

身体表現によるコミュニケーション能力育成の実践

東田 充司

Practical Research of Communication Using Competence Training Using Physical Expression

Atsushi HIGASHIDA

【キーワード】 コミュニケーション能力、表現教育、アクティブ・ラーニング、STEAM 教育

1. はじめに

社会構造の急速な発展により、基本的な人と人との繋がりが希薄になりつつある。若者のコミュニケーション能力の低下は、各種メディアに指摘されて久しい。日本経済団体連合会が実施している「新年度採用に関するアンケート調査結果」によれば、「選考にあたって特に重視した点」の項目では、「コミュニケーション能力」が2018年現在16年連続1位となっている。社会人になってから身につけることが出来る能力とは異なり、コミュニケーション能力が「個人の資質」とされ、「コミュニケーション力を向上させる教育は難しいもの」と理解されているものとも言える。就職活動を控える学生にとって、コミュニケーション能力育成の必要性は高まるものの、高等教育機関での議論は活発とは言えない現状がある。

追手門学院大学では、WIL（Work-Is-Learning）と称する主体的に学び、協働して問題解決にあたる追手門学院大学独自の学修スタイルを推進している。2019年4月に新設された茨木総持寺キャンパスの恵まれた施設を活用し、アクティブ・ラーニングによる所属学部を超えての「学び合い、教え合い」を生かした基盤教育科目「身体表現入門」および後継演習科目である「言語文化演習（ワークショップ／身体表現・演劇）」を開始し、本年度で3年目を迎えた。

コロナ禍での「身体表現入門」は、十分な感染対策を施すことを含めた上で「芸術学（身体表現・演劇）」として本年度秋学期より再出発することになった。基盤教育科目を追大型リベラルアーツ教育の観点から改めて再構築したものでもある。ここに感染対策を踏まえた新たな本年度の取り組みを報告する。大方のご批正をお願いする次第である。

2. 授業概要

2019年の授業開設年度には6名編成の30グループ、計1クラス180名の規模で運営した。コロナ対応が求められた2年目の2020年には、6名編成の10グループ、計1クラス60名に人数を制

限しての授業とした。本年度はさらに定員を減らして 40 名に限定しての授業になった。

様々な身体表現理論に基づき、ゲームや即興、演技などの表現実習を通して、社会人として求められる、デジタルツールでは表すことのできないコミュニケーション能力を育成するのが授業目的である。この目的達成に、身体表現を活用した実技を伴うグループワークは無くってはならない。本学は 1 学年 2000 名を擁する規模の大学である。7 教室に分かれてソーシャルディスタンスを確保するという配慮を受け、基盤教育科目ではありながらも恵まれた少人数での授業運営となった。

本学では本年度より 13 週 105 分授業を開始した。そのうち身体表現実技を中心にしたグループワークに毎回 60 分を当てた。13 回のうち最初の 4 回を基礎ワークとし、指定曲によるグループ創作ダンスの実技とした。学年別に所属学部と男女比を考慮した上で任意の 5 人程度の小集団で行い、発表を課した。仲間と協力しながら、人前でのパフォーマンスを行わなければならない。発表に際して克服すべき羞恥心に代表される心的な障壁を乗り越えることを目指すものである。過去 2 年間はパントマイムによる選択演技で行ったが、個人差が大きく出る弊害があった。視覚的に目指すべき型が見えやすいダンスに変更することにより、自発的なコミュニケーションへ意識転換の契機としての効果を狙った。

5 週目に、受講生相互の話し合いにより 5 名程度の 7 グループに再編成した。創作集団パントマイムをこれからの 9 回の授業中に創作発表することが最終目的である。サプリーダーに活動報告書を毎回提出させるとともに、全員に振り返りの学修記録をミニッツペーパーで提出させた。感染対策を含めてグループ単位に練習室を確保する関係上、指導者が巡回指導する時分は僅かである。LMS (Learning Management System) のメッセージ (メール) 機能を併用することで、グループ内で個々が持つ課題や疑問に個別対応を行った。

授業開設初年度は、地域に開かれたキャンパスの中で全授業を広く公開した。WIL (Work-Is-Learning) 科目として、屋外を含めた教室以外の練習場所も可能とし、学内外の観客を対象として最終回での成果発表を行った。今年度は昨年度に引き続いてコロナ対応として授業を非公開とし、成果発表も授業内のみとした。その成果は録画による動画配信にて行った。

3. 基礎ワーク (第 1～4 回) での実践

本授業は初年次学生を主対象にした基盤教育科目である。にもかかわらず 3 割の受講生が 4 年次生であった。カリキュラム改変により授業科目名が変更された関係で、昨年度までの受講生が履修できる可能性があった。一切の広報をしなかったにも関わらず、4 年次生の 4 割が既に履修した受講生であった。人前に立つことが苦手な学生が主体で、身体表現によって緊張や心の中の抵抗を取り除く具体的な手立てが見つかった、再度履修してより積極的に活動に参加したいという意向によるものであった。

これ以外の 4 年次生は、どちらかと言えば成績が振るわなく欠席が目立つタイプの学生が多かった。ただ、結果的にこの授業に関しては出席率も高く課題に真摯に取り組んだ。これは、過去の受講生同様であり、ある意味での模範的受講生にもなった。コロナ禍の対面でのグループワークを主

体にした授業に制約がある中で、実技主体の授業をあえて選択したという意味は学修姿勢に繋がったのかもしれない。

表 1 芸術学（身体表現・演劇） 学年別受講者数

4 年次	3 年次	2 年次	1 年次	合計（人）
10 (29.4%)	3 (7.9%)	4 (10.5%)	21 (55.3%)	38

1 年次生は、社会学部のみが 1 名の履修生にとどまった。社会文化デザインコースには身体表現論や演劇論、演劇・ダンス演習をはじめとする学びの場が用意されている。毎年多くの社会学部受講生がいる。目的意識が明確でチームを牽引する役割を果たしているだけに、意外であった。この授業の開講曜日のみ必修授業が開講されておらず、授業を入れない曜日を作りたい心理が遠因であることが後に判明した。また、ある学部はコミュニケーションを得意とする友達関係が成立しているグループ揃って受講していた。グループ編成は男女比を考慮した上で学年単位とし 4 年次を 2 グループ、2・3 年次を各 1 グループ、1 年次は 4 グループをあらかじめ指導者側で編成した。1 年次生の中でダンスや演劇の経験者は 3 名であったが、グループ内の経験者の有無は活動や作品の完成度とは直接関係なかった。意外な結果ではあるが、むしろ未経験者のみのグループの優位性が目立った。

課題曲を YOASOBI の「群青」とし、独自の振り付けを課した。この曲は日本テレビが主催する「ダンス ONE プロジェクト」の本年度の課題曲でもある。全国の高校生によるダンスパフォーマンスが YouTube を介して配信されるほか、プロアマを問わず数多くの動画を含めて参考にする環境である。課題とする実技は 1 番（A メロ・B メロ・サビ）の 65 秒とし、7 種類の参考動画を供した。グループでの話し合いを経ても上手く構成を考えられない場合に備えて模範ダンスを用意したが、結果的に使うことはなかった。あくまで授業時間内での完成を原則にし、どうしても必要な場合に全員合議で練習時間を確保することとした。結果的には、全てのグループが昼休み等の時間を主体的に使い、期待した水準の実技演技を完成させた。その都度録画動画を LMS 上で配信し、必要に応じて繰り返して視聴できる環境を整えたが、大多数の受講生が繰り返して視聴していた。この点からも目的は達成できたと判断する。

俗に陰キャと称するコミュニケーション能力に欠けると自認する受講生が過半数を占めたが、思いもよらず自身の変化に驚く声が数多く寄せ



写真 1 集団創作ダンス

られたことが印象的であった。以下、1年次生の学修記録から引用する。

私は大学入学以前から集団でのコミュニケーションが苦手でした。なぜなら、どのようにして上手く溶け込めば良いのか分からなかったからです。したがって、この授業の序盤は人間関係に苦戦することが多々ありました。しかし、失敗すると同時に貴重な経験をすることが出来ました。失敗の経験を通して、人の会話を聞き、観察し、発言をするようになりました。人の会話を観察することで、無駄な発言をすることが減り、会話をスムーズに運ぶことを知ったのです。今後の授業では、聞き手としての力を磨きたいと考えています。良い聞き手は、人から受け入れてもらいやすく、コミュニケーションを取りやすい相手であると認識されやすいからです。今後の授業では、相手の話をよく聞き理解すること、共感することを強く意識していきます。

4. 身体表現ワーク（第5～13回）での実践

昨年度に引き続き、パントマイム演技の中から「四方の壁」を個人課題として課した。そのために必要な練習用動画（前年度までの受講学生による実技動画）を配信し、授業外でも継続して練習を可能にした。さらに、「四方の壁」をテーマにしたグループ創作台本を作成し、最終授業で発表することを課題とした。基礎ワークで培ったコミュニケーションを駆使したグループワークを前提とするものである。新グループ編成は2年次生以上で3グループ、1年次生のみで4グループ編成することとし、受講生による話し合いで7グループが編成された。

昨年度の創作台本と動画を参考に、新しい仲間との話し合いで創作台本の方針を決めた。これ以降に実演を繰り返す中で、継続して台本を書き換えさせた。動作の転換点はBGMによるものとし、1～2分程度の作品を創作させた。

パントマイム実技習得にあたっては、その都度LMSで最新の模範動画視聴を可能にした。静止画や動画を毎週の課題として提出させ、個別指導を行った。大学が推進するBYODによるノートパソコンに限定せず、スマホやタブレットといった個人所有のツールを最大限に活用した。こういった指導方法は昨年度のコロナ対応の遠隔授業により全面的に採り入れたものであるが、任意の再生速度に変えられ共有が容易な点で極めて効果が高かった。

グループワークによる相互学修は、コミュニケーション能力の高い学生には当然ながら有効である。そうでない学生にとっては、何度も繰り返して視聴し、まずは自分だけの練習を事後に行う点からの効果が期待できる。スマホやタブレットで動きを録画し、全員で確認するというのが、いつの間にか当たり前の練習風景となった。



写真2 四方の壁

(1) 経験者が裏方に回り、下級生がリーダーになった事例

6名中3名が身体表現授業の経験者である2～4年次学生によるグループである。リーダーとサブリーダーに2名しかいない下級生の2年次生が推され、授業外で個人ワークを行う前提で計画的な進行を行った。最も早い段階で作品の全容が共有でき、無理なく全員の演技技術が高い水準に到達した。以下、この授業の経験者である4年次生の感想を引用する。



写真3 2～4年次生によるパントマイム練習

今までの私は、他人に影響されず、ただ自分が楽しく表現ができれば良いという考え方だった。しかし今回は、仲間が大きく影響をされながら自分らしさを改めて探している。そのため、今までの授業の中で、「チームで動いている」という実感を、一番得られたのではないかと感じている。今後の授業で得たいことは、個人ではなく、班の中で動くことを意識して、班の一員として表現をできるようになりたい。自分が表現を楽しむことはもちろんであるが、ひとりではなく、班を巻き込んで表現の楽しさをみんなで得ることができたら、この授業に何度も参加してきた意味があるだろう。ただ自分が楽しいだけではなく、みんなでこの授業のやりがいを見つけていけるように、今後も班のメンバーと協力してひとつになって作り上げていきたい。

事例1 2～4年次生による創作シナリオ

森の中を男の子と女の子が歩いている。すると目の前に大きな本があり、二人はそれを広げる。本を読んでいた男の子と女の子だったが、背後に近づく悪者二人組に気づかない。悪者達は男の子と女の子を押して、本の中に閉じ込めて逃げてしまう。男の子と女の子が困っていると、そこに魔法使い二人が現れる。魔法使いは男の子と女の子の服を魔法で変え、二人を本の中の王子とお姫様にして近づける。

変わった服を楽しんでいた王子とお姫様。しかし、その様子を先程の悪者二人組が面白くなさそうに見ていた。悪者は再び王子とお姫様に近づき、二人の周りに壁を作って閉じ込めてしまう。戸惑う王子とお姫様。喜ぶ悪者達だったが、そこに魔法使い二人が現れ、魔法で壁を壊す。(悪者は驚きながらその様子を眺める)

壁を壊した魔法使いの前に、慌てて悪者が立ちはだかる。(王子とお姫様は魔法使いの後ろに

隠れる)魔法使いは魔法で悪者に攻撃。悪者は何とかして耐えようとするが、ダメ押しの攻撃を食らってそのまま舞台上から消えてしまう。

助けてもらった王子とお姫様は、魔法使いに本から出してもらい、別れを告げる。最後は魔法使いが一礼して劇は終わり。

(2) 統率力あるリーダーが仲間を牽引した事例

1年次生21名を4つに編成する際、班分けの役目を自ら買って出た受講生が、コミュニケーション能力にやや自信の無い仲間をまとめた1年次生のみによるグループである。消極的な動きを見せた受講生を呼び寄せただけではなく、同じ創作ダンスチームで居場所を見つけ辛かった仲間を引き入れた。自然な流れに見せたグループ分けの中に、数多くの配慮がうかがえた。



写真4 1年次生によるパントマイム練習

あらゆる場面でリーダーが前に出たものの、決して偉そうに振る舞う場面は無かった。当初は、練習過程でのグループ運営に不満を漏らす学生の存在もあった。さり気なく声を掛けることを忘れず、少しずつではあるが時間を掛けてグループをまとめていった。

発表場面では「スイッチを入れる」、そうでない場面は「スイッチを切る」という表現で側面支援を行い、コミュニケーションの円滑化を進めていった。最終的にこの仲間と離れることが残念との言葉が、何度も聞かれた。

集団創作ダンスと集団パントマイムを通じて学んだことは、いわゆる陽キャと呼ばれる人たちとも関わろうと意欲を持つまでに成長できたことだ。なぜなら、陽キャと呼ばれる華やかな人達とは関わることはずっとないだろうと思っていたからだ。初めて芸術学(身体表現・演劇)の教室に来たとき、同じ班の人と話すことが苦痛だった。創作ダンスの取り組みでも、自分の希望を伝えることも教えることもできないほど喉が通らなかった。履修放棄しようとしてすら考えていた。しかし、週を重ねていくうちに踊りに自信がなかった時、「この授業は羞恥心捨てる授業やし、今はわからんところ言ってくれたらいいよ」と励ましてくれた。その時から人を恐れるよりも、まずはお互いを知ろうとすることを意識するようになった。こうした陰キャの気持ちに寄り添ってくれて、意識の高い人に恵まれたからこそ今がある。今後、授業内外を問わず、まずわからないことをそのままにしない、そして陰キャ陽キャを問わず、他者を知ることが大切にしていきたい。

事例 2 1 年次生による創作シナリオ

建物の中で悪人 3 人によって危害を加えられる一般人 A。通りすがりの一般人 B は偶然にもその光景を目撃してしまう。B はすぐに助けを求めに行く。

悪人は姿を見られたことによって A をつれて逃げようと準備している間に、一般人 B が人を連れて戻ってきた。その人物は魔法使いで次々と悪人を倒していく。その間に B は A のことを助けて部屋の外に脱出する。

魔法使いが最後の一人を倒そうとするが、悪人のボスであったため攻撃が全く効かない。機転を利かせた魔法使いは部屋の外に出る。そして、魔法を使って部屋をぐんぐんと小さくしてゆき、それを手伝うように A と B は悪人たちを押し込んでいく。悪人 3 人が追いやられると、さらに魔法使いは天井も下げて悪人をさらに追い込む。そして最後に魔法使いが渾身の一撃を食らせて悪人を退治する。

5. 結果の考察と課題

最終授業でのアンケート（38 名全員が回答）により、コミュニケーション能力の向上とグループワークでの積極性向上について、明確な効果が確認できた。また、グループによる創作発表で思った通りの成果が発表できたかという質問には、全員ができたと回答した。グループ毎に独自性ある演技を発揮し、デザイン思考の形成を指導者として発見することもできた。

授業開始時にコミュニケーション能力に自信があると表明した受講生は 5 人のみであった。授業後には、自分にもリーダーシップがあり積極的に仲間と関わる経験を通して自信をつけた受講生も見受けられた。報告の最後に、今までにこの授業は未経験の 4 年次生の学修記録を挙げる。

この授業を通して、自分にもリーダーシップがあることに気づくことができました。集団創作ダンスでは、最初先生が見せてくださった、どのダンスもできないと思っていましたが、グループの仲間と時間をかけ練習することで徐々にできるようになりました。しかし、すぐに全員と打ち解けて完成に向けて練習できたわけではありません。やる気があっても、ランダムに決定したグループだったため、すぐに打ち解けることは難しかったです。ぎこちなかった仲間と SNS を通じて繋がり、コミュニケーションを重ねていくことで、少しずつ硬さもなくなっていき、本番ではとても良い発表ができたと感じました。それは、今考えると自分のリーダーシップを用いて、グループの背中を押せたのかなと思います。今後はそうでない環境でも、誰かの背中を押せたらいいなと願います。

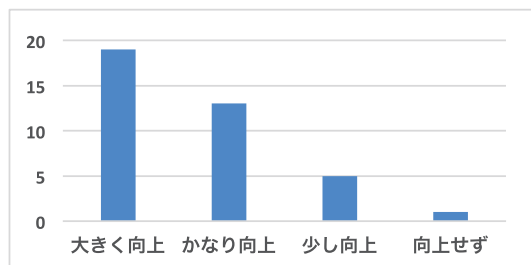


図1 事後調査(1)
コミュニケーション能力が向上した

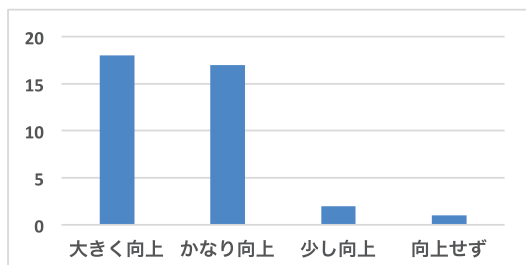


図2 事後調査(2)
グループワークが積極的になった

最大の課題は履修登録をしながら、一度も授業に出席しないまま履修放棄した学生が4名存在したことである。今までにはなかった事象である。コロナ禍での実技を伴うコミュニケーション能力育成の難しさを一層感じた次第である。基盤教育での取り組みを今後とも継続するにあたり、デザイン思考の形成についての効果の数値的検証を今後の課題としたい。

参考文献

- 古賀崇朗、青柳達也、河道威、米満潔、角和博、穂屋茂：『初年次教育におけるアクティブ・ラーニングの試み－「身体表現入門」の場合－』佐賀大学全学教育機構紀要、第2号、佐賀大学全学教育機構、pp 83-90 (2014)
- 青柳達也、小野博、穂屋下茂、工藤敏郎：『演劇の手法によるコミュニケーション能力育成の実践研究－大学生を対象にしたコミュニケーション能力育成の事例を中心として－』九州コミュニケーション研究、第11号、日本コミュニケーション学会九州支部、pp 58-64 (2013)