

# イベント指向型教育の有効性

## Advantage of Event Oriented Education

森 井 綾 村 松 幹 男  
Ryo MORII Mikio MURAMATSU

### I はじめに

2004年4月より浅井学園大学（現北翔大学）短期大学部（以下本学）人間総合学科に、「照明・音響・映像を中心としたバックステージスタッフの養成」を目的とした「舞台芸術系」が新設された。当時、北方圏学術情報センターでは、「北方圏住民におけるQOL（Quality of Life）の向上に関する総合的研究」の4年目であり、その中の健康分野の「学校・地域連携研究」プロジェクトの一環として、我々「舞台芸術系」に関わる教員が研究をはじめた。2006年4月よりは独立して「舞台芸術プロジェクト」を立ち上げ、様々な研究活動を行っている（研究成果は学会誌や紀要への論文発表の他、舞台芸術プロジェクトで発刊しているProbeにおいてまとめ、報告している）。その研究活動の一つに、「新たな教育方法論の構築」がある。

そこでの問題意識の一つは、学生の基礎学力の低下やコミュニケーション能力の不足をどのような方法論で克服できるかという点にある。

本稿では、その一つの実践例として、「舞台芸術系」開設当初から行っている「イベント指向型教育」の概念を紹介し、その有効性の論理的根拠を記したい。

### II イベント指向型教育とは

前述したように、近年、大学生の基礎学力の低下やコミュニケーション能力の不足が強く言われ、本学もその例に漏れない。どのように基礎学力を補い、どのようにコミュニケーション能力をつけさせるかは本学においても大きな問題である。

また、いわゆる座学における学生の集中力不足やそれぞれの科目で学んだことを有機的に体系化していく力の不足などによって、従来の大学教育の方法論では有効な教育が行えない場合が多くなってきたことは広く認識されていることである。それゆえに、大学教育においてさえ、カリキュラムの体系化の必要性が言われたり、学生授業評価<sup>1</sup>やFD活動のようなものが、十

---

<sup>1</sup> 授業評価における「授業は理解できたか？」と5段階なり6段階なりの評価をさせてどれ程の意味があるというのだろうか。教員の教え方がまずいのか、まずいとするならどのようにまずかったのか。理解できないと評価した学生は、なぜ理解できなかったのか、理解しようという努力をしたのか？そもそも積極的に授業に関与していたのか…。時間をかけて準備をし、90分の授業を15回行ったことに対して、10分ぐらいで応えられるような選択式の評価に価値があるのだろうか。授業評価は、それなりに時間をかけて作成した、きちんとしたレポートとして、学生に提出させるべきである。もちろん、書いたことに対して学生自身が責任を持つ意味でも記名式にするべきである。

分に議論したとはいえない状況の中、安易に行われたりしている。

同時に、学生に対して如何に“学習への動機付け”を持たせるかという点も大きな問題として言われるようになってきた。

イベント指向型教育は、それらの問題を解決する一つのモデルとして開発されたものである。

イベント指向型教育は、最初に“イベント”を企画する。そのイベントに向かって学生は行動を始める（学習への動機付け）。次にイベントを成功させるために必要な知識やスキルをそれぞれの段階で与えていく（目標設定とそれを実現させるために必要な体系的な知識・スキル）。“イベント”は当然チームで行う必要があるので、学生は必然的にコミュニケーションを図らなければならなくなる。

こうして、一つの段階（フェーズ）を踏んだ後、反省し、次の“イベント”（のフェーズ）に向けてより高度な知識やスキルを獲得させていく（図1）。

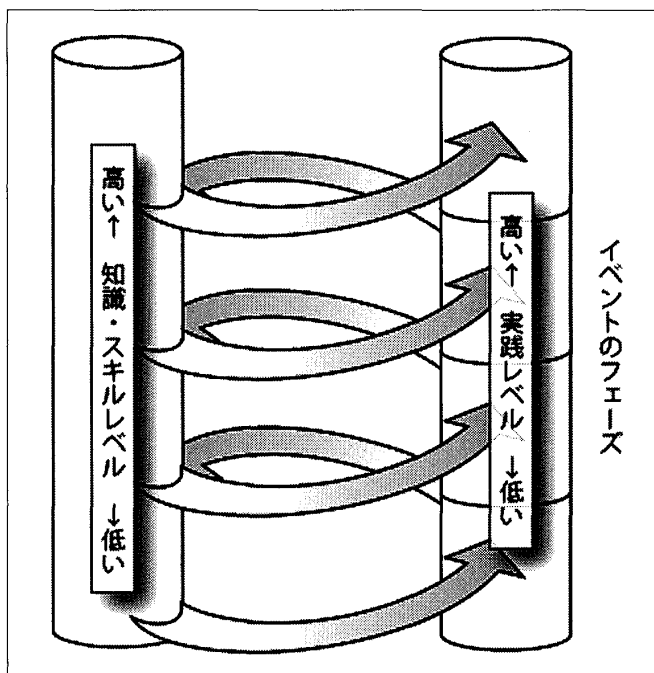


図1 イベント指向型教育のスパイラル

イベントを実現させるためには、まずイベントの「企画」からはじまる。その後、「イベント」を実施するために必要な構成要素ひとつひとつに関して具体的な「プランニング」を実施する（チームに分かれて行う）。各々行われた「プランニング」をもとに、実際にイベントを成功させるための各種の「打ち合わせ」が必要となり、それをもとに具体的な「準備」が始まる。実際に「準備」が始まると必要に応じて「打ち合わせ」が行われ、場合によっては、再「プランニング」の必要が出てきたりする。このようなサイクルを繰り返し、ようやく実際の「イベント」開催が可能となる。

「プランニング」－「打ち合わせ」－「準備」－「打ち合わせ」－「プランニング」のサイクルはまさしく、Plan-Do-See-Thinkのサイクルであり、このサイクルを通して、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、コラボレーション能力などが養われる。

なお、コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、コラボレーション能力は密接に関わりあう能力であり、特にプレゼンテーション能力とコラボレーション能力は広い意味でのコミュニケーション能力に含まれると考えてもよい。本稿では厳密な定義を与えないが、コミュニケーション能力とは、「相手の話を良く聞き、人間関係を築いていくことのできる」能力として、プレゼンテーション能力とは「自分の考えをしっかりと相手に伝えることのできる」能

力として、そしてコラボレーション能力とは「チームとしてひとつの目標に向かって協働できる」能力として使用している。

全ての準備が整って、実際にイベントを成功裡に開催するためには、当然コラボレーション（協働）が必要となり、学生はイベントを通して知らず知らずにコラボレーション能力を身に付ける事となる（図2）。

広い意味でのコミュニケーション能力、特にコラボレーション能力「チームとしてひとつの目標に向かって協働できる」能力は、今企業で最も必要とされている能力の一つである。

また、イベントを成功させたために、学生は粘り強さ（＝忍耐力）を身に付けていく。これは、学生自身がイベントに価値を置けば置くほど身に付く能力である。

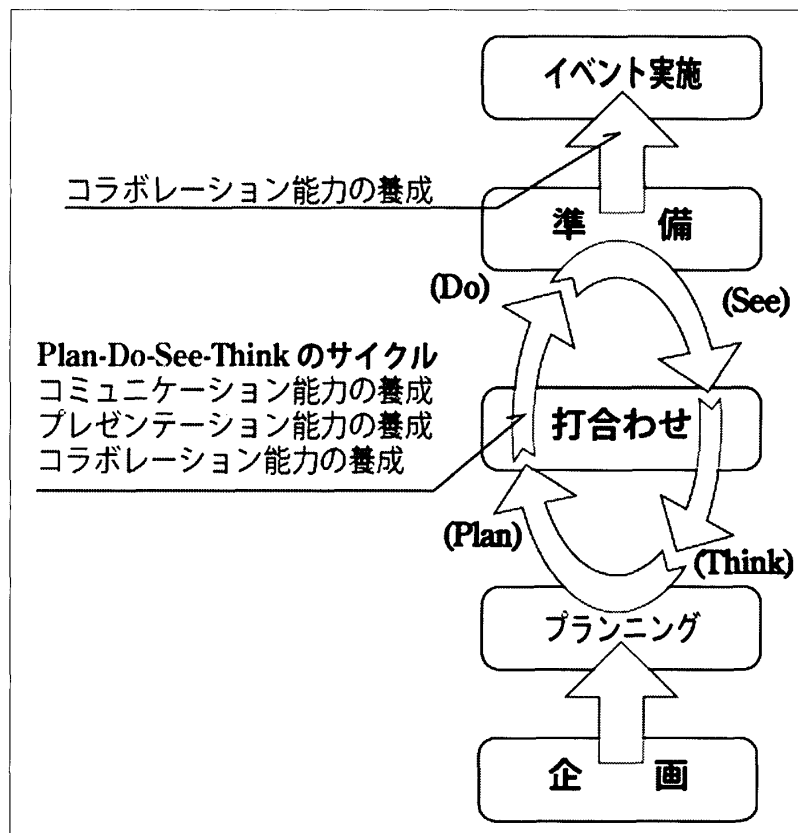


図2 イベントにおける能力の養成

### Ⅲ 舞台芸術系の例

演劇をコアとし、バックステージスタッフ、演技者を養成し、それを通してコミュニケーション能力を養成する舞台芸術系のプログラムは、イベント指向型教育を行いやすい環境にある。

#### 1. ポルト研究授業とシラバス

舞台芸術系では、イベント指向型教育を実践するために、毎週月曜日にポルトホールで研究授業を行っている。具体例を示そう。

2007年後学期1年目のポルト研究授業は、1講目「舞台衣装（含メイク・ヘアメイク）」、2講目「バックステージⅡ（含演習）」、3講目「特別演習Ⅰ」、4講目「演劇入門Ⅱ」である。これらのシラバスの「授業概要（ねらい・到達目標など）」の欄には以下のような記述がある。

「舞台衣装（含メイク・ヘアメイク）」独自のねらいとしては、

舞台における衣装、ヘア・メイクの仕事、実習を通して学んでいきます。そして、この授業で学んだことは特別演習Ⅰ・Ⅱで展開できるようにしていきます。

と記述している。

「バックステージⅡ（含演習）」では、

演劇を中心とした舞台芸術に関わるバックステージスタッフに必要な資質を養成する。しかしながら、単なる知識の習得は実際には何の役にも立たない。それらの知識をどのように具現化するか、その実践はある意味では知識の習得以上に重要なことである。知識の習得、実践、新たな知識の習得、実践というサイクルを通してバックステージスタッフに必要な資質を養成していく。バックステージⅠの発展を図る。

「特別演習Ⅰ」では、

1年間学んだことを中間公演として発表する。

一つのを複数の人で創り上げるという行為は、それほど簡単ではない。やる気や考え方の違い、感性の違いを乗り越え、より良いもの創ろうという意思が重要になる。チームとして、協働することの面白さ、大変さを学ぶ事になると思う。自己を主張する事と、他人の思い・考えを理解しようとする事の大切さ、相手を思いやる気持ち、何があってもやり遂げようという意思の重要性、忍耐、粘りなど、生きていく上で重要な事柄を体験する事になるだろう。

当然、この授業の15回だけで、中間公演ができるわけではない。放課後・空き時間等の練習・うち合わせも含めて、2ヶ月～3ヶ月の準備をする。したがって、下記の授業計画および展開方法は、実質的な意味はない。2ヶ月～3ヶ月かけるうえでのだいたいの流れ（と割合）と考えてくれればよい。

「演劇入門Ⅱ」では、

演劇を中心とした舞台芸術についての入門を図る。演劇入門Ⅰの発展を図る。

トレーニング、発声のような身体表現の基礎を学び、ポルトホールを例に、ホールを使用する上での注意事項や舞台機構（舞台で使用する設備・備品の名称や役割、利用法）について学ぶ。

である。

そして、これらの科目には、共通して以下のような記述を載せている。

なお、この授業は、この授業を履修する学生を被験者として位置づけた北方圏学術情報センターにおける「地域の劇場を拠点に展開する舞台芸術の実践と教育に関する研究」の

実践の場である。この研究は、地域の劇場における演劇的活動との関係性を重視しながら、北方圏地域の QOL 向上に貢献しうる舞台芸術活動の促進および舞台芸術を生かした教育プログラムおよびアウトリーチ・プログラムの構築を目的としている。

したがって、大学で行う通常の授業とは異なり、ポルトホールで行う他の研究授業、「舞台衣装（含メイク・ヘアメイク）」・「バックステージⅡ（含演習）」・「特別演習Ⅰ」と相互補完関係にある【注：演劇入門Ⅱのシラバスの記述の場合】。この4つの研究授業は、その時間・内容を解体・再構築して行う。そうすることによって、学生は「演劇を中心とした舞台芸術全般について幅広く総合的に学ぶ」とともに、グループとして学習し「コミュニケーション能力」や「コラボレーション能力」を身につけていくことができ、同時に「地域の劇場を拠点に展開する舞台芸術の実践と教育に関する研究」の実践的研究の場ともなる。このことが、この研究授業のねらいであり、新たな授業展開の試みでもある。

ここでの「その時間・内容を解体・再構築して行う」というのが、このポルト研究授業の重要な方法論であり、この方法論をもって、はじめて「イベント指向型教育」を有効に実践することが可能となっている。

## 2. ポルト研究授業の特徴

### 1) 授業時間の組み替え

このポルトホールでの研究授業の日は、カリキュラム上、3科目から4科目の授業を置いている。しかし、通常、週に1回15週にわたって行うのに対して、この研究授業では、3科目から4科目の授業を自由に組み替えて行っている（表1ポルト研究授業の実際の時間割及び表2ポルト研究授業の内容）。

表1 平成19年度1年後学期時間割

	1講目	2講目	3講目	4講目
10月1日	演劇入門Ⅱ①②		バックステージⅡ①②	
10月15日	バックステージⅡ③④		演劇入門Ⅱ③④	
10月22日	演劇入門Ⅱ⑤⑥		舞台衣装①②	
10月29日	演劇入門Ⅱ⑦⑧		舞台衣装③④	
11月5日	バックステージⅡ⑤	舞台衣装⑤	バックステージ⑥⑦	
11月12日	バックステージⅡ⑧	舞台衣装⑥	舞台衣装⑦	演劇入門Ⅱ⑨
11月19日	バックステージⅡ⑨	演劇入門Ⅱ⑩	舞台衣装⑧⑨	
11月26日	舞台衣装⑩⑪⑫			特別演習Ⅰ①
12月3日	バックステージⅡ⑩	演劇入門Ⅱ⑪	特別演習Ⅰ②③	
12月10日	特別演習Ⅰ④⑤⑥⑦			
12月14日	シンポジウム【野幌公民館】申込み			
12月15日	シンポジウム【野幌公民館】演劇入門Ⅱ公演			
12月17日	特別演習Ⅰ⑧⑨⑩⑪			
1月7日	演劇入門Ⅱ⑫	バックステージⅡ⑪	舞台衣装⑬⑭	
1月21日	バックステージⅡ⑫⑬		舞台衣装⑮	特別演習Ⅰ⑫
1月28日	演劇入門Ⅱ⑬⑭		バックステージⅡ⑭⑮	
1月29日	演劇入門Ⅱ⑮	特別演習Ⅰ⑬⑭⑮		

表2 平成19年度1年後学期 内容

	舞台衣装 (含メイク・ヘアメイク)	バックステージII (含演習)	特別演習I	演劇入門II
10月1日	発声・ストレッチ インプロゲーム	幕の畳み方	照明の基礎(綱元・レンズの種類・光の三原則) 音響の基礎(セッティング・機材の役割)	
	演劇入門II①②		バックステージII①②	
10月15日	照明の基礎・音響の基礎		トレーニング・山本先生 レポート①(時)	
	バックステージII③④		演劇入門II③④	
10月22日	発声・ストレッチ インプロゲーム	5分間ストーリー 台本提示・チーム決め	メイクの基礎	
	演劇入門II⑤⑥		舞台衣装①②	
10月29日	発声・ストレッチ インプロゲーム	5分間ストーリー 稽古	メイクの基礎 レポート②(時)	
	演劇入門II⑦⑧		舞台衣装③④	
11月5日	5分間ストーリー(仕込) バックステージII⑤	5分間ストーリー(仕込) 舞台衣装⑤	5分間ストーリー(発表)	5分間ストーリー(反省) バックステージ⑥⑦
11月12日	反省に基づいた(仕込) バックステージII⑧	反省に基づいた(仕込)	反省に基づいた(発表)	反省に基づいた(発表) レポート③(時) 演劇入門⑨
			舞台衣装⑥⑦	
11月19日	平台の復習 バックステージII⑨	発声・ストレッチ インプロゲーム 演劇入門⑩	メイクの基礎 舞台衣装⑧⑨	
11月26日	照明とメイク レポート④(時)		『いじめ』稽古 特別演習①	
	舞台衣装⑩⑪⑫			
12月3日	ロープワーク バックステージII⑩	発声・ストレッチ インプロゲーム 演劇入門⑪	『いじめ』稽古 特別演習②③	
12月10日	『いじめ』仕込み	『いじめ』仕込み・稽古	『いじめ』発表	『いじめ』(反省) 特別演習④⑤⑥⑦
12月14日 金	シンポジウム(いじめ)【野幌公民館】 18:00→ 仕込み			
12月15日 土 稽古	シンポジウム(いじめ)【野幌公民館】 本番 搬出			
12月17日	演劇入門II⑫ 5分間ストーリー提示 特別演習⑧⑨⑩⑪			
1月7日	発声・ストレッチ インプロゲーム 演劇入門II⑫	5分間ストーリー(稽古) バックステージII⑪	5分間ストーリー(稽古) 舞台衣装⑬⑭	
1月21日	5分間ストーリー(仕込) バックステージII⑫⑬		5分間ストーリー(発表)	5分間ストーリー(反省) レポート⑤(時) 特別演習⑫
1月28日	発声・ストレッチ インプロゲーム	インプロゲーム	中間公演準備 バックステージII⑭⑮	
	演劇入門II⑬⑭			
1月29日 火曜日	発声・ストレッチ インプロゲーム		中間公演準備 特別演習⑬⑭⑮	
	演劇入門II⑮			

## 2) 5分間ストーリー

授業の中に擬似的な“イベント”を立ち上げるために、5分間ストーリーの取り組みをしている。5分間ストーリーとは、5分から10分ぐらいの短い芝居を、公演発表にまで持っていくものである。登場人物(演技者)は2～3名、演出兼舞台監督1名、照明担当1名から2名、音響担当1名から2名、合わせて最低5名から最大9名ぐらいのチームをつくり、実施する。演出兼舞台監督を中心に学生自らがプランニングし、稽古していく。教員はそれをサポートする。

5分間ストーリーの台本はオリジナルで、1年目は4回程(平成19年度の1年前学期、6月に「新大学名称記念行事」の一環で行われたシンポジウムで「いじめ」をテーマにした演劇を発表し、7月には明石被服興業との産学連携で行われた「スクールユニフォーム展示会」のファッ

ションショーのバックステージを担ったために、5分間ストーリーは行えなかった) 行う。2年目は、5月に中間公演, 12月に卒業公演を行っているので、2回程行う。

台本のレベルは回を重ねるごとに高度化させ、最終的にはパネルを利用した装置をも含めた作品になる。

学生は、台本(作品)を読み込み、それぞれプランニングを行い、稽古する。稽古を通して、台本を再び読み込み、プランの変更をし、稽古する。このサイクルが Plan-Do-See-Think のサイクルとなっており、コミュニケーション・プレゼンテーション・コラボレーション等の能力を養うこととなる。また、演劇の性格から、読む力、聞く力、話す力なども身に付けることができる。作品を通し、それを上演するためには、深く考える力、実行する力も身に付く(図3)。

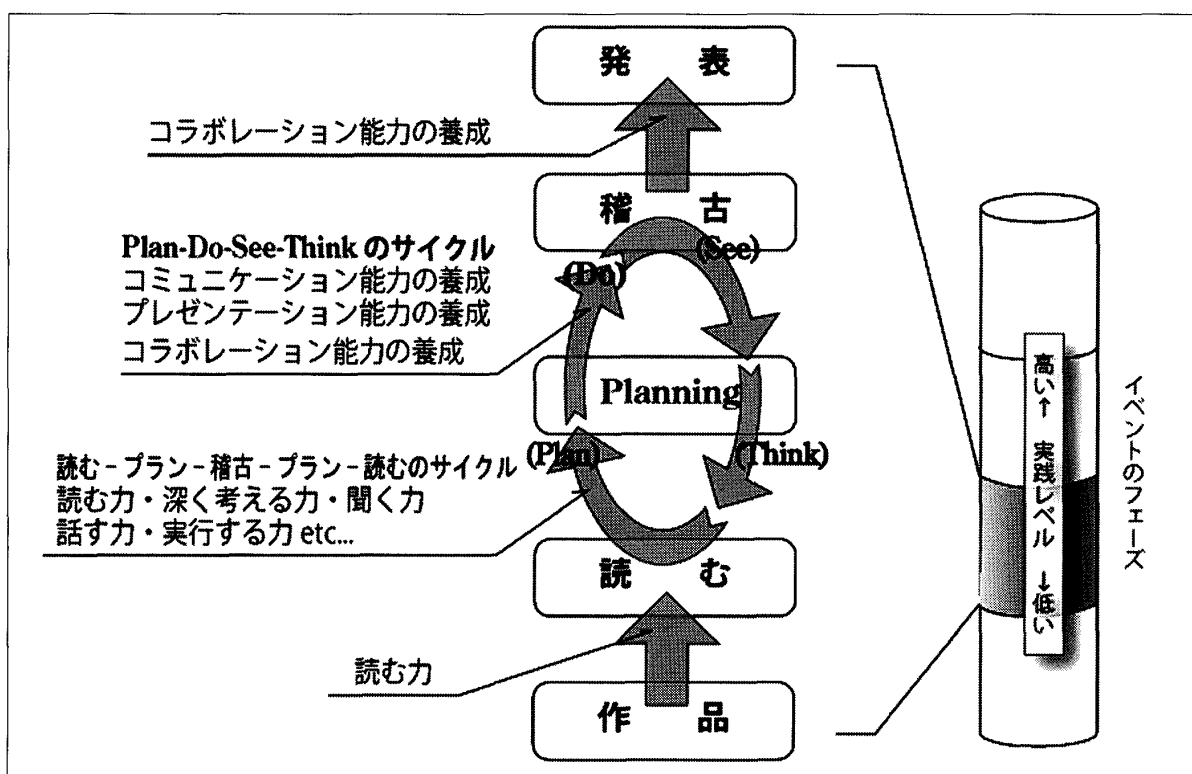


図3 イベント“舞台発表”における能力の養成

もちろん、創造力なくして、発表はできない。

5分間ストーリーの発表という“イベント”を通して、舞台芸術における専門的知識・スキルを学びつつ、“イベント”を行うことによって、他の様々な基本的な能力を養うことができる。これが、“イベント指向型教育”の最大の特徴となる。

#### IV 他の専門分野におけるイベント指向型教育の可能性

他の多くの専門分野においても、イベント指向型教育は可能である。例えば、経済・経営系学部でも、学内に実際にショップを開き、実践を通して会計、経営、広報の重要性を学ぶこと

ができるだろう。法学では、模擬裁判のような形式が昔から存在しているし、心理学の分野や教育学の分野でもロールプレイが重要な役割を果たしている。教育関係では、オペレッタのようなものを行ったり、英語学では、英語劇を行ったりしている。

このように、“イベント指向”の有効性は広く知られているものであり、今後、“イベント指向”を体系的に展開する研究が重要になっていくだろう。

## V まとめ

“イベント”を行うことによって学生自身の学習への動機付けを強め、“イベント”を通して専門的な知識やスキルを獲得させる。その課程で座学だけで身に付けることのできないコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、コラボレーション能力等を同時に身に付けさせる。

これが“イベント指向型教育”の有効性である。

しかしながら、研究授業の実績から舞台芸術プロジェクトでは、“イベント指向型教育”を成功させるために、以下のような問題点を認識している。

○チームを作ったときに、その人間関係によってモチベーションに差がでる。

良好な人間関係をどのように築くかが重要な課題となる。研究授業の被験者となっている舞台芸術系の学生は、月曜日をポルト授業で一日一緒に過ごすため、他の学科・系の学生よりは濃密な関係を持たざるを得なくなる。どうしてもそこではグループができたり、対立が発生したり、中に入れたい学生が出てきたりし、しかもその様子を我々ははっきりと見せられることになる。今年度から試みとして、インプロビゼーション（インプロ：即興劇）の考え方を取り入れ、意識的に良好なコミュニケーション作りの方法論も学ばせている。

○やる気のない学生にとっては、手を抜くのが容易である。

どうしてもチームで行動させるので、やる気のない学生が手を抜きやすい。我々は、今行っていることの意義をできるだけ説明し、「何をしようとしているのか」という意図をはっきりさせ、学生のモチベーションをあげる努力をしている。現在は、チームでの役割分担を学生の自主性に任せているが、そこに少しの強制力を働かせたほうがうまくいくのかもしれない。

○自分の好きなものだけをやる。

研究授業で行っている5分間ストーリーでは、前述したように、演出兼舞台監督、照明、音響、演技者（メイク・衣装も担当）に分かれる。そこで、照明に興味のある学生が、照明ばかりやろうとする傾向がある。我々は、特に1学年のときは、演劇をやる上で、いろいろと広く知ることによって、将来の専門性に役に立つことを強調し、できるだけいろいろ体験するように言っている。



○総合的でありながら専門性が必要である。

ということは、教える側もチームでなければならない。時間や人件費の関係から、同時に多くの教員を配置するのは難しいかもしれないが、少なくとも一つの“イベント”に対して、教える側もチームとして行動し、コミュニケーションを密にして学生と接しなければならない。

○標準テキストの必要性

現在は、実践的な授業を展開の中で、必要に応じてプリント等を配布しながら授業を進めている。しかし、学生にとって2年間で最低身に付けなければならない知識やスキルをナビゲートするような、体系的な標準テキストが必要だろうと考えている。このテキストはそれぞれ細分化した専門書のようなものではなく、舞台芸術なら舞台芸術全般に関わる総合的・体系的テキストとなる必要があるだろう。このような標準テキストの作成が現在、最も急がれる重要な点である。

舞台芸術系では、年に4回の大きな公演を行っている。多くの学生が最後の公演、卒業公演を終えた頃から、この“イベント指向型”の教育方法論の有効性を感じるようだ。この有効性を感じてからの学生の成長が楽しみなわけだが、2年間では残念ながら卒業してしまう。学生ができるだけ早く有効性を感じることができるよう、我々も研究を続けなければならない。

(付記)

本研究は、北方圏学術情報センター舞台芸術研究プロジェクト「地域の劇場を拠点に展開する舞台芸術の実践と教育に関する研究」の一部である。