

高等教育におけるプレイバックシアターの教育的効果

スクール・オブ・プレイバックシアター日本校

虫明 美喜

2024年4月23日

論文要旨

ここでは、主に東北大学において2022年から2023年にかけて実施した複数のワークショップへの参加者のコメントから、プレイバックシアターが参加者に及ぼした影響をテキストマイニングのツールを用いて明らかにした。特に演劇的手法という点で共通する活動との比較によって顕著だったのは、同じく「演じる」活動でありながら、それを「伝える」相手への意識というより、「話」を語る人、「体験」や「気持ち」を通して関係を構築していくプロセスとして意識されているということであった。プレイバックシアターの教育的効果として、普段は意識されることが難しいコミュニケーションが、その体験を通して実感され、内在化されることが確認できた。(298字)

目次

- 1 はじめに
- 2 分析の対象と方法
 - 1) 本論の分析に用いる対象
 - 2) 分析に用いるテキストマイニングの方法
 - 3) 演劇的手法によるコミュニケーション教育の概要
 - a) PLAY ART! せんだいの演劇家によるワークショップ
 - b) 庄崎隆志氏ノンバーバルコミュニケーションワークショップ
 - c) 里見まり子氏即興ダンスワークショップ
 - d) プレイバックシアターワークショップ
 - e) リスニングアワーのグループセッション
 - f) 学問論による教育の概要（アクティブラーニングとしての方法の比較として）
- 3 演劇的手法によるコミュニケーション教育の特徴とその比較
 - 学生によるフィードバックのテキストから見えてくるもの —
 - 1) PLAY ART! せんだいの実践の特徴とその分析
 - 2) 庄崎隆志氏ノンバーバルコミュニケーションワークショップの実践の特徴とその分析
 - 3) 里見まり子氏即興ダンスワークショップの実践の特徴とその分析
 - 4) プレイバックシアターワークショップの特徴とその分析
 - 5) リスニングアワーのグループセッションの特徴とその分析
 - 6) 学問論による教育の概要（アクティブラーニングの一方法との比較として）
- 4 プレイバックシアターとその他のコミュニケーション教育の共通点と相違点
- 5 結語 プレイバックシアターの教育的効果

1 はじめに

筆者は、主に大学教育、特に東北大学の全学教育（初年次教養教育）において、2017年より、プレイバックシアターを含む演劇的手法を用いて、コミュニケーション教育の実践を行ってきた。2017年～2020年までは、東北大学高度教養教育学生支援機構より高度教養教育開発推進事業として支援を受け、さらに2021年11月からは、JST（日本科学技術振興機構）RISTXの支援を受けて、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校の宗像佳代氏・小森亜紀氏を講師に迎えて、プレイバックシアターのワークショップを継続的に行うことができた。JST-RISTEXの支援を受けるようになってからは、仙台において、参加者の経済的負担なしに、コアトレーニングに参加してもらうことが可能になった。2022年3月を初回として、2024年3月まで計五回のコアトレーニングが実施され、延べ77名の受講生がコアトレーニングを修了することができた。また、これまで、上記の全学教育の授業を受けた学生の人数は述べ400名を超えている。

これらの実践の中で、筆者および共同研究者の虫明元はさまざまな実践とそれに対するフィードバックやコメントをその実践ごとに学生から得てきた。しかしながら、それらを量的に一部分析することはあっても、詳細な質的分析を行ってこなかった。

今回、この論文では、これらのデータをそれぞれの実践ごとに整理し、それらが学生にどのような効果をもたらしたかを、テキストマイニングのツールを用いて分析する。そのうえで、プレイバックシアターと他の演劇的手法を用いた実践、コミュニケーションワークショップとを比較し、それぞれがどのように受講者に捉えられたのか、評価されたのかについて、明らかにする。また、2022年度から東北大学で導入されている大規模アクティブラーニング教育との比較も参考として触れる。これらの分析を通して、プレイバックシアターが受講者にどのような影響をもたらしたのかについて考察する。その上で、日本の高等教育においてプレイバックシアターをどのように活用しうるのか、その教育における可能性について考えていきたい。

2 分析の対象と方法

1) 本論の分析に用いる対象

本論の分析の対象となるのは、2022年4月から2024年3月までに実施した、東北大学全学教育での授業（前期：多文化間コミュニケーション、後期：多文化PBL）の受講者と彼らから得られた各期の最終レポートを主な対象とする。これら2つの授業は、東北大学

の初年次を主な対象とする、さまざまな学部の学生を対象とした国際教育プログラムの一つであり、受講者は演劇的手法を用いたコミュニケーションを学ぶ授業として受講している。授業は、大きく以下の3つのカテゴリーによって構成される。

- ①教室での対面授業（講義形式）とグループワーク
- ②サブアリーナ（体育館）での対面による演劇的ワークショップ
 - a) プレイアート！せんだい所属の演劇家によるワークショップ
 - b) 庄崎隆志氏によるノンバーバルコミュニケーションワークショップ（2023年度）
 - c) 里見まり子氏による即興ダンスワークショップ（2023年度）
 - d) プレイバックシアターワークショップ
- ③リスニングアワーのグループセッション

受講者らは、年度によって、また回によって組み合わせの違いはあるが、上記のうちの複数のワークショップを体験し、それをもとにしたレポートをほぼ全員が提出している。単一の体験にとどまらず、複数の体験を同時に想起し、それをまとめているレポートは、同じ「演劇的」「即興」という要素を持つワークショップの受講者側からの感想の比較としても興味深く、また本論で明らかにしようとするプレイバックシアターの特色を明らかにするのにも、格好の材料であると考えた。

それぞれの実践の概要については、「2-3）演劇的手法によるコミュニケーション教育の概要」において詳述する。なお、これらの手法と同じく「アクティブラーニング」の手法として位置づけられ、2022年度から東北大学で実施されることになった「学問論」についても、比較対象として言及する。学問論についてのデータは、上記のレポートの中で言及はないが、2022年度前期の「多文化間コミュニケーション」において今回の分析で扱った複数のワークショップとの比較が今回扱ったワークショップの共通の受講生によって行われており、それをすでにまとめた文献⁽¹⁾があるため、その一部を比較のデータとしてここで引用する。

2) 分析に用いるテキストマイニングの方法

今回の分析に用いるのは、立命館大学樋口耕一教授によって、日本型テキストの分析のために開発されたKH Coderと呼ばれる計量テキスト分析またはテキストマイニングのためのフリーソフトウェアである⁽²⁾。人の言葉で表現されたテキストデータを可視化・分析するツールで、アンケートの自由記述、インタビュー記録などさまざまなテキストの分

析に用いられている。大学発のソフトウェアとして、開発者である樋口がメンテナンス、サポートまでを一人で行っていたが、高機能化と普及に伴い、2024年3月現在、この無償公開は終了しており、株式会社 SCREEN アドバンストシステムソリューションズより、有償製品「KH Coder オフィシャルパッケージ」が発売されている。今回の分析にはこの有償版を使用した。

KH Coder は多変量解析によってデータ全体を要約・提示を行うことによって、客観性を確保することを可能にしている。このシステムを用いて今回対象となる学生の、各活動に対する自由記述の全体的な傾向を捉えることを試みた。

3) 演劇的手法によるコミュニケーション教育の概要

以下、各ワークショップの概要について述べる。

a) PLAY ART! せんだいの演劇家によるワークショップ

このワークショップは在仙のプロの演劇家を招いてのワークショップであり、2022年度は前期2回後期2回実施、2023年度は前期のみ1回実施した。各回ゲームや体を動かすウォーミングアップの後に、劇（ドラマ）をグループないしペアなどで演技によって表現する活動が行われた。講師のファシリテーションや、積極的なフィードバックが受講者のチャレンジする気持ちを引き出している様子が見て取れた。

b) 庄崎隆志氏ノンバーバルコミュニケーションワークショップ

講師の庄崎隆志氏は、兵庫県淡路島在住のろうあ演劇家で、毎年年間50～80ヶ所、幼稚園から大学、障害児校などの教育場面、社会・人権・文化・福祉事業としてのワークショップ、講演活動を行っている。筆者らは2022年秋に青森県立八戸東高等学校でのノンバーバルワークショップを見学する機会を得て、その後東北大学での講師を依頼し、2023年度後期、多文化PBLクラスにおいてワークショップが実現した。実際のワークショップでは、講師自身がろうあ者であることで、ろうあ者と健常者の間のコミュニケーションの困難さが際立つどころか、ノンバーバルコミュニケーションの可能性の大きさを受講者である学生たちに感じさせるものとなり、ワークショップ当日も受講者の集中力は90分間とぎれることなく、大きな達成感のうちに回が終了した。丁寧な自己紹介を含むウォーミングアップ、豊かな表情の変化、身振り手振りによる的確な指示によって、ことばを介さないノンバーバルコミュニケーションが存分に体験される時間となった。

c) 里見まり子氏即興ダンスワークショップ

里見まり子氏は宮城教育大学の名誉教授で、かつて同大学で表現教育が盛んに行われていた時代に、その中核を担っていた教員である。2023年3月に講師を依頼して快諾。2023年10月、2023年度多文化PBLクラスにおいて初めての実践となった。ドイツで自身が学んだ理論を背景にして、からだの感覚をときすまして参加者の表現を引き出すことを実践してきた。2023年後期に実施された今回のワークショップでも、想像力を駆使し、時に見えない世界に遊びながら、ダンスという普段あまり触れることのない表現に、楽しみながら取り組む時間となった。

d) プレイバックシアターワークショップ

2016年度から東北大学の学生へのワークショップの指導を宗像佳代氏、小森亜紀氏（スクール・オブ・プレイバックシアター日本校）に依頼し、2020年度から始まったコロナ禍においてもZoomでのワークショップを継続してきた。2022年度までは、オンラインでのワークショップとなったが、2023年度からは対面での実施に戻った。2022年度に行ったオンラインでのワークショップは1回20人弱のグループで実施し、2023年度からも、参加者それぞれが実際に演じる時間を確保するために、同じ規模感でのワークショップ実施となった。受講者にとっては、初めて聞く個人的な話をどう語るか、どう演じるか、どうお互いが即興的に関わるか、さまざまなチャレンジが必要な時間ではあったが、参加した全員が、それぞれによく考え、よく取り組めた時間となった。

e) リスニングアワーのグループセッション

東北大学におけるリスニングアワーは、JST-RISTEXによる孤立孤独防止事業の採択が決まった2021年度後期から前期後期各5～6回、授業時間とは別に、夜8時から約一時間を確保する形で、小森亜紀氏にオンラインでの実施を依頼してきた。受講者は日程を確保して、必ず一回は参加できるような計画としている。普段クラスではなかなか話すことのない個人的なストーリーを共有する場としても、また帰宅後の一人の時間に参加する特別な場としても、ほかでは得られない体験が生まれている。

f) 学問論による教育の概要（アクティブラーニングとしての方法の比較として）

「学問論演習」は、コロナ禍の2022年度から東北大学で始まった、新しい授業である。ここでは、1) 教育研究機関としての大学および東北大学の特徴を理解する、2) 協同学習と初級アカデミック・ライティングの技術を習得する、3) 自らの知的好奇心を主体的に追求する態度を培うことを目的とし、「受け身の知識・技能習得」から「行動する学

習」への転換と、「定型的思考」から「多様な視点からの思考」という「学びの転換」を図ろうとするものである（東北大学 HP より）。全学の初年次学生の全員が受講すること、アクティブラーニングの学習として位置づけられていること、広い意味でのアクティブラーニングとしては、同じカテゴリーに属するものでありながら、大きく学びの質が異なると考えられることから、今回の一連のワークショップとの比較の対象とした。実施されている内容としては、オンラインとオンサイトの授業を組み合わせる形で、「学問」についての講義やアカデミックなテーマを設定してのグループディスカッションなどが数多く組み込まれている授業である。前期後期の通年の授業となっている。

3 演劇的手法によるコミュニケーション教育の特徴とその比較

—学生によるフィードバックのテキストから見えてくるもの—

本稿では、学生の期末レポートから得られたそれぞれの活動へのコメントの分析には KH Coder Ver. 3, Beta. 03i) (樋口 2020) を使用した。それらのテキストから各活動に対する記述を読み込み、そこから自動的に語を検出し、頻出語を取り出した上で、共起関係を見出した。以下、各活動についてそれを示す。

なお、各期に行われた活動の組み合わせが異なるため、そこから得られた有効累計データの数は異なっており、それぞれ a)PLAY ART!せんだいが 78 件、b)庄崎氏ワークショップが 19 件、c)里見氏ワークショップが 12 件、d)プレイバックシアターが 95 件、e)リスニングアワーが 70 件となっている。

以下の分析で用いる KH Coder の共起ネットワークとは、よく一緒に使われている語同士を線で結んだネットワークだが、同じ文書の中で語が「一緒に使われる」ことを「共起する」と表現する。線につながっている語同士は、よく一緒に使われる組み合わせ、つまり共起が多い組み合わせであるから、同じ話題の中で使われがちであると推測できる。この共起ネットワークを作成し、データを分析するにあたり、「一般的すぎる語」をデータから除くことで、本来なら関係がないはずの話題同士がつながることを避けることができる。この「一般的すぎる語」として、すべてのデータの抽出語から除いたのは「思う」「考える」「感じる」の 3 語である。

共起ネットワークの中での色分けについては、比較的強くお互いに結びついている部分、KH Coder では、これをサブグラフと呼ぶが、その分かれたグループが視覚的に区別さ

れるように異なる色で示されている。また、同じサブグラフに含まれる語は実線で結ばれるのに対して、互いに異なるサブグラフに含まれる語は破線で結ばれる。さらに、この図の中では、語の出現数に応じて、それぞれの語を表す円のサイズが変化する。つまり、語の出現数と円の面積が比例するように示されることになる。

3.1 a)PLAY ART!せんだいへのコメント

2ヶ年度にわたるPLAY ART!せんだいによる活動への78件のデータを分析対象とした。KH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行った結果、110の段落、744の文が確認された。また、総抽出語数（分析対象テキストに含まれるすべての語の延べ数）は24,879異なり語数（同一の語彙を出現回数にかかわらず、1語とみなして語彙の種類を数えた場合の数）は2,433だった。このうち、分析に使用された語は総抽出語数8,920、異なり語数は2,053だった。これらのうちの頻出語彙を表1に示す。

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	人	113	11	相手	55	21	行う	39
2	活動	97	12	演技	53	22	想像	38
3	自分	97	13	場面	53	23	多い	38
4	言葉	94	14	文字	48	24	物語	38
5	コミュニケーション	93	15	見る	47	25	文字数	37
6	演劇	79	16	動き	46	26	難しい	34
7	グループ	68	17	印象	45	27	面白い	34
8	表現	68	18	劇	40	28	セリフ	33
9	伝える	67	19	制限	40	29	気づく	33
10	演じる	64	20	一言	39	30	認識	33

表1 PLAY ART!せんだいの活動に対するコメントにおける頻出語彙

抽出語をKH Coderに機能を追加する文錦というプラグインを用いてワードクラウドという形式で示すと、以下のようなになる。ここに表現される語彙数は60語で、上記の表に含まれない30語も示されている。文字が大きいものは頻出順が高く、小さいものは頻出順が低いことが直感的にわかる。



図1 PLAY ART! せんだいの活動コメント頻出語によるワードクラウド

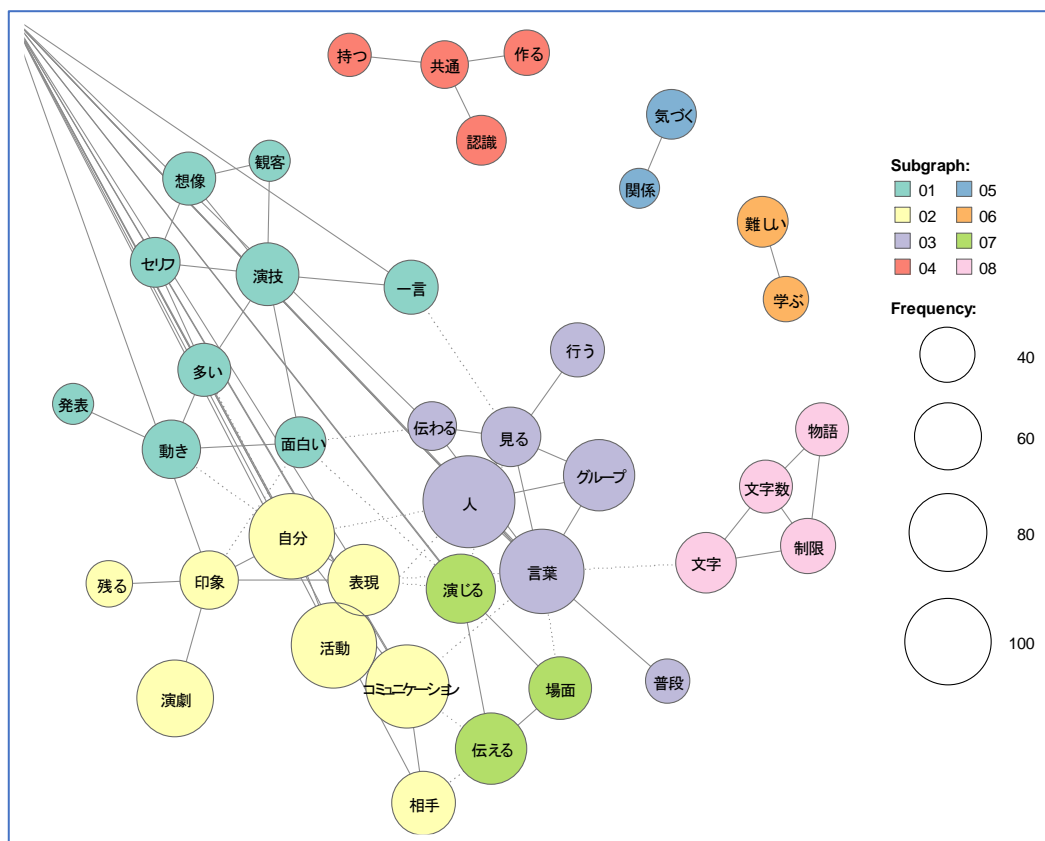


図2 PLAY ART!! せんだいの活動コメント頻出語による共起ネットワーク

コメントの中での最多の頻出語である「人」は、コミュニケーションの対象として認識されている人（「そこにいる人との対応」「周りの人」「自分より前の人」など）として用いられることが多く、「言葉」との関連も強い。その先に、「伝わる」「伝わる（否定）＝伝わらない」という言葉との関連があることから、受講者によって、このワークショップは、グループの活動を通して、人とどう関わるか、言葉やセリフを用いながら演じて、人に伝わること、あるいは伝わらないことを感じさせたものとして捉えられていたと解釈できる。このことは、自分とのコミュニケーションの先に「相手」の存在が意識されていることによく現れている。「自分の思いが相手に伝わらない」「自分の中の新たな発見」「自分の心を見つける」など、さまざまな活動を通して「自分」の「思い」や「心」を発見するプロセスを経て、それが「相手」に伝わる、あるいは伝わらないという経験が多くの記述に見られた。また、人とのつながりに言葉が大きな役割を果たしているとも読み取れる。これは、実際に行われたワークが、セリフの文字数を限定して短い場面をグループで演じたり、ペアで一場面を演じるスキットで、それぞれが言えるセリフは一言ずつ、とい

うような活動内容であったことが影響していると考えられる。レポートの中では「言葉を封じられる」「言葉を使わずに」などの表現が多く見られ、「言葉以外にも感情や状況を伝えられる」「言葉以外の動作・表情」に着目する記述も見られた。結果として、コミュニケーションの手段としての言葉の重要性に受講者の意識は向けられていたと考えられる。

また、ファシリテーターが演劇の専門家であったことで、当然ながら、演技やセリフにもかなりの程度意識が向けられていたようである。演じることが初めての受講者であり、これまで正解に速くたどり着くことを競う受験期をすごしてきた学生が多い中で、まずワークショップの冒頭には毎回「演じることには正解はない」というメッセージがファシリテーターから伝えられていた。「演じる」「演技」「表現」ということに関していえば、自分自身、グループでの演技に関して「難しい」「表現できた」「表現が伝わらない」などの評価もあるが、多くの受講生にとって「役者」「観客」という意識でお互いを見る、自分自身のありようをふりかえる経験は、それが面白い、と感じられるにせよ、難しいと感じられるにせよ、ワークショップを振り返る中で、重要なポイントと捉えられていたことがわかる。

3.2 b) 庄崎隆志氏ノンバーバルコミュニケーションワークショップへのコメント

庄崎氏によるワークショップは、2023年度後期にのみ行われたため、本稿で扱う全体データ数は19件である。KH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行った結果、65の段落、283の文が確認された。また、総抽出語数は8,933、異なり語数は1,021だった。このうち、分析に使用された語は総抽出語数3,230、異なり語数は811だった。これらのうちの頻出語彙を表2に示す。

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	コミュニケーション	93	11	劇	24	21	表現	17
2	ワークショップ	80	12	行う	24	22	普段	17
3	言葉	65	13	伝える	23	23	学ぶ	16
4	活動	50	14	表情	21	24	自己	16
5	自分	39	15	身振り	20	25	使う	15
6	言語	36	16	ファシリテーター	19	26	即興	15
7	ノンバーバル	35	17	周り	19	27	意識	14
8	相手	35	18	経験	18	28	ホワイトボード	13
9	参加	34	19	使う(否定)	19	29	意図	13
10	指示	25	20	人	18	30	気が付く	13

表2 庄崎氏ワークショップへのコメントにおける抽出語彙の頻出順



図3 庄崎氏ワークショップへのコメント頻出語によるワードクラウド

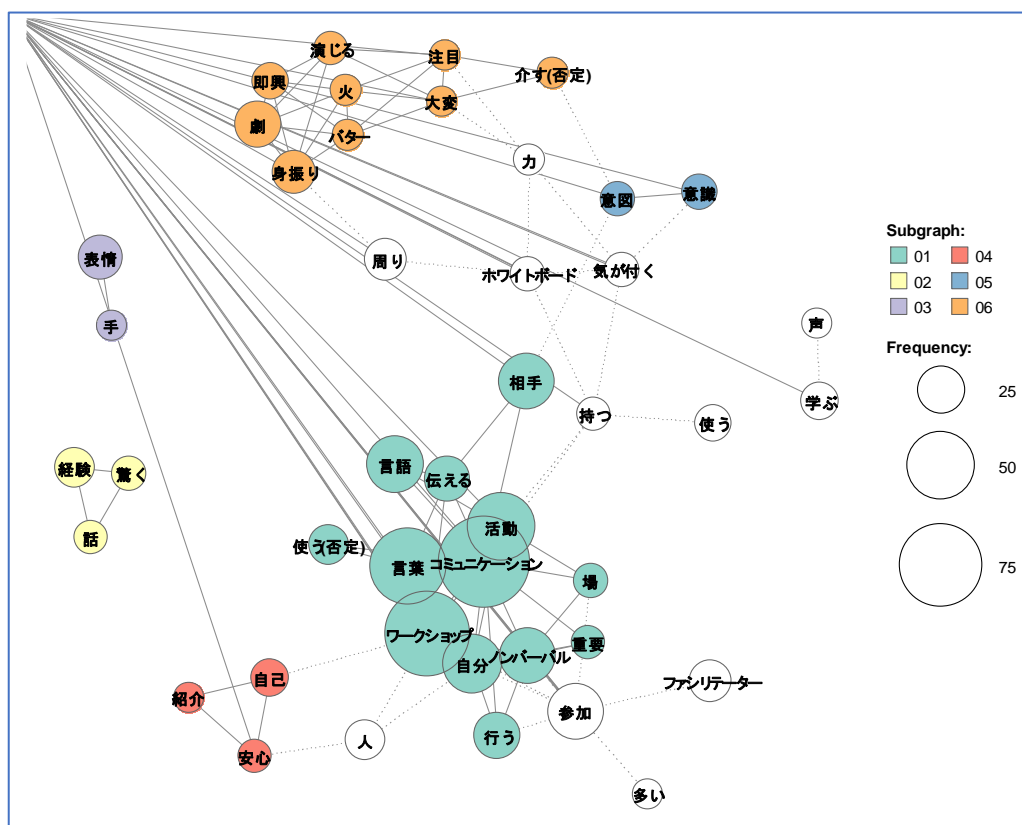


図4 庄崎氏ワークショップへのコメント頻出語による共起ネットワーク

庄崎氏のワークショップに関しては、対象とするデータの数がそれほど多くないこともあり、その特質について考えるには、なお今後のデータ収集が不可欠であるが、今回のデータに限っていても、他にはない特徴が顕著に見られた。PLAY ART! せんだいのワークショップにおいては、文字数を限ったり、あえてことばを使わない、とさまざまな限定をすることによって「言葉」が意識されたが、庄崎氏の場合、まさに「ノンバーバルコミュニケーション」を本当の意味で実践した場であったことで、まったく新しい言葉の捉え方が体験されたことがわかった。最も多く現れている「コミュニケーション」は多くの場合「ノンバーバルコミュニケーション」というつながりで用いられ、普段の「言葉」によるコミュニケーションとの対比が強く意識されていることがわかる。庄崎氏はワークショップの開始時にホワイトボードに書いた「文字」によって、受講者に自らの情報を共有した。そのことは、ワークショップがファシリテーターの自己紹介から始まることに慣れている学生にとっても、場の安心安全を作り出そうとするファシリテーターの意図や、自己紹介の意味について、特に強く意識させることになった。また、手の細かな動きや笑顔な

どの表情、ジェスチャーを通して、ファシリテーターが受講者にさまざまなメッセージを「伝えよう」とする意思が受講者には普段以上に感じられていることがコメントから読み取れた。非言語コミュニケーションで伝えられるメッセージの大きさが、言語コミュニケーションをはるかに超える割合である、ということも授業の中で扱ったことではあったが、それらの知識が改めて実感されていることもコメントの中から数多く抽出できた。

3.3 c) 里見まり子氏即興ダンスワークショップへのコメント

里見まり子氏によるワークショップは、2023年度後期にのみ行われたため、本稿で扱う全体データ数は12件である。KH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行った結果、28の段落、133の文が確認された。また、総抽出語数は4,556、異なり語数は854だった。このうち、分析に使用された語は総抽出語数1,679、異なり語数は669だった。これらのうちの頻出語彙を表3に示す

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	活動	30	11	トレットペーパー	12	21	時間	8
2	自分	24	12	使う	12	22	多い	8
3	ワークショップ	23	13	ペア	10	23	大切	8
4	想像	20	14	参加	10	24	ティッシュ	7
5	袋	17	15	体	10	25	ワーク	7
6	水	16	16	言葉	9	26	演技	7
7	運ぶ	14	17	自由	9	27	見る	7
8	人	14	18	実際	9	28	難しい	7
9	入る	14	19	コミュニケーション	8	29	俳句	7
10	表現	13	20	経験	8	30	パフォーマンス	6

表3 里見まり子氏ワークショップへのコメントにおける抽出語彙の頻出順



図5 里見氏ワークショップへのコメント頻出語によるワードクラウド

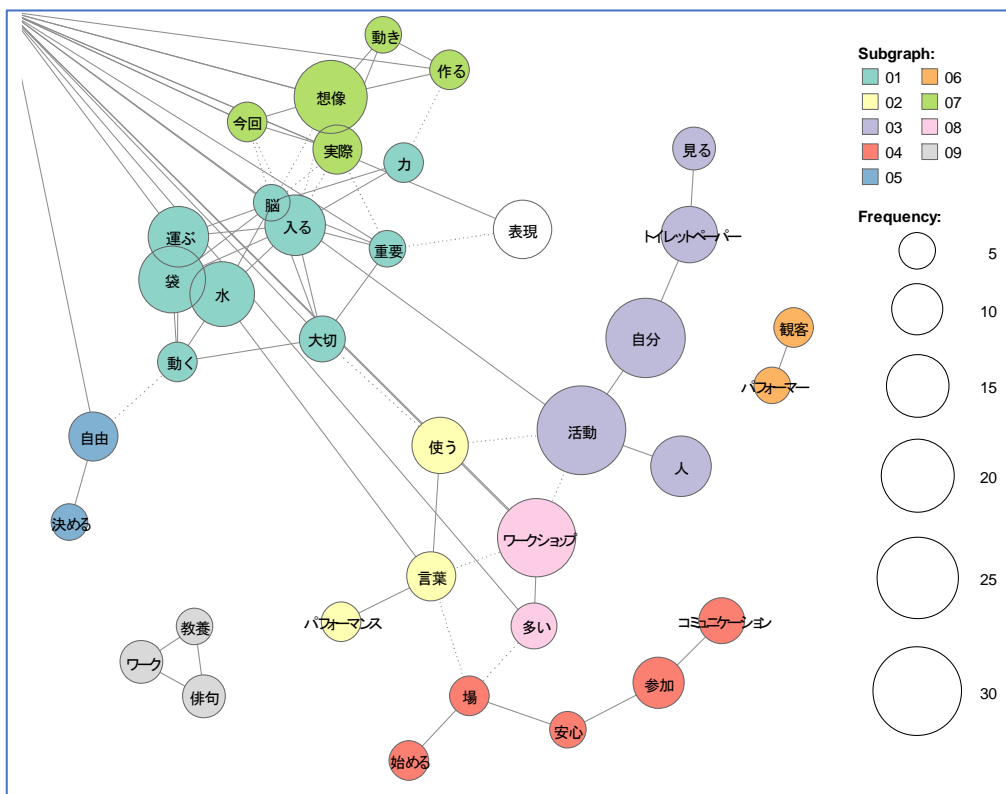


図6 里見氏ワークショップへのコメント頻出語による共起ネットワーク

里見氏のワークショップも、一期のみの実践だったので、対象となるデータは少なく、より具体的な個々の活動へのコメントが目立つ結果になった。受講者が特記したのは、人を袋に見立てて運ぶワークと、トイレットペーパーを使ったワークだった。即興ダンスのワークショップということで受講者も緊張していたが、ファシリテーターがダンスということを感じさせない巧みな「刺激」を用意し、その結果は「想像」力を駆使し、「自由」に表現する時間になっていた。人を「袋」に見立てて、その重さをお互いに調節しながらそれを運ぶワーク、トイレットペーパーに人が関わりながら、またその後は架空のトイレットペーパーと関わりを持ちながら「踊る」などが展開された。庄崎氏のワークショップと同じく、データ数が少ないために、これらの特徴的なワークについての言及が頻出語に直に現れてきている。頻出語の上位に上がっている「想像」がこのワークショップに特有である所以である。受講者たちはこれらのワークに向き合う時、「想像」する時の没入感を感じ、「想像」力の重要性に気づき、また「想像」することの困難さに向き合ったという。他のワークショップと共通する「表現」という語についても、このワークショップにおいては、創造性や身体的なものと結び付けられ、「言葉」や「言語」というものとは関連付けられていない、ということは、このワークショップに対する受講者のコメントの特徴として挙げることができるだろう。

3.4 d) プレイバックシアターワークショップ

2ヶ年度にわたる前後期合わせて4期分のプレイバックシアターの活動への95件のデータを分析対象とした。KH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行った結果、137の段落、985の文が確認された。また、総抽出語数は30,046、異なり語数は2,631だった。このうち、分析に使用された語は総抽出語数11,125、異なり語数は2,241だった。これらのうちの頻出語彙を表4に示す。

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	演じる	206	11	体験	65	21	話す	49
2	自分	202	12	難しい	65	22	表現	48
3	人	145	13	行う	63	23	グループ	45
4	話	145	14	コミュニケーション	61	24	他	45
5	演劇	118	15	役	57	25	必要	44
6	テラー	104	16	経験	54	26	劇	43
7	演技	104	17	相手	54	27	見る	43
8	即興	104	18	聞く	54	28	場面	41
9	活動	85	19	感情	52	29	参加	40
10	気持ち	69	20	想像	49	30	重要	40

表4 プレイバックシアターへのコメントにおける抽出語彙の頻出順



図7 プレイバックシアターへのコメント頻出語によるワードクラウド

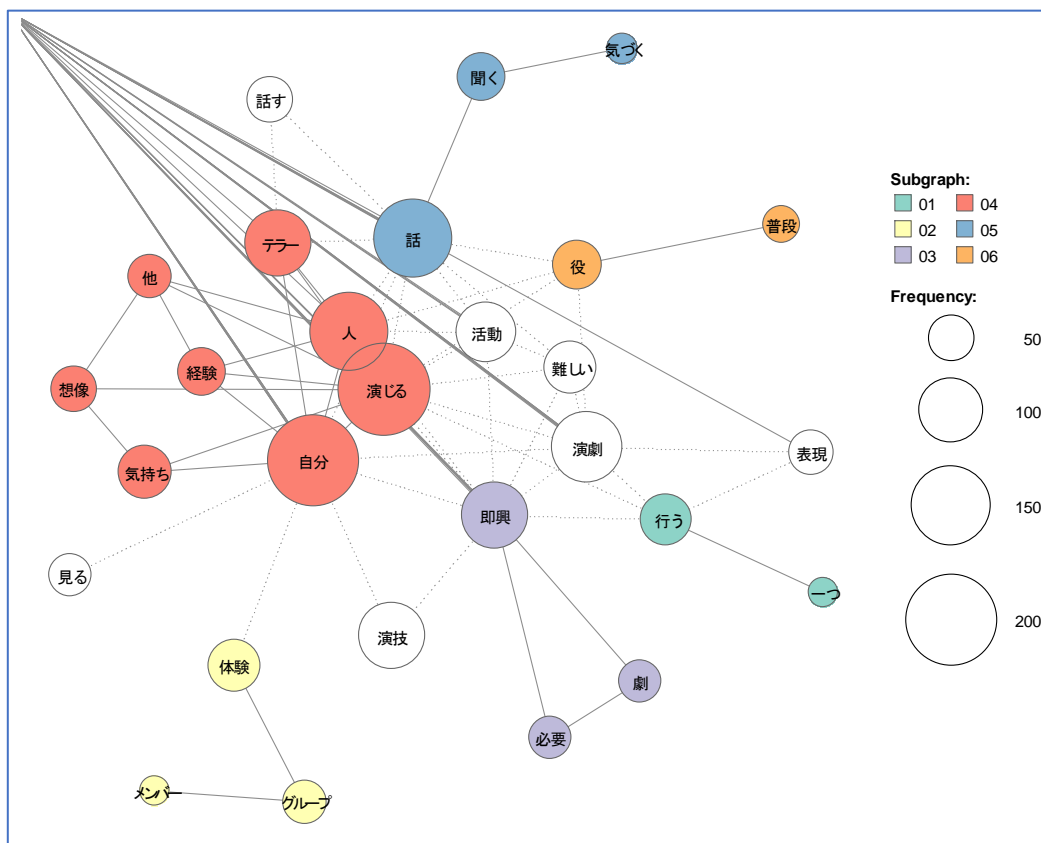


図8 プレイバックシアターへのコメント頻出語による共起ネットワーク

演劇的手法によるワークショップとしては当然ともいえるが、最も頻出した語が「演じる」という語であったことは特筆すべきかもしれない。コメントの中では、自分やクラスメートが物語を演じる、物を演じる、さまざまな役を演じることが、自分自身や人の体験や話の中で詳細に想起され、記録されていた。それらは「言葉」というよりもむしろ「人」と「話」に強く結ばれており、それは「テラー」との結びつきも意識されていた。「演じる」主体としては、「私」がもっとも多く、「即興」で「さまざまな」(人やモノ)役を演じた時の体験が、この活動で重要な意味を持つものとして強く認識されていた。共起ネットワークの図8を、たとえば同じ程度のデータ数があるPLAY ART!せんだいのもの(図2)と比較すると、プレイバックシアターにおける頻出語が、その順位の高いものに集中する形で密な関係をもっていることがわかる。このワークショップが多くの受講生にとって共通して「人」の体験や「気持ち」をその「話」を通じて即興で演じるものとして理解され、経験されている、ということがわかる。PLAY ART!せんだいで重要だった、コミュニケーションの先に存在した「相手」という捉え方も、ここでは少し異なって

いる。プレイバックシアターでの「相手」とは、自分自身がミラーリングで人と鏡となって合わせる「相手」であり、演技において、その相手がどう演じるか、そこにどう自分が合わせていくかという意識を向ける「相手」として捉えられている。客観的に相対する存在というより、より自分に近い存在として意識されていると解釈できる。同じく即興で演じるワークショップでありながら、PLAY ART! せんだいの活動との違いは、そこで演じられる「話」が既存の物語やまったくのフィクションではなく、個々人から直に発せられるものであることに帰結するのではないだろうか。即興で演じなければならず、初めて聞く個人の体験に即した話である限り、それは想像でしか近づけないことに難しさを感じながら、そこに自分なりの表現で近づこうとする体験、それを観客として目にする体験は、他のどんな演劇的手法より「人」や「人」の「気持ち」に近づける体験として彼らには感じられていたと言えるのではないだろうか。

3.5 e) リスニングアワーのグループセッション

リスニングアワーは2022年度～2023年度の各期、受講者が一回ずつ体験できるように割り振られていたが、2023年度後期の多文化PBLの最終レポートからのデータの抽出ができなかったため、三期分のコメントからデータをとった。本稿で扱う全体データ数は70件である。KH Coderを用いて前処理を実行し、文章の単純集計を行った結果、78の段落、454の文が確認された。また、総抽出語数は14,828、異なり語数は1,665だった。このうち、分析に使用された語は総抽出語数5,345、異なり語数は1,375だった。これらの頻出語彙を表5に示す

順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数	順位	抽出語	出現回数
1	話	209	11	参加	37	21	語る	20
2	自分	189	12	時間	36	22	コミュニケーション	19
3	話す	136	13	他	35	23	安心	19
4	聞く	113	14	普段	35	24	会話	19
5	人	92	15	経験	33	25	話す(否定)	19
6	リスニングアワー	61	16	日常	26	26	リラックス	18
7	体験	53	17	思い出す	22	27	心	18
8	活動	47	18	物語	22	28	落ち着く	18
9	相手	44	19	雰囲気	22	29	学ぶ	17
10	気持ち	39	20	自身	21	30	気づく	17

表5 LHへのコメントにおける抽出語彙の頻出順

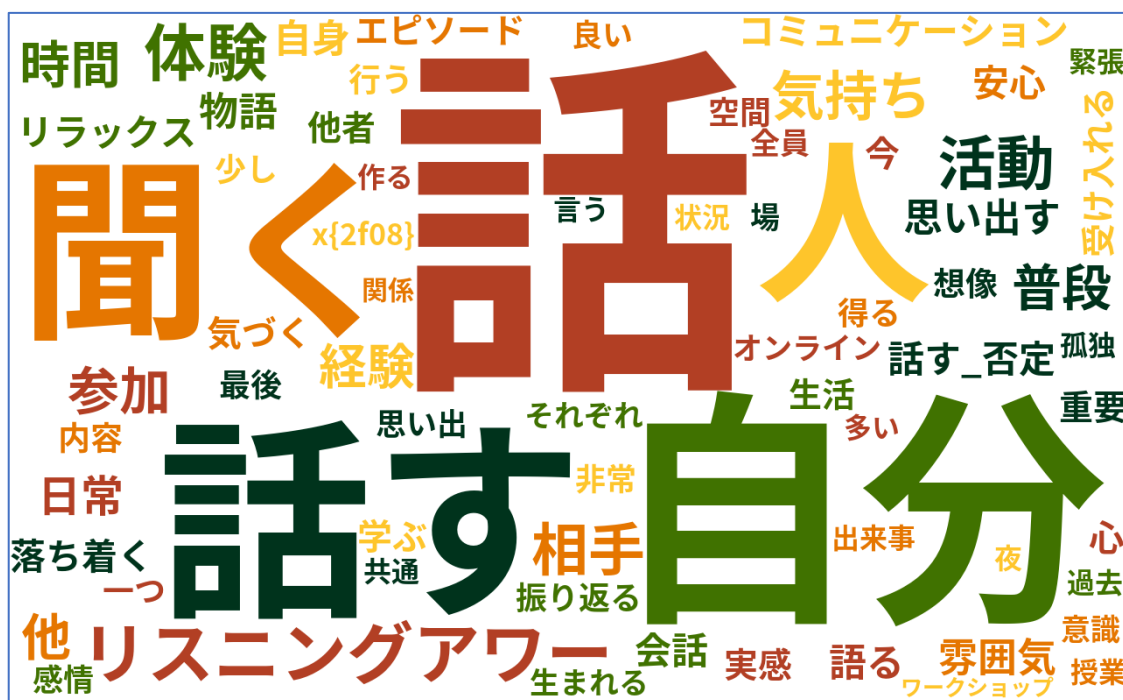


図9 LHへのコメント頻出語によるワードクラウド

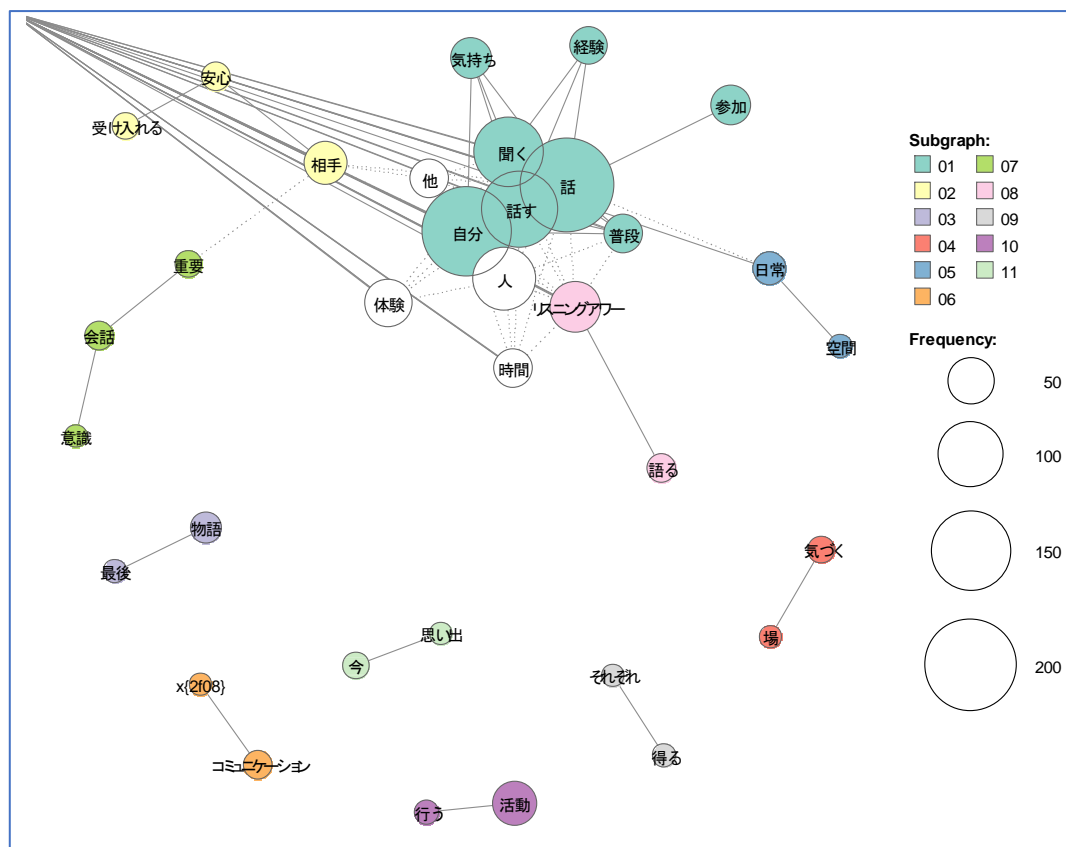


図 10 LH へのコメント頻出語による共起ネットワーク

リスニングアワーは、コロナ禍の間にプレイバックシアターの創始者であるジョナサン・フォックスによって始められた手法で、オンラインでの5～6人の小グループによるグループセッションで、そこでは個々人の体験談が共有される。先に述べたように、プレイバックシアターもその演劇的手法としての特色が明確に受講者に捉えられていたが、リスニングアワーは、さらに明確にその特徴が捉えられていることがわかった。ここでは「自分」という語が「話」と強く結び付けられている。リスニングアワーがオンラインでの実施であるからこそ、そこに参加する「自分」は過去の自分を思い出すことを通して、最後には「話」を語る存在として、強く意識される。そして同じく「話す」と同時に「聞く」ということが大変重要な要素として現れてくることは特筆すべきであろう。この活動がトーキングアワー（話す時間）ではなくリスニングアワー（聞く時間）と命名されているのは、参加者にもその活動が確かに「聞く」ことが重要だと捉えられていることが、この結果から明らかになっている。受講者によって規定された、「経験」や「気持ち」を話

し、聞くというリスニングアワーの活動の特質にはぶれがなく、それがこの活動の共起ネットワークの図に現れた高頻度に出現する語同士の凝縮度にもよく示されている。

3.6 f) 学問論による教育への学生の評価 (参考データ)

学問論との比較に関しては、すでに虫明・虫明 (2023) ⁽³⁾ において発表済みであり、ここではそこに示されたデータとして一部引用することで、その活動の特徴を参考資料として示しておきたい。

虫明・虫明 (2023) において、アクティブラーニングを用いた活動として1) PLAY ART! せんだい、2) プレイバックシアター、3) リスニングアワー、4) 学問論の4つを比較し、どのような点でどんな力が自分に身につくと感じたかを多項目の中から選択肢から選ばせたデータを示した。選択肢は複数選択を可としており、その結果は以下のとおりである。

1) PLAY ART! せんだいの活動では、多かった順に①コミュニケーションを楽しむ力、②共同作業ができる力、③想像する力、④協調性、⑤言語によらない表現力、⑥対話力、⑦人に働きかける力、である。

2) プレイバックシアターの活動では①想像する力、②よく聞く力、③他者の心を理解する力、④人を受け入れる力、の順であった。

3) リスニングアワーの活動では①自分の心を見つめる力、②孤独感を和らげる力、③癒し、④安心感、⑤日常性からの開放、⑥ストレスから回復する力、の順であった。

これらに対して、4) 学問論の活動に対しては①合理的思考力、②うまく話す力、③批判的思考力、④探究力、⑤忍耐力、⑥ストレスに耐える力、の順であった。

選択肢から選ぶ形であったため、本論で扱ってきた自由記述のコメントには現れない語が多く見られるが、1)～3) の活動には共通して「想像する力」などの選択肢が選ばれているのに対して、4) の学問論に対する評価は際立って異なっていることがわかる。リスニングアワーで選択されている「ストレスから回復する力」と学問論で選択されている「ストレスに耐える力」は明らかに対極にある。演劇的手法を用いた一連の活動と、アクティブラーニングとして、コロナ禍の中で始まり、入学者全員への受講を課している学問論が、受講者たちに思考力という点ではポジティブに評価されているが、精神的にはストレスの多い活動として評価されていることが明らかになった。

4 プレイバックシアターとその他のコミュニケーション教育の共通点と相違点

ここでは、データの数および演劇を用いた活動として、特にPLAY ART!せんだいの活動とプレイバックシアターワークショップの比較を、KH Coderのネットワーク分析のサブグラフ検出のうち媒介中心性という形でデータを再構成したものを比較し、その違いを見ていきたい。

ネットワーク分析では、人間関係やウェブページのリンクなどの構造を、点（頂点あるいはノード）と線（辺あるいはリンク）によって構成される構造として抽象化してとらえている。サブグラフ検出は、互いに強く共起している語を自動的に検出してグループ分けを行うことである。サブグラフは、それぞれのグループの中での関係を示しているもので、グループ同士の位置関係にはそれほど意味はない。

下記の図は、「中心性」の一つである「媒介中心性」による語を色分けし、語と語のネットワークを示したものである。これは、それぞれの語がネットワーク構造の中でどの程度中心的な役割を果たしているかを示すものと考えて良い。黄色よりも青色のほうが、中心性が高いことを示している。

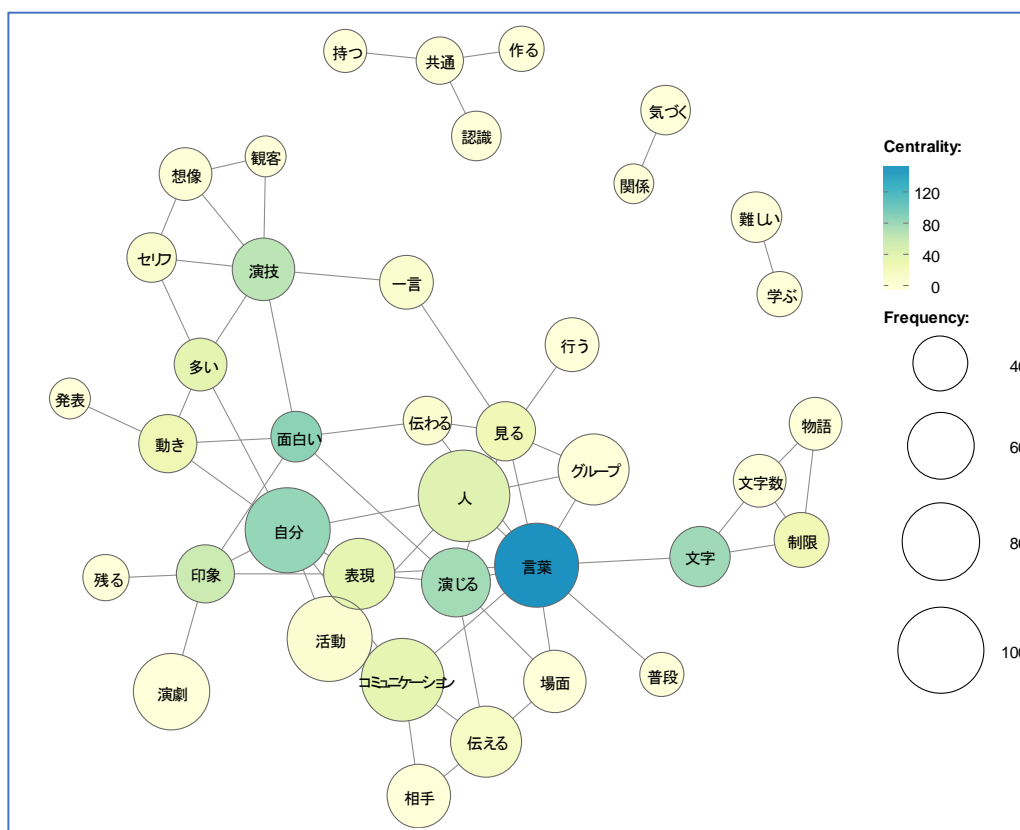


図 11 PLAY ART!せんだいの活動コメント共起ネットワークサブグラフ媒介中心性

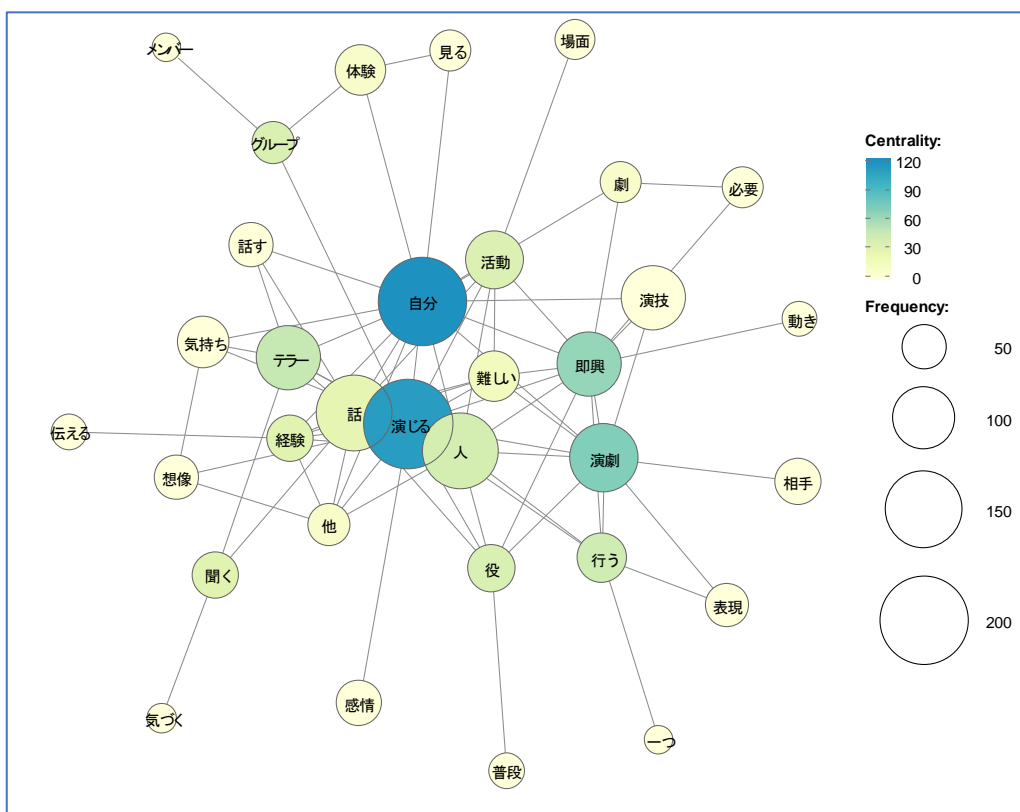


図 12 プレイバックシアターの活動コメント共起ネットワークサブグラフ媒介中心性

この二つの図を比較することによっても、プレイバックシアターの特徴の一端を明らかにすることができる。

上記の二つの図からわかるのは、プレイバックシアターが、「話」を「演じる」ことによって、「人」と関わることとして一つの中心が表現され、「自分」がもう一つの中心として「演技」や「話す」「気持ち」「経験」などと結ばれて、全体が凝集性の高い活動の図として表現されていることである。語同士のネットワークがこのように表されているということは、多くの受講生にとってこの活動への意識が「人」の「話」、あるいは「人」と「話」を「演じる」活動として共有され、そこに「自分」につながる「演技」や「体験」「気持ち」が重要な要素として認識されている、と考えることができるのではないだろうか。時にはテラーとして「自分」が「話す」役割を果たし、時には「人」の「話」を聞いてさまざまな役割を「演じる」。ワークショップの中には、さまざまな活動が組み込まれ、経験もあったはずだが、その中で受講生に届いたのは上記のような質を持つ共通する即興演劇の体験だったということなのではないか。

PLAY ART! せんだいの活動をその比較の対象としてみた時、そこでの活動は、さまざまな要素に分散しているように見える。「自分」につながるのは、「活動」であり、「人」でもあるのだが、「言葉」が一つの中心にはあるものの、それが「文字」や「場面」「コミュニケーション」「演じる」ことにもつながっている。「演技」には「観客」や「セリフ」などのつながりも見える。プレイバックシアターとの大きな違いは、そのつながりが分散的にイメージされることである。「活動」や「コミュニケーション」について何が重要なのか、どう成立するのか、どんな方法がそこで取られているのかなど、コメントの中でも客観的に認識される対象としてとらえられている。

そのような観点から見た時、プレイバックシアターは、より自分ごととして「演じる」「話す」ことに「自分」が強くと結び付けられている。そしてそれがゆえに「コミュニケーション」の語がこの図には現れてこないのではないだろうか。オリジナルのコメントの中でも、プレイバックシアターの活動を通して、「コミュニケーション」のふだん意識しない側面を「実感」したり、その難しさを「痛感」したというコメントが多く見られた。プレイバックシアターは、普段意識することのない「コミュニケーション」の内在化を可能にする活動と言えるのではないだろうか。

5. 結語 プレイバックシアターの教育的効果

アンソニー・ギデنزによれば、近代という時代は、グローバル化とともに、特定の外的基準にとらわれることなく、個人が社会と様々な形で関係をもてるが、一方で自分というものを捉えるための物語を自ら構成しつづける必要のある時代でもあるという⁽⁵⁾。プレイバックシアターは、そこに関わる人たちに、ふだん意識されることのないコミュニケーションについてのさまざまな気づきをもたらし、それを内在化させる役割を果たしている。それは、彼ら自身の中にある「話」(＝ストーリー)を聞くこと、聞いてもらうことによって可能になるものではなかっただろうか。そして、その「話」を仲立ちにしたコミュニケーションこそが、このプレイバックシアターによる教育を他の演劇的手法と峻別するものである、ということが、今回の調査で明らかになった。客観的に観察し、考察する対象としてではなく、そこではコミュニケーションを実感を伴う形で体験することが可能になっていたのである。

ロールプレイで成り立っている演劇が他者への想像力を身に着けさせ、共感力を育んでいくことは、さまざまところですでに言われているが、2024年現在、兵庫県豊岡市や但

馬地域などでは、演劇的手法によるコミュニケーション教育が小中高の公教育の中でも広く実践され、その子どもたちのコミュニケーション能力の向上について検証も行われているという⁽⁶⁾。その結果については、今後の報告が待たれるところではあるが、そういった若年の子どもたちのみならず、青年期に入った大学生たちに対しても、こういった演劇的手法を用いた非認知的スキルの涵養に有効であることは、私たちが大学で実践してきたこの数年間で強く実感するところである。

これまで東北大学において、クラスの活動の一環としてプレイバックシアターに触れてもらうことのできた数百人に上る学生たちが、それぞれのコミュニケーションスキルをおのおの伸ばすことができ、彼ら自身の人との出会いが豊かに深いものになることを祈ってやまない。

謝辞

2021年11月にはJST-RISTEXによる「SDGsの達成に向けた競争的研究開発プログラム（社会的孤立・孤独の予防と多様な社会的ネットワークの構築）」において「演劇的手法による共感性あるコミュニティの醸成による孤立・孤独防止事業」というプロジェクトが採択され、その後の私たちの大学での実践に対して大きなご支援をいただきました。ここに記して御礼申し上げます。

この論文を執筆するにあたり、そして、ここで述べた8年間にわたる東北大学での実践にあたり、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校校長宗像佳代氏、劇団プレイバックーズ代表小森亜紀氏には、到底ことばでは言い尽くせないほど大きなご支援と熱いご指導をいただきました。また、終始オンラインではありましたが、プラクティス第10期の同期の存在なくしては、この道りを歩むことができなかつたと思います。コロナ禍ということから画面上でしか会うことがありませんでしたが、私にとって、また、私たちにとっての、初めてのかけがえのない仲間でした。さらに、2023年に設立し、破竹の勢いで前進し続けるあおばプレイバックシアターの若い仲間たちの存在は、私のプレイバックシアター人生における支えであり、希望であり、未来を照らす光でした。最後に、夫でもあり、上記のプロジェクトのリーダーでもある虫明元をはじめ、家族の支えなくしては、これらの活動もこの論文もなしえなかつたと思います。

心から皆様に感謝申し上げます。本当にありがとうございました。

6. 参考文献

- (1) 虫明元・虫明美喜：演劇的手法によるコミュニケーション教育の試み」東北大学高度教養教育・学生支援機構 紀要 9：207-219, 2023
- (2) 樋口耕一：社会調査のための計量テキスト分析 ー内容分析の継承と発展を目指してー. 第二版, ナカニシヤ出版、2020
- (3) (1) に同じ
- (4) (2) に同じ
- (5) アンソニー・デギンズ：モダニティと自己アイデンティティ, ちくま学芸文庫, 2021
- (6) 中貝宗治：なぜ豊岡は世界に注目されるのか, 集英社新書, 2023