

謎

解

き



感性&体験型研修

創造性発揮、チームワーク向上、多様性理解などを目的とした感性や身体に関する研修について、東京理科大学の井藤元先生と編集部員がプログラムを体験し、そのナゾを解き明かしていく随時連載。今回はインプロアカデミーが提供する「インプロ」講座を体験してきました。

即興演劇を使って他者と関わっていくことで、どのような変化が起きていくのか。「プログラム内容」（編集部）と「プログラム解説」（井藤先生）からみていきます。

随時連載 | 第 7 回

インプロ



IMPRO ACADEMY

プログラム内容

「インプロ」について

即興を意味する「Improvisation（インプロヴィゼーション）」の略。イギリス出身の演出家・キース・ジョンストンによって俳優訓練としてはじまった。台本のないなか、プレイヤーたちはお互いを受け入れ、インスパイアし合いながら即興でストーリーを生み出していく。現在は、演劇界だけでなく、個人やチームの創造性発揮などの面から、企業研修としても活用されている。インプロアカデミーが提供する企業研修の参加企業は2025年4月8日現在、10社以上。

「インプロ」による企業研修の内容

- 新人研修(チームビルディング・関係性づくり)
- リーダー研修(レジリエンス・心理的柔軟性)
- マネジメント研修(モチベーション・教えない育て方)
- 接客研修(コミュニケーション・話し方) など

研修テーマ例

- 創造性
- コミュニケーション
- チームビルディング
- リーダーシップ など

今回受講した「インプロ基礎クラス」

インプロの基礎を学べるワークショップ。平日夜のクラス(約2時間×3回)に参加。受講者は約12人。参加費は1人13,200円(税込み)。このほか、土日の1日のクラスもある。

観客からの反応をみながら、俳優が即興で演技をする「インプロ」。俳優のための訓練として開発され、「インプロゲーム」と呼ばれるゲームを通して学んでいくのが特徴で、学校教育や企業研修での活用も広がっている。

インプロアカデミーでは、個人・法人に向けてインプロを活用したワークショップを提供している。インプロワークショップの特徴は、即興体験とその後の振り返りを通じて、「自らを発見」していく点である。今回受講した「インプロ基礎クラス」は、「インプロマインドを身につける」「『今ここ』でのコミュニケーションをとる」「ステータス(力関係)をコントロールする」といった、インプロの基本的なマインドやスキルを学べるものとなる。

インプロは、「面白くやろう」「うまくやろう」という意識が強すぎると、本来もっている能力や魅力が発揮されなくなるという。全3回のコースでは、「面白いことではなく、自然に出てくるものを大切にする(自発性)」「うまいことやるのはなく、思いどおりにいかないことを楽しむ(挑戦性)」「目立とうとするのではなく、相手といい時間を過ごそうとする(利他性)」のワークショップを通じて、「自然体でありながらも魅力的で新しい＝Good-Natured」な状態を目指していく(図表)。

同じクラスの受講者は、企業の研修担当者や学校関係者をはじめとしたビジネスパーソン12人。ここでは、3回のワークで取り組んださまざまなワークショップのなかから、「自発性」「挑戦性」「利他

性」それぞれに関する**1 私は木です**、**2 さしすせそ禁止ゲーム**、**3 プレゼントゲーム**を紹介する。

1 私は木です (自発性)

最初に講師から伝えられたのは、失敗を楽しむこと、失敗してもいいという安心感をつくっていくこと、自身のなかにある「これを言うと笑われるかも」といった「検閲官」を取り払っていくことである。

「私は木です」は、3人1組になり、最初の1人が「私は木です」といって木の役になると、続く2人は「私は木に止まる鳥です」「私はその鳥をねらう猟師です」といったように、そこから連想するものを言いながら、その役になって「場」に入っていくワーク。3人目が終わったら、最初の人が2つのうちの残すもの（例えば「鳥を残します」）を決め、次は、その鳥を起点に、連想ゲームを続けていく。大事なのは、場の流れを止めないこと、思いつかなくても何かを表現しようと動いてみることだ。

各ワークは、メンバーを変えながら数回実施し、毎回振り返りを行う。また、各回に1度は、全員（観客）の前で即興でワークを行う時間もある。

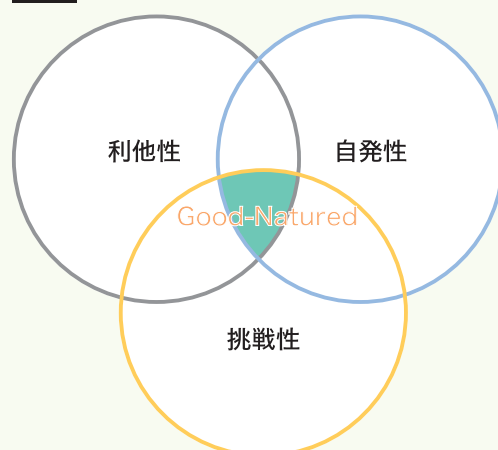
2 さしすせそ禁止ゲーム (挑戦性)

2回目のクラスでは、前回は踏まえて、ちょっと冒険してみることを講師から提案される。

「さしすせそ禁止ゲーム」は、2人1組になって、講師から出されたテーマについて思いつくままに会話を続けていき、「さしすせそ」を言った時点で終了となるもの。「私は」など「さ行」が入る単語はかなりあるが、考えすぎて会話の流れを止めるのではなく、思いついたものを言って、間違えたら笑って終わる。これを繰り返していくことで、だんだん、「まずはやってみよう」という意識が芽生えてくる。

最も重要なのは、相手の話の内容を否定しないこと。これは、インプロ全体に流れる基本の考えであ

図表 「自発性」「挑戦性」「利他性」



り、「Yes, but」ではなく、「Yes, and」の心をもつことを、講師から折に触れて指摘される。

3 プレゼントゲーム (利他性)

これまでは「自分は」という「利己」に目が向いていたが、3回目は、「相手がどう思うか、感じるか」といった「利他」に目を向けることを促される。

「プレゼントゲーム」は、2人1組になって、相手が欲しいと思うものを交互に出していくワーク。本当に欲しい物であれば「ありがとう」と言って受け取るジェスチャーをするが、いらないものであれば「フッー」といって後ろに放り投げるジェスチャーをする。最初は、自分の欲しい物などを出していくが、次第に、相手の反応をみてプレゼントを考えるようになる。いらないものをプレゼントしても、軽快な「フッー」と一緒に放られると、そこまで傷つくこともないため、提案するハードルが下がり、楽しんでプレゼントをし合えるようになる。

*

全3回のワークを通して、自分自身そしてメンバーのことを少しずつ理解していく。それが、ワークの質やリズムにも影響していたように感じた。

次頁からは、インプロ基礎クラスの受講とインプロアカデミー代表の内海隆雄氏へのインタビューから、インプロを活用したプログラムによってビジネスパーソンに起こる変化や得られることについて、井藤先生に解説していただく。

インプロはなぜ、 組織への「創造的な適応」をもたらすのか？

東京理科大学 教育支援機構 教職教育センター 教授 井藤 元

不確定性は排除すべきなのか

「インプロは不確定性の芸術である」。

これは、内海隆雄氏がインプロ（即興演劇）の本質を射抜いた言葉です。インプロは演劇の一種ですが、筋書きはなく、役づくりなどの事前準備も行いません。どのようにストーリーが展開していくかは誰にも予想できず、不確定性に満ちています。私たちが通常思い描く、台本のある演劇とはまったくの別物といえます。

そんなインプロ空間は、多くの人にとって異様な場と感じられるでしょう。グルメサイトの口コミを見てお店選びの参考にしたり、映画鑑賞の前に作品の評判をリサーチしたりと、現代社会では、頻繁に情報収集が行われています。行き当たりばったりで行動すれば、時間やお金を浪費してしまう可能性が高くなる。だからこそ、物事の見通しを立て、「不確定性」はできるだけ排除し、確実に満足を得たいと考える人も多いのではないのでしょうか。

インプロは、一見すると、こうした時代の流れとは逆行しているかのようです。37頁で紹介されているとおり、どのゲームでも不確定性が助長され、参加者はそこへと自発的に身を投じることが目指されているからです。

では、なぜ、あえて不確定性を呼び込む必要があるのでしょうか。不確定性は取り除くべきものではないのでしょうか。

結論を先取りすることになりますが、インプロアカデミーのワークショップを通じて不確定性とうま

く付き合うためのコツをつかめれば、真のクリエイティビティを発揮するための素地を整えることができます。「インプロにおいて不確定性と創造性はいかに結びつくのか」「組織や社会に適応しつつ、創造的であることはいかにして可能か」、こうした問いをめぐって、以下、考察を深めていくことにしましょう。

計画性の限界

皆さんは旅行に行く際、出発前にきっちりと計画を立てますか。それともなりゆきに任せる派でしょうか。

阪急交通社が全国の20代以上の男女（「旅行に行くことがない」人を除く）に、旅行に関して「計画的派」か「行き当たりばったり派」かについて質問したところ、「計画的派」が57%、「行き当たりばったり派」が21%、「どちらともいえない」人が22%となったそうです（2024年7月10～19日に実施したWeb アンケート、回答549人）。どうやら「行き当たりばったり派」は少数のようです。

とはいえ、旅行においては計画の変更を余儀なくされることは常です。「台風で飛行機が飛ばない」「お店が臨時休業だった」「体調不良になってしまった」……。一昔前に「成田離婚」という言葉が流行語になりましたが、旅先ではトラブルも多く、急な予定変更や臨機応変な対応が求められることも少なくないでしょう。

そうしたトラブルを回避するためにはどうすればよいのでしょうか。すぐに思いつくのは、起こり

失敗を受け入れる



うるトラブルを想定して、入念に準備するという対策法です。これはビジネスパーソンにとって最も一般的で基本的な対処法でしょう。

準備や計画は、あらゆる仕事で重んじられますが、その最たる例は、宇宙開発に関わる仕事かもしれません。旅先のなかで、最も難易度が高いのは宇宙。そこでは計画性は何より重視されています。

宇宙開発には何億、何十億という膨大な開発費が投じられています。また、有人ミッションの場合、人命を左右することになるため、失敗の許されない極限状況のなかでプロジェクトを進めなければなりません。だからこそ、「think ahead」（前もって考える）が徹底されています。数限りなくシミュレーションを行い、「起こりうる状況」「ありうる状況」を洗い出すことが求められるわけです（向井千秋監修、『中高生のための宇宙教育プログラム』、ナカニシヤ出版、2024年）。

けれども、世界でもトップクラスの、並外れて頭のよい人たちが膨大な時間をかけて準備をしても、不確定性をゼロにすることは、残念ながら不可能です。実際、宇宙開発の過程では、うまくいくことのほうが稀という状況が続くといいます。どれだけシ

ミュレーションを重ねても、すべてを想定し、計画どおりに物事を進めることは期待できないのです。

不確定性が排除できないのだとしたら、次に模索すべきは、不確定性を受け入れ、うまく付き合う道を探ることです。インプロはそのための最良のレッスンといえるのですが、実は誰も、かつては不確定性を味方につけていた時期がありました。失敗を恐れず果敢にチャレンジし、内側から湧き起こってくる衝動に忠実だった「子ども期」です。インプロアカデミーが提供するさまざまなゲームは、幼い頃は誰もが備えていた「子ども期」の感覚を呼び覚ます仕掛けにあふれています。

37頁の図表で示しているとおり、インプロでは、「自発性」「利他性」「挑戦性」が大切にされている、と内海氏はいます。これら3つの要素は、互いに排反ではなく重なり合っています。自発的であると同時に利他的であることは可能ですし、利他的でありながら挑戦的であることも可能です。そして、究極的には、3つの円が重なり合うことが目指されています。

内海氏の巧みなファシリテーションに導かれ、多種多様なゲームを通じて、私たちは知らず知らずの

うちに3つの円の重なりを体験し、プレイフルな心を取り戻します。

いかにして「萎縮した子ども」になったか

イギリスの劇作家でインプロの創始者の1人であるキース・ジョンストン (Keith Johnstone) は、「大人とは萎縮した子どもである」と述べています。短い言葉ですが、ハッとさせられる、挑発的な洞察といえます。

私たち大人は「無謀な計画を立てていないか」「他人に迷惑をかけていないか」「常識外れの行動をしていないか」など、普段から絶えず自己を顧みています。大人の頭の中で私たちの行為を常に見張っている存在を、ジョンストン氏は「検閲官」と呼びました。自己のうちに検閲官を育て上げることは、社会の一員になるうえで不可欠です。

私たちは家庭教育（しつけ）あるいは学校教育を通じて、必要な知識、価値観、規範を身につけます。それらを身につける過程は社会化 (Socialization) と呼ばれています。検閲官は、生まれながらにして私たちのなかに存在しているわけではなく、教育を通じて事後的に育て上げられるのです。

その過程で、私たちは無数の「ねばならない」をインストールします。「時間は守られねばならない」「約束は守られねばならない」「挨拶をせねばならない」など、大人が身につけるべき「ねばならない」は数えあげればキリがありません。

精神分析の創始者として知られるフロイト (Freud, S., 1856～1939) は、皆が守るべきルールを学び、それを心の中にしっかり植えつけることで、人は頭の中に「自分を見張る存在」をつくり出すと考えました。自分で自分に「こうしなきゃダメ」「こうするべきだ」と命令するようになるのです。

この心の中の見張り役＝小さな番人を、フロイト

は「超自我 (Über-Ich)」と呼びました。例えば、「サボらずに仕事をしなければならない」とか「期日までに仕事を終えねばならない」と感じるのも、この「超自我」の働きによるものです。気づかないうちに、私たちは自分で自分をコントロールする仕組みを獲得しているわけです。

こうして、自分で自分に命令を下す仕組みができあがります。「ねばならない」は外側から強制されるのではなく、自ら進んで自然に従うものとなるのです。フロイトのいう「超自我」は、ジョンストン氏のいう検閲官と通底しているでしょう。

「創造的な適応性」について

私たちは、教育を通じて自己のうちに検閲官を育てあげ、現実の社会や学校・会社などの組織への適応を果たすわけですが、それが「過剰適応」に至るケースも少なくありません。

過剰適応について、インプロ研究者の高尾隆氏は「組織社会化によって、個人が組織に適応しすぎてしまうと、個人は創造性を失い、またそういう個人が増えていくことで、組織が硬直化してくる」(『Learning×Performance インプロする組織 予定調和を超え、日常をゆさぶる』、三省堂、2012年、49頁)と述べています。社会で生きていくためには適応は不可欠ですが、それが行き過ぎてしまうと、個人ががんじがらめになり、創造性が発揮できなくなってしまう恐れがあるのです。過去の成功体験にしがみつき、それを永遠に繰り返そうとする、「能動的惰性」に陥ることもあるでしょう (同、56頁)。

では、組織や社会への適応を果たしつつ、創造的であることは、いかにして可能なのでしょうか。ここでは、生命科学を専門とする科学者・清水博氏 (東京大学名誉教授) の議論を手がかりに、インプロの豊かな可能性を探っていくことにしましょう。

さまざまな人と関わり、自身を解放していく



清水氏は、生命というシステムについて次のように述べています。

「生命システムの普遍的な特徴の一つは環境への創造的な適応性をもっていることにあります。これはシステムが自己創出のために活用できる無限定な自由度を内部にもっていること、つまり自己不完結性をもっていることに起因するものです。そしてそこから生まれる内的な自由を活用して環境に適応するように自己創出をするところに、これまでの機械には存在していない生命システムの特徴があります。そしてこの適応的な自己創出性のために、生き物は複雑で無限定な環境の中で柔軟に生き続けていくことができるのです」(『岩波講座 宗教と科学6 生命と科学「生命科学から見た生命」』、岩波書店、1993年、33頁。強調筆者)

この引用には、多くの見慣れない、抽象的な言葉が並んでいるので、丁寧にみていきたいと思えます。まずは1文目に登場する「創造的な適応性」。この表現は、矛盾を孕んでいます。創造的であること(新しいものを生み出すこと)と、適応性(既存の仕組みに順応すること)は、ベクトルが逆で、相反し

ているように思われるからです。

けれども、生命システムは、創造性と適応性を同時に兼ね備えており、そこにこそ生命システムの特徴があるのだと清水氏はいいます。また、創造的な適応を果たすうえで必要なことは、自らのうちに「自己不完結性」を保持することだとも述べられています。自己不完結性は「自己創出のために活用できる無限定な自由度を内部にもっていること」と言い換えられていますが、非常に抽象的なので、具体例をもとに噛み砕いて説明します。

私は「漫才」と「教育」を掛け合わせた笑育(松竹芸能)というプログラムを監修しており、プロの漫才師と関わる機会がありますが、彼らのなかには、あえてネタの台本に「あそび」(自己不完結性)をもたせておき、アドリブの入り込む余地を残しているコンビも多くいます。台本が空白になっており、あえてセリフが書き込まれていないのです。

空白箇所に関しては、本番の舞台に立ってみるまで、相方が何を言い出すかわからないのだといいます。相方がどんなセリフを言うのか、舞台に立つまでわからない(無限定な自由度を内部にもっている)わけですから、舞台上での瞬発的な対応が求められます。台本中の空白部分が、舞台に臨む彼らに

緊張感をもたらし、能動的惰性に陥ることを回避しているのです。また同時に、台本の余白部分に新規性が宿り、創造性が発揮されることになります。**自己不完結性（不確定性）が創造性を発揮するための必要条件となっているのです。**

自己と他者の不完結性を同時に保つ

ハンドルやブレーキの「あそび」とは、急な操作にも対応できるよう意図的に設けられた隙間や余裕のことですが、インプロでは、心の中の「あそび」（余白／自由度）を最大化することが目指されています。不確定性という名の余白のうちに創造性の入り込む余地が生まれるからです。

「インプロ基礎クラス」で私が体験した「解決社長！」というゲームは、「あそび」（余白／自由度）の重要性を端的に教えてくれます。

このゲームは、参加者が3人1組になり、社長役（1人）と社員役（2人）に分かれて進行します。あらかじめ業種を決め、ゲームがスタート。社員は社長に次から次へと絶え間なくトラブルを報告します。そして社長は、社員からの報告に対し、「それはちょうどいい！」と瞬時に解決策を提案します。

例えば、「社長！ 大変です。エレベーターが故障して動きません」という社員からの訴えに対して、社長は即座に「それはちょうどよかった！ 階段を使うことで社員の運動不足が解消される！」と応答。その社長の提案を受け、社員が「さすが社長！」と称賛する。時間の許す限り、こうしたラリーを続けていきます。

社員からピンチとしかいいようのない状況が立て続けに報告されてくるなかで、社長は瞬発的に解決策を示す必要があり、頭の中で検閲官を作動させる余裕がありません。社長は、最悪の事態をポジティブにとらえ、打開のためのアイデアをひねり出します。常識的に考えれば、ポジティブにとらえる

余地／余白がない悲劇的な出来事も、自身の内側に自由を保っていれば、「ピンチ→絶望」の回路を断ち、「ピンチ→チャンス」へと発想転換することも可能になるわけです。

創造的適応のための「あそび」を設けることで、現実への向き合い方が変わるのだということを、このゲームは教えてくれます。**不確定な状態に創造的に適応するためには、まずは自分自身を不確定な状態に保っておくことが必要なのです。**

さて、インプロは複数人で行うものであり、他者の存在を抜きにしては成立しません。インプロにおいては、自分1人だけが自発的・挑戦的であるだけでは不十分です。

私たちは会議などで、しばしば、誰か1人が強力なイニシアティブを発揮し、他のメンバーが萎縮してしまつて主張できない状態を目撃します。特定の人だけが自発的・挑戦的になることで、残りのメンバーが不自由になっている状況は少なからず存在するでしょう。「Aさんの主張に従うしかない」という状況下では、他のメンバーに不完結性が与えられず、適応だけが求められることになります。それではチームとして創造性を発揮することができません。

チーム全体がクリエイティブであるために、インプロでは、「利他性」が重んじられ、誰もが自己不完結性を保持し、それによって、「劇」そのものが全体として不完結性を保ち続けることが目指されています。こうした点を重視しているからこそ、インプロはチームビルディングにおいても絶大な効果を発揮するのでしょう。

台本のない物語に生まれる必然性

ところで、インプロでは、役者が自然体でいること（spontaneous）が重んじられていますが、ここで立ち止まって、「自然」とは何かについて考えてみることにしましょう。

即興での対応を楽しむ



自然には2種類の意味があると考えられます。一つは「ありのままの姿」の意味。肩の力を抜いた、無理のない等身大の姿。

もう一つは「あるべき姿」の意味。例えば、「彼の態度は不自然だ」という場合、当人の態度があるべき態度ではない(自然ではない)ことを指しています。

私たちは自然であることを、前者の意味(ありのまま)でとらえることが多いのですが、インプロにおいては、後者も重視されているように思われます。

インプロは不確定性を重んじているにも関わらず、そこに秩序が生まれ、必然性が現れるのは実に興味深いです。行き当たりばつたりのようにみえて、参加者が各々、ありのままの姿を保つことができれば、そこにあるべき姿が立ち現れ、秩序が生まれてくるのです。

私が参加したゲームのなかでも、あたかも台本があるかのように、ピタリとストーリーが定まっていくケースを目の当たりにしました。「ワンワード」というインプロの代表的なゲームを例にあげましょう。

ワンワードでは、複数人が1語ずつ交代で話しながら物語をつくっていく遊びです。参加者は1文を1語ずつ交互に紡ぎ出し、相手の言葉に即座に反応

しながら物語の流れをつくります(Aさん「あるところに」→Bさん「ネズミさんと」→Cさん「クマさんが」→Dさん「いました」……など)。

物語の開始時点では、ストーリーの展開は予測不能です。けれども、「Yes, and」(37頁参照)を積み重ね、自然な流れに乗っていくと、思いがけず見事な物語が生み出されることがあります。ありのままに導かれていくことで、あるべき場所に落ち着いていく。偶然性(不確定性)に身を委ねるなかで、秩序が生まれ、物語に必然性が宿った瞬間は感動的です(ただし、少しでも不自然さが生ずると、物語は停滞し、支離滅裂なストーリーになってしまいます)。

創造的多様性をうちに含んだ必然性。文字にしようと謎めています、インプロでは、偶然性と必然性が折り重なり、両者が見事に調和する時がおとずれることがあります。そうした場面を目撃すれば、インプロが紛れもなく「不確定性の芸術である」ことが確信できるでしょう。

ネバーランドとしてのインプロ

さて、内海氏は(インプロのもつ自由なイメージからすると意外なことに)ご自身を「現実主義者

だ」と評しており、いかにしてインプロを現実社会で活かしていくか、地道な試行錯誤が続けられています。

本解説では、ここまで、不確定性の意義を強調してきましたが、もちろん、計画や準備が不要などと主張したかったわけではありません。大切なのは、自己のうちに「計画性」と「即興性」の2つのモードをバランスよく保つことだといえるでしょう。

インプロアカデミーのゲームは、両モードを自在に往復するようなありようを私たちに教えてくれます。

地に足をつけつつ、さながらピーターパンのように空高く飛翔する。本解説を閉じるにあたり、巨匠スティーブン・スピルバーグ監督の映画『フック』(1991年)を例にとり、現代社会におけるインプロとインプロアカデミーの存在意義を示したいと思います。

『フック』の主人公は、大人になったピーターパン。ご存知のとおり「ピーターパン」は、永遠に子どもでいたいと願う少年ピーターパンの物語です。話の舞台となるネバーランドは、現実世界とは異なる幻想的な場所で、子どもたちが大人になることなく永遠に遊び続けている島です。

『フック』では、現実世界で暮らすピーターパンが大人になり、多忙な日々を過ごしているシーンからはじまります。彼はいまや、検閲の権化ともいえる弁護士として働いているのです。そんな彼がある事件をきっかけに、再びネバーランドへと戻ることになるのですが、オジサンになった彼の体は鈍り、もはや飛ぶことも、剣を扱うこともできなくなっていました。

印象的なのは、ネバーランドで子どもたちと食事を囲むシーンです。子どもたちは楽しそうにご馳走を味わっているのですが、ピーターパンには空っぽの皿しか見えません。検閲を過剰に働かせ、空想す

る力を失った彼は、イメージの世界に住まうことができなくなっているのです。そんな彼は、まさに「萎縮した子ども」そのものです。

ところが、子どもたちからの嘲笑をうけ、大人げなく怒りを爆発させたその瞬間、彼の目の前に鮮やかなご馳走が現れます。検閲官を消し去り、ありのままの感情をさらけ出したことで、創造性に満ちた世界に足を踏み入れることができたのです。子ども心を取り戻した彼は、天敵であるフック船長を打ち負かし、現実世界へと帰還します。

この映画で最も注目すべきポイントは、現実に戻ってからの彼の変化です。プレイフルな心を取り戻し、終盤では現実生活に軽やかに適応する姿が描き出されます。

インプロは、現代社会において「ネバーランド」の役割を果たす興味深い装置だと私は考えています。ネバーランドが冒険に満ちあふれているように、インプロの世界にも楽しくスリリングな体験が待ち構えています。インプロアカデミーで不確定性と付き合うためのコツを学び、プレイフルな心呼び覚ませば、創造性への扉は開かれていくことでしょう。

ぜひ一度、インプロという名のネバーランドへの旅に出かけていただきたいと思います。

「笑育」は、松竹芸能株式会社が開発した教育プログラムで、これまでに保育園児から大学生、社会人に至るまで幅広い年齢層を対象として授業・研修が実施されてきました。笑育の特徴はプロの漫才師が講師を務める点にあり、プレゼンテーション能力やコミュニケーションを磨くべく、受講者は漫才師から笑いの基礎を学び、最終的には漫才づくりに挑戦します。

【参考文献】

向井千秋監修、東京理科大学宇宙教育プログラム実施委員会編『中高生のための宇宙教育プログラム』(ナカニシヤ出版、2024年)
高尾隆・中原淳『Learning × Performance インプロする組織 予定調和を超え、日常をゆさぶる』(三省堂、2012年)
清水博『岩波講座 宗教と科学 6 生命と科学「生命科学から見た生命」』(岩波書店、1993年)