

特集

教育実践における教材

障害のある子どもと即興的表現活動 教育的ユーモアとしての「よじれたノリ」

赤木 和重

要旨 本稿の第一の目的は、障害のある青年を対象とした即興的表現活動の教育的意義について、砂川一茂の開発した体験新喜劇をもとに整理することである。第二の目的は、体験新喜劇の背景にある思想が、日常的な保育・教育実践とどのようなかたちで接続されるのかについて検討することである。即興的表現活動の意義を整理した結果、現在の特別支援教育における「能力偏重主義」への批判的実践になりうることを指摘した。また、体験新喜劇と日々の保育・教育実践と接続を検討した結果、間違いを共有するという「ノリはやさしさ」という思想が共通していた。加えて、保育者・教師の教育的意図も伝えたいというねがも併存する結果、保育者・教師のかかわりが「よじれたノリ」として、教育的ユーモアが表現されうる可能性を明らかにした。

キーワード 即興的表現活動、体験新喜劇、ユーモア、「よじれたノリ」

1 即興的表現活動

表現活動とは、内面的なものを見えるかたちとしてあらわす行為である(児島, 2010)。ただし、本稿では、意図的な表現行為だけでなく、無意図的な表現行為や、関係のなかで事後的に表現として立ち上がってくる行為も表現活動に含める。また、表現活動には、文学・音楽・美術など様々な手法によるものがあるが、特に、演劇、なかでも即興的演劇活動に注目する。

即興的演劇活動とは、文字通り、演劇活動に対して「即興」という要素が付加されたものである。ここでいう即興とは、演劇の分野では、インプロとも呼ばれる。インプロとは、improvisationのことであり、脚本も事前の打ち合わせもないなかで、その場で起こったことに目を向けながら共演者や観客とともに物語を生み出していく演

劇を指す(園部, 2021)。そして、このようなインプロの発想を、教育や福祉、ビジネスなどの領域に応用したものは、応用インプロとよばれる(Dudeck & McClure, 2018/2020)。

(1) 体験新喜劇

本稿では、即興的表現活動のなかでも、「体験新喜劇」に注目する。体験新喜劇とは、砂川一茂によって1995年ころから開発されたユーモアや即興(砂川の言葉では「アドリブ」)を重視する演劇活動を指す。現在、福祉事業型「専攻科」や、放課後等デイサービス、高齢者施設、生涯学習の講座などで幅広く展開されている。なお、障害児者を対象とした演劇を中心とした実践は、これまでも多く行われてきている(山田, 2018)。例えば、滋賀県にあるあざみ寮における実践は、その1つだろう(石原・張, 2018)。これらの実践の蓄積があるなかで、体験新喜劇に注目する理由は、以下の3つである。1つは、演劇活動のなかでも「即興」を明確に打ち出していることである。インプロのように、脚本が全くないわけでは

ないが、アドリブの要素が多く、かつ、そのアドリブが重要な役割を果たしている。2つは、「喜劇」という名称が入っていることから、ユーモアを重視している点である。この点は、これまでの実践とは性格が異なる特徴的な点であるといえよう。3つは、筆者が継続的に体験新喜劇に研究者としてかかわっているため、そこでの知見(赤木, 2018; 2019)をもとに検討することができるからである。

(2) 体験新喜劇の実施の留意点

体験新喜劇の実施に際しては、以下の2点が重視されている(砂川, 2019; 2020)。

1つは、ユーモアを重視するという点である。特に「見て笑う」のではなく、「自ら生み出す笑い」を重視している。演じ手自身が楽しむことであるし、観客を笑わせるという二重の意味でのユーモアが重視されている。そのために、「その人のおもしろいところ(魅力)を見つける・引き出す」ことが重視される。

2つは、ユーモアを生起させる技法としてノリツッコミを重視することである。ノリツッコミとは、一般的には、会話や漫才などの場面において、他者の意図的な誤った発言(ボケと呼ばれることが多い)に対し、あえてその発言を肯定したうえで、その誤りを訂正するという一連のコミュニケーションをさす。体験新喜劇においても、「日常生活の中で誰かが本当に間違ったりしたことに対して、すぐにその間違いを正さず、その間違いを共有する」(砂川, 2019, p.39)と指摘されている。基本的には、一般的な意味と同じであるものの、非意図的なボケの場合でも、ノリツッコミが成立しうるといって異なる。

例えば、砂川(2019)は次のようなエピソードをあげている。おばあちゃんが、家人に「ケータイをとって」と頼まれたときに、本当に間違えてテレビのリモコンを渡してしまったという。そのときに、「テレビのリモコンやん!」と即座に間違いを訂正する(ツッコむ)のではなく、ケータイのふりをしてリモコンを耳にあてて「あ、もし

もし、~~テレビですか」と、間違いをユーモアの文脈にて共有するのが「ノリ」だとする(その後、ツッコミとよばれる訂正がなされる)。体験新喜劇では、このようなノリが重視される。

なお、「ノリツッコミ」は単に技法としてのみ回収される概念ではない。ノリツッコミの背景には「ノリはやさしさ」という考えがある。間違いを即座に訂正するのではなく、間違いを共有するという他者への寛容さが位置付けられる点に特徴がある。

(3) 体験新喜劇の実際

体験新喜劇は、その時々状況によって、実施方法が柔軟に変更される。ただ、次のような実施方法は、共通している。1点目は、おおまかな台本を用意することである。例えば、喜劇では定番ともいえる「天井」といった同じボケやギャグを二度、三度と繰り返すシナリオが準備されることが多い。2点目は、しかし、そこでのセリフや役柄は柔軟に変更されることである。例えば、2回目、3回目の練習になると、話す順番だけは決まっても、セリフの内容はとくになく、演者がその場で自由に話すこともある。3点目は、砂川氏をはじめとするファシリテーターが、体験新喜劇に参加者とともに参加することが多い。そこでは、何らかの役柄を演じたり、もしくは、演じつつ参加者の演技をフォローしたり、ときには想定外の出来事にアドリブで応じながら、喜劇を盛り上げていく。

体験新喜劇の典型的なエピソードを、いくつか紹介する。特に、「ユーモア」や「ノリツッコミ」などその特徴がわかるエピソードを紹介する。

「犯人の説得」というシナリオの体験新喜劇を紹介する。人質をとって逃げる犯人に対し、2人の警官がかけつけ説得するものの、犯人は応じない。そこで、犯人の母親が登場するというあらすじであった。演者は福祉事業型「専攻科」で学んでいた知的障害のある青年たちであり、砂川がファシリテーターとして参加していた。また、大学生がボランティアとして音響の操作を担当してい