

Title	演劇ワークショップ vs ヒューマンインタフェース学会
Author(s)	蓮, 行; 伊藤, 京子; 紙本, 明子
Citation	Communication-Design. 2011, 4, p. 29-46
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/6297
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

演劇ワークショップ vs ヒューマンインタフェース学会

蓮行 (大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD)

伊藤京子 (大阪大学CSCD/大阪大学基礎工学研究科)

紙本明子 (大阪大学CSCD)

Training Program Based on Drama Method vs Human Interface Society

Rengyo (Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University)

Kyoko Ito (CSCD, Osaka University/Graduate School of Engineering Science, Osaka University)

Akiko Kamimoto (CSCD, Osaka University)

キーワード

防犯、演劇、子ども

Prevention of Crime, Drama, Children

はじめに、の前に

次節の「1. はじめに」から始まる「防犯教育におけるインタフェースとしての演劇ワークショップ」という原稿を、ヒューマンインタフェース学会主催のヒューマンインタフェースシンポジウム2010に出し、学会でワークショップと対面発表を行ったのだが、新方式のタッチパネルや音声認識システムの紹介がされるブースの並ぶ中、完全なるアウエーであった。しかし、常日頃「演劇でコミュニケーションデザイン」を標榜する我々としては、そんな疎外感に怯むはずもなく、理系の研究者の多いヒューマンインタフェースシンポジウム参加者に「演劇ワークショップ」に参加してもらったり、「え？何？演劇？」と訝りながら、対面発表で対面して下さった皆様から、いろいろと貴重なインスパイアをいただいた。基の原稿「防犯教育におけるインタフェースとしての演劇ワークショップ」をベースに、そんなインスパイアを混ぜ込みながら、越境的なレポートになれば、と願う。「越境」には、目的のはっきりしたものと、そうでないものがあると考ええる。前者は、例えば「子どものコミュニケーション能力の向上のために、教育と芸術の垣根を超えて、演劇ワークショップをやりましょう。」などとクリアに言えるものである。後者は、「武術と書道を組み合わせてみようと思うが、何のためと言われても困るし、そもそも面白いのかどうかも全く定かではない。」というような種類のものである。この原稿は、後者に当たる。芸術のジャンルでは、そういった「とにかく越境してみる」行為の中から、膨大な無駄とごく僅かな価値ある先進的芸術が生まれているが、この手法をアカデミックな場にも持ち込んで、無責任のそしりは敢えて覚悟し、特に見通しの無い越境を企ててみた。

なお、ヒューマンインタフェース学会については、<http://www.his.gr.jp/>を参照のこと。

また、ヒューマンインタフェースシンポジウム2010については、<http://www.his.gr.jp/his2010/>

を参照のこと。

ちなみに、<http://www.his.gr.jp/his2010/#workshop>に、我々が参加し発表したという動かぬ証拠がある。

さらに、明朝体フォントの部分が元の原稿で、ゴシック体の部分が、加筆部分である。明朝体フォントの部分だけ読むと、元の原稿が判読できるという仕組みになっている。全体的には極めて読みにくいと自分でも思うが、いわば「越境に伴うストレス」である。

あと、子ども向けの教育的な演劇ワークショップについては、蓮行がディレクションした「演劇で学ぼう」というインターネット教材がある。これも何かの参考になると思う。<http://www.fringe-tp.net/kankyogeki/all/>

1. はじめに

学校教育や企業研修の場で、「演劇ワークショップ」の取り組みが注目され始めている。本発表では、「子どもの防犯教育」における演劇ワークショップの開発方法やその効果のポイント、情報技術を活用した展開方法、そして、それらの学術的な評価方法に関する、最新の知見について、紹介する。

2. 背景

2.1 社会的背景

小中学校現場で、「防犯」は火急の問題である。しかし、特に公立の学校では、近年話題になっている「給食費未納問題」や「モンスターペアレンツ問題」に象徴されるように学級運営さえ厳しいという現実があり、防犯について十分な対策を講じる余力が現場にはない。また、子供たちを従来守ってきたと言われる地域コミュニティの防犯機能（世代間教育、地域内がほぼ顔見知りで侵入者の発見が容易、等）の衰弱等も子どもが犯罪に巻き込まれるリスクが上がっている大きな原因とされている。

さらには、いわゆる出会い系サイト、ネット詐欺等、新しいリスクも極めて大きくなっている。

教育の力によって、「子供が犯罪に巻き込まれるリスク」を下げようとした場合、やはり現実的には小学校や幼稚園、保育園、学童保育等、子供が集まって勉強や共同生活をする場で使える、有効な方法論が望まれる。

学校現場の現実を考えれば、導入の為に学校や自治体に大きな初期投資的な負荷（制度変更

や財政的負担)を強えず、比較的安価で継続でき、現場の教職員に大きな負荷をかけない(むしろ軽減する)ような方法論が必要である。私たちが取り組む演劇ワークショップの方法論は、上記の要求に対して高い水準で応えるものである。

2.2 演劇ワークショップの概要

教育現場に於いて「ワークショップ」という言葉は、「参加型・体験型・双方向型学習」などと訳されることが多い。「演劇ワークショップ」とは、「演劇」の持つ教育力としての特性(表現力、異文化理解力、コミュニケーション力、グループワーク力等)を活用し、頭で理解するだけではなく、身体感覚や感動を伴うグループでの学びの共有を図る方法論である。

演劇に関する知見と技能を持ち、学校現場で演劇の指導とワークショップのファシリテーションを実施できる技能者を、特に「コミュニケーションティーチャー(以下:CT)と呼んでいる。

CTは、特に演劇の技法を教える訳ではない。様々なテーマ、社会的問題を題材に(本件で言えば、「防犯」がテーマである)、子ども達と一緒に劇を「創作」するのである。CTという「外部の特殊な大人」と共に、「劇作り」を通すことでいかなる学びがあるのかは、以降で詳述していく。

翻って、今回の学会発表は、「ヒューマンインタフェースを研究する人たち」というかなり「偏った(ちょっとご本人達には失礼かもしれないが、間違っても社会における多数派ではない)大人」達と、「ヒューマンインタフェース研究の専門ではない、やっぱり偏った(演劇をやっている)大人」の異文化交流のような一面があった。「理系」とか「ヒューマンインタフェース研究者」というくくり方は無論、乱暴であるのだが、非常に異なった属性を持つ者(この場合、演劇の専門家)との境界では、そういう「十把一絡げ」は否応なく際立つことになる。が、越境コミュニケーションを図ろうとする場合は、「十把一絡げ」であることと、「一絡げの中にも当然様々な個性が存在すること」を同時に認めなければならない。お互いが「インタフェースの人」「演劇の人」と距離を取る限りは何の価値ある交流も生まれなし、互いの個性を認め合うような時間も心の余裕も無いからである。属性が違いすぎる者同士を、限られた時間や様々な制約の中で、それでも具体的に有益な何らかの産物を生み出すような交流を成功させるツールとして、「演劇」は有効なのではないのか、というのが私達演劇人の持つ仮説である。

2.3 演劇ワークショップに対する一般的誤解

「防犯教育のための演劇ワークショップ」と言うと、多くの場合、以下のように捉えられる。

「防犯に関する『正しい知識』へアクセスするためのインタフェースとして、「演劇」や

「演劇ワークショップ」という楽しい手法を使えば、子どもの動機付けや理解の助けになるはずだ。」

しかし、これは全くの誤解である。私たちが提唱する演劇ワークショップの手法は、「正しい防犯知識へのアクセス」の為のインタフェースでは無い。

私たちは当然、知識の大切さは否定しない。例えば、「出かけるときは玄関に鍵をかける。」という知識だけでも、犯罪のリスクは相当低減できる。しかし、救命訓練や避難訓練が行われている様に、知識だけでは有事の際に、適切な行動が取れない事は自明である。ましてや、悪意の犯罪者は、一般に流布する「知識」の裏をかこうとさえしており、こと防犯というジャンルにおいては、「知識」の過信・偏重はかえってマイナスである。

防犯教育においては、正しい知識（すくなくともその時点での）と体験（疑似体験）を適切にリンクさせて、適切な行動が出来た（あるいは出来なかった）という体感を得る事で、有事の際に適切に行動する力（以下、実際力と呼ぶ）を身に付けさせることが重要である。私たちが提唱する「防犯教育のための演劇ワークショップ」は、そんな「実際力のある子どもを育てる」という要求に応えようと、開発しているものである。

犯罪に於ける理論としてよく知られるものに、「ルーティン・アクティビティ理論」という理論があり、これは、「犯罪は、犯意ある行為者（潜在的加害者）・ふさわしいターゲット（潜在的被害者）・抑止力のある監視者の不在」という3条件が揃ったとき、犯罪が起こるとされている。私たちは「犯罪のターゲットとしての子ども」の、「実際力」の向上が、「犯罪の発生を抑止する」と考えている。

2.4 この論説の意義

この論説では、2.3に上げたような「防犯知識へのアクセス型インタフェース」という誤解を解き、「知識、疑似体験、コミュニティづくり、犯罪者を生み出さない社会包摂」等を含めた「防犯コンポーネント」へアクセスするインタフェースとしての「演劇ワークショップ」の説明と紹介を試みることを目的とする。

ちなみに、今回の学会では、上記のような「誤解」は、少なくとも顕在化はしてこなかった。対話した皆さんは、「誤解」するほどの「理解」が無いというか、「とにかくもう、演劇だなんて何が何だかさっぱりわからない」という感じであった。「誤解」が存在しない状態での説明というのは、「誤解を解く」というプロセスが不要な分、話は早いですが、「結局、お互いの興味や利害が全く噛み合わない」という事も往々にして起こる。今回、短時間で「興味」を喚起することの成功率は必ずしも高くは無かったが、筆者は「ヒューマンインタフェース工学に、演劇はすごく役に立ちそう」という一方的な興味を持つことができた。

3. 目的・意義・効果

3.1 目的

演劇ワークショップの持つ様々な教育効果を活かし、防犯に関する「知識」「身体感覚」「(疑似)体験」が個人の中で有機的にリンクした、高い実力を持った子どもを育てることが、「防犯教育のための演劇ワークショップ」の第一義的な目的である。

このワークショップ手法を実践することで、周辺の大人への教育効果や、コミュニティ形成効果をもたらすことが、二義的な目的である。

演劇ワークショップの持つ様々な教育効果、については、次項にて詳説する。

3.2 プログラムの概要

本プログラムでは、小学校の授業のコマに、CTとしてプロの演劇人（俳優、演出家など）が入り、子どもたちと一緒に台本から作り上げ、最終日に演劇の発表会として、他学年の子どもたちや保護者、地域住民に鑑賞してもらう。

3.3 養われる力、効果とその意義

3.3.1 知識と当事者意識

面白い演劇作品を作るには、リアリティが必要である。子ども達は「自分達が台本を作る」というクリエイティブな作業にワクワクしながら、「良い台本を作るために、正しい知識を!」と、高いモチベーションで、知識（本件では防犯の知識）を習得する。得た知識は、台本という形にアウトプットされ、さらにそれを練習でインプットされ、という複雑な過程を通して、活きた知識として頭と心身に定着する。

また、練習の過程では、大人であるCTに掴まれた腕を、子どもは「力では振りほどくことができない」と体験する（低学年の男子は、反撃を本気で考えている子も多い）。そういう「体感」を得ることで、「危険を感じたら、反撃するのではなく、逃げる」という知識が、実行に移せるようになる。

このような一連のプロセスを通じて、「犯罪が自分の身に起きてもおかしくない」という当事者意識と、「自分の行動が他者に影響する」と想像するきっかけを作る。

これを、ヒューマンインタフェース工学に引きつけて、例えばタッチパネル開発に応用してみる。「お年寄りも子どももストレス無く直感的に使えるタッチパネルを開発する」ことがミッション

ンだとする。この場合、例えばある人数のお年寄りや、子どもにアンケートを取ったり、モニターになってもらったりして、そのニーズを探るといような事があるだろう。そういった調査が必要な事に、疑う余地はない。だが、得られる情報は限られている。

私たち演劇人なら、数人の子どもをデイケア施設に連れて行き、2名ほどのCTと、できればタッチパネル開発担当者も1名くらい入れて「病室の出入りやら何やらは全部タッチパネル化されている近未来の病院に、おばあちゃんをお見舞いに来たら、急に地震が！さあ君は、無事におばあちゃんと逃げ延びることができるか？！」というタイトルの、即興劇のゲームをやるだろう。CTはナースになったりドクターになったり、時には火になったり開かないドアになったりして、話を膨らませる。子どもは何かおばあちゃんと逃げようとするだろうし、おばあちゃんは本当の孫のような子ども達の無事を、心から願いながら行動する（そう持って行くのがCTのプロフェッションである）だろう。そういう、「あるシチュエーションの中で、無意識や感覚的に起こす行動」の抽出こそが、おそらく貴重であり、アンケート調査や、モニター使用だけではなかなか得られない情報なのである。

3.3.2 コミュニケーション力

現代の子ども達は、他者、特に見知らぬ大人と関わる機会が非常に少なくなっている。その為、悪意の大人が声をかけてきても、簡単に騙されてしまう、断ることができない、危険を感じても善意の大人に助けを求めることができない、という様々なリスクをはらんでいる。これは、コミュニケーション能力の不足による問題である。

このプログラムでは、CTという異質な大人との作業を通じ、文法の違う他者とのコミュニケーションに、子ども達が前向きに取り組むことができる。また、台本作りや練習を通じ、「悪意（それを隠した）の大人」との臨場感溢れるコミュニケーション、ネゴシエーションを体験できる。さらには、普段接しているクラスメート達とも、これまでと違う切り口で、対話することになり、身近なコミュニティ形成についても、見直す機会となる。

これらの一連のワークで、子ども達は楽しみながら、知らず知らずのうちに、普通の学校では得られない様々なコミュニケーション体験をし、コミュニケーション力を身につけていく。

理系の研究者について（安易に）言われがちな「コミュニケーション力に乏しい」という問題は、学生のうち（本当はもっと早いうち）からコミュニケーション力向上のトレーニングを積んでおかなければ、社会人として現場に出てから克服しようとしてもなかなか難しい。アマチュア劇団をやってみる、というのは荒療治としてはおすすりである。演劇は、短期か継続的にかは別として、創作のためのコミュニティを作らないと何も進まない、という宿命というか特性があるので、「チームビルディング」の能力獲得／向上にもつながるものである。

3.3.3 チームワーキングと自尊感情の醸成

演劇は一人で作られるものではなく、チーム全体が協力しあわなければ成立しないものである。社会におこるあらゆる問題もまた、一人一人の協力なしには解決できないものばかりである。子ども達は上演を通じて、まず目の前にいるお友達のことを思いやりながら、他者と協働して問題を解決していこうとする意識を、身に付けるきっかけをもつことができる。

また、舞台上で、自分に与えられた役割を最後までやり遂げるといのは、非常に高い負荷だが、それをやり遂げなければならないという責任感を学ぶ場でもあり、その達成感が、防犯意識の向上に不可欠と言われる「自尊感情」の醸成に大きく資する。

本番では、スポットライトと観客の拍手によってこれまでの苦勞が報われ、自分たちの作業を極めて肯定的に総括することができる。

台本作り、練習、本番を通じて、「他者の尊重」「他者とのチームワーク」「自尊感情」という、子どもの防犯教育に必要な要素を、学ぶことができるのである。

3.3.4 大人の気付きの促進

また本プログラムでは、練習のプロセスや、発表を見ることにより、大人の気付きを促すことができる。

台本作りは、子どもが陥りやすい誤った情報（反撃を試みる等）を、どの程度の子どもの持っているのか、あるいは知識そのものが無かったり、意識が低かったりするのか、ということを教員や保護者がリアルタイムで知る貴重な機会である。

また、練習では、例えば集団で遊んでいたはずの子どもが、どういう要因でいつのまにか孤立し（孤立させられ）、連れ去りのリスクにつながるか、等のシチュエーションが、具体的に現出する。

本番では、それら浮上してきた要素を上演に盛り込み、観客となる大人達に対して、従来の教材よりも強いメッセージを、子ども達の身体表現を通じて、発することができる。

3.3.5 地域防犯コミュニティづくりの起点

イベントとして発表を見せることで、地域に共通意識を作る手がかりを提示し、地域防犯コミュニティづくりにつながる。大阪府枚方市では、防災減災イベントに演劇ワークショップと発表会を行い、地域の避難訓練のキラーコンテンツとして、地域防災コミュニティづくりに寄与している。この事例は、防犯に応用可能だと考えられる。

4. ワークショップの方法紹介

4.1 プログラムの内容

4.1.1 オープニングシーンの観劇

ワークショップに入る前に、CT（俳優）がイントロダクション部分を上演。

プロの俳優による迫力あるお芝居を目の前で見ることにより、CTへの求心力と、子ども参加意欲、学びの意欲、発表会へのモチベーションを喚起する。

4.1.2 コミュニケーションゲーム

具体的な演劇防犯ワークショップに入る前の、参加者同士のアイスブレイクを行う。

CTと子どもとのコミュニケーション環境を整えることを目的とし、共同作業でお芝居を創り上げることを意識できるようになる。

今回は、ワークショップの時間にはこのコミュニケーションゲームをやった。今回は参加者が理系の研究者であることと、会場が学会全体の受付の真ん前で、いろいろな人が遠巻きにチラチラ見られる環境であったため、言いようのない緩く恥ずかしい時空であった。盛り上がらなかったのかというとそうでもなく、しかし周囲の遠巻きの皆さんが「うわあ楽しそう、私も入りたい」と思っているとは到底思えない雰囲気であった。ゲームの内容については、ここでルールなどを示しても絶対に想像がつかないので、割愛。ゲームの後は、次の項で触れる「ディスカッション」必須のワークショップを実施した。

4.1.3 ディスカッション

台本づくりを目的として、「防犯」をテーマにディスカッション（意見交換）を行う。生徒たちの発言や体験を台本に取り入れることにより、台本づくりに主体的に参加することが可能となる。このようなプロセスを通すことで、子どもたちの普段の生活に近い、リアルな上演台本を作ることができる。チームのオリジナル性を高め、練習への興味を喚起することが可能となる。

今回は「黄道12星座選手権」という、蓮行の定番の「簡易演劇ワークショップ」をやった。これはゼウス（今回は受付に居た快活そうなお兄さんをお願いした）に向けて、黄道12星座がそれぞれ自分の高貴さをアピールして、もっとも高貴な星座を選んでもらう、という文章の説明では絶対にわからないような内容である。どこかで何らかの形で体験していただくほかはない。定番の簡易演

劇ワークショップには、他に「スマップ選手権」や「泡沫裁判所」などがあるが、いずれも文章で説明しても伝わりそうもないので、割愛する。

4.1.4 演技指導

子どもたちの個性を重視した配役を決め、実際の犯罪につながりそうな場面をシミュレーションしながら、演技指導を行う。

また演技指導の中で、セリフや動き等、児童が考えたものを取り入れる事により、主体的な創作活動の場を提供する。

これらのプロセスそのものが、子ども達が犯罪者と実際的コンタクトをする疑似体験となりうる。

4.1.5 繰り返しの練習

繰り返しの練習を行うことにより、「上達」する喜びを感じることが出来、本番へのモチベーション高揚につながる。

また、途中経過の発表（リハーサルでの見せ合いっこ）によって、本番までの課題を感じてもらう。

4.1.6 本番

子ども達にとっては、これまでの学びの総仕上げのアウトプットとして、そして最も楽しい目標として、本番が上演される。

必要に応じて、大人向けのシンポジウム等を併催し、学術情報の共有や、プログラムの質の向上のためのディスカッション、質疑応答等を行う。

4.2 立命館小学校の場合

以下、2009年度の立命館小学校での社会実験の事例を基に、3章で紹介した目的、意義、効果との関連性を示しながら、実際の流れを紹介する。

・立命館小学校

日程：2月9日 2月16日 2月23日 3月2日 3月9日 それぞれ基本2校時連続
90分ずつ

場所：立命館小学校（京都市北区小山西上総町22番地）

対象：小学1年生（130名）

内容：2月9日（火）1・2校時

児童とCTのコミュニケーション環境の土台を築く。児童へ「最終日に発表会を行う」

という動機付けを行うため、上演する劇のオープニング部分をCTのみで上演、「続きを一緒につくろう」と提案する。クラスに分かれて、自己紹介・コミュニケーションゲーム・発声練習を行う。

2月16日（火）1・2校時

ディスカッションを行いながら、台本づくり。台本の手直しをしながら、練習 防犯ブザーの使い方を練習。

2月23日（火）1・2・3・4校時

完成した台本をもとに練習。台本配布。

3月2日（火）1・2校時

リハーサル上演会を実施。

他クラスの発表を観る事により、発表会への意欲を子ども達にあたえる。

3月9日（火）1・2校時

保護者向け鑑賞会「いかのおすし」登校編&下校編上演。保護者約200名が観劇。終演後シンポジウムを実施。演劇ワークショップの5日間の流れと、効果についてディスカッションが行われた。

終了後、ワークショップ参加者の保護者、教員を対象にアンケート調査を実施した。

4.3 その他の取組例（保谷小学校の事例）

保谷小学校では、100名の子ども達に対し、2時間で有益な防犯ワークショップを、というリクエストを受けた。「演劇ワークショップを重ねて、発表会を行う」という形式は採らず、CTが主導で、演劇的要素やコミュニケーションゲーム的要素を、エッセンスとして子どもに体感してもらい、というコンテンツを開発・実施した。

PTA親子防犯教室－あんぜんパワーアップセミナー

日程：2010年2月13日10：00～12：00

場所：西東京市立保谷小学校（東京都西東京市保谷町1-3-35）

内容：西東京市立保谷小学校PTAが主催するPTA親子防犯教室「あんぜんパワーアップセミナー」にてワークショップを実施した。

「防犯」を言葉だけではなく、『よくきく』『よくみる』『にげる』『つたえる』ことを、実際に子どもたちが体験して表現することで学ぶワークショップを実施した。



図1 演劇ワークショップの様子

5. 評価・結果・課題

5.1 評価方法

子どもへのアンケート調査（選択式、記述式）、教員へのアンケート調査、発表会を見た保護者や一般の方へのアンケート調査などを、評価方法として想定している。

5.2 現状での評価方法

現在は、子ども自身へのアンケート調査を行っている。

5.3 実施概要

本稿の評価・結果・課題に関して、2007年大阪市立十三小学校にて行ったアンケートを題材とする。実施概要は以下のとおりである。

授業実践日時：2007年10月19日／10月23日／10月26日／11月26日／11月30日

（演劇指導4日、発表1日）

場所：大阪市立十三小学校

対象：小学5年生（35名）

プログラム内容

- 1) 劇団員（CT）のあいさつ イン트로
 - 各メンバーの自己紹介と授業の流れを説明。
 - アイスブレイク
 - ・ストップ&ウォーク

部屋内を自由に動き回り、合図とともにその状態で静止する。または、近くにいる人と小さな円を作る。

2) 演劇の作成

- 発声練習

- チーム名作り

- 台本作り

・生徒たちが普段から気にしていることや危険を感じることを、防犯のためにしていることなどを自由に意見して場面を作っていく。

3) 本番に向けた稽古

- チームごとに台本作りであげた場면을セリフをつけて演じてみる（その際にも細かい言い直しなどを修正して台本を完成させる）。

- 台本に沿って練習、リハーサルをおこなう。

4) 本番の発表と振り返り

- CTから一言。それを受けて生徒からも一言ずつ述べる。

掲げる目標

1) 実施主体のめざす教育効果

①演劇の楽しさを知る

②防犯に対する意識を育む

③自信を育む

④チームワークを育む

⑤表現力を育む

2) 学校側のニーズ

⑥表現力・プレゼンテーション力（相手にものごとを伝える力）を育む。

5.4 結果

アンケート結果は、以下のとおりである。

（2007年大阪市立十三小学校 対象：小学5年生 35名）

演劇の楽しさを知る

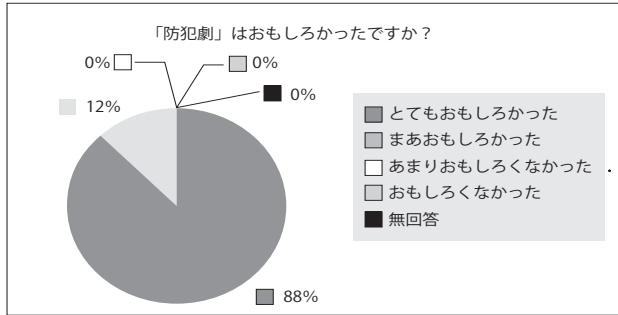


図2 アンケート結果（1）

「防犯劇はおもしろかったですか？」という問いに対する理由（抜粋）

- みんなが、笑ってくれたから。（喜んでくれたから）
- 劇団の人が、楽しくしてくれたり、おもしろく、劇の練習ができた
- 笑えるところがあった。おもしろい部分もあったから。
- みんなでとても練習して、最後には、大成功だったから。
- とても迫力があったから
- 全部、いろいろ工夫していたから。
- 皆で、やって、協力ができたし劇団衛星さんが楽しく教えてくれたからです。
- 自分もこうやって身を守らないといけないなあ、と思ったから。
- やるのがおもしろかった
- いつもより本格的にやっていたから
- パクが、連れ去られるときに、本当のようにしていたから。
- 自分たちで防犯の大切さを低学年たちに教えられて笑える所もあったから
- 劇の練習が、とてもおもしろくしてくれたから。セリフや動きを考えてくれたのを
してとても楽しかった。

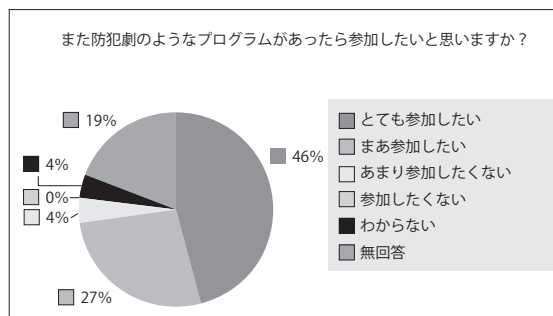


図3 アンケート結果（2）

『（質問1-1）「防犯劇」はおもしろかったですか?』については回答者全員がおもしろかったという前向きな回答を寄せている。

『（質問1-3）防犯劇のようなプログラムがあったら参加したいと思いますか?』については、わからない（4%）、無回答（19%）、あまり参加したくない（4%）を除く73%が参加意向を示しており、「目標①：演劇の楽しさを知る」は達成できたと考えられる。

防犯に対する意識を育む

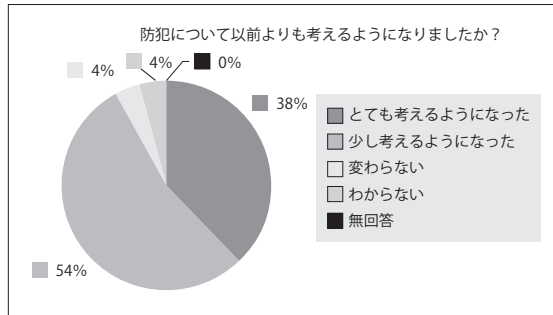


図4 アンケート結果（3）

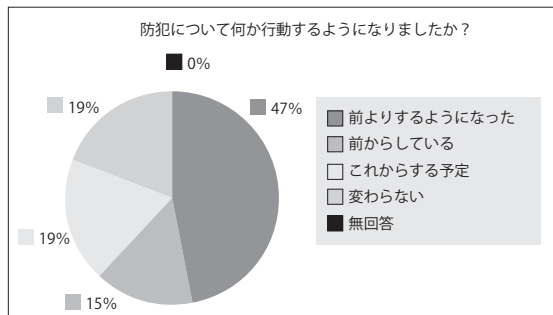


図5 アンケート結果（4）

「防犯に対しての行動」（抜粋）

- 防犯ブザーを持っている。
- 戸締りをしたりすること
- カギを開けるとき、人がいないかチェックする
- 変な人を見たり危ないと思ったらすぐ逃げる
- 家に入る時右左を見る。
- あやしげな人が後ろからきていないか?
- 常に、登校、下校する時は周りを気にするようにしています。

- 今まで、あんまり考えることがなかったけど、劇もしたし、ちょっとだけ、練習になったと思う。
- いやな気配がしたら、すぐに、その場に離れる。
- 甘い話に乗らないで、人通りの多い道を通る。
- 頭の後ろに目をつける。暗いところは通らないようにする。人目のあるところを通る。
- 変な人に追いかけられたりすると大声を出す
- いかのおすしを意識するようになった。

『(質問2-1) 防犯について以前よりも考えるようになりましたか?』についてはわからない(4%) 変わらない(4%)を除く92%の児童が防犯への意識が高まったと考えられる。これより、「目標②: 防犯に対する意識を育む」は達成できたといえる。

『(質問2-2) 防犯について何か行動するようになりましたか?』については、これからしていく予定(19%)そして、変わらない(19%)と答えた児童に対し、今後どのように行動に結び付けられるかが課題である。

表現力を育む 表現力・プレゼンテーション力を育む

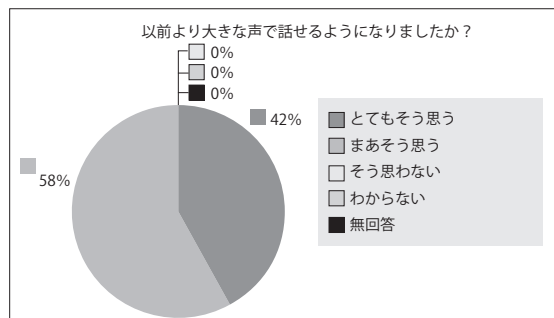


図6 アンケート結果(5)

『(質問3-1) 以前より大きな声で話せるようになりましたか?』については回答者全員が「そう思う」という前向きな回答を寄せている。「目標⑤・⑥: 表現力・プレゼンテーション力(相手にものごとを伝える力)を育む」については達成できていると考えられる。

自信を育む

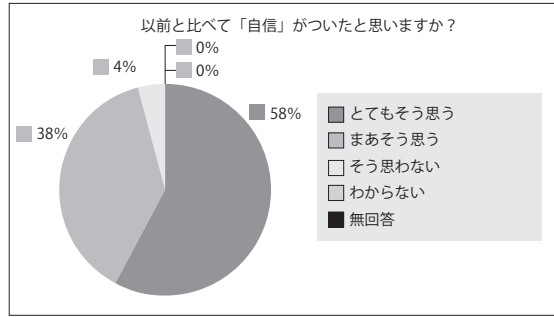


図7 アンケート結果（6）

『（質問3-2）以前と比べて「自信」がついたと思いますか？』については、そう思わない（4%）を除く96%の児童が、自信がついたと考えるようになった傾向が見られる。これにより、「目標③：自信を育む」をほぼ達成しているといえるが、そう思わない（4%）と答えた児童に対し、自信を育むための更なる工夫について検討の余地がある。

チームワークを育む

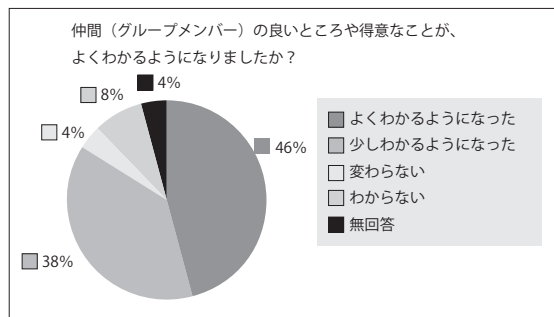


図8 アンケート結果（7）

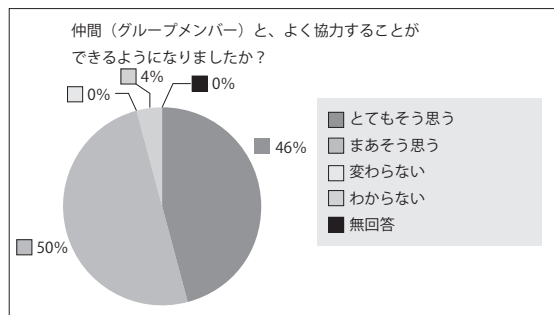


図9 アンケート結果（8）

『(質問4-1) 仲間(グループメンバー)の良いところや得意なことが、よくわかるようになりましたか?』および『(質問4-2) 仲間(グループメンバー)と、よく協力することができるようになりましたか?』についてはグループで一つのものを作り上げる取組みを行ったが、前者の質問に対し変わらない(4%)、わからない(8%)、無回答(4%) 後者の質問に対し、わからない(4%) という結果であった。「目標④: チームワーク力を育む」という教育効果をめざし、グループメンバーの良いところ・得意なことを互いに学び合うような取組みや、グループワークの練習を取り入れるなど、更なる工夫について検討の余地がある。

5.5 評価に関する課題

本評価に関する課題は、「演劇ワークショップが子どもの防犯教育に資する」という「科学的根拠」を明らかにする事が難しい、ということである。演劇ワークショップを行う前と後を比較して、担任の先生に感想を聞くと、感覚的には「明らかな効果がある」という回答を得ることができる。しかし、それを科学的、客観的に提示することは、非常に難しい。

犯罪そのものの件数の絶対数は当然少ないものなので、犯罪の件数が減った、という数字で、効果を計ることは適切ではない。

また、子どもの犯罪に対する耐性である「実際力」を計ることも、同様に困難を伴う。何をもち「未知なる人との適切なコミュニケーション/ネゴシエーション」とするか、の考察を深め、陳腐化しない計測方法の確立が急がれる。

また、演劇ワークショップによる「防犯地域づくり」や、「潜在的加害者を生み出さない」という効果まで含めて、総合的な評価をしようとする、調査対象や計測すべき要素が多岐に渡り、調査そのものが大変な上に、成果の全体像が把握しにくいという問題もある。

これらの問題の解消のために、「芸術の持つ力の計測・評価」や、「ワークショップ教育の持つ教育力の計測・評価」といった、関連分野の発展に期待するとともに、その新しい知見の有効な活用が必要とされる。

実際、対面発表でも「評価はどうするのか?」という質問があった。しかし、その問題は「芸術の持つ力をどう評価するのか?」という、極めて難しい命題に近いものがあり、拙速にやることは危険である。文化政策などのジャンルでも、なぜ芸術芸能を公的支援をするのか、という事への答えを導くために、「どう測定するのか、どう評価するのか」は、重要なのだが、そこに永遠に答えが出ないことにこそ、芸術の価値の本質があるのではないかと漠然とだが常に感じている。

6. この後の展望と期待

「正しい防犯知識へのアクセス」型インタフェースの典型であるEラーニング教材は、予めプログラムされた知識群を、子どもが100%理解すればゴールである。

演劇ワークショップの手法を使えば、鑑賞する大人の気付きを促すなど、プログラムされた100%の情報以上の成果を、得ることも可能である。

現在、私たちのプロジェクトは、Eラーニング教材の良さと演劇ワークショップの良さの両方を活かすため、双方を有機的に連動させたプログラムを開発中である。

上記のEラーニングの例などは「どういうインタフェースが、子どもにより大きな学びをもたらせるか」という正に直接的な「演劇」と「ヒューマンインタフェース工学」の接点となる。そういうごく具体的なレベルから、未来に向けた「芸術と工学」といったレベルまで、今回マッチングされた二者が画期的な化学反応を起こし続ける事を願い、努力していこうと考えている。

参考文献

- 平田オリザ（2001）『芸術立国論』集英社新書。
北川達夫・平田オリザ（2008）『ニッポンには対話がない』三省堂。
藤川大祐（2008）『ケータイ世界の子どもたち』講談社現代新書。
佐伯胖（1995）『「わかる」ということの意味(子どもと教育)』岩波書店。
佐伯胖（2004）『「わかり方」の探究 思索と行動の原点』小学館。
高橋 勇夫（2003）『暗黙知の次元』ちくま学芸文庫。

7. 最後に、大きなまとめとして

「参考文献」の後にもってくる大きなまとめとしては、こういう多少胡散臭い試みを許容されるCSCDという「場」の良さに感謝しつつ、当初思っていたよりも、「越境」と「胡散臭さ」による果実が大きかったように感じるなあ、という手前味噌な感想で、締めくくりとしたい。