学習としての「演じること」の意義

丸　山　里　奈*

日本では，演劇は芸術分野の中で歴史的に遅れをとったが，最近では文部科学省が，自己表現能力やコミュニケーション能力の向上のために，学校教育に「演劇教育」を奨励している。演劇の定義は様々な研究でも不確定である。そこで，本研究では，演劇の要素の中で「演じること」に焦点をあてて，3つの事例を通して分析している。

事例によると，演劇の「虚構と現実」という枠の中で，演者は自己を再確認し，自発的に個々の課題を立て，人間の内面の情動を身体化していき，もともと自分が持っている身体・五感を見直し，社会で生きていくための力につながる意識変容を行っていた。

成人教育にとって，人が社会的文化的な文脈の中で生きていくために，身体化や意識変容などを含むホリスティックなアプローチとして「演じること」は学びとして意義があるのではないか。

キーワード：演じる，身体化，意識変容，ホリスティックなアプローチ

Ⅰ　はじめに　研究の課題

「演劇」が持ついろいろな要素のなかで「演じる」という行為はどのような学習として意義があるだろうか。

最近，学校教育に演劇教育を掲げる声は耳にするが，演劇の要素のどの部分を文部科学省が奨励しているのか，果たして実際に教育現場に効果的に取り入れられているのか，各学校の意識の差も大きいようである。日本社会は，芸術分野において，音楽や絵画などに比べて「演劇」に疎い歴史を持っている。そこには「演劇」を抑圧しないとならない社会的背景が潜んでいたわけであるが，逆に言えば，それだけ「演劇」には社会を動かしてしまうほどの大きな力があることを認めていたのだろう。

演劇が抑圧される日本とは別に，西洋演劇史の中で大きな貢献をしたのが，アリストテレスによるギリシャ悲劇の定義である。ドラマ（劇）的演劇（dramatisches theater）では感情移入が重視され，イリュージョンで観客を登場人物に同化させるものであった。一方，その後これに対立的なものとして「非アリストテレス的ドラマトゥルギー」が現れた。観客を傍観者とするベルトルト・ブレヒト

*教育学研究科　博士課程後期

によって提唱された叙事的演劇（epische theater）の疑念である。この演劇は，「表象される世界と出来事を自然なもの，人格や感情に関して不変なものとして見せるのではなく，矛盾を抱え，議論の余地あるものとして立ち現われるようにする」（クリスティアンら，2009）ので，ドラマ（劇）的演劇と大きく異なり，観客を同化させるのではなく異化させることに力を入れた[i]。さらに観客だけにとどまらず，演じる側にも登場人物を客観的にとらえる力が要求される。このブレヒトの概念をアウグスト・ボアールは発展させ，「観客を劇的行為の主人公にする」（ボアール，1984）ために，劇の進行の中で観客と演者の立場を入れ替えながら現実社会を理想のものに変えていく民衆演劇を支持した[ii]。ボアールは「従来の演劇がやっているのはカタルシスだろう？その浄化作用に訴えて，観客から，よこしまな意識だとか，その他もろもろの不純物をとりのぞくことをやっているわけだよ。それとはちがうんだ」（ボアール，1984）とカタルシス効果を不要なものとし，参加者（演じるもの）の意識を高め，社会改革の方向に民衆を導いた。彼は「観客の意識を変えることを援けるだけでは駄目なんだ。観客が現実を変えていくということは，つまりからだで，それを変えていくということなんだよ」（ボアール，1984）と語っている。

このように演劇は，生身の人間がその場（虚構と現実の境目）で「演じる」という行為から，「観ているもの」や「演じているもの」の内面的な変容をおこすものである。この点から，本研究では，演劇のジャンルにこだわらず，どの演劇にも存在する「演じること」に焦点をあて，事例をとおして「演じること」からどのような影響を受け，何を学んでいるのか，成人教育における「学習」としての可能性を検討する。

Ⅱ．演劇の分類（戯曲の有無）

演劇というものがどういうものであるのか明確に定義することは難しい。例えば，「パフォーマンス」という大きな括りで行うものすべてを「演劇」のジャンルとして考えている人もいれば，言語（語り）を取り入れているものに限る人もいる。どこまでを「演劇」というものとして認めるかは，国民性や時代性などにより様々な違いがある。例えば，言語としても theatre, play, drama, performance など使い分けていても，その使い方も研究者により様々であり，既存の研究の中での共通解釈はない。そこで本研究では，演劇のスタイルを，⑴芸術作品（戯曲）の登場人物を演じるもの，⑵即興で演じるもの（戯曲が存在しない），という2つに大きく分けて考えることにする。

⑴芸術作品（戯曲）の登場人物を演じるもの

あらかじめ作品があり，その中の登場人物を演じていくこのスタイルは，どちらかというとステレオタイプの演劇といえる。これは，毛利（2007）が提示している劇上演構造をもつものである。毛利は「パフォーマンス」という名称のものが多く飛び交う今日，その名称でとらえられているものを曖昧なものとして研究対象にせず，演劇が芸術分野の中で絵画や音楽と異なる性質をもつ点を示唆しながら，図1のような劇上演構造の分析モデルを提示している。つまり，彼は演劇を演じる者と観る者との関係なくしては成り立たないものとしてとらえ，「観客は，俳優の演じるその人物を，同

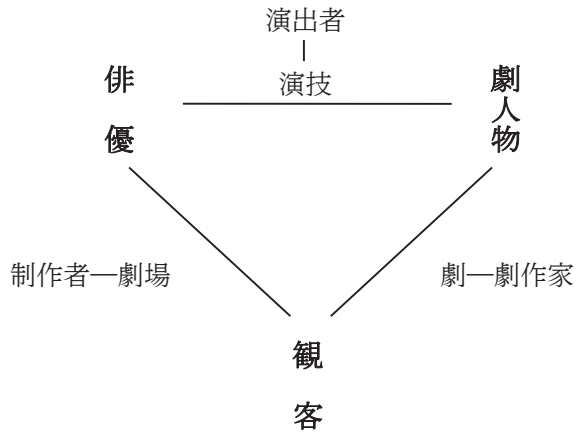


図1　（出典）毛利三彌「演劇の詩学―劇上演の構造分析」相田書房，2007，p34より作成

じとき同じ場にあって享受しなければならない（毛利，2007）と述べ，「劇上演の基本的三要素である俳優，劇人物，観客の関係は，観客は俳優をみ，俳優は劇人物を演じ，劇人物は観客に享受される，という循環構造にある。三者は直線的関係でなく，三角形の関係」（毛利，2007）であることをあげている。

毛利（2007）は，すべての演劇がこの三つの要素に同等の比重がかかるとは限らないが，どれか一つでも欠けた場合は「演劇」の範囲を逸脱する点を懸念している。また，この三つの要素各々でなく三角形の構造としてとらえる重要性を語っている。

このように芸術作品（戯曲）があれば，登場人物（役）が作品の中には必ず存在しているため，必然的に俳優（演じるもの）が存在する場が約束され，上演することで観客（観るもの）が存在できるわけである。

⑵即興で演じるもの（戯曲が存在しないもの）

戯曲が存在しないので，上記⑴のような劇上演構造を明確にもたない場合が多い。そのため，具体的な作品のストーリーに縛られずに，その場の「いま・ここ」で「演じる」ことで自己表現能力を高め，個人の成長目的のツールとして，教育の場などで利用されやすい。

例えば，イギリスのドラマ教育のバックグラウンドでもあるアプライドドラマは，「他者と協働する力，自己理解・他者理解の能力，コミュニケーション能力，問題解決能力，社会性などを育成するだけでなく，さまざまなニーズに合わせて応用されることができるドラマ活動」（小林，2010）と考えられている。

また，即興劇ではヴァイオラ・スポーリンの貢献は大きい。「ゲームに与えられる楽しさと喜びを全身で体験している瞬間に人は成長し，日常の自分と決まりきった生活から解放された自発的な努力をし，身体的，知的，感覚的に統合された個人が目覚める」（スポーリン，2005）という点から「シアターゲーム理論」を提唱した。これは，1930年代大恐慌時代のシカゴで言語の問題などを抱えた

移民の子供たちに演劇を指導していたことから始まり，既存の指導法の限界から演劇にゲーム的要素を加えてみたことに教育的大きな効果がみられた。

このスポーリンの「シアターゲーム」から影響をうけたのがアウグスト・ボアールであるが，彼が創りだした参加型の民衆演劇は本来ペルーの政府が考えた識字計画から生まれたものである。「可能なあらゆる言語を用いて識字をおこなう。とくに演劇，写真，人形劇，映画等の芸術諸言語，新聞などを活用する」（ボアール，1984）という事業内容であった。演劇部門でボアールは「芸術的な才能をもつかもたぬかには関係なく誰しもがつかうことができるひとつの言語としての演劇」（ボアール，1984）を考えた。そしてすでに述べたように，彼は「演劇は解放の武器」（ボアール，1984）として民衆の意識改革につなげていった。「演劇が被抑圧者に役立ちうるものであるということ，演劇をとおして被抑圧者たちは自己を表現し，新しい言葉をつかいながら，表現すべき新しい内容をも発見するにいたるものである」と，著書「被抑圧者の演劇」の中で語っている。

以上，戯曲という枠がない即興劇は，社会的言語としてのツールにもなり，演じる人の意識に働きかける役割を担っているといえる。

Ⅲ．「演じる」ことの経験者の事例

成人になってから，上記の演劇の2種類のタイプである⑴芸術作品（戯曲）の登場人物を演じるもの，⑵即興で演じるもの（戯曲が存在しない）を経験した人々の事例を3つ取り上げて検討する。

事例Ａは，Ｔさんのライフコースの中で「演じること」との出会いについて取り上げている。事例Ｂは，⑴戯曲があるベースの点では事例Ａに似ているが，芸術作品を創っていくプロセスに⑵の即興ワークが多く取り入れられている。事例Ｃは，戯曲が全く存在しない典型的な⑵即興タイプのものである。

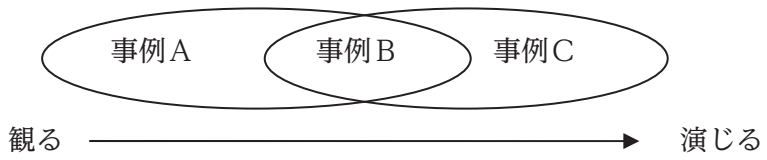


図2　事例のタイプわけ（観客の役割）

図2は，事例の中で，右に行くほど作品を観る（観客）役割が演じることに同化していることを示している。この事例3つを取り上げた理由として，演者の意識が観客の存在で異なる可能性があると予測しているからである。

事例Ａは，一人の人間のライフコースの中で「演じる」ことにどのように巡り合い，その経験を経ていくうちに何を感じていくのかというインタビュー（約90分）によるものなので，なるべく時間経過の流れを尊重して記載した。

事例Ｂと事例Ｃはワークショップ参加者の一部の人々の終了後の自由感想（15～30分程度）の

単発的なインタビューである。

⑴事例A・・・ある劇団でステレオタイプ（戯曲が存在する）の公演に出演した事例

Tさん：（会社員，40代，男性）のライフコースより

彼は演劇にもテレビドラマにも全く興味がなかった。職場では真面目さや仕事ぶりも評価されていたが，人との付き合いもなく，職場と独り住まいの家の往復で日々が過ぎていった。数年前に体調不良を訴え，心療内科に何回か通い始めるが，休職に入る。病院も複数変えたが服薬で改善が見られず，周りが自分をどう見ているか気になりだし，自分の行動を監視されているのではないか，盗聴されているのではないかという被害妄想が出てきた。脳神経外科でCTの検査を受けたが原因もわからず，焦るばかりだった。この頃を彼は振り返り「テンパってて，この先どう生きていくんだろう」と将来の展望がなくて追い込まれていたという。そんな時，カウンセリングルームを通して「表現ワーク」という演劇的な要素をもつグループアプローチに参加することになる。演劇に全く興味もなく集団も苦手だったが，少しでも現状を打破したいため，とりあえず参加し続けてみた。

◆演劇との出会い

「表現ワーク」の内容も一切わからず参加したが，戯曲の抜粋コピー（1ページ程度）を渡されたときはじめて演劇的要素があることを少し感じたという。

Tさん：演劇やっている意識ないんです。「表現ワーク」の説明もないし，『オレ，これ，何しに来たんだろう』。演技やるなんて全く思ってきてないです。・・・（略）グループがいいという話になって・・・（略）アメリカによくある共同的グループ（自助グループのこと）予想して・・・（略）演劇なんて全然（笑）。演劇の「え」の字も。

◆「演じること」への興味

対人緊張が強いが「どうにかしたい」というTさんの前向きな性格のせいか，無理してグループ「表現ワーク」に参加を続けていくうち，演劇的要素を面白いと感じ始める。

Tさん：*自分とは違う人を演じる・・・その場その場になって，いろんな人を演じる。いろんな感情を表現する・・・（略）何かに役立つからではなく・・・最初はそういうのがありましたけど・・・（略）（なぜ来たか）わからないけど，ここへ来ると，そのうち演じること自体が面白いと思ったんだと思います。なんかの役に立つからじゃなくて。知らない人やってみるとか，こんな風にやってみるとか。面白かったんです。*

◆自分で考える楽しさ

Tさん：*最初，台本使うほうが楽でした。だって何もないところからいきなり自分で即興でつくる*

のは大変ですもん。でも，だんだん，なんていうんですかね，その，ある課題を与えられるわけじゃないですか，場面設定とか，ま，何もないときもありますけど，でも，何もない時は「何にもない」という課題が与えられて，それに対して自分でいろいろ考えて，こんなことしたらおもしろいかもしれない，こんな人間いるかもしれない，こういう風にするとたぶん驚くかなとか，こんな人間・・・とか，あるいは，過去あったあの役者みたいなあんなことをやってみると面白いかもしれないとか，こういう風にすると・・・そういうなんかこう自分で考えて，なんかつくりだして，やって，それに対してダイレクトにすぐ反応がくるっていうのが面白かったんだと思います。

◆相手との関係（リアクション）を考える

T さん：*相手や観ている人とか・・・・最初のうちは相手役ってきつかったですね。どういう反応くるかわからないし，もともと人とのやり取り自体しんどいし，で，来た反応にぱっと返さなきゃいけないのは，やっぱりストレスでしたけど･･･ストレスです。だから最初のうちは自分一人でやってるほうがまだ・・・精いっぱいじゃないですか。そう思ってたのが，だんだん・・・芝居って，一人芝居もありますけど，相手との掛け合いとか，こう，相手との，だから周りの人との，こううまく相手が話しやすいようにとか考えたり，そういう面白さは後でわかってくるんですけど・・・最初のうちは自分の中で考えたこんなキャラクターやってみたら面白いかもしれないとバーっとやってみて，・・・ここに（相手役の）反応あったりすると「ああ，よかったな」と。・・・（略）自分独りよがりに演じてもダメで，自分一人だけのセリフの時もあるんですけど，人とこうやるわけじゃないですか。その時に，相手とこうしたやつにこう対応するとか，相手がこう変えてきたな，だからこっちはこうかえてみようか，とか，こうやったから相手はこういう風に反応してくれたなってとこが面白いわけじゃないですか。・・・（略）作品の中で生きるっておもしろいし，作っていって，それを出すって面白い。考えるのが面白い。それに対してどういう反応があるかが面白い。*

演じる者同士の相手役との駆け引き（反応）を楽しいと思っている。そしてさらに，演じるものを観ている人の反応（評価）を楽しみだしている。

T さん：*自分がいろいろ考えたことに対してすぐ結果としてその評価が来るわけじゃないですか。笑ってくれたり，「よかった」とか，「ああ，そういうのもあるね」と言ってくれたりすると，おもしろいじゃないですか。・・・*

◆舞台（非日常）への挑戦

素人の社会人集団にほんの数人だけプロをいれた劇団から脇役として声がかかった。「興味あるけどいきなり『本当の舞台でやるのはハードルが高いな』と思った」というが，結局，挑戦してみる決意をする。しかし，出演を承諾後，最初の稽古場で「まずいぞ。どうしよう」と思いはじめた。

T さん：*この人たちにどう思われるんだろうと，恐怖だった。今，もう思われてるんだろうなあとか・・・（略）・・・（台本気に入ってても）台本でモチベーションは上がりません！・・・（略）この先どうなっていくんだろう！って。「プロデュース公演」もどんなことかわからず，（最初の顔合わせで）舞台の一端がわかったくらいです。何一つわからなかったです。・・・（略）（その場が）もう苦手でした。*

◆他者を観て学ぶ・関係性を考える

稽古場の空気に圧倒されながらも，とにかく休まずに稽古には参加した。「こんなもんなんだ。こういうものかなあ」と，そこに参加しているアマチュアもプロの力量の差も全く判断できず，全員が「うまい人」に見えてしまっていたという。T さんの出番は一瞬でセリフも二言くらいであったので，自分の出番のシーンを演じる稽古がほとんどなく，がっかりする面もあったが，正直ホッとしていた。

出番が少ないため，実際に稽古は演出家につけてもらえなくても，自分の役のことは最初から考え，「人からどう見えるかでなく作品の中で生きよう」と決心した。稽古場で他者を観ているうち，作品の中での自分の「役」が見えてきた。

T さん：*全部観ていてだんだんわかってきたんです。コロンブスのたまごじゃないけど，後になって思えば「ああそりゃそうだよね」とわかってきて，あの時は，すぐわかんないですよね。・・・「あ，そうか！」と思って・・・（略）K さん（演出家）に確認したら「そうだよ」と言われたんです。なぜ，このセリフをいうのかやっとわかったんです。（略）役をやるって・・・もっと，相手の立場のこと考えたりするんです。自分で演じようと思ったら反対側の立場（相手側）との絡みとか，なぜこんなこと考えるんだろうとか，相手との関係性を考えないとセリフ言えないんです。台本全部みて，自分を位置づけていく作業です。やっとセリフの意味が理解できて・・・嬉しかったですよ。*

自分なりの課題に納得できた時はうれしかったようである。最初から演出家に具体的な指示や説明があるわけでなく，「俳優が自分なりに考えていく演劇の特徴」を素人の T さんも味わっていたことになる。他者から結論（回答）を教えてもらえず，自力で考えていく学習であった。自分の感覚でわかったからこそ，納得したと語っている。

◆身体化する

セリフの意味を納得したのに，身体との連動に苦しんだ。頭で理解しても，身体化して初めて「作品の中で生きる」ことにつながっていくと感じた。本番近くなったころに，T さんは初めてこのジレンマを体験している。

T さん：*セリフの意味は結構前にわかったんですけど，でも，実際自分，身体を動いて，「その場で*

やる」って，稽古であまりやってないんですよ。で，言葉の意味がわかってても，実際身体が動いて，こうしてって，だって，何もないところじゃないですか，何もない空間で「ハイ，やりなさい」ってやるなんて，全くのど素人の僕は，今まで経験がないんですよね，演技するなんて。慣れたらそういうのができるんでしょうけど，・・・雲をつかむような

◆場の経験をふむ・協働作業の居場所をもつ

教えてくれる人もいない中で，他者を観ては自分なりの課題を考えていくのが不安だったという。

T さん：*こう・・・なんともこう・・・居場所のない，この，これでいいのかわからない，自分でも判断のしようがない中でやってるんですよね*

生まれて初めての公演本番4ステージを成し遂げた T さんは，「終わった。疲れ切った。（打ち上げも）きつかったです」と語る。それから半年後，そのとき一緒だったメンバーに，ほかの社会人劇団の出演しないかと声をかけられた。「（大変だったので）2度とやらないぞ」と思っていたが，「今，稽古してるから来ない？」といわれたので，「1回やったから，こういう感じかと分かったから行ってみました。正直，台本が面白くなかった。つまんねえなあ，これ出ちゃうのかって」思ったが，出演を決心した。また，その後も，同じ劇団の半年後のリメイク版にも出演することにした。その時はメンバーが一部変わったが，人間模様は以前のように気にならなくなっていた。

舞台にのること・集団で揉まれることに，2回目，3回目と慣れだした。集団にはスムーズに入っていくことができたが，新しいこと（舞台転換など）はいろいろあり，格段にセリフも増えた。全く違った場にも物怖じしない自分がいた。

T さん：*芝居ってみんなで作っていって，みんなとかかわりあいの「絡み」があれなので，・・・たいへんは大変だったけど，・・・（略）（ここの劇団では），ちゃんと1メンバーとしての役割を期待されていって，特に再演とか3回目となっていったし，だんだん自分の存在・・・中での自分の居場所みたいなのができていった・・・（略）・・・本番までやるまでのずっと，過程から1メンバーとして一緒に作り上げていく，そのなんだろうなあ，やっぱり自分にちゃんと役割があって，自分の存在を認めてくれていて，自分の居場所があって，自分が，まあ大げさに言えば，今やる中で「かけがえのない存在になっていることに対する満足感，…（略）芝居が面白い面白くないじゃなくて，別の次元で，つくっていく集団の中で大きいって事じゃないですかね。・・・（略）やりながらちょっとづつ進歩していく感じ。自分なりにある程度満足いく状態になって，本番でちょっと反応があると「ああ，よかった」と，そういう，「つくっていく」ということ，ためされる，ためせる場があって，そりゃ面白いです。*

居場所がなく不安なままにやっていた T さんが，場数を踏んでいくうちに，集団の協働作業の場

に居場所を感じ，自分の存在価値が自他ともに認められていることの重大さを語りだしていた。これは「演劇」というツールをとおして小さいコミュニティに居ることに大きな意味を感じ，それまでの人間関係を避けてきたTさんの意識は変容している。ライフコースにおいて一つの大きなターニングポイントともいえる。

◆登場人物（役）と自分の関係

登場人物の個性的なキャラクターに化ける楽しさも感じるゆとりが出てきた。役に必要なダンスや歌も劇団外で習いだした。Tさんは出演した3つの作品の中でそれぞれかなり異なったキャラクターを経験した。その中でも「軽いコメディータッチ」の配役は，一見，誠実な会社員を務めている現実のTさんとはかけ離れたキャラクターに思われたが，Tさんはそれについて次のように語った。

Tさん：*「（キャラを）よく作ったね」と言ってもらったけど，あれ，僕なんですよ，あの，自分の中にないものを作り出したのではなく，小学生の時ひょうきんだったので自然にでてきた，あれなんですよ。・・・自分の中にあるものをちょっとデフォルメしただけで・・・（略）自分です。自分です，あれ。*

思春期で変わってしまったが「本来の自分」と「演劇の中の登場人物」をダブらせた。失ってしまわなかった「自分らしさ」を思い出し，表現に生かせた経験を語っていた。

◆演者としてのスキルアップ

Tさん：*あの時は，緊張していたし「できない」と思っていたんですが，今なら試しができたなあ。（略）バリエーションふやせる気が今は思います。・・・最初は上手い下手は分からなかったけど，必死になって（他の人たちを）みました。他の人みて「みんなすごいなー」と。でも，今は（他者の演技を観る目ができて，ここの劇団の人たちに）求める刺激は減ってます，あきらかに。*

3回目の公演出演の時は他の人の演技を観ても勉強にならず，「（その人は）前と変わらないし，進歩してないし。先週の稽古と今週の稽古と何か変えなよ」と努力してない演者を批判的に思ったという。以前より他者を批判できるほどTさん自身のスキルがアップしている発言に変わっていた。本番でも，観客の反応を以前より感じている。

◆イマジネーションで変身

Tさん：*やっぱり演じてるってことで，本当の自分じゃないってことかな。ワンクッションあるんですよ。・・・ゲームをしたり，将棋をしたりする，感じなのかな，芝居って。この手を相手が出したら，この手をさしてみる・・・（略）たとえばテレビゲームいろいろあるじゃないですか・・・すごくひ弱でスポーツやっても何やってもぜんぜん勝てないんですよ。でも，ゲームの世界ですごいヒー*

ローの，強い役，こう操るとヒーローなんですよ（笑）。なんていうんですかね，本当の自分なんだけど，なんかこう生身のこう，自分の一馬力の力じゃなくって，いろいろこう知恵使ったり，こうイマジネーションで膨らませたりして，（笑）なんていうんですかね，もっと自分の頭の中の想像力とか，イマジネーションで膨らませた，より強いものになって「できる」っていう感じ，だから，自分でイマジネーション膨らませて大きくできる人のほうが，やっぱり楽しいし，いいって感じなのかなあ。・・・生身の素の自分じゃないこういうのを，場面場面で作り変えて，変身して，できるんですよね。その能力のたけている人はたぶん（芝居に）向いてるし好きなんですよ。

◆自分がやる（演じる）ことの面白さ

T さん：*表現するって，大きいです。自分でやってみると面白い。・・・セリフは1行だけだったんですけど，たった1行の台詞の意味がわからなくて，この人（登場人物のこと）どうしてこんなこというんだろうって。周り（登場人物）との関係を考えて・・・あの役を深く考えて，・・・今までこんな経験ないですよ。小説とかテレビドラマの主人公とかとも違って・・・（略）自分でやるのが面白い。観ているよりやるのが面白い。・・・あ，あの東北の震災で慰問コンサートとかあるでしょ。あれもいいけど，でも，もっと参加するほうが面白いから，一緒に歌うとかのほうが絶対いいと思いますね（被災者の人たちと一緒に歌うアーティストがいてよかったことを語る）。・・・（略）この前一緒だった役者さんが言ってました。この作品どうなのって，人呼びたくない舞台もあるけど，でも，出たくないとは思わないのよ，やるって面白いからって。僕もその気持ちわかります。人の評価より，自分が考えてやる面白さで・・・だから観客評価とか関係なく，まず，自分がやることが一番なんです。〇〇さんが「私は観てるほうが好きだな」とかいってたけど，やれば違うことわかると思う。*

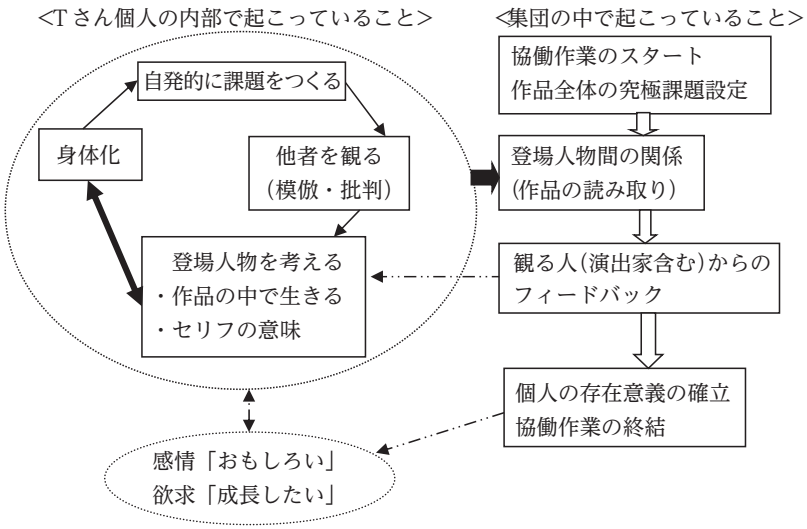


図3　個人作業と集団作業

◆学びとしてのスタイル

図3の大きい楕円の中は公演（協働作業の終結）がくるまで続けられる「演じる者」に与えらえたループである。【課題をつくる】ことは，教師が生徒に一方的に指示する学習法と違い，個々に自発的に考えることがここでは特徴である。このループが持続するエネルギーの源は下の小さい楕円【感情・欲求】である。身体化と頭の中のイマジネーションの往復の中で，身体と頭が一致する点を探っていき，やがて登場人物像が出来上がっていく。円は何回もループしているが，それと異なり，右の集団の方向性【協働作業】は，公演という終結の一方向に向かっていく。最後に，個人の存在意識の確立や協働作業の終結時に感じる充実感は，小さい楕円【感情・欲求】にエネルギー補充をしている。そのためTさんは場数を踏んで，演じるレベルが上がるとともに，課題設定を変えていく。

⑵事例B・・・戯曲はあるが即興ワークが半分を占める事例

ドイツの演出家によるワークショップ：

2014.2.17~2.28（9時～16時）。通訳と歌の指導者・ピアノ伴奏つき

参加者は14人（男5人・女9人：俳優・オペラ歌手・学者・学生）

ワークショップ最終日に劇場で発表公演をする。

ブレヒト（Bertolt Brecht 1898-1956）の作品「マハゴニー市の興亡」を，演出家が「3.11の震災あとの日本」と重ね合わせて「ふくしまマハゴニー」と題して作品に手を加えたもの。クルト・ワイルの曲をつけて歌うシーンも取り入れられてる。

◆稽古の形式

戯曲を離れて下記のようなワークで即興劇を創りながら，そこで得た感覚を戯曲にリンクさせていく。

○ワーク例1（イマジネーションを使い，見えないものを具象化する）

架空のロープの上を歩く。

○ワーク例2（他者との関係性を感じる）

アイコンタクトだけで関係を感じたもの同士がノンバーバルで対話する（動きを入れてよい）

○ワーク例3（即興劇）

娼婦7人と女主人の駆け引きエチュード（自由な解釈で良いが，公演予定の台本の中にも娼婦と女主人という登場人物は存在する。ただし台本のストーリーにとらわれる必要はない）

○ワーク例4（喪失体験と出会い）

参加者は自分の本当に大切にしている宝物を稽古に持参して，舞台上の複数のトランクにつめる。トランクがすべて津波に流されたシチュエーションをつくる。その後，自分が津波で一度失った宝物とトランクをあけて再会する。

○戯曲に基づき稽古

各シーンを参加者の解釈で演じるが，演じる者がセリフを身体化させ，演者なりに納得して表現を確立していく中で，協働作業として演出家が「戯曲」という軌道に集団を引き寄せていく。作品が発するメッセージと個々の表現の関係性を確認していく。

◆参加者の声

R さん・・・【協働の喜び・無限の課題・自己認識・登場人物との関係を語る】

こうやって，みんなで作りつくりあげて興奮してます。うれしいことはたくさんあるけど，反省として，今まで嘘を演じていた部分を，今回みなおせたかなあ。とにかく自分で考え，考えて，創って，壊して，また考えて，創って壊して･･･終わりがない感じ。でも最終日（公演の日）は来るからねえ，そこで自分がやれることと向き合っていくしかないから。（略）これって私だよなあ，と改めて自分を感じました。逃げられないよね，自分から。あたりまえだけど。役の人物と自分の違いを感じたり，同じになったり・・・かな。

Y さん・・・【身体の重要性・他分野とのかかわりを語る】

私の普段の仕事は歌うこと（オペラ歌手）なので，今回俳優さんと一緒にやれて面白かったです。セリフを言う難しさとか，とっても新鮮な体験ができました。またやりたいですね。俳優さんと歌い手の私たちって発声もちがうし，使う身体の部分の違いが面白いと感じました。やっぱり，頭でイメージするだけではないから，こういう身体ワーク入れながら作品に取り組むって大切だとつくづく思いました。もちろん，想像力もつかってそれを体で表現することは基本だし・・・

M さん・・・【感情体験の再現を語る・役者のあり方を語る】

宝物を舞台裏やトランクに放置なんかできないので（宝物を持参する指示がでていた），常に，大丈夫かなと，そのことで頭がいっぱいでした。そのドキドキの気持ちを実体験させてから，戯曲やる意味がすごく有効だと分かった気がしました。・・・（略）（演出家に）「素晴らしい！日本人は一回の指示で素直に動いてくれる」と言われたあの時は，逆にショックでしたね（＊演出家が舞台上にトランクを積み重ねてくれと演者に指示をだしたとき，みんな速やかに協力して積み上げたことを演出家に褒められた出来事をさす。演出家は参加者が疑問も持たずに指示通り動くことにびっくりして「ドイツの役者なら，こんなに素直に行動せず，『なぜそんなことが必要か』『それは必要ないと思う』など意見が先に飛び交うとコメントした。）私たちって考えてないのかな。これこそ役者としてありかたを問われてる気がしました。この作品もこういうこと問いかけてる気がして。

W さん・・・【相手との葛藤を語る】

相手役と最後まで息が合わなくて疲れました。セリフが対話にならないのをどう改善すべきか結局わからないまま終わってしまったのが悔しいけど，相手はそう感じてないのかもしれない。もっと時間がほしかった。

◆学びとしてのスタイル

上記のインタビューにあるように，様々な種類の参加者の個人的学びがあった。

つまり「～を学びなさい」という具体的統一指示はない。「～ができていない」という周囲からのコメントと自分の中の感覚でOKサインがでるまで課題をクリアする努力をしていた。しかし，戯曲という共通枠があるので，集団として暗黙の了解の課題はつねに感じている。

例えば，本来の自分という存在と登場人物（役）の距離感を学ぶ人もいれば，演者同士の対話の成立が「セリフ（言語）だけで成立しているかのようにごまかされていないか」，演者としての身体をつかえきれているか，現実にあった感情の体験を舞台上で再現できているか，多種の課題があるが，これはすべて個々の演じるものが自発的に考え出している点が特徴である。

戯曲が発する社会的メッセージ（ここでは，古い戯曲に3.11を経験した日本社会へのメッセージ）を観客に投げかけることでワークショップは終了しているが，今回の戯曲がブレヒト作品がベースであるため，ブレヒトが試みた「教育劇」（全員が参加者として演じられる）という要素も漂っていた。つまり，演じる者と観るものが従来の演劇のように区分されず，観ているものも上演者になる構造が戯曲の支柱にあった。演じる者が役を客観的に観ているのを劇進行中に演者は体感した。

その流れのせいか，公演後も劇場内が，そのまま観客と日本社会の問題まで意見をやり取りをする場になったことにつながったのかもしれない。

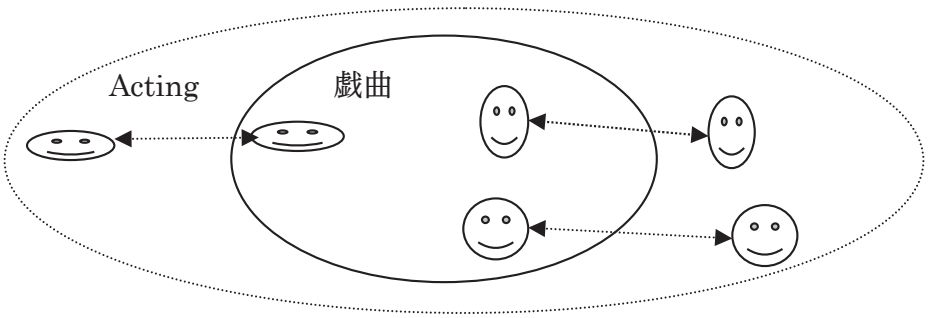


図4　演者の客観性

図4のように，演者の存在は，二重構造になっている。演者は戯曲の登場人物に同化しきらず，客観的に時には批判的に観る。

⑶事例C・・・戯曲なし・即興のみの事例

ポーランド劇団 Amareya Theatre による「Drama & Voice」ワークショップ

2014.7.4（14時～17時）。参加者18人（男4人・女14人）通訳と劇団メンバーの生のピアノ伴奏つき。この劇団は「Nomadic Woman」を公演するために来日し，公演前日にこのワークショップを行う。

○ワーク例1（自分を表わすワードとムーブメントによる自己紹介）

参加者全員で円陣を創って一人ずつ自己紹介をするが，一言とワンポーズで表現する。例えば「戦うぞ！」と言って右腕上げてジャンプするなど。各々３～５秒程度。一周まわったら一人ずつ行った紹介をみんなで共有して再現する。

○ワーク例２（他者との関係性における感情の変化を感じる）

数字だけをカウントしながら，相手に「甘え」～「怒り」の感情の変化の流れを往復して表現する。

○ワーク例３（身体感覚や空間を感じる）

指先・手首・首筋・足・脚など身体の部位をピアノにあわせて動かす。自分のまわりの空間を感じていくように指示が出る。

◆参加者の声（インタビューは，ワークショップ終了後１週間以内に行ったもの）

Ｓさん：とにかく面白かったわ。・・・身体つかうと五感がトレーニングされる感じね。うん，こういうの必要だよね。感情も国柄でずいぶん表現方法違うから，言葉通じなくても，こういうのは共有できていいよね。数字という意味がない言葉を声だしていうから，なおさら言葉以上に想像がひろがっていくんだなあって感じたわ。

Ａさん：誰でも持っている道具（身体の意味）をそれなりに使っていく，・・・使っていけることがいいと思いました。彼女たち（この劇団の人たち）の舞台（翌日の１回だけの公演）観て涙がでて止まらなかったです。何で涙がでるのかわからないけど，もう迫力というのか，何かに圧倒されて，鳥肌が立って，感動して，身体が感じて泣けてきました。全身で勝負してくる迫力なのか･･･ワークショップもよかった･･･身体は言語だったし，ダンスとは違ってて・・・メッセージが身体だけでも伝わってくるのを再認識できました。

Ｉさん：私がなぜ芝居を始めたかって，こういうこと，毛穴からも，ちゃんと感じて生きたいからかなあ。・・・（略）言葉は言葉で素敵だけど，感覚って，もっと形にはまってなくて，言葉で言い尽くせなくって・・・でも，セリフがあってもこういうこと感じたいけど。

◆学びのスタイル

形は集団であるが，個の学習の要素が大きい。自己の感覚・身体を再認識した言葉が多かった。他者間というより個人の内側にむけて学びを行っている。事例ＡやＢのような戯曲の枠がないため，集団の括りは一切感じられない。

Ⅳ．　事例のまとめと考察

⑴身体化（act すること）

生身の身体を実際動かしていく重要性がどの事例にも共通していた。適切な身体化そのものの能力を課題としているのは，実際の「身体」というツールを動かして生じる五感（感じること）を問う事例Ｃであった。しかし，事例Ｃのような直接的なエクササイズでなくても，事例Ａのような作

品作りの中でも身体化の必要性が自発的に問われていた。身体感覚と頭の中のイメージが一致しないときは，Tさん（事例A）は素人ながらも素直に不快感を感じ，自力でセリフ（言語）も身体化させる必要性を発見している。このような点が「演じる」ことの学びとしての特徴の一つではないだろうか。

⑵自発性

どの事例でも，リーダーや演出家の誰も演者に具体的な知識を教えていない。「教える」という形をとらないことがこの「演じる」学びの特徴で，演じる者が自ら何かを吸収しようとしている姿勢がある。事例AもBも演出家は存在するが，演出家は決して「教える人」ではない。

演者は，時には作品の中で自分に割り当てられた役割を一人で考えるが，それと並行して，他者を観て他者とのかかわりをどのようにプラスに生かすか自発的に取り組んでいる。個人能力の開発にみえるような事例Cでも，円陣をくんで自己紹介するワークでは「他人と同じことはしない」という意識がグループ全体に暗黙の了解のようにあった。他者を感じるグループアプローチの特徴でもある。指一本でも隣の人と違うこと，「怒り」を表す時も，同じ数字を唱えても表現が自分特有のものであることを意識できている。集団の中で，自己をアピールしたいという自然な気持ちに促されていったのは，五感に意識を向け，身体という素材を利用していこうとする自発性のたまものかもしれない。

⑶虚構と現実

戯曲の縛り（登場人物の有無・場の転換など）自体がすでに演劇の虚構である。事例Aは虚構の中でリアリティをどう表現するかが最低限の課題でもあった。事例Bも戯曲があるので虚構の中である。しかし事例Aと異なる点は，ブレヒト作品の性質から，虚構の場でいかにリアリティを出すかということを課題にする従来の演劇ではないので，リアリティを出すことには意識が向かない。それよりも，「人間とは」という大きな課題を背負わされている。そのため，即興ワークで人間の本質を暴露していく作業は重要であった。事例Aも事例Bもイルージョンの力を利用して舞台という場を変身させているが，事例Bはあくまでも質素な舞台であった。イリュージョンの力を借りないシンプル舞台こそ，演じているものと観ているものイマジネーションは広がる。事例Aの具体的なプロットはリアリティを感じさせるメリットもあるが，リアリティに近ければ近いほどイマジネーションはしぼんでしまう。

⑷関係性

1.【演者と観客】の関係

「観客」という役割を，稽古場やワークショップの場で「演者を観ている人」にまで広げて考えると，事例A，B，Cすべてに存在している。しかし，事例Aは毛利（2007）が示した三角形の劇上演構造がきれいに存在する。事例Bもその構造に当てはまるが，即興ワークの時には三角形の観

客は audience ではなく spectator に近いかもしれない。また，事例Ｂはブレヒト作品であったため，図4のように，演者は常に戯曲を演じている自分を観ている自分（spectator）が存在することがポイントである。演者と観客の境界線が事例Ａとは異なる。

2.【演者と登場人物】の関係

戯曲がある場合，この関係は明確で重要な課題である。事例Ａの場合は，アリストテレスのいう過去の経験の再現・感情移入の方法を，その時の演出家も求めていたかもしれない。Ｔさんは登場人物のセリフから「なぜこのセリフをいうのか」ずっと考え，登場人物を日常の生きている人間として置き換えて同化し，彼の言葉をつかうと「自分が作品の中に入って生きてみること」を試みた。しかし，もし彼が事例Ｂのブレヒトの叙事的演劇に参加していたらどうするであろうか。事例Ａの時と事例Ｂの時とは根本的に戯曲の性質が異なることもあり，登場人物との関係をつくる導入が真逆（ドラマ的演劇と叙事的演劇のちがい）であるため，同じ方法はとらず，自分と向き合うことが優先されたかもしれない。事例Ｂでは，経験の再現・感情移入では戯曲が成り立たないようにできている理由もある。戯曲の持つ力も演じることに大きな影響を与えていく課題が感じられる。

3.【演じている自分と現実の自分】の関係

事例ＡでＴさんも登場人物像の中に幼少期の自分を見た。幼少期の自分を思い出して，失ったと思い込んでいた自己像がよみがえっていた。また，Ｔさんの場合は「人とかかわる」という演じる行為から，実生活での「人とのかかわり」が変わっていったようにも見える。「ひきこもり」時代までありながら，演じることにより社会で生きる人間関係のイメージが出来上がって，現実生活につながっていった可能性もあるかもしれない。これは，Ｊ・モレノの集団精神療法サイコドラマにも似ている要素である。サイコドラマではディレクターが「これはドラマだから現実とは違っていいわけです。どのようにしたいですか？」とサープラスリアリティの原理を利用して，当事者が現実ではできなくて縛られている問題から解き放たれ，希望する理想（その行為ができる）のシーンを疑似的にグループメンバーの協力のもとで体験する。時には，その当事者がそれを実生活の中で実行できてしまうことも少なくはない。

事例Ｂ，Ｃの参加者のインタビューにも自己を再確認している声があった。どんな役を分担されても「私は私でしかない」という当たり前のことを，「演じる」ことで再確認できる。他者が存在すると自己の存在が明確になるのと同じに，演者（演じている自分）の存在で本来の自分（現実の自分）の存在が浮き彫りになる。ここで，重要なのは，本当の自分（現実の自分）を感じながら「他者の仮面」をかぶっている行為だけが「演じる」ことと思っている人はひとりもいなかった点である。

⑸興味が支える成長への意欲

3つの事例に共通することは，演じること（動く行為）によって，内省が行われ，自身の問題を見つけ，そこで終わらず，さらに向上していきたい言葉が多い。事例Ａでは意識変容と行動変容

ができているのは，本人の成長したい欲求（もっと上手くなりたい・納得したいなど）が支えであったといえるだろう。また，「どうにかしたい」という問題を打破する成長意欲も必要だが，「おもしろい」という興味の力は成長するために重要な源である。事例すべてに必ず出てきている点は注目すべき点である。

成長への意欲が引き出されるには，内側から生じる「面白い」という感情も必要であるが，外部からの成長への刺激的な誘導も必要な時がある。例えば，先にとりあげたボアールは「討論劇（テアトロ・フォーラム）」を取り入れ，政治的・社会的問題が含まれたスキットを用意し，俳優役にも観客役にもつねに入れ替わり立代り演じ続けさせ「観客から何かをとりのぞくのではなく，それとは逆に，舞台でやったことを現実のなかでやってみたいという欲望を引き起こす目的」（ボアール，1984）により，「現実の行動によってしかみたすことのできない欲求不満」を引き出した。これは，「面白い」というプラス方向の感情とは違って，不満というマイナス方向の感情を引き出すことで，民衆に意欲を燃えさせる結果となっている。このような視点で事例をみなおすと，そのような意図的な外部からの刺激はないにしても，人間がもともと持っている「実現できない悔しさ」で葛藤する意欲の語りは，不満から湧き出る自己成長（自己改革）意欲として多少関係があるように感じられる。

⑹課題設定の能力

上記⑵の「自発性」と重なるが，課題の設定は個々に違っている点が特徴の一つである。演じる人により，持っているバックグラウンドや身体（素材）が違うので，課題は広がりをもち，個々に課題を積み上げていく自由がある。事例ＡやＢのように演出家がいても，演者の各々の課題までも統制する必要はない。演出家は作品に向かう大きな課題について演者と共有できているか確認をする役割を担っている。しかし，大抵，演者が作品と違う方向に歩きだしてしまっている危険が起きているときに大きな介入はあるが，頻繁には行われない。その上，戯曲の内容から離れて課されるワークが作品つくりにどのように活用されるかは一切説明されていない。何が狙いで目の前の即興ワークをやるのか考えること自体も課題といえるかもしれない。すべて演じる側に任せられている。そのため，演じる側に課題設定の能力が不足していると，もちろん学びの質は落ちてしまうので，演技の限界に通じてしまう。その時こそ，作品つくりの足を引っ張ることは免れない。

一方，事例Ｃでは，戯曲がないため，個人の課題設定の能力は他者に影響を及ぼす心配はない。つまり，演じる側が集団の中の役割として責任を課されて追い込まれることはない。したがって，課題設定の能力を問われずにのびのびとできる事例Ｃのような形は，スポーリンのシアターゲームのように個を大事にする教育的なものとしてふさわしい面がある。

Ⅴ．おわりに

本研究で取り上げたわずか3つの事例からも，演劇のスタイルはいろいろあるが，そのスタイル

に問わず，「演じること」は身体化された学習といえる共通性が見られた。また，予想以上に，感情的に生き方を模索する戯曲作品の中でも，演者は感情より身体の存在に頼っていることが興味深い。そして，演じるものは戯曲がないほうが開放的にはなれるが，身体を言語としていくと，また観念的な課題（関係性）にぶつかっているように見える。そして矛盾するようだが，その観念を，さらに感覚と身体で再度取り払い，そしてまた観念とめぐり合っていく。事例の中の言葉にもあったが，「つくっては壊し，壊したらつくる」というループに学びの意義があるかもしれない。

今回は「演じること」にだけ重点を置いてみたが，演じる人の成長に関与している「自己・他者と社会との関係性」に焦点を当ててみることも必要に感じられた。成人教育に必要なホリスティックなアプローチとして「演劇」をさらに深めて検討していくことに意味があるだろう。

【参考文献】

アウグスト・ボアール，里美ら訳，被抑圧者の演劇，晶文社，1984，pp.320-323.

アレン・オーエンズ，ナオミ・グリーン，小林由利子編，アプライドドラマ―自他理解を深めるドラマ教育のすすめ，図書文化，2010.

ベルトルト・ブレヒト，小宮曦三訳，ブレヒト―演劇論，ダヴィッド社，1963，pp79-139.

クリスティアン・ビエ，クリストフ・トリオー，佐伯隆幸監修，演劇学の教科書，国書刊行会，2009，pp.170.

コンスタンチン・スタニスラフスキー，堀江ら訳，俳優の仕事―俳優教育システム，未来社，2008.

毛利三彌，演劇の詩学―劇上演の構造分析，相田書房，2007，pp.29-35.

シャラン・B・メリアム，ローズマリー・S・カファレラ，立田慶裕・三輪建二監訳，成人期の学習―理論と実践，鳳書房，2005，pp.112-114.

ヴァイオラ・スポーリン，大野あきひこ訳，即興術―シアターゲームによる俳優トレーニング，未来社，2005.

【注】

i　ドイツの劇作家 B. ブレヒトが提唱した演劇理論に「異化効果 (Verfremdungseffekt)」がある。アリストテレス以来の伝統的な演劇を批判して提唱された叙事演劇の中の効果である。俳優が役を離れて批判的に見ると同時に，観客も舞台上の出来事に感情的に同化しない。

ii　ブラジルの演出家アウグスト・ボアールは，社会変革のため支配階級の手から演劇を民衆に渡す。1973年ペルーの改革政府は1400万人の国民に対して300 ～ 400万人の非識字者が存在することを問題にし，総合識字計画を発足した。そこでボアールは演劇を言語とし，参加型演劇を提唱した。

The Potential Significance of Acting as a Learning Tool

Rina MARUYAMA
（Graduate Student, Graduate School of Education, Tohoku University）

In Japan, theater has fallen behind other art forms such as music and painting. These days, the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology encourages drama education as part of the school curriculum to improve students' ability to express themselves and communicate with others. As theatre is a very broad subject, this particular study focuses on the aspect of acting, and looks at three cases that illustrate the impact this can have on individuals.

Through these cases, it has been shown that, within theater's framework of imagination and reality, individuals are able through acting to reaffirm their sense of identity, spontaneously explore a limitless variety of themes on their own, embody the different emotions that people feel, feel like they have a space where they can explore their own physical selves and all five senses, and achieve a change in consciousness that enables them to live and function in society.

In adult education, it is said that a holistic approach that makes use of techniques such as embodied learning and consciousness raising is necessary for people to learn how to live and function in a specific societal and sociocultural context. This study aims to show the potential that acting can have as a means for facilitating a transformative experience in adults.

Key words : acting, embodied learning, transformative, holistic approach