



東京学芸大学リポジトリ

Tokyo Gakugei University Repository

インプロ（即興演劇）を通して児童が生成していく
遊びの場：小学校5年生での実践を対象として

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科 公開日: 2023-12-11 キーワード (Ja): インプロ, 遊び, ロイス・ホルツマン, 道具と結果の弁証法, M-GTA, ETYP:教育実践, SGRD:小5 キーワード (En): Improvisation, Play, Lois Holzman, tool-and-result, Modified Grounded Theory Approach 作成者: 郡司, 厚太 メールアドレス: 所属: 東京学芸大学
URL	http://hdl.handle.net/2309/0002000158

インプロ (即興演劇) を通して児童が生成していく遊びの場 —— 小学校5年生での実践を対象として ——

郡 司 厚 太*

インプロとは、台本や事前の打ち合わせなしに即興でストーリーを作っていく即興劇のことである。これまでの学校教育とインプロに関する先行研究では、インプロを通してこれまでの学校教育の枠組み自体の問い直しが行われていた。なぜインプロによって学校教育の枠組みの問い直しが可能になるのかという、それはインプロに遊びの原理が存在するからだと考える。

インプロの遊びの原理に注目して、学校教育とインプロを遊びという観点から接続して論じている論者の一人として、ロイス・ホルツマンを挙げるができる。ホルツマンは、レフ・ヴィゴツキーの理論を枠組みとして、インプロの即興的なパフォーマンスについて考察している。ホルツマンは、ヴィゴツキーの発達の最近接領域の理論を即興的なパフォーマンスの観点と接続することで、道具と結果の弁証法という理論を提示している。

では、インプロの実践の中で、児童はどのように遊びの場を生成し、インプロの実践が道具と結果の弁証法の場として機能していくのだろうか。

本論稿の問いは「インプロの実践を通して児童はどのように遊びの場を生成していくのか」である。

本研究では、小学校5年生で行われるインプロの実践

をM-GTAを用いて分析した。分析の結果、生成された概念は48個であった。概念相互の関係からカテゴリーの収束化を行った結果、21個のカテゴリーに収束した。また、21個のカテゴリーは、5個の中心のカテゴリーに収束した。

またインプロの実践で、児童は①「〈顕在化された未知なる状況へ直面〉と〈他者の枠組みの受け入れ〉の循環的影響が生じる段階」、②「①の段階から〈イメージの世界〉と〈新たな世界の具体化〉の循環的影響が生じる段階への飛躍」、③「②の段階から〈自己の世界の拡張〉の段階への飛躍」の中で遊びの場を生成していることが明らかになった。

Key words

インプロ、遊び、ロイス・ホルツマン、道具と結果の弁証法、M-GTA

*東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科芸術系教育講座