

演劇的手法を使ったコミュニケーションの土台
—総合コース「現代社会とコミュニケーション」を振り返って—

**Basis of Communication Introducing of
Dramatic Art**

—A report from the Integrated Course “Modern Society and Communication”—

八木 延佳

Nobuyoshi Yagi

This report proposes several basic factors of dramatic arts in which Japanese people interact with each other. These factors consist of “interchange”, “emotional display” and “character molding”. The author arranges the factors in order according to the Japanese physical characteristics, and submits a report of contents and effects of the training method which was adopted in the summer sessions (2006 to 2009).

キーワード：コミュニケーション、演劇、相手との交流、感情表現、キャラクター造形

Key Words : Communication, Drama, Interchange, Emotional Display, Character Molding

1. はじめに

関西学院大学の神戸三田キャンパスで2006年から2009年の春学期に、総合コースとして「現代社会とコミュニケーション～思いの伝え方、読み解き方指南」を開講した。総合政策学部、理工学部の1・2回生を中心に毎回、約30名の履修生が集まった。

講義の概略と目的は、「現代日本社会は、都市化、国際化、情報化、高齢化などにより、コミュニケーション環境や情報環境が激変しており、われわれはその変化をよく理解し、その状況に対応できるコミュニケーション能力やリテラシー能力を必要としている。とくに、若者世代にとっては頼るべき規範やモラルが希薄化する中で、これまでに得られた知見をしっかりと吸収し、自分の取るべきコミュニケーション・ポリシーを確立することが大切である。」という問題意識を前提にし

て、「現代日本人のコミュニケーションを構成するさまざまな分野から問題提起をし、学生諸君にその問題の捉え方、向き合い方、そして対処の仕方などを自分の頭で考えてもらうことが目的である。なお、今回提供する分野は、身体的コミュニケーションや対面コミュニケーションの大切さを中心に、これに異文化コミュニケーションを絡めたものとする。」というものである。

授業の方法は、4人の講師が〈はじめに〉→①〈現代のコミュニケーション状況とその問題〉→②〈演劇を通じた対面コミュニケーション・身体コミュニケーションの習得〉→③〈児童への演劇教育の方法と意義〉→④〈異文化とのコミュニケーション〉→〈まとめ〉を順次に担当していくものであった。

本稿は、その内の②の要素を「身体コミュニケーションの発見(演劇的手法)」と題して、本学でも珍しい体験獲得型のワークショップ形式として、筆者が行った授業の実践報告である。

2. 日本人の対人不安と、英米のドラマ教育

昨今の急速なグローバル化にともない日本人のコミュニケーション能力の向上が喧伝されている。人との接し方、上司と部下の関係のとり方、面接での受け答え方など、次から次へとノウハウ本が出版されている。確かに心理学の研究においても日本人の「対人不安」が他国と比べて高いという結果が発表されている。「対人不安」は、〈羞恥の意識〉(ハジ／テレ)と〈コミュニケーション不安〉(対人緊張／対人困惑)に分かれる。特に、初対面での会話、人前での発表などで緊張や気後れを感じやすい〈コミュニケーション不安〉について、日本、アメリカ、韓国、フィリピン、オーストラリア、ミクロネシア、台湾の7ヵ国の学生に対して測定したところ、日本人が65点越えて圧倒的にトップという結果が出た。ちなみに順位は、日本→アメリカ→台湾→ミクロネシア→オーストラリア→フィリピン→韓国となっている¹。

このような実験結果からも、日本人のコミュニケーション下手は欧米のみならずアジアの中でも突出しているようである。しかも、コミュニケーション向上を目指す書籍が今でも数多く出版され続けていることからすると、実際はいまだに向上していないということなのだろうか。また、高校において国語表現の教科にスピーチが取り入れられてはいるが、いまだに読み・書きが中心のプログラムになっている。

一方、英米を中心として西洋諸国では、演劇的手法を使った教科教育(国語や社会)やドラマの授業が行われている。ドラマ教育の先進国であるイギリスでは、芸術としての「演劇」を応用して、コミュニケーション、言語活動、自他の理解、道徳、異文化理解、人権教育などを育てる手段とされている。家庭でも英語を話さない移民や難民の

子どもが増えつつあるイギリスでは、座学では補えない部分をドラマが担っている。実際にイギリスの中学校(secondary school)・高校(sixth form)のドラマの授業を視察してみると、芸術としての「演劇」というよりも、コミュニケーション、チームビルディングに重きが置かれているように思われる²。また、物事を理解するアプローチとして、①読み書き②話す③身体の3つの回路を想定しており、座学の主要要素である①だけでは、②と③のアプローチを得意とする生徒を取りこぼしてしまう危険性から、3つの要素がすべてそろっている「ドラマ」に期待が寄せられているとも言える。

3. 演劇的手法とコミュニケーション

近年の日本の企業研修も座学形式の知識伝達型ではなく、ワークショップ形式の体験獲得型が増えている。挨拶の仕方、企画書の書き方、営業の仕方、接客の仕方など無数に存在する。学校で教えられていないことを社会人研修として行っているのだが、これも書籍と同じで次から次へと目先を変えて商品が出てきているということは、逆に言えば、いまだに結果が達成されていないということだろう。これらの研修は、足し算の考えによる個別のスキルアップを目指したものである。例えばパソコン用語で言えば、ワードやエクセルのような目的に応じて使う「アプリケーション・ソフト」だろう。アプリケーション・ソフトは多く開発されているが、なかなかモノにならない(使いこなせない)というのが現状ではないだろうか。言うことは、アプリケーション・ソフトの機能を起動させる土台となる、ウィンドウズXPやVistaなどにあたる「基本ソフト(OS)」が、パソコン(人体)の中にインストールされていない可能

1 菅原健介「人はなぜ恥づかしがるのか－羞恥と自己イメージの社会心理学」(サイエンス社)1998

2 英国レディング郊外のDesborough SchoolとPiggott Schoolを2009年2月に視察。

性がある。つまり、日本人は“コミュニケーション・ソフト”を起動させる、OSをまず学ばなければ、いくらスキルアップを目指してもうまくいかないのではないか。

このような前提で、本講座では技術や手段であるアプリケーションではなく、それらを動かす基本ソフト(OS)を「演技の基本」から身体性をともなう要素を抽出してエクササイズにまとめてみた。

4. 基本ソフト(OS)としての演技訓練

近代リアリズム演劇の理論家であり、モスクワ芸術座の創始者で俳優・演出家であったコンスタンチン・スタニスラフスキー(1863～1938)は、劇作家アントン・チェーホフ(1860～1904)との仕事を通じて、近代の新しい演劇創造を目指した。その果実として、現代でも優れた俳優教育として認められ、演技の文法として世界中に影響を与えることになる「スタニスラフスキー・システム」を開発した。彼は、演技を科学的にとらえて、俳優は体が楽器であるため整える必要があること、また、役を演じたり表現するのではなく、役を生きることが大切であること、そして役の貫通行動を明確にして場面を進めることなどを俳優の創造過程に取り入れた。

日本でも映像で活躍している女優・宮崎あおいが「役を演じるんじゃなくて、役を生きられる人になりたいですね」とインタビューで答えている。また、歌舞伎俳優の片岡仁左衛門も「人物を表現しようと思わない。人物をどう生きるか考える」と取材で答えている³。スタニスラフスキーの影響は時代・地域・ジャンル・年齢を越えていると言えるだろう。

彼にとっては、チェーホフの戯曲がアプリ

ケーション・ソフトであり、今までの基本ソフト(OS)ではうまく起動しない(演じられない)ので、新しいOSであるスタニスラフスキー・システムを作ったと考えてよい。そのOSが現代でも有効である。

そこで、システムの多くの要素のうち、〈コミュニケーションという観点〉から、最小の要素に絞り込むことを試みた。

その結果、

(A)相手との交流

(B)感情表現

(C)キャラクター造形

以上の3要素とした。

本講座ではこれらを柱に構成していったわけだが、さらに、西洋の演技訓練を日本人に馴染ませるためにひと手間を加えた。後ほど詳述するが、西洋人の身体性を前提に作られている演技エクササイズを、日本人の身体性の特徴を生かすために、整体や古武術の原理を応用した工夫を組み入れた⁴。

5. 演技のエクササイズ

授業の構成は、前出の3つの要素を行ってから、最後にシーン・スタディを行った。各回は、最初にウォーミングアップとして、インプロでよく使われる「ミーティング・グリーティング」「仲間集め」「ネーム・バレーボール」「演劇版ダルマさんがころんだ」「鬼ごっこ(各種)」などを実施して、心身ともにほぐして開いている状態にした⁵。

(A)相手との交流

ギリシャ悲劇など古典劇は登場人物(俳優)が神様に向かって演じている想定なので、正面を見

3 宮崎あおい「アエラ」2006.2.6、片岡仁左衛門「朝日新聞」2006.4.28

4 ヨガや古武術の手法も採り入れている整体研究家・津田啓史氏と演技における身体操法の共同研究を行っている。鍛えたり矯正するという視点ではなく、体の自然性を回復することを重視している。新大阪健康道場 <http://homepage3.nifty.com/meuto/>

5 絹川友梨「インプロ・ゲーム」(晩成書房)2002

切ってモノローグ(独白)を言う場合がある。しかし、近代劇は人生の再現を観察するという想定になっている。つまり、部屋(空間)の四方の1つの壁(第4の壁)を取り除いたところ(客席)から観客が覗いている。登場人物は覗かれていることを知らないし、向き合っているのは神様ではなく、同じ人間である。同じ人間同士で影響を与えたり受けあったりして関係や物語が進行していく。

これを演技的に考えると、「外的刺激を受けて、自分を変化させる(変化に乗っていく)」と言い換えることができる。つまり、変化しないのは相手をブロックして、交流ではなく“自己主張”ばかりしていることになる。まず、受信することがコミュニケーションの基本である。具体的なエクササイズとして次のものを行った。

○テニスボール廻し

[手順]

円陣になり内側を向く。最初にテニスボールを右手に持った人が、下側にスローイングしながら手のひらを上にして、右側の人にパスする。受ける人は右手のひらを相手に向けて上手で受けて、パスを繰り返す。投げる時も受ける時も、自分の体を相手に向けること。全身を使ってボールの投げ受けの際の重心移動をすること。逆回りや、複数のボールで試してみてもよい。

[目的]

エネルギーを途切れさせないで、「全員が一体化した存在」として、ボールが流れるように音もなくパスされ続けていく。

[傾向]

投げるという自分の行為だけで精一杯になり、相手が受けやすい速さ・強さ・高さを考慮できない。そのため、ボールをこぼしたり、流れをさえぎったりする。

[ポイント]

テニスボールを単なる物として扱うのではなく、自分の台詞・思いとして相手に伝わるようにする。対策としては、例えば「はい、どうぞ」と声を出してパスする。言葉や音には身体能力を向上させたり調整する能力があるため、無言で行ったり、頭の中で想像するだけや、形だけ正確に行うという意識活動以上の成果が得られる⁶。

さらに、手で持ったボールが体の前を移動する時、相手の思いや感情を表面だけで受け止めないために、“自分の体の中”に通すという“身体性”を加えるとより全員と一体化できる。



①投げる人(右)は下側にスローイング。
受ける人(中央)は上手でキャッチ。



②ボールを受けたら腕を腰より下でスローイング。
右側の人に投げる。

○レピティション(Repetition／繰り返し)

スタニスラフスキー・システムの影響を受けたアメリカのメソッド演技の教師であるサンフォード・マイズナーが開発した⁷。

まず、ペアで背中合わせになり、合図で一定の距離で向き合って、早い者勝ちで相手の第一印象を短い単語(例えば、丸い、白い、怖いなど)で言う。言われた側は、そのアタックで沸いた感情を言われた短い単語(例えば、丸い)に乗せて相手に返す。それを繰り返すことにより、感情の交流を行う。短い単語は、その意味などを考えずに、感情を乗せる器として扱う。

多くの日本人の場合、相手を気遣って第一印象が言いにくかったり、欧米人のように激しく感情をぶつけ合わない。そこで、このエクササイズに整体・古武術の原理でひと手間を加え手順を増やして、日本人仕様に改良した。

[手順]

- ①互いに体が響きあい、バランスが取れる丁度よい距離で向かい合う。
- ②パーソナルスペースでお互いを包み込み、同じ空間に入る。
- ③一方が「こんにちは」という言葉に意味を入れずに相手に投げかけて、その言葉を互いにキャッチボールのように繰り返す。

[目的]

互いに関係を結べて影響を受けやすい距離や状態で、相手との交流を行って次々に感情や思いが変化していく。そして、感情や思いは自分から搾り出すのではなく、相手の影響を受けて次第に変わっていくものであることを知る。

[傾向]

頭で考えすぎて、相手のことを忘れて自分の面にこもってしまう。

自分は交流しているつもりだが、相手をブロックして受け入れていないため、自分は一切変化し

ない。

[ポイント]

交流している(影響を受け合っている)つもりにならないように、身体性の変化(微妙に引き合ったり離れたりなど)を見極めることが大切になる。相手を身体レベルで受け入れると、影響を受けて自分の変化につながる。

手順①は、一度で正解の距離を求めるのではなく、消去法で間違い(極端に近い・遠い)を省いていく。

手順②は、頭の中のバーチャルでその気になることを防ぐために、両手でジェスチャーをしながらか、擬態語(フワァ〜など)を口に出して、互いに同じ繭玉に入るように包む。

手順③は、言葉が出ている自分の体の部分(例えば胸)、相手から言葉を受けた自分の体の部分(例えば腹)、その言葉が自分の体のどこをどのように巡っているか(例えば丹田からゆっくりと喉に向かって上昇)の状態や変化を、両手によるジェスチャーで形態することで自分を観察して感度アップにつながる。また、知覚(身体性の変化)から感覚が生まれ、そして感情が生まれることを実感する。



①包み込んで丁度良い距離で向き合う。



②言葉とジェスチャーで投げる。



④体のどこから出るかを確認して、言葉とジェスチャーで投げ返す。



③受けた人(右)は体のどこを巡っているかジェスチャーで確認する。

(B)感情表現

比較文化心理学で“感情の在り処”を調査したところ、アメリカ人は「心臓」、日本人は「腹」と答えた人が多かった⁸。生きるために一番必要なもの(心臓)として、アメリカ人は感情をとらえ、他人に隠すもの(腹)として、日本人は感情をとらえているとのこと。「腹を探る」「腹に一物持つ」という表現からもうなずける。

また、社会心理学者リアン・フェスティンガーの「認知不協和理論」では、「人格=行動+思考+感情」ととらえており、「ある人の行動を変えれば、その人の思考と感情も、不協和をできるだけ少なくしようと変化する」としている。

そして、スタニスラフスキーは演技とは行動であると言っている。「Acting=Doing」ということで、人物の動作や行為を通して、その人物の感情や考えや状況が分かる。感情そのものは、演じられないとしている。

つまり、感情とは内面の変化もさることながら、行動や外面からのアプローチで表出させることが可能であるということだ。コミュニケーション

ン不安があり、感情を隠す傾向が強い日本人にとって福音となる考え方であろう。

○7つの普遍的感情表現

基本的な感情を示した顔写真を世界の複数の民族に見せたところ、「喜び」「恐れ」「怒り」「悲しみ」「驚き」「軽蔑」「嫌悪」を表す表情は、ほとんどの文化圏でも共通だったという社会科学の研究がある⁹。また、生まれつき目の見えない人もこのような表情をすることから、これらの感情は生得的であるとされ、「顔による7つの普遍的感情表現」と呼ばれている。例えば、「悲しみ」は、「眉毛が八の字になり、額の真ん中にU字を逆さにした形の皺ができる。目と目との間に薄く縦皺が寄る。唇の端は下がる」という形である。

この7つは色の3原色のようなもので、これらを組み合わせて多様な感情表現をしている。豊かな感情表現をするためには、まず自分の絵具箱に基本の色をそろえなければならない。空を見て感動しても、青色の絵具がなければキャンパスに描くことはできない。

[手順]

ペアになり、まず一方が「顔による7つの普遍的感情表現」のイラストと指示を見ながら、それぞれの感情表現を形(外見)から真似てみる。相手は修正を加える。自分がやりやすかった表情とやりにくかった表情を確認する。

[目的]

家庭や社会環境によって制御されている感情を、認知不協和理論により、外面を変えることで、感情や思考に変化をもたらし、自分に普遍的感情が存在していることに気づく。

[傾向]

男子がやりやすいのは「怒り」、やりにくいのは「悲しみ」。女子がやりやすいのは「喜び」、やりに

くいのは「嫌悪」。ともにやりにくいのは「恐れ」。

[ポイント]

顔の表情だけでなく、首から下の身体性の変化をとらえて意識すると感情表現がしやすくなる。全体の原理を応用すると、簡単には次のようになる。

「悲しみ」は左側の胃で受けるため圧迫して肋骨の間が狭くなる。「怒り」は右側の肝臓から出すため固くなる。「恐れ」は膝の力が抜けるのを耐える。「喜び」は左側の胃を開いて重心が前に行き左右運動が加わる。「驚き」は日常の前に向かう意識が反転するため胸の裏に意識を集める。「嫌悪」は吐き気と同じなので胃が上がる。



「悲しみ」の表情

○感情の伝言ゲーム

[手順]

- ①1方向を見て1列になる。
- ②最後尾の人が「顔による7つの普遍的感情表現」より1つだけ指定を受けて、声を出したり、ジェスチャーをしないで前の人に伝えていく。
- ③伝えられた人は、相手の表情から感じた感情を前の人に伝えていく。
- ④順々に伝えて行き、最後(先頭)の人は見学している人に伝える。
- ⑤伝え終わると、後ろからどの感情がきたかを発表して行き、正確に伝わっているかを確認する。

9 (8)と同じ

ジョン・M. ゴットマン/ジョアン・デクレア『「感情シグナル」がわかる心理学』(ダイヤモンド社)2004

⑥伝わっていない場合は、表情を再現して振り返りをする。

[目的]

自分の感情表現の得意と不得意を知る。また、相手への意識していない伝わり方の違いに気づく。

[傾向]

照れて笑ってしまい“色が濁り”、相手に的確に伝わらない。

[ポイント]

内面から表出しにくい感情を、外面を変えらることにより、内面にも影響を与えて感情表現を促す方法なので、顔や身体の変化をじっくりと味わって、内面から感情や思いが染み出てくるのを待つことが重要になる。

また、相手に正確に伝わらなかった場合、気に病む必要はない。自分にはその傾向があると認識して、社会生活で誤解されないように生かすことが大切である。



①最後尾の人が前の人に表情を伝える。



②伝えられた人は更に前の人に伝える。

(C)キャラクター造形

演劇では自分自身を演じて登場することはほとんどない。俳優は自分以外の人物を演じる。つまり、自分とは違う性格・行動様式・思考・感情表現・肉体を持った「役」を、脚本に書かれた“与えられた環境”の中で、「生きる」ことが俳優の仕事である。

これは、私たちの社会生活に置き換えることができる。人たちは日常の自分とは違う「役」(会社員・教師・警官・店員など)を、与えられた社会や職場という中で、生きているということだ。

「役」は演技の場合もそうだが、本来の自分では出来ないようなことを可能にする「仮面」の役割を持つ。同時に、外の環境から自分の内面を守る「プロテクター」の役割も果たす。

役作り(キャラクター造形)をする方法のひとつに、俳優自身との内面の共通点や過去の記憶(思い出・感情)を使うやり方がある。この場合は、「役」は自分とシンクロする回路にはなるが、プロテクターの役割は果たしにくい。

そこで、前出の認知不協和理論により、外面(身体性)からのアプローチでキャラクター造形を行い、その結果、内面の思考や感情につなげていく方法をとる。

つまり、キャラクターの体を架空で作り、それを服のように「役を着る」ことで、自分の身体に変化をもたらし、内面の造形へと進むやり方である。この利点は、役を分析しすぎて迷わなくて済む、役を脱ぐことですぐに自分に戻れるということ。社会生活でTPOに合わせて色々な「役を着る」ことで、自分をプロテクトしながら人間関係を作るということに応用できるだろう。

実は、この方法は、スタニスラフスキーの弟子であるマイケル・チェーホフ(1891～1955)が、「イマジナリー・ボディ(想像された肉体)」¹⁰として発案したものである。この方法も全体の原理を応用してひと手間を加えて、手順を増やして実践した。

次の①から④の[手順]で、外面からの「キャラクター造形」に迫れるだろう。

[手順]

①フィジカル・アプローチ

認知不協和理論によって自分の身体を変容させることにより、思考や感情に変化があることを体感する。会場を自由に歩きながら、次のことを順番に試していく。

1. 体の様々な箇所を上へ引っ張る。(頭頂、あご、肩、胸、へそ、腰など)
2. 視線を変える。(下方、遠方、周りをキョロキョロ)
3. 呼吸を変える。(深く、早く、ため息)
4. 足の形を変える。(外股、内股)
5. テンポを変える。(指導者の手拍子に合わせる)

以上の身体変容のうち、2～3点を組み合わせる。例えば、肩を上へ引っ張られ、視線を下にして、ため息をつく。この「身体性」を持った架空の「人物」として、会場を歩いてみる。そして、

6. 興味のあるモノ、落ち着く場所を見つける。(この身体性の人物の思考や快・不快を探る)

7. 声を出してみる。(身体が変容したということは、楽器の形が変わったことなので出る音も違う)
8. 歩きながら出会った人物と挨拶をする。(この身体性の人物のひととの接し方を探る)

②キャラクター体感

①のエクササイズで、身体変容が思考や感情などの内面作りに有効だと分かれば、今度は自分のなりたいキャラクターを「身体レベル」でイメージする。

俳優の場合は脚本に書かれた自分の役だが、一般には自分がなりたい人物でよい。

1. なりたい人物の良いポイントを1点あげる。(威厳、繊細、共感など)
2. そのポイントを裏付ける身体的特徴を複数あげる。(深い呼吸、重心が下、小刻みなテンポなど)
3. なりたい人物の身体的特徴を少しデフォルメして、自分の目の前に「存在する」として体感する。(本当に居るとして距離・圧迫・体温などを感じる。コツはあまり頭で考えずに「居た!」と気づくこと)
4. 体感している人物を描写していく。(指導者のナビゲートに沿って、人物の周りを移動しながら体型・姿勢・重心・腕や足の位置・表情・呼吸などを体感しながら、丁寧に声に出して描写する)
5. 体感できたら人物に接触する。(存在を感じながら近づいたり、握手したりしてみる)

以上の過程で、人物(キャラクター)を体感できているか頭の中だけかを見極めるには、体感している人の身体性も徐々に変化しているかを確認するとよい。人物の存在感を感じて距離をとっているか、体の特徴を描写する際に自分の体も反応して動いているかなどである。

10 マイケル・チェーホフ『演技者へ!』(晩成書房)1991



①〈キャラクター体感〉
中央にイマジナリー・ボディがある。



②〈キャラクター体感〉
気配を感じて描写していく。



③〈キャラクター体感〉
人物に接触する。

③キャラクターを着る

②のエクササイズで、キャラクターを目の前に存在すると体感できたなら、その段階でマイケル・チェーホフがいう「イマジナリー・ボディ」ができた状態といえるだろう。この存在を体感しているが、目に見えない人物を着て(自分の身にまとって)、キャラクター造形を行う。

1. キャラクターを着る。(前からでも後からでも近づいて合体してもよいし、着ぐるみのように背中を開けて入ってもよい)
2. 完全に装着する。(全身を身に包んだら、言葉の体へ影響力を利用して「着た!」と声に出す)
3. キャラクターを馴染ませる。(新品の服を馴染ませるようにゆっくりと動いてみる。そして、日頃の自分と変化している体の箇所を声に出して確認していく)
4. 内面の変化を確認する。(その人物の体を通して見た周りの環境の感じ方やとらえ方を確認する)
5. キャラクターを脱ぐ。(キャラクターを脱ぎ、体を揺らして身体の影響をリセットして自分の身体性に戻る)
6. 再度、キャラクターを着る。(人物を体感的にイメージして着る。最初よりも早くできるはずで、何度も着脱できることを試してみる)



④〈キャラクターを着る〉
服のように着る。



⑤〈キャラクターを着る〉
体に馴染ませる。

④ ホット・シーティング

③のエクササイズで、キャラクターを着て外面から「キャラクター造形」を行った。次に、その上で内面を掘り下げていく方法として、「ホット・シーティング」¹¹を使う。

これは、英米のドラマ教育で使用されている方法で、人物役が真ん中の椅子に座って参加者から質問を受けて答えていくというもの。座った人は役として、想定していない事柄にも即興で答えることにより、役や物語を深く考える効果がある。

1. 質問者は事前に人物の良いポイントを聞いておく。
2. 質問者と見学者は与えられた環境として、人物が答えやすい関係や場面を設定する。(友だち、テレビインタビューなど)
3. キャラクターを着た人物が登場して椅子に座る。(見えないところで着て、登場から設定の環境で行動する)
4. 質問者が人物にアプローチする。(挨拶から始まり、名前・年齢・職業など人物の周りの情報から聞いていく)
5. 質問者が人物に深く質問する。(事前に聞いていた良いポイントに絞り込んで、その理由や心がけていることを聞く)

6. 質問者が人物の葛藤を聞く。(良いポイントに関して“葛藤”を生む事柄を聞き出す)
7. 人物が退場する。(質問者は礼を言って人物を送り出す。人物は見えない所まで退場してからキャラクターを脱ぐ)

以上の過程で、キャラクターを着た人はなりたいた人物として質問に答えたり、行動したりする。自分とは違う身体性になっているので、自分とは違う受け答えや行動をするはずである。どんどん質問されて想定していなかったことも即興で答えることにより、意識上ではなく潜在意識につながり、思わぬ立振舞い(受け答え・態度など)と出会えればキャラクター造形として成功である。

また、近代劇においてはドラマの要素は「葛藤」だと言われている。葛藤とは目的に向かう過程で、障害と出会うことにより生じるものである。そして、目的は人物の人生観に密接に関わっている。そのため、葛藤と直面することにより、その人物の本質に近づくことができる。



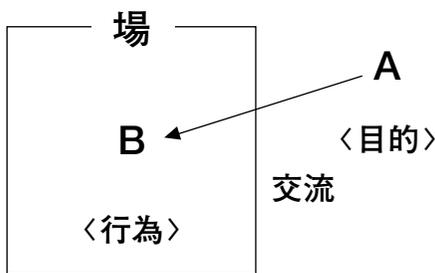
人物役が椅子に座り、周りが質問をする。

11 渡部淳+獲得型教育研究会『学びを変えるドラマの手法』(旬報社)2010の「ホット・シーティング」の実践を八木が執筆。

6. シーン・スタディ

これまでの、(A)相手との交流、(B)感情表現、(C)キャラクター造形の要素が、演技におけるコミュニケーションの基礎だとすると、シーン・スタディは応用だといえる。3つの基礎スキルを使って、与えられた環境を生きる稽古である。

図の「出会いのモデル」に則ってシーンを行う。まず、「場」があり、そこで人物Bが「行為」をしている。そこへ、外部から人物Aが「目的」(Bにかかわる)を持ってやってくる。そして2人の「交流」が起きる。最後に人物Aが退場する。



図：出会いのモデル

このモデルに、例えば次のような人物の簡単な台詞を入れる。但、台詞は一字一句を覚える必要はなく、流れだけで良い。

A「(挨拶)」

B「(挨拶)」

A「調子はどう？」

B「別に、普通ですけど……」

A「あ、そう……」

B「……何か？」

A「いや、ちょっと……どんな様子かと思って……」

B「大丈夫ですけど」

A「ほんと……？」

B「ええ……」

A「まあ、あまり……深刻にならなくていいから」

B「……」

A「誰にでも、あることだから」

B「……」

A「信頼してるよ」

B「……ありがとうございます」

A「頑張ろう」

B「はい」

[手順]

(A)相手との交流、(B)感情表現の2つの要素を使ってシーンを行う。決まっている台詞を伝えたり、シーンを作るのが目的ではなく、台詞にとらわれずに「相手との交流」を通して、互いに「変化」して、台詞のやりとりの底に流れている情緒や思いを確認していく作業である。

①このシーンの「与えられた環境」を設定する。「When(いつ)」「Where(どこ)」「AとBの関係」を簡単に決める。例えば、「試合終了後」の「サッカー部の部室」で「キャプテン(A)がシュートを決められなかった後輩(B)」と出会う。

②人物Aの「目的」と人物Bの「行為」を決めて、シーンを行う。その際、Bの行為は「サッカーボールを磨いている」など単純なものとし、Aの目的(Bに対しての)は指導者が色々を設定する。例えば、笑わせる、楽しませる、バカにする、怒らせる、ギョッとハグする、後からはがい絞めにする、追い出す、恋愛感情を伝える、感謝するなど。

③(C)キャラクター造形の要素を加える。自分がなりたい人物の身体(役)を着て、シーンを行う。

④デモンストレーションをしたペアの振り返りをする。

[ポイント]

このシーン・スタディの場合、コミュニケーションを向上させたい人は、関わろうとする意思

がある人物Aをするほうが良い。

手順②は、台詞の裏にある意味や思いの“サブテキスト”や、無言の時に心の中でつぶやいている“内面のモノローグ”を作る稽古である。これらは日常生活で知らずに行っている。そこで、次のことをチェックする。

- ・台詞だけで進めようとしていないか？（テンポが早く関係が薄い）
- ・相手を互いのパーソナルスペースで包み込んでいるか？（特に挨拶の時、相手と通じる距離にいるか）
- ・レピティションのように相手の反応を、体で感じているか？（間、距離、位置、向きなどに現れる）
- ・2人の調子が変わっているか？（影響を受けて想定外の展開へ広がる）

そしてさらに、与えられた環境を変えることにより、色々と実践的なシーンにすることができる。例えば、「終業時刻が過ぎた」「あるメーカー」で「上司(A)が競合他社の低価格表示で得意先の受注を半分にされた部下(B)」と出会う。

それから、Bの行為はAに話しかけられることによって邪魔されるが、Aを拒絶したり、行為を中断してはいけない。また、Aの指定された目的はBも見学者も知らない。BはAの接し方から察して反応を変えていく。相手に対する“目的”“態度”“働きかけ”(相手への他動詞の設定)によって、同じ台詞でもコミュニケーションの仕方が変わることを学ぶ。

手順③では、同じ“相手への他動詞”でも、自分とは違う人物では「表現」が違うことを身体レベルで体感する。

手順④では、同じペアで本人がした場合(手順②)と役を着てした場合(手順③)の比較をする。見学者は身体、表情、距離感、雰囲気などの観察結果を伝える。その際、「私はこちらのタイプが好き」などの主観を入れずに、〈鏡〉として客観的

なことだけをデータとして伝えることが大切である。



①B(左)が行為しているところへ、Aが登場する。



②AとBの台詞の交流がはじまる。



③Aは退場する。

7. 学生たちへの効果

今まで述べてきたように、演劇的手法をコミュニケーションという観点から、(A)相手との交流、(B)感情表現、(C)キャラクター造形の3要素に絞り、さらに、日本人の身体性の特徴を生かすために、整体や古武術の原理を応用した工夫を組み入れた授業を行ってきた。

座学とは違い知識が伝わるだけでは意味がなく、技術を獲得してもらいたいのだが、授業でのエクササイズを日常生活で試した学生には変化があったように思われる。そうでなくても、授業を通じて発見や気づきがあったようである。

授業の最終日に学生に振り返りのレポートを書いてもらっている。その中から、学生たちへの効果を紹介する。

まず最初に、通常の授業との違いに驚いた学生。

「この授業を受けて、初めての感覚を持ちました。なぜなら、相手がいる授業だったからです。普段の授業は、先生から生徒への一方的な講義が多いですが、この授業は、他の生徒と交流しながら感じとっていく授業でした。その点からも、『相手との交流』のエクササイズは、私の苦手な分野でした。」(総合政策学部/2回生/女子)

次に、コミュニケーションの基本部分に気付いた学生。

「コミュニケーションは言葉と言葉のキャッチボール以前に、心と心のキャッチボールなのかもしれない。そこには相手への『優しさ』『いたわり』がやはり必要なのだ。」(総合政策学部/2回生/女子)

「自分の思いだけを押しつけるのではなく、細かい所までしっかりと神経をはりめぐらせて相手のことを全身で受けとめようという気持ちで接することが大切なのだと思います。」(総合政策学部/2回生/女子)

そして、授業だけに終わらずに日常生活で活用してスキルを獲得した学生。

「コミュニケーション能力が上がったと思います。サークルをしているのですが、初めて会う1回生にも話ができたり、アピールしたり自分の中でとても力になりました。」(理工学部/3回生/男子)

また、日頃の自分を見つめ直して、解決策を考えた学生。

「苦手な感情は、普段から表現していないことがわかった。これら全ての感情を上手く表現するには、日常会話での感情表現を豊かにすること、例えば、友達のレポートの成績が悪ければ、ジェスチャーを交えながら友達と一緒に悲しむ、といったことを行えば、自然と感情を表現できるようになると考えられる。」(理工学部/2回生/男子)

さらに、自分の深い部分が変化して対人関係に前向きになった学生。

「友達にようやく、自分の悪い面も見せられるようになってきたのではないかと感じています。だんだんと『人』のことが好きになっていると思っています。まだ、会話もない状態では、あまりいろいろと感じることはできないですが、自分や相手について、もっともっと知っていけるようになります。」(理工学部/2回生/女子)

なかには、社会への導入を考える学生もいた。

「このようなコミュニケーションの授業を大学の選択科目にするのではなく、小学校や中学校で実施すべきです。そして、演技の役割、大切さ、必要性を教えなければならないと思います。」(総合政策学部/2回生/男子)

そして、授業意図を超えてモチベーションのコントロールという、自分なりの価値を見出す学生もいた。

「大変におどろいたのは、キャラクターを作ったときです。私はうちまたで頭をひっぱられて過呼吸の人になりました。すると出てくる声が自然

にhighになって、気分もわくわくするような感じでした。これを使えば自分のモチベーションをコントロールできます。気分が落ちているとき、背筋を伸ばすだけで明るくなれます。とてもいいことを学びました。これは絶対にこれからの生活の中で使えると思います。」(総合政策学部/2回生/女子)

学生たちのレポートを読むと、今までの学校現場では体験してこなかった「演劇的手法」という体験獲得型の学びが、自身のコミュニケーションだけでなく、生活をも変えうる可能性があることに気付いてくれたようである。

8. まとめ

英米では教育制度としてドラマが導入されている。背景が違う子どもたちが多いという社会の必要性から取り入れられているわけだが、それが芸術性のみならず、コミュニケーションや協働性という社会での基礎スキルを獲得させ、同じ市民社会でどのようにして市民として生きるかという、「人生の先取り」をさせるドラマ・ワークも開発されている¹²。

日本の場合も急速に進むグローバル化、それに伴う大学生の就職難などを考慮に入れると、コミュニケーションや協働する能力の獲得は必須となってくるであろう。さらに、日本社会が多民族化すると予想するならば、市民としてこの日本社会をどのように生きればよいのかというシュミレーションをドラマで行うこともできる。その際、受講するのは日本人だけでなく、来日した外国人やその子弟ということなるかもしれない。

今後、多くの「アプリケーション・ソフト」を使いこなすことが求められることになるだろう。その際に、うまく起動させるための「基本ソフト(OS)」として、演劇の訓練から3つの要素を抽出

して、改良を加えたエクササイズを授業で体験してもらった。

学生のレポートにあるようにドラマ教育は多様な可能性を秘めている。だが、日本ではまだ初歩の段階だといえる。学生たちが演劇的手法を人生で実践して、グローバル化の中にある日本社会を生き抜いていってもらいたい。

(モデル協力)中尾美穂、佐藤大地、伊藤さら

12 ヘレン・ニコルソン『シティズンシップと私たちの物語 東京ワークショップ記録』(シアタープランニングネットワーク)2007