

レクリエーション教育と身体表現教育の 融合の可能性に関する一考察 — 「コピペからのアレンジ力」としての 「re-creationスキル」に着眼したからだあそび試論—

新 井 真 実

A Study on the Possibility of the Fusion of Recreational
Education and Physical Expressional Education
Focusing on the "re-creation Skills" as "Arrange Force"

ARAI Mami

Physical expressions give a person the awareness of the movements, mind expressions, and communication with other people, and so on. Therefore, the importance of physical expressions for the children is increasingly pointed out. However, its systematized teaching methods have not been established yet.

In recent years, students in the nursery's training process are good at copy and paste. On the other hand, they are less creative. For the children to be creative, the teacher must be creative.

Therefore, I tried the research that focuses on "re-creation skills" as the initial stage for the students to break away from the mere "copy and paste thinking" in order to enrich their creativity. The following research covers the possibility of physical expressional education in the nursery training process.

Key words: Physical Expressions for Children, Empirical Knowledge of the Nursery
Teacher, Creativity, Recreation, Arrange Force

キーワード：子どもの身体表現、保育者の表現体験、創造性、レクリエーション、アレンジ力

1. 問題意識と研究目的

現代という、スピードとオリジナリティの求められる時代には、「ゼロから創り出す力」や「コピペの技術」だけでなく、「コピペからのアレンジ力」すなわち「re-creationスキル」が必要と考えられる。特に、子どもたちの身体表現の重要性が高まる今日、その一端を担う可能性

が高い保育者養成課程の学生、及び現役保育者にとって、身体で“自由に”表す、“ありのままを”表すということが、実はかえって不自由で、ハードルの高い課題と捉えられている可能性がある。実際、彼らは理論的な思考と、実践的な技術・レパトリーの習得とが乖離しがちである。つまり「現場ですぐ“使える”レパトリーを強く求めるあまり、ルールや振付、所謂

“ネタ”をなぞり、表面的な形を模倣し記憶することに集中してしまう傾向にあり、本来「表現」が目指すべき「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現力を養い、創造性を豊かにする」次元には、行き着きにくいものと考えられる。以上の問題意識と仮説の下、筆者は「コピペからのアレンジ力」としての「re-creationスキル」を主眼とした基礎研究^{註1)}(平成28年度助成)を行った。

近年、ネット文明がもたらした社会問題として「コピペ思考」という言葉が聞かれるようになった。ネット文明は離れた人と人とを結びつけ、知の化学反応を起こしてきた。しかし中には、検索で得た情報を頭の中に“張り付け”、自分で考えたつもりになる「コピペ思考」に陥っている人たちもいる^{註2)}。この傾向は、身体表現をとりまく状況にも顕著に現れており、保育者養成課程の学生や現役保育者の間でも、課題解決のための情報収集として、それらを活用する姿が多く見られるようになった。筆者は、その弊害に着目した。

結果、「コピペからのアレンジ力」、すなわち経済協力開発機構(以下、OECD)教育研究革新センターが分類するところの、小文字の「re-creationスキル」という観点を持ちながら、「身体表現」のあり方を捉えなおすことの有効性が見出された。OECDは、「小文字のc」の創造性(creativity)と「大文字のC」の創造性(Creativity)を明確に区別している。大文字のCの創造性とは、ある分野を根本的に変えるような主要なイノベーションを指す。例えばアインシュタインの相対性理論やダーウィンの自然淘汰説、ピカソとブラックによるキュビズムの考案、マーサ・グレームによるモダンダンスの開拓など(Csikszentmihalyi,1996)のように、これらはその分野を根本的に変えるイノベーションである。一方、小文字の創造性とは、(解決方法が他の人によってすでに発見されていたとしても)独力で問題を解決する方法を見つける活動、もしくは一般にない方法で問題を解決する活動を指す。この種の行動には、新しい方法で物事を考える力が必要になるが、大文字のCの

創造性のようにその分野での大きな変更をもたらすようなものではない(Gardner,1993;Winner,1996)。いきなり大文字のCの創造性を発揮できる子どもはいないように、学生や保育者もまた、レクリエーションや身体表現という分野を変える前に、まずはその分野の中で新しい方法を試し、アレンジする経験が必要と考えられる。

本研究では、以上の結果を出発点としながら、今一步実践に向かって、レクリエーション教育と身体表現教育の融合の可能性を探り、課題解決を目指すものとする。

2. 研究方法

(1) 国内外における創造的表現教育及び「re-creation」に関わる文献研究により、今日的教育の課題と可能性の一端を導き出す。特に、レクリエーションと身体表現の両者に有用な概念として、インプロに着眼するものとする。

(主要参考論文は文末)

(2) 実践レベルにおけるインプロの原則に依拠して、筆者が2017年4月から2018年3月にかけて行った、保育者養成課程の学生を対象とする、からだあそびの取り組みを概観し、考察する。

(3) 以上により示唆された内容を踏まえ、これからの保育者養成課程におけるレクリエーション教育と身体表現教育の融合の可能性について考察する。

3. 結果及び考察

(1) レクリエーションと身体表現—インプロの観点から—

レクリエーションと身体表現は、近接するフィールドと思われる。いずれも身体を媒介とする活動であり、また、身体の動きに伴う感性の往来を扱う点も共通している。しかし、そのような関係にありながら融合のあり方が曖昧な両者は、どのような関係があり、どこまで歩み寄れるのだろうか。

筆者は身体表現学、舞踊学を専門とし教育研究に携わる立場にあるが、身体表現や舞踊というと一般的に、どこか舞台上で展開される芸術(ハイアート)的な印象を伴い、距離感をもって受け取られる傾向にある。しかし、実際には違う。確かに身体表現教育や舞踊教育は、領域として多様な広がりを持ち、プロを対象とするような表現主義的な活動、作品至上主義的な活動も含まれる。しかし、特に、保育者養成課程における「身体表現」は、表現のクオリティではなくプロセスの在り方に力点をおくものである。

保育内容の5領域の一つである「表現」は、感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現力を養い、創造性を豊かにすることを目指している^{註3)}。とりわけ「身体表現^{註4)}」について、吉川は、「自分の身体や動きに気づく」「言葉で整理されない感情や感覚を、自分の身体と心のつながりの中に見出す」「自分と相手の気持ちを共有する」「他者との間に言葉を超えた理解や共感を築く」などの利点をあげており、こうした体験が、さらに豊かな感性や表現力を養うとしている^{註5)}。

したがって幼児の身体表現教育を考えると、例えばダンスやからだあそびを取り上げる場合に、その目的は、既成の振付を覚えて再現することでも、ルールに従って予定調和的にゲームを展開することでもない。それらのプロセスの中に、いかに参加者自身が自分らしい、自分ならではの創造性の芽吹きと育ちを発見できるか、そのための環境づくりが重要となる。

「何を (what) するかではなく、どのように (how) するかを大切に。」というメッセージを繰り返し伝えることは、筆者が身体表現教育の場で実践していることであるが、これはヘトランド等が指摘する「自分がそれまでやったことのあることを乗り越えていく」ような働きかけ、すなわち“how”を問う活動によって創造性は育まれ、それは視覚芸術以外の分野においても妥当であるという裏付けによるものである。それは同時に、学習活動全般に言えることでもある。

学習は普通、獲得モデルで理解される。つま

り、何をどれだけ学んだかで理解される。子どもが知識やスキルを学ぶことが大事なのは言うまでもないが、学習は獲得だけでは済まない。子どもの学びを助けるとき、それは何を (what) だけではなく、学習のハウ (how) も支援するのである^{註6)}。

このことは、レクリエーション教育においても身体表現教育においても重要な観点をもたらすと思われる。つまり、各分野をマスターした上で必要なこと、もっと言えば、マスターしながら習得し続けられるべきことが、「どのように教えられるか」である。それは、拙著に示した OECD による調査結果にもある通り、芸術教育が創造性や批判的思考力、粘り強さ、動機づけ、自己概念といった能力に与えるインパクト結果は、その芸術が「どのように教えられるか」によって異なると考えられるからである。両者は、こうした能力を高めるようなやり方で教えられる一方で、逆効果を与えることもまた可能であり、カリキュラムが重要なと同じくらい、こうした能力をよりよく導く指導方法や態度を理解する必要がある^{註7)}。

キャリー・ロブマン (Carrie Lobman) とマシュー・ルンドクワイスト (Matthew Lundquist) がこの問題への解決法を提案している。つまり、教えることは、インプロによる即興のパフォーマンスと捉えられ、インプロする教師がクラスの子どもたちとやりとりし、応答することとする考え方である。授業や活動の流れは予測不可能なものとなり、むしろ教師も子どもたちも同じように参加しての全員のアクションから生まれてくる。子どもたちは、座って一人芝居の教師を受け身で見ているのではなく、パフォーマンスの創造的参加者となるのである^{註8)}。

インプロについて知っておくべき一番重要なことは、それがアンサンブルで行うアートだということである。俳優は誰一人として制限されない。かわりに、俳優たちはグループの知恵を信頼するように、そして会話の流れから予測できない、予測不能な関係の変化や話の筋のねじれが起こることも受けいれるように、訓練されるのである。^{註9)}

学習するためには、どうやればいいのか前もってわからないことをしなければならぬ。言い換えれば、学習のためにはリスクを引き受けて、新しいことにチャレンジする必要がある。インプロはリスクを引き受け、そしてもっとも重要なのは、どうやったら他の人がリスクを引き受けるのを支援できるのかの学習である。そして、アンサンブルをどれだけ支援できるかに、インプロの本当の才能が隠されている。それは、オファー（提案）を察知し、受容し、提供することによって、最も効果的に達成することができる。オファーは、パフォーマーが何かをすることである—ちょっとした体の動き、表情、ジェスチャー、発話など。それによって、アンサンブルのメンバーはシーンをつくるのが可能になる^{註10)}。

身体を媒介とし、身体の動きに伴う感性の往來を扱うレクリエーションにおいても、身体表現においても、優れた支援者となるために、インプロ実践家としての視点は有用と考えられる。

（2）インプロが育む子どもの創造性

創造性は21世紀の合言葉となっている。ニューヨークタイムズのコラムニストで『フラット化する世界』の著者トーマス・フリードマンや『ハイコンセプト「新しいこと」を考え出す人の時代』のダニエル・ピンク等は、創造的な人々と創造的な社会がトップに立つような、以前とはまったく違うグローバル経済を描いている。また、『クリエイティブ資本論』のリチャード・フロリダは、今日の経済における創造的な事業の特徴を調査し、最もイノベーションが起きるであろう国や地域の、カギとなる特徴について述べている。2005年に、米国競争力協議会は『米国を革新する』を発刊し、ビジネスラウンドテーブルは『米国のポテンシャルティーの放出—イノベーションのための教育イニシアチブ』を発刊した。結果、法制化にはいたらなかったものの、超党派の上院議員団が「国家イノベーション法2005」（上院第2019号議案）と呼ばれる議案を上程した^{註11)}。

これらをもとに子どもたちの教育を考えると、

創造性を学習するために確実な方法は、パフォーマンスアートを参考にすることにあると考えられる。そもそも、教育はずっとパフォーマンスに喩えられてきた。教員は教室前方で「舞台の上に」立ち、観客という子どもたちに向かう。授業計画や教科書は、パフォーマンスのための「台本」であり、教師は授業の「リハーサル」をする。役者である教師は、観客の子どもたちの注意を引きつけるために、セリフのきっかけ、板についた振る舞い、喝采などを大事に使う。これらの比喩が表しているのは、教師にとっても大事なスキルである。立ち居振る舞い、発声、声の調子、動き、そしてタイミングである。それでも、パフォーマンスとしての教育という比喩は重大な問題を孕んでいる。教師が一人芝居の役者で、台本を読んでいるだけでは、子どもたちは受動的な、見てだけの観客になってしまうからである^{註12)}。

インプロは今日のイノベーション経済で成功するのに本当に必要な協働するスキルの中核を、子どもたちに教えるポテンシャルティーをもっていると考えられる。R. キース・ソーヤー（ワシントン大学）は、インプロを通して、教えることが理解でき、教えることを即興することができるようになると論じている（Sawyer, 2004; 2006）。

（3）インプロによる学びと基本原則

リスクを引き受けて挑戦し、創造的になり、新しいことを試み、お互いの言うことに耳を傾けることを学ぶ。インプロは、このような支援的で創造的な学習環境の構築のための一連の手立てを、子どもと教師に提供するものであり得る。

文化的アート形式としてのインプロを考えると、それは音楽、演劇、ダンスの領域において、高いスキルをもった俳優やミュージシャン、ダンサーのものと考えられがちである。しかし、人間は終始インプロしている存在で、人々はまるで台本があるかのように生きているが、本当は期待を裏切ることができる。私たちのすることには、確かに文化的、社会的、法律上の制限

があるが、そのことは人間のインプロの能力を否定するものではない。誰もが、たくさんの人から構成されるインプロアンサンブルの一員であり、社会というアンサンブルをつくっている。

しかし、台本がないにも関わらず、私たちは自分に役が与えられ、用意されたシナリオを演じているかのように思いがちでもある。生活を創造的にインプロするというよりも、しばしばすでに知っている役柄に縛り付けられている。このように創造性が欠如すると、計画通りにいかなかったときに欲求不満がたまるだけでなく、固定した役柄と台本によって学習の発達もひどく制限されてしまう。なぜなら、子どもも大人も、学習と成長は、いつもどおりを突破し、新しい実践に取り組むことだからである^{註13)}。

見事に調和したアンサンブルは、すべてのオファーをイエスと言って受け止める。ベストなインプロ実践家とは、このような瞬間を楽しむ人である。インプロを面白く感じるときというのは、ほとんど、競争というよりも、アンサンブルが協力して何かを創造しているのを見るときであり、レクリエーションや身体表現の実践者にとっても、それはしばしば体感されるものと思われる。

活動としての学習では、やり方を知らないことをやってのけることが求められる。これは、やっていることを知っている振りをする 것과同じではない。知っている振りをするとは、しばしば学習にとって有害となる。知らないことを他の人に知られないように振る舞うので、質問したり支援を得ることができなくなるからだ。一方、やり方を知らないことをすることは、ただ既に知っているところで立ち止まるのではなく、リスクを引き受けて新しいことをすることなのである^{註14)}。

幼児が学ぶことのうちで最も重要なのは、自分が学習者(learner)であることの学習である。人々が話し手になりつつある者として幼児に接し、読者になりつつある者として幼稚園児に接するとき、幼児や幼稚園児は、学習するには周囲の人を創造的に模倣しなければならず、そしてやり方を知らないままやらなければならない

ことを経験するのである^{註15)}。このような環境では、知識の量では評価されない。何をやっても何を言っても、価値があり有用なものとして扱われ(インプロで言うオファーとして扱われ)、子どもは自分が学習者であることを学ぶ。そして、変化と成長、新しいことの創造が可能であることを知るのである。

教師にとってもインプロ実践は大きな助けとなることがわかってきた。新参教師と経験を積んだ教師の違いは、インプロできるかどうかにあると研究者たちは明らかにしている。経験を積み、スキル豊富な教師はクラスが何をするかプランを始めても、何か新しいことが起これば、授業の途中でプランから外れ、違う方向に行く。経験を積んだ教師は、自分で考えるのである。プランや目標をもって教室にやってくるが、子どもたちの発言や行動にもとづいて、活動を変更させることが可能であり、喜んで変更する。こういう教師は、子どもの好奇心や混乱を見逃さない^{註16)}。

演劇的な意味でのインプロを学ぶことで、教師は自分の実践を改善することができると考えられる。クラスをアンサンブルとして理解し、自分も(あるとき)メンバーであり(別のときには)アンサンブルの演出家となるのを学習することで、教師は子どもたちのオファーを認め、受け止め、「はい、そして(Yes, and)」と言うことができるようになる。教授研究では、子どものオファーに教師が応じることができるほど、何を言われても、何をされても、それを利用することができ、より良い教師になれることが明らかにされている^{註17)}。

このように、子どもとインプロするには、教師に学習と発達が求められる。「やり方を知らないことに挑戦すること」の学習が求められるのである。演劇的な意味でのインプロを学ぶことには、子どもであれ教師であれ、すべてのパフォーマンスにおける価値が含まれる。

尚、インプロの基本原則^{註18)}には、次のようなものがある。

- ・オファー(Offer)を提供し、受け取る。
- ・否定(No, but)しない。

- ・アンサンブル (Ensemble) をよく見せる。
- ・「はい、そして。(Yes, and)」

これらの基本原則は決してマスターされるものではなく、継続的に鍛えつづけるものである。子どもたち(教師を含む参加者)がこれらの原則に留意することで、グループの調和と、創造性の活性化が期待できる。

(4) 保育者養成課程の学生による活動実践 —インプロで“正解のないダンス”をつくる—

インプロの視点を保育者養成課程の教育に取り入れる試みとして、筆者は、「幼児問題研究セミナー」(久留米信愛女学院短期大学 幼児教育学科 2年次通年・選択科目)の中に開設された「からだあそび研究会」(2016年4月～2018年3月)において、実践を行った。同研究会が制作する、信愛オリジナル・コミュニティダンス「ココ、カラダ。」^{註19)}における、振付過程(2017年4月～2018年3月)での取り組みを概観するものとする。

ここで、コミュニティダンスとは、ダンス経験の有無・年齢・性別・障害などに関わらず、「誰もがダンスを創り、踊ることができる」という考えのもと、アーティストが関わり、“ダンスの力”を地域社会の中で生かしていく活動である。いま、教育・福祉・医療・まちづくりなど社会のさまざまな場で、“ダンスの力”を活かそうとする動きが広がりつつある。また同時に、それらの現場で活動するアーティストや人材が必要とされている^{註20)}。このような背景を踏まえ、学生たちは「ダンスの力で、ひとを、まちを、元気に!」をスローガンとする、<Project HOTM!X (ホトミクス)>を立ち上げた。

「ココ、カラダ。」の制作はプロジェクトの主軸となる活動であり、自治体や商工会議所等と協働しながら、平成28年度<まちなか万博!>(主催:株式会社ハイマート久留米/後援:久留米市 久留米商工会議所)採択事業として、また平成29年度<久留米市キラリ輝く市民活性化補助金事業>(久留米市協働推進部協働推進課)の助成を受けて展開した。学生たちはそう

いったバックアップにより本プロジェクトが立脚する多様性の広がりを感じつつ、年齢や性別、障害や経験の有無等に関係なく、誰もが無理なく楽しむことのできるダンスを考案し、それをツールとして多様な人びとがつながり、安全安心なコミュニティ形成に貢献することを目指している。

「ココ、カラダ。」の特徴は、前述のコンセプトに基づき、身体にまつわる慣用句(「あたまをしぼる」「くちぐるまにのせる」「うでによりをかける」等)を用いた歌詞^{註21)}と、その意味にリンクしながらも自由度の高い振付にある。また、作曲・演奏・映像(ミュージック・ビデオ、ダンス・ビデオ)制作等の分野で、地元のアーティストを巻き込み、協働してデザインする^{註22)}プロジェクトでもある。

インプロの原則を活用したのは、学生たちによる振付活動(グループワーク)においてである。歌詞の言葉を刺激として振付を考案するという試みは、ある意味常套的で、初歩的な活動とも言える。レクリエーションのフィールドにおけるダンスも、多くはこの方法で制作され、指導者は既成の振付を覚え、提供し、参加者はこれを模倣し、繰り返すという方法で、心身を活性化していると考えられる。

「ココ、カラダ。」の振付作業を行う際、学生たちに「①オファーを提供し、受け取る。」「②否定しない。」「③アンサンブルをよく見せる。」「④はい、そして。」という原則を守り、グループワークを重ねることを提案した。具体的には、歌詞から発想して振り出し(アイデア出し)をする際、誰がどんな提案をしても、まず受け入れること。どんなアイデアも決して否定しないこと。参加者皆が心地よく活動できる発言や雰囲気づくりに留意すること。そして、他者の表現を受け取り自分のアクションを重ねる上で、「はい、でも。」ではなく「はい、そして。」というマインドを持ち、アイデアを共に膨らませていくことを確認しあった。活動後、個人ワークとして提出された、学生たちの感想・考察^{註23)}の中から、振付過程に関するものを抽出し概観した。

まず「ココ、カラダ。」の振付過程において、学生たちからは、活動そのものの「難しさ、大変さ」が挙げられた。元来ダンスやからだあそびが好きな者であっても、「言葉を動きで表現することは思っていたよりも難しく、中々スムーズに作っていくことはできなかった」と述べており、それまでは与えられるものを与えられた形のまま習得し、そのことに楽しみを見出すという体験に終始しがちであったことが伺えた。本活動を通じ、「いざ自分たちでやってみるとなると、言葉の意味を理解した上でどういう動きで表現するか、どうすれば見ている人に伝わりやすいのかなど、頭を悩ませる部分が多々あり、難しかった」と述べ、「意味にとらわれ過ぎると伝わらない部分が出てきたり、その体の部位から遠のいたり、子どもも大人も踊れるように簡単に分かりやすくすることは難しい」こと、「言葉をそのまま目に見えるようにしただけで、慣用句の意味に触れることが出来ていないことや、誰でも無理せず踊ることができるというコンセプトから外れてしまうこと」等身体表現の質に関わる深い気付きにも触れている。

しかし、そうした戸惑いも、共に創る時間の経過と共に、「この活動のおかげで仲間意識が高まって」いくことの実感へと変化した。最初は、「みんなの足を引っ張っていないか、ちゃんとしていけるかばかり気にして」いた学生も、「みんなが励ましてくれたので、そんな不安も忘れ」、「よりよいものにしよう」とみんなで意見を出し合うことの大切さを学び、大人数の中で意見を出すことが苦手でしたが、その克服もできたと述べられていた。

そして、そのような活動ができた理由として、「みんなでアイデアを出し合ったり、楽しい雰囲気の中でみんなで考える中で、“どんな表現をしてもいいんだ”と思える」環境づくりがあったと考察している。「恥ずかしいこともあるけど、体を動かしてみんなの前で発表して、反応を見るのは、小心者の私にとっては少し自信になった」や、「みんなで協力して取り組むことで、やったことがないことでも前向きに取り組めるということ」を学んだ、といった感想

が多く見られた。「自分の考えが止まってしまったときに、メンバーが違う視点から言葉と動作を結び付けてくれたり、何気ない動作を振りにつなげることができるようにアイデアを出してくれたりと、一人では決してつくりだすことができなかった」とのインプロの有効性に触れる考察もあった。

インプロはリスクを引き受け、そしてもっとも重要なのは、どうやったら他の人がリスクを引き受けるのを支援できるのかの学習である。学生たちは、何をやっても何を言っても、価値があり有用なものとして扱われる中で、自分が学習者であることを学ぶプロセスを体験したものと考えられる。またそれを通じて、自身の変化と成長、そして新しいことの創造が可能であることを掴んだとも言えよう。

更に、こうした学生たちの実感は、本活動に留まらず広がりをもつものであった。それは、「これまでの学校生活ではただ呆然と日々を過ごすだけだったのに、とても有意義な時間を過ごすことができたと思うし、誰かと協力するという力も育まれた」といった感想に表れている。そして、保育者養成課程の学生として「子どもたちに踊ることや歌うことの楽しさや、言葉の大切さを教えていけたらいい」や、「何事も、自分だけの力で為せるものではなく、必ずどこかで誰かに支えられているということを忘れずに行動する事を大切に」したい、といった前向きな展望が語られていた。

「誰かを笑顔にすることの大切さを感じ、この経験を保育者となって子どもたちに保育をする際には、大切にしていきたい」という普遍的な願い、そして「自分の楽しむ姿を子どもたちは見ていると思うので、自分も心から楽しんで取り組めるようにしたい」、「“楽しいこと”“わくわくすること”は待てばやってくるのではなく、自分たちがつくる立場になる」といった言葉からは、本活動を通じて学生たちに、深い主体性が培われたことも読み取れた。これは、古典的舞臺芸術ではなくインタラクティブなダンスの体験によりもたらされた体感であると同時に、インプロの原則に基づく環境づくりによって支

えられた変化であることが推察される。

以上を概観すると、インプロの原則に基づいたこうしたグループワークは、「保育者として社会に出る私たちにとって貴重な経験となった」と述べる学生たちの言葉が示す通り、協働によるレクリエーション教育であると同時に自己肯定感を育む身体表現教育として、一定の効果を持つことが示唆された。

尚、この取り組みは「身体表現における創造性」と「地域社会における身体表現の有効性」を主眼としてデザインしたアクティブ・ラーニングの一部であり、保育者養成課程の学生の「コピペからのアレンジ力」すなわち「re-creationスキル」の育成に関し示唆を与えるものであったが、より精緻な分析及び考察については概観に留め、他稿に譲るものとする。

4. まとめ

専門性をもつインストラクターには、数多くの“ネタ”と経験があり、それにもとづく確固とした安定感、自信が漂うものである。しかし、それはともすれば、指導者の想定の様相をはみ出さないような、紋切り型で予定調和的な展開を参加者に要請することにも繋がり得ることを、私たちは自戒しなければならない。

インプロは誰にもわからないところへ向かっていく。そのことを楽しむ。そもそも生きること、インプロで、インプロを楽しむ姿勢は、生きることを楽しむ姿勢でもある。インプロの基本原則を活用した実践を体験した学生の感想・考察は、その有効性を示唆するものと言えよう。教師（指導者）という「俳優」の活動はしばしば「演劇」に喩えられるが、「台本」に従って一方的に行われる一人芝居であってはならない。そこには、教師と生徒といった役割による制約を超えて、参加者が共につくりあげるアートとしてのインプロの様相が不可欠だからである。特に、子どもも大人も多様性が広がる今日の社会において、どんなコミュニティでも一様に通用する「台本」など、そもそも存在し得ない。

公益財団法人日本レクリエーション協会では、

レクリエーションを「人々の心を元気にすること」と定義している^{註24)}。「心の元気づくり」とは、優劣や、勝ち負け、正解不正解に縛られるものではない。公認指導者養成課程認定校には、多様な専門分野の教員がいる。レクリエーション以外を専門とする、表現分野の教員もいる。彼らが、単に主任資格取得のために既存の理論やカリキュラムを学ぶことを超えて、能動的にかかわり、共に学びをつくっていくような風土づくりが期待される。

5. 今後の課題

インプロには主に演劇の分野で行われるものの他に、音楽や、舞踊・ダンスの分野で行われるもの（コンタクト・インプロ）等がある。いずれも米国で生まれた歴史ある概念で、それぞれに多様かつ確立した理論とメソッドが存在する。本稿では特に、演劇におけるインプロを扱った。その理由は、身体に関わる舞踊・ダンスの分野でのインプロは、指導者及び参加者の身体性や身体能力、それまでの経験の有無に影響を受けやすい様態であり、本稿の観点を踏まえるとき、より活用しやすいインプロの理論と実践は演劇分野に求められるためである。

今後の課題として、インプロの視点を活用した実践が、レクリエーションと身体表現の融合の可能性を拓くに当たり有効である示唆を踏まえつつ、身体レベルでの支援法にも言及できることを目指し、更に精緻な研究に向け検証を続けたい。

謝 辞

本研究は公益財団法人日本レクリエーション協会平成29年度研究助成事業の助成金を受けて行いました。ここに深く御礼申し上げます。

主要参考文献

- 1) Lobman, C. & lundquist, M. (2007). *Unscripted Learning: Using Improv Activities Across the K-8 Curriculum*. New York: Teachers College, Columbia University. [邦訳: インプロをすべての教室へ 学びを革新する即興ゲーム・ガイド, 新曜社, 2016]
- 2) Business Roundtable.(2005). *Tapping America' s potential: The education for innovation initiative*. Washington DC: Business Roundtable.
- 3) Council on Competitiveness. (2005). *Innovate America: National innovation initiative summit and report*. Washington DC: Council on Competitiveness.
- 4) Friedman, T. L. (2005). *The World is flat: A brief history of twenty-first Century*. New York: Farrar, Strous and Giroux.
- 5) Pink, D. H. (2005). *A Whole new mind: Why night-brains will rule the future*. New York: Riverhead Books.
- 6) Sawyer, R. K. (2004). *Creative teaching: Collaborative discussion as disciplined improvisation*. *Educational Researcher*, 33(2), 112-20.
- 7) Sawyer, R. K. (2007) . *Educating for innovation*. *The International Journal of Thinking Skills and Creativity*, 1(1), 41-18

主要参考文献

- 註 1) 新井真実, 保育者養成課程における「身体表現」に関する一考察—「コピペ思考」の脱却と「re-creation スキル」の有効性に着目して—, *Laisure and recreation(自由時間研究)* 第 42 号, 日本レクリエーション協会公認指導者養成課程認定校研究連絡協議会・公益財団法人 日本レクリエーション協会, 2017
- 註 2) 『日本経済新聞』2007 年 4 月 20 日朝刊「ネットと文明」
- 註 3) 文部科学省ホームページ「幼稚園教育指

- 導要領」<http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/you/nerai.htm>
- 厚生労働省ホームページ「保育関係」<<http://www.mhlw.go.jp/bunya/kodomo/hoiku.html>>
- 註 4) これについて本山は、その表現が意識することなく「あらわれ」たものであるか、意図的に「あらわし」たものであるかに区別し、結果重視の「あらわし」ではなく、その過程を大切にする創造的活動が必要だと指摘している。本山益子(西洋子他著), 子ども・身体・表現, 市村出版: p13-18, 2003
- 註 5) 吉川京子(西洋子他著), 身体表現をとりまく問題,(「子ども・身体・表現」, 西洋子、市村出版, p125, 2003
- 註 6) 註 8) 註 10) 註 12) 註 13) 註 14) 註 15) 註 16) 註 17) 註 18)
- Lobman, C. & lundquist, M. (2007). *Unscripted Learning: Using Improv Activities Across the K-8 Curriculum*. New York: Teachers College, Columbia University.
- 註 7) Winner, E. , T. Goldstein and S. Vincent-Lancrin(2013), *Art for Art' s Sake*, OECD Publishing: New York.
- 註 11) ・Business Roundtable.(2005). *Tapping America' s potential: The education for innovation initiative*. Washington DC: Business Roundtable.
- ・Council on Competitiveness. (2005). *Innovate America: National innovation initiative summit and report*. Washington DC: Council on Competitiveness.
- ・Friedman, T. L. (2005). *The World is flat: A brief history of twenty-first Century*. New York: Farrar, Strous and Giroux.
- ・Pink, D. H. (2005). *A Whole new mind: Why night-brains will rule the future*. New York: Riverhead Books.
- 註 19) 註 21) 註 22)
- 久留米信愛短期大学ホームページ『「Project HOTM!X」とは「ココ、カラダ。」とは』(コンセプト・歌詞)<www.kurume-shinai.ac.jp/college/chiiki/hotmix>

「ココ、カラダ。」【ミュージックビデオ・Youtube】
 (第2弾)

<<https://youtu.be/XZbr8BWuiFY>>

「ココ、カラダ。」【ダンスビデオ・Youtube】
 (全編収録・振付解説付き)

<<https://youtu.be/-6ssYwLitO0>>

註20) NPO 法人 Japan Contemporary Dance
 Network ホームページ<

<http://jcdn-school.blogspot.jp/?m=1>>

註23) 2年次通年・選択科目(2017年4月～
 2018年3月)「幼児問題研究セミナー」にお
 いて「からだあそび研究会」(90分・全15コ

マ)を選択した10名を対象に実施した。本稿
 で参考とした設問項目は、「あなたがコミュニ
 ティダンス『ココ、カラダ。』の振付過程を通
 じ、感じ、考えたことについて述べてください。」
 である。回収率は100%であった。

註24) 公益財団法人日本レクリエーション協会,
 レクリエーションインストラクター新カリキュ
 ラムモデル養成用テキスト(201610版) 楽し
 さをとおした心の元気づくり レクリエーショ
 ン支援の基本の理論と方法,2016

(2018年3月30日受稿)