

# 演劇的知と日本語教育の新たな展開

## — 初級日本語学習と演劇的手法 —

Gehrtz 三隅友子 (徳島大学)  
misumi@tokushima-u. ac. jp

### 【要約】

本稿は、演劇的知が日本語教育において特に初級の教育・学習活動に組み込まれ、どのように実施されているのかに焦点を当てる。教育全般で近年演劇的知の必要性が唱えられているが、コミュニケーション能力の獲得を目指す言語教育では、演劇的手法はすでに多く実施されてきている。その中でも特に基本的なロールプレイを取り上げ、演劇的知の持つ理念に触れながら、タスク活動を通して学ぶことの意義を明らかにし、新たな日本語コミュニケーション教育の可能性を探る。

### 1. はじめに

筆者は大学の日本語教育で「演劇的知」(参考資料1)の活用を提唱している。初級から上級の学習者に対して、会話練習としてのロールプレイ(ドラマ)から舞台での上演を目的とする演劇(シアター)<sup>1</sup>までを実践している。その中で演劇的知とは何なのか、どのような意味をもつのか、従来の教育活動が持つ意味とはどう違うのか。これらの問いから浮かび上がってきたのは、「日本社会で生き抜くためのコミュニケーション能力の獲得」を目指す国内の日本語教育自体の目標が変化しつつあるという現状である。学習者のみに焦点を当てるのではなく、学習者を取り巻く日本人を含めて「人と人とのつながりづくり」や、さらに社会の構成メンバーとして「共通の課題を考える対話力の養成へ」という変化もあろう。これは何よりもこれからの日本社会が、日本語を母語としない日本語使用者の存在に気づき、その活躍に期待を寄せているからにほかならない。本稿では、まず日本語教師が日々の教室で普段行っている学習活動を演劇的知の視点から捉え直すことから始め、演劇的知が目指すコミュニケーションを意識した新たな日本語教育とは何かを考える。

### 2. 演劇的知

#### 2.1 概念

演劇的知ということばは、哲学者の中村雄二郎によって広く知られるようになった。中村は「科学的知」と両極をなす「臨床的知」が、演劇的知から発展するものとして定義づけている<sup>2</sup>。

さらに演出家の安田雅弘は演劇的知を広く演劇にまつわる教養とし、さらに「私たちが無意識に縛っているものに気づいていく教養」であり、「きわめて実践的である」としている<sup>3</sup>。日常の生活において自分の身体をどのようにとらえているだろうかと私たちに彼は問いかける。たとえば無意識に繰り返している日常の動作、たとえば「靴下の着脱」を靴下なしで再現することを実際にワークショップで試みると、ほとんどの人が忠実に再現できないという。人前で再現できないのは観察が不足しているとし、安田は、身体が無意識に覚えていることを、身体を通して確認することこそが演劇的知であるとしている。さらに演劇的知には①個体としての身体に気づく②生活している社会に気づく

③歴史の中に生きていることに気づく、の三つの教養であり、豊かな感情生活を回復させる働きを持つと意味づけている。ここでは行為する自分を見るという視点の変換、すなわちメタ的に観ることも彼の言う教養に含まれている。この演劇的知が一般の人にはまだまだ機能しておらず、もっと演劇的視点を取り込むことの必要性を唱えている。

## 2. 2 教育学における概念 — 学びを全身化する —

この演劇性の持つ知をさらに、渡部淳<sup>4</sup>は広く教育学の視点から「知的探求の活動をパフォーマンスへと展開する過程で、学習者の内部に形成される、能動的で創造的な知」であり、それは「知識の構造や認識の仕方、身体への気づきや学びの作法の総体」と定義している。さらに『教育におけるドラマ技法の探求 (2014)』においては、次のように獲得型の教育に必要なものとして演劇的知の特徴を述べている (本稿末の参考資料の上部に図示化)。

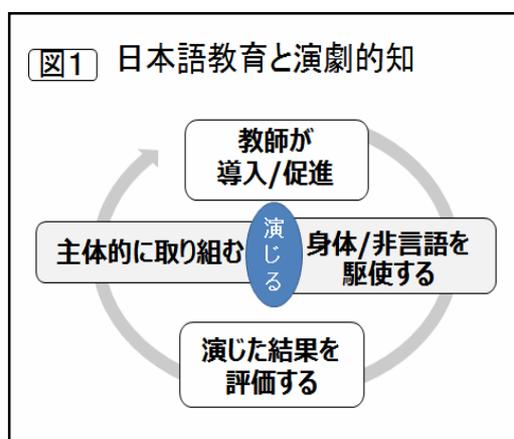
「人が学ぶときには、コトバ・身体・モノの三つのモードを使っていることを認識すべきで、教師の頭から学習者の頭へ知識が移動すると考える注入式教育ではないことである。知識の量を図るための教育ではなく、知識を得てそれを展開していくための獲得型の学びにはこの三つのモードが欠かせないとしている。このモードの基盤 (根底) には、さらにコトバ・身体・かかわりが存在する。このかかわりは人との関わりであり、かつモノとの関わりという変動的なものを含んでいる。

さらに、「演劇的知 (知恵) を構成する 4 つの要素として①学習内容 (対象) に関わる知識②学びの体験③学びの作法④自己 (存在) への気づき」を挙げている。

一般及び教育学で使われる演劇的知は、「俳優としての演者が聴衆に見せる」演劇の側面だけではなく、私たちが使っているがあまり意識されていない教養や知であること、これらを認識して活用することこそが心と身体をつながり意識して、個人の内面からさらに個人を取り巻く世界の間で生きることの気づかせてくれると述べている。言い換えれば、知識を体験的に使い、その経験から学び方を学び、自律的な学習者を育てる目標を持っていることも確認しておきたい。

## 2. 3 日本語教育と演劇的知

次に、日本語教育において演劇的知を使った活動の過程を考える (図 1)。



### 1) 教師が導入し促進する

⇒教師は学習者が「全身で学ぶ場」を提供し「自律的な学習者」になるための援助をする。

### 2) 演じる：学習者は主体的に取り組み、身体及び非言語を駆使する

⇒「活動」を通して、学習者に日本語や日本文化の知識だけでなく、使える「知恵」を獲得させる。

### 3) 演じた結果を評価する

⇒教師及び演者以外の学習者からの評価と録音・録画による自己評価が可能である。

特に2)、3)では学習者間に相互交流が起り、親和的な関係を産み出すことが期待される。当初は教師からのやらされている感があるかもしれないが、「演じる」すなわち、PLAYの意味で「遊ぶ」楽しさを得られることが大切である。図1のように「学び」の循環を起こすことも可能である。

また参考資料の8つの演劇的手法のうち①ロールプレイ ②シミュレーション ③プロジェクトワーク ④朗読 ⑤スピーチ⑥アフレコまでがこの過程をたどる。⑦のドラマを観る(観技)は、最初の教師の導入の際や他者の演技を観るときや録画による自分を観るときの活動である。「演じる」と同じレベルの「観る」という行為であるが、例えば「映画を観る」「ドラマを観る」といった教育活動として捉えられる点から敢えてここに入れている。

評価に関しては、演じる内容自体が表現の産物であり「パフォーマンス評価」が可能であること、さらに学習を進めていく段階ごとで記録をすることから「ポートフォリオ評価」となりうる。教師という他者評価を含めて、他の学習者の評価と自己評価も得られることから「相互評価」も導入できる。すなわち、学習者自身が、その時々で得た能力を自己評価し、かつ教師の設定した学習環境を評価することも可能となる。多くの記述式テストが知識(の量や質)を評価することを目標にしているのに対して、例えばロールプレイ<sup>5</sup>では実際のやりとりができることを評価する。ゆえにCEFR(ヨーロッパ言語共通参照枠)の「できること」を想定している。

### 3. 初級学習におけるロールプレイ(役割演技)

ここでは演劇的手法の中のロールプレイ及びシミュレーションをとりあげ、筆者が初級日本語教育において実施した具体的な活動を考察する。

#### 3.1 評価のためのロールプレイ

**ロールカード**

- ・明日大切な試験があります。
- ・でも、隣の部屋がうるさいです。静かにしてもらってください。
- ・隣の人は、まだ話したことがありません。

初級学習者へのロールプレイは、学習者にこのようなカードに書かれた役割を与えて、日本語を使って演じることを要求することが多い。<sup>6</sup> 日常生活で体験しそうな状況を日本語でこなすことができるか、コミュニケーションの目的を達成することができるかを問うものである。カードを使って演じながら学ぶこと、多くの場合は判定という評価に使われる。教師あるいは評価者は、相手役の日本人になって、やりとりをする。上述の①教師による導入②演じる(留学生と日本人

役の相互交渉)③評価(教室内であれば相互評価が、判定であれば結果のみが提示される)の過程をたどる。

最終的には、このタスクが達成できているか(◎十分できた-○何とかできた-△できたとはいえない-×できない、の四段階で)を判定する。コース内では教師が何を評価するかは、①習った表現を覚えていて使えるか②依頼をするのにふさわしい表情や態度そして声か③足りないことは何かと、いわゆる談話の形式が想定されて会話が進められているかどうかを総合的に判断する。

この場合には、見知らぬ日本人に一貫した敬意のある態度で適切な表現をすることが課題達成の鍵になるだろう。<sup>7</sup> 評価のロールプレイは教育の目標となり、教育の内容となってくることも重要な点

**会話の流れ 例**

- ①会話の始まり 挨拶/名乗り
- ②目的(依頼/要求)
- ③依頼の内容
- ④理由
- ⑤要求がOKなら ⇒感謝のことは
- ⑥OKでないなら ⇒次の交渉へ
- ⑦別れの挨拶

である。

⇒学習効果を図るための、場面・状況・人間関係が与えられ、使用が期待される表現や語彙が明らかになっていて最終評価や判定に使われるもの

### 3. 2 教室内での役割交換

初級クラスの授業の中で、教師の役割（教室内の主導権）を学習者にとってもらう方法である。例えば復習時に絵カードを提示して語彙の確認をする場合に、学習者にカードを渡して他の学習者に対しての教師の役割を促すものである。日本語学習者は教師をよく見ている、話し方や表現を真似ができるくらい覚えていることが多い。学習内容の正確さ、実施タイミングの適切さ等の配慮は必要だが、教師の役割を担うことで学習に対する積極性や、理解度の低いと思われる学習者に対しては学習の強い動機づけになる。教師が学習者をコントロールする以外にも、活動や時間を決めて役割を与えることが思わぬ教室内の結束力を高めることもある。教師というのも教室内での役割の一つであることの提示ができることも意味があると考える。<sup>8</sup>

⇒学習を促進させる意味を持ち、様々な役割に気づかせる間接的な効果を期待するもの

### 3. 3 ミニドラマ作成タスク

初級日本語教科書「みんなの日本語」（スリーエーネットワーク社）の会話を使った事例である。50の会話例のうち、学習者と共に選んで演じる。必ず実施するのが、25課「いろいろお世話になりました」及び50課「心から感謝いたします」の二つである。

手順としては、基本的には①動画（会話）の視聴 ②課の学習（語彙・表現）/練習C ③会話の作成/会話シートに記入（主人公をミラーさんから実際の学習者へ移す、その自分の発言を作成する）④練習 ⑤演じる/同時に録画 ⑥視聴 ⑦評価で行う。

25課は、4人がグラスを片手にパーティの場면을演じる「別れのパーティ」のシミュレーションで、50課はスピーチ大会に優勝したミラーさんと司会者の敬語を使って演じる「舞台上の公的やりとり」である。特に50課では、学んだ敬語表現で、司会者の尊敬語に対して謙譲語で応答していくことを体験的に練習し獲得できるとする。時間が許す限り全員が二つの役割を経験することも大切だろう。<sup>9</sup>

⇒場面・状況が与えられ、期待される表現が明らかになっている。視聴によってさらに改善がなされ学習につながるもの

### 3. 4 美術館タスク（場を代えたロールプレイ）

2008年から徳島県立近代美術館と協力して実施している。場を教室から美術館に移し、日本人と協力して二つのタスクを行う。タスク①は、「ペアで美術館の作品の中から一番好きなものを鑑賞しながら選び、その絵の前で選んだ理由を他の参加者に発表し、個人の思いを相手に伝え合う」、タスク②は、「よーいアクション！」と当美術館に名付けられた「美術館の作品を使って、作品の一部となったり、作品から離れた自分のイメージふくらませたりして、ミニドラマをペアやグループで演じる」協同作業である。両方を合わせて90分から2時間を使う。いずれも録画を行い、教室に戻ってから全員で視聴することによって日本語及び活動の評価行う。<sup>10</sup>

初級学習者が日本人と日本語で美術に関する感想を言い合うのは難しいことを考慮し、美術館の新たな鑑賞教育の開発とやさしい日本語で互いに分かり合おうとする体験を融合させた活動である。一

緒に作品を見て語る楽しさと身体を十分に使って未体験の美術館賞をするおもしろさが、これまで参加者から高い評価を得ている。タスク後の学習者への種明かしとして、学芸員によるタスクへの導入の日本語を理解し実際に活動ができたことや、他者からの評価が日本語で理解できたこともタスク達成としていることを伝えている。自分の深い思いをもっと話したかったという体験が日本語学習の動機づけとなったという感想もこれまでに得られている。

⇒場面・状況が与えられてはいるが、一個人としての意見や考えを現実のロールプレイとして実施するもの、日本人との会話が成立したかは本人及び他者の双方によって評価されるもの

### 3. 5 ロールプレイの性格

ロールプレイあるいはシミュレーション（より多くの人で演じる）の4つの活動は、各末尾（⇒）に記したように、期待される効果や教師の準備は違うものであるが、様々なロールプレイがコースにおいて展開されることが大切であろう。

表1は2017年に実際に行った活動例の一覧である。

**表1** 2017年日本語研修コース 演劇的手法を使ったタスク活動例

	活動名	内容	演劇的手法	相手	録画
1	自己紹介ゲーム	自己紹介を制限時間でたくさん話す	ロールプレイ	学生	
2	インタビュータスク	相手から情報を聞き出し、確認	ロールプレイ	職員	
3	国町紹介タスク	写真を使った show&tell	プレゼンテーション	一般	
4	国町紹介スピーチ	Powerpoint を使ったスピーチ	スピーチ	学生/一般	○
5	美術館タスク	教室を出て美術館での学習活動	プレゼンテーション 演劇ロールプレイ	学生/一般	○
6	先生(教師)タスク	学習者が教師役になる学習活動	ロールプレイ	教室内	
7	ミニドラマ作成タスク	「みんなの日本語」会話を活用	シミュレーション	教室内	○
8	街の魅力発見タスク	オデオン座国際プロジェクト	プレゼンテーション	一般	○
9	演劇出演	オデオン座国際プロジェクト	シアター	一般	○
10	最終スピーチ	Powerpoint を使ったスピーチ 学習や生活、研究等を5分以内	スピーチ	一般	○
11	口頭インタビューテスト	最終課題 評価活動	ロールプレイ	教師と対面	○

これまでに述べた活動以外にもスピーチといったパフォーマンス活動も含めて、全てがタブレットやスマートフォンの普及によって録画と視聴が個人レベルで簡単になっている。実際には各学習者に学習用のタブレットを配布し、教室内外で会話の視聴や自らが録画して観ることを促している。

### 4. コミュニケーション教育におけるロールプレイ

心理療法の家のコルシエ<sup>11</sup>は、教育的ロールプレイを「自己理解や技能の向上、行動分析のために、人々の前で、ある人がどう振る舞うのか、どう振る舞うべきかを示すように、想像上の場面の中で演じる」と定義づけている。これは、心理療法のみならずコミュニケーション教育において活用されているロールプレイとあてはまるだろう。そしてアサーティブトレーニング<sup>12</sup>という、的確な自己表現によって自分のコミュニケーションを改善していくという研修でも、ロールプレイが学びの軸になっ

ている。ここでは、日本語教育のように語彙や表現を学ぶためではなく、その目的は「もう一度自らのコミュニケーション（人との関わり方、ことば、こえ、からだ、相手との関わり）を見直す」ためである。方法としては、実際の自分自身の過去や将来の課題となるやりとり場面を設定し、自らのシナリオを書き、その相手をトレーナーあるいは受講者から選んで実際に演じる。演者（相手役と自分）から演じてみてのコメントと観客からの見たもののコメントをもらいながら、自分も相手も納得する会話を作り上げるトレーニングである。実際の相手ではなく、目の前の人に相手を演じてもらうのであるが、演じる前には相手に関しての情報（身体的特徴や声、態度、ことば）を伝えて準備をするのだが、演じていくうちに目の前の相手が本当の相手のように見えてくるのが不思議である。すなわち、演出家として他人の力を借りて、自分のドラマを作り上げることを行うと言えるだろう。

**ロールカード**

- **明日大切な試験があります。**
- **でも、隣の部屋がうるさいです。静かにしてもらってください。**
- **隣の人とは、まだ話したことがありません。**

例えば、本稿 3-1 でのロールカードの内容の課題を持つ人がトレーニングに参加した場合を考えてみる。前提としてアサーティブな表現以外に、非主張的、攻撃的表現があることを確認することから始める。非主張的では、静かにしてほしいという要求があっても、要求しないことを選び我慢するのだが、本当は要求したいという気持ちが抑えられずその場は耐えても、この経験を繰り返すことによって突然感情を爆発させたり、心を病んだりする場合もある。攻撃的はその逆で

とにかく静かにさせるために命令調の暴言を吐いたり、要求を声でするのではなく壁を乱暴にたたいてみたり、相手を威嚇させて要求を通すという方法である。前者は相手のみを大切に、後者は自分のみを大切にしている。がしかしアサーティブは「自分も相手も大切に自己表現」を意味する。いきなりアサーティブな表現ができるのではなく、シナリオ作成には DESC+L（デスクル法）が使われる。<sup>13</sup> このシナリオをもとに自らが声、ことば、相手との関わりを考えて目の前の相手役に対して演じてみるのである。もちろん、演じてはみるが、何らかの別の方法で試験のための勉強ができるのなら、隣の人に伝えること自体が必要ではないだろう。このようにアサーティブに言う練習はしたが、実際には言わないことを選んだ自分を確認することもできる。自ら選んだという意味で、非主張的とは区別されることも付け加えておく。

### DESC+L法

- **描写 D) : 音楽の音が大きく聞こえる。うるさくて気になる。**
- **説明 E) : 明日の試験のため、今勉強しなければならない**
- **提案 S) : もう少し静かにしてほしい。**
- **選択 C) : OK-お礼、OKでないなら交渉。**
- **傾聴 L) : 相手がなぜ大きい音で聴きたいのかを聞く。相手を受け止める。**

このアサーティブトレーニングの手法を中上級の日本語教育に取り入れることは山本（2007）がすでに試みている。初級の学習者においてもこのアサーティブの考えを取り入れて、自分の事例を挙げながら、どのように日本語で伝えていけるかを始めて、さらに上級へとつなぐことが可能であると考える。より現実に近い場면을導入した学習活動の開発が期待される。

## 5. 演劇的知と日本語教育

国内で実施する日本語教育の目的は、学習者が日本社会において日本語を操り、何よりも各々の目的を達成しながら、自己実現を可能とすることである。同時に社会の一構成員として受け入れられることも重要である。大学という教育機関が目標とするのは、日常生活だけでなく研究やさらに専門に

つながるやりとりができる日本語能力である。一方、現在文化庁が進める『生活者としての外国人』のための日本語教育目指すものは、日本で生活する全てに対しての基礎的な能力の獲得と言えよう。ましてや初級日本語学習者に対しては、教育・学習活動にとって演劇的知が有効なことや可能性を以下にまとめて述べる。

1) コミュニケーションを目的とする日本語教育には演劇的知は必須である。

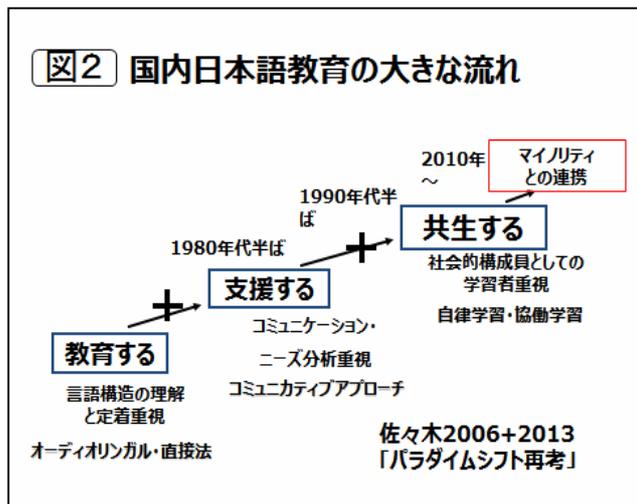
現実の場面を想定しその中で自分と相手の役割を意識したやりとりを実際に行うこと、それらを繰り返しながら、少しずつ学びの段階を上がっていくことを意識した教育が実現できる。CEFR型の評価活動を実際に確認できるのは演劇的知のパフォーマンス評価に適している。

2) 演劇的知を通して学習者と日本人がともに学ぶ意義がある。

実際の社会で使ってみるものの前に、教室内あるいは教室外で日本人相手にタスク活動を行うことは、日本人自身の日本語の振り返りを呼び起こすと同時に、日本語に対しての学びを深める。母語としてではなく第二言語として学ばれる日本語の存在を意識することになる。これはまた日本人が日本語を母語としない人を自分たちの社会に受け入れる準備ととらえられると考える。日本語教育は日本語学習者の学びを支える人（日本語学習支援者）を増やしていくことの役割を担っていると考えるからである。

3) 学びの伴走者としての教師の役割の必要性

多くの日本語教師は、従来の役割である日本語に関する知識を教える、さらに日本語のモデルを提示する、その中でロールプレイやシミュレーションを活用してきている。それらの活動の意味を演劇的知と照らし合わせて、さらにここに演劇的知の観点から、「コトバ」（文字や声）と「身体」（顔、表情、しぐさ、動き、振る舞い、姿勢、構え）と「モノ」（私たちを取り巻く物）の三つを使って、日本語と日本語のコミュニケーションを学ぶことができているかを確認する必要がある。教科書を使って、教室内で教師や他の学習者といくつかのやりとりをして、そしてテストをして覚えているかどうかを確認する基本的な学習活動から、さらに実際に使う場の想定といった学びのデザインが必要と考える。学習の目標となる評価をどのように位置づけるかも非常に重要であろう（図2）。



4) 新たな学習活動へ

演劇的知を最大限活かした日本語教育としての提案である。ある場面において「～ができる」を目標とする教育ならば次の展開も可能なのではないだろうか。活動の流れは以下である。

- ①会話動画を**観る** → ②会話の内容を聞いて書き取る（ディクテーション） → ③テキストと照合させる → ④文法書を読む（学ぶべき学習項目の確認） → ⑤自分の内容（に引き付けて）で書きかえる → ⑥日本人や他の学習者と**演じる** → ⑦録画をする → ⑧教師あるいは一般の日本人に提示してコメントをもらう
- 会話動画及びテキストは「みんなの日本語」等を想定している。

以上の考えにはいずれも日本語教師の新たな関わり方が必要とされている。文化庁の「日本語教育

人材の養成・研修の在り方について（報告案）（平成 29 年 12 月）」においても、①日本語を正確に理解し的確に運用できる能力を持っていること②多様な言語・文化・社会的背景を持つ学習者と接する上で、文化的多様性を理解し尊重する態度を持っていること。③**コミュニケーションを通じてコミュニケーションを学ぶという日本語教育の特性を理解**していることが、日本語教育人材に求められる資質・能力として挙げられている。ここで言う日本語教育人材は、日本語教員（従来の教師）及び日本語教育コーディネーター（日本語教育プログラムの策定から多様な機関と連携・協力を担う者）さらに日本語学習支援者（前二者とともに日本語学習を支援し促進するもの）を含めている。このようなミニドラマ作成や美術館タスクを行う日本語学習者の学びを支える人たちや学習者が習った語彙や表現を使える場を増やしていくことも大変重要なことと考える。地域の日本語学習には、地域特有の方言と文化を伝える役割として支援者の存在が必要であろう。

## 6. むすびにかえて

演劇的知を日本語教育に取り入れることは、  
学習者と日本人が互いに、

- 1) 私たちが社会において、現実には様々な役割を演じていること理解し、それにふさわしいと考える行動ができていないのかをメタ的に観られるようになること、
- 2) 空間と時間を共有し、人と人のやりとりを大切にす気持ちを持つこと、
- 3) 自らの身体と声を活かし、自分の感情や思いを伝え合う大切さを追究することから、  
真の「対話」を産み出せるようにすること、  
につながると考える。

これらを踏まえて、日本語学習者と学習者を取りまく多くの人がそれぞれの地域の様々な場で演劇的知を取り入れた日本語教育を実践していく可能性を考えたい。より広い意味での「生活者としての外国人」に対する日本語教育の新たな学習と地域社会づくりのデザイン<sup>14</sup>が期待される。

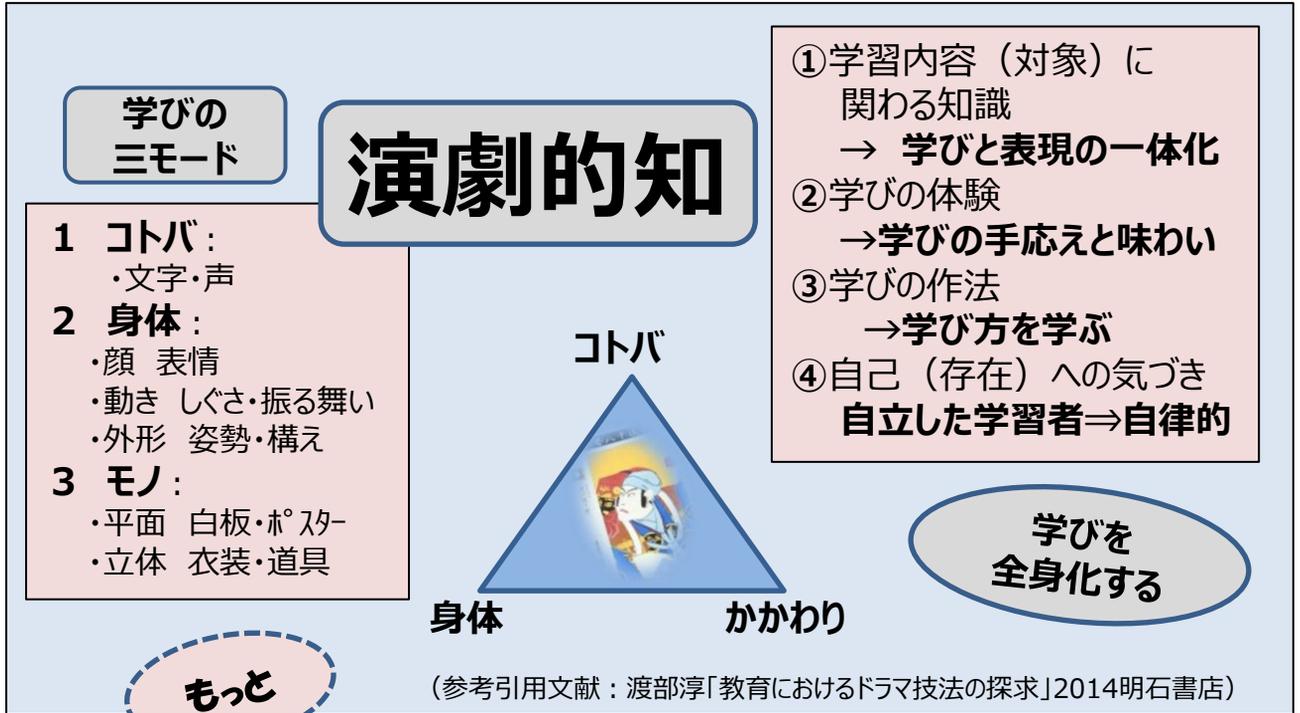
## 参考文献

- 奥村美菜子他（2016）『日本語教師のための CEFR』くろしお出版
- Gehrtz 三隅友子（2005）「初級音声教育の試み～日本人学生との会話スキット作成から朗読へ～」  
『日本語教育方法研究会誌』Vol.12 P.2-3
- Gehrtz 三隅友子（2009）「美術館の鑑賞支援プログラムとの連携―美術作品を通じた学習の可能性―」  
『徳島大学国際センター紀要』4号 p.17-24
- Gehrtz 三隅友子（2010）「日本語教育における演劇の役割」  
『第14回ヨーロッパ日本語教育シンポジウム発表論文集・報告書』14号 p92-99
- Gehrtz 三隅友子（2011）「地域と作る演劇と日本語教育-まほろば国際プロジェクト3年の活動を経て-」  
『第23回日本語教育連絡会議報告発表論文集 pp』.159-168.
- Gehrtz 三隅友子（2015）「異文化課キャラバン隊とアジアをひとまわりしよう-公開インタビュー-」  
渡部淳+獲得型教育研究会編、『教育プレゼンテーション』第2部11, pp.81-85
- Gehrtz 三隅友子（2015）「美術館のとびらをひらいてみたら-もっともっと一緒に楽しもう-」  
徳島県立近代美術館開館25周年記念『人間表現を楽しむ25のとびら展』pp.176-179
- スリーエーネットワーク（編著）（2015）『みんなの日本語初級Ⅰ、Ⅱ 第2版』

- 高良聖 (2013) 『サイコドラマの技法』 岩崎学術出版社
- 田中幸子他 (1989) 『ロールプレイとシミュレーション』 凡人社
- 平木典子 (2016) 『アサーションの心—自分も相手も大事にするコミュニケーション—』 朝日新聞出版社
- 山本千津子 (2007) 「会話教育における『自己表現』学習に関する考察—『ロールプレイ』を用いた学習を中心に—」 早稲田大学大学院日本語教育研究科
- 渡部淳 (2007) 『教師-学びの演出家-』 旬報社
- 渡部淳 (2014) 『教育におけるドラマ技法の探求』 明石書店
- R, J コルシエ (2004) 「心理療法に生かすロールプレイングマニュアル」 金子書房

## 注

- <sup>1</sup> 2008年から2017年の間に計8回、地域の舞台において留学生らが中心となり、演劇教育の専門家と協力して演劇上演を最終目的とする「まほろば国際プロジェクト」及び「オデオン座国際プロジェクト」を実施している。これは上演を目的とした演劇教育すなわちシアター活動であり、必ずしも上演を目的としない演劇的教育、ドラマ活動とは区別される。本プロジェクトの詳細は Gehrtz 三隅友子(2016)「地域と作る演劇と日本語教育 2015-新たな評価の視点から-」第28回日本語教育連絡会議報告発表論文集 pp. 54-63 を参照されたい。
- <sup>2</sup> 臨床の知から演劇的知に関する詳細は 中村雄二郎 (1992)『臨床の知とは何か』 岩波書店を参照のこと。
- <sup>3</sup> 安田雅弘 (2007)「演劇的知について」思想5月号 岩波書店から引用
- <sup>4</sup> 渡部淳 (2001)『教育における演劇的知-21世紀の授業像と教師の役割-』 柏書房及び同 (2014)『教育におけるドラマ技法の探求』 明石書店を参考にまとめた。
- <sup>5</sup> ロールプレイロールプレイング(役割演技)は①演劇上のもの②社会学上のもの③偽装的なもの④教育的なものに分類される。本稿では④の教育的なものを意味する。
- <sup>6</sup> ロールプレイテストに関しては国際交流基金「JF 日本語教育スタンダード準拠 ロールプレイテスト」<https://jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do> 参照のこと
- <sup>7</sup> 実際に、十分に達成できた例では、「明日大切な試験があること、今遅い時間であること音楽の大きくて勉強できないことを述べ、その後「静かにしていただけませんか」の表現を使って依頼がなされた。隣人側が、「明日は休みで今晩はゆっくり音楽を大きい音で聴きたい」に対し、本当に困っている様子でさらに要求を丁寧に繰り返した。相手の「わかりました。少し音を小さくします」に「ありがとうございます」のお礼の言葉を返し、別れの挨拶をして去るものであった。何とか達成できた例では、隣人にいきなり要求するものや「～てください」の表現のみで依頼というより指示の意味が強いものであった。言語レベルの想定テストにも関わらず、「知らない隣人に対して要求しない、我慢する」「警察を呼んで静かにしてもらおう」等の回答は△あるいは×の評価をした。達成できる学習者は演じることのできる者であり、言語レベルではなくロールすなわち想定した役割を取れない、取らない者がいることも理解し、判定者としても教育の中に組み込むことも了解しておく必要があるだろう。
- <sup>8</sup> 注5で述べたロールプレイの分類でこれは社会学上のものとなる。「教師」という役割を演じることから、普段は「学習者」の役割を演じていることを想起させる意味で敢えて教室活動としている。
- <sup>9</sup> Gehrtz 三隅友子 (2015)「演劇的手法を取り入れた日本語教育」フランス日本語教師学会 ニュースレターに詳述
- <sup>10</sup> Gehrtz 三隅友子 (2015)「美術館のとびらをひらいてみたら-もっともっと一緒に楽しもう-」徳島県立近代美術館開館25周年記念『人間表現を楽しむ25のとびら展』 pp. 176-179 参照のこと
- <sup>11</sup> R, J コルシエ (2004)「心理療法に生かすロールプレイングマニュアル」金子書房『用語覚書から引用』
- <sup>12</sup> 詳細はアサーティブジャパンホームページ <https://www.assertive.org/a/> を、もしくは参考文献の平木の著作を参照されたい。本稿では、アサーティブ及びアサーションの用語を同意と考え、アサーティブのみを使用した。推進普及する団体によって名称が異なる事実がある。
- <sup>13</sup> DESCL は、Describe/Explain/Specify/Choose/Listen の頭文字をとった略語である。
- <sup>14</sup> 文化庁国語課資料「日本語教育の推進に向けた基本的な考え方と論点の整理について」文化審議会国語分科会日本語ワーキンググループ編 (平成25年2月18日) 参照のこと



## ＜演劇的知を日本語教育に取り入れる可能性について考える＞

