

生け花の美的形式の原理と花を生ける  
心にプレイバックシアターと共通する  
要素はあるか

スクール・オブ・プレイバックシアター 日本校

平成31年4月18日

佐藤 結花

## 要旨

本研究の目的はプレイバックシアターと日本の伝統文化である生け花における共通点を見出し、生け花（華道）の継承され続けてきた文化や教義が、プレイバックシアターにとっても有益であることを検証するものである。

生け花（華道）のもつ精神や、様々な美的表現の手法とプレイバックシアターのもつ理念や、様々な手法の要素との間に共通項を発見する結果に至った。

## 目次

要旨

序章 はじめに

第一章 池坊生け花とプレイバックシアターの定義と理論の基盤

1. 定義について

(1) 池坊生け花の定義

(2) プレイバックシアターの定義

2. 始まりと理論の基盤

(1) 池坊生け花の始まりと理論の基盤

(2) プレイバックシアターの始まりと理論の基盤

① プレイバックシアター誕生の背景

② プレイバックシアターの確立

③ プレイバックシアター理論の基盤

第二章 生け花の構成の要素とプレイバックシアター

1. 生け花の構成の要素とプレイバックシアターの関連性

(1) 形

(2) 均整と比率

(3) 対象と類似

(4) 律と流動

(5) 調和

(6) 省略

第三章 生け花とプレイバックシアターの価値観

1. それぞれの価値観

第四章 結論

最終章 終わりに

謝辞

## 序章 はじめに

私がこの研究に取り組もうと考えた動機は、私が長年続けている華道（池坊）の講義で学ぶ生け花の哲学や理論や価値観がプレイバックシアターと相通じるものを強く感じたからである。

生け花を日本文化の歴史の流れから考えると、日本は聖徳太子以来、長く平和が続き、仏や信心が国を治めていた。この時代の日本文化は中国や大陸文化の模倣であり、宗教のためのものであった<sup>1)</sup>。

平清盛以降、宗教が日本を治めきれず人間が国を治めようとして戦争に明け暮れる時代となる。この戦乱の時代の中、日本文化の裏付けとなる「人間のための文化」が花開き、生け花が始まるのである<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターは1975年ジョナサン・フォックスにより、人々の幸せとより良い社会を創ることを目指し誕生した<sup>2)</sup>。

生け花の美的形成の原理においては、バランス、比率、コントラスト、調和、主、用、省略等があり<sup>1)</sup>、生け花の講義を受ける中で、私が約10年プレイバックシアターを学び得たアクティングの手法、ミュージックの効果的表現等の主要な部分との共通点が幾度となく頭をよぎる体験をした。プレイバックシアターが生け花と通じる部分が多い印象を受け、強く興味を感じた。

この研究の目的は、日本の伝統文化である生け花の体系や哲学をプレイバックシアターの理論、哲学と比較し、両者の共通点や違いを検証することで、一見、価値観が全く違い、かけ離れているように見える生け花とプレイバックシアターの共通点を見い出すことである。

## 第一章 池坊生け花とプレイバックシアターの定義と理論の基盤

### 1. 定義について

#### (1) 池坊生け花の定義

まず、何をもって生け花とするかであるが、花を生けるということは、高められた美しい心による美しい行いとしてなりたつものであり、ただ花を挿すのではなく、花を美しく活かし、花を生ける人も共に生かされていることを意味する。花を生けるとき花を見つめて閃く感じや、あるいは理想とする美しさを花に探し求め、花に託して表現してこそ生け花となる<sup>1)</sup>。

「生け花は自分の思いを花に託すことでもある。」という部分は全くプレイバックシアターの定義と異なっている。プレイバックシアターの定義では、テラーのストーリーに自分の思いを託して表現することは無い。

#### (2) プレイバックシアターの定義

ジョナサン・フォックスはプレイバックシアターを演じるうえで不可欠な要素として、アーティストとしての「芸術性」、観客をもてなすホストとしての「社会性」、儀式を執り行うシャーマンとしての「リチュアル」の三つを挙げ、それらが統合されている場合に質の高いプレイバックシアターになるとしている<sup>2)</sup>。

「芸術性」についてジョー・サラは、プレイバックシアターは芸術であると言い切っている。事前の準備なしに行われるプレイバックシアターの即興性において「完全」はありえず、即興ならではの閃きに息をのむような芸術性を見るのがプレイバックシアターの醍醐味である<sup>2)</sup>。

プレイバックシアターと生け花が「芸術性」を追求する点においては共通であるが、高い完成度をめざす生け花と、「完全」はありえないプレイバックシアターには大きな違いがある。

「社会性」についてである。プレイバックシアターの「場」において語られたストーリーが社会の矛盾を浮き彫りにし、現代社会への問題提起となる

ことがある。語られたストーリーが観客の記憶に残り、社会へ向けてのメッセージとなれば、プレイバックシアターはより良い社会を作るための手立てとなる。プレイバックシアターは、「現代社会の持つ問題に目を向けさせ、いびつになった社会を修正する役目を担っている。」ということである<sup>2)</sup>。

芸術や癒しにとどまらず、直接的によりよい社会を作りたいとする部分は生け花と大きく異なると思われる。

次に「リチュアル」について述べる。プレイバックシアターにおいてリチュアルの意味する儀式的要素、必ず守らなければならない約束事がなぜ必要かということである。儀式は我々の生活にどのような意味を持つかであるが、冠婚葬祭、学校や組織など、人生の節目には儀式や式典がつきものであり、人生の非常時に我々の意識を変容するのが儀式である。儀式が厳粛に、定められた形式の通りに進行することで人の意識を厳かで、神聖な領域に向かわせ、変化を受け入れ、不条理に立ち向かう気持ちにさせるのである<sup>2)</sup>。

誰が何を語るか予測出来ないリスクな部分を持つプレイバックシアターの世界の中で安全を提供するためにリチュアルはある。リチュアルの持つ枠が、普段と異なる世界の中で参加者を自由にし、安全に守るのである。

プレイバックシアターの実践者は、どんな困難な局面を迎えても場の安全と平和を保つ責任があり、その責任を果たすためにもリチュアルを守り通すスキルが必要となる<sup>2)</sup>。

生け花にも、儀式に用いる生け方や、花を生ける際に守らなければならない約束事は多くあり、枠（形式）があるからこそ時代を反映した自由な花型の発想が受け入れられ、今日まで続いてきたのである。

生け花の持つリチュアルの役割とプレイバックシアターの持つリチュアルの役割を比べるならば、即興性が持つリスクな部分から、「場」の安全を守るといふことの責任は重い。

## 2. 始まりと理論の基盤

### (1) 池坊生け花の始まりと理論の基盤

生け花の歴史を調べると、10世紀のはじめ頃「古今和歌集」に花瓶に桜の花を挿す文がみられる。池坊生け花としての最初の記録が残されているのは、1462年「碧山日録」に菊を折って瓶に挿した「其の妙」を多くの人々が嘆賞したとの記録である<sup>1)</sup>。

室町時代、池坊の生け花は当時盛んだった座敷飾りの花と異なる背景をもって、公家や武家、あるいは僧侶や有力な町衆の間に広まった。その根底には観音信仰と共に聖徳太子信仰があった。太子の説いた和の精神は繰り返される戦乱の世の人々の心の支えであった。この和の精神は調和の美として自然の中にあり、人々は自然に対して持つ宏大悠久の思いの中に、人の生きる道を悟るところがあった。草木に真実の美を見出した宗匠たちは、生け花を通して和の精神を具現し、それが世に迎えられることになった<sup>1)</sup>。

草木花、そのものが自然にあるとき、それは周囲とともに調和する姿であるが、生け花も季節や環境、見る人など、他との調和、うつりを大切にする。たとえば、特別なしつらえもない床の間に軸を飾り、花を生けたとき、その床の間の空間には、静かな世界がよみがえる。周囲とのうつりの中で、生けられた花そのものの美しさが発揮される。周囲を活かしながら花そのものもいきてくるのである<sup>1)</sup>。

この「他をいかして共にいきる」精神は、池坊華道の特色でもある「和の精神」を示している。常に素直な心で草木に向かうとき、草木の美しい姿形や変化のある色彩、微妙な動きなど、自然の秩序や偶然の美を発見して、心揺さぶられる。この発見の感動は生け花の精神的な内容であり、創造的な意義の深いものである<sup>1)</sup>。

咲いた花だけでなく花の無い草木をも花としていつくしみ楽しむ心は、日本に育ったすばらしい文化であり、花を生ける行いは日本特有の風土、自然環境の中で形成した日本人の美に対する繊細な意識によるものである<sup>1)</sup>。

草木花に心を寄せ、目に見える以外のものを見、心にひらめくものを感じて花を生ける行いは、草木の言葉の無い表現を言葉に表す詩にも通じると言えよう<sup>1)</sup>。

生け花の理論の基盤にあるのは、戦乱の世に人々が平和を求めながら、自然の美を通して人の生きる道を悟る心である。「他をいかして共に生きる」「和の精神」をもって草木花に心を寄せ、人々の平和と幸福を願うことであろう。

## (2) プレイバックシアターの始まりと理論の基盤

### ① プレイバックシアター誕生の背景

1973年6月 ジョナサン・フォックスは、アメリカ合衆国コネチカット州のニューロンドンにおいて *It's All Grace* と名付けた劇団を結成し、実験的な演劇や即興劇を演じた。1973年11月ジョナサン・フォックスは J・L・モレノが始めた自発性演劇と出会う。その自発性演劇は J・Fox が以前よりイメージしていたコミュニティー演劇そのものであった。1975年6月、誰かの体験を即興劇にしてみようと思いつく。「古代の口承文化」と「即興性のある演劇」の二つの世界が結合し、プレイバックシアターが生まれたのである<sup>2)</sup>。

### ② プレイバックシアターの確立

J・Fox のカンパニーは「人は誰でも語りたいと感じ、考えている」という信念をもち、「人の役に立つから広めよう」という気持ちを失わず活動を続けた。意識的にプレイバックシアターが出向かない限り、演劇に接することの無いような人々を観客として探し、パフォーマンスを行った。

前衛演劇としてのプレイバックシアターがほぼ現在の形（「ストーリー」「動く彫刻」「ペアズ」等）に成長した頃、評論家に前衛演劇としてのプレイバックシアターを紹介し助成を得ようとしたが、芸術作品としてまた、他の助成金対象のいずれの分野にも該当しなかった。J・Fox はプレイバ



ックシアターを前衛演劇の一つとして確立することをあきらめた。

評論家からは認められなかったが、「境界を超えていること」がプレイバックシアターの特徴であり本質であることを悟り、地域で社会貢献する手法としての演劇であることが目標となった。「誰もが、たとえ世の中から忘れ去られ、ひそやかに生きている人でさえ、そのひととき人々に注目され、ストーリーを語り、周囲の人に耳を傾けられる手法」が確立したのである。

### ③プレイバックシアター理論の基盤

プレイバックシアターの理論の基盤にあるのは、「人は誰でも語りたい」「誰もが自分のストーリーを語り、周囲の人に耳を傾けてもらえる」ことをねらいにした社会貢献の手法としての演劇を実現させたいという思いである<sup>2)</sup>。

モレノの「理論」、ボアールの「参加型民衆演劇」フレーレの「教育観」ターナーの「社会的ドラマと儀式的変容作用」マイヤホフの「ストーリーと人間性の回復」ガードナーの「多重知能理論」等の理論を基盤にしてプレイバックシアターは作られていった<sup>2)</sup>。

以上、生け花とプレイバックシアターの理論の基盤について比較すると、どちらも大きくは、社会貢献のためであり、社会の平和や人々の幸福への願いが元になっているといえるであろう。

## 第二章 生け花の構成の要素とプレイバックシアター

美の感覚は、知識の程度と関係なく直観的に美しいと感じるものであって、知識や思想によって理解するものではないが、一つの作品を見る場合、それについての知識が深ければ、より深い意味や感動を覚える。創作する場合にも、構成の要素としての造形上の基本を知ることが必要である<sup>1)</sup>。

### 1. 生け花の構成の要素とプレイバックシアターの関連性

生け花の具体的な形は素材となる草花の姿勢と、これを観賞する位置によって決まる。草木は光に向かって葉をそろえ、花を咲かせて育っていく素性をもつので、自分の背後に光を背負って眺める位置が一番美しく見え、強く訴える力をもつ。この花と光と鑑賞者の位置関係が生け花構成の基本的な位置関係となる。客をもてなし祝福するものとしての生け花は、客の位置から美しく観賞される位置を正面とする。プレイバックシアターも観客から見た舞台を正面として両者を比較し検証する。

#### (1) 形

造形上の形は次のような要素によって成り立っている。

①「点」は線を無限に分割した結果である。細かい花のカスミソウには無限の点を感じられる。カーネーションやガーベラ等、茎の先に一輪の花をつける素材も点的な要素である。点は意味の無いものから無限に意味を生み出す要素をもっているとも言える<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターの「動く彫刻」では、アクター全員が演じ終え、ほぼ同時に静止した瞬間や、ストーリーのセッティングアップ終了時の静止したアクター一人ひとりが点的な要素となり、無限の可能性を生み出すということであろう。

②「線」は点の異動する結果で、輪郭を示す。すすき、がま、ふとい等が線を代表する素材である。一枝の線の中に、全体の調子を支えるほど

の緊張感がみられる。生け花の線的な構成には動きや量塊、リズムなどが表現される<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターの舞台ではアクターがどの線上に位置取りし、動くかは重要な要素となる。「ストーリー」ではアクターが最初の音を聞いてから椅子を離れ、最初の場面を準備するまでのゆっくりとした動きに、「ナラティブV」ではアクターのVの立ち位置に、「タブロー」では静止したある場面でのアクターの形に、線的なものを感じるであろう。「ユニオン・ジャック」ではアクターが舞台の線上を線的に移動することで緊張感や躍動感を表現する。ダイナミックな舞台の効果が期待できる。

③「面」には広がろうとする要素がある。芭蕉、やつで、はらん、ゴム等が面的な素材となる。生け花では面の素材に変化や複雑性を与え、何か暗示的なもの、抽象的なものを表現する。たとえば、芭蕉の葉の破れ葉を構成の中に示すことで、自然の背景や物理的な要素を暗示する<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターで「面」を連想させるものは「布」の使い方ではないだろうか。何か暗示的なもの、抽象的なものを表現する点では生け花での面の使い方の要素と一致する。

④量塊（マッス）には内部に集約されている力量感が複雑に感じられ、うごめきや明暗が表出される特殊性がある<sup>1)</sup>。細かい花の集合体でマッス的な要素をもつ、あじさいやヒマワリの種、けむりそう等がある。

プレイバックシアターの表現方法でマッスを連想させるのは「コーラス」である。塊でうごめきを表現しながら、あらゆる視覚的な変化を効果的に表す。

## (2) 均整と比率（バランスとプロポーション）

①「均整」均整形として最も安定したバランスを保っているのはシンメ

トリー（対称、均整、相称）である。シンメトリーは左右対称か放射対象でつりあいのあるものだが、静的であるので造形的には動きを伴うシンメトリー（感覚の上ではシンメトリーであり、配置や形に強弱をつける場合）が生け花には多く用いられる。わざとバランスをはずし、アンバランスとして視覚的な変化を強調する場合もある<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターでシンメトリーを連想するのは「ペアズ」であるが、シンメトリーは静的な表現になりがちなため、動きによって視覚的变化を強調しドラマチックな表現を心がけたい。

②「比率」比率、割合はプロポーションとして部分と全体、部分と部分の長さや面積の割合の関係をいう。長さや面積の関係がある値をとるときに美しいと考えられ、空間を関係づける条件とされている。黄金分割、黄金比が理想的比率とされる美意識があるように、各々の間が同じ差のものには平凡で面白味が無い。変化のある比率を見い出して、一定の統一性を発見し、新鮮な変化を生み出すことが大切である<sup>1)</sup>。

比率はプレイバックシアターのあらゆる手法で意識されなければならないと思われる。

### (3) 対称（コントラスト）と類似（シミラリティー）

①「対称（コントラスト）」は、感覚的に反対の概念を並列することによって、互いの特徴が一層強調されるものである。暖色と寒色、形の強弱や大小、硬い質感と軟らかい質感との対称などである<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターにおいて、コントラストをどう考えるかはとても重要視されている。ストーリーのエッセンスを際立たせ、芸術性の高い舞台にするためにもコントラストは重要であると言える。

②「類似（シミラリティー）」は要素が互いに似通ったもので、互いに共通性があるために全体としておだやかなまとまりを感じさせる。形、色、

質、全体の類似は統一感はあるけれども平凡で、変化が無いために弱い感じになりやすい。

コントラストとシミラリティーとを適度に平衡させることが良い<sup>1)</sup>。

#### (4) 律と流動 (リズムとムーヴメント)

①「律 (リズム)」線や形の反復や連続、色彩的な移行などにリズムを感じる<sup>1)</sup>。

リズムはプレイバックシアターにおいても、重要な基本的要素となる。

②「動き (ムーヴメント)」動きは視線が一方から他方へ動くときに生じ、また、大きいものから小さいものへ、太いものから細いものへ、明るい部分から暗い部分へ、あるいは外部から内部へと方向が暗示されることによって感じる事ができる<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターの舞台上、多くは体の動きによってストーリーの内容が表現される。体のどのような動きがどのような表現的効果があるか、内容の暗示的表現を観客に伝えられるか、常に考え工夫することが大切だと思われる。

(5)「調和 (ハーモニー)」とは、構成上から見て、多様な部分の統一、全体の変化を含みつつ統一的に印象付けることである。調和は美的形式原理のすべての基盤である<sup>1)</sup>。

プレイバックシアターの表現において、コントラストや強弱、アンバランスな視覚的变化などが重要といっても、最終的には調和を感じさせる構成でなければならないであろう。また、カンパニーメンバーの調和の良し悪しも舞台上に如実に表れる要素と思われる。

(6)「省略」は「少なきは意味かえって深し」という古語があるように、省くことによってかえって確かな表現が得られる。省略による表現をす

るには、写実的な見方を確かにしていかなければならない。

省略の方法には次のような場合がある。

- ①一部分をとらえて強調し、全体を思わせる。
- ②多数の中の小数を選び出して、他の風情に通わせる。
- ③量を省略することによって、全体を効果的に表す<sup>3)</sup>。

プレイバックシアターにおいても省略は重要な要素で、緩慢なストーリー展開を避け、どの部分を省略し、際立たせ、十分に見せるか等は常に意識すべきポイントであると思われる。

### 第三章 生け花とプレイバックシアターの価値観

#### 1. それぞれの価値観

生け花の花を生けるという行いは、自然の変化と動きの中に見る調和の美しさ、有為転変の内にある自然の秩序、植物の生命の美しさを映し出し、人そのものの理想や望みを表し、草木の自然の美をいかし、人としてのあるべき道や真実を追求するという意味を含む立場を基本とする。

生け花は内面から突き上げてくるものの表現をするために素材や花器を選んで花を構成する。この内面から突き上げてくるものは、人の持つ感情に根ざすものであり、美しい形や行いに触れて養われるものだが、すべての生け花の基礎となるべき感情であり、この感情は生け花の内容となって、人と生け花、生け花と人を結ぶ大切な絆となる<sup>1)</sup>。

生け花は自然や植物の生命の美しさに人間の理想や希望を表し、人としてのあるべき道や真実を追求するところや、生け花の内容や表現における基礎となるものは花を生ける者の感情であるところに価値を置いている。

次にプレイバックシアターの価値観であるが、ジョナサン・フォックスは次の5つをあげている。

- ①誰もが創造的なアクターである。
- ②普通の人々が語る言葉に英知が宿る。
- ③肯定的な一体感が社会を変容する。
- ④誰もが貴重なストーリーをもって

いる。⑤非日常性・芸術が平和と喜びをもたらす。の5つである。

それは、人々が幸せに生きられるように、社会が正常な機能を取り戻し、公平で愛と正義の行われる世の中になることである。プレイバックシアターの精神は、社会的ドラマの文化を引き継ぎ、人々や社会そのものが幸福になるように安泰であるように、よりバランスのとれた「視点」をもつように試みるものである<sup>2)</sup>。

ここで、プレイバックシアターと生け花との価値観の相違を考えてみよう。大きく違うところは、言語と動きの扱いである。プレイバックシアターは直接、言葉と体の動きを使って表現するが、生け花は言葉や動きは使わずに、言葉や動きを感じさせ、暗示する表現方法をとる。

次に、プレイバックシアターの公演と生け花の花展を比較してみる。花展とは生け花の展覧会のことである。会場に展示された生け花を来場者が観賞するのだが、プレイバックシアターの公演で起こる、テラーのストーリーを聞いて、会場全体が感動や一体感で包まれるという現象は花展では起こらない。来場者一人ひとりが生け花の作品それぞれに感動し、幸福感を得るのである。

さらに、生け花とプレイバックシアターの共通した価値観について考えてみる。両者とも高い芸術性の追求を目指している。両者とも人のもつ感情の部分を大切に扱っている。また、プレイバックシアターでは「リチュアル」、生け花では「花形」等の、必ず守るべきものを持ち、見る人に安心感や安全な枠を与えている。

2017年池坊専永は家元説示で次のように述べた。

花を生けるとき、第一に考えることは、その作品を見る人が誰かということである。いけばな展では生け花関係者が多く来場することもあり、高度な技術や繊細な表現が発揮できる作品が多いかもしれないが、ホテルやデパートのロビーなどに展示する場合、ごく一般の観客が大半となる。高度な技術や繊細な表現よりも、花そのものの美しさや作品からにじみ出る作者の心に目を留めるであろう。一般の観客には生け花的な美しさよりも、

理屈抜きに心が惹かれる美しさを見せる方がふさわしいと考える。花に包みこまれるような幸福感や、美しく咲いた花を思い起こすような作品を目指すべきである。

見る人の心に届く花を生けることが素晴らしい作品であり、それを生けた作者という評価につながるであろう。花を見る相手を思うことは大切な学びである<sup>4)</sup>。

ここでの「生け花」や「花」をプレイバックシアターにおける「テラーのストーリー」に置き換え、当てはめてみる。

「ストーリー（花）そのものの美しさや、ストーリー（生け花の作品）からにじみ出るテラー（生け花の作者）の気持ちに観客が感動し、見る人の心にテラーのストーリー（花そのものの美しさ）が届くような舞台が素晴らしいプレイバックシアターである。」と言い換えることが出来ると思う。

また、生け花は単に自分の我を主張するのではなく、草木のもつ本来の性状に則して自らの感情を表現しようとするものである。心に抱く美しい夢をひたすらに追い求めるのでは力弱く、人の心を打つことはできない。我々が置かれている現状の生活を知り、他の諸芸術との関わり合いを思いつつ、生けられた花は力強い印象を与えるであろう<sup>5)</sup>。

ここでも「生け花」を「プレイバックシアター」に置き換えると、「プレイバックシアター(生け花)は単に自分の演技等の技術や自分自身の内面を主張するのではなく、ストーリー（花）の持つ本来のエッセンス（性状）に則してテラー（生け花の作者）の感情を表現しようとする。」と言い換えることが出来るのではないか。

以上がプレイバックシアターの価値観と共通した部分であると考えられる。



#### 第四章 結論

プレイバックシアターに必要な要素である美の感覚は、生け花にも共通していることが分かった。また、めざす理念も「社会貢献」、「人々の幸福のため」という点で共通していた。

生け花の学びは、プレイバックシアターに向き合う精神性に深みを与え、プレイバックシアターの実践の上でも、すべての美的感覚に大きく役立つことが分かった。

プレイバックシアターの学びは生け花を続けていく上での組織や仲間作りにも、技術面では花材から閃くアイデアに、作品制作の発想には自身の内面や湧き上がる感情の気づきが、大きな影響を与えるであろうことが分かった。

#### 最終章 終わりに

今回本稿を書くに当たり、私が約40年漫然と続けてきた生け花と向き合うこととなった。普段の稽古では、花を生ける技術的な面ばかりに重きが置かれがちであるが、華道の基盤となる「花を生ける心の教え」なるものにあらためて触れることができた。

プレイバックシアターの実践においても、アクティングやミュージックの付け方など、表現技術の稽古に集中しがちであったが、本研究を進める中で、プレイバックシアターの根底にある、理論や理念の基盤について確認できたことは自分にとって、とても有意義なことであった。

池坊生け花は自由な花の生け方だけでなく、伝統的な型の決まった花の生け方も綿々と現在に受け継がれている。型のあることが557年の歴史をもつ所以であると教えられたことがある。

プレイバックシアターが更に未来へ広く普及していくために、正しく受け継がれ、豊かな世の中へ貢献できることを願っている。

## 謝辞

この研究を卒業論文として何とか形にすることが出来たのは、ひとえに、温かく見守り、適切に導いてくださった宗像佳代氏、論文に不慣れな私を根気強く、丁寧な指導で最後まで導いてくださった小森亜紀氏、お二人の献身的なサポートのお陰と心より御礼申し上げます。

また、ともにプレイバックシアターを学ぶ仲間、これまでプレイバックシアターで一緒に、ご指導いただいた関係諸氏の存在があってこそ、このような論文を作成することができました。深く感謝いたします。

## 〈参考文献〉

- 1) 池坊専永：池坊花傳書入門、86版発行、1981年、華道家元池坊総務所
- 2) 宗像佳代：プレイバックシアター入門、初版第2刷、明石書店 2010
- 3) 池坊専永：池坊花傳書初級、84版発行、1982年、華道家元池坊総務所
- 4) 池坊専永：特別会員講習会受講者用資料、2017年、華道家元池坊総務所
- 5) 池坊専永：池坊花傳書中級、73版発行、1983年、華道家元池坊総務所