

# 演劇の実践教育

## ―オンライン演劇の製作―

須川 渡

福岡女学院大学人文学部講師

### 1 演劇実践科目の可能性

私は普段演劇学を専門にして、演劇の理論や歴史を教えている。作品の分析や演劇理論の教授が中心だが、その一方で、座学だけでなく一年を通して受講生と演劇作品を創作する「舞台制作」という実践科目を受け持っている。

演劇は、作品の分析をするだけでなく、身体を伴った演技や、照明や音響などの舞台技術と不可分に結びついていく。また、広報や外部交渉なども含めれば、その作業は多岐にわたる。この授業は演劇の専門的な技術を学ぶだけでなく、集団創作を通して、臨機応変に対応する力やコミュニケーション能力を養うことがその目的にある。

私自身、演劇を実際に製作した経験はあるが、それまでは理論を中心に教えていたため、手探りで臨む部分が多

い。しかし、座学だけでは知り得ない演劇の実践的知を学べるという意味で、やはりこのような実践科目は必要であると感じている。

この授業は全学年を対象とし、学年の垣根をこえて行われる。繰り返し受講することができるため、毎年受講する学生もいる。上演台本の本読みから始まり、キャストとスタッフに分かれ、上演日にむけて稽古や作業を行う。上演後は振り返りを行い、また次年度の授業へとつなげていく…というのが、例年の授業サイクルだ。この科目が一般的な座学と異なるのは、選ばれる作品や受講生の希望によって作業の質や量、共に作業をするメンバーも変化することである。プロジェクト型学習といってよいだろう。作業の進め方も各部署によって異なる。例えば、キャストであれば出演する場面によって、稽古をするメンバーも変化する。演劇の創作においては自明のことだが、同じメンバーで作業を行うことの多い一般的なグループワークなどと比較すると、このプロセスは非常に重要である。日頃コミュニケーションを交わす機会のない学生同士で、新しい関係性が築かれることは、演劇実践科目の大きな特徴だ。

受講生同士が、練習過程において衝突することもしばしばある。劇作家の山崎正和氏は、演劇教育について「芝居は絶対にひとりではできない芸術であって、他人との協力が不可欠であるが、この協力は互いの弱点を許しあうようなものではありえない。(略)芝居のなかではひとは互いに激しく競争し、ときには闘うことを通じて、はじめて他人と協調しうるのである」(『高校演劇科』神戸新聞総合出版センター、1993)と述べている。担当教員としてはヒヤヒヤするが、上演後の反省会や振り返りのレポートを読む限り、このような過程から、学生たちがチームワークやコミュニケーションの何たるかを学んでいるのは確かだろうだ。

## 2 オンライン演劇の製作―授業計画から製作まで

2020年度は新型コロナウイルスの影響によって、「舞台制作」の授業も大きくやり方を変えざるを得なかった。座学ですら苦慮しているのに、本来対面で行うことが前提の演劇実践である。しかし、臨機応変に対応するなかで新しい学びにつながったことも多くあったので、ここではそのことについて記しておきたい。

大学の全科目の遠隔授業が決定したのは、60人余りの学生が履修登録を済ませた3月末だった。他の授業と同様、遠隔授業のフォーマットや学生のデータ通信量、使用機器などを鑑みながら、いかに演劇実践の授業を成立させるかを担当教員で考えることになった。

結果的に今年度はオンラインツールを使用した演劇製作を行うことになる。苦慮しているのは大学ばかりではない。演劇の現場も同じように苦しんでいた。2020年2月の安倍前首相の自粛要請により、多くの劇団や劇場が予定していた公演を断念せざるを得なくなった。その一方で、インターネットによる生配信やZoom等のビデオ通話ツールを使った演劇創作を積極的に行う劇団も現れ始めた。

演劇実践がもつライブ性を考慮すれば、「舞台制作」を遠隔授業で実施するのは無謀な試みであるようにも感じられる。それでも、二つの理由からオンラインで行うことを決めた。一つは、実際に演劇人も苦しみながらそれぞれの道を模索しており、これに学ばない手はないということ。もう一つは、現在置かれている状況が、今いちど演劇の本質を考えるのにふさわしい事象であると思った

からだ。演劇の現場では、オンラインで行われる演劇と実際に劇場で行われる演劇の違いを議論する風潮も生まれつつあった。授業計画を再検討すると並行して、オンライン配信されている劇作品をリサーチした。受講生でも作ることができるか、作りがいを感ぜられるか、その意味で教育的効果を期待できるかを中心に鑑賞した。

演劇経験がない学生も多いので、授業の前半は基礎的な講義を行う。演劇を成立させるために必要な要素はなにか。言語を伴わないダンスやサーカスは演劇といえるだろうか。これは、私が演劇学の導入として毎年行っている講義である。演劇は、パフォーマーと観客の相互の対話が重要となる。演劇の原理を踏まえたくうえで、新型コロナウイルスが感染拡大する現在、舞台芸術の世界においてどのような出来事が起こっているのかをいくつか紹介した。受講生には、オンラインツールを介した演劇作品を一本鑑賞し、その課題点や可能性について考えてもらった。課題を出した5月上旬はYouTubeなどでも様々なオンライン演劇が配信されており、インターネットをプラットフォームとした作品を鑑賞するという課題は、劇場に足を運ぶよりもかえってやりやすかったようだ。

### 3 実際に創作するにあたって

このようになりサーチを経たうえで、前期の授業では8つのグループに分かれ、短編作品を創作してもらうこととなった。5月中旬からはGoogle Meetも授業内で使用されるようになり、オンライン演劇を創作するためのツールも整いつつあった。キャストやスタッフの希望を事前に聞き、それぞれ希望が偏らないようにこちらでグループを割り振る。実際に学生たちがリサーチした作品が多岐にわたっていたため、「YouTubeLIVEによる配信」というプラットフォームこそ決めたが、作品の内容や形式については、各グループに委ねた。結果として、Zoomを利用した作品やオーディオドラマの創作が行われ、ジャンルもコメディやサスペンス、ファンタジーと多様な内容の作品が揃った。

各グループが制作しているGoogle Meetのリンク先をのぞいてはみるが、対面のように机間巡視の方法がとれないため、基本的にはそれぞれのグループのリーダーから進捗状況を事後報告してもらう方法をとらざるを得なかった。しかし、リーダーからの報告を聞く限り、対面授業の製作で生じる問題とそれほど大差がないようにも思えた。グループ内で積極的に意見を出してくれない、自主練習を



したいが皆の予定が合わないといった問題は、毎年ぶつかる壁である。遠隔ならば自主練習の調整がつきやすいかとも考えたが、結局はそれ以外の時間に別の用事を入れていたりするので、対面時と問題もそれほど変わらないようだ。

なかには通信不良や生活環境の問題でカメラをONにできない受講生もいた。このようなオンラインならではの課題も、各チームで工夫しながら対処していた。例えば、あるグループは「①音声で参加」、「②チャットで参加」に分かれ製作を進めた。①の学生はとどころで②の学生の話聞き、②の学生は①の意見をまとめて、チャットで報告する。このような進め方は、教員よりもむしろ学生の方が慣れていくようにも感じられた。

前期授業の2週にわたって「オンライン演劇祭」と銘打って、受講生同士で発表会を行った。8グループ中7グループが事前収録、1グループが生配信の形をとった。

#### 4 発表会、可能性と課題

発表会当日はチャット欄を設け、お互いに作品の感想を自由に言い合える雰囲気を作った。興味深かったのは、実際の舞台では知り得ない観客の声がリアルタイムで

チャット欄に書き込まれることだ。笑いや拍手はこの形式では再現できないが、チャット欄への書き込みはそれに代替する形で作品に対する大きなリアクションとなった。実際、チャット欄のコメントに刺激を受けた受講生も多かったようだ。

今年度はあくまでイレギュラーな取り組みだが、この形式だから自分の才能を発揮できた受講生もいたように感じられる。発声や身体の訓練といった舞台上で演技をする際に必要な技術を今年度は捨象せざるを得なかった。これは大きな課題だが、それがかえって人前で何かすることに挑戦する受講生を増やすきっかけにもなった。前述したように、チャットで参加するなど、これまで対面では起こり得なかった参加の仕方も生まれた。

しかし、受講生の振り返りレポートにも見られたが、その多くは対面での実施を望んでいる。私も、やはり一つの空間に集まって行うのが演劇教育の本来のあり方であると思う。

後期授業以降、少しずつ大学も対面授業を再開しつつある。今年度の試みについては、対面授業に戻った際に改めて検討したいと考えている。

龍谷大学先端理工学部 ・ 松本平淳太「先端理工学部長」

# Society 5.0時代における新たな理工系教育課程

2020（令和2）年4月、龍谷大学先端理工学部が誕生した。新学部誕生の経緯、学部が目指すものを説明したい。

## 1 先端理工学部設置の経緯

先端理工学部は、前身の理工学部が改組されて誕生した学部である。前身の理工学部は、1989（平成元）年に数理情報学科、電子情報学科、機械システム工学科、物質化学科の4学科構成でスタートし、2003（平成15）年には、情報メディア学科、環境ソリューション工学科の2学科が新設され、6学科構成となった。科学と人間の調和を重視した教育・研究を行い、様々な教学改革によって社会

のニーズに応えながら、一定の社会的評価を得てきた。

しかしながら、平成の30年間、グローバル化の進展や経済・社会構造の変動など、理工学部を取り巻く外部環境は激変した。2008年のリーマン・ショック以降、世界経済は混迷し、日本も低い経済成長が常態化している。また、想定外の大規模災害であった東日本大震災によって、高度成長期に作られた社会システムの脆弱性があらわになり、安全・安心神話の再考を迫られることとなった。高度情報化社会の発達によって、個人のプライバシー、財産、安全が脅かされる新たな事態も発生してきている。少子高齢化に伴う人口減少社会において、物質的な豊かさを追求する競争社会から、多種多様な価値観が共存する成熟社会への転換が模索されている。

こうした社会情勢の変化の中、理工系人材に対する社会の期待も変化してきており、理工系大学・学部は高等教育機関としての教育課程の見直しの時期を迎えている。

教育課程見直しの議論において、想定すべき未来の社会像として近年提唱されているのは、超スマート社会(Society 5.0)とある。超スマート社会(Society 5.0)とは、AI、IOT、データサイエンス、デバイス、ロボット、素材・ナノテクノロジー、数理学・計算科学技術等の基盤技術を様々な個別分野の技術と融合することによって、個別最適化にとどまらず社会全体の最適化を実現することを目指している。

一方、20世紀末から続くグローバル化の流れの中でローカリゼーションの動きも見られ、両者がバランスをとりつつ標準化と多様化が共存する社会の到来も予想される。

この未来社会で実現される人々の生活は、教育を受け、仕事をし、引退して老後を迎えるというシングルステージの人生ではなく、一人一人が継続的に学びながら、能力に応じて適宜活躍の場を見出していく、マルチステージの人生である。

こうした社会の将来像を見据えたとき、問題発見能力、課題設定能力、モデル化能力、課題解決・遂行能力を持ち、スペシャリストとしての専門の深い知識と同時に、分野の多様性を理解し、他者との協調の下、異分野との融合・学際領域の推進も見据えることができるジェネラリストとしての幅広い知識・俯瞰的視野を持つ人材が期待されると、文部科学省による「大学における工学系教育の在り方について(中間まとめ)」は述べている。要約すれば、「専門分野を修めるとともに、異分野にも知識の幅を広げ、主体的に学び、創造することのできる人材」が必要とされていると言える。

このような認識のもと、理工学部教授会は、教育課程の見直しに着手することを決定し、改組の可能性も視野に入れ、学部執行部を中心とした中期課題検討委員会、若手教員を中心とした将来構想ワーキンググループにおいて、議論を開始した。

教育課程の見直しは、在学生、卒業生、卒業生の就職先に対するアンケートを実施することから出発した。その結果、アンケート結果とSociety 5.0や文部科学省の問題認識は一致していることがわかった。在学生は、個別の専門

教育の重要性は理解しているものの、それが社会の中でどのように展開されていくのかのイメージが持てず、学習意欲を継続できないようであった。卒業生も、学部4年間で学んだ専門知識を高く評価しているものの、急激な発展を遂げたIT等の先端技術等に関する周辺他分野、経済・経営、心理等の人文社会科学系分野に関する知識の必要性を感じているようであった。卒業生の就職先企業等は、卒業生の専門性は評価しているものの、企業活動における運用能力やリーダーシップに課題を感じているようであった。一方、卒業研究への評価は高く、学生の満足度、意欲も、ゼミや研究室配属後は急上昇していた。しかしながら、もう少し時間が欲しかったと感じながら卒業を迎えてしまう、との声が多かった。

これらのアンケート結果を踏まえ、現行の学科を中心とした専門深化型の教育課程の枠組みでは、もはやこれらの課題に対応できないであろうとの認識に至った。

そして、地道にカリキュラムを中心とした教育課程の見直し作業を行う中、文部科学省によって、工学系の学科・専攻の縦割りの見直しを目的に2018(平成30)年6月29日付で大学設置基準が改正され、①工学部(主たる学

問分野が「工学」の学部)に「課程」を設けた場合の教員基準を、学科・専攻等の単位ではなく、学部単位で定めること、②学生の収容定員については、「課程」ごとに管理するのではなく、課程等を単位としつつ、学部全体で収容定員を管理することができるようになり、教育課程と教員組織を分離し、教育ニーズへの適切な対応を重視した組織に変更することが可能となった。そこで、我々はこの制度を取り入れるために改組を行い、新しい学部、「先端理工学部」を設置することを決定した。先端理工学部では同制度を導入し、学生個々人の特性を伸ばすための多様で質の高い教育プログラムを編成することとした。以下に教育プログラムの内容を説明する。

## 2 分野横断型の学びを可能とする教育課程

先端理工学部は教育理念・目的に、「持続可能な社会の発展に貢献できる高い倫理観を持った技術者・研究者を育成すること」を掲げた。SDGs、超スマート社会(Society 5.0)で提案されている持続可能な社会の課題解決のためには、「専門分野を修めるとともに、異分野に

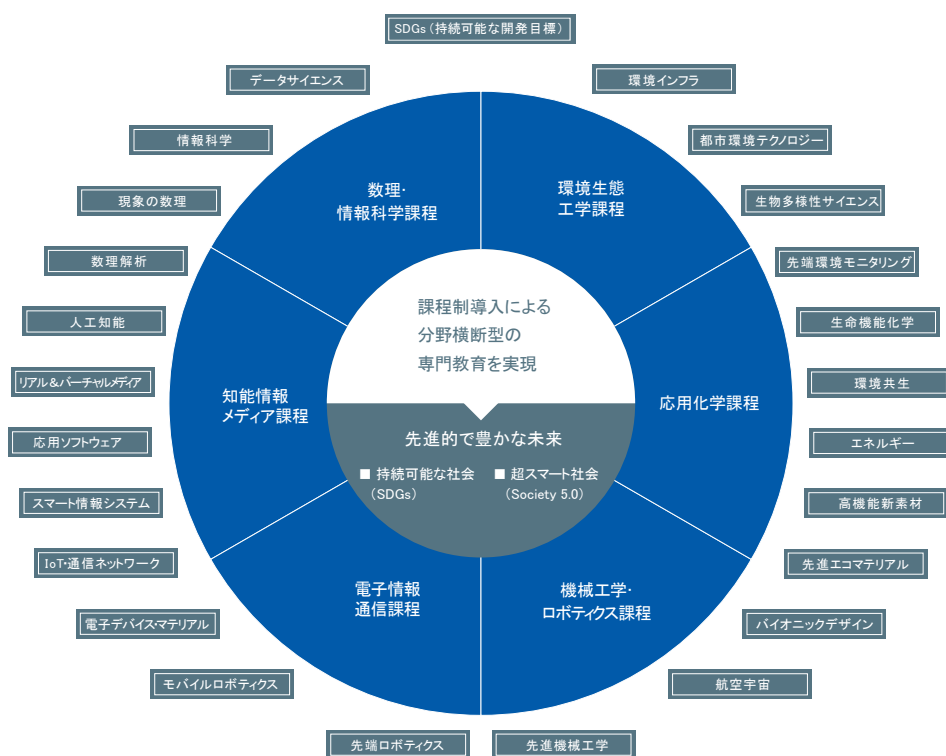


も知識の幅を広げ、主体的に学び、創造することのできる人材」を養成することが必須である。しかし、複数の分野を満遍なく学修したのでは、専門性のない人材となり、理工系人材として社会で活躍することは困難である。よって、各専門課程における教育で専門性を担保しつつ、他分野を副専攻のような形で学修するシステムが望ましい。これを実現するために、主専攻・副専攻（メジャー・マイナー制）に対応する「課程」制度の導入、及び各専門分野における基礎知識や今後必要とされるAI、IOT、データサイエンス、デバイス、ロボット、素材・ナノテクノロジー、数理学・計算科学技術等の超スマート社会（Society 5.0）の基盤技術に関する25の「学びのプログラム」を設置した。

「学びのプログラム」は、関連する科目20単位程度をパッケージ化したものであり、高校生等に、本学での学びと社会や職業とのつながりが理解できるよう設計している。

学生は入学後、各課程の学びを基本としつつ、自身の専門分野や興味のある分野のプログラムを、所属課程にかかわらず自由に学ぶことができる。これにより、分野横断型の学びを促進し、多様な視野を持った学生の育成をめざす。

す。また、各プログラムを履修し、一定の条件を満たした場合、プログラム修了認定を行うことで、学習成果の見える化を図り、学生自身の成長の実感を促す。  
 なお、プログラムは社会ニーズの変化に合わせて、数年ごとに見直す。



25の「学びのプログラム」一覧



### 3 初年次教育の充実

超スマート社会(Society 5.0)で実現される持続可能な社会において学生が基礎として身に付けるべきものは、個々の課題を社会の中で位置付け、自分なりに理解し、それを他者に向けて表現する能力である。さらには他者との協働の中で、それらを共有、発展させていく能力である。

課題を表現する能力は大学4年間を通じて養う必要がある、初年次から教育を始めることが望ましい。また他者との協働は高年次に向けて徐々に導入すべきであるが、やはり初年次から意識付けすることが望ましい。

そこで、各専門分野における初年次科目を精選するとともに、「フレッシュヤーズセミナー」、「理工学のすすめ」、「情報基礎」の初年次科目群を新たに設置した。また、多様な開講形態によって学習効果を最大化するため、セメスター制に加え、「クォーター制」を導入した。

「フレッシュヤーズセミナー」では、主体的な学修姿勢を醸成するとともに、将来の科学技術者として必要とされる技術者倫理の養成や日本語リテラシーの強化を目的

としている。

「理工学のすすめ」では、各課程の教員、大企業・中小企業・ベンチャー企業の企業人、知財の専門家に、理工系の専門性がいかに社会課題に生かされているかを、現場の立場から講演してもらい、専門性に関する学生自身の意識を持つてもらうことを目的としている。

「情報基礎」においては、超スマート社会(Society 5.0)において必須とされる、学生自身のPCを必ず携帯するBYOD(Bring Your Own Device)制を前提に、情報セキュリティ、クラウド利用による協働的ワークスタイル、数理・データサイエンス教育の基礎を重視し、学生が各自所有のPC等を自在に操作できるようにすることを目的としている。

### 4 学生が主体的に学ぶための教育課程と環境整備

初年次教育からスタートし、課程制、プログラムを通じた分野横断的な学びの中で専門性を意識していき、協働的な学びにつなげていくというのが先端理工学部教育課程の設計である。4年次には集大成としての卒業研究

があるが、そこに至るまでに切れ目がないように教育課程の設計に気を配った。

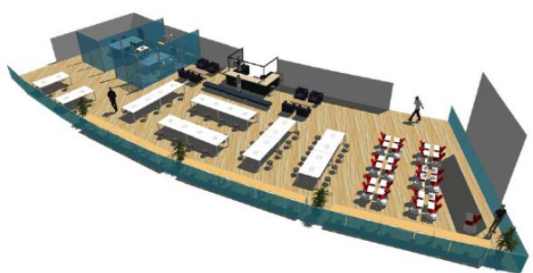


「BYOD対応の自習室」の様子

2年次には専門科目が増えてくるが、問題解決学習等を含む、アクティブラーニング科目も各課程に設置した。そして、3年次には「主体的活動期間(R-Gap)」を設置した。

従来のカリキュラムでは、各学年・学期において必修科目が設置され、順次制のある科目配当がなされていた。これにより、土台のしっかりしたカリキュラム設計となる一方、必修科目の配置により、長期間の留学や多種多様な活動を抑制するという弊害も併せ持っていた。先端理工学部では、3年次第2クォーターを「主体的活動期間(R-Gap)」と位置付け、海外留学やインターンシップ、プロジェクトリサーチ(教員発案・学生発案)、小中高生向けの理科実験・プログラミング教育、企業・自治体とのコラボ企画、工場・研究所等における見学・研究活動、PBLやボランティア活動等、学生の主体的で多様な活動を促進する期間として設定した。この期間には、すべての課程において必修科目や選択必修科目の配置は行わず、また、選択科目も極力配置していない。この期間を個々の学生に合わせて有効に使ってもらうため、R-Gap委員会を設置し、学生へのサポートを行う体制も整えている。

主体的活動期間に向けて、教員は学生へのサポートを行うが、学生達が自ら協働的に活動できるスペースを確保することも重要である。先端理工学部では、BYODを前提にキャンパス内にスポット・サテライトを設置し、バッテリー残量を気にすることなく、PCによる自主学習をできるようにした。スポット・サテライトにはホワイトボード、プロジェクター等も設置されており、オープンスペースでのディスカッション等が可能である。もちろん、無線LANはキャンパス全域で既に整備済みである。さらに、2022年度には、学生の自主的活動を促すための「創造的活動スペース」(STEAM版 commons)を設置し、初心者でも扱いやすい3Dプリンター、レーザー加工機などの簡易な工作機械を設置予定であり、ものづくりの協同作業、グループワークなどに利用してもらおうなど、イノベーションが生まれる学修環境の構築を目指している。



創造的活動スペースイメージ (STEAM版 commons)

## 5 先端理工学部を開設して

以上のような先端理工学部の準備を整え、新学部に期待している意欲の高い入学者をしっかりと確保できたのだが、新型コロナウイルス感染拡大で、学部スタート時から新入生と会えず、オンライン上で新入生を迎えることとなった。幸い、導入したBYOD制を活用して、PC前提のオンライン授業を設計することができ、Microsoft Teamsを全学生へ前倒しで導入したこともあり、4月から学生をサポートすることができた。慣れないオンライン授業に苦勞した学生も多かったようであるが、対面授業も始まった後期は、学生の方がニューノーマルへ適応しているようである。科目「理工学のすすめ」も600人規模のオンライン形態で実施しているが、講演者がその場で答え切れないほどの多くの真剣な質問があり、授業は盛況である。

図らずも、さっそく大きな社会課題に直面してしまった先端理工学部であるが、新学部の強みが生かせるチャンスかもしれないと思っている。Society 5.0におけるバーチャル

とリアルな融合がさっそく始まっており、新学部の手みを着実に進めていけば良いのは間違いないが、さらに先を意識して、ニューノーマルでの教育の質向上を推進する必要があるのは、各大学に共通の課題であろう。

一方、協働的な学びに関して、オンラインの可能性と同時に限界も認識されつつあり、「主体的活動期間(R-Gap)」をどう運用していくかは我々にとっての大きな課題である。また、大学院教育との接続、人文社会系学部との共同教育プログラムの設計、データサイエンス教育のさらなる推進等、まだまだ考えなければいけないことが多数あり、先端理工学部はまだ第1ステージにいるに過ぎないと認識している。私立大学を取り巻く環境が年々厳しくなる中、そろそろアカデミズムが力を合わせ、新たな協働を模索する時代に入ったのではないかと思っている。