

「障害」を「解消する」教育から「楽しむ」教育への転換

ーパフォーマンス/エンターテイメントから学ぶ教育的意義ー

○村田観弥

（立命館大学産業社会学部）

KEY WORDS: パフォーマンス エンターテイメント インクルーシブ教育 障害理解教育

○「障害」を「楽しむ」ことは問題か？

障害を楽しむことは問題だろうか。近年の障害とパフォーマンス/エンターテイメントに関する論考を概観し、インクルーシブな教育環境への道標を「楽しむ」ことから考える。

「障害」とパフォーマンス/エンターテイメント（以下エンタメと略）は親和性がある。古くは、見世物に代表される、嘲笑や奇異さへの関心の対象とされた歴史である。現在では、障害の克服を感動的に扱いメディアに消費される状況を「感動ポルノ」との批判がなされる。これらから、障害を対象として楽しむことは、社会的タブーとする規範に繋がりがやすい。

一方で、ダイバーシティ&インクルージョンを推進する価値観のもとでは、教育的素材として活用されている。例えば、子ども向けのコンテンツに障害が取り入れられるようになった。『セサミストリート』には、ASD のキャラクターが存在する。ディズニー映画の『ファインディング・ニモ』の主要キャラクターは、左右のヒレの形が違う、物忘れが極端に激しいなどの特徴がある。教訓への抵抗を軽減し、違いや多様性をなじみのあるものとするエンタメの可能性は大きい。

○障害児者のパフォーマンスと笑い、ユーモア

パフォーマンス/エンタメと教育も親和性が高い。エンタメと教育を融合するのは新しい考えではなく、何千年もの間、活用され、教育目的のみならず社会変革にも戦略的に用いられてきた（Singhal&Rogers,1999/2011）。パフォーマンスとは、「ある特定の機会にある特定の参加者がなんらかの仕方（Goffman,1959/1974）」であるが、アイデンティティが「表出」によって、パフォーマンスに構築されるもの（Butler,1990/1999）ならば、それは障害者の身体と同様に健常者の身体をも作り上げる。また、擾乱も可能である。

近年、障害者パフォーマーを目する機会が多くなっている。典型的な例は「お笑い芸人」である。埴（2018）は、現代社会は「障害者を笑うこと」と「障害者が笑うこと」と「障害者と笑うこと」を混同し、障害者と笑いの関係性に言及することの一切を忌避する異様な風潮を招来したと述べる。NHK の番組『バリバラ』の障害者パフォーマンスは、笑いという形式を用いる障害者問題の提起であるが、「笑えること」と「笑えないこと」の狭間にいることが、視聴者の「障害観」や「障害者像」に裂け目を生じさせ、内省へと導く。「障害/健常の境界」にすることは、自分はよく理解者であると同時に差別する側でもあると自覚させられざるを得ない。このことが居心地の悪さを強要するが、その感覚は「妥当な障害者」や「妥当なコミュニケーション」などの日常の認識や振る舞いを問うことにつながる。

赤木（2019）は、障害のある子ども・青年の即興劇や学習実践を通し、卓越したファシリテーター（演出家や元教師）とのやりとりを、ヴィゴツキーなどを参考に即興性とユーモアから分析している。赤木は、計画通りにいかない予想外のハプニングや失敗を集団で楽しむ機会が、創造性を涵養し新しい自分になる「発達」の瞬間であるとする。また、ユーモアのある活動による「存在の肯定」が、「能力の向上」を乗り越える魅力と可能性であるとし、価値観の転換や創造を起こ

しやすいたとする。異質な集団での対等で豊かな関係性こそが創造性につながるのであるが、そこにはユーモアが欠かせない。そして、「多様な人と一緒に活動したほうが面白くなる」ことこそがインクルーシブ教育の原点であると述べている。

○障害疑似体験から考える

障害疑似体験への批判は多いが、そのひとつとして、「試しにちょっとやってみる程度に扱われ、しばしば楽しい遊びやゲームのように行われることによる障害者への倫理的問題」がある（松原・佐藤,2011）。発表者の取り組みでは、あえて最初からこのような批判を紹介しない（村田,2020）。後に学ぶことになるため、活動当初の多くの学生は興味津々で、一見楽しんでいるようにも見える。しかし、活動直後のアンケートでは、「不安」や「恐怖」「大変さ」などのネガティブな印象に結び付くもののほかに、身体感覚の違いや変化を「驚き」や「気づき」として記述する者も多い。さらに、体験後に批判される部分を学ぶことで、自身のコメントを省察する態度が多く見られるようになり、障害観や思考の枠組みを再構築する重要な学びの契機となることが示されている。

視覚障害体験である「ダイアログ・イン・ザ・ダーク」や聴覚障害体験である「ダイアログ・イン・サイレンス」を主宰するダイアログ・ジャパン・ソサイエティは、「エンターテイメントとして楽しみながら人と出会う。そして対話する。何かが始まる。それは自分を変化させ世の中の変化に繋がっています」として、多様性の理解を促すことを目的に、これらの体験環境を提供している。

○本当に「障害」はない方が良いのか？

ダイバーシティ&インクルージョンが目指される現在、「障害/健常の境界」をどのように捉えるのか、特別支援教育がインクルーシブ教育に移行するためには必須の課題である。他者との出会いには苦痛が伴う（Lévinas,1961/2005-6）。暴力の契機を孕まざるを得ない。社会に「寛容さ」を求めるだけでは限界があるのではないか。ユーモアは、問題に巻き込まれすぎないで、問題に向き合う距離と勇気を人に与える（木村,2020）。「障害」を解消した社会を目指すという理想型は肯定しつつも、「違い」を認め尊重しながら共に生きる社会の形成に努めなければならない時、障害を「面白い」と感じることが重要な手がかりになるであろう。

（文献） 赤木和重（2019）ユーモアの即興から生まれる表現の創発 赤木和重編著 クリエイツかもがわ 埴幸枝（2018）障害者と笑いー障害をめぐるコミュニケーションを拓く 新曜社 Butler,J（1990/1999）ジェンダー・トラブル 青土社 Goffman,E（1959/1974）行為と演技ー日常生活における自己呈示ー 誠信書房 一般社団法人 Dialogue Japan Society <https://djs.dialogue.or.jp/>（2021/5/13 閲覧） Lévinas,E（1961/2005-6）全体性と無限（上・下） 岩波書店 木村寛（2020）笑いの哲学 講談社 松原崇・佐藤貴宣（2011）障害疑似体験の再構成ー疑似体験から協働体験へー ボランティア学研究 vol11 85-98 村田観弥（2020）障害疑似体験の問題と可能性 大阪成蹊大学教職研究第 2 号 32-43 Singhal,A & Rogers,EM（1999/2011）エンターテイメント・エデュケーション 成文堂（MURATA Kanya）