

創って、語って、振り返る学び

パフォーマンスゲームを活用した教育実践の意義

岸 磨貴子（明治大学国際日本学部）

<要旨>本稿の目的は、インプロやドラマ技法などパフォーマンスゲームの教育における意義を理論的に説明すること、および、実際にそれを経験した参加者の振り返りをもとに、インプロの可能性と課題を考察することである。近年、パフォーマンスゲームがセラピーや若者の発達支援、教育改善、組織の発達の取り組みとして着目されている。2016年度明治大学教育会総会・研究大会（分科会）のひとつにおいて、筆者は参加者にパフォーマンスゲームとしてインプロを経験してもらい、その意義と学校教育での適応の可能性について検討した。その結果、インプロは、視点や立場を変えることによる理解の広がり、他者に支えられた頭ひとつ分の背伸び体験、相手を意識した表現やコミュニケーションの点においてその意義を確認することができた。

キーワード：パフォーマンスゲーム、インプロ、ソーシャルセラピー、発達の最近接領域

1. はじめに

近年、インプロやドラマ技法などパフォーマンスゲームが教育実践として着目されている。インプロとは即興劇のことで、インプロバイゼーションの略である。多くは企業研修やビジネスマンの能力開発などに活用されている。その背景には、急速に変化する社会に対応するため、過去の経験や固定観点にとらわれず、変化に対応する力、発想・想像力、瞬間的に判断して行動する力、想定外なことへの対処法、お互いを尊重しながらコミュニケーションを作り出す力、多様性を理解する力、積極的に関与する力が求められ、インプロがその能力を育てる方法として着目されたのである。

インプロは「単なる遊びではないのか」「遊びと何が違うのか」という疑問から、教育現場に導入することは簡単ではないが、子どもらが遊びを通して多くを学ぶように、インプロには多様な学びが埋め込まれており、その可能性を探ることが本稿の目的である。

パフォーマンスゲームの背景となる理論や潮流は多様であるが（Goffman 1959 など）、本稿ではソーシャルセラピー（Holzman & Mendez 2004）を理論的土台として、インプロの教育的意義を概説し、実際にインプロの実践の参加者の振り返りをもとにその意義を検討する。

2. 理論的背景

人間はグループでの活動に参加することで成長が達成されるという、本質的に社会的な動物である。これは、1920年代のロシアの心理学者であるヴィゴツキーが提唱する発達心理学の前提である。ヴィゴツキーの影響を受けたホルツマン（2014）は、これを前提と

してソーシャルセラピーの概念を発展させ、その具体的な方法としてインプロをはじめとするパフォーマンスゲームを実践している。ソーシャルセラピーは、集合的に、人々が個人的に成長・発達する状況と過程を作り出し、人々がなりたい自分や、いつもと違う創造的な自分を振る舞えるようになることを支援する (Holzman & Mendez 2004)。本章では、ソーシャルセラピーの考えとそれに基づいてパフォーマンスゲーム（特に、インプロに着目して）その意義について整理する。

2.1. 理論的背景

インプロは、誰もが子どもの頃に持っていた創造的で、共同的な学びの経験を大人が再発見する方法と考えられる。ヴィゴツキーは子どもの発達を中心に理論を展開したが、ホルツマンらは、インプロが全ての年齢の人にとって発達の学習になると考える。私たち大人は、いつしか「正しい方法」で考え、行動するようになっていく。何か新しいことに挑戦することを賞賛されていた子どもの頃、私たちはパフォーマンスの一種である「頭一つ分の背伸び (head taller)」をしていた。「頭一つ分の背伸び」というのは、知っていること、どのようにするかを知っていることを超えてパフォーマンスすることである (ホルツマン 2014)。しかし、いつの間にか大人は「それは正しい方法ではない」と言われることを恐れ、それができなくなっていく。つまり、頭一つ分背伸びすることをやめてしまうのである。私たちは、「やり方」を知っていることでなければ不安に感じ、そのためできるだけたくさん「やり方」を学ぼうとする。学校や職場はそのような「やり方」を学ぶための装置が多く埋め込まれており、私たちは効果・効率的に正しい「やり方」を繰り返して学習していく。そして、知っている「やり方」で積極的に演じ、それで安心する。勿論、正しい「やり方」を知るのは重要であるが、次第に（大人になるにつれ）、正しい「やり方」で行なわなければならない気になってしまう。

このようになると、私たちはなかなか新しい自分に挑戦することができなくなる。定義づけられた私を上手に演じることで、間違ったり、馬鹿げたことをしたり、新しいことを試したりしなくなり、発達や成長や新しいことを試す余地がなくなってしまうのである。たとえば、学校教育を事例として考えてみよう。著者は全国の学校を訪問し授業を視察する中で、時折、教師が正しいとされる「やり方」に縛られているのではないかと感じることもある。たとえば、グループワーク、子どもによる発表、タブレット端末の活用など授業終了時の振り返りなど、正しいまたは良いとされる「やり方」で授業をするが、時に子どもが授業についてきていないことがある。これは誰の責任だろうか？ 教師の責任だろうか？ 授業をはじめ、異種混雑な複数の人間が関わりながら創造する活動を「こうすれば、こうなる」といった技術決定論的な枠組みで捉えることはできない。教室での営為は社会文化的な活動であり、その社会関係を単純に分析したり、正しい「やり方」として一般化したりすることはできない。その都度、教師は子どもとの関わりの中で、見て、感じて、経験して即興的に彼らと共同的に授業という営為を創造するものである。授業とは、決して、こうすればいいといったやり方を実施すればいいわけではない。

授業でうまくいかなかったことや想定外の出来事が起こるのは当然であり、それは、教師や児童生徒にとって「問題」ではなく、双方が成長・発達できる機会でもある。つまり、「今の自分」ではうまくできなかったことや予測できなかったことを認識し、相互作用を通して新しいやり方を生み出していくことができる。言い換えれば、「新しい自分」を超えていく。このような成長・発達となる領域（ゾーン）をヴィゴツキーは発達の最近接領域（Zone of Proximal Development）と呼んでいる。

ホルツマンは、ZPDで自分が変わっていくためには「いつもと違う自分」を振る舞う舞台が必要だと考え、その具体的な方法としてインプロに着目した。インプロにおいて、人々は舞台上でさまざまな自分を試す経験ができ、「今の私」を制約するアイデンティティを超えることができる。つまり固定化されたアイデンティティをほぐし、解放し、環境の制約（現実）から自由になるのである。ホルツマンら（Holzman 2017）が、セラピーや若者の発達支援、教育改善、組織の発達の一環としてインプロを実施するのは、人がいつもと違った自分や創造的な自分を振る舞うことができるように支援するためである。

以下に、ソーシャルセラピーの鍵概念を用いて、教育におけるインプロの意義について考察する。

2.2. 教育におけるインプロの意義

教育におけるインプロの意義は、第一に「遊び」を通した頭ひとつ分の背伸び体験ができることである。ホルツマンらによると遊びは、発達の先導的要因（Learning leading development）である。遊びにはルールと自由度がある。ルールによって私たちは集団的に遊ぶことができ、また、この自由度によって想像的に振る舞うことができる。つまり、遊ぶ人は遊びを消費するだけでなく、その想像力によって遊びを直接作り出す生産者でもある。「こうすればもっと面白いことができるかもしれない」と、遊びという共同的かつ創造的活動を通して、ルールや道具を作り出している。そして、遊びだからこそ、失敗を恐れずにチャレンジすること、評価を恐れずに表現すること、未知を恐れず変化することができるのである。このように遊ぶ人は、彼らは頭一つ分脱け出たように行為をする。まさに、この点が遊びの発達の潜在力なのである。

もちろん、遊びには、劇的プレイやパフォーマンスを意味するもの以外にも、幼児のごっこ遊びやファンタジー遊び、より構造化されたルールに依存するゲーム遊びなどがある。そのため、全ての遊びが、創造的なパフォーマンスであるとはいえないが、人間の成長・発達において遊びの可能性を探ることは意義が高い。

第2に、アンサンブルの経験である。インプロを通して、私たちは、その先にある動きの流れ（未来）を他者と一緒に共同的に創り出す、すなわち、アンサンブルの経験をする。そのプロセスには相手を受け入れること、相手に身を任せること、相手を触発することが含まれる。また、自分も相手も安全に挑戦できるようにチームが共同してお互いが学ぶことを助け合えるような環境を作り出していく。つまり、全員が場面（シーン）の流れ（未来）を作り上げる責任を持つ。まさに個人的ではなく、関係論的な次元で学習・発達を経

験するのである。それは学校教育の中で習慣化した一方的に受け取る受動的な学びではない。全員が、環境が提供するものに目をこらし、耳を傾けながら、環境に働きかけて集合的に発達できるシーンを創り出すのである。このように人との関わりの中で、やり方を知らないことにも挑戦し、自分たちにできる以上のことを可能としていくことができる。

第3に、新たな自己の生成 (becoming) である。インプロは、ある種の舞台である。舞台では、私たちは「何にでもなる」ことができ、どこにでも身を置くことができる。このように日常とは違う場を舞台によって創出されることで、私たちは、いつもと違う自分を振る舞うことができる。つまり、演じること・演出すること・ストーリーを語ることを通して、いつもと違う自分になって、いつもと違う関わり方で、いつもと違う視点で、考え、振る舞うことができるのである。

このような多様な自分の発見と創造は、今日の教育において特に重要であると言える。企業向けにパフォーマンスゲームの研修を提供するサリットは次のように述べている。

「私たちは、快適な生活に根を下ろしていて、現実 (authenticity) から動けなくなりがちだわ。でも長いことそれが許される仕事はほとんどないわ。仕事においてもそうだし、求められることも今後の見通しも変化しつづける社会に私たちは生きているということは間違いないわ。仕事でもこの快適な状態を超えていくことを求められていて、私たちは前進することが必要なの。(Salit 2016、 p.126)」

サリットは、成長のために自分の快適な領域から出て、今の自分を超えてパフォーマンスしながら、成長・発達することを「生成のための原理 (The Becoming Principle) (Salit 2016、 p.10)」と呼ぶ。人々が成長・発達しなくなるのは、能力や欲望がないからではなく、彼らに変化できるようなパフォーマンスをしなくなったからである。生成のための原理で世界をみると、私たちは多様な役割を演じ、それを演じることを通して、今の自分に与えられた役に限定された振る舞いをいったん打ち壊して別の自分としての発達を経験することができる。すなわち「これが私だから」という自分の思い込みを打ち壊して、自分のパフォーマンスに変化を生み出すことで、成長・発達する主体性と能力を手に入れることができるのである (Salit 2016)。このように、インプロのようなパフォーマンスゲームの空間において、私たちは何者にもなることができる。発達は自分でない人物をパフォーマンスすることで自分が何者であるかを創造する活動となる (ホルツマン 2016)。

3. インプロの実践事例

本稿では本分科会で紹介した2つのインプロの実践を紹介する。

3.1. As if ゲーム

As if (まるで~のように) 振る舞うこのゲームは、プレゼンス (存在) をパフォーマンスするアクティビティである (Salit 2016)。私たちは様々な役を選択し演じることで、そ

の役になりきって考えたり、感じたり、相互行為をする。それらは、他者からの反応にも影響する。存在感のある態度の特性は、他者との関係性によって定義される。プレゼンスのパフォーミングは、外側に向かう選択的なものであり、他者にフォーカスをあてるということである。たとえば、なんでもない1日の出来事について、何か短いストーリーやプレゼンテーションを考えて、親しい友人などに「まるで興奮しているかのよう」に話してみる。そうすると、なんでもない話でも、とてもインパクトのあるようにみえる。プレゼンスを変化させることで、私たちは気遣い、冷静さ、温かさを表現することができるからである。これらはすべてパフォーマンスの選択である。このようにプレゼンスを示すパフォーマンスを選択し練習することで、どのようにインパクトを作るのか、どのように他者を巻き込むのか、どのように共同でコンテキストを作っていくかを知ることができる。自分とは違う人物になって語ってみることで、オーディエンスの前でどんな風に見せたいかを試してみるとよい。自分のパフォーマンスを変化させることによって、聴き手に何を考えて欲しいのか、してほしいのか、感じてほしいのかについて洞察できるようになるだろう。

学校教育で実践する場合、生徒間のプレゼンテーションに導入してみてもどうだろうか。たとえば、筆者が担当する大学の授業においても、つまらなく単調な学生の発表を見ることがある。学生は、発表をすることだけが目的になってしまい、聴き手の様子を見ずに単調にプレゼンテーションをする。聴き手もまた受動的にプレゼンテーションを聞く。そこに、As ifを入れると、発表者と聴き手の関係は著しく変化する。単調でモノローグな話し方を「まるで~のように」変えてみることで、発表者は聴き手に意識が向き、ダイアログでダイナミックな発表に変化する。

3.2. Yes、 And ゲーム

Yes、 And (はい、そして) は、変化を創造するインプロゲームである。このゲームは、様々なパフォーマンスゲームの書籍などで紹介されている。高尾・中原 (2012)、ジョンストン (2012)、今井 (2013) が紹介する実践を短い時間で実践できるようにアレンジしたものを本稿で紹介する。

Yes、 And (はい、そして) ゲームの目的は、変化を受け入れ、そこに自分のアイデアを瞬間的に加えていくことで、変化が多くの可能性を生み出すことを体感することである。相手のアイデアを受け入れ、それに自分なりのアイデアをプラスすることにより、アイデアを前向きに発展できるようになる。

分科会で実施した Yes、 And について以下に説明する。ペアで座り、共同的にシーンを創り出していくことを説明する。ペアのうちひとり (A) は、もうひとり (B) に提案をする。B は、相手の情報を受け取って、新しい情報を追加して、シーンを発展させていく。相手が多少受け入れがたい提案をしたとしても、アイデアをプラスしてシーンを作っていく。ペアが共同して理想的な結論に向けた物語が作れたら良い。物語を進めていく上でペアが情景をイメージしやすいように作り出した物語を身体で表現する (歩いているシ

ーンの場合は、一緒に歩くようにする)。物語が急に進んだり勝手な方向にいたりしないように注意しながら進めていき、慣れてきたら、普段経験しない場面を設定してゲームを行う。以下に分科会で紹介した例を取り上げる。

<最初の状況設定として：A と B は森の中にいます>

A さん：今日は暑いね。

B さん：本当に暑いね。歩くのは大変だからバスに乗ろうか。(提案)

A さん：そうだね、バスが来るまで 20 分くらい時間があるね。(アイデアの追加)

B さん：じゃ、それまでお茶でもしようか。(提案)

A さん：そうだね。でも、今日は店があいていないようだけど、このあたりは川があって
気持ちがいいね。(アイデアの追加)

B さん：じゃ、川のほうですずもうか。(提案)

A さん：そうだね。なんだか、竿を借りることができるようだね。(アイデアの追加)

上記の事例のように、B が提案しやすいように A が情報を追加し、シーンを展開していく。このパフォーマンスゲームの特徴の一つであるアンサンブルによって、ペアは共同にシーンの変化や流れ(未来)を作り出すことを経験することができる。

学校教育でこれを実践する際、読み書きの活動として導入することができる。つまり、一人で行われる読み書きをアンサンブルの環境として発展させるのである。子どもは、インプロを通して自分たちの読み書き能力に規定されずに、共同作業を通して発展させることができる。学校は能力にばらつきのある子どもの集まりであるため、中には自分の意見を語れない子どももいるが、インプロを通して ZPD が作られ、全員が読み手書き手として発達する環境を作ることができる。具体的な方法として、Advance and Color がある (Salit 2014)。話し手は、聴き手にストーリーテリングのディレクターになってもらい、聴き手の反応に応じて語りを展開するパフォーマンスゲームである。聴き手が「Advance (進めて)」といえは話を続け、「Color (もう少し詳細に教えて)」といえは、物語の詳細を語り彩っていく。時には、Color の言葉に誘導され個人的で意味のあることを話すことになる。それは話者にとっては勇気のいることであるが、聴き手の助けを借りながら少しずつ自分のことを語っていくことができるようになる。このゲームで、話者は一方的に語るのではなく、聴き手を巻き込んで共同して物語を展開できると同時に、聴き手との相互行為を通して、今の自分を超えていくことができる。

4. インプロ実践の結果と考察

2 章ではソーシャルセラピーを理論的土台として教育におけるインプロの意義について説明した。次に、日本の教育実践におけるパフォーマンスゲームの意義を検討するため、明治大学で実施した 2 つの実践(国際日本学部の授業「国際日本学実践科目」と 2016 年度明治大学教育会総会・研究大会(分科会)の参加者(合計 30 名)の振り返りを分析し

た。その結果、次の3つの意義を確認することができた。なお、「 」は参加者の振り返りの引用である。

(1) 視点や立場を変えるによる理解の広がり

参加者はインプロを通して、頭ひとつ分の背伸び体験をしながら、いつもと違う自分をパフォーマンスすることができていた。たとえば、「新しい何かを生み出したりする時、既存のものは固定観念になって邪魔になるので、それを壊すために、今回のインプロなどをやって“何でもあり”な頭に切り替えるというのも面白そうだと思います」、「インプロで、自分の普段の行動を客観視することにより、当たり前だと思っていたことにも疑問を感じることができました」というように、いつもと違う自分になってみることで視点や立場が変わり、世界が違ってみえてくるという経験になっていた。参加者は「新しい自分の発見」と「非日常の発見」がインプロの特徴であり、それにより「考えたことがないこと、やったことがない非日常を経験できた」、「想像できないこともやっているうちにどうすればいいかわかってきた」、「その立場にたってイメージができた」、「身体を使うことでより具体的にイメージできた」と述べている。このようにいつもと違う自分の視点や立場によって、自分を客観視し、いろんな見方・考え方があることに気づくようになっている。

(2) 他者に支えられた頭ひとつ分の背伸び体験

参加者はインプロを通して、他者の存在が今の自分を超越する上で重要であること、また自分自身も相手が今の自分を超越する上で重要な役割を担うことに気づき、全員が成長・発達できる環境を作っていこうと意識するようになった。たとえば、「クラスの授業の雰囲気はメンバー全員で作る一体感や協調性に左右される、ということを経験して強く感じました」、「クラス全体で幅広い意見が出しやすい雰囲気や議論を楽しむ雰囲気が出来てくれば、もっと色々な意見が生まれ、新たな発見が出てくると考えます」という意見からもわかる。もちろん、「関係性が深ければ授業でも発言がしやすい雰囲気になり、良い授業が出来上がってくるが、関係性を構築するというのはなかなか難しいものです」と簡単にそういった関係性を作れるわけではないが、インプロは遊びだからこそ、楽しんでそのような関係性を試しながら作ることができる。人前で自分の考えや意見を述べるのが苦手だという女子学生(3年生)は、自分の変化を次のように述べている(下線部は筆者による強調部分)。

「そもそも何で苦手かといえは、恥ずかしいしどうなるかわからないし、安定の答えとかなさそうだし、そもそも白けてしまったらどうしよう。などなど。けれど、うじうじ考える暇もなく、インプロでは「はい、やってー」といつの間にか舞台に立っている。(中略)ふと、「何で乗り越えられたのか」が疑問になった。新しくて、やったことがないものに対して、「今の」私はとてもワクワクする。何でかといったら、新しいってことは答えがないものだし、何をやっても次の糧になる。何もしなくて「変わらない」、何かをしたら

「変わるかも」ならば、やってみようと思う。でも、少し前の私は、「結果が約束されていないとやりません」と思っていた。それは、私がしたことに対して、失敗か成功かつくことが怖いし、失敗したら後戻りだと思っていたからかもしれない。どうして今のように考えるようになったかというのは、授業でやったインプロや mini play とすごく関係している。インプロや mini play はなんといっても「結果なんて誰にもわからない」もの。それに対して、メンバーみんなで支えあってアクションを起こしていく。最初は不安だったけれど、いざアクションを起こしてみると、どうにかなるものだった。本当に、「どうにかなったじゃん」と思う。これってすごく楽観的で現実的な考えじゃないと言われそうだけど、この感覚が大切なんじゃないかと思う。一步を踏み出すのが怖くて怖くて仕方なくても、いざ一步步歩いてみてふと振り返ると「なんだ、とりあえず前に進んでるじゃん」ってわかる。そうすれば、次の一步もそんなに怖くなくなる。そういうことではないだろうか。一步に正解不正解もない、それならば、この一步に対して意味を創り出せるのは自分だけ。自分が進んでいると思ったのなら、それでいいんだと思う。そうやって、自分で成長を実感できたら、前に進むのが楽しくなって、どんどんチャレンジしたくなってくるんじゃないかと思う。どうしたら一步踏み出せるのか。それは、先ほどから出てくる、授業のメンバーがとても大切な存在で、どんな一步でもフォローしてくれる安心感が、一步を踏み出す勇気を与える。(中略) そういう環境の中で、一步踏み出して進んでいる実感を持つこと、その積み重ねが「やったことがない、苦手だと思っていることを乗り越える」時に、大きな助けになるのではないかと思う。一步に自分で意味を創り出していくことができたら、周りの評価を気にした不安も、少なくなってくると思う。」

(3) 相手を意識した表現やコミュニケーション

参加者は、自己および相手を意識することによって「相手のことを思った発言という観点が自分には抜けていたことがわかった」、「インプロの醍醐味は何気なくやっている行動を改めて意識してやってみたりすることで他者の気持ちを考えたり自分の行動を振り返ることができるということです」と、表現やコミュニケーションをする際、相手を意識するようになったと述べていた。

インプロのプロセスには自己および他者理解が埋め込まれている。たとえば、「このように、今回のアクティビティではジェスチャーをして他人と関わることで普段意識していなかった自分の性格を知ることができました」「このような自分自身ことだけでなく、一緒に授業を受けている先生、先輩、同級生、後輩の意外な一面を見つけられたことが大きな気付き・収穫でした」というように関係性的パフォーマンスを通して、相手により意識が向くようになっている。そして、相手に意識を向けることによって、自分の表現やコミュニケーションを客観的に振り返り、変化させていた。男子学生(2年生)はインプロでの経験を次のように振り返っている(下線部は筆者による強調部分)。

「今回のインプロやってみて思ったのは、相手のことを考えんのでってスゲーむずかしいな

一っていうことでした。じぶんはこう思っているのに、相手は全く違うようにとっちゃったり、勘違いって怖いですね。(中略) また、言い方って大事ですね。「いいよ」、「いやだ」も普段何気なく返答してるのが相手を傷つけてたり、「なんやねん」って思われてたりするかもなって思いました。気をつけよう。

5. まとめと今後の展開

本稿では、分科会のテーマであるパフォーマンスゲームを活用した教育実践の意義を理論的に説明するとともに、実際にインプロに参加した参加者の振り返りからその意義を確認した。4章で示したように、参加者は2.2「教育におけるインプロの意義」で示したことを、実際に経験して確認していた。

一方で、「インプロをしている時は、背伸び体験ができるが、一步教室の外を出ると、いつもの自分に戻ってしまう」とインプロの経験を他の場面で活かせないという意見も多くみられた。また、「いわゆる学力とどう関連しているのか」とインプロと教科学習のつながりや、「何をどのように評価するのか」といった成長・発達の捉え方、測り方の課題も明らかになった。

インプロの経験が日常生活にどのように相互に影響していくかについては、今後、長期的かつ質的な調査が必要であろう。インプロと教科のつながりに関しては、ロブマンら(2016)が著書『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』で具体的な方法を紹介している。しかし、ここで紹介されている方法を正しいやり方として捉えるのではなく、これらを参考にしながら、日本の学校教育の中でどのように展開できるかを教師や生徒らが「遊び」を通して意味付け、発展させていくことが重要だろう。インプロの成果とその評価については、これまで教育関係者が注意を払ってこなかった(払えなかった)情意やアイデンティティの変化をどう捉えるかが研究課題となる。ナラティブや関係性の変化などがそれを捉える(質的)データとなるが、データの分析方法も含めて今後検討する必要がある。

謝辞：パフォーマンスゲームを活用した教育実践を、明治大学国際日本学部の「国際日本学実践科目」をフィールドとして行った。4年生の小野田亮太氏をはじめ複数の学生が中心となって、実践のデザインおよび実施を行ってきた。その実践研究の成果は国際学会でも評価され、東京、神奈川、新潟、栃木、秋田の教員研修などでも実践が広がっている。共同研究のメンバーである学生たちと、実践の計画、実施、日常の議論を通じて多くの知見を生み出すことができた。ここに感謝の意を表します。

参考文献

Cathy Rose Salit (2016) *Performance Breakthrough: A Radical Approach to Success at Work*, Hachette Books

Goffman, E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor

Holzman, L. & Mendez, R. (2004) *Psychological Investigations: A Clinician's Guide to Social Therapy*, Routledge

Holzman, H. (2017) Play helps us grow at any age at TEDxNavesink

<https://www.youtube.com/watch?v=E4sdVE0Q9Lk> (2017年1月20日参照)

ホルツマン, L. (著), 茂呂雄二 (翻訳) (2014) 『遊ぶヴィゴツキー: 生成の心理学へ』 新曜社

今井純 (2013) 『キース・ジョンストンのインプロー来日ワークショップの記録』 論創社

キース・ジョンストン (著), 三輪えり花 (翻訳) (2012) 『インプロ 自由自在な行動表現,』 論創社

Newman, F. and Holzman, L. (2006) *Unscientific Psychology: A Cultural-performatory Approach to Understanding Human Life*, iUniverse

ロブマン, C, ルンドクウイスト, M (著), ジャパン・オールスターズ (翻訳) (2016)

『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

高尾隆, 中原淳 (2012) 『Learning × Performance インプロする組織: 調和を超え, 日常をゆさぶる』 三省堂

ヴィゴツキー (著), 土井捷三, 神谷栄司 (翻訳) (2003) 『「発達」の最近接領域』の理論—教授・学習過程における子どもの発達』 三学出版