

(workshop)

「使って覚える」を楽しみながら実践するために
ーインプロ（即興演劇）の可能性を探るー

大島ひでこ

外国語の学習には、インプットとアウトプットの双方が必要とされる。そのアウトプットにおいて、演劇の持つ可能性は計り知れない。このたびは、前回に引き続き、キースジョンストンの提唱するインプロ（即興演劇）の理念（がんばりすぎない、失敗OK、お互いを大切に扱う、など）に基づき、学習者がよりアウトプットしやすい環境を作るためには何が必要であるかを考える。

その環境とは、ラポールが築かれていて、学習者はもちろん、教師を含め場全体がリラックスしており、間違えても結構という遊びの感覚を伴ったものである。遊びの場においては、失敗やエラーは歓迎される事柄である。鬼ごっこを例に挙げよう。私たちはともすると、とにかく捕まらないように、できるだけオニから距離を置こうとするが、このゲームの面白みは捕まるかどうかの瞬間にある。さまざまなバリエーションがあるが、鬼ごっこに共通して求められるのは、リスクを冒してオニに近づき捕まるか（逃げる側の失敗）、すんでのところまで逃げ仰せるか（オニにとっての失敗）、その瞬間のスリルとエキサイト感である。

教室では、学習者が間違えることを恥ずかしく感じたり、評価を気にしたりして、発言自体に困難を来すことがある。そうになると、重要なプロセスであるトライアンドエラーの機会も逃してしまう。これに対し、失敗は恐れるものではなく、むしろ歓迎されるものだという前述の理念に基づいた場を設けるならば、間違いはエキサイティングであり、また正しいものと比較して状況に即した表現とは何かを考察するきっかけとなるなど、ピア学習者に貢献するものとなるのである。

本ワークショップでは、インプロのゲームやエクササイズを体験し、それらが間違いを気にせず楽しんでアウトプットできる場の構築にどのように役立てられるか、また、語学教育の場において他にもどのように応用され得るか、その可能性について検討する。

【参考文献】

Keith Johnstone 1981 "IMPRO-IMPROVIZATION AND THE THEATRE" Routledge,
New York

Keith Johnstone 1999 "Impro for Storytellers" Routledge, New York"