

# 神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

## Cross-cultural education through improv. games : an experimental lecture for high-school students

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2014-03-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 三野宮, 春子, Sannomiya, Haruko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/1789">https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/1789</a>

This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0  
International License.



# インプロゲームを使った異文化理解教育： 高校生対象の講演会の試み

三野宮 春 子

## 1. 概要

本研究は、インプロ（即興劇）のゲームを用いて疑似異文化体験の導入を試みた講演会について、参加した高校生 580 名が書いた感想を分析し、即興劇ゲームの教育的効果を考察する。自由記述の感想は、質的にカテゴリー分類して解釈した。その結果、ゲームの最中に無意識にとった行動や自然に湧き出た感情について、参加生徒たち自ら興味をもって振り返っていたことがわかった。また、その経験と省察をもとに、生徒たちが「国際的視野」や「留学」というテーマに、知的に、感覚的に、接近していったようすが明らかになった。

## 2. はじめに

文部科学省が平成 23 年度に 5,300 万円を計上して始めた「高校生の留学等を通じたグローバル人材育成のための取組」は、平成 24 年度には 23,700 万円に予算を増額して推進されている。筆者は、その一環の「国際的視野の涵養と留学機運の醸成事業」参加校である兵庫県立 K 高等学校にお招きいただき、平成 24 年 3 月 11 日に講演を行った。

国際的視野は他人の体験談や持論を聞いて培われるものではない。体験や実感を伴わない頭でっちな異文化理解では、かえって危険だ。また、筆者自身は留学経験から多大な影響を受けているが、自分の価値観を高校生に押しつける必要は感じない。「グローバル化」のようなスローガンや国のキャンペーンに関係なく、留学はあくまで個人の自由意思で選択すればよいと思う。そこで、講演会では疑似体験と問いだけを提供し、それをもとに参加者自身に考えてもらうことにした。

インプロとは筋書きのないドラマで、即興的に演じる過程そのものが重視される。役者は未知の状況のなかで相手や場面を瞬時に注意深く観察し、勇気を持って直感的に反応し合いながら、協働で意味を創っていく。このような、リスクを負う態度、観察力、直観力、協働性などは、異文化間のコミュニケーションの本質と通じる。コミュニケーションの中核部に理屈抜きで接近する構造がインプロには備わっている、と筆者は常々感じている。

### 3. 先行文献

即興 (improvisation) という言葉は、大まかに「事前準備なしで」を意味し、日常会話では「予期せぬ事態に対処すること」を指す場合が多い。しかし im (否定) pro (事前に) とは、「先へ先へと行ってしまいがちな意識を『いま、ここ』の状況としっかり向き合わせる」という側面も持っていて、これは創造・発明・革新の過程と深く関わりがある (Holzman, 2009)。さらに、「インプロ」(improv.) と言えばインプロバイゼーションの短縮形だが、即興劇というドラマの形態や手法を指す一般的な名前にもなっている。

以下に、「インプロとは何か」「インプロと教育」「インプロと異文化コミュニケーション」という視点から、先行研究をまとめる。

#### 3.1. インプロ (即興劇) とは何か

**インプロ** インプロは、即興でストーリーを紡ぎだすドラマである。台本やリハーサルは無い。事前に用意したアイデアを使おうとすると、かえってシーンを台無しにする。「いま、ここ」の状況としっかり関わらないと、演じることができない。「遊び心を持ったうえで、リラックスし、一瞬一瞬に覚醒していることが最も大事なことである」(今井, 2005, p.89)。

インプロの役者は、これから自分たちがどんなシーンを創ろうとしているのか見当もつかないまま、演じ始める。演じる過程で徐々にシーンを創りつつ、そのシーンと調和しながら演じていく。するとまた、シーンが発展したり急展開したりする。エンディングの瞬間までシーンは変化し続け、役者は次に何が起こるか予測できない状態のまま演じ続ける。

ロブマンとランキスト (Lobman & Lundquist, 2007) からシーンの例を引く。2人の役者が舞台上がり、はじめに A が「頭痛がひどいんです」と言う。この時点で A は、病院で医者問診を受けているシーンを想定しているのだが、それを聞いた共演者 B は「たとえ脳内出血していようと知ったことか。今すぐ仕事に戻らなければクビだ」と答えるかもしれない。この瞬間に A は最初の見論を消し去り、新たに生まれた「上司と部下」という関係を受け入れてストーリーを創っていく。相手がいるから自分の想定枠を超えられる、この意外性がインプロの大きな楽しみである。

もしアイデアが浮かばないときは、ひねり出そうとせず、共演者が瞬発的に反応してくれそうな質問などをふればよい。たとえば A が「ここで何をしているんだ」とふる。すると共演者 B は、とっさに「ちょっと牛乳を取りに」と答えるかもしれない。A はこのアイデアを受けて「二度と戻ってきたら承知しないと言っただろう」と続け、B が「ご主人様、どうか私を冷蔵庫に入れ

るのだけは、やめてください」と懇願する展開が生まれるかもしれない (Johnstone, 1979, p.82)。たとえ単独ではつまらない台詞や突飛な思いつきに見える動作でも、共演者がそれを受けてどう発展させるかによって、ストーリーの鍵になることもある。インプロでは、「相手をよく見せる」ことが、結果としてよいシーンを創ることにつながる。

スポーツと同様、インプロに失敗はつきものである。「シュートを打てば、必ずゴールが決まるサッカーなど、誰も見たくない。絶対確実にゴールが決まる、というチャンスがくるまでシュートを打たないサッカーも見たくない」(今井, 2005, p.79)。結果よりも、勇気を持って大胆にプレーする姿勢と、展開しつつあるストーリーを演じながらストーリーを発展させていく過程が、大切なのだ。「リスクを負ってチャレンジするなら、ダメなときがあるのは当たり前だ。ダメなときがないのは、無難に収める術が身に付いてしまっている[からだ]」(今井, 2005, p.126)。

**インプロの歴史** 絹川 (2002) をもとに、インプロの歴史を簡単にまとめる。

インプロの始まりは古代ギリシャやインドの宗教的な演劇にある。16世紀にはイタリアの大衆のあいだで流行し、ヨーロッパ各地でも盛んに演じられた。20世紀に入るとインプロは世界中に広まり、多くの作家がその影響を受けて作品を発表した。また1930年代には演劇人向け「シアター・ゲーム」も紹介され、俳優、コメディアン、演出家などがトレーニングに使っている。ジョンストン (Keith Johnstone) は1960年代以降、多くのインプロゲームやワークを開発し、それらを上演するショーのスタイルも確立した。

1920年代アメリカでは、社会学・生理学・心理学の理論に基づき、コミュニケーション能力開発や自己発見の方法として、精神的・社会的な問題を抱える人々の治療にインプロゲームが用いられるようになった。現在インプロは、教育やビジネスなど、演劇以外の分野にも広く応用されている。

**ジョンストンのインプロ** ジョンストンは、子どもが未熟な大人なのではなく、大人が委縮した子どもだと考える。幼い子どもは一瞬一瞬、自然に浮かんでくる想像を自由に表現する (自然発現, spontaneity)。しかし成長するにつれて、「想像を行動に移したら失敗・低い評価・制御不能の変化などに繋がらないかどうか」と検閲をかけて、自然発現を阻害するようになる。そうになると、他者に印象づけたい自己イメージに合致する表現しなくなり、想定できる範囲内でしか行動しなくなる (Johnstone, 1979)。

「うまくやろう」と努力すると、検閲が働いて自然発現が抑圧される。アイディアを精査せず最初に浮かんだイメージを表現するほうが創造的だ。独創的なアイディアを出そうとして考え込むと、どこかで見たものを基準に一般的に

独創的だと認められそうなアイデアを選ぶことになるから、結果的に凡庸で不自然なシーンができ上がってしまう。その反対に、ただリラックスして相手とよい時間を楽しんでいるときには、検閲は弱まる。そして、いま・この私だけに浮かんだ自然な想像を、ありのままに表現できる (Johnstone, 1979)。

**インプロの手法** インプロの原則の1つに“**Yes, and**”がある。相手の台詞や表情、小道具やBGMなど、舞台上で起こることは全てオファー (offer) と呼ばれる。役者は緊張して不安だと、対処しきれない展開になるのを防ぎたいという心理が働き、オファーに“**No**”と言う傾向がある。たとえば、ジャングルでは何が起こるかわからないから、いつまでも森の入り口で靴ひもを直し、妖怪の声が聞こえても風の音だと言ってしまふ。観客は、自己防衛ばかりしている役者に共感しない。役者が潔く危険に飛び込んで行って、案の定困ってしまふ、そのうえで困難に立ち向かうところが見たいのだ。

日常の社会生活で、ほんとうのことを言ったりやったりすると、面倒くさいことになってしまうことがあるので、[中略] みんな適当にうそをつきあいながら、ほどほどにやっている。演劇では、本質的なことを避けると、逃げていることが観客にばれるので、本質から逃げられない。(高尾・中原, 2012, p.210)

そのとき舞台上に存在しているオファーを受け入れ (Yes)、それに反応して自分のなかに生まれるアイデアをそのまま表現すれば (and)、嘘の無い、気持ちのいいシーンになる。

このようなインプロの原則は、プレーする前から習得しておくことは無理だし、いくら経験を積んでも決して習得されることはない。インプロは、自転車の運転よりも筋トレに近い。習得するのではなく、実践するものなのである (Lobman & Lundquist, 2007)。

### 3.2. インプロと教育

**学校におけるドラマ教育** 多くの国や地域で、インプロや他の種類のドラマが、芸術教科として扱われたり、国語の教科内容に組み込まれたりしている。ドラマは、全人的教育、倫理・道徳教育、特別支援教育、教員養成など多くの分野で使われ効果が認められてきた。また、教科を教えるための参加型の学習形態・方法としても、ドラマが使われることがある (小林, 2010)。

**インプロの手法を使った授業** 教室でドラマを使う醍醐味は、探究の過程で発見や創造を通して「対象を深く認識し『全身で分かる』というドキドキする体験を、教師と生徒と一緒に『味わう』こと」(渡辺, 2001, pp.198-9) である。

伝統的な講義型の授業では、「完成した人間」としての教師が、一方的に生

徒へ情報を伝える。教師のソロ演技を生徒が見て記憶するという筋書きである。学校に存在する他の多くの筋書き（カリキュラム、時間割、校則など）も、教師という個人が所有する正しい知識が、まるで実体をもつ「物」であるかのように、生徒という個人に獲得されるという学習観に基づいている（Holzman, 2009）。ホルツマンは、学びより知識に目を奪われている現状“the production of knowers, not learners”（p.48）を危惧している。

今までのやり方では対処しきれない問題が山積する現代は、「大きな真実」を信じていた近代科学から、たくさんの「小さな物語」が共存する世界観に移行しつつある。「学ぶことを、苦痛から快樂に、水をためるイメージから火をつけるイメージに、知識をためることから知や行動を生み出すことに転換する」（高尾・中原, 2012, p.25）ための方法が求められている。

**反転世界としての舞台** 小学校教師の経験を持つジョンストンは、「教育不能」と烙印を押された子どもたちの眼が教室の外では輝いていることに気づき、学校が子どもの自由な創造力を抑圧して型にはめているのだと考えた。そして、学校の規則を1つ1つひっくり返してインプロ・トレーニングのシラバスにした。「学校では将来を見据えるように教えられたので、1語以上先を予測不能にするゲームを考えた。学校では『コピー』するとカンニングだと言われる。だから互いに真似し合うゲームも作った」（Johnstone, 1994, p. xi）。

高尾・中原によると、インプロは即興・創造・協働・脱権力・共愉という5つの特徴を持つ。つまり、個人の能力や技を競わせて強者が勝つ近代社会の裏返しになっている。この「反転世界」を一時的に生きることで、「日常」を異化することができる。このズレについての気づきは、うまくできたかどうかというレベルを超えて、もっと深い内省へのきっかけになる（2012）。

**経験と内省による学習** 経験と内省のスパイラルを基盤とする「経験学習」は、与えられた知識を正確に覚えて使うことではなく、学習者自身が様々な学習資源を使いながら知を生む過程を学習と呼ぶ。ただしそれは、知識の軽視ではないし、体験さえさせれば子どもは自然に学ぶという思想でもない。

コルブ（David A. Kolb）が提唱した経験学習モデルは、レウイン（Kurt Lewin）、デューイ（John Dewey）、ピアジェ（Jean Piaget）に共有される学習観に立脚している。それによると、知識は与えたり蓄えたり失ったりするような不動不変の実体ではなく、探究の過程で主体と環境の相互作用が形成する「状況」のなかに立ち現われる。つまり学習者は、状況のなかで学ぶだけでなく、学習の状況を自ら作ってもいるのだ。

学習が起こる状況は、具体経験と抽象概念など、対立するモード間の緊張と葛藤に満ちている。このような葛藤を弁証法的に解消するプロセスが学習であ

る。その際は認知や記憶などの機能が個別に働くのではなく、知覚・思考・感情・行動などが有機的に統合されて、全体として機能する (Kolb, 1984)。

**発達最近接領域——即興的空間として** ヴィゴツキー (Lev Vygotsky) は、よい教育は、発達段階に合わせるのではなく、発達が起こる環境 (発達の最近接領域 ZPD, zone of proximal development) を作り出すと主張した。人がいま独力でできることは、すでに発達が終わった領域 (実際の発達領域 ZAD, zone of actual development) に属す。「昨日の発達」を利用するだけの教育は、理想の教育とは言えない。反対に、共感的な他者と協働している最中に、人は ZAD を超えて思考・行動することがある。まだ独力では無理だが他者と一緒ならできる、そのような、いままさに起こりつつある「明日の発達」にこそ、教育は働きかけるべきである (Vygotsky, 2012)。

ロブマンとランキストは、ZPD を「創造的で即興的な活動」(a creative improvisational activity, p.6) と解釈する。人が発達するには、まだやり方を知らないことをやってみる必要がある。それにはリスクが伴う。実際にやるまではやり方がわからない活動を即興的にやってみる過程で、参加者どうしが失敗の価値を認め支援し合える社会的環境も同時に作る。それによって、人は思い切って ZAD の枠を飛び出ることができる。インプロの要点は、そのようなリスクの負い方を学ぶこと、さらには他者がリスクを負えるようにサポートする方法を学ぶことにある (Lobman & Lundquist, 2007)。

このように考えると、即興とは、「いま何者か (being)」と「何者になりつつあるか (becoming)」の弁証法としての発達であり、それは個人内ではなく関係性のなかで達成される (Holzman, 2009)。たとえば、まだ言葉を話せない赤ちゃん (being a non-speaker) が「グ、ガブ、バグ」と言うと、周囲の人は「そうだね、ワンワンだね」と答える。赤ちゃんを、言葉を話しつつある人 (becoming a speaker) として、話者のコミュニティーに温かく迎えているのだ。

また、3 歳児が本を開いてデタラメに読むときも、両親は「それでは本当に読んでいることにはならないよ」と批評するのではなく、読み手になりつつある人として扱うからこそ、子どもは読み手のコミュニティーの一員に成長していくのである (Lobman & Lundquist, 2007)。感情 (学ぶ楽しさや受容されている感覚など) は、認知と切り離されず、ZPD の形成に影響する。人は発達する (result) 過程で、すでに存在する資源を使う (tool for result) だけでなく、発達を支援する環境や関係性 (tool) も自ら作り出す (tool and result) のである (Holzman, 2009)。

### 3.3. インプロと異文化理解

**異文化とコミュニケーション** インプロ俳優・演出家の今井（2005）は、コミュニケーションとは相手とつながることだと感じている。そして「自分とは考えや価値観の違う人を認めず、受け入れず、愛を示せない」（p.201）ことを、コミュニケーション能力の欠如と呼ぶ。勇気をもって自分のアイディアを表現しながら、自分とは違う他者のアイディアにも“*Yes, and*”の肯定的な姿勢で接し、うまくやっつけていける環境を創り出す姿勢と方法は、私たちがインプロから学べる大事なことだと思われる。

異文化では「それがいいことなのかダメなのかは、考えていてもわからない。経験していかないとわからない。[中略]失敗を覚悟して、積極的に他の人と関わっていくしかない。[中略]失敗したら、謝り、同じことを繰り返さなければいい。自分の価値観を表現しながら、他の価値観を知り、うまくやっつけていくしかない」（今井，2005，p.209）。文化は人に特定の視点を与えると同時に、別の視点を隠してしまう。このため、異なる行動・思考様式に出会うと、自分のやり方のほうが優れていると思いがちだ（McDermott & Varenne, 1995）。相手のオファーに“*No*”と言いつけていては、よい関係は築けない。

こう考えると、自らの異文化コミュニケーション力を点検したり培ったりするために、必ずしも外国に居住する必要はない。最も肝心なのは、自分の在りかた、他者との関わりかたの問題ではないか。高尾（2006）が、アメリカの高校でインプロソングの初回授業を見学したときのことを記述している。1人の生徒が観客役の生徒からタイトルをもらい、即興でソロを歌う場面である。

観客の生徒がタイトルを出すときに、複雑で難解なものを出す。前に出ている学生がとても緊張しているのに対して、観客の学生はリラックスして座り、隣同士でおしゃべりを頻繁にしている。そして、ソロを歌う生徒がタイトルを求めると、ギャグのような複雑なタイトルを上げる。[中略]観客席に座っている生徒は、ソロの学生にとって何がいいかということあまり考えず、ちょっとした笑いが取れるようなことを言いたがる。それは、ジョンストンが言うような相手をよく見せるということではなく、相手よりも自分をよく見せるということになる。しかも、自分の内面を見せるというよりは、自分の内面は隠すように言葉の遊びをするのである。（p.159）

この授業では、途中で教師が介入し、全員でタイトルの出し方についてディスカッションが持たれた。インプロは、他者の視点に立つ経験を豊富に提供できる活動である。



## 4. 方法

### 4.1. 研究の目的

本研究の目的は、次の2点であるが、これらは相互に関連している。

1. 参加者が記述した感想の特徴をつかみ、インプロゲームが異文化の疑似体験としてどう機能したか（しなかったか）考察すること
2. 体験と省察のサイクルをたどる過程で、参加者がどのように国際的視野や留学というテーマに接近したか（しなかったか）点検し、講演会の特徴と課題を洗い出すこと

### 4.2. データ

本研究のデータは、講演後に生徒たちが教室に戻って書いた自由記述形式の感想である。また、会場校の協力で撮影していただいた講演のVTRと、筆者による講演の準備メモ・省察メモを、補足的に使っている。

#### 4.2.1. データの特徴と取得方法

筆者は、平成24年3月11日、「国際的視野の涵養と留学機運の醸成事業」の一環として、兵庫県立K高等学校で80分の講演を行った。

**講演の参加者・研究の協力者** K高校は、創立100周年を迎えた伝統ある進学校である。講演会には、生徒580名（1年生305名、2年生275名）と職員の方々が参加した。筆者がこの学校を訪問するのは初めてで、生徒とも初対面であった。また、感想を見る限り、生徒たちにとってインプロゲームは初めての経験のようだった。

**会場** まだ肌寒い早春の体育館のステージには、事業名と演題「国際化・国際人・留学って何だろう？——Do it, feel it, talk and think about it」が大きく掲げられていた。普段よく知っている生徒どうしが隣り合って活動できるように、事前に担当者をお願いして、各クラス（縦ではなく）横方向に椅子を並べてもらった。また、立って動けるように、前後の間隔を普段の集会のときより広く開けてもらった。当然ながら、体育館後方の1年生たちはステージから顔が見えないくらい離れていた。インプロゲームを成功させるには、参加者のようすを見ながら臨機応変にファシリテートすることが大切なので、失敗に繋がりやすい条件がいくつもある講演形式であった。

ステージ上には、右端に演壇とホワイトボード、中央にマイクスタンド、マイクスタンドを半円形に囲むように椅子を24脚、配置してもらった。2年生8クラスから「英語力は問わないし、特別な能力は必要ないので、人前に出ることをそれほど嫌がらない生徒」を3人ずつ選出してもらった。この24人には、



写真1. ステージ上の生徒24名



写真2. フロアでゲームをする生徒

他の生徒がフロアでプレーするのと同じゲームをステージ上でやってもらい、省察の過程で私の質問に答えてもらった（写真1、2）。

**筆者の経験** 筆者は講演当時、大学教員になって1年目で、このような大人数のグループに講演をするのは初めてだった。また、プレーヤーとしてもファシリテータとしても、ごく限られたインプロ経験しか持たなかった。しかし、これに先立って数回、別のグループを対象にインプロゲームを用いた模擬授業を行った際、予想を超える反響を参加者から得ていた。

留学については、高校生のとき短期のホームステイ、20代のころ海外の大学を卒業、海外の大学院で多文化教育カリキュラムを専攻し修了している。

また、10年余り高校勤務の経験があり、高校生たちが年に何度も様々な講演会を受けていること、そのために授業がつぶれることなどを知っており、生徒たちが我慢して座っているだけの講演会にはしたくないと思っていた。

**データの取得方法** 講演当日の打ち合わせで、受け入れ担当の先生から、生徒が自由記述式の感想を書く予定だと知らされた。VTRには、筆者が「最後にじっくり振り返る時間がとれないので、みなさんは教室で感想を書くそうなので、そこで振り返りをしてください」と言っているのが収められている。

後日、担当の先生がVTRを送付してくださった際に、予期しないことに生徒全員分の感想が同封されていた。（慣例として、よく書けている感想を何枚か選んで講師への礼状に同封することが多い。）あまりに好意的な感想ばかり目立ったので、「否定的な感想は抜いたのではありませんか」と確認したが、間違いなく全員分だという回答をいただいた。なにぶん数が多いため、読んだだけで全体傾向を把握したり、インプロゲームの効果や体験－省察サイクルの成否を判断したりできなかつたので、これをデータとして研究することにした。

#### 4.2.2. 講演会の内容

この講演用にA4版4ページのハンドアウトを用意した（資料1）。内容は多めに準備しておいて、講演中に時間や参加生徒のようすを見ながら、どの内容

を削るか判断した。講演会で実際に扱った内容は、表1のとおりである（講演会のVTRより）。

表1. 講演の概略

開始後	内 容	特 記 事 項 メ モ
0分	1. はじめに	「私はみなさんが考えるための場の設定をしたいと思って、アクティビティを準備してきました。」
3	①筆者の背景	ハンドアウトの地図を見ながら、筆者の背景を説明。
6	②講演のテーマ	<p>ハンドアウトに記載の2つの問い</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Q1. 国際的視野って何だろう？ Q2. 留学すると学べそうなことはなんだろう？</p> </div> <p>「このテーマの答を、私は今日言わないで帰ると思います。正しい答は無いと思うし、私自身がまだ考え続けているから。I think there are two kinds of questions: one is to be answered; the other is to be kept asking. 国際化については2つめのタイプかな。」</p>
8	アクティビティのやりかた	<p>“We’ll use both English and Japanese today.”</p> <p>“Do it and feel it; only after that, talk and think about it together.”</p> <p>“The most important goal is to let your partners have a good time.”</p> <p>“Don’t think. Don’t prepare. Be spontaneous. うまくやろうと思うと体が縮こまっとうまく動けなくなります。普段やらないことも思い切ってやってみて、自分がどう動いてどう感じていたかなということをヒントに、まずやってみて、次に考えましょう。”</p>
12	生徒24名登壇 ③ Performing self-introduction	24名の生徒が1人1人自分の名前を言いながら、自分の趣味や性格や気分などを表すジェスチャーや動作を1つ行う。他の人は、その名前と動作を繰り返す。
21	省察	生徒どうし話す⇒筆者と代表生徒のQA ⇒筆者のコメント「自己紹介ってなんだろう？ 相手がドキドキしながらリスクをとって表現した時、自分は距離をとってハハハって笑ったら、終わりです。」
24	2. 異文化に身を置くということ ① Dolphin training	生徒αくんがイルカ役になってホワイトボードの裏に待機している間に、「マイクに触る」というタスクを決める。αくんが目標行動に近づいているあいだは他の全員が“Ding, ding”と口で音を出し、目標行動から遠ざかれば音を止める。2人目のβさんは、「ホワイトボードに何か書く」というタスクだった。2人とも目標達成した。
34	省察	生徒どうし話す⇒筆者と代表生徒のQA ⇒筆者のコメント「まず動いてみないと始まりません。動くフィードバックがもらえます。」

36	③映画 Good Will Hunting	あらすじだけ紹介する。ハンドアウトの英文は、「あとで読んでみてください。」
39	3. 外国語コミュニケーションについて ① Magic box	ステージでもフロアでも、生徒が2人組になりA役B役を決める。Aは空想上の箱を持つ、Bが英語で中身を尋ねる、AはBが喜びそうなものを箱から出す、出したものについてBがコメントする、Aがさらにコメントして箱を置く。Aがまた箱を持ち上げ、再スタート。体育館のいたる所で身振り手振りをして、ゾウ、東京タワー、ハムスター、ヒトなどを箱から取り出している。途中でAとBの役割を交換する。
51	省察	生徒どうし話す⇒筆者と代表生徒のQA⇒筆者のコメント「コミュニケーションの目的は、情報を早く正確に伝えるだけではなくさそうですね。現実について語るだけが言葉じゃない、言葉で現実をつくりだすことができるんですね。」
54	③ Use	ハンドアウトの穴埋め問題をやりながら、文脈が文の意味に影響を与えることについて解説。
64	4. One word	ステージでもフロアでも生徒が2人組になり、英語で交互に1語ずつ言ってストーリーを作る。1つめの題は“Into the jungle”で、生徒たちは、すぐに森に入りモンスターなどに遭遇するストーリーを作っていた。2つめの題は“A secret of Mr. X”だった。
72	省察	生徒どうし話す⇒筆者と代表生徒のQA⇒筆者のコメント「コミュニケーションは自分の思い通りにならないから面白い。自分1人で完結するなら、話す必要すらない。」
75	生徒24人降壇 ② 3.11のこと	3.11のマスコミ報道について。「みなさんには頭で得た知識の活かし方を、体と心も使って決める人になってほしい。」
82	講演終了	

本研究では、全体傾向の他に、特に「イルカの調教」、「魔法の箱」、「ワンワード」のゲームを通しての参加者の体験と省察に焦点を当てる。これら3つのゲームについて説明する。

**イルカの調教 (dolphin training)** まず、イルカ役の生徒を決め、他の参加者全員は調教師になる。次に、イルカは場外（ホワイトボードの裏側）で待機し、調教師たちはイルカにやっってもらう簡単な目標行動を決める。イルカが入場し、目標の場所や動作に近づいている間は、調教師たちは“ding, ding...”と声でベルの音を出す。イルカが目標から遠ざかっていくときは、声を出さない。イルカは、ベルの音をヒントに、自分に求められている行動が何であるか探りながら、いろいろな動きを試してみる。

このゲームの原理は、行動心理学の「正の強化」(positive reinforcement)で説明されることが多い。しかし、実はイルカも調教をゲームだと思って楽しんでいるということが知られている(高尾, 2006)。

講演会で「イルカの調教」をしたときは、体育館の後方から波のように“ding, ding”という声が押し寄せて、筆者はステージに立っているだけで興奮を覚えた。また、筆者は指示していないのに、生徒たちは自然に“ding, ding”の音に強弱をつけていた。そして、イルカ役の生徒が目標を達成したときには大きな拍手が湧き起こっていた。

**魔法の箱 (magic box)** ジョンストンは、検閲から解放されて自然発現の状態になるためのトレーニングとして、このゲームを開発した。

「箱を想像して。何が入っている?」と言われれば、無意識に何らかの答が浮かんでくるだろう。たとえば「おじさんの死体」。こう思いついたまま言えば、「気さくでウィットに富んでいる」と思ってみんな笑うだろう。ところが、「狂っている、冷たい」と思われまいかと余計な心配をして、別の答を探してしまう。次に「トイレットペーパーが100個」という想像が浮かんでも、「下ネタ好き」と思われるのも嫌だと考える。「とぐろを巻いた大きな蛇? いやいや、あまりにフロイトっぽい。」そして結局、2秒ほど黙り込み、「古着」とか「中身は空だった」などと言ってしまい、自分の想像力の無さを嘆くのだ。(Johnstone, 1979, p.89)

講演会では、英語を学習している高校生が対象なので、A役とB役のそれぞれに台詞の大枠を与え、ペアで英会話をしてもらった。また、「せっかく何でも出せる魔法の箱を持っているのだから、いろいろなものを出して、相手を楽しませてあげましょう」と、自分の独創性ではなく相手へと注意を移すことによって、検閲の問題もクリアできるのではないかと考えた。

**ワンワード (one word at a time)** 2人以上のグループで、1人1語ずつリレーしてストーリーを作る。相手の言うことを受け入れ、それにアイデアを足していく。次の例のように、1語たされるたびに、頭のなかで創りかけた筋(括弧内)を消し去って、新しい展開の可能性に自分を開かなければいけない。‘We (went for a walk) ...’ ‘Are (nice people) ...’ ‘Going (to the circus) ...’ ‘Away (for a holiday) ...’ ‘To (the country) ...’ ‘Explore (the Amazon) ...’ ‘A (cave) ...’ ‘Giant!’ (Johnstone 1979, pp.130-131) ストーリーの流れを自分の思い通りにコントロールしようとする、このゲームはうまくいかなくなる。

#### 4.2.3. 分析方法

箕浦(2009)、Seale(1998)、佐野(2000)、佐藤(2008)を参考にしながら

分析の方針を定めた。具体的には、生徒の感想をエクセル (Excel) に入力し一覧にして、学年ごとに通し番号を付けた (1 年生は 1001~1305、2 年生は 2001~2275)。どの感想も 20 回くらいは繰り返し読み込んだ。

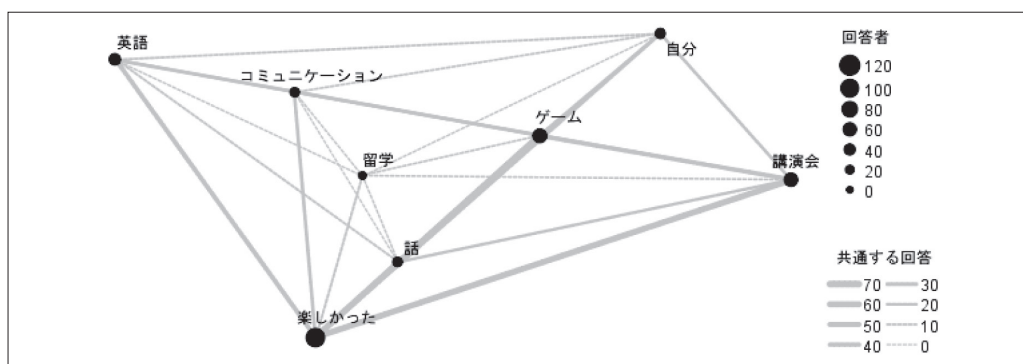
はじめに、それぞれの感想がどのゲームについて書かれているか判断し、ゲームごとに分類した。さらに読みながら、気づいたことを色ペンでどんどん書き込んでキーワードを抽出し、概念カテゴリーを生成し、それらを統合・分割していった。たとえば、はじめ「眠い」「聞くだけ」などのキーワードから「講演前の予想」と「これ以前に聞いた講演」という仮のカテゴリーを立ち上げた。その後、両者とも「講演は退屈だろうと思っていたが、良い意味で期待が裏切られた」という文脈のなかで現れていることから、統合して「講演会一般へのマイナスイメージ」と名付けた。このように、カテゴリーを統合・分割したあとには、再びテキストを読んで、分類し直す必要があった。

重要なキーワードを見逃していないか確認するために、IBM® SPSS® Text Analytics for Survey を使って、データ中の頻出語について大まかな特徴を把握した。講演会全体について記述した感想 119 件の分析結果を例に挙げる。図 1 が示すように、「楽しい・面白い・よい」とその活用形が 106 回抽出された。また、これらの表現と共起する主なキーワードには、ゲーム・アクティビティ (73 回)、講演会 (69)、英語・外国語 (47)、自分たち・生徒 (38)、話 (30)、コミュニケーション (29)、留学・異文化 (15) があった。

最後にカテゴリーに分類された感想を見比べ、各記述の部分と全体を何度も往還しながら (佐藤郁也, 2008)、データの解釈を広げ深めていった。

本稿で直接引用して紹介する感想は、該当のカテゴリーの全体傾向に合致しているもののなかから、読んでわかりやすい表現のものを優先して選んだ。

図 1. 頻出語の把握



## 5. データ分析結果

合計 580 件（1 年生分 305 件、2 年生分 275 件）の総文字数は 107,240 字で、平均 1 件あたり 184.9 字、最も短い感想は 25 字、最も長い感想は 361 字だった。

### 5.1. ゲームごとの分類

感想をゲームごとに分類した方法の例を、下に示す。感想のなかには、1 つのゲームまたは講演会全体について書かれているものもあれば、3 つ以上のゲームと全体についての記述を包含しているものもあった。（講演会全体の感想や、「国際的視野」「留学」という講演のテーマについて考えたこと、感じたことの記述を「全体」と分類している。）

<p>&lt;分類の例 1 &gt;  「ドルフィントレーニングや、自己紹介をまねしたり、マジックボックス、文をつなげていくアクティビティなどは、とても楽しかったです。  ドルフィントレーニングでは、言葉は通じなくても、コミュニケーションを取ることはできるということが分かりました。  英語は難しいものだと思っていたけど、友達と、あんな風楽しめることが分かって、良かったです。  blind date の話が、途中のままで、くわしい話を聞けなかったので、続きがとても気になります。  とてもおもしろい話だったので、興味を持ってました。ありがとうございました。」  (1049)</p>	<p>個々の 4 つのゲームについての言及というより、「ゲームをしたことが楽しかった」の意味で解釈し、「全体」に分類。  「いるかの調教 (DT)」に分類。  「いるかの調教 (DT)」は英語を使うゲームではなかった。よって、「全体」についての追加記述と解釈できる。  「Use」の部分で話した内容である。  感謝の言葉はカウントしない。  ⇒「全体+他」1、「DT+他」1、「Use+他」1</p>
--	--

分類の結果として、「全体」について書かれたものが最も多く計 482 件、続いて「イルカの調教」71 件、「ワンワード」56 件、「3.11」39 件、「Use」28 件、「魔法の箱」24 件、「自己紹介」23 件、「他」7 件の順であった（表 2）。

この分類を踏まえ、はじめに「講演の形式についての意見・感想」「講演のテーマについての学び」について、続いてインプロゲームとして認知度の高い「イルカの調教」「魔法の箱」「ワンワード」について、記述内容の傾向を探る。

表 2. ゲームごとの分類 (件)

活動	全体	PSI	DT	MB	Use	OW	3.11	他	計
単独	367	9	24	9	7	17	7	2	442
+他	115	14	47	15	21	39	32	5	288
計	482	23	71	24	28	56	39	7	730

「単独」= 1つのゲームについてのみ、または全体についてのみ述べられている感想  
 PSI=performing self-introduction; DT= dolphin training; MB=magic box;  
 Use = 文脈中の文法 ; OW=one word; 3.11 =震災時のマスコミュニケーション  
 「+他」=別のゲームまたは全体についても併せて記述されている感想

### 5.2. 講演の形式についての意見・感想

講演「全体」についての感想 482 件中、講演の形式について触れているものが 158 件あった。これら 158 件の感想から再度キーワードを抽出し、下位カテゴリーを立ち上げた。分類の一例を下に示す。

<p>&lt;分類の例 2 &gt;                  「色んな講演会を聴いていた中で一番見ている側も関われるものでよかったです。                  [中略]                  すごくためになる講演会をありがとうございました」                  (2237)</p>	<p>前半部分は、講演一般にも触れているものの、最も強く伝えているのは「参加型だったことがよい」という点なので「b. 体験型・参加型の活動」に分類した。                  後半部分は、講演が「ためになった」とも言っているが、基本的には講師（筆者）への感謝の言葉なので、どのカテゴリーにもカウントしない。</p>
---	---

この結果、細分化された 398 件（感想 1 件あたり平均 2.52 件）の記述が、7 つ（a～g）の下位カテゴリーに分類された（表 3）。

以下に、件数の多い順に、各カテゴリー内の傾向をまとめる。

**a. 楽しさ・充実感** (119 件) 参加者が「楽しかった」という気持ちを実にさまざまな表現で記していることから、本当に心が動いたのだろうと想像できる。また、この項目に該当する感想は、3 件をのぞいて、他の項目と重複して出現している。つまり、何が楽しかったのかが具体的に書かれている。

表 3. 講演の形式についての感想

下位カテゴリー	件数	下位カテゴリー	件数
a. 楽しさ・充実感	119	e. 協働	36
b. 体験型・参加型の活動	116	f. 講演の形式が持つ意味	31
c. 講演一般へのマイナスイメージ	48	g. 他	11
d. 体感・実感・主題への親近感	37	計	398



「普段はあまりしないようなことばかりで、とてもわくわくしました」(1088)  
 「英語じゃないみたいに英語が楽しかったです」(1260)  
 「英語は、あまり好きでないのに、時間がすぐに過ぎました」(2177)  
 「今までこんな終わりたくないとか楽しかったと終わってから思えた講演会はないくらい本当に楽しかったです」(2212)

**b. 体験型・参加型の活動** (116 件) 話を一方的に聞く講演会ではなく、ゲームなどを体験しながら自分たちが主体的に参加できたという喜びを表している感想が多かった。このカテゴリーの感想は、「a. 楽しさ・充実感」についての記述と共起するものが多かった。

「一方通行で話を聞くという形ではなく、みんなが参加して、行って、感じとって考えるということができてとてもおもしろかったです」(1110)  
 「今回の講演で印象に残ったことは英語を使ったゲームでした。周りの人とゲームをすることによっていろいろな力がつくことがよくわかりました」(1256)  
 「今までとはちがった講演会で動いたり考えたりして、楽しかったです」(1302)  
 「とても印象に残った講演でした。体を使ったり、友達と会話しながらすることによって英語がとても身近に感じられました」(2006)

**c. 講演一般へのマイナスイメージ** (48 件) 生徒たちは、講演会が当初の予想に反して面白かったことについて、驚いたり喜んだりしたようだ。「眠くならなかった」ことに言及している感想がこれほど多数あることから、生徒たちが普段いかに講演会を苦痛に感じているかが伝わってきた。

「講演会ときいて、すごく眠くなるアレだと思っていたけれど、英語を使ったゲームがすごくたのしかった」(2067)  
 「最初、国際化についての講演会があると聞いたとき難しい国際関係のことや英語の話ばかりでつまらないだろうなあと思っていたけど、実際はゲーム感覚で楽しい講演会だったのでびっくりしたし、とても印象に残りました」(2195)  
 「絶対に寝てしまう自信があったのですがゲームとか、色々楽しめるものがあった、80 分間、すごく楽しかったです」(2080)

**d. 体感・実感・主題への親近感** (37 件) 言葉で定義するような理解のしかたとは違って、じんわりと感覚的に把握するというわかりかたをした、という点についてのメタ的な記述があった。また、はじめは自分には関係ないと思っていた国際的視野というテーマが、身近に感じられるようになった生徒もいる。

「国際理解、異文化交流と言われると難しいけれど、今日やったゲームのようなも

のだと考えるとその難しい事が身近に感じられるような気がしました」(1005)  
 「言葉として知っていても全然理解していないことばかりだったけれど、今日の楽しいゲームや三野宮先生のお話を通して、あっこういうことなのかなー、と少し考えることが出来たと思います」(2212)

「今日の講演ではコミュニケーションとは何か、国際感覚とは何か、というような答えは宣言通りおっしゃいませんでした。でもその考え方の基準となるものや、この分野の楽しさは教えて頂けたと思います。なのでこれから人生においても国際感覚といった『感覚』を大切にしていきたいです」(2147)

**e. 協働** (36件) 他者との協働によって学びが豊かになったということ、また、協働の大切さを自覚する経験になった、というコメントがあった。

「隣の席の子と笑いながらコミュニケーションをとることができました」(2206)  
 『学ぶ』というより『遊ぶ』という感じだったので、周りの人と楽しく取り組みました」(2041)

「英語は1人で勉強して学ぶよりもみんなでコミュニケーションなどをしながら学ぶのがいいとわかりました」(1037)

「机に向かって一人で勉強するよりも、友達と一緒にやって考えていく方が楽しいなあと思いました」(1194)

**f. 講演の形式が持つ意味** (31件) インプロゲームで異文化間コミュニケーションを疑似体験し、その体験の省察をもとにテーマに接近するという講演者(筆者)の意図は、想像以上に参加者に伝わっていたようだ。また、参加者が講演者のそのような意図に気づいたときの驚きにも言及がある点が興味深い。

「あんな簡単なゲームで異文化にふれたときの経験や、コミュニケーションのむずかしさなどが体験できるなんてとてもすごいことだと思いました」(2021)

「私は最初、先生がおっしゃっている事と、なにが関係あるのかな、と思っていましたが、友達とその1つ1つのゲームについて考えていくことによって、ちゃんと関係していたことに驚きました」(1181)

「ゲームを利用して、異文化理解しようという考え方がすごいと思いました。1時間お話を聞くというよりも1時間ゲームなどで体験して理解していくという方が講演会の内容がよく伝わるんだなあと思いました」(1033)

「最初の自己紹介や、ペアでやるゲームなどを通して、初めは何のことかわからなかったけど、徐々にその意図に気づけたような気がします。お互いの考えていることが一致すると、うれしくなりました。こういうことからコミュニケーションは成り立っているのだと実感できました」(1125)

**g. 他** (11 件)

「僕はステージに上がっていたのであまり楽しめず、それ以上に緊張して恥ずかしかったです。しかし、普段したことのないことができて良かったです。講演会ほんとうにありがとうございました」(2071)

「留学について詳しいことは分からなかったけど、興味が湧いたし調べてみようとも思えた」(1300)

**5.3. 講演のテーマについての学び**

講演「全体」の感想 482 件中、テーマに直接関連する記述を細分化してカテゴリー分類したところ、コミュニケーションについて (196 件)、国際的視野と異文化コミュニケーションについて (176 件)、留学について (129 件)、英語学習について (184 件)、他 (31 件)、計 716 件となった。

**a. コミュニケーションについて** (196 件) ゲームをして得た体感をもとにコミュニケーションを再考している、率直な感想が多く目についた。

「言葉にジェスチャーを加えるだけで、その言葉の感じ方が大きく異なる、と気づきました」(1060)

「英文をただ味けなく読むだけでなく、ニュアンスや語り手の口調を感じるだけですべてちがって思えて、とても驚かされました」(2152)

「相手の考えることと自分が考えることが違ったときに感じる面白さや、逆に一致したときの楽しさが英語を通すとより一層はっきりと分かる気がしました。ジェスチャーや相手の笑顔で、話の盛り上がり方が大きくなった」(1153)

「コミュニケーションは想像力をふくらませることで、より豊かなコミュニケーションがとれるのではないかと思った」(1036)

「覚えたことをただ声に出すのと、言う人間の気持ちまで本当に理解した上で話すのでは、全く意味が違うのだなと思った。」(1200)

**b. 国際的視野、異文化のコミュニケーションについて** (176 件) 国際理解について、外国に暮らす特別な境遇にある人の問題としてではなく、「自分のことを伝え、他者を思いやる」というように、自分に身近なこととして定義なおしている記述が多かった。

「国際感覚は普通に私たちがしている相手を思いやることと同じだと思いました。国際とか言われると難しそうですが、相手とコミュニケーションすることだと考えると、とても普通なことだと思いました。これから留学や海外に行ったりするのか分かりませんが、国際感覚をもった人間になりたいです」(1076)

「国際社会に出ていくという大きなことではなくて、今いる環境の中でも、コミュニケーション能力は必要で、のばしていけるんだなと知りました」(1116)

「外国の人や文化に距離を置いて接するのではなく、もっと違った視点から、気軽にふれあうことも大切だと思います」(2228)

また、「国際交流＝英語」という考えを修正する機会にもなったようである。知識だけではなく、行動が鍵になるという点を述べた記述も多い。

「講演前、国際人という言葉の意味は、英語が流暢に話せる人のことを考えていた。しかし、今回の講演会の終わりにはその考えは浅いものであったと気付かされることになった。もちろん異文化の人たちの交流には英語が必須であることに変わりはないのだが、真に必要なのは相手の考えを正しく受け止めることであった」(2229)

「国際化とか国際人というものに間違いなく関わってくるのは『英語』だと思っていたが、実はそうではないことを聞いた。外国の人といかにコミュニケーションをするか、それが国際人である。」(1228)

「知識だけではだめだと思いました。自分の知識をどのように使うか、国際的な考えができるのか、行動にうつしていけないと何もはじめることができないと思いました」(1006)

さらに、少なくない数の生徒が「国際理解は何か」という問いに答はなく、ただ探究があるのみだと考える講演者（筆者）の姿勢に共感を示していた。

「国際理解は答えを求め続けるための問というのがとても印象に残りました。理解の仕方は人それぞれで、理解する内容も人によって様々で、国際社会は常に動き続けているからこそ、答えは見つからないのだと思います。でも、今日のアクティビティーでやったように、ヒントとなることは身近なところにあるのだと感じました」(2121)

「一番印象に残ったのは、先生はまだ国際化の意味の正解を探しているという点でした。僕は過去に海外に住んでおり、去年留学もカナダにしたので、少なくともほかのクラスメイトよりは国際的だと自負していたのですが、話を聞いて、そうとは限らないようだったので、新しい発見でした」(2149)

**c. 留学について** (129件) 講演では留学を直接的に奨励する発言はしていない。むしろ「留学しなくても素晴らしい英語を話す人も、国際感覚を持っていると私が感じる人も、たくさんいる」と語っている。それを聞いて安心したという生徒たちがいる。

「留学だけがすべてではないとわかったので、これからも英語の勉強を頑張りたいと思う」(1002)

「外国に行かなくても異文化を理解することができるということもわかった」(1015)

また、この講演では留学をすすめていないのに、講演を聞いて留学に興味を持ったという生徒が多数いることは、興味深い。

「やらなくてもわかるものもあるが、やってみないとわからないものもあり、留学をやってみようかなという気持ちにもなりました」(1037)

「自分は留学というものをまったく考えたこともなく、自分には関係のないものだとずっと考えていました。けれども今回のこの講演を聞いていると、自分に良い経験になるかもと思いました」(1162)

「留学について詳しいことは分からなかったけど、興味が湧いたし調べてみようとも思えた」(1300)

さらに、自分が留学する・しないということを超えて、留学の意味自体を捉えなおした生徒もいた。

「今まで留学と聞くと、ただ外国に行くだけでいい、みたいな考えがありました。でも、今日の講演会でそうじゃないということがよくわかりました。要はコミュニケーションというものとどう向き合っていくか」(1064)

「留学というものは、英語だけの生活で留学中は意味のわからなく、いやになっちゃう生活だけが続くのかなと今まで思っていました。今日の講演で英語の楽しさがわかったと思います。今までの留学という印象が変わりました」(1111)

**d. 英語の学習について** (184 件) 「教科」ではなく「言葉」としての英語を発見したという体験、その喜びを記述した感想が多数あった。

「英語についての魅力を知ることができた。今まで英語は、ただテストで良い点をとるためだけに必死で勉強していたけど、今日の講演会で、もっと違った楽しみ方があることがわかった」(1061)

「英語というものは、難しいし苦手意識があります。授業などで、英語で何かをしろと言われると困ってしまいます。しかし、今日の講演会のアクティビティを通して少し考え方が変わりました。友達と英語でコミュニケーションをとるうちに英語は言葉なんだと改めて実感しました。普段は英語で表現なんてできないとか恥ずかしいとか思うけど今日はとても楽しんで取り組むことができました。ただの教科としての英語の勉強だけでなく言葉として英語を使えるようになりたいと思いました」(1777)

「今まで英語はテストとかのために勉強して、実際に話して使うということがなかった。相手を楽しませるといふのを考えたのは初めてでした」(1305)

「つい、英語というと受験のためにしている英語のことを連想して、楽しむよりも義務感でやってしまっていることがあるけど、この講演で学んだ、相手と共に、

会話したり、楽しんでする英語のおもしろさを忘れず、これからは活かしていきていこうと思います。義務感でする英語はただ辛いだけで、時間も長く感じるけど、今日の楽しかった英語の時間は、あっという間でした。上手くやろうとせず、とにかくやってみる。この姿勢を忘れないようにします」(2235)

**e. 他 (31 件)**

「この講演会は、いつもとちょっと見方や考え方を变えるだけで新しい発見があるということを知ることがいい機会になったと思う。私も、いつも同じような考え方をするのではなく、たまには頭をやわらかくして違う方向から物事をとらえてみようと思った」(1267)

「最も印象に残ったことは question の 2 つの意味のことです。答えがあるものと、永遠にわからない自分自身で見つけ出していくもの。前者には行き止まりの壁があって、後者には、延々続く長い道が思い浮かびました。答えのないものを求める途中で、自分自身も成長しながら、自分を理解しながら前に進むイメージがあるので、後者のほうがなんか夢があっかかりいいなと思いました。自分もいつか、後者のような question に出会うと思います。その時はポジティブにかんがえていきたいです」(2208)

「『頭で覚えたことを、体と心で表現する』ということです。私は本当にそのとおりだと思いました」(2249)

**5.4. インプロゲームについての感想**

講演会で扱ったゲームやアクティビティの中から、3 つのインプロゲームに注目する。

**a. イルカの調教 (71 件)** 多くの参加者が、イルカ役の生徒が目標行動に辿りついたということ自体に驚いたようだ。そして、異文化で行動を起こすということ、相手にフィードバックを返すということの大切さについて、納得したようすが記されている。

「今日の講演会で最も印象に残ったことはイルカのやつです。言葉がなくても周りの人間の合図だけで指示を出して、イルカもそれに従って動けることを見て、とても驚きました」(1094)

「みんなでやったイルカのゲームは、特に言葉なしで伝えることの難しさとか、もどかしさ、同時に伝わったときの達成感とか喜びも感じました。言葉がなくても何か行動をおこせば伝えることができるんだと思いました。コミュニケーションは、知識や語学力よりも、自分から進んで意志を伝えようとする、行動力が大切なのだと感じました。私自身とても苦手なことだけれど、失敗を恐れず、行動していけるようがんばりたいです」(2110)

「全く言葉が分からない場所に行くと、このような状況になるのだと思いました

が、まずは行動を起こすこと。あとは、自分も周りの反応に対して、しっかり感じとるということも重要であるのだと思いました」(1131)

『言葉がわからないから、何もしない』ということでは、相手に何も伝えられない。『こうしてほしい』『自分はこう思う』ということを、いろいろな手段で相手に伝えようとするのが大切なのだと思いました」(1143)

**b. 魔法の箱** (24件) 他のゲームに比べると、「魔法の箱」に言及した感想の数は少ないが、1件あたりの記述量が多いという特徴がある。相手が自分のアイデアに反応してくれたとき、それが期待していた反応でも、そうでなくても、嬉しいと感じたようである。また、無意識に自分が身振り手振りしていたことや、それが会話を活性化していたことに気づき、コミュニケーションにおける非言語の重要性を認識したようだ。

「私は、箱を友達の誕生日プレゼントとして、中から車や結婚指輪やネックレスを取り出しました。すると相手の子は、1つずつ感想を言ってくれました。私は英語がとても苦手なので、よく分からない事を言ったにもかかわらず、適格 [的確] に理解して、コメントをしてくれました。私は、想いが通じることは、本当に嬉しいことなのだ実感しました」(1081)

「相手の声のトーンや表情から相手の気持ちをくみ取って、楽しませることは難しいけど、相手が笑顔になってくれるとうれしいし、自分も楽しくなった」(2114)

「自分が予想もしていない返答におもしろさを感じました。無意識にジェスチャーしていたことにもビックリしました」(2095)

「自分は、コミュニケーションをとるのがあまりうまくない方だと思っていて、あまり自分の考えを言葉にできていないなと思っていたのですが a magic box とかのゲームをしたときに、何か言わなきゃと思って単語とか身ぶりとかで話すとちゃんと伝わっていて意外とコミュニケーションって、こんな感じで、あまりかた苦しい感じではないのかなと思いました。あと、他の人との考え方も違って、私はかわいいかなと思って box から出したけど、ペアの子はこわいと言っていて、先生もおっしゃられていたけど、自分の思っているように、というのは難しいと思うし、自分の考えと違う考えの人がいるから、コミュニケーションは楽しいのかなと思いました」(1180)

**c. ワンワード** (56件) 参加者は、このゲームをとおして、自分1人ではストーリーをコントロールできないということを実感したようだ。

「自分で考えていた文章が相手と全然違くて一度考えたがまた考え直しなどいろいろと頭を使いました。相手が言うてから考えないといけなくて、相手が言うてきそうなことを想像したりしても、結局違かった。そもそも相手が言いそうなこと

も、自分がそうであってほしいと願うだけなのですが…。相手のことを知っているようで知らないと思いました。コミュニケーションは知らない人との間にするものなのでいろいろと難しいです」(1197)

「自分が思っているものと違う文章になって、すごく不思議な文章になってしまったけど、2人で1つの文をつくるのは、とても楽しかったです。」(2063)

苦労しながら2人で創るほうが、1人で考えるより面白いストーリーができたと感じた参加者もいた。

「相手の言った事と私の言った事を物語にしていくことによって、とてもおかしな物語ができました。でも、よく考えてみると話の筋はきちんと通っています。そして、おもしろいという事をふまえ人の意見を取り入れる事も大切だと分かりました」(1076)

「自分が考えているストーリーと別の方向にいつてしまうような言葉を相手が言ってしまうで大変だったけど、2人で協力してやったので、自分の考えた物語よりずっとおもしろくできて楽しかったです」(2037)

「誰かと話すということは、伝えるっていうことの他にその人と物語を“作る”というふうに私は one word を通して感じました。又、その際お互いが楽しい雰囲気にする努力が必要だと思いました」(2160)

講演会中の省察の場面で講演者が言った一言によって、このゲームの意味が腑に落ちたという感想が多数あった。

「自分の全く意図しない言葉を言われて、続く言葉が思いうかばず、とても大変でした。これが異文化間のコミュニケーションと言われたら納得しました。言葉がつうじているようでいないところが、とってもそんな感じなんだろうと思いました。通じたときのうれしさが大きいところが良いなあと思いました」(2064)

「自分に言いたいことや、文のイメージがあっても、相手のイメージと違っていると、言えなくなり、もやもやした感じがありました。また、イメージを伝えようと自然にジェスチャーをしていました。このような感覚が、外国人と話すという感覚なのかなと思いました」(1136)

## 6. 考察

参加した生徒が書いたほぼ全て（感情表現を含まないものが一部あった）の感想が、「楽しかった」「時間があつと言う間に過ぎた」「いつもの講演会と違って眠くならなかった」「もっとやりたかった」など、講演全体または個別のゲームについての幸福感や充実感を、実に様々な表現で伝えていた。そのような結果に寄与したのは、ゲームと省察のサイクルを導入し、講演会を体験



型・参加型にした決断にある。「講演と言えば、ずっと話を聞くだけだと思っていたが…」「いつもの講演と違って、僕たちもゲームをして参加できたので…」という表現が、まるで「楽しい」の枕詞であるかのように出現した。数々の講演を毎年聞いている今日の高校生たちにとって、どんなに感動する言葉でも、面白い留学失敗談でも、講師がソロで語るのをずっと観客席で聞かされるのは、辛いことなのだ。筆者は講演会を準備しているとき、参加人数の多さや体育館という会場のことを考えて、「ゲームはウォームアップだけに留めて、講話中心にしようか」とも迷ったが、これらの感想を読んで、ゲームを中心に据える決断をしてよかったと感じた。

講演会では、「インプロ」や「即興」という言葉を使わず、インプロの理念や手法などの明示的説明も殆どなしに、単に「ゲームやアクティビティをしましょう」（両者の区別は特にしなかった）と生徒たちを誘った。それにもかかわらず、『『いま、この、私と、あなた』の世界を濃密に味わう体験』としてのインプロの魅力が十分伝わっていたと、感想から判断できる。

最初のアクティビティ“Performing self-introduction”では、ステージ上の生徒が自分の特技や特質などを表す動きを1つ行いながら名前を言い、他の参加者全員が動きと名前を繰り返した。しかし「面白いことをする必要はない」と説明しても、ステージ上の数名はずっと「みんなを笑わせてやろう」と身体を固くしていた。また、フロアの生徒たちも、パフォーマンスした生徒をリピートせずに、ただ笑っていた。このとき、講演者（筆者）は「この企画には、やはり無理があったか」と失敗を覚悟した。しかし、このアクティビティを繰り返しながら、講演者が「リスクを負って表現すること」「表現をアクセプトされる経験が、次のコミュニケーションのモチベーションになること」に触れると、生徒たちの様子が一変した。体験したことと体験の意味付けがピタリと一致した瞬間に、人は頭だけで理解するのとは違う次元で納得するのだろう。

生徒たちの感想には、普段と違うことをする戸惑いと、徐々にアクティビティとテーマの接点を見出す過程での高揚感が、対になって表わされていた。もしも講演者が初めから個々のアクティビティの詳細な方法と意義を説明していたら、“Performing self-introduction”もスムーズにいったかもしれない。しかし、それでは「私は最初、先生がおっしゃっている事と、なにが関係あるのかな、と思っていましたが、友達とその1つ1つのゲームについて考えていくことによって、ちゃんと関係していたことに驚きました」（1881）のような感想に表れる、自分たちで考えて自分たちなりの結論にたどり着いた過程や、ふわふわした概念が具体的体験と結びついて腑に落ちたときの満足感を得られなかっただろう。経験と省察のサイクルが、知識移植型学習では困難な、個人的

実感を伴う学びに貢献したと考えられる。生徒たちが「言葉として知っていても全然理解していないことばかりだった」(2212)と気づき、「国際感覚といった『感覚』を大切にしていきたい」(2147)と感じたことの価値は大きい。

このような気づきは、他者との協働のなかで達成されており、生徒たち自身にもそう意識されている。たとえば、「誰かと話すということは、伝えるっていうことの他にその人と物語を“作る”というふうに私は one word を通して感じました。又、その際お互いが楽しい雰囲気にする努力が必要だと思いました」(2160)という感想からは、ゲームのなかで新しい言語観を発見したことが窺われる。つまりこの生徒は、個人の頭のなかにあるアイデアを単に外に(ex-)押し出す(press)道具としての言葉の使用ではなく、他者との関係性のなかに言葉が生まれ、その言葉が関係性を創っていく過程を捉えたのである。さらに、そのようなコミュニケーションの条件として、互いがリスクを負う(result)ことを「共感的他者」として支援し合う学習環境(tool)を協働で創ること(tool and result)にも言及している。「即興的空間としての発達の最近接領域」を、高校生がこのように直感的に理解し、表現したことは興味深い。

インプロはコミュニケーションの大事な要素をギュッと凝縮したような構造を持っている。この調査をとおして、インプロゲームを初めて経験する高校生たちでも、知識・身体感覚・感情などを統合的に使って濃厚なコミュニケーションを体験し、体験を抽象概念(異文化理解など)に引き寄せて意味を取り出し、自分の解釈を他者の解釈とつぎ合せて発展させられるという確信を持った。生徒たちは「イルカの調教」で、言葉以外にも様々なコミュニケーション方法があること、頭でっかちにならずに行動してみること、行動しなければフィードバックは得られないことなどを体感した。「魔法の箱」では、言葉の働きは情報を正しく伝えるだけではないこと、相手とイメージを共有して楽しめること、反応がもらえると嬉しいことなどを意識できた。最後に「ワンワード」では、コミュニケーションは1人でコントロールできないこと、意外性があるから面白いこと、自分の想定のを超えることで良い結果が得られるときもあることなど、経験をとおして知ることができた。

このように生徒たちは、自分のなかで起こった喜びや驚きや違和感を手がかりに、リスクを負う態度、観察力、直観力、協働性についての認識を新たにした。これらはインプロが大切にしている価値観そのものである。そして、異文化理解とはこのような認識の更新を迫る体験のことを言うのではないか、留学とはそのような体験をする機会のことではないか、と考えるようになった生徒が少なからずいた。つまり、生徒たちも、講演者の意図と同じように、インプロゲームを異文化の疑似体験として利用していたのである。さらに、講演者の

「留学しなくても英語がうまい人もいるし、国際的視野を持つ人もいる」という発言に反し、講演で留学に興味を持った生徒がたくさんいた。

インプロゲームは魅力的な学習活動になり得るが、同じゲームをすれば同じ効果が得られるわけではない。インプロヴァイザーたちが指摘するように、ゲームの雰囲気や意味は、ファシリテーションや環境（人数や会場など）でガラリと変わる。教師・ファシリテータとしてインプロの手法を教育活動に用いる際は、自分自身がプレイヤーとしても体験するなどして、そのゲームとよく慣れ親しみ、インプロ・マインドも育みながら、使う必要がある。

本研究は生徒の感想を主要データとして、講演のVTRや講演者ノートなどと照合しながら扱った。また、質的カテゴリー分析においても、テキストマイニングで量的に捉えた全体傾向も参考にした。このように複数のデータや分析手法を組み合わせたことにより妥当性（validity）が確保できていると考える。しかし将来的には、参加者の言動・思考・情動についてのミクロな描写を提供し、インプロゲームにおける学びの様相にさらに接近したい。インプロが描く力動的な物語は、科学が描く静の物語とは本質的に違っている。よって、人の直感や即興的な創造性を科学的に描写することは至難の業であるが、解明（result）の過程で方法（tool）も創造していく（tool and result）ことが、研究の大切な使命であると心に留めておきたい。

## 参考文献

- Holzman L. (2009). *Vygotsky at work and play*. London: Routledge.
- 今井純. (2005). 『自由になるのはたいへんなのだ』. 東京：論創社.
- 絹川友梨. (2002). 『インプロゲーム：身体表現の即興ワークショップ』. 東京：晩成書房.
- 小林由利子・中島裕昭・高山昇・吉田真理子・山本直樹・高尾隆・仙石桂子. (2010). 『ドラマ教育入門』. 東京：図書文化社.
- Johnstone, K. (1979). *Impro: Improvisation and the theatre*. NY: Routledge.
- Johnstone, K. (1994). *Impro for storytellers*. London: faber and faber.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lobman, C., & Lundquist, M. (2007). *Unscripted learning: using improv activities across the K-8 curriculum*. NY: Teachers College.
- McDermott, R. & Varenne, H. (1995). Culture as disability. *Anthropology & Education Quarterly* 26 (3), 324-348.

- 箕浦康子. (編著). (2009). 『フィールドワークの技法と実際Ⅱ：分析・解釈編』. 京都：ミネルヴァ書房.
- 佐野正之. (編著). (2000). 『アクション・リサーチのすすめ——新しい英語授業研究』. 東京：大修館書店.
- 佐藤郁哉. (2008). 『質的データ分析法 原理・方法・実践』. 東京：新曜社.
- Seale, C. (1998). *Researching Society and Culture*. London: Sage.
- 高尾隆. (2006). 『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか?』. 東京：フィルムアート社.
- 高尾隆&中原淳. (2012). 『Learning × Performance インプロする組織：予定調和を超え、日常をゆさぶる』. 東京：三省堂.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard.
- Vygotsky, L.S. (2012). *Thought and language* (Rev. and expanded ed.). (E. Hanfmann, G. Vaker, & A. Kozulin, Trans.). Cambridge, Massachusetts: MIT. (Original work published 1934)
- 渡辺淳. (2001). 『教育における演劇的知：21世紀の授業像と教師の役割』. 東京：柏書房.
- 渡辺淳・獲得型教育研究会 (編). (2011). 『学びへのウォーミングアップ 70の技法』. 旬報社：東京.

**謝辞** 兵庫県立 K 高等学校の先生方に、講演会の準備と運営、研究への協力を感謝します。また、同校の生徒たちに、よい時間を共有してくれたこと、率直な感想を読ませてくれたことを感謝します。

資料 1 講演会の配布資料 (2 枚 4 ページ)

N 高等学校 国際的視野の涵養と留学機運の醸成事業 3.11.2013

国際化 - 国際人 - 留学って何だろう? — Do it, feel it, talk and think about it

神戸市外国語大学・三野宮 春子

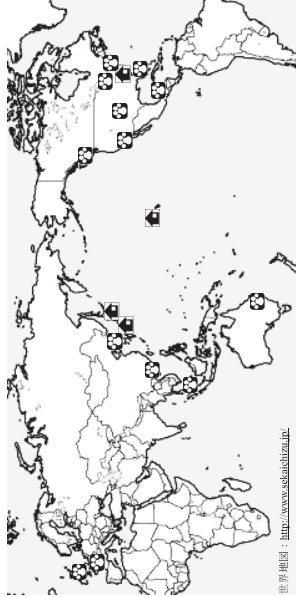
1. はじめに

① フアンリテータの背景

留学: サウスカロライナ大学卒業、ハワイ大学大学院修了

職歴: 若手県立立高等学校教員、神戸市外国語大学

専門分野: 英語教員養成、英語教員のリカレント教育、英語教材開発



世界地図: <http://www.sakishima.jp>

② Today's theme, or two questions to bear in mind:

- Q1. 国際的視野ってなんだろう?
- Q2. 留学すると学べそうなことはなんだろう?

アクティビティのやりかた

- Languages
- To do it, feel it, talk and think about it together, try to let your partners \_\_\_\_\_
- Don't think. Don't prepare. Be spontaneous. Focus on what's happening at the moment.

③ Performing self-introduction

2. 異文化に身を置くということ

① dolphin training

② country Red, country Blue

③ 映画 Good Will Hunting (1997 年、ガス・ヴァン・サン監督) より

Hill Hunting は、MIT の教授をしのぐ天才的頭脳の持ち主だが、幼少期のトラウマを抱え問題行動が絶えない。裁判所命令で精神分析医のカウンセリングを受けるが、どの精神科医にも匙を投げられる。Sean との初回面接では、飾ってあった絵を見て Sean の妻を侮辱したため、Sean の逆鱗に触れる。2 回目の面接、指定された場所に行くこと、Sean が水面を眺めている。

**SEAN:** So, if I asked you about art, you'd probably give me the skinny on every art book ever written. Michelangelo. You know a lot about him. Life's work, political aspirations, him and the pope, sexual orientation, the whole works, right? But I bet you can't tell me what it smells like in the Sistine Chapel. You've never actually stood there and looked up at that beautiful ceiling.

If I ask you about women, you'd probably give me a syllabus of your personal favorites. But you can't tell me what it feels like to wake up next to a woman and feel truly happy.

You're a tough kid. I ask you about war, you'd probably uh...throw Shakespeare at me, right? "Once more into the breach, dear friends." But you've never been near one. You've never held your best friend's head in your lap, and watched him gasp his last breath looking to you for help.

I ask you about love, you probably quote me a sonnet. But you've never looked at a woman and been totally vulnerable...known someone that could level you with her eyes. Feeling like God put an angel on Earth just for you, who could rescue you from the depths of Hell. And you wouldn't know what it's like to be her angel, n' to have that love for her be there forever. Through anything. Through cancer. And you wouldn't know about sleepin' sittin' up in a hospital room for two months, holding her hand because the doctors could see in your eyes that the terms of visiting hours don't apply to you.

You don't know about real loss, because that only occurs when you love something more than you love yourself. I doubt you've ever dared to love anybody that much.

3. 外国語コミュニケーションについて

- ① a magic box
- ② exit
- ③ use

(A) Alice loves Billy. = Billy \_\_\_\_\_ Alice.

(B) Alice is going to give a chocolate pie to Billy. She says she was up all night baking it. Obviously, \_\_\_\_\_ a lot.

(C) Billy has lost his house, his company, and all his money in the last few weeks. What's keeping him still alive is the feeling that \_\_\_\_\_.

(D) 1 Chuck: I need something to hold these worksheets together.

2 Daisy: There is a stapler on the table. / A stapler is on the table.

(E) 1 Eric: Hey are you all right?

2 Fiona: Oh, thanks. That was heavy. Can you bring that to the kitchen?

3 Eric: Of course. Wow, this *is* heavy. What did you buy?

4 Fiona: I bought milk, juice, sugar..., oh, I bought ice cream you'd asked for.

5 Eric: Of course. That vanilla ice cream is the best ever.

< Frame と Script >

(F) ビーコは生後4年2か月のメスで、体長は約15センチ、全身は白色だが頭のてっぺんは黄色い。最初に覚えた言葉は「 \_\_\_\_\_ 」だ。

(G) I waited on the corner for my blind date. When this girl walked by, I said "Are you Linda?" She said, "Are you Richard?" I said "Yeah." She said, " \_\_\_\_\_ ." (GはNYの壁より)

4. 国際感覚

- ① one word
- ② 3.11のこと
- ③ 総理へのメール

5. 今日のテーマについて話そう

- ① way of council

お願い：この資料の内容は、無断で転載しないよう、ご注意ください。

