

Title	非構成型演劇ワークショップの可能性について
Author(s)	蓮, 行
Citation	Communication-Design. 2012, 7, p. 33-37
Version Type	VoR
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/10950">https://hdl.handle.net/11094/10950</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

## 非構成型演劇ワークショップの可能性について

運行（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター）

### The Possibility of Non-configured Theatrical Workshop

Rengyou (Center for the Study of Communication-Design, Osaka University)

とある小学校で取り組んだ、非構成型（順位付けや啓発的な方法が含まれておらず、方向性を予め与えられていない）演劇ワークショップ（以下ワークショップはWSとする）実践の様子を、このたび実践ノートとしてまとめた。明言できない類いの恐ろしさを胸にしつつ当日を迎えたWSで、子ども達のもつ本質的な暴力性を目の当たりにした経験をもとに、『暴力性・差別性にいかに言葉を与え、それらといかにつき合っていくかを示す』という大人の重要な責任について、子ども向け非構成型演劇WSのもつ効用、危険性、また可能性と併せて述べる。

#### キーワード

演劇、ワークショップ、子ども  
theater arts, workshop, children

私がここ十年近く取り組んで来た演劇ワークショップ（以下、WSと表記）について、今年度は非常に挑戦的な取り組みをしたので、ここに記したいと思う。タイトルに「非構成型演劇ワークショップ」と掲げたそれである。WSはもともとが定型を持たない事が特徴なので（しかし、ある程度のデザインは必要である）、何をどこまでやったら「構成」したと言えるのかは意見が分かれるところであると思うが、あくまで比較として「構成型」か「非構成型」か、というぼんやりとした定義である。

これまでは「演劇『で』学ぼう」シリーズと称して、構成型の演劇WSに取り組んで来た。「演劇で『環境』を学ぼう」とか、「演劇で『食育』を学ぼう」というプログラムである。これらは、環境や食育、防災や防犯といったその時その時に設定されたテーマで、他者に見せる演劇作品を作るというWS型教育プログラムであり、子ども達は、グループに分かれて、それぞれのグループに配置されたコミュニケーションティーチャーと共に、創作に挑む。「第三者に、大切なテーマを持った作品を、上演する」という、方向性が与えられている「構成型演劇WS」の一つの典型であると言えるだろう。その「方向性」は、ほぼゼロからの集団創作という困難な作業に於いて、「ゴールを示す」、「観覧者を意識する」など、主に「モチベーションの喚起と維持」という機能を担ってきた。

2011年に、とある地方公共団体の運営する劇場との共同事業があり、演劇の上演と組み合わせ、小学校での演劇WSを実施した。この演劇WSの内容について、「順位を付けた

り、啓発的な内容にしたりしないやり方で、やりましょう」と強い要望があった。つまり、本稿で扱うところの「非構成型」WSをやりましょう、というリクエストである。

私は、実は何度もお断りした。理由は「恐ろしい」からである。実験室で行う類いの実験とは違い、私たちはいきなりライブの現場にプログラムを投入するので、失敗は許されない。「非構成型演劇WS」は、言わば、「恐ろしくて手を出せない」種類のものではあった。

構成型演劇WSの特長である「モチベーションの喚起と維持」の機能が、期待できないので、まずは、「モチベーションが喚起できるのか？上演まで維持できるのか？」という難しさがあった。しかしそれ以上に、その打合せの際にも上手く言えない何とは無しの怖さ、があったのである。だが、結局引き受けることになった。

それから、実施するまで1ヶ月ほどの猶予があったが、WS教育は「現場性」が命であるため、事前に準備できることも限られている。結局、実施当日に現場で子ども達と相對したその時にも、まだはっきりとは言語化できない「怖い予感」があった。

当日。私は月桂樹をかぶって、ゼウスになっていた。同じく月桂樹をかぶったコミュニケーションティーチャー（プロの舞台俳優である）の2人は、アポロンとビーナスなのだが、この2人にゼウスが「新しい神話を作れ」と理不尽な指令を出す、という短い劇で、演劇WSはスタートする。アポロンとビーナスがゼウスから下された指令を、オリュポスの神々である子ども達が、代わりに遂行するという仕立てである。

誕生日の星占いの星座を、春夏秋冬で分けて、4つのグループを作った。例えば、天秤座と蠍座と射手座が秋の星座のチーム、という具合である。子ども達が創作のために与えられた時間は、わずか20分ほどである。この短い間に、何のあらすじも方向性も示されず、5分から10分くらいの上演をするというゴールだけが設定されている。小学5年生には、ハードルが高いだろうというのが、事前の私たちの見立てであった。

「どうしていいかわからん…。」と沈黙するグループや、男子がじゃれ合って話し合いが進まないグループなど、これらは構成型であっても起こる現象なのだが、手がかりが少ない分、初動が悪い。とはいえ、4グループあればだいたい1つのグループの進行は順調であり、この「順調チーム」が立って練習し始めたりすると、他のチームも「あれ？うちも頑張らなきゃ…。」という具合に良き伝播が起こる。

今回もそんな調子で、緩やかにではあるが、エンジンがかかっていった。しかし、何せもともと20分しか無いので、私もコミュニケーションティーチャーも、手を替え品を替えながら、子ども達の作業が進むように促していく（このファシリテーションの手練手管は、本稿の主題ではないので、割愛する）。

私は、各チームを巡回しながら、ようやく今回どのようなリスクがあったのかを理解した。あるチームでは、劇の冒頭でいきなり気に入らない相手を問答無用に剣で斬り殺していた。雷を落として街を焼き尽くすチームもあった。平たく言えば、どのチームも非常に短絡

的に、暴力を軸に話を作っていたのである。しかし、想定外の衝撃、という訳でもなかった。私の現場感覚では、「ああ、あの嫌な予感の正体はこういう事だったのか…。」と捉えられた。

創作の時間中、担任の先生の顔は少し青ざめていたが、彼女は子ども達に「そんなのダメ！」とは言わなかった。なぜなら、演劇WSの実施前に、「子ども達に『そんなのダメ!』は、言うてはいけませんよ。個人向けの差別的な振る舞いや言葉があった時だけです。」と私が何度も念を押していたからである。教育委員会などから、背広姿の担当者が見学に来ており、これが先生をさらに青ざめさせたという面はあるし、背広の方々も、少し青ざめた顔をしていた。もちろん、教育の現場では、暴力表現というのはなるべく避けようとするものである。

さて、私はというと、言い方は悪いが、教育委員会の背広組がどう思ってもものすごく困る訳でもないので、青ざめはしなかった。しかし、ここで周囲の大人たちが「これが、演劇WSか…。こんな野蛮なものは、ダメだ…」となってしまったのでは、演劇教育の社会実装から遠ざかってしまう。発表の開始時間が刻一刻と迫るなか、「さて、発表会の後、どうコメントしようか…？」と思いを巡らせながら、子どもたちと接していた。まあ、いつも「どうやって褒めるか？」を考えながら子ども達を見ているのである。そういう意味では、普段と変わらないとも言えた。

わずか20分である。すぐに発表の時間となった。とあるチームの1シーンは、こんな感じであった。

～以下は当日の上演台本より抜粋～

サソリ：「ある所にサソリがいました。サソリが散歩していると、道に人間が居ました。あ、人間だ。毒針で刺してやる。グサ！（と、いきなり毒針で刺してしまう）」

人間：「うわあ！（と、その場に倒れて死んでしまう。）サソリの毒で殺された人間は、生き返りました（生き返る事に特に根拠も理由も示されない）。よくもやったな。石で潰してやる。（と、石をサソリの頭上に振り下ろす）」

サソリ：「うわあ！」

～抜粋ここまで～

とまあ、準備の時と、当然大きな差はない。子どもらしい無邪気な表情や、一生懸命さはあるのだが、物語は極めて稚拙であり、やはり暴力表現に満ちている。観ている大人たちも、子ども達に気分よくやらしてもらおうとなるべく笑ったり、好意的な雰囲気を出そうとはするのだが、全般どうしても表情が固くなる。

私も、おそらく少し固い表情をしていたのではないかと思う。これだから、こんな非構成

型のWSはやりたくなかったんだ、と正直そうも思った。だが、子ども達の発表を観ながら、突然ピンと閃いた。子ども達が作った劇はむしろ、「神話」そのものなのではないか、と。そして、頭の中で、言葉を練った。

私は、全て終わった後、こうコメントした。

「皆さん、それぞれ短い時間で、劇を作るのは大変だったと思います。争いを起こして人をぶん殴ったり、殺したり、復活したり、復活した人がまた相手をぶっ殺したり、そんな作品が多かったですね。でもそれは、僕は悪いとは思いません。世界中で作られた神話は、みんなそんなお話ばかりです。皆さんは、本当に神話を作ってくれたのだと思います。どれも非常に素晴らしい作品でした。」

子ども達は、みんな神妙な顔つきだった。小学生には少し難しい表現だったと思うが、私はあまり小学生に歩み寄りすぎない言葉を選ぶようにしている。火を囲んだ大昔の人々の中で特に想像力豊かな者が、皆に語って聞かせた神話は、このような暴力と争い、死と再生に満ちていたのではないかと私は思ったのである。今、文献として私達が目にする「ギリシャ・ローマ神話」や「日本神話」といったものは、すべてが「暴力と争い、死と再生」に満ちているのではないかと。そして、さらにこうコメントした。

「でも、暴力や戦いだけでは、何も解決しないし、何も作り出せない、と昔の人も知っていたのだと思います。皆さんも、暴力による争いは、できるだけお話の中だけにして、現実の世界の中では、なるべく言葉で、話し合いをして、いろいろな問題を解決した方がいいと思います。」

この一連のコメントは、子どもは集中して聞いていたが、むしろ大人達から、言い知れぬ安堵感がにじみ出ていたことを記憶している。ああ、子ども達に好きに表現をさせた上で、日常へのソフトランディングに成功した、とでも言えば良いだろうか。実際、後の大人とのフィードバックの時間で、あのコメントは良かったと複数の方からお褒めにあずかった。

「ゲームやアニメの影響で、子どもが暴力的になる」という単純な言説には、違和感を覚える。人間には、本質的に暴力的な部分があると思う。非構成型WSの時間は、方向性が与えられないために、そういう「本質」が「道徳」などのバイアスを無しに現出しやすいようである。ゲームやアニメの暴力表現に子ども（大人も）が惹かれるのは、その本質に響くからであろう。

後から振り返ると、今回はいつもにも増して、薄氷を踏むような現場であった（WSは定型が無いので、毎回綱渡りである）。しかし、「世界各地の神話は、暴力と争いに満ちている」というまとめが、今回は上手くはまったものの、もし「神話」という題材でなかったら、どうなっていたのだろうか、と冷や汗が出る。例えば「何かお祭りを作ってみよう!」というようなプログラムで、「暴力殺戮祭り」のような作品が出来上がってしまったら、いかなる方法で子ども達の集団創作を前向きに総括できたのか、今落ち着いて考えてみても、

正直何も思いつかないのである。繰り返しになるが、私は子ども達が、暴力的な表現をしようが、差別的な表現をしようが、第一段階としては、それで構わないと思っている。だが、その表出してしまった暴力性・差別性にいかなる言葉を与え、「暴力性・差別性との付き合い方」を示唆するかが、子ども達の第二段階（単なる一方的表現からの離陸）への成長のための、関わった大人の非常に重大な使命だと感じている。

子ども向け非構成型演劇WSには、人間が本質的に持つ暴力性を抽出し、大人の眼前に顕示するという、残酷な効用があるらしい事は、今回明らかになった。正直なところ、しばらくは実施を封印して、この劇薬の扱いをどのようにするかじっくり考えたいと思っている。この「非構成型演劇WS」が社会実装されるのは、「構成型WS」が少なくとも教育界の中で、もう少し「常識」になってからではないか、と予感している。

