

【要約】

小学校高学年がもつ「否定的な主観的自己評価」にアプローチするための インプロに関する研究

神永 裕昭

小学校高学年（4～6年生）になると、授業中における話し合いにおいて自分の意見や考えをもちながらも伝えられなかったり、過剰に友達の反応を意識するあまりに自分らしく振る舞えなかったりする姿を見るようになる。このような子どもたちの姿は、国語教育研究者である田近洵一やベネッセ教育総合研究所による調査においても明らかになっている。

このように自己表出を抑制された子どもたちの姿は、「現実の、あるいは想像上の対人場面において、他者からの評価に直面したり、もしくはそれを予測したりすることから生じる不安状態」という心理学者であるマーク・リアリィ（Mark Leary）の「対人不安（social anxiety）」の概念に重なる。リアリィの対人不安は、思い込みによって生まれるネガティブな感情に起因した主観的自己評価によって生じる。本研究では、このことを「否定的な主観的自己評価」と呼び、自己表出を抑制された子どもたちの姿を否定的な主観的自己評価が高まっている状態であると捉えた。

本研究の目的は、子どもたちが学級でインプロをすることで、否定的な主観的自己評価を緩和できるかどうか、また、緩和できるのならば、インプロという手法がどのように否定的な主観的自己評価にアプローチしているのか検討することである。

インプロとは、脚本も、設定も、役も何も決まっていな中で、その場で出てきたアイデアを受け入れ合い、ふくらませながら、物語をつくり、シーンをつくっていく演劇のことである。本研究では、インプロ実践の基盤を築いた人物の一人であるキース・ジョンストン（Keith Johnstone）のインプロを採用し、その方法論やゲーム等を用いた授業実践を否定的な主観的自己評価が生じ始める小学4年生を対象を絞って行い、その授業に参加した学習者の気付きや学びを質的に分析することを通して本研究の問いについて検討していく。

第1章では、ジョンストンのインプロにおける重要な概念である「自己検閲（self-censorship）」へのアプローチの構造に絞った文献研究を通して、ジョンストンのインプロにおける自己検閲へのアプローチの構造について明らかにした。自己検閲とは、他者とかかわる社会性や、ものごとを生み出す想像力や創造性を発揮しようとする、そのアクションをネガティブチェックする自己防御メカニズムのことである。このメカニズムは、「他者」にかかわる恐怖と「未来」にかかわる恐怖によって発動する。「他者」にかかわる恐怖とは見られることや評価される恐怖であり、「未来」にかかわる恐怖とは失敗や変化への恐怖で

ある。自己検閲が生じる過程は、思い込みによって生まれるネガティブな感情に起因した主観的自己評価によって生じる「否定的な主観的自己評価」そのものであると捉えた。ジョンストンのインプロは、「他者」にかかわる恐怖を取り除くために利他的であるとともに自分に正直でいること、「未来」にかかわる恐怖を取り除くためにインプロをする相手と共に「わたしたちの未来」を創り出そうという意識を共有することで自己検閲にアプローチしている。ジョンストンのインプロのゲームやファシリテートの方法にこれらが組み込まれていることを明らかにした。

第2章では、インプロを用いた授業に参加した子どもたちがどのような体験をしているのかについて検討した。インプロを用いた授業に参加した小学4年生26名のうち4名の学習者を対象にグループ・インタビューを行い、そのトランスクリプトを分析した。分析の結果、「相手との関係をつくるために自分なりの方法を試す」「自分の思うようにうまくいかない」「授業が進むごとに気楽に相手とあそぶようになる」という体験をしていることが明らかになった。また、グループ・インタビューに参加した一人の学習者の姿を否定的な主観的自己評価が緩和している姿と捉えた。それは、「できる・できない」の価値を超え、他者とかかわりながらゲームの過程を楽しむ姿である。そして、インプロを用いた授業は、ゲームのルールという制約やファシリテーターの存在によって自分の日常のコミュニケーション・パターンが表出したり、いつもとは違う自己中心的でない発話が表出したり、意図的に試してみたりすることができる場となっていることを指摘した。

第3章では、インプロを用いた授業において、どのような要素が否定的な主観的自己評価の緩和につながるのかについて検討した。インプロを用いた授業に参加した小学4年生24名の振り返りを対象に分析をした。分析の結果、ゲームの中でとった自己中心的でない思考パターンや行為パターンを行使することと、目の前で起こっていることを因果関係で結び、湧き上がる「快の感情」に支えられて、自分のとった思考パターンや行為パターンが自己の中に学びとして残るといった学習者の姿が明らかになった。また、インプロを用いた授業を通して、学習者の否定的な主観的自己評価を緩和させるためには、単発ではなく、カリキュラムの視点を持ち、学習のねらいにそって実践するゲームを選択し、その順番を考え、活動時間を確保し、継続的にインプロを用いた授業を行える環境と学習のねらいにアプローチするための授業者の技量が必要であるとまとめた。

第4章では、否定的な主観的自己評価が緩和したと自覚のある学習者自身が否定的な主観的自己評価が緩和した理由をどのように捉えているのかについて検討した。第3章の分析結果をもとに、カリキュラムの視点をもった12時間扱いの10回の授業を分析対象とし、本授業実践に参加した小学4年生26名の学習者の授業ごとの振り返りと、まとめの振り返り、また、インプロの授業を終えた後のインタビューデータを分析の対象とした。本授業実践では、否定的な主観的自己評価を「マイナスな思いこみ」と言葉を代えて学習者に伝え、10回目の授業において、パターンA「もともと「マイナスな思いこみ」をすることがあったがインプロの授業をとおしてゆるまった」（選択した学習者15名）、パター

ンB「もともと「マイナスな思いこみ」をすることがあったがインプロの授業をとおしても変わらなかった」(選択した学習者2名)、パターンC「もともと「マイナスな思いこみ」をすることがなかったからインプロの授業をとおしても変わらなかった」(選択した学習者9名)、パターンD「もともと「マイナスな思いこみ」をすることがなかったがインプロの授業をとおして「マイナスな思いこみ」をするようになった」(選択した学習者は0名)の4パターンから1つ選択し単元全体の振り返りを行っている。パターンAを選択した15名の学習者のデータを中心に、学習者自身が否定的な主観的自己評価が緩和した理由をどのように捉えているのか分析をした。その理由として、「マイナスな思いこみをする自分と向き合うことができたから」「勇気をもつことができたから」「みんなが楽しく笑ってくれたから」「失敗しても大丈夫と思えたから」「緊張しなくなったから」「相手のことがだんだん分かるようになったから」「みんなのことを楽しませたいと思ったから」の7つを抽出した。これらの分類項目はそれぞれが関係しており、否定的な主観的自己評価が緩和した理由として単独で挙げられているわけではなく、緩和した理由の多くが複合して述べられている。これら7つの分類項目の中で、一番の特徴として「相手のことがだんだん分かるようになったから」の理由を取り上げた。「相手のことがだんだん分かるようになったから」とは、相手についての情報量が増えていくわけではなく、相手を近い存在だと感じていくことであり、インプロにおける「相手にいい時間を与える」ことを試みることによって、自己内にある他者理解・他者受容が更新され、目の前いる相手は怖れる相手ではないという学習が進み、否定的な主観的自己評価が緩和したと考察した。また、自己内にある否定的な主観的自己評価の存在に気付いていない場合においても否定的な主観的自己評価が緩和していることがあるということについてパターンCを選択した学習者の分析の結果から指摘した。

第5章では、総合分析として、第2章から第4章までの分析の結果をジョンストンのインプロにおける概念や方法論の枠組みで捉え直した。総合分析の結果、ジョンストンのインプロにおける「利他性」と「失敗の価値の転換」が学習者の否定的な主観的自己評価を緩和させるための構造となっているとまとめた。「利他性」と「失敗の価値の転換」の構造が、ストーリーテリングの方法やジョンストンが開発したインプロのゲームやファシリテートの方法すべてに埋め込まれており、この構造が学習者の否定的な主観的自己評価にアプローチすることを可能にしているという理論である。ジョンストンのインプロにおける「利他性」と「失敗の価値の転換」の構造をファシリテーターが理解した上で、系統的脱感作の手法を用いながら、学習者の様子を見て、どのゲームにするか、どのように進めていくのかを判断して決めたり修正したりしながら即興的にカリキュラムをつくることで学習者の否定的な主観的自己評価を緩和させることができると指摘した。

第6章では、ジョンストンのインプロにおける「利他性」と「失敗の価値の転換」の構造を踏まえた上で、否定的な主観的自己評価を緩和することを目的としたインプロを用いた授業の方法論についてカリキュラムの視点から記述した。

終章では、本研究の結論として、小学4年生の子どもたちが学級でインプロをすることで否定的な主観的自己評価が緩和できると答えを出した。そして、インプロの構造にある「利他性」と「失敗の価値の転換」が、学習者の否定的な主観的自己評価にアプローチを可能にしており、「利他性」と「失敗の価値の転換」は、インプロのゲームの構造の中だけでなく授業者のファシリテートや学習の場の中にも埋め込まれていなければならないことを指摘した。