

報 告

コロナ禍でのアウトリーチ活動の実践 ～「大学とこども園(保育園)をつなぐ双方向型でのオペレッタ公演」の試み～

Implementation of Outreach Activities in Response to COVID-19

－ Interactive Operetta Performance between University and Children's Nursery School －

阿部 真子*¹

要約：筆者が2014年度から京都市内の私立大学において行ってきた「教育職を目指す大学生がオペレッタ(劇あそび)を準備して、近隣の児童館や保育園などの子どもたちの前で発表する」という取り組みは、学生自身のより深い学びにつながるだけでなく、地域連携活動としてもその意義を認められてきた。しかし、2020年度は新型コロナウイルス感染症の拡大防止のためあらゆる地域連携活動が制限され、学生によるオペレッタ実践については大学内の公演は認められても、例年通り子どもたちの前での公演は困難となった。そのため、新たな試みとして「大学とこども園(保育園)をオンラインでつなぎ、双方向型でのオペレッタ公演」を企画・実践することにした。

準備段階で生じた様々な問題点の一つ一つに試行錯誤を繰り返しながら、最終的に10回の公演を行った結果、学生たちは、やはり対面での“生の体験”と全く同じとまではいなくても、それに近い深い学びを得ることができた。また、公演先の園児たちにとっても、ただ映画などを見るだけの受動的な観劇ではなく、「一緒に参加できる」楽しさから、非常に集中して取り組めるイベントとなることが分かった。この実践は、「コロナ禍による様々な活動制限下における教員養成校の学生の気づき・学び」の一例を示すだけでなく、オンラインを介する新しい地域連携の在り方の一つのモデル、遠隔地や病気療養中など、直接交流が難しい子どもたちと大学生とが交流できる一つの可能性を示すものであるといえよう。

Key Words：学生自身の学び、アウトリーチ活動、地域連携活動、コロナ禍での教育、芸術文化振興

I 研究の背景

筆者は2014年度から京都市内の私立大学の発達教育学部において、教育保育職を目指す大学生がオペレッタ(劇遊び)を準備し、近隣の児童館や保育園などの子どもたちの前で発表するという取り組みを行ってきた。これは、参加者全員が「演じる側」「裏方」の両面を体験することで、将来、教育現場で劇あそび指導を行う上で活かせるスキルを身につけることを目的にしている活動である。初めは希望者のみを対象に学生の自主的な活動として取り組んでいたが、2019年度からは「保育内容演習(表現)」の授業の一環に取り入れ、幼稚園教諭免許取得を目指す学生全員が取り組む活動とした。初めは慣れない表現活動に戸惑っていた学生たちも、練習や準備を重ねるうちに劇そのものを楽しみ始め、さらに本番で実際に子どもたちの生の反応に触れることで演技そのもの

のが生き生きしたものになり、毎年、彼ら自身のより深い学びにつながってきた。また、同時に、それらの発表を観る子どもたちも「目の前でお兄さんやお姉さんが演じてくれる」ことを楽しみ、終了後にさまざまな質問を学生に投げかけたり、感想を言うことで相互に交流を深めるなど、大学と地域の連携事業としてもその意義を認められてきた。

しかし、2020年度は新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、多くの地域連携活動が制限された。筆者の大学においては比較的早い段階(6月初旬)より一部の実技系教科については対面授業が許可され、この「保育内容演習(表現)」もその対象として認められた(希望者はオンラインでの参加も可能とするハイブリット型)ため、学生がオペレッタを準備するという体験はできても、それを実際の子どもたちの前での公演することは不可能となった。ただし、前述の通りこの活動は子どもたちを前に発表することに大きな意義がある。「コロナ禍だから子どもたちと触れ合えなくても仕方ない」

2021年12月7日受付／2022年1月19日受理

*¹ ABE Shinko
関西福祉大学 教育学部

のではなく、「コロナ禍だからこそ経験できる地域連携活動」を目指し、新たな試みとして「大学とこども園（保育園）をオンラインでつなぎ、双方向型でのオペレッタ公演」の形で公演を行った。

本研究は2020年度前期（3年生）・後期（1年生）の2期（全10回）の公演、およびそれ以前の対面式での公演についての記録などを比較検討し、コロナ禍による様々な活動制限下における学生自身の気づきや学びを明確にすること、及びオンラインでの地域連携活動の可能性について検証するものである。

先行研究について、2020年度は新型コロナの影響により多くの「オンラインによる実践」の研究が見られるが、その多くは「大学教員がオンラインで指導をする方法」についてである。また商業ベースでの「双方向型の劇（パフォーマンス）発信」についてもいくつかの報告があるが、「コロナ禍による様々な活動制限下における教員養成校の学生の気づき・学び」や「オンラインを介する地域連携活動」に焦点を当てた研究は見当たらず、本研究の意義は認められると考える。

II 公演の概要と準備

1. 研究対象と期間

研究対象は京都市内私立大学の児童教育学科で2000年に開講された「保育内容演習（表現）」の受講生である。前期（6～8月）は3年生（選択）20名が2グループに分かれ京都市内の保育園と滋賀県草津市のこども園の2園で、後期（11～2月）は1年生（必修）75名が6グループに分かれ、京都市内の保育園（こども園）5園でそれぞれ公演を行った。（園の都合により2回公演を行ったグループが2つあるために8演目で計10公演）（表1）

2. 公演の概要

実際の公演準備にあたり、筆者が学生に伝えた約束事

は以下のとおりである。なお、①～④の内容は前年度までの対面式の公演と変更なく、⑤のみが今回コロナ禍における新たな項目となっている。

- ① 劇の練習や道具製作などの期間は、授業8回分（各自、空き時間などを利用してよいが、作業が一部学生に偏らないよう調整すること）
- ② 必要な衣装や道具は手持ちのものを使用するか、自分たちで作ること。
- ③ 演目は自由。市販の幼児や小学生向けのオペレッタ（劇遊び）のテキストを参考に、セリフやナレーション、使用音楽などを追加・削除することで、子どもたちがすぐに内容を理解しやすいように工夫すること。
- ④ 教育現場に出たときに役立つように、全員が必ず出演者と裏方スタッフの両方を経験すること。
- ⑤ 対面式を基本とする科目ではあるが、随時オンライン参加も認める。ただし、授業最終日の学内リハーサルと公演当日は全員が大学に登校する。どうしても登校しての参加が難しい場合は事前に教員に相談すること。

さらに、実際の公演は次の手順で行った。

- ① 公演当日は、大学内の教室で当該学生が園の子どもたちに向かって呼びかけ・導入の手遊び等を行った後に、準備したオペレッタを演じZoom Cloud Meetings（以下Zoomと表記する）で配信する。
- ② こども園（保育園）の子どもたちは、園内で大型モニター（スクリーン）を通して観劇する。
- ③ その子どもたちの反応の様子を、園側から別に立ち上げたZoomを通して、演じている学生が見られるようにモニターに映す。
- ④ 終演後、オンライン上での交流を行う。

表1 公演発表園と演目等一覧

	受け入れ施設	対象	演目	参加学生	発表日
1	A 保育園（伏見区）	2～5歳	おむすびころりん	3年生（10名）	2020年7月28日
2	B こども園（草津市）	3～5歳	大きなかぶ	3年生（10名）	2020年8月3日
3	C こども園（山科区）	4～5歳	かぐや姫（2回公演）	1年生（12名）	2021年2月3日
4	D こども園（山科区）	4歳	浦島太郎（2回公演）	1年生（13名）	2021年2月5日
5	E こども園（山科区）	5歳	3匹のこぶた	1年生（12名）	2021年2月8日
6	A 保育園（伏見区） （同日2演目）	2～5歳	ブレーメンの音楽隊	1年生（13名）	2021年2月12日
			白雪姫	1年生（13名）	2021年2月12日
7	F 保育園（山科区）	3～5歳	オズの魔法使い	1年生（12名）	2021年2月15日

※1と6は同じ園

3. 問題点と工夫点・解決策

(1) 準備段階での問題点・工夫点

さて、実際に準備を始めてみると、やはり前年までと同じようには進んでいかない部分が多くみられた。次に、実際に発生した問題点と、それらを解決するために工夫した点についてまとめる。

① 練習・製作の分担化

当該大学では2020年前期は許可された一部授業のみの対面で行われ、多くの授業はオンラインとなった。そのため、基本は対面授業で行われたこの授業も、随時オンライン参加を認めるハイブリット型となり、全員が揃っての劇の練習や、道具類の製作ができなくなった。そのため、対面で授業に参加した学生がLINEなどのビデオ通話アプリを使用し、オンライン参加の学生のセリフに合わせて演技をし、演出プランを確認・修正を全員で行うようにした。

製作物などは対面参加の学生が背景や大道具などを手分けして製作し、オンライン受講者は自宅で廃材などを利用して小道具やお面などの製作や衣装の準備を担当するなど工夫していた。

このように学生同士で対面・オンラインを駆使しながら練習や準備を重ねていくうちに、初めはオンラインを主体として参加していた学生も「やはり大学でみんなと一緒にやりたい」という思いが強くなり、途中からは全受講生が対面で授業に参加するようになっていた。

② 客席との一体感を生む工夫

従来の対面式発表の場合と異なり、今回、子どもたちは画面を通しての鑑賞となる。学生たちにとって大きな課題となったのは、「普通にテレビを見ているのとは違って、子どもたちが劇に参加している感覚をどのように持ってもらうか」という点である。この課題に対して、受講生たちは各演目で客席を巻き込む工夫を考えた。一例を挙げると、前期3年生の「大きなかぶ」グループは、本来ならば最後にネズミの登場でかぶが抜けるところを、それではまだ抜けず、画面の向こうの子どもたちに声を掛け、一緒に「うんとこしょどっこいしょ」を言うことで、ようやくかぶが抜けるという設定に変更し、子どもたちも劇に参加できるようにした。

③ 機材の準備、死角の問題(図1)

Zoomで劇を配信する上で、大きな問題となったものの一つは、カメラ等の機材の問題である。ノートパソコンに内蔵されているカメラで劇を撮影して、そのままZoomにつなげると、細かい表情や動きなどが分かりづ

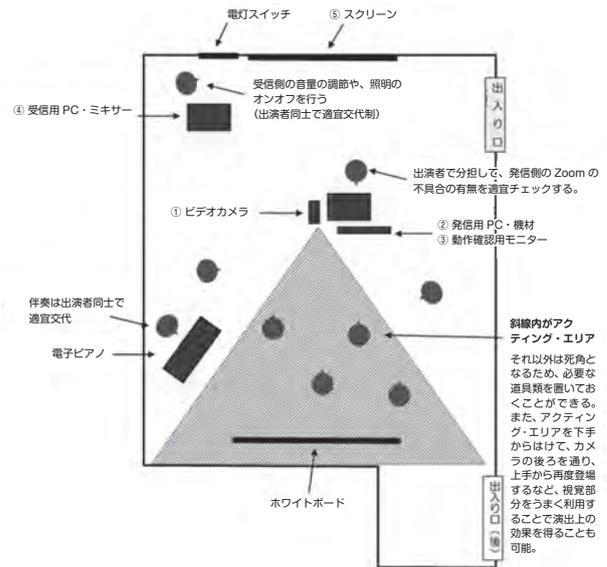


図1：発信側(大学側)の機材配置

①のビデオカメラは②のPCとキャプチャーボードを介して接続。さらに、③のモニターと直接接続することで、zoomを通さずに、実際にどのように映っているかを、アクティング・エリアから常に確認できるようになっている。

④の受信用PCはアクティング・エリア上にあるプロジェクターと接続し、⑤のスクリーンに園の子どもの様子を映し出す。これにより、学生は子どもたちを正面に演技を行うことができる。

らいに、パソコンの画面が演者側に設置されるため、Zoomに何らかの不具合が起きた時にはアクティング・エリアに入り込んで作業をしなくてはならない。これらの問題については、ある程度画素数の高いウェブカメラで演じる側を映すことができれば解決できるが、特に2020年前期は全国的にオンライン配信用の機材は品薄となっていて、入手できなかった。この問題に対処するために、筆者の家庭用ビデオカメラにキャプチャーボードを接続して乗り切ることにした。この対処によって画像の鮮明さなどが飛躍的に上がっただけでなく、離れたところからパソコンを操作できるようになった。また、テレビモニタをもう一台用意して、ビデオカメラと直接繋いだものをアクティング・エリアに向けて設置することで、出演者は自分たちがどのように映っているか(死角に隠れていないかなど)を演じながら確認できるようになった。さらに、劇そのものをビデオカメラで撮影して保存できるなど、結果的にはさまざまな効果が得られた。

ここで新たに判明したのは、ビデオカメラで撮影することによる死角の問題である。学生たちは当初、教室の横幅全体を使っての劇を考えていたが、実際にビデオカ

メラで写してみると、レンズから二等辺三角形に広がった部分しか実際のアクティング・エリアとしては使用できない。カメラを使用しての試演でそのことに気づいた学生たちは、教室の床にビニールテープで実際に劇に使用可能な位置の目印を貼ることにした。さらに、劇の演出によっては、どこならば足元まで映るか、逆にどこならば映らないかを細かくモニターでチェックし、死角になる部分にどの道具類を配置すれば劇進行がスムーズになるかなどを自分たちで考えるようになっていった。

④ オンラインならではのメリット・工夫

今回、公演の準備をする上で、デメリットばかりではなく、いくつかの「オンラインならではの」メリットも見つかった。

まず、一つ目は「舞台設営のしやすさ」である。学生たちは大学内の教室を想定して背景や大道具などを製作し、それに合わせて劇の練習をする。そして、従来の対面式の場合、いざ公演先が決まると、発表をする場所の形状や広さなどが園によって異なるため、それに合わせて、道具や背景などの配置を変えたり、登場人物の出入りといった演出を考え直したりという作業が必要になる。ほとんどの園では子どもたちが生活をしている場所が劇の発表会場となるので、現地のリハーサルは本番当日に1回できるかどうかということがほとんどで「ぶっつけ本番」になってしまう部分がかかりあった(図2)。それに対して、オンライン公演となった今回は、公演場所が初めから確定しているために、その教室に合わせた道具類を準備し、位置関係などを変更せずに本番まで同

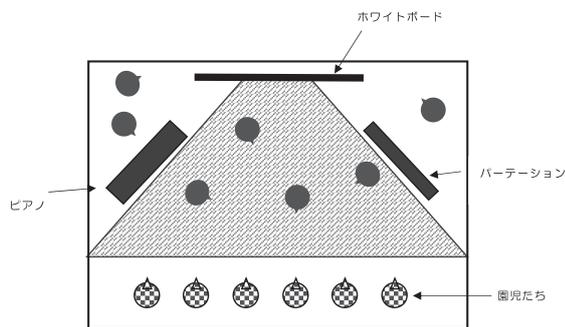


図2：対面式の公演での舞台設営例

アクティング・エリアは斜線内。園によって部屋の広さや設備等が異なるため、舞台袖が設けられたホールがある園もあれば、パーティションを置く場所もなく、舞台袖代わりに廊下を使用する場合もある。ほとんどの園では園児の活動時間内にはリハーサルを行うことが不可能なので、公演当日、公演の直前の時間に舞台設営を行うことになる場合が多い。

じ空間で練習できた。

そして、二つ目は「高い演出効果の生み出しやすさ」である。前述のように、普段から使い慣れている教室を使用できる利点を活かすと、たとえば教室の扉をそのまま劇中の登場人物の出入りに使用することもできる。また、実際の保育室では、子どもたちに心理的な不安を与えてしまうためになかなか難しい「暗転(真っ暗闇)」を舞台の転換時などに効果的に使用することも可能となった。また、前述の視覚の問題もうまく利用すれば、演出効果を上げることにつながることもわかってきた。例えば「おむすびころりん」のおむすびが転がるシーンでは、おむすび役の学生が上手に作られた「穴」に落ちて、死角から消えるとカメラの後ろを通過して、もう一度、下手から現れることで、「何度も穴に落ちていくおむすび」を表現していた。

視覚の利用法としては、他にも、舞台上に出ていない学生たちが、カメラの近くで、歌詞をしっかりと聞いてほしい曲を歌ったり、はっきり聞かせたい効果音を鳴らしたりすることで、劇に臨場感を付加させる工夫も行っていた。

このようにさまざまな試行錯誤を繰り返すうちに学生たちが生み出した「オンラインならではの工夫」をもう二つ書き出しておく。

一つは「影絵の効果的な使用」である。「ブレーメンの音楽隊」を演じたグループは動物たちがギャングを追い出すシーンで影絵を利用したいと考え、色付きのライトを使用し動物たちが色とりどりの影でギャングを驚かすシーンを効果音と共に演じ、子どもたちを沸かせていた。

もう一つは「舞台転換の工夫」である。前述の通り、ビデオカメラの場合、被写体がカメラの近くに来ると、その足元は映らない。その効果を利用し、例えば「白雪姫」では、城を追い出された白雪姫が舞台のかなり手前で、森の風景を貼ったホワイトボードを背に森に迷い込む芝居をしている。同時に、舞台奥の死角となった部分で、他の学生たちが小人の家のセッティングを行う。そして、ホワイトボードが舞台上から取り払われた瞬間、観客は白雪姫と同じタイミングで「いきなり現れた小人の家」を発見することになるのである(図3)。

(2) 学内リハーサルでの問題点と解決策

前述のように劇内容や制作物の準備がある程度進んだ段階で、実際にオンライン公演を行った時の問題点を探るため、Zoomを使っての試演を少しずつ行った。そし

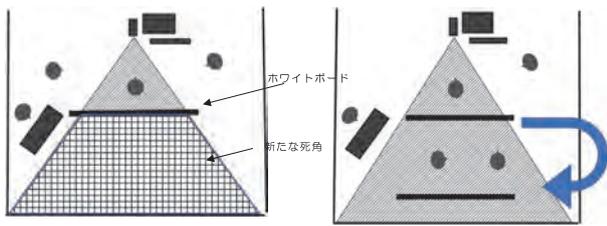


図3：舞台転換の工夫

左の図のように前面にホワイトボード（背景）を移動し、その前で演技をすることで、舞台後方に新たな死角を生み出すことができる。その死角を利用し舞台後方の転換を行い、右の図のように再度ホワイトボードを後方に動かせば、場面転換のための演技の中断を行わずに劇を続けることができる。

て、最終授業（8回目）は学内リハーサルとして、公演を行う部屋と音楽室に相互 Zoom を立ち上げ、他のグループの公演をお互いに鑑賞し合い、チェックリストに基づいて気づいた点などを話し合う機会を設けた。また、学内の教職員にも声をかけ、都合の良い時間帯を鑑賞して講評をもらうことにした。そして、さらにビデオカメラで撮影した各グループの発表を当該グループの学生に限定配信する形で、グループ内で改善点を話し合う機会を設定した。

その結果、見つかった問題点と解決策をいかに示す。

① 音声のずれ

まず、明らかになった問題点は「音声のずれ」である。Zoom などのオンライン会議アプリは一方から発信されたものを受信し、それに応えるという形をとるために、どうしても時間的なずれが生じる。一方的に劇を鑑賞してもらっただけならば、それでも問題はないのかもしれないが、子どもたちの反応を待ちつつ演技を続けると、どうしても中途半端な空白ができてしまう。そのため、前項の手順で示したように、Zoom を大学→園と園→大学の2方向から立ち上げることにした。その結果、機材による誤差はあるものの、導入の手遊びや、劇中での呼びかけなど、大学と園でほぼ同時に行動することが可能となった（図4）。

なお、Zoom の画面は受信側で相手の映像をピン留め設定しておき、常にお互いの状況を見ることができるようにした。

② ハウリング・二重音声

前述の通り相互に Zoom を立ち上げることで新たに生じたのは、機材のハウリング、そして、公演会場の音を鑑賞側のマイクが拾って、再び公演会場に流してしまうという二重音声の問題である。

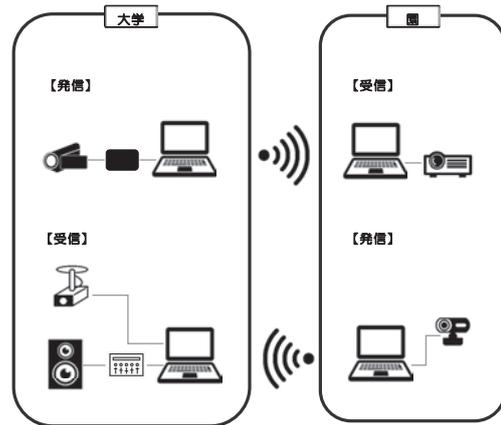


図4：双方向でのZoomの立ち上げ

- ・大学からの発信PCにはビデオカメラ+キャプチャーボードを接続。
- ・園の受信PCには短焦点のプロジェクターを接続。
- ・園からの発信PCは広角のwebカメラを接続。
- ・大学の受信PCには音量調整のためミキサーを接続。

ハウリングについては、受信側と発信側の PC をできるだけ遠ざけることや、受信側のマイク、および発信側のスピーカーをオフにするなどで軽減できることが分かった。ただし、実際の公演では1園(D子ども園)のみ、子どもたちが鑑賞する部屋の広さの問題で2台のPCの距離をとることができず、ハウリングが発生した。そのため、園→大学への発信をスマートフォンに切り替えることでハウリングを抑えることに成功した。

二重音声についてはさらに試行錯誤が必要となった。完全に阻止するためには園から発信するマイクをオフすればよいのだが、それでは大学側で学生が確認できる園児の様子がスクリーンに映る視覚情報のみになり、臨場感が半減してしまう。そのため、大学で受信するPCにはミキサーを設置し、受信音量を適宜調整するようにした。これにより、例えば導入部では子どもたちの声をしっかり聞きながら一緒に手遊びをし、劇本番はやや受信音量を下げて園児たちの歓声や笑い声を感じられる程度に抑え、終演後の交流会では改めて受信音量を上げることで、子どもたちの生の声が学生に届きやすくなった（図4）。

③ Zoom の設定上の問題点

学内リハーサルで観客側の学生からしてされた問題の一つに、劇の音量が途中で急に小さくなってセリフが聞き取りづらくなることがあげられた。この現象について当初はなかなか原因が突き止められずにいたが、最終的に Zoom の初期設定に起因するものであることがわかった。というのも、前述のように、学生たちは「しっかり

聴かせたい曲や音」をカメラの近くで演奏していたのだが、Zoomの初期設定で「マイク音量を自動調整」にしていたため、直前の大音量が感知され、それ以降のマイク音量が下がってしまっていたのである。そのため、本番では、マイクの音量を手動に設定し、必要に応じて舞台に出ていない学生が適宜チェックをするということになった。

④ リハーサルを終えての改善すべき点

学内リハーサルを通して、学生たちが実際に感じた「劇内容に関する問題点」は以下のようなものであった。

- ・実際に見るよりも画面を通して見ると、動きが小さく見えてしまうことがわかった。大袈裟なぐらいの動きをしなくては分かりづらい。
- ・時々、音声が何を言っているのか聞き取りづらかった。思っているより大きな声で、ゆっくりはっきり一つ一つのセリフを言ったり、歌を歌ったりしなくてはいけない。
- ・出演者が照れてしまっていると、画面を通して見る方も恥ずかしくなってしまうことがわかったので、自分も吹っ切って演じなくてはいけないと思った。
- ・お面などせっかく頑張って作っているのに、付け方や顔の向きなど気をつけないと、ちゃんと見えなくてもったいない。
- ・登場人物の衣装が同じような色ばかりだと遠目で見ると分かりづらいので（例えば動物の種類によって）色を変えてくれるといい。
- ・舞台の転換などで手間取ってしまうと、せっかくの劇の流れが止まってしまうので残念。道具類の配置等、しっかり見直したほうが良い。

これらの指摘をグループ内外から受けることにより、学生たちは「自分たちの劇を子どもたちが本当に楽しんでくれるには、どうしたらいいのか」ということをグループ内で改めて話し合っ、改善策を探っていた。

(3) 本番に関する問題点・解決策

前項までに記述したように、準備段階でさまざまな試行錯誤を経た上でいよいよ本番となるわけだが、やはりそこにもいくつかの問題が生じた。ここには園との事前打ち合わせ段階での工夫点と、前期の公演から後期の間までにとった改善策の主なものを書き出す。

① 園によって異なる設備の状況

まず、初めに問題点は「さまざまな機器やWi-Fiなどの設置状況が園によって全く異なること」である。事前

に筆者が現地打ち合わせを行うと、今回、公演に協力してくれた6園のうち、大型スクリーンやプロジェクター、ノートパソコン、ウェブカメラなど必要機材をすべて完備している園は1園しかなく、また、機材が揃っていても、Wi-Fiが実際の公演する部屋では届いていない（あるいは不安定）な園も多く、安定してZoomの相互配信を行える状況とはほど遠かった。

これらの問題を解決するために、機材については大学の備品を運び込むこととし、Wi-Fiについては持ち運び可能なWi-Fiをレンタルすることとした。その費用はコロナ禍でなかなか使用する機会がなかった「地域連携予算」を活用できることになった。

② 公演場所のセッティング

前期の公演では、劇の様子をしっかりと写すために、園側の公演場所は一般的なプロジェクター使用時の暗さでセッティングを行った。しかし、本番終了後、演じていた学生たちからは「子どもたちの様子が暗すぎてよく見えなかった」という声が上がった。そのため、後期の公演では、短焦点のプロジェクターを使用し、部屋が明るいままでも鮮明に劇を投影できるように工夫した。これにより、演じている学生たちも、自分たちの動きや言葉（歌）で子どもたちがどう感じているかをよりリアルに体感できるようになった（図5）。

③ 予測不能のトラブルへの対処

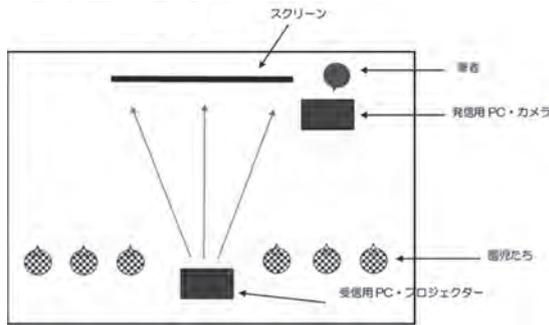
今回の公演では、筆者がまず大学側の機材のセッティング、Zoomの立ち上げなどを完了してから、公演先の園に向かい、機材のセッティングなどを行った上で劇を始める形をとった。

その際、大学側には当該学生のみが残っている状況となるため、事前に今回の機材セッティング状況、起こり得るトラブルの種類、その対処法などをまとめて学生に周知しておくことにした。特に初めての試みとなった前期公演ではICTに詳しい3年生の男子学生が「大きなかぶ」グループにいたため、彼が両公演の機材を担当することで、無事に公演を成功させることができた。

後期については、受講生が1年生で、まだパソコン等の扱いに慣れていない学生も多いため、本番前に出演者全員に、前期に起こった小さなトラブルも含め、事前レクチャーを行い「その時、舞台に出ていない者同士で逐次トラブルチェックを行いながら舞台を進行すること」という約束を設けて、全員でトラブル回避をするようにした。

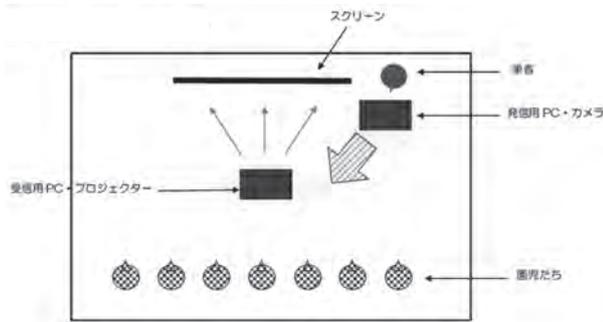
このような事前準備を経て、結果的には大きなトラブル

【一般的なプロジェクターの場合】



メリット：プロジェクターや受信用PCが園児の後方に設置されるため、園児の集中力をそぐ障害物がない。
デメリット：部屋全体を暗くする必要があるため、学生から園児の様子がわかりづらい。

【短焦点プロジェクターの場合】



メリット：部屋全体が明るくても投影できるため、学生から園児の様子がわかりやすい。
デメリット：園児の前に受信用PCやプロジェクターが置かれるため、園児の集中力がそがれる可能性がある（実際は、園児がスクリーンの演技に集中し始めると、ほとんど障害とならなかった）

図5：短焦点プロジェクターの必要性について

ルは起きずに全ての公演を終了することができた。

実際に起きた小さなトラブルの主なものは以下の通りである。

- ・時々、回線が不安定になり、画面が数秒間フリーズして音声のみが流れる事態になったり、ノイズが発生して音声聞き取りづらくなったりした。
- ・本番のZoomアドレスを一部の教職員とも共有していたため、劇の途中で入室してきた参加者によって一瞬画像が乱れた。

4. 終演を迎えて

(1) 当日の様子

① 演じる側（大学生）の様子

公演会場は他の授業でも使用する一般教室のため、舞台設営は当日朝に行わなくてはならない。さらに、筆者

が学内の機材のセッティングやZoomの立ち上げまでを終わらせてから現地の園に向かうことになっていたため、当該学生も公演の最低2時間前には集合をして準備をすることになっていた。

早朝に集まった学生は筆者の研究室から公演会場に道具類を運び入れ、背景や道具類の手直しをしたり、筆者のセッティングしたモニターで自分たちの姿を丁寧にチェックしながらアクティング・エリアを決めて、床にテープで目印をつけたりして準備にかかっていた。

その後、筆者が移動し、現地の園でセッティングを行っている間は、学生同士で最終リハーサルを行い、お互いにダメ出しをして公演への士気を高めていたようで、いざZoomがつながり筆者が園から呼びかけた頃には、どのグループも準備万端といった様子で呼びかけに応じていた。

そして、いざ公演が始まると、スクリーンに映し出された子どもたちを前に、リハーサルの時よりも生き生きとした笑顔で子どもたちに呼びかけ、リハーサルよりもゆっくりはっきりとセリフを話し、かなり大きな動きで演じ切っていた。これは、事前の学内リハーサルを経て、子どもたちに正しく内容を伝えるためには、自分たちが思っているよりもゆっくり・はっきりとセリフを言うことや、ゆっくり大きめに動くことが大事だという「見せる工夫」について学生同士が話し合った効果が出ていたものと思われる。

終演後の子どもたちとの交流では「演じること」から解放されホッとしたのか、出演者全員がざっくばらんに、明るい笑顔で子どもたちの質問に答えていたのが印象的であった。

② 観る側（子どもたち）の様子

園の子どもたちにとっては、部外者である筆者が保育室（もしくは遊戯室）で作業をしている時点ですでに「特別な何か」が起こる期待感が高まっていた。筆者がスクリーンや機材を設置していると、興味を持って集まってきて、「何が始まるん?」「みんなで映画見るん?」などと口々に筆者や保育者に問いかける姿が見られた。

時間となりZoomがつながると、学生たちの「〇〇園のお友達～!」という呼びかけに、「なんで僕らの園の名前知ってるの?」などと盛り上がり、画面に向かって手を振ったり、学生が導入として取り上げた手遊びと一緒にやってみたりして楽しんでいた。

そして、実際の公演が始まると「この話知ってる!次は〇〇が出てくるんだよ」と友達に教えたり、画面の向

こうで三匹のこぶたのオオカミがこぶたを襲うシーンで「あ、あぶない！逃げて〜」と叫んだり、大きなかぶの掛け声を一緒にかけたり…と従来の対面式の公演と同じように、思い思いの姿で劇を楽しんでいた。

また、前述の場面転換の工夫は、学生たちの狙い通り、子どもたちにとってかなり不思議だったらしく、例えば、森の中に迷い込んだ白雪姫が小人の家のセットを見つけるシーンでは「え？なんで？すごい!!」などと歓声が上がっていた。

さらに、画面の向こうで学生が音楽に合わせて踊っているシーンでは、見よう見まねで振付に合わせて手足を動かす姿も見られた。特に、D 子ども園の「浦島太郎」では、公演日直前に行われた園の生活発表会で、4歳児が偶然同じ演目を演じていたこともあって「私たちの踊りとちょっと違う」などと言いながら、自分たちの踊りを画面に向かって踊って見せたり、学生たちのセリフと自分たちのセリフの違いを口々に言い合ったりしていた。

さらに終演後に行った交流会では「浦島太郎がおじいさんになったところはどやったの？」などの質問をしたり、「みんなが協力して頑張っていたのがいいと思った」などの感想を言ったりして、画面の向こうの学生との対話を楽しんでいた。そして、最後には筆者 Zoom を終了するまで、学生に向かって手を振りながら口々に感想を言うなど、盛り上がっていた。

(2) 公演を振り返って

① 演じる側（大学生）の気づき

もともと「人前で話すのは苦手」「歌は恥ずかしい」など「自己表現」に苦手意識をもっている学生は非常に多い。ある程度の間人関係ができておりお互いの性格をよく知っている3年生（前期公演）でも初めは思い切って演じることができないというのが毎年の光景である。ましてや、2020年度の1年生は前期がほぼオンライン授業となったため、後期になって初めて顔を合わせた者ばかりで、11月中旬の活動開始当初はグループ内での遠慮からか、なかなか意見が出ず準備が思うように進まない状態が続いていた。肝心の劇についても、恥ずかしさから動きも声も小さく、早口で自分のセリフを言うだけで後は棒立ちという学生が多かった。そこで筆者は初期の練習段階から「小さな役でも登場人物のキャラクターを設定すること」という決まりを作り、ひとつの台詞に対しても「この人物はなぜそう言おうと

思ったんだろう？」「では、それを言われた相手はどう感じるんだろう？」という個々の感情を考えさせ、それを言葉でお互いに伝え合うという作業をさせた。そしてさらに「今の話し方や振り付けで観ている子どもたちが理解できるのだろうか？」ということも幾度となく討論できる機会を持った。それらの話し合いの様子を見ると、初めは一部学生の発言が目立っていたが、練習回数を重ねるごとに少しずつ様々な学生から活発な意見が出てくるようになっていた。そして、前章で示した学内リハーサル終了後にはグループ全員が「より良く子どもたちに伝えるために」というテーマで本番直前まで、台詞の言い方はもちろん、演出上の細かな動き、舞台の配置転換、導入をどのようにするか…などについて、十分に意見を出し合い、さらに言葉だけではなく実際に動いてみるなど様々に試行錯誤を繰り返す姿が見られた。

事後に聞いた学生の感想では「いいものを作るためには意見をお互いに本音で言い合うことが大事だと思った」などという「チームワークの大切さ」を強調したもののや、「子どもたちが笑顔で見てくれて感動した」「はじめは演じるなんて恥ずかしくて嫌だなと思ったけれど、練習を重ねるうちに楽しくなってきた、今日、子どもたちが楽しかったと言ってくれたことで、頑張ってやってよかったと思う」や「どうしても伝えたいと思うことで、自然に演技ができた」など「観客の大事さ」を再確認したものが多かった。いずれにせよ、「実際に子どもたちが見ている」という経験が、学生たちの満足度は非常に高く、深い学びにつながったものと考えられる。

ただし、前年までの対面式の公演でも同じような感想が出ており、これは「Zoomによる双方向型の公演」に特筆すべき学びではない。

今回の公演に特有な感想としては「画面を通して子どもたちが喜んでくれるのが伝わってうれしかった半面、やはり対面で直接、子どもたちの反応を見たかった」というものや、「今回は先生がすべてのセッティングをやってくれたけれど、自分たちで全部できるかと言われたら難しいと思う。でも自分たちが保育現場に入った時にも何が起こるかかわからないので、機材の使い方も学生のうちに学んでおかなければと思った」などという意見もあった。

② 観る側（子どもたち）の振り返り

当日、Zoomでの相互交流が終了してからも、撤去作業をしている筆者のそばに来て「ありがとう。楽しかった」などと感想を言いに来る子どもたちが多かった。

園の保育者たちの感想では「普段は多動な子どもが座って見ていたことが印象的であった」「プロジェクターを使用して映画などを見ることもあるが、その時よりもかなり集中していた。おそらく、画面の向こうの学生たちが自分たちの動きに呼応していることが興味深かったのだろう」など、子どもたちがかなり興味を示していたことを表すものが多かった。

また「コロナ禍でほとんどすべてのイベントが中止になる中、子どもたちにとって特別な時間を持つことができた」や「(直前に生活発表会で自分たちが劇あそびを体験していたこともあって)その後の保育の中でも劇ごっこを自発的に楽しむ姿が見られた」など、この公演の体験が子どもたちの保育活動にいい影響を与えたことも示される結果となった。

III まとめ

以上、コロナ禍でのアウトリーチ活動の実践企画として、大学とこども園(保育園)をつなぐ双方向型でのオペレッタ公演の試みについて述べてきた。

この実践を通して見えたことは、オンラインでつないでの公演は、事前に綿密な準備が必要ではあるものの、ある程度、対面式の公演と同等の学びや気づきを大学生・園児の双方に与えることができるということである。中にはオンラインだからこその工夫もみられ、学生自身による深い学びを促すことができたと考えられる。

ただやはり、学生たちには、実際に子どもたちの反応を生で感じることができる対面での公演とは少し違うのではないかと、できることならば直接子どもたちの前で公演したかったという感想を述べるものも多く、生の体験の大切さを改めて感じさせられる結果にもなった。

ただし、今回の公演の成功は、例えば遠方(あるいは地方)の園や、病气療養中で実際の公演に参加できない子どもたちといった、現実にはなかなか対面で公演を行うことが難しい子どもたちと学生たちを交流させるなど、今後の大学の地域との連携発展の可能性を大いに秘めていることを示唆していると考えられる。そのため、引き続き研究を継続していく予定である。

参考文献

- ¹ 阿部真子『表現領域における指導力育成につながるオペレッタ体験の有用性と展望』京都橘大学研究紀要 第44号 P.25～P.43, 2018