

遠隔で行う演劇ワークショップの可能性

仙石 桂子

— 目 次 —

1. はじめに
2. オンライン演劇ワークショップの実践報告
3. 考察 —学生のコメントから—
4. おわりに

キーワード：インプロ・オンライン・

パフォーマンス能力・対面との融合

1. はじめに

新型コロナウイルスの感染拡大により、文化芸術は大きな打撃を受けた。神山(2020)は「中止・延期により売り上げゼロもしくは減少した音楽コンサート、演劇、ミュージカル、スポーツなどの公演・試合は4、5月だけで11万3000件。6500万人の観客を失い、損失は1945億円にのぼる(5月29日現在、ぴあ総研調べ)。音楽や映画はオンラインでも楽しめるが、仕込みが複雑で登場人物が多い演劇は、オンラインによる公演配信もまだ実験的な段階で、リアル公演に代わる救世主とは言い難い。」と述べている。

また、7月には、シアターモリエール(東京)で行われた「THE★JINRO」でも観客・出演者などのクラスターが発生し、その後、稽古場でもその後クラスター

が発生した。著名な舞台関係者も様々な見解を述べている。平田オリザは「やはり私たちの一番の強みはライブ、人と人がふれあうことなので、それができないというのはつらいですね。こういう状況でアートの何ができるかということは、私たちに突きつけられた課題でもあるわけだ⁽¹⁾。」と述べ、野田秀樹は「一演劇人として劇場公演の継続を望む⁽²⁾」という意見書を公式ホームページで発表し、「演劇は観客がいて初めて成り立つ芸術です。スポーツイベントのように無観客で成り立つわけではありません。いかなる困難な時期であっても、劇場は継続されねばなりません。」と述べている。また、坂手洋二はオンラインでの演劇について以下のように述べている。

観客席を一定数埋めることができれば、採算がとれず「興行」が成立しない。かといって、劇場での入場料をあてにしないで「配信」で代替するという意見にも、頷けない。

『天神さまのほそみち』の稽古でも、本稽古開始前、一度だけ、Zoomでの読み合わせを試みた。テクニカルな問題が起こり、途中でお開きにした。そもそも、画面上で観るものを「演劇」と考えることや、リハーサルの「リモート化」に、私はリアリティを感じられないのである。Zoomでの試演などを見ても、そこでは、呼吸による交流が薄いのだ。せりふだけなら、ラジオドラマのように視覚を消して集中したほうが、まだ意味がある。

私は、演劇は、双方向に存在する呼吸をあつかうものだと思っている。

そんな中で三谷幸喜は5月6日にZoomを利用したオンライン演劇を開催し、1万5千を突破する視聴数を上げ、演劇ファンを喜ばせた。

大学教育の中での演劇教育は、どうなっていたのであろうか。東京都町田市にある桜美林大学では、前期すべての授業がオンライン授業とし、集中講義は面接授業とオンライン授業を組み合わせる形で実施という形で行っている。主にZoomを使用して授業を行っていたようである。近畿大学文芸学部・日本大学芸術学部でも前期の5月1カ月間は、Zoomなどを使用した遠隔授業を行っていた。そんな中で朝日新聞（2020年8月24日）によれば、オンライン授業への課題で最も多く、9割以上の大学が困っていたのは、「実験・実習・実技系科目への対応」があがっ

た。「実施できる内容に限界がある。教育効果にも疑問がある。」（宮城教育大）という意見もあがっている。

大学教育の中での困惑や著名な演出家が上記のように様々な見解を述べていることも含めて、筆者自身もオンラインで演劇ワークショップを行うことに対しては葛藤している。四国学院大学では、5月末までは遠隔授業（Zoom、ポータルサイト、ムードルなど）を取り入れていたが、6月より対面授業を取り入れ、50名以上の受講者がいる場合は遠隔授業を引き続き行うこととした。5月中は、実際に遠隔でワークショップも行い、6月では対面でも行った。コロナ対策のため、対面でも、1メートル（なるべく2メートル）間隔を開ける、マスク着用、30分毎に換気を行うなどを取り入れながら授業を行うことになり、遠隔ではないが、動きが制限されるワークショップではあった。ただ、制限される動きの中で相手に集中しやすい環境を作ることができるという利点もあると感じた。

ここで筆者の専門のインプロ（即興演劇のこと。以下、インプロと言う。）の説明を行う。絹川（2002）は、インプロの定義を「インプロとは、既成概念にとらわれないで、その場の状況・相手にすばやく柔軟に反応し、今の瞬間を生き活きと生きながら、仲間と共通のストーリーをつくっていく能力のこと」と述べている。また、ヴァイオラ・スポーリン（2005）はインプロについて「誰でも演じることができ、即興演劇は、（才能ある生徒）と同様に（平均的な生徒）にも教えることができる、直感的知識に到達するための手段である」と述べている。つまり、「インプロ」とはその場の状況・相手にすばやく柔軟に反応し、仲間と共通のストーリーが作れるようになることであり、直観的知識に到達するための手段であると言える。

ワークショップの内容として、演劇の戯曲を使用してのワークショップも考えたが、オンラインでやること、学年・経験がバラバラであること、インプロのストーリーの構成の仕方のわかりやすさを活かしたワークショップにおけるパフォーマンスの可能性を考えたいことから、インプロを活用したワークショップを行うことにした。オンラインでインプロのワークショップを行うことにより、どのような効果が見られ、対面での授業との違いがあるのか、今回の報告ではオンラインで3日間90分間のワークショップを行い、ワークショップの内容、参加者から出てきたコメント、インタビューから抽出した言葉により、オンラインでの演劇

ワークショップの可能性を模索する。藤重他（2001）によれば、システム上に実現された仮想舞台における役者の3Dモデルを用いて従来の遠隔指導よりもより効果的な演技指導を行えることは確認されている。今回の試みはZoomというツールを使用することで、実験的であり、課題も含めて可能性を検討していきたい。特に注目したいのは、遠隔でのワークショップの有効性について、また、パフォーマンス能力（ここでは、俳優としての能力全般のことを言う。）の向上の可能性について考えていきたい。

2. オンライン演劇ワークショップの実践報告

ワークショップは、基本的な形としてアイスブレイクのゲーム・設定づくり、シーン発表の三段階で行った。設定づくりも三段階にし、1日目はCROWを決め、2日目は、CROWとTILTを決め、3日目は、2回目と同様にCROWとTILTを決め、さらにそのTILTの際の感情の変化を決めることにした。そして、初日と最終日にはコメントシートに答えてもらった。

アイスブレイクでは初日はインプロが初めての参加者もいたので、全体で自分の状態を話す時間を設け、自己紹介も兼ねて緊張をほぐすことにした。2人から3人組に分かれて連想ゲームを行い、その後、2人から3人組でインプロにおけるCROWを考える。毎回物語の設定の中に、「Zoomで話している」ということをいった。CROWとは、インプロのストーリーを作る上の基本であり、プラットフォームの部分で、「C」はキャラクター・登場人物（character）、「R」は関係性（relationship）登場人物同士がどのような関係かということ、「O」は目的（objective）登場人物が何をしていて、これから何をしようとしているかということ、「W」は場所（Where）、ここがどのような場所であるかということ、という4点を表す要素の頭文字である。このCROWがインプロのシーンを作る上でしっかり決まっていると、そのシーンは成功する確率が高いと言われている。高尾（2012）は、プラットフォームについて以下のように述べている。

プラットフォームではゆっくりと時間を使います。何も起きなくても、お客さんは不満を感じることなく見ています。舞台上上がると、とたんに何か言わなきゃ、

何かしなきゃと焦ってしまいますが、急いで何かを言ったりしたりする必要はありません。舞台上は客席よりも時間が速く流れていますので焦ってしまいがちです。しかし、もし冒頭の部分で焦っているいろんなことを言ったりやったりしてしまうと、安定したところがありません。

初日はCROWだけを決めて、すぐにシーンを行った。連想ゲームや話し合いを行う際には、ブレイクアウトルームに入り、2人組もしくは3人組で話し合いを行い、シーンをお互いに見せ合う場合には、メインルームで見ているメンバーは、ミュートにして自分の顔も見せないようにした。

二日目は、CROWのあとにTILTという物語の「傾き」も決めてシーンを作成することにした。高尾（2012）はTILTについて以下のように述べている。

美術が色の芸術で、音楽が音の芸術だとすると、演劇は関係の芸術といえると思います。人は関係が変わるのを見るために演劇を観るものだともいえます。
(中略)

プラットフォームでは、お客さんはゆっくりと見てくれています。そして、見ながらそろそろ何かが起きるだろうと思っています。そして何か起こるかと予測をしています。

演劇は安定と変化からできています。ゆっくり丁寧に安定をつくったら、ここで何か変化を起こす必要があります。そして、変化が終わるとまたそこで安定して、しばらくしてからまた変化して、というふうにしてドラマは進んでいきます。安定したのをしばらく見て、それが変化をするのを見るのが、私たちはものすごく好きです。だから、人はドラマを二時間も三時間も観ることができます。

インプロのストーリーの作り方の基本にある、CROWとTILTを徐々にストーリーの中にいれていき、三日目に感情をいれることで、よりリアルなストーリーを作れるようにした。また、「Zoomで話す二人」という設定を作ることでより具体的に考えられるようにした。インプロのシーンを作る中の「自由すぎることの不自由」について、高尾（2012）は以下のように述べている。

オスカー・ワイルドは「自由は創造性の敵」⁽³⁾と言っていたそうです。自由になんでもやっていいとなると、逆に何をやっていいかわからなくなって不自由になる。でも、ある制約が与えられると、その中で何ができるだろうと、かえっていろんな発想が浮かんできたりする。その意味ではインプロのゲームは創造のための制約です。

上記のように、「Zoomで話している二人」という設定、そして前もって設定を決めておくというある程度の制約を加え、ストーリーを作ることをチームで行うことで新たな発想が浮かぶ手助けになるのではないかと考えた。

以下がワークショップの詳細である。

【ワークショップ詳細】

(1日目) 8月14日(金) 20時～21時30分 ワークショップ参加者5名

(大学4年生2名 2年生1名 1年生1名 卒業生1名)

- ① 20時～20時10分 今日の状態を%で表し、理由を言う。
- ② 20時10分～20時20分 連想ゲーム 2チームで2名から3名ずつ
ルール：なるべく速く、一つ目に出てきたものを出す。
- ③ 20時20分～20時40分 連想ゲーム 2チームで2名から3名ずつ
ルール：なるべく速く、二つ目に出てきたものを出す。
- ④ 20時45分～21時 二人組もしくは三人組でCROWを考える。
- ⑤ 21時～21時10分 設定を発表する。
- ⑥ 21時10分～21時25分 各チームの発表（各チーム6分間で、終わりを見せなくてよい。）
- ⑦ 21時25分～21時30分 振り返り

《シーンの内容》

○登場人物：祖母・祖父（亡くなっている）・孫

祖母と孫がZoomで話していて、悪いことをしてお金がほしい孫に対して、亡くなった祖父が天国から孫に語りかけるという設定。祖母と孫は違う県に住んでいて、お互いの家から連絡している。

○登場人物：小学校のときの同級生

全校生10名の沖縄の島の小さな小学校の唯一の同級生だった。片方の子は、東京で就職、もう一人は、島にそのままいる設定。お互いに大学も卒業し、働いている。ある日島の子の方が東京の子をSNSで見つけて話したいと連絡し、Zoomで話そうということになった。

（2日目）8月15日（土）20時～21時30分 ワークショップ参加者4名

（大学4年生2名 2年生1名 1年生1名）

① 20時～20時10分 連想ゲーム 2チームで2名から3名ずつ

ルール：なるべく速く、一つ目に出てきたものを出す。

② 20時10分～20時20分 連想ゲーム 2チームで2名から3名ずつ

ルール：なるべく速く、二つ目に出てきたものを出す。

③ 20時20分～20時40分 二人組もしくは三人組でCROWを考える。

④ 20時40分～20時50分 設定を発表する。

⑤ 20時50分～21時 TILTを考える。

⑥ 21時～21時10分 TILTを発表する。

⑦ 21時10分～21時25分 各チームの発表（各チーム10分間で、終わりも考える。）

⑧ 21時25分～21時30分 振り返り

《シーンの内容》

○登場人物：研究室が同じ大学の同級生二人。

岩手の大学に通う二人。一人は彼女にプロポーズをしようと思っている。Zoomでその練習に付き合ってもらい、アドバイスをもらおうとする。一人は研究室にいて、一人は自分の家にいる。アドバイスする方は、あまり恋愛経験はないのに、わかったようなことを言う。

○登場人物：リモート面接をする面接官と再雇用を願う人

人事担当の人は実は面接を受ける65歳の人の中学時代の教え子であった。

（3日目）8月16日（日）20時～21時半 ワークショップ参加者4名

（大学4年生2名 2年生1名 1年生1名）

① 20時～20時10分 連想ゲーム 2チームで2名から3名ずつ

ルール：なるべく速く、一つ目に出てきたものを出す。

② 20時10分～20時30分 二人組もしくは三人組でCROWを考える。

③ 20時30分～20時40分 設定を発表する。

④ 20時40分～20時50分 TILTを考える。

⑤ 20時50分～21時 TILTを発表する。

⑥ 21時～21時5分 感情を考える。

(TILTの時の感情の変化二つをそれぞれの人で考える。)

⑦ 21時5分～21時10分 感情を発表する。(発表しない人もいる。)

⑧ 21時10分～21時25分 各チームの発表(各チーム10分間で、終わりも考える。)

⑨ 21時25分～21時30分 振り返り

《シーンの内容》

○ 登場人物：学年主任と体育教師。

二人とも中学校の教員。体育教師に対して学年主任が生徒への態度について注意をする。体育教師は自宅謹慎中で、オンラインで話す。学年主任の息子が問題の元凶であることが途中でわかる。

○登場人物：担任の教師と生徒の保護者

中学校3年生の初めての懇談。担任の教員は成績のよい生徒に偏差値の高い高校に行ってほしいと考えているが、保護者の自分の家の農業の後を継いでほしいと思っている。徐々に高圧的な保護者の性格が見えてくる。

初日のコメントと最終日後のコメントの質問項目は以下の通りである。

【初日のコメントシート】

- ①話し合いの段階でどんなことを追加したらよいか。
- ②この先どんな内容にしたかったか。
- ③相手チームの感想
- ④質問、感想などなんでも。

【最終日のコメントシート】

- ①今回の授業の満足度を1から5（1が一番少ない、5が一番多い）で教えてください。また、その理由を教えてください。
- ②演劇の経験がありますか？あれば具体的に教えてください。例）小学生のときに学芸会で主役をした。
- ③今回の3回のワークショップの中で、対面だったらこういうことができたということを具体的に教えてください。
- ④今回の3回の授業の中で、Zoomだからこういうところが良かったということ具体的に教えてください。
- ⑤自分が一番面白いと思った設定を教えてください。（自分の設定でも、自分以外でも構いません。）
- ⑥今後、この演劇のやり方をZoomでやるならもっとどんなことがしたいですか？具体的に教えてください。
- ⑦このやり方はパフォーマンス能力の向上に影響があると思いますか？○をつけてください。
ある・ない
- ⑧⑦であると答えた方は、どんなところが向上しますか。
- ⑨感想をお願いします。

3. 考察 —学生たちのコメントから—

今回3回とも参加してくれた4名の学生は、それぞれ、小学校や中学校から演劇に触れ、高校も演劇部に所属していた学生たちであり、満足度は全員が4以上であった。

（1）設定の作り方の課題 —CROW TILT 感情—

初日のコメントの中には、インプロをするのが初めての参加者は、話し合いの

段階に何を追加するべきかということに対して、「CROWを詰めるのに時間がかかるため、特に思いつかない。」と答えていた。また、「15分間の中では主に関係性についての話し合いでしたので、追加するべきは演技する際の自分の状態や場所についてだと思いました。」という意見があり、CROWをはっきりさせることの意義を感じつつ、設定を作ることの難しさを感じていることがわかる。

さらに、「Zoomの中でお芝居をしていると、実際に会って行われる会話（その場に居合わせたのが偶然か否かを問わず）とは違い、お互いが相手と話そうとして会話が行われるため、会話の内容が相手以外の周囲の環境に影響されづらいような気がした。だからこそ、周囲の環境（部屋の様子など）を決めとくと、会話が広がりやすいかもしれない。」という意見もあり、Zoomであることと、CROWを決めることの重要性を絡めて可能性を感じていることが読み取れた。

（2）オンラインでの演劇ワークショップの有効性について

オンラインでの演劇ワークショップの有効性については、参加者から様々な意見があがった。オンラインでの有効性に関しては、対面との違いとオンラインであることの利点、今後Zoomでどのようなことをしたいか、という2点に分けて考えていきたいと思う。

ある参加者は、初日の感想では「初めての人や不慣れな人が多いなかズームでシーンをやるのはすごく難しいと思った。どう進めていいかわからない/正解がわからないといった雰囲気が同じチームの二人から出ているように感じた。」と述べている。また終わったあとも、「対面であれば、シーンを止めて途中からやり直したり、みんなで振り返ったあとにもう一度同じシーンをやったりすることで、一緒に共演している人と物語を深めていく感覚を掴むキッカケになったかもしれない。」と述べている。ただ、Zoomでの可能性について「身体的表現が大きく制限されたため物語を進める上での手数が少なくなり、かえって物語を深める方法が単純明快になっていたように感じる。」と言っていることから、物語の深みについて、Zoomで行うことの可能性を示唆しており、「実際にみんなで集まってインプロをする稽古と交互に行い、Zoom（会話中心?）に向いているシーン作りやゲームを探っていきたい。」ということから、対面と遠隔を融合した稽古の可能性にも触れている。

その他には、「それぞれがZoomに入る前の様子（焦り気味で入ったのか、ずっと待ってたのか等々）・お互いの部屋の様子（何に意識を引っ張られながら話してるのか）違う空間や状況の人が同じ時間に画面だけで繋がるということは、何かしら"温度差"みたいなものが生まれやすいので、そこを共有できたら面白いかな、と思いました。」「どこかで会話自体がうまく噛み合わなくなるタイミングがあってもいいと思う。」「Zoomに不慣れな様子を出しながらも本題(なぜばあちゃんが孫を誘ったのか、へそくりの話)に入りたかった。ばあちゃんが入る必要性が今のところ見つかってなかったのをそれを見つけたかった。」という意見は、オンラインという環境自体を活かすことに注目していることが読み取れる。

以下は、対面との違いについてである。

- ・人数が多くなった時だと、Zoom上ではやりづらいところもあるかもしれないと思った。

- ・シーンに関して言えば、対面だと「偶然その場に居合わせた」という設定が使えたと思う。Zoomの場合は、お互いが意図的にコミュニケーションに参加するケースがほとんどなので、偶然の出会いは減ってしまう。また、対面の場合は登場人物が同じ空間にいられるので、周囲のものを使ったり、相手との物理的な距離感や向き合い方を調整したりできたと思う。

- ・インプロの際、演じる側の表情がちゃんと見えたので、やりやすかった。また、音声をシャットアウトできるため、二人(もしくは三人)の空間が作りやすかった。話し合い等で、時間制限がきちんとついているルームを作ることができるため、設定を詰めたり、練習したりする際に、周りを気にしないでいいところがやりやすかった。

- ・話し合いの段階で相手との話に集中できた。
- ・「なぜ登場人物がZoomを使っているのか」など、Zoomであるという制約がバネになるような設定を模索することができた。対面で、同じ空間でやったら不自然だけど、画面越しなら成立するようなシーンをつくるのは、やはり遠隔ならではの感覚だ。

- ・実際に体が物理的に離れているのに敢えて離れているという体の状況を意識するということを省け、それによってステータスや相手との関係性に意識を使えた

という点

・これまでやってきた遠隔での稽古やミーティングも、詰まる所「対面化されるまでの準備」だったので、遠隔であることそのものをここまで掘り下げることはできていなかった。そこにチャレンジできたのは非常にありがたかったし、もちろん対面での活動にも生かせる経験ができたと感じている。改めて対面での演劇や演劇そのものについても考えることにつながったし、今回の「もっとこうできたな」みたいな感覚は対面か遠隔かにかかわらず次に活かしていきたいと思えた。

・少数で短期集中の合宿を行うのであれば、今回のWSのようなやり方は良いと思った。ただいずれにしてもオフラインでの稽古と比較を行うことで、それぞれの可能性や長短を模索したいと感じた。

Zoomの機能で、ブレイクアウトルームに入ることで話し合いに集中できる点、制約があることで、相手とのシーンの内容に集中できる点がオンラインであることの利点であるという意見がでた。実際に対面のワークショップであれば話し合いも同じ場所で行われることが多い。その場合、他の人の目が気になることや、他のチームの内容に無意識に影響されてしまうこともある。オンラインでは「他の人が見えない」ということが、相手とのより深いコミュニケーションを取ることに繋がることもあるのではないかと考える。

今後Zoomのワークショップでどのようなことをしたいかについては、以下のようにZoomの機能の点、対面との融合の可能性についての意見が上がった。

・Zoomの機能をもっと利用して劇をしてみたい。チャット機能や反応、ビデオや音声のオンオフなど。ブレイクアウトルーム内で劇をするのもありだと思う。ランダムで組んだ相手と情報なしに劇を始めるのもやってみると面白いと思った。大人数で参加しているとよい。

- ・3人以上でのシーン（途中でそれぞれ出入りしながら）
- ・チャット欄の活用
- ・実際にみんなで集まってインプロをする稽古と交互に行い、Zoom（会話中心？）に向いているシーン作りやゲームを探していきたい。
- ・相手の動きがより分かるようなことがしたい

チャット機能の可能性に関しては、今回のワークショップでは取り入れていないが、シーンを行う際に個別に台詞を送ることでシーンの滞りを解消させたり、シーンの中で取替えてチャットで台詞を出したりなど以前から行っていることもあり、今後取り入れてみたいと思う。

（3）パフォーマンス能力の向上

パフォーマンス能力の向上に関しては、4人とも「ある」と回答した。以下が、パフォーマンス能力のどんなところが向上したかについての回答である。

- ・相手の言葉を聞き、その中から必要な情報をとるところ。また、相手にできるだけ正確に情報を伝えようとする力。空気をつかむ力（間の取り方やテンポ等）。
- ・実際に舞台上で演技をするのに比べて、目に入る情報がカットされるため相手とのコミュニケーションや感情の流れといった点を向上させることができると思う。

上記の二つは、相手とのコミュニケーション、俳優としての相手とのシーンの取り組み方、台詞・空気の作り方の向上が臨めるのではないかという意見が出てきた。この点は、前述にも出てきたブレイクアウトルームでの利点にも関わっているのではないかと考えられる。また、下記の意見に関しては、遠隔と対面にあまり差異がないのではないかということを経験しつつ、対面で行いたいということ、身体・テンションの制限による、「シーン作り」という限定されたワークの中への可能性を示唆するものであると言えるかもしれない。

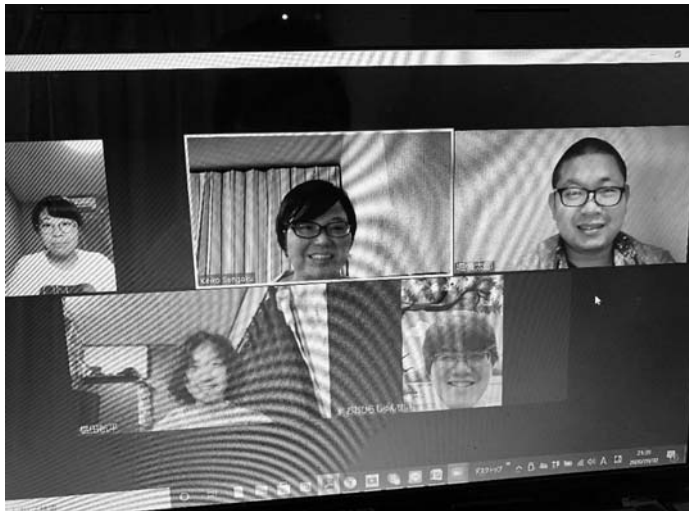
- ・「現在の状況でどういったパフォーマンスができるか」ということを考えられるという点では、対面も遠隔も同じだと思うし、それを考えること自体が能力の向上に影響を及ぼすと思う。
- ・遠隔でもCROWやティルトを考えたり、相手とのやり取りを大事にしたりすることはできた。もちろん対面には及ばないかもしれないが、そういった経験値や能力を育むことはでききように感じた。

・身体やテンションで誤魔化す方法が取りにくいので、少数での丁寧なシーン作りには役に立つように思う。

4. おわりに

今回の実践は3回のZoomでのワークショップによるものであった。最終日のコメントを書いてもらった後、個別にZoomでインタビューも行った。筆者が最終的に気になったことは、坂手（2020）も述べている、「Zoomでの試演などを見ても、そこでは、呼吸による交流が薄いのだ。せりふだけなら、ラジオドラマのように視覚を消して集中したほうが、まだ意味がある。」という意見であった。そこで、「パフォーマンスとしてはどう見せたら面白いのか。」と聞いた際に参加者から、「設定を決めるところから見せる」というアイディアがでた。もちろん、設定を決めるどの段階から見せるか、お客さんに決めてもらってやってみる、など様々なやり方があると思うが、今後対面との融合や、Zoomの使い方の面でもより深いパフォーマンス能力向上を目指し新たなやり方を模索していきたい。

【メインルームでの共有場面】



【ブレイクアウトルームに分かれての話し合い】



注

(1) <http://www.nhk.or.jp/ohayou/digest/2020/04/0422.html>

「文化を守るために寛容さを」 劇作家 平田オリザさん 2020年4月22日 NHKでの言葉

(2) <https://www.nodamap.com/site/news/424> 野田地図公式ホームページより。

(3) オスカー・ワイルド：アイルランドの作家、詩人、劇作家。代表作に『サロメ』『幸福な王子』など。

引用・参考文献・参考URL

- ・ 小林由利子 他（2010）『ドラマ教育入門』図書文化。
- ・ ジョンストン キース（2012）『インプロ 自由自在な行動表現』三輪えり花訳、面立書房。
- ・ スポーリン ヴァイオラ（2005）『即興術 シアターゲームによる俳優トレーニング』大野あきひこ訳、未来社。
- ・ 高尾隆・中原淳（2012）『インプロする組織』三省堂。
- ・ 高尾隆（2006）『インプロ教育～インプロは創造性を育てるのか～』フィルムアート社。

- ・絹川友梨（2002）『インプロ・ゲーム』晩成書房。
- ・ロブマン キャリー（2016）『インプロをすべての教室へ』ジャパン・オールスターズ訳、新曜社。
- ・ローレンス ランディ・リプソン編（2016）『身体知 成人教育における身体化された学習』立田慶裕 他訳、福村出版。
- ・藤重想 他（2014）「人型入力デバイスを用いた演出家による舞台役者への遠隔演技指導」『ワークショップ2014（GN Workshop 2014）論文集』2014、1-6。
- ・藤重想 他（2014）「演出家による舞台役者への遠隔演技指導支援」『情報処理学会研究報告』2014（44）、1-6。
- ・朝日新聞「オンライン講義 課題と手応え」2020年8月24日。
- ・神山典士（2020）「「平田オリザ」文化支援が要るのは劇団ではない、国民だ」「生」の芸術への人々の渴望は消えない」『朝日新聞』2020年6月15日。
(https://www.asahi.com/and_M/20200615/12909555/)
- ・朝日新聞「「コロナ下の世界こそ不条理劇そのもの」坂手洋二と燐光群、別役実作品で再始動」2020年7月9日。(https://www.asahi.com/and_M/20200709/13829833/)
- ・坂手洋二（2020）「息を殺す、ということ ～コロナ禍下の千秋楽～」『朝日新聞』2020年8月21日。(https://www.asahi.com/and_M/20200821/15059215/)
- ・朝日新聞「野田秀樹さん「劇場閉鎖は演劇の死」公演自粛に意見書」2020年3月7日。
近畿大学文芸学部ホームページ (<https://www.kindai.ac.jp/lit-art-cul/news/topics/2020/>)
- ・日本大学ホームページ (<https://www.nihon-u.ac.jp/information/2020/04/11894/>)
- ・桜美林大学ホームページ (<https://www.obirin.ac.jp/covid-19/>)