

発達支援の実践について語ろう

(Let's talk about our practice of developmental support)

イギリスと日本のユーモアに関する文化比較
(The cultural comparison of humour in Britain and Japan)

企画： 日本発達心理学会国際研究交流委員会
英国心理学会発達部門 (BPS Developmental Psychology Section)
ファシリテーター： Peter Mitchell (University of Bradford, UK)
Hiromi Tsuji/辻弘美 (Osaka Shoin Women's University/大阪樟蔭女子大学)

[企画主旨]

このワークショップは、ピーター・ミッチェル氏の進行で、英国および日本で発達支援の実践を行っている実践者および研究者ら3名による話題提供を踏まえて、それぞれの国の実践の有効性や背景にある文化的違いなどを参加者とともに議論する。

BPSと日本発達心理学会は2010年から様々な形の交流を行っている。そこでは、最新の発達心理学的知見についての情報交換が活発になされている。ただしこれらの情報は主に「研究」に関するものであり、発達を支援する「実践」の情報についてはあまり交換がなされていない。発達支援はそれぞれの国の文化に深く根差したものであり、その文化を十分理解していないと、その重要性に気付くことができない。そのため、研究に関する情報に比べて実践に関する情報は他の文化圏に向けて情報発信することが難しい。しかし、様々な国の発達支援の実践を知ることは、自分の国の文化が暗黙の前提としている価値観を相対化するとともに、他の文化のよい点を取り入れることにもつながると思われる。

そこで今回のワークショップでは、イギリスと日本それぞれの発達支援に関する実践の報告を聞き、発達心理学的な観点からその文化的差異や重要性について議論する。その際、特に「ユーモア」に関連した実践を紹介する。発達支援におけるユーモアの重要性は近年着目されているとともに、文化的な違いが大きい領域でもある。ユーモアを交えた発達支援について語ることで、お互いが立脚する暗黙の文化的前提をより相対化できるものと期待する。

話題提供者 1 : Amy L. Paine (Cardiff University)

タイトル：子どものユーモアは心の理解の指標となるか？ (Is Humour in Childhood a Window to Understanding of Minds?)

ユーモアは、子どもたちの親密な関係に欠かせない、遊び心のある、親密で温かい相互作用の一形態である。ユーモアの特徴は、不調和 (incongruity) や違反 (wrongness) であり (Hoicka & Akhtar, 2012; McGhee, 1979), 現実に関する何らかの期待を意図的に裏切ること、つまり「心的な遊び (mental play)」に関わっている (Martin, 2007, p. 1)。本発表では、イギリス、アメリカ、カナダのサンプルによる子どもの社会的発達に関する複数の研究 (Paine et al., 2019; 2020; 2021) を参考に、ユーモアを共有する子どもの傾向が、心についての理解の発達について多くのことを明らかにする可能性を探る (Dunn, 1994)。今回の研究成果は、子どもが生み出すユーモア行為の種類に関する知識に貢献するとともに、子どもの遊びの中でのユーモアの個人的なパターン、相関関係、二者関係的性質に注目する。

話題提供者 2 : Charlotte Robinson (Cardiff University and Primary School Teacher)

タイトル：教室における教師のユーモアに関する視点 (Teachers' Perspectives of Humour in the Classroom)

これまでの研究では、ユーモアは教室文脈において効果的なツールとなり (Bergen, 2019), 教師が生徒と良好な関係を築き、生徒の注意を維持し、教室内のストレスを軽減するのに役立つことが示されている (Jeder, 2015)。また、子どもたちがユーモアを共有することは、他の子どもたちとの温かく遊び心のある関係を築くための構成要素の一つと考えられている (Paine et al.)。しかし、COVID-19 のパンデミックの中で育つ子どもたちにとって、その社会的経験は劇的に変化している。ロックダウンに

よって、家族以外の友人や親戚などとの社会化の機会が限られているため (e.g., ONS, 2020), 子どもたちは家庭外で他の子どもたちと遊んだりユーモアを共有したりする機会が減っている。本発表では、発表者自身および他の教育者が教室内でユーモアを効果的に使用する方法を探る。また、ユーモアの重要性を認識し、教室で子どもたちがユーモアを生み出す機会を増やすことを目的とした、イノベーション・フォー・オールの「Giggle Games」という Civic Mission プロジェクトについても紹介する。

話題提供者 3：砂川一茂（放送作家）

タイトル：体験新喜劇～即興（アドリブ）の笑いによる自己肯定感の目覚めと変化～

本報告の目的は、体験新喜劇の実際について、具体的な動画を用いながら、その意味について述べることである。体験新喜劇とは、一般的な喜劇をベースとしながらも、演者たちの個性（魅力）を大切にしながら進めていくものである。ストーリーの背景となるのは、どこにでもあるような店（食堂）や、ホテル、会社など。決して奇想天外なストーリーではなく、観客側にもわかりやすい設定となっている。むしろ単純なストーリーだからこそ、演者たちの思いもよらぬセリフ（アドリブ）や、行動が予想外の「笑い」を生み出す。その瞬間、演者たちは「笑われている」ではなく、自分たちが「笑わせている」という大きな自信につながり、爆発的な自己肯定感へと変わる。

最も、大事にしているのは演者ひとりひとりの個性である。ベースとなる台本には、アドリブのシーンが多く、そこで演者たちの個性や、魅力を引き出していくことを意識している。例えば「悪事を働いて警察に捕まった犯人への一言」に、明快な回答を入れず、演者たちの思いを台本に盛り込んでいく。「刑務所で反省しなさい」というような模範的な回答は少なく、「また一緒に遊ぼう」「いいなあ～」「飛行機で行くの？」等々、予想もしない回答が次々と飛び出す。また、アドリブが言えなく黙ってしまっても、誰かの「なんもないんかい！」というツッコミによって、笑いが生じることもある。この場合も、ツッコミ側ではなく、結果的に黙ってしまったほうが「自分が笑わせた」という立場に変換する。

体験新喜劇には「失敗」という概念はなく、むしろ失敗が笑いにつながることになり、演者たちの「失敗=まちがい・反省・叱られる…」といったことも存在しない。なお、こうした状況に演者たちを素早く持ち込む手段として、日本の喜劇を代表し、半世紀以上舞台やテレビで人気を博している「吉本新喜劇」（1959年～）の存在も否めない。演者の多くは、このコンテンツを理解しており、その中のギャグや、セリフ、動きなどを真似る者もいる。このような体験新喜劇について、赤木和重（編）『ユーモア的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』（クリエイツかもがわ）などいくつかの映像化された作品を紹介しながら、説明を行う。

話題提供者 4：赤木和重（神戸大学大学院）

タイトル：自閉症スペクトラム障害児への即興的ユーモアを引き出す体験新喜劇の魅力

発達障害、特に自閉症スペクトラム障害のある子どもにとって、即興的行為は苦手であると一般的に考えられている。その障害特性ゆえに、予測のつかない行動を実行しにくいからである。同様に、その障害特性ゆえに、ユーモアのある表現を行ったり、理解することにも困難をかかえていると指摘されることも多い。

しかし、砂川氏の開発した体験新喜劇に参加する自閉症スペクトラム障害の子どもたちは、このような定説とは異なる様子を見せる。即興的に演じることが多く、また、観客を笑わせるような行動をとることが多い。そして、結果として、コミュニケーションの発達が向上される。なぜなのだろうか？本話題提供では、自閉症スペクトラム障害の子ども達の発達をひきおこす体験新喜劇の魅力について、発達心理学的な視点から検討することを目的とする。

体験新喜劇の魅力の1つには、「ノリはやさしさ」という思想が関係していると考えられる。失敗や逸脱をユーモアへと意味を転換させる仕組みが実装されているからこそ、自閉症スペクトラム障害のある子どもたちが、即興的で、かつユーモラスな行動をとることが可能になると考えられる。発表予定の動画では、この点について、具体的に論じる予定である。