

特集

第六十二回日本保育学会から

「ドラマワークショップ」による

保育者養成の意義

「遊び」の再経験

小林由利子

1. はじめに

平成二十年三月二十八日に公示された「幼稚園教育要領」の領域表現の改訂の要点において、「遊具や用具などを整えることに加え、他の幼児の表現に触れられるように配慮したりし、表現の過程を大切に^{注1}して自己表現を楽しめるように工夫すること」が、「内容の取扱い」として新たに加えられました。このことを受けた保育者養成の具体化例として、表現する過程を重視した「ドラマワークショップ」の可能

性を考えました。学生たちがこの授業を経験することを通して、この「過程を大切に^{注1}して自己表現を楽しむ」むことを実感し、この経験について考え、理解を深め、保育で具現化できるようになるのではないかと考えました。本論における、「ドラマワークショップ」とは、ドラマを使った参加型の演劇作品の上演を目的にしない、ドラマをすること自体を目的にした過程中心のグループ活動をする授業のことです。「ドラマワークショップ」では、ファシリテーターという進行役がいて、インプロビゼーション

〔「即興」の意〕という活動を参加者が経験します。

本論の研究目的は、保育者養成において「ドラマワークシヨップ」を学生たちが経験する意義を明らかにすることです。研究方法は、「ドラマワークシヨップ」の授業で行われるインプロビゼーションという具体的なドラマ活動例を検討することです。

さまざまな実践者がインプロビゼーションの理論と方法論を提示しているので、今回は、「劇的遊び(dramatic play)」についての著作^{註2}があり、俳優、脚本家、演出家、ドラマ教育の実践者、研究者、教育者であるバージニア・グラスゴー・コウステイ(Virginia Glasgow Koste)のインプロビゼーションを取り上げることにします。

2. 遊び／ドラマ／演劇という連合体

学生たちが子どもたちの「表現する過程を大切に
して自己表現を楽しめるように工夫」できるように

なるためには、学生自身が表現する過程を経験し、自己表現する楽しさを味わうことがまず必要だと思います。その具体的な方法の一つとしてコウステイのインプロビゼーションが可能と考えました。しかし、ゲーム的なインプロビゼーションというドラマ活動だけではこのことを達成するのに不十分です。

インプロビゼーションは、学生同士が知り合い、グループとしての関係を発展させ、自己理解と他者理解を深め、諸感覚を鋭敏化するためなどには効果的といえます。そのようなことを基盤にして、保育者として求められる表現は、保育者自身に表現力があるだけでなく、子どもが表現したいという「心情、意欲、態度^{註3}」をどのようにして理解し、援助し、指導するか、ということにかかっています。

したがって、「ドラマワークシヨップ」で用いられるインプロビゼーションから、物語や絵本を劇化するアメリカのクリエイティブ・ドラマ、社会的問

題とリンクさせながら洞察力を養成するイギリスのDIE (Drama in Education)、演劇作品の鑑賞および上演をめざす児童演劇までを学生たちが実践を通して学ぶ必要があります。つまり、「遊び／ドラマ／演劇」という一連の連合体について、実践と理論を行き来しながら考えるということです。そのことをT大学人間科学部児童学科では、保育者養成カリキュラムにおける具体的な授業科目として次のように構成しました。

- ・ 一年生：「ドラマワークショップ」
 - ・ 二年生：「演劇文化論」「保育内容表現指導法」
 - ・ 三年生：「児童演劇研究」「特殊研究」
 - ・ 四年生：「卒業研究」
- 子どもの「自発的な活動としての遊び」^註を理解し、援助し、指導することについて考え、具現化するための一つ方法としてドラマ／演劇を通じた活動が、可能ではないかと考えます。

3. 「ドラマワークショップ」の活動例と考察

「ドラマワークショップ」におけるインプロビゼーションは、一九八三―一九八五年にかけてイースタン・ミシガン大学大学院演劇学研究科子どもためのドラマ／演劇プログラムのコースティによる「インプロビゼーション」という授業で実施された活動に基づいています。今回は、第一回目の授業で行われた二つのドラマ活動を取り上げて検討します。

(1) 名前をつける

- ① ファシリテーターは、「自分に名前を付けましょう。きょう、わたしはチャーリーです」と言い、チャーリーという名前を出席簿に記入します。
- ② 学生にニックネームではない、新しく自分になりたい名前を付けるようにファシリテーターは言います。

③ はじめに学生の本名を呼び、次に学生が自分に付

けた名前を聞き、出席簿に記入します。

④次週にその名前を呼び、また新しい名前を出席簿に記入します。これを一五回継続します。

〈考察〉

学生たちは、初回は戸惑いを示しますが、回数を重ねるごとに自然に名前を言えるようになっていきます。学生たちは、なぜこんなことをするのかと疑問をもちますが、徐々に他者がどのような名前を付けるかに興味を示したり、シーケンス（つながり）をもって名前を付けたりするようになります。

自分に新しい名前を付けるということは、別の人に比べてみる経験です。つまり、学生が「○○」と新しい名前を思いつく瞬間は、学生がある人物を演じていることとなります。言い換えれば、自分ではない誰かになっている経験をしていることです。このほんの一瞬の経験を重ねることによって、学生たちは現実とは別の世界で誰かを演じ

ることが自然にできるようになっていきます。この現れは、前週の名前で学生を呼ぶと、戸惑わずに即座に新しい名前を言うことから、読み取ることができます。このことは、学生が子どもと「こっこ世界」を共有するために求められる即応性が獲得できてきたことを示していると思います。

(2) 跳んで挨拶

①ファシリテーターは、学生たちに「部屋の中央に集まりましょう」と言いながら、できるだけお互いに近づいて立つように促します。

②ファシリテーターは、最初にジャンプしながら、「では、みなさんジャンプします。ジャンプ、ジャンプ！」と声をかけます。

③ファシリテーターは、全員がジャンプするのを確かめて、「ジャンプしながらできるだけたくさんの人とあいさつしましょう」と言い、ジャンプしながらすぐに隣にいる学生と握手し、「こんにち

は！」と言います。

④ ファシリテーターは、次々に学生とジャンプしながらあいさつをします。

⑤ 次に、ファシリテーターは、ジャンプしながら、「今度は、握手のかわりに、優しく頭に触れます」と言い、すぐに近くにいる学生の頭にそっと触れながら「こんにちは！」と言います。

⑥ 強くだたかないように「優しくね」と学生たちに声をかけます。

⑦ ある程度学生たちがあいさつをしたところで、ファシリテーターは「おしまいです」と言います。

⑧ 円くなって座りドラマ活動で感じたこと、考えたこと、ねらいなどについて全員で話し合います。

〈考察〉

ファシリテーターが、先にジャンプし始めると、学生たちが密集しているため、思わずつられてジャンプしてしまうという状況が発生します。従って、

最初に学生たちを中央に集めるということは重要なポイントとなります。つまり、環境がジャンプするように方向づける役割を果たしています。ジャンプすること、あいさつすること、握手することなど、日常で行うことを組み合わせることによって、別の不可思議な世界が立ち現れてきます。そのことが何となくおかしく感じとれて、自然に笑いが生じます。言い換えれば、学生たちは、自分たちがつくりだした想像的な世界を経験していることになりました。さらに言えば、このドラマ活動を通して、学生たちは、遊びの要素である、楽しさ、リラクセスすること、笑い、現実とは異なる別の世界などを体験できると考えます。つまり、学生たちは、大人として遊びを再経験しているのです。

学生たちは、なぜこのようなことをするのだろうかと不思議に思いますが、ドラマ活動をした後に、円くなって座って、お互いに考えや気づいたことや

意見を言ったり、聞いたりすることを通して、活動のねらいについての考えが深まっています。さらに、自宅でノートに活動内容、考察、ねらいなどを記述することを通して、さらに活動の意味を考えるようになっていきます。このようにドラマ活動を経験し、話し合い、ノートにまとめるということを繰り返すことにより、学生たちはインプロビゼーションというドラマ活動について、子どもの遊びについての理解を深めていくと考えます。

4. おわりに

今回は、インプロビゼーションというドラマ活動例の考察を通して、「ドラマワークショップ」が、子どもの遊びを体験的に理解するきっかけになり、遊びの重要な要素である楽しさと想像的世界を経験する場になっている、と考えました。「ドラマワークショップ」は、学生たちが子どものしている遊び

をそのまま経験するのではなく、子どもの遊びの要素を組み合わせて再構成されたインプロビゼーションというドラマ活動で、子どもが遊びで経験しているような状況を経験している、と考えます。

今後は、「ドラマワークショップ」の実践事例を取り上げて、学生が何を経験しているかについて、明らかにしていきたいと思えます。そして、学生の遊びの再経験について、遊び／ドラマ／演劇という連合体の関係性について演劇の視点から考えていきたいと思えます。

(東京都市大学人間科学部教授)

注

- 1 文部科学省「幼稚園教育要領解説」フレーベル館 二〇〇八年 6頁。
- 2 Koste, V. G., *Dramatic Play in Childhood: Behavioral for Life, LA: Anchorage Press, 一九七八年参照*。
- 3 同右 288頁。
- 4 同右 29頁。