

人形劇「なかよし」はどこが面白いのか

— 幼児は人形劇をどう見ているか —

高橋 一元

はじめに

幼児は人形劇が大好きである。大きな声で笑い、身体を動かし、人形に向かって声をかける。筆者は人形劇の脚本を書き演出をし、実際に上演する演者でもある。幼児を対象としたある程度上演経験を持つ者であれば、どういう場面で幼児が笑うのか、どういう反応をするか、経験的には知っている。では、その笑いや反応は人形劇上演によってどのように引き起こされるのか。笑いと言語を中心に考えてみたい。

1 先行研究

幼児の人形劇受容については、言語が未発達なため、成人の場合のように聞き取り調査をすることができない。向平らは、観劇中の幼児の行動を録画を見て観察し、人形劇に対する没入度合いを示す行動を笑いの程度や身体の動き、周囲への接触などで分類し、5秒を時間単位（コマ）として1/10サンプリング法で分析している⁽¹⁾。異なる演者の2つの園での上演を比較して、「なかよし」という作品を「笑い」を中心に分析し、「間」やダイナミックな動きが笑いを引き出していると述べている。ただこの方法では、1コマのうちの個人の複数の動作をどう解釈しているのか、ある瞬間にはどの反応が多かったのか読点も含む場合の物語の連続した流れに対する幼児の反応が分析しきれしていない。加えて、劇中の時間としては5秒というのは、その間に話される台詞や動作を考えると長い。

また糸井らは、3歳を境に「笑い」の反応が急激に増えることに着目し、幼児の鑑賞時の笑いを引き出す要因について考察している。モリオールの笑いの理論を用いて、ズレの認識により、笑いが生じていると結論づけている⁽²⁾。

2 人形劇「なかよし」について

今回は先行研究と同じ、人形劇「なかよし」（以下「なかよし」と表記）を分析の対象作品とした。⁽³⁾「なかよし」については、加藤暁子、瀧見英明が述べているように、人形劇の基本とも言える演目である。内容は2人の子どもが遊ぶ日常的ないくつかの場面からなっている。加藤が「演じ手の数だけ『私の『なかよし』』があった⁽⁴⁾」というように、筆者の場合、回数を重ねて上演していくうちに、「綱引き」をやめてしまったり、ロープ結びをふくらませたりして、今回の形になっている。⁽⁵⁾

右の写真のように、手人形（動物あるいは手袋をはめて人差し指に頭だけの単純な人形

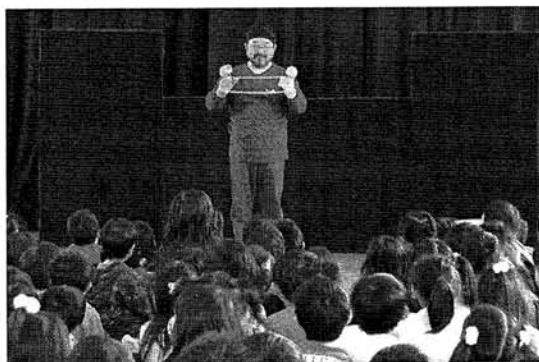


写真 筆者による「なかよし」の上演風景（園G）

——筆者は後者）を両手にはめて、一人で二役を演じる。蹴込みと言われる衝立に演者が隠れて人形だけを見せるという形が主流であり、そこには観客に遣い手を意識させない、人形に集中させるという意図がある。しかし、筆者の場合は敢えて観客の前に立ち繰者の顔も見せて演じている。これは「人形が勝手に動いているのではなく、おじさん（演者）が動かしている」ということ強調する狙いでやっているのであるが、実際には幼児たちは演者のことなど気にしていないように感じている。「なかよし」は一つの物語ではなく、子どもの日常（遊び）を描いたいくつかのパートの組み合わせでできている。そのパートごとの笑いの違いにも注目したい。

3 方法

幼児の観劇中の状態（反応）をどう捉えていくか。今回は、幼児の反応を音声（発語、笑い声、悲鳴など）に絞って、それらが変化した場面を取り上げる。人形の台詞や動きの時間軸に子どもたちの発する音声はどう変化するかを見ていくことで、どういう場面で子どもたちが笑う（反応する）のかを明らかにし、その理由は何かを考えていく。

- ①人形劇の上演録画から、音声のみを抽出する。
- ②取り出した音声ファイルを、ハイパスフィルターにかける。
- ③ハイパス後の音声データから時間ごとの音量RMS（二乗平均平方根）を取り出し、dB変換した後、グラフ化する。
- ④人形劇の上演動画より、脚本を起こす。
- ⑤脚本とグラフを照合する。

音声ファイルをハイパスフィルターにかけるのは、多少なりとも、演者の声をカットするためである。家庭用ビデオカメラで録画した映像で、音声には演者の声と客席の子どもたちの声が混在する。演者の声は280Hz付近と500Hz付近にピークがあるので、通過域端周波数は600Hzとした。⁽⁸⁾

RMS値を求めたのは、単なる瞬間値ではなく、音の持つエネルギーを平均した値であり音量の連続性や持続性を評価する指標であるRMS値の方が適切であると考えたからである。0.25秒刻みで0.375秒間の値を求めている（1/8秒ずつ重なっている）。どの上演も概ね40～80dBに収まっている（80dBは40dBの100倍の音圧レベル）。

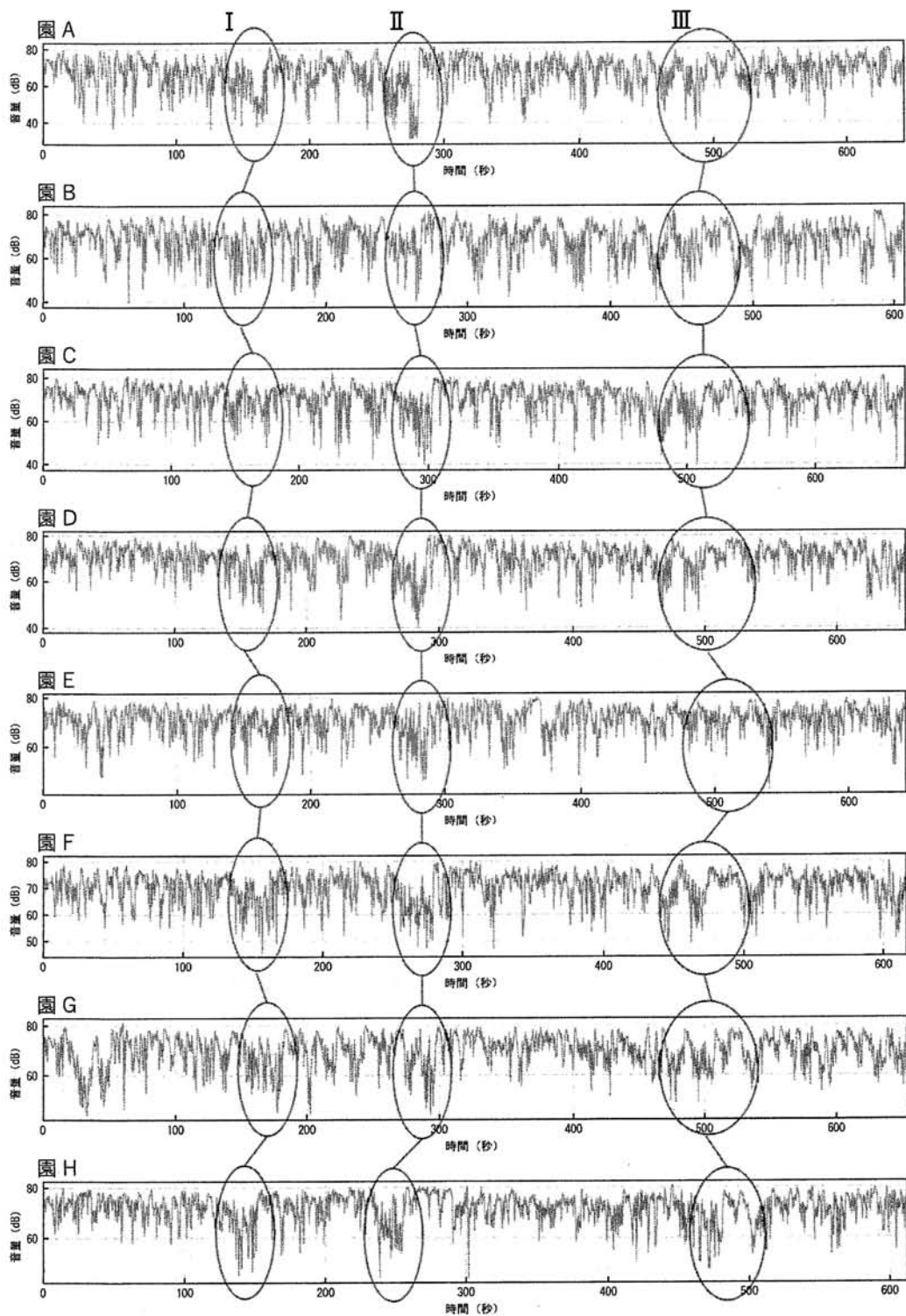
人形劇の上演録画については、筆者自身が上演した2012年3月から2013年1月にかけての8公演を取り上げた（表1）。規模は異なるがどれも幼稚園・保育園であり、上演プログラムも8公演とも同じで、3本

立てで「なかよし」は2番目である。「なかよし」内部の構成としては、どの上演も「あいさつ」「じゃんけん」「かくれんぼ」「相撲」「ロープ結び」「電車ごっこ」で同じである。

表1 上演した幼稚園・保育園

	上演日	種別	幼児観客数	所在地	上演時間
園A	2012年 3月 6日	保育園	35	岩手県山田町	10分41秒
園B	2012年 3月 6日	保育園	70	岩手県大槌町	10分06秒
園C	2012年 3月 8日	保育園	30	岩手県山田町	11分08秒
園D	2012年 3月14日	保育園	70	愛知県一宮市	10分50秒
園E	2012年11月 7日	保育園	80	名古屋市南区	10分41秒
園F	2012年12月17日	幼稚園	105	岐阜県中津川市	10分16秒
園G	2012年12月18日	幼稚園	140	愛知県清須市	10分52秒
園F	2013年 1月25日	保育園	75	愛知県大府市	10分11秒

図1 上演始めから終わりまでの音量の変化（8園）



4 上演回ごとの比較

8つの園での「なかよし」の通し上演の音量グラフ（図1）を比較する。上演時間には606秒から668秒と約1分（10%程度）のばらつきがあるが、グラフの変化については共通の傾向（楕円で囲ったⅠ、Ⅱ、Ⅲの部分に顕著）が見られる。

上演時間のばらつきの原因としては、以下の原因が考えられる。

- ①観客に合わせた間合い、テンポの調整（低年齢層が多いとゆっくりになる）。
- ②観客の反応に対する対応の違い。観客との受け答え、笑いなどが収まってから次の台詞や動きを始めるまでの待ち時間の違い。これも観客の人数、年齢構成によっても変わってくる。
- ③演者の気分、体調。同じ演目で同じ構成だとしても、演者は常に「より観客が面白いがる」ことや新しい表現を模索する。それには意識的なものもそうでないものも含まれる。間を変えてみたり、台詞を足したり飛ばしたり、繰り返しの数を変えることもある。

8つの園のグラフの変化に共通の傾向が見られるということで、「なかよし」という演目にはどの幼児（集団）も共通して反応すると考えることができる。では、幼児は「なかよし」のそれぞれの部分に、どんな反応をしているのか。上演回を一つ選んで（園G）、データを人形劇の進行とつき合わせながらさらに細かく考察する。

5 作品内のパートごとの分析

表2～7から、ミーちゃん、タマちゃんという2人の台詞や動きにともなって幼児が反応していることが読み取れる。この作品では、タマちゃんが漫才で言うところのボケ役、ミーちゃんがツッコミ役である。

5-1 「あいさつ」パート（表2）

ミーちゃんが登場し挨拶をした後、すぐタマちゃんが登場する。しかし、タマちゃんは一節歌い終わるとあいさつをしないで寝てしまう。ここでくすくす笑いが起こる（④）。寝ているタマちゃんに気づかないミーちゃんに対してであるが、ミーちゃんが気づいてタマちゃんを小突いてからも笑いは続く。もう1回小突くがタマちゃんが無反応で、笑いは大きくなる。3回目の小突きでタマちゃんが「んー」と声を出しミーちゃんを振り払う動きをすると、さらに笑いが起こる（⑤）。

タマちゃんが起きないのでさらにミーちゃんは声をかけて起こそうとする。3回目には予想外の大きな声にびっくりして跳ね起きるタマちゃんに笑いが起こる（⑥）。

目を覚ましたタマちゃんはあいさつをさせられるのであるが、客席に向かって「変な子がいっぱい」と言い、すかさずミーちゃんから「なに言っとるの！」とツッコまれ、笑いが起こる（⑦）。このあと「こんにちは」と言うところを「おやすみなさい」と言いつつ笑われる（⑧）。笑いと同時に「また寝てる」という声もあるが、呆れているというよりもミーちゃんに知らせていると言う口調であった。タマちゃんは威張って名前を言ったあと「まいったか」と付け加えるが、ここでもミーちゃんに「誰がまいるか」とツッコまれる（⑨）。より以前の上演では⑥⑦のミーちゃんのツッコミの台詞はなく、それでも小さな笑いはあったと記憶している。

5-2 「じゃんけん」パート（表3）

何して遊ぶかというやりとりで、「何がいいかな」と同じ台詞を繰り返したあと「そうだ！」「何だ？」あたりで笑いが起こる（①）。繰り返しのリズムの良さと語呂に乗せられていうようであり、ここは大きな笑いとはならない。

表2 「あいさつ」 パート

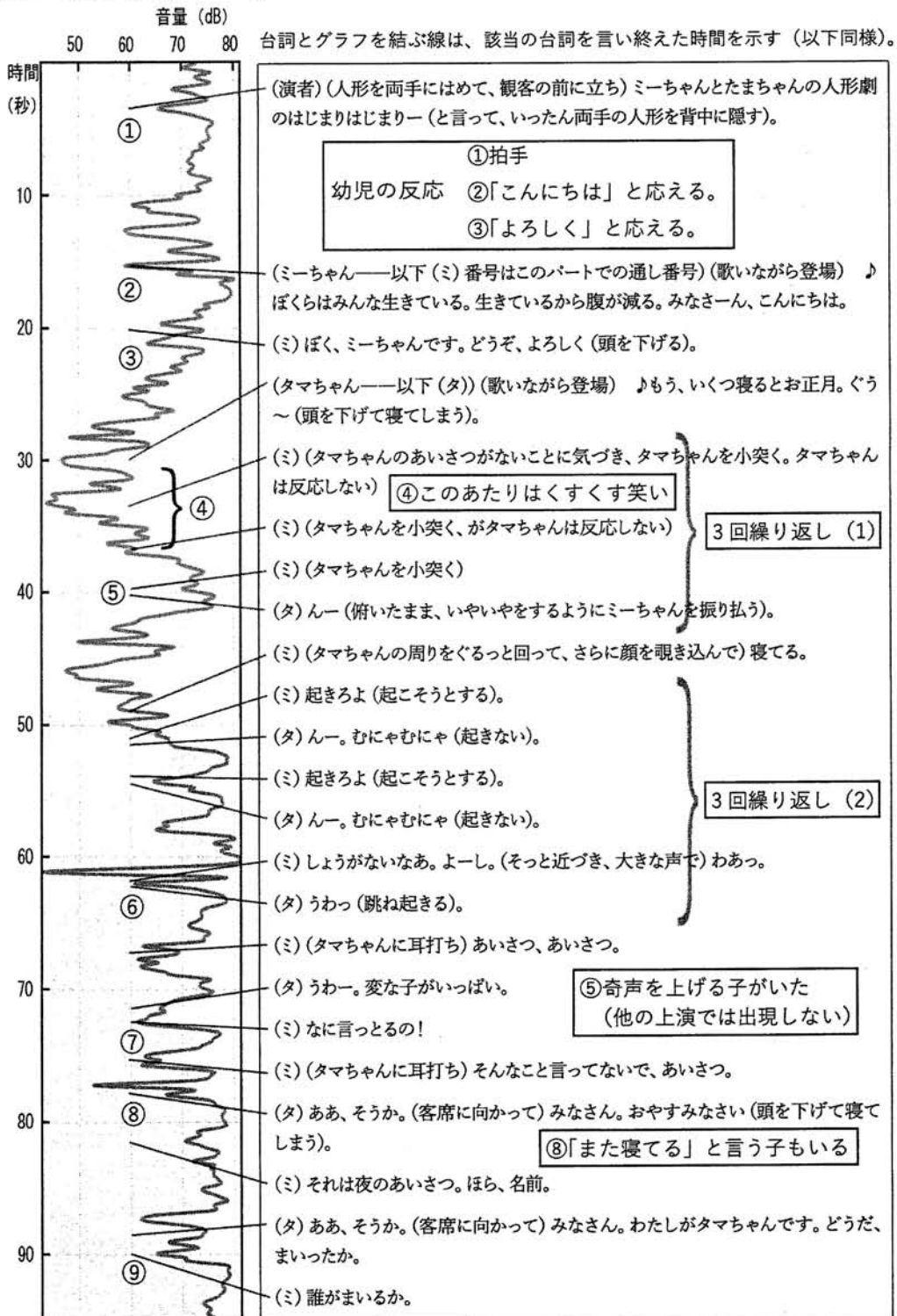
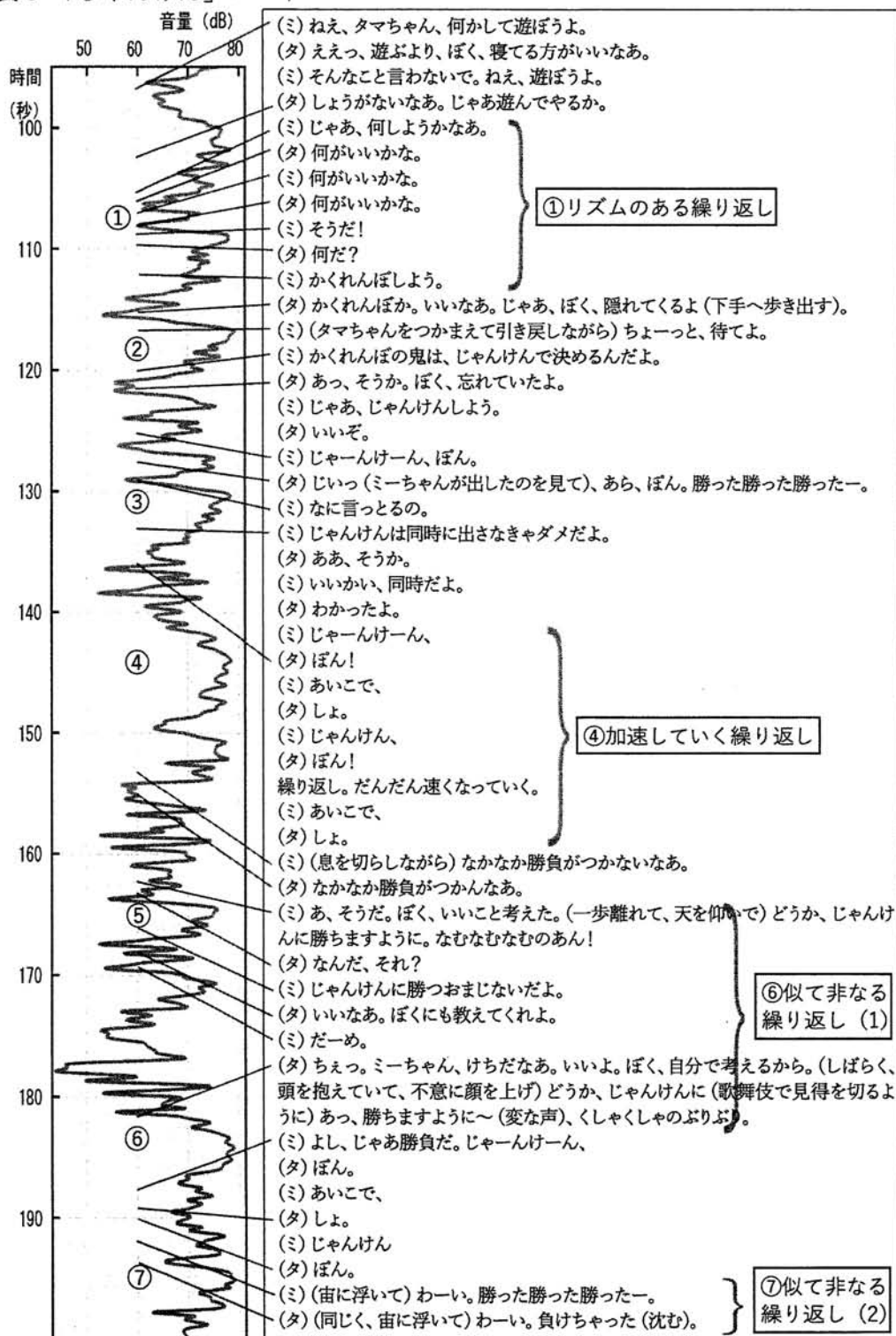


表3 「じゃんけん」パート



次に、かくれんぼをすることになって、さっさと隠れようとするタマちゃんをミーちゃんが大きな動き（演者の身体が1/4回転する）で引き戻すところで笑いが起こる（②）。いきなり隠れようとするタマちゃんの行動が予想外であり、それをまた人間ならできないような動きでミーちゃんが捕まえる。

じゃんけんをする段になって、タマちゃんが露骨な「後出し」で「勝った」と喜んでいるとミーちゃんが「なに言っとるの」とツッコんだところで笑いが起こる（③）。そしてじゃんけんを始めるとなかなか勝負がつかない。「じゃんけん」「ぽん」「あいこで」「しょ」の同じ繰り返しだが、次第に加速していくところで笑いが起こる（④）。

いったんじゃんけんを中断して、ミーちゃんが「なむなむなむのあん！」とおまじないをする。それを見て今度はタマちゃんが「なんだ、それ？」とツッコむ（⑤）。ボケとツッコミが逆転している。そのあとそれを真似てタマちゃんが自作のおまじないをする。この部分は、ミーちゃんとはまるで違う歌舞伎調の台詞の言い回しと最後の「くしゃくしゃのぷりぷり」に笑いが起こる（⑥）。そのあとまたじゃんけんをして勝負がつくのだが、「わーい」と言いながら「負けちゃった」と沈むタマちゃんに笑いが起こる（⑦）。

5-3 「かくれんぼ」パート（前半）（表4）

「かくれんぼ」のパートはタマちゃんがズルをしてかくれんぼが成立しない前半とミーちゃんが隠れてからの後半に分けられる。

表4冒頭、ミーちゃんに「タマちゃんがオニだよ」と言われ、タマちゃんが鬼の真似をしてボケる。すぐさまミーちゃんに突っ込まれ笑いが起こる（①）。かくれんぼが始まると、隠れようとするミーちゃんの後を目をつぶって数えているはずのタマちゃんがついていってしまう。気配を感じてミーちゃんが振り返るとタマちゃんはあわてて戻り、「数えていた」ととぼける。これは3回繰り返され、3回目では隠れないでタマちゃんを見ていたミーちゃんについていこうとしたタマちゃんが見つかり、鉢合わせしそうになり驚き笑いを起こす。（⑤）。タマちゃんがミーちゃんに叱られてもう一度やり直しとなり、タマちゃんが数え始めたところから笑いがまた起こってくるが、真面目に数えているタマちゃんに笑いは続かず、「もういいよ」とミーちゃんが演者の背中に隠れたところで客席は静かになる（⑥）。

5-4 「かくれんぼ」パート（後半）（表5）

ミーちゃんは演者の背中に隠れている。タマちゃんは最初、真面目に捜さずただ明後日の方向に「見一つけた」と言うだけだが、ここでは笑いよりむしろミーちゃんが隠れた「（演者の）背中」をタマちゃんに教える声が多い（①）。それを聞いてタマちゃんが自分の後ろを見ると、その勘違いに笑いもあるが、それだけではなく「おじさん（＝演者）（の背中）」だと子どもたちが教える（②）。それを聞いてタマちゃんが演者の背中を見ると、入れ違いにミーちゃんが出てくる。「いない」とタマちゃんが出てくると、入れ替わるようにミーちゃんはまた演者の背中に隠れる。この一連の入れ替わりの動きには大きな笑いも起こるが、「（ミーちゃんが）出てきた」「こっち（とタマちゃんが出て来た方向を指す）」というタマちゃんへの声も多い（③）。その声に、今度は演者ごと子どもたちが示した方向に1回転する。しかし演者はミーちゃんを背中に隠したまま回転するので、タマちゃんはミーちゃんを見つけることができない。これは出違いならではの大きな動きで、子どもたちの笑いも大きい（④）。

ミーちゃんを見つけれないタマちゃんは、泣き真似を思いつく。泣きながらミーちゃんが出てこないか様子を窺うタマちゃんに子どもたちはざわつくが、「消えちゃった」という言葉には

表4 「かくれんぼ」パート（前半）

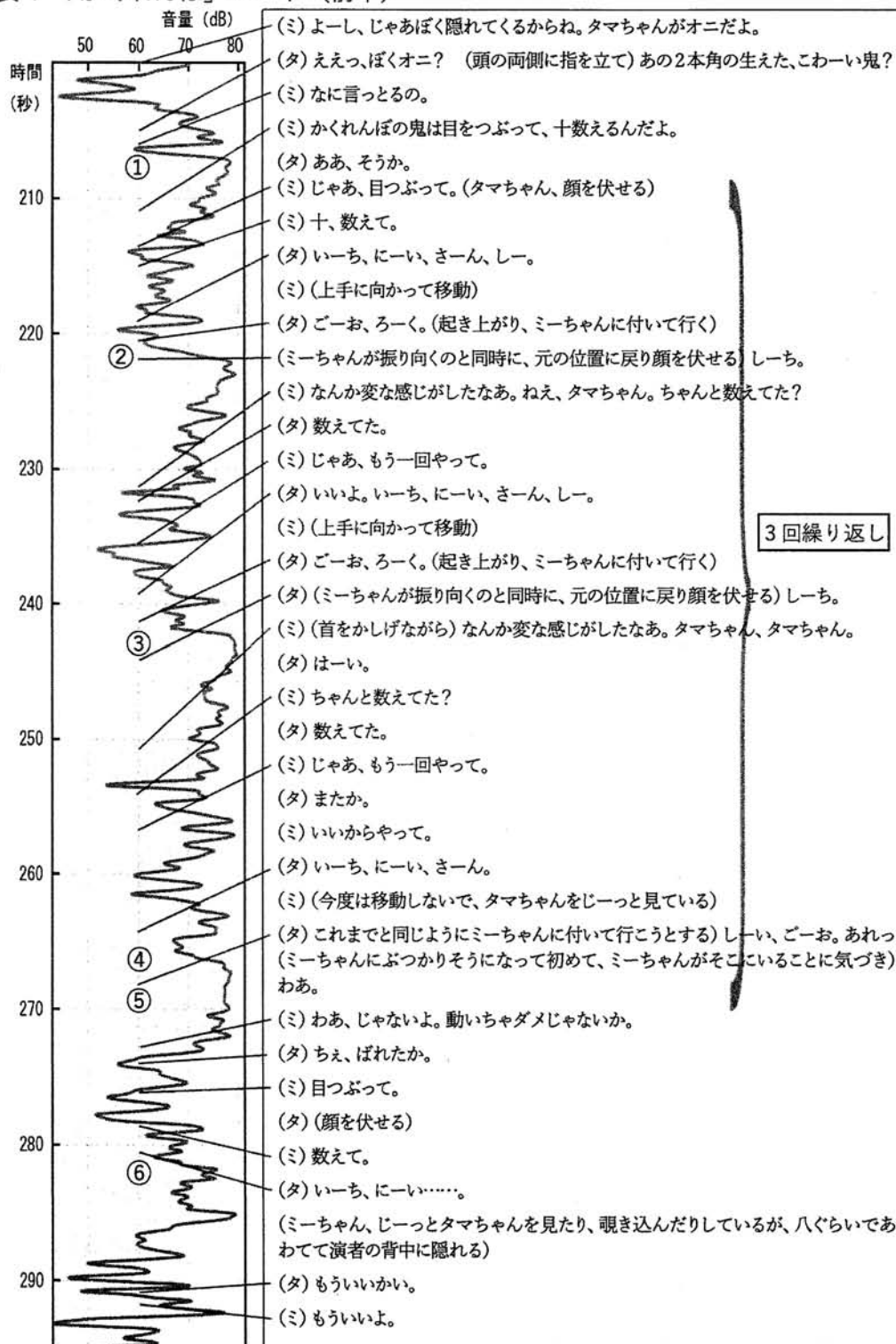
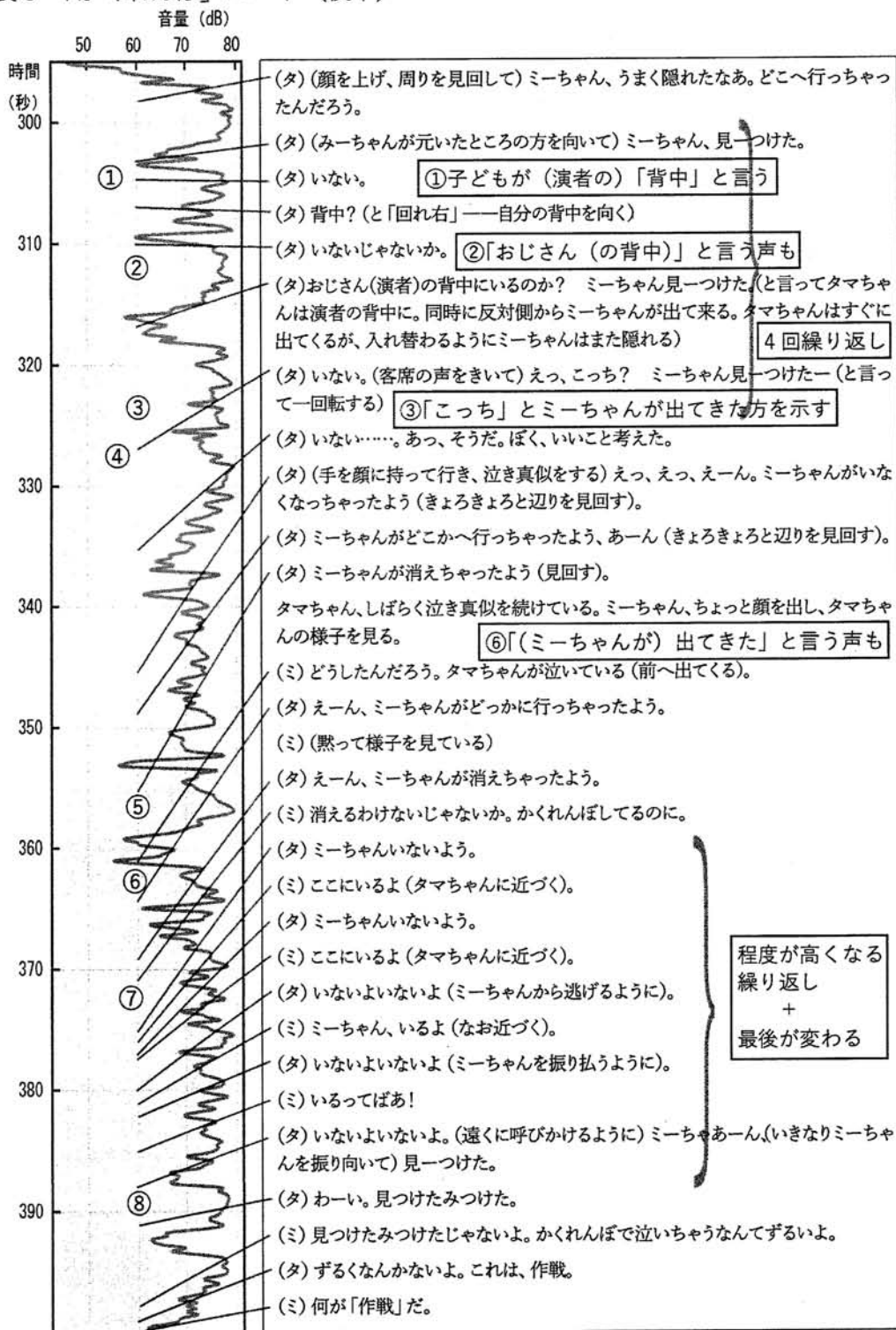


表5 「かくれんぼ」パート（後半）



笑いも起こる (⑤)。泣き真似を続けていると不審に思ったミーちゃんが顔を出す。ミーちゃんが出てくると、子どもたちから「(ミーちゃんが) 出てきた」という声が起こる (⑥)。「ミーちゃんが消えちゃった」とまた言うタマちゃんに「消えるわけじゃないか」とツッコむところで笑いが起こる (⑦)。このあと「いるよ」「いないよう」が繰り返され、最後に目の前に来たミーちゃんを「見つけた」ところで、大きな笑いが起こる (⑧)。

5-5 「相撲」「ロープ結び」パート (表6)

「かくれんぼ」の後「かくれんぼで泣いちゃうなんて弱虫だよ」「弱虫じゃないよ」というやりとりがあり、相撲で勝負だということになる。だがお互いに見合わなければならぬところで、タマちゃんがミーちゃんにお尻を向けて仕切り、笑いを取る (①)。次はちゃんと仕切るのだが、今度は頭同士でぶつかり倒れ、ここでも笑いが起こる (②)。やっと組み合って相撲が始まると、代わる代わる押し合いになり、ここでは子どもたちからの声援が起こる (③)。2往復の押し相撲の繰り返しのあと、劣勢のタマちゃんがミーちゃんをくすぐる。あわててミーちゃんが離れると笑い (④)。そこでミーちゃんが演者の首に掛かっていたロープに気づく。

「引っ張って」「ずるずる」を繰り返し2人の距離がどんどん開いていき、ミーちゃんの「放しちゃダメだよ」でタマちゃんがロープを放すことで笑いが起こる (⑤)。再びタマちゃんもロープの端を持ち、「ロープを結んで輪っこにして……」というミーちゃんの提案で、ロープ結びが始まる。「真ん中の方に持ってきて」とミーちゃんは2人の中間点に。タマちゃんも同様にミーちゃんの隣へ行くが、ここでロープを結ばないで「ごちん」とミーちゃんに頭突きしたところで笑いが起こる (⑥)。やり直して「頭突きはダメ」「真ん中の方に持ってきて、『きゅっ』と結ぶ」と言われたタマちゃんは「きゅ」だなと確認しておきながら、「真ん中の方に持ってきて、『チュッ!』」とミーちゃんにキスをする。あらかじめ「きゅ」を強調してもタマちゃんの似た音の「チュ」という行動を予想するのは難しいが、大きな笑いが起こる (⑦)。

5-6 「汽車ごっこ」パート (表7)

ロープの輪に入って2人は汽車ごっこを始めようとする。「出発です」「ぼー」までは正面を向いているが、2人はいきなりそれぞれ反対方向に引っ張る。綱引きのようになってしまう2人に笑いが起こる (①)。変だなと思いつつそれを繰り返してまた笑い (②)。そのあと互いに自分が運転手であることを主張しあう。言い合いながら人形が上へ上がっていくところに笑いが起こる (③)。「じゃあ。じゃんけんで決めよう」ということになる。ここでは「じゃんけん」パート⑦と同じことが繰り返される (④)。そのあとに「車掌さん」と「社長さん」の聞き違いのギャグが入っているが、これに対しては園によって反応が異なるが、総じて幼児の反応は薄い。語彙の理解の程度の問題であろうか。

運転手と車掌が決まり、いよいよ動き出すかと思うと、タマちゃんが「ガタンギー」と汽車を止める。ミーちゃんはいきなり後ろから引っ張られたような形で倒れそうになり、笑いが起こる (⑤)。同じことがもう一度繰り返される (⑥)。このあと「ガタンギー」の正体はブレーキだとのやり取りで笑いが起こる (⑦)。「ブレーキ」という語を理解している子どもは多い。このあと2人の汽車は客席の前を一周し(これ以降は表7にはない)正面に戻ってもう一度「ガタンギー」とブレーキをかけ(ここは正しいブレーキの使い方なのだが、笑いが起こる)、2人は挨拶をして退場する(演者の背に隠れる)。

表6 「相撲」「ロープ結び」パート

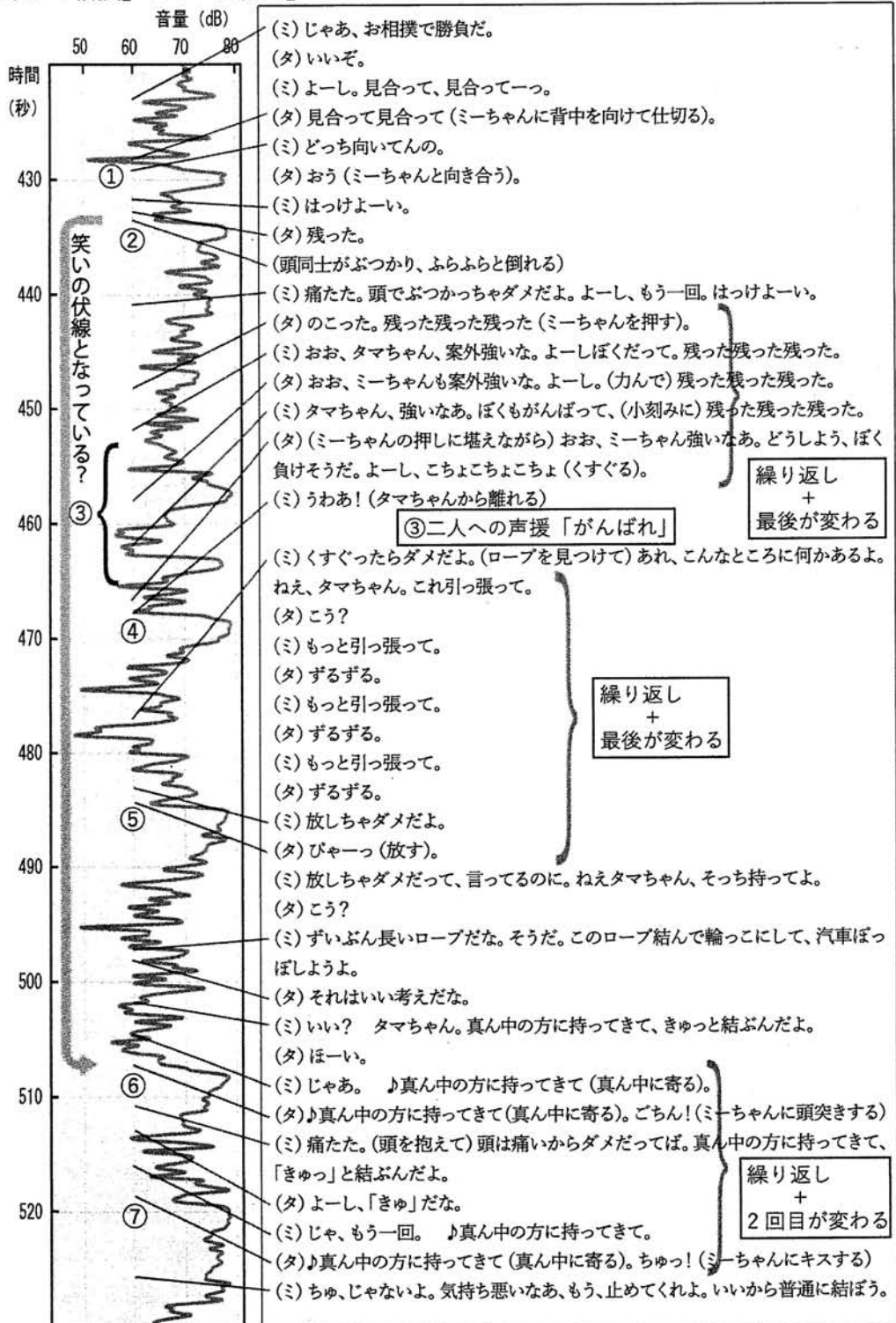
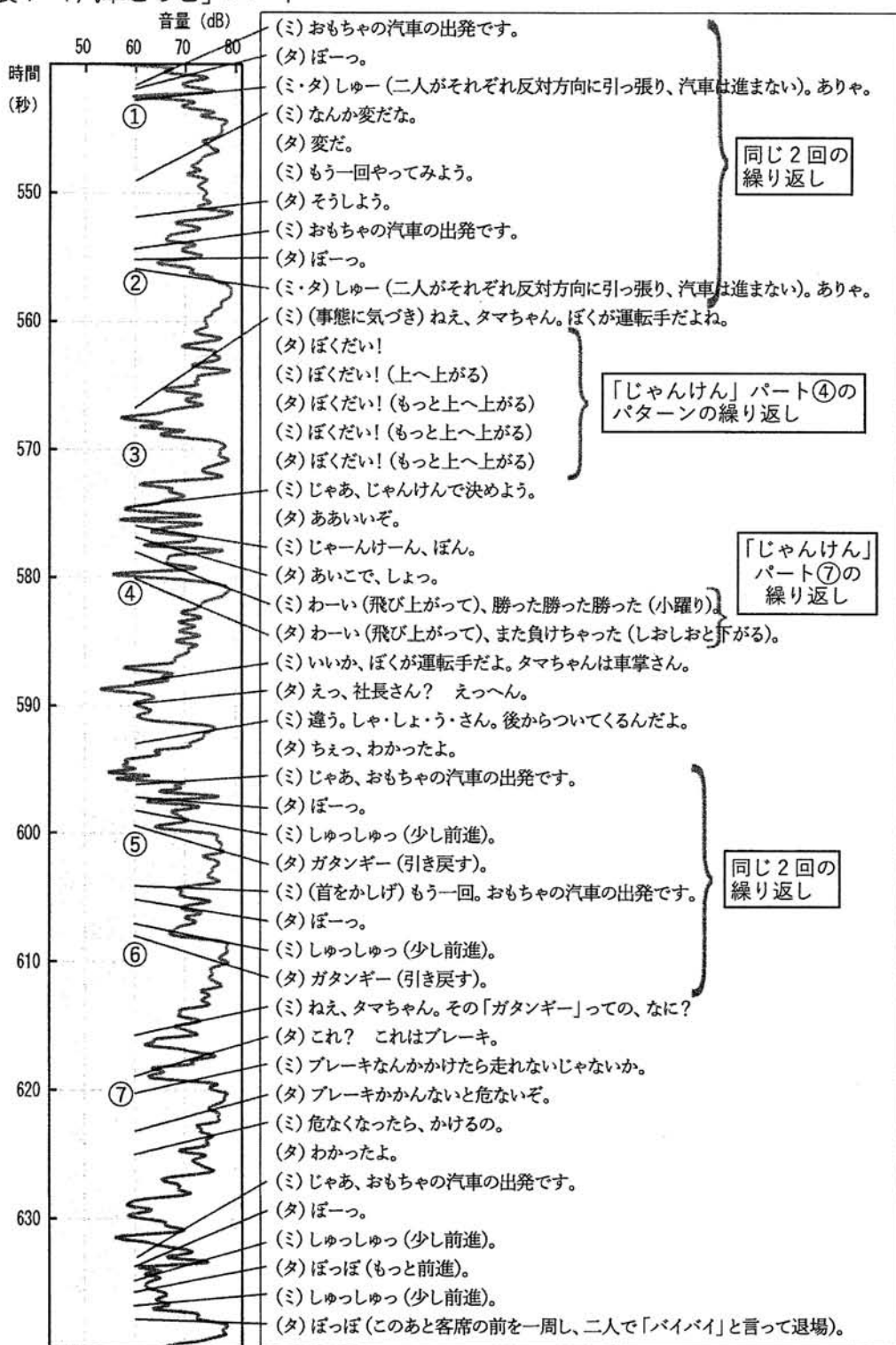


表7 「汽車ごっこ」パート



6 ズレの認識による笑い

糸井らは「観客は①登場人物の言動から2人の気持ちを察し、②自分の持つ概念を基に次の展開を予測しているが、③実際の展開は観客の予期からは逸脱したものであり、そのズレを認識することでユーモアが生じている。」と「なかよし」における笑いをユーモア理解として説明している。また予測が「実際には予期が当たるか外れるかは、大して重要ではない。「9割方Aだろうが、Bかもしれない」という不安定な予期があり、実際にはBであった場合、残りの1割の予期が当たったことになり、「やっぱりBだったか」とも感じられるだろう。いずれにしても、不安定な予期が確実な現実になることで心理的転位が成立している。」と実際の展開は問題ではなく、不安定な予期と確実（になった）現実のズレが笑いを生じさせるとする。これを各パートの笑いが起こったところに適用すると、ほとんどが該当する。概ねタマちゃんが予期しない行動をするのであるが、「あいさつ」パート⑥、「かくれんぼ」パート前半④、「ロープ結び」パート⑤ではミーちゃんが3回繰り返しの3回目（「ロープ結び」は繰り返しがもっと多い）に違った言動をする（当然タマちゃんのリアクションも変わってくる）。

7 繰り返しの考察

「なかよし」において笑いを起こすズレを効果的に演出しているのが、何度も現れる「繰り返し」である。丹下はこの繰り返しについて、「繰り返すことで子どもたちは次の展開を予測する。その予測は当たっても外れても面白いものだ。」と語っている。繰り返しのパターンも多様で、「あいさつ」パート（表2）では寝てしまったタマちゃんをミーちゃんが小突くシーンが3回繰り返される（⑤）。これは人形劇ばかりでなく、話芸や民話でしばしば見られる「3回繰り返す」というパターンである。構造主義的な視点から昔話を分析し、ロシアの魔法昔話に共通する機能と構造を指摘したプロップは「三回化」（3回の繰り返し）について、以下のように指摘している。⁽¹⁰⁾

〔三度〕くりかえされるものが、それぞれ程度を同じくすることもあれば、（〔同じように難しい〕三度の難題、三年の奉公）、くりかえされる度に、程度が高くなってゆくこともあります（三度目の難題がもっとも難しく、三度目の闘いがもっとも怖るべきもの）。あるいは、〔最初の〕二度の場合には、結果が否定的なものとなり、〔最後の〕一度だけが、肯定的なものになることもあります。

この場合は、3回目だけタマちゃんのリアクションが違う（ある）が、ミーちゃんの行動はプロップの言う繰り返しの最初のパターンである。そのあと声をかけて起こそうとする。2度続けて「3回繰り返す」であるが、今度は3度目で起こすことに成功するプロップの3つ目のパターンである（⑥）。

「じゃんけん」パート（表3）では、「3回繰り返す」とは違う繰り返しのパターンがいくつか見られる。何をして遊ぶかという「何がいいかな」のところはリズムのある掛け合いとなっている（①）が、じゃんけんのシーンでは繰り返しをだんだん早くすることによって、なかなか勝負がつかない白熱ぶりを表現している（④）。さらにミーちゃんにじゃんけんに勝つおまじないを教えてもらえないタマちゃんがオリジナルのおまじないをする。ミーちゃんの真似をするのだが、観客の予想通りおかしなおまじないとなる（⑥）。じゃんけんの勝負がつくと、ミーちゃんは宙に浮いて「わーい」と喜ぶ。負けたくせに勝者ミーちゃんと同じように「わーい」と浮かぶが、「負けちゃった」と沈む（⑦）。⑥⑦ともにタマちゃんがミーちゃんの行動を繰り返そうとするの

だが、実は異なっている。

3回繰り返しは「かくれんぼ」パート（前半）（表4）にもあり、3度目の結果が変わる繰り返しである。繰り返しの1回目では、ミーちゃんにタマちゃんがついていこうとするという、普通のかくれんぼにはない行動を始めたところから徐々に笑いが大きくなり、ミーちゃんが振り返ると同時にタマちゃんが戻ったところで笑いが爆発する（②）。これはこれに対し2回目では、ミーちゃんが振り返る前から笑いが大きくなっている（③）。これらの笑いは、タマちゃんとミーちゃんの気持ちのズレ、後をつけていることが気づかれそうで気づかれないという予測と結果のズレによって起こっていると考える。3回目でもミーちゃんが見ているのに、それに気づかずついていこうとタマちゃんが動き始めたところから笑いが大きくなっていき（④）、ミーちゃんにタマちゃんがぶつかりそうになる直前から大笑いとなる。3回目はもうたくらみがばれていて、タマちゃんはミーちゃんに叱られる。これは観客の予想した通りになっての笑いである。叱られたあと、タマちゃんは真面目に数え始めたところの笑い（⑥）は、もう一度タマちゃんがミーちゃんについて行くのを期待しての笑いである。この期待（予想）は外れ、カウントが増えて行くにつれ、笑いは収まっていく。

「かくれんぼ」パート（後半）（表5）では、タマちゃんがミーちゃんを捜す行動が4回繰り返され、繰り返すたびにタマちゃんの動きが大きくなっていく。これは「3回繰り返し」（4回だが）のプロップの2番目「くりかえされる度に、程度が高くなってゆく」パターンである。しかも子どもたちの指示によって見つかるはずのミーちゃんが見つからない（予想が外れる）ことで、笑いが大きくなる（①、②、③、④）。泣き真似を始めてミーちゃんを引っ張り出したところでタマちゃんの作戦は成功しているのだが、それをより確かなものにするためにタマちゃんは「いないよ」とミーちゃん存在を繰り返し否定しミーちゃんの「いるよ」主張を強くさせていく。最後に目の前に来たミーちゃんに予想通り、「いないよう」ではなく「見つけた」と言うことで、大きな笑いが起こる（⑧）。「3回繰り返し」の2番目と3番目の合わせ技といえる。

「相撲」パート（表6）では、組み合っの押し合いの繰り返しの後、「ばく負けそうだ」で何かするのではと期待（予想）させ、くすぐりという手に出る（④）。「ロープ結び」パート（表6）でも、「引っ張って」「ずるずる」の繰り返しのあと、「放しちゃダメだよ」とミーちゃんがわざわざ言うところがサインであり、タマちゃんが意表を突く行動（放す。反対のことをする）に出ることで笑いが起こる（⑤）。このあと「真ん中の方に持ってきて」とロープを結ぼうとするのだが、タマちゃんはロープを結ばないでミーちゃんに頭突きする（⑥）。この頭突き自体が意表を突いていて笑いを誘うのだが、この前の「お相撲」パートでも頭がぶつかって痛がるシーンがあり、子どもたちはそれを記憶していて、それがまた繰り返されたことで笑いを大きくしているのではないか。前の笑いが伏線になって後の笑いを呼んでいるのではだろうか。やり直して「真ん中の方に持ってきて」が繰り返される。ヒントは出ているが、今度もまたタマちゃんは意表を突いてミーちゃんにキスをする。

最後の「汽車ごっこ」パートでは、同じ2回の繰り返しが2セット行われている。2人が汽車を反対方向に引っ張り合うシーンと、走りがしてからすぐタマちゃんがブレーキをかけるシーンである。ミーちゃんが不審に思うことも含めて、どちらも同じことを同じ程度2回繰り返すのだが、どちらも2回目の方が笑いが大きい。これはほかの2回繰り返しの箇所にも言えるのだが、1回目がただ予想外の行動だったのに対し、2回目は1回目の行動を踏まえ子どもたちが「今度はどうするのだろう」という予想をし、その結果（ここでは同じことをする）に笑っているのである。なぜ3回繰り返しではなく2回なのか。3回（またはそれ以上）繰り返して最後に変えるという繰り返しのパターンはここまでに7回使われている。ここでは人形劇が終盤であることを

意識して、あえてあっさり進めている。またこのパートでは、自分が運転手であることを主張するところで「じゃんけん」パートと同じ、だんだん程度が高くなっていく繰り返しを用いられている。運転手を決めるじゃんけんのところでも、「じゃんけん」パート⑦と同じことが繰り返される。前のパートを忘れていた子は、ミーちゃんとタマちゃんの同じようでも最後が違うリアクションに笑い、覚えている子は自分の予想の的中に笑う(④)。

こうして見ていくと、「なかよし」という人形劇は、全編繰り返しでできていると言っても過言ではない。それがことごとく笑いに結びついているのは、以下のような構造によると考える。

1回目の行動→2回目の行動(1回目と同じか程度が高くなっている)→3回目の行動を予想する→3回目の行動→予想と3回目の行動のズレ→笑い

- ・2回目はないこともあるし、回数が増えることもある。
- ・1つの行動は2人のやりとりがセットになっていることもある。

または

1回目の行動(前半・後半の2段階)→2回目の行動を予想する→2回目の行動(前半は1回目の行動の前半と同じ・後半は異なる)→予想と2回目の後半の行動のズレ→笑い

繰り返しを用いることによって、糸井らが示した「観客は①登場人物の言動から2人の気持ちを察し、②自分の持つ概念を基に次の展開を予期している」の部分が用意され、笑いに繋がっていると考える。

8 発語についての考察

発語が多いシーンは、以下の3つである。

- ①「あいさつ」パート、ミーちゃんが登場し、あいさつをするシーン
- ②「かくれんぼ」パート(前半)、隠れようとするミーちゃんにタマちゃんがついていくシーン
- ③「かくれんぼ」パート(後半)、タマちゃんが演者の背に隠れたミーちゃんを捜すシーン

①は人形劇の冒頭、人形(タマちゃん)からの「こんにちは」という呼びかけに幼児たちが「こんにちは」と返し(表2の②)、「よろしく」と言われると「よろしく」と応える(同③)ところである。人形と同じように頭を下げる子もいる。このことから、この人形劇が始まってすぐ、幼児は人形をモノではなく生きている存在と感じ、コミュニケーションを取れる相手であるという認識を共有したといえる。今回取り上げた上演では「なかよし」はプログラム2番目の演目であり、演者が観客の前に姿を見せるパネルシアターを最初に上演した後で、所謂アイスブレイクが済んだ状態で、幼児らはリラックスしていて「なかよし」が始まるとすぐに物語の世界に入っている。これが、「なかよし」がプログラムの最初だと、人形が話しかけても幼児らが反応に戸惑うこともある。また保育士や教師の「静かに観なさい」という規制がきつい場合も同様である。開放的な、自由に発語できるような観劇環境が望ましい。

②では、ミーちゃんに対して「タマちゃんが見てる」「うしろ!(にタマちゃんがいる)」と教える声と、ついていくタマちゃんに対して「だめ!」と咎める声の両方が聞かれる。いずれもタマちゃんの反則行為を指摘しているわけだが、ミーちゃんが振り返ると同時に元の場所に戻るところでは笑いが起こる。つまりは、目の前で行われているルール違反に、黙ってはられないのだが決して怒っているわけではないのである。ただし、ミーちゃんの「数えてた?」という質問に「数えてた」ととぼけるタマちゃんに、「違うよ」「見てた」という声はしばしばある。

③では、子どもたちは積極的にタマちゃんにミーちゃんが隠れた場所(方向)を教えようとする

る。子どもたちのタマちゃんへの指示は「(おじさんの) 後ろ」「右(上手方向)」「こっち(と指さす)」などと短く漠然としていることが多く、演者はそれを利用してタマちゃんに「ミーちゃんを見つけれない捜し方」をさせて笑いを取っている。興味深いのは、「かくれんぼ」(前半)でタマちゃんのルール違反を指摘していた子どもたち自身が、ミーちゃんが隠れた場所を教えるという、少なくともミーちゃんにとっては迷惑なことをしているのに、そういう認識を持っている様子が全くないことである。ここでは子どもたちはタマちゃんの味方になっている。ただ1回、空振りをしただけのタマちゃんに同情したとも考えられない。これを先の「ズレの認識」に当てはめると、子どもたちの指示は「それによってタマちゃんが行動する。→その行動あるいは行動の結果が予期しないものになる」という、笑いを起こすためのきっかけを作っていると考えられる。いわば「その方が面白い」から、そうしているのだ。

子どもたちの発語は随所に見られるが、上のように登場人物へ伝えたい思いであったり、感想や自分の発見をそのまま口にしたりすることもある。それが、他の観客の気持ちを動かす(笑わせる)こともある。どの発語にしても、決してミーちゃんやタマちゃんを非難したり、攻撃したりするものではない。周りの子どもたちと同じように、あるいはちょっと世話の焼ける子のように声をかけている。上演中、ミーちゃんがタマちゃんにツッコむ(逆もある)ところがあるが、そのいくつかは、最初からあったわけではなく、筆者が子どもの発語からヒントを得て加えたものである。それらが笑いを得ているということは、タマちゃんの言い放し(不安定な予期を招く)にミーちゃんの突っ込み(確実な現実)が加わることで、心理的転位が成立しているのである。あるいは、ツッコミの台詞が子どもたちの思っていることを代弁し、その間とツッコむことでタマちゃんのボケ(変な子)ぶりが強調され、笑いが起きているとも考える。

9 まとめ

「なかよし」という人形劇は、一人で、さしたる舞台道具も要らず、どんな場所でも演じられる。プロもアマチュアも初心者も演じ、また保育者養成の材料としても用いられている。その出自が大政翼賛会の人形劇にあるとはいえ、人形劇の基本をおさえており、様々な可能性を持っている。あらためて「なかよし」を最初から最後まで見直してみ、なぜこんなに子どもを笑わせるのか、たくさんの演者によって繰り返し上演されてできあがってきた作りの上から理解できた。

子どもたちの反応については、笑い以外にも、向平らが取り上げた身体的な表現や黙って(集中して)観ているというのもある。画像解析などの手法を使えば、それも定量的に分析できるのではないか。今後はそれらについても考えてみたい。

子どもたちの前で上演する人形劇は、演者だけでなく観客である子どもたちの反応があってこそ成立する演劇であり、優れた演者は劇の進行を滞らせることなく子どもたちの言葉や反応を拾い上げ、劇の内容に反映させふくらませていく。演者と観客とのやりとりのなかで変化し続ける一回きりの作品。生の演劇とはそういうものであり、「なかよし」もまたその一つなのだ。忘れることなく、大切に演じていきたい。

(1) 向平知絵、棚橋美代子、米谷淳「人形劇『なかよし』の作品分析—観客の行動観察からの試み—」『京都女子大学発達教育学部紀要』第05号、2009年2月、p51-60

(2) 糸井嘉、棚橋美代子「幼児の人形劇鑑賞におけるユーモア理解」『京都女子大学発達教育学部紀要』第09号、2013年2月、p81-87

(3) 加藤暁子『日本の人形劇 1867-2007』法政大学出版局、2007年12月、p110-112

(4) 湯見英明『『仲よし』日本の人形劇の代表的なレパートリー』『子どもの文化』44(7)、2012

年7月、p172-179

(5) 同(3)、p111

(6) 実際は演者の声がすべてカットできたわけではなく、少し小さくなったと感じる程度であった。フィルターをかける前と後の音声ファイルの上演全体を通しての周波数スペクトラムは以下の図の通りである。今回は保管してあった上演記録録画を使用したためこのような処理をしたが、再度今回のような分析をする場合は、指向性の強いマイクを用いて客席の音を記録すべきである。

図2 オリジナル音源

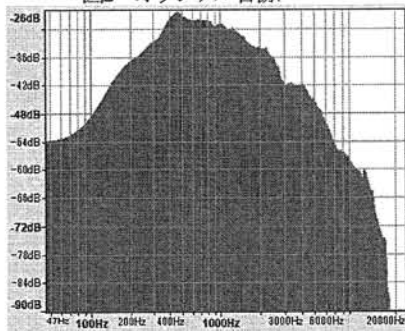
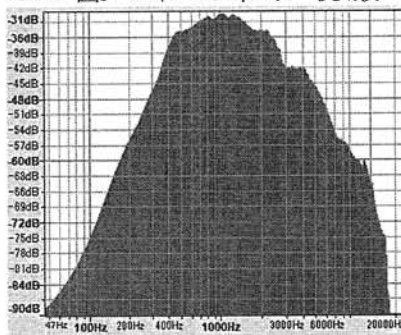


図3 ハイパスフィルター使用後



(7) 同(2)、p86

(8) 同(2)、p85

(9) 向平知絵、棚橋美代子、米谷淳「保育学生に対する人形劇の実習指導に関する一考察」『大学教育研究』第16号、神戸大学大学教育推進機構、2007年

(10) ウラジーミル・プロップ(北岡誠司・福田美智代訳)『昔話の形態学』、水声社、1987年(2014年)、p117

(11) 米谷淳、棚橋美代子、向平知絵「保育者養成における人形劇の活用—丹下進の人形劇指導—」『京都女子大学発達教育学部紀要』第04号、2008年2月

(12) 糸井嘉、中村綾、呂程、矢野真、棚橋美代子「人形劇指導における課題に関する一考察」『京都女子大学発達教育学部紀要』第08号、2012年2月

(13) 同(4)

プロフィール

東海学園大学人文学部教授。国際人形劇連盟(日本選出評議員)、愛知人形劇センター(理事長)、日本人形玩具学会、日本児童文学学会など。