

# 琉球大学学術リポジトリ

## 即興演劇の手法を取り入れた活動 – 2010年後期の 「地域文化交流実践」の授業の記録

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部 公開日: 2012-09-27 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 上田, 真弓, 上間, 陽子, Ueda, Mayumi, Uema, Yoko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12000/25138">http://hdl.handle.net/20.500.12000/25138</a>

# 即興演劇の手法を取り入れた活動 — 2010年後期の「地域文化交流実践」の授業の記録

上田真弓・上間陽子

Activities having introduced the techniques of improvisational theater  
—the record of the class of “Local cultural exchange” in the second semester of 2010

In this paper, we discuss the practice of the class of “Local cultural exchange” which was held in the second semester of 2010. This class was held for the purpose of cultivating the 2nd grade university students as leaders, who conduct planning and management of “Camp training for new students of Faculty of Education” which is held by Faculty of Education, University of the Ryukyus for new students on every April. In the past, this project had been led by teachers of Faculty of Education, but from 2008, the project has mainly been led by students. The aim of this is for students to gain the knowledge and skills of planning and management, and to utilize them for working as a teacher after graduation. In the class of 2010 which I was in charge of, I invited Ms. Mayumi Ueda, who is a person of the theater as well as a performer of improvisational theater, and the characteristics of the class is having introduced many recreational activities based on the techniques of improvisational theater in the class. The aim of this is for students, who will conduct planning and management, to be able to exchange their opinions candidly, and to utilize the experience of recreational activities for the next project. This paper was written by Ueda and Uema, and we mainly discuss the constitution of the class.

## 序章

若者が取り結ぶ他者との関係がさまざまな場所で問題化されている。例えば、日本青少年研究所所長であり、青少年研究を手がけている千石保は、現在の若者のコミュニケーションの形態が携帯電話などの電子メディアを通じたやりとりになっているとし、「ケイタイ文化は、間接文化だ。ケイタイという媒介をとおしてコミュニケーションが交わされる。友人関係でいえば希薄化の決定版だろう」と述べる。そして、そこにおける若者たちのコミュニケーションは、互いに感情をやりとりするものではなく、単なる「ジョブの応酬」となっているとし、若者のコミュニケーションの力は衰退しているという<sup>1</sup>。

だが他方で、若者のコミュニケーションの力は衰退しているのではなく、かつてよりもコミュニケーションの取り方が高度になっているのだとする議論もある。こうした議論のひとつに、「キャラ」論がある。社会学者の森真一によると、「キャラ」とは、「キャラクター」の略語であって、若者たちが自ら所属する集団内において各人が遂行しふるまう「役柄」を意味しているという<sup>2</sup>。各人がびたりとその「役柄」になり、それに準じたパフォーマンスをすることで、若者は集団内のノリを維持し、集団の凝集力を高めるといふわけなのである。通常、集団にはそこに所属する成員の役割があり、それに伴いそこで求められるパフォーマンスもはっきりしたものとなる。それに対し、若者たちがつくる集団には、確たる目的がなく、そのため役割や求められるパフォーマンスが固定さ

れているわけではない。そうしたなかで、キャラに準じた「役柄」を作りだし、各々がそれを遂行することで、集団内の凝集力を高めようとしていることが若者がキャラを演じることの背景にあるというわけだ<sup>3</sup>。だが、若者が互いにキャラを演じあったからといって、友人関係を維持させることにともなう困難がなくなるわけではない。若者たちは、その場にある文脈や空気を読まずに行動するものを「KY」(=空気を読めない人)と揶揄するが、そうした現象には、いまおかれている文脈や相手の感情を読むための洗練されたセンスを彼らが常に要請しあっていることが反映されていると、社会学者である浅野智彦は指摘する<sup>4</sup>。要するに、若者のコミュニケーションのあり方を「キャラ」の生成とその遂行に注目し分析する議論は、若者のコミュニケーションがより微細なものになったことを指摘するのである。

ところで、若者のコミュニケーション力が低下したと見なす議論においても、若者たちのコミュニケーションが、高度化しているとみなす議論においても、若者たちのコミュニケーションが何らかの難しさを抱えているとみなす点では一致している。そうした傾向は若者の実態の一端を示していることが、次の調査結果からも窺える。小・中・高生を対象としたベネッセの「第1回子ども生活実態調査」によると、「友だちと話が合わないと不安を感じる」、「仲間はずれにされないように話をあわせる」という質問に対して、「そのように思う」と答えるものの割合は、約4割となっている<sup>5</sup>。若者たちにとっての友だちとのコミュニケーションは、安心して満ちたものではない。そこから窺えるのは、「いつ外されてしまうかわからない」という不安のもとで営まれるものであり、そこで話される内容も気遣いに満ちたものになっているということである。

こうした友人関係のもとでは、自分の意見を表明することや、あるいはみなが同調する意見に対して違和感を表明することは、ひどくハードルの高い、難しいことになっているのではないだろうか。彼らが上記のような気遣いに満ちたコミュニケーションをとるのではなく、自分の意見を表明することや、同調すること自体が目的となるのではないやりとりができるようにするにはどの

ようにしたらいいのだろうか。ここでは、琉球大学教育学部で開講されている「地域文化交流実践」の授業を取り上げようと思う。この授業は、毎年春に教育学部で実施されている新入生にむけた「新入生合宿研修」を、現役2年生が企画運営し、将来教員になったときに行事などを企画し実践する力をつける目的でなされているものである。新入生合宿研修は、数十年にわたる歴史を持つ伝統的な行事であったが、自主活動の難しさなどを理由にとぎれてしまっていた。だが、2006年からは新入生オリエンテーションの意義や、教育学部学生としてのアイデンティティ形成などを目的とし、大学の教員によって企画されるものとして復活した。だが2008年からは、新入生に対するオリエンテーションを行うだけではなく、現役2年生が企画運営する力をつけるということをめざし、学生主体の取り組みとして合宿研修を位置づけるという形に変更した。それに伴って企画運営の方法についての授業を開講し、その受講をとおして、企画運営の力をつけることをねらいとしたのである。「地域文化交流実践」と名づけられたこの授業は、企画運営をする学生たちがまだ1年生である10月に開始され、春休みを経て、年度をまたいだ4月末の合宿研修が終わるまで7ヶ月の間、途切れることなく継続する。授業は、他学科から構成された合宿研修ワーキンググループ長とワーキンググループの教員計4人によって行われる。筆者のひとりである上間は2010年度のワーキンググループ長であり、2011年新入生合宿研修の統括責任者であり、授業の担当者となった。以下では、2010年度の授業の進行を概説し(1)、なかでも初めて取り入れることになった筆者のもうひとりでもある上田によるインプロの活動とその展開について論じたいと思う(2)。これらののちに学生たちがこの授業をどのように捉えたかをまとめていきたいと思う(3)。

## 1 2010年度の授業の進行と変更箇所

これまでは、授業開始間もない初期の頃に、新入生合宿研修の実施にむけてのリーダーを決定し、それに準じた活動グループの分割を行い、それに沿いながら、当日の準備ならびに予備合宿にむけて活動を進行するというスタイルであった。

だが活動の全体像が見えないなかでなされる話し合いは、テーマにすべき主題が見えなくなることもあり、また学生同士の気遣いと同調圧力が過度に働き、時に教員がそうした学生にアドバイスというかたちで介入することで対立を招くこともあった。

したがって2010年度の授業計画の柱として考えたのは次の三点である。安心して話し合っても良いという空間づくりをする。そして、彼らのコミュニケーションの気遣いが過度に出ないような形を模索し、決定プロセスを重視するということである。また、一部の学生がリーダーになるのではなく、リーダー層が拡大する方法を採用するということである。これらの柱の元で、より具体的には、①授業の開始間もない11月に演劇人であり、インプロヴァイザーである上田真弓(本原稿の執筆者の一人でもある)をゲストとし、即興演劇に基づいたレクや表現活動を取り入れたこと、②話し合いと決定のプロセスを「原案」の提出によって行うようにすること、③自分たちが参加した合宿について総括を踏まえ、必要と思われるワークショップや活動プログラムを確定し予備合宿を行うこと、④ワークショップや活動プログラムごとにグループを小分割し、それぞれのグループから出された原案を皆で検討すること、⑤予備合宿の実施を例年より1ヶ月早く実施することで改善点を明確にすることとともに、あくまで本番実現にむけて話し合いを深めることにしたこと、⑥予備合宿を踏まえてあと、④のグループは作り直すと同時に、予備合宿以降にリーダーの再選出を行うということである。

以下では、毎回の授業の方法上の大きな変更点である原案検討による決定プロセスのあり方について論じていきたいと思う。こうした「原案」の導入は話し合い活動の場面においてしばしば活用されるものだが、とくにそれが学級会活動などの場で採用されることの効力を教育学者の佳野好久は、次のように述べる。

「何をやりたいですか?」「ぼくはドッジボール」「私はクイズ大会」……と見つめたことを発表し合うだけでは、結局影響力のある子の言った意見が採用され、学級の多くの成員が求める活動

は決定されない。「今の学級の状態がこうだからこういう行事をしよう」という形式の提案が必要なのである。たとえば、「休み時間にドッチボールで遊んでいる子が増えているし、班の団結力を高めるために、班対抗のドッチボール大会をする」という原案に対する賛否を議論する過程で、いま学級はどのような状態にあり、どのような活動を、どのように実施することがいまの学級の課題にふさわしいのかを明らかにするのである<sup>6</sup>。

ここからわかるのは、原案を提出することで話し合いを進める方法の採用が、強い子どもの意見が尊重されるのではなく、学級の見定めなどの妥当性があると見なされた意見が尊重されるしかけとなっているということである。つまり、そこでは、「ノリ」や「勢い」などによって決定がなされるものではなく、進むべき方向を確認し、みなにとっても良しとされるものが決定されるのである。さらに原案という形で提案を行うということの効力は他にもある。先に述べたように若者たちのコミュニケーションは、より微細なコントロールのもとで営まれるものとなっており、友だちにあわせる・意見が合わない不安になるという生育環境なかで育つ若者は多い。そうした彼らにとって、自らの意見を表明することや、そのようにして表明した意見が否定されることは、自らの存在自体が否定されたように感受されるのではないだろうか。だが、ここでみられるような原案という形で提出される意見とその後の決定事項は、自分自身とは一端切り離されているものとなり、たとえ否定されたとしても自分自身そのものの否定ではない。原案というのは、あくまでたたき台である。その原案が議論を経て肉付けされ確定される時、それはある特定の個人の意見そのものではなく、集団全体の意見となる。そのため原案の検討という形で意見を出し合うことは、より自らの考えが表明しやすく、そして他者の意見に対して開かれたものとなる可能性があるのである。

さらに原案提出には、「教師」からリーダー層へと権限を委譲しやすく、そしてリーダー層の拡大といったことにも繋がる可能性がある。同じく佳野好久は、原案をもとに話し合いを進めていく

ことの効力を次のように整理する。

「原案」は、学級集団の自治的な力量が未熟な段階では、教師が学級行事の目標や内容を提案し、学級集団の自治的な力量の発展にともなう、次第に子どもたちによって原案が提案されるようにする。(中略)教師が話し合いの進め方、司会・議長の仕事について、実際に行いながら模範を示す必要がある。…こうした役割を実演しながら子どもたちに指導するのである<sup>7</sup>。

ここでは、学級開始間もない時には、教師が原案を提出するということと、そして教師が原案検討の際にモデルとなって実演する必要性が述べられている。学級が発足した時点で、この学級で何をしたいといったような願望を多くの子どもたちが持つことはないだろう。だが、そうした願望の空白地帯において、教師があらかじめよしとするような価値に向かって学級を導こうとするのか、それとも彼らの願いを育て、それらを自主的に管理する方法を教えていくのかは大きな違いがある。原案の検討と実現を繰り返すなかで、自らの願望は集団的な合意があればかなえられること、そしてその合意のプロセスにはみなも参加していることを体験することによって、教師が有していた権限は、学級の成員に委譲されていくのである。こうしたことは、学級という所属場所ではなくても、活動をつくりあげていく場所において重要なことであると思われる。こうした考えのもと、第1回の原案は、教員の名のもとで「予備合宿に早めに行こう」と提案がなされ、第2回の原案は「去年の反省と感想を出し合って、係を分割しよう」といったことが提案された。こうしたやり方で3回目以降は、提案者は合宿のプログラム班となり、提案が原案というかたちで提出されていくことになる。提案はプログラム班ごとになされ、毎回の話し合いはそれらの班の誰かが進行するという形で進めた。それによって誰か一人、強いリーダーが存在するのではなく、各プログラム班の話し合いのなかで、その日提案する人が入れ替わり、立ち替わり現れるということになった。小グループへの分割によって進行することで、みなが責任を持ち、提案していくという方法になったのである。

自分たちがやりたいことを、原案という形で提出し、合意されれば実現できる、こうした一連のプロセスによって、当日のプログラムが決定されていったのである。

## 2 インプロを取り入れた活動の記録

だが、こうした話し合いの方法のみが2010年度の変更点ではない。2010年度のもう一つの変更点は、インプロを用いたアクティビティ<sup>8</sup>を取り入れ、学生たちが話しやすい空間づくりにつとめたことである。これは、本稿執筆者の一人でもある上田真弓が構成し、当日の授業のファシリテーターになって進行した。ここでは、11月5日、12日、19日の3回、それぞれ1時間半の授業時間におこなったインプロを中心としたワークショップの内容を学生たちのやりとりを中心にみていこうと思う。

インプロは、インプロヴィゼーションの略で即興演劇と訳され、「俳優たちが、脚本も、設定も、役も何も決まっていなくて、その場で出て来たアイデアを受けいれあい、ふくらませながら、物語をつくり、シーンを作って行く演劇<sup>9</sup>」のことである。即興なのだからただ自由に演じればよいということではなく、台本も打ち合わせもなしで、その場でシーンを演じ物語を構成していくための方法論が存在しており、俳優はそのための訓練もおこなう。即興で物語を進めていくインプロでは目の前で起こっていることだけが手がかりになるので、「今、ここにいること」が大切だとされる。シーンを演じているときに、過去のことを振り返っていたり未来のことを心配したりしていると、すぐさま「今」に置いて行かれてしまい、たちまち自分はそこになくなってしまう。「今、ここにいる」ために、スポンテニアス(自然発生的)であること、また、自分のアイデアや思いつきに対して、自己検閲をしないことが求められる。自己検閲とは、自然発生的であることを妨げるもので、自然に浮かんだアイデアを「失敗への恐れ」「評価への恐れ」「未来・変化への恐れ」「見られることへの恐れ」などから封じ込めてしまう力のこととである。また、インプロを行う俳優には、自己検閲をせず自然発生的であることと同時に、発想力、想像力、決断力、行動力、瞬発力、

観察力、集中力、柔軟性、協調性が必要であるとされ、それらを養うための訓練をおこなう。そして、そのためのゲームやアクティビティが多種多様に考えられている。

こういったインプロの方法は、俳優だけではなく、若者一般においても有効ではないだろうか。先に見てきたように現代の若者は、「空気を読み」、自らの振る舞い方を決めるという作業を習慣化している。友だち関係では「キャラ」にあわせて振る舞い、そして、教師との関係では「正解」とされる答えを求められているなど、要するに、恒常的に「自己検閲」をしていると言える。インプロでめざす自己検閲をしないことは、同調圧力や繊細な人間関係にしばられている若者にとっても、そこから解放され、自由な表現や互いの関係を得ることができるのではないだろうか。また、インプロではしばしば「あなたの普通は他の人にとってのギフト」であるという言葉を使ってスパンテニアスであることから生じる多様性を奨励する。インプロの代表的な指導者であるキース・ジョンストンは、人間はひとりひとりまったく違う宇宙を持っており、ありのままであれば十分に個性的であるという。例えば一つと同じ言葉を聞いても人はそれぞれに違う個性を持っているので、様々な発想、連想をする。そして、自分自身の思いつきを人はたいてい平凡で当たり前だと思う。なぜなら、自分のアイデアというのは自分からすれば自然に思いついたことだからである。しかし、それを表現したときに、人から見ると意外なアイデアであるということが起こるのである。それぞれに違った思いつきが表現されることによって物語は展開し、豊かになる。あなたと私が同じであるということは安心や親しみを生むものだが、それだけではなく、「あなたと私が違う」ということがインプロでは不可欠だと言えるのである。

以上のことから、インプロで互いの個性を受け入れ、受け入れられる体験をすることによって、緊張をともなう人間関係をほぐし、より柔軟で共同作業が楽しくできる関係へと発展させることが可能であると考えられる。より自由で安心して発言をやりとりできる関係づくりをすることを主軸とし、3回の授業の構成をおこなった。それでは、

学生に求められるのはどのような関係なのだろうか。まず、これから共同作業をしていくための基礎作りとして、お互いを知ることが大切であろう。そして、自分自身を表現し、受け入れ、受け入れられる体験を通して、表現してもいいんだ、表現することは楽しいんだと了解し、関係を安心、安全なものとしていくことも考えた。他方で、今後、自分たちが新入生にむけてレクリエーションを進行していくことを踏まえて、レクリエーションをとおして交流することの楽しさを体験することも大切であると考えた。実際にレクリエーションを進行していく際に、自らが体験したときの楽しかった印象やどう楽しかったかという記憶は貴重なよるべとなるからである。以上のような目的のもとで、3回の授業内容を構成している。以下ではそれぞれの日におこなったアクティビティを列記した上で、実際の内容を記述していこうと思う。

11月5日(金)1回目

テーマ「言葉～お互いを知ろう、対話とコミュニケーション」

- (1) これからやることの説明、インプロの紹介
- (2) 自己紹介／自分の名前、好きな味噌汁の具、ひとこと（期待していること、リクエストなど）。
- (3) 名前まわし  
輪になって自分を指し自分の名前、別の誰かを指して、その名前を言う。名前を呼ばれた人は、自分を指して自分の名前を言い、また別の誰かを指してその名前を呼ぶ。繰り返していく。
- (4) 名前まわし+「誰？」  
名前を覚えきれていない人の名前も呼ぶために、名前が分からなければその人を指した状態で「誰？」と聞く。聞かれたら応え、名前まわしを続ける。
- (5) 名前ドッカーン！  
数人ずつのグループに分かれて名前まわしをする。名前を呼び間違えたり、つまったりしたら、両手をあげて「ドッカーン！」と言い、隣のグループに移動する。
- (6) マッピング  
ファシリテーターが「ここ」を示したときに、

自分の場所がどこにあたるかを考えて移動し立つ。今住んでいる場所、生まれた場所、今まで行った遠い場所、など。

(7) 仲間探し

テーマを決めて、〇〇と言えれば思いつくものを言ってもらう。夏と言えれば、スポーツと言えれば、など。思いついた言葉をリピートする中で、同じ言葉を言っている仲間を見つける。

(8) 数字でパートナー探し

人数分の数字が書かれたカードを配り、架空の趣味や架空の商品を数字にあわせて考える。指定された数字の組み合わせになるように会話をしながらパートナーを探す<sup>10</sup>。

初日には、まずお互いを知り、仲良くなることをめざした。「仲良くなる」ためのやり方はいろいろあるが、中核にしたのは、授業では正解を求められているという意識から解放し、「失敗することは楽しい」という体験をすることである。こうしたアクティビティは(5)(7)(8)に当たる。(5)は失敗そのものを楽しむことを目的とし、(7)は正解が設定されない(または全て正解である)問いに答えていくアクティビティであり、(8)はルール上見つけたい正解はあるが、必ず正解できるという方法がないというアクティビティである。

最初に、インプロを紹介するなかで今日の取り組み方について、次のことを約束ごととして説明した。まず、みんながやることに失敗、間違いはないのだということを伝える。インプロでは個人が想像したことや、思いついたことを互いに伝えあうことによって場面が成立するので「思いつき」が大切であるが、思いつきには正解か不正解かという問いは不適當である。つまり、思いつきにあたりはずれはなく、人は想像の責任をとらなくてもいいのだということを話す。また、がんばらないようにすることも大切である。思いつきやひらめき、自由な身体の動きはリラックスしている中でこそ発揮される。そして、失敗するという設定がない中でリラックスして表現することができる状態を担保するために、やりたくないことはやら

なくていいということをあわせて伝える。やりたくない身体の状態や、理由がなんであれ気乗りしなければ、その場をいつでも抜けてかまわず、しかしまた、その決断自体が負担にならないように、一度抜けてもそのうちまた参加したくなったら戻ってきてかまわないと説明する。最後に、反省しないということ伝える。もっとうまくできただろう、もっと面白くなったのに、変なことをしてしまったんじゃないかなどと振り返らないように、と付け加えた。

最初の自己紹介のときに注目を集めたのは、知的でひょうひょうとした雰囲気を持つトモキだった。というのも、ひとりひとりの自己紹介をはじめたときに、トモキは遅刻して教室に入ってきたからだ。たまたま座った位置の関係で、その後数人で自己紹介をすることになるが、説明をあらたに受けるわけでもなくそつなくおこない、「今、空気を読んでやっています」と言い添えて笑いを誘った。同席している学生たちにとっては、最初の自己紹介というのは、どのくらいの量でどんな風に話せばいいのかと、まさに空気を読んでいるただ中であつた。そのような場で、「空気を読んでいる」とさりと声に出して言ったことによって、教室の緊張がやわらいだのである。

自己紹介が終わると、立ち上がって大きな輪になり、お互いの名前を呼びあってから、(5)のアクティビティへと進んだ。4つのグループに分かれてリズムよく名前を呼び合い、名前を呼び間違えたり言いよんだりしたら「ドッカーン！」と言って隣に移動し、名前のコールを続けるというアクティビティである。筆者の、両手を上に挙げての「ドッカーン！」にみんなが笑う。大人がそんなことをやっているということへの笑いと、そんな子どもっぽいことをするのは恥ずかしい、という気持ちのあわさった笑いで、数人の女子は笑い崩れている。このときの笑いには自分がやることへのためらいや、周りを何う様子も含まれていた。「みんなでやってみる？」と提案して、全員で「ドッカーン！」と言ってみた。照れながらも勢いに押されてほとんどの学生が「ドッカーン！」と言った。ひとつのグループに加わって説明のためのデモンストレーションを続ける中で、トモキが名前を言いよんだ。ためらうトモキに「ドッ

カーンだよ。」と言うと、吹っ切るように大きな声で「ドッカーン！」と手を挙げて言い、先ほどの筆者に対するのとは違って共感が含まれる大きな笑いが起こった。デモンストレーションをおこなうときには、このくらいやっていいんだ、それは楽しいんだ、と参加者が感じてアクションがしやすくなるように、まずファシリテーター自身が楽しみながら大きく動いてみせるのだが、それだけではあくまでも立場の違う人のおこなうアクションである。しかし、同じ立場の学生がアクションをおこなうと、やってもいいんだというパーミッションが補強された形で与えられる。トモキは、積極的にアクションを起こして場を盛り上げようとして、仲間うちでふざけあったりするというタイプではなく、自分のペースを守って行動するタイプである。そういう学生がここで思い切って「ドッカーン！」と言いながら大きく手を挙げたことは、このクラスにとって安心につながり、その後のアクティビティへの取り組みに変化が生まれるきっかけとなった。やってもよさそうだと了解してやってみる、やってみると楽しいことが分かる、という流れが生まれた。「さあみんなやろう」と促すと、教室は一気に賑やかになり、名前を呼ぶ声とあわせて、4つのグループそれぞれから、「ドッカーン！」と言う声と笑い声が聞こえてきた。失敗することへのネガティブなイメージが払拭され、同時に、失敗しないために考え込んだり注意深くなったりするのではなく、その場でまずやってみることの楽しさを体験することができたといえる。

(7)の連想した単語での仲間さがしでは、みんな仲間を見つけるのがうれしいのか、声はずんでいた。最初におそろおそろ名前を呼び合っていたときは違う明るい声が教室に響いている。男子は仲間同士が集まると肩を組んだりしながらリズムを取ってはしゃぐ様子が見られたが、そういう場でひときわ声が大きく率先して動いていたのがサトシだった。トモキが本人の意図と関わらずに教室の空気を変えていた一方で、サトシは、この日、最初から積極的に場に関わり、盛り上げ役にまわろうとしていた。全体の中でリアクションが大きいだけでなく、筆者の進行する言葉に対して、他の学生のコメントに対してもしばしば

「つつこみ」の形で声をかけていた。「仲間さがし」は小学生が好きなアクティビティで、何度でも繰り返してやりたがる。「『○○と言えば』って言いたい人？」と聞くと次々手があがることも多い。筆者の経験では今まで大人や大学生の間では、これをやりたいという人がいなかったのだが、このクラスで問いかけてみると、サトシの手があがった。質問は「男と言えば？」であった。どうやらあらかじめ考えていたらしく、すぐに言葉がつけられた。質問の内容が少し大人びていたことで、教室に今までとは違う照れくさが漂い、また学生たちの答えも言うたびに感心の声があがる内容であり、互いのコメントへの興味が増していた。学生が一步踏み込んで進行に参加したことで、クラスに自主的な雰囲気が生まれていたといえる。「やってみたいか」と聞かれたときに、「やってみる」と答え、実際やってみることができ、そこで新しく興味深いことができるということが共有された。この一回の授業で同調圧力が解除されたということではできないが、同調圧力があるということについて可視化することができ、その上で同調しなくても楽しいということを発見できたと思う。そしてなによりも失敗を楽しむ姿勢は今後の表現活動への足がかりとして大切であり、たくさんの笑い声があがりお互いに受けいれ合った体験は次回へつながるものとなった。

続いて、2回目のアクティビティの内容をみてみよう。

11月12日(金) 2回目

テーマ「身体～トラスト、信頼する・委ねる 自分の感覚を信頼する、相手を信頼する」

(1) 全員オニ

全員がオニになる。タッチしたら勝ち、タッチされたら負けで、負けたらその場に座る。

(2) ミーティンググリーティング

大きな輪になって、一人ずつ順番に向かい合い名前を呼び合い、握手をする。マユミとタロウならば、マユミ「マユミ」タロウ「タロウ」マユミ「タロウ」タロウ「マユミ」呼び合ったら握手。次の人へ。ぐるぐるまわっていく。

(3) じゃんけん列車

じゃんけんして、負けたら相手の後ろに回って肩に手を置く。一列になるまで続ける。

(4) せなかとんとん

輪になったままで、前の人の背中をとんとんたたく。背中に注目することで、次の背中合わせのアクティビティへのウォーミングアップを兼ねる。

(5) ウォーキング

一人が止まるとみんなが止まる／歩いていいのは一人だけ、二人だけ、三人だけ、四人だけ／沖縄の早さで歩く、東京の早さ、遅刻しそうなときの早さ／後ろ向きである。後ろ向きでゆっくり歩きながら、背中でパートナーに出会う。

(6) 背中合わせ

背中合わせで手を使わないで、立つ・座る／背中であいさつ／背中でけんか

(7) チーム対抗

2チームに分かれて大きな声勝負、並び替え勝負、など

(8) 人間椅子

輪になって、みんなで座る

この回は、前回からの仲良くなる楽しさを引き継ぎながら、二つのことを柱にして内容を構成した。ひとつは、有機体としての身体と呼応である。身体と呼応とは、自分自身だけにむかっている意識を外側にむかって広げていき、そこで他者の身体を感じ、連動することや受けいれり受けいれられたりすることである。現代の人間関係においては言葉を介したコミュニケーションに比重がかかってしまい、身体感覚が置き去りにされがちになる。だからこそ、身体感覚を再認識し、他者とつながることが大切だと考える。もうひとつの柱は競争(意識)からの解放である。一般的にいうて人は競争にさらされている中であっては、競争させられていることを対象化するのではなく、競争の正確さや公正さを求め、ルールの厳格化をすることで競争に勝とうとするのではないだろうか。あるいは、しばしば競争自体を全く放棄してしまおうとするところもあるが、それは一種の反動ともいえるものだろう。こうした反動は競争自体から降りていることから、一見すると競争

をなくす方向につながるように見えるだろう。だが、その人がただ単にそこから降りているだけであって、そこにある競争の原理自体は何ら変わらない以上、競争の絶対化であるとは言えないだろうか。したがって、求められるのは、ルールが絶対のものとして遵守されるのではなく、楽しむためにはルールを変更しても良いという体験を重ねることで、ルール遵守が染みついた競争原理から解放されることではないだろうか。

それでは具体的に見てみよう。(1)の全員オニは、その場にいる全員がオニになり、タッチしたら勝ち残り、タッチされたらその場に座って戦線離脱するというアクティビティである。オニが一人ではないので、タッチされないように全方位に対して注意しなくてはならず、しかも誰かをタッチするためには誰かに近づかないといけないというスリリングなオニごっこだ。運や立ち位置といった偶然性も勝敗に関わり、必ずしも運動能力が高い人が勝ち残るわけではなく、かつ、集団やクラスの中でパフォーマンスな存在である人物が勝ち残るとも限らない。タッチされた人はほとんど座っていくので終盤まで残った人たちをみんなで見ることになるのだが、今回勝ち残ったのは、トモノリ、ハヤト、マサヨシ、そして、一人女子のスズカだった。探りあっている「静」の状態から、仕掛ける「動」へと変わる瞬間がエキサイティングだ。駆け引きの中で、スズカがトモノリにタッチしようとして空振りしたすきをつけて、マサヨシがスズカにタッチし、その後、最終的に、マサヨシとハヤトとの一騎打ちとなったが、結局、マサヨシがこれを制した。マサヨシは、輪になるときは常に一步下がって立つような、おとなしく遠慮がちな学生だが、そのマサヨシが一步もひかなかった姿は、他の学生にとっては照れずに最後まで取り組む姿勢の発見となり、また彼ががんばりたいようにがんばれる場をクラス全体で作ることができていたということである。ルリは、最後のアンケートで印象に残ったこととしてこのことを「マサヨシがなにかのゲームで強かったこと」と書いており、記憶に残る活躍になった。自分自身が自分の身体に対して抱いているセルフイメージや、このように振る舞いたいという希望やこう見せようなどとする意思によって、人の身

体は常に制約を受けている。しかし、真剣勝負に向かうときに実はそうした制約から放たれて本来の身体感覚が戻ってくるのである。さらにこのアクティビティは集団の質を高めることにもつながる。周囲の目にさらされている中でその勝負を放棄せず真剣に取り組むことができるのは、注視し続けるギャラリーの存在があってこそのことだからである。勝負を支える集団と勝負をする学生の双方にとって、その場が安全であると認識されるのである。

続いて(5)のウォーキングは、より直接的な身体の呼応を感知できるアクティビティである。「まず、みんなで歩きましょう」と言って歩き始めるのだが、自由に歩くように促すのでみんなの歩幅やテンションはばらばらである。スペースを上手にとるよう促したうえで、「一人が止まったら止まります」と言ってまず筆者が止まり、みんなが止まる。こうして何度か止まるうち、止まったときにずっと全体が止まり、また動き出す空気の変化を共に身体感覚として共有することになる。歩くタイミングと止まるタイミングを見極めるために、一人一人の意識が外側に向かうようになる。みながそうやって外側に意識を向けることで、集団に一体感が生まれていく。続けて、一人だけが歩く、という設定を伝える。その場で必ず誰か一人が歩くということを決めて歩く。その一人が歩くのをやめると、かわりに誰かが歩かなくてはならず、また、誰かが歩き出したら、歩いていた人は止まる。そして次第に歩く人数を二人、三人と増やしていく。これは鬼ごっこのようにゲームの中ではげしく動くのではなく、ただ全体の様子に集中して静かに動くだけというものである。ここで要請されている感覚とはなんだろうか。全員オニは、言わば全員が敵関係にあり、ウォーキングでは協調して場を作ろうとするもので、「敵対」と「協調」というあらわれ方は違うが、どちらも集団全体を感じる必要があるものかといえる。これは画一化された身体によって決められた動きを一斉におこなうのとはまったく違う感覚である。どちらも空間の中で自分の身体と他者の身体を意識化する行為であり、そこで起こる共鳴は言葉を介さないコミュニケーションとなる。日頃のコミュニケーションの大半は言葉が占

めているのに対し、言葉を排した状態で自分と他者の身体に意識を注ぐことによって、身体の呼応を体験することを目指すのである。

続いての(7)のアクティビティは身体の呼応を目指すアクティビティとは異なり、学生たちの競争的なあり方を変えるために組み込まれたものである。これはクラスを二つのチームに分けて、誕生日順や名前アルファベット順、手の平の大きさや、声の大きさ、立ち幅跳びがどのくらい飛べるかなどの「お題」にしたがって、並び替えをおこない、より早く、間違わずに並び替えができたチームに得点を加算していくというものである。このアクティビティに関しては勝敗にこだわるサトシから、しばしば詳しい説明を求められた。サトシは、正確さや公平さの志向が強いため、ひとつのアクティビティを行う前に、ルールの確認を行うことがよくある。インプロではゲームのルールを厳しく守るということよりも、その場で新しいことが生まれたら取り入れていけばいい<sup>11</sup>、という考え方を採用するが、勝ちたいという欲求が強いと、相手チームのやることが「作戦」か「インチキ」かというところで引っかかり、筆者に対しても、相手チームに対しても、さかんに確認を繰り返す。しかし、それはインチキではないと言われ、チームで次の課題に取り組むことを繰り返すうちに、協力して楽しむことが大事なのだと感じていくのである。子どもは成長の過程でなにかの役割を演じて遊ぶ「ごっこ遊び」を経験するものである。遊びの中で求められるのは、勝つことではなく、ただ楽しいということである。例えば、ごっこ遊びの典型として「なにかになったつもり」になる遊びが考えられるが、そこで求められるのは、なにかになっているかどうかの明確な基準ではなく、それになることによって楽しいか、楽しくないか、である。また勝ち負けのあるあそびではあっても、より幼い子どもや体力のない子どもが混ざったときに、いっしょに遊ぶためにルールを変えたり、人数や道具が足りない時に新しいルールを加えるなど、ともに遊ぶための知恵と工夫や、一緒に遊ぶ友だちへの配慮がルールを柔軟に変えさせることがある。そういった意味で子どもの遊びはすべて、「ごっこ遊び」の要素をおびているのだ。だが、子ども時代から、スポーツとし

での遊びのみを体験するにとどまると、遊びの楽しさは勝つことのみにある、と感受されることになる。そこにある価値観は、競争に勝つことにある。そして、競争におけるルール遵守という身体は学校の中のルールのみを通して強化されるのではなく、こうした遊びを通して強化されるのである。学生たちがどのような成育環境を持つのかは、筆者は知らない。だが、こうしたアクティビティの中で「インチキか」どうかにこだわることは、やはり競争に強くとらわれている成育環境を示しているであろう。アクティビティの中で、ルールを改変して遊ぶことの楽しさを知らせていくことは、競争が日常化している今だからこそ求められるものであると筆者は感じている。

以上見てきたように、この回では、真剣に取り組むことから起こる身体の呼応を体験することができ、それらのアクティビティをおこなう中で、言葉だけではなく、身体表現においてもこの集団の中で受け入れられるという安心感が生まれていた。また、先に述べたような課題は残しつつも、ルールを柔軟に受け止めることや協力して作り替えていくことについて取り組むことができた。どちらも、ともに協力し合い、受けいれ合って、表現し、物語を作るための大切な要素について体験したと言える。

最後に3日目のアクティビティを見ていこう。

11月19日(金) 3回目

テーマ「物語～いっしょに作っていく 発想を分け合う、構築する／あなたの普通はみんなのギフト」

- (1) ジャンピングハッ！  
輪になって「ハッ！」と声を出してハイジャンプをする。繰り返す。
- (2) 名前コール+アクション  
輪になって名前を回していく。自分の名前を言うときの「感じ」を真似する。少しずつオーバーアクションにしてみる。
- (3) ガンマン  
ランダムに歩く。最初の人任意の二人の名前をコールする。二人は素早く撃ち合う。早く撃った方が勝ちで負けた人は戦線離脱し、次の撃ち合いの人をコールする。最後の2人

になったら背中合わせで5歩歩いて、バン！

(4) リスと木

3人組で真ん中の人を挟んで両サイドの人が両手をつなぐ。真ん中がリス、両サイドが木。全体で一人余るようにして、その人がオニになる。リスの敵は狐、木の敵は、木こり。狐が来るぞ、オニが言うとなりが移動、木こりが来るぞ、と言うと木が移動。そのすきにオニが入れ替わる。

(4) コンタクトサンキュー

AがBにコンタクトする(さわる)。そのまま、CがBにコンタクト。Aは「サンキュー！」と言って去る。DがCにさわる。Bは「サンキュー！」と言って去る。

(5) 私は木です

一人の人が「私は木です」という。思いついたら、別の人が「(例) 私はリンゴです。」と言って加わる。次の人が「(例) 私はベンチです」と言って加わる。一番最初の人(木)が、選んで、「私はベンチを残します」または「私はリンゴを残します」と言う。言われた人が残る。そこから新しい場面を作る。

最終日には、ゲームやアクティビティにインプロの「演劇」の部分も組み込んだ。これまで、「みんなが同じではなくそれぞれに違うということが楽しい」ということや、「失敗を怖れずやってみる」こと、「思いついたことを自己検閲せず表現する」ことなど、インプロをおこなうための基本となる考え方に基づいたアクティビティをおこなってきたが、それが物語化の過程で生かされていることを体験できる内容にした。(4)と(5)は、実際のインプロのシーンにつながるアクティビティである。そういった意味ではよりハードルの高い活動であるが、物語をともに創り共有する体験が、今後進めていく共同作業をより柔軟なものにすることにつながるであろうと考え、ここに組み込んでいる。また、最終日であることから、みんな同じではないことが楽しく創造的であるという体験を通して、同調圧力からの解放がおこなわれることを狙いといた。そのことに注目をして、(2)(4)(5)のアクティビティの様子を見ていきたい。

これまで1回目、2回目ともに前半の時間に名前を呼ぶアクティビティをおこなってきた。学科ごとに一緒に過ごす時間が長い学生も短い学生もいる状態から、1週間に一度集まるメンバー同士で、まず、名前を呼び合うことがウォーミングアップとして効果的だと感じたからである。今回おこなった(2)は、名前コールの発展形である。自分の名前を呼んで、みんなにその名前を呼んでもらったあと、それに自分の動きと相手を真似するという要素を付け加えた。自分の名前を言う人は少しニュアンスを足し、呼ぶ人(残りの全員)はそれを真似る。まず、あまり大げさではなく少し動きをつけて筆者が名前を言うところから始めた。みんな様子を伺っている。筆者の次がユッコで、ひどく照れてやりかねていたので、そのままいいよと促す。照れながら小さな声で名前を言う。様子を伺いながら、サトシ、ミミ、ヒトミ、ルリ、と進む。トモキが大きく手をあげて名前を言い、みんなも両手をあげて応える。笑いが起こる。ここから、ツバサ、ジュン、トモノリと大きな動きが続き、輪がにぎやかになった。女子も、モモコやユイ、カレンは割と大胆に動いた。自分自身がなにかをするのは照れくさくても、人の動きをよく見て真似するのは、大小の差はあれみんな楽しそうにやっている。おとなしく名前を言う人はそのまま、なにかやってみたくなくなったらやる。やったら、みんなが真似をすることで楽しくなる、ということが分かったようだ。2周目は、「さっきの動きを十倍にして」という指示をした。男子は勢いに乗っていろいろ派手な動きをしたり、大きくジャンプしたりした。女子は比較のおとなしめだったが、モモコは気障な感じでかっこよくポーズを決め、ズカが大きく足を蹴り上げ、カレンはダンサブルなリズムを刻んだ。自分のやったことが、集団に受けいれられ、また、同時に影響を与えて、みんなが楽しくなることを体験することで、自分を表現することへの抵抗が減る。また、アイデアやその表現が自分だけで成立させなくてはならないのではなく、集団の中で出し合うことで多様性を増すことが分かる。カヨが隣の学生の左肩に触れ、次のサヤカは、両手を両脇の人の肩に触れる、という同調してアイデアを加える表現があった。これは、前の人の表現に乗っ

ただけだ、と言えるかもしれないが、両手に変えたことで新しいアイデアであり、また、片手、両手、と続いたことで二人でひとつの動きを表現したと捉えることもできる。コウタは、「コーウウタァ」と大きく節をつけて名前を言った。みんなが身体の動きに注目している中で、「言い方」を変化させるというアイデアである。身体から言葉(音)へとフォーカスが変わることで、みんなは、その変化を、なるほどと楽しむことができる。また、それぞれの得意なことを少し織り交ぜるということも起こった。天井に手がつくほど大きくジャンプをする、切れのあるダンスの動きの一片を披露する、などである。そうした大きな動作ができなくても、手前の人が大きな動きをした直後のおとなしい動きは、その変化によって、おかしみを生むことがある。本人が何をするかというだけではなく、前後のバランスによっても新しい表現が生まれているといえる。このような雰囲気の中で、おとなしく恥ずかしがる傾向が強くみんなの前ではアクションをしないサユキが、両膝を両手でたたく、という動きをした。笑いが起こる楽しい雰囲気の中で、みんなが受けいれてくれる安心感とアイデアに正否がないということを感じ取ったことによって、表現することのハードルが下がり何かをすることができたと考えられる。輪になってどんどんまわしていくことで、よく考えて失敗しないようにと準備をする時間を与えないようにしていることによってもハードルが下がっているといえるだろう。

アクションを加えた名前コールで、あまり考えずに思いついたことをやってみることに、アイデアとその表現には様々な形があることを体験することができた。そして、みんながそれを真似てくれると、自分自身の表現が受けいれられていると感じるものである。真似る、ということはそのときのルールなので、表現の善し悪しによって真似られたり真似られなかったりするわけではないにもかかわらず、自分の表現をそこにいる全員が真似てくれることで、承認されたと感じ安心感につながる。ここは表現してもいい、安全な場所だという認識が全体の中で共有された。

その後、グループに分かれて(4)の「コンタクトサンキュー」をおこなう。まず、一人が誰か

のどこかに触れる。もう一人が二人のうち一人に触れる。触れられていない人が「サンキュー」と言ってその場を抜ける。次の人が残った二人のうちどちらかに触れる、ということを繰り返すというものである。このこと自体に意味があることは要求されない。グループは男女混合になっていたが、「触れる」ことが障害になっておらず、笑い声がしばしば起こりながらさまざまな形が作られていった。指先を合わせる繊細な接触を連続していくグループや、組み体操のようなアクロバティックな方向に進むグループ、あまり動かない人がいるグループでは周りの人が変化をつけていく、などということが起こっていた。ウォーミングアップができたところでみんなに声をかけ、次におこなうことを説明した。ユッコとサヤカの二人が両手を前に出している形になっていたのを例にして、次におこなうことを説明する。「今ふたりは特になんにも思っていないけれども、例えば、これに『自首』というタイトルをつけることができます」と言う。本人たちはとても照れていて、どんだん顔を隠そうと頭を垂れるのでますます自首っぽくなり、周りの人たちは大きく笑う。何かを表現しようとしてやっていないことが「何かに見える」ということ、また、そう言われると「そう見える」ということがみんなにとって新しい発見で面白かったようだ。ポーズを見て面白い、もっと見たいと思ったりしたら「ストップ」と言ってその姿を鑑賞すること、鑑賞していて思いついたらタイトルをつけることを加えてアクティビティを続けた。ただ形を作るだけではなく、それにタイトルをつけると、その形を作っている本人たちが思ってもいないことを言われることで、笑い崩れるということがあちこちで起こっていた。しかし、繰り返して慣れてくると笑い声とともに、なるほどという感嘆の声が聞こえるようになり、周りの人はよく見るために立ち位置を移動したり、形を作っている二人はよく見えるようにその形を維持しようとする姿が見られた。必ずなにかタイトルをつけるようにと思いつきを強制するのではなく、「なにか面白いと思ったらストップをかける」「眺めてタイトルがつけられそうならつける」というステップを踏むことで、少ないプレッシャーのもとで楽しみながら、創造的な作業に取り組

むことができた。

最後に、三日間の締めくくりに(5)の「私は木です」のアクティビティから発展して彼らが作った二つのシーンを紹介したい。一つ目は、「私は弁当箱です」から始まり、「ハンカチ」、「太陽」、「こぼれたトマト」、「お箸」、「水筒」、「食べようとしている人」、「ランチョンマット」、と続き、一旦そこで止まった。ここで弁当箱の周辺から離れたところに立って、モモコが「後ろでキャッチボールしている少年」と言い、シーンがぱっと広がったことに歓声が上がった。少年(モモコ)のそばに走っていったジュンを指して、カレンが「少年のお父さん」と言い、ジュンは少年のお父さんになった。「少年のお父さん」、「犬」、「犬を連れてくる人」、「サトシが「犬の首輪」として入り、「おばあちゃん」が登場したところでこの場面は終了した。広い公園ののどかな情景が浮かんだ。お弁当の周辺の細かな様子が分かり、遠くにボール遊びをする親子や通りすがる犬をつれた人も見える。これだけでひとつのシーンである。もうひとつは、「お父さん」から始まった。加わったのは、「愛人」、「妻」、「妻の子ども」、「連れ子」、「弁護士」、「カメラマン」、「離婚届」、「ボールペン」、「芸能人のマネージャー」で、少し止まる。「もっと行きたい？」と尋ねると、即座に「まだ行けそう」という声がある。「ここはどこだろう？」と問いかけると、「裁判所」で加わる。そんな大きな物になることも可能なのである。そして、『「勝訴」の紙を持った人』と続いた。痴話げんかのようなシーンから、裁判所前のカメラ注視のもとでの修羅場へと展開した。どちらも、場面を転換させる要素を持つものを加える人がいて、ディテールにこだわる要素を加える人もいる。何を思いつくか、何が気になるかは、ひとそれぞれであり、みんながそれぞれに違うことを思いついて、そのことによっていきいきとした場面が生まれるということを知り、その場面を想像して共有することができた。集団のなかで互いを受けいれ合うことができる安心感に支えられて、それぞれが思いつきを自己検閲をしないで提出し合えることによってこのように豊かなシーンが生まれたのである。

3日間のワークショップを経て、より自由に発言し合い、共同作業をおこなえる集団へと変わる

ことができたように思う。それぞれに程度の差はあったが、自己表現をし、それを受け入れられた体験が大きいだろう。受け入れられたのと同じだけ、他者のアイデアを受け入れたことも重要である。また、多様な意見がある方が面白いということを感じたことにより、人と違うことや、自分と違う人と話すことに対して受容度が増したと考えられる。周りと同じでなくてはならないと感じて自らの言動を律し、その中で人間関係をやりくりしている日常にたいして、同じではなくて当然であり、同じではないことは楽しいことであるという、同調圧力とは逆の楽しさを体験することによって、集団における同調圧力からの解放がある程度成功したと言えるのではないだろうか。また、競争にさらされている身体や思考に対して、勝ち負けではなく多様性によって物事を進めていくことやルールは守るためではなく、楽しむためにあるといった別の価値を提示し体験してもらうという成果もあったと思う。

### 3 インプロ終了後の学生たちの感想

それではこうした3回の授業をとおして学生たちはどのように変化したのだろうか。授業の終了後には、今回の活動をどのように体験したのかアンケートに答えてもらうことで把握することにした。このアンケートへの記入は強制ではないが、最終日に参加していた24人全員が答えている。これを見ると、自分自身の発見に繋がったとする感想と、将来にいかせるとした感想と、クラスの変化を指摘する感想がみられる。

#### ①自己発見があったとする感想

- 「発言をしたりするときにためらう時間が短くなったと思う」(コウタ)
- 「実は負けず嫌いだったことがわかった」(マサヨシ)
- 「自分を出すのが楽しくなった」(アユミ)
- 「以前の自分と今の自分を比べると、成長しているなと思いました。今まで小さな枠のなかで考えているような自分でしたが、レクなどをとおして、こんな考えがあるんだ！この人はこんな考えを持っているんだ！など、考え方の幅がすごく広がり、いろんな視点から考えるのが好きになりま

した」(ツバサ)

ここで取り上げた感想はいずれも自分の意外な側面を発見した、とするものである。また「積極的になれた」「誰とでも話せる気がすると思うようになった」といったものも多く、関わりに対して前向きに思える自己発見があったということが窺えるものとなっている。

#### ②将来にいかせるという感想

また今回の試みが、合宿におけるレク活動として使えそうであるという意見や、将来教師になったときに使いたいという感想も見られる。

○「自分にとって、楽しかっただけでなく、ためになる部分が多かった。レクのレポトリーも増えたし、これから教職でやっていく上で必要なことがたくさんありました」(ソータ)

○自分たちも楽しかったというのは一番ですが、今後の活動で使えるという点でとても参考になりました。レクというのはたくさんあるようで、意外に思いつかないのでこれから使いたいと思います」(ルリ)

こうした感想は、楽しさの表明と、レクが合宿研修や将来の教員生活に役立つという見込みがセットになっていることが特徴だといえる。こうした感想が出てくるのは、授業が合宿研修を率いる立場である学生たちに向けてなされていることも反映されていることも関係するが、それ以上にこの授業が将来の教員生活を支える活動としての位置づけをされているということにも由来していると思われる。筆者自身は、学生を早くから教師予備軍として育てるという実学化・即戦力化という流れが何よりも必要なことだとは思っていない。だが、こうした活動が学生たちの将来を見据えた視点を培うものになっているのならば、それが単に手段として自らにストックされるのではなく、それが孕む弱点について学ぶことも不可欠であることを思われる。レクやアクティビティは楽しいものであるが、それがソフトな管理手段となったり、あるいはいまそのような活動に“のる”ことのできない事情を持つ人をなおざりにするものでもある。したがって学生たちには、活動を通じ、その楽しさを体験するだけでなく、その活動が

どのような統制を行うのか、あるいはその活動に参加する人たちの読み解きといった学びも求められていると思う。今回はそこまでは踏みこむことはできなかったが、今後考えるべき重要な点の一つになると思われる。

### ③クラスの変化を指摘する感想

最後に最も多くの学生が書いていた、クラスの変化について述べていきたい。それは、「これまで知らなかった皆の性格がわかった」というものや、よりいっそう「うち解けた」「フレンドリーになった」というものも含めると、ほぼ全ての学生の感想となっている。

○「雰囲気がとてもよくなりました。知らない人ばかりで、皆周りをうかがっている感じだったのが、今では和気あいあいなかんじがします」(サヤカ)

○「座学の時は、みんな静かでどうなるかと思ったのですが、受講をとおし、みんなの名前、性格もわかるようになっていき、笑えるようになっていました。真弓先生の勢いに圧倒されながらも、確実にみんな明るく、また協力できるようになったと思います」(サトシ)

○「皆が良い雰囲気になれていたと思います。名前を覚えたし、話せるようになり、そして授業外でも学校で会った際に声をかけあうようになりました。(中略)みんなと一緒に身体を動かして遊ぶことがこんなにも楽しいとは知らなかったです。後期中、ずっとこの授業を受けたいくらいです!」(カヨ)

サヤカの書いているように、授業開始間もない時期には周りの気配や空気を察知して動こうとしていたのが、だが3回の授業をとおすことによって、そういったことに注意を払うことが目的と化した場所ではなくなっていることが窺える。さらにそれは授業時間という枠を超えて、他の場所におけるつながりへと拡大しつつある。こうした日常的なつながりに支えられつつ、これから始まる合宿研修の企画運営をこのメンバー行う事への期待にも繋がっていることがわかる。

○「このメンバーならCATSでの企画も上手くいけると思う。友だちも増えてこれからこのメンバーともっと知り合えたらと思う!」(カレン)

○「みんな本当は、はずかしがりながらやっている部分もあると思うけど、自分を表現しようと頑張っている姿が見れて、良い授業だと思った。これから先も、たくさん会話して、もっともっとみんなのことを知って行きたいです!」(ツバサ)

こうして作りだした前向きなトーンのもとで授業は進んでいった。安全な空間で表現活動を行うことをとおして、お互いがどのような人かを知ったことが、その後の話し合い活動を支える土台となったように思われる。話し合いの前段階におけるアクティビティの取り入れと、話し合い活動における原案を土台にした進行とが今年度の大きな特徴である。先に指摘したようにこの二つを柱としたことで、若者がコミュニケーションを困難に感じ、同調してしまうという方向性は打破されたのではないと思われる。合宿研修そのものは200名近くの参加者で営まれる一大行事となった。2011年度の今年始まった授業はこれまでで最も多い29名の1年生がCATSとなって活動を開始している。その多くは、去年のCATSの活動に惹かれて今年の活動に参加したと述べている。

- 
- 1 千石保、『新エゴイズムの若者たち』、PHP新書、2001年。
  - 2 森真一、『日本はなぜ静いの多い国になったのか』、中公新書ラクレ、2005年。
  - 3 上間陽子、「仲良し、仲良し? 仲良しかしら」、久富善之、長谷川裕、山崎鎮親編、『図説 教育の論点』、旬報社、2010年。
  - 4 浅野智彦、『検証・若者の変貌』、勁草書房、2006年。
  - 5 ベネッセ、『第一回子ども生活基本調査報告書』ベネッセコーポレーション、2004年。
  - 6 佳野好久、「学級・学年集団の活動と特別活動」、折出健二編、『特別活動』、学文社、2008年、70頁。
  - 7 佳野好久、「学級・学年集団の活動と特別活動」、折出健二編、『特別活動』、学文社、2008年、71頁。
  - 8 インプロのゲームの他にシアターゲーム、アイスブレイキングのためのアクティビティ、演劇ワークショップで行われたアクティビティなどを行った。もともと知られているものの他に、筆者のオリジナルのものやあらたな解釈を加えておこなっているものもある。インプロのゲームについては、絹

川友梨『インプロ・ゲーム』晩成書房、2002年  
が詳しい。

9 小林 由利子、高山 昇、吉田 真理子、山本 直樹、  
中島 裕昭、『ドラマ教育入門—創造的なグループ  
活動を通して「生きる力」を育む教育方法』、図書  
文化社、2010年、77頁。

10 筆者は劇作家、演出家である平田オリザ氏の演劇  
ワークショップで体験をしたものをもとにして行  
っている。俳優のためのワークショップで行われ  
ていたもので、1回目は自分の持っている数字が  
大きいほど「アクティブ」な趣味を設定し、自分  
と隣り合う数字の人を探す。2回目は製造業の社  
長として、数字が大きいほど「大きい」製品を作  
っていると設定して、自分の数字と相手の数字を

足して全体の人数+1になる人を探す。

11 Kieth Johonstone “Impro for Storytellers” p.60

### 参考文献

高尾隆『インプロ教育—即興演劇は創造性を育てる  
か?』フィルムアート社、2006年

Kieth Johonstone (1999) “Impro for Storytellers”  
Routedge.

Kieth Johonstone (1979) “Impro:Improvisation and the  
Theatre,” Routedge.

なお、執筆については学生たちの了承を得ているが、  
本文中に出てくる学生の名前は全て仮名である