

[研究ノート]

## 即興演劇「シアタースポーツ™」創作プロセス —出演学生に起こった意識の変化と支援の可能性—

### The Creative Process of “Theatresports™” —What Was Provided to University Drama Students in Japan—

絹川友梨（ヒュース由美）

KINUGAWA Yuri (Yumi HUGHES)

〈抄 録〉

本研究では、2017年に玉川大学が主催校を務めた演劇系大学共同制作公演『シアタースポーツ™』の出演学生36名を対象に、参加志望理由と公演後のフィードバックの記録を通して、創作プロセス中に起きた学生たちの心的変化をデータマイニングの手法で検討した。結果として、学生の心的体験は平坦なものではないことが分かった。初期の学生たちは価値観の異なる出会いに戸惑い、人と関わりの難しさを体験した。中期は過度のプレッシャーを受け、ネガティブな気持ちを体験する中で、自分と向き合い、チームワークを形成した。後期は観客を意識するようになり、本番では観客の反応に暖かさを感じ、本番を楽しむことができた。指導方法に関する考察では、技術面のみならず精神面の配慮によって創造性向上の支援が可能となることを述べた。この研究の特徴は、成果だけで評価されがちな演劇公演のプロセスを、学生の言葉の可視化によって検討したことである。

キーワード：演劇、教育、即興演劇、シアタースポーツ™、データマイニング

#### Abstract

The biggest “Theatresports™” in Japan was performed by 36 students in the Tokyo Federation of Theatre Universities’ production hosted by Tamagawa University in 2017. This paper shows what and how the students learned in the creation process based on their written feedback after their performances. The mental processes of the students were examined through the text mining method of their transcripts. The results show that the mental journeys from rehearsals to performances were dynamic with many changes. Early in the process the students were confused, trying to adjust to the different values of people. In the middle of the process they experienced negative feelings but gradually developed teamwork. In the latter period they began to anticipate the possible effect of performing for an audience, which was realized when they experienced improvised interaction with a live audience. Considering teaching strategy, there is a tendency to evaluate practical performance only by achievements, but it is also important to consider the process of creativity. It is possible to improve creativity by considering not only the technical aspects, but also the support of the mental aspects of students’ processes by reducing the pressures of expectations.

Keywords: Theatre, Education, Improvisation, Theatresports™, Text mining.

## 1. はじめに

玉川大学が2017年に主催校を務めた演劇系大学共同制作公演『シアタースポーツ (Theatresports)™』は、3日間で約1000人の動員を導き、日本で最大規模の即興演劇の上演となった。演劇系大学共同制作公演とは、演劇の実技教育を担う都内の5大学—桜美林大学・玉川大学・多摩美術大学・桐朋学園芸術短期大学・日本大学—によって設立された東京演劇大学連盟（以下、演大連）の共同制作プロジェクトの名称である。本研究は、稽古から上演に至る創作プロセスを通して、本公演に出演した学生36名に起こった意識の変容に関して、当学生の自由記述の記録データから分析を行い、そこから得られたデータに基づいて、指導側ができる支援についての考察を行う。

### 1.1 即興演劇「シアタースポーツ™」とは

即興演劇の1つのスタイルであり、ロイヤル・コート・シアターの元演出家キース・ジョンストンによって開発された「シアタースポーツ™」(Johnston, 1999) は、International Theatresports Institute (以下、ITI) により上演権利を取得した個人や劇団によって、22か国17の言語で上演されている。2017年の演大連における上演は、ITIよりフェスティバル用の上演権利を取得した上での実施となった。

### 1.2 即興演劇とは

即興演劇とは、観客が見ている高いリスクの中で、どうなるか分からない状態から、観客からのお題を元に、セリフや動きによって、架空の世界を集団で即興的に創造していくものである(絹川, 2002; Pierse, 1997)。台本を使用する演劇では、セリフや段取りを覚える作業が必要となるが、即興演劇には予め戯曲が存在しないため、セリフや段取りを覚える必要はない。しかしその代わりに、自分でセリフや動きを自発的に考え発すること、つまり「即興で劇を作る」という技術が必要となる。そのため稽古では、俳優が身につけるべき身体や声のトレーニングに加え、即興の技術を身につける必要がある。

即興演劇の効果に関する先行研究では、即興的表現に関する有益性が多く指摘されている。即興演劇の創作プロセスを詳細に検討したSawyer (2007) は、即興的に劇を創作することは「創造的」であり、“Group Genius”という言葉を用いて「チームワーク」を向上させる行為であると指摘した。同様にVera & Crossan (2005) は、即興演劇は集団の合意形成、コラボレーションの技術を向上させると述べた。また即興ができる芸術家は、一般人よりも協働的な行為に優れているという報告もある(Noy et al., 2011)。

### 1.3 研究の目的

それでは実際に参加した学生にとって、即興公演を体験することはどのようなものだったのだろうか。一般的に商業演劇公演の評価は、集客数や評論家による批評など、本番に対する客観的な成果が対象になる。つまり稽古の過程や出演者の主観的感想は評価の対象になることはあまりない。しかし作品の質は、稽古場で育まれる行為に依存するであろうことを考慮すると、稽古で起こっている事柄に対して注意を向けることは、作品づくりにとって重要だと考える。特に大学という高等教育機関による演劇公演の場合、商業的な成功・不成功は1つの評価軸になるものの、それだけではないだろう。

本研究では、教育機関による舞台公演の評価方法として、参加学生の心的変化を時系列に沿って検討する手法を提案する。さらにそこから得られたデータを元に、学生の創作プロセスを理解し、それに基づいた指導方法の提案を行う。

## 2. 方法

### 2.1 出演者

本研究の対象となる学生（以下、出演学生とする）は、桜美林大学より2名（男性0名・女性2名）、玉川大学より5名（男性3名・女性2名）、多摩美術大学より11名（男性4名・女性7名）、桐朋学園芸術短期大学より17名（男性2名・女性15名）、日本大学より1名（男性1名）、合計36名（男性10名・女性26名）である。

### 2.2 オーディションから本番までのタイムライン

はじめに公演の全体像を把握するために、本番までに行われた作業に関して、時系列で概要を述べる（表1）。4月23・30日にオーディションが行われた。参加志望者から提出された「参加志望書」は、事前に各大学によって集計され、出演者決定の参考となった。その後すぐに出演者が発表されて、6月16日に「面接セッション」が始まった。「面接セッション」とは、本稽古が開始される前に、指導側と出演側の相互理解を促すために特別に設けられたもので、希望者のみ参加すればいいという位置付けであった。

7月22・23日に全員参加のワークショップが行われた。この目的は、初対面の学生たちが一緒に練習することで、お互いを知り、集団としての意欲を高めることや、自分の技術的に未熟な部分を自覚して、今後の課題を明確にすることであった。8月1日に「本稽古」がスタートした。朝10:00から17:00までが出演者としての稽古、それ以降19:00までがスタッフの作業であった。

表1：タイムテーブル（オーディションから本番終了まで）

月	4	6	7	8		9								
日	23・30	16	22・23	1	23・24	5	12	13・14	15	16	17	18		
行事	オーディション	面接セッション開始	ワークショップ	本稽古開始	総見・チーム発表	衣裳パレード	劇場入り	ゲネプロ	ナグ・リーグ本番(19:00~)	ナグ・リーグ本番(13:00~)	バミ・リーグ本番(18:00~)	バミ・リーグ本番(13:00~)	決勝戦(13:00~)	振り返り

8月23・24日には「総見」と呼ばれる作業が行われた。この「総見」は、本プロジェクトの指導教員たち・各大学の教員たち・演大連のOB/OGたちが観ている前で、出来るだけ本番と同じ状態の公演を披露するものである。この総見の直後に、最終的なチームのメンバーが発表された。大学混合の8チームは、「ナグ・リーグ」と「バミ・リーグ」という名前の2リーグに分けられた。このリーグ名

は、劇場で使用される専門用語をもじって作成したものである。チームの内訳と名前は、ナグ・リーグが「青魚」、「葉緑体ガールズ」、「イエローナイフ」、「ビックバーン」の4チームで、バミ・リーグは「ウォーターガールズ」、「クマノミ家族」、「いちごみるく♡」、「ポップンポイズン」の4チームである。それぞれのチーム名は、学生たちがチームごとに話し合っただけで決定した。メンバーの組み合わせは稽古中に何度も検討されたが、この発表でチームメンバーが固定となり、ここからは主にチームごとに稽古がなされることとなった。

9月5日は「衣裳パレード」という作業が行われた。衣裳部によって創作された衣裳を着用し、ヘアとメイクも施して舞台に立つ出演学生の姿を見ながら、演出部と衣裳部が衣裳に関して検討するものである。出演学生の中には、ここで生まれて初めてメイクを体験した者もいた。

9月12日には、稽古を続けてきた玉川大学演劇スタジオから、本番が行われる東京芸術劇場シアターイーストに移動した。出演者はまずスタッフとして舞台装置の設置、照明や音響機材の仕込み、衣裳の準備、制作の準備などを行った。9月13・14日に「ゲネプロ」と呼ばれる作業を行った。これはできる限り本番通りの状態で上演練習を行うものである。9月15日と16日のマチネに“ナグ・リーグ”、16日のソワレと17日に“バミ・リーグ”の公演が行われ、18日は高得点を得た4チームで決勝戦が行われた。優勝チームは「いちごみるく♡」、準優勝チームは「ビックバーン」であった。本研究のデータは、すべての公演が終了して片付けが一段落した後に、出演者と筆者とで行った振り返りの時間で得られたものである。

### 2.3 データ収集と分析方法

それではデータ収集と分析の方法に関して述べる。まずオーディションに合格して舞台に立った36名の応募書類内「志望動機」の自由記述を、同じカテゴリーに属するものごとにまとめた。

次に、本番終了後に行った出演学生との振り返り時に自由記述のデータを収集した。これは時系列に自分の体験を思い出して、その時の気持ちを自由に書いてもらったものである。5つの期間は、①オーディションから稽古開始まで。②稽古開始から総見前まで。③総見からチーム決定まで。④チーム決定から劇場入りまで。⑤劇場入りから本番終了までである。記述時には「今の気持ちではなく、まずその時期を思い出して、その時の自分の気持ちを自由に書くように」と教示を行った。

これらの全データに関して、IBM SPSS Text Analytics for Surveys 4.0.1を用いて、テキストマイニング分析を行った。テキストマイニングとは、テキストベースのデータを文字・単語・フレーズなど何らかの単位に分解して、定量的に解析を行う分析手法のことである(金, 2009)。膨大なデータの中から、あるルールやパターンを抽出することのできるこの方法は、教育学、経済学、心理学、文学などさまざまな学問領域において活用されている(西田ほか, 2015)。

## 3. 結果と考察

### 3.1 志望動機

オーディション応募書類の志望動機理由(自由記述・複数回答)を要素によって分類し、割合の高いものから順に並べた(表2)。

最も割合が高かったのは「学外との出会いや交流ができるから」で、全体の30%であり、続いて「自分の能力向上のため」が26%、「変更前の作品への期待」が16%、「演大連に参加したかったから」が14%、「シアタースポーツ™への期待」が11%、「東京芸術劇場(以下、芸劇と称する)の舞台に立ってみたいから」が3%であった。

表2：オーディション応募書類・志望動機理由

	理由	%
1	学外の出会いや交流ができるから	30
2	自分の能力向上のため	26
3	変更前作品への期待	16
4	演大連に参加したかったから	14
5	シアタースポーツ™への期待	11
6	芸劇の舞台に立ってみたいから	3

最も割合が高かった「学外の出会いや交流ができるから」は、学生たちが自分の所属する大学以外での体験を求めていることを示している。演劇系の大学では大学ごとに「実習公演」があり、そこで舞台に立つ経験を得ることは可能である。しかし学生の中には、そこに留まらず「学外」に興味を持っている者もいると考えられる。演大連はそのような学生に対して、経験を提供する受け皿になっていると考えられる。次点の「自分の能力向上のため」からは、学生の動機の高さが伺われる。この公演に参加するために学生は、夏休みのほとんどすべてを稽古と本番に費やすことになる。しかも稽古は主催校である玉川大学で行われたため、玉川大学以外の学生にとっては、稽古に参加するだけでも、時間的・経済的に負担がある。しかしそれでも参加したいと思った学生の動機には、強い向上心があることが分かった。理由の3と4は、過去の演大連の作品を見ている学生の発言であり、学生間に演大連ブランドが成立しているとも考えられる。さらに「演大連に参加したい」という言葉が、理由1・2・4と同義語になっている可能性も考えられるが、ここではそれ以上の理由を探ることは叶わなかった。理由5の「シアタースポーツ™」への期待は11%であったことから、「シアタースポーツ™」への期待は高いとは言えなかった。理由6も数字としては高くなかった。しかし芸劇という劇場への出演も演大連の魅力の1つであることが分かる。いずれにしても、学生の志望動機は、向上心に溢れた肯定的なものであることが分かった。

それではこの出演学生の動機を、どのようにしたら維持することができるだろうか。心理学では、動機づけの源になる欲求として、自分の有能さを感じることができること（有能さへの欲求）、自分の行動を自分で決められること（自律性・自己決定への欲求）、周囲と親密な関係を持つことができること（関係性への欲求）をあげている（Deci & Ryan, 2002）。つまり指導側は、学生に対して「自分ができる」という有能さを感じることのできる体験や、「自分・自分たちで決める」という自己決定の機会を提供して、人間的に親密な関わりができるような支援を行うことによって、学生の動機を維持できる可能性がある。

### 3.2 学生の意識

次に、学生の自由記述をデータ化し、言葉の頻度と関連性の強さをテキストマイニングにより抽出した。図1から図5は強い共起関係ほど太い線で、出現数の多い語ほど大きい円で示されている。

### 3.2.1 オーディションから稽古開始まで

4月にオーディションの合否が発表された後に、6月より「面接セッション」が行われた。これは希望者のみの参加であったため、全体の言葉の出現数は多くはない。しかし「オーディション」と「面接セッション」が多出しており、「気持ち」と「人」との結びつきが大きく見受けられ、また「不安」と「インプロ」も強く結びついている(図1)。学生にとって、オーディションと面接セッションは、最初の大きな作業であった。これからどうなるか分からない状態の中で、人と出会い、不安な気持ちを感じていたことが見受けられる。

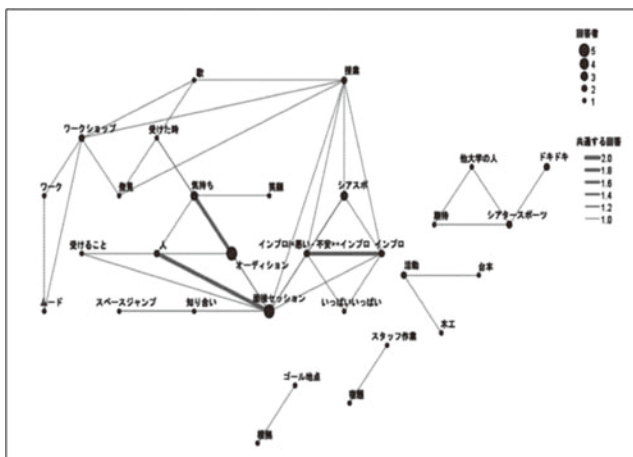


図1 オーディションから稽古開始まで

### 3.2.2 稽古開始から総見前まで

いよいよ稽古が始まった時期である。稽古内容としては、身体や声の訓練、即興で演技をするためのトレーニング、「シアタースポーツ™」の形式の理解学習が行われた。言葉の出現度としては、「稽古」が中心となり、「人」「インプロ」「楽しい」「ゲーム」が多く結びついていることから、学生たちが楽しく稽古を行っていたことが分かる。しかし評価感情の中には「良い-楽しい」だけでなく、「悪い-不安」などの言葉が見受けられることから、稽古が本格的に始まり、毎日新しいことを学ぶ中で、感情的な揺れが生じていることが分かる。自由記述を見ると、インプロは楽しいが、仲間とうまくやっているかという点に不安を感じている学生が多く見受けられた(図2)。

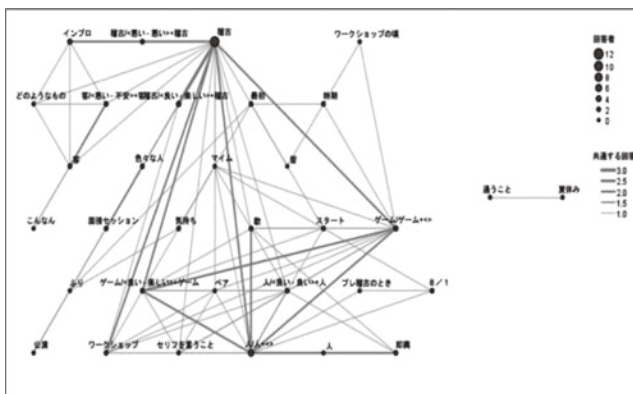


図2 稽古開始から総見前まで

### 3.2.3 総見からチーム決定前まで

この時期は、稽古から本番へと至るプロセスの中で、1つの句切となる「総見」という作業が行われた。「総見」は、出演者ができる限り本番通りの状態で公演を遂行し、その後に観客からコメントをもらうという行事である。

ここで明らかに多い言葉は「総見」であり「チーム」と繋がっている。そして「チーム」は「自分」と繋がっている。また「む

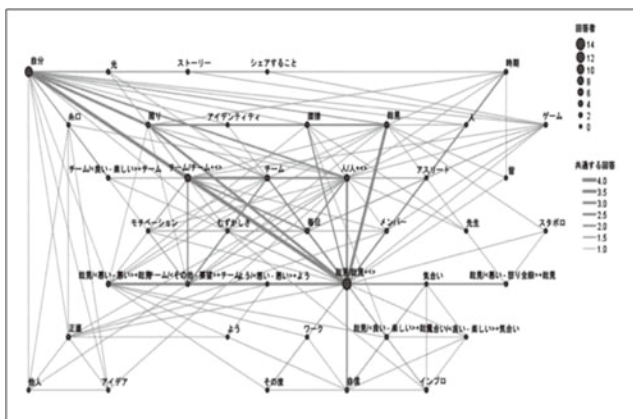


図3 総見からチーム決定前

ずかしさ」「悪い-怒り」「気合い」「自信」など感情の言葉も多出した。これによって、総見は学生にとって大きなものであり、自分にとって重要な意味を持ったこと、評価感情としてはネガティブなものだったことが分かる。自由記述を見ると「自信を失った」「もうダメだと思った」などの否定的な感情が多く見られた。一方「やるしかない」など自らを鼓舞する発言も見られた（図3）。

### 3.2.4 チーム決定から劇場入りまで

いよいよチームメンバーが決定した時期である。稽古期間中は毎日チーム編成が変わり、学生同士の組み合わせは、演出家によって何度も検討された。学生は「誰とチームになるか」ということに興味を抱いており、しばしば筆者は学生から質問を受けた。この時期はチームを決定して、チーム名や衣裳が決まり、本番のように通して稽古をした時期である。図4を見ると「チーム」が最も多く、そこに「衣裳」や「自分」が結びついている。「衣裳」という言葉の多出の理由は、自分がどのように見せるか、どのように見られるかという点を考えるようになったことが考えられる。また「メンバー」や「みんな」など「人」に関連する言葉が多出しており、学生たちが今まで以上にチームを意識するようになったことが見てとれる。自由記述では、決まった衣裳が気に入らないことや、チームに対する気持ちの浮き沈み、褒められない不安な気持ちなど、苦しさを表す言葉も多くみられた。

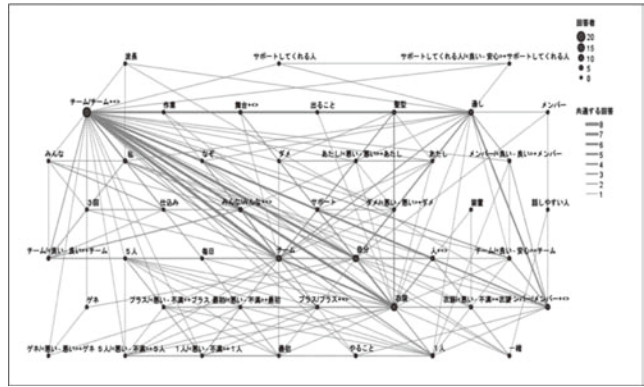


図4 チーム決定から劇場入り

### 3.2.5 劇場入りから本番終了まで

玉川大学の稽古場から移動して、いよいよ東京芸術劇場シアターイーストに入り、本番を体験した時期である。最も高い頻度を示したのは「チーム」「客」「緊張」であった。「緊張」の出現頻度の多さから、学生たちの精神状態が推測される。さらに毎日次々に起こる「ゲネプロ」「本番」「仕込み」「初日」の作業に意識は大きく向けられ、それは「自分」「スタッフ」「チーム」が結びついている。

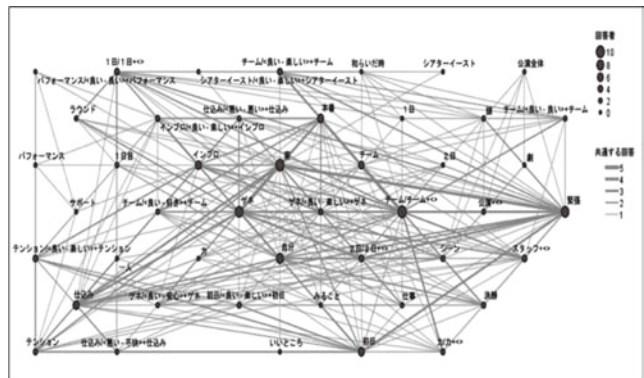


図5 劇場入りから本番終了まで

ここでの出演学生はスタッフの仕事もする必要があった。自由記述では、その忙しさや苦しきも見られた。劇場に入る段階で、初めて「客」という言葉が登場したのは興味深い。この結果に関しては、総合考察で議論する。自由記述では「本番は楽しかった」「観客が予想外に暖かく驚いた」「観客の反応によって自分たちが楽しめた」というポジティブな記述が多くみられた（図5）。

## 3.3 まとめ

オーディションから本番が終了するまでのプロセスを5つに区分けして、学生の全自由記述の単語をテキストマイニングで分析した。その結果、初期（①オーディションから稽古開始、②稽古開始～

総見前)の学生たちは、価値観の異なる人との出会いに戸惑いながらも、表現の楽しさと難しさを体験した。中期(③総見～チーム決定、④チーム決定～劇場入り)は、過度のプレッシャーを受けネガティブな気持ちを体験するものの、次第に自分とチームワークを意識するようになった。後期(⑤劇場入り～本番終了)は観客を意識するようになり、本番は観客の反応の暖かさを感じ、楽しく演じることができたという気持ちの変遷があったことが分かった(表3)。

表3：オーディションから本番終了まで期間ごとの出現単語と自由記述の抜粋

行事	初期		中期		後期
	①オーディション～稽古開始	②稽古開始～総見前	③総見～チーム決定	④チーム決定～劇場入り	⑤劇場入り～本番終了
出現単語の抜粋	面接セッション オーディション 気持ち 人	稽古 ワークショップ 人 ゲーム 楽しい	総見 自分 チーム 難しさ 悪い—怒り 気合	チーム 自分 衣裳 メンバー みんな 人	チーム 客 緊張感 ゲネ 本番 仕込み
自由記述抜粋		仲間とうまくやっけていけるか  インプロは楽しい	自信を失った  もうダメだ  やるしかない	チーム・衣裳に不服  褒められない  苦しい	楽しかった  観客が予想外に暖かった  楽しめた

## 4. 総合考察

本研究では、学生の心の変化に関して、全体的な傾向を客観的に把握するための検討を行った。当初、即興演劇から得られる効果として、創造性、チームワーク、集団の合意形成、コラボレーションの技術、協働性があげられた。それらの点はどのように学生によって体験されたのであろうか。ここではテキストマイニングで得られた知見と自由記述を通して、学生の体験を整理した後、指導側の指導デザインに関して考察を行う。

### 4.1 集団の行為形成とコラボレーションの技術

この公演への参加志望の第1位は「学外での人との交流」であり、学生はさまざまな仲間との出会いを期待していたと思われる。しかし初期の記述データからは、「友達になれない」「自分を開示できない」「他校の演技スタイルへの疑問」などが見られた。同じ大学生だとはいえ、それぞれの大学から受けた教育や価値観が異なることに気付く。つまり交流を行う以前の問題として「自分たちは異なっているのだ」ということに気付くことから、このプロダクションは始まった。本公演では学生への支援として、意識的に交流する機会を増やし、全員の顔写真を掲示したり、稽古場で炊き出しを行ったり、キーワードを書いた紙を稽古場に掲示したりなどのアイデアを実践したが、それ以外でも支援の方法は考慮できるかもしれない。

### 4.2 チームワークと協働性

表3の自由記述でも見られるように、初期にはまったく見られなかった「チーム」という言葉が中期に現れるようになり、後期は「チーム」という言葉が最多数となった。また中期に登場していた「自



分」が後期では登場しなくなった。このことを踏まえると、「シアタースポーツ™」が持つチームという制約は、「自己中心的な自分」から「チームに貢献する自分」へと変容する機会を学生に与えるとも考えられる。具体的な行動として、稽古中や稽古が終わった後にチームごとに集まり、自分の本音を仲間に語ろうとする行為が稽古場の至る所で見受けられた。

#### 4.3 創造性

即興劇の特徴は、自分たちで劇のストーリーを構築し、登場人物として演じ、自分の考えたセリフや動きを創発しなくてはならないところである。このため出演者には創造する力が求められる。

創造性に関する先行研究では、創造性を発揮するためには、適度な自己チャレンジ度と自己スキル度が必要だと言われている (Csikszentmihalyi, 1997)。逆に言えば、過度にチャレンジングで、過度に高いスキルを要求された場合、緊張が高すぎることから創造性の発揮の妨げとなる。またスポーツ心理学の知見では、失敗ができない雰囲気や過度なプレッシャーは、プレイヤーのパフォーマンスを低下させる原因であると考えられている (Fazey & Hardy, 1998)。

この観点から今回のプロセスの中では、総見という作業においてネガティブな言葉が多く現出した。このことから学生たちにとって総見は高いプレッシャー下の体験であったことが推測できる。Cottrell (1978) によると、初心者のパフォーマンスが低下する要因として、観客が支配的な熟練者であり、初心者が観客によって批判されることに不安を感じる時だという。総見終了後の自由記述を見ると「もうダメだ」という意欲の欠如、「もうやるしかない」といった追い詰められた気持ち、「悔しい」などネガティブな評価感情が大半であり、自分たちのパフォーマンスが良くなかったと考えた学生たちが多いことが分かった。即興演劇の場合は、最初はうまくいかないこともある。しかし即興で表現するためには、むしろ失敗だと思ったことをうまく取り入れて、自分の新しい表現を創造することに醍醐味がある (Nachmanovitch, 1990)。そのため学生の創造性の向上を支援するためには、学生のチャレンジング度とスキル度を考慮して、適度なプレッシャーの中で行う稽古計画が必要であろう。

#### 4.4 観客の存在

次に、多くの学生の記述に登場した「観客との出会い」に関して考察する。初めて観客に公演を披露する機会は総見であった。しかしそこでは「客」という言葉は登場しなかった。つまり学生は総見では「客」の存在を意識することはなく、劇場入りして初めて「客」を意識するようになったと考えられる。これはどのようなことが起こったのだろうか。

まず総見という作業時に「客」という言葉が現出しなかった点に関して考察する。この共同制作は上演を目的とした公演であるため、学生が「客の存在を知らない」ということは考えにくい。そのため、総見時に学生たちが「客」の存在を“意識していなかった”ということが考えられる。この理由としては、学生の舞台経験の少なさがあるだろう。それと同時に、総見時の観客を「客」として“意識できなかった”とも考えられるのではないか。2.2で述べたように、総見時の観客は一般的な「客」ではなく、教員や演大連のOB/OGという日常的には自分を評価・指導する存在であり、自分たちは評価・指導される存在である。もし日常のヒエラルキーが総見時の観客席と舞台上に存在していたら、学生たちが観客を「客」とみなすことは困難であろう。もちろん「人に見られる」という経験は舞台に立つ学生にとって必要なものであり、総見自体を否定するものではない。図4では「総見」と「自分」が強く結びついていることから、辛い体験ではあったが自己を見つめる体験だったとも考えられる。重要なのは、それぞれのプロセスにおいて、学生の成長を促すために相応しい環境を用意することだろう。

さて稽古開始時には登場していなかった「客」という言葉は、本番が近くにつれて、稽古中に見られるようになった。学生たちから「お客さんにどう思われるか」「私たちの即興劇を、観客は本当に楽しんでくれるのか」と何度も質問された。指導教員である筆者は、その度に「大丈夫、本番は絶対に楽しいから。騙されたと思って私を信用して」と言い続けた。実際の観客は出演者の表現に好意的で、劇場は観客の笑いで多いに沸き立ち、全公演満席の盛況であった。きっと学生の不安は、本番の観客との出会いで吹き飛んだであろう。実際の観客の反応を感じて「楽しかった。嬉しかった」という肯定的な感想が、自由記述で多く見られた。

これらの意見を踏まえた指導側の反省点として、もう少し早い段階で観客とのやりとりを練習させることができたのではないかという点があげられる。稽古が進んだある段階で、一般の観客と出会う経験をすることで、学生の意欲や自発性を向上させ、本番を意識した振る舞いに関して、もう少し深い洞察をもたらすことができたかもしれない。

#### 4.5 まとめ

本研究では、上演作品の完成度に評価が向けられがちな演劇公演において、出演学生の記述データを元に、出演した学生の稽古開始から本番までの気持ちに焦点をあてて、彼ら／彼女らが感じた具体的な言葉を可視化することによって創作プロセスを検証し、指導者側ができる支援の可能性を考察した。オーディション時には交流を期待していた学生たちは、交流する以前に自分と異なる文化があることに気がつき、稽古を通して自己と向き合うことになった。中期では高いプレッシャーの中でうまくいかないパフォーマンス経験をして、チームの一員としての自分を意識するようになった。後期では観客の暖かさに驚き、チームの一員としての楽しさも味わった。Walles (1926)によると、創造のプロセスには、準備 (Preparation)、潜伏 (Incubation)、表現 (Illumination)、検証 (Verification) という4つの段階が時系列に存在しているという。学生の心的状況を踏まえると、今回の公演は、まさに創造のプロセスを辿ったものであった。ここで重要なことは、創造性を伸ばすためには、すぐに結果を求めるのではなく、潜伏の時期があることを指導側が理解し、表現の実現に向かって支援方法を工夫することである。

この研究の限界は、学生からオンタイムで得た気持ちを把握しきれていない点、学生への追跡調査が行えなかった点、別の公演との比較ができなかった点にある。これらを考慮して、今後も演劇を学ぶ学生に寄り添った研究を行っていければと考えている。

#### 謝辞

本研究ノートの執筆にあたり、東京大学大学院の工藤和俊先生と茨城大学の正保春彦先生にご指導をいただきました。ここに記して感謝を申し上げます。

#### 参考文献

金明哲『テキストデータの統計科学入門』岩波書房：東京、2009、pp. 1-12.

絹川友梨『インプロ・ゲーム 身体表現のワークショップ』晩成書房、2002、pp. 334-335.

西田順一、橋本公雄、木内敦詞、谷本英彰、福地豊樹、上條隆、鬼澤陽、中雄勇人、木山慶子、新井淑弘、小川正行「テキストマイニングによる大学体育授業の主観的恩恵の抽出：性および運動・スポーツ習慣の差異による検討」『体育学研究』60号、日本体育学会、2015、pp. 27-39.

Cottrell, N.B., Wack, D.L., Sekerak, G. J., and Rittle, R.H. "Social Facilitation of dominant responses by the

- presence of an audience and the mere presence of others”, *Journal of personality and social psychology*, 9(3), 1968, pp. 245–250.
- Csikszentmihalyi, M. *Finding Flow: The psychology of engagement with everyday life*, Basic Books, 1997, pp. 17–34.
- Deci, E. & Ryan, R.M. *Handbook of self-determination research*, The University of Rochester Press, 2002.
- Fazey, J. and Hardt, L. “The inverted U hypothesis: a catastrophe for sport psychology?”, *British Association of Sports Science Monograph*, Leeds, National Coaching Foundation, 1988.
- Johnstone, K. *Impro for Storytellers*, Routledge / Theatre Arts Books, 1999, pp. 1–24.
- Nachmanovitch, S. *Free Play -Improvisation in Life and Art*, Jeremy P. Tarcher/Putnam, 1990, pp. 88–93.
- Noy, L., Dekel, E., and Alon, U. “The mirror game as a paradigm for studying the dynamics of two people improvising motion together”, *The National Academy of Science*, (108), 52, 2011, pp. 20947–20952.
- Pierse, L. *Theatresports down under*, Ish Group, 1997
- Sawyer, K. *Group Genius*, Basic Books, 2007, pp. 8–20.
- Vera, D. and Crossan, M. “Improvisation and innovative performance in teams”, *Organization Science*, 16(3), 2005, pp. 203–325.
- Wallas, G. *The art of thought*, London, UK: Jonathan Cape, 1926, p.10.