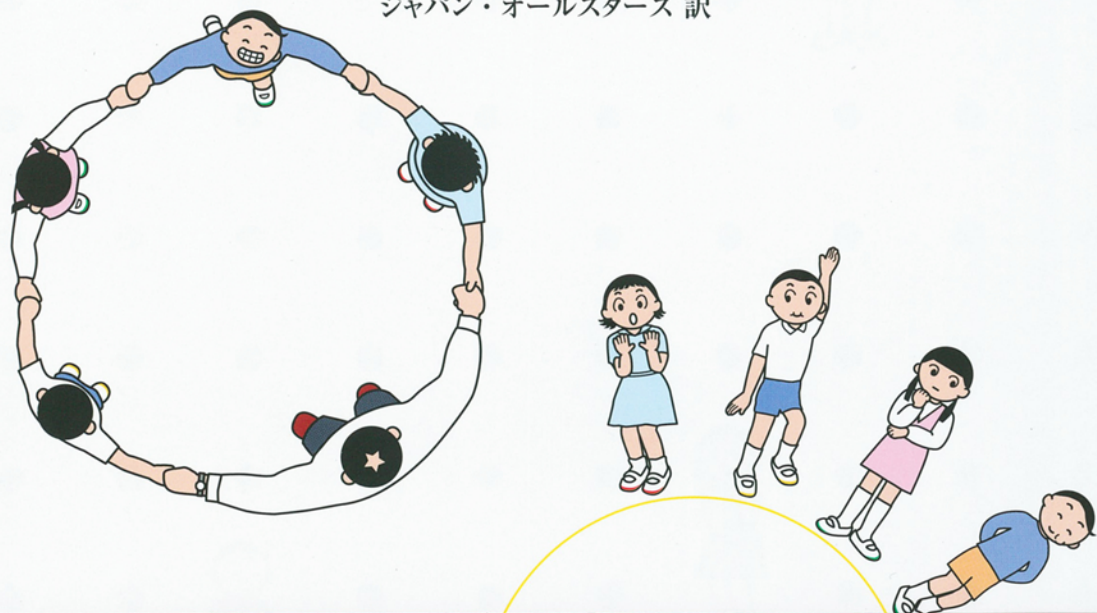


インプロを すべての教室へ

学びを革新する即興ゲーム・ガイド

キャリー・ロブマン&マシュー・ルンドクワイスト 著
ジャパン・オールスターズ 訳



インプロゲームが学びを変える、
クラスみんながぐんぐん育つ!

創造的な協同の学びを生み出す即興パフォーマンス、インプロ。
その基本から具体的進め方、教師の配慮点までを周到に解説。
幼稚園から小・中学校以上まで、あらゆる学年、教科で活用できる
教師必携のインプロゲーム集。

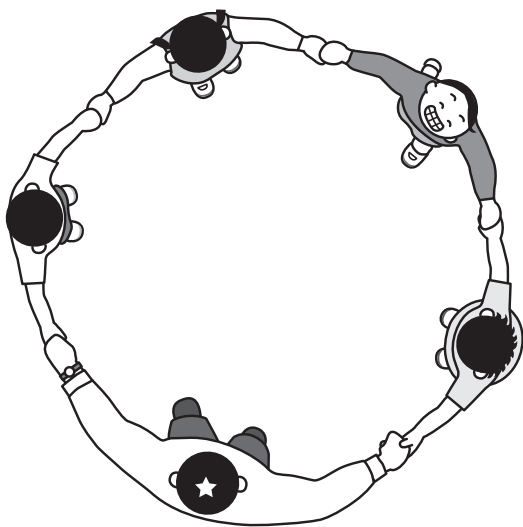
すぐに使える
インプロゲーム
100以上収載!

新曜社

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

キャリー・ロブマン&マシュー・ルンドクウィスト 著
ジャパン・オールスターズ 訳



新曜社

UNSCRIPTED LEARNING

by Carrie Lobman and Matthew Lundquist

Copyright © 2007 by Teachers College, Columbia University

First published by Teachers College Press, Teachers College, Columbia University,
New York, New York USA. All Rights Reserved.

Japanese translation rights arranged with Teachers College Press, Teachers College,
Columbia University, New York through Tuttle-Mori Agency, Inc. Tokyo

序 文

創造性は21世紀の合い言葉になっています。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・ピンク等のベストセラー作家は、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ます。『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べて、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ます。

最近、ワシントンの識者と大企業重役たちがサミットを催し、2つの影響力のある報告書を発刊しました。2005年に、米国競争力協議会は『米国を革新する』を発刊し、今ひとつの影響力のある団体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』を発刊しました。2つの報告者は、すべての米国の大企業CEOと大学総長にイノベーション問題の重要性を突きつけることになりました。その結果、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2109号議案）と呼ばれる議案を上程しました。

これらの、非常に目立つ報告書や議会審議に欠けているのは、誰もが認めると思いますが、これらを可能にするとても重要なリンクである、教育者の声です。子どもの創造性を育てる学級や活動をつくれるのは、教師だけなのです。創造性教育を奨励したり、ものすごく新しいメソッドを支援できるように、学校を変えられるのは、管理職だけなのです。米国の「落ちこぼれゼロ法」で課される、出たとこ勝負のようなテストを改め、創造性をほったらかしにしないようにできるのは、教育委員会や教育局だけなのです。テストで事実の記憶と手続きの暗記だけを測るとしたら、学校と教員が教室で創造性を扱う余地などまったくなくなるのです。

創造性の学校を建てるための一番確実な方法は、パフォーマンスアートを参考にするのだと考えます。そもそも、教育はずっとパフォーマンスに喩えられてきました。教員は教室前方で「舞台の上に」に立ち、観客という子どもたちに向かいます。授業計画と教科書は、パフォーマンスのための「台本」です。教師は授業の「リハーサル」をします。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います。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

してタイミングです。それでも、パフォーマンスとしての教育という比喻は重大な問題をはらんでいます。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、見ているだけの観客となってしまいます。

今あなたが手にしている本書で、キャリー・ロブマンとマシュー・ルンドクウィストがこの問題への解決法を提案しています。教えることは**インプロによる即興のパフォーマンス**であると考えてみてください。インプロする教師がクラスの子どもたちとやりとりし、応答するのです。授業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のです。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す。この本は、即興的な学級を創造しようとする教師に、はっきりとした、具体的なアドバイスを与えるのです。

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なうアートだということです。台本なしで、事前にどうするか話しあいもなしで、数人の俳優が舞台上上がります。1時間から2時間くらい、登場人物のキャラ、互いの関係、話の筋、ありそうな会話をつくりあげて、観客を楽しませるのです。俳優は誰一人として制限されません。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期できない、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入れるように、訓練されるのです。

「集団的知性」とか「集合知」は、今日のインターネットコミュニティの合い言葉になっています。一番熱い会社は、ソーシャルネットワークサイトであり、数千人の人々が友人や同僚とリンクするのを可能にしています（MySpace や Facebook や LinkedIn）。Delicious や Google 等のサイトは、私たちが必要とする情報を的確に見つけるのを助けるのに集団的知性を利用しています。今日の経済におけるイノベーションは、どれもが協同的活動であり、これが私たち教師が、子どもの創造性を生みだすために、協同的な創造性を涵養しようとしている理由なのです。インプロは、ただ劇場にある、目立たないジャンルではないのです。それは集団的知性を何よりも代表するもののなのです。

本書で、ロブマンとルンドクウィストは、困難な課題をやり遂げました。2人は、教師のための、読みやすいハンドブックを書き上げました。2人が述べるように、本書は「インプロのマニュアル」です。ここ数十年の間、俳優のためにインプロの練習やゲームに関する参考書が多数出版されてきました。しかし、そういう本は教師には役に立ちません。というのも、そういう参考書は、劇場での経験を前提に書かれており、学習を促進するために特別にデザインされていないからです。本書は、教員たちが教室の自分の机の上においておきたくなる参考書です。グループの信頼やグループの心をつくるような、とても一般的なインプロの練習から始まり、さまざまな教科内容に特有のものに広がっていきます。読み書き、算数、社会科、そして理科へと広がります。プロの俳優

とは違って、本書のゲームは、観客のいる舞台向けではなく、教室で使うためにデザインされています。著者は、どのゲームにも、ふさわしい学年レベルと、かかる時間、必要な道具を示しています。ロブマンとルンドクウイストが、自分の学級でもたくさんやってみた経験があるのは明らかです。2人は、評価、学級の安全、特別支援の必要な子など、教師が日々直面する問題にも注意深く触れています。

同時にこの本は、しっかりとした、最新の研究と理論にもとづいています。インプロはアートまがいの浮ついた活動ではないのです。それ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同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ます。私自身、学問的著作で、インプロをとおして、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ます (Sawyer, 2004; 2006)。そしてロブマンとルンドクウイストは、どんな教師にも通じる言葉で、このようなアプローチを追求しているのです。

必要とされ、学問的にも揺るぎなく、何よりも教師にとって助けとなる本書を書いた、キャリー・ロブマンとマシュー・ルンドクウイストを賞賛します。

—R. キース・ソーヤー、ワシントン大学 (セントルイス)

〔参考文献〕

- 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.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community, and everyday life*. New York: Basic Books.
- Friedman, T. L. (2005). *The World is flat: A brief history of the twenty-first Century*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Pink, D. H. (2005). *A whole new mind: Why right-brainers will rule the future*. New York: Riverhead Books.
- Sawyer, R. K. (2004). Creative teaching: Collaborative discussion as disciplined improvisation. *Educational Researcher*, 33 (2), 112–20.
- Sawyer, R. K. (2006). Educating for innovation. *The International Journal of Thinking Skills and Creativity*, 1 (1), 41–48.

まえがき

米国のインプロ劇場は、昔から子どもたちと教育に関わってきました。1920年代や30年代には、米国でインプロを「発明した」と時に言われるヴァイオラ・スポーリンが、子どもたちを成功する学習者にするために使える、演劇ゲームを開発しました。スポーリンのゲームは、近年の大人のインプロ笑劇の基礎となりました。最初は子どものための練習シリーズだったのですが、インプロは教室で使われることはほとんどなく、インプロと学習の関係を理解する教師もいませんでした。インプロは、専門的な演劇教師や、たまたま演劇経験のある教師の領分にとどまっていました。これは子どもにとっても教員にとっても損失です。インプロにはたいへんな価値があるので、専門家だけが使う学習の道具にはできないものです。本書の目標は、たくさんの教師、教師教育関係者、ひいては教師に関わる子どもたちに、この役に立つ道具を届けることにあります。

本書を書いた理由は、教師であり教師教育研究者として、インプロが初等、中等学校におけるとても効果のある、学習の道具だと発見したからです。本書は、2つのパートからなります。最初のパートの1章と2章は、インプロの理論的な導入で、子どもたちとインプロするときのガイドラインについて述べています。後のパートでは、活動内容によって分類された、100以上のインプロゲームを詳しく、教室で使うときのアドバイスを含めて述べています。

第1章では、学習の方法論としてのインプロと、教室に創造的で協同的な活動を持ち込むやり方としてのインプロを紹介しています。この章では、インプロを教室で実践する理論的根拠を提供します。その根拠とは、ヴィゴツキーに影響を受けた学習の見方で、やり方を知らないことをするのが学習だとする、つまり発達の最近接領域を創造することが学習だとする見方です。この章で議論し、本書の残りの部分でさらに詳しく述べますが、学習を、知識やスキルの獲得行動に限定しないでください。むしろ協同して活動すること、リスクをとってチャレンジすること、どうしたらいいか知らないことを実践することと理解してほしいのです。1章では、たとえ伝統的な学校文化の中でも、インプロによって、協同的で支援的な学習環境を創造できることを示します。

1章で学習に対するインプロの理論的な重要性を述べるのに対して、2章では学級でインプロするための基本的な仕組みを示します。この章は、インプロの経験も舞台経験もない教師（あるいは教職志望学生）をターゲットにしています。2章は、読者に、インプロ劇場の基本的な原則を示します。この章では、ひとつひとつ原則を示し、いろいろな場面での利用の事例を示します。どうやって空間を用意すればよいか、どうやって活

動を説明したり例示すればよいか、特別な支援が必要な子や恥ずかしがり屋の子や、引込み思案の子も参加できるようにするにはどうやって支援すればよいかなど、学級でのインプロ導入のガイドラインを述べています。

本書の後半の6章は、それぞれ、学級の生活のさまざまな要素を取り上げることで、あるいは教科内容に関わるインプロ活動を紹介しています。それぞれの章は次のような中身で構成されます。

- ・章のトピックとインプロの関係の説明
- ・子どもたちがそれぞれのインプロ活動を学んだとき発達するスキルを理解するための枠組み
- ・異なる活動から選択するときのガイドライン
- ・インプロ活動の詳細。
 - ①適切な学年レベル、必要なインプロレベル、必要とする時間、必要な小道具。
 - ②それぞれの活動の短い紹介と参加によって学ぶことのできるスキル。
 - ③ステップごとに示した、インプロ導入の手順。
 - ④活動をリードするためのヒント。
 - ⑤子どもたちをうまくパフォーマンスさせるための「声かけ」の例。
 - ⑥さらに追加のスキルを学ぶことのできるような、活動の展開例。

3章の「アンサンブルをつくる」では、学級におけるインプロ学習環境の創造に焦点を合わせます。グループとしてあるいはアンサンブルとして活動することの学習と、感情の言葉とそのさまざまな表現のしかたを探究する、そのような活動を示します。

4章から6章は、初等、中等学年での学習基礎領域における、カリキュラムを補い、スキルを発達できるようにデザインされた活動を示します。4章「話す・聞く・読む・書くをインプロする」では、音韻の自覚やお話づくり、語や音との遊び、聞くことそして理解を取り上げます。5章「算数をインプロする」では、子どもたちが数や図形、測定と遊ぶ機会が紹介されます。6章「教科学習におけるインプロ」では、理科や社会のカリキュラムにあった活動を紹介します。最終章「もっと進んだシーンワーク」では、学級でインプロスキルをさらに伸ばせるような機会となるような、もっと進んだパフォーマンス・ゲームを学ぶ機会が提供されます。

本書は、このように教科を中心に編集されていますが、この形にとらわれないでください。一番のねらいは、教師のみなさんが、創造性と遊び心を教育に取り入れるのを助けることにあります。つまり、この本と遊んでほしいのです。そのほうが役に立つなら、いかようにも使ってほしいのです。飛ばしてもいいですし、他の章のゲームとくっつけてもいいのです。本書のインプロ活動を出発点にして、むしろあなたの子どもたちとあ

なた自身のインプロゲームをつくってほしいのです。インプロの言葉で言えば、本書は
オファーなのです。

謝 辞

本書はインプロで、みんなでつくった活動の、ある一時点にほかなりません。世界中の何百という人々の、何年もの仕事の結果なのです。これらの人々とは、新しい心理学を生みだし、そしてさらにそれを拡張して、まったく創造性を欠いている学校という学習環境に発達を持ち込むためにパフォーマンスにもとづく学習モデルを開拓してきた人々です。

特に、私たちの実践を形づくり導いてくれた、4人の卓越した人々に多くを負っています。20世紀のロシアの心理学者レフ・ヴィゴツキー、ヴィゴツキーの仕事を21世紀に届けてくれた、フレド・ニューマンとロイス・ホルツマン、そして子どもと大人に対するインプロにもとづいたセラピーと教育実践のパイオニアであるクリスティン・ラセルバの4人です。

次に述べる方々と施設・団体の助けと援助に対しても感謝します。

・ イーストサイド研究所、パフォーマンス・オブ・ア・ライフタイム社、ラトガース大学、バンクストリート教育大学

・ ショーン・アドクロフト、ジェフ・バーグマン、ジェーン・ボルガッツ、ローラ・ブルームバーグ、リサ・ボムブロー、リズ・エカート、マリー・フライドリ、ナンシー・グリーン、クリスティン・ヘルム、モーリーン・ケリー、カット・コペット、グウェン・ローベンハイム、マリリン・ローベンハイム、ジョーン・マホン＝パウエル、スーザン・マサド、メリッサ・マイヤー、ポール・マレイ、デイビッド・ナックマン、トニー・ペローン、シャロン・ライアン、キャシー・サリット、エイミー・サメルソン、キース・ソーヤー、メレア・スワード、アンドレア・スペンサー、フィル・テリー、エレン・ウィクター、ジャン・ウォットン

ティチャーズ・カレッジ・プレス社の2人の経験豊かで熟練の編集者スー・リディコートとマリー・エレン・ラルクダの助言を得られたことは幸運でした。2人とも始めから終わりまで面倒を見てくれました。この本をこの世に出してくれた、才能豊かな製作チームにも感謝いたします。

目 次

序 文	i	
まえがき	v	
謝 辞	viii	
1 章 インプロと学習 —— なぜ学級でインプロを？		1
人間とはインプロする存在	2	
インプロって何？	3	
やり方を知らないことをする	4	
ヴィゴツキーと発達の最近接領域	6	
学習とインプロ	7	
誰もがパフォーマー	8	
環境とは何か？	9	
グループとは何か？	10	
インプロ実践家としての教師	12	
2 章 インプロとは何か？ その方法は？		15
インプロの基本原則	15	
オファーを提供し、受け取ること	16	
否定しないこと	17	
アンサンプルを良く見せること	18	
「はい、そして」	19	
舞台と小道具をインプロする	20	
「はい、そして」 みんなでつくる物語	21	
活動の選択	23	
観客パフォーマンス	24	
安全の責任は誰にあるか？	25	
活動の紹介	25	
ヒント	26	
声かけ	26	
発展	26	
振り返り	26	
インプロのスキルと用語を（他の）授業に持ち込む	27	
評価	27	
全員でインプロを行なう	28	
恥ずかしがる子、嫌がる子	29	
障がいのある子	29	
インプロ用語集	30	

3章 アンサンブルをつくる

33

グループづくりのスキルをみがく	34
感情の発達	35
準備	36
ユニゾンによる活動	38
音ボール	39
ピン！ボン！パン！	40
ヒュー！	41
パルス送信	43
シンクロ手拍子	44
鏡	45
マー	47
どこまで数えられるかな？	48
私の歌、みんなの歌	49
みんなでフリース	50
はい、～しようよ	51
何してるの？	52
集団彫刻	53
機械をつくろう	54
静止画	55
リモコン	56
感情と遊ぶ活動	57
叫んでみよう	58
ジェスチャー	59
感情／運動	60
表情パス	61
感情旅行	62
感情コーチ	63
感情鍋	64
感情バス	65
感情オーケストラ	66
お邪魔虫ゲーム	67
楽観／悲観	68

4章 話す・聞く・読む・書くをインプロする

69

言語学習	70
読み手や書き手としてパフォーマンスする	71
アンサンブル活動としての読み書き	72
読む、書く、話す、聞くを結びつける	74
言語を創造する	75

いつでも即興で読み書きする	76
「はい、そして」みんなでつくる物語と、	
「はい、そして」を使ったその他の発展	78
「昔々……おしまい」	82
「ごめん、〇〇って言った？」	83
なまイラスト	85
1 分間おとぎ話	86
作家登場	87
ほにや、ほにや、ほにや……	88
ととんぱ! とん! とん! とん!	89
デタラメうた	90
この意味、なあんだ?	91
頭をそろえて	92
おおげさ上等	93
もう一回、読んで	94
嘘八百	95
おもしろ作文	96
インプロ俳句	97
みんなで綴ろう	98
前置詞体操	99
これ何だって?	101
聖徳太子	102
舞台監督	103
ばかげたディベート	104
案内所	105
5 章 算数をインプロする	
遊びとしての算数	107
算数の言語	109
算数のパフォーマンスを創造する	110
算数的な会話をインプロする	111
算数オタク系女子／男子	113
正確奉行	114
エモい算数	115
「ごめん、別の説明は？」	116
算数用語ゲーム	117
数学的「はい、そして」	118
生活に現れた文章問題	119
即興文章問題	120
私たちは正方形	121
彫刻をつくらう	122

人間釣り合い	123
ぎゅうづめ	124
半分時間	125
一日の時間	126
共通性発見	127
グループお手玉	128
仲良しクマさん	129
混ぜれ！	130
パターンダンス	131
大慌て（並べ替えゲーム）	132
位取りゲーム	133
奇数が偶数か	134
算数マラソン	135
算数三昧	137
ピン！ボン！パン！（算数バージョン）	138
6章 教科学習におけるインプロ	139
理科と社会科のパフォーマンス	139
あなたの未来をパフォーマンスしよう	140
意味のつくり手としてパフォーマンスすること	141
即興と知識	143
この章の構成	144
教科学習全般における活動	145
私たちみんな……	146
ごちゃまぜ文章	147
抽選箱	148
空気の読めないやつ	150
説得	151
聖徳太子（教科学習版）	152
みんなで旅行ガイド	153
三つ頭の専門家	154
何でも売っちゃうぞ	155
社会科の活動	156
愛しの仲間	157
職業	158
タイムスリップ	159
もし〜だったら？（歴史バージョン）	160
文通	161
ボロクソ・ベタボメ	162
活人画	163
パーティー	164

歴史バス	165
過去からの訪問者	166
トークショー	167
二人羽織	169
理科の活動	170
三つの変化	171
生態系	172
国境	173
雨音	174
心臓の音	175
私は木	176
宝袋	177
変身	178
電話網	179
降っても晴れても	180
スライドショー	181
7 章 もっと進んだシーンワーク	183
幼い子の教師のための注意書き	183
上演してみよう！	185
最悪！	187
もし~だったら？（シーンワーク・バージョン）	188
フリース	189
何でもハッパン	190
秘密の単語	191
座って、立って、ひざまずいて	192
スローモーション・オリンピック	193
見えないサッカー	194
訳者あとがき	195
インプロゲーム和英対照表	198
レベル別インプロゲーム一覧	202
対象学年別インプロゲーム一覧	204
別の教科でも使えるインプロゲーム一覧	206
文献	208

1章●インプロと学習

——なぜ学級でインプロを？



授業でインプロを使ってコメディやシーンづくりをするのは、より良い学習環境を創造する素晴らしい道具となります。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りません。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ります。インプロはリスクを受け、そしてもっと重要なのは、どうしたら他の人がリスクを受け取るのを支援できるかの学習です。私たちは、インプロ活動が授業において果たす重要性を伝えるため、そして授業に参加する子どもたちとどうやってインプロ活動するかを示すために、この本を書きました。

インプロは、アンサンブル、つまりグループとしての活動を学習することです。なぜなら、学級というものは、読解の授業にしても気候循環の学習にしても、学習のために毎日集まる人々の集団だからです。教師は、どうしたら、学級がグループとしてうまくやっていけるよう支援できるでしょうか？ 子どもたちがグループとしてうまくやるには、どんなスキルが必要でしょうか？ そのためには、劇場の即興俳優がやっていることができればならないということがわかりました。お互いに聞きあうことができればなりません。でも、ただ我慢強く礼儀正しく、話す順番を待っているだけではだめです。他の人の言葉を、自分たちのグループ活動を進めるために聞く必要があるのです。グループのメンバーは、競争ではなく、協力して活動しなければなりません。学級が一体となってインプロできたとき、グループは協力活動を学び、協力して創造することを学び、学習と学習の主人公（学習者）をつくりだせるのです。

近年、インプロは大いに流行しています。多数のインプロ劇団がテレビや演芸場で演じています。さらに重要なのは、インプロはもはやエンターテインメント産業の専売ではなくなくなっていることです。世界中で多くの人々が、インプロを学ぶことで、個人の面でも職業の面でも、生き方が大きく変わることを発見しています。インプロ教室が多くの場所で開催され、企業においても、従業員が急速に変化する世界にすばやく適応するためのトレーニングツールとして採用されています。インプロを学んだ人は、グループ

の創造的ポテンシャルを引き出すことのできる、強いリーダーになれることがわかってきました。書店で、インプロのハウツー本を目にすることも多いのではないのでしょうか。

私たちがこの本を執筆しようとした理由は何でしょうか？ 私たち2人は、学校の教員であり、教職員の研修にもたずさわってきました。この本で紹介するインプロ活動を学級の子どもと、学校教職員に使ってきました。本書を執筆した目的は、特に教員の方々（インプロ経験や演劇経験がない教員であっても）に向けてデザインされたインプロのマニュアルを提供することにあります。年齢ごとに適切に配置されていて、子どもにも楽しく簡単に理解でき、説明しやすいインプロ活動を提供することです。本書は教室でインプロを活用するための実践ガイドですが、またインプロがなぜ価値ある活動なのかを理論づけた本でもあります。この章はインプロへの導入ですが、インプロと発達の学習の関係についても解説します。なぜインプロが教室で効果的なのか、その理論背景を解説するつもりです。誰もが言うように、教師というものは、他の人々に何かさせるとき、なぜそれをさせるのかについて十分理解し、説明できなければなりません。この点で、この章が役に立つことを願っています。

人間とはインプロする存在

インプロを、最初に心に浮かんだことをそのまま言ったりやったりするような、衝動的な活動と考える人もときどきいますが、文化的アート形式としてのインプロは「何でもあり」というものではありません。音楽、演劇、ダンスの領域では、インプロは、使えるものは何でも使って、(ほとんどは他の人と協同して) 新しいものを創造するために選択することを意味します。

こういうインプロは舞台の上で行なわれるもので、高いスキルをもった俳優やミュージシャンのものと考えられがちですが、しかし人間は始終インプロしている存在です。生まれたときに台本を渡されるわけでもないし、生活場面で事前にセリフを覚えるわけでもありません。誰もが毎日インプロするのです。道端で誰かに微笑むとき、朝食に何を食べるか決めるとき、会話するときも、すべてインプロなのです。人々はまるで台本があるかのように生きていますが、本当は期待を裏切ることが可能なのです。その瞬間、期待されない何かを選択できるのです。この本を逆さにして後ろから読んでもいいし、バスの隣の人の方を向いてデタラメ語で話しかけることだってできます。明日の授業では、子どもと一緒に、最近やったテレビゲームの話をしてもいいのです。私たちのすることには、確かに文化的、社会的、法律上の制限がありますが、このことは人間のインプロの能力を否定するものではありません。さらに言えば、誰も、スポットライトを1人で浴びるソロパフォーマーではありません。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なのです。たとえばバスの乗客と、家族や友人と、一緒に学
ぶ子どもたちと、アンサンブルをつくっているのです。

矛盾しているように聞こえるかもしれませんが、台本がないにもかかわらず、私たち
は自分に役が与えられ、用意された戯曲を演じているかのように思いがちです。子ども
に愛を注ぐ母親の役、不機嫌な上司役、退屈な生徒役、できの悪い読み手、厳格な教師
役等を演じています。始終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ます。このように創造性が欠如すると、計画どおり
にい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
と発達がひどく制限されてしまいます。それは、子ども（大人ですが）の学習と成長
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す。

すべての人間がインプロ実践家であり、インプロは人間の生活の一部ですから、注意
深く意識的にするなら、誰もインプロを上達できます。プロのインプロ実践家がやって
いるスキルとテクニックを子どもたちに教えることができれば、子どもたちはさらに創
造的学習者になれるのです。

インプロって何?

他の劇場芸術と違って、インプロは台本のないパフォーマンスです。インプロ実践家
は身体的準備や精神的準備はしますが、パフォーマンスする前には何が起こるのかわ
かっていません。本書で扱う活動の基礎であるインプロ喜劇では、俳優は台本のない
シーンや物語を集団で創造します。1998 年から放映されたテレビ番組の「Whose Line
Is It Anyway? (誰のセリフ? どうでもいいけど)」をとおしてインプロを知っている人
も多いことでしょう。この番組でも、世界中のインプロショーでも、インプロ教室でも、
パフォーマーは観客からもらったお題やヒントをジャンプ台にして、込み入っていなが
ら面白い寸劇を即座につくるのです。

インプロが予想外で面白いものになるかは、アンサンブルと一緒に動く、動き方しだ
いです。インプロのグループをじっくり観察してわかるのは、アンサンブルの中で一番
スキルの高い俳優が一番笑いをとるわけでも、一番出番が多いわけでもないということ
です。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表れるのです。
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
成することができます。オファーは、パフォーマーが何かをすることです——ちょっと
した体の動き、表情、ジェスチャー、発話などです。そしてそれによって、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ります。

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ます。