

外国語教育におけるインプロヴィゼーションの実践的活用法 ーゲームの三分類に基づく授業案の提示ー

隈上 麻衣*¹・宮本 万里*²

*¹長崎大学言語教育研究センター・*²Creative Communication Company

Practical Use of Improvisation in Second Language Education - Introduction of Lesson Plan with Three Types of Improvisation Games -

Mai KUMAGAMI*¹, Mari MIYAMOTO*²

*¹Center for Language Studies, Nagasaki University

*²Creative Communication Company

Abstract

Although it has been widely noticed that Improvisation Game (IG) has positive learning effects, it has not been used as useful tool in language education because a) most language instructors have no facilitating experience of IGs, and b) there are few studies clearly show how we can effectively utilize them in class. This study aims at a practical use of IGs, and has proposed that they should be divided into three types according to their learning effects. Following a brief introduction of IGs and the three-type categorization, this paper presents the procedure to make a lesson plan with IGs.

Key Words: Second Language Acquisition, Improvisation Game,
Icebreaker, Assignment of Meaning/Concept,
Performance

1. はじめに

第二言語習得において、目標言語の母語話者に近い言語能力に至る前に習得を止めてしまう学習者は少なくない。例えば、居住環境を変える必要からそこで使用していた言語のインプットが得られなくなる場合や、習得が思ったように進まずモチベーシ

ョンが下がってしまう場合など習得を阻害する要因は数多く考えられる。

本研究は、それらの要因のうち「情意要因」、「語彙習得の困難さ」、「言語運用の機会の少なさ」の三つに着目している。そして言語習得において障壁となるこれら三つの問題を解決する学習効果をインプロヴィゼーションゲーム (Improvisation Game: 以下 IG) が有すると主張し、学習効果の観点から IG を「アイスブレイカー」「意味・概念の割当」「言語運用」の三つに分類している (隈上・宮本 2017)。

本稿では、その三分類に従った IG の実践的活用法を提示する。以下では、IG と本研究が提案する IG の三分類について順に概説する。最後に、三分類に基づいた IG の活用法を具体例とともに紹介する。

2. インプロヴィゼーションゲーム (IG) とは

インプロヴィゼーション (Improvisation: インプロ、即興) とは、主に演劇やダンスなどの表現分野における表現手法の一つである。台本芝居やミュージカルでは、あらかじめ用意された脚本にしたがって準備し演じるのに対し、即興性を有するインプロヴィゼーションにおいて演者は、その場で得たアイデアを即時的に表現する。そのため演者は「演者」であると同時に「脚本家」「演出家」の役割も担うことになる。この高度な三技術を養うために考案されているのが IG である。

IG は、即時的な表現力・発信力を養うことができるという点から、自閉症児の心理療法や学校でのコミュニケーション能力育成、企業での新人研修など表現分野以外でも広く用いられている。ゲームが主活動でないとしても、ウォームアップや気分転換、参加者間の交流などを目的としワークショップやセラピーでゲームが行われることもしばしばある。シアターゲーム、レクレーションゲーム、クリエイティブドラマなど呼び名は様々あり、中には IG とルールが類似したものもあるが、本研究では、実践者がインプロヴィゼーションの原則「イエス、アンド (Yes and)」に基づいて IG としての活用を言明しているもののみを対象としている。IG の参加者は、ルールに従って協働し、一つの表現を構築していく。その際に、他者の表現や反応を否定せずに受け入れ (イエス)、それを承認した上でどう活かすかを考え、更に発展させようとする (アンド) が求められる。上述の「IG とルールが類似したもの」を IG と呼ぶか否かは、この原則に従っているかどうかで決まる。参加者がルールを無視したり、他者の提案を批判したりするような環境で実施されている場合、セッションの途中でも参加者の理解を再度確認する必要がある。この環境を創り出し保持することが実践者 (インプロヴァイザー) の大きな役割の一つである。

近年では言語教育においても IG が活用されており、その効果の有無を実証する研究が多くなされている (Adebisi & Adelabu 2013、中小路・絹川 2015、橋本 2009、藤原 2012)。

しかし数多く考案されている IG を系統的に分類した研究はこれまでなく、加えて実践者の不足などの理由から一般的に用いられるには至っていない。本研究は IG の活用方法の確立を目的とし、これまで学習効果や習熟度といった観点から IG を三分類してきた。次節以降ではこの三分類に関して解説するが、具体例を伴ったより詳しい説明は隈上・宮本 (2017) を参照していただきたい。

3. IG の三分類

上述の通り言語習得を妨げる要因は多々挙げられるが、本研究では「情意要因」、「語彙習得の困難さ」、「言語運用の機会の少なさ」の三つの問題に着目し、それらを解決する学習効果をもとに IG を三分類している。

①アイスブレイカー

言語習得の障壁となる「情意要因」とは、学習者が抱える不安や自己不信等のネガティブな感情を指す。第二言語習得研究においては Krashen (1982) の「情意フィルター仮説」がよく知られているが、言語習得の途中で間違いや誤用を犯すと恥ずかしさを覚えたり、達成感が得られず学習へのモチベーションが下がったりして、学習効果が下がるというものである。その結果、学習者は場合によっては習得を止めてしまう。そのため、これを取り除き健全な学習環境を整えることが望ましい。

「イエス、アンド」の原則が表すように、インプロヴィゼーションは「他者肯定」を前提としている。IG の中で発する表現は全て肯定的に捉えられるだけでなく、それを発展させようとする全体的な取り組みが続いていく。この IG の特徴は誤用への恐怖を軽減するため、IG 自体が「情意要因」を排除しうると言えるが、IG の中でもルールや扱う言語項目が簡易であるものは参加者の緊張感を和らげるため、特にこの目的に適している。このような IG を分類①として「アイスブレイカー」と呼ぶ。

②意味・概念の割当

次に「語彙習得」に関する問題について考える。言語習得の最終的な目標は流暢な会話ができること、難解な表現を含む書物が読めることなど様々であるが、どの場合も膨大な語彙の習得が欠かせない。たとえ日常会話レベルを達成目標としていても、より豊かで正確な言語表現を行うためには、やはり相当の語彙力が必要となる。日本の英語教育では、語彙学習は基本的に音声ではなく文字を使って反復練習を行う。またその際には文ではなく単語のみをまず覚えるという単語中心の学習である。このような学習方法では、目標とする言語運用まで隔たりがあるため、学習への動機を見出しにくく、語彙学習自体が習得の大きな障害にもなりうる。

自由な状況設定において時に身体表現を伴いながら他者と協働する IG のゲーム性

は、従来単純作業で行われてきた語彙学習に多様性をもたらす¹。また、参加者全員がある表現に関して全く同じ意味や概念を割り当てているとは限らないため、その単語に割り当てられるべき新たな意味・概念を学習することが可能となる。ある限定された言語項目に関して協働する IG は分類②として「意味・概念の割当」と呼ぶ。①との明確な違いは、扱う言語項目が未習か既習かである。前者であれば①に、後者であれば②に分類される。

③言語運用

最後に「言語運用」の問題を取り上げる。第二言語習得において、習得した言語知識を適切に使用できるようになるには十分な経験が必要であるが、必ずしも目標言語を運用する機会が日常に保障されているわけではない。当該言語を母語とする教員や留学生との交流が可能であっても、「いつでも・すぐに・長時間」というわけにはいかない。

IG では仮想状況の中で活動することが多々あるため、たとえ日常での運用の機会が乏しいとしても、多様な状況設定での運用訓練の機会を提供することが可能となる。IG の中でも複数の言語項目を合わせた複雑な構造の言語表現を用いて行う IG を分類③として「言語運用」と呼ぶ。

表 1 言語学習のための IG の三分類

分類	分類基準
①アイスブレイカー	A) 言語表現を用いないで行うもの、または扱う言語項目が簡易であるもの。 B) ルールが単純なもの。
②意味・概念の割当	A) 扱う言語項目が簡易であるもの。 B) 扱う言語項目が未習であるもの*。
③言語運用	A) 複数の言語項目を合わせたもの。 B) 複雑な構造の言語表現を用いて行うもの。

*扱う言語項目が既習である場合は、同じ IG であっても①として扱われる。

本研究では考案されている数多の IG を分類表（表 2）にまとめている。表の通し番号（G1~8）²が同じものは基本的なルールが同じであることを表している。例えば G3 の「名前回し」と「プレゼント回し」は同じルールを用いているが、扱う言語項

1 文脈や視覚刺激などを用いた語彙学習が全て単語リストのみの学習よりも効果が高いかどうか（学習の定着度が高いかどうか）は更なる検証が必要である。ここでは、多様な学習方法により継続的な習得が期待されると述べるにとどめる。

2 表 2・3 は完全表から本稿で必要な IG を抽出し提示したものであり、ここでは便宜上通し番号も振り直している。

目の違いから異なるゲーム名で呼ばれている。扱う言語項目が簡易でルールが単純なもののうち言語項目が未習であれば①、既習であれば②に分類されることも表中に明示される。例えば G2「クラップハンズ (数)」は「数」を既習の学習者 (上級者: High³) にとってのアイスブレイカーに属し、未習の学習者 (初級者: Low) にとっての意味・概念の割当に属する。

また、ルール表 (表 3) で各 IG の参加人数、形態、ルールが確認できる。ゲーム番号は相互に対応しており、二つの表を参照することによって授業の目的に合った IG を選択し活用することができる。

表 2 IG の三分類表 (一部)

#	①アイスブレイカー			②意味・概念の割当			③言語運用		
	ゲーム名	項目	対象	ゲーム名	項目	対象	ゲーム名	項目	対象
G1	ミーティング・グリーティング	名前	All						
G2	クラップハンズ	N/A	All						
	クラップハンズ	数	High	クラップハンズ	数	Low			
G3	名前回し	名前	All						
	プレゼント回し	名詞	High	プレゼント回し	名詞	Low			
G4	サンキュー	挨拶	All				フリーズタッグ	N/A	All
G5	歩いて・飛んで	て形	High	歩いて・飛んで	て形	Low			
G6				何をしているの	て形	All			
G7							解決社長	N/A	High
G8							最初と最後	N/A	High

表 3 IG のルール表 (一部)

#	ゲーム名	分類	人数	形態	ルール
G1	ミーティング・グリーティング	①	5+	輪	Player (以下 P) 1 が輪の内側で P2 と向かい合い自分の名前を言う。続いて P2 が P1 に自分の名前を言う。P1 と P2 はそれぞれ相手の名前を順に呼び合い挨拶をして終了する。P1 は P2 の隣にいる P3 の前に移動し、同じことを P3 と繰り返す。1 セット終わったら P1 は P3 の左隣にいる P4 の前に移動する。同時に P2 は P3 の前に移動し、同じことを行う。順次移動していき全員が輪の中に入り、自己紹介を行って全セッションが終了する。

3 第二言語習得研究において対象とする学習者の習熟度は非常に重要な分析要因の一つであり、一般的な言語知識を診断するものから、対象とする事象に関する診断まで種々の手法 (テスト) が用いられる。しかし IG は様々な学習項目を扱うため、ここでの「習熟度」は厳密な意味での習熟度ではない。本稿では、当該の IG が扱う学習項目が既習か未習かによって上級者、初級者を分けることとする。

G2-A	クラップハンズ	①	5+	輪	P1 が隣の人 (P2) に向けて一度手を叩く。左右どちらからでもスタート可。P2 はさらに隣の人 (P3) に同じように拍手をする。これを繰り返す。慣れてきたら隣以外の位置関係の相手にランダムにパスを回す。
G2-B	クラップハンズ +数	①②	5+	輪	G2-A の拍手を回す際に、同時に数字を口頭で伝える。カウントアップしたり、カウントダウンしたりする。
G3-A	名前回し	①	5+	輪	P1 が P2 (輪の中の誰でもよい) の名前を呼びながら、ボールをパスする動作を行う。P2 は P3 (同じく輪の中の誰でもよい) に同じことを行う。慣れてきたら、回すボールを増やしていく。
G3-B	プレゼント回し	①②	5+	輪	指導者がどんなプレゼントを回すかを決め、P1 に渡す動作を行う。P1 は輪の中の誰か (P2) の目の前に行き、「プレゼントがあります。～です。」と言ってプレゼントを渡す動作を行う。P2 は別の誰か (P3) の前に行き同様に動作を行う。慣れてきたら他のプレゼントを加え、2 種類以上のプレゼントをそれぞれ回していく。
G4-A	サンキュー	①	5+	輪	P1 が輪の中心で、自由にポーズをとる。P2 は、そのポーズに意味を持たせて、自分もそのシーンにいるかのようなポーズを取る。P1 は、P2 が自分のポーズを正当化してくれたと感じたら「サンキュー！（ありがとう）」と言って抜ける。P2 はそのままポーズを固める。P3 が入って来て、全く違うポーズをする。言語表現は使わない。
G4-B	フリーズタッグ	③	2+	輪	P1 が「サンキュー」という手前までは G4-A 「サンキュー」と同じ。P1 が「サンキュー」という代わりに、P2 と作り上げた場面にあったセリフを発する。他の人は入りたいタイミングで「フリーズ」とコールする。コールされた時点で P1 と P2 は静止する。コールした人 (P3) は代わりたいたい方 (P1 か P2) にタッチし、タッチした P のポーズを引き継ぎ、セリフを発し、新たな場면을スタートする。
G5	歩いて・飛んで	①②	5+	ミングル	参加者は全員歩き回る。指導者が「止まって」と言ったら、参加者はそれぞれその場で止まる。「歩いて」と言ったら歩く。慣れるまでこの動作を交互に繰り返す。慣れてきたら、「止まって」と「歩いて」のコール時に逆の動作を行う。(例:「止まって」で歩く。) 次に「飛んで」と「手を叩いて」でも同じ作業を繰り返す。慣れてきたら二組を併せて行う。

G6	何をしているの	②	2+	ペア	P1 が動作 A をする。P2 「何をやっているの？」と尋ねる。P1 は実際にやっている動作 A 以外の動作 B を「B しています」と返答する。P1 は動作 B を行う。順に動作を変え、繰り返していく。
G7	解決社長	②③ ⁴	4+	舞台	社長とその他の社員の設定。社員達が次々と社長へトラブルの報告にやってくるが社長は「それは丁度良い！」と言ってアイデアを出して切り抜ける。それを聞いた社員は「流石です、社長！」と言って拍手をする。これを繰り返す。
G8	最初と最後	③	2+	舞台	P1 が言う最初の台詞・P2 が言う最後の台詞・二人が居る場所を観客が決めたのちスタートする。P1 と P2 は協力して最後のセリフが自然に言えるように場面を進めて行く。

4. IG の三分類に基づく授業案

表 4 は IG を用いた授業案の一例⁵である。IG の分類表・ルール表を参照し、以下の手順に従うとこのような授業案を作成することができる。

授業案作成の手順

- I. IG の原則などを参加者に理解してもらうため、確認事項を伝える導入の時間を十分に確保する。継続中のクラスで既に IG の原則などが浸透している場合は省略する。
- II. 分類③「言語運用」から IG を選択する。
 - i. 数：1セッションで最低1つ選択する。
 - ii. 選定基準：ルール表を参照し、指導内容を組み込めるものを選択する。
- III. 分類①「アイスブレイカー」から IG を選択する。
 - i. 数：2~6つを選択する。
 - ii. 選定基準：開始直後の緊張感緩和のための簡易な IG (1つ) と、IIで選択した IG に必要な要素 (以下 a~d のいずれかもしくはすべて：a. 人前での活動ができる。b. 身体表現ができる。c. 少人数のグループで協働できる。d. 場面において特定の役割 (キャラクター) を担うもの。e. 学習すべき言語項目が運用できる。) の準備ができる IG (1~5つ) を選択する。

4 自由発話の必要がない場合 (IG 開始前に与えられた台詞を参加者が繰り返し発話する場合) には②に、自由発話で進行する場合には③に属する。

5 紹介する授業案はインプロヴァイザーである共同研究者の宮本が実際に実施したものを元に作成したものである。ここでは日本語学習を例として紹介している。

- iii. 順番：最初は輪で行うものを選択するのが望ましい。同じ形態（例：輪、ペア）のもの、体を動かすものなど特性が同じものを並べ移行がスムーズになるようにする。徐々に難易度を上げていくようにする。
- IV. 分類②「意味・概念の割当」から IG を選択する。
- i. 数：1セッションで 1~2 つ用意する。参加者が IG に慣れている場合や習熟度が高い場合は①の数を減らし②の数を増やす。
- ii. 選定基準：ルール表を参照し、指導内容を組み込めるものを選択する。

表4 授業案

時間配列	目的・ゴール	ゲーム
導入（10分）		
18:00-18:10	<ul style="list-style-type: none"> 授業の目的や内容を理解する。 て型に関して活用など理解を確認する。 	<確認事項> <ul style="list-style-type: none"> 誤用を恐れない。 導入された新しい言語項目を積極的に使用する。 日本語と英語を混ぜても構わない（習熟度が異なるため）。 他者の理解や表現を尊重する。
アイスブレイカー（35分）		
18:10-18:45	<ul style="list-style-type: none"> リラックスをする。 IG を用いた授業の環境作りをする。 自己紹介をしてお互いを知る。 最後の IG を行うための準備をする。 	① 名前＋イニシャルポーズ（5分） ② プレゼント回し（10分） ③ 歩いて・飛んで（5分） て型 復習（5分） ④ 何をしているの（10分）
意味・概念の割当（20分）		
18:45-19:05	<ul style="list-style-type: none"> 台詞が与えられた限定的な状況で学習項目の練習をする。 	⑤ 解決社長
言語運用（20分）＋調整時間（5分）		
19:05-19:30	<ul style="list-style-type: none"> より自由な状況で練習を重ねる。 	⑥ 最初と最後

このような授業案を準備したとしても、実際に授業を行うと当然細かな調整が必要となる。実際に上記の授業案で授業を実施した際は、参加者一人一人の習熟度が開始時点では分からない状況であった。導入部で 2 名の参加者が初級学習者（英語母語話者）であることが分かり、かつその 2 名の参加者に緊張感があったため、参加者個々への注目が低い「ミーティング・グリーティング」をその場で追加した。また日本語での発話が難しい場合には英語で参加させた。例えば④では繰り返し発話する文「何をしているの？」だけ日本語で、返答文「～しています」は英語を使用し参加させた。このようなその場での調整をどのように行うかについても状況に応じた対応策を提示することが必要であるが、それについては今後の課題である。

5. まとめ

本研究は、有効な言語教育ツールとしての IG に注目し、言語習得の三つの問題に対応した学習効果によって IG を三分類してきた。本稿では特に、インプロ実践者以外でも IG を活用することができるよう、三分類からいかに IG を選択し授業に導入するかを具体的な授業案を提示し説明した。この三分類により言語教育においても学習者の習熟度や学習目的に応じて IG を継続的かつ広範に活用していくことが可能である。

今後は、各 IG の特性が一見してつかめるよう表の項目立て等を工夫するとともに、授業中の細かな調整方法に関しても考察を深め、対応策を提示することでより活用しやすい形に改善していきたい。

参考文献

- Adebiyi, A. & Adelabu, B. (2013). Improvisation as a tool for developing students' competence in English language: a study of the federal university of agriculture, Abeokuta, Nigeria. *International Journal of Education and Research*, Vol.1 (11).
- 藤原由香里 (2012) 「演劇、及び身体表現を取り入れたコミュニケーション活動教材の開発」『平成 23 年度 ベネッセ教員育成研究奨学金 成果報告書』
- 橋本慎吾 (2009) 「演劇的アプローチを使った音声教育方法」 16th Princeton Japanese Pedagogy Forum.
- Krashen, S.D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.
- 隈上麻衣・宮本万里 (2017) 「外国語教育におけるインプロヴィゼーションの活用-学習効果によるインプロヴィゼーションゲームの三分類-」『長崎大学言語教育研究センター論集』第 5 号
- 中小路久美代・絹川友梨 (2015) 「即興演劇ワークショップのデザイン学的解釈の試み」『計測と制御』第 54 巻, 第 7 号

