

「インプロ」の応用可能性に関する考察

—ヴァイオラ・スポーリンのシアターゲームの視座から—

保坂和貴

Consideration on the Applicable Possibilities of “Improv/Impro”

— From the perspective of Viola Spolin’s Philosophy on “Theater Games” —

HOSAKA, Kazutaka

Abstract

The purpose of this paper is to examine the possibilities of applying Improv/Impro to various fields through a review of the methods and ideas of Keith Johnston and Viola Spolin. The ideas of Johnston, who tries to recover our "spontaneity" and "imagination" from the "fear" caused by the "social mind". On the other hand, Spolin, who tries to expand them by training the possibilities of the Physical body in "Theater Games," can be used in complementary ways. This can lead to the skills to create "spontaneity" and "imagination" and to share the space in a way that is different from the way communication is centered on thoughts and words.

Key Words: Improv/Impro, Theater Games, Spontaneity, Imagination, Viola Spolin

1. はじめに

即興演劇の「インプロ」（イギリスでは「impro」、アメリカでは「improv」）が、さまざまな分野に応用され広がりをみせている。園部・福田（2016）は、インプロが用いられる目的は大きく分けて3つの目的があるという。1つは上演するためのインプロ、2つは俳優養成や舞台作品の創作過程に活用するインプロ、3つに演劇とは直接関係のない目的のために用いるインプロ、である¹。現在、この3つ目の目的が特に広がりを見せている。国内を見れば、学校教育（Lobman & Lundquist, 2007/2016；鈴木, 2020）や特別支援教育（赤木, 2019）、あるいは教員養成（郡司, 2019）の場面、企業研修（高尾・中原, 2012）、さらには高齢者の即興劇団（園部, 2021）まで、国外を見れば、高等教育やサイエンス・コミュニケーション、ソーシャルセラピーや医療の現場まで（Holzman, 2009/2014；Alda, 2017/2018；Dudeck & McClure, 2018/2021）、ますます大きな潮流を形成している。

本稿では、インプロがなぜこのように多くの分野に応用されるに至っているのか、その系譜の原点を整理することを通して考えてみたい。焦点を当てるのは、「インプロの創始者」といわれるキース・ジョンストン（Keith Jonstone, 1933-）と、「インプロの母」と呼ばれるヴァイオラ・スポーリン（Viola Spolin, 1906-1994）である。この2人の方法と思想に遡って考察することで、インプロ

をさまざまな実践に応用することの可能性を検討する。とくにスポーリンは、キース・ジョンストンに比して、いまだその思想や方法論が十分に理解されているとはいえない²。先取りすれば、互いの方法は補完的關係にあり、とりわけ子どもを対象としてインプロを実践することを視野に入れた場合には、スポーリンのゲームの方がより効果的であることが示唆されるだろう。インプロの応用が、一時的な流行に過ぎないものなのか、それともこれから学校教育や企業・組織をはじめさまざまな場面で活用されその重要性を高めていくものになるのか、その原点からとらえなおしていくことにしよう。

2. 2つのインプロ：ヴァイオラ・スポーリンとキース・ジョンストンの共通性と差異

インプロは事前の打ち合わせや台本もなく進んでいくため、そこには何か高度な技術が求められるように思われたり、俳優に多くの能力が必要とされるように映るかもしれない。また、事前に予測できない展開が、独創性や新規性を思い起こさせるものであり、イノベーションや技術革新に役立つように見えることもあるだろう。たしかに、インプロには舞台を成り立たせるための最低限のルールや必要とされるスキル・能力はある。しかし、重要なのは次の点である。「独創的なこと、面白いこと、上手くやろうとしないこと」、それが結果として「ひらめき」を生み、創造的な場面を生み出すことである。あ

る意味、逆説的にもみえるこの点がインプロの根幹をなすものであり、ジョンストンとスポーリンの方法論と思想に共通して見られる重要な特徴である。

2人に共通して出てくるキーワード、それは「スポンタネイティ (spontaneity)」である。「自然発生」、「自発性」、「ひらめき」など未だ定訳はなく日本語に翻訳しにくい用語であるが、「無理に考えることなく、パッと瞬間的にアイデアが出てくること」(高尾, 2012)をあらわす概念である。ジョンストンもスポーリンも、このスポンタネイティをインプロの重要な概念として位置付け、さまざまなゲームや活動を用いている。その状態を導くための手段が、それぞれに異なっている。

ジョンストンの基本的な考え方について、高尾(2010)は次のようにまとめている。一般的に子どもには創造性がなく大人になるにつれて創造性が増していくととらえられているが、そうではない、子どもは創造性をもっているが大人になるにつれてそれが発揮できなくなるのだ、というのがジョンストン(2012)の主張である。子どもは「未成熟な大人」なのではなく、大人が「萎縮した子ども」である。それゆえ、人に本来備わっているひらめきや想像を取り戻すことがインプロの目的となる。

子どものころには自由に想像をめぐらせ、それを自然に表現にあらわしていた。しかし、教育によって「社会的ところ (social mind)」を獲得すると、ひらめきや想像 (imagination) を「検閲」をするようになる。「社会的ところ」は、さまざまな恐れを生み出すことによってそれらを抑えこむ。その恐れとしてジョンストンは4つを挙げる。うまく表現できないのではないかという「失敗への恐れ」、他の人にどのように表現が評価されるかを恐れる「評価への恐れ」、予期し得ない未来を恐れ、変化によって失敗したり評価されたりするのを避けるため、できるだけ変化をしないでおこうとする「未来・変化への恐れ」、人前に立ってふるまうことで生じる普遍的な恐れである「見られることへの恐れ」。ジョンストンの方法は、さまざまな活動やゲームを通して、これらの「恐れ」を取り除いていくことにある。失敗してもそのことが面白さを生むこと、独創的ではなくても十分に価値があること、などを体験する。そのように恐れを克服していくことで、思いがけない創造的な展開や物語を体験し、人に本来備わっているスポンタネイティや想像力を取り戻していくと考えるのである³。このような思想が羅針盤となって、さまざまなゲームや活動が取り込まれている。

では、スポーリンのインプロではスポンタネイティはどのように位置づけられているか。スポーリンでは、ゲームのルールに従って振る舞った結果として引き起こされるもの、自分でも予期していなかったひらめきがゲーム

の結果として現れてくると考える。ここで注意するのは、俳優が自分勝手にトレーニングすることで、スポンタネイティが身に付くとは考えていないことである。あくまでゲームの課題に従うことで、ひらめきが生じると考える。「課題を解決するために放出されたエネルギーはゲームのルールに抑えつけられ、集団の決定にも縛られるため、爆発、つまり自発性 (スポンタネイティ) を引き起こします (スポーリン, 2005, 邦訳 20 頁)。

ゲームに習熟するにつれ、スポンタネイティは生じやすくなるかもしれないが、それは、舞台上が上がってもこのゲームで体験した課題とゲームのルールのもとで振る舞うことによって可能となるのであり、そのような制約を自らに課することが舞台上での自由な演技につながることでとスポーリンは考えている。

この点については、スポーツや芸術の領域の熟達を考えればわかりやすい。そもそもの基本となる「ルール」が身につかなければ、その先には進めない。例えば、キャッチボールができない人、基本のポジションを踊れない人が、野球場や舞台の上でうまく振る舞うことができず想像できるだろう。基本的なルールを制約として身体に課すことによって、プレイヤーは「自由」に振る舞うことができるようになる。それゆえ、スポーリンにとって、シアターゲームのルールは俳優が舞台上で自由を得るための制約なのである。

『劇場のためのインプロ (邦訳『即興術: シアターゲームによる俳優トレーニング』)』には200を超えるゲームが掲載され、俳優をトレーニングがする体系が展開されている。それぞれのゲームは、俳優にどのようなルールを課すことになるのだろうか。スポーリンに師事し、現在もシアターゲームの普及に努めているゲイリー・シュワルツ、および『即興術』の翻訳者である大野あきひこのとらえ方を補助線にスポーリンのシアターゲームの目的を考えてみよう。

「舞台上での取り組みや関わりを通して、舞台上で演じられない情報 (キャラクターが直前に何をしたのかまたはこれから何をしようとしているのか等) を、言葉で直接言及することなく伝えること」(大野, 2021)

スポーリンのシアターゲームに取り組む目的は、舞台上での身体表現によって、言葉にしなくてもさまざまな情報を伝えることができるようになる、そのためのゲームの体系だと述べている。これは一体どのようなことなのだろうか。この「直接言葉で言及しない」、というところにスポーリンのオリジナリティがある。

スポーリンのキャリアはシカゴの移民のための福祉実践に端を発する。そこで、言葉を共有しない者同士がい

かにしてコミュニケーションできるのかを考えることが根本にあった。直接人とかがかわることの難しさを知るからこそ、身体を通して、ものを介して、そして人とかがかわるというように、ゲームを段階的に考えたと言えよう。

舞台演劇は制約の多い芸術のひとつであると平田オリザ（1998）も述べているが、舞台の上に1つの場面を設定するとそれ以外の場面を配置することは難しい。例えば、商店街の外観をセットとして作り込む。すると、それ以外の場面（例えば、店の中）は舞台上に配置することが難しくなる。舞台空間の物理的な配置によって演技もまた制約を受ける。歩いて移動しようとしてもセットがあれば通れないし、発声もまた物理的環境の制約を受ける。

そのような制約のなかでも、演技によって観客に本来は見えていない出来事や物語を見せることが可能になるようなトレーニングが、スポーリンのシアターゲームである。何もない場所であっても、台本が存在しなくても、身体表現（演技）によって観客に伝える、あるいは演者と観客とのあいだで想像の空間を共有可能にするのが、スポーリンのインプロである。それらがどのようにトレーニングされるのか、次節ではシアターゲームの体系がどのように組み立てられているのかをみていくことにする。

3. シアターゲームの体系について:「フォーカス」, 「サイドコーチ」, 「評価」

スポーリンのシアターゲームによる俳優のスキルの向上のためのシステムがどのように組み立てられているかを、1つのゲームを例にとってみていこう。ここでとりあげるのは「私は何歳? (How old am I?)」である。

- フォーカス：自分で決めた年齢を伝えること
- ゲームのやり方：大きな2チームで行う個人作業。教師/演出家はベンチやイスを観客の方に向けておき、簡単なバス停を作る。プレイヤーは紙に年齢を書いてサイドコーチに渡してからステージに上がり、バスを待ちながら身体で年齢を伝える。
- サイドコーチング：「足に年齢を込めて！上唇にも！背筋にも！バスが半丁先に来た！近づいてきた！ついた！（時どき「渋滞につかまった！」をつけたす）」
- 評価：「プレイヤーは何歳でしたか？プレイヤーは説明した、それとも私たちに伝えた？年齢はいつも身体に現れるもののでしょうか？年齢の違いは人生に対する姿勢の一部なののでしょうか？プレイヤーはバスを見ましたか？それともコーチの言葉に従っただけですか」

（スポーリン，2005より一部抜粋，邦訳83-84頁）

スポーリンのゲームは、ゲームのねらいにあたる「フォーカス」、それを提供する演出者あるいはファシリテーターを「サイドコーチ」と呼び、ねらいを外さないためのサイドコーチによる助言を「サイドコーチング」、そしてゲームのねらいが解決されていたかを観客と共に考える「評価」からなる。ゲームはシンプルで、「バス停で待っている人」という設定で、バスが到着するまで、身体表現によって何歳かを伝えることを課題としている。

プレイヤーは自ら「〇〇歳」というランダムな年齢を設定して演じる。「18歳」に設定すれば、18歳に見えるように演じることになるが、言葉で18歳と直接は伝えることは禁じられている。立ち姿、仕草、動作などを組み合わせながら、自分なりにその年齢を演じる。ゲームのあと、観客に何歳に見えたか尋ね、本人の年齢との答え合わせが行われる。観客に18歳に見えたのであれば、それは1つの表現の仕方として解になり、また見えなかったとすればどのようにすると18歳に見えるかを考える機会になる。観客が「若いとは思ったんだけど、20代だと思った」などの感想が聞こえれば、それはそれで、何が20代に見せたのか、を考える糸口にもなる。

このように、スポーリンのゲームに特徴的なことは、演技の教師や演出家が何らかの「正解」を与えることなく、観客の評価を通して、プレイヤー自らが自分自身で解答を見出すことにある。教師や演出家でなく「サイドコーチ」という言葉が選ばれるのはプレイヤーの学びを重視するからである。シアターゲームは、身体表現を試行錯誤しながら作り上げていく終わりのないプロセスである。フォーカス（課題）がある程度解決できるようになると、また関連する次のゲームが与えられる。最終的に、舞台上で演技するために必要なさまざまなスキルや能力を磨いていくことになる⁴。

スポーリンのシアターゲームの体系は、これがゴールという到達点を拒むように複雑になっている。それは、ゲーム自体がその都度解決の必要な課題が生じ、それを解くにはまた別個のゲームが必要、というように絶え間ないプロセスで組み立てられていったからに他ならない。この点は、ニューマン&ホルツマンがヴィゴツキーの方法から見出した「道具と結果方法論」⁵と親和性が高いといえよう（Holzman, 2019/2014）。ある種のゲームがある身体表現を可能にするが、解決が必要な課題を新たに生み、また身体表現を生む、その循環的な運動がシアターゲームの多様さを生み出したと考えられる。

さて、先の「私は何歳」のゲームには逸話が残っている⁶。スポーリンがおこなったワークのなかで74歳になってバスに乗る演技をすることを求められたある受講者が、次のような演技をした。杖をつき、腰をまげ、よ

ろけるように歩き、しわがれ声で「このバスでよろしいでしょうか」と。真剣に杖をついて、バスに乗り込む迫真の演技だったようだ。しかし、それを見た、スポーリンは次のように言ったという。「私が74歳よ」と。目の前にいる私が「74歳」だけれど、そんな歩き方をしていなければ、話し方もしていない。杖もついていない、と。

ここで注目すべきは、スポーリンは「ステレオタイプ」のイメージを表現することを演技として考えていなかった、ということである。それは頭で考え出した人物であって、74歳ではない。大事なのは、74歳の人はどのように歩き、座り、感覚を使っているのか、身体すべてをどのように扱うことで、74歳に見えるのか、である。指先から頭まで74歳の人が感じるように感じる、それを自らの身体に落としこむことが演技だと考えていたという。

大袈裟にしたり、誇張したり、過度なリアクションをしたり、そうやって面白おかしくするのが演技なのではない。思考をめぐらせ言葉で何かを説明する演技ではなく、身体を駆使してその表現によって伝え合う、観客と分かち合うスキルを磨いていくことを目指すのである。

4. スポーリンのシアターゲームの内実と可能性

スポーリン(2005)『即興劇』には数多くのゲームが記されているが、なかでも「オリエンテーション」の章は、後に続くゲームのみならず、劇場でインプロ公演につながる全ての基礎になっているものである。それは、「感覚への気づき」、「鏡シリーズ」、「身体を使った取り組み」、「空間物質」の4つのパートからなる。このうち、「感覚への気づき」「身体を使った取り組み」「空間物質」は相互に関連しあっているのに対して、「鏡シリーズ」はこれらとは異なる位置付けになる。前者は環境(空間)を扱うものであり、後者は環境のなかでも特に人と人のかかわりを扱うものである。それぞれが、スポーリンのインプロの思想を理解するための重要なものであるため、その中核をなすゲームを取り上げながら検討していこう。

① スポーリンのインプロにおける「空間」

スポーリン(1999/2005)のインプロにおいて特徴的なのが「空間(space)」の扱い方である。なかでも「空間物質(space substance)」というパートに挙げられたゲームは、それがどのようなものなのか、言葉で説明するのが難しい。

スポーリンは身体に接する空間を、「何もない空間」ではなく「空間物質」に満たされた空間であるという。その比喻として、海水と海洋生物との関係を挙げている。「海水が海洋生物を取り囲んでサポートしているように、

空間物質は私たちを取り囲みサポートしている」と言う。何もないように見えても、実際には空気に満たされていること、あるいは目で見ることができない物質によって満たされているとも考えることができる。スポーリンは身体と空間の関係を、「あるもの(見えるもの)」と「ないもの(見えないもの)」との関係としてではなく、「あるもの」で満たされていると考えていると言ってよいだろう。

その「空間物質」を巧みに操るゲームが準備されている。身体を用いて「空間物質」を「物(object)」と化し、扱っていくゲームがまとめられている。イメージし難いと思われるので、ここで、1つのゲームを例として取り上げよう。「エア長縄跳び」である。実際には縄は存在しないが、実際に縄を握ってそれがあるように扱って長縄跳びをするゲームである。2人で長縄を回す役を決め、長縄をグルグルと回転させる、そこに一緒にゲームをする仲間1人が入って跳んで、出ていく。次、そしてまた次と。この一連の身体動作をすると、縄跳びは存在していないのにもかかわらず、回転する縄の中に入るタイミングを見計らって身体が調整されたり、うまく飛んでいると、縄が見えるような感覚になる。

ここでいう「空間物質」とは「長縄」であり、それ自体は見えない。しかし、身体を実際に長縄を扱うときと同じように感じ、取り扱おうと、そこに「長縄」が物としてあるように見えるのである。これをスポーリンは「演劇マジック」と呼んでいる。

ここで注意するのが「空間物質」のと「パントマイム」の違いである。パントマイムは特殊な身体的な振る舞いによって、実際には存在しないものを身体表現によって見えるようにすることを目的とする。この点についてシュワルツによれば、本来とは違った身体動作によって、存在しない物を見せるのがパントマイムである⁷。例えば、重い鞆が持ち上がらない、というマイムのときは、それがわかるように特殊な動作をトレーニングするのに対し、「空間物質」は、実際にある時と同様に扱うことを目指す。そういう意味で、マイムとは違う。

また、「空間物質」は「ジェスチャー」ではない。例えば、ジェスチャーは、実際にものがあるように取り扱わなくても、別の身体表現によって代用できる。例えば、ハサミで紙をきるジェスチャーは、指をハサミの形にして、チョキチョキと切るように指で挟むようにするであろう。それで、ハサミだとわかるが、それはジェスチャーであって「空間物質」の扱いではない。「空間物質」は、本当にはさみを使っているように空間を身体で意識し扱うことである。ハサミに指をかける感覚を感じて扱う。食べ物もそうである。ジュースを飲むフリではなく、喉越しを感じながら飲み込む、冷たさや暖かさを感じて飲

む。そういう身体表現が、冷たいものを飲んでいること、温かいものを飲んでいること、ハサミを使っていることを、観客に伝えると考えるのである。

このように身体感覚を研ぎ澄まして「空間物質」と取り組むことがスポーリンにとって演じることの第一歩に位置付けることができる。ゲーム自体は特殊なことをしているように見えるが、演技のトレーニングとして求めていることは至ってシンプルである。それは、日々の生活の中で、私たちがどのように諸感覚を生かしながら身の回りの空間において物を介しながら生活しているのか、それをあらためて自覚しよう、ということである。朝起きて、水を飲み、トイレに向かい、着替え、食事をし、仕事の準備をする。そういう1つひとつの身体動作と物の扱いを諸感覚を呼び覚まして意識しようとするのである。日々の自動化されてみずから意識していない身体の働きをあらためて意識化すること、それがゲームによってひらかれるのである。

② 「フォロワー」について：イエス・アンドの批判として

「オリエンテーション」の章を構成するもう1つの重要なゲームが、「鏡シリーズ」なかでも「フォロワー」である。このゲームは、スポーリンが晩年にたどり着いた大切な概念でありゲームである。翻訳すると「ついていく人についていく」、もっと意識をすれば「互いが互いに応答する」ことを指す。このゲーム、は「ミラー」というゲームの流れで行われる。「ミラー」は、鏡になって相手の動きを反射するゲームである。

サイドコーチの合図をもとに、主導する役と鏡役を交換していくのだが、その交代の間隔を反射し合っているのを確かめながら短くしていく。プレイヤーとしては、交代の感覚が短くなるにつれ、自分が主として引っ張っているのか、あるいは相手が主となり合わせているのかわからなくなっていく。その混乱のなか、サイドコーチが「フォロワー」で声を発する。お互いの行為についていくように促される。どちらが行為を引っ張っているのかわからない、互いが互いに応じていく「流れ」が生み出される。

シュワルツ (2020) は、このフォロワーのことを、道で見知らぬ人と通り過ぎる例を挙げて説明している。目の前の人を避けようとして、右側に避けると相手も同じ側に、反対に左に避けようとすると同じ側に来て、なんだか同期してしまうことがある。避けようと意識しても身体が応答し合って同期している、この感覚がフォロワーのときに生じている感覚だと言う。そして、この「流れ」が弾けたところが、何か起きるときなのだと言う。「ああ、すみません」とちょっ

と照れ笑いを浮かべたりする。このように、身体が他の身体や空間に応答しあって流れが生み出されるときに、直観、ひらめきの瞬間がやってくることをスポーリンは考えていた。

このスポーリンの考えは、「イエス・アンド」を基調とするインプロの理解に仕方に、ひとつの疑問を差し挟む。そもそも、スポーリンの発想やシアターゲームには、「イエス・アンド」が存在しない。さらに言えば、ジョンストンのゲームにも、「イエス・アンド」は存在しない。ジョンストンについて言えば、目の前で起きていることに「イエス」と応える重要性は指摘しているが、そこまでであって、新規な情報を加える発想はない。表現の仕方は異なるが、スポーリンもジョンストンも、目の前で起きていることに応えることを重視しているのみである。

それに対して、ロブマンとルンドクィスト (2016) はインプロを実践するうえでの基本原則として、4つを掲げている。①オファーを提供し、受け取る、②否定しない、③アンサンプルを良く見せる、④「イエス・アンド」である。なかでも「イエス・アンド」については、実践家が学ぶ最も基本的かつ重要なゲームであると述べられている。

台本のない即興で演技するためには、参加者の言動のすべてがオファー（提案）になる。それは言葉に限らず動作や、音などそこに現れるすべてのものが含まれ、それをオファーとして受け止めることが、次の展開を生むと考えられている。そして、オファーを否定せず、アンサンプルで良く見せていくことを求める。

パフォーマー1：車に荷物を積んでビーチに行こうよ
パフォーマー2：ビーチなんてこの辺にないよ。

このパフォーマー2のようにオファーを否定すると、それ以上場面が展開しなくなる。そうではなく、たとえば、「いいね、今日は暑くて泳ぎたい気分だった」のように受け入れる、そしてパフォーマー1が言葉に詰まっても「あれ、あんまり暑いから声まででなくなってるんだね」などと言って、失敗としてではなく集団で良いパフォーマンスをつくっていく。そして、特に、重要なのが、ただオファーを「イエス」と受け入れるだけでな、それに新規の情報を付け加える「アンド」なのだという。先の例で言えば「暑い」や「泳ぐ」というのが新たな情報として付け加わることで、ストーリーを前に進めることができるようになる。このように、基本原則を磨いていくことがインプロの実践者に求められるというのがロブマンらの主張である。

これらの基本原則、および「イエス・アンド」の理念は、インプロにとって重要なものとして扱われている。

ロブマンは「新しい行動や情報を追加しないならば、スタート地点より先に発展しない」といい、「イエス・アンド」のゲームを基本として、それを応用したゲームをたくさん紹介している。しかし、先に述べたように、ジョンストンも、スポーリンも、「新しい行動や情報を追加する」ことは求めている。

ジョンストンは、「独創的なこと」「面白いこと」「うまくやろうとすること」を禁欲し、あくまで普通の態度で相手とかかわることを求めている。ときに避けてしまう傾向にある失敗をあえて体験することで、失敗の価値を反転させる。スポーリンは頭で新しい行動や情報を考えるのではなく、身体的に応えることを求める。どちらも「思考」を中心にしたインプロとは異なるものを求めている。

それとは対照的にロブマンをはじめ、イエス・アンドを重視する人々は、「アンド…」を、つまり新しい情報や行動を生み出すスキルを重視し、オファーに面白い展開を生み出すような新しい情報をどれだけ付け加えられるか、ストーリーを前に進めることができるかを大事にしていることがわかる。しかし、すべての人が柔軟に頭を働かして、気の利いたことを言葉や動作としてあらわすことができるわけではない。そのスキルを磨くのが、インプロではない。インプロに取り組むことで、新しい発想や創造的なアイデアが生み出しやすくなると考えるならば、それは誤りである。そうではなく、さまざまなゲームを通して、面白くしないこと、独創的な考えをしないこと、そして目の前の人や環境に応えること、がかえって思いがけないひらめきを生むと考えるのが、スポーリンでありジョンストンなのである。

イエス・アンドのモデルは、何を言うかが重要視される。言語的なりテラシーのなかにインプロを持ちこんでしまうと、身体がもつ伝え合う力や意味を生み出し共有化していく可能性が薄れてしまう。学習科学の第一人者として創造性の研究などに多数の実績のあるソーヤー(Sawyer, R. Keith)も、この言語的コミュニケーションのなかにインプロの可能性を閉じ込めてしまった(例えば Sawyer, 1997)。身体と環境、物や人とのかわりからどのような想像やひらめきが生まれてくるのかを見出すことが、インプロにとって重大な課題となる。イエス・アンドではなく、フォローザフォロワー、頭で考える試行するのではなく、人の身体が空間(物)に応え、他の身体に応え、そこに流れが生み出されるときに、どのようなひらめきや想像が生じるのかを見定めていくこと、それがインプロの可能性を見出す原点になるのではないだろうか。

5. インプロの応用可能性をめぐって

ジョンストンのインプロ、およびスポーリンのシアターゲームの方法論と思想からどのようなインプリケーションが得られるのか。両者ともゲームによって当たり前と思い込んでいる日常をゆさぶることが目的であって、その結果がときとして創造的な場面をつくりだす、と考える。「失敗しないように」という意識的な制約を逆手にとって、失敗することでシーンが紡ぎ出されていくゲームのように「社会的ところ」の解放を目指すジョンストンに対し、スポーリンは人の身体がもつ可能性に焦点をあてる。身体が意識することなくしているさまざまな働きに気づきを促すことで、日常をゆさぶる。身体表現は、私たちが思っている以上のことを伝えることができる、それをトレーニングするのがスポーリンである。

この両者を位置付けるとすれば、子どもが持っていた本来のひらめきや想像を取り戻すためにはインプロが有益だとするのがジョンストンであり、子どもたちのもつひらめきと想像とをゲームを通して育てていこうとするのがスポーリンである。それゆえ、恐れに苛まれるときにはジョンストンのゲームを活用したり、あるいはひらめきを促すときにはスポーリンのゲームを用いたり、相補的に扱うことができると考えられる。

この点、アルダ(2018)がスポーリンのシアターゲームを用いて、サイエンス・コミュニケーションのワークショップを行っているのが興味深い。コミュニケーションが苦手な学生が、シアターゲームを通して変化する様子が描かれているが、それは、スポーリンの方が、そもそもそのコミュニケーションを得意としない人に効果的に働くことを示しているように思われる。ジョンストンのインプロ、スポーリンのインプロそれぞれがその特性を生かしながら、日常をゆさぶることが、ひらめきや想像あふれる実践を生む、きっかけになるのかもしれない。

このようなインプロの可能性を、中原(2012)は次のようにまとめている。第1に、「個人レベルで起こる“身体”と“主体”の循環的变化」、身体を動かして表現することをとおして、個人(意識)に変化があらわれ、また身体も変化していくという循環を生じさせる。第2に、「主体-主体(他者)間の循環的变化」、身体を動かして表現することが、他者に拓かれたものであって、パフォーマンスする主体と、それを見る他者との間にも、変化の連鎖が起きることになる。パフォーマンスによって他者に変化が起きると、その変化によってパフォーマンスが変わり、主体が変わる。主体のパフォーマンスが他者の変化を生み、それが主体を変化させるだけではなく、その他者を見ている他者にもつながって「生態系」のように機能しはじめることを指して「変革の生態系」と名付

けている。

企業・組織にこのような特徴を持つインプロを持ち込むことによって、中原（2012）は、「組織に慣れ親しんでしまった（組織的社会化）人々に、心理的に安心できる空間の中で（心理的安全）、身体の動きをとおして、自己や組織にゆらぎやゆさぶり（異化の機会）を与え、じっくりと内省をうながすことにある」と述べている。内省と異化の機会としてのインプロは、インプロに取り組むことそのものが何か独創的で新たな価値のあるものではなく、生み出す現代社会の変化の激しい時代において、新規性や独創性を生み出すために既存の惰性化し硬直化している組織の常識を揺さぶり、新たなひらめきを見出す機会・可能性を提供することになるだろう。

一方、インプロを教育に取り込もうとする際にはどうか。高尾（2017）はインプロと教育の相性の悪さを指摘する。とくに、学校教育は、先を見ないということではなく、学習指導要領に基づき「計画的」に行われる。それゆえ計画通りが成功であり、そうでなければ授業は失敗になる。授業の設計者はその計画に無理があったかどうかを省み、児童・生徒の評価を再考し、あらためて計画を練り直していく。ここに即興的なインプロを導入するがいかに難しいかがわかるだろう。

しかしながら、高尾はこの点にこそ、可能性があると見ている。すなわち「インプロの哲学が学校教育とぶつかる部分をもっているがゆえに、学校教育の原理を批判的に検討し、つくりかえていく力を持っている（高尾、2017、137頁）」と指摘する。現状の学校教育の中にインプロを導入することではなく、インプロによって学校教育のあり方や学びのあり方を、知識に偏重しそれを頭の中に詰め込む学びではなく、互いの身体を生かしながらあるいは物を介しながら、常識を揺さぶりつくりかえていくところに、インプロの醍醐味があるのではないだろうか。

6. まとめと今後の課題

本稿では、即興劇としてのインプロとそのゲームをさまざまな現場に応用する可能性について、キース・ジョンストンの演劇思想に立脚するインプロ・ゲームだけではなく、ヴァイオラ・スポーリンの「シアターゲーム」を補うことで検討してきた。

子どもの頃から持っている本来的な身体の可能性を伸ばすスポーリン、大人が本来持っている身体の力を取り戻すジョンストン、いずれも独創的で面白いことを失敗しないようにする、そういう行為や能力を目指さないのがインプロの源流にある思想である。Im-pro-vision 先を見るのをやめる。準備しすぎず、ありのまま、失敗も

ふくんで、いまこの舞台で環境に応じていくこと、そこにスポンタネイティ（自然発生・ひらめき）の瞬間がおとずれるのであり、それが表現することの喜び、そこで新しい自分になっていくことの喜びを感じ取ることができるのである。

今後の課題として、ジョンストンやスポーリンによってひらかれる、人と環境（人や物、空間）との身体的な取り組みから生み出されるひらめき・想像の世界が、どのようにつくり出されているのかを、実際のワークショップの映像の分析を通して検討することが挙げられる。ゲームを介して、物としての身体（身体表現の諸相）と主体としての身体のずれ、また他の主体としての身体とのあいだのずれが引き起こされ統合されていくのか、それがどのようなコミュニケーションの展開を生み舞台上にどのような想像の世界をつくりだすのかを、実際のインプロのゲームやシーンに基づき明らかにしていくことが必要である。

また、身体論とインプロの位置付け、とりわけ身体についてはメルロ＝ポンティをはじめとして、さまざまな蓄積がある。それらの思想とスポーリンやジョンストンなどのインプロの思想との対話を行なうことが必要である。言語表現よりも身体表現を重視するスポーリンの身体のとらえかたについてはさらに考察を深めていきたい。

註

- 1 筆者は、ホルツマンによる来日ワークショップ（2014年11月4日北海道大学）によってインプロの応用を体験したのをきっかけに、深川市文化交流ホール「みらい」にて行われた演出家・脚本家である弦巻啓太氏による2の舞台作品の創作過程のためのワークショップ（2015年3月）でインプロを含むゲームに触れて、自らもそれらを活用したワークショップを実践するようになった。その詳細については、保坂（2015）を参照されたい。
- 2 キース・ジョンストンについては主著の翻訳以外にも、今井純（2009）、高尾隆（2010、2012）など直接に学んだ者による紹介がなされている。一方、スポーリンはアルダ（2018）の中でようやく指摘されることとなっている。国内でも井谷（2021）がスポーリンの「エネルギー」概念に着目し、インプロによる新たな価値の生成力をとらえようとする試みが行われた。本研究もスポーリンの再発見・再評価を企図するものである。
- 3 今井純（2009）には失敗を通してワークショップが盛り上がり上がっていく様子が描かれている。
- 4 ゲーリーは演技の正解を求め「これでいいのかどうか」を何度もスポーリンに尋ねたという。しかし、その度に嗜められ「別のゲームに移りましょう」と言われたことを明かしている。

- 5 「道具と結果の方法論」の詳細は、保坂（2015）参照。
- 6 インプロアカデミー主催「ゲイリー・シュワルツのシアターゲーム実戦クラス」(2020年6-7月全8回)にて、ゲイリー・シュワルツが提供した事例による。
- 7 同上。
- 8 邦訳では「はい、そして」が当てられているが、本来の英語圏での文法と、日本語とはそぐわない部分もあるので、イエス・アンドと片仮名で訳を当てる。

【参考文献】

赤木和重（編著）（2019）ユーモアの即興から生まれる表現の創発：発達障害・新喜劇・ノリツッコミ クリエイティブかもがわ

Alda, A. (2017). *If I Understood You, Would I Have This Look on My Face?* Random House. (アルダ, A. / 高橋洋 (訳) (2018) 全米最高視聴率男の「最強の伝え方」青土社)

Dudeck, T.R. & McClure, C. (eds). (2018). *A pplied Improvisation: Leading, Collaborating, and Creating Beyond the Theatre Methuen/Drama*. (デュデック, T. R. & マクラー, K. / 絹川友梨 (監訳) (2021) 応用インプロの挑戦：医療・教育・ビジネスを変える即興の力 新曜社)

Shwartz, G. (2020). *Beyond, Yes, and*, <https://spolgamesonline.org/beyond-yes-and/> (Retrieved 2021.12.20)

郡司奈津美（2019）教員養成におけるインプロ 香川秀太・茂呂雄二・有元典文編著 パフォーマンス心理学入門 新曜社

平田オリザ（1998）演劇入門 講談社

Holzman, L. (2009). *Vygotsky at Work and Play*. Routledge (ホルツマン, L. / 茂呂雄二訳 (2014). 『遊ぶヴィゴツキー—生成の心理学へ』。東京：新曜社)

保坂和貴（2015）「パフォーマンス」の心理学に向けて：ホルツマン「パフォーマンス」論のワークショップ実践への適用 拓殖大学論集：人文・自然・人間科学研究(34)37-52

今井純（2009）興し始めたニッポン人〈1〉人間力を鍛える—自由と協調—キース・ジョンストンのインプロ 論創社

井谷信彦（2021）ヴァイオラ・スポーリンの演劇教育思想にみるエネルギー概念の内実と射程 教育学研究 88 (2)

Johnstone, K. (1981). *Impro: Improvisation and the theater*.

New York: Routledge. (ジョンストン, K. / 三輪えり花 (訳) (2012) 『インプロ：自由自在な行動表現』而立書房)

Lobman, C. & Lundquist, M. (2007). *Unscripted Learning: Using Improv Activities Across the K-8 Curriculum*. New York: Teachers College, Columbia University. (ジャパンオールスターズ訳 (2016) インプロをすべての教室へ：学びを革新するゲーム・ガイド 新曜社)

中原淳（2012）企業でインプロすることの意味、高尾隆・中原淳（編）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、45-70.

大野あきひこ（2021）ゲームを整理するヒント <https://spogame.exblog.jp/240955037> (Retrieved 2021.12.20)

園部友里恵（2021）『インプロがひらく「老い」の創造性：「くるる即興劇団」の実践』新曜社

園部友里恵・福田寛之（2014）日本における「インプロ」の導入と展開：1990年代を中心として、東京大学大学院情報学環情報学研究。調査研究編、1-23

Sawyer, R.K. (1997) *Pretend Play as Improvisation: Conversation in the preschool Classroom*. Lawrence Erlbaum Association.

鈴木聡（2021）子どもたちとレッツ！インプロ！：誰もが「ここにいていい」と思える場づくりのために 晩成書房

Spolin, Viola. (1999). *Improvisation for the theater* (3rd ed.). Chicago: Northwestern University Press. (スポーリン, V. / 大野あきひこ (訳) (2005) 『即興術：シアターゲームによる俳優トレーニング』未来社)

高尾隆（2010）キース・ジョンストン 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直・高尾隆・仙石桂子『ドラマ教育入門：想像的なグループ活動を通して「生きる力」を育む教育方法』、図書文化、76-85

高尾隆（2012）からだを動かす、日常をゆさぶるパフォーマンス・ラーニング、高尾隆・中原淳（編）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、11-44.

高尾隆（2017）インプロヴィゼーションと学びの関係のデザイン、川島裕子（編）＜教師＞になる劇場：演劇的手法による学びとコミュニケーションのデザイン。フィルムアート社、133-156

* 本研究は JSPS 科研費 20K02645 の助成を受けたものである。