

## ロール・プレイングを活用した文学教育の実践

### —魯迅『故郷』における登場人物同士の関係に着目して—

教育実践コース国語領域  
原 敏

#### 1. 問題と目的

平成 29 年に告示された中学校学習指導要領では、「読むこと」の指導事項に「文章を読んで理解したことや考えたことを知識や経験と結びつけ、自分の考えを深めたりすること。」(C 読むこと(オ))とある。教室での読みの深まりは生徒それぞれの理解とともに生徒相互が交流する中で、新たな示唆や気づきを得て、いっそう進むものとする。そのような相互作用には様々な方法があるが、この実践ではロール・プレイング(Role playing; 役割演技)(以下,RP)によって生徒同士が登場人物となって場面を演じ、そこに描かれる登場人物の心理や背景と、生徒自身との経験を結びつけることで、その読みを深化・拡張しようと考えた。

現在、国語科教育においてドラマの方法を導入した学習技法に注目が集まっている。ドラマ的技法には様々な種類があるが(渡部 2014)、ここでは RP の技法に着目した。RP は精神分析家で、演劇家でもあったヤコブ・L・モレノが創始した「心理劇」の一技法であるが、構造がシンプルであること、演技の技巧的質が問われないこと、即興性があることなどから、「失敗」という概念のない方法である。RP は「役割を遊ぶこと(ごっこ遊び)」と訳せるように、演じる者や見る者が相互の関係の中で自由に役割をとることに眼目がある。(台 2003) また RP の特徴として分析的なアプローチをとる点が挙げられる。舞台の上で何が起きているか、ある一つの動作がどのような関係の中で出たものかを考えるのにはこのアプローチが効果的だと考えた。

#### 2. 方法

##### 2.1. 魯迅『故郷』について

教育出版による平成 30 年度発行の中学校 3 年国語教科書に掲載されている魯迅『故郷』を取り上げる。魯迅(1881 - 1936)は近代中国最高の小説家・思想家である。『故郷』はその幼少期の体験をもとに書かれており、登場人物「私」が作品の中で「迅(しゅん)ちゃん」と呼ばれるなど、作者と主人公(語り手)があたかも同一人物のように描かれている。ただし、虚構性が存在する。例えば本作において主人公(語り手)である「私」の帰郷は 20 年ぶりと記述されているが、実際の魯迅はしばしば帰

郷していたことが知られている。本作は、虚実の間にあるものとして位置づけられるべきだろう。

『故郷』は前近代の姿や意識を色濃く残す当時の中国で、その社会と大衆のあり方を問うている。本作は 5 つの場面から構成されているが、それぞれのエピソードは独立しており、どの場面もほぼ二人の会話によって成り立つ。その一方は主人公(語り手)の「私」であり、他方は故郷の昔馴染みたち、老母や甥を含む人々の誰かである。これらのエピソードを通じて「私」と彼らとの関係が様々な側面から描かれている。

##### 2.2. RP で焦点を当てた場面について

今回 RP で焦点を当てたのは 20 年ぶりに帰郷した「私」が「豆腐小町」と呼ばれた近所の婦人(楊おばさん)に再会する場面である。婦人は悪意ある言葉で「私」と対し、「コンパス」のような動きをして室内を物色、老母の手袋をポケットにねじ込み去る。生家は、作品内時間において引越の最中にあり、彼女を含め隣人達は裕福だったこの家のものを譲りうけようと連日おしかけていた。

##### 2.3. 楊おばさんに対する形容——「コンパス(圓規)」

作者・魯迅は彼女の様子を「コンパス」と形容する。これはズボンで開脚静止した姿のことだが、原文ではさらに「圓規一面憤憤的回転身」とその動きに関しても使う。彼女に関する生徒の感想は「嘘の悪口を言う嫌な人」「時代に遅れた人」としたものほとんどでその特殊な形容を含めてとらえようとしたものは見られなかった。そこでこの場面を RP で演じ、相互に演技を見あうことで考えを深め、広げることができないかと考えた。

##### 2.4. RP の構成

###### i) 設定

RP では「主役」「補助自我」「監督」「観客」という 4 つの役割を設定する(外林, 1984)。これにのっとり、次のように役割を設定した。授業者(筆者)は「監督」を行い、生徒たちには他の 3 つの役割を担当してもらった。

監督…授業者	観客…その他の生徒
主役…「私」生徒 A	補助自我…楊おばさん生徒 B

ここでの「観客」は鑑賞するだけの audience ではなく、

「監督」の指名によっては舞台上がる可能性のある next player であり、感想や意見によって舞台に影響を与える存在である。

## ii) 実施場所と対象生徒

- ・実施場所 関東県内にある私立中高一貫校内にある、階段状客席ステージ付小講堂（席数 200）
- ・対象生徒 中学 3 年生 47 名（男子生徒のみ）

本時は計 3 回のセッションを行ったが、1 回目と 2 回目に演ずる生徒は監督が指名した。3 回目については自発的に演じるようながしたところ、生徒たちの中から主役・補助自我を希望する者が現れ自ら登壇した。

3 回のセッションのうち、1 回目はウォーミングアップ、2 回目以降に内容の分析を予定していた。また 3 回目は自発的な演者を募り、それまでの意見や感想をふまえてできるだけ自発的なプレイができればと考えていた。また本授業の最後に作中登場する「纏足」の説明をする予定であった。

## 3. プレイの経緯

RP と本時の流れについては、前時までに生徒たちに説明をしておいた。本時開始後すぐに、監督が指名した生徒 2 名に舞台への登壇を促した。主役と補助自我に振った後、監督は彼らと観客に対して次のように指示した。主役には、「楊おばさんの話を聞いてください。彼女が歩く時の動きに注意して。手袋を取っていくとき、止めようと思ったら声をかけて」、補助自我役には「セリフは正確でなくていいから、大臣、めかけなど印象に残っている言葉で悪口を言って。自分の考えるコンパスの動きをし、手袋を取って行って。」と指示した。観客には「とくに言葉や動きがどのようにお互いに影響を与えているかを考えて、どうしてそのような動きや態度になったか、不思議なところがないか見ていてください。」と伝えた。

その後、第 1 回目の演技が行われた。1 回目の演技において、補助自我役は、テキスト通りのセリフを言おうと苦労しているようだった。そこで監督から補助自我に、セリフは正確でなくてよいことを話した。主役が補助自我を見ていないようなので、相手をよく見るよう指示した。2 回目は同じ場面について生徒を交代指名して再度演じた。演技が始まる前に、監督から、「特に補助自我の歩く姿に注意して」と教室全体（主役・補助自我・観客を含む）に伝えた。演じた後、監督から主役に対し、補助自我の歩く姿がコンパスのように見えたかどうかを確認すると、主役は「そう思った」と答えた。この点について観客にも意見を聞くと、観客のひとりから「教科書の注に纏足のことが書いてあったので、それを意識した方がいい」という意見を得た。なおこれは、本単元中ではじめて「纏足」について言及された場面である。本単元は合計 5 時間で

構成されており、本時は 4 時間目にあたるが、1～3 時までの授業の中では婦人が纏足であることはあえて強調していない。しかし、教科書の脚注には「纏足」についての説明があり（当該場面とは別ページ）、それと結び付けて婦人の動きを考える生徒もいたということであろう。

3 回目は自発的な演技を期待して、演じてくれる生徒が出るまで待った。それまでの補助自我役が小説中の会話をなぞろうとする姿勢からまだ離れられていないと考えたので、再度「セリフは大臣とかめかけとか悪口らしい言葉を使えば、あとは自由でいい」と伝えた。主役には「楊おばさんの動きを見て」と指示した。

前回までは補助自我役が主役の後ろ（客席から遠い位置）を通った。主役は客席側下手方向を向いており、その動きを最後まで見ていなかった。今回補助自我は主役の前、客席側を通って、手袋を取っていった。演技終了後、補助自我役を担当した生徒にその意図を聞くと、「自分の動きを見せつけるためだった」と答えた。また主役は「補助自我をよく見ることができた」と答えた。補助自我役の生徒に授業後「見せつける」という言葉の意味の確認を行うと、「2 回目の主役は『補助自我の動きをよく見て』という指示に対して、見るることができていなかったの、主役の視界を意識して動いた」とのことだった。

## 4. 考察

補助自我役の生徒が、3 回目で動線を変えたことは、それまでほとんど補助自我の同線に着目していなかった監督にとって予想外の出来事であった。これについて補助自我役の生徒が「見せつけるため」「見えるように動いた」とその動線変更の理由を述べていることから、この生徒が、他者の演技や感想、観客の意見、監督の指示などに影響を受けて、演者同士の見る/見られるという相互関係を意識し、それを舞台上で成り立たせたことがわかる。見る/見られる関係の成立は、この場面における「私」と「楊おばさん」との関係の捉えなおしを可能にする。多くの生徒が「楊おばさん」に対して一面的な捉えをしていたことを考えると（2.3.），舞台上での見る/見られる関係の成立はその一面的な捉えを揺るがすきっかけを提供したといえるのではないか。そして、このような登場人物やその相互関係への解釈の揺らぎは、生徒それぞれの考えを深め広げることにつながったのではないかと考える。

## 参考文献

- 渡部淳他『教育におけるドラマ技法の探求—学びの体系化に向けて—』2014 明石書店
- 台利夫『ロールプレイング』2003 日本文化科学社
- 外林大作『賞罰をこえて—ロールプレイングのテクニク—』1984 プレーン出版