:00	○	○	○				
R 5年後のわたし	5年後の自分を即興で演じる	4組	3日目17:00、4日目発表						○	○

① コミュニケーションの基本 ② 身体を動かす ③ 身体に触れる ④ 身体のリズム ⑤ 物語を作る ⑥ インプロのトレーニング ⑦ 演技をする

【表2】

(6)

また最終日のグループ発表のあとで提出させたりレポートの中で、公開を前提とした質問項目のうちの1つは、「自分にとって最もためになったと思うシアターゲームとその理由」だったが、その結果を集計したものが、【表3】である。複数のシアターゲームをあげた学生もいたので、1人1ポイントとし、2つ書いた場合は0.5ポイントずつ、3つ書いた場合は0.3ポイントずつとして集計した。「その理由」としての記述内容は、以下に4日間のプログラム構成をまとめながら、その中で紹介する。

### 3. 初日～基本の確認とシアターゲームの体験

初日の授業開始時におけるガイダンスは、最低限必要なインフォメーションだけにとどめ、教場の机を片付けて広いスペースを作り、全員で1つの輪になって、30cmほどのゴムボールを投げ始めた。単純なキャッチボールから始め、次にボールを2つに増やし、そのうち1つはノー・バウンドで、1つはワン・バウンドでパスすることにした。【第3号】で「基本のキャッチボール」として紹介しているものであり、何の説明も必要としないただのボール投げではあるが、コミュニケーションの基本を〈オファー／アクセプト〉の関係として単純に図式化して認識する手段としている。

多くの受講学生にとって、「講義内容」の記載だけでは実際に何をするのかわからないという不安の中で、ほとんど何の説明もなく単純なキャッチボールの場に身を置くことは、あまり心地のよいものではないはずだが、それでもボールが飛んでくれば捕らなければならないし、それを誰かに投げ返さなければならない。考えるよりも先に体を動かし、概念として与えられたことを検証するのではなく、今やっていることは何なのかを自ら問いとして発し、その答えを自分の体験の中から探さなければならないというのが、この「ワークショップ」の基本であり、それを最初に確認させるための演出でもある。

この「A.ボール投げ」は初日にもう一度、「D.全員の名前を言う」のあとでも行い、2日目と3日目にも、スタート時の準備運動として行っている。またこれに続く「B.わたしーあなた」は、いわばボールを使わないキャッチボールだが(具

体的なやり方については【第3号】で述べているので重複を避ける)、これも2日目以降、繰り返し行っている。

それは最初にまだ誰の名前も知らない段階で、何の説明も受けずに行った時の感覚と、その後に全員の名前を覚えたあと、また2日目、3日目と進むにつれてメンバーとの関係が深まったあとでは、どう違った感覚になるのか

を比較するためである。名前を覚える前の段階では、ある相手に向かってボールを投げても、それを受け取る相手が自分に対して投げられたものと認識できるかどうかはわからない。アイ・コンタクトで相手に意思を伝えたつもりでも、投げたボールがそれてしまう場合もある。しかし名前を覚えた後、投げる相手の名前を呼んでから投げるようにすれば、キャッチボールははるかに簡単になる。初めてボールを受け取って投げた時のとまどいときちなさの感覚が大きいほど、スムーズにできるようになった時との差を強く実感できる。

相手の名前を呼ぶことなく「あなた」としか言わない「B.わたしーあなた」についても、名前を知らない相手に「あなた」と言う場合と、名前をおぼえてから「あなた」と言う場合の感覚の違いは大きい。初日のプログラム構成は、途中の「D.全員の名前を言う」の前後でどのように感覚が変わるかを体験させることを重視した構成になっている。

「D.全員の名前を言う」は、全員が輪になり、自分の「呼び名」を決め、それぞれ全員の呼び名を順に覚えて行くものである。呼び名は基本的には「なおよき」のようにファースト・ネームをそのまま使い、同じ名前が重複する場合や、特に本人が希望する場合は別の呼び方や愛称でも構わない。ひとりずつ、最初は自分の前の2～3人の名前を言い、その人数を少しずつ増やして、最後には全員が全員の名前を言う。個人差があり、簡単に全員の名前を言えるようになる者と、最後まで何人かの名前を思い出せないままになってしまう者もいるが、これ以降

1位	E	イエス・アンド	6.3
2位	J	シェアード・ストーリー	3.2
3位	D	全員の名前を言う	3.0
	L	このセリフを言わせたい	
4位	P	ステイタス	2.8
5位	M	丸太の橋を渡る	1.7
	O	ONE	
6位	I	ミラーゲーム	1.0
	K	モデル・アーティスト・粘土	
7位	R	5年後のわたし	0.8
8位	C	卵殻ハルマゲドン	0.5

【表3】

(8)

も機会があるごとに意識的に相手の呼び名を呼ぶ機会を設けた。いわゆる自己紹介はしていないので、年齢や学年についてはお互いにわからない。学生同士の関係は通常どうしても「先輩／後輩／同級生」の関係性の中に置かれてしまうが、このワークショップでは全員が同等の参加者としてこの呼び名で呼びあい、呼び名のあとに「さん」や「ちゃん」などはつけないことにした。

全員の呼び名を覚えてそれを確認するには約1時間を要し、ゲームとは言えない単調作業である上、記憶力を最大限に使って相当に疲れることになるが、これを乗り越えることで参加者の関係性が大きく変化する。【表3】にあるように、様々なシアターゲームの中でこの「D.全員の名前を言う」が最もためになったと答えた学生が、27名中3名いた。その理由としてあげたコメントの一部を以下に紹介する。

人間関係の根幹ともなる名前や愛称を呼び合うことにより、お互いを認識し信頼関係を築く基盤になっていくと考えた。

人とコミュニケーションをとっていく上で最も基本的なことを思い出させてくれた。名前がわからなければ話しかけられないし、仲よくも出来ない。名前を知るということを放棄していた自分にとって転機になった。名前を覚えるのは、無理だと思っていたが、皆と一緒に覚えていくことで、逆に楽しさを覚えたり、間違えても笑い合えた。

学年も性別も違うみんなの名前を覚えて、そして絶対にその名前でも呼び合う。最初にこのゲームをやって名前を覚えていなければ、この授業の意味はないと思いました。名前でも呼びあうようになってから、今まで目も合わせなかった人達が自然とコミュニケーションをとりだす。あたりまえのようでいて、実はなかなか出来ないことだし、人の名前を呼びかけるだけでこんなにも世界は変わるんだと思いました。私は最高学年だったので、下の子達はもちろんしたら私の名前を呼びすてで呼ぶことに抵抗があったかもしれませんが、みんなフレンドリーに接してくれて嬉しかったです。今後社会に出



ても、名前を呼ぶことを忘れずに、コミュニケーションをとる初めの一步にしていきたいと思いました。

名前を覚えたあとで「A.ボール投げ」を繰り返し、前述のような関係性の変化を確認した上で、次に行ったのが、2人1組になって、相手の言葉を肯定した上で何かを付け加えて返す「E.イエス・アンド」である。「A.ボール投げ」→「B.わたしーあなた」→「E.イエス・アンド」が、この授業で〈オファー／アクセプト〉として図式化している「コミュニケーションの基本」を確認するための一連のプロセスであり、これ以降のシアターゲームにおいても、折に触れてこれを基本として忘れないように呼びかけた。最終日のグループ発表における評価基準として示した4項目の中でも冒頭のIにおいて、「「イエス・アンド」に基づいた即興演技」という表現でこれを強調している。

具体的なやり方についてはこれも【第3号】に詳述しているが、いわゆる「ゲーム」としての楽しさはほとんどないこの「E.イエス・アンド」が【表3】の「最もためになったと思うシアターゲーム」で最多の票を集めたのは、以下に示す受講者のコメントにあるように、これをこのワークショップにおけるコミュニケーションの基本とすることについての理解と同意が得られたためではないかと思う。

ただイエスを続けるだけでなくその後にはアンドを行うことで相手の話を聞いている証明になりコミュニケーションがスムーズになる。

イエス・アンドが役に立ったと思う。私は友達と話すとき、相談を受けたとき、とりあえずは行動や言動を肯定するが、何か付け加えるのはあまりしないのでこれからしていこうと思った。それに対してあんまり仲良くない人には否定的になっていることに気がついた。よい人間関係を築くにはまず肯定が重要だと思った。

初日にやったイエス・アンドがためになったと感じた。相手の話を聞いてそこから発展させる想像力もきたえられるし、「ところで」からの話の切り

(10)

返しも簡単なようで練習しないと難しいものだった。それらの練習、コミュニケーションの基本をきたえられるこのゲームは自分にとって重要だと思った。全ての話が肯定されるので、後のゲームなどでもこのゲームをやった後だと話を切り出しやすかった。

「E.イエス・アンド」は短時間で次々と相手を変えるので、受講者のほとんど全員と「互いを認め合う」会話が成立することになる。初日のプログラムは、開始当初の不安な様子から少しずつ緊張がほぐれ、全員の名前を覚えたあと、この段階で一気に活気づき、盛り上がりを見せる。その雰囲気作りに成功すれば、初日の目的はほぼ達成されたことになる。

今年度は比較的進行が早かったので、2日目に予定していた「F.一音詩リレー」を前倒しで初日の終盤に行った。これは「J.シェアード・ストーリー」の準備にあたるもので、全員が輪になって1人が1音を発し、順番に意味のある言葉にしてつなげて行く。途中で意味がわからなくなっても、流れを止めずに何かの音を出して続けて行くと、部分的に意味が通ったり通らなかつたりする不思議な文章ができあがるが、それを「前衛詩の集団創作」とみなして楽しむというものである（これについても【第3号】に詳述している）。グループで即興の物語を作り出すプロセスを、ここで簡単に予告しておくことができた。

順序が逆になったが、【表1】にある通り初日の早い段階で、「C.卵殻ハルマゲドン」というシアターゲームを行っている。狭いスペースでもできるオニごっここの一種で、ここで一度思いきり体を動かし汗をかいておくことで、緊張を解きほぐすこと、また他者の体に触れる（ここでは両手をつなぐ）経験をしておくことを目的としている。

3人1組になり、腕を交差したポーズをとった1人が「卵」、それを囲むように両手をつないだ2人が「殻」となり、またどの3人組に入っていない1人がオニになる。オニは「卵」、「殻」、「ハルマゲドン」という3種類の「コール」の中から任意の1つを選び、大きな声で全員に伝える。「卵」であれば、卵になっ

ていた者は自分がいる場所とは別の殻に入らなければならない。「殻」であれば、殻になっていた者は自分がいる場所の卵とは別の卵のところに行き、さらに殻になるための相手を前とは別の相手に変えて移動しなければならない。「ハルマゲドン」の場合は、卵も殻もともに場所を移動し、前とは別の相手と3人組になって新しい卵と殻の関係を作らなければならない。「コール」をしたオニは、自分だけ先にコールの内容がわかっているため、普通はどこかの組に入ることができる。そうすると参加者の誰か1人が3人組に入れなくなり、新たなオニになる。

あらたな「殻」を作るためには、最も近くにいる相手と素早く両手をつなぐ必要があり、オニにならないためには、瞬時に状況を判断して行動に移さなければならない。相手を選ぶ余裕はないので、参加者の多くと躊躇なく自然に手をつなぐことになり、それが初対面の相手と短時間でうち解けるのに役立つということ、いわゆる「グループ作り」のためのゲームとして知られている。

①～⑦として設定した要素の③として「身体に触れる」をあげているが、様々なコミュニケーション方法の中で、相手の身体に触れるという行為は、日本人の場合とくに、通常の間隔を越える特殊なもの、遠慮すべきものになっている。一般の大学生にとって、まだ出会ったばかりでよく知らない相手の身体を意識的に触れることは、個人差はあるものの、相手が異性であればとくに、かなりの抵抗を感じる特別な経験であるかもしれない。「C.卵殻ハルマゲドン」はこの抵抗感を意識した上で、相手の身体との関係性を意識し、そこから演技する身体の発見へと導く出発点とするためのシアターゲームである。

これと同様な意味で、3日目以外すべてのプログラムの最後に行ったのが、「G.伝染ゲーム」である。全員が円になって椅子に座り、手をつないで1つの輪になる。ある1人が片手を握るところからスタートし、手を握られたら逆の手を握る動作を順番に行い、最後にスタートした者のところに戻ってくる。全員が目を閉じた状態でこれを行い、手を握られた時に感じた気持ちを次の相手に伝えるように握ることで、目に見えない「気持ち」が順番に「伝染」するイメージでこれを行う。全員で作った1つの輪の中の、どのあたりに手を握る動作があるか、それが移動して1周するイメージを共有することで、手に伝わる具体的な身体感

(12)

覚を、「全員の気持ちをひとつにする」という抽象的な概念に関連づける。1日のプログラムの最後にまとめの話をしてからこれを行うことで、グループの中にいる自分の位置を確認し、それぞれの気持ちを整理する、ある種の儀礼的效果があると考えている。

#### 4. 2日目～シアターゲームからインプロへ

2日目は午前中から開始し、「D.全員の名前を言う」で名前を思い出したあと、「A.ボール投げ」と「E.イエス・アンド」を繰り返して前日の基礎を確認した。この日はグループによるインプロの発表ができるようになることを目標とし、そのために身体表現とストーリー作りの2つの流れを意識してシアターゲームを選択した。

準備運動として行った「H.鎖ほどき」は、8人程度で輪になって、目を閉じた状態で手をつなぎ、全員が自分の右手と誰かの左手をつないだ状態になったら目を開く。そこからは手と手を離さないまま、絡み合った鎖をほどくように動いて、最後は全員が1つの輪になった状態になることを目指す。手をつなぎ方によっては、必ずしも1つの輪になれない場合もあるが、グループの身体的接触を継続したまま、身体を動かしながらアイデアを出しあい、3グループの競争で目的達成を目指す。【表2】に示したように、②の「身体を動かす」と③の「身体に触れる」にかかわるもので、これも「グループ作り」のためのアクティビティとして一般的にもよく知られたものである。

次の「I.ミラーゲーム」は、身体表現のためのシアターゲームにおける基本として重視されているものであり、集団による身体表現としての演劇を成立させるための起点となる。まず2人1組で同じ姿勢で向かい合って立ち、互いに相手を鏡に映っている像に見立てて、ゆっくり同じ動きをする。最初はどちらか一方がリードし、他方がその動きに合わせて合わせるようにするが、次の段階としてはどちらがリードするかを決めず、互いに相手が動けば自分もそれに合わせて動くようにす

る。両者の動きが互いに鏡像のように一致し、どちらがリードなのかわからないようにすることを目標とする。自由に体を動かすことに恥ずかしさや抵抗を感じる受講者も、相手に合わせることによって次第に動きに慣れ、やがて自分から積極的に動く楽しさを発見できるようになる。

これに慣れたら、5～6人ずつの5組に分かれ、各組が輪になって、全員が同じ動きをする。今度は向かい合っていないので、鏡像的な対称関係ではなく、誰かが右手をあげれば全員が右手をあげることになる。誰がリードするかを決めて、その動きを他のメンバーが真似することになるが、周りから見たときに、メンバーの中の誰がリードしているのかわからなくすることを目標とする。ゆっくりとした動きを継続させれば、その動きを一致させるために必ずしも全員でリードしているメンバーを見る必要はない。誰かがリードの動きを真似すれば、その動きを見て、他のメンバーも誰かの真似すればよい理屈なので、練習すれば周りから見て誰がリードなのか判別がかなり難しくなる。

ある程度の練習時間を取ったあとで、1組ずつ同じ時間の演技を行い、観客は誰がリードなのか見破るように努め、終了後に何名の観客が本当のリードを見破ることができたのかを挙手で判定し、最も見破られた人数が少なかったチームを優勝とするグループ対抗のゲーム形式とした。単純なルールのシアターゲームではあるが、これを競技形式にすると、グループごとにアイデアを出しながら工夫を重ねることになり、その過程で参加者は様々なことに気づくようになる。全員が同じ動きをしようとする、逆にそれぞれの個性が明らかになる部分もあり、この「I.ミラーゲーム」を「最もためになった」とした学生は、以下のようにコメントしている。

相手との息、「ここで出る！」「ここは合わせる！」つまり人のタイプ、性格、団体内での大まかな役割が、時にはおぼろげに、時にははっきり分かって非常に興味深かった。自己主張の強い人、受け身タイプの人、緊張してる人、楽しんでる人…そして、分かったら自分はどう動くのか、どう相手と一緒にいるのか。「相手」を最も良く知ることができた。話すよりも。

(14)

話をするよりも動くことで相手を知ることができる気づくことになれば、身体表現としての演劇を成立させる条件の1つが整ったことになる。

2日目の午後に入って、身体表現とは別の流れである「ストーリー作り」のためのシアターゲーム「J.シェアード・ストーリー」を行った。すでに前日の終盤にその最初の段階である「F.一音詩リレー」を行っていたので、次の段階にあたる「1人1文節ずつ」でリレー式に文章を作ることから始め、「1人1文ずつ」でのストーリー作りへと進んだ。1組6～7人の4グループに分かれ、輪になって順番に文章をつなげて行く。単に話を進めるだけなら簡単だが、一定の時間内に起承転結のあるまとまった話を作ろうとすると、さまざまな工夫と、グループ内の協力関係が必要となってくる。

ここで「ストーリー作り」のための基本用語「エクステンド」と「アドバンス」の概念を説明することになる。「エクステンド」は前の人が提示した文章の一部をさらに詳しく説明すること、「アドバンス」は話を先に進めるという意味であり（これも【第3号】で具体例を紹介している）、「エクステンド」か「アドバンス」の指示を出す役と、その指示に従って次の1文を作る役を交互にして進行させる。エクステンドが不足した状態でアドバンスが続くと、話が先に進むばかりで中身のないストーリーになってしまう。必要な部分にうまくエクステンドすることによって、ストーリーの焦点が定まるが、エクステンドばかりでは話が先に進まない。約5分でストーリーの起承転結をつけることを目標とし、メンバーを入れ替えてこれを何回か繰り返すと、次第にその状況ではどのような指示を出すべきか、また指示に対してどのように従うべきかのコツがつかめるようになる。これができるようになれば、少なくともストーリーを作るという点においては、最終目標であるインプロのグループ発表を行うのに十分な段階にまで達したことになる。【表3】の「最もためになったと思うシアターゲーム」でこの「J.シェアード・ストーリー」が第2位の票を集めたのも、ここで目標に近づいたことが実感できたからかもしれない。そのコメントを以下に紹介する。

即興で一文を作り、テンポを崩さないようにエクステンドかアドバンスを

瞬時に判断して行うという、決断力の早さが問われる点と、5分間で一つの起床転結のある物語にするというグループ力も問われる点が、スリリング且つ興味深くて、やっていて面白く楽しいゲームだった。

エクステンドとアドバンスのバランスが大切。人の話をよく聞き、自分の中で整理できている人ほど上手くストーリーを紡げる傾向にあったので、練習を繰り返すことで、実生活でもスムーズなコミュニケーションをすることにつながるのではないかと感じた。

次の「K.モデル・アーティスト・粘土」は、「I.ミラーゲーム」に続く身体表現のためのシアターゲームである。3人1組になり、交替で「モデル」、「アーティスト」、「粘土」になる。「アーティスト」が「モデル」のポーズを見ながら、「粘土」を材料にして人物像を作るという設定で、まず「モデル」が「粘土」の背後で任意のポーズを取り、背後の「モデル」の姿を見ることができない「粘土」の身体を、「アーティスト」が手で触って動かし、「モデル」のポーズと同じ形にする。その際に「アーティスト」は言葉で指示することができず、「粘土」は「アーティスト」に身体を動かされるままのポーズを取る。頭の向きから指先まで、全身の形がほぼ「モデル」と同じになったら、「アーティスト」は「粘土」で作った作品になんらかのタイトルをつけて、観客に発表する。

これまでのシアターゲームは全員で一斉に行うことが多く、全員が演者であり観客がいなかった。しかしこの「K.モデル・アーティスト・粘土」では、半数が演者となり、半数はそれを周りから見ているだけの観客になった。それによって演者は観客の視線を意識した上での表現をすることになり、また交替して観客になったときには、その視線を投げかける側になり、「見る／見られる」関係の中での身体表現を体験することになる。

自分で考えたポーズのまま静止していなければならない「モデル」も、全身のさまざまな部分を一方的に触られることになる「粘土」も、自分から触る側になる「アーティスト」も、それぞれ観客の視線を意識することで、これまでのシアターゲームとは違った感覚を経験することになる。③の「身体に触れる」に関する

(16)

るシアターゲームはこれまでもあったが、それを観客に見られている状態になるのはこれが初めてである。また「粘土」が女子学生で「アーティスト」が男子学生の場合など、身体各所を触る／触れることについての気遣いも必要になる（通常は触られる女子学生よりも、触る側の男子学生のほうが遠慮して戸惑うことが多いようだ）が、これまでのプログラムを通して受講者同士のコミュニケーションが十分に取れているこの段階になれば、ほぼ問題なく恥ずかしさを乗り越えて、それを逆に身体表現の楽しさを感じるためのステップにすることができる。「最もためになったと思うシアターゲーム」でこれをあげた学生は、その理由として「他者との距離感をつかめるようになった事とこれをやる事で恥ずかしいという気持ちが弱くなったから」とコメントしている。

次の「L.このセリフを言わせたい」は、インプロの発表ができるようになるための最終段階にあたる。その基本となる「E.イエス・アンド」を復習したあと、「イエス・アンド」の要領を使えば、相手にこちらが意図するセリフを言わせることができるということに気づかせるシアターゲームである。

準備として、1人3枚ずつ小さな紙を配り、そこに何か簡単なセリフを一言ずつ書いてもらう。それを裏返しにした状態でスペースの床全体に撒き散らし、2人1組になって、歩きながら「イエス・アンド」の会話を始める。会話の途中で、1人が床に落ちている紙を拾い、そこに書いてあるセリフを、自然な会話の流れの中で相手に言わせることを目標にする。

「イエス・アンド」の基本に従った会話ができれば、自分の発話を相手は必ず肯定した上で何かを付け加えることになるはずなので、話題を自分の意図する方向に持って行き、自然な流れの中でうまく相手に紙に書いてあるセリフを言わせることは、実際にやってみるとそれほど難しいことでもない。また歩きながら会話をすることで、椅子に座って向かい合った状態よりも、身体動作を伴うため会話がよりスムーズになる感覚も味わうことができる。

2人1組でのやりとり慣れたら、次に3人1組にして、2人が拾った紙に書かれたセリフを見て、残る1人にそのセリフを言わせるように仕向ける形式に変えてみた。するとより自然な会話の中で、2人が互いの意図を見抜きながら協力



して話の内容をある方向に進めることができるようになり、より高度なものになる。最後は5人1組になり、うち3人が紙に書いてあるセリフを見て、残る2人のどちらかにそのセリフを言わせるようにする、という形式も試してみた。こうなると、ほぼ5人のグループによる即興劇に近いものになっている。

これを「最もためになったと思うシアターゲーム」とした3名のうち1名は、その理由として、「相手の意図を読み取ることが苦手であり、うまく話題を振ることも苦手であった私にとっては、今後、就活や人との出会いにおいて、うまく良い関係を築くことができると思ったから」とコメントしている。

2日目の最後に、初めてグループごとのインプロ発表となる「M.丸太の橋を渡る」を行った。ある状況を設定し、即興で会話を進めることはすでにこれまでのシアターゲームで無理なくできる段階になっているが、それをインプロと言えるものにするには、段階的に進めてきた「ストーリー作り」と「身体表現」を組み合わせる必要がある。そこでまず、身体表現をできるだけわかりやすい、はっきりした動作に限定することによって表現しやすくしたのが、このシアターゲームである。

断崖に5メートルほどの丸太の橋がかかっている状況を設定し、実際にはない見えない橋を、断崖の向こう岸まで渡る動作をする。スペースに椅子を置いて、断崖の両方の岸の位置を示すが、橋はその間に掛っているという設定だけで、どの位置にあるか表示することはしない。最初は1人ずつ、その橋を向こう岸まで渡る演技をする。断崖絶壁の間の深い谷底には川が流れていて、落ちると確実に命はないという設定である。

スタニスラフスキー・システムに基礎を置く演技術において、リアルな演技をするためには、実際にはない物体を想定してパントマイム的な動きをしながら、何らかの感覚を再現する練習（無対象演技と呼ばれる）が重視されるが、そのためにはある程度の演技の基礎トレーニングが必要となり、このプログラムではそれだけの時間がない。しかしこの「M.丸太の橋を渡る」の場合、両手を広げて膝を曲げて重心を低くするといった、はっきりとした動作を伴うことで、バランスを取る感覚や断崖絶壁の上にいる恐怖心を、感覚として再現することが比較的容

(18)

易になる。

とはいえ、身体表現とストーリー作りが一体となった「演技」をするのはこれが最初であり、受講者によっては恥ずかしさの裏返し表現として、わざと大袈裟な動きをしたり、人とは違う行動で観客を笑わせたりする場合がある。こうした行動を否定してしまうと、おそらくそれ以降、演技をすることが苦痛になってしまう。しかしこれを放置すると、他の受講者もそれにつられて、周りを笑わせることが目的ようになってしまう危険がある。そこでこの段階で、どのような「演技」を目標とするかの指針を与える必要が出てくる。リアリズムに基づく演技術では、日常の動作をそのまま再現する技術の習得を目指すのが、実際に舞台上俳優が演技をする際には、日常の会話以上に大きく明瞭な声でセリフを言ったり、客席の方向を意識した日常とは違う動作が必要となる場合がある。しかしこのプログラムでは、こうした演劇の上演とは違い、「リアル」で「自然」な演技を目指す。面白いことや目立つことをするためではなく、演技術を意識しない、日常そのままの動きの再現を目標とすることを説明した。

1人ずつ丸太の橋を渡り終えたあと、今度は受講者を4組に分け、ある状況設定<sup>(7)</sup>のもとにグループの全員が丸太の橋を渡るというストーリー性のある「インプロ」を、わずかな練習時間ののち、グループごとに発表してもらった。また発表のあと相互の投票で最もうまくできている(=自然な演技ができている)と思われるチームを優勝とするコンテスト形式とした。これによって目標とする最終日のグループ発表とは具体的にどのようなことをするのか、また優勝グループを決めるための評価基準は何なのかを、2日目終了のこの時点で提示できたことになる。

2日目の授業終了後、最終日のインプロ発表のためのグループ作りを行った。4組を編成するため、受講者の中から4名に依頼して各グループの「ファシリテーター」<sup>(8)</sup>になってもらった。その4名と相談しながら、学年・性別や演技経験、さらに学生たちが「キャラ」と呼ぶようなタイプが偏らないように振り分け、どの組も平等に優勝を目指して練習したくなるような組み合わせを考えた。

## 5. 3日目～インプロのトレーニングと「5年後のわたし」

2日目の最後にインプロの発表を経験するところまで到達したので、3日目の午前にはあらためて基本に戻り、準備としての「D.全員の名前を言う」と「A.ボール投げ」のあと、グループで体を動かす単純なゲーム「N.タオルパス」を行った。

4組に分かれてそれぞれ輪になり、タオルを結んでボール状にしたものを各自が右手に持つ。それを掛け声にあわせて右隣のメンバーに投げ、同時に左隣のメンバーが投げたタオルを受け取る。その動作を繰り返し、何回連続でタオルを誰も落とすことなくパスできたかを競う。このルールで競技を行ったあと難易度を上げて、タオルをすぐ右隣りではなく、1人飛ばしてその右の相手にパスをするようにして、もう一度練習と競技を行った。

最初のうちは、タオルの投げ方と捕り方がバラバラで、長く続かない。しかし練習しているうちに、グループ全体で1つのリズムを作るための体の動きが取れるようになる。要領がわかると、グループごとに工夫を凝らし、アイデアを出しあって、それぞれ独自のやり方を開発していた。

練習時間のあと1組ずつ、他のグループが観客として見ている中で、1回限りの「本番」を行う。練習でどれだけうまくいっても、この「本番」で誰かがミスをしてすぐ終わってしまう場合もある。観客の視線を感じる緊張感の中、やり直しのきかない1回限りの状況で、力を最大限に発揮することができるか、それもこのインプロのトレーニングが目指している重要な要素の1つである。

この「N.タオルパス」は、前日の夜に決めた最終発表のグループ編成で行った。チームワークが要求される競技形式のゲームを経験することによって、翌日の最終発表に向けたグループごとの結束を高めたが、同じメンバーであり長時間の活動が続くことを避けるため、以降この日のシアターゲームは別の新たなグループを何度も組み直して行った。

次の「P.ステイタス」は、演じる役柄にステイタス＝社会的な地位の差をつけたインプロであり、【表1】に示したように午前と午後に分け、3日目のかなりの時間を費やした。多くの学生にとって、地位の差がある集団に属する経験は、

(20)

クラブ活動での先輩／後輩関係やアルバイトなどに限られている。このプログラムには全員が学年に関係なく同等な立場で参加しているが、こうしたステイタスの差がない友人関係におけるコミュニケーションと、一般社会に出てからの社会的なコミュニケーションとの違いを考える上でも重要なシアターゲームである。

学生にとってイメージしやすい職業で、ステイタスのヒエラルキーを作ることができるものとして、「高校の職員会議で、修学旅行の行き先について議論している」という設定から始めた。4グループに分かれ、トランプを引いて「校長→教頭→学年主任→ベテラン教員→中堅教員→新人教員」というステイタスの差がある役柄のどれを演じるかを決め、誰がどの役になったかを互いに明かさないう状態で即興の会話を始める。ヒエラルキーの中での自分の位置に見合った発言をすることによって、メンバーに自分の地位を伝え、次第に誰がどの役柄なのかを判明する中で、ステイタスの上下関係に従った会話を進める。

前日の「M.丸太の橋を渡る」ですでに「演技をする」こと自体は経験しているが、そこでは学生のグループという設定であったため、自分とは別の人格を演じるわけではなかったのに対して、この「P.ステイタス」では初めて、全員が実際には経験したことのない設定で自分とは別の人格を演じることになり、「役柄を演じる」という演劇的要素の強いシアターゲームになる。最終日のグループ発表では「自分自身の役を演じる」ことになるが、それもあくまで演技であり、本当の自分とは別の「役柄」を演じるに過ぎないことを認識できるようにするためにも必要なトレーニングである。

午後には設定を変えて、ある会社で社員が花見の宴会をしている場面とし、「会長→社長→専務→部長→課長→係長→5年目の社員→新入社員」といったステイタスにして、グループを組み変えて何度も繰り返し、様々なステイタスの役柄を経験できるように配慮した。

それに慣れたところで、さらに高度なインプロへと進めるため、この「ステイタス」に「エモーショナル・ローラーコースター」と呼ばれるシアターゲームの要素を付け加えた。これはトランプの数字を「喜び」、「悲しみ」、「驚き」など基本的な感情を表す言葉と対応させ、インプロの演技をしている途中でカードを引いて、そのカードが示す感情を表現できる方向にストーリーを持っていくという

もので、たとえば「喜び」の表現ができたなら、そこでまた次のカードを引き、それが「悲しみ」であれば、自然な会話の進行の中で悲しみを表現できるような状況へ移行できるように、参加者が協力しながら進めて行く。

即興でストーリーを進めるだけでなく、メンバーがそれぞれ違った役柄を演じ、多様な感情表現にも対応できるようになれば、最終日のグループ発表の準備が完成したことになる。「最もためになったと思うシアターゲーム」としてこの「P.ステイタス」をあげた受講者のコメントは、以下の通り。

臨機応変に発言、行動する練習になると思った。

普段、バイト先やサークルなどでしか上下関係のない生活なので新鮮でした。私はどちらかというとな内向的なので、下の立場の方がやりやすかったのですが、上の立場をやるというのも良い経験でした。うまくなりきれたとは言いがたいのが残念です。

個人的には一番難しく辛かったけど、グループみんなとコミュニケーションしないとイケない。そして頭を使って空気を読んで、自分が今こうしなくては、と考えることはどんなことにおいても必要なことだと思うから。

長い時間をかけた「P.ステイタス」の途中で、「O.ONE」という別のシアターゲームを行っている。これは音楽に合わせてダンスのステップを踏むだけのもので、ゲームというよりも純粋なダンスの振付に近い。ミュージカル『コーラスライン』の中の「ONE」という曲にあわせ、8小節+1カウントのステップを踏む。2人1組になり、最初はリズムにあわせて一緒に歩くだけだが、途中の特定のカウントで2人が手をあわせる振付や、ツー・ステップ、パドグレといった簡単なダンス・ステップを少しずつ加えて行く。8小節のあとの最後の1カウントでは、それぞれ自由なポーズで静止する（その瞬間が曲中での「ONE」という歌詞に重なる）。うまくできれば、ミュージカルのダンス・ナンバーを踊っている感覚が味わえる。ダンスのトレーニングを経験したことのある受講者にとっては、ご

(22)

く簡単な振付だが、逆にダンスの経験がない場合は、簡単そうに見えるステップでも、なかなかうまく行かない。

「最もためになったと思うシアターゲーム」としてこの「O.ONE」をあげた受講生のうち2名はそれぞれ、「昔バトンをやっていた私のハートに久しぶりに火をつけたゲーム。とにかく楽しかった」、「スターになった気分ですべて楽しかった」とコメントしているが、もう1名はその理由を以下のようにコメントしている。

「できる」、「できない」という二つの要素に分かれるからである。現実の社会において、大学生には実現できることとそれができないことの二つに分かれる。このシアターゲームは、それを表しており、不可能を可能にする努力の存在を確かめさせてくれるものであった。それこそが私が「One」を選んだ理由である。

おそらくこの受講生は、ダンスのステップがうまくできなかったのだろう。これまでのシアターゲームは「誰でもできる」ことを前提とし、巧拙の差は多少出るにしても、うまくできない受講生がやる気を失くしてしまうことがないように配慮していたが、この「O.ONE」はコメントにあるように、「できる」か「できない」かがはっきり分かれてしまう。一般的に女子学生は（中学や高校の体育の授業でダンスを経験したことがあるためか）、この程度の初歩的なステップなら踏めることが多いのに対して、男子学生の中にはまったく手足の動かし方の要領がわからない者が見受けられる。しかし3日目のこの段階になると、まったく「できない」受講者もそれを隠したり恥ずかしがったりせず、むしろ自分から「できない」ことをアピールして「できる」メンバーに教えてもらうなどの「努力」をしていたことが、このコメントからもうかがえる。

3日目は体を動かすゲームが多く、またインプロの技術が向上して精神的に集中する時間が長くなり、疲労した様子が見られたこともあって、午後には途中で一旦着席させて、ワークショップのあり方に関する講義を行った。初日のガイド

ンスで簡単な話はしていたが、ここであらためてシアターゲームの歴史やその効果について説明した。「頭で考えるよりも、行動し体験して感じる」ことを重視したプログラムではあったが、大学の授業として行う以上、児童を対象としたワークショップとは異なり、実際に体験したあとである程度の説明や意味づけは必要だと考えた。

3日目の最後に、翌日のグループ発表の課題となるインプロ「R. 5年後のわたし」を行った。この授業で知り合ったメンバーが5年後に再会するという設定で、各自が5年後の自分自身を演じる。事前に5年後の自分の役柄を、①理想的、②現実的、③悲観的の3パターン用意しておき、開始直前にトランプを引いてどのパターンを演じるかを決める。このインプロについても、具体的なやり方については【第3号】で記述しているので重複を避けるが、卒業後の自分のさまざまな可能性について考えた上で、実際にそれを演じ疑似体験することになる。

多くの学生にとって、5年後の現実を直視することは、必ずしも楽しい作業ではないようである。残念ながら現代の学生たちは、あまり明るい未来を描くことができないように見える。演技の楽しさを味わうには、むしろ現実の自分とはかけ離れた役柄を演じたほうがいいのだろう。しかしこのインプロは、決して自分の未来を予測するためのものではなく、むしろ現実とは離れて、自分の役柄を自由に設定できることを楽しむゲームである。同時に、理想通りにはならない場合も想定して、その体験をも含めて、最終的には「なりたい自分になる」ためのインプロである。

ここで再び翌日のグループ発表と同じ4組に分かれ、それぞれグループごとに同時進行で（観客が見ていない状態で）練習を行った。最初は5年後に居酒屋で再会するという設定で、2名が先に店にいるところへ3人目が入って来るところから始め、時間を置いて4人目、5人目が加わる展開とした。即興と言っても、こうした状況ならまず「久しぶり、今どうしてるの？」という質問から会話を始めるのが最も自然であり、お互いに5年後の状況を説明するところから場面を進めることができる。

練習のあと、最後にグループごとの発表を行った。メンバーの中の誰がどのタ

(24)

イミングで店に入ってくるかは相談して自由に決めることにしたが、それぞれ開始直前にトランプを引いて①～③のどのパターンを演じるかを決めるので、それによってどんな会話をするようになるかは事前に決めておくことができず、即興で対応することが必要になる。発表時間は約5分とし、その中で何らかのストーリーのまとまりを作ることを目指した。その時間では、グループのメンバー全員の5年後の姿を均等に明らかにすることは難しく、どこかに焦点となる話題を見つけ、そこからストーリーを展開して結末に導くことになる。その焦点をどこに置くかの選択によって、同じメンバーでも毎回まったく別のストーリーになる。また他のグループの演技を見ることによって、お互いのアイデア交換にもなる。

発表のあとで、翌日のグループ発表の課題を決めて公表した。この3日目の「R. 5年後のわたし」の続きにあたる状況として、「5年後に再会のため集まった時に1人だけ来られなかったメンバーがいたため、その後にあらためて、再会したメンバーが集まって、前に来られなかったメンバーに会いに行くことになった」という設定である。「1人だけ来られなかったメンバー」がまずはストーリーの焦点になるはずだが、それが誰になるかは、発表の直前にトランプを引いて決めることにした。それによってどんな展開になるかが大きく変わるはずであり、また各自が①～③のどのパターンを演じるかも直前のトランプで決めることから、無数の組み合わせが考えられ、事前にどれだけ相談したとしても、本番で即興による対応が必要になるようにした。

説明のあと、20分ほどグループごとの相談の時間を設け、それぞれどのような方向で練習を進めるかの意見を出しあった上で、あとは各自が翌日までに考えておくことにして終了した。

## 6. 最終日～グループ発表

最終日の4日目は、「D.全員の名前を言う」のあと、純粹に体の動きだけに意識を集中する「Q.信頼のエチュード」から始めた。午後のグループ発表に向けての練習時間が長くなり過ぎても、即興性が薄れてしまうためである。まずは2



人1組になり、1人がまっすぐに立って、踵を支点にして全身を1本の棒のようにしたまま、背中の方に倒れる。背後に立っているもう1人が、倒れてくる体を支えて受け止め、元の位置に戻す。背後に向かってまっすぐ倒れる瞬間はたいへんな恐怖感があり、相手が必ずしっかり支えてくれるという信頼感がないとできない。信頼しようとしても、恐怖感が勝ると、まっすぐに倒れることができず、思わず自分で足を引いてしまったり、膝を曲げてしまったりする。しかし相手を支える方の立場からすれば、体を1本の棒のようにしてまっすぐ倒れてきてくれた方が支えやすく、それ以外の予測できない姿勢を取られると、逆に支えきれなくなってしまう。

失敗すると怪我の危険性があるので、十分に注意を促し、最初のごくわずかな距離で受け止めるところから始め、信頼感ができてから、少しずつ距離を広げる。倒れる役と受け止める役を交替し、相手を信頼すること、相手に信頼感を与えること、それぞれの感覚を体験する。うまくできるようになるためには、支える側の支え方が重要になる。倒れる側は、相手がしっかり受け止めてくれると感じられれば安心して倒れることができるが、相手の不安が伝わってしまうと、信頼できなくなってしまう。

次に3人1組でのやり方も試してみた。倒れる役が中央に立ち、今度は背後ではなく左右に倒れる。左右両側に1人ずつ支える役が立ち、倒れてきたら反対側に押し戻す。前から見ると、メトロノームのような動きになり、支える側から見れば、倒れてくる体を反対側の相手とキャッチボールしているような感覚になる。これも2人1組の場合と同様に、3人の身体感覚における信頼関係が成立していないとできない動きである。「信頼」という目に見えない関係を、身体感覚に置き換えて視覚化しているということもできるだろう。信頼関係を確認し、また怪我をしないように意識を集中して体を使う必要があるこのシアターゲームは、グループ発表の練習を始める前の準備として効果的だった。

そのあとは最終発表のグループごとに分かれ、準備の時間とした。11時から、昼休みをはさんで発表開始の2時半までだったが、盛んにアイデアを出しあっては試行錯誤を繰り返している様子が見受けられた。「みんなで再会した時に1人

(26)

だけいなかったメンバー」が誰になるかによってストーリーが大きく変わるため、どのグループもその役が誰になってもいいように、交替しながら練習を繰り返していた。どうしても相談をする時間が長くなってしまいう傾向が見られたため、なるべく実際にやってみる時間を取るよう促した。発表の目的は「即興」であり、長時間の打ち合わせをして練習を重ねることは、プログラムの意図に反する。途中で何度か時間を定めて、全グループが一斉に本番通りのやり方でリハーサルする機会を設けた。

発表本番の時間になると、教場全体にそれまでとは違う、かなり緊張した雰囲気気が漂った。どれだけ準備していても、開始直前に引くトランプによって状況が変わるため、「予定通り」に進むことはあり得ないという不安が大きかったようだ。演技スペースの周りを取り囲むように椅子を並べ、発表するグループ以外の全員が観客になる。演劇の上演では通常、客席の方向と観客までの距離に応じた演技が必要になるが、このプログラムではそうした演技術をまったく勘案していないため、完全な円形に客席を作ることによって、観客がいる方向を意識する必要をなくした。演技スペースのすぐ近くにしか観客はいないので、明瞭な発声やセリフ回しなどを考える必要もなく、普段の話し方、動き方と同じ、自然なふるまいのままで表現できるようにという配慮である。

最初に示したⅠ～Ⅳの4項目の「評価基準」をあらためて確認してから、約10分間ずつの発表を行った。どのグループも、「みんなで再会した時に1人だけいなかったメンバー」が誰になっても成立するような基本となる状況を決めておき、あとの部分はその場の即興でうまく進行させることができていた。決められたセリフではないため、受講者それぞれの個性がはっきりとあらわれ、演じる側もそうした個性をうまく利用することでストーリーを作っていた。

投票の結果は、優勝グループが11票、2位が8票、3位が7票、4位が4票となった。他のグループが演技空間を室内にしていたのに対し、優勝グループは河原に出かけて花火をするという屋外の設定にしたことが、観客の想像力を広げることに繋がったためかもしれない。2位のグループは、深夜の大学構内に忍び込み、警備員に見つかって逃げるといった結末を用意し、前日の「P.ステイタス」

で練習したダイナミックな身体表現と感情表現をうまく取り入れていた。

優勝グループとそのファシリテーターを表彰し、さらに優勝グループのファシリテーターにメンバーの中から1人をMVPに選出してもらった。また優勝グループ以外から、演技の技術が最も優れていた受講者への「技術賞」、技術とは異なる独特の表現で貢献した受講者への「芸術賞」、うまくはできなくても苦手なことにあえて勇気をもって挑戦した受講者への「チャレンジ賞」を3賞として、補助員・記録員の2名の意見をもとに選出し表彰した。

## 7. まとめ

発表のあとは、やり終えたあとの脱力感で静かな雰囲気になった。その中で各自がこの4日間を振り返り、自分自身のまとめを文章にする「最終レポート」を書かせた。それまで1日のうちに何回か、シアターゲームが終わる毎にその結果や感想などをメモする時間を取っていたので、ここではそれを読み返し、様々なシアターゲームを繰り返すことで自分がどのように変わってきたか、その軌跡をたどり、プログラム全体の総括をする時間とした。

そのレポートの中に、この報告書で公開することを前提とした2項目を用意して回答してもらったが、「最もためになったシアターゲーム」についてはすでに引用したので、もう1項目の「ワークショップを終えての感想」の中から主なものを以下に紹介する。

今までやった29個の事全て、中学でも高校でも教わらなかった事で、新鮮で面白かったです。時には無理難題だと思った事もありましたが、みんなで協力して乗り越える事ができました。本当に、見ず知らずの大学生がこんな風に集まって和気あいあいといろんな事ができるなんて思ってもみなかったです。

何事も始まる前から結果を決めるのではなくて、目標に向かって挑戦し続けるということが大切だと思いました。私も今後ここで培った協調性を活か

(28)

していきたいです。

はじめは苦手だと思った。けど4日目になったらグループのみんなで協力してやろうと思ったし、たのしかった。だんだん相手がどういう人かわかってくると、即興演技でも、あの人がこう言うのかなー？と考えて動けるのでたのしかった。

何よりもまず価値観が大きく変化し、この講義に参加することができて本当に良かったと思っている。中でも私はファシリテーターだったこともあり、他人を観察する機会を得たことで、自分の短所だと思い込んでいた部分をなくそうと考えるのではなく、上手く付き合おう、それも自分の個性なのだと考えることができるようになった。また、ファシリテーターという役柄を経験することで、社会は様々なタイプで成立し、どの役割も欠かせないのだと強く感じ、視野が広がった。

「みんなの中で、私はどうすればいいのか？」と全体を考えるようにいつのまにかなっていたような気がします。私に変なことを言ってしまうもみんながフォローしてくれる、誰かがやってしまうも自分がフォローすると自然に思い思われるような雰囲気がとても良かったです。このワークショップをはじめる前と今、この雰囲気は全く違っていて終わるのがなんだか惜しいです。

基本的に人の前で自分の考えを表現する、というのは昔から苦手だったけれど、ワークショップを終えてみると、自分を表現して、それを人に見せて評価してもらおうというのは時には恥ずかしいけどすごく気持ち良いことだとわかった。もっと表現してみたいと思った。それから、当たらないで碎けないうより、当たって碎ける精神も必要なのかな、と思った。でもそれはなりふりかまわずというわけではなく、あくまで場の空気を読んでからじゃないとダメだとわかった。

机に向かう勉強ではなく、心と身体を使った勉強。一方的に与えられるのではなく、自分から何かを見出ししていく。何か漠然としたものを得た感じ。それは、自信、元気、人とのつながり…、ものとしては残らないけれど、とても大切なもの。何が変わったのか具体的に意識出来なくても、きっと何か変わっている。それがこの授業だったと思う。

このワークショップで私に足りないものがたくさん見えてきました。上に書いたもの+、即決力、初対面の人と打ち解ける力、周りの目を気にしない強い心…などです。やる前はほんとどーしようかと思いましたが、最終的にはこの授業にとって良かったなと思えました。先生の言っていた「人は常にいろんな自分を演じている」という言葉が心に残っています。

対人恐怖症と自分では思っていたここ数年だったし、この4日間も適当にやり過ごせればいいとさえ思っていたが、自然な流れで一生懸命考えて参加していた。終わった今ではとても驚いている。今回は学年も学部も様々だったので、色々な考えに触れることが出来た。人生感変わるとまでは言い切れないが、自分自身の事を考えなおすきっかけとなったので、授業をとってよかった。

自分にとって最初は中々に苦痛な部分もあったけれど、色々なゲームを通して、話すことにもだいたい慣れることが出来たし、最後は楽しんで取り組むことが出来た。恥ずかしいという気持ちはやはり常にあったけれど、一生懸命取り組むことで楽しく恥ずかしさも忘れてゲームをすることが出来たと思う。

4日前まで全く知らない人達同士だったなんて信じられないくらい、いつものまにか仲良しなクラスが出来あがってしまいました。名前を知り、呼びあってお互いに触れあって、笑いあって、課題を一緒にこなしていくことで、こ

(30)

んなにも人との壁はなくなるのだということを初めて知りました。

先生は人生は演劇そのもので、人はみんないつも自分を演じている、ということを知っていましたが、今回ワークショップを受講して、それをうまく使って、人生の幅を更に広げようと思えることができるようになりました。そして自分自身、自分の意思をしっかりと伝えること、相手を受容すること、大きく表現することを常に心がけ、魅力あふれる人間になっていきたいと思いました。

提出されたりレポートには、口語的な記述や文章表現の乱れが見られる箇所もあるが、通常のリポート提出とは違い、グループ発表を終えたばかりでまだ興奮状態にあったためでもある。必ずしも学生たちの文章能力が低いことを示すわけではないので、そのまま転記した。むしろそこから、4日間の体験によって心が動かされた様子が伝わってくるようにも思う。

このワークショップは、受講者が自らの体験を通して、それぞれに必要な「何か」を学ぶための機会を提供することを目指している。その「何か」が何であるかは、受講者によって異なるはずである。提出されたりレポートからは、受講者が実際に様々な体験をし、そこから少なくとも「何か」を感じたことがうかがえる。それがその後の生活においてどのような役に立つかという効果検証をすることはできないが、一般の授業とは違うワークショップという学びの形態を知ることだけはできたのではないと思う。教員が学生に、最初から目標として設定してある事項を「教える」授業ではなく、「学生が学ぶことのできる場」の提供と、そこで学生が自ら何かを発見することができる環境を整えるために「共に学ぶ」のがワークショップである。これまで引用したものは別の受講者のコメントの中に、「先生、ファシリテーターになってくれてありがとう！」という表現があったが、確かにこうした姿勢は「ファシリテーター」の役割であり、それが実現できたとすれば、このワークショップはある一定の成果をおさめたことになると考えている。

## 【註】

- (1) 受講者の学年・性別の内訳はこの表の通り。

学部の内訳は、文学部16名、法学部8名、経営学部3名。このほかに初日のみ参加して以降は出席しなかった学生が1名いた。

	男	女	合計
1年	4	4	8
2年	1	6	7
3年	0	2	2
4年	9	1	10
合計	14	13	27

- (2) 「シアターゲーム」と「インプロ」をコミュニケーション学習に結びつける基本的な考え方については、「シアター・ゲームとインプロによるコミュニケーション学習に向けて」（『駒澤短大國文』第34号、駒澤短期大学国文科研究室、2004年）として発表している。
- (3) ヴァイオラ・スポーリン『即興術—シアターゲームによる俳優トレーニング』（大野あひこ訳、未来社、2005年）、および絹川友梨『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、2002年）を参考にしながらアレンジを加えている。またこの授業では、「シアターゲーム」と「インプロ」を特に区別することなく、最終的に「インプロ」のグループ発表に至るまでの一連のプログラムを一括して「シアターゲーム」と称している。
- (4) 『駒澤日本文化第3号』（駒澤大学総合教育研究部日本文化部門、2009年）。
- (5) 研究室アシスタントの高橋由紀子・吉越麻衣子の両名に感謝する。
- (6) 「5年後の自分を演じる」インプロは、8年ほど前に駒澤短期大学国文科の授業の中で発想したものであり、それについては「「未来の自分を演じる」演劇ワークショップの学習効果—短大の授業におけるエチュード「五年後のわたし」の実践例から」として『駒澤短大國文第35号』（駒澤短期大学国文科、2005年）に発表している。
- (7) ゼミ合宿でハイキングをしている途中、はぐれて道に迷ってしまった学生のグループ。目の前は深い谷底で、対岸には宿舎が見えているが、断崖絶壁に丸太の橋が1本掛るだけで、日も暮れてきたことから、どうしても危険な橋を渡るしかなかったという設定。
- (8) 「ファシリテーター」とは、グループを指導し代表して責任を負う「リーダー」ではなく、グループのメンバーがそれぞれの力を発揮することを助ける（＝ファシリテートする）役割、いわば「世話役」である。従って演劇経験者や、必ずしもリーダータイプの性格ではない受講者を選んで依頼した。現代社会におけるグルー

(32)

プのあり方の中で、「リーダー」よりもむしろ優秀な「ファシリテーター」が必要とされていると説明し、「リーダー」に従うだけのグループではなく、各自がそれぞれの役割を果たすグループ作りを目指すため、必要な調整作業をするのが「ファシリテーター」である。