琉球大学学術リポジトリ

即興とコミュニケーション：教育学部共通科目「子ども文化とコミュニケーション」の目指すもの　1-1

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部附属教育実践総合センター 公開日: 2017-08-31 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 服部, 洋一, 渡辺, 奈穂, Hattori, Yoichi, Watanabe, Naho メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/37048

即興とコミュニケーション

―教育学部共通科目「子ども文化とコミュニケーション」の目指すもの　Ⅰ-1

服部洋一・渡辺奈穂

Impro & Communication - The destination of "Children's Culture & Communication" as a common subject in the Department of Education 1

Yoichi Hattori, Naho Watanabe

This description serves both a thesis and a report of actual prectice of the subject "Children's Culture & Communication" which takes up the verbal & non-verbal communication and their importance in the education for the children. Various specialists of a in the cultural fields are collaborating in this subject; Improviser (an Instructor of Improvized theatre), English teacher, Classic dancer, Street dancer and Musician. So this thesis & report will become a series and in this time, at first, we send the various interesting and valuable　ways to educate children through theconcept and the Improvization technique and method.

1.0序

本論は、服部がコーディネーター及び授業者として、複数の非常勤講師・ボランティア講師の協力を得て進めている、教育学部学部共通科目「現代的・地域的課題に関する科目」の一つとして開講している「子ども文化とコミュニケーション」（毎年後期木曜第2限に開講、平均受講者数30名）の授業実践報告を兼ねたものである。

この授業科目は、現代社会（異文化との遭遇や異文化理解も含む）におけるコミュニケーション力の向上のために、将来学校教師、或は社会各分野でのリーダーとして成長すべき青年が、大学において何を身につけるべきかを、演習を通して学ぶ授業として、授業者によって位置づけられている。特に学校教育・生涯教育における、子ども間、親子間、子どもと教師間、子どもと社会（異文化社会も含む）の間における子どもと他者とのコミュニケーションの欠如が、一つの原因となって引き起こしていると考えられる、無理解への苦痛、差別感、不和と敵対、自尊感情の低下、孤独・孤立感、自己効力感の低下といった種々のネガティヴ感情と状況を打開するための方途を、様々な観点から学び取らせようという意図に基づいて当授業はプログラミングされており、これが、この授業の目指すものでもある。むろん半期15回授業という限られた授業時間内で、これらネガティヴ感情をポジティブなものへと変容させるための効果的方法論の全てを扱うことは困難であるが、当授業では、コミュニケーション力向上について、バーバル・コミュニケーションとノンバーバル・コミュニケーションの両面からのアプローチを行っている。

コミュニケーション能力とはいかなる能力かということについては諸説あるが、中でも齋藤孝

* 琉球大学教育学部音楽教育専修　教授
**琉球大学教育学部　非常勤講師

いうところの、「コミュニケーションを単なる情報や知識のやりとりに終わらせず、情報と同時に感情のわかちあいが行われなければならない（筆者要約）」という視点、また「それを意識している人とそうでない人では、結果に大きな違いがでる」という指摘は的を得たものと感じている。

筆者服部もまた、コミュニケーションとは、メッセージ内容そのものを伝える・受け取ることに重点を置くだけでなく、それと同時に、発信者の感情（それは、ある時は「言外の意」ともとらえられようが、多くの場合、言葉にできない、出てこない奥深いものであることが多い）を届け、また他者の感情をも的確に受け取るものでなければならないという立場をとるものである。これは、作品そのものや楽譜・台本・振付にすでに規定されたものと同時に、その真意を伝え、元のものを超える感情を観客・聴衆に届けようとする、また届けなければその存在価値がないと言っても過言ではない「芸術表現」の実態にきわめて近いものがある。その点において、青少年に対するコミュニケーション力向上のための授業にあっては、バーバルな、すなわち「リテラシー能力・スピーチ力とその理解力」もさることながら、表情・声色・身体表現をともなった「エクスプレッション能力とその読み解き方」を扱い、学び取らせるものでなければならないと考えている。

これらの構想から、当授業では、現在、即興及び即興劇、子どもへの演習的英語教育法、コンテンポラリー・バレエ、ストリート・ダンスといった各分野からスペシャリストを委託講師として招き、オムニバス授業として展開している。本論は、この多岐にわたる授業内容と進め方、またその根底にあるコンセプトを分野別にシリーズとして発信しゆくものである。これにより当大学にとどまらず、他大学においてもこの現代的課題を取り上げて、青年たちに教えることを可能とする示唆を投げかけ、さらに、これらの方途を体得した青年たちが教員・社会のリーダーとなったときに、幼・小・中・高の学校教育の一環として、あるいは職場・地域・社会におけるコミュニケーション力アップのために取り組むことのできる基礎的技術とコンセプトについて、価値ある情報を提供したいと考えている。

シリーズ第1回は、平成28年度における当授業の進め方に沿って、まず、インプロヴァイザー渡辺奈穂の展開する「即興とコミュニケーション」（全2回）の授業内容を披瀝する。

2.0 即興によるバーバル～ノンバーバル・コミュニケーション力の育成

即興劇を大学の授業に組み入れた先行事例の一つとして、武田富美子の提供する「学びの即興劇」(2007) があげられる。副題を「環境問題を即興劇で学ぶ」と掲げ、自身が所属する大学での授業内容に触れつつ、環境問題をテーマとした即興によるロール・プレイにより青年たちがより効果的に、環境問題をめぐる様々な側面を学び取り、精神的にも成長し変容していく様子が描いており、教育現場におけるドラマ教育の重要性を伝える著述となっている。一方、当授業「子ども文化とコミュニケーション」は、これに対して、何らかの社会問題にフォーカシングして行うものではなく、即興と即興劇一般における様々なコンセプトと実際を方法論的に学ぶことによって、これらをコミュニケーション力向上の一助とする目的をもって設定されている。また、当授業では、そのことによって、即興・即興劇の持つ、バーバル～ノンバーバルにわたる様々な代表的、あるいは渡辺考案によるインプロ入門のアプローチと技法を扱うものとなっている。

2.1 授業の現場から

＜即興とコミュニケーション①＞　2016年10月13日（木）出席者：渡辺奈穂（インプロオキナ

ワ代表、以下インストラクターと記す)、真栄城秀人(アシスタント、インプロオキナワ)、服部洋一（当授業コーディネーター及び観察・記録者)、出席学生33名（男子８名、女子25名）於：共通教育棟2号館100番教室

1）インプロとは何か

まず、インストラクターから、「インプロとは何か？」の説明が行われた―「インプロとは、インプロヴィゼーション（即興）の略で、芝居というと、大抵は、脚本があり、自分の役と台詞が決まっていて、それを覚えて練習し、衣装を着て、本番を迎えるということになるが、即興演劇は、お客様の前に立って、何もないところから作り始める形をとる」こと、そして続けて、「そう言われると、少しハードルが高いように聞こえるかもしれないが、学生自身にも多かれ少なかれ、今までこのようなことをやった経験があるはず…やったことある人？子どもの頃だと思うんだけど....」と問われると、学生たちは、最初はキョトンとした様子をするが、少したって「おままごと…？」という声が聞こえる。「そうですよね～やってましたよね～」と取り上げ、インストラクターは、即興、インプロといっても、初心者が思っているほど難しいことというわけではないという印象を与え、学生たちが少しでもリラックスして取り組めるようにとの配慮がなされた。

誰しも子どもの頃は、「ごっこ遊び」や気まぐれ行動をしたことがあると思うが、大人になるにつれ、こうしたことをしなくなってしまう。それはなぜなのだろう？その一つとして、おそらく、躾（しつけ）や恥、社会通念といったものでブレーキがかかってしまうことが考えられる。特に、子どもの気まぐれ行動や、急に大声を出すなどの行為は、日本の場合は特に、周りに迷惑をかけてはいけない、周囲に気を配るべきである、お行儀良くすることが大切、という習慣と価値観があるためともいえる。

日本の演劇における、即興の歴史は意外と浅い。それは、かつての日本の俳優の多くが、即興というものを敬遠していたことにも一因する。その当時は、「台本のない芝居なんてできない！」「もし、自分が変なことをして、流れをおかしなものにしてしまっては、取り返しのつかないことになる」といった、ある種の恐れや躊躇が、演劇界における即興の導入にブレーキをかけたところがあるためである。昭和世代の演劇関係者に聞いても、（即興練習＝エチュードと呼ばれることが多いのだが、）「エチュードは難しい、辛い」、特に「ダメだしが怖い」といった感想が多く、即興が楽しかったという人に出会ったことがいまだかつてない。かつての日本の演劇界では、即興が、結果を気にせず自発的に表現・探求をしていい場、むしろポジティヴな場というよりも、暗に演出やトレーナーの意に沿う内容や表現が求められるような傾向が強かったために、苦痛を感じる人の方が多かったのではないかと思われる。

初回の授業では、初顔合わせの参加者も多いので、いきなりコミュニケーションと絡めたものからではなく、アイス・ブレイクを兼ねて次のようなことから始められた。将来教員を目指す学生が、こういった一連のアイス・ブレイキングを体験し、その方法を知り、身につけることは、学級・学校運営においても非常に有益なことであろう。こういった導入から、本題である「即興とコミュニケーション」へと徐々に進んでいく。

2）演習内容

演習Ⅰ：Go - Stop - Jump – Clap

①　Go - Stop - Jump – Clap の基本形

まずはルールを説明する。全員が教室内に散らばって立ち、インストラクターの "Go!"の掛け

声で、教室内を各自思い思いの方向へ歩き出す。次におなじく"Stop!"の掛け声がかかると、立ち止まる。これを説明した後、そのとおりに動いてみる。次に“Jump!”と掛け声がかかったら、その場で垂直に軽くジャンプすることを伝え、学生たちは、再び“Go!”で歩き出し、“Stop!” - “Jump!”の掛け声で、立ち止まり、ジャンプする。さらに加えて、”Clap!”と声がかかったら、手を１回たたく（ハンド・クラップする）ことを伝え、これらを総合してやってみる。インストラクターは、必ずしもGo - Stop - Jump - Clapの順番で声をかけるとは限らず、アトランダムに声がかかるので、学生たちはそれに即座に反応しなければならない。このことにより、まずよく聞き、一瞬で考え行動するということに慣れさせる。

と、ここまではインストラクターの命令に従うだけの単純行動であり、これに従う側はあまり苦労もせず、結構淡々と進む。一応これがいきわたったら、次に

② 言葉にする

つまり、インストラクターが“Stop!”といったら歩き出し、”Go!”といったら止まる、"Jump!"といったらハンド・クラップし、”Clap!”といったらジャンプする、というふうに逆の反応をしなければいけないというルールに変えることを伝え、行ってみると、”Go!”とかかるインストラクターの声に思わず一歩踏み出してしまう学生もいて、ここで笑いや軽いどよめきが沸き、「あ、そうか、逆だったよね」となる。”Stop!”で歩き出し、”Jump!”で、新ルール通りに、ハンド・クラップをする学生もいる一方で、思わずジャンプしてしまう学生もいて、また笑いとどよめきが起こる。

このようにしながら次第に、初顔合わせ同士の集団が持つ、少し冷ややかに緊張した雰囲気が和んでくるのが、観察者にも伝わってくる。さて、ここで次のようなパターンに移る。

③ 号令なしのGo & Stop～全体のオーラを感じて行動する

さて、ここまでは、インストラクターの指示に従って、あるいはその逆の意味を考えて即時反応して行動に移るというパターンであったが、ここでは、さらに発展して「今度は、掛け声はかけないので、皆さんのうち誰かが動き始めたら歩き始める、誰かが止まったら止まる、という風にやってみましょう」と伝え、開始してみる。

このパターンは、ちょっと考えると非常に難しいことを初心者の学生にさせるような気がする。確かに最初、全員が止まっている集団で、いったい誰が動き出すのか、とすくんで動かないことが考えられ、またいったん動き出したら、どの瞬間に、何をきっかけとして立ち止まらなければならないかを、躊躇し、迷うのではないかという気がするかもしれないが、やってみると意外とうまくいくものである。誰かが動く動作を察知し、また全体が、誰かの立ち止まりに反応したことを察知して止まることが、長時間練習を行わなくともできるようになるところが非常に興味深い。これは観察者には、群遊している魚の群れの動きと同じように感じ、人間の持つある種の動物的本能を働かせることにリンクしているのではないかと感じられた。

これを体験させた後、インストラクターは、「このように一見難しそうな集団一致行動だとしても、人間は、号令なしのノンバーバルな状態で、短時間のうちに、かなり整然と期待される行動を行えるようになるものです。それは、人間はただ、視覚、聴覚以外にも、その場の空気であるとか、気配というものを察知して、それに合わせることができる、五感すべてを機能させて感じ取り、行動に移すことができるという能力が備わっていることの証拠でもあるわけです。」と学生に伝える。このことを通して、演劇でのやり取りというものは、こういった五感（あるときには、それは嗅覚や触覚、味覚さえをも伴うときもある）のすべて、すなわち身体的な感覚を使うことの方がむしろ多く、頭脳による思考ばかりを働かせて行うものだけではない、ということを示唆

する。また、コミュニケーションにおいてもよく引き合いに出されるアルバート・マレービアン（メラビアン）の法則も示すように、聞き手への伝わり方は、話者の「顔の表情が55%、声の質（高低、大きさ、テンポ）が38%、話す言葉の内容が7%」で、ある人に何かを伝えたいときに、言葉（バーバル・コミュニケーション）だけが、伝えたいことを伝達できるのではなく、むしろノンバーバルな要素（マレービアンによれば93%）が圧倒的に多いのである。インストラクターは、これをより噛み砕いた形で、「聞き手は、話し手の言葉の意味そのものよりも、聴覚視覚で感じ取った情報の方を、重視するのです。例えば、ありがとうと言っている時の表情や声が冷たい場合などは、話者が本当は感謝してはいないのではなかろうか？と相手に伝ってしまうことがあるのです」と解説を行った。

以上のことから、さらに進んで、コミュニケーションにおいて、より重要とされるノンバーバルな要素を多く含む訓練へと進む。

演習Ⅱ：Clapのリレーゲーム

① 隣の人の方を向いてClapし、受け取った人はそのClapをまた別の隣の人の方を向いて渡し、Clapのリレーをおこなう。まず手始めは、全員で円陣を作り、あるいは全体を二つに分けてそれぞれ円陣を作り、上記のClapリレーを一定の方向へ（時計回り、あるいは逆時計回りで）行ってみる。最初からあまりスピードは上げずに、比較的ゆっくり目に、行ってみる。
② 隣の人に、もっとビリッとエネルギーが伝わるようにと、心がけてこれを行う。
③ 次に、リレーを渡す方向を、自由に反転させていいこととする。つまり、ある場合には、同じ二人の間で、何回かラリーが行われることも起こりえる。（実際に、そのClapの応酬がデッドヒートすることも起こった）

以上のうち、③は多分に意外性を含んでいるので、「即興力Up」においてかなりいい訓練となる。この、「予想していても直前になるまではどうなるか、何が起きるかわからないので、むしろ予測をしないで、『いま・ここ』に集中しよう」という姿勢が、即興では必要となることを、このゲームを通して学んでいる。

今回のワークショップでは、約20名が2つのサークルに分かれて③を行う途中で、インストラクターから、「もっとスピードあげてみよう！」と声がかかる。ここで、多少おろおろしてしまう学生も現れたりすることを体験させてから、ゲームをやめ、次の解説に入る―「このゲームでも解るように、ボーっとしていると、ハッとなって、固まってしまうということがよくあるでしょ？例えば、人と話をしていて、相手は一生懸命話をしているのに、聞き手はあまり関心を持って聞いておらず、時折『あー。そうですねえ』とか、空相槌を打っているようなことあるじゃない？そんなことをいつまでも続けていると、やがて相手に『あー、こいつ自分の話をよく聞いていないな』と悟られてしまいますよね？コミュニケーションというのは、本来そうであってはいけないわけです」と。観察者には、このことを通して、インストラクターが、真のコミュニケーションとは、相手の「いま・ここ」で発した信号を、しっかりとキャッチし、それを相手に返す、もしくは他者に明確に伝えていくことが基本なのだということを、学生に伝えんとしている、その意図が明確に感じられたのであった。

さて、ここで切り口を違えて、コミュニケーションにおける、気づきと臨機応変さを身に着けさせるゲームを紹介、学生に演習させる。

演習 Ⅲ:うちのネコ知りませんか？

① 今回は20名程度で2つの円陣を作り、一人を「鬼」にし、任意の一人に向かって鬼が「うちのネコ知りませんか？」と聞く。聞かれた方は左右どちらかを指して「隣に聞いてください」と言う。続いて鬼は、その指示された隣の人に「うちのネコ知りませんか？」と聞く。聞かれた人は同じように左右のどちらかを指さして「隣に聞いてください」と言う。

② それだけでは単純すぎて面白くないので、鬼が「うちのネコ知りませんか？」と聞いている間に、鬼の死角にあたる方向の離れた二人が目配せし、鬼に気付かれないように、そーっと互いの位置を交代する。もし鬼がその位置替えに気付いたなら、人の間隔があいたところに（フルーツ・バスケットのように）すっと入り、位置替えを失敗した人が今度は鬼になる。

これを行う途中、「ワーッ」と歓声が上がったり、学生が面白がったりする雰囲気が自然発生的に出来上がる。まるでスリルを味わっている楽しさが生まれる、というもの。インストラクターは、これに対して、「ほらね、ワーって、なぜ盛り上がるのか。このゲーム、大学生でもこんなに盛り上がっているけれど、小学校3年生くらいこれをやらせると、鬼の視野に入っている子どもがわざと動いてみたりなど、リスクと限界に挑戦しようとして、すごい盛り上がり方になりますよ」と解説する。子どもは、こういったゲームを与えると、さらにスリルを得ようとしつつ楽しむのだ。

③ 「では、というわけで、お隣同士で安全に入れ替わるだけではなく、思い切りリスクを負って遠くの人と入れ替わってみたりしてみよう！」とインストラクターから声がかかる。これに従ってやり始めると、入れ替わりに成功しても失敗しても、本当にその都度「ワー、ワー」と歓声が上がるところが面白い。このゲームによって、その場を「よく視るぞ！」という、これも即興にとって、非常に大切な姿勢が養われる。

さらに、これを複雑化したものへと進む

演習 Ⅳ: Bibidi Babidi Ba

① 同じ円陣で、鬼を決め、鬼から面と向かって“Bibidi Babidi Ba！”と言われた人は、鬼が“Bibidi Babidi Ba！”を言い終わる前に、“Ba!”と切り返せは勝ち、鬼に最後まで言われてしまったら負けで、切り返せなかった人が鬼になる。

② ただし、”Ba” と言ったら、言われた人は何も言ってはならず、鬼が“Ba” とだけしか言わないのに、言われた人が“Ba!”と言ってしまったら、いわゆる「お手付き」となり、これもアウトとなるというルールである。判定は、鬼の方に絶対権があり、相手の反応が遅かったりしたときは、「遅い！交代！（今度は君が鬼！）」と言って交代しなければならない。

さて、これも数十秒やるとパターンに飽きてくるので、飽きる前にさらに複雑にした次のゲームに移る。（インストラクトには、この、場の雰囲気の察知とスピーディーな展開への機転がきくことが大切、と思われる。）

③上記の演習Ⅳをさらに複雑にし、鬼は、上のBibidi Babidi Baのほかに、もう一つ“Elephant!”と声をかけることができることにする。“Elephant!”と言われた人は、自分の左手を右腕に絡め、自分の鼻をつまんで「象さん」の真似をする。

④と同時にその人の両脇の2名は、「象さん」の格好をした人に対して、両手で半円を作り象の大

耳を作らなければならない。

⑤そしてさらに、"Elephant!"と声をかけた鬼は、すぐ1から10まで数え（ここでは、渡辺のアレンジで、1〜10まで数える代わりに「だるまさんがころんだ」と言うこととした)、それを言い終わるまでに、「象さん」を完成させなければ、鬼の勝ちとなる。

⑥鬼は（「だるまさんがころんだ」のカウントに）間に合わなかった者3人の中で象さんを完成させるのに一番手間取った者を指さして、「遅い！交代！」と言い、言われた者が鬼になる。鬼は、ワンパターンにならないように、これとBibidi Babidi Baを自由に使い分けて、新しい鬼を作るまでやり続ける。

このゲームにより、よく聴くことも身に付く。またよく視ることを忘れて、次のことを考えてしまうこと（所謂「心ここに在らず」的状態）を避けなければならないことが体得されるであろう。鬼に声をかけられた者たちは、ドギマギしてしまうことが多いのに、そうでない、その周辺の人たちは、意外と冷静に見ているものである。

ここでインストラクターは、「即興力を身につける」ために、これまでのゲームを通して学習すべきことを一度振り返り、「五感を駆使することが大切」「今・ここにいることが大事」と同時にやはり「これからの展開を想像する、予測することも大事」と指摘する。

↓

観察者はここで考える—「今・ここ」の姿勢と、「これからの展開を想像する」の二つは一見相反するようだが、これはどう捉えたらよいのだろうか？単純には、どちらかに偏りすぎると、即興力は低下する、ということを言いたいと解釈すべきなのであろうが...つまり、ここはこのように考える。即興では、頭脳よりも五感（感性）を研ぎ澄ましてことにあたることが大切であるが、一方、頭脳の働き（知性）を全く放棄するのではなく、すぐ次の刹那には何が起こりうるであろうかという、様々な可能性について瞬時に考えを巡らせ、予測を立てることに頭脳を使う、想像力と展望性を豊かにすることが大切なのだと指摘しているのだと解釈したい。これに関して、渡辺氏は後日このようにコメントを与えてくれた—「(この感性と理性をバランスよく働かせるというアプローチは）少し武術者の境地に似ているともいえる。今井純（渡辺氏の師匠にあたる）は＜禅とインプロ＞というワークショップを海外インプロヴァイザー向けに開講しているが、インプロ的に理想的な状態は、禅の境地に近いのだと講じてもいる。」

ここで、インストラクターは、「それでは、皆さんの想像力を使うゲームをしてみましょう」と声をかけ、次のインスピレーション・ゲームへと進む。

演習 V： 連想〜ストーリーを作るためのインスピレーション・ゲーム

① インストラクターから「雨！」と声がかかったら、そこから想像するものを、すぐ口に出して言う。例えば、「水たまり！」「傘！」...etc.

② 次にインストラクターが単語を提示したら、せーの、で学生全員が口々に各々がそこから想像した思い思いの言葉を言いながら歩き回り、自分と同じ言葉を言っている仲間を探し出してグループを作る。グループができたら、その場でしゃがむ。

ここで、インストラクターは「連想には、正解はない。ある一つの言葉を聞いて思い浮かべるものは千差万別だが、連想されて出てきた言葉には、その人の生きてきた過去、体験、経験などが、きっと背景にあるはず。連想された言葉は体験と結びついているのです。中には、面白いつ

ながりを見せるものもあるよ。例えば『りんご』というと、人によっては『iPhone』『赤』『白雪姫』という連想をするかもしれない。中には『風』などと、一体どういうことでそんな連想が生まれるわけ？と思うような言葉が飛び出してくることがあります。じゃあ、やってみよう！」と続ける。

③ インストラクターから「琉大！」と声がかかる。学生全員が、思い思いの連想語を口にしながら歩き回り仲間を探す。

その連想語たるや、「森」「敷地でかい」「学校」「沖縄」「駐車場狭い」「木」「橋」「センター試験」「教育学部」などなど種々雑多なものが飛び出している。

④ では、「『海』といえば？」と声がかかる。

このあたりから、「『沖縄』の人～？」と仲間を募る学生も現れる。学生から口々に飛び出す連想語は「青・夏・広い・ビーチ・日焼け・きれい・シュノーケル・朝・サメ・さんご・宮古・砂…」とこれまたバラエティーに富んでいる。

ここでインストラクターは、さらに「ほら、皆さんの連想はすごいね、今の言葉を描いたら一枚の素敵な絵になるよね！このように人は、放っておくと実にいろんなことを想像するのです。」「さて、では、例えば、あそこにおいてある（と AV 機器収納箱の上を指さしながら）私のバッグの中には何が入っているでしょう？想像したことを言ってごらん？」と矛先を変える。するとこれまた「車の鍵・手帳・鏡・ハンカチ・ペン・財布…」と返ってくる。「さて、では、連想のリレーというのをやってみましょうか？」と次なる演習課題を与える。

演習 VI：連想連鎖(連想まわし)

① 前の人が発した言葉に対する連想を、全員でどんどんリレーしていく。

「はい、昨日食べたもの、と言えば？」とインストラクターがお題を渡すと、学生たちは「春雨」→「透明」→「フィルム」→「景色」→？？？というところで、間があいてしまった。こういう時は、無理に考えて言葉を発する必要はない。ただ、知らない言葉であってもその言葉を聞いて何かをイメージすることはある。「例えば、（と観察者へむけて）服部先生、一般の人はあまり知らない音楽の専門用語を投げかけてみてください」これに対して、服部は “Con moto”と（その楽語の意味するところは教えずに）答えるとインストラクターは「う～ん、何だろうなあ、なんかおいしそうなお菓子を連想したりしない？」そして『食べ物』と答え、次に送る。すると「おいも」→「ウンコ」？などと続いていく。さあ、では、5～6 人に分かれて輪になって、全員で手を挙げてみて！グループの中で一番高く上がっている人から始めてみよう！」ということで、この演習を実際に学生で行ってみる。

上記の「昨日食べたもの」は、始めるきっかけにすぎず、好きな色でもいいし、最初の人が適当に「じゃあ『パンダ』といえば」と言って渡してもかまわない。また、渡辺は、・この連想連鎖を続けていくにあたって、次の人はまず、聞いた言葉を口に出してみると、実感としてイメージが湧きやすいので、前の人の言葉を繰り返してみることを勧めているとのこと。連想で大切なことは、聞いて、最初に思い浮かんだものを言うこと。一方、「カモメといえば」などとと言っている間に何も浮かんでこなれば、「カモメ」と同じ言葉を、更に次の人にパスしてしまってよく、

“Con moto”など知らない言葉をもらったときなどは、その言葉の響きなどでイメージしたことなどでもよい。「何が浮かんでくるかな」ということにフォーカスしているので、頑張って考えたり、“よりよい”言葉を探したりする必要はまったくないとしている。

ここでは、各グループで、様々なお題が提示され、非常に自由な連想のリレーが行われた。誰一人白けているものはなく、非常にいい雰囲気で活気が感じられた。渡辺も、過去に開催してきたワークショップでの経験から、「子どもや大人や、少しコミュニケーションに抵抗がある人たちや、いろんな人と、いろんな場所でやるんですが、みんな楽しいみたいです。多分思ったことを自由に言える場がつくられるからなのでしょう。」と語る。

このエクササイズには次のようなエピソードがある。—10年以上前ですが、真和志高校の演劇の選択授業でこれをやったときに、「ひよこ—黄色」「雲—白」「空—青」と応えながら、「あ、違う！」を連発する男の子がいて、たぶん色ばっかり言ってちゃダメだって思ったらしいんですけど「どうでなければいけないということはないのだから、それが最初に浮かんできたならそれがあなたの感性なんじゃないか」と言ったところ、彼はちょっと意外な顔をして「ああそうか」って言ったんですね。それまで黙ってニコニコして人の話を聞いて、あまり発言しない子だったんですが、それ以降、台本などを渡しても、思ったこと感じたことをどんどん話すようになりました。(渡辺)

また、渡辺は、次のように省察している—幼い頃は、感じたままに行動したり、表現したりしていますが、大きくなるにしたがって、「デパートの中で走ってはいけません」「そこで笑ってはいけません」というように、大人からいろいろ言われるようになります。社会性を身につけるのは必要なことですが、場合によっては「こう感じてはいけません」ということにつながっていくことも多々あるかと思います。例えば「喧嘩した子のことを嫌いになってはいけません」など。すると、自分で自分の感じたことを否定したりすることも起きてくる。それが行き過ぎてしまって、自分で自分の感じていること、嬉しいのか、辛いのかすらわからなくなってくることもある。そうやって感覚が麻痺してしまうと、最後には心を病んで病院にいくというようなことも起きてくるかもしれません。

インストラクターの解説が続く—「Spontaneousという言葉があります。「自然発生的する」「自発的な」「のびのびとした、おおらかな」という意味です。

インプロの父ともいわれ、インプロ創始者のうちのひとり、キース・ジョンストンという人がいますが、この人は元台本作家で、それ以前は学校教師でもあった人です。あるときジョンストン氏が、美術の教師になるための勉強をしていた時の教官が、「子どもに絵の描き方を教えるなんてナンセンスだ」「大人の方が子どもより絵の描き方を知っているわけじゃない」といった考え方の人だったようです。この、教官の教育方法は、のちのジョンストンの教育方針にも大きな影響を与えたといいます。

この教官は、子どもが木を描くときに木の描き方を教えるのではなく、実際にその子どもを木の生えているところへ連れて行って、木の肌に触らせ、木に登らせるなどという体験をさせるという教育方法をとったそうです。

実際の教育現場では、しばしば反対のことが行われています。ジョンストンの語ったエピソードで、「絵の好きな女の子が、青い雪だるまを描いたところ、先生がその絵を掲げて『雪だるまは 青じゃありませんね』と言った。すると女の子は絵を描くことやめてしまった」という話があ

って、それをあるお母さんたちのワークショップで話したら、あるお母さんが「そういえば私、幼稚園の頃、隣の子が緑のキリンを描いていて、すてきだなあと思ってたら、先生が来て『キリンさんは緑じゃないよね』って言ったんです。その時わたし『今、わ〜いいなあ〜って言わなくてよかった』って思っちゃんたんですよね_」っていう話をしてくれました。おそらく多くの子どもたちがそういう体験をして、自分の感性に蓋をして大きくなってしまってるのじゃないかと思います。

大人は、子どもの想像力の芽を摘まないで、育ててあげることに心を砕かなくてはならないのです。

では、次に移ってみましょう。次は、他人は違うことを考える、というゲームです。自分とは違う考えを持つ他人ということを認識するゲームでもあります。

演習 VII：わたしは木です(他人は違うことを考える)

① 新しい5人のグループを作る。1人目が「私は木です」といい、言った人は、その人イメージした木の格好をして立つ。すると2番目の人は、その人が形作った木を見て、その周りにはどんなものがあるかを連想し、「こんな木だったら、こんなリンゴがなっていそうだ」と思ったなら、「私はリンゴです！」と言って、その人が思うリンゴの格好をして位置する。すると3人目は、例えば、その木のもう片方の傍らに「私は万有引力を見つけた人です！」といって自らが思うニュートンの格好をして寄り添い、これら3名で、一幅の立体画が成立する、というもの。

② 次に、それら3点の様相のうちの1つのみ、例えば「ニュートン」を残して、同じように続ける。例えば2番目が「私は本棚です」、3番目が「私は、ぼんやりと暗いライトです」といって寄り添い、別の立体画が成立する。

5人ずつに分かれた学生の間で、次々と3点セットが出来上がっていくが、これは、自他理解のためにも大変効果的な演習であると観察者には感じられた。インストラクターは、この3つ違うものを作るという演習を通して、「何をやっているかを面白がってるぅ？」「辛く感じた人はいるぅ？」と声をかけ、「ものをポンと置くだけで、ひとは何を想像するか」ということを楽しんでみてね。また、3点セットの仕上がりを見て、更に何を想像できるか、そこに何かのストーリーのようなものを想像できるかもしれないからやってみてね」と勧める。このことから、発見する楽しさ、特に解説されなくても、他者が自由にやったことに対して、自分なりに解釈をつけることができるのだという体験をすることが即興力をつけるうえでも重要、と語る。

演習 VIII：One Word〜ノータイトルの未知のストーリー作り

① ワン・ワードは、一文節ずつ言葉をリレーして、ストーリーを作っていく遊びである。例えば、「桃太郎」だと、言葉のリレーで、昔々→あるところに→おじいさんと→おばあさんが→おりました、という風にすんなりと当たり前のように繋がっていくでだろうが、これを、4〜5人1グループに分かれて、即興でやってみる。

② 「初めての夏休み」など、一つのタイトルから開始して、一語（句）リレーをおこなう。できるだけ間を開けずにポンポンとおこなう。もし行き詰ったら、全員でジャンプしながら「(せ〜の）もう一回！」と声をかけ、ご破算にしてやり直す。わけがわからなくなったり、つま

らなくなってしまった場合も同様。つまらないことや、苦痛なことを我慢して続けてもその先いい展開になることはほとんんどないので、無理に続ける必要はなく、それよりも気持ちを切り替えて新しく始めることが秘訣。

「決める」ということ（＝何が起こるかわからない未来へ進んでいくこと）は、ある種、怖いことでもある。それ故、人間は、何も起きていない今に留まろうとしたり、自分が決断するより、「他者に任せちゃおう」となりがちである。そうした心理が働くと、例えば「箱を開けました→箱の中には→何もなかったので→箱を閉めました」とか「ケチャップを→かけようと思って→冷蔵庫をあけたら→何もなかったので→閉めました」「晴れていたので→外出しようとしたら→雨が降ってきたので→外出するのを止めました」的になって閉塞状況に陥る。これでは、盛り上がらないし、ストーリーは展開しない。みんなそれぞれで、決断して先へ進んでいこうとする姿勢が大切。

さた、第1回目の授業時間も終わりが近付いたので、ここでインストラクターは「来週は、言葉を使うもの（バーバル）と言葉を使わないもの（ノンバーバル）の両方をしますから、どうぞお楽しみに」といって、当回を終結した。

2.2 学生の反応と授業の成果

本授業では、学生の出席をチェックすることも兼ねて、その授業を受けての感想や気づき、次回への期待、要望などを学生が自由に書いて提出するコメントカードの記入をさせている。授業の感想）からは、「初めての人とキーワードをつなげていくうちにコミュニケーションがとれて楽しかった（2年次男子）」「ウチネコで鬼にばれずに（位置を）交換できた時の楽しさや、スリル、連想ゲームで自分が想像もつかなかった単語が飛び出ること、ワン・ワードがすごい話になったり、参加できてよかったと思いました。（1年次女子）」「様々なゲームを通して、自分を表現することや、人の考えに触れる面白さを実感することができました。（2年次男子）」「初対面の人とも、様々なレクリエーションを通して仲良くなることができたり、意思疎通したりできて、とても楽しかったです。学級開きなどで使えそうだと思いました。（2年次女子）」「今回、はじめてインプロを体験してみて、改めて自分を表現する難しさや、他者とかかわることなど、とても楽しくやることができました。次回の講義もとても楽しみです（科目等履修生男子）」「初対面の人が多くてはじめは緊張したけど、自分のカラを破ったり、新しい自分を発見したりできそうなので、積極的に取り組みたいと思いました（2 年次女子）」「ゲームを通して楽しんだり仲良くなったりもしたけど、自分について考えることも多くて、最初に新しい自分に気づくことがあるよと（講師が）いっていた意味が少しわかった気がした。（2 年女子）」などなど、これらは一部の例にすぎないが、ここに書ききれないほどの好コメントが多く寄せられ、授業内容とその意図するところが学生にもより理解され、しかもかなり深いところまで、その真意が感じ取ってもらえた様子が手に取るように分かるコメントをたくさん残してくれている。授業成果のまとめに関しては、続編である I-2 においてさらに行いたいと考えている。なお上記コメントでは、所々、文脈に沿って筆者が補足（括弧書き）や漢字変換を行っている。

（以上、服部記述・渡辺監修による）

引用・参考文献

・Navarro, Joe : What Every BODY Is Saying, Harper Collins Publishers, 2008
・Ellsberg, Michael : The Power of EYE Contact, Harper Collins Publishers, 2010
・Pease, Allan and Barbara : The Definitive Book of BODY Language, Bantam Books, 2006
・アキ・ハミル　70 Japanese Gestures アイビーシーパブリッシング株式会社 2004
・金山宣夫　「世界 20 カ国　ノンバーバル事典」研究社出版株式会社 1983
・アーチャー, D. 著／工藤力・市村英次協約　「ボディー・ランゲージ解読法」誠信書房 1988
・大坊郁夫　「しぐさのコミュニケーション」サイエンス社 1998
・齋藤孝　「コミュニケーション力」　岩波新書
・武田冨美子　「学びの即興劇～テーマを掘り下げ、人間関係を結ぶ」　晩成書房　2007
・渡部淳（監修）「ドラマケーション　5 分でできる人間関係づくり」　学校法人東放学園
　東放学園高等専修学校編　2006
・宗像佳代　「プレイバックシアター入門―脚本のない即興劇」　明石書店　2006
・絹川友梨　「インプロゲーム～身体表現の即興ワークショップ」　晩成書房　2002
・大沢清/村上芳信編　「中学生とつくる総合学習～ゆたかな表現　深まる学び」晩成書房　2000

註 : 上記参考文献は、I-2 で完結する「即興とコミュニケーション」の下地となるものである。また本シリーズは今後、II としての「子どもと英語コミュニケーション」(仮題、以下同じ)、III としての「ダンスとコミュニケーション」、IV としての「子どもの英語表現力を伸ばす英語寸劇」へと続いていくものである。