

# 学習者の創造性を涵養する表現指導について

佐藤 厚

## 1. はじめに ～研究の目的～

2008年以降、本学「児童文化演習」の科目において「演劇表現の実践と省察」を通じ、学生たちの表現力(言語・身体・音楽表現を基軸とした演劇表現)を中心に研究してきた。保育者になるうえで学生たちにとって表現力が豊かになったと実感できる基準は何であろうか。現在においても養成校の教員、実習先の幼稚園、保育園などからは「学生のコミュニケーション能力が低い」「表現力が乏しい」といわれることが多い現状である。確かに、人前で発表することが苦手、グループワークなどでは自分の意見を主張できないといった学生も存在する。しかし、本当に学生たちはコミュニケーション能力が低く、表現力が乏しいのだろうか。現行の保育者養成の表現系の科目は音・図・体(音楽表現、造形表現、身体表現)と分かれており、それぞれの科目を総合した科目、所謂「総合表現」は各養成校の実情に委ねられている。分化された表現系科目では評価が発表・成果の視点に偏ってしまいがちである。筆者は、創作のプロセスに価値をもつ視点が弱く領域「表現」の主旨と授業プログラムにおける主旨との隔たりに問題意識を抱いている。領域「表現」では「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」という基本姿勢を学ぶことが求められる。ところが現状の成果偏重の授業プログラムでは、学生の想像性や創造性を育てるところか自己表現することに自信を持ちにくくなっていることは否めない。本研究の目的は、こうした現状を打破できるのかを、保育士養成課程の表現に関連する授業において演劇的手法を導入し、学生の表現力が豊かになる有効性を検証していく。

## 2. 研究概要

文部科学省は、学力の三要素として①知識・技能 ②思考・判断・表現力 ③主体性・多様性・協働性・学びに向かう力をあげている。演劇的授業プログラムはこの三要素が包括されていると考え、養成校の領域「表現」における授業では、学生が子どもの心情、意欲、態度を尊重し、劇的行為を受容することができ、さらに、学生自身が自ら

行動し仲間達と協働活動することにより自身の変容に気づくことができるような授業プログラムの開発が必要と考える。また、学生の保育者としての資質形成と表現活動の具体的なものとして、児童文化財(主に童話、絵本、民話など)を用いてごっこ遊び、劇あそび、朗読劇へ展開し「想像から創造へ」の表現活動を体験的に学ぶ。児童文化財を「総合表現」としての演劇的な表現あそびとして活用し、その必要性を理解するとともに、表現あそびを通じて学生自らが指導者となるべく資質を探り、保育の場において物事に対し即応できる表現力を身につけていく。

概要に基づき、学生自らが指導者となるべく資質を探り、保育の場において物事へ即応できる表現力を身につけるために、まずは自己表現することに対しどのように感じているかを調査し、その後、インプロゲーム(即興演劇ゲーム⇒本稿では「インプロ」とする)の活動を行う。次に児童文化財をごっこ遊び、劇あそび、朗読劇へ展開する過程で学生それぞれの「内面・言動・行動」などの表現にどのような気づきや変容が起きたのかを再調査する。本稿ではまず、インプロの活動について具体的な事例を用いて述べることにする。

### <インプロについて>

演劇におけるインプロ(日本では、即興演劇と訳されることが多い)のキース・ジョンストン(Keith Johnstone)はインプロとは、「俳優たちが脚本も、設定も、役も何も決まっていな中で、その場で出てきたアイデアを受け入れ合い、ふくらませながら、物語をつくり、シーンをつくっていく演劇である」とある。1970年代以降、キースのインプロは俳優の訓練や演劇の上演のためだけではなく、創造性や協力、協働を学ぶことを目的として、学校教育や企業教育の中に取り入れられていくのである。また、ブライアン・ウェイ(Brian Way)は「『感覚とは気づくことである』といい、感覚を訓練するとは、気づくことを成長させることだという。漠然としたsee(見る)ことを、しっかりとlook(視る)ところまで、hear(聞く)から、よくlisten(聴く)という状態にまで深く気づかせることが必要である。」という。学生たちが保育表現技術を習得する上でも、また、その技術を応用する力を培うためにもインプロの以下①～⑤の事項を基軸に実践過程の記録と振り返りを通じて活動する。

- ① インプロゲームで対人関係における距離感をつかむ。失敗や評価を恐れずに活動する。相手や周りと違った表現や真似をしても良い。人によって様々な価値観や

感じ方があることを体得する。

- ② インプロゲームを通じ表現することへの抵抗感が緩和されていく環境下で、リーダーズシアター（朗読劇）のグループ演習に取り組む。作品とキャラクター研究を行う。授業ごとに違う役、違うメンバーと活動し、協働活動と自己及び他者の表現分析を通じ、学生個々の創意工夫を図る。
- ③ ①②の各実践活動ごとにリアクションシート（反省・次回授業への課題）を作成する。
- ④ 前回の反省・課題を元に実践する。
- ⑤ 授業の映像や画像分析、リアクションシート・学生レポート（まとめ）による実践活動の検証・省察を行う。

### 3. 研究の具体的手法

インプロゲームは既成概念にとらわれずその場の状況や相手に柔軟に対応する活動が多い。瞬時に「何かになる」ことを意識づけ、あまり取り繕わず人前で表現できる活動を用いる。主なインプロゲーム「何してるの・専門家・2人で1つ・プレゼント・アドバンス」等で対人関係における距離感をつかみつつ、失敗や評価を恐れずに活動させる。相手や周りと違った表現をしても良い。人によって様々な価値観や感じ方があることを体得する。

#### 【事例1】

○○になる：相手の提案、例えば「いす」「クジラ」「バス」「ラーメン」などを3～5秒間身体表現（表情、音声表現含む）をする。（1回ずつ交互に行う。）

#### 【事例2】

2人で1つ：身の回りにあるもので、2つで1つになるもの、例えば「ほうきと塵取り」「鉛筆と消しゴム」「ナイフとフォーク」「カップ&ソーサー」「ピアノと楽譜」「屋根と煙突」などを2人で相談せず無言でどちらかを身体表現する。1提案10秒～15秒間行う。1ペアで2～3回の活動で相手を交代する。活動では、アイコンタクトのみで協働しながら身体表現することを楽しみ、互いに良い妥協点を見出すことができる。

#### 【事例3】

専門家：2人組の1人(A)はインタビュアー、相手(B)は有名な専門家と想定する。Bは事前には決められていない。Aがその場で決めてBに投げ

かける。日常ではありそうもない専門家の発想もよい。例えば、靴紐の結び方専門家、階段の上り下り専門家、動物の歩き方専門家等、2人で2分間程度のトークショーを創る。活動では提案された専門家を受け入れ(なりきり)、即興で話を創作し、お互いに前向きな思考と発想で協働して時間内で創造活動ができる。

### <活動中の意識付け>

- ・ Spontaneity

自然発生的な「ひらめき」を大切にする

- ・ 普通にやる、頑張らない

スポンティニアスになるためにやるべきことは、よくなろうとしないこと、何かを上手くしようとしなくてよいことである。キースは「もしリラックスしなさいと言ったら、緊張するだろう。何かをしななければならないと感じるから」だという。「リラックスするようにしようとして『恐れ』を感じないようにするより『恐れ』の原因を取り除いたほうがよい」のである。

- ・ 独創的にならない、当たり前のことをする

人は自分が独創的でないと評価されることを恐れる。筆者担当科目の「児童文化演習」の授業を受講する学生たちの中にも、表現することは「何か特別なことを、人とは違うことをしなくてはいけない」と思っている者がいる。それはかえって既存の狭い範疇での発想に偏り、独創的でなくなってしまう。これは、「普通にやる」ということとリンクしてくると思われるが、キースは「自分にとって当たり前のことをするということは、自分を、そして自分の宇宙を人前で明らかにすることである。自分の宇宙は、人によって異なるものである。だから、当たり前のことをする、結果として誰のものとも違う独創的なものが生まれ出る」という。

- ・ 賢くならない

インプロにおいて表現する時に、賢くやろうとすると、「他者から賢く見られたい」という評価への恐れが強まる。先のことを考え失敗を恐れてしまう。」これは、やや勇気が必要であるが、ありのままの自分を出すことでまわりが認めてくれる。その

相互の関係性から安心感が生まれ、結果、個人としてもスポンテニアスになるのである。

・勝とうとしない

キースは「相手がよく見えるようにする、相手にいい時間を与えると良い」という。相手よりうまくやろう(勝とう)とすると、その競争心が緊張を生む。相手を負かそう(変えよう)ということは、自分は変わらないということになり、協働的な創造が難しくなる。筆者もインプロをする時、ゲームを多用する。「ジャンケンゲーム」がその一つである。一見勝ち負けが存在するが、学生たちは、自分の評価を左右する勝ち負けではないということが理解できるようになる。また、負けても楽しいという場は互いを受け入れ合い、自然にコミュニケーションしていくことができるのである。

・自分を責めない

キースは「教育の中では、自分が言ったことや行ったことに対して責任を持つこと、もし失敗したらその責任を自分で負うことが大事とされる。しかし、インプロにおいて、自分の行動に責任を取ろうとすると、特に失敗の責任を取ろうとすると、他者の評価がより気になり、失敗を恐れてリスクのある行動をとらないようになる」という。だが、これはあくまでもインプロの中での話で、日常生活においてまで無責任を推奨しているのではない。しかし、表現活動をする時に、活動前から失敗や恥をかくことを恐れていてはスポンテニアスになれないのである。筆者は、キースのインプロ方法と同様にゲームを行う際、説明の前に「やりたい人？」と聞いたり、こちらから学生を指名したりする。何をやるか知ったうえで出てくる(出される)のではないので、うまくいなくて当然であるから「まずやってみよう」となる。たとえ失敗しても、筆者が促しただけのことであるから学生に責任はなく、恥ずかしがり屋の学生でも活動へ参加しやすくなる。

・創造の責任を取らない

キースは「想像はそれ自身の意志を持った巨大な動物である。それを面白がろう。しかし、責任は引き受けない。あなたはその飼い主ではない。」と言って、想像によって評価されることを恐れないようにさせる。実際想像しているのは自分である以上、インプロをする学生たちは、最終的に想像は真実の自分であることを受け入れるこ

とになろう。それまでに、指導者が「恐れ」を取り除けるような活動をするべきである。

#### 4. インプロから多様な表現活動へ

岡田は「子どもの表現活動の中で大人が子どもの表現に対して愛情のない痛烈な批判をしたり、友達や兄弟が笑ったり、ひやかしたり、バカにしたり、いじめたりするような環境の中では、子どもは勇気を失い、心を閉ざしてしまう。子どもというのは自尊心の強いものと知るべきである。」と述べている。授業においては、子どもの指導者となるべく学生たちが安心して自己表現できる雰囲気の中で成功感、達成感、自己肯定感を内に感じ取ることにより自信が育つものでなくてはならないのである。

前述したインプロゲームの活動でお互いの意思疎通が図れてくると無理のない発想がユニークでしかもリアリティのある素直な表現となると考えられる。一連の活動は、学生たちにとって自己表現することへの大きな自身につながると考えられ、さらに、表現力が豊かになったということに対しての数値的なものでは測りにくいことも実感するであろう。なぜならば、その人の人となり素直に表現され、お互いが認め合えるといった人間関係が深められる実感こそが、表現力が豊かになる礎であることに気づくからである。また、演劇のインプロ手法は現行の授業科目「児童文化演習」に加え「言葉の指導法」「身体表現指導法」にも用いているが、今後も学生たちが保育の現場において、子どもたちとの関わり方や保育技術への応用に生かせるよう、更なる具体性を持った方向性を示していきたい。

#### 【参考文献】

- 『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか?』高尾隆著(2006)フィルムアート社  
『IMPRO』キース・ジョンストン／三輪えり花 訳(2012)而立書房  
『[オンデマンド版]子どもの表現活動』岡田陽(2008)玉川大学出版部  
『教師のためのからだごとことば考』竹内敏晴(1999)筑摩書房  
『今日の教師教育改革と「省察的実践家」論』木村浩則(2016)文京学院大学人間学部研究紀要Vol. 17