

実践報告

テレビ会議システムを用いた 演劇的手法によるコミュニケーション能力育成の一考察

青柳 達也* ・ 宮崎 真優** ・ 中村 隆敏*** ・ 角 和博****

A Practical Study on Nurturing Communication Ability through Theatrical
Method via Distance Learning System

Tatsuya AOYAGI*, Mayu MIYAZAKI**, Takatoshi NAKAMURA***,
and Kazuhiro SUMI****

【要約】

コロナ禍において文化芸術活動の機会回復の支援として佐賀県は、令和2年6月からリアルとオンラインを融合した文化芸術祭「LiveS Beyond」の取り組みが進めている。筆者が主宰する2010年に旗揚げした演劇団体「さがドラマスクール」も取り組みの一部として参加し、テレビ会議システムであるZoomを用いたワークショップのライブ配信を行った。演劇的手法によるコミュニケーション能力育成の実践は、対面で実施することが基本とされている中で、今回は遠隔でのワークショップを試みる機会となった。本稿では、テレビ会議システムを介しても対面同等以上の効果を生み出すことができる可能性について実践を通して検証を試みた。

1. 研究の目的

コロナ禍における文化芸術活動の継続支援事業は文化庁や県・市で様々な形で実施されている。その中で遠隔による公演の配信や、双方向にコミュニケーションがとれるテレビ会議システム（Zoomなど）を活用した実践が開拓されてきている。佐賀県ではLiveS Beyondと題する「新型コロナウイルス感染症の影響により文化芸術の活動機会が損なわれるなか、様々なジャンルのアーティスト、制作スタッフ等が新たな表現方法や活動展開にチャレンジできるよう、リアルとオンラインを融合した文化芸術祭」¹⁾が令和2年6月から開催され、文化芸術活動のオンライン配信などを令和2年度末まで継続されることになっている。

演劇的手法によるコミュニケーション能力育成に関しては、国内では平田オリザ²⁾などが先駆的に実践研究をしてきた。多くのワークショップの実践家たちは対面により実施されることを基本としてきたが、コロナ禍においては遠隔での実践活動を余儀なくされている。即興演劇の専門家である今井純氏³⁾などが、オンライン・ワークショップを精力的に実践している。この分野の遠隔に特化した研究や実践の事例はまだ多く存在せず、実践者らは個人で遠隔での方法を試行錯誤している。遠隔での取組を活性化させるための実践と研究を重ね、教育的効果を生み出す方法を広く共有することが求められている。このような状況を鑑み、本稿ではテレビ会議システムを用いた演劇的手法によるコミュニケーション能力育成の実践をにおいて、対面同等以上の教育的効果を生み出せる可能性について分析し、今後の取組の発展に寄与することを目的とする。

*佐賀大学全学教育機構非常勤講師

**佐賀大学芸術地域デザイン学部3年生

***佐賀大学芸術地域デザイン学部

****佐賀大学教育学部

2. 研究の方法

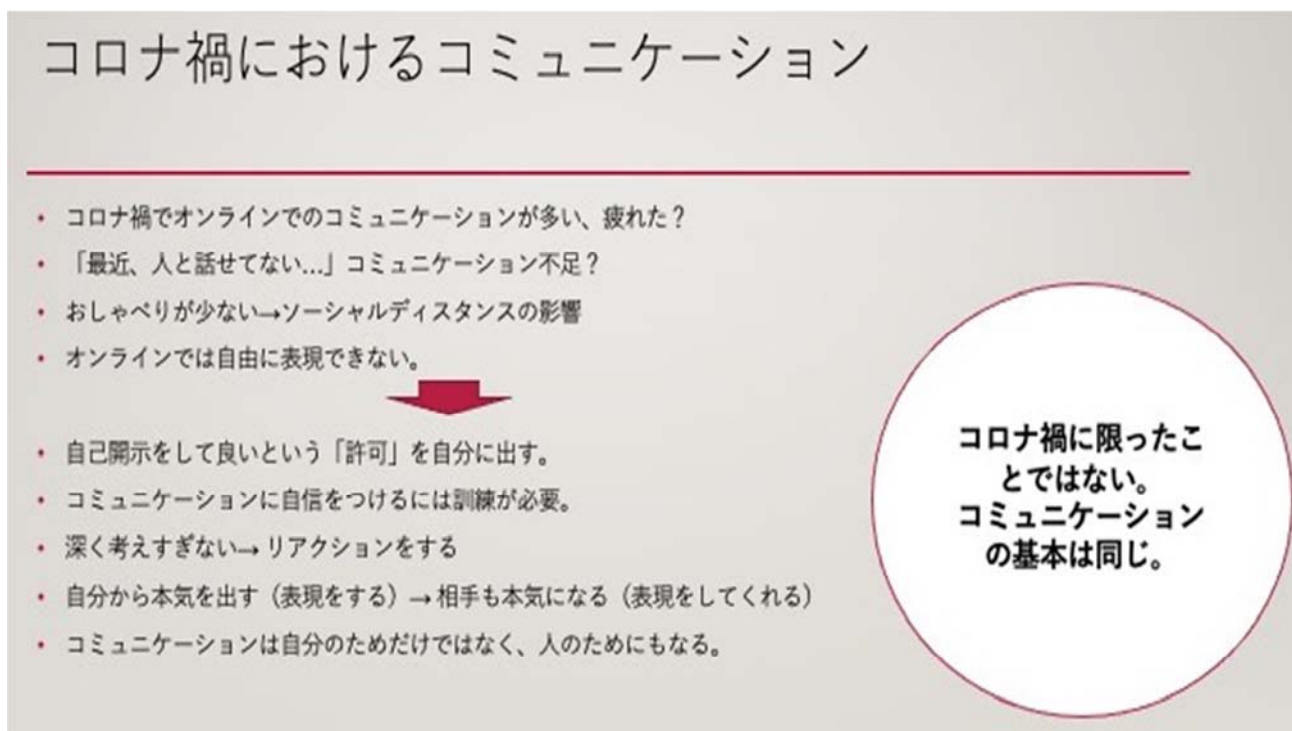
佐賀県LiveS Beyondの一環として、筆者が主宰する「さがドラマスクール」⁴⁾が活動団体に採択され、令和2年9月16日13:00～16:00（180分間）にワークショップを佐賀大学芸術地域デザイン学部在籍の学生と共同で企画・運営を行った。佐賀大学で開催された様子はインターネットでライブ配信を行った。参加者は学生、一般の社会人、大学教員などが5名参加した。ワークショップを運営するスタッフ構成は、筆者がファシリテーターとなり全体を進行し、学生アシスタントが1名、役者アシスタントが3名、映像担当が1名、zoom配信担当が1名となった。今回の研究では、対面で実施することと同等の活動、また遠隔のだからこそできる活動の両方で構成されたワークショップの実践を、活動ごとに分析をすることを通じて、遠隔授業ツールを用いたワークショップの教育的効果を検証した。

3. ワークショップの実践内容

3-1. コミュニケーションのレクチャー

ワークショップの冒頭には、コミュニケーションについてのレクチャーを筆者が行った。コミュニケーション能力育成としてワークショップに参加する心構えや活動の趣旨、そしてコロナ禍におけるコミュニケーションについて図1に示す内容で説明を行った。参加者に対してワークショップの受講をすることで、どのようなことを体験できるかを明確に伝え、コミュニケーションという観点の学びを得てもらうことへの意識作りとした。

図1：コロナ禍におけるコミュニケーション



3-2. 身体表現ワークショップ

これまで長年に渡り実践してきた身体表現ワークショップの活動では対面でしかできないものが多い。一方でテレビ会議システム（Zoom）を介しても同等の効果を生み出す可能性がありそうな活動もある。身体表現ワークショップを構成するにあたり考慮したのはZoomと対面との相違点を比較して表1に示した。

表 1：テレビ会議（Zoom）と対面の違う点

コミュニケーション形態	テレビ会議（Zoom）	対面
身体的	身体全体が映らない	全体象を捉えることができる
	受講している場所が様々である	同じ空間を共有している
	触れることができない	触れることができる
	アイコンタクトを感じるができない	アイコンタクトができる
	距離感が一定である	距離感を変化させることができる
	表情が読み取りづらいため、気持ちが伝わりにくい	表情で相手の気持ちを察することができる
言語的	同時に話すことができない	同時に話すことができる
	聞き取りにくいことが起きる	聞き取りに大きな問題はない
	雑談ができない	雑談ができる
	言葉を発することに消極的になる	言葉を発しやすい環境にある

これらのことを踏まえると、テレビ会議によるコミュニケーションは限られたものとなるため、身体表現ワークショップで実施できる活動も多いとは言えないが、その中で実施した活動内容を表2に示す。

表 2：身体表現ワークショップ活動内容

活動名	目的	内容	説明
顔ストレッチ	表情を豊かにする、恥ずかしさを失くす。	顔のパーツを右・左・上・下・右斜め・左斜め・四方八方・中心に寄せる。 説明：表情と感情はつながっているので、顔を動かすことで参加者の心が開いていく。また、お互いに変な顔をしているので、恥ずかしさをなくしていく。	表情と感情はつながっているので、顔を動かすことで参加者の心が開いていく。また、お互いに変な顔をしているので、恥ずかしさをなくしていく。
物を持ってくる	アイスブレイクをする、緊張感をほぐす。	周りにある、例えば「あ」で始まるものを実際に部屋の中で見つけて60秒以内に準備する。各自、それが何なのかを発表する。	どんなものが見つかったかを共有することで、その人の個性が出る。相手がどのような物を持ってくるかに興味を持つことができる。
4つのポーズ	アイスブレイクをする、相手を見る、緊張感をほぐす。	単純な4つのポーズ（銀行印、銀行強盗、警察、泣いている子ども）を覚える。4人のグループで、合図があった瞬間に4つのポーズをとるが、4種類が揃わないといけない。もし複数の人が同じポーズをとっていたら、どちらが打ち合わせなしですぐに修正をする必要がある。複数のグループがある場合は、どのグループが早いかを競争する。	相手のことをしっかり見ることになり、連帯感を生むことにつながる。失敗を楽しむ。

身体しりと り	身体表現を 学ぶ、相手 に身体で伝 える難しさ を体験す る。	身体でしりとりを する。一人がある言 葉を身体で表現し、 もう一人はそれが解 った言葉である。繰 り返し実施していく。 「ん」で終わらない ように注意する。 説明：身体だけで何 かを伝えることは難 しいが、伝わること 達成感がある。また 、相手の人が上手に 表現しているのを見 ることで、学びがあ り、自分でも同じよ うに実践してみよう と思うことができる。	身体だけで何かを 伝えることは難し いが、伝わること 達成感がある。ま た、相手の人が上 手に表現している のを見ることで、 学びがあり、自 分でも同じよう に実践してみよ うと思うことが できる。
言葉あそび	相手や相手 が言うこと を受け入れ る、想像力 を広げる	嘘でもありえない ことでもいいので 、「あなたは〇〇で す」と右隣の1人 に伝える。言われ た人は自分のこと でなくても言われ た事をそのまま「 はい、わたしは〇 〇です」と復唱す る。その時に、人 は避けて、物に限 定する。そして、 右隣の人に自分 で新たに「あなた は〇〇です」と伝 えていく。次は、 「あなたは〇〇で す」といわれ、「わ たしは〇〇です」 と復唱した後「△ △な〇〇です」と 付け加える。さら に、その物の気持 ちになって一言の 台詞を考えて言う。	周りにいる人達 はそれぞれに違 った考えやアイ デアを持ってい て、それをまず 受け入れること で、新たな可能 性が出てくるこ とを体験する。自 分の言ったこと を受け入れてもら えることで、自 分の考えやアイ デアを発すること の自信につながる。

参加者はテレビ会議での遠隔授業や会議などの経験は豊富にあったようだが、参加型のワークショップへの参加は少ないかしくは、初めての人ばかりだった。だんだんとテレビ会議での双方向のコミュニケーション環境にも慣れてきて、そこまで大きな問題もなくスムーズに活動を進めることができ、制限されていてもコミュニケーションが取れるということを実感できていたと考えられる。

「物を持ってくる」という活動のみが、テレビ会議の特製を生かした活動となった。それぞれの場所で、周りにあるものを探すため、同じ空間にいる対面では実施することができないものとなった。今回のワークショップでは、この活動以外は、テレビ会議の特性を生かした内容を考えることができなかったが、これから研究と実践を重ねた上で、新たな活動を生み出すことができる可能性があると考えられる。

3-3. 参加型の創作演劇上演

次に創作寸劇の上演を行った。普通に対面で観客として寸劇を見る場合、参加者が物語の創作に関与したり、出演者として参加するということは通常は行わないことである。しかし、テレビ会議システムを使う場合は、ただ寸劇を画面上で見ただけでは、コミュニケーション能力の育成にはつながる活動とは言いがたいため、参加者の参加レベルをあげることで、主体性を持って寸劇を捉えることができるように考慮された活動内容を表3に示す。

そもそも演劇鑑賞は紀元前6世紀頃の古代ギリシャでは市民の義務であったと言われている(Huberman, 1993) (平田, 1998)。テレビや映画などがなかった時代に演劇からモラルなどを学び、市民はテーマについて議論をしていた。今回の寸劇においても「コミュニケーション」をテーマにし、寸劇の内容からもコミュニケーションについて学ぶことができるようになっている。さらに、登場人物の関係性を踏まえた上で寸劇の続きを考えることは、どのようなコミュニケーションをとるのかということ

を考えることになった。伝え方によって、人は捉え方や感じた方が違うことを客観視できる内容であった。

さらに、最後に一言セリフで参加をすることを求めたため、この登場人物にどのような言葉を投げかけたらどんな影響を及ぼすのということについて、深く考える機会となり、内容と伝え方という両方の実践になっている。コミュニケーション能力をアップさせるには、ただコミュニケーションについて考えるだけではなく、実践が必要だ。それが、テレビ会議システムを介しても実施できるかもしれないという発想は、コロナ禍ではない限り、思いつかなかったであろう。このように、演劇をツールとして活用することで、何ができるかという可能性を広げてくれるきっかけとなったと言えよう。

表3：創作寸劇の活動内容

ステップ1	役者アシスタント3名にあらかじめ「大学生のコミュニケーション」をテーマにしたオリジナル寸劇を作成していたものを演じてもらい、参加者は観覧する。寸劇は途中までしか作成されていない。
ステップ2	寸劇の続きをgoogleフォーム使って、参加者に考えてもらう。また、最後の方で、一言で参加してもらうセリフをそれぞれに考えてもらう。
ステップ3	寸劇の続きを参加者が投稿した中から、役者3名が採用するものを選び、もしくは統合し、結末を創作する。結末を作っている間に、参加者には、最後に一言言ってもらうセリフを各自練習をする。
ステップ4	役者に結末を演じてもらい、最後に参加者も一言セリフで参加する。エンディングにBGMも使う。

4. 考 察

今回のワークショップの実践において、教育的効果があった点について考察をする。

4-1. ICT

テレビ会議システム（Zoom）を用いたワークショップに参加することは、その特製を深く理解することにつながる。授業では教員が主体となって講義をし、質疑などでは双方向で対話することがあるが、ワークショップのように、参加者同士が表現しコミュニケーションを深める取り組みは、まだ少ないと言える。今回の実践を通じて、遠隔であってもワークショップを工夫することによって実現できることが明らかになった。活動をデザインするということは、制限を可能性として捉えることである。

活動をスムーズに運営するには、教員やファシリテーター側だけではなく、参加者もテレビ会議システムに慣れてもらうことが必要である。これらは実践を重ねていけばスキルは上がっていき、遠隔でのコミュニケーションというものに対しての抵抗もなくなっていくと考えられる。

また、Zoomだけではなく、今回はチャット機能やGoogleフォームを活用した。コミュニケーションとは、身体表現で行うだけではない。文字を通して行うことが、テレビ会議システムを用いた実践でも可能であり、文字に頼ることで相互理解がしやすくなる。寸劇創作においては、短い文章だけではなく、長い文章でも伝えることができ、インターネット上にあるため、伝達において即効性があることで役に立ったと言える。

このように一つのツールだけではなく、複数を併用することで、活動のデザインの幅を広げられることが明確になった。今回使っていない、テレビ会議システムや遠隔授業ツールは様々あるため、それぞれの特製を理解した上で活用できると、さらに興味深く、教育的効果を高められるような活動を生み出すことができると考えられる。これから5Gの世の中が浸透するにあたり、さらなる可能性を秘めている。

オンラインでの活動が対面同等のインフラとなる時代もそんなに遠くはないだろう。

4-2. コミュニケーション

身体表現ワークショップの活動では、個人が表現をし、相手に影響を与えることを実感できる活動となったと言える。相手に物事が伝わる喜びを感じることが、コミュニケーションのモチベーションにつながる。

また、コミュニケーションとりたいと思わせるもう一つのモチベーションは、相手に興味をもてるかどうかということである。活動においては、参加者同士どんな発言や表現をするかという期待感を持たせるような仕組みを作っている。そして、ファシリテーターとしても、その面白さに気づき、時折声かけをするようにしている。自分は自分が思っている以上に面白い存在であることを、お互いに感じさせることができた時に、円滑なコミュニケーションがとれている証拠となる。

寸劇の参加においては、相手の気持ちになって、どのような言葉をもらったら、心が動くであろうかということを想像してセリフを考え、さらにそのコミュニケーションの実践を行った。創作というフィルターを通じて、自分が創造したことを実施できたということは、その本人の自信にもつながると考えられる。特に若い世代は、自信をもってコミュニケーションをとれる割合は少ない傾向にあるため、コミュニケーションの成功体験を実感できることにより、効果的にアップさせる一つの方法として演劇的手法は有効であると言えよう。コミュニケーション能力を育成させるには、論理的な知識だけを学ぶことでは足りない。失敗をしてもいいという安心をもって臨むことができる実践の場が、まさに演劇的手法によるワークショップである。

4-3. 実施後の振り返り

実施後に参加者にとってアンケートによると、ある一定の学びを得ることができたと言える結果となった。

コミュニケーションに関しては「自分が表現豊かになることでコミュニケーションが円滑になり、様々な良い影響がある」という回答があったように、自分からの変化が他者に影響を及ぼすことでよりよいコミュニケーションに発展することを実感できたようだ。

また、遠隔という点について「Zoomを使ったコミュニケーションや表現は難しいと感じた」と回答した参加者がいたことは、前述の「Zoomと対面の違う点」に示したように、そのコミュニケーションの特性への適応には課題があるということである。一方で、「オンラインのWSはどうだろうかと思っていましたが支障も特には感じられなかった」という意見もあるように、対面ではなくてもWSが成立するということは明らかになった。

運営スタッフにおいては、これまで対面で演劇というものに関わってきた経緯があるため、オンラインの配信の取組は初めての体験であったが、「遠隔の演劇ワークショップの可能性を感じた」というコメントをいただいた。演劇は対面ではないという固定概念に捉われないことが、コロナ禍だけにとどまらず、5Gの世の中におけるオンラインでの取組を発展させていくことにつながるであろう。逆に、対面ではない理由というも同時に考えていくことが必要である。

5. おわりに

令和2年度はコロナ禍における遠隔授業の対応を、どの高等教育機関も慌ただしく短期間で準備し、実践をしていかなくはならなかった。遠隔授業の分野の専門である熊本大学教授システム学研究センター鈴木克明教授によると、コロナ禍における遠隔授業の取組では、研究や実践を蓄積していない教員に

としては「学生の学びを止めないことが関の山」(鈴木克明, 2020) であると言われていたように、応急処置であることには違いない。まだまだ第3波の到来とも言えるコロナ禍は続く見通しとなっており、自然災害も多く発生する中で、遠隔授業について高等教育機関それぞれが研究と実践を重ね確立していくことは必須であると考えられる。

学びを止めないためだけではなく、対面同等以上の教育的効果を生み出すためには、それぞれの専門分野の研究だけではなく、どんな状況においても、その学んだ知識を知恵に変えて学生に届くように還元するには、Zoomのようなテレビ会議システムを活用した新しい教授法の研究をしなくてはならないであろう。

今回の取組は、学生を巻き込み、遠隔授業にて教授する側だけでなく、受講する側や、役者や撮影スタッフのように教育に関わっていない他分野の人たちとの協働での実践研究となった。これは、多角的な視点でワークショップというものを考え議論できる貴重な場となった。教育のさらなる可能性を高めていくには、高等教育機関に属する人たちだけでは新しい取組は生まれにくいと考えられる。演劇のような物語のシナリオなどでも、異物との出会いがあるからこそ、物語の展開が興味深いものとなる。まさに、コロナ禍のような未曾有の事態は、これまでに経験したことのないものであり、そのために今までやったことがなかったテレビ会議システムを用いた取組が始まったことを鑑みると、新しい物事に対して今までやってきたことだけの知見では太刀打ちできないと考えられる。異色な人材との連携だからこそ生み出せるという柔軟な思考力が、もっと求められる世の中になっていくのではないだろうか。

注

1) 佐賀県LiveS Beyond. 佐賀県が展開するリアルとオンラインを融合した文化芸術祭。

<https://www.livesbeyond.jp/>

2) 平田オリザ。1962年東京生まれ。劇作家・演出家・青年団主宰。こまばアゴラ劇場芸術総監督・城崎国際アートセンター芸術監督。1995年『東京ノート』で第39回岸田國士戯曲賞受賞。2019年『日本文学盛衰史』で第22回鶴屋南北戯曲賞受賞。豊岡市に2021年4月開学の「芸術文化観光専門職大学」学長予定者。<https://www.tajima-kakeru.jp/>

3) 今井純。イン・ザ・モーメント代表取締役。Studio Gokkoアーティスティックディレクター。東京コマメディストア ディレクター。即興芝居(インプロ) 仮面(マスク) 演技指導者。

<https://junimai-impro.com/>

4) さがドラマスクール。佐賀県佐賀市を拠点に2010年11月に旗揚げされた一般市民で構成される演劇団体。青柳達也主宰。<https://aoyagi-engeki.com/sds>

引用・参考文献

Huberman, Jeffrey H., Pope, Brant L., Ludwig, James (1993). The Theatrical Imagination. Harcourt Brace Jovanovich College Publishers: Fort Worth, p. 80-81.

平田オリザ (1998) 「演劇入門」 講談社現代新書, p. 196.

鈴木克明 (2020) 国立情報学研究所 学術基盤推進部 学術基盤課「4月からの大学等遠隔授業に関する取組状況共有サイバーシンポジウム(第4回)」基調講演(アクセス: 2020年4月17日)

