

ワークショップ「動きで遊ぼう！」の実践報告
—大学生のコミュニティ形成のための試み—

Practical Report :Workshop “Let’s Play with Movement !”

永岡 和香子・北本 遼太

1. はじめに

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）のパンデミックのさなかに始まった 2020 年度。この年、本学へ入学した学生たちは、入学式も挙行されないまま、オンライン授業での学生生活のスタートを切った。のちに、オンライン授業は対面授業に切り替えられたが、生身の人間同士の学生間のぶつかり合いや摩擦、そして本来そこから立ち上がってくるべきコミュニティ形成の経験が、今まで以上に希薄になってしまった印象がある。このパンデミックにより、ある意味「つながり」のオンライン化が加速したともいえるだろう。もちろん、これには良い点もある。しかしながら、人間関係を上手く築くことができず、ゼミ内でのグループ活動に難しさを感じている学生から第一筆者は、たびたび相談を受けた。では、大学生たちのコミュニティ形成の場は、どのように構成し支援することで生まれるのだろうか。

第一筆者はこれまで、ドイツを代表する作曲家の 1 人であるカール・オルフ（Carl Orff 1895-1982）が編み出した音楽教育〈オルフ・シュールヴェルク Orff-Schulwerk〉の理念に基づき、子どもの表現について研究してきた。先行研究には、例えば、オルフの協力者であるハーゼルバッハの表現論（Haselbach 2003）を理論的枠組みとして、幼児の表現活動の共有過程を分析し、保育実践方法を考察した研究（永岡 2013a）やオルフの基礎的音楽と動きの教育の今日的展開の特徴から、保育の「表現」を考えていく上で参考になる点を導き出した研究（永岡 2016）などがある。また、オルフ自身も OSW の核となる理念〈基礎的音楽 Elementare Musik〉¹⁾の言明の中で、「基礎的音楽とは [中略] 子どもにふさわしい音楽」といっている（Orff 1964, p.16）。

「基礎的音楽 Elementare Musik とは何か。基礎的音楽とは、音楽だけが単独ではありえないもので、それは、必ず動きや舞踊、ことばと結びついたもので、誰もがみずからすべきものであり、聴き手としてではなく、仲間として加わる音楽なのです。[中略] 基礎的音楽は、大地に根差し、自然で身体的なもので、だれもが学び、体験できるものであり、子どもにふさわしい音楽なのです。」

ただし OSW とは、時代や文化を越えて、障がいのあるなしにかかわらずあらゆる人に適用できる芸術的全人的な教育構想であり、その対象は子どもに限定されるものではない。オルフ自身は、OSW の活動を子どものうちから始めることが重要であると指摘しているが、そもそもこの教育の試みは大人を対象に始まっており、その後放送局からのラジオ番組の依頼など社会の要請を受けて、子どもを対象に行うようになったという経緯がある（Orff 1964, p.16）。このため OSW の対象や内容はその社会状況にあわせて変化させ続ける必要があるといえる。

OSW の前提には、あらゆる人間は芸術的な「何か」（Orff nach Haselbach 2011, p.142）をコンピテンシーとして備えているという人間観がある。ここでいうコンピテンシーとは、社会的存在として自分を表現し周り（環境）とコミュニケーションしたいという欲求から生じる集会的な能力であり、これはいわゆる個体主義的な能力とは異なる。ただし、ハーゼルバッハが

指摘するように、この集合的な能力を育むことは、個人が創造的に生きることを促すことも含まれている (Haselbach 2003, p.72)。そのため OSW の表現活動は、即興を基本とし、音楽・ことば・動きをリズムが結びつけた総合的・創造的なグループによる表現活動であり、グループ内の相互作用から創造的な表現へと展開していく。つまり、OSW の表現活動では、学習者同士が音楽・ことば・動きを中心としたグループによる総合的・創造的な表現活動で遊ぶ中で、各個人が影響し合い感じて考えてアイデアを出し合い、グループで協力して創造的な表現を生み出すのである。このようにして OSW の教育活動の場では、コンピテンシーが集合的に発揮され、集合的に育まれるのである。

先述の通り、大学生の現状を考えるとコンピテンシー、すなわちコミュニティ形成を育む OSW のワークショップは、大学生にも必要であろうと考えられる。またオルフ自身も社会からの様々な要請を受けて、対象者やワークの内容を再構成していることを踏まえると、大学生を対象にしたワークショップの実施とその報告には、OSW を現状に合わせて展開させていくための資料的な価値があるといえる。この問題意識から、本研究では、OSW の理念に依拠し大学生対象にワークショップ「動きで遊ぼう！」を試みた。

2. 倫理的配慮

ワークショップの実施にあたり、研究協力者には、ワークショップの目的と意義および動画撮影について第一筆者が口頭で説明し、口頭で許可を得た。パイロット調査として行ったワークショップ実施後、本研究は、浜松学院大学短期大学部教育研究部研究倫理委員会の研究倫理審査で承認された。その後、研究協力者には、本研究の目的と意義、調査の概要をゼミ担任の2名の筆者がそれぞれ口頭で説明し同意書に署名を得た。なお、収集データは個人が特定できないよう処理し、研究協力者全員の許可を得て掲載している。

3. ワークショップについて

3. 1. ワークショップの概要

- ・実施日：2021年4月30日（金）13:00～14:30
- ・テーマ「動きで遊ぼう！」
- ・ねらい：ゼミの学生同士、動きで遊ぶ活動を通して自由に自分なりに表現することを楽しむ
- ・対象：Aゼミ2年生13名（女子のみ）Bゼミ2年生3名（男子2名・女子1名）²⁾
- ・場所：浜松学院大学短期大学部3号館トレーニングルーム
- ・ワークショップリーダー/アシスタント：永岡和香子/北本遼太
- ・教材・教具：CDプレーヤー、クレヨン、A3の用紙、おもちゃ類（図1-5）、紙袋
- ・記録機材：ビデオカメラ1台（SONY Handycam HDR-PJ630）

3. 2. ワークショップ案と実際

ワークショップ「動きで遊ぼう！」案と実際は、以下の通りである。このワークショップ案は、第一筆者が、日本オルフ音楽教育研究会の2012年10月例会で行ったワークショップ「動きであそぼう！」の一部に基づき、学生を対象にしたワークショップ案として再構成したものである。本稿では『オルフ「子どものための音楽」通信』第40号（永岡 2013b）で報告した内容の一部に基づき、再構成したワークショップ案と実際について、加筆・修正を加

え「表1 ワークショップ案とその実際」にしてまとめた。表1の左側の項目「ワークのタイトル」の列には、活動ごとにタイトル等を記した。右隣の項目「ワークショップ案」の列には、再構成し本稿で加筆・修正を加えたワークショップ案と活動についての図を記した。「時間」の項目の列には、ワークショップの実際の活動ごとに時間を記した。右側の項目「ワークショップの実際」の列では、実際に行ったワークショップ内容を記した。また、「4」『わたしよ』『あなたね』ゲームの「ワークショップの実際」の列の「⑩感想を聞く」の内容は、「表2『わたしよ』『あなたね』ゲームの感想」として、「ワークショップの実際」の列の「7）フォークダンス ④まとめ」において各自が述べた感想は、「表3 まとめ 感想」としてそれぞれまとめた。感想で聞き取れなかった箇所は、カッコ内にその秒数を記した。

4. アンケートについて

4. 1. 調査方法と調査期間

ワークショップ終了後、ワークショップ参加者にアンケートを配布し、後日、回収した。回収方法は調査者の学内のレターケースへの投函、または直接第一著者及び第二著者への提出とした。11名からの回答があり、回収率は68.75%だった。なお、問4については、11名中1名が未回答であった。

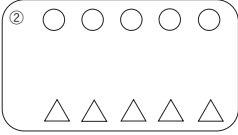
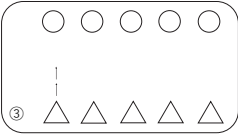
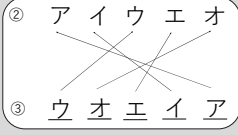
4. 2. 調査内容と集計方法

調査項目は、自由記述を含む問1～4までの4項目である。「問1.『動きで遊ぼう!』のワークショップは、いかがでしたか?」は、「大変満足している」「満足している」「普通」「満足していない」「全く満足していない」「その他」の6つの選択肢で尋ねた。「問2.機会があったら、また『動きで遊ぼう!』のようなワークショップに参加したいですか?」は、「とても参加したい」「参加したい」「普通」「あまり参加したくない」「参加したくない」「その他」の6つの選択肢で尋ねた。「問3.『動きで遊ぼう!』のワークショップで、楽しかったワーク番号(表の左側の欄の数字)に○をつけてください(複数回答可)。」は、「1 身体ほぐし」「2 みんなで、握手!」「3 まねっこ遊び」「4 STOP&GO」「5 写真あそび『カシャ!』」「6『わたしよ』『あなたね』ゲーム」「7 みんなで表現してみよう!」「8 気持ちを描く」「9 フォークダンス」の9つの選択肢にそれぞれ簡単なワークの説明を添えて尋ねた³⁾。「問4.「動きで遊ぼう!」のワークショップの感想を書いて下さい。」は自由記述で尋ねた。データの集計はMicrosoft Excelで行った。

表1 ワークショップ案とその実際

ワークのタイトル	ワークショップ案	時間	ワークショップの実際
1) ウォーミングアップ (輪になって集まる:音楽と共に)	①身体ほぐし:リーダーの動きをまねながら、身体をこすって温める。	0:00:00	①みんなで、握手!:輪になって、全員と握手しながら挨拶する(ジェスチャー)。
	②みんなで、握手!:輪になって、全員と握手しながら挨拶する(ジェスチャー)。	0:02:36	②身体ほぐし: ーリーダーの動きをまねながら、身体をこすって温める。

		0:03:41 0:04:35 0:04:42 0:05:33 0:05:49 0:06:25 0:11:02	<p>—自由に教室内を歩いて空間と出会う。</p> <p>—深呼吸：2回深呼吸を行う。</p> <p>—輪になって各自輪の内側に入り、前の人の背中が見える向きに立って輪になる。そして、前の人の背中から足まで両手で上から下まで一気に触れる。同じことを反対向きで行う。</p> <p>—両手を回して2回伸びる。</p> <p>(音楽の準備)</p> <p>③まねっこ遊び：リーダーの動きを全員で模倣する。慣れたところで、各参加者が即興で動き、全員で模倣する。</p>
2) STOP&GO (音楽と共に)	<p>GO：音楽が流れている間、自由に動く。</p> <p>STOP：音楽が止まったら、その場に止まる。 「近くにいる人と握手する」(ジェスチャー)など、リーダーのいう表現を行う。 *バリエーション：身体の部分を合わせる、ヒーローのポーズ…。</p>	0:11:03 0:13:01	<p>STOP&GOその1</p> <p>GO：音楽が流れている間、自由に動く。 STOP：音楽が止まったら、その場で止まる。</p> <p>—近くにいる人と肘と肘で挨拶する。</p> <p>STOP&GOその2</p> <p>GO:</p> <p>—自由に動いて出会った人とアイコンタクトを取る。</p> <p>—四つん這いで動いて出会った人とアイコンタクトを取る。</p> <p>—自由に動いて出会った人とおでこおでこで挨拶する。</p> <p>—泳ぐジェスチャーで動いて出会った人と足と足で挨拶する。</p> <p>STOP:</p> <p>—出会った人と好きな男性・女性のタイプをいいあう。</p> <p>—なりたいもののポーズを取る。</p> <p>輪になって集まる。</p>
3) 写真あそび「カシャ！」	<p>「ゴールデンウィーク」というタイトルで、ポーズを取り、写真あそびを行う。</p> <p>①各自、ポーズをとる。 ②みんなで「ゴールデンウィーク」の予定を当てる。</p>	0:18:52	<p>「ゴールデンウィーク」というタイトルで、ポーズを取り、写真あそびを行う。</p> <p>※4つのグループに分かれてグループごとに行う。</p> <p>①各自、ポーズをとる。 ②みんなで「ゴールデンウィーク」の予定を当てる。</p> <p>※第3グループの1人が早退したため、このグループにはAが加わった。</p>
4) 「わたしよ」「あなたね」ゲーム	<p>①ペアになる。そして、お互いの声をよく確認する。</p> <p>②各ペアの一方の人は、全員、壁に向かって並んで目を閉じて座る。</p> <p>③各ペアのもう一方の人は、全員、②の人の方を向いて並ぶ(図6参照)。</p> <p>④③の中の一人の人が「わたしよ！」とその場でいう。そして、「わたしよ！」といいながら、②に並んでいるペアの人に近づいていく(図7参照)。</p>	0:27:07	<p>※2つのグループに分かれる。まずは、第1グループからはじめ、その後、第2グループが行う(図9「わたしよ」「あなたね」ゲームの様子参照)。</p> <p>①ペアになる。そして、お互いの声をよく確認する。</p> <p>②各ペアの一方の人は、全員、壁に向かって並んで目を閉じて座る。</p> <p>③各ペアのもう一方の人は、全員、②の人の方を向いて並ぶ。</p> <p>④③の人は、「わたしよ！」といいながら、②に並んでいるペアの人に近づいていく(図7参照)。</p>

	<p>⑤②のペアの人は、自分のペア人の声だとわかったら、「あなたね」といって振り向く。 *ペアの人が気づくまで、もう一方の人は「わたしよ!」といって、近づき続ける。 *当たったら、次の人が「わたしよ」といって、ゲームを続ける。</p>  <p>図6「わたしよ」「あなたね」ゲームその1</p>  <p>図7「わたしよ」「あなたね」ゲームその2</p>	<p>⑤②のペアの人は、自分のペア人の声だとわかったら、「あなたね」といって振り向く。 *ペアの人が気づくまで、もう一方の人は「わたしよ!」といって、近づき続ける。</p> <p>⑥少し難しくするために、△の人の位置をシャッフルして、再び⑤を行う(図8参照)。 ※「どういうゲーム?」という声が図6の②側の学生から挙がったため、Aが再度説明し、少し難しくするために、△の人の位置をシャッフルした。</p> <p>⑦②側の人にどういうところでペアが近づいてきたことが分かったか述べてもらう。</p> <p>0:31:05 ⑧第2グループが行う。</p> <p>0:32:28 ⑨ペアで役割を交替し、第1・2グループ全員で行う。</p> <p>0:34:01 ⑩感想を聞く(表2「わたしよ」「あなたね」ゲームの感想参照)。</p>  <p>図8「わたしよ」「あなたね」ゲームその3</p>
<p>5) みんなで表現してみよう!</p>	<p>①袋の番号のくじ引き。 ②袋に入れてあるものを観察した後、グループで一緒に1つのものを、身体の動きとオノマトペで表現する。 *ポーズだけではなく、動くこと。 個人で表現するのではなく、みんなで1つのものを表現する。</p> <p>a.アヒルのプルトイー(図1) b.カップ付き指人形(図2) c.ニコちゃんハンマー(図3) d.リングウェーブ(図4) e.うちわ(図5)</p> <p>③みんなで当てる。</p>	<p>0:37:06 ※「3) 写真あそび『カシャ!』」で作った4つのグループに分かれる。5つお題を準備してきたことを告げたところ、研究協力者からの提案で、AとBも1グループとして参加することになった(図10みんなで表現してみよう!の様子参照)。</p> <p>0:39:37 ①袋の番号のくじ引き。 ②袋に入れてあるものを観察した後、グループで一緒に1つのものを、身体の動きとオノマトペで表現する。 *ポーズだけではなく、動くこと。 個人で表現するのではなく、みんなで1つのものを表現する。</p> <p>a.アヒルのプルトイー(図1) b.カップ付き指人形(図2) c.ニコちゃんハンマー(図3) d.リングウェーブ(図4) e.うちわ(図5)</p> <p>※研究協力者は、実際にグループで表現してみるのではなく、ここでは話し合いのみだった。</p> <p>0:43:10 ③みんなで当てる。 発表順： 1番：c.ニコちゃんハンマー(図1) 2番：a.アヒルのプルトイー(図2) 3番：b.カップ付き指人形(図3) 4番：d.リングウェーブ(図4) 5番：e.うちわ(図5)</p>

		<p>※当たらないときは、ヒントを出したり、もう一度グループで表現したりする。当たったら袋からおもちゃをだしてみんなに見せてもう一度グループで表現する。</p> <p>0:52:59 ④発表した表現を出発点にし、動きとことば、音を入れて、身体の表現を広げてお話をつくる。</p> <p>0:54:42 ※発表の際には、Aがその場で選んだ音楽を流すことを伝える。</p> <p>0:58:23 ⑤4枚のCDの中から1人の研究協力者が、CDを見ないで1枚選ぶ。最初に発表するグループが、CDの何番目の曲がいいかを選ぶ。</p> <p>0:59:23 ⑥③の発表時の逆の順番で、グループごとにつくった表現を発表する。</p>
6) フォークダンス	みんなでフォークダンスを楽しむ。	<p>1:04:04 6) 気持ちを描く (図11参照)</p> <p>①クレヨンで、今の気持ちを形にする。描いたら、教室の中心に置く(図12-26参照)。</p> <p>1:10:59 ②目を閉じて横になる。</p> <p>1:13:25 ③周りの音や、身体への気づきを促す声掛けをする。</p> <p>1:14:04 ④ゆっくり目を開け、全員無言のまま、大きな輪になって立ち上がる。</p>
7) 気持ちを描く	目を閉じて横になったあと、クレヨンで今の気持ちを形にする。	<p>1:14:29 7) フォークダンス</p> <p>みんなでフォークダンスを楽しむ。</p> <p>①ステップを踏みながら覚える。</p> <p>②音楽と共に踊る。</p> <p>1:18:44 ③その場でみんなで一緒に深呼吸。</p> <p>1:19:23 ④まとめ：輪になって座り、一人ひとり感想をいっていく(表3まとめ感想参照)。</p> <p>1:23:48 その場でみんなで一緒に深呼吸。</p> <p>1:24:24 終了</p>

※グレーの網掛け：ワークショップ案には記していなかった内容で、実施した内容



図1 アヒルのプルトーイ



図2 カップ付き指人形

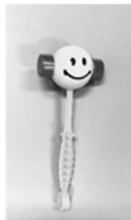


図3 ニコちゃんハンマー



図4 リングウェーブ



図5 うちわ



図9 「わたしよ」「あなたね」ゲームの様子



図10 みんなで表現してみよう!の様子



図11 気持ちを描くの様子



図12 Cの描いた絵



図13 Dの描いた絵



図14 Eの描いた絵



図15 Fの描いた絵



図16 Gの描いた絵



図17 Hの描いた絵

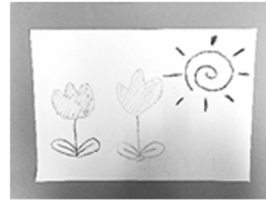


図18 Iの描いた絵



図19 Jの描いた絵



図20 Kの描いた絵



図21 Lの描いた絵



図22 Mの描いた絵

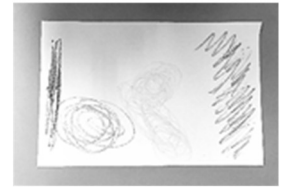


図23 Nの描いた絵



図24 Oの描いた絵



図25 Pの描いた絵



図26 Qの描いた絵

表2 「わたしよ」「あなたね」ゲームの感想

番号	発話者	発話内容
1	A	はい、質問。感想。1回目と2回目で多分違ったよね。
2	全体	ざわつく
3	A	あのちょっと感想。はいはいはい。なんかいって。どう難しかった？はい、マイク。し〜。
4	C	塊できたから、声が、全部こう塊できたから、なんか音に（1秒）。
5	A	それが分かる瞬間って何があるの？
6	C	なんか、ぼって出てくる。
7	全体	ざわつく
8	A	ぼっ！それってなんか分かる瞬間って、ぼってなんか出てくるのかもね。
9	D	え、感想。同じ。
10	A	同じ。
11	D	ぼってきた。ぼって。
12	A	ぼってきた。ぼっ。それ以外なんかいってたら。
13	E	はい。
14	全体	笑い声
15	E	じゃ、なんか、近づいてきて〜、
16	A	ほら〜聞く聞く。
17	E	すごいなんか、似てる声だけど、（2秒）どうしようって思って（2秒）びっくりして振り返っちゃった。
18	A	振り返っちゃった。んで、やっぱりこう、自分かなあって不安だよね、きっとね。
19	E	ああ、不安です。
20	A	ね。ここ男性と女性だけど、やりにくくなかった？
21	F/G	うなずく。
22	A	全然？
23	G	（2秒）

24	A	はい？あっ！なんかやってみて。はい。
25	G	いい～。
26	A	はい。
27	G	わたしよ～！（高めの声で）
28	全体	笑い声
29	A	これじゃあ楽しいね。はい。じゃあHはどうでしたか。Bと。
30	H	気配（1秒）。
31	A	ん？
32	全体	笑い声
33	A	Bの気配ってどんな感じ？
34	H	でかい。
35	全体	笑い声
36	A	気配。
37	B	器が、器がね。大きいからね。
38	A	なんかいってるけど。
39	B	（2秒）。
40	A	そうだよね。他に他に、なんか。なんか、どう？
41	I	もとの声を、聞いたら（1秒）。
42	全体	ざわつく
43	J	すぐ分かった。
44	I	すぐ分かった。
45	A	すぐ分かった。で、分かった時ってどう？なんか、こう、あ～、振り返ったらいた～っていう時って、どう？
46	C	（1秒）。
47	A	ん、なにになになに？
48	C	うわ～(2秒) うお～みたいな。
49	A	うおっ！って感じ。うわ～よかった～の次はうお～（1秒）。
50	全体	ざわつく
51	C	って思ったけど、一緒だったみたいな。
52	A	ああ～。じゃあ、こっち側の人はどうでしたか？(1秒) どうだった？
53	E	どうだった？
54	K	え、なんで。
55	全体	笑い声
56	K	え？え～、分かんない。
57	E	そんな、みない（1秒）。
58	全体	ざわつく
59	A	他に、どうですか？
60	不明	忙しい。
61	A	どうですか？
62	J	Iなら、絶対気づいてくれると思った。
63	A	ああ、そうか。そういうの大事だよな。
64	全体	ざわつく
65	A	他に。他に。Bどうですか？特になし？
66	B	いや、Hがハグしてくれなかったの。
67	全体	笑い声
68	A	じゃあ今やってください。
69	複数名	笑い声
70	全体	笑い声
71	A	今やって。
72	A	すごく（1秒）。
73	B	（2秒）。
74	A	すごく（1秒）。

表3 まとめ 感想

番号	発話者	発話内容
1	A	どうでしたか？はい、一言ずつ感想。はい、どうぞ。座ろう。はい感想。これマイク。
2	L	え〜と、楽しい動きができてよかったです。
3	M	ええ〜さっきねちゃったから、正直眠たいです、すごく。
4	全体	笑い声
5	J	私も眠たいです。寝坊助の（1秒）です。
6	全体	笑い声
7	D	A教に入ったみたいです。
8	全体	笑い声
9	K	楽しかったです。
10	I	気持ちよかったです。
11	H	楽しかったです。
12	全体	笑い声
13	G	新鮮でした。
14	全体	笑い声
15	C	正直何も考えられません。
16	全体	笑い声
17	E	普段関わらない人と関わったのでよかったです。
18	N	楽しくできたのでよかったです。
19	F	楽しかったです。
20	複数名	笑い声
21	O	みんなで楽しくできてよかったです。
22	P	（2秒）しました。
23	Q	よく分からなかったけど楽しかったです。
24	全体	笑い声
25	A	いい感想だね。
26	B	あの、暑いです。
27	A	あはは。はい、みなさんお疲れ様でした（※）。
28	A	ええ〜と、ええと、私が今日これをやったのは、なんかみんな疲れているなあ、楽しいことやりたいなあと思って、で昨日これ考えて、とっても楽しかったの。だから、またやりたいなあと個人的には思ってますが、みなさんどうでしょうか。
29	E	定期的にやってほしい。
30	C	やってほしい。
31	A	やってほしい？
32	C/E	うん。
33	A	なんでやってほしい？
34	C	切羽詰まってるから。
35	A	切羽詰まっている時にこういうのやるとどう？
36	C	え？
37	E	え？
38	A	切羽詰まっている時にこういうのやるとどうなる、少し？
39	C	なんか、1回リセットされる。
40	不明	ああ〜。
41	C	気持ちが、でもでも戻るって（1秒）分かる？
42	A	でもこういう時、なんかワープするといいかもね。そういう時。私は、よくやってるよ。
43	C	なんか、ある意味異世界に行っている感じ、気分。
44	複数名	ああ〜。
45	A	一人でダンスして（1秒）。

46	全体	ざわつく
47	A	研究室で朝から踊っちゃった。
48	不明	あははは。
49	A	タララ～タララ～って。
50	複数名	ざわつく
51	A	あの、あの、え～とBゼミのお二人さんどうですか？ごめんね、突然お誘いして。また来る、来てくれる？
52	複数名	笑い声
53	C	G、すごく楽しかったっていつてる。
54	全体	笑い声
55	G	嘘ついてるな。
56	A	来てくれますか？
57	G	一応。
58	複数名	あははは。
59	不明	一応。
60	不明	一応。
61	A	はい、Hどうでしょうか。
62	複数名	ざわつく
63	A	答えられない？どう？
64	H	ノーコメントで。
65	A	ノーコメントで。じゃあ、Bに聞いてみましょうか。どうですかコメントは。
66	B	はい。コメントは、私が承ります。
67	A	はい。はい、では、今日の動いて遊ぼう！は終わりです。この次は、みんなと少しつながりたいなあとは私は思っています。
68	不明	つながる。
69	複数名	ん～。
70	E	ET。イエーイ。
71	A	そうそうそうそう。ほんとにそんな感じ。
72	C/E	イエーイ！（拍手、ハイタッチ）
73	A	その前にここの部屋を掃除した方がいいね。
74	不明	うふふ。
75	複数名	うんうん。
76	A	そうするともっと気持ちいいね。でも、ここいいでしょ、学校から離れる感じで。
77	全体	盛り上がる（18秒）。
78	A	はい。なんか感想いいたい人いますか、他に。
79	E	いけいけいけいけ。
80	C	ん、何の？
81	E	感想だって。
82	C	いや～だって、あの～結構眠いんだ、私、今。
83	全体	笑い声、ざわつく
84	C	これからの授業のこと考えるとちょっと今、頭痛くって。公務員が2時間もあるんだ、今から。
85	複数名	ふう～。
86	A	でもそういう時ほどさ、こういう感覚大事だよ。
87	不明	ふ～ん。
88	A	他になんかいいたい人いますか。
89	複数名	うふふ。
90	A	ではみなさん、よいゴールデンウィークをお過ごしください。

※27まで、各研究協力者等が感想を述べるごとに、全体で拍手する。

4. 3. 結果と考察

1) 問1 ワークショップの満足度について

ワークショップの満足度については、「満足している」「普通」がともに 50%ずつであった。ワークショップに参加した研究協力者は、おおむねワークショップに満足しているものと考えられる（図 27）。

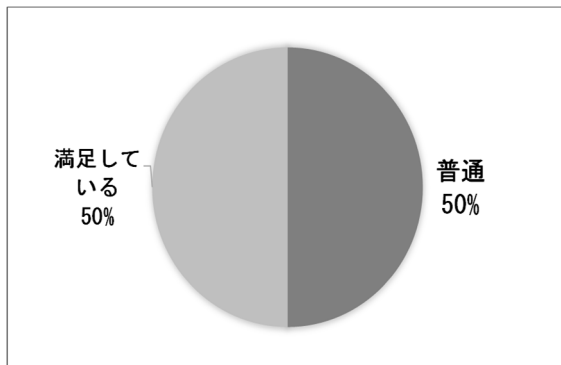


図 27 問1 ワークショップの満足度について

2) 問2 今後のワークショップへの参加希望について

今後のワークショップへの参加希望の度合いは、多い順に「参加したい」64%、「普通」27%、「あまり参加したくない」が 9%だった。ワークショップに参加した研究協力者は、今後のワークショップへの参加もおおむね希望しているものと推測できる（図 28）。

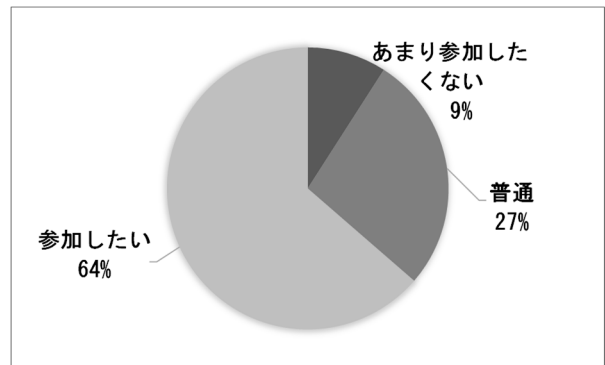


図 28 問2 今後のワークショップへの参加希望の度合い

3) 問3 ワークショップで楽しかった活動

複数回答を求めた問3では、一人当たり平均2つのワークを選択していた（最小値0から最大値9まで）。「写真あそび『カシャ!』」と『わたしよ』『あなたね』ゲーム」が共に最も多い4名から選択され、次に多かったのが「STOP&GO」「みんなで表現してみよう!」「気持ちを描く」であり、3名から選択された（図 29）。

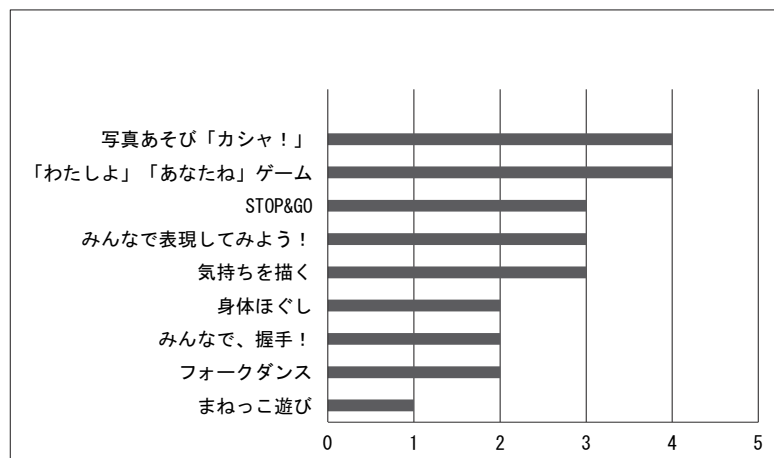


図 29 問3 ワークショップで楽しかった活動

4) 問4 ワークショップの感想

ワークショップの感想（自由記述）は、「表4 ワークショップの感想」の通りである。

表4 ワークショップの感想

番号	自由記述
1	よく分からなかったのが正直な感想です。
2	初めてワークショップというものをしたので、はじめはとても戸惑いました。 「わたしよ」「あなたね」ゲームが一番楽しかったです。 気分転換になるなと思いました。
3	とても楽しかったです。（顔の絵）
4	楽しかったです！！ストレス発散できました！！ （お日様、雲の絵） 早く梅雨終わってほしいなあ～、、、 （花、ちょうちょうの絵）
5	最初は、めちゃくちゃ恥ずかしかったけど、時間が経つにつれて体で表現することが楽しくなりました。活動すべてがとても楽しかったです。また、やる時はもう少し人数を増やしてやりたいです！！（ニコちゃんハンマー、アヒルのプルトイ、カップ付き指人形、うちわ、リングウェーブの絵）
6	Bゼミのみなさんと仲良くなれた気がしました。（チューリップの絵） （チューリップ、花の絵） 遅くなってすみません（悲しい顔の絵）
7	今年になってあまり動くことがなかったので動けてよかった。 今まで体全体を使って遊ぶことがなかったのでこういう遊びがあるんだと思った。 目をとじて横になったことによりどう思っているのかが分かった もっとキレイなところでやりたかった 虫がでないところでやりたかった。 すずしいところでやりたかった。 風とおりがいいところでやりたかった
8	最近体を動かす機会があまり無かったので、色々な動きをして体を動かすことが出来て楽しかったです。 一人ではなく、皆と一緒に体を動かすことで、さらに楽しく感じました。 まねっこ遊びでは、前の人と動きが同じにならないように動きを考えながら動くことで、頭を使いながら動くことが楽しかったです。 体を動かすことで、気持ちもリフレッシュでき、とても楽しかったです。
9	やったことのない遊びやゲームばかりだったので、とても楽しくできました。
10	・気分転換になった ・他のゼミともやってみたいと思った ・AとBのコンビネーションがすごくよかった ・体を使った表現遊びだけでなく、楽器も使ってみたいと思った

5. まとめ

ワークショップ（表1）では、まず「1）ウォーミングアップ」として、「①みんなで、握手！」で参加者一人ひとりとの挨拶からはじめ、「②身体ほぐし」の後、リーダーの模倣から「③まね

っこ遊び」を行った。次に「2) STOP&GO」で、教室内を自由に動きながら、出会った人とアイコンタクトを取る、足と足で挨拶するなど様々なコンタクトを取った。そして、4つのグループに分かれて、グループごとに「ゴールデンウィーク」というお題で「3) 写真あそび『カシャ!』」を全員の前で発表して遊んだ。「4) 『わたしよ』『あなたね』ゲーム」では、自分のペアの声を聴き分け、このワークの感想を全体で共有した(表2)。「5) みんなで表現してみよう!」では、「3) 写真あそび『カシャ!』」で分かれたグループに、さらに1グループが加わり、おもちゃ等をグループで一緒に身体の動き、オノマトペやセリフで表現して発表した。その後、「6) 気持ちを描く」で、今の気持ちを描いた後、目を閉じて横になり、リーダーが、周りや自分の身体への気づきを促した。最後に「7) フォークダンス」を、輪になり全員で一緒に踊った。その後、その場に座り一人ずつ感想を述べていき、全員で一緒に深呼吸をしてワークを終えた。

このように、ワークショップでは研究協力者がまずその場にいる活動、つまり、そのための場づくりから始めた。そして、ワークを通して少しずつ研究協力者同士の関わりを広げて深めていく場に変化させ、活動の感想の共有の場もつくりながら、グループで感じて考えて創造的に表現する活動を通してコミュニティ形成を目指した。

ワークショップの最後のまとめでは、「普段関わらない人と関わったのでよかったです。」(表3、番号17)という感想も挙がった。また、アンケートの感想(自由記述)の中には「楽しかった」という記述や動いて表現することの楽しさに関する記述、「Bゼミのみなさんと仲良くなれた気がしました。」(表4、番号6)、「一人ではなく、皆と一緒に体を動かすことで、さらに楽しく感じました。」(表4、番号8)などの感想があった。これらの感想から、グループで一緒に動いて遊ぶことで、研究協力者同士に「つながり」が生まれ、コミュニティ形成が始まったことが伺える。

さらに「なんか、ある意味異世界に行っている感じ、気分。」(表3、番号43)というワークの最後のまとめの感想からは、日常とは違う何かを実感できていることが読み取れる。

また、アンケートの記述「目をとじて横になったことによりどう思っているかが分かった。」(表4、番号7)、「よく分からなかったのが正直な感想です。」(表4、番号1)やワークのまとめの感想「よく分からなかったけど楽しかったです。」(表3、番号23)には「分かった」と「分からなかった」という感想が混在していた。これは、前者については、自分の中の思いや気づきが「分かった」ことを述べている一方で、後者の2つについてはワークショップという集合的な活動についての「分からなさ」を述べていると考えられる。つまり、ワークショップを通して「分かる」という経験が個人内と集合的活動という二重性を持ったものだと考えられ、このことは、研究協力者が、いわゆる正解ではない、違った可能性に開かれる契機であるといえる。学生支援としてのワークショップの意味には、このように、「分からないことに開かれていくこと」が挙げられる。さらに、ワークショップ後もその経験について、各自が省察したり、教員や学生同士で議論し先述の「分かる」経験の二重性を共有したりすることで、個人的・集団的省察が深まるものと考えられる。このような点において、学生支援としてのワークショップと子どもを対象にした表現活動では、どのように異なるのか、今後の研究の中で考察していきたい。

以上、大学生のコミュニティ形成のためには、大学生同士が、本研究で試みたワークショップのような「身体的—情動的—認知的学習過程」(Haselbach 2003, p.72)を共有し、ワーク中やワーク後にその経験について語り合い、「分からないことに開かれていくこと」が重要である

と推察される。そして、それらを通して育まれるのが、人間の集団的なコンピテンシーなのであろう。さらには、OSWの理念に依拠したワークショップ（表現活動）は、保育者に求められる表現の専門領域のコンピテンシーも高めることが期待できる。しかしながら、本稿ではワークショップの内容、ワーク内の感想とワークショップのアンケートのみの報告にとどまっておらず、今後のゼミの他の活動を含めた全体的な過程と、その過程の中で研究協力者が「わからないことに開かれていく」姿や、その過程についての研究協力者の省察について調査する必要がある。さらに、これらの点について、子どもの場合との違いも調査する必要がある。

付記

本研究協力者の学生の皆さんに、そして、皆さんとのつながりに深く感謝申し上げます。

本研究は、科学研究費助成事業 基盤研究 (C) (課題番号 21K02851) の助成を受けて行われた。この場をお借りして感謝申し上げます。

注

- 1) 筆者は、これまでこの語を、オルフ来日当時 (1962 年) の邦訳 (NHK 1962) および、日本における先行研究を踏まえ〈基礎的音楽〉と記してきた。また、この〈基礎的音楽〉の形容詞「基礎的」の解釈では、Nykrin の解釈 (Nykrin 1994, pp.52-54) を援用してきた。今後は、本調査を進めながらこの語の邦訳およびその解釈についても再考していく計画である。
- 2) このうち 1 名は、都合により早退した。なお、この研究協力者には後日アンケート用紙を第二筆者が直接手渡した。
- 3) 「1) ウォーミングアップ」については、活動内容を明確にするために「1 身体ほぐし」「2 みんなで、握手!」、「3 まねっこ遊び」の 3 つに分けて質問した。

引用・参考文献

- Grüner, M. u. Wieblitz, E. (2011) “Die Elemente Sprache und Musik” *Orff-Schulwerk-Informationen Sonderheft 85*, pp.178-179.
- Haselbach, B. (2003) “Das Phänomen des Ausdrucks in der Ästhetischen Erziehung” *Orff-Schulwerk-Informationen 70*, pp.66-72.
- Haselbach, B. (2011) “Pädagogik und Kunst” *Orff-Schulwerk-Informationen Sonderheft 85*, pp.142-143.
- Orff, C.(1964) “Das Schulwerk -Rückblick und Ausblick” In: Thomas, W. u. Götze, W. (Hg.) *ORFF-INSTITUT Jahrbuch 1963*, Mainz: Schott, pp.13-20.
- NHK 編 (1962) 『カール・オルフ博士を迎えて こどもはリズムに生きる (こどものため音楽) 講演と演奏、指導』属啓成訳、NHK.
- Nykrin, R.(1994) “Elementare Musikerziehung” In:Helms, S. / Schneider, R. / Weber, R. (Hg.) *Neues Lexikon der Musikpädagogik, Sachteil*, Gustav Bosse Verlag, pp.52-54.(= 「音楽基礎教育」 (小川昌文訳) 『最新音楽教育事典』(1999)河口道朗監修、開成出版、pp.46-48.)
- 永岡和香子(2013a) 「幼児の主体的・総合的な表現活動の実践—5 歳児クラスの実践事例の分析を通して—」 『全国大学音楽教育学会研究紀要』第 24 号、pp.21-30.

永岡和香子(2013b)「動きであそぼう！～子どもと楽しむいろいろな動きあそびを体験してみましよう！～」『オルフ「子どものための音楽」通信』第40号、pp.54-55.

永岡和香子(2016)「オルフの基礎的音楽と動きの教育の今日的展開—改訂版『子どものための音楽と舞踊 *Musik und Tanz für Kinder*』の再考—」『音楽教育実践ジャーナル』vol.14、pp.125-136.