

この文書は、Michael Cheng(シンガポール)と Nir Raz(イスラエル)によって 2020 年 4 月 1 日に開かれた Zoom での議論の主要な事柄を要約したものである。

4つの部分で構成されている。

1. イントロダクション
2. 考慮すべき倫理的課題・疑問
3. 良い実践のための提案
4. プロジェクト貢献者

1. イントロダクション

Zoom に関する議論は、最近オンラインプレイバックパフォーマンスが急速に出現してきたことにより始まった。倫理的問題を精査するにあたり、このやりとりは、最適な実践を創りだすための、小さな一歩である。

ほとんどのオンラインパフォーマンスで Zoom が使用されている媒体であるため、この議論のいくつかの点は Zoom の機能に基づいている。しかしながら、一般的な原理を考慮したうえで、他のオンラインパフォーマンスに使用される媒体についてもここでの議論を適用していくことを勧める。

ディスカッションは下記で構成された。

- i) セッティングと文脈
- ii) ブレイクアウトルームでのディスカッション
- iii) 全体でのシェアリング
- iv) シェアリングで出たことに対するコメント

オンラインパフォーマンスにおける倫理は、下記の Center for layback Theatre による「Code of Ethics」の文章に基づいている。

尊重:

いかなるときも、観客、生徒、テラー、カンパニーメンバー、仲間を尊重して関わる。他団体のもつ品格を認め肯定し、他者を傷つけたり、辱めたりしない行動をする。プレイバックシアターのリチュアル、伝統、原理、実践が持つ意味を理解、尊重し、これらの知識修得のため精進することを約束する。

2. 考慮すべき倫理的課題・疑問

構成/型式/過程

・「プレイバックシアターの公演」と銘打つことで、参加者は一定の期待値を持つ。このような期待に応えるのは大変なことであるが、果たしてオンライン公演はそれに値するだろうか？ 質的な価値を担保できるだろうか？ 違う名前でも呼ぶべきだろうか？ 「オンラインプレイバックパフォーマンス」と別の名前でも呼ぶべきだろうか？ どのように、プレイバックシアターの本質を保てるだろうか？

・公演の最中に活発にチャットが使われている場合、つながりや尊重などの倫理的問題はどのように考えたら良いだろうか？

・この形式で、観客は何人であるべきか？その空間にいる人々の感じ、観客層、マッピングの感覚を、得られるだろうか？観客はどのように互いに知り合うのだろうか？大人数を包含することは、つながりを創り出し維持するという明示された目的とは対立するのように感じられる。

・もし観客が大人数であるならば、皆を「見る」ことは難しい。それは、オンライン公演に使っている媒体が要因でもある。多くの人は、ビデオをオフにするかもしれない。その場合、私たちは、だれがそこにいるのか「知る」ことができないかもしれない。

・カメラには「映っていない」が、その空間に別の人がいるかもしれない。このような状態は、どれくらい安全で倫理的と言えるのか、そして、テラーになり得る人に対してどのような弊害の可能性はあるだろうか？

・人によって、オンラインでの関わりへの集中度合いが異なる。(例えば、電話を確認したり、部屋にいる誰かと話したり、様々な理由で立ち上がった) こうした行為はどのくらい、邪魔になるだろうか？テラー、ストーリー、そして様々な過程に敬意を払うという点において、どのような違いがあるだろうか？真に存在をするということに対する挑戦である。

・ボディーランゲージを読む、部屋の中の雰囲気を読む、多層での多方向の力動を読む、という点での挑戦である。起きていて全てを意識することは難しいし、ストーリーやその体験について最大の敬意を払うことも難しい。オンラインの世界において、どのように本当のつながりを創ったり、コミュニティを築いたりできるだろうか？それと、ただ常々やっていることを模倣しようとして、ただ徒労に終わるのだろうか？

・オンラインパフォーマンスをレコーディングすることは、人々に対して最善をつくすという目的を減弱させると思われる(異議を唱えられない人もいる)。レコーディングを許可することについての同調圧力も生じるかもしれない。

・オンライン媒体のレコーディングの投稿。人々は、オンラインスペースでの越えてはいけない線を意識しているだろうか？このような投稿が、何年もオンライン上に残った場合、テラー(やストーリーに登場する人)に危害を加える可能性は、どのようなことがあるだろうか？

・いろいろな国から人々が参加していたら、どのように多言語を尊重することができるだろうか？

・何も言わずに入ったり、出たりすることができてしまう。

リチュアル

・バーチャルの空間は、ニュートラルな空間ではない。私たちは自宅や、自国などから参加する。批判を律し尊重を促進するため、安全や中立といった感覚を「舞台」上にもちこむにどんなことをするのか？どうしたら、人々を尊重するやり方をとりながらも、個人の保護、安全、安心を確実なものとできるだろうか？

・観客に対し安全な場を提供するのと同時に、観客へも私たちに対しての尊重、観客同士の尊重、プレイバックシアターのリチュアルの尊重を求めるか(静かな場所、十分な明るさ、遅刻をしない、部屋の中にオンライン公演を見たり聞

いたりすることが出来る人が他にいるのか)？

・次のテラーをどのように選ぶのか？打ち込むのが早い人、となる場合もみかける。もしくは、チャットで思いの一端を表出した人々があれば、コンダクターが、誰の話がより興味深いか、や、誰の話がより公演のストーリーの流れを受けているか、ということで選ぶということもある。

・打ち込んだり、声を出したりすることに時間がかかる人、戸惑いがある人をどのように招き入れることができるか？この媒体を使って、どうやって、こうした人たちに気が付き、背中を押すことができるだろうか？オンラインの場では、声の出せない人は、その傾向を強めがちである。

・テラーへのケアをどのように学べるだろうか？テラーが取り乱した場合には、別途アフターケアを設けるといような、通常とは異なる対処もあるかもしれない。

・誰かを椅子に招くということはテラーが「その目で見とどける」という行動を創出することでもある。どのように、この「見とどける」(そして安全という)効果をオンラインで模擬的に創り出すことができるだろうか？私たちがいつもやっていることと同等のものをそこで実現させる、新しいリチュアルを、どのように創り出すことができるだろうか。

・テラーはカメラ外に行くか、ビデオをオフにするか選べる。これについて、テラーや他の観客はどう感じるだろうか？これは、「見とどける」ということに、どんな影響をもたらすだろうか？

・観客の人々は、映し出されている画面の中から、ある個別の画面に注目して見続けることもできる。しかし、注目されている側はそのことに気づかないわけである。

3. 最適なオンライン実践のための提案

これらの提案は寄せ集めてきなものであるため、しばしば互いに矛盾するところもあるかもしれない。それぞれのグループで、この提案がその場にふさわしくなるよう改変してほしい。そして最初は、安全な空間で、自分たちにとって安全な観客、誠実に役に立つフィードバックをくれる観客に対して、トライアル公演を行うことをお勧めする。

型式/構造/過程－観客

・観客の数を少なくする。15人から、最大でも30人がオンライン公演においては良い人数である。

・公演の数日前から、観客と関係性を取るようにすると良い。例えば、考えや印象に残った瞬間、テーマについて分かち合ったりする、などである。FBグループやイベントのページで、やりとりを始めるといったことができる。

・公演実施にあたっての希望(レコーディングを許可するかしないか、チャットを使って良いか良くないか、など)を観客に対して丁寧に事前に伝えておく(メールやメッセージなどを通じて)。それら(の要点)を、公演の冒頭で再度伝える。

・観客がどのような人なのか、例えば、クローズドグループ限定なのか、特別に招待された人たちなのか、などをよく把握しておく。例えば、いくつかの媒体には「待合室」という付加機能があり、ホストが待合室に入った人を確認し、ク

ロックすることで、参加者が入室できるようになるというしくみもある。

・開始から 5-10 分たったら、オンライン空間をロック(他の人が入れないようにする)すると良い。

・使用している媒体で可能であるならば、「待機室」を上演中も使えるようにしておき、遅刻者が上演の合間で入室できるような対応をすることも考えられる。

・選んだ媒体の設定をよく理解し、招いていない観客が入らない方法を理解しておくが良い。例えば、Zoom の ID や URL を公演の広報をするときに掲載せず、参加申し込みをした人に対してのみ知らせる。無料の公演でも、Eventbrite のようなイベント媒体を使って申し込みを無料で管理することが出来る。

・参加者に、上演の時を除いて常にカメラをオンにしておくようにすすめる。これにより、公演中の積極的な参加を促すことができる。

・チャット機能を使わずにオンライン公演を行うことを考慮する。

・もしくはチャット機能を使うときのルールを明確に設ける。例えば

◎上演やインタビューの時は書き込みをしない

◎個人間でチャットをしない

◎技術的な問題やホストへの質問がある場合のみチャットを送信できるようにする、など

・チャットで個人間のやりとりができないようにする。しかし、チャット自体は使えるようにしておき、技術的な問題やホストへの質問が生じたときは、参加者がそれを送信できるようにしておく。

・公演の間にチャットでのやりとりが続いている場合、そこで起こっていることに留意しておく。

・チャットは、互いのつながりを作るために使う。例えば、観客に対して一斉にチャットを使うように呼びかける、場づくりやつながりを作るため、など。

◎公演の冒頭

◎ストーリーを募る前

◎公演の最後に、観客から「私は〇〇を思い出した」という書き込みを募るとき など

・観客にはイヤホンを使うよう勧める。画面には映っていないが誰かの部屋にいる人に、語られたストーリーを聴かれないようにするためである。

・公演のレコーディングはしない。レコーディングをする場合は、公演グループの振り返りや稽古のためだけであることを観客に明示する。レコーディングしたものをオンライン上に投稿しない。

・技術担当者を置いて、公演中に対応できるようにしておく(安心や安全を守るため)。パフォーマーは公演に集中しなければならないし、コンダクターは関係性を創ることに集中しなければならない。

コンダクターのために

・観客とは新たな約束事をつくる。線引きをすること、守秘義務、雰囲気作りを維持するためである。説明の言葉は、指示というより親しみ深い言葉である必要がある。

○その場で起きることに受容的で、透明性が高い状態にしておく。冒頭で、これは特殊な状況での、特殊な形式のプレイバックシアターであることを説明し、安全な場をつくる。

◎オンライン公演の需要が高まっていること

◎こうした媒体を使うことに利点があること

◎このような状況下で、各地域に、世界に、沢山の感情が渦巻いていること

◎観客に、この媒体上でストーリーを語っても大丈夫か慎重に考えてもらうようにする。創り出せる安全性の限界について、誠実に、はっきりと示す。

○家事や家のことを行うことの方が、オンライン公演よりも価値があるということを意識しておく。

・コンダクターが観客に関わるときの度合いや質は、通常とは異なっている。コンダクターは観客が関わりやすくなるように働きかけ、交流を実践する必要がある。

・公演中、テラーの反応に静かに目を向けておく。そのため、上演前、上演中、上演後と、テラーに画面上に居るようにしてもらう。

リチュアル

・簡素でわかりやすい言葉を使う。

・公演についての新たなリチュアルをつくり、本来のプレイバックに可能な限り近いものとするよう試みる。

・オンラインで用いるフォームの新たなリチュアルを設け、意図している芸術的・心理的效果があるようにする。

・ストーリーから次のストーリーに移るときの方法は、テラーやアクターがスムーズに移行できるケアをするため、柔軟に考える。

・画面上に誰が写っているかを構造化する可能性：

1. インタビュー中：コンダクターとテラー
2. 上演中：アクターのみ（テラーが自身の反応や感情にプライバシーを持てるように）
3. 上演後：コンダクター、アクター（ニュートラル、テラーに対する尊厳を持って）、テラー（任意で）。

・公演後10–15分の時間を設け、観客とパフォーマーが交流できるようにする。

・ブレイクアウトルームを、ストーリーを実施する前や後にやる可能性もある。

4. プロジェクト貢献者

Asia	Europe
<ul style="list-style-type: none"> - Michael Cheng (Singapore) - Radhika Jain (India) - Roshan Karkera (India) - Diyashee (India) - Laxmi (India) - Peggy Soo (Malaysia) - Tan Poh Kiang (Malaysia) - Bonnie BaoBao (China) - Kelvin (Hong Kong) - Michelle Linmin ZHANG (China) - Tai Pek Kwan (Macau) - Lisa Lihua Chen (Hongkong) - Joan Xiang (China) - Chetnaa Mehrotra (India) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anne-Sofie Wensbo (Sweden) - Igor Lyubitov (Russia) - Nella Chilachava (Russia) - Nataliia Vainilovych (Ukraine) - Vasil Spasov (Bulgaria) - Tzveta Baliyska-Sokolova (Bulgaria) - Daniel Rozsa (Hungary) - Ann Duchateau (Belgium) - Markus Huehn (Germany) - Steve Nash (United Kingdom)
South America	Australasia
<ul style="list-style-type: none"> - Camila Canani (Brazil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerry Orkin (Australia) - Emily Conolan (Australia)
Middle East	North America
<ul style="list-style-type: none"> - Nir Raz (Israel) - Aviva Apel-Rosenthal (Israel) - Nurit Shoshan (Israel) - Shirley Legum (Israel) - Amalya Hadar (Israel) 	<ul style="list-style-type: none"> - Randy Mulder (USA) - Jennie Kristel (USA) - Elisabeth Couture (Canada)
Africa	
<ul style="list-style-type: none"> - Warren Nebe (South Africa) - Charae Halley (South Africa) 	