

演劇論aにおけるグループワーク

——アクティブラーニングの一ケースとして——

濱 口 久仁子*

はじめに

この研究ノートは、2019年、未だ感染症大流行前の「演劇論a」授業内において行ったグループワークの記録である。毎年開かれる専任・非常勤の年度初めの全体会議において、アクティブラーニングの必要性を説かれた年度があったことがきっかけである。

アクティブラーニングとは、「教員と学生が密に意思疎通をなし成長する場を設け、学生自身が主体性をもって課題や問題を発見・解決していく形式」である¹⁾。さらに「学生が多くの仲間と協力して答えを出していく能動的授業形態でもある。

そのアクティブラーニング形式を取り入れた授業は、筆者にとって遠い形式で想定外であったが、非常に興味を惹かれた。「演劇論a」は歌舞伎を中心とする古典芸能とその周辺文化を学ぶ授業である。古典芸能をアクティブラーニングにシンクロさせて、どういった成果を上げることができるのか。できるとすればどんな方法が考えられるのか。様々思考した結果をまとめたのが本稿である。いわば事例報告書の性格が濃く、研究の資材に留まる、まさにNoteであることをご承知頂きたい。

感染症流行のために、わずか一回の試みであったにも関わらず、筆者にとって得るものは多く、大きな収穫となった。そして何よりも教育的な面で、これまでの授業で得られなかった新しい成果をもたらすことができた。また卒業した履修学生たちにとっても楽しくも有意義な経験であったのではないかと自負している。アクティブラーニングと結びつけることが難しいと思われる古典芸能を学生がどのように作り上げていったかをここに残しておきたい。

1. アクティブラーニングと古典芸能

アクティブラーニングは従来多く見られた受動的講義形式ではなく、学生自らが能動的に動き、学習する授業である。本研究はアクティブラーニングとしての協同学習を取り入れた。

協同学習の方法は様々であるが、ペアあるいはグループに分けられた学生に対し教員が課題を提示、個々で思考したのち、それを持ち寄って集団で思考検討、解答を導き出すという流れである²⁾。この協同学習の理念と「演劇論a」をフィットさせて成果を上げていきたいと考えた。

* 非常勤講師／歌舞伎

本研究の対象となる「演劇論a」は、春期半期で、日本における古典芸能の代表格である歌舞伎を中心に文楽・能楽などを学ぶ授業である。周辺文化として浮世絵なども取り上げてきた。それらはいずれも中世から近世にかけてできた芸能文化で、互いに影響し合って成熟してきた。

そしてそれらは古い時代に留まっているものではなく、現代まで連綿と続き、現代文化の原点といえる要素が豊かに内包されている。古典を学ぶことは、現在の日本文化、ひいては他国の文化との比較においても非常に有効なはずである。無論在学生の年代にとって、古典芸能は誠に遠い存在である。歌舞伎が男性のみで演じられる演劇である、ということさえ知らない学生にとっては異国の文化も同然である。しかし今後社会に進出し、国際人として活躍する時、いかに語学に堪能であったとしても、自国に文化や精神を知らなければ、真の交流を成すことができないのではないかと。現に海外留学の折に、歌舞伎や浮世絵についてなにも答えられなかったという理由で、授業を履修した学生も存在した。文化的交流、ひいては他国の文化を理解するために自らの国と文化的知識を身に着けることは、重要なことである。長い歴史を経て現代に伝えられている文化芸能には、そのための知識や教養が豊かに含まれている。

以上の理由から効果的な知識の吸収と理解を深めるため、それまでの授業では、まず講義によって初歩的な知識を得ること、講義だけでは理解することができない要素は映像と音声で補完し、「聞くこと・見ること」による知識の立体化を目指した。更にこれに「触れること」、歌舞伎で使用する柀(拍子木)、歌舞伎音楽の基本となる三味線を持参し、学生たちに直に体験してもらうことを加えた。この「触れること」が、これまでで最も積極的な姿勢がほぼ全員に見られた。SNSアップも許可したことも大きい。また一例として歌舞伎興行のチラシから、歌舞伎特有の特徴的な記載を見つけることを課した。歌舞伎のチラシには古来より継承されてきた様々な約束事が多くある。一例を挙げれば、「千秋楽」という興行最後の日を「千穉楽」と記載する。これは火事の多かった江戸時代、縁起を担いで「秋」の一部「火」を嫌い、縁起の良い「亀」を用いたことによる。この作業はやや能動的であり、体験から一歩踏み込んで、一枚のチラシの中で歌舞伎的要素を見つけ出す。気づいた点を授業内で発表することで、学生は自分では気づかなかった点に着目し、他学生の意見を吸収するという学習につながった。

一方的な講義では得られない学びを経験していったが、アクティブラーニングという視点から見れば、やはり個々のリアクションに留まっている。これを先に述べた複数の学生同士で各々の意見を交換し合い解答を導き出すという協同学習にスライドするため、次項のようなテーマと方法を実施した。なお参考として下記に基本的な授業の概要を一覧にした。

表 1：「演劇論 a」シラバス参照

回数	内 容
1回目	本授業の流れ、中心となる歌舞伎の歴史と特性を解説する
2回目	歌舞伎の大きな特性である女形について、特異性や修業過程を見ていく
3回目	歌舞伎独特の舞台演出を支える後見（黒衣）について日本人の精神や性格に由来する部分から成立した部分などにも焦点を当てる。
4回目	歌舞伎の古典芝居作品について学ぶ。大きく分けて町人世界を描いた歌舞伎の現代劇、世話物を映像を交えて解説する
5回目	歌舞伎の時代物、武家や貴族社会を中心に描いた作品を映像を交えて解説する
6回目	歌舞伎の華である舞踊について、西洋舞踊との比較、その背景にある文化の違いまで検証していく
7回目	明治から昭和にかけての歌舞伎の変遷、現代のアニメとのコラボなど、時代と古典芸能の関係性を探る。
8回目	歌舞伎の音楽を学ぶ。歌舞伎で使われる拍子木、歌舞伎音楽の中心である三味線を実際に授業で触れ、音をリアルに体験する。
9回目	歌舞伎舞台機構客席を通り抜ける花道や、回り舞台、セリなど、歌舞伎独特の舞台機構と、演出方法の関係性を学ぶ。
10回目	世界遺産でもある文楽（人形浄瑠璃）を学ぶ。BUNNRAKUの名で知られる人形浄瑠璃は、海外でも高い評価を得ている。
11回目	能を学ぶ。歌舞伎に先行する芸能として、また能の創始者世阿弥による日本最古の芸能論「風姿花伝」の言葉も併せて学んでいく。
12回目	狂言を学ぶ。能と同時に上演される室町時代の人々を活写した笑いの演劇。日本人笑いの精神を見出すことができる。
13回目	歌舞伎に周辺文化を見る。海外での高い評価によって見直された浮世絵。その種類や歴史をグローバルな視点で見ていく。
14回目	総括（授業内レポート試験）

2. グループワークによるアクティブラーニングのテーマと具体的方法

「もしも私たちが歌舞伎をつくるなら」

アクティブラーニングに共同学習の根底にあるのは、その名の通り「協同精神」である、と久留米大学教授の安永悟氏は述べている（1）この方向性で歌舞伎という未知のジャンルに効率的に取り組んでもらうために、共同学習の中でも二人一組のシンク・ペア・シェア（Think—Pair—

Share)ではなく、三人以上で行うラウンドロビン (RoundRobin) の方法をとることにした。複数のグループに分け共通のテーマを与える。歌舞伎を単なる知識としてではなく、その基底にあるもの表層にあるもの、両面から積極的に取り組んでもらうため、「もし自分たちで歌舞伎をつくるなら」というテーマを設定した。限られた時間の中で成果をあげるには、壮大なテーマかもしれないが、視点を変えれば歌舞伎という遠い存在の芸能を自分たちの中にインプットしグループとして討論を重ねてアウトプットする、基礎的知識を取り込み、かつ創意工夫が求められる。歌舞伎に関してビギナーであるが故の斬新な企画、若い世代の興味ある文化とのコラボレーション、この授業を通して初めて出会った年齢性別の違う仲間とのディスカッションなど、社会に出てからも効果が期待できるテーマであると考えた結果である。

「演劇論a」授業期間内における具体的な流れとアクティブラーニングの方法は下記の通りである。

(1) 歌舞伎の基礎知識と特異的な要素について学ぶ

歌舞伎の基礎的な知識を春期前半に講じ、歌舞伎の成立過程、歴史、女形など特異性のある要素を重点的に学ぶ。同時に映像などから感覚的に他の演劇との差異を吸収してもらう。これは通常の授業の通り行う。

(2) グループワークの開始

5月中旬に学年・学部問わずアトランダムに10人未満のグループを作る。本授業ではA~Hグループまで8組となった。通常の授業時間のうち後半15分ほどグループワークの時間を設け、テーマに沿ってディスカッションを行う。

(3) 全グループの発表会

6月18日、歌舞伎を取り上げる授業の最終日、各グループによるテーマ発表会を行った。各グループには予め、概要を提出させ、プリントしたものを冊子体にして全員に配布した。発表後は、自分の所属するグループ以外で印象に残った発表をリアクションペーパーに記載して提出という流れである。

各グループには概要提出時には予め必要事項を指定した。

①発表者人数

②テーマと概要 (作品名、粗筋、見どころなど)

③その他発表に関して必要な事物 (パワーポイント使用、配布資料コピー希望など)

なお企画書をここに記載するにあたり、できる限り提出時の内容をそのまま列記した。記載の形式、内容量にかなり差が出たことも、今後の課題の一つとなったことを付記しておく。

3. 各グループの発表の詳細について

(1) Aグループ

①四人

②「Japanese Kawaii」

日本発祥のKawaii。時代の変化と共に移り変わるKawaiiの変化を歌舞伎で表現していく。江戸時代からタイムスリップしたメインキャラクター（一人が井戸に落ちてタイムスリップ、可愛すぎてイジメにあったため）が昭和・平成へと行き、様々なKawaii文化に触れていく。昔の言葉を現代の言葉にしてみるなど、見ている側も勉強になる台詞。

メインキャラクターは女形、楽器は歌舞伎で使用するものそのまま、音楽は今風。

<昭和>で体験する要素 バブル、ポケベル、携帯電話、チョコベリバ、ナウイ

<平成>で体験する要素 ギャル、アムラー、あげみ(チェベリグ)、それな、さげー

⇒最後は階段から落ち、江戸の世界に戻る

<登場人物>姫(女形)、いじめの役(三人) 昭和の現代っ子三人、平成の現代っ子三人

③パワーポイント使用

(2) Bグループ

①記載無し

②作品名：新時代の歌舞伎 シンデレラ 粗筋：シンデレラの見どころを歌舞伎で行う

見どころ：現代音楽と歌舞伎 4D歌舞伎 プロジェクションマッピング、人と映像の融合
黒衣不参加⇒プロジェクションマッピングを応用⇒観客が安くチケットを買える、若者が
買いやすくなる

③パワーポイント使用

(3) Cグループ

①四人(粗筋二人、見どころ一人、演出一人)

②外国人受けする作品 シンデレラ 日本風(王子→将軍、シンデレラ→町娘)

舞踏会→お茶会、部屋は洋風、服は和風、動きはバレエを取り入れる、ガラスの指輪を使う
フェアリーゴットマザー→和服 魔法にかかる場面はきつね→馬、カボチャ→大根の馬
車。場面入れ替えは周り舞台 FIN→結婚

③パワーポイント使用

(4) Dグループ

①記載無し

②テーマ:ディズニーとプロジェクションマッピング、作品名:パイレーツオブカリビアン、

粗筋:原作を日本風に

演出:映像×歌舞伎、アニメ×歌舞伎、笑い×歌舞伎、音楽は近代的、プロジェクション
マッピング的要素はチームラボ的

③パワーポイント使用

(5) Eグループ

①記載無し

②アンパンマン歌舞伎

登場人物：アンパンマン、バイキンマン、ばたこさん、ジャムおじさん、ダテマキマン、カバオくん、カピルルン

衣裳：アイメイクの色や口紅でキャラクターを表現、バイキンマンは隈取

あらすじ：ダテマキマン、カバオくんが遊んでいる→バイキンマンがいたずら→アンパンマン登場&バイキンマンと戦う→新しい顔を投げる→アンパンマン勝つ→バイキンマンたち去る

③見どころ：子供も楽しめるような歌舞伎 観客参加型→アンパンマンの声かけ、うたう時は三味線や太鼓 ワイヤーでアンパンマンを飛ばす場面で花道を使用。黒衣がアンパンマンのマントを揺らす。

(6) Fグループ

①全員

②作品名：「桃太郎」 粗筋：原作そのまま現代風アレンジを加える

見どころ：ワイヤーアクションで鬼退治、花道を最大限に生かす、きび団子を観客に配布、まわり舞台を使った場面転換、動物は黒衣が担当

③パワーポイント使用

(7) Gグループ

①記載無し

②「スポーツと歌舞伎」 客参加型→紙で作成できるメガホンのようなものを配る

お客様にも声を出してもらい、座布団を投げても良い

舞台はスタジアムをイメージし、中央に舞台、お客様(客席)が周りを囲む、花道はあえて無しとする。

スポーツの種類：すもう→トーナメント方式大会、進むごとにセリ上がっていくことで勝上がってち上がっていく様子を表すアイススケート→回る舞台を活用し華やかに表現

③パワーポイント使用

(8) Hグループ

①全員

②「ももたろう」日本昔話の「ももたろう」と同じ。鬼との闘いを歌舞伎で表現

③記載無し

4. 考察

この試みは、様々な成果と問題点を提起した。成果の点からいくつか列記してみる。

(1) 成果

- ・ テーマ以外は制約を設けなかったことで、かなり自由な発想で作品を作り上げることができた。そのため図らずも複数チームで同じ作品（シンデレラ・桃太郎）が取り上げられたが、そのアプローチがそれぞれ異なっており、西洋の話を歌舞伎化するチーム、現代的な映像手法を取り入れるチームなど分かれたことが、興味深い。
- ・ 海外からの観客や若い世代を対象にする、人気のある題材とコラボする上演は既に行われていたが、よりコラボレーションの色彩を濃く打ち出しているのが、特徴的である。
例えば「Kawaii」という言葉はもはや海外でも知られた言葉であり、その感覚を十分に歌舞伎に取り入れたことは、斬新な発想である。
- ・ 人気アニメアンパンマンやディズニー作品とのコラボは、実際には上演権版権の問題も大きく、劇団四季のように長期的な契約が必要となる。しかし歌舞伎・ディズニー双方とも、エンターテインメント性、非現実的、非リアリズムの要素をもつ。実際「パイレーツオブカリビアン」と題した企画は、発表時には「カブキアン」に変更されており、そのまま上演可能なほど完成度の高いものであった。WEB上からフリー素材の音楽を用いて、壮大な作品であり、他の学生から賞賛の声が多く上がった。
実際感染症が下火になり歌舞伎再開時には、プロジェクションマッピングが舞台に取り入れられている。
- ・ スポーツと歌舞伎はそれぞれ遠いカテゴリーに思われる。しかし宙乗りというワイヤーアクション、殺陣に見られるアクロバットの動き（宙返り・逆立ちなど）は、スポーツ的要素が充分にある。観客が芝居を見るだけでなく、掛け声をかける、物を配布するなど観客参加型を取り入れている。
- ・ 授業開始時より歌舞伎の基礎的知識は講じたが、限られた時間の講義から歌舞伎的要素（女形・宙乗り・黒衣など）を理解し、企画にきちんと取り入れて融合させていたことは、このグループワークの大きな成果である。

2019年以降の感染症流行を経て、歌舞伎界も改革を迫られ、実際に大きく変化した。学生のグループワークは、図らずもその変革の方向性を提示してくれた様子をふんだんに含んだ内容となった。

(2) 問題点

グループメンバーはほぼ初対面であり、ディスカッションの時間も限られていたことから、効率的に企画を作成することは厳しい面もあった。学生たちは授業時間外でも連絡を取り合い、それぞれ復習予習時間に課題をこなすことが必要となった。もとより授業の一環としてのグループワークであり、オーバーワークを強いてしまった側面も否めない。これは今後の課題として検討の余地があるだろう。

終わりに

歌舞伎は単一の性(男性)で、両性(男女)を演じ構築する演劇である。昨今講義へのコメントの中には、かつては見られなかったLGBTQに照らして、歌舞伎の女形という存在に対してストレートに疑問を投げかける学生もいる。現代の風潮からそれは当然の帰結かもしれない。ではどうすれば歌舞伎という演劇が時代と共存できるのか、または全く形を変えて他ジャンルに吸収、あるいは消滅するのか、その答えを得るために学生たち自身がもう一歩踏み込んで自らの手で歌舞伎を創ったらどうなるのか。学生自身が歌舞伎の問題点や魅力にダイレクトに触れるためのひとつの方法だったといえよう。この試みはそのことを筆者と学生に教えてくれたように思う。

「演劇論a」を筆者が担当するのは、本年度前期をもって残念ながら終了となる。

そこで九年間の授業の中で、一度だけ試験的に行った事例を記録することとした。それでも古典芸能という未知の分野でアクティブラーニングに挑戦し成果を上げてくれた学生たちの隠された力を引き出したのではないか。今後はハイブリッド授業、オンライン・オンデマンド授業も増加すると予想される。その時に古典芸能の協同学習という難しい作業にどのように取り組んでいくか、今回のグループワークがアクティブラーニングとして成果をあげたことから、様々なシーンにおける最良の方法を更に検討追及していきたいと考えている。

注

- 1) 「アクティブ・ラーニングを支える協同学習」安永悟 WEBマガジン「教育zine」明治図書 2015年
- 2) 「アクティブ・ラーニングを支える協同学習」安永悟 WEBマガジン「教育zine」明治図書 2015年

参考文献

- ・ 「協同学習の技法 大学教育の手引き」エリザベスバークレイ・パトリシアクロス・クレアメジャー共著 安永悟監訳 ナカニシヤ出版 2017年
- ・ 「新しいリベラルアーツ教育の構築」学習院女子大学の挑戦」内野儀・金城亜紀 編 株式会社信山社 2023年
- ・ 「グローバル人材を育てます」池内秀己・旗本智之・吉田優治監修 全国ビジネス系大学教育会議編著 学文社 2014年
- ・ 「東京大学のアクティブラーニング 教室・オンラインでの授業実施と支援」東京大学教養教育高度化機構アクティブラーニング部門編著 東京大学出版会

(2023.9.29 受稿, 2023.12.12 受理)