

演劇的手法によるワークショップの実際と評価 ——共同研究経過報告——

有 田 佳代子・金 山 愛 子
外 山 節 子・杉 村 使 乃

1. はじめに

現代の言語教育には、単に言語運用力のみならず、よりよい自己理解と他者への尊重・寛容性を土台とし、人々とかかわりながら自立した市民として社会参加していく「総合的なコミュニケーション能力」の育成が求められている。2015年度の敬和学園大学人文社会科学研究所共同研究助成を得た本共同研究では、その方法論のひとつとして、身体性や人間関係を重視し複眼的な視点の育成を目指す演劇教育の手法を取り入れた、言語教授法の実践と開発を行っている。本共同研究で指す演劇教育は、俳優や演出家など演劇関係者育成ではなく、英米の新教育運動や児童中心主義教育の流れをくむ、授業実践のための教育的アプローチである。

上述した通り、本共同研究では「総合的なコミュニケーション能力」を「よりよい自己理解と他者への尊重・寛容性を土台とし、人々とかかわりながら自立した市民として社会参加していく能力」と説明する。ここでは、言語習得を、身体的要素・人と人との関係性を含めたコミュニケーション能力の獲得ととらえている。すなわち、ハワード・ガードナー(2001)による多重知能理論(Multiple Intelligences: MI)が提案するように、従来学校教育で重視されてきた言語的・論理的能力だけではなく、空間・身体・音感・人間関係形成、自己観察、自然との共生など多様な能力を認め、学習者の得意分野を生かし尊重する方法論を求めている。一方で、この「総合的なコミュニケーション能力」は、ドラマ手法の教育へ導入を推進する渡部淳らが目指すところの「民主主義社会を支える開かれた発想と批判的理性を持つ市民」(渡部他 2014)と接続する。国際社会の各地で紛争や諍いがやまないばかりか、本邦においても否定的で単純化された「他者」を作り出し、排他的な言説が吹き荒れている今、相互理解を深め、公平性や多様性を受け入れ、他者とかかわりながら問題の冷静な解決策を導き出せる能力の育成は、喫緊の課題であると言える。本共同研究においては、言語教育に、こうした全身を駆使して問題解決を推進しようとする「市民性」の育成をも求めている。つまり、ことばの教育としての外国語教育にドラマ教育を導入することで、身体的要素や人間関係形成も重視したグローバル社会の市民性育成を目指す。

本稿では、研究途上にある本共同研究の経過を報告する。具体的には、まず、本年度の助成を得て学内で行った演劇教育ワークショップ「演劇教育セミナー in 敬和<インプ

ロ（即興表現）ワークショップ—ひらく たのしむ であう＞」の概要を、多くの教育現場で再現可能なかたちでレポートする。次に、本年度のワークショップを含む、本学で行われた過去3回の演劇教育ワークショップ（第1回「ドラマケーション・ワークショップ」2013年2月実施、第2回「演劇教育セミナー in 新潟＜表現とコミュニケーション＞」2014年10月実施）参加者によるアンケートの自由記述回答を、テキストマイニングという方法で分析した結果を示して、その効果と課題を考察する。

2. 2015年度インプロワークショップ報告

2015年9月23日に、インプロ・ファシリテータ第一人者の「すうさん」こと鈴木聡之氏（以下「すうさん」）を招いて、「演劇教育セミナー in 敬和＜インプロ（即興表現）ワークショップ ひらく たのしむ であう＞」を敬和学園大学体育館で行った。これはインプロを体験しながら「自己表現」と「コミュニケーション」を楽しむワークショップである。演劇的体験をとおして新しい出会いと交流を楽しみ、コミュニケーションについて考える試みとして共同研究グループが英語コミュニケーション学科と共催した。

この日は3限（13：00～14：30）と4限（14：40～16：10）の時間枠を使い、3、4限と継続して参加するもよし、出られる時限のみの参加もよしとした。3限は入門演習の1年生を中心に、留学生と教員、学外からは高校生と教員の参加があった。4限は英語クラスの1年生が入門演習の学生と入れ替わる形で参加した。各時間帯とも参加者は50～60名という大所帯で、ファシリテータのすうさんにはハードルの高いワークショップになったが、プログラムが進むにつれて、参加者は笑顔になり、知らない人とのコミュニケーションを楽しんでいた。以下にその日のプログラム内容と参加者の様子と、参加者の感想を記し、後日の英語授業等での応用方法について報告する。

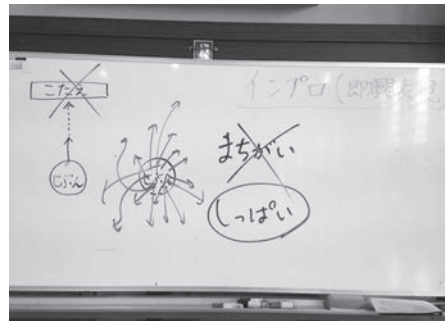
2.1 3限 ワークショップ1

ワークショップでは本名ではなく、各自が「呼ばれたい名前」をテープに書いて身につけて参加した。最初にすうさんがホワイトボードに簡単に板書してインプロを説明した。「失敗しても良い。」「失敗を歓迎」を強調した。

【ネームサークル】

名札に書いてある名前で時計回りに「あいうえお順」に並び、全員で大きな輪になる活動。「ありたん」が「あ」行で始まるので、学生が順に並ぶときのスタート地点となった。自分の名前の最初の文字を大きい声でコールしているとだんだん近い名前のひとが集まって来る。お互いに名前を口にして確認する場面で、女子は大きな声が出ているひとが多い

が、総じて男子が「もじもじ」していた。意味の分かっていない留学生にも、日本人学生が結構上手に指示してくれていた。



【ネームコール】

すうさんが右手で相手を指しながら名前を呼び、体の脇に下げた左手で指を折って数えて、10人グループを作った。ワークショップ前に【ネームコール】をどのようにしようかと話が出た。本来は、すうさんが「ありたん」と呼んだら、全員が「ありたん」とリピーターする活動だが、大人数で時間がかかりすぎるので、リピーターを省いた。学生たちはすうさんに自分の名前を呼ばれてうれしそうな様子だった。

【ゲーチョキパーアンケート】

10人グループがそれぞれ輪になって座った。「体の調子はどうですか？言葉で答えなくて良いです。体調が良いひとはジャンケンのパーを出してください。悪いひとはグーを出してください。普通ならチョキを出してください。」という説明の後、「体調はどうですか？」と聞かれ、全員がジャンケンの手を出した。言葉で言わなくてよいので、答えやすい。また、一目で全体の割合がわかる。

次に、同じ要領で、「心の調子」を尋ねる。「今日の機嫌はどうですか？」の質問に、ハッピー（パー）、普通（チョキ）、ハッピーじゃない（グー）と答えた。その後、グループ内で自己紹介をした。自分の名前を言い、好きな食べ物を言う。「私は〇〇です。好きな食べ物は□□です。」とフォーマットを提示されたので、言いやすかった。

【拍手回し】

すうさんが各グループの最初のひとを指名した。そのひとは、左隣のひとに向かい、視線を合わせ「送るよ、送るよ」と非言語メッセージを送ってから、拍手を1つ送る。送られた人はそれを受けて拍手を1つする。体の向きを変え、自分の左隣のひとに拍手を送る。時計回りに一周する。次に反時計回りで1周する。次に、最初のひとが、両隣に拍手を送る。時計回りとは反時計回りの拍手送りが同時進行し、途中で出会って面白いことが起きる。拍手がなくなったり、2つに増えたり、両側から拍手をもらったひとがまごまごしたり、とても楽しかった。何が起きても、失敗ではなく、そのまま受け入れる空気が少し生まれた。単に拍手を「回す」だけではなく、アイコンタクトや、繰り返しによって、お互いの反応を楽しむプロセスが入っている点楽しい。

【赤いボール】

ひとりが「赤いボール」を持つ。ボールは実物ではなくエアールなので、持っているという身体表現をする。すぐ隣以外のひとにボールをパスする。視線を合わせ、「送るよ」という非言語メッセージを送り、相手が認識してから、「赤いボール」といいながら（エアールの）ボールを投げる。受け取ったひとは「赤いボール」と言う。

次に、任意のひとに「色」を挙げてもらい、その後「アイテム」を挙げてもらう。例えば、「黄色いクッション」を持つ。パスする方法は同じ。「赤いボール」と「黄色いクッション」が同時に飛び交う。最後に「白い犬」を加えた。

パスするものによって、自然に持ち方が変化する。ボールの大きさもひとによって変わる。実際におこなっていて段々自由になり、投げても、転がしても、バウンスさせても良いことが実感できた。すべて受け入れる。クッションも同様。犬は抱くように持つ人がいた。投げるものが多くなると「落とした」り、「紛失」したりする事件がたびたび起こり、何度もみんなで探して（ふりをして）拾い上げなければならなかったのも、おもしろかった。演技の経験がなくても、日常生活の中で覚えている感触やしぐさを思い出し、それらを共有することができる活動だった。

【インプロしりとり】

5人のグループで行った。まず、すうさんが「しりとり」ゲームの共通理解をはかった。通常のしりとりは、「りんご→ごりら→らっば」と、前の言葉の最後の文字で始まる言葉でつなぐ。

インプロしりとりは「ん」で終わっても良い。なんでも OK にする。何度同じ言葉を使っても OK で、「それ、もう出たよ」ということは無い。前のひとの言葉をそのまま繰り返しても OK。つまり、「りんご→りんごりんご→りんごりんごりんご」というのも OK である。言葉の最後の1文字でなく、2文字でもよい。例えば「ごりら→りらくす」という具合に。

しりとりを始めた。みんな笑いながら、「え、これも良いの？」と考えながらおこなった。最初は、いつものしりとりのルールから解放されるのが難しい。そこで、すうさんが、「もう少し早くしてください」と条件を加えた。しばらくして、さらにスピードを上げるように指示が出された。「考えないで」ということ。そうすると、「コアラ→オーストラリア」のように連想ゲームのような言葉遊びになる場面もあったが、全員「しりとり」として受け止めていた。笑いが絶えなかった。アンケートでも「しりとり」は人気があった。「既成概念からの解放」されたような心地よさだったようだ。留学生も、知っている言葉を使って、日本人学生と一緒に言葉遊びを楽しめた。

【ミラーとシャドウ】

3人でおこなった。今までと違うひとで3人組を作るように指示が出た。

まず2人が向き合い、1人が動き、もう1人がミラーになる。ほんもののミラーと異なり、声も出る。発する言葉もミラーする。次に、3人目がミラーの後ろに立ち、シャドウになる。ミラーと同じ動作をする。回転したり「あ〜」と言ったり、ジャンプしたり、様々な自由な動きが生まれた。3人目のシャドウは、ミラーの後ろ姿を真似しているの、そこも面白かった。

最後に全員を2つに分けた。体育館を斜めに使って1列になった。中心部にすうさんと



ミラーが位置する。すうさんとミラーを境目に、参加者の半数ずつが向き合っている状態。すうさんが動作をすると、後ろにも前にも、ウェービングのように動作が伝わった。30秒ほど続け、中央の位置を、希望する参加者に交代した。

最後にアンケートに記入して、3限のプログラムを終了した。

2.2 4限 ワークショップ2

4限から初めて参加するひともいたので、パート1と同様に、【ネームサークル】から始めた。

【グーチョキパーアンケート】

体調、ハッピーかどうかをグーチョキパーで表現した後の自己紹介は、名前と行きたいところを言った。「私は〇〇です。行きたいところは□□です。」というぐあいである。これは、3限から継続している参加者が自己紹介は2度目なので、異なるフォーマットを提示するという配慮だった。



【妄想ごっこ】

どんな匂いが好きか、思いついた人から、グループ内で発表する。花、食べ物などいろいろ出た。「それは秘密です。」もOKだった。

【妄想ごっこ2】

どんなところでも、行って帰ってくるができるという前提で、行きたいところを挙げてみる。思いついた人から、グループ内で発表する。都市や国の名前だけでなく、「ピラミッドの中」とか、ゲームの中の世界など、なんでもあり。このときに理由は聞かず、ただ「へ〜、そうなんだ〜」と聞きましようという指示があった。

「なんで?」「なんで?」と質問が出て、時間切れになってしまったグループもあった。



【イエスアンドサークル】

1人が隣のひとに「あなたは(カバン)です。」と言う。言われたひとは「はい、私は(カバン)です。」と言い、「しかも(高級な)カバンです。」と続ける。次に、隣のひとに「あなたは(△△△)です。」と言う。

(△△△)を思いつかない、決められないひとがいても、グループのひとは辛抱強く待っていた。すうさんが「大学にあるもの」とカテゴリーを示して、思いつき易く配慮したのだけれど、それでも思いつかないひとがいる。なんでもよいから、と思いつけることができないのは、なぜだろう。そういうことを考えた経験が無いからか。また、「しかも」の後の付け足し情報がネガティブになるひとが見受けられた。「あなたは料理です」、「はい、私は料理です。しかもまずい料理です」、「あなたは自転車です」、「はい、私は自転車です。しかもパンクしていて走れません」のような進行をするのだ。

途中でインストラクションが入って、「相手を見て、飛びきりいいものに例える」ということもおこなった。



【ナイフとフォーク】

今までグループだったひと以外のひとと2人組になった。「ナイフとフォーク」というお題をもらったら、相談しないで、自分がどっちにならうか決め、合図と共に身体表現をする。二人が同じものになったら、お互いに自分がそのものであると主張する。その際、身体がぶつかりあったりする主張の形はいけない。(これは老若男女が混じって活動しても支障がないように、活動では身体の接触

を避ける工夫と思われる。) 表情や自分自身のポーズで主張する。そして、どちらが何になったか検討する。

「りんごとみかん」「いちごとバナナ」「美しいバラの花と枯れたバラの花」などのお題が出された。

【サポート彫刻】

【ナイフとフォーク】での2人組が2組集まって4人組を作った。1人が主役になり、お題の「彫刻」になり、あとの3人は脇役として「彫刻」に参加する。主役は交代する。例として、「結婚式のキャンドルサービスのろうそく」と「その他のろうそく」。



全員が1度主役になるように「サッカーでゴールを決め歓喜を表す選手と周りの選手」「大スターと周りの人々」「宇宙飛行士と宇宙人」「犯罪者と警官」4つのお題が出された。



【数字 de 感情表現】

全員が1つの大きな輪になっておこなった。すうさんが「僕はみなさんが楽しみにしていたおやつを食べてしまった。みなさんは怒っています。その怒りを1から100までの数字を1つ選んで表してください。」と説明した。すうさんが輪の内側を廻り、全員が次々に数字で怒号・罵声を投げつけた。多くの参加者が怒る際に、5(ご)の音をたくさん使っていたが、中には47(しじゅうしち)や58.5(ごじゅうはってんご)、fifty(ふいふてい)のような数字もあった。

1周したあと、「現実でなくても、怒りをぶつけられるのはとても辛いので、今度は別の数字を選んで、すうさん大好き、と言ってください。」と指示が出た。今度は、すうさんは歩かず、輪の中心に立ったままで、全員が輪の中心に愛のメッセージを数字に乗せて送った。すうさんはとても幸せそうだった。

【数字で de ドラマ】

2人組で1から20までの数字を交互に言い合ってドラマを作った。例として、「レスト

ランでデザートを決めるのに、もめる二人」。2つ目のお題は、「子どもと親」。あらかじめ、役割を決めるようにという指示は無かった。1人が1を言うと、もう1人が2を言い、奇数と偶数を交代で言う。子どもは「買ってほしい」と言い、親は「ダメ」と言う。1から20まで言い合うドラマである。

始まったら、床に寝転んで手足をバタバタさせる子どもが数人いた。非常に自由に解き放たれているひとがいる。楽しんでいる。それを見ると、自分ももっと大げさにやってみようという気持ちになる。数字を繰り返し言ったり、自由な発想が見られた。

日本語の数字でおこなった。留学生も、日本人と楽しそうに数字で交渉していた。最後にすうさんが、どちらが自分の意見が通ったと思うか？と尋ねた。

各時限の最後にアンケートの記入を呼びかけて、終了した。参加者からのコメントは次項の分析のとおりであるが、参加した共同研究グループでは以下のような感想を共有した。

- ・名札は、他人から見える位置に貼るのが当然と思っていたが、「見せたくない」という意識がはたらくのか、シャツの下など見えにくい場所に名札を貼る人も少なからずいた。しかし【ネームコール】で、すうさんが学生の名前を呼ぶのに、見えにくい位置の名札を見るために身体を曲げたり、腰を折ったりしても、名札の位置を正さないことに感銘を受けた。
- ・赤いボールや数字 de ドラマなどはすぐにでもできそうだと思います。入門演習の学生達も、「ルールがなくてもこんなに遊べるなんて！」、「知らない人とも楽しくやれた」と感想を寄せていました。みんな本当に楽しかったようです。
- ・日本人に対する日本語コミュニケーション能力育成カリキュラムそのものの必要性が、もっと注目されてもいいと思いました。「レポートの書き方」などに目が行きがちですが、いいレポートや論文をかくためにも、こうしたワークショップなどを通して、自分や他者としっかりかわり、見つめてみる過程が必要なのだと思います。
- ・「失敗しても OK。」「失敗も笑い合おう。」「やっているうちに新しいルールを作ってしまうおう。」という認め合う空気が醸成される中で、初めて出会った者同士でも楽しく参加できたと思う。その点から考えると、外国語活動に応用できる活動が非常に多かった。「間違っても OK」の雰囲気は、外国語学習や、留学生と日本人の交流に非常に有効である。特に留学生が日本人学生と楽しそうに活動していた姿が印象的で、もっとこのような交流の機会を増やしていきたい。

3. ワークショップ参加者アンケート自由記述回答のテキストマイニング分析

2015 年度の演劇教育ワークショップは、上述したような詳細で行われた。一方、学内

での演劇教育ワークショップは過去に2回（2013年度、2014年度）行われており、いずれも本学学生と教員含め多くの参加者を得た。そして、どのワークショップにおいても、参加者によるフィードバックを得るための評価アンケートを行った。本節では、その評価アンケートの自由記述回答をテキストマイニングという方法を用いて内容分析を行って、本学で行った演劇教育ワークショップの効果と課題を考察する。2015年度のものも含め過去3回の演劇教育ワークショップにおいて、評価アンケートの自由記述回答として延べ298件のテキストデータが得られた。これは非常に十分なデータとは言えないものの、計量分析であるテキストマイニングは実施可能であると判断した。

テキストマイニングとは、コンピュータを利用し比較的大きなテキストに埋もれている情報や知識を「発掘」するための方法である。自然言語解析を用いて単語や文節でテキストを区切り、その出現頻度や相関関係を分析して有用な情報を取り出そうとする。インターネット上の「ビッグデータ」の分析などに用いられてきたが、近年は無償のソフトウェアが利用できるようになり、教育現場での授業評価用アンケート自由記述回答などの分析にも用いられている（越中他 2015、釜賀 2015 など）。本節では、樋口耕一による KH Coder (<http://khc.sourceforge.net/dl.html> よりダウンロード) を用いた。

ここではまず、上述した3回のワークショップの概要を示し、次にデータの収集と加工の手順、そして分析結果を示していく。

3.1 ワークショップ概要

表1に、過去3回のワークショップ概要を示す。第3回の内容詳細については、前節「**2. 2015年度インプロワークショップ報告**」を参照されたい。

(表1) 本学における過去の演劇教育ワークショップ概要

	第1回	第2回	第3回
日時	2014年2月	2014年10月	2015年9月
実施時間	90分	90分×3	90分×2
ワークショップ タイトル	ドラマケーション・ワークショップ	演劇教育セミナー in 新潟 ＜表現とコミュニケーション＞	演劇教育セミナー in 敬和 ＜インプロ(即興表現)ワーク ショップーひらく たの しむ であう＞
講師	三嶋浩二氏(ドラマケーション普及センター)	市橋久生(日本演劇教育連盟) 金山愛子(敬和学園大学) 外山節子(敬和学園大学) 鈴木龍男(演出家・劇団前進座)	鈴木聡之氏(インプロパーク主宰、武蔵野学院大学)

参加者数とその内訳	34 名（本学学生 23 名、本学教員 11 名）	延べ約 140 名（本学学生・教員以外に高校生 10 名、高校教員 3 名、演劇教育連盟関係者 10 名）	延べ約 120 名（本学学生・教員以外に高校生 6 名、高校教員 2 名）
内容	「ドラマケーション」とは文部科学省委託事業「コミュニケーション能力と表現力を高める演技・演劇による自己開発プログラム」の研究開発によって生まれた「ドラマ（演技・演劇）＋コミュニケーション」の合成造語。ドラマケーションの学術的背景についてのガイダンスのあと、独自に開発され演技の基礎的要素を取り入れた、主としてグループワークアクティビティを数十種類行った。	日本の演劇教育についての基調講演のあと、わらべ歌やチャンツ、手遊び歌など体を使った発声のためのウォーミングアップ、インフォメーションギャップを利用した英語アクティビティ、絵本や人形を使い遊びのなかで英語を学ぶ方法論などを体験した。演劇の専門家からはノンバーバル交流やシアターゲームなどのファシリテートがあり、より「演技」に近い活動を体験した。	前節 2 参照。

3.2 分析対象のテキストデータ収集と概要

いずれのワークショップでも終了後にフィードバックのための自由記述回答を求めている。第 1 回では、「本日のガイダンス・ワークショップで印象に残った場面と、その理由をお聞かせください」「本日のガイダンス・ワークショップを通して、コミュニケーションについて気付いたこと・大切だと思ったことをお聞かせください」との質問に対して、107 件のコメントを得た。第 2 回では、「本日のセミナーについてのご感想を自由にお書きください」との質問に対して、44 件のコメントを得た。第 3 回では、「本日のワークショップに参加して、感じたこと、気づいたこと等を、率直にお聞かせください」、「どのプログラムが印象に残りましたか？その理由もお聞かせください」との質問に対して、147 件のコメントを得た。

総計で 298 件のコメントを、Excel ファイルで 1 コメント 1 行に書き出して保存した。テキストデータの概要は、総語数 5179、異なり語数 867、文の数 670 であった。文の数をコメント数で割った値が 1 コメント内の文の数の平均であり、約 2.2 文だった。総語数をコメント数で割った値が 1 コメント内の平均語数であり、約 17 語だった。総語数を文の数で割った値が 1 文内の平均語数であり、約 7.7 語だった。

3.3 語彙頻度

Excel ファイル内の頻出語の上位 50 とその出現回数は、表 2 の通りである。「楽しい」「コミュニケーション」「自分」「相手」「人」「言葉」などの上位語からは、ワークショップ参

加者が他者との交流・交渉を楽しんだ様子がうかがえるが、一方で「難しい」という単語もあがっている。では、これらの共起関係は、どのようなネットワークを作っているだろうか。

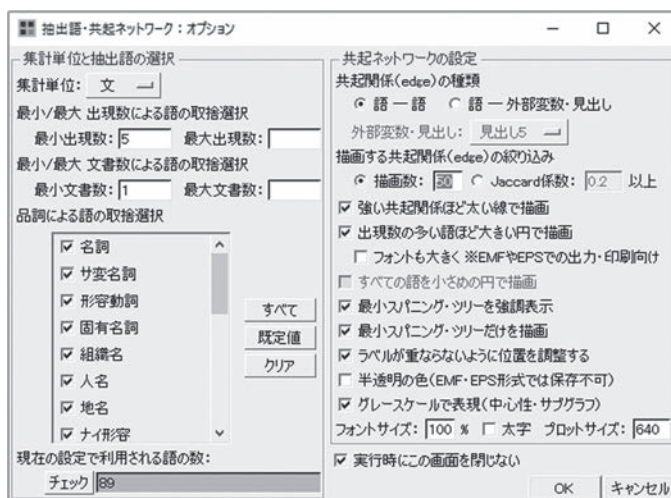
(表2) テキスト内の頻出語上位 50 とその出現回数

順位	抽出語	回数	順位	抽出語	回数	順位	抽出語	回数	順位	抽出語	回数
1	楽しい	57	14	言う	14	27	大切	10	39	感情	7
2	コミュニケーション	44	15	伝える	14	28	印象	9	40	関係	7
3	思う	42	16	ワークショップ	13	29	楽しめる	9	41	気づく	7
4	人	41	17	初めて	13	30	最後	9	42	身体	7
5	しりとり	31	18	表現	13	31	声	9	43	体験	7
6	相手	26	19	面白い	13	32	ゲーム	8	44	必要	7
7	自分	25	20	感じる	12	33	学ぶ	8	45	表す	7
8	使う	18	21	話す	12	34	行う	8	46	感覚	6
9	ルール	17	22	参加	11	35	手	8	47	鏡	6
10	言葉	17	23	数字	11	36	体	8	48	合わせる	6
11	活動	16	24	目	11	37	大変	8	49	最初	6
12	難しい	16	25	英語	10	38	普段	8	50	残る	6
13	知る	15	26	考える	10						

3.4 共起ネットワーク

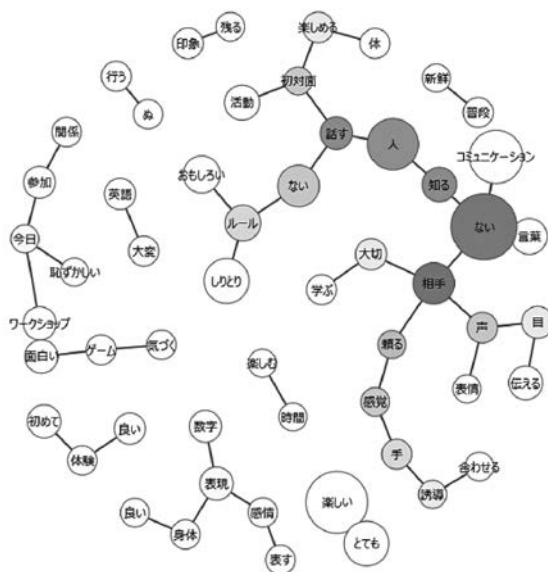
頻出語彙とともにそれらがどのような共起関係にあるかを知ること、テキストデータ全体の要約と重要な情報の抽出に役立つ。KH Coder の「共起ネットワーク」では、あることばが同じ文中でどのことばとともに使われているかを可視化する。

頻出語の共起ネットワークを可視化するためのオプションは、図1のように設定した。データ数が非常に大きいとは言い難いため、集計単位は標準設定の段落ではなく文、最小出現数を標準設定の20ではなく5とした。描画する共起関係数を限定する描画数は、標準設定の60ではなく50とした。



(図1) 共起ネットワーク作成実行前の設定画面

これらの設定を行って得られた共起ネットワークが、図2である。強い共起関係ほど太い線で描画され、出現数の多い語ほど大きい円で描画されている。また、それぞれの語がネットワークのなかでどれほど中心的な役割を果たしているかを示すものが円の色の濃淡であり、色が濃いものであるほど中心性が高くなっている。



(図2) 自由記述回答テキストデータから得た共起ネットワーク

図2の特徴的なまとまりと語彙から読み取れることは、「知らない人、話したことがない人、初対面の相手と、言葉を使った、そして言葉だけではなく目・手・表情・身体全体も使ったコミュニケーションは、楽しかった」という参加者の自由回答記述の要約である。

右側のかたまりからは、「知らない人」「話したことがない相手」「初対面」の人と、「言葉」と、「言葉」だけではなく「目」「表情」「手」「感覚」を動員して「コミュニケーション」したと読み取れる。「ルールのないしりとり」、また「声」や「表情」だけで相手を「誘導」する「ゲーム」などは、具体的なアクティビティについて語られている。

また、「楽しい」「楽しむ」「楽しめる」「おもしろい」「面白い」「良い」などのワークショップに対する肯定的な評価が図2に散在している。特に、「とても」「楽しい」の大きな円の共起関係だけが独立して表れているため、元のテキストのなかで「楽しい」がどのような文脈で使われているかを探ってみた。これには、KH CoderのKWICコンコーダンスを使い、語句（「楽しい」およびその活用形）を中央に配置して前後の文脈を表示した。すると、「the witnessが楽しかった」「しりとりと鏡になるゲームがいちばん楽しかった」「目をつぶって相手を探すやつが楽しくできた」など、特定のアクティビティを指して「楽し

い」と述べているものもあるが、多くの記述が「実際に体を動かしたコミュニケーションが思った以上に楽しいことが分かった」「年齢・性別・国の違う人たちとの交流が楽しかった」「話したことのない人とコミュニケーションが楽しくできた」「言葉を使わず人に何かを伝えることは難しいけど楽しかった」「初めて話した人と仲良くなれて楽しかった」「いろんな人とかかわったのが楽しかった」という、言語だけではなくさまざまな方法を用いて、普段交渉のない人や初対面の人とコミュニケーションできたことを「とても楽しい」と述べていた。

3.5 自由記述回答テキストマイニング分析からの考察

本稿の冒頭で、本共同研究が目指すところの「総合的なコミュニケーション能力」について、「単に言語運用力のみならず、よりよい自己理解と他者への尊重・寛容性を土台とし、人々とかかわりながら自立した市民として社会参加していく」能力と説明した。それは具体的には、①身体的要素・人と人との関係性を含めたコミュニケーション能力の獲得であり、②民主主義社会を支える開かれた発想と批判的理性を持つ市民としての能力、と述べた。それらの目的に照らして考察した場合、本学で実施した過去の演劇教育ワークショップ参加者によるアンケート自由記述回答のテキストマイニング分析の結果から、次のような指摘ができるのではないか。

まず、上記①について、過去のワークショップの成果として、少なくともその能力育成の契機となりえたと評価できよう。多くの参加者は、初対面の他者や日ごろ交渉のない「異文化」の他者とワークショップで出会い、言語のみならず非言語での五感と身体全体を使ったコミュニケーションを経験したことを楽しんでいる。情意的機能への動機づけが学習意欲を喚起・回復させる要因の一部である（縫部 2001）とすれば、「楽しい」「楽しんだ」という参加者の評価は、他者への働きかけ、他者との協働への意欲、そうした他者とともに学ぼうとする意欲を養成する契機となりえたのではないか。そして、「失敗しても大丈夫」「仲間といて楽しい」というワークショップ全体の雰囲気の中で作られる学生同士の人間関係は、その後も引き続き行われる日常の「教室風土」にとっても、非常に豊かな土壌となりうる。それに加えて、学生の対人コミュニケーション能力の低下、基礎的な学力の低下、進路に不安を持つ学生への対応など大学が抱える諸問題の解決に、ここで提案される教授法は広く貢献しうるだろう。すなわち、こうした演劇の手法を取り入れたワークショップ型の授業は、初年次教育、リメディアル教育、異文化間教育、キャリア教育等の学内での授業はもとより、さまざまな交流イベントや行事においても有効な教育方法論となると考えられる。

一方で、上述した②民主主義社会を支える開かれた発想と批判的理性を持つ市民として

の能力の育成という点については、過去のワークショップにおいて参加者である学生たちの意識に深く印象付けられたという評価を、今回の分析結果から明確には見出しにくい。ただ、分析対象としたワークショップはいずれも単発のものであり、継続的に行われたものではない。もちろん、他者との協働・交渉への意欲が「市民性」の土台として欠かせない力ではあるものの、全身を駆使した社会問題解決への意欲や批判的理性の育成は、じっくりと時間をかけて少しずつ取り組む、日常の授業実践に待たれるものであるのかもしれない。

また、テキストマイニングからより有益な結果を得るためには、やはりデータの蓄積が欠かせない。今後はアンケート項目の検討やアンケート実施時間設定の改善をはかり、より有効で豊かなデータを得ていく必要がある。そして、何よりも、わたしたち共同研究のメンバー自身が、日ごろの授業実践での演劇的手法を用いて学生やワークショップ参加者をファシリテートしていく力量をつけていくことが、今後の課題である。

【参考文献】

- 釜賀誠一（2015）「テキストマイニングを用いた授業評価の自由記述の分析と対策」『尚絅大学研究紀要．A, 人文・社会科学編』47、pp49-61
- 越中康治他（2015）「テキストマイニングによる授業評価アンケートの分析—共起ネットワークによる自由記述の可視化の試み—」『宮城教育大学情報処理センター研究紀要』22、pp67-74
- J. ニーランズ・渡部淳（2009）『教育方法としてのドラマ』晩成書房
- 縫部義憲（2001）『日本語教育入門（改訂版）』瀝々社
- ハワード・ガードナー（2001）『MI: 個性を生かす多重知能の理論』新曜社
- 樋口幸一（2015）『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版
- 渡部淳・獲得型教育研究会編（2014）『教育におけるドラマ技法の探究—「学びの体系化」にむけて』明石書店