

地域と作る演劇の意義

—オンライン演劇の可能性—

Gehrtz 三隅友子（徳島大学）

misumi@tokushima-u.ac.jp

仙石桂子（四国学院大学）

s_maruko.jp@yahoo.co.jp

【要約】

2020 年のコロナ禍以降、地域と大学が連携して作る演劇活動もオンラインで実施することを余儀なくされた。以前のように地域の劇場の舞台上で上演した演劇を観客が観ること自体ができなくなり、オンラインで演じ動画にした作品を劇場からライブ配信し、その後はさらにこの作品を YouTube にて発信することを試みた。本稿は、2019 年から 21 年の 3 年にわたる演劇活動のプロジェクト・ワークを振り返り、今後のオンラインによる演劇教育の可能性を考えるものである。

1. はじめに

2019 年後半から全世界でコロナ感染症との取り組みが始まった。教育の世界でも当たり前に行われてきたこれまでの活動が、まず実施するのかしないのかの決断にさらされ、または全く新しい方法を使って実施するという挑戦が繰り返された。2022 年に入っても今後の状況は未だ予想できないと言える。私たちの生活自体が対面（以降リアルと記述）から遠隔（以降オンラインと記述）へ移行し、筆者らの演劇的知を使った活動も根本的な発想の転換が迫られた。

2019 年 11 月には劇場にて上演ができた作品を、2020 年は前年の舞台を撮影した動画を組み込んだオンライン演劇¹として作成し、その劇場からのオンラインによるライブ配信を行った。2021 年はリアルでの実施を切望しつつも、オンライン実施以外は無理と判断した。そこで 2019 年の舞台での上演動画と 2020 年のオンライン演劇のいくつかの場面と絵（安芸真美作「十六地蔵さん」2006 年修士研究として自家作成）をベースに、新たに撮影した場面を加え、編集による 2021 年版の演劇動画を作成した。そして前年と同様に劇場からオンライン演劇をライブ配信することにした。

こうして Zoom や YouTube を活用し、やれることを手探りで実施したわけである。この体験から、演劇活動自体をあきらめて辞めてしまうのではなく、リアルとは違ったオンラインの持つ有効性を考えるようになった。まさにコロナ禍で試みた演劇活動等の知見を集結し、コミュニケーションと演劇的知そのものを新たに根本から考え、関わる者が共に協力して実行する時期が来ているのだろう。オンライン演劇という新たな視座を作ることを目的として、現段階（2022 年 8 月時点）でのコロナ禍の中の演劇を通じた教育活動を考察する。

2. 概要

2.1 オンライン演劇とオデオン座国際プロジェクト

筆者らは 2007 年から 2019 年の間に演劇教育（最終プロダクツを演劇とするプロジェクトワーク）を実施してきた。筆者の仙石（四国学院大学・演劇）が脚本と演出を、三隅（徳島大学・日本語教育）が参加者の調整を含めたプロジェクト全体の運営と企画を担当している。

2019 年度は留学生、日本人学生、地域の人（主に徳島県にしあわ地区を中心に）が協力して地域の第二次大戦中の実話（原田一美作「十六地蔵物語-戦争で犠牲になった子供たち-」1988 年文研出版）を仙石が演劇にしたものを、地域の劇場（脇町劇場オデオン座：徳島県美馬市の昭和に建てられた木造の芝居小屋）にて観客（高校生を含む観客約 70 名が参加）の前で上演した。

翌年の 2020 年度はオンライン（Zoom 利用）による実施を決め、さらにオンライン用に脚本に手を加えた。徳島大学の日本語教員養成関連授業「日本語教材研究」及び留学生のための教養教育授業「日本事情Ⅳ」の受講者と、四国学院大学の演劇コースの学生や卒業生の有志に配役を割り当て、各人がそれぞれの場所から Zoom でつながり 10 月から練習を開始した。12 月 18 日の劇場からのライブ配信に向けて、Zoom による各シーンの録画を編集しオンライン演劇を作成、YouTube にアップ²した。当日は徳島県つるぎ町に伝わる廻り踊り（演劇の実話が「十六地蔵尊由来記」として歌となっている）の披露と関係者のインタビューそしてオンライン演劇のライブ配信となった。リアルでの上演ではないが、参加者による作品への思いを表現し、オンライン演劇として作り上げること、このオンライン演劇を通して実話を広く知ってもらうことの二つを手探りで試みたのである。劇場には、前述の踊り手（演劇にも参加し地域の日本語教室を運営している「多文化共生を考える会『ともに』」のメンバー）、そして物語の舞台となった寺の住職と舞台設営及び映像配信担当者の 15 名が集まり、無観客の状況であった。この時はとにかくなんとか演劇を作ったという思いだけであった。後にライブ配信へのアクセス³が 90 回を超え、これまでの観客数と同じくらいであることに安堵と手応えを感じた。

コロナの感染者数が増減を繰り返す中で 2021 年度を迎え、昨年の経験を踏まえていつ制限されるかわからない状況に応じてオンラインによる練習、演劇作成、そしてライブ配信を 10 月段階で決定し取り組んだ。前年度との違いは、本活動の中心である留学生が来日できず、「日本事情Ⅳ」の受講者が 0 人であった（2019 年は 22 人、2020 年 2 人）ことである。また日本人学生も受講希望が少なく、2020 年受講の学生に出演依頼したり、過去にこのプロジェクトを体験し大阪の日本語学校に勤務する卒業生に演劇参加の留学生を募ったりした。それでも演者が足りないこともあり、筆者らは映像編集者と

表 1 オデオン座国際プロジェクト参加者と役割

<オンライン演劇の出演者> ・徳島大学日本語教師養成科目「日本語教材研究」受講者2-3年5人 ・エール学園留学生有志5人（インドネシア及びベトナム人） ・徳島大学社会人向け公開講座「多文化共生のまちづくり」受講者3人 ・徳島県美馬郡つるぎ町多文化共生を考える会「ともに」メンバー3人 ・四国学院演劇コース学生および卒業生（2020-21年）8人
<当日ライブ配信の参加者> ・監督・配信の撮影・音声・照明・舞台設営等：四国学院大学6人 ・踊り手（廻り踊り）つるぎ町多文化共生を考える会「ともに」メンバー6人 ・真光寺住職
<プロジェクト運営・企画>：三隅（徳島大学）
<演出・脚本>：仙石（四国学院大学・演劇コース）
<映像編集>：鉢峯輝敏（Studioはっち）

も相談し、これまでの動画 2 年分と今期の動画を合わせて作成することにした。この段階では技術上どのくらい実現可能なかは見当がつかなかった。すでに 11 月 28 日に劇場からのライブ配信を予定していたため、毎週木曜日の午前中と昼休みを使い、各人が授業時間に合わせて参加し練習と撮影（録画）を行った。

また本プロジェクトは文部科学省留学生交流拠点整備事業として採択されて始まり、その後文化庁の日本語教育及び多文化共生関連事業の資金を得て継続し、2019 年からは徳島大学人と地域共創セン

ターの地域課題解決事業の一つとなっている。すなわち他の講義（授業）のようにリアルからオンラインに切り替えて実施すればよいというものではなく、地域の異文化理解教育及び活性化を推進する事業としてその目標遂行が迫られていた事情があった。

2.2 オデオン座国際プロジェクトの四つの特徴

演劇を核とした本プロジェクトの特徴を図1に四つの象限にまとめた。

第一の①「教育」としては、演劇という活動を通して日本語でコミュニケーションを行うことである。留学生が台本を読み、セリフを覚え、役割になって演じるという一つの流れと同時に、参加する日本人の学生や地域の人との日本語のやりとり、演出家や教師からの指示（演劇に関する）に対して、理解しそれを実際に表現する（演じる）ことが何度もくりかえされる。言い換えれば、演劇を通してのアクティブ及びパフォーマティブラーニングと協働学習の場を設定している。

次に②「地域」では、脇町劇場オデオン座にて演じることが文化財としての保護と活用する、加えて地域の歴史的な事実を後世に伝える役割を担っている。③「プロジェクトワーク」は演劇を最終プロダクトとした教育活動⁴として位置付けている。④「多文化共生」は、多様な参加者が演劇を通して時間と空間を共有し一つのものを作り上げる体験をすることが、「多文化共生力の養成」につながるとしている。特に演劇の題材は「戦争を選ばない平和な社会の必要性を理解しそれを拡散する」ことが目的である。プロジェクトを通して多文化共生を生活の中で実践することを願っている。この四つの特徴はオンラインによっても損なうことなく保持できたと考える。

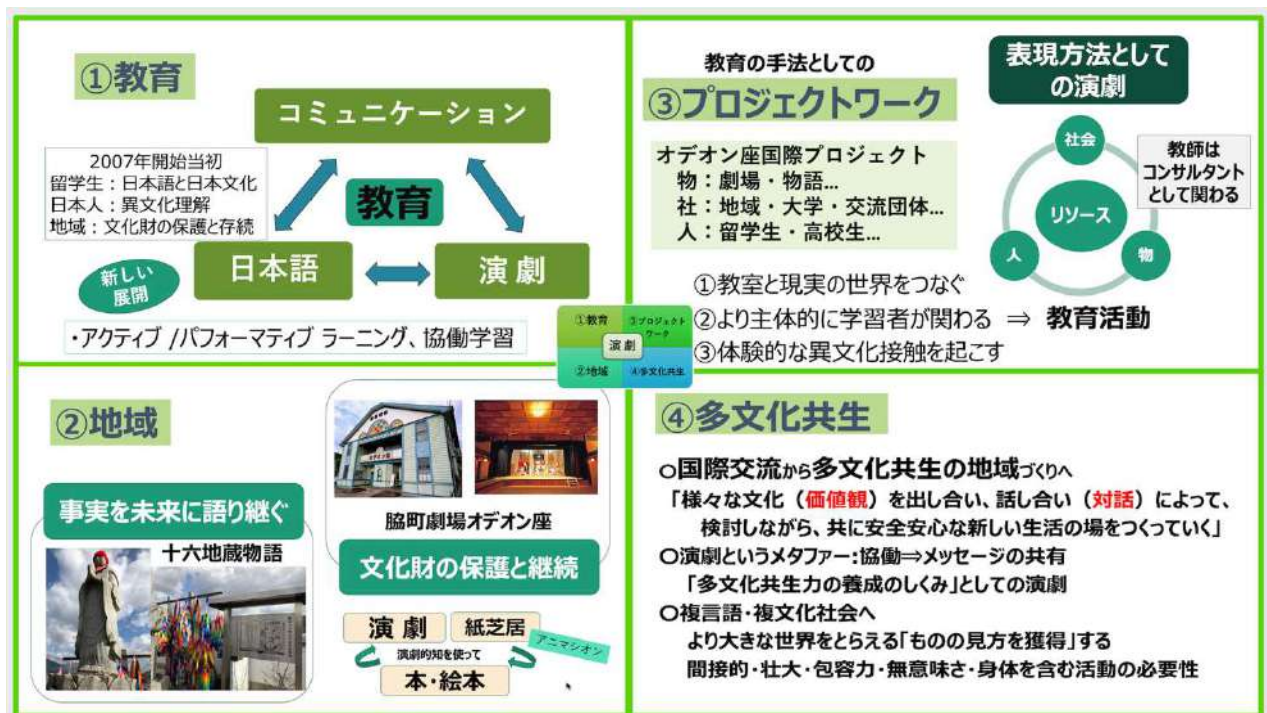


図1 オデオン座国際プロジェクトの四つの特徴

2.3 作品「十六地蔵物語」に関して

「十六地蔵物語」とは、終戦（1945年）の1年前に空襲を逃れて大阪（大正区南恩加島）から徳島（県

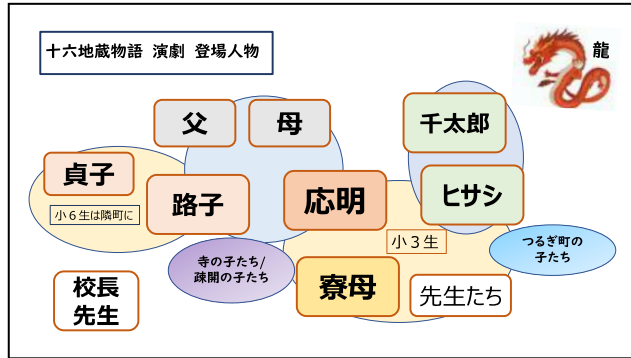


図2 演劇十六地蔵の登場人物

西部のつるぎ町)へ集団疎開してきた小学3年生の男児29人のうち16人が、1月29日の夜、宿泊地のお寺の火災によって亡くなり、その翌年に子供たちの霊を慰めるために建立された地蔵にまつわる事実をもとに作成された小説である。疎開の児童の中には、台湾や朝鮮半島にルーツを持つ子供たちが半数いて亡くなっている。小説から動画、絵本も生まれた。

それらは戦争によって翻弄される人々の様子を子供の視点から明らかにし、さらに戦争のもたらすものとは何かを読み手に考えてもらうことを示唆している。作品は方言を含んでいるが子供らしいやさしいことばで表されていることが留学生の日本語学習に適していることや、戦争が日本国内にも被害をもたらしたその犠牲になった弱者がいることを世界中の多くの人に知ってもらう必要があると考えたことから、本作品を演劇にすることを選んだ。これまでの物語をつなぐ役割を果たした作品の概要を参考資料(本稿最終ページ)にまとめている。

前述のように参考資料の小説「十六地蔵物語(原田一美作)」と絵本「十六地蔵さん(安芸真美作)」をもとに仙石が脚色、演出をした。二つの作品に共通する子供の視点に焦点をあてている。家族と離れて自分達の意味ではなく疎開先へ向かう状況、子供たちを取り巻く大人の事情、そして疎開先での友達と先生と寮母さんとの集団生活、お寺の彫り物の龍や便所から現れるアカテの存在も描かれる。物語の最後に火災が起こり、逃げ遅れた16人の子供たちは亡くなってしまう。主人公の李応明と6年生の姉の路子その父母、応明の友人ヒサシとその父千太郎、路子と友人の貞子らのやり取りを通して事実が語られ、悲しい結末へと向かう。子供たちを失って泣き叫ぶ寮母の言動から日本人でないことがあきらかになることから、戦時下では日本国民とされていた多くの隣国の人たちの存在も重要な事実である。

3. オンライン演劇の評価

演者のうち今回初めて参加した学生を対象に「オンライン演劇を体験して」の感想のインタビューを試みた(2022年1月)。共通に投げかけた問いは①授業への参加動機②演劇経験③演じて思ったこと④日常生活の中での演じることについて⑤教育としての意味等である。話されたことを書き起こしまとめた。敢えてこの4人に絞ったのは、昨年からの参加者は内容も目的もよく理解して依頼に簡単に応じて演じてくれている、一方授業という枠組みの中の初めての体験の感想を知りたいという理由からである。さらに、今回オンライン演劇を初めて鑑賞した(観た)人たちとして、高校生のアンケート結果も機関の許可を得て提示する。

3.1 今年初めての出演者の評価(徳島大学日本人学生2年生4人)

問いの中でも③演じて思ったこと、⑤教育としての意味の二つの部分のコメントを抽出している。

<出演者1:C>

今回ちゃんと声が出せるか、役が演じられるかは気をつけた。声劇は知っていて聞いたこともあつ

た。とにかく役になり切ろうと思った、声を出してセリフを覚えて練習すると役割の人物が自分に定着してきた。演じて思ったことは戦争を体験したことがないが、辛い出来事というのが子供の視点で考えられた。やりとりのシーンでは、相手が演劇コースの学生で演じきってくれたのに合わせてついていくことができた。弟とのシーンでは泣く泣く別れたのが理解できたように思う。日常生活の中で演じることを考えることはないが、教師としてこれから役に立つかもしれないと思っている。留学生を指導する姿を見て（演出家が）、演劇指導は教育の一つと思った。

<出演者 2 : H>

他の人の練習を見て、一つは演劇コースの学生と徳島大学の学生の掛け合いを見て、間の取り方や演技方がすごいと思った。友達らしさがすごく出ていたと思った。さらに留学生 5 人の指導で日本語が難しい人たちが頑張っている様子、演劇に挑戦することもすごいと、日本語教育と演劇のつながりも感じた。それからオンライン演劇は編集がすごい。NHK の取材⁵や演劇体験は恥ずかしく家族には言わなかった。演じることを日常の中で意識することはこれまでなかった。学生として人と接する時は、言葉選びが中心で態度や構えというのではない。演劇には緊張感があると思った。次回取り組む学生には、間口は広く体験してと言いたい。

<出演者 3 : Z>

単純に演劇とは感情を入れ込むことだと思っていたのが、どう演じるかは本当に難しかった。掛け合い部分はセリフを読むので必死だったが、感情を込めるということもだんだん違和感がなくなってきたと思う。NHK が迫真の演技シーンを報道したことを思い出した。また一緒にいない人を合わせる編集の力を知った。特に PC にセリフを貼り付けていたので、横を向く演技のときは目線に困った。作品から戦争について考えた、子供目線で戦争を知った。演じることは日常生活において意識していない、先生と友達に対して演技することや自分を作るという感覚はない。リアルがいいと思うのは、一緒に作るきずなが感じられたろうし、戦争に対しても深く考えられただろうから。

<出演者 4 : N>

演じるというよりセリフをたんと述べた気がする。留学生の練習では、指示が伝わって、日本語を聞いて理解して対応するのを見て教育の意味がわかった、文化背景もあるから難しいだろうとも感じた。国語科教育法で、現代文を演劇にする指導法があるというのを学ぶ、今回体験してみて有効な方法の一つと思った。深く理解することにつながる。やはり演劇はみんなで作り上げるものかなとも。オンラインに関しては、パソコンのカメラを見ながら話すことはきらいじゃない、自分の部屋にいて一人で演じるのもやりやすい。リアルの方がもっとたいへんかもしれない。掛け合いもオンラインでもうまくいくのかも。Zoom の中で演じるというのはおもしろい体験だった。また作品に関して、演劇で戦争を語り継ぐというのが理解できた。

これら 4 人の感想から、渡部（2001）のいう「演じることを通して学ぶ」三つの利点①能動的な取り組みから課題に意識が集中できる、②協力しながら体を動かすことによって協力関係が生まれる、③演じることの楽しさを感じ、自分でないものの立場を知る、が体験できたと考えられる。しかしリアルとは違ったオンライン上でのこれらの利点については、中村（1992）の演劇的知の視点からも改めて検討する必要があることを示しておきたい。⁶

3.2 オンライン演劇を観た人（徳島市立高校 1 年生 8 クラス）の評価

特に今回新たに配信したことによって新たな拡散方法がどのような効果を得たのかを検証する。本

プロジェクトではリアルでの高校生（劇場近くの脇町高校）の演劇鑑賞も企画していたが、それは2020年以降には実現できなかった。そこで本来ならばこれまでのように留学生が高校訪問して交流するプログラムの代わりとして、大学から高校の8クラスを結んで、物語の解説と動画配信を行ない視聴してもらった。その際のアンケート一部をとりあげる。演劇動画による多文化理解活動に関しては、92%が有意義と回答している（表2）。物語のメッセージ、戦争が引き起こす事実と戦時下の多様な日本の状況を理解してもらえたように思う。自由記述として①オンライン演劇の感想、②戦争に対して、③あなたが今できることは、この三つを入れた感想をお願いした。そのうちの四つの原文を提示する。

<生徒①>

オンライン演劇という新しい形式での演劇で、内容が頭に入ってきたが、こういった形で演劇を行い、他者へメッセージを送ることが出来るのは非常に有意義である。今回は、そのメッセージ、というか、過去からの遺物、戦争が産んだ悲劇というものを若い世代に届けてくれた。これを受け、これから私はどのような行動をとるべきかと考える。この悲劇を知った以上、我々にはこれを後世へ伝える義務ができたと思った。こういった形ででも、後世へ伝える事こそが私に取れる最善の行動であると思う。

<生徒②>

オンライン演劇でも同じ場所にいるかのようにだった 戦争中は食糧不足や火災など身の回りの危険と暮らしていかななくてはならず、小さな子供たちも我慢して生活していることが演劇を通してよく伝わってきた これから私は今の日常が当たり前ではないことを自覚して生活したい。

<生徒③>

まず、オンライン演劇について 留学生の方々の日本語がとても上手ですごいと思った。また、それぞれの部屋から撮っているのにも関わらず、辻褄が合うようにされていて、すごかったです。 戦争について 学童疎開をした子供たちの日々が、分かりやすくまとめられていて、より生々しく戦争が子供に与える影響の怖さを理解することが出来ました。最後に、今後僕はこの授業を通して間接的に実感した戦争の怖さを、自分たちよりも下の世代の人達に伝えていきたいと思う。

<生徒④>

1. オンライン演劇というものを初めて見たので、演劇部に入っている自分的にはとても興味深いなと思った。結構ちゃんと会話になっている感じがして良かった。2. 戦争については本当にもう二度と繰り返してほしくない。自分が体験するのも嫌だし、これから先の人にも体験してもらいたくない悲惨なものだと思う。3. これからもこれまでも平和という当たり前のようで当たり前ではないことへの感謝の気持ちを忘れないでいきたい。

表2 問い：演劇動画を通した多文化理解活動はどう感じたか？



この後に問い「今後の多文化理解活動の希望」に関しては、留学生とのリアルの交流を希望する者が半数以上あり、動画は一応評価しているが大学に在籍する身地近な外国人の存在

を確かめるような具体的な活動の要望も多く挙げられていた。

4. 考察

4.1 オンライン演劇がもたらしたもの

このように3年の経験を経て筆者らが体験したことそして今回の評価から次の知見が得られた。

1) オンライン演劇のメッセージ効果

→動画とライブ及びYouTube 配信により、多くの人に物語と地域の劇場の存在が提示できる。

2) 教育としての演劇がオンラインにおいても実現

→コロナ禍において安全に参加者が時間を節約して、空間を超えてつながることができる。

→プロジェクトワークの場の拡大と人的リソースが効率的に活用できる。

(複数の教育機関と参加者の居所の徳島の各地・香川・東京・大阪をつなぐ)

3) 多文化共生の実践

→より多くの背景の違う人たちとの共同がより可能となる(学生・留学生・一般)

動画に関しては、演劇を作る授業(基地としての)を超えた仮想空間⁷に人が集まり、その場で時間を共有する、次に演者の手を離れたところで再編成がなされ作品ができあがり、それをさらに想像を超えた多くの人が見ることによって作り手にその反応が届くという、循環を体験した。

4.2 オンライン演劇の可能性

オンラインでの教育活動が大学において主流を占めた2020年4月以降、教育目的と内容によっての違いはあるがリアルが重要かつ必要であり、リアルでしか実施できない学びもあることが明確になった。しかしオンラインによる参加者の双方向性を生かした演劇活動にもまた意味があると思い始めた。

表3 オンライン演劇の特徴

<プラス・正の点+>

- ・空間、時間を越える
- ・より多くの人に関われる(作成—編集—拡散)
- ・映像として残る(繰り返し簡易に観ることが可能)
- ・演劇のイメージが変わり、もっと気軽に参加できる(演じる方も観る方も)
- ・コロナに勝る(安心)という意味でよい(収束後にはこの点はなくなる)

<マイナス・負の点->

- ・一回きりの芸術性という演劇の真髄に反する
- ・空気を通した同じ空間で、人の身体と通した全感覚で繋がれていない
- ・浅い体験であり心に残らない(演じる方も見る方も)
- ・対面時に生まれる無駄話から対話へといった情報交換の場と時間がない
- ・空間、時間を統括する、また映像編集といった新たな担い手が必要

オンライン演劇とは、「演者が各自のデバイスから参加しZoom等のアプリを使って演劇作品を作り上げる。観客は作品としての動画を鑑賞する。録画したものを編集して作品とし、また配信することもある。」と表されるのだろうか。ここには、オンラインのための脚本家、演出家、

そして編集者(特に編集技術に長けた)の存在とさらにメンバー間の作成のための討議も必要となる。この表は今回の取り組みを通して感じ得た両方の点を思いつくままに列挙したものである。演劇のみでなく授業や会議での体験と重なる項目もある。

私たちにはオンラインを使ったコミュニケーションの経験年数がリアルのそれとは比べものないくらい少ないという事実がある。いずれはものめずらしさから脱却して新たな価値を生み出す表現形式あるいは手法として居場所を見つけると確信している。平田(2013)は演劇教育の役割として、共有

し、ものを作り上げることを通して社交性を養うことを説いている。言い換えればオンライン演劇はオンラインの空間での社交性を養うことにまず適しているのだろう。今やリモートワークやオンライン面接も日常化している（おそらくコロナが収束してもこの利点は活かされていくことを予見して）ことを考えると、新たなコミュニケーションのスタイルとして定着するのではないだろうか。そこから新たな規範も生まれてくるのだと。

例えば筆者らは2021年の1月からオンラインでのインプロ（即興演劇）のワークショップ⁸を開き、その後定期的な体験と学びの活動を日本全国から集まった人たちと始めている。空間を共有し「演じること」をどこまで楽しめるかの実践的研究である。

さらにもう一つは日本でも問題となっている「社会的孤立」に対してだが、孤立の理由は様々なのだが、これを防ぐのもリアルだけでなくオンラインでのコミュニケーションがより活用できるのではないだろうか。必要な人が必要なときにオンラインで繋がれる準備ができると思う。中でもオンライン演劇やインプロの集まりが多くできることと、この活動を通して時間的空間的な制約を超えて人と人がつながることが大きな役割を果たせる予感がする。そして同時に人が安心してその場にいられ、自分以外のものに安全に演じられる場を作り、運営していくような演劇劇知を使いこなすデジタルファシリテーター⁹も新たな役割や仕事となっていくのだろう。現状の負（マイナス）の点も人の技術（スキル）の向上とアプリの技術開発によって解決できることも期待される。

今後もオンラインでの体験を多く共有し、今後リアルの場合との使い分け、あるいは合わせ使いをすることで、過渡期の不自由さを感じながらも新しい価値観を生み出す時が今まさに来ているのだろう。

あとがき

本プロジェクトを今後どのような形で実施できるかはその時の状況に従う他はない。筆者らそれぞれの立場からの考えを擦り合わせて判断し実施する予定である。完全なリアル、オンライン演劇＋ライブ配信、あるいはそれらを組み合わせたハイブリッドの可能性もあろう。例えば、入国できない留学生や参加を希望する一般の方を含めて一緒にオンライン演劇を作成し、観客のいる劇場での対話をライブ配信によって多くの人に参加してもらう等アイデアはいくつもある。

本稿を作成するにあたって、あらためてたくさんの方の参加と支援が得られたこと確認した次第である。感謝の意を表したい。なお考察の部分は、三隅（演劇の専門家でない本プロジェクトの統括としての）の視点から書いたものであることを付け加えお断りしておく。

参考文献

Gehrtz 三隅友子(2018)「演劇的知と日本語教育の新たな展開—初級学習者と演劇的手法—」第30回日本語教育連絡会議報告書 pp. 146-155

Gehrtz 三隅友子(2022)「デジタルファシリテーターとしての教師の役割—大学間交流活動の新たな展開—」第25回ヨーロッパ日本語教師会日本語教育シンポジウム論文集 印刷中

仙石桂子(2020)「遠隔で行うワークショップの可能性」四国学院大学論集 159号 pp. 1-12

田原真人(2021)『出現する参加型社会—コロナ・パンデミックが、人類社会の新しい可能性を示した—』メタ・ブレーン社

中村雄二郎(1992)『臨床の知とは何か』岩波新書 203

平田オリザ(2013)「演劇を授業に導入するヒント」国際表現言語学会第5回大会講演採録、IAPLJournalVol.2

pp. 48-60

蓮行、末長恵里子(2021)「演劇ワークショップーロールプレイの空間を創る」『コミュニケーション場のメカニズムデザイン』谷口大・石川竜一郎編著慶應義塾大学出版会 pp. 91-126

園部友里恵(2021)『インプロがひらく<老い>の創造性』新曜社

高尾隆・中原淳(2012)『インプロする組織ー予定調和を超え、日常をゆさぶる』三省堂

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

渡辺貴裕・藤原由香里(2020)『なってみる学びー演劇的手法で変わる授業と学校』時事通信社

仮想空間の今後の可能性と諸課題に課する調査分析事業の報告書とりまとめ：経済産業省 HP 20210713
<https://www.meti.go.jp/press/2021/07/20210713001/20210713001.html>

¹ 今回の最初の試みを「オンライン演劇」と名付け、暫定的に本稿では使用している。今後一般的な名称が新たに考えられ定着すると考える。

² 現在閲覧可能な動画は以下である。

- ・2020年ライブ配信 <https://youtu.be/AySXbeDU6o0> 十六地蔵物語 (12月18日)
- ・2021年ライブ配信 https://youtu.be/_897tg3QYFQ 十六地蔵物語 (11月28日)
- ・オンライン演劇2020 <https://youtu.be/E-Rrlc-WXng> (2019年版を入れて編集)
- ・オンライン演劇2021 <https://youtu.be/u8lad31K7Po> (2019-20-21の3年分を編集)

³ ライブ配信の視聴者は2020年度128回、2021年度は108回、演劇のみの動画再生回数は2020年度668回2021年度184回である(2022年12月20日現在)。

⁴ プロジェクトワークと演劇に関しては、拙著、Gehertz 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. を参照されたい(プロジェクト名を「まほろば」から「オデオン座」へ変更している)。

⁵ NHK 四国制作の番組「四国らしんばん」の「どうつなぐ“戦争の記憶-開戦80年今やるべきこと-」(2021年12月放映、2022年8月再放送さらにBSにて全国放映)によって、本プロジェクトのオンライン演劇がコロナ禍で風化する戦争の記憶継承の新たな取り組みの一つとして紹介された。

⁶ 中村(1992)の「人が身体感覚を総動員して経験する中で感じることは客観化も数量化もできない。パトスの知は『演劇の知』とつながる。身体を通して働きかけ、観ることと観られることの作用の中で展開する」は、リアルでの捉え方である。また最近の認知の考え方では個人の感覚優位(五感の視覚、聴覚、そして体感覚の個人差)の点からもオンラインでの感覚に関して議論が進むだろう。

⁷ ここでイメージしている仮想空間は生身の人間がZoom等で集まる空間の意味だが、近い将来は経産省が定義する仮想空間「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間。ユーザはアバターと呼ばれる分身を操作して空間内を移し他の参加者と交流する。」の場で演劇をする可能性もある(参考資料経済産業省のHPを参照されたい)。「リアルでの演劇ならばもっと深い感覚が得られた」の感想には、想像以上に急速にAIが進化を遂げ、オンライン上の新たな感覚が生まれるのかもしれない。

⁸ 筆者らは、2020年度(2021年1月)から徳島大学FD推進プログラム大学教育カンファレンス in 徳島にて「オンラインでインプロ(即興演劇)を体験してみよう!」をはじめとし、いくつかのオンラインフェスティバルでもワークショップを実施している。2021年7月からはワークショップを体験した希望者と読書会(参考文献の園部及び高尾他の著作を活用)及び体験会も開催し、演劇的知の普及活動を徐々に行っている。

⁹ 参考文献、拙著三隅(2022)にデジタルファシリテーターとしての教師の役割に関して、大学間の交流事例を通しての考察を試みている。

「十六地蔵」の事実をつなぐ

事実	十六地蔵尊由来記 繰上音頭	十六地蔵物語 小説① 戦争で犠牲になった子供たち	十六地蔵物語 アニメ動画 戦争の犠牲になった子供たち	おかしいやんか 小説②	十六地蔵さん 絵本と紙芝居	オデオン座国際プロジェクト 「十六地蔵物語」演劇 +
1945年11月29日 火災	1973年11月30日	1988年12月20日	1994年	2005年1月29日	2006年度制作	2019年～ 21/11/28
	枝川利一作	原田一美著 文研出版	大阪国際平和センター 制作	原田一美著 未知谷	安芸真美作・著	仙石桂子脚本・演出 徳島大学・「ともに」
1944年9月 疎開・徳島へ 3月 大阪空襲 1945年8月 終戦 1946年5月 地蔵建立 1974年 30年忌法要	- 歌う人/踊る人 - 素朴な回り踊り - 他の演目と同じように歌い踊り継がれている - 亡くなった児童の御霊を供養するため	- 事実をもとにした創作物語 - 時代背景とともに、登場人物の与えられた状況の中で必死に生きる姿が詳細に描かれている - 記録文学の位置付け	- 小説をアニメ化したもの - 当時の戦意昂揚や空襲の様子を写真で提示している - 当時の人種差別や偏見の現状と戦禍を避けられなかった人々に焦点を当てる	人の記憶から忘れられつつある状況を南恩加島小学校の児童が考えて行動を起こす物語（実際のモニュメントの作成話）	- 小学校教諭の作者が戦争について問われた答えとして作成した絵本 - 小説①をもとにより多くの人を対象に - 身近な生活や自然の中から子どもの行動や考えとつながるものにする	2019年 演劇（舞台）+ 交流会 脇町高校 2020年 オンライン演劇 2021年 オンライン演劇ライブ配信
毎年1月29日に法要 南恩加島小学校 （大阪大正区） 貞光小学校 （徳島県つるぎ町貞光） 真光寺	- ここに説き出す演題は天命という一言に尽くせど尽きぬ悲しみの戦のかげに散りゆきし、十六地蔵の由来記を心を込めて詠み上げます祈りを込めて詠み奉る。 - 年去り星ゆき人がわりつうりいやすい人の世の手向の花も枯れ枯れに香華の煙りうすらげど - 盡未来際遍照尊忘れはしませぬみ教えを十六地蔵安らかにねむらせたまえ翼わくばふたたびこの世に戦争の悲劇の起こらぬように護らせたまえ地蔵尊敬	＜あとがき＞ - 私は子らの霊に、親の慟哭に、教師や養母の無念の思いに慰霊の歌を供え、鎮魂の曲を捧げようと思った。 ・哀切の情と痛恨の思いの深さに私の肺腑はえぐられた。そのだれもが戦争反対などど声高に叫ぶことなく、ただこんなもごいことは二度とあってはならないと身を震わせるのであった。	＜最後に＞ - 戦争が残した傷はあまりにも深いものです。日本は被害を受けただけでなく近隣の国々に大きな被害を与えました。悲惨な歴史を二度と繰り返さないよう、命を大切にすると平和な世界をつくりましょう。（ピースおおさか）	＜解説＞みやこうせい ・弱い立場の人間が犠牲になる ・差別と抑圧と偏見の跋扈した時代・都合の悪い史実は結局、蔑ろにされ風化につながる ・原田氏の活動は世界の戦争の犠牲性になった多くの無辜の民の供養にひとしく通じている ・共苦共悲	＜作品解説＞ 「あなたはあなたの十六地蔵を描いたらい、わたしが描かないで誰がするといくらいい気概をもちなさい！」（原田氏からのことば） ・30歳くらい「先生、日本も戦争するの？」の3歳の児童の問いかけに狼狽し困った自分を振り返り、筆者にできることは何かで取り組んだ。	＜オデオン座にて配信内容＞ ・十六地蔵尊由来記通り語り ・語り継がれた内容の紹介 ・オンライン演劇 + ・原画展 ・紙芝居（読み聞かせ） ・YouTube配信（演劇・紙芝居/日・英・中・韓） ・「ともに」（多文化共生を考える会）の日本語教室と交流イベントの実施
						地域でバトンをつなぐ活動