

演劇的手法によるコミュニケーションについて —言語学・日本語教育・情報通信システム論の視点を兼ねて—

<要旨>

本シンポジウムは、言語によるコミュニケーション、演劇的手法による日本語教育、演劇的手法によるコミュニケーション教育の定義・目的・方法・現場及び情報通信システム論の観点による対人コミュニケーションにおける障害判定という4つのセクションから構成され、学際的にコミュニケーションの本質を論じたい。

まず、語源的には、communication は古フランス語 comunicacion に由来し、さらにラテン語 communicatio(n) に遡ることができる。その最初の使用例は 1382 年に Wyclif が英訳した新約聖書に現れたことから、「いつくしみをもってなされる物心の共有」という概念が派生している (OED², 1989 ; 神門, 2022)。言語によるコミュニケーション活動の参与者間の「共有構築」がどのように実現されるかについて具体的に例示しながら解明を試みたい。

続いて、近年、中国では大学へ進学するための全国統一試験の外国語科目が、以前の英語 1 科目から、日本語やロシア語を加えた 3 科目の中から選ぶことができるようになり、大学受験を目指した日本語教育が広がっている。本研究は、中国の高校における日本語学習者の情意要因、主に動機づけと自信・自尊感情の向上を目指す教育法の 1 つとして、演劇的手法を用い、実践活動を通してその有効性を明らかにする。

さらに、中島・花家・高山 (2023) は「演劇を人が生身の身体で表現することで、その場で見ている人に想像をさせること」と定義する。演劇によるコミュニケーション教育は、「演劇の演じ手と観客を相互に変容させる可能性を援用し、人や人間関係の成長を容易にする」(ibid.) ことを目的としている。シアターゲームを用いて心理的に安全な場を築き、演劇創作を通じて正解のない課題に創造的に対応するグループワークを通じた体験型の教育方法をとる。2010 年代に文科省・文化庁が学校のコミュニケーション教育に向けた芸術家派遣の仕組みを作り、但馬地域では全高等学校等、豊岡市・養父市・新温泉町の全小学校で実施され、周辺自治体に急速に広がっている。

最後に、情報通信機器はネットワークに接続され、多種多様な「約束事=プロトコル」の組み合わせに従って通信する。この約束事は非常に複雑で、しばしば階層構造を持つ OSI 参照モデルによって説明される。OSI 参照モデルは概念上のモデルではあるが、障害発生時に問題を特定したり、切り分けを容易にする側面もある。本ディスカッションでは、試論として OSI 参照モデルを用いて対人コミュニケーションの問題を検討する。

