

プレイバックシアターにおける即興性の考察

—観客はなぜ即興に感動するのか—

令和6年4月29日提出

式町 みどり

スクール・オブ・プレイバックシアター日本校 7期生

## <要旨>

本研究の目的はプレイバックシアターの観客の感動は即興性にあるという仮説から始まり、芸術における即興の本質を研究することを通じて、即興性の何がプレイバックシアターの観客を感動させるのか結論を得ることであった。

即興音楽を含めたその他の即興芸術、他の即興演劇との比較からの研究、一般の台本演劇との根本的な違い、演劇での観客と演者の関係性についての研究も行った。その結果、プレイバックシアター固有のシステムが重要であることに気づいた。幾つかの推論を検討し、観客が感動するのは即興性を含むプレイバックシアター固有のシステムから生まれる参加する人たちのつながり感、一体感から来るものだと結論づけた。

< 目次 >

要旨 . . . P 2

序章 はじめに . . . P 4

第一章 即興性とは何か? . . . P 5 ~ 13

1. 芸術における即興性
2. 即興における制限と自由
3. 即興性発揮のためのアクターの資質

第二章 プレイバックシアターの即興性と感動 . . . P 14 ~ 18

1. プレイバックシアターにおける観客の存在
2. プレイバックシアターの即興性と観客の感動

第三章 結論 . . . P 19

謝辞 . . . P 20

文献 . . . P 21

## 序章 はじめに

私が本研究に取り組むことになった動機は、即興劇への大いなる興味からである。以前から楽しさ、面白さに魅かれインプロ（improvisation）と呼ばれる即興劇のワークショップに参加していたが、その後出会ったプレイバックシアターには楽しさだけでなく奥深さを感じてきた。また、プレイバックシアターの公演に来られる観客の方々が感動する姿を多くみてきて、この感動は即興性に関連しているのではないかと想像した。ある時、プレイバックシアターのイベントを多数行っている劇団プレイバックカーズの公演後、帰途につこうとしていると、ある観客の方たちの会話が耳に入った。「すごいね。どうやったら、あんなことが出来るのかしらね」と興奮気味に話しているのである。テラー（語り手）によるストーリーが語られると間もなく複数のアクターたちが劇を演じ、場を創りあげたことに感動した様子だった。

通常の演劇には脚本があり、演出があり、俳優たちは脚本の解釈を共有し、舞台稽古を重ねて公演となる。一方で、プレイバックシアターをはじめとした即興劇と呼ばれる演劇は、脚本がなく、勿論、アクター同士でストーリーのコンテキスト（文脈）を擦り合わせることもないのである。プレイバックシアターでは、語られる個人の物語への共感、役者の表現力など観る人に感動を与える要素は多々あるが、私は即興という要素が大きいのではないかと推測している。

日本におけるプレイバックシアターの第一人者である宗像佳代氏の著書『プレイバックシアター入門』<sup>1</sup>にはアクターにとって重要な要素の一つとして即興性があげられている。また、プレイバックシアター創始者であるジョナサン・フォックス氏の著書『Acts of Service』<sup>2</sup>では「即興性と自発性の関係」について様々な角度から知ることができる。

本研究の目的は、芸術における即興という行動表現の本質を研究することを通し、プレイバックシアターにおいて、なぜ即興性が観る人を感動させるのか考察していくことである。

## 第一章 即興性とは何か？

### 1. 1. 芸術における即興性

即興は、演劇、音楽、美術、舞踊、詩歌など多くの芸術分野で創作や表現の手段の1つとして用いられている。これらの即興芸術に共通する特徴は、既成概念にとらわれない、その場の状況に反応し、その瞬間に感じた思いつきやひらめきを即時に表現するという点である。演劇における即興は、これに加えて、共に場を創る演者たちが状況に応じた柔軟な反応を相互に行いながらストーリーを創っていくという表現行為だ。このような即興劇においては、演者は即興で思いついたセリフや身振りにより即興性を発揮する。その際の重要なポイントは、演者同士のコミュニケーションである。複数の演者たちがどう共同するかが鍵を握る。演者同士は相手の表現を受け入れたうえで、そこで思いついた自分の反応を加えて表現していく。

かつて、記録を残す手段がなかった時代には、演劇も音楽も即興であったと言われる。その後、記録手段の発達とともに台本や楽譜が残されるようになり、それを元にして現在の一般的な音楽や演劇が発達してきた。

演劇の場合、その場で創られる即興手法は、台本をもとにした一般的な演劇の世界で俳優のトレーニングやエチュード（上演を目的としない稽古方法）のためにも使われてきた一方で、即興演劇という独自の演劇スタイルは確立し、その場で創られる劇という言葉以上の深さや創造性で芸術的価値が高められてきたのである。

即興劇として知られる代表的な演劇手法に、プレイバックシアターとインプロ（improvisation）がある。二つの共通点はもちろん即興性を用いることだが、それぞれの目的とゴールは異なる。

インプロは英国人演出家のキース・ジョンストンにより考案された演技手法である。事前の相談や台本はなく、その場で観客からリクエストされたタイトルを舞台上に立った数人の俳優たちが思いついた登場人物のキャラクターや互いの関係性、話の筋、それにまつ

わる会話をつくりあげていく。思いもよらない話の展開は観客を楽しませ、笑わせることも多いため、即興コメディとして用いられることもある。また、インプロの手法がコミュニケーションの円滑化に役立つとの考え方から研修や教育のためのワークショップで活用されることも多い。その背景として、演劇における即興性のもつ特徴があげられる。演じる俳優たちがグループの知恵を信頼し、予期せぬ変化を受け入れ、互いにオファー（提案）を受取ったうえで自分の反応を乗せて表現しながら共同で一つの話を作りあげる。そのプロセスが即興劇である。心理学者のキース・ソーヤーは、インプロについて知っておくべき一番重要なことは、それがアンサンブルでおこなうアートだということです<sup>3</sup>、とインプロにおけるアンサンブル（＝グループ）による共同の表現活動から創造性が生み出される可能性について述べている。

一方、本論文のテーマであるプレイバックシアターの特徴は、テラーの語ったストーリーを元に演じられる即興再現劇であることだ。観客の1人がテラーとなり日常での個人的な体験を語ったストーリーを、その場ですぐに、アクターが演技して見せる。脚本のない即興劇では、アクターは、演じるだけでなく、脚本家であり、演出家でもある。テラーのストーリーのエッセンス（話の核心）を捉え、テラーの気持ちや思いを特に意識して、アクターたちは共に即興劇を作りあげる。この時の配役はテラーによって選ばれる。テラーは役のイメージに合うと思うアクターを選んでいく。役を振られなかったアクターはストーリーにふさわしいと自ら判断した役を選び役作りをする。これらの判断や役作りは、ほんの数分間に打ち合わせなく行われる。時として、ストーリーのためにはすでに十分な役どころが揃い、これ以上必要ないと判断したアクターは登場しないという選択肢をしてステージ端に留まることもある。あくまでも、語られたストーリーのエッセンスが何であるかを中心に考え、その時の最善が選択される。これらの判断も即興演劇のプロセスの一つである。事前のコンテキストの擦り合わせがない中で、アクター同士は互いにオファーを出し合い、互いに応えながら、ストーリーに必要と思われるシーンを表現する。プレイバックシアターで特徴的で

ある役どころが「忍者」である。「忍者」は、特定の役に選ばれなかったアクターで、ストーリーのエッセンスを際立たせるために主人公に働きかける役どころであり、その場にふさわしいと判断すれば、創造性を発揮して、物、動物、植物など人間以外のどんな役にもなって主人公であるテラーの気持ちがさらに際立つよう刺激する役回りを務める。音楽を担当するミュージシャンは、演劇の場の枠づくりのみならず、感情表現を際立たせるためにふさわしいタイミングに即興で音楽を入れ、劇の芸術的効果をあげるのである。

## 1. 2. 即興における自由と制限

即興は、その場での思いつきによる自由な表現であるとされるが、この章では即興芸術における自由と制限について考えてみる。

音楽における即興演奏は、楽譜などに依らず音楽を即興で作曲または編曲しながら演奏すること<sup>4</sup>、とされているが、即興演奏で知られる山下は「即興に失敗はない」といわれるジャズの名言を肯定しつつも「即興演奏にも意図がありますから、その意図に反してしまったときに、失敗といえることはある」と即興の意図について述べている<sup>5</sup>。

即興演劇は演者たちの共同作業に基づくことは前節1-1でみてきたが、インプロにおいてシーンを成功させるためには、話の中心（focus）を定め、出演者たちが協力し、それぞれ責任を持ってその物語の性格や流れを定義していかなければならない<sup>6</sup>とされる。また、即興劇にもストーリーの型はあり、その中で複数の俳優たちが暗黙の意図を共有して、ストーリーを創りあげる。俳優は各々好き勝手な方向を向いているのではない。

プレイバックシアターにおいては、テラーのストーリーという原作がある。これに基づいて即興劇を進行させなくてはならない。プレイバックシアターの即興性は、テラーのストーリーに基づくという制約の中で発揮されているのである。たとえば、ストーリーに出てこなかった役どころや設定は登場させないことやテラーの気持ちを勝手に拡大解釈して演じないなどは暗黙のルールである。ストーリーはテラーから預かったもので即興演劇はテラーへのギフトだからである。

即興芸術で重要になるのは、終わり方であると言われる。ピアニストの山下は、音楽をやっていない人が演奏すると、終わるのが難しい<sup>5</sup>と述べている。

即興演劇でもラストシーンの表現はアクターの重要なスキルと言われているが、プレイバックシアターでは、テラーはコンダクターによるインタビューの中で、ラストシーンをどうしたいかの希望を伝えることができ、アクターたちは、この制約の中でラストシーンを創らなければならない。最後はどのようなシーンで幕を閉じるのか、特にテラーを演じる役者

が指定されたラストシーンの設定で、どのようなセリフを最後に言うのかは即興劇の印象と余韻を左右する。

制約があつてこそ創造性は刺激されると言われる。制限や条件は、芸術における創造性を高めることを、詩人のポール・ヴァレリーは「芸術が固有に備える制限によって、その創造が鈍ってしまうのではなく、刺激される時、人は詩人になる」と言い、英国人作家のギルバート・K・チェスタンは「芸術は制限のなかにある。絵画において、もっとも美しい部分は枠だ」と述べている。

プレイバックシアターにおける即興性も制限があるからこそ、演じる者の自発性が高まり、直感からの発想により創造性が刺激されるのである。

### 1. 3. 即興性発揮のためのアクターの資質

即興性を発揮するためにアクターに必要な資質と挙げられるのは以下の3点である。

まず、1点目は自発性、2点目は知識と技術、そして3点目にはコミュニケーションが挙げられる。

#### 【自発性】

即興劇であるプレイバックシアターのアクターには、即興性が求められる。宗像は、即興性を高める方法は、古典的な芸事の学習法、あるいは通常の学校教育とはかなり異なっている<sup>1</sup>とし、その難しさを述べている。難しさの背景は、即興性に正解がないことにある。反復練習などによって成果を目指す方法は適当ではなく、即興性の成果を計る基準もないからである。したがって、唯一の正解を目指すのではなく、その場に、よりふさわしいと思いついたことをやってみるといふ姿勢で模索を続けるのである。

プレイバックシアターの練習の場で常々感じることは否定されない空気だ。じっくりこないことは、他の選択肢を考え修正し、よりじっくりいくものを模索していく姿勢は即興性を高めるために必要だと感じている。

即興性の高さは自発性を開発することによって可能になる<sup>1</sup>と、宗像はフォックスの著書『Acts of Service』<sup>2</sup>の第7章に記載されている自発性が高い状態で表れる次の4つのサインについて紹介している。

- ① エネルギーが高い（生き生きとし、動き、笑い、驚き、そして輝いている。
- ② その場にふさわしい行動や役割をとれる（自分特有の反応をすることなく、その場にふさわしい柔軟な行動をする）
- ③ 直感がさえている（想像力や感性が豊かであり、とっさにアイデアがわく。
- ④ 変わり身が早い（予期せぬことが起こっても切り替えられる。変化し続ける状況に合わせられる）

一方で、フォックスは自発性の開発を妨げるのが自意識であるとも述べている。即興

性のみならず、自意識は演劇表現をするうえでの阻害要因とされる。演出家の鴻上は、演技の一番の敵は、自意識だとし、「うまくやろう」「恥をかきたくない」「友達に笑われたくない」という意識が心の動きを停止させる<sup>7</sup>としている。アクターは役になり切り、役の心で言葉を発することが重要であり、特に、即興演劇の場合には、ストーリーを聴いて数分後に役になりきり、高い即興性を発揮しなければならない。失敗への恐れを克服し自意識を封じることが特に重要なポイントと言える。

即興性と関連性が高い自発性を意味する英語「SPONTANEITY」は、「ひらめき」と日本語に翻訳され、その場での反応や想いつきを妨げずに表現すること、という意味で用いられる<sup>8</sup>と説明するケースもある一方で、サイコドラマで知られる J.L. モレノ博士の生涯を紹介した本<sup>9</sup>では、「自発性」と訳され、新しい状況に適切に反応する。あるいは、過去の状況に新しく反応する個人の能力とし、モレノは人の創造的になる能力と、自発的な状態を維持する能力またはその状態を取り戻す能力とを結び付けた。慣習や文化的遺産、ステレオタイプ等で「汚されていない」子どもたちは、モレノの自発性のモデルである、との説明が加えられている。自発性を高めるためには、子ども心も必要だとも受け取れる。

プレイバックシアターでは、子ども心を取り戻すためのトレーニングとして、子どもの遊びや歌が取り入れられている。大人になるにつれ失っていく子どもが持つ自発性、創造性を取り戻すことは即興演劇にとって重要なことの一つと言えるのかもしれない。

筆者自身の初の即興演劇体験を振り返ると、子ども心になって無我夢中で遊びに集中していた子供時代の心身の状態と似た感覚だった。それによって、抵抗感なく、ごく自然に様々な役になっていくことができたのだろう。人からどう見られるかという自意識を封じ、自分の表現を否定されない雰囲気の中にいると安心感が生まれ、子ども心の無邪気さを取り戻し無我夢中でその場に集中することができたようだ。

#### 【技術と知識】

プレイバックシアターの即興演劇の場は、コンダクターによるテラーへのインタビュー

から始まる。コンダクターという役割は、観客や演者のいる場の状況を把握しつつ、場をリードし、テラーへのインタビュー役も担う。コンダクターは、インタビューにより、即興劇のために必要な情報に加えてストーリーのエッセンスを引き出し、さらに深く掘り下げるための質問もしながら、ストーリーに光を当てていく。この5分～10分の短時間でのインタビューが即興でおこなわれる再現劇の「原作」となる重要な情報である。ここで重要になってくるのがアクターの資質としての「聴く能力」である。宗像は、インタビューは、アクターが直感的な聴く能力が試される時間でもある<sup>1</sup>とし、インタビュー中にテラーが語った「ひとこと」が役のイメージづくりやセリフのアイディアに繋がることにも触れている。ここでの「聴く」は単に情報を得るためというよりも、テラーの言葉やしぐさから感じられる深い気持ち、テラーから伝わるエネルギーにも気づけるように感性を働かせて耳を傾けることである。

その他、即興性にとって必要なことの一つに、様々な知識や技術を日頃から自分の引き出しに入れておくことが挙げられる。即興演奏の山下は、即興で成功するために必要なこととして、「今、ここ」だという意識に加えて、「その瞬間のために、ありとあらゆる知識や技術を日頃からなんでもかんでも集めておくべき」としている<sup>5</sup>。たとえば、言語による即興力を高めるためには、豊富な語彙を引き出しに入れておくよう努力する。また、日常生活の体験をストーリーとして再現し演じるアクターにとっては、日常生活の中で遭遇する些細な出来事、さまざまな人々の気持ちにも関心をもって耳を傾けておくことも、瞬時にひらめきを得る源となる。

### 【コミュニケーション】

前章前節1-1でも見たように、演劇は他のアクターたちとの共同により創られる。特に台本や打ち合わせのない即興演劇では互いの動きを感じながら、「今、ここ」にふさわしい柔軟な行動をとる必要がある。

インプロでは、「Yes And」というオファーを受け入れたうえで自分の反応を乗せていく手

法が重要視される。これにより、アクター同士のコミュニケーションは円滑化される。インプロのトレーニングには「Yes And」のゲームが多く取り入れられている。インプロの場では意図的にこの手法をとることで即興劇を創りあげる。

プレイバックシアターにおいても、アクター同士のコミュニケーションは重要である。アクターは相互に助け合い協調することでテラーのための即興劇を創りあげていくことができる。チームワークが上手く機能するために、ミラーリングと呼ばれるワークも取り入れられることがある。このワークでは、向き合った2人の人間が交互に無言で思いついた動きをリードする。片方の人間の動きを相手は鏡に映ったように真似て、繰り返していく。これを何度も繰り返しているうちに、どちらがリードしているか分からないように二人は同じ動きをするようになることを筆者は何度も体験した。こうしたワークも活用しながらコミュニケーションのスキルを上げていくことも、即興演劇のアクターには必要である。

## 第二章 プレイバックシアターの即興性と感動

### 2. 1 プレイバックシアターにおける観客の存在

演劇は「演じる者」(俳優)と「観る者」(観客)がいれば成立する。そして、両者は演劇が行われる空間に共に存在し、さまざまなことを意識的にも無意識的にも共有・体験することから、演出家・鴻上は、俳優の感じた感情は、観客に伝わるため、観客へのインパクトは大きい<sup>7</sup>、と述べている。特に、演者と観客の距離が物理的に近いほど、観客は当事者として立ち会っているかのような迫力に触れる感覚になる。このような時空間の共有体験は演劇の観客ならではの体験である。目の前で繰り広げられる演劇の迫力は、俳優の発するエネルギーや感情を直に感じながら非日常の世界に入っていく体験であり、また俳優も観客の反応により影響を受けており、両者は双方向の関係にある。

同じように物語を体験する映画の観客体験は演劇の観客体験とは異なる。米国の映画監督ノーランは、映画体験で観客は夢を見ているような状態におかれ、別の世界を生きているように感じるとし、映画は物語の世界に没頭できる「没入体験」だ<sup>10</sup>としているが、スクリーンを通して観る映画は、過去に俳優がカメラの前で行った演技や撮影された風景を様々な手法での編集を経て完成した作品の鑑賞体験であり、出演者と観客は双方向の関係にはない。

プレイバックシアターにおける観客の存在は、一般演劇にある同じ空間に演者と共に存在し双方向の関係にあること以上の意味がある。それは、観客が観るだけの存在ではなく、語る存在であることだ。プレイバックシアターで再現されるのは、観客が語るストーリーであり、観客のストーリーをアクターが演じる。プレイバックシアターの場にいる人々はある種のコミュニティの一員であり、演じる者と観る者の境界線は相対的に薄い。

このような特徴が生まれたルーツを、創始者のフォックスの歩んできた道に見ることができる。

プロの俳優であった父親の影響は「演劇」への関わり、大学における古典口承文学の研究

から「人が語るストーリー」とのつながり、ネパールにおける原始共同体での体験からはコミュニティでの市民アクターという発想が加えられ、これらすべてがプレイバックシアターの誕生につながっている。ブラジルの教育哲学者フレーレの、対話を通じて互いに与え合い、学び合う、という考え方は、ストーリーを語り、そこに存在するものが皆で共有というプレイバックシアターの原点とも言えるだろう。さらに、フレーレの影響を受けた演出家ポールは観客が劇に参加する形態を作り出し、観客も演じる「その場で作る演劇のメソッド」を開拓し<sup>1</sup>、現在のプレイバックシアターに発展してきた。その底流にあるのは、コミュニティから社会をより良く変えていくという願いが目的になっていることだ。コミュニティに生きる普通の人たちの人生の中にあるストーリーを語り、皆で共有することで、お互いを認め合うという人と人との繋がりを大切にしているのである。このように、プレイバックシアターにおける観客の存在は、プレイバックシアターという一つのシステムにとって大変重要な存在だ。テラーとなった観客により語られたストーリーはアクターにより即興演劇として共有され、そこに参加している全員に1人の人間のストーリーの大切さが共有され全体のつながりが感じられるとき、そこに一体感が深まる。

## 2. 2 プレイバックシアターの即興性と観客の感動

前節2. 1では、プレイバックシアターにおける観客は演劇を観るだけの存在ではなくプレイバックにとって大切なストーリーを語る存在であることと観客の感動を関連づける試みをした。当節では、ストーリーを語り、共有するというプレイバックシアターのシステムについて、および、テラーへのギフトとしての即興演劇を演じるアクターのあり方がどう観客に影響するかについて見ていく。

自分のストーリーを語ることは、自分という人間の歴史をアウトプットすることであり、自分という人間の存在を再認識することである。そして、それを他人に否定されずに聴いてもらうことは自分の存在が認められているという感覚につながり、テラーにとって聴いてくれている人たちとの一体感が生まれる。さらに、自分のストーリーが即興劇として再現され他の観客にも共有されることは、自分自身がコミュニティの一員として認知されたと感じる機会ではないかと考えられる。

アクターにとってストーリーをその場で即興の形で演じて見せる目的は、ストーリーを語ったテラーのためのギフトであって、上手く演じて観客を魅了しようとするのではない。即興再現劇は、テラーにとっての追体験である。また、語られるストーリーが個人的な主観的真実に基づくものであるからこそ、自らのストーリーを客観視する機会にもなり、その時の気持ちを振り返り新たな気づきを得る機会にもなる。筆者のテラー体験では、ストーリーを語り、即興劇として見たことで、これまでネガティブだと思い続けていた体験に光が当たり、別の角度から体験を見つめ直すことができ、ずっと心にためていた思いこみが解放され、改めて前向きに自分を認める機会を得ることができた。プレイバックシアターの即興劇のテラーに起こる感情の変化は、テラーを見守り、その場を温かくホールドしていた他の観客の心にも共有され静かな感動が生まれる。

このような感動が生まれるためには、安心してそこに存在できるシステムが必要である。そのために、プレイバックシアターには、リチュアルというシステムがある。

リチュアルは、その場に居る人を日常から非日常へと静かに導く効果がある。具体的には、テラーのストーリーが語られた後、コンダクターの「見てみましょう」という合図の後、音楽に導かれるように、アクターたちは演技を始めるための決まった型での動きを行う。ミュージシャンが奏でる音楽が静かな場に流れる数分間の整然とした儀式のような時間である。この整然としたリチュアルの時間は、観客に安心感を与え、舞台に集中する準備を整える。また、これから即興劇を演じるアクターたちには失敗を恐れず即興という世界に向かう覚悟と「今、ここに」に集中するために自分を整える時間でもある。この短い静かな時間がアクターの直感を刺激し、ストーリーにふさわしい思いつきやひらめきを得やすい環境をつくる。こうして、ここから始まる即興劇を演者と観客が共有する素地が作られる。

プレイバックシアターの即興劇ではアクターのあり方も観客に影響する。

その背景を1章3節(1. 3)でみたアクターの資質を振り返ることで探ってみる。

本論文では重要な資質として、自発性、知識と技術、そして、コミュニケーションの3つを挙げた。プレイバックシアターの即興劇は、テラーのストーリーが原作になるが、脚本のない即興劇は数分間のインタビューから得た限られた情報のもとであるため、想像力を働かせ「こうかもしれない」「これが相応しい」「良さそうだ」というところから始まる。思いつきやひらめきを他のアクターにオファーとして提案し、互いにオファーを拾い合い、反応しながらシーンを積み重ねてストーリーを創造していく。このような創造の工程を観客に共有するのが即興劇だと考える。「今、ここ」という場に集中することは自発性をより高く発揮することにつながり、即興劇の場で必要な意図的なコミュニケーションする姿勢、また、思いつきやひらめきの源になる引き出しの多様さも「今、ここ」の集中力や表現力につながる鍵である。アクターのこうした資質が、即興劇の場を支えていると同時に、これらの資質をもとに、テラーのために精一杯にストーリーを即興劇に創りあげていくアクターの誠実さにも観客は感動を覚えるのである。

プレイバックシアターにおいて、経験豊かで訓練されたアクターやミュージシャンが高

い即興性や芸術性を発揮して即興劇を提供する場を多く見る。それは、本当に素晴らしく、その創造性の高さには心から感嘆する。一方で、プレイバックシアターを初めて演じるというプレイヤーたちが演じる場を観る機会には、無我夢中で役に一生懸命取り組み、チームと共にテラーにストーリーを届けようとする必死なエネルギーが満ちていて心が熱くなるのを感じる。

本論文を研究テーマに選んだきっかけは、序説で紹介したプレイバックシアターを初めて観た人たちが鑑賞後に、聴いた話をすぐに劇にするという技に感動を覚えたという話が耳に入ったことだった。その感動は即興性から来るものではないか？という好奇心から本論文に取り組んだが、今回の研究を通じて、筆者が耳にした観客の方の感動は、今まで見たことがなかった未知なるもの、即興劇という魔法のように見事なものに出会ったときの驚きと感動だったのではないかと考えることができた。

最近、プレイバックシアターの公演を初めて見た知り合いから「語られたストーリーのパフォーマンスは2度と同じ形で見ることができないと思うと集中して気持ちがそこに入っていき感覚があった。さらに音楽にその気持ちを刺激された」との感想が聞かれた。

語った者、演じる者、観る者も今に集中して、2度とない即興の場を共有する。そこには、自分の個人的な体験を皆の前で語る勇気あるテラーへのリスペクト、失敗を恐れずテラーのために即興劇というギフトを捧げることに最善を尽くした演者たちへの称賛、また、この場を温かくホールドした観客たちへの感謝が流れていると感じる。それぞれが即興の場に集中し、「今、ここ」という意識を共有する。そこに一体感が生まれ、観客の心に静かな感動が生まれるのだという見方を今回の筆者の結論とする。

### 第三章 結論

本研究は、プレイバックシアターの観客の感動は即興性に起因しているものだと考える仮説から始まり、だとすれば、即興性の何が観客を感動させるのかを研究することにあつた。

様々な文献や情報に触れ学ぶ研究を通して、最終的に観客の感動につながるのは、即興性をふくむプレイバックシアター全体のシステムにあるとの結論を得た。

プレイバックシアターの本質である個人の体験を「語る」そしてコミュニティで「共有する」ことから始まる全体のシステムがプレイバックシアターにとって根幹となっていて、いかに重要なことであることを再認識した。それが土台になり、様々な要素が加わることで、演劇の場で即興性が生き生きと命を輝かせ感動を呼ぶのだと感じた。

プレイバックシアターに参加する全ての人たちが立場を超えて、一つの個人のささやかなストーリーを共有することで生じる一体感こそが観客の共感や感動に繋がることをより深く理解できたことは、本研究に取り組んだ成果であると改めて考えている。

自らの即興演劇の修行は今後も続く。本研究で学んで得たことを生かして、演者としても観客としても、プレイバックシアターの奥深さを味わい、それを伝えて行きたいと思う。

## 謝辞

プレイバックシアター経験が未だ十分でない私が本論文を書き上げることができたのは、いつも優しくも率直で的を得たアドバイスとアイデアをくださった小森亜紀氏のサポートのおかげであり、これまで多くのご指導をいただいた宗像佳代氏のおかげだと心から感謝の意を表したい。

本論文を書きながら、プレイバックシアターについての自分の学びと実体験の不足を痛感し途方にくれることもあったが、所属グループ、キューブの仲間たちを始めとしたプレイバック仲間の応援が先に進む勇気を与えてくれた。また、リーダーシップ卒業生の先輩の方々からのアドバイスも有り難かった。論文に取り組んでいることを知った家族や友人からのエールにも元気づけられ感謝している。

さらに、ジョナサン・フォックス氏の著作『Acts of Service』、宗像佳代氏の著作『プレイバックシアター入門』には改めて沢山の知恵と気づきを頂いた。プレイバックシアターのすべての知恵はお二人の著書の中にあった。また、参照させて頂いたすべての参考文献にも助けられた。著者の方々への感謝を付け加えたい。

最後に、本論文を書き終えることができた自分の健康と根気に感謝したいと思う。

---

【参考文献】

- 1 宗像佳代 『プレイバックシアター入門—脚本のない即興劇』  
2006年8月10日初版第1刷発行 明石書店
- 2 Jonathan Fox 『Acts of Service』 2006年11月1日 Tusitala
- 3 キャリー・ロブマン&マシュー・ルンドクウイスト著ジャパン・オールスターズ訳  
『インプロをすべての教室へ—学びを革新する即興ゲーム・ガイド』  
2016年5月25日初版第1刷発行 新曜社
- 4 フリー百科事典ウィキペディア (Wikipedia) 即興演奏
- 5 山下洋輔、茂木健一郎 『脳と即興性—不確実性をいかに楽しむか』  
2011年2月1日第一版第一刷 PHP 研究所
- 6 フリー百科事典ウィキペディア (Wikipedia) 即興演劇
- 7 鴻上尚史 『演劇入門—生きることは演じること』  
2021年6月22日 第1刷発行 集英社新書 1072F
- 8 キース・ジョンストン著、三輪えり花訳 『インプロ—自由自在な行動表現』  
2012年2月25日第1刷発行 而立書房
- 9 ルネ・F・マリノー著、増野肇、増野信子訳  
『神を演じつづけた男—心理劇の父モレノの生涯とその時代』  
1995年3月15日第1版第1刷発行 白揚社
- 10 NHK 『クローズアップ現代』 2024年3月12日放送