

実践報告

情報モラル教育のための演劇ワークショップ合宿

陣内 誠^{*1} ・ 中野 修二^{*2} ・ 浴本 信子^{*3} ・ 納所 健三^{*4}
片渕 浩也^{*5} ・ 石橋 裕子^{*6} ・ 青柳 達也^{*7} ・ 角 和博^{*8}

Camp of Drama Workshop for Information Ethics Education

Makoto JINNAI^{*1}, Shuji NAKANO^{*2}, Nobuko EKIMOTO^{*3}, Kenzo NOUSHO^{*4}
Hiroya KATAFUCHI^{*5}, Yuko ISHIBASHI^{*6}, Tatsuya AOYAGI^{*7}
and Kazuhiro SUMI^{*8}

【要約】

文部科学省は、平成25年度の「青少年を取り巻く有害環境対策の推進」事業として佐賀県青少年育成会議が申請した「ネット世代の子どもたちのコミュニケーション能力養成合宿」を採択した。文部科学省のコミュニケーション教育推進会議座長であった平田オリザ氏（大阪大学コミュニケーションデザインセンター教授、劇作家・演出家、劇団「青年団」主宰）を招聘し、演劇的手法を利用した情報モラル教育に取り組んでいる特定非営利活動法人ITサポートさかの協力を得て、インターネットへの依存傾向にある青少年へのワークショップ（演劇を学び、情報モラルの講義を受け、グループを組んで情報モラル演劇のシナリオを作成し、実際に演じる講座）を宿泊プログラム（2泊3日、定員30名を予定）の中で実施し、他人と思いを伝え合うコミュニケーション力を高めるとともに、情報モラルの向上を図る。

【キーワード】

演劇ワークショップ、小中学生、情報モラル、コミュニケーション力、合宿

1. はじめに

今日、子どもたちの使用する情報端末機器も携帯電話からスマホへ、メールからLINEへ変化していくなかで、ネット依存の問題やネット犯罪の多発などが拡大しつつある。

佐賀県青少年育成県民会議は、平成25年度の佐賀県青少年を取り巻く有害情報対策推進事業の一つとして、文部科学省委託事業である「青少年を取り巻く有害環境対策の推進」事業を企画し、この中で「ネット世代の子どもたちのコミュニケーション能力養成合宿」を実施した。

文部科学省のコミュニケーション教育推進会議座長であった平田オリザ氏（大阪大学コミュニケーションデザインセンター教授、劇作家・演出家、劇団「青年団」主宰）を招聘し、演劇的手法を利用した情報モラル教育に取り組んでいる特定非営利活動法人ITサポートさかの協力を得て、インターネットへの依存傾向にある青少年へのワークショップ（演劇を学び、情報モラルの講義を受け、グループを組んで情報モラル演劇のシナリオを作成し、実際に演じる講座）を宿泊プログラム（2泊3日、定員30名を予定）の中で実施し、子どもたちの他人と思いを伝え合うコミュニケーション力を高めるとともに、情報モラルの向上を図った。

本報告では、演劇を用いた子どもたちのコミュニケーション能力養成の3日間の合宿の内容を概観し、成果と課題を検討した。

*1牛津小学校 *2佐賀県子ども未来課 *3NBコム *4桜ヶ岡小学校 *5三里小学校
*6放課後児童クラブ *7さがユースシアター *8佐賀大学文化教育学部

2. 第1日目

始めに表1に2泊3日の演劇ワークショップ合宿の全体プログラムを示した。

表1 演劇ワークショップ合宿のプログラム

日 時	8月11日	8月12日	8月13日
午 前	移動 オリエンテーション	演劇ワークショップ3	演劇ワークショップ7 (発表会)
午 後	開講式・スタッフ打合せ 演劇ワークショップ1 情報モラルワークショップ	演劇ワークショップ4 演劇ワークショップ5	閉講式 移動
夕食後	演劇ワークショップ2	演劇ワークショップ6	—

日時：平成25年8月11日（日）11:30（開始）～8月13日（火）12:50（終了）

場所：佐賀県黒髪少年自然の家

オリエンテーション（11:30～11:50）では、佐賀県黒髪少年自然の家の飯盛指導員から施設の利用に当たっての注意事項についての説明があった。

開講式・スタッフ打合せ（11:50～12:30）では、中野が合宿の趣旨を説明し、開講を宣言した。その後、特定非営利活動法人ITサポートさが（以下「ITサポートさが」）に運営をバトンタッチして、角理事長が講師の平田オリザ氏を紹介し、その後、各スタッフが自己紹介した。この途中で中野は文部科学省視察者（関根有害環境対策専門官）の迎えに出た。

2.1 演劇ワークショップ（13:30～15:05）

初めにスタッフも加わり、初対面の子どもたちが仲良くなるための体を使ったコミュニケーションゲームを行った。ゲームの概要は次の通りである。

(1) 質問ゲーム

まず、平田先生が何か質問し、質問に答えながら動き回って、自分と同じ答えの仲間を見つけるゲームである。色、果物、誕生月、自分を入れた兄弟の数など、自分の答えを大きな声で叫んで、同じ答えの仲間を集める。その後、各自で質問を考えてもらい、年齢、血液型の質問でゲームを続行した。最後に、平田先生から「佐賀県と言えば思い浮かべるもの」という質問があった。

(2) 体を動かすゲーム

次に、体を動かすゲームを行った。2人1組で背中合わせに座る。相手に寄りかかる、横に動く、（お互いに相手に合せて）頭を回す、相手と腕を組んで（背中を押すように）立ち上がる、腕を組まないで立ち上がる。その後、腕を組んで一方の人が相手を背中にかつぎ、上の方は下の人を信頼し力を抜く、それから相手を背中に乗せ、力を抜く、下の方が揺する。落ちる前に止めて、腕を組んで元に戻す。



図1 信頼関係を築くゲーム



図2 空を歩く



図3 番号当てゲーム

(3) 信頼ゲーム

続いて、3人1組になり、2人の間に1人が直立して立ち、2人を信頼して交互に倒れる、両側の2人は支えてから押し返す、徐々に両側の2人の距離を広げる。これは体でお互いの信頼関係を築くゲーム（図1）。

(4) 空を歩くゲーム

空を歩く。2列に並んだ人が歩く人を腕で支える。徐々に高さを上げていく。風の谷のナウシカのイメージ。歩く人は怖がらず、顔をまっすぐ上げて歩く。みんなが歩く人の動きを見なければならない（図2）。

(5) 番号当てゲーム（演技に近いゲーム）

番号当てゲームは、いままでよりも演技に近いゲームである。参加者は一枚ずつ番号（カード）を引く。番号は1番から50番まで。みんなは会社員（セールスマン）。配られた番号が大きい人は、自分が勤めている会社が大きなものを作っている。番号が小さい人は、小さいものを作っている。会社の大きさではない。カードが配られたら、自分の会社が何を作っているかを決める（50番に近い人ほど大きなもの、1番に近い人ほど小さなもの）。参加者はできるだけくさんの人に出会って、いい取引先（同じようなものを作っている相手：自分に近い番号を推測する）を見つける。番号を言ってはいけない。番号以外は何を言ってもいい。作っているものも言ってもいい。作っているものが近い人を探す。2人1組で番号が近いと思ったら座る。番号は、すべてのペアが決まってから見せる。番号が一番近いペアが優勝となる。他のルールは、5人以上で話をしないこと（3人で話しているところまでは入って行ける）。それと座ったら会話には参加できない。1回座ったら決定のため、慎重に選ぶこと。ただし、時間は5分間。3分くらいから人数が減ってきて、選択肢が狭まり、妥協とあきらめが必要になる。慎重になりすぎるといい相手が残っていない（図3）。

この番号を使ったゲームについて平田先生から次のような解説があった。俳優の訓練にも使っているゲームで、刑務所であれば番号が大きい人ほど罪が重い、病院であれば番号が大きい人ほど病気が重いというものを今回わかりやすいように設定を変えている。ポイントとしては、やってみて良かったと思うが、大きいもの、小さいものというだけでは、一人一人の基準がバラバラである。私たちは同じ日本語を使っている、一人一人が全然違ふつもりでその言葉を使っている。相手がどんなつもりでその言葉を使っているのかが大事である。

このゲームに本当に勝ちたいと思ったら、相手が作っているものを聴くだけではいけない。それを相手が大きいと思って言っているのか、小さいと思って言っているのか、相手がどんなつもりでその言葉を使っているのかを聴かないといけない。そんなに難しいことではないが、普段は相手とコミュニケーションを取っている。（会社員が）相手が作っているものを聴いて終わりということはない。

何か取引をしたいから、相手の作っているものを聴いているはずである。5分間というゲームではどうしても表面的な情報だけを集めてしまう。相手がどんなつもりで話をしているのかを探るのが大事である。今回の2泊3日の課題から言うと、インターネットとか携帯サイトとかの問題を何とかしたいということだが、何でそれが難しいかというと、日常のコミュニケーションよりもインターネット上のコミュニケーションの方が相手がどんなつもりでその言葉を使っているかがちょっと探りにくい。このことか



図4 番号当てゲームの解説



図5 キャッチボール

ら、中学生や高校生でLINEとかを使っていると、ちょっとしたことでケンカになったり、誤解を生じたりしているが、会って話すとそんなにたいしたことではなかったりする。ケンカの原因は、相手がどんなつもりでその言葉を使っているかがわからないから起こる。芝居も一緒に、相手がどんなつもりでその言葉を使っているかを考えなければならない(図4)。

(6) キャッチボールのゲーム

この時間帯での最後のゲームはキャッチボールである(図5)。2列に並んで、野球やテニスで使う大きさの柔らかいボールをイメージして、向かいの相手とキャッチボールする。この距離でどのようにすればうまくできるかをイメージする。その後、実際にボールを使ってキャッチボールを行い、ボールのある時とない時でどこがどう違うのかを聴く(体の動きや、思ったよりもどうだったかでもいい)。

このゲームについて子どもたちから感想を聞いた後で平田先生から次のような解説があった。ボールがある時の方が全身が細かく動く。ボールがない時は、上半身が大きく動く。私たち人間は普段はできるだけ省エネで楽しく動くとするので、ひざとか腰とか、肘とか手首とか、様々な関節や筋肉を消去運動化して動作をしている。それを観察して再現しないと上半身だけの大げさな演技になってしまう。観察することが先ず大事である。俳優になるということは、ちょっとだけ自分の動きに敏感になる、気にかけるようにしなければならない。今回の合宿でも自分の動きを気にしてほしい。先ずそれが一つ。もう一つは、イメージ。思ったよりどうだったか。難しい言葉で「イメージを共有する」という。「イメージ」とは、幻とか、想像上のもので、演劇というのは、「イメージ」を創る仕事である。台本で「砂漠」と書くと、舞台上で美術の人とか照明の人によって「砂漠」を演出する。砂を敷き詰めても、本物の砂漠になるわけではない。砂漠のイメージを作っている。そのイメージがお客さんに伝える、砂漠に行ったような気になってもらうのが私たちの仕事である。演劇というのはたくさんの方が関わるから、砂だらけの砂漠をイメージする人もいれば、岩だらけのゴツゴツした砂漠をイメージする人もいる。創る側がバラバラだと伝わるわけがない。どんな砂漠かがわからなくなる。創る側でイメージを共有することが大事である。

イメージの共有方法について、平田先生から次のような解説があった。例としては、キャッチボールはわかりにくい例である。イメージを共有しやすい例として、大縄跳びを紹介し、何人かにイメージして跳んでもらう。

(7) 縄跳びのゲーム

跳ぶ演技をうまくしようということではなく、ほんとうに跳んでやろうと思って跳ぶこと、するとみんなも跳んでいるように見えてくる。存在しない縄が見えてくる。これが演劇を支えている原理となっている。

この原理があるので、どんなイメージ、どんな嘘でもお客さんに信じてもらうことができる(図6)。

何で縄跳びがイメージの共有がしやすく、キャッチボールがしにくいのか。人にものを伝える、表現するというのは、物理的なこと、現実のことと頭の中のこと、精神的なこと、気持ちのことを混ぜて考える場合がある。先ず、縄跳びはつながっているとか、同じ動きをするとか、動きが大きいとか、リズムが一定、音がすることも含めてこれらは物理的な事柄である。ただ、物理的なことが整っていても、イメージを共有できるとは限らない。もう一つ大事なのは経験である。キャッチボールは経験に個人差が大きい。縄跳びは大抵みんなやっている。相手がどのように理解しているかを考えないとイメージの共有はできない。もう一つ大事なのは、縄跳びは当たると痛いとか、跳ばないと笑われるとか、恥ずかしいとか感情の記憶も共有している。縄跳びに比べ、キャッチボールは一生懸命にやっていない。縄跳びを飛ぶ人が緊張感を共有しているのがお客さんにも伝わって、それがさっきの答えとなる。跳べるか



図6 縄跳び

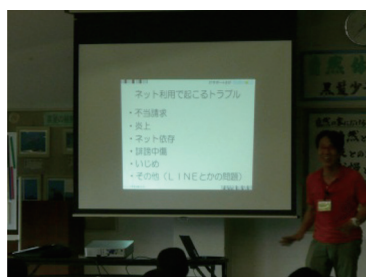
なという興味を持って見てもらえれば、演出家が半分勝ったようなものである。観客に興味を持ってもらうようにすることが大事であり、イメージの共有ができない人が一人でもいるとその人には何にも伝わらない。チームでイメージを共有するしかない。この3日間、チームでできるだけ強いイメージ共有したところがいい劇ができる。最後はグループ発表で、最初のゲームの要領でグループごとに集合し、団結するために、縄跳びのイメージの練習を行い、各グループが発表した。

2.2 情報モラルワークショップ (15:15～16:45)

I Tサポートさかの陣内誠理事（ニックネーム：ジンジン博士）によるワークショップである。子どもたちに劇を創ってもらう必要があることから、劇のイメージをつかんでもらうためにkodomo2.0の啓発劇（ネットゲームの課金問題）を上映した。次に「ネットで起こるトラブル」として、実際に起こっ



a. ビデオの視聴



b. ネット犯罪の種類



c. グループ討論

図7 情報モラルワークショップ

ている問題をもとに、「不当請求」、「炎上」、「ネット依存」、「誹謗中傷」、「いじめ」、「その他（LINE とかの問題）」の各テーマ（演劇に使えるような題材）について、陣内理事から解説が行われた。その後、グループごとに集まり、（劇のテーマを決めるため、）ゲーム等でのインターネットの経験とか、「ネットで起こるトラブル」の話でどんなことが気になったかについて話し合いを行った（図7 a, b, c）。

2.3 演劇ワークショップ (19:00～20:45)

初めに大きめのボールをイメージしてのキャッチボールを行う。小さいボールよりもコース、バウンドの具合がわかりやすくイメージしやすい。番号を使ったゲームの時と同じように、自分にとっての標準が相手にとっての標準とは限らない。いろいろなことを試さなければならない。伝えたいことをどう伝えるか、どうすればうまく伝わるのか。いろいろな工夫をすることで相手に伝えることについて説明があった。

次に情報モラルワークショップの講義を踏まえ、平田先生が用意したテキストをもとに、グループごとに分かれ、劇の題材、状況、役割分担について話し合う。平田先生が用意したテキストにいくつかの状況例があり、それを参考に台本を作成に取りかかった。話し合いの途中、平田先生から登場人物や演出の方法について次のような講義があった。

各グループで登場人物は6人から7人であり、真ん中の集団を3人から4人、大人が2人くらいである。問題に悩んだり、考えたり、議論をしたりするのが真ん中で、外側の人は、悩んだりするのをさらに悩ましたり、意見を分かれさせたり、あるいは解決するのに役立てたりする、こういうふうに分けると芝居として厚みが出てくる。みんなが平板になってしまうと、ただ単に同じ話になってしまう。せっかく



図8 台本作りの説明



図9 台本作りの開始

年齢差があるので、年齢差をうまく使う。例えば、子どもたちだけが話していたところに大人が入ってくる、先輩が入ってくるとかで、議論が変わってくるような形にする。そうすると芝居らしくなる。芝居は、何か出来事があって、集団で意見が分かれなると演劇にならない。何か問題が起きたときに、例えば、ここで殺人事件が起きた時にどうするか、リアルに考えると通報するとか、闘うとか、隠すとかテレビドラマのようににはならない。あまりに問題が大きすぎると同じ行動を取ってしまうので、芝居にならない。芝居になるのは微妙な話である。芝居はどこか自分でもやってしまうかなといったものである。悪口もみんな悪いとわかっているが、でもやってしまう。やってしまうようなものを何かと考えるのが芝居である。やってしまった、なぜやったのだろう、謝るか、いきなり謝りたくないよね、でも謝らないと問題が大きくなる。例えば、4人が話している状況で、あいつにだけは謝りたくないよねという方向になっているときに、大人が入って来て、実は昔、謝れば済んでいたことを謝らなかつたためにすごく損をしたような話をする、謝る方向に動くが、また別の情報が入ってきて、もっとひどいことをしているという話を聞く、みんなが右往左往すると芝居らしくなる。このように平田先生の指導は、内部の人と外側から刺激を与える人をうまく配役することなどであった。



図10 台本作りへの示唆

3. 第2日目

3.1 午前中の演劇ワークショップ (8:45~12:15)

対話劇を経験するワークである。朝の教室、長野県の学校から転校生が来るという設定で、平田先生が用意したシナリオをベースに、グループごとに配役を決め、セリフに若干の修正（自分の言葉遣いに置き換える等）や演出を加え、練習を行い、全グループが発表し、最後に、平田先生から各グループの発表内容について講評があった。続いて同じ状況で自分たちでセリフを変えて（転校生の元の学校の場所を変えて）、演出を考えて、練習を行い、全グループが発表した。最後に平田先生から各グループの発表内容について講評があった。平田先生からは、リアクションの取り方や伏線（転校生が来る前に、転校生との会話に関する話をしておく）等についてアドバイスがあった。その後各グループで発表する劇のシナリオ作成に入った。



図11 演出の基本

3.2 午後の演劇ワークショップ (13:15~14:00)

スタッフも加わり、各グループで発表する劇のシナリオ作成作業を行った。平田先生も各グループを回りアドバイスをを行った。午後の2回目の演劇ワークショップ (15:30~16:45) も同様であった。



図12 各グループで発表する劇のシナリオ作成作業

3.3 夕食後の演劇ワークショップ (19:00～21:00)

練習と並行してシナリオを各グループで作成し、シナリオができたグループから順次平田先生に見てもらい、アドバイスをを受け、シナリオを修正する作業を行った。



図13 各グループで発表する劇のシナリオ作成作業の継続 (少しずつ形になってきた)

平田先生からのアドバイスの一例 (概要) は、次の通りである。

- 状況や登場人物を言葉で説明してはいけない (実際にはそういう話をしない)。会話の中でうまく表現する。
- 登場人物が小学生なのか、中学生なのか、どういう関係なのかという設定については、学校生活で話題を話しているところを入れると伝わるし、面白くなる。
- テニス部の生徒であるという設定を伝えるのに、「テニス部の○○だ」というのではなく、「○○、最近のテニス部はどうよ」という言い方にする。
- 登場人物を説明するのに、登場人物が現れてから「○○と△△だ」と言うのは現実的でない。「あっ、○○と△△だ」と言ってから登場人物が入ってくる方がよりわかりやすい。
- 本当にきれいな人をすぐに好きになれるのか。いじめはダメだからやめましょう、はいわかりましたということにはならない。一人一人違うはず。迷うし、苦しむし、悩むはず。先輩や大人の言葉を入れるなど、うまく観客にも伝わるようにする。急な展開では伝わらない。

4. 第3日目

4.1 午前中の演劇ワークショップ (8:45～10:40)

前半のワークショップでは各グループで発表する劇の最終仕上げ作業を行った。平田先生は各グループを回りアドバイスをを行った。後半は演劇ワークショップ (10:50～12:00) は、各グループからの劇の発表した。題材は、ネットへの悪口の書き込み等から友人関係が悪化しているものや、LINEを扱ったものが目だった。発表後、各グループの代表者から、自分のグループの良かったところ、悪かったところ及び他のグループのすごいと思ったところについて発表し、平田先生から総評があった。平田先生より、芝居のいいところは、同じような題材を扱っても、全然結末が違ったり、考え方が一つずつ違ったり、そういうのを表せるのが演劇のおもしろいところ、これからも機会があったら参加してみてくださいということで最後の言葉をいただき、平田先生の演劇ワークショップを終了した。最後に文部科学省から視察の関根有害環境対策専門官及び尾花技術評価専門員が感想を述べた。この後、閉講式 (12:40～12:50) として角理事長が挨拶、中野係長がアンケート等の事務連絡を行い、発表グループごとの記念撮影、全体の記念撮影を行った。

5. 合宿の総括

コミュニケーションゲームでは、一人一人のものの見方や考え方は多種多様であり、相手が発している言葉も、その相手がどういうつもりで使っているのかを探り出し、理解をすることの大事さを学んで

もらった。情報モラルワークショップでは、現実社会の中で、インターネットに関わる事件や問題が起こっていることについて知ってもらった。演劇ワークショップでは、グループで劇（台本・演出）を創り上げていく中で、いかに相手（出演者同士や観客）の立場に立って、相手にわかるように伝えるか、表現するかについて学んでもらい、コミュニケーション能力を高めてもらった。今回の合宿において、これまで同じ学校の同学年の子との関わりが多かった子どもたちが、学校、学年及び校種の違う子どもたちや大人たちと宿泊生活を共にし、見ず知らずの人たちに交じって自分の意見を出して意見交換をしながら一つの目的を達成できたことは自信にもつながり、いい経験となったものと思われる。今回の演劇ワークショップを通してコミュニケーション能力を高めたことで、家族や友達をはじめとした自分以外の人に対する発言、発信について、相手を理解し、相手の立場に立って、相手がわかりやすいようにコミュニケーションを取っていけるようになることを学んだ。さらにこのワークショップで現在のインターネット環境の問題点も学んだことで、インターネットの利用にも注意を払い、文字だけで伝わるネット上のコミュニケーションも誤解が生じないようにして、トラブルに巻き込まれないようにしてもらいたい。

（参加者からの意見）

合宿の反省としては、つぎのような点が指摘された。扇風機のみで冷房設備がない環境での合宿であり、途中具合の悪くなる参加者もいたが、大事には至らずによかった。ただ、ワークショップにより集中するためには、冷房設備の整った環境でやらせてあげたかった。カリキュラムの都合上無理であったが、少年自然の家という環境でもあったため、ワークショップだけでなく、野外での活動も入れた方がよりよかった。閉講時のスケジュールがタイトであったため、事前の検討を十分にすべきであった。スタッフの役割分担が明確でなかったため、手持無沙汰になるスタッフも目についた。事務局職員（県民会議）が1名であり、文部科学省の視察、必要品の買い出し、施設側との調整等の対応に追われた。外部スタッフでは任せられないところもあるため、もう1名は必要であった。

6. 合宿後のフォローアップ研修とフォーラム

保護者も交えてのフォローアップ研修を9月28日（土）午後2時から牛津で行った。講師は、今回スタッフとして参加している石橋裕子氏（NPO法人佐賀県放課後児童クラブ連絡会事務局長）であった。2014年2月2日（日）午後1時30分から再び平田先生を招いてフォーラムがドゥイング三日月で開催された。

【引用文献】

- 1) 平田オリザ、演劇入門、講談社現代新書、1998
- 2) 平田オリザ、演技と演出、講談社現代新書、2004
- 3) 平田オリザ、わかりあえないことから、中公新書、2012
- 4) 平田オリザ、新しい広場をつくる—市民芸術概論綱要、2013