

ナラティブ・エスノグラフィーの実証的研究

—保育園における物語劇創作活動を題材として—

東京学芸大学大学院 二宮 祐子

1. 目的

ナラティブ・エスノグラフィーとは、人々がナラティブを使用することを通じて社会的世界を生成／維持／変容させていく様々な要因およびその条件依存性を、民族誌的手法で迫っていく研究方法である(Gubrium & Holstein, 2008)。グブリアムらは、類似の社会的世界におけるマスター・ナラティブを比較する方法を提案し、アルコールリズムの自助団体AAおよびSNSで例示した。ただ、すでに制度化され安定的に作動している社会的世界を対象としたため、世界の基盤となるマスター・ナラティブはどのようにして生成されたのかという点までは問われなかった。

そこで、本報告では、研究対象として保育園での物語劇創作活動に着目し、創作劇の世界におけるマスター・ナラティブの発生過程をエスノグラフィックに記述することを目的とする。

2. 方法

研究対象は、2010年度と2011年度の保育園年長児クラス(各二十数名)で、発表会にむけ約2カ月間とりくまれた物語劇創作活動である。分析は「援助なしでは物語制作が困難な人々に対し、どのようなナラティブ環境(=物語り行為を促す環境)が構成／活用されることで、集団レベルでの物語劇創作活動が可能となったのか」という観点から行われた。具体的には、物語劇創作活動が活性化する上で重要であったエピソードをフィールド・ノートから抽出し、各エピソードに共通する相互作用パターンを探った(ex. ごっこ遊び)。さらに2年分のフィールド・ノートで共通する相互作用パターンのみ集約し、これを促すために構成されたナラティブ環境を抽出した。

3. 結果

クラス内に設けられたナラティブ環境について、劇の創作プロセスに沿って段階別に示す。

1番目のナラティブ化段階では、「ごっこ遊び」「リズム遊び」「造形遊び」といった、物語の登場人物をイメージするための身体活動を活性化する<パフォーマンス環境>が構成された。幼児達だけで身体な活動を行うだけでは、ストーリーへと発展するアイデアの産出が難しい時には、保育者も参加して方向づけることで相互作用を活性化し、イメージが言語化されるよう促した。

2番目のストーリー化段階では、劇のストーリーとして採用させるアイデアやその配列方法をめぐり、クラス全員が参加する<討議環境>が設けられた。「物語として採用される出来事の間、誰もが納得できる因果関係があり、かつ、誰もが面白いと思えること」というルールのもとで、ストーリーを構成する様々な出来事は取捨選択され、対立していたプロットも調整された結果、幼児達の様々なアイデアは組織化され、物語の形式に変換された。

3番目のドラマ化段階では、物語劇を演じる<舞台>だけでなく、<舞台裏>も設定され、演技の合間に行う裏方仕事が割り振られた。さらに、クラス外のメンバーを観客とする<客席>も設けられた。こうして、劇の世界は安定的に成り立つようになり、精緻なものになっていった。

4. 結論

比較法では社会的世界の相互作用的構成は十分に記述されてなかったが、本報告では新たに発生プロセスに着目することで、ナラティブ環境の作用および効果を確認することができた。

【文献】 Gubrium, J.F. & J.A. Holstein, 2008, Narrative Ethnography, S.Hesse-Biber & P.Leavy, Eds., *Handbook of Emergent Methods*, New York: Guilford, 241-264.