英米のドラマ教育の考察（2）

――ジョナサン・ニーランズのドラマ活動例の検討を通して――

小林　由利子

Drama Education in UK and USA (2): Examining Jonothan Neelands' Drama Work

Yuriko Kobayashi

要　旨：

最近，ドラマを通してコミュニケーション能力を育成することが注目されている。そこで，具体的にどのような可能性があるかを考えるために，イギリスのドラマ教育の研究者で実践者であるジョナサン・ニーランズ（Jonothan Neelands）のドラマ教育の理論と方法論を取りあげて検討する。本論の研究目的は，ドラマ活動においてコンベンションというドラマ教育の手法が，どのように使われているかについて明らかにすることである。研究方法は，ニーランズの「ブロディンというモンスター」というドラマ活動例におけるコンベンションを検討することである。結果として，ニーランズのドラマ活動は，コンベンションが一つだけで構成されているのではなく，さまざまなコンベンションを使ったり，組み合わせたり，融合させたり，一部を取り上げたり，異なるコンベンションの部分を組み合わせ新しくつくったりして，テーマに沿って構成されている，ということを明らかにした。そうすることによってある場面を参加者に印象づけることができ，徐々に山場に参加者と活動を導くことができることを明らかにした。

キーワード：

ドラマ教育　Drama in Education (DIE)　演劇教育　教育方法　コンベンション

1．はじめに

平成22年5月に文部科学省は，文部科学副大臣の主催で子どもたちのコミュニケーション能力の育成を図るための具体的な方策や普及のあり方について有識者等との意見交換等を目的とした「コミュニケーション教育推進会議」を開催した。なぜならば，現代の「国際化の進展に伴い，多様な価値観を持つ人々と協力，協働しながら社会に貢献することができる創造性豊かな人材を育成することが重要」（文部科学省，2010）であるからである。さまざまな人たちと一緒に協働できる能力は，子どもたちが現代社会を生き抜いていくために必要な能力である。そのためには，他者と自分自身とコミュニケーションできる能力が不可欠である。この能力を育成するための一つの方法としてドラマがあると考え，その理論と方法論について検討することは重要であると考える。

本論におけるドラマとは，観客に見せるために作品の上演を目的にした演劇活動のことではなく，ドラマをすること自体を目的にした過程を重視した活動で，ファシリテーターによって

活動目的が設定され導かれるドラマ活動のことである。著者は，『東京都市大学人間科学部紀要』第1巻の「英米のドラマ教育の考察（1）―ジョナサン・ニーランズの『コンベンションズ・アプローチ』の検討を通して―」（2010）において，このアプローチの5つの特徴を活動例の検討を通して明らかにした。今回は，このアプローチにおけるコンベンションの使われ方に着目する。

本論の研究目的は，ニーランズのドラマ活動例において，どのコンベンションが，どのように使用されているかを明らかにすることである。ここでいうコンベンションとは，ドラマ教育で従来から使われてきたさまざまな手法のことである。本論では，コンベンションという用語をそのまま使うことにする。研究方法は，ニーランズの「ブロディンというモンスター」というドラマ活動を取り上げて，その中に組み込まれているコンベンションについて検討することである。

2．ニーランズの「コンベンションズ・アプローチ」

ニーランズの「コンベンションズ・アプローチ」の特徴は，次の5つである。第1に，参加者が想像世界に出たり入ったりする経験を繰り返しながら，想像世界に深く入り込ませていくことである。第2に，参加者が登場人物を演じながら，状況を俯瞰できるように構成されていることである。第3に，ファシリテーターがあらかじめ綿密に活動を計画していることである。第4に，ドラマ活動のルーツは子どものごっこ遊びである，と位置づけられていることである。第5に，ドラマ活動という想像世界で行われていることが，現代の社会問題とリンクし，参加者にドラマ活動を通して，この問題について考えさせ，自ら問題に気づくように構成されていることである（小林，2010）。

ニーランズらがいうコンベンションとは，「時間，空間，人間が関連しながら，シアターに含まれるさまざまな意味を想像的につくり出す方法である」（Neelands & Goode, 2000, p.4）。つまり，ドラマ活動に演劇／ドラマ等のコンベンションを応用することで，想像世界の時間，空間，人間を浮き彫りにすることができる，ということである。たとえば，「スティル・イメージ（Still-Image）というコンベンションは，時間が凍結されることによって，静止画で表現されているので，その瞬間を探求する」（Neelands & Goode, 2000, p.4）ことができる手法である。「マイム（Mimed Activity）は，俳優が空間を大げさでシンボリックな使い方をしながら，『自然さ』を超えたところにある特定の意味とコミュニケーションするため」（Neelands & Goode, 2000, p.4）の手法である。このようにドラマ活動の中でコンベンションを挿入することによって，ある瞬間や状況を際立たせ，俳優同士間，俳優と空間の間，俳優と観客間のコミュニケーションを高めることができるのである。

ニーランズらは，*Structuring Drama Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*（2000）において，71のコンベンションを取り上げ，どのような手法であるか，どのような文化的背景があるか，参加者にとってどのような学びが含まれているか，ということを概説した。さらに，個々のコンベンションを使ってどのような活動が可能であるかを例示した。

しかし，ニーランズらが一つひとつのコンベンションを項目にして説明しているのは，ドラマ活動をしてみようとする教師や学生といった初心者の読者にわかりやすくするためである。そのままを実践するために例示しているわけではない。ニーランズらは，「実際のドラマ活動においては，コンベンションは相互にかかわったり，重なったり，混ざり合ったりして，新しい複合的なコンベンションを形づけられる」(Neelands &Goode, 2000, p.6)，と述べている。つまり，コンベンションは，個々に独立しているわけではないのである。

ニーランズらは，71のコンベンションを，「文脈をつくるアクション(Context-building action)」，「物語のアクション (Narrative action)」，「詩的なアクション (Poetic action)」，「振り返りのアクション (Reflective action)」の4つにカテゴリー化している。第1の「文脈をつくるアクション」は，「場面あるいは開かれた活動であるドラマの文脈に情報を加えたりするコンベンション」(Neelands & Goode, 2000, p.6) のカテゴリーである。第2の「物語のアクション」は，「物語とドラマのもつ次は何が起きるか，ということを強調したコンベンション」(Neelands & Goode, 2000, p.6) のカテゴリーである。第3の「詩的なアクション」は，「ことばと身ぶりを非常に選択的にして，できるだけシンボリックに表現することを強調したコンベンション」(Neelands & Goode, 2000, p.6) のカテゴリーである。第4の「振り返りのアクション」は，「ドラマの独白や内的思考を強調するか，あるいは劇的文脈からドラマをまとめることを強調したコンベンション」(Neelands & Goode, 2000, p.6) のカテゴリーである。

ニーランズらは，「これらの分類は，階層性も系統性もない」(Neelands & Goode, 2000, p.6) と述べている。ニーランズらがこのように分類したのは，ファシリテーターが，ドラマ活動を構成するときに使われる手法としてのコンベンションをわかりやすく理解できるようにするためである。4つのカテゴリーの境界は，明確にあるわけではなく，流動的である。また，「物語のアクション」のコンベンションから，一瞬のうちに「詩的なアクション」のコンベンションに飛躍することもある。ニーランズらがこのように4つに分類したのは，ドラマ活動を実際にファシリテートしてきた経験から，参加者にとって次の5つの必要性があると考えたからである。第1に，「文脈を明確にする必要性」(Neelands& Goode, 2000, p.6) があるからである。第2に，「『次に何が起きるか』という興味をつくり出す必要性」(Neelands & Goode, 2000, p.6) があるからである。第3に，「活動にシンボリックな側面をつくり出す必要性」(Neelands & Goode, 2000, p.6) があるからである。第4に，「経験の中に埋め込まれた意味やテーマを振り返る必要性」(Neelands & Goode, 2000, p.6) があるからである。第5に，「活動の形式を選択する必要性」(Neelands & Goode, 2000, p.6) があるからである。

以上のことから，ニーランズらは，ドラマ活動を計画し，参加者と活動しようとしているファシリテーターが，さまざまなドラマとシアターのコンベンションを使って構成できるように「コンベンションズ・アプローチ」という理論と方法論を創案したといえる。そうすることにより，ニーランズらは，ドラマ活動をより劇的に展開でき，参加者に特定の瞬間を印象づけられる，と考えたからである。

3．ドラマ活動「ブロディンというモンスター」の検討

ニーランズの典型的なドラマ活動の一つである「ブロディンというモンスター」を取り上げて，どのコンベンションが，どのように活動の中で選択され，組み込まれているか，について明らかにする。

本論で取り上げたドラマ活動は，2002年にニーランズがボストンにあるエマーソン大学大学院演劇学部の1週間の夏季集中講座「Drama in Education」で実施されたドラマ活動である。参加者は，エマーソン大学大学院生21名，エマーソン大学大学院教員2名，著者の合計24名である。「ブロディンというモンスター」は，集中講座初日の午後に実施された活動である。午前中に参加者の自己紹介があり，子どもの遊びの一つである「鬼ごっこ」の変形である「モンスター鬼ごっこ」を参加者たちがすることをニーランズは選択した。これは，鬼がモンスターになり，参加者を捕まえようとするインプロビゼイションというドラマ活動である。この活動をすることにより，参加者同士が親しくなり，それぞれが楽しいという経験をすることができる。つまり，このコンベンションは，グループを親しくさせるためのアイスブレイクの効果をねらって使われている，と考える。同時に，本活動である「ブロディンというモンスター」の導入部分として位置づけられていた。これは，参加者が後から気づくようになっている。つまり，ニーランズは，ドラマ活動を通して，これから「モンスター」について考えいきますよ，ということを参加者に暗示している。ニーランズは，これからこういう活動をこういう目的でする，という説明を冒頭でせず，参加者が自ら気づくように活動を組み立てる。むしろ，これから何が起こるだろうか，という好奇心を参加者に与えるようにドラマ活動を構成しながら，徐々にドラマ活動に参加者が深くかかわるように導いている。つまり，綿密にドラマ活動が計画されているにもかかわらず，実際に非常に即興的に活動が進行されるように仕掛けられている。

（1）合唱読み

参加者たちは円形に座る。ファシリテーターであるニーランズ（以後ファシリテーターと呼ぶ）は，絵本の冒頭の見開き1ページを配る。絵本には，「昔，あるところにブロディンというモンスターがいました。ブロディンは，ある土地にひそかにやってきました。ブロディンは，石油だけを食べ，火をはきながら生きていました。彼がほえると，大地は揺るぎ，人々は震えました。町という町，村という村は，次々に廃墟にされました。どんな刀も槍も，彼の厚く硬い皮膚を突き刺すことができませんでした。誰も彼に立ち向かうことができませんでした。何人かは，戦いを挑み，一瞬のうちに焼き殺されて，灰にされてしまいました。もう，どこにも隠れる場所はありません。山奥を除いて，もはや逃げるところがありません。誰もが，果てになく山々が続くことを知っていました。山奥では飢え死にするか，凍え死ぬかの，どちらかです。ブロディンの奴隷になった方がましです。死ぬより，彼のために石油を掘る方がましです。」

参加者たちは，一文ずつ，読点の区切り，単語の区切りなどで読む。次に読みたくなった参加者が好きなだけ読んだり，聞いている参加者が好きなところで読んでいる参加者に唱和して読んだりする。さらに，節に区切っ

て怖く読み聞かせるように読む。

＜考察＞

導入に使われていた「モンスター鬼ごっこ」は，「ゲーム（Games）」というコンベンションである。これは，「伝統的ゲームやそのバリエーションであり，信頼関係と自信を高め，ルールを守ることを示す」（Neelands & Goode, 2000, p.17）ためのコンベンションである。ニーランズは，集中講義の最初に「ゲーム」というコンベンションを活動に挿入することで，参加者同士が楽しみながら親しくなるように導き，本活動の「ブロディンというモンスター」というドラマ活動に招き入れている。つまり，これは単なる緊張をほぐすためだけのアイスブレイクのゲームではなく，本活動の伏線として位置づけられている。参加者は，「ゲーム」を通して，「ルールに従うこと，楽しくおもしろい経験をすること，実社会で経験するような緊張感，お互いに親しくなること，日常生活にあるゲーム構造について」（Neelands & Goode, 2000, p.14），実際のドラマ活動を通して経験することができる。

絵本のある特定の１ページをドラマ活動に導入することは，「日記，手紙，雑誌，メッセージ」というコンベンションの使用にあたる。このコンベンションは，「新しいテンションや証拠をファシリテーターがドラマ活動に示す」（Neelands & Goode, 2000, p.13）ときに使われる手法である。上記に示されたものだけでなく，本や絵本，暗号，機密文書，旅行記なども使われる。つまり，何らかの記述されたものを使うことができる。参加者は，このコンベンションのテーマのあるドラマ活動への挿入により，「内容の選択，適切な作品の一部や語彙の選択」（Neelands & Goode, 2000, p.13）をすることができる。

ニーランズのドラマ活動は，物語の筋に沿って劇化していくのではなく，一枚の絵などからはじまり，その裏側にあるかもしれない物語を参加者が自ら想像し，独自の物語を自分の経験と現実社会とつなげながらつくっていく，という特徴がある。

（２）ブロディンの吠え声

ファシリテーターは，「ブロディンというモンスターは，どのような吠え声をするか」，「大地を揺るがす吠え声は，どのようなものか？」，「火をはくかもしれない，どんな音がするだろうか？」などと参加者に尋ね，吠え声を出してみるように言う。

＜考察＞

ここで使われているコンベンションは，「サウンドトラック（Soundtracking）」，「サウンドスケープ（Soundscape）」，「コレクティブ・キャラクター（Collective Character）」の一部の要素を取り上げて融合させた手法である。

「サウンドトラック」は，「アクションを伴った効果音や様式された音あるいは環境を説明」（Neelands & Goode, 2000, p.24）するときに使用されるコンベンションである。ここでは，アクションと一緒にブロディンの吠え声をつくりだしているわけではない。しかし，自然にブロディンらしくアクションを伴って表現してしまうことはある。「サウンドスケープ」は，「あらかじめ用意されていたり，その場でつくられたりする音，歌，ことば，フレーズを使って，その場面における登場人物の雰囲気やムードをつくりだす」（Neelands & Goode, 2000, p.73）ためのコ

ンベンションである。ブロディンの吠え声をつくるこの場面では，まだ登場人物が明確にされていないので，「サウンドスケープ」を使っていると断定できない。しかし，ブロディンの吠え声という音を参加者たちが出すことにより，ある雰囲気をグループでつくりだしていることになる。「サウンドスケープ」において，「グループは，音を形として表現し，様々なことば，意見，音が混じりあい織りなし合う。そして，あたかもオーケストラのようになる」(Neelands & Goode, 2000, p.73) ことが求められる。しかし，ここではこのレベルに達していない。したがって，この場面において，「サウンドトラック」，「サウンドスケープ」，「コレクティブ・キャラクター」という3つのコンベンションから，ある要素を取り出して組み合わせて使われていると考える。

したがって，71のコンベンションが個々に分かれて純粋に活動に導入されるわけではなく，その場面に必要なコンベンションの要素が，71のコンベンションとして取りあげられている中から抜き出され，融合されて使われているといえる。つまり，コンベンションは活動の中に埋め込まれたり，溶け込まされたりしながら使われるのである。むしろ，一つのコンベンションだけを使用してドラマ活動を構成することは，不自然であると考える。さらにいえば，このような活動はニーランズがめざしていた活動ではないと考える。

（3）モンスターをつくろう

参加者は，5～6名の小グループに分かれる。各グループが，ブロディンの全体像をグループごとにつくり，フリーズする。ファシリテーターに肩を触れられたら，フリーズを解いて，動きながら，自分が演じているブロディンの部位について比喩表現をつけて，大きな声で表現する。たとえば，「巨大なカバのように大きい胴体」，「亀の甲羅のように固い背中」，「ライオンのようなたてがみをもつ頭」などである。最後にぞれぞれのグループが，一斉に吠え声をあげながら，その場で動いてみる。

＜考察＞

グループで協力してブロディンをつくりフリーズするということは，「スティル・イメージ(Still-Image)」というコンベンションの挿入である。フリーズとは，その場で氷のように固まっている静止画をつくることである。このコンベンションは，「参加者自身の身体を用いて，ある瞬間，あるアイディア，あるテーマを際立たせたり，ある参加者が彫刻家になりグループに指示して静止画をつくる」(Neelands & Goode, 2000, p.25) ために使われる。また，これは，「現実／理想，夢／悪夢などを表現するときにイメージを構成する」(Neelands & Goode, 2000, p.25) ために導入される。このコンベンションにより，「参加者は，精選された意味を具体的なイメージで表すことができ，非常に手軽で統制された表現形式」(Neelands & Goode, 2000, p.25) をつくりだすことができる。つまり，イメージを具体化しやすい手法である。同時に「観察者が解釈したり，読解したりする記号」(Neelands & Goode, 2000, p.25) にもなる。さらに，このコンベンションの挿入により，「グループは，ことばだけによるコミュニケーション以上の表現ができる」(Neelands & Goode, 2000, p.25) ようになる。

参加者たちがブロディンの部位になり，フリーズを解いて，比喩的に部位を説明している活動は，「アクション・ナレーション(Action Narration)」というコンベンションが挿入されていると指摘できる。このコンベンションは，「一人ひとりのセリフに伴うアクションを説明するナレーションを使って場面が演じられる」(Neelands & Goode, 2000, p.45) 手法である。

ブロディンをグループで表現しながら吠え声をあげる活動は，前述した「サウンドトラック」が使われている。なぜならば，ブロディンのアクションを伴いながら吠え声が表現されているからである。このように，一連のドラマ活動における複数の場面で同じコンベンションが，異なる仕方で使われている。

以上のように複数のコンベンションが，短いドラマ活動のセッションに組み込まれ，テーマに沿って一つの流れのある活動に構成されている。つまり，コンベンションは個々に独立したものではなく，融合したり，変形したり，発展したりするものである。つまり，布を織るようになされている。さらに，何度も同じコンベンションが，異なる場面，異なる状況で繰り返し使用される。まさに，コンベンションは，活動の中に編みこまれているのである。

（4）村人の会話

参加者たちは，ペアに分かれる。ファシリテーターは，ブロディンがもうすぐ村へやってくるときの村人たちの様子を描かれた絵本のページのコピーを各ペアに配る。ペアで話し合い，その絵の中で興味をひかれた人物二人を選び，同じポーズをして，フリーズする。ファシリテーターがペアの前に来たら，フリーズを解き，自分たちの場面を即興的に演じる。ファシリテーターが，立ち去ったら，その場でフリーズする。すべてのペアが終了したら，ファシリテーターは，村の世話人になり，「これから村の合同会議を始めます。」といいながら，村人を演じている参加者たちを丸く座らせる。

＜考察＞

この活動は，絵本から「スティル・イメージ」をペアでつくるところから始まっている。そして，絵本からなので，前述した「日記，手紙，雑誌，メッセージ」というコンベンションも組み合わせて使われている。つまり，最初の部分は，「日記，手紙，雑誌，メッセージ」と「スティル・イメージ」の両方が連合されて使われている。

この活動でブロディンが村に来る直前という重要な場面を選択したことは，「クリティカル・イベント（Critical Event)」というコンベンションを挿入していることになる。このコンベンションは，「登場人物についての理解を深めるための基礎として，グループのメンバーが，重要な出来事を自分の生活と結びつける」(Neelands & Goode, 2000, p.31) ためのものである。通常，劇的瞬間が選ばれ，参加者の驚きを通して，新しい理解を生み出すために使用される。したがって，もうすぐブロディンがやってくるという場面において，このコンベンションを挿入することによって，この場面の緊張感を高めることができる。

「小グループによる劇づくり(Small-Group Play-making)」というコンベンションが，ペアで「スティル・イメージ」から即興的に場面を演じるところで使われている。このコンベンショ

ンは,「小グループが,こうなるかもしれない,あるいはこういう可能性がある,といった場面を計画し,準備し,表現するための手法」(Neelands & Goode, 2000, p.72) である。「即興を使うことにより,状況と経験についての理解していることを表すことができる」(Neelands & Goode, 2000, p.72)。

ファシリテーターがあるペアの前に来ると即興を始め,立ち去るとフリーズして,別のペアが即興し始める,という流れは,「リプル (The Ripple)」というコンベンションの応用であると考える。このコンベンションは,「解決できない出来事に巻き込まれた登場人物が,導入として選択された静止画からはじまり,それぞれの人物が順番に一つの動きをして,一つの音あるいはことばを述べる」(Neelands & Goode, 2000, p.26) という特徴がある。次々とペアの静止画が動き再び静止画になり,また別のペアの静止画が動きだし静止画になる,ということは波及するような状況を生み出し「リプル」に類似していると考える。しかし,「リプル」そのものというよりは,その一部を応用して使っていると考える。したがって,ドラマ活動において,個々のコンベンションは分断されて,手順を踏んで使用されるものではなく,その場面に必要なことが多くのコンベンションの中から選択され,応用されながら使われ,ドラマ活動のある場面を劇的/演劇的に高めていると考える。

(5) うわさ話

参加者全員が席につくと,ファシリテーターが演じている村の世話人は,隣に座っている村人に「わたしは,ブロディンが赤ん坊を食べるのを見た!」,「ものすごい炎で,家が次々に燃え上がった!」などのうわさを流し,隣の人にも伝えるように指示する。村人を演じている参加者は,次々に隣の人に聞いたうわさを伝えていく。

＜考察＞

ファシリテーターは,この場面で村の世話人になっている。これは,「ティーチャー・イン・ロール (Teacher-in-Role)」という歴史的にイギリスのDIE (Drama in Education) で使われてきたコンベンションの一つである。この「ティーチャー・イン・ロール」は,ドラマ活動を計画し,責任をもって実施し導いているファシリテーターが,ドラマ活動の文脈で登場人物を演じることによって,参加者に学びの機会を提供していくコンベンションである (Neelands & Goode, 2000, p.40)。その目的は,「興味を喚起したり,アクションを統制したり,参加を促したり,テンションを刺激したり,表層的な考えに立ち向かったり,選択や多義性をつくり出したり,物語を発展させたり,登場人物を演じているグループの可能性を広げたりする」(Neelands & Goode, 2000, p.40) ことである。そのときに重要なことは,登場人物を演じているファシリテーターが,「考えもなく自発的に登場人物を演じるのではなく,登場人物としてドラマ活動に参加することを通して,参加者のために設定された教育目的を達成するための媒介になろうとする」(Neelands & Goode, 2000, p.40) ことである。したがって,ファシリテーターは,あらかじめドラマ活動を綿密に計画し,どこで「ティーチャー・イン・ロール」というコンベンションを何のために挿入するかについて考えておかなければならない。つまり,ファシリテーターは,ドラマ

活動において，その場の思いつきで登場人物を演じているのではなく，教育目標のある計画された流れの中で参加者に合わせながら即興的要素を加味しながら活動を進行しているのである。

そして，この場面には，「ミーティング(Meeting)」というコンベンションも挿入されている。このコンベンションは，「グループが新しい情報を聞いたり，アクションを計画したり，集団で意思決定をしたり，現在抱えている問題を解決する方策を練るために集められる」（Neelands & Goode, 2000, p.35）ときに使われる。したがって，この場面では，ブロディンのうわさという新しい情報を，一同に集まっている村人を演じている参加者にもたらしているので，「ミーティング」というコンベンションを使っているといえる。

さらに，うわさを広めていく状況は，前出の「リプル」の特徴の一つである「小石を投げたときに環が広がっていく」(Neelands & Goode, 2000, p.26）ことに類似している。しかし，「リプル」のある要素は存在するが，そのものであるとは断定できない。したがって，「リプル」のある一部を応用していると考える。

このようにコンベンションは，個々に分かれているものではなく，お互いに関係し合ったり，混ざり合ったりしている。また，コンベンションの一部の要素や特徴が使われる場合もある。

（6）うわさの流布

村人の世話役からファシリテーターに，そして村人から参加者にもどる。ファシリテーターは，「何が，村人の勇気を萎えさせ，挫かせたか？」，「あなたは何について恐れましたか？」と問いかけながら，参加者に考えさせる。そして，参加者は再び村人になって，部屋の中を歩き始めるように言われる。ファシリテーターが，「グループ３！」と言うと，三人組になりブロディンのうわさを他の村人に伝え，情報交換をする。ファシリテーターは，「歩いて，歩いて！」と言いながら，グループを再度ばらばらにして，繰り返し異なるグループの人数を指示する。ファシリテーターは，グループの人数を変えながら，さまざまな人が出会うようにしながら，徐々にブロディンのうわさが広まっていくようにする。

＜考察＞

ここでも（5）のうわさ話でなされたことと同様に，うわさが徐々に広がっていくところが「リプル」の一部と共通しているといえる。

無作為にグループがつくられ井戸端会議のような場面を即興しているので，「小グループによる劇づくり」というコンベンションに該当する部分がある。しかし，明確に仮説を提示したり，別の考えを提示したりしているとは言えない。むしろ，伝言ゲームを楽しむような経験になっている。したがって，この場面は，「小グループによる劇づくり」と「ゲーム」というコンベンションを組み合わせた応用といえる。

このようにコンベンションは，ドラマ活動の中である特徴のみを取り出して，他のコンベンションのある一部と組み合わせて使用される場合もある。つまり，コンベンションは個々に独立して使われるというより，むしろかなり応用されて使われるという特徴があるといえる。

（7）子どもの日記

ファシリテーターが村の世話役になり，村人を円く座らせ，これから村の会議をするの

で，もうすぐ長老がやってくると告げる。世話役を演じているファシリテーターは，いったん村人から離れ，今度は長老になって登場し，堂々と円陣の上座に座る。そして，長老は「ブロディンについてどんなうわさがあるのか？われわれは，まずブロディンについて知る必要がある。」と言って，紙を取り出す。この紙は，最後にブロディンに焼かれた村で見つけられた子どもの日記である，と説明する。長老は，「一日目，大地が揺れた。二日目，人々は荷物をまとめて，出発の準備をした。三日目，ある人は抵抗して，焼かれて灰になった。四日目，わたしたちは奴隷になった。」と子どもの日記を読む，長老は退場し，フェシリテーターになって再登場する。ファシリテーターは，日記を日にちごとに切り，4つのグループに一片ずつ渡す。そして，各グループは，ナレーターと登場人物を決め，渡された日についての場面をつくるように言われる。それぞれのグループの場面が出来上がったら，集まってお互いに見せ合う。

＜考察＞

この場面は，子どもの日記を使っているので，「日記，手紙，雑誌，メッセージ」というコンベンションを導入していると明確にいえる。さらに，ファシリテーターが再び村の世話役になり，長老の役も演じているので，「ティーチャー・イン・ロール」が使用されていると断定できる。

ここで際立って使用されているコンベンションは，「アクション・ナレーション（Action Narration）」である。このコンベンションは，前にも述べたように「一人がナレーションを語り，その他の参加者がアクションを使って表現する」（Neelands & Goode, 2000, p.45）ものである。この場面において，各グループには，一人のナレーターがいて，その他のメンバーはナレーターの語る日記に合わせてパントマイムでそれを表現するようになっている。したがって，ここでは「アクション・ナレーション」が明らかに使用されているといえる。

（8）生き残った人のホット・シーティング

ファシリテーターは，各グループからボランティアを一人選び，グループの中央に椅子を置き，そこに座るように言う。この椅子はホット・シートと呼ばれている。椅子に座る人は，最後にブロディンが来た村の生き残りの村人になる。残りのグループのメンバーは，これからブロディンが来る村の村人になる。生き残りの村人は，さまざまな質問を椅子の周りにいる村人から受け，即興的に応える。

＜考察＞

場面のタイトルからも明らかであるように，ここでは「ホット・シーティング（Hot- Seating）」というコンベンションが導入されている。これは，「グループが参加者のまま，あるいは登場人物になって，椅子に座っている登場人物に質問したり，インタヴューしたりする」（Neelands & Goode, 2000, p.32）コンベンションである。通常，このコンベンションが使われるとき，「椅子に座っている登場人物は，フリーズを解かれて即興的に演じ始めたり，質問者たちと向かい合いったりしている」（Neelands & Goode, 2000, p.45）。この場面では，「ホット・シート」に座るのは，生き残った村人で，質問するのはブロディンがこれから来ると予想される村の人たちである。

同時に「インタヴュー／尋問（Interviews /Interrogations）」の要素も加えられている。なぜならば，これからブロディンが来るので，そのこと

に関する情報をインタヴューを通して生き残った村人から得ようとしているからである。

このようにコンベンションは，純粋に他のコンベンションと分断されて存在しているのではなく，重なりあっている部分があると考える。

（9）村の会議

村人全員が，円く座ると，ファシリテーターが再び長老になって登場する。長老は，「ブロディンというモンスターが村にやって来たとき，われわれはどうしたらいいかを決めなければならない。ここに留まるか…みなはどう思うか？」と村人に問いかける。長老は，村人とディベートをしながら，山に逃げる以外の村人の提案を全て否定する。長老は，最終的に山に逃げるしかない，という結論を導き出し，決定する。長老は，村人に家に帰り最も大切なものを持参するように指示する。さらに，一人ひとりにパントマイムで松明を渡しながら，自宅に火をつけて焼き払い，再びこの場所に集まるように命令する。長老は，村人が戻ってきたら，全員で急いで山奥に逃げるように指示し，自らも部屋の隅に隠れるように移動する。

＜考察＞

ファシリテーターが長老を演じているので，「ティーチャー・イン・ロール」が使用されているといえる。さらに，参加者が村人を演じ，集まって話し合いをしているので，「ミーティング」も使われている。

新しいコンベンションは，「ノイズ・オフ（Noises Off）」である。これは，通常「舞台裏での効果音」と翻訳されているが，ニーランズのコンベンション・アプローチでは別の意味あいを持たされている。このコンベンションは，「差し迫った脅威や危険から，ドラマ活動のテンションと動機づけが生じる。そして，グループは，想像された存在と立ち向かう」（Neelands & Goode, 2000, p.36）というコンベンションである。たとえば，「グループは想像された敵から隠れる，重要な来訪者のための準備をする」（Neelands & Goode, 2000, p.36）といったことである。

この場面において，ブロディンがもうすぐやって来るということが，緊迫した状況を生み出している。この場面でブロディンは，想像された存在として登場し，グループはブロディンから逃げるために山奥に隠れることを選択する。つまり，参加者たちは，「ノイズ・オフ」に含まれる経験である「プレッシャーのもとで問題解決と意思決定」（Neelands & Goode, 2000, p.36）をしている。さらに，このコンベンションを挿入することにより，「テンションを高め，動機づけ」（Neelands & Goode, 2000, p.36）を与えている。

このように一場面において，複数のコンベンションが埋め込まれてニーランズのドラマ活動は構成されている。

（10）暴かれたブロディン

長老からファシリテーターに戻り，村人全員が部屋の隅に隠れているかを確認してから，次のナレーションを語る。「日が昇ったとき，村人たちは，上空から大きな音がするのを聞き，砂埃が舞い上がるのを見た。空でうなるような音がするのを聞いた。それは，期待していたものと違っていた。爆音は続いた。砂埃の中から，村人はパッと光る大きな羽根のついた巨大な金属製の鳥が降り立つのを見た。村人のような人間がそこから出てくるのを見

たが，どこか違っていた。」とファシリテーターは語り，部屋の片隅に引っ込む。

ファシリテーターは，ブロディン社から派遣されたビジネスマンとして登場し，村人たちに次のように呼び掛けたり，独り言を言ったりする。「（隠れている村人に向かって）こんにちは！（独り言のように）何たるひどい状況だ。滅茶苦茶じゃないか。何が起こったのか？（村人に呼び掛けるように）誰かいますか？たぶん，どこかで見ているんでしょ，そうでしょ。何を怖がっているのですか？（ブロディン社の部下に向かって）メガホンよこせ！（村人に向かって）こんにちは！　もし誰かいるなら，出てきて下さい。わたしたちは，あなたたちを助けに来たのです。パイプラインを破壊した悪者を探しているだけです。あなたたちは，助けを求めているでしょ，そうでしょ。あなたたちの家を建て直します。食べ物もここにあります。誰か，ここに来て下さい。話し合いましょう。傷つけたりしませんから。わたしたちは，ブロディン社から派遣されて来ました。ここに来たのは，石油のためだけです。あなたたちから石油をほんの少し譲ってもらいたいだけです。根も葉もない悪いうわさが流れていますけれども，わたしたちは善良な人間で，モンスターではありません。あなたたちを奴隷なんかにけっしてしません。必ず食べ物を差し上げます。また，あした来ますからね。ここに食べ物を置いていきますからね。」そして，ブロディン社のビジネスマンは部屋の隅に消える。

村人たちは，出ようか出まいか，選択を迫られる。村人たちは自然発生的に意見を出し合いながら，これからどうするかについて話し合う。

＜考察＞

ファシリテーターは，長老からナレーターになり，そしてブロディン社のビジネスマンを演じている。つまり，ナレーターとビジネスマンという登場人物を演じている。したがって，ここでは「ティーチャー・イン・ロール」が使われている。さらに，あたかも自然発生的に「ミーティング」が使われるようにあらかじめ構成されている。具体的には，ビジネスマンが立ち去ると，村人たちが誰からともなく話し合いを始める。つまり，参加者が，ファシリテーターの直接のリードを受けないで，自らコンベンションを使うということが起きるのである。

新しいコンベンションとしては，「ナレーション（Narration）」が挿入されている。具体的には，ファシリテーターがナレーターとして登場し，「新しいテンションをつくる」（Neelands & Goode, 2000, p.85）ために村人の視点から状況を語っている。同時に，今までの想像しながら創ってきた物語が打ち破られ，どんでん返しという劇的瞬間を「ナレーション」というコンベンションの使用によってつくり出している。つまり，このコンベンションを使うことによって，登場人物を演じている参加者に強い印象を与えることができる。さらに，参加者は，登場人物になって感じているのか，自分自身として感じているのかが，あいまいになるような経験をさせられている。まさに，ニーランズのドラマ教育のねらいである登場人物を通して，現実に起きている社会問題について新たな知見を得る，という経験につながっている。つまり，予期されない瞬間に参加者に襲ってくるという特徴が，ニーランズのドラマ活動には存在する。これは，ニーランズがコンベンションを熟知していて，どこでどのコンベンションを挿入すると効果的であるかを経験的にも感覚的にも理論的にもわかっ

ているためであると考える。

(11) ブロディン社の正体

ファシリテーターが，ブロディン社のビジネスマンになって再登場すると，村人は一斉に静かになる。彼は隠れている村人に向かって，「まだ，そこに隠れているのですか。誰か出てきて，わたしたちと話し合いませんか。洞窟がそこにあるでしょう。たぶん，攻撃するためにつくられたのでしょう。もし，わたしたちがそこに行ったら，喉をかき切られるかもしれませんからね。わたしは，空爆の責任を負いたくないですからね。子どもたちもそこにいるでしょう。どうか，わたしたちに二次的惨事を起こさせるようなことをさせないでください。」という。間を置いてから，ブロディン社のビジネスマンからファシリテーターにもどり，村人を演じている参加者に，ドラマ活動が終了したことを告げる。

〈考察〉

ファシリテーターがここでもビジネスマンとして登場しているので，「ティーチャー・イン・ロール」が挿入されていることは明白である。

この場面が山場で，それぞれの参加者は，隠れている洞窟から出ようか出まいかについて無言で逡巡する。そして，この経験は，『ブロディンというモンスター』ということを取り上げ考えることを通して，現実に起きている社会問題とつなげて参加者一人ひとりが感じ考えられるように構成されているドラマ活動である，と考える。この山場にたどりつくために，さまざまなコンベンションがテーマに沿って挿入されて，一つひとつの場面を参加者に印象づけるように仕組まれている。まさに，布を織っていくように活動が構成されている。

ニーランズは，「ブロディンというモンスター」というドラマ活動において，少なくとも16のコンベンションを挿入しながら，テーマに沿いながら活動を構成している。つまり，ドラマ活動は，テーマがあり，それを参加者と共に活動を通して考え，新しい知見をえるために，それぞれの場面を参加者に劇的／演劇的に印象づけるためにコンベンションが縦横無尽に挿入される。ニーランズは，コンベンションについてドラマ活動を構成するとき，「教師や学生が使うためのパレット」(Neelands & Goode, 2000, p.4) であると比喩している。いいかえれば，さまざまなコンベンションが絵具のように並べられ，必要に応じて単色で使われたり，いくつかの色を合わせて新しい色をつくったり，さまざまに色を組み合わせて絵を描いていったりするように使われている。つまり，テーマに沿って縦横無尽にコンベンションを挿入しながらドラマ活動を構成していくことがパレットと類似しているのである。いいかえれば，一枚の絵を描くときのように，さまざまな要素が存在しているにもかかわらず，全体として調和のとれた絵として存在する，ということである。しがたって，ドラマ活動においても，個々のコンベンションが目立ってしまうのではなく，ドラマ活動の中に埋め込まれ，参加者はコンベンションの存在すら気づかず，一連のドラマ活動として経験していき，劇的／演劇的経験による，新しい知見を得る，というのがニーランズの「コンベンションズ・アプローチ」であると考える。

4．おわりに

今回は，ニーランズの「ブロディンというモ

ンスター」というドラマ活動を取り上げて，コンベンションに着目して活動を検討することを通して，コンベンションが「パレット」の役割を果たしていることを明らかにした。つまり，ドラマ活動は，コンベンションを一つだけを使って構成されるものではなく，さまざまなコンベンションを使ったり，組み合わせたり，融合させたり，一部を取り上げたり，異なるコンベンションの部分を組み合わせて新しくコンベンションをつくったりして，テーマに沿って構成されていくものであるということを明らかにした。

今後は，ニーランズの他のドラマ活動を取りあげて検討し，今回取り上げなかったコンベンションについても考えていきたい。

引用・参考文献

小林由利子「イギリスのドラマ教育の考察（10）―ウォーリック大学のドラマ教育と演劇教育修士プログラムの検討―」『川村学園女子大学研究紀要』第16巻　第2号　2005　pp.1-11.

小林由利子「英米のドラマ教育の考察（1）―ジョナサン・ニーランズの『コンベンショズ・アプローチ』の検討を通して」『東京都市大学人間科学部紀要』第１巻　2010　pp.19-32.

小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子『ドラマ教育入門』 図書文化　2010.

小林由利子編　オーエンズ，A・グリーン，N.『やってみよう！プライドドラマ』　図書文化社　2010.

Neelands, J. Making Sense of Drama: A Guide to Classroom Practice. Oxford: Heinemann Education, 1983.

Neelands, J「学習媒体としてのドラマ教育―その構造化とファシリテーション」『教育方法としてのドラマ』ニーランズ・渡部淳　晩成書房　2009.

Neelands, J. & Goode, T. *Structuring Drama Work: A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama.* 2nd ed., Cambridge: Cambridge University Press, 2000.（中島裕昭・小林由利子抄訳『ドラマ・ワークの構造』2010）

渡部淳・獲得型教育研究会編『学びを変えるドラマの手法』旬報社　2010.