

# インプロ(即興演劇)における「ステータス」の変化が生み出す 創造性の萌芽

Burgeoning of creativity through changes in “status” in improvisational theatre

古新 舜 CONEY Shun

デジタルハリウッド大学 講師 / 北陸先端科学技術大学院大学 博士後期課程  
Digital Hollywood University, Lecturer / Japan Advanced Institute of Science and Technology, Doctoral Course

教育機関や企業において、創造性やコミュニケーション力を育む手法として、近年インプロ(即興演劇)に注目が注がれている。インプロとは、複数の出演者が台本を用いたり稽古をしたりせずに、舞台上で即興的に物語を生み出していく演劇である。インプロの世界には、出演者の状況による存在感を相対的に表す「ステータス」という概念がある。本論ではこのステータスに着眼をした。出演者が行為や台詞をどのように表現することでステータスを変化させ、舞台上での状況に埋め込まれた学習を萌芽させていくかを考察した。

キーワード：インプロ(即興演劇)、状況的学習、ステータス、仮想アクター、シーソー理論

## 1. はじめに

### 1.1 ウィズコロナ・アフターコロナ時代に求められる即興性

現在、成熟社会となり、終身雇用や年功序列制度が廃れ、個々の就労の仕方も、パラレルワークやマルチキャリアなど、自分らしく生きがいのあるライフデザインの発想へと大きくシフトしてきている。また、2020年からの新型コロナウイルスの蔓延による未曾有の社会変化によって、既存の社会通念がそのままでは通用しないことを、生活者が一律に考えさせられたことは言を俟たない。

Society5.0時代到来において、経団連はSociety5.0を、「デジタル革新と多様な人々の想像・創造力の融合によって、社会の課題を解決し、価値を創造する社会」<sup>[1]</sup>と定義し、技術的变化、経済・地政学的変化、マインドセットの変化を、未来を切り開く機会の到来と表現している。

このように社会情勢が急速に変化する現代、直面する状況に柔軟に対応できる能力として、即興力が重要であると筆者は考える。高尾は、既存の受動的な教育現場において、硬直した自己を解体させ、協同での創造性を生み出す上でインプロ(即興演劇)の可能性を示唆している<sup>[2]</sup>。自由な発想で自己表現をして、同じ時間・空間を共にする仲間と一つの演劇を作り上げるインプロには、現代人に必要なコンピテンシーが含まれているのではないだろうか。

### 1.2 インプロについて

インプロとは、予め台本が渡されず、設定も配役も決められていない中で、その場の状況に応じながら即興的に演者が演技を行う舞台表現を指す。アメリカではimprov、イギリスではimproと表記され、即興を意味するimprovisationとは区別された形で世界各国にて親しまれている。インプロの泰斗として、イギリスではクライブ・バーカー(Clive Barker)が、アメリカではビオラ・スポリン(Viola Spolin)が、「シアターゲーム」として民族や人種の垣根を越えるトレーニング法、または演劇人の技術の養成を目的として普及を行った<sup>[3]</sup>。そのようなインプロは、社会学、生理学、心理学の理論を内包して、現在では、教育現場や企業内研修でも採用され、注目を受けている。

イギリスでは1960年代から「ドラマ(演劇)教育」を積極的に行い、TIE(Theatre In Education)という形で、学校と演劇人との連携が社会に敷衍している。日本の学校教育の中で演劇は、学芸会という

形で親しみはあるものの、教育メソッドとしての認知や普及は成長期にあるといえる(eg. いしのみちこ<sup>[4]</sup>)。このような状況を鑑み、日本の教育機関でも、演劇の導入による表現力や非認知スキルの育成が益々求められているといえよう。

### 1.3 舞台という空間における状況的学習

舞台という非日常空間は、見失っている自己のアイデンティティを取り戻す可能性を秘めている。高尾はインプロにおけるメディアとしての身体に着眼をし、身体は主体と客体の両義性があり、物としての客体の身体が主体を動かすことで、主体が影響を受けて変わり、行動から考えが作られると論じている<sup>[5]</sup>。舞台上の自己と、観客という他者とが、身体というメディアを通じて対話を行い、リフレクションを行うことで、成員同士が連帯をしながら学習をし、固定概念に縛られない創造性を生み出していく。この創造性の要因を、特定の個人の内的メカニズムとして捉えない考え方は、状況的学習とも結びつく概念である<sup>[6]</sup>。上野は、「学習とは、一人の『コンテキストの横断』、あるいは、『参加の軌跡』ではなく、むしろ、全体的な協同的關係、相互参加のあり方の再編ということ」と指摘している<sup>[7]</sup>。事前に用意された環境に学習者が参加するのではなく、参加者と環境がコンテキストを相互に織りなしながら、学習が涵養されていくのである。本論では、事前に台本や設定が用意されていないインプロにおいて、俳優が舞台という環境でどのように学習し作品を生み出すかを、状況論的学習を視座として考察する。

## 2. 先行研究とリサーチクエスト

### 2.1 インプロと教育効果

インプロの先行研究としては、ワークショップにおける学習効果を検証したものが多く散見される。小林はフリースクールに通う生徒を対象に、不登校だった生徒がなぜ舞台づくりに参加できたかを論じている<sup>[8]</sup>。田所は学生から社会人までが混在して開催されたワークショップにおけるコミュニケーション力、発想力、創造性などの習得をアンケート形式で明らかにした<sup>[9]</sup>。園部・佐藤はインプロを活用した教員養成のカリキュラムの可能性を検証した<sup>[10]</sup>。このように現在、教育現場でも注目されているインプロであるが、中小路・絹川は、インプロによる教育効果をデザイン学と紐つけて考察

した。その上で、インプロの学習要素として、「状況との対話」「共創を介して一貫性のあるひとつのものを作りあげること」「複数ストリームの同時並行的発展」「コレクティブクリエイティビティ」「異なる役割の人たちとの共創」「傍観者体験 (spectator experience) のデザイン」「相手を『情報が伝わった状態』とするというコミュニケーション」「言葉とジェスチャー」「意図を伝える表現」「他者の立場に自分を置いてみるということ」の10項目を挙げている<sup>[11]</sup>。正解が一つに決まらない不確実性の高い現代において、効率性や生産性だけを目的としたフレームワークから脱し、多様な見方を受け入れ他者と共創していくリテラシーを、インプロが包摂していることをこのことは示唆している。

## 2.2 インプロにおけるステータスの役割

即興演劇は、台本がないため、台詞の内容や配役、状況設定、間合い、舞台の出崩れを瞬発的に行わなければならない。柔軟性や判断力が大いに求められる。日常生活のコミュニケーションにおいても、相手との精神的距離感を探りながら、話題や間合いを調整して、信頼関係を構築していくシチュエーションは、誰も経験をしてきていることと思う。そのような状況において、自己と他者の二者間に生まれる「ステータス」は必ず存在する。高尾は、「ステータスは、人とかかわって生きていくときに自分の身を守るものであるため、社会の中では必ず出てくるもの」<sup>[12]</sup>と表現している。例えば、大組織の社長と新入社員の関係を挙げると、社長は威厳があり、経営を采配する権限を持ち、給与も高く、必然的にステータスは高くなる。いっぽう新社員は経験値が浅く、権限もないためにステータスが低く、立ち居振る舞いは必然的に小さくなる。一般的に、政治家・弁護士・医師・芸術家などはステータスが高く、事務員・清掃員・レジ打ち・運転手などはステータスが低くなる。ステータスの高低は、人間性の優劣を表すものではなく、あくまで社会的なロールにおける存在感や空気感を表象するものである。ステータスが高い存在の特徴は、生命を救う、紛争を解決する、独創性を発揮するといった不確実性の高い事象と接している職種であることがいえる。インプロの先導者であるジョンストンは、「実人生においては各人がステータスを瞬間、瞬間、微妙に上下に変動させて自らの位置を調整している」と説いている<sup>[13]</sup>。この観点は、上野の論ずる「行為は、最初から最後まで、作り出した対象の状態との関係において、局所的に組織化されているのである。行為が、そのつど、局所的に組織化されているということは、何かを作り出すという行為は、即興的であり、また、革新的なもの」<sup>[14]</sup>という状況的学習の解釈と深く関連すると捉えられる。

## 2.3 リサーチクエスト

前述の視座をもとに、本論では、商業舞台で行われているインプロを対象として、ステータスの変化により出演者間の状況的学習が如何に萌芽していくかを検証していく。

## 3. 研究方法

### 3.1 研究対象

本論で対象とするのは、筆者が取り組んだ実践研究である。筆者は、2020年6月から11月まで開催された『第三水曜即興舞台2020「こんなはずじゃなかった。」』に監督として参加した。本舞台は、4チームがインプロで競い合うという内容である。各チームごとにそれぞれ1名の監督が就き、開催前に俳優・芸人・アイドル(以下「演者」とする)が振り分けられた。観客から事前に投じられたお題をもとにしてそれぞれのチームがインプロを行い、審査員と観客による投票で勝敗を決める。本論では、筆者が監督を務めたチーム「オレンジコーエンジ」を取り上げ、第1戦(2020年6月17日開催)においてチーム内を2グループに分けた1グループのAを対象に調査を行った。

## 3.2 調査方法と調査の視点・手続き

インプロにおける学習の過程を考察するにあたり、芝居の一連の様子をビデオで撮影して、台詞を書き起こした。ステータスを扱う上で、演者の立ち位置や演者間の会話のベクトル、言葉の使い回し、身体の使い方に留意した。上野は、状況的行為による組織化に関して、「対象や対象の配置の構造を作り出したり、作りかえたりすることを通じて、行為の地平を切り開き、新たな相互行為を生み出していく中で、行為は組織化されていくのである。しかも、相互行為は、人との間でなされているだけではなく、人と人、人と別の人が作り出した対象との間でも展開していく」<sup>[15]</sup>と述べている。そこで、出演者同士のステータスはもとより、向き合うお題や舞台空間という非人的アクターもステータスの対象として考察をしていく。

また、筆者がインプロの監督をする立場という実践当事者でもあることより、一部オートエスノグラフィ (autoethnography: 自己エスノグラフィ) も採用する。オートエスノグラフィは、「調査者が自分自身を研究対象とし、自身の主観的な経験を表現しながら、それを自己再帰的に考察する」<sup>[16]</sup>ことを指し、筆者自身の立場や感情を内省的に記述する。

## 4. 結果と考察

### 4.1 第1戦の対象と内容

調査は、東京・下北沢の「しもきた空間リパティ」で行った。1幕の時間を1分30秒として計3幕、1幕の前と、幕と幕の間には、監督からの指示が合計45秒間行える。この間、監督は抽選で選ばれたお題をもとにした自身のイメージを演者に伝えることができる。監督は各幕が始まる前に、演者を自由に選んで投入したり、引込めたりすることができる。全ての演者は、3幕のいずれかの幕で必ず出演しなければならない。審査員や観客は、与えられたお題をもとに、如何にしてストーリー性のある舞台が演じられたかを視点に投票を行う。新型コロナウイルスの関係で、観客はオンラインでの観戦となり、会場には各チームの出演者が任意で合計20名程度観戦をしていた。紙幅の関係で、本論ではAグループのみを対象とする。

インプロでは、配役は演者自身が決めるものであるが、本論では演者のステータスの変化を考察することを主眼とするため、その点は除外とする。

表1: 対象者の年齢・職種・性別・演技経験

【オレンジコーエンジ・第1戦・Aグループメンバー】
演者A(57歳): サラリーマン兼芸人、男性、芸歴15年
演者B(26歳): アイドル、女性、芸歴8年
演者C(44歳): 芸人、男性、芸歴22年

### 4.2 Aグループ舞台本番

Aグループのお題は、「通勤電車」であった。この時の監督(筆者)は、瞬時に通勤電車の車内をイメージしながら、如何にして物語の設定をわかりやすく作り上げるかを考えていた。ストーリーの全体の流れよりも、誰を登場させ、それらにどんな特徴の役割を与えるかに集中していた。

#### 4.2.1 第1幕・2者間によるステータスの変化

筆者は第1幕では、演者A(以下、A)と演者B(以下、B)を出演させ、演者C(以下、C)は舞台の外に残しておいた。最初に、AとBの2名によるシンプルな関係性を描写したいと考えていた。

【事例1】第1幕前・監督指示タイム

1 監督：じゃあ、いきましようか。はい…じゃあ、Bちゃん。  
 2 B：はい。  
 3 監督：えつと…もう…新人の…あの…。  
 4 B：はい。  
 5 監督：会社員。  
 6 B：新人の…。  
 7 監督：はい、ですね。で、もう…あの…Aさんは…あの…あれですね。ちょっと、こう…やさぐれている…もう…ちょっと会社を辞めたいなと悩んでいるような。そこに美女が見つかった…みたい。そういうちょっとときめくみたいな感じていましようか。

筆者は、まずBに向けて演技の指示をした。Aは演技経験がBよりも長く、高齢なので役柄を当てやすいため、Bを優先して状況を作り上げようと考えていた。そのため、筆者は「新人の」というステータスが低くなる設定をBに指示した。次に筆者はAに向けて、通勤電車というお題から疲れ切ったサラリーマンを想起した。Aの芝居の関心がBに向きやすくなるように、「ときめく」という表現を使い、芝居の進行上でAとBの恋愛エピソードに発展させたいという思惑を持っていた。

指示を受けた直後の演者は2人も無言で立ち尽くし、顔を合わせることはしなかった。この時点では、2者の関係性は始まる前、お互いの出方を探ろうとしている様子が見ええる。

【事例2】第1幕(1)

8 A：(うなだれる) ああ、毎日毎日。嫌なことばかり、ほんまにもー。  
 9 B：すごい…。[聞き取り不能]  
 10 A：なんやねん、これ。  
 11 B：え、待つて…。  
 12 A：ほんとに上司だけ、まあ一こんないいオヤジを捕まえてー、はあつ!(短いポーズ)  
 13 B：えー待つて、やばいやついるよ。(会場笑い)  
 14 B：山形でこんな人いねっけな、え、まじ…。  
 15 A：(Bを見て) ちょっと待つてえ。(短い間)  
 16 B：あ、バレた、見つかった、やば…。  
 17 A：なんかいい感じや。(会場笑い)



図1：第1幕の様子

まず、演技経験の長いAが口火を切った。8行目の「毎日毎日」「嫌なことばかり」、12行目の「ほんとに上司」という言葉で、会社に不満を持つステータスの低いサラリーマンが意味付けられている。いっぽうBは、Aと電車という同一の空間に共におりながら、Aとはまだ関係性が生まれていないことを表現する。13行目の「やばいやついるよ」、14行目の「山形でこんな人いねっけな」から、BはAよりステータスを高めたいという意図がうかがえる。17行目の

Aの「なんかいい感じや」の後に、観客の笑いが起きた。低めに表現していたAのステータスが異性の存在に心を解放させ、ステータスを少し上げているためだといえる。

【事例3】第1幕(2)

18 B：(両膝を曲げて座る) あー、だりー。  
 19 A：えー、電車ですよ。  
 20 B：ああ、まじだりー…。  
 21 A：お嬢さん、電車で座つちゃーだめよ。おじさんなんてリビングでも座らせてもらえへんねんで。  
 22 B：(Aを見て) なんだよ、じじいー、ほんとに一なんだよ。  
 23 A：なんか嫌なことあったのか？  
 24 B：おまえだよ!それは!  
 25 A：どした？  
 26 B：うるせーんだよ、さつきからよー。  
 27 A：まだまだ若いからなんだよな。わかるか、世の中35年間社会人やってると、ヤなことばっかやねん!  
 28 B：いやーそんなやつな、一回電車降りろ!(立ち上がる)  
 29 A：(か弱く) 何もしてないじゃん、悪いこと…。  
 30 B：今、満員電車なんだよ、わかってるのかよ。(指を指しながら) そんなうるさい声で。おらおらおらおらおらおら、みんなー赤ちゃんが泣いているよ、赤ちゃん赤ちゃん赤ちゃん赤ちゃん赤ちゃん。  
 31 A：えー(少しの間) 赤ちゃんが泣いている？  
 32 B：お前のせいだよ。  
 33 A：泣きたいのはこつちだよー、うー(泣くポーズ)(長い間)(会場小さく笑う)  
 34 A：赤ちゃんに戻りたい、わかるかこの気持ち。(会場随時笑う)  
 嫁に捨てられ、娘にも捨てられ、会話がないうち。このコロナのせいで毎日毎日。  
 35 B：わかった、かわいそうだなお前も。  
 36 A：わかるか…。(第1幕・暗転)

Bは台詞だけの表現から大きな動きを取り入れた芝居をすることで状況に変化をつけた。声が大きく台詞が長いAに対して、Bは非言語でステータスを大きく見せようとしている。Bの座るという行為に、Aは21行目で「リビングでも座らせてもらえへんねんで」と返し、自身のステータスを低くしている。22行目以降、Bは終始ステータスを高くしており、AはBのそれに合わせてステータスを低くしている。お互いのステータスの立ち位置が確立されてからは、双方の台詞のコンテキストが円滑に働き、30行目に見られる、ステータスがとても低い赤ちゃんがAのせいで泣いているという内容で、赤ちゃんの方がAよりもステータスが高いという関係性を築いている。上司や赤ちゃんといった仮想アクターはBとは直接関係のない間柄なので、実存在のBは仮想アクターよりも高い位置に配置されている。

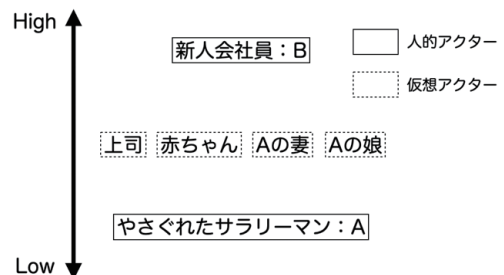


図2：第1幕におけるアクター間のステータスの関係

【事例4】第1幕～第2幕の間・司会者コメント

37 司会者：すごいな…すごい、あーのー(短い間)うん。えっと(長い間)満員電車なんですもんね。満員電車なんですもんね？  
38 B：はい。  
39 司会者：(長い間)いやーすごいですね。おつき公園で喋っているのかと思いましたよ。すごい声量なんで。

司会者は、芸歴約20年の中堅芸人であり、このイベントの主催者でもある。2人の演者の掛け合いを評価しながらも、先ほど生まれた協同のコンテクストに感じた違和感を的確に指摘をしている。AとBのやりとりが満員電車の狭い空間で行われているように感じられないということである。即興演劇では、基本的に舞台装置や美術品を使うことはないため、演者による台詞や動きによる芝居での状況の構築が重要となることが理解できる。

ここで空間に対してのステータスに着目する。大きな声を発せられるのは、演者の行動の自由度が高く、その場所のステータスは相対的に低いことを意味する。逆に満員電車という閉鎖的な空間では、本来なら演者の行動は制限されるため、空間のステータスは相対的に高くなるといえる。ジョンストンが、「国王なら、臣下に対して低いステータスを演じつつも、自分の宮殿に対しては高く振る舞うことができる」<sup>[17]</sup>と述べているように、インプロにおいて、演者は仮定の空間に対してコンテクストの意味付けをすることも一つの重要な視点となる。

4.2.2 第2幕・3者間によるステータスの変化

各幕の間には選手の出し引きができる交代宣言タイムが設けられている。前の幕で起用した演者をそのまま使うか、舞台から降ろすか、新しい演者を投入するかを選ぶことができるというルールになっている。

【事例5】選手交代宣言タイム

40 司会者：監督。ではまだ26秒残しておりますが、その前に、えー、まずメンバーをどうするかを決めてください。  
41 監督：えーと、このまま[AさんとBさんを残したまま]でCさん、え…二幕から入りますので。  
42 C：(舞台上上がりながらAを見つめる)  
43 A：(笑いながらCを見つめ返す)

筆者は第2幕で、チームで一番のベテランであるCを投入した。CはAよりも年下だが、舞台やテレビの出演経験が豊富で観客の目に触れられることに大変慣れており、3人の中で一番の演技の熟達者である。AとBとが協働で生み出したコンテクストを踏襲しながら、2者間の関係性をさらに深掘りする役割を筆者は期待している。第1幕で控えさせたのも、第1幕の状況を俯瞰して観察してもらい、第2幕でより深いコンテクストに拡張してもらいたいという狙いがあった。舞台上に上がったCはAにあえて笑いをかけずに睨みつける仕草をした。ベテランである自分の存在感を醸し出し、自身が第2幕でステータスの変化を担う役割であることを示唆している。



図3：舞台上に上がったCがAを睨む様子

【事例6】第2幕前・監督指示タイム

44 監督：はい、じゃあ、Bちゃん。  
45 B：はい。  
46 監督：えっと、もう一困って、叫んで、えーと、駅員さんと呼んだということで。Cさん、駅員さん。  
47 C：はい、わかりました。  
48 監督：はい。ちょっとクセのある駅員さん。  
49 C：はい、わかりました。  
50 監督：で、Aさんは、なんだこいつはって感じで(Cに)絡んでいって感じて。  
51 A：はい、はい。

筆者は、Cに対して「クセのある駅員」という指示をする。これは、第1幕の状況より、Aに匹敵するくらいのインパクトを持つ人物が登場することで、ステータスの上下を生み出したいという筆者の意図がある。この時点で筆者は、Cがどのステータスを担うかは想像できていない。しかしながら、電車というシチュエーションにおいて、AやBよりもステータスが高くなる「駅員」という指示をし、そこに「クセのある」を補足したことで、ステータスの上げ下げを柔軟に行ってもらいたいという狙いがあった。また、第1幕で生じた「満員電車」というコンテクストとの矛盾の解消を、熟達者であるCに委ねている。

【事例7】第2幕(1)

52 A：おじさんの気持ちわかるかー？ 赤ちゃんは泣いている。おじさんも泣いているんだよ！  
53 B：(困った顔で)あぁ…。  
54 A：なあ、若いからまだまだ未来があるんだから、あなた…そ…やさぐれちゃだめだよ。  
55 B：はいはいはいはい、わかったよ。わたしも。  
56 A：どうだい？こんな満員電車大変だろ、毎日。  
57 B：いや、ほんとすみません、ほんとに。  
58 A：降り…降りて話しようか？  
59 B：いいよ、いいよ、いいよ、いいよ。  
60 A：降りて話しようよ？  
61 B：どんだけ気が…すみませーん。すみませーん。(舞台下手に隠れる)  
62 C：はい、はい。どうしたんでしょ？(下手から現れる、全身をくねらせている)ものすごい混んでいるもんですから…。(なかなか前に進めない)  
(会場大笑い)

舞台上では、Cは第2幕が始まる前にすぐに舞台下手に隠れて出番をうかがった。これは第1幕から続くコンテクストの繋がりを意識した行動といえる。52行目で「赤ちゃんは泣いている。おじさんも泣いているんだよ」とAは伝え、Bが作ったAと赤ちゃんとのステータスの上下関係を対等なものに変化させた。その上で、AはBよりもステータスを高く持っていこうと、「若いからまだまだ未来があるんだから、あなた…そ…やさぐれちゃだめだよ」「降りて話しようか」と話している。Bは自身のステータスが下がることを拒む形でCを登場させた。Cは第1幕で拾えなかった満員電車の状況を、身体をくねらせることで十全に表現をして見せた。空間に対してのステータスを意識して、Cは自らのステータスを個人単独で下げることを実施した。

【事例8】第2幕(2)

63 C：ちょっとすみません。(なかなか前に進めない)  
64 A：誰だよ！  
65 C：(手を口に掲げて)どうしたかー？  
66 B：(Aの方に手を広げながら)あの…。  
67 A：何やってんだよ。  
68 C：ちょっと待ってください。この通勤ラッシュ…。  
69 A：なににな？

70 B: 変なやつ増えちゃったよ!  
 71 A: (Cに向かって) 誰だよ!  
 72 C: (なかなか前に進めず、右往左往する)  
 73 B: 駅員さん、こっち! (右手を挙げる)  
 (会場大笑い)  
 74 B: 駅員さん!  
 75 A: おい、駅員。何やってるの?  
 76 C: こっち? (体をくねらせながらなかなか進めない)  
 ちよつとごめんよ。(同じ動き) おいそ!(同じ動き) ちよつとごめんよ。  
 77 A: おいそ! っ。満員電車、寄らないで。  
 78 B: 気持ち悪い。  
 79 C: ちよつと…あい…ちよつと…あい。(舞台を動き回る)  
 80 A: なんてこうなるの?  
 81 B: 助けて…。[聞き取り不能](叫び声)  
 82 A: 俺が…俺に…俺が…。[聞き取り不能]  
 83 B: [聞き取り不能] かわい。  
 84 A: なんて、おまえ…ここに…。  
 85 C: 急ブレーキ…(舞台上に勢いよく倒れる)  
 (会場沈黙)  
 86 A: 駅員さんなの? 本当に?  
 87 C: どうしました? (立ち上がる)  
 88 B: (周囲に向けて) 助けてください! 変な人がいる。  
 (会場大笑い)  
 89 A: あなたが呼んだの! 自業自得。  
 90 C: いま助けます! (Bを追いかける)  
 91 B: (Cと同じように体をくねらせながら前に進む)  
 92 A: (BとCに合わせて自分も体をくねらせて前に進む)  
 (会場大笑い)  
 (第2幕・暗転)



図5：第2幕でCの芝居に同調するAとB

【事例9】第2幕～第3幕の間・司会者コメント  
 93 司会者:Cさん、駅員やけど、電車に乗ってるんですね?  
 94 C: 切符拝見、切符拝見。  
 95 司会者: ということ。ああ、おもしろ! おもしろさは最高におもしろかったですけど…。

司会者はCの演技を大きく評価している。その中で司会者は「駅員やけど、電車に乗ってるんですね?」という疑問を投げかけているが、Cは、「切符拝見、切符拝見」という形で自分の中でのコンテクストをアピールして、駅員という設定を昇華させている。インプロは即時的にアイデアを生み出すため、時間経過におけるコンテクストの若干の差異が生じるのは常である。だが、その差異を観客に気づかれないようにストーリーを進めていく度胸も必要であることがわかる。

#### 4.2.3 第3幕・共同体としてのステータスの確立

第3幕の前の指示タイムで、監督は3名の演者を舞台上に全て残すことを伝え、AとCがBを取り合うという指示をした。この時に筆者は、CがAよりもステータスを高く表現しているために、最終的にはCがBと結ばれるという結末を予期していた。

Cは身体を駆使して筆者の指示した「クセのある」を表現した。70行目でBに「変なやつ増えちゃったよ」と言わせ、CがBよりも低いステータスであることを観客に印象づけた。85行目でCは舞台上に倒れることで、電車が急ブレーキをかけたことを表現した。電車という空間のステータスを、C自身が生み出し、AとBに共有していることがわかる。そのことにより、AとBは、Cと同調する形で電車内の混雑した状況を表現した。そして、三者で互いに追いかける/逃げるといった相互行為が生み出された。

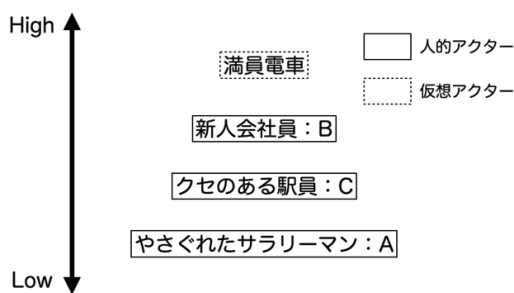


図4：第2幕におけるアクター間のステータスの関係

インプロは表現の自由度があるものの、お題という絶対命題がある。演者は、お題はもとより他の演者との関係性にも目を向けながら、ストーリーを紡いでいくことが鍵となる。関係性を構築することで、コンテクストはある時自然と萌芽する。しかし、そのコンテクストは自動的に進んでいくものではなく、コンテクストのずれや違和感を察知し、調整をしながら、組み立てていく必要がある。特定の演者の自己主張が強すぎたり、柔軟性を欠いてしまうと、それに引きずられるようにして関係性が硬直してしまい、コンテクストが急激に崩れていく可能性もある。刻々と変化する状況を汲み取りながら、相補的な関係性の意識のもとに、協同行為を生み出していく判断力や想像力、チャレンジ精神や貢献が求められていく。

【事例10】第3幕(1)  
 96 A: どっちにするんだよ? どっちにするの、この二人のうち、どっち?  
 97 C: 待て待て。  
 98 A: どっち? どっちにするの? どっち?  
 99 C: あたし、毎日、あなたがこの通勤電車に乗っているのを見ておりました。  
 100 A: 変態やん! そんなん。  
 101 B: 知ってました。  
 102 A: 変態やん!  
 103 C: あなたをずっと見ている間、あたしは、運転をせず無人でこの電車を走らせていました。  
 104 A: おかしいやろ!  
 (会場笑う)  
 105 C: それくらい…あなたのことが好きです! どけ!  
 106 A: おかしくないですか?  
 107 B: [聞き取り不能] (Aを向いて) なの…?  
 108 A: 俺は俺で…(少し間)…なんとなく…いいと思ってたよ、前から。だから5両目のえー…前の車両で、ずっと扉で…あなたが真ん中の扉で…ちよつと距離を置きながら…。

99行目でCはBに向けて、「毎日、あなたがこの通勤電車に乗っているのを見ておりました」と伝えている。101行目でBは「知ってました」と答えることで、低かったCのステータスはBに近づいたことになる。いっぽうAは、108行目で「なんとなく…いいと思ってたよ」[5両目のえー]「ちよつと距離を置きながら」とCよりも低いステータスの台詞を使い、CとAとのステータスの差を大きくさせている。

【事例11】第3幕(2)

109 C: ちよっと待って、ちよっと待って。  
 110 A: ちよっと距離を置きながら。  
 111 C: ちよっと待って。個人的な仕事の話で。  
 112 A: なんだ？  
 113 C: (マイクを掲げて)。えー、ただいまこちらの各駅停車ですが、一、訳あって、えー、こちら。新宿駅通過させていただきます。  
 (会場大笑い)  
 114 A: 電車動かせるの？他の乗客もいるんだよ。  
 115 C: あたしは…。  
 116 A: おかしくないか、おまえの考え方は。  
 117 C: あたしは…。  
 118 A: おかしいねん、どうなつとるねん。  
 119 C: あたし、マイクで言わせてもらいます。  
 120 A: 何を？  
 121 C: (マイクを使って) あたしはBちゃんに半年前から一目惚れでございました。  
 122 A: 公共の電波を使って何やってるんだ？  
 123 C: 電波でもございません。  
 124 A: うるさいねん、揚げ足とらんでいいねん。  
 125 C: さあ、この気持ち…。  
 126 B: (Cに近づいていく)  
 (第3幕・暗転)  
 (観客「ああ」と叫ぶ)

ステータスの差が大きくなったAとCは、Aがどのような台詞を言おうともCの台詞が優先されて意味がかき消されてしまっている。必死にCにレスポンスしようとするAだが、台詞が効果的に発せられておらず、逆にCの生み出すコンテキストを邪魔しているきらいがある。ステータスが低い場合は、高いステータスの発言に向けて、“Yes, and”の姿勢で状況に乗っかることが必要となる。Aは、コンテキストをブロック(Block)、すなわち相手の発言を無視したり、拒絶したりしてしまっている。舞台上の協同行為において、無言を恐れず関係性を見守るということも、一つの重要なマインドとなることが理解できる。

全ての芝居が終了し、司会者からは「おもしろかった」という感情の籠もった感想があり、終演後の会場の笑いと共に「すごい」という声が上がリ、審査員は「人物描写が濃かった」と評価し、上演は高い評価を得た。

5. 考察

3幕を通じて、出演者のステータスの高低を以下のようにまとめた。

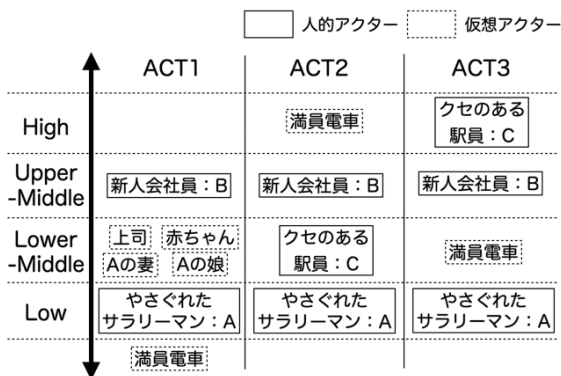


図6：3幕全体を通じたアクター間のステータスの関係

第1幕では、やさぐれたサラリーマンAと新人会社員Bとの関係において、Bはヤンキー座りをしたり、周囲に指を差したりして、身体を大きく使い、ステータスの優位性を獲得した。Aは愚痴を言い

ながら、B以外の仮想アクターを数点持ち出すことによって、自分が低いステータスにいることを印象付けた。これらのことから、ステータスとはお互いの状況における行為や言動に基づいて、双方で調整を図りながら緩やかに形成される関係性だということがわかる。

第2幕では、クセのある駅員Cが登場したことにより、B、C、Aの順でステータスの高さが関係付けられた。この時、Cは舞台の熟達者であったため、Bが第1幕で伝えた「満員電車」というシチュエーションを十分に活用して、窮屈な動きの身体表現でそれを表現している。そのことでステータスが最上位であったBが、満員電車に対して相対的に低めのステータスに追いやられることとなる。満員電車という仮想アクターが最上位のため、A・B・Cは共に満員電車内で窮屈な動きを強いられ、会場に爆笑が生まれる。ステータスは自らの発言による上げ下げだけでなく、仮想アクターを駆使することによって、人的アクターの芝居を誘導することができるといえる。

第3幕では、物語を結末へと運ぶために、Cは満員電車です告白するという芝居を行った。Aはステータスの移行ができず喋り続けているため、Cの効果的な台詞をかき消すこととなってしまっている。観客のフォーカスはCとBに当たっており、最後はCとBが結ばれそうになり物語は帰結している。

ここで第2幕と第3幕のCのステータスに注目すると、見事に自身のステータスの高低を変えていることがわかる。ステータスが停滞しているAに対して意識を向けるのではなく、満員電車という仮想アクターを利用し、駅員としての特権である車内放送を使う、停車駅を通過させるなどを表現し、Cはステータスの位置を巧みに変更している。

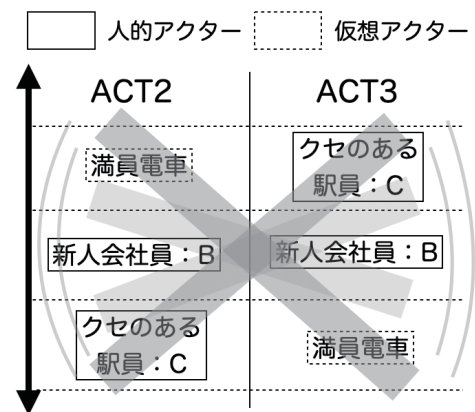


図7：ステータスの上下の変化を表すシーソー理論

ステータスの上げ下げは、劇的なドラマを生み出す上では不可欠な作業である。例を挙げるならば、『ドラえもん』ののび太は物語の冒頭は低いステータスだが、ひみつ道具を与えてもらうことでステータスが高くなり、最後は自身の落ち度によってステータスが元に戻るというのがわかりやすいかと思う。ステータスの相対的な入れ替わりは、シーソーに例えることができ、本論では「シーソー理論」と表現する。シーソー理論では、人的アクターが表現する言動によって自身が上位に立ったり、相手を下位に下げたりするだけでなく、人的アクターが創出した仮想アクターを操作することによっても、ステータスの上げ下げは可能となる。この時、人的アクターは、事前に用意されたコミュニティに包摂される先験的な存在ではなく、アクター同士の相互作用によってコミュニティを形成しているリフレクシブナリソースであるといえる。人的アクターと仮想アクターは相互補完的にコンテキストを展開していきながら、環境を組織化していくのであり、このことは状況的学習に照らし合わせることができる。

学習のカリキュラムとは、学習者の視点から見た日常実践における学習リソースが置かれている場である。学習のカリキュラムという観点に従うなら、必要なことは学習者の視点から見た実践における様々ナリソースやその配置といったものをデザインすること、つまり、

学習環境のデザインである。あるいは、学習者が実践の様々なリソースにアクセス可能な空間的、社会的なデザインを行うことである。この学習環境のデザインは状況論的学習論をベースとしており、学習環境のデザインとは、要するに、実践へのアクセスをサポートするようなリソースや社会組織、機会をデザインすることになるであろう<sup>[18]</sup>。

インプロでは、人的アクター同士のステータスを手掛かりとして空間がデザインされ、並置された仮想アクターを活用して、協和的コンテキストが醸成され、創造性が導かれるのである。平田が、「表現者は、鑑賞者が日常生活で五感を通して行っているコンテキストの摺り合わせを、それに代わる何らかの情報を提供していくことにより代りさせる。そして、鑑賞者が、主体的にコンテキストの共有を受け入れるように、その感覚を緩やかに導いていかなければならない」<sup>[19]</sup>と表現するように、第1幕から第3幕までを通じて、様々なアクターが連帯をしながらコンテキストを調整し、ダイナミックにステータスを揺り動かすことでコミュニティを組織化している。

## 6. まとめ

状況的学習は、実践のコミュニティへの参加を通じて、共同体として実践を共有し、リソースにアクセスをして組織化されていく。これはワークショップがコミュニティ形成のための他者理解と合意形成のエクササイズであるという概念にも通ずる。苅宿はワークショップにおける即興性を「ほぐしたり、くずしたりすることから生まれる関係性の変化が重要であり、安定化や定型化して効率的になることは目的としない学びである」<sup>[20]</sup>と表現している。インプロにおいてもステータスという指標を手掛かりに、流動的かつ局所的に関係性を築いていくことで、偶発的な学習が萌芽していく。古新が、「協働による活動の持続によって、グループ内での自分の存在意義の確立が芽生え、状況の変化に対応するための他者への貢献感が生み出される」<sup>[21]</sup>と示唆するように、ステータスを通じて関係性を調整し、構築・解体・再構築を行うシーソー的な相互行為は、当初自己だけに向いていた対話の眼差しを自然と他者へと向けていく、流動的な場のデザインの源泉ともいえる。

本論では、ステータスのシーソー理論により、コミュニティの学習が成立した例を取り上げたが、今回取り上げなかったBグループではAグループと比して学習が十全に進まなかった。今後の課題としては、そのような事例や多人数の演者でのインプロなど、条件が異なる様々な事例を分析する必要がある。加えて、観客のインタビューや舞台が終わった後の出演者の様子なども取材・観察しながら考察をより深めていくこととする。

## 7. おわりに

コロナで先行きの見えない時代において、人との関係性がより一層注視されることとなった。その中で、インプロとは、従来の成果主義や能力主義によって硬直してしまった自己を内省する手掛かりとなりうるであろう。本来のありたい自分の姿、すなわちアイデンティティを見出していくことが、自分らしい人生をデザインしていく効力感につながっていく。自分という存在は、単にその場に「いる」のではなく、他者との相互作用によって意識の実体が見出される。このように、間主観性の概念を基軸として、身体という主体と客体の二元性を揺り動かすことで、硬直化した自己を解体し、主体・客体を統合させる。それを繰り返すことで、いま/ここに存在する自分を手触りを持って感じ取っていき、共同体に息づく自分が確認でき、そして、コミュニティ全体に向けた貢献感が萌芽される。テクノロジーの急速な発達と情報インフラの拡張で、恣意的な情報に縛られてしまう現代社会において、盲目的な定量評価や過度な他者比較から脱却をし、本質的な関係性(思いやりや助け合いなど)を見出していくことが重要だと考える。インプロは、そのような心の解像度を高めていくポテンシャルを秘めていることを今後も追究していきたい。

## 謝辞

『第三水曜即興舞台2020「こんなはずじゃなかった。」』出演者・関係者一同に心より感謝の意を表します。

## 参考文献

- [1] 日本経済団体連合会:『Society5.0』, [https://www.keidanren.or.jp/policy/2018/095\\_honbun.pdf](https://www.keidanren.or.jp/policy/2018/095_honbun.pdf) (参照2021年8月3日), 10頁
- [2] 高尾隆:即興演劇の授業における教師の支援, 演劇学論集 日本演劇学会紀要 40(2002年), 77-91頁.
- [3] 網川友梨:『インプロゲーム』晩成書房(2002年), 330頁.
- [4] いしいみちこ:『高校生が生きやすくなるための演劇教育』立東舎(2017).
- [5] 高尾隆, 中原淳:『Learning×Performance インプロする組織—予定調和を超え、日常をゆさぶる』三省堂(2012年), 27-35頁.
- [6] Lave, J., & Wenger, E., "Situated learning: Legitimate peripheral participation", Cambridge University Press(1991), 佐伯胖訳『状況に埋め込まれた学習—正統的周辺参加』産業図書(1993年), 96頁.
- [7] 上野直樹:『状況のインタフェース』金子書房(2001年), 17頁.
- [8] 小林久夫:『演劇教育における参加のエスノグラフィー—なぜ不登校だった生徒が舞台づくりに参加できたのか—』, 千葉大学大学院社会文化科学研究科 社会文化科学研究12(2006年), 227-241頁.
- [9] 田所真生子:『即興・自己表現ワークショップ実践報告〜インプロ(即興演劇)の手法を用いた多文化共修の人材育成の試み〜』, 名古屋大学国際教育交流センター紀要2(2015年), 29-36頁.
- [10] 園部友里恵, 佐藤年明:『インプロ(即興演劇)を活用した教員養成カリキュラムの可能性:アメリカにおける「Developing Teachers Fellowship Program」を手がかりとして』, 三重大学教育学部研究紀要教育科学67(2016年), 367-374頁.
- [11] 中小路久美代, 網川友梨:『デザイン学のインパクト 即興演劇ワークショップのデザイン学的解釈の試み』, 計測と制御54(2015年), 485-493頁.
- [12] 高尾隆, 中原淳:『Learning×Performance インプロする組織—予定調和を超え、日常をゆさぶる』三省堂(2012年), 160頁.
- [13] Jonstone, K., "Impro: Improvisation and the Theatre", Faber and Faber(1979), 『インプロ:自由自在な行動表現』三輪えり花訳, 而立書房(2012年), 65頁.
- [14] 上野直樹:『仕事の中での学習—状況論的アプローチ』東京大学出版会(1999年), 24頁.
- [15] 上野直樹:『仕事の中での学習—状況論的アプローチ』(1999年), 東京大学出版会, 31頁.
- [16] 井本由紀:「オートエスノグラフィー—調査者が自己を調査する」, 藤田結子・北村文編, 『現代エスノグラフィー—新しいフィールドワークの理論と実践—』新曜社(2013年), 104頁.
- [17] Jonstone, K., "Impro: Improvisation and the Theatre", Faber and Faber(1979), 三輪えり花訳, 而立書房, 75頁.
- [18] 上野直樹:「ネットワークとしての状況論」, 上野直樹・ソーヤリえこ編著『文化と状況的学習—実践、言語、人工物へのアクセスのデザイン』凡人社(2006年), 31頁
- [19] 平田オリザ:『演劇入門』講談社(1998年), 191頁.
- [20] 苅宿俊文:「ワークショップをつくる」, 苅宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編『ワークショップと学び 3 まなびほぐしのデザイン』東京大学出版会(2012年), 75頁.
- [21] 古新舜:『児童を対象としたワークショップにおけるF2LOモデルの組み立てと内発的動機づけの考察』, デジタルハリウッド大学紀要 6(2019年), 49-55頁.