

## 【研究論文】

# ろう者と聴者の協働による演劇活動の研究 —デフ・パペットシアター・ひとみに着目して—

教職開発コース 清重めい

同上 若林陽子

同上 永杉理恵

同上 久保田めぐみ

指導教員 浅井幸子教授

### 1. はじめに

本稿は、デフ・パペットシアター・ひとみの活動に焦点を当て、手話および身体表現を、ろう者と聴者の共有可能な言語へと再構成する方法がどのように実践されているかを検討する。これを通じ、現在の学校における言語活動の潮流に対して、デフ・パペットシアター・ひとみが与え得るインクルーシブな言語教育・表現教育の一つのあり方を示唆する。

障害者と芸術・アートはこれまで、いくつかのアプローチによって結びつけられてきた。例えば、障害学の研究者である田中みわ子によれば、近年障害者アートと呼ばれる実践は、(1)アール・ブリュットおよびアウトサイダー・アートをはじめとする芸術分野の潮流、(2)アート・セラピーや余暇活動を中心とする医療・福祉分野の潮流、(3)障害の有無にかかわらず誰もが参加できる地域に根差したコミュニティ・アートの潮流、(4)障害の経験を反映させた新たな表現形式を志向するディスアビリティ・アートと呼ばれる潮流、という4つの潮流が相互に重なり合ったものであるという(田中 2020)。

この重なり合いは複雑であることが指摘されている。例えば、アウトサイダー・アートは本来的には正規の美術教育を受けていない人の作品を指しつつも、実際には知的・精神障害者による作品を指すことが多く、福祉との接点が強い(服部 2009)。また、日本の文脈では障害者アートは、医療・福祉と芸術の間にまたがるように障害者の芸術表現を位置づけることで、障害者の福祉の充実と芸術市場への参入を達成させて障害者の社会的包摂を実現する取り組みと意味づけられている(田中 2013)。

ここで言う芸術市場への参入とは主に、福祉施設等での商品生産であり<sup>1)</sup>、それを通じて障害者の新しい就労が生み出だされている。文化経済学・政策学の研究者である川井田祥子によれば、単発のプロジェクトに終わらず雇用を創出するこういった活動では、障害者が表現活動を通じてセルフエスティーム(自己肯定感)を育み他者からの承認を得る関係が構築され、経済的価値と社会的価値双方を創出する社会連帯経済が選択される(川井田 2013; 川井田 2020)。このような福祉とアートによるビジネスの展開は、1990年代以降今日にいた

るまで日本でさまざまな実践例が報告されている（たんぼぼの家編 2016; 松田・松田 2022 など）。障害者の絵画をデザイン化した商品を販売する活動を中心に、かたちに残る表現が社会に広がっていると言える。ここでは、障害者はデザイナーでありアーティストである。

この、障害者の芸術表現による市場への参入をめぐることは、いくつかの批判的な論点も見出されていることを付言しておく。障害者の芸術活動に関する研究や展覧会企画を行う服部正によれば、芸術市場への参入においては「芸術」とは何かが直接問われるというよりもむしろ、拡大解釈の可能性が高い「アート」として創作活動が展開するのが日本の特徴である（服部 2009）。また、アートによる障害者の社会参加や経済的自立、自己実現によって障害者自身もエンパワーされることを殊更に強調することは、ある危うさを内包すると障害学の観点から指摘されている。美術市場や支配的な制度に対する障害者の「自律的な主体」が前提として素朴に想定され、「障害のあるなしに関係なく」と「障害があるからこそ」のいずれかに障害者アートへの意味づけが二分されてしまう（田中 2013）。障害学とは異なる芸術学やアートマネジメントの観点からも以下のような指摘がある。障害者を他者として疎外する状況を「障害の他者性」と位置づけ、障害者芸術において障害者という属性を強調し過ぎることは、他者性を固定化し、社会疎外を再生産しかねない危険性があると指摘されている（知足 2008: 38; 長津 2018: 50）。

なお、ここまで示した障害者と芸術の関係についての思想とそれに基づく活動は、美術や工芸のみならず、演劇やダンスといったさまざまな表現形態に渡る（エイブル・アート・ジャパン+フィルムアート社編 2010; 田中 2014 ほか）。しかし、実際には、美術や工芸についての実践と研究が先んじており、演劇やダンスといった身体表現の実践と研究は相対的に少ない現状がある（長津 2018: 5）。美術に関する検討の多さは、前述のデザインを通じた商業展開からもうかがえるほか、アール・ブリュットの歴史が美術の反体制的運動として始まったことからもうかがえるだろう（服部 2009 ほか）。日本の歴史的な脈においても例えば、知的障害児を対象とした入所・教育施設である近江学園（1946年-）での粘土を用いた先駆的な造型教育実践が、日本におけるアール・ブリュットの育った土壌と紹介されている<sup>2)</sup>。

ただし、障害者による芸術・アートのなかでも、身体表現に関して、多いとは言えないものの特異的に研究や実践が蓄積されてきたもののうちに、ろう者による演劇がある。これには、ろう者が用いることのできる特徴的な身体表現として、手話があることと関係していると言える。日本では、大阪市立聾啞学校の高橋潔が、手話の孤塁を保持し口話優位の聾啞教育に反対する自身の思想にもとづき、藤井東洋男や松永端と共に手話劇団・車座を1928年に結成したことが知られている（斉藤 2007; 岡田 2014）。戦時中に車座は解散し、以降日本でろう者による劇団はしばらく結成されなかったが、1979年劇団GMG（現・鼓舞指座）が手話導入劇を立ち上げた（大原 2007）。この年は、アメリカのろう劇団ナショナル・シアター・オブ・ザ・デフ（The National Theater of the Deaf: NTD）が初来日し、その公演により手話演劇への社会的関心が高まってきていた時期である。こういった流れのなかで、

1980年には黒柳徹子や米内山明宏が「東京ろう演劇サークル」(現・日本ろう者劇団)を設立し、日本で組織としてのろう者の演劇活動が再開された(斉藤 2007; 岡田 2014)。

日本ろう者劇団は、手話狂言、創作劇、ムーブメントシアター、サインマイム等劇団独自のレパートリーを持ち全国各地を公演している、現在ろう者 22 名聴者 1 名から成る劇団である<sup>3)</sup>。とりわけ、手話狂言は 2013 年に国際的なろう芸術祭・クランドゥイユ(Clin d'Oeil)に名誉招待国の作品として上演されるなど、国際的な評価も高い。伝統芸能である狂言の技術や型を踏襲し、狂言師の音声と共に手話で演じる舞台は、斉藤(2007)が「元来の狂言の手の動きもこのようなものだったのではないかと錯覚さえする」(p.131)と述べるように、手話の表現と狂言の表現が一体化しており、伝統芸能である狂言と共に新たな境地を創り上げていると言えるだろう<sup>4)</sup>。

日本ろう者劇団の米内山明宏は、ろう者にとっての演劇について以下のように述べている。ろう者にとっての演劇は、「一般演劇：聞こえる人が書いた脚本をもってきて、台詞を手話に変えて演じるもの」と、「ろう演劇：ろう者やろう文化をもとに作られた芝居」の二つに分かれ、さらに「第三のボーダーレスの世界：聞こえる聞えないに関わらず、お互いに超越した新しい世界」を描くことも可能であり、「どれがベストということではなく」米内山は探求し続けているという(米内山 2000: 186-187)。なお、同様の指摘は演劇の実践のみならず演劇研究でもなされている。岡田(2014)は、同じく演劇研究者の Jessica Berson もこの米内山の同様の見地に立っていると指摘する。Berson(2005)は、詩人で活動家のドロシー・マイルズとナショナル・シアター・オブ・ザ・デフの創設者の一人であるロウ・ファントが区分は流動的と述べながらも分類した「手話演劇(sign language theater)」と「ろう演劇(deaf theater)」の、どちらにも入らない新たな演劇が生まれていることを、実例とともに詳述し、それは手話およびろう者によるパフォーマンスの新しい方向性の一部を示すものであると述べている。

なお、「ろう演劇」の繁栄した場所として Berson(2005: 42)が述べ、米内山もその基盤(米内山 2000: 186)であると述べるところの、ろう者の特性が表現された文化「ろう文化」については、対立的な議論が存在する。第一に、ろう者を「障害者ではない」手話を用いる「言語的文化的少数者」と意味づける「ろう文化運動」の立場(木村・市田 1995)があり、他方で、「ろう文化には障害の枠では説明のつかない部分がある」(長瀬 2000: 48)と認めつつも、「障害ではない」とする言説を「排除の理論」と意味づけ「自己文化優越主義などの弊害」の存在を主張する障害学の立場がある(同: 49)。本研究は、先行研究で指摘されているこういったろう文化をめぐる論争を引継ぎろう者による演劇を障害者アートととらえるべきか否かを直接論じるものではないことを付言しておく。

最後に、上述のろう者による演劇に関する整理を踏まえ、デフ・パペットシアター・ひとみという劇団を事例として焦点化する本研究の立場をあらかじめ示しておこう。上述の通り、ろう者と演劇の関わりのなかで手話が「聴者とろう者という区別とかかわりなく、かつては人間にとっての主要な言語であったのではないか」と考えられるほどに「身体全体の表

現力を解き放つ、魅力あふれた表現体系」(渡辺 1989: 41) であることは、ろう文化や障害者の芸術活動に限らない演劇の専門誌の特集でもすでに確認されているが、本研究は必ずしも手話をデフ・パペットシアター・ひとみの作品における言語と同値とするものではない。また、本研究の焦点は、同劇団がろう者の芸術活動の発展というよりもむしろ、ろう者と聴者が協働して互いの感性を生かした人形劇を作ることを目指している点にある。これらの理由はいずれも、次章冒頭で詳述する劇団の概要と関わっている。

なお、本研究は東京大学倫理審査専門委員会の承認を得た上で実施した。本研究の調査実施前に、調査協力者に対し研究目的やデータの取り扱い、プライバシーの保護などの倫理的配慮に関して口頭で説明を行い、書面で承諾を得た。

## 2. デフ・パペットシアター・ひとみの活動

### 2.1. デフ・パペットシアター・ひとみの概要

デフ・パペットシアター・ひとみ(以下、デフパペ)は、1980年に設立された聴者とろう者による人形劇の専門劇団であり、現在はろう者1名聴者3名の全4名から成る劇団員に加え、客演(サポートアーティスト)のろう者1名聴者3名も公演に参加している<sup>5)</sup>。デフパペは、複数の先行研究の中でその名が挙げられている劇団である。例えば、障害者の芸術活動についてアートマネジメント・芸術社会学の観点から研究する長津結一郎は、日本ろう者劇団や劇団態変といった1980年代に生まれた障害者による特徴的な団体の一つとしてデフパペを位置づけ、デフパペは「障害」というアイデンティティに拘るが故のオルタナティブな表現を模索していると述べる(長津 2018: 9-10)。渡邊あい子は、「障害者の/とのパフォーマンスアーツ」を分類する中で、デフパペを「障害者の特性を活かす表現」として位置づける(渡邊 2009)。また、情報工学の観点からインクルーシブな人形劇制作を行うデザイン研究も、聴者と同じようにろう者も楽しめるよう積極的に取り組んでいる劇団として、デフパペの名を挙げている(楠他 2013)。

デフパペの母体として「人形劇団ひとみ座」があり、これは戦後すぐの1948年に設立された人形劇の専門劇団である。デフパペの設立要因は2つあるという(森元 2006)。1つ目は、人形劇の実践者側の問題意識である。1970年代頃から人形劇独自の表現を追求すると謳っていながら、台詞に頼った表現になってしまっていることへの反省があった。2つ目は、ろう者を取り巻く時代背景である。「障害者の完全参加と平等」をスローガンとした1981年の「国際障害者年」宣言や、1979年におけるアメリカのろう劇団ナショナル・シアター・オブ・ザ・デフの初来日公演があった時期であった。こうした要因があり、音声言語主体の聴者と手話という視覚言語主体のろう者が、互いの共通点と相違点を認め合うことで、新たな視覚的表現を備えた人形劇が生まれるのではないかと期待された。特に、音声言語への依存に対する反省という観点は、デフパペにおける劇の演出上強く意識されており、演目によっては演者が声を出すことなく人形の動きや演者の身振り手振りのみで構成されているも

のがある。他にも、手話をはじめとして、文字パネルや民族楽器による音楽、伝統人形芝居、仮面などを用いた演出を行っている（図1）。デフパペの創設者の一人である宇野小四郎によれば、デフパペの演劇は無音演出からスタートしたが、音楽の好きならう者も多く、音楽表現も追求するようになったという（宇野2006）。効果音やBGMが広く取り入れられている点に着目すれば、聴者が楽しめる演出がなされていると言えるが、ろう者も音程や音色まで理解することはできずとも空気の振動で音楽を感じることができるとされているため（斉藤2007:147）、これらはろう者のための演出であるともいえる。

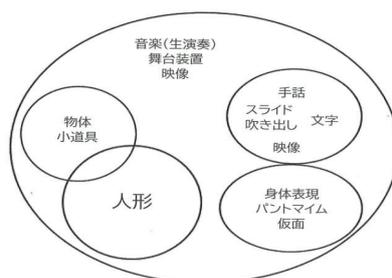


図1：デフ・パペットシアター・ひとみの演出構造<sup>6)</sup>

## 2.2. デフ・パペットシアター・ひとみの公演

本項では、デフパペにおける公演を具体的に描くことで、デフパペ独自の表現方法について明らかにしていく。具体的には、第1回作品である『オルフェ』と第14回作品である『河の童—かわのわっぱ—』を取り上げる<sup>7)</sup>。デフパペにおけるこれまでの公演作品は、以下の表1の通りである。

表1：デフ・パペットシアター・ひとみの公演作品

通し番号	初演年	題目
第1回作品	1981	オルフェ、赤い椿の物語
第2回作品	1983	京太郎の唄
第3回作品	1985	手手と手と手・顔かおカオス、遠野物語
第4回作品	1987	曾根崎心中
第5回作品	1987	わんぱくスサノオの大蛇退治、人形たちのバザール
第6回作品	1991	さくらものがたり
第7回作品	1994	猿の王
第8回作品	1996	ドッテテ ドッテテ ドッテテド～賢治のトランク
第9回作品	1998	カガミマル
第10回作品	2001	オルフェウス
第11回作品	2003	泣き虫桃太郎
第12回作品	2006	はこ/BOXES じいちゃんのオルゴール♪
第13回作品	2011	森と夜と世界の果てへの旅
第14回作品	2018	河の童—かわのわっぱ—

『河の童—かわのわっぱ—』は、「この世界は、あなたにはどう見えていますか？」をキャッチフレーズとし、初演は2018年だが、2022年にも7月8月に栃木県、群馬県、茨城県、大分県、愛媛県で上演された作品である。本稿筆者のうち清重と若林は、2022年7月

18日の群馬県大泉町における公演を実際に観劇した。

物語は、河童と村の子どもたちの遭遇、そしてコミカルで和やかな交流が始まる。しかし、村の大人たちに子どもたちと河童の交流が露呈して河童が大人によって痛めつけられた後、村では早魃が生じてしまう。大人たちは早魃が河童の祟りであると考え、そのお祓いとして供物であるきゅうりや茄子を川に投げ入れ始める。その中で、子どもの一人が誤って川に落ちてしまうが、そのタイミングで雨が降り始める。大人たちは、河童は子どもたちを所望したと考え、次々に子どもたちを生贄に捧げた。その惨状を嘆いた河童は河を去った。その後、村は再び早魃に見舞われて、大人たちも倒れ伏した。以上のようなあらすじである。

デフパペの人形劇の特徴的な点の1つ目として、人形を操る演者が黒子としてではなく、



写真1：公演風景1



写真2：公演風景2



写真3：公演風景3



写真4：公演風景4

一人の表現者として舞台に現れることである。写真1のように、演者はそもそも、顔を黒い布で覆う、全身黒い服にするなど、いわゆる黒子のような格好をしていない。また、写真2のように、人形を動かすだけでなく、演者による身体表現を中心とした場面もあった。特徴の2つ目としては、BGMとして流れる音楽や子どもたちの笑い声以外は、無音であることである。プロジェクターによってほんの少しの文字情報が舞台上方に表れるのだが、それ以外は演者による表現や人形たちの動きから、物語のストーリーを観客自身が予想し受け取っていく形式となる。聴覚的な言語情報ではなく、あくまで目の前で繰り広げられる演者と人形の動きから、すなわち視覚情報を主体として、観客が物語を自らの中で構築していく必要がある。3つ目としては、使用される人形が非常に独特な形状をしていることである。本公演では、写真1に写っている主役である河童以外の、その他の河童の形状が独特である。写真3に見られるように、顔のパーツはなく、胴体も複数に分かれていたり、布だけであっ

たりと多様である。

こういった特徴は、第1回作品である『オルフェ』には見られなかったものである。写真4を見るとわかるとおり、『河の童—かわのわっぱ—』とは異なり、『オルフェ』の演者はいわゆる黒子スタイルに徹している。また、人形もデフォルメされることのない、写実的なものとなっている。BGMは現在の作品と同様に流れているものの、演者による声出しのない完全な無音劇となっている。視覚的な表現に徹するところは、『河の童—かわのわっぱ—』と変わらないが、演者の表現は鳴りを潜め、純粋な人形のみ表現となっている。

以上のように、これまでのデフパペによる実際の公演を見ると、確かに聴覚的な言語表現に依らない演出が目指されていた。ただ、公演ごとに演出の細部は異なっていたことも事実である。劇の最初のナレーションは手話付きで台詞と共に行われることは多いが、劇中においても台詞が多かった作品としては、第4回作品『曽根崎心中』や第11回作品『泣き虫桃太郎』が挙げられる。この2つは原作がすでに物語として完成した形で存在する故に、その形を極力崩さないようにした結果、台詞が比較的多めの演出になったと考えられる。また、人形と入り混じって登場人物として衣装を着た演者が立ち回ることが多かった作品としては、第6回作品『さくらものがたり』や第10回作品『オルフェウス』が挙げられる。演出における多様性があるとはいえ、人形の動きや演者の身体表現、音楽を組み合わせた表現を重視するというデフパペの創設当初からの初志は貫徹されているといえるだろう。

### 2.3. インタビュー

本項では、2022年10月6日に神奈川県にあるデフパペの拠点を訪問して実施したインタビューの内容から、デフパペが人形劇においてどのような表現を追求しているのかを明らかにする。インタビューの概要と、インタビューに先立ってデフパペへ提示しておいたインタビューの項目は以下の表2と表3の通りである。

表2：インタビューの概要

芸名	芸歴	備考
1 榎本トオル	31年	俳優、ろう者、男性
2 やなせけいこ	41年	俳優、聴者、女性、元ろう学校の音楽教師

表3：インタビュー項目一覧

質問項目	
A	<p>基本的な情報について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめに、ご自身の演劇・人形劇に関わる経歴（デフ・パペットシアター・ひとみに関わるようになったきっかけなど）について教えてください。また、よろしければ年齢をお教えてください。</li> </ul>
B	<p>表現法の変遷について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1980年代から現在にいたるまでの表現法の変遷、作品作りの歴史について教えてください。</li> <li>・独特の形態をした魅力的な人形について、デザイン秘話などがあればお教えてください。また、人形による表現の醍醐味とはどのような点ですか。</li> <li>・表現に関わって、印象深いエピソードがあればお聞かせください。</li> </ul>
C	<p>学校公演やワークショップについて</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校公演やワークショップの具体的な活動内容や各活動への想いをお教えてください。</li> <li>・学校公演やワークショップでの印象深いエピソードがあればお聞かせください。</li> </ul>
D	<p>稽古</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ろう者と聴者の協働的な演劇表現を創り上げていくにあたり、どのような稽古をしているのかお教えてください。また作品を創り上げていく中で意識していることはどのようなことですか？</li> </ul>

なお、実際のインタビューでは時間の都合上、表3で示した項目のうちAとCの内容が中心となったことを付記しておく。

それでは以下、インタビューによって得られたエピソードを、3つ挙げていく。1つ目はやなせ氏の語りで、知的障害を持つ方達の施設での公演の際、お芝居のシリアスシーンで観客が机の下に隠れたというエピソードである。

すごい昔ですけど。やっぱり台詞がなかったりするお芝居が結構、あるんですよ。それで、お客さんもいろんな方が来てくださって。それこそ知的障害を持った方たちの施設の人たちを何人かご招待して見ていただいて。一番前の席にその方たちが座って見てくださるんですけど。結構、何ていうんですか、一番前なので、その様子がよく見えるんです、やっていると。お芝居の途中で、結構、怖いシーンがあったりするんです。遠野なので、『遠野物語』なので。馬の首をはねるっていうの、人形劇だからできるんですけど。そういう怖い場面があったりするんですけど。そうすると、その方たちが怖いので机の下に隠れてこうやって。それがすごくはっきり見えたんです。だから伝わっているということではあるんですけど。

語りの中で言及されている第4回作品『遠野物語』（初演：1985年）は、柳田國男の『遠野物語』第69話にあたる「オシラサマ」という物語を題材としている（柳田 1991）。「オシラサマ」は馬娘婚姻譚の一種であり、仲良くするあまり馬と結婚した娘の父親が、その馬の首を刎ねてしまうシーンがある。それが、上述の語りにあるシーンである。他の作品同様、こちらのシーンも音声言語はなく、ただ人形と演者が動くだけのシーンになっているが、知的障害を持つ方達もただそのシーンの残酷さ・恐ろしさを感じ取り、椅子の下に身を隠したという。音声言語に頼らない表現の追求によって、「怖い」という有様が言葉を超えて観客

に届いたということが端的に表されたエピソードといえる。

2つ目の語りは、雨の表現の多様性に関する榎本氏の語りである。以下、2つほど抜粋する。

感情、気持ちの、この感情なのかとか、いろんな意味がもしかしたらあるのかな。どういう感情とか、意味があるのかなってということで、手話も違ってくる。例えば、雨っていうのを、雨、雨でもいろんな雨がありますね。ポツポツ降ってくるのとか、いっぱい降ってくるのとか、ポツンとなって、水たまりがこうなるとか。その詩とか文章を読んで、それをそこから読み取れる雨の表現をする。例えば寒いっていうと、ただ寒いだけじゃなくて、どういうふうにとれぐらい寒いかって、雪が降っているのかとか、それぐらい寒いかとか。そういうふうになるので。同じ雪でも降り方がいろいろあると思う。ただ、やってるだけだと表現にならないので、それを表現にするために、手話の表現のワークショップをやってるってことです。ていうようなことが、僕は好きです。

順番っていうか、今まで見てきて、そのワークショップ、ろう学校の子たちやってきて。始まる前の子どもたち、やっぱりその手話の表現、それをするつもりで、それをやっているつもりでいる。雨はここだっていう、そういうもんだっていうふうに思っている。例えば「斜めに、雨ってこういうのもあるんだよな」とか、「へえ?」とか。子どもたち、なんでそうなるの? こうなの? いろいろ、こうもあるよねっていう話をすると、ほうってなる、へえってなりますよね。雨はこういう雨だけじゃなくて、いろいろあるよっていうことを初めてそこで知ったりとかして。それが表現として面白いんじゃない? っていうことで楽しんでもらってるんじゃないかなと思うんですけど。

上述の前半の語りでは、雨や雪の降り方は一様ではなく、「ポツポツ」「いっぱい」「ポツン」というように、一言に「降る」と言ってもその様態は多様であることを示している。上述の後半の語りでは、ろう学校におけるワークショップの話題だが、そうした雨の降り方の多様性を子どもたちに気づいてもらおうとしたエピソードが示されている。こうしたニュアンスに気付き、それを音声言語に頼らず表現することの難しさについては、やなせ氏も「例えば今日はいい天気だねって、人形が止まっても、台詞でしゃべると、きょうはいい天気なんだなっていうのが分かるんですけど。それを人形の動きでやろうとすると、すごい難しいんですけど」と語っている。デフパペの表現は、音声言語に頼らないことを目標としつつ、手話に関しても極力使っていない。それは、観客として想定しているのが、老若男女を問わないろう者・聴者の両者だからである。オリジナルの音楽を用いたBGMなどの聴覚的表現も大事にしているが、舞台上での視覚的表現の幅を広げることが模索されている。

3つ目の語りは、学校におけるワークショップに関わるやなせ氏の語りである。デフパペは、地域の公民館や文化センターのみならず、学校での招待公演を実施している他、ワークショップもいくつか実施している。今回のインタビューであるやなせ氏が主となっているワークショップには、「音・おと・オト・・・OTO～手作り音創り～」がある。既存の有名な楽器だけでなく、アジア・アフリカの民族楽器の他、様々な素材を用いたオリジナル楽器による音楽が追求されている。他にも「人形で遊ぼう」というワークショップでは、空き箱を使用した「はこ人形」もしくは自分の手を人形の手として動かす「手話人形」を身近な素材で造り出し、それらで遊ぶことを目的とした活動を展開している。多様なワークショップを行う中で、インタビューの前日に行ったQろう学校におけるワークショップでの様子を、やなせ氏は以下のように語っている。

Q ろう学校が文化祭でお芝居をやるんです。それでそのお芝居の表現の表現指導をしてほしいってことで、昨日か、昨日だ。昨日です。2人で行ったんですけど。子どもたちは、やっぱりさっき言ったみたいに、その台詞のあるものをやるんです。どうしてそうなるか、私も不思議なんです。台詞がいっぱいあるんです。それ、子どもたちは覚えてるんです。まず、覚えている。そこはすごいなと思うんですけど。それを子どもたちなりの手話で表現をするんですけども。やっぱり普段、やっている手話の表現になっているんです。だからそれを例えば、もうちょっとここを大きくゆっくりやってみましょうとか。それだと全然、ぐちゃぐちゃ。普段だと、割とこうやって、だーっと子どもたちしゃべるので。それだと舞台上でやると何だか分からない。昨日、だから初めて見て、何だ、あれはっていうの、結構、あったんですけど。そういうことをちゃんと表現にするよっていうふうにお話をするんです。やっている手話そのものが間違っているわけじゃないので。でもそれをもっとゆっくり、ここで一回、止めてやりましょうとか。そういうことを言ってあげると、もうすぐ変わって。子どもたちは素直ですね。やってくれるので。なかなか、文化祭見に行きたいぐらいなんですけど。面白かったですね、昨日のは。

やなせ氏が語っているように、生徒たちも表現活動と意識すると、どうしても「台詞」すなわち音声言語に依存したものになってしまうという。ジェスチャーとしての要素も合わせ持つ手話で表現するにしても、会話の速度で行なってしまう。そこをやなせ氏たちは、舞台上でやることを意識して、速度を落とすことやもっと大ぶりにすることを助言している。また、通常学校においてもデフパペはワークショップを行っているが、その2種類の学校においてワークショップの内容を変えているか否かについては、以下のように語っている。

私はあまり、変えてないっていうか、もしかしたら。変えてないかもしれない。つくる？イメージ？表現をする？やってみる？違う？ろうの子たちと聞こえる子たちで

やってみる？私たちが子どもたちに対して何かやり方？違いはありますか？ということ？そうね、あまりそれはしていない。私もそれはあまりしてなくて。だから、何もしゃべらないでやることも、聞こえる子たちに対しても。だから、ここを見ててねとか、そうやってやったりもするので。基本的にはあまり変えてないかね。そう。(中略)だから、それは例えばろうの子たちだったとしても、変わらないよね。時々、ろう学校でもこの作品をやらせてもらうこともあって。それで事前のワークショップもやったんですけど。変わらないですね。養護学校の子たちもやってくれたりとかして。その子たちとも別にやり方とかを変えてはないです、基本。基本的には、変えてないです。

こうしたワークショップにおいて、ろう学校と通常学校との間で指導法は、意図的に変えるということはないという。そもそも音声言語主体の表現からの脱却を目指していたため、ワークショップで扱う内容も聞こえる/聞こえないという枠組みを乗り越えたものになっており、そこに壁はない。

以上のことを踏まえると、実際に表現をする演者側としても、人形はもちろんのこと身体を用いた音声言語依存でない表現法を追求していること、そうした表現が観客に伝わる瞬間があること、そしてワークショップにおいても音声言語依存でないからこそ、ろう学校・通常学校の垣根を超えた活動が行われていること、が明らかになった。

#### 2.4. ワークショップ開催校 担当教員へのアンケート

前項のインタビュー内容を受け、ワークショップを開催した Q ろう学校の担当者に対して、メールアンケートを実施した。以下は 2 名の教員、田辺教諭・明石教諭からの回答である。

表 4：質問項目一覧

A	基本的な情報について ①【ご経歴】ご自身の教職歴、葛飾ろう学校でのご所属等（着任年度・担当学部と教科）についてお聞かせください。
B	公演&ワークショップについて ①【経緯や意図】デフ・パペットシアター・ひとみを招いての公演&ワークショップを実施した経緯やきっかけ、その意図についてお聞かせください。 ②【具体的な内容】デフ・パペットシアター・ひとみの公演&ワークショップでは、具体的にどのようなことが実施されたのでしょうか。 ③【他の活動との違い】学校での普段の活動や（もし他の団体を招いての公演&ワークショップがあるならば）他のワークショップ等と、デフ・パペットシアター・ひとみによる公演&ワークショップの活動にはどのような違いがありますか？
C	印象深いケースやエピソード デフ・パペットシアター・ひとみによる公演&ワークショップ実施に関連して、児童生徒の様子や反応、印象深い出来事・エピソード等があればお聞かせください。
D	自由記述 ご担当された先生ご自身の本活動への想いや感想等がございましたらお聞かせください。

#### 2.4.1. 公演費用について（質問B）

上述のように、デフパペが作品制作を行う際の経費は、各種助成金、協賛金、広告費などである。総経費の半分～2/3 程度をこれらで補っている。補えなかった分はその後の公演収入から補填していくという方法であるが、「これはその後の運営を圧迫し、厳しい」<sup>8)</sup>としていいる。この資金に関しては、ワークショップを開催した教員からも「学校予算や保護者負担で実施するのは、公立校ではハードルが高いのが現状である」（田辺教諭）という回答が得られた。アンケートを取ったQろう学校は、東京都が企画したプロジェクトに応募したことで、ワークショップの実現が可能となった。

制作側もワークショップを開催する側も、公的な資金による支援の必要性を実感している。

#### 2.4.2. 公演内容について（質問B、C）

今回のワークショップは、人形劇「一寸法師」の公演である（写真5）。この演目は、人形劇だけではなく、お楽しみ交流会、人形・楽器・からくり舞台の紹介、児童による人形操作の体験など、多くの体験活動が盛り込まれたものである。

他の団体と比較して、デフパペによる公演の特徴として、「児童には、物語の内容が本当に分かりやすく、心から楽しめる活動になると感じる」（田辺教諭）、「ワークショップを進行するにあたって、手話による説明があり、児童にとっても分かりやすいという点」（明石教諭）と、両教員とも「わかりやすい」という点をあげている。



写真5：公演風景5

さらに、印象深いエピソードとして以下のような回答が得られた。（下線部は筆者）

・交流会では、人形や舞台の紹介をよく見ており、人形や舞台の作り方や、だれが作るのかまで質問していた。そこまで質問するとは思わなかった。

・自分たちで人形を操作する体験の後、上手な理由はたくさん練習しているからだ、ということも質問して分かり、納得したようだった。体験が組み込まれているのもとても良かった。（田辺教諭）

・公演において、演者が持った人形が、演者の少しの動き（例：顔の向きを変える）に合わせてそのまま動くという精巧さにとっても驚いていました

・児童が人形を持って実際に動かしたり、付けという木の棒を打ち鳴らしたりという体験をさせてもらったのは、大変貴重だったと思います。終始笑顔でした。

（明石教諭）

ろう学校の児童にとって、言語に頼らなくても、舞台上の演出を身近に感じることができ  
る点は、学びや芸術との出会いという側面において重要な機会であると想像できる。ワーク  
ショップで舞台が身近に感じられることによって、人形劇を鑑賞するということが以上の楽  
しきや興味が得られる公演となっているのであろう。

#### 2.4.3. 自由記述より（質問D）

田辺教諭は、デフパペについて「聴者も聴覚障害者も、だれでも楽しめる人形劇をしてく  
ださるデフパペットシアターの公演は、児童も教員もいつも楽しませていただいている」  
「児童にとって、同じ障害をもつ様々な大人の方と触れ合う経験は、貴重なものであり、今  
後も劇指導やワークショップなどを継続してほしい」と記述している。

「誰でも楽しめる人形劇」という点においては、デフパペの講演で、視覚障害者が「目が見えないので人形をさわらせてください」と人形を触ってイメージを掴んでいたというエピソードがある<sup>9)</sup>。どんな人でも一緒に作品を楽しみ、体験、体感し、感動を共有できるというのがデフパペの特徴であると言える。

視覚障害者と晴眼者が共につくる美術鑑賞のワークショップでは、「見える人が見えない人に説明をする」という役割を担ってしまうと、立場が硬直化してしまい、晴眼者が支援だと思っていたものが支援ではなかった、おもしろくない、わかりにくいという現象が起きることがあるという<sup>10)</sup>。デフパペの人形劇は、支援する・される、大人・子ども、という役割は取り払われ、全ての人が人形劇の世界を共有しながら楽しめる公演となっていた。

### 3. おわりに

本研究の目的は、デフ・パペットシアター・ひとみの活動に焦点を当て、手話および身体表現を、ろう者と聴者の共有可能な言語へと再構成する方法がどのように実践されているかを検討することにあつた。デフパペの公演作品映像分析・演者へのインタビュー調査・ワークショップ開催校へのアンケート調査の結果、明らかになったことは以下の2点である。

第一に、デフパペの表現は多様な変遷を経ながらも一貫して、演者であるろう者と聴者が協働し音声言語によらない表現を追求していることである。デフパペは、台詞を最低限とし、人形や演者による視覚的な表現を中心に構成する演出を初演から目指している一方で、人形劇特有の操手が黒子に徹するスタイルから、操手も登場人物として舞台上に登場するスタイルへ変化させていた。操手が登場人物として現れることは、人形では表現できない表情・身体表現を舞台上に表出させることに一役買っている。こうした初演からの一貫性あるいは変化の背景には、観客がろう者であるか聴者であるかにかかわらず、その作品を味わうことのできる表現の追求という理念があるからだろう。

第二に、デフパペの表現は、聴者にもろう者にも大人にも子どもにも、知的障害のある人にも「わかりやすい」と受け取られていることである。上述のような演出が実際に観客に伝

わっていることが、デフパペ所属の演者たちへのインタビューやワークショップ開催校へのアンケートで明らかになった。インタビューにおいてやなせ氏の語ったエピソードにあったように、馬の首を刎ねるといふ人形劇だからこそできるシーンによって、『遠野物語』が持つ民話特有のおどろおどろしい文脈が知的障害を持つ観客へと伝わり観客が身体の動きで反応したことは、言語を超えた表現に成功したことを表す具体例といえるだろう。また、学校でのワークショップに関するエピソードからは、手話を言語として使用するのではなく、一つの表現として扱おうとする姿勢が見えた。デフパペの劇では、手話と台詞を混ぜて状況を説明する演出が実際にあるのだが、それ以外は極力言語としての手話を使うことはなく、そこにこそろう者と聴者が共に実践できる表現が追求されていた。ワークショップ開催校へのアンケートにおける担当教諭の「わかりやすい」という発言からは、デフパペの表現が、実際にろう学校の児童にとって「わかりやすい」ものであったことが指摘できた。

以上のようなデフパペの実践と、本稿「はじめに」で概観した先行研究を比較した際に見えてくるのは第一に、デフパペによる表現は、聴者の言語表現でもろう者の言語表現でもない、その中間に位置するような表現であるのではないか、ということである。それは、本稿「はじめに」で挙げた米内山明宏や Jessica Berson が見通しているところの、手話に翻訳された演劇とろう演劇の対比をさらに乗り越える演劇表現にも重なるだろう（米内山 2000; Berson 2005）。米内山（2000）はろうの当事者であり役者である自身の演劇表現づくりの視点から、他方で、Berson（2005）はろう者のみに閉じず、ろう者と聴者双方の観客に開かれた演劇を制作する新たなろう文化の構築という観点から、前述の新たな演劇表現を見通した。デフパペの実践を検討した本研究では、このような、演劇表現をつくることと観客を想定することの双方について同時に、新たな演劇のあり方を見出したと言える。具体的には、ろう者と聴者の協働的作業であり、そして、ろう者と聴者の別を超えると同時に知的障害者や子どもなど多様な観客へ開いた「わかりやすい」と受け取られる演劇づくりである。

第二に、デフパペの実践は、プロの人形劇団としてのその成り立ちを踏まれば、本稿「はじめに」で論じた障害者アートの諸相のなかでも、平等や人権意識を具体化するものとして表現活動を意味づける福祉的な観点を含んだ芸術活動から距離があると考えられる。そして、デフパペの実践のように、ろう者による表現だけに焦点化せず、聴者とろう者による協働的な活動の総体をひとつの表現として見ることは、障害を個性的表現の淵源と捉える芸術に対しても、また、医療等の専門的知識や既存の美術市場に抗う障害者の身体経験に根ざした批判的・創造的実践（障害学）に対しても、障害者アートの枠組みを揺さぶり得るのではないか。

最後に、現在の学校における言語活動の潮流に対して、ここまで論じたデフパペが、どのような言語教育・表現教育への一つのあり方を示唆するのかを述べる。この示唆は、ろう教育と、聴者を中心とする学校教育の両方に対するものであると言える。

1995 年以來四半世紀ぶりに改訂された文部科学省『聴覚障害教育の手引』（2020 年）では、「日本語の獲得」において聴覚を活用し音声を使用する聴覚口話法だけでなく「多様な

コミュニケーション手段を適切に活用することを追求する必要がある」(p.9) ことを明示している。長らくろう教育において聴覚口話法が主流であったなか、このように変革は模索されているが、根強い「日本語至上主義」に抵抗し日本手話と日本語の読み書きによるバイリンガル教育を実践する必要性も訴えられている(梶 2012 ほか)。もちろん、本研究が検討したデフパペは人形劇団であるため、その実践自体はろう教育そのものではない。しかし、ろう教育に以下の示唆を与えると考えられる。デフパペの実践は、音のある台詞に依存せず、しかし手話劇にも還元させずに、身体や音楽、光、人形などを駆使して聴者にもろう者にも、そしてだれにでも「わかりやすい」表現をつくり出すことによって、インクルーシブな視覚言語としての新たな可能性をもった身体表現のありかを照射しているだろう。

近年の学校教育に広がる「コミュニケーション能力」といった社会的・対人関係的次元の能力の訓練は、かえって子どもを真正なコミュニケーションから遠ざけると教育思想研究者の今井康雄は述べる。今井によれば、コミュニケーションを支えるはずの、子どもの外部にある世界へと向かう関心は、社会的・対人関係的次元でなくモノとの関係といった事象的・対物関係的次元で捉え直されるべきであり、それを実現させる重要な場として学校の美術教育がある(今井 2021)。美術に限らず教育におけるアートの重要性は論じられている。教育におけるアートは、音声と文字による言語のみによらず、演劇や音楽、ダンスといった「世界への通路」を構築する、多様で重要な方法であると、教育学者の佐藤学は説明する。しかし、現今の芸術教育はそういった多様な表現方法が「合理的活動と言語的活動に封じ込め」られる流れにあるという(佐藤 2003)。例えば音楽科の授業づくりにおいて、学習指導要領の「言語活動の充実」が反映され、音楽の特徴や演奏の良さなどを言葉で表す活動が浸透していることが明らかになっている(国立教育政策研究所 2012)。一方で、「言語活動そのものが自己目的化し、肝心な音楽表現に費やす時間が不足したり、音楽の学習の質的な高まりにつながらなかつたりする」(山下編 2017:57-58) といった課題があることが指摘されている。音声言語と書記言語を重視する学校教育の潮流のなかで、音楽・美術等と分野ごとに位置づいているアートの教育ではあるが、デフパペの身体表現と視覚言語の探求は、アートの教育が担うべき役割と可能性を示していると言える。それは、音声言語と書記言語のみに言語活動に閉じず、身体表現を活用するという役割であり、加えて、見てわかりやすく生き生きとした表現が結果として障害の有無や種別を越えたインクルーシブネスを含有するという可能性である。

最後に今後の課題を 2 点述べる。第一に、デフパペの作品の舞台上に現れる表現だけでなく、舞台づくりの過程にどのようなインクルーシブネスが立ち現れるのかを検討することである。第二に、デフパペと他の劇団の比較を視野に入れて、手話の役割や位置を、日本手話・日本語対应手話の別や、手話による芸術的身体表現、あるいは舞台手話通訳の有無などに着目して検討し、ろう文化を超えた射程で手話を意味づけ直すことである。

謝辞

本報告を作成するにあたり、資料を提供し、貴重な時間を割いてインタビューへご協力くださったデフ・パペットシアター・ひとみの皆様、並びに質問調査へご協力くださったろう学校の皆様に厚く御礼申し上げます。

#### 執筆担当

本稿は、I章を若林と永杉が、II章1-3節を清重が、II章4節を久保田が、III章を清重と若林と永杉が担当した。

#### 註

- 1) ただし、国際的なアール・ブリュットの動向に協働し、美術館を中心とする伝統的な美術の価値体系との連携を図る滋賀県の例（川井田 2013）もあることを注記しておく。
- 2) 「造形化された“衝動的な生命の過程”—「アール・ブリュット」とは何か？—」  
〈<https://www.artagenda.jp/feature/news/20220301>〉（最終閲覧：2023/5/6）
- 3) 日本ろう者劇団公式 twitter プロフィール〈<https://twitter.com/JTDinTokyo>〉（最終閲覧：2023/5/6）
- 4) 本稿の筆者4名は全員、2023年1月9日に国立能楽堂で上演された、日本ろう者劇団の第42回手話狂言初春の会を観劇した。
- 5) 2023年4月26日に、劇団の企画制作スタッフよりメールにて聴取した。
- 6) 「デフ・パペットシアター・ひとみ～ろう者と聴者が共に創る新しい人形劇～」(デフ・パペットシアター・ひとみから頂いた資料) より
- 7) 本研究で用いた劇中の写真は、公式 YouTube チャンネルの映像から引用したものである。「デフ・パペットシアター・ひとみ YouTube チャンネル」  
〈<https://www.youtube.com/@user-cl8sy6gl8r/videos>〉（最終閲覧：2023/5/6）
- 8) 厚生労働省「第2回障害者文化芸術活動推進有識者会議 ヒアリング団体資料」(2018年10月23日) 〈<https://www.mhlw.go.jp/content/12201000/000468012.pdf>〉（最終閲覧：2023/5/6）
- 9) 厚生労働省「第2回障害者文化芸術活動推進有識者会議 議事録」(2018年10月23日) 〈[https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000204935\\_00002.html](https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000204935_00002.html)〉（最終閲覧：2023/5/6）
- 10) 同上

#### 参考文献

今井康雄(2021)「はじめに：「モノ」の経験へのアプローチ」今井康雄編『モノの経験の教育学：アート制作から人間形成論へ』東京大学出版会、1-9.

宇野小四郎(2006)「デフ・パペットシアター・ひとみ結成の頃」全国公立文化施設協会編『芸術上方アートエクスプレス』23号、43-45.

エイブル・アート・ジャパン+フィルムアート社編(2010)『生きるための試行：エイブル・

アートの実験』フィルムアート社.

大原秋年(2007)『龍の耳に生きる：聾者と健聴者がともに楽しめる演劇』新風舎.

岡田路子(2014)「手話演劇の様相：車座の実践と岸田理生の戯曲を通して」大阪大学文学部『待兼山論叢 美学篇』48号、41-66.

榎陽子(2012)「ろう教育のこれから」佐々木倫子編『ろう者から見た「多文化共生」：もうひとつの言語的マイノリティ』ココ出版、170-209.

川井田祥子(2013)『障害者の芸術表現：共生的なまちづくりにむけて』水曜社.

——(2020)『障害者と表現活動：自己肯定と承認の場をはぐくむ』水曜社.

楠房子・和田久美子・江草遼平・後関政史・足立孝之・溝口博・生田目美紀・稲垣成哲(2013)「インクルーシブデザインに基づいたインタラクティブな人形劇の開発と実践」『電気情報通信学会論文誌』96巻1号、61-69.

木村晴美・市田泰弘(1995)「ろう文化宣言 言語的少数者としてのろう者」『現代思想』青土社 23巻3号、354-362.

国立教育政策研究所「(2012)小学校学習指導要領実施状況調査 教科別分析と改善点 (音楽)」〈 [https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido\\_h24/01h24\\_25/05h24bunseki\\_ongaku.pdf](https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h24/01h24_25/05h24bunseki_ongaku.pdf)〉 (最終閲覧：2023/5/6)

佐藤学(2003)「想像力と創造性の教育へ」佐藤学・今井康雄編『子どもたちの想像力を育む：アート教育の思想と実践』東京大学出版会、2-26.

斉藤くるみ(2007)『少数言語としての手話』東京大学出版会.

田中みわ子(2013)「障害者のアートが問いかけるもの：「表現」をめぐるコンフリクト」中邑賢龍・福島智編『バリアフリー・コンフリクト：争われる身体と共生のゆくえ』東京大学出版会、153-171.

——(2014)「ディスアビリティ・アートの実践にみるパフォーマンスの身体」『障害学研究』10号、136-157.

——(2020)「障害と芸術：表現の生まれる場所から」とうほう地域総合研究所『福島の進路』459号、27-30.

たんぽぽの家編(2016)『ソーシャルアート：障害のある人とアートで社会を変える』学芸出版社.

知足美加子(2008)「障害者の他者性と芸術表現」九州芸術学会『デアルテ』24号、37-53.

長瀬修(2000)「<障害>の視点から見たろう文化」現代思想編集部編『ろう文化』青土社、46-51.

長津結一郎(2018)『舞台の上の障害者：境界から生まれる表現』九州大学出版会.

服部正(2009)「日本の福祉施設と芸術活動の現在：アウトサイダー・アートと障害者アートのはざままで」藤田治彦編『芸術と福祉：アーティストとしての人間』大阪大学出版会、241-262.

松田文登・松田崇弥(2022)『異彩を、放て。：「ヘラルボニー」が福祉×アートで世界を変

える』新潮社.

森元勝人(2006)「ろう者と聴者が共につくるデフ・パペットシアター・ひとみ結成の経緯と、そして今」『リハビリテーション』481号、21-25.

文部科学省(2020)『聴覚障害教育の手引 言語に関する指導の充実を目指して』

山下薫子編(2017)『平成 29 年度版 小学校新学習指導要領ポイント総整理音楽』東洋館出版社、57-58.

米内山明宏(2000)『プライド』法研.

渡邊あい子(2009)「障害者とパフォーマンスアーツの生成と展開：1970年代から現在まで」『障害学会第6大会・報告要旨』〈<http://www.arsvi.com/2000/0909wa.htm>〉(最終閲覧：2023/5/8)

渡辺義彦(1998)「手で伝えるということ：手話がひらく身体の実現力」『悲劇喜劇』42巻12号、39-41.

Berson, J. (2005). Performing Deaf Identity toward a Continuum of Performance, In Sandoahl, C. & Auslander, P.(ed.), *Bodies in Commotion*, the University of Michigan Press, 42-55.

(デフ・パペットシアター・ひとみから頂いた資料)

「デフ・パペットシアター・ひとみ～ろう者と聴者が共に創る新しい人形劇～」

「デフ・パペットシアター・ひとみ すべて遊びから生まれる ワークショップのご案内」

「デフ・パペットシアター・ひとみ 人形劇 百物語 人形×ダンス×手話×うた」

「公益財団法人 現代人形劇センター」