

実践課題

H15.5 松本 功

I. デイケアでの実践

以下の様な構造で、H13.9.5よりH15.4.9まで32回のセッションを実施した。

1. 目的：①プレイバックシアターを楽しむ。②プレイバックシアターを通して、自分の気づき・発見、こころのつながり・癒し、人生に活力を与えることをめざす。
2. 対象：松岡病院（単科精神病院）のデイケアに通う外来患者（精神障害者）で参加は自由、メンバーの疲れやすさを配慮して見学参加も可。ワークショップスタイル。約10名。
3. 時間：毎月2回、第1, 3水曜日。Pm1:30～pm3:00（プログラム名「松本Drアワー」）。
4. 場所：デイケア
5. スタッフ：コンダクター松本、他2名。
6. セッションの流れ：
 - 1) ウォーミングアップ；ストレッチ、ゲームなど。
 - 2) 動く彫刻、ペアーズ
 - 3) ストーリー
 - 4) 感想、アンケート；ストーリー、セッションの感想、書面によるアンケート。
 - 5) 茶話会；約30分。
 - 6) アフターミーティング（スタッフのみ）；グループおよび各メンバーのプロセスをレビュー
7. パフォーマンスの計画：

本年の2月頃から、メンバーの中から「成果を発表したい！」という声が発的に上がるようになった。コンダクターとしては、家族のためのパフォーマンスをと考えていたが、メンバー自身は「他の患者さんのためにしたい」という。それで、5月21日（水）病院の喫茶店で他の患者さん（入院・外来）のために1時間のパフォーマンスを計画した。
8. 上記一年半の内容は、ストーリーを中心に論文にまとめた。

II. スクールのワークショップでの実践

- 1)目的： 2002/12/21-23、スクールのコンダクティングのワークショップ期間中の事。会場の職員さんのためにパフォーマンスをしようと私が提案。普段、細かい気を遣っていただいていることへのお礼と、我々はどんなことをしているかを分かってもらうために。
- 2)時間：お昼休み前の10分位の時間。
- 3)場所：食堂
- 4)メンバー：ワークショップ参加メンバーからボランティアを募集。6人が参加してくれた。

5)経過：

①準備；まず、何をするかを決める。動く彫刻を中心とした。ミュージシャン、アクターを決める。

職員さんに趣旨を伝え、了解を得る。

グループ作りのためのウォーミングアップ

②本番；

私から普段のお礼の挨拶と、メンバーの自己紹介。

すると、その後、職員の方から自己紹介が返される。

そのあと、職員から見た我々に対する気持ちを伺う。

「何をやっているんだろう」という気持ちから始まって、管理人さんから基本的で鋭い質問が飛んでくる。「プレイバックシアターとは何だ？」「効果があるのか？」「効果があるという文献があるのか？」本来、パフォーマンスであるものが質疑応答となってしまったり、時間を超過してリチュアルを崩してしまった。

6)反省：

わずか10分あまりのパフォーマンスであったが、時間の長短に拘わらずパフォーマンスはパフォーマンスであると身に沁みて感じた。私の課題が全て露呈した。すなわち、普段、ワークショップの場を提供してくれている職員さんとの間に橋を架けようと言う趣旨は良かったが、本番前のウォームアップ、グループ作りは他のメンバーのリーダーシップに依存してしまってもたもたしてしまったり、プレイバックの何たるかを普段から深め・理解しておく必要があったと言う事等である。どんなお話、状況でもプレイバックシアターのリチュアルを壊さない事。ともあれ、職員さんとは話しやすくなった。ボランティアの皆さんありがとうございました。

スクール・オブ・プレイバック・シアター卒業論文

ストーリーに降臨する神話

2003年4月29日

松本 功

ストーリーに降臨する神話

目次

- I. はじめに
- II. セッションの構造
- III. ストーリーの共鳴
- IV. 結果
- V. 考察
- VI. おわりに

I. はじめに

それは深いためいきから始まった。あるプレイバックシアターのワークショップの中で、一人の人のストーリーを神話的レベルから語り直しをしあうワークをした時、元の話をしてくれた人の深い驚きの眼差しと、語り直しをした私自身に深いため息が生じ、しばらく止む事がなかった。このトランス状態に入った不思議な感覚は、その時のグループ全体にも広がっていて、味わった事のない感動だった。一体何が起こったのだろう、どこから来るのだろう、という謎が本研究の最初の動機である。さらに、自分の見た不可思議な夢のストーリーをプレイバックシアターで見させてもらった時、「そう、そうだったのか！」と、夢の意味が一举に腑に落ちたという経験を味わった事も大きい。つまり、夢という神話的・元型的なストーリーから逆に、その時抱いていた私の無意識の感情・願望、生活状況、その時に参加していたグループメンバーに対するソシオメトリーが一举に見えたのだ。ジョー・サラが「ストーリーの内容とその背景は互いに共鳴し、影響し合います」「語り手の体験の中に絡み合う様々な意味を見だし、それらをストーリーというかたちに変えていくのがプレイバック・シアターの中心となるプロセス」⁴⁾と述べている。ジョナサン・フォックスはストーリーとストーリーとのつながりを「赤い糸」と呼んでいる⁵⁾。

ここでは、H13.9.5より毎月2回、約1年半、私がコンダクターをしてきたデイ・ケアでのプレイバックシアターで、メンバーによって語られたストーリーを、語られた場との「共鳴」、「赤い糸」を手繰りつつ読み解く作業を通して、ストーリーに降臨する神話を解読してみたい。

II. セッションの構造

1. 目的：①プレイバックシアターを楽しむ。②プレイバックシアターを通して、自分の気づき・発見、こころのつながり・癒し、人生に活力を与えることをめざす。
2. 対象：松岡病院（単科精神病院）のデイケアに通う外来患者（精神障害者）で参加は自由、メンバーの疲れやすさを配慮して見学参加も可。ワークショップスタイル。約10名。
3. 時間：毎月2回、第1, 3水曜日。Pm1:30～pm3:00（プログラム名「松本Drアワー」）。
4. 場所：デイケア
5. スタッフ：コンダクター松本、他2名。
6. セッションの流れ：
 - 1) ウォーミングアップ；ストレッチ、ゲームなど。
 - 2) 動く彫刻、ペアーズ
 - 3) ストーリー
 - 4) 感想、アンケート；ストーリー、セッションの感想、書面によるアンケート。
 - 5) 茶話会；約30分。
 - 6) アフターミーティング（スタッフのみ）；グループおよび各メンバーのプロセスを

Ⅲ. ストーリーの共鳴

以下のように、ストーリーを中心に広がる各レベルでのストーリーの共鳴を検討した。

①ストーリー：

②個人の心理的次元・発達課題

E.H.エリクソンのライフサイクル理論³⁾をもとに検討した。E.H.エリクソンは、自我とその働きを社会、文化、歴史的状況の諸条件との相互作用の中で把握して行く精神社会的方法論を展開し人間の生涯を8つの階層に区分した。その中で、健康な人格形成のために必要な発達課題を人生周期の各段階に対応して以下の様に8つ提示した。各々の発達課題が達成される中で、virtue 活力が獲得されるとする。

	発達段階		発達課題	活力
I	乳児期	0～1歳	基本的信頼対不信	希望
II	幼児前期	1～3歳	自律性対恥・疑惑	意志
III	幼児後期	3～6歳	自主性対罪悪感	目的
IV	学童期	6～12歳	勤勉性対劣等感	適格
V	青年期	12～22歳	同一性対同一性の混乱	忠誠
VI	成人前期	22～30歳	親密対孤立	愛
VII	成人期	30～60歳	生殖性対停滞性	世話
VIII	老年期	65歳以降	統合対絶望	英知

③今・ここでのグループのプロセス：

「なぜこのストーリーなのか、なぜ今ここで語られるのか」⁴⁾を検討した。

④社会・政治的次元の共鳴

⑤神話的・元型的モチーフ：

C.G.ユングによれば元型について「個人的な性質を持った意識的な心の部分とは別に、心には第2のシステムがあって、これは集合的で非個人的な性質を持っており、全ての個人においても同一である。この集合的無意識は個人において発達するのではなく、遺伝していくのである。それは存在に先んじる形式でいくつもの元型から成り立っている。神話学ではその形式をモチーフと呼んでいる。」²⁾ 神話について、J.キャンベルは「神話は人間の内に潜んでいる精神的な可能性の隠喩」「私たちの生命に活気を注いでいる力と同じものが世界の生命にも活気を与えている。」⁶⁾ と述べ、レヴィ=ストロース「神話は、人間と動物がまだ区別されていなかった頃の物語」「その精神はデカルトの方法の対極にあるもので、困難を分割することを拒否する精神であり、部分的な解答では決して満足せず、現象界全体のトータルな説明を要する精神である。」⁸⁾ と述べる。要約するならば、神話とは、個人を超えた普遍的・潜在的・全体的な精神・生命・経験と言えよう。ジョー・

サラは「私達は個人的に経験したある特定の事柄によっても通じ合いますが、それよりも感情や心の根底に流れているものによってつながっています。」「より大きなストーリー」⁴⁾と述べているが、「根底に流れるもの」「より大きなストーリー」が神話であると思う。

IV. 結果

ストーリーとその背景の共鳴する様子を、第1回、5回、9回、24回、30回のセッションで例示する。

〔第1回〕

ストーリーテラー：FH, 51歳、男性

ストーリー：「**デイケアでやっている絵手紙が出来て良かった(タブロー)**。」

まず、私がここでのプレイバックシアターの目的や方法を説明した。プレイバックシアター、「あなたへのプレゼント」と副題を付けた。つまり、あなたの中にある気持ちやお話を即興で劇にして、お話ししてくれた人にプレゼントして分かち合う、というのがその趣旨であると説明した。参加者は、外来患者でデイケアに通うメンバー10名と私を含めたスタッフ3名。

第1回で、ストーリーまでには至らず、お話をタブローにして表現した。FH氏は、20歳代に発病した統合失調症の患者さん。長い入院生活を経て、現在はグループホームに入所していて、連日デイケアに通っている。そのプログラムのひとつの「絵手紙」を描く活動にも参加している。その様子を話してくれた。まじめに休むことなく通うが、グループ活動では退屈するとよく居眠りをする。その彼が、今回のセッション中は居眠りする事もなく、セッションの感想では「難しかったけど、良かった」と述べてくれた。つまり、1時間半のグループに参加し続けることが出来た。この経験は、エリクソンの発達課題の特に「勤勉性対劣等感」の部分を促進したと考えられる。そして目的を達した事による活力を得たと考えた。更に彼個人を超えたテーマは、社会的・政治的にはグループのスタート、入園・入学・入社といった事柄につながると考えた。既に様式化された団体・組織に所属し、そこでの活動・交流を通して新たな経験や学びをし、成長し個人・社会の目的の実現を遂げていくわけである。更に神話的・元型的レベルへと掘り下げるならば、「困難の克服」「新たなスタート」の儀式といったモチーフが浮かぶ。もう一つは、「絵手紙」の意味である。これは、手紙・はがきに差出人が簡単な絵を描いて人に思いを送る(贈る)のである。手紙・はがきという様式化された伝達形式に絵という絵心を加えたものとなっている。すなわち芸術性が加味されている。このことは、お話を単に言葉だけではなく即興劇という芸術を用いて分かち合うというプレイバックシアターの精神・目的を喩えている様で味わい深い。個人のストーリーに、個人を超えた精神が息づいている。いわば「伝令神」「芸術神」が降りてきている。これは「プレイバックシアターの精神」でもある。ストーリーの内容とその背景が互いに共鳴し、影響し合っていることが見え・感じられてくると、プレイバックシアターにおける何気ないストーリーは、啓示的な意味を帯びてい

る事が分かって、驚くのである。

〔第5回〕

ストーリーテラー1：FH，43歳、女性。

ストーリー1：「成人式・美容院で着物を着て日本髪にした。高校時代の友人とカラオケに行く。」

ストーリーテラー2：FH、男性。

ストーリー2：「19, 20歳の正月、父母と一緒に過ごして善光寺参りをした。」

メンバー10名、スタッフ3名。この日は天気が良く、前半は屋外、つまり病院近くを流れる川の岸に作られた公園でゲームや動く彫刻をした。その後、室内に戻ってストーリーをした。

一人目は、女性FHであった。統合失調症で入退院を繰り返していて、現在は外来に通院しているが、過活動で調子が高い状態であった。病気の再発が懸念される状態であった。そして、世界はH13.9.11のニューヨークでテロがあっただけでなく世界中が震撼させられている時であった。動く彫刻で、そのことと対比して日本は平和だなー、という思いを話していた。青空で心地よい空気を吸い込む様な彫刻が見られた。感想で「20才の頃に戻りたい」と述べた。

ストーリーでは、晴れがましい成人式の様子、一緒に成人を迎えた級友とのカラオケで楽しんだ様子を語ってくれた。彼女の中で、その晴れがましい儀式の気持ちが今日の快晴の天気と時を隔ててシンクロナイズしたに違いない。一方、テロの悲惨さは彼女の闘病生活の現実を喩えている様で、彼女の心の病気と健康という対立と共鳴していると思われた。つまり、ストーリーには、今の現実が悲惨であり、健康であった（平和であった）20才の頃に戻りたいという願いが込められていた。プレイバックシアターでその願いを、今、この瞬間叶えられたと言えよう。平和、健康感が一時取り戻され、癒しの時間になった。すなわち、連続した自己を取り戻す（連続性のある自分、同時代の仲間との一体感、日本人としての同一化）ことを促進したということで、ストーリーは自己同一性対自己拡散の発達課題に貢献したと言えよう。

ここでは彼女の内心と世界の状況が影響し合っている。更に言うならば、自然とも影響し合っている。神話的モチーフとしては、成人式というイニシエーションの儀式、第2の誕生、再生、自然の治癒力といったものが彷彿してくる。降りてきている神々は、平和の神であり、第2の誕生を孕む聖母がイメージされる。

この日は、男性FHというもう一人のメンバーのストーリーがあった。第1回目と同じテラーである。現在、グループホームにて生活しており、家族（父母は既に他界し兄が家を継いでいる）とは離れた暮らしをしている。家族と共に過ごせるのは、正月とお盆に外泊が出来るだけである。この前に語った女性FHのストーリーとは、20才の頃の思い出、成人式という儀式、新年のお参りという儀式という「赤い糸」のつながりが見られる。動

く彫刻では「何度もアクションをしてスッキリした」という気持ちを述べた。これは快晴の天気、新年の浄らかさと共鳴しているし、カタルシスを得たこの日の積極性につながっていると思われる。そして家族との絆・愛を取り戻すこと、つまり「親密対孤立」という発達課題に本セッションは貢献したと言えよう。神話的モチーフは、聖家族、浄化。

〔第9回〕

ストーリーテラー1：SY、51歳、女性

ストーリー1：「正月にこたつで両親と話せて良かった。」

ストーリーテラー2：IM、38歳、女性

ストーリー2：「買い物に行って、通りすがりの人が「ワ」になっていることが分かった。」

正月明け、新年初めてのセッション。メンバー11人、スタッフ3名、新Drも参加。女性SYはグループホーム入所中。正月に外泊して両親と共に過ごしてきた。その懐かしくも暖かな気持ちがストーリーの中の「こたつ」に現れている。シャイで口数少ない彼女が、プレイバック・シアターのテラーとして話せた事実も共鳴しているようなストーリーである。孤独になりがちな彼女が親密な時間を過ごせた意義がこのセッションにあったとして、親密対孤立の発達課題に貢献したと言えよう。神話的モチーフは、帰郷、回帰、新生。暖かさの神、祖霊との出会いがイメージされる。

この日、もう一人のテラー、女性IMのストーリーについて。まだ、いわゆる幻覚・妄想状態の再燃が時々見られる統合失調症のメンバーであり、語られたストーリーも妄想的内容であった。他人が「ワ」になっているとは、他人が「輪」になって親密なグループを形成していて、自分は疎外感を味わっているといった内容である。前のSYのストーリーとは、家族や仲間との親密さの陰の証言として「赤い糸」がつながっている。しかし、自分のストーリーが演じられた後の感想では、「やっぱりおかしいわ!」と述べている。これはコンダクターにも予期しなかった驚きであった。妄想的内容のストーリーでも尊重してありのままに演じる、当たり前の事だがそれでいいのだな、と私自身、自信を深めたストーリーであった。世界に対する不信な認識を修正した点で、発達課題「基本的信頼対不信」に本セッションは貢献したと言えよう。神話的テーマは、異界、魔法。魔法使いのワザがイメージされる。

〔第24回〕

ストーリーテラー：KA、22歳、女性。

ストーリー：「ホテルで、誕生パーティしてもらって楽しかった。」

参加メンバー8人、スタッフ3名。

クリスマスを前に、部屋にはクリスマスツリーなどの飾り付けがしてあった。ストーリーのテラーは22才の独身女性。恥ずかしさ・緊張があつて、セッションの最初は見学し、途中からグループに入ってきた。ストーリーは、誕生パーティを家族にホテルで特別して

もらったというもの。彼女にとって、テラーになって話し演じてもらう事は特別な事だったに違いない。そしてグループに入る事、テラーとして話す事、何度も勇気が要ったに違いない。そんな困難を克服した特別な自分を祝福してもらった喜びがあふれていた。「自律性対恥・疑惑」「親密対孤立」の課題を乗り越える経験になったと思う。祝福の神が降りた時間であったと思う。

〔第30回〕

ストーリーテラー：T（スタッフ）、60歳、女性

ストーリー：「小学校5年、担任の先生がつまらない授業を辞めて、空いている音楽室で、合奏をクラスでした。そのことがラジオ局で録音された。」

第1回から関わっていたスタッフが退職する事になり、お別れに彼女のストーリーをメンバーが演じた。還暦を迎えた年配の彼女にとってメンバーは子供或いは孫の様な年齢である。プレイバックシアターのグループの思い出は、ストーリーに語られるような「先生と生徒が音楽を作り、発表して喜ぶ」ものだったに違いない。世代を超えて大事な事を伝えて行くこと、世代を超えた一体感をメッセージしている。それは「生殖性対停滞性」といった発達課題でもある。教育・次世代への継承の姿を伝えている。神話的テーマは、音楽、ユニオン。

以下、各セッションのストーリーとその共鳴をまとめると下表の様になる。（PT＝プレイバックシアター）

回	日時	テラー	年齢	性	ストーリー	個人・心理的次元。(発達課題)	今・ここで	社会的・政治的	神話的・元型的モチーフ。	宿る神々
1	H13.9.5	FH	51	男	デイケアでやっている絵手紙が出来て良かった(タブロー)。	難しかったが、良かった。グループホーム入居中、昼間はデイケア中心の生活。(勤勉性対劣等感)	第1回目・PTの導入。これまでのデイケアのプログラムでは居眠りする事が多かったのが、その暇もなかった	節目。入学・入園・入社。不安と期待。	困難・危機の克服。退屈な毎日の中で、新しい事が出来た。新たなスタート。絵、表現、伝えるという事	伝令神。芸術神。
2	H13.9.19	特にストーリー			動く彫刻とペアーズが中心		新しい人や見学者が	オリエンテーション	準備、モラトリアム。	カオス

		-なし					多くグループ作りが中心。	ン。		
3	H13.10.3	MF	28	男	オリンピックで、マラソンの高橋尚子の優勝のゴールした時のインタビューをテレビで見っていた。	長い闘病生活。(生産性・勤働性対劣等感)	初参加。勇気を持って話した。人の経験を見るPTに参加している。	テレビを通して話題を共有。日本人の世界での活躍は人々に勇気を与える。	やり抜いた感動。英雄。目標の達成感。劇を見る事による感動。	勝利の女神。英雄神。
4	H13.10.17	TT	29	男	眠れるようになって良かった。	不眠に悩む毎日。(自律性対恥・疑惑)	楽しめる時間。自分を表現した。	障害者。眠れない夜の辛さ。	悪いものとの闘い。健康の回復	医神。
5	H13.11.7	FH	43	女	成人式・美容院で着物を着て日本髪にした。高校時代の友人とカラオケに行く。	ハイ・テンションで「テロがある中、日本は平和」と動く彫刻での話。20才の頃に戻りたい。(同一性対同一性の混乱)	天気が良く、屋外でPT	イニシエーションの儀式。テロと平和。	晴れがましき、お祝い。再生。	平和の神。聖母
		FH	51	男	19, 20歳の正月、父母と一緒に過ごし善光寺参りをした。	父母は他界。家族と離れた暮らし。(親密対孤立)	積極的にアクション。	正月に家族が集う	聖家族。浄化。	浄めの神、愛の神

6	H13.11.21	YM	46	男	2月、歩いて諏訪湖一周をした。雪が降っていて寒くて、ストーブで暖まった。	健康維持、しかしお金に ならないことばかりと嘆きつつ文集作りで少し疲れ。共同住居ではリーダー的、しかし異色。(親密対孤立)	ムードメーカー。ADrの参加。	雪中行軍。厳しい中で鍛錬・修行。	自然、歩行、一周。寒さと暖かさ。	運動の神。冬の神。
		NT	40	女	昔の服が着られなくて、ダイエットする。いろいろなダイエット食品を試みた。	母子家庭の母、健康と経済に注意している。(生殖性対停滞性)	久しぶりの参加	肥満の問題。身体の変化で合わなくなった服。	変化と適応。美への希求、美醜	美の女神
7	H13.12.5	SN	23	男	昨夜眠れなくて、ビデオを見たり音楽を聴いたりした。	久しぶりの参加で緊張したが楽しく出来た。思った事感じた事を表現出来て気持ちが軽くなった。障害者で無職。(基本的信頼対不信)	1年半ぶりの参加。他メンバーとの分かち合いの場としてのPTに参加。	精神障害者の悩み、不眠	不安と眠り、やすらぎ。	病魔と安らぎの神。
8	H13.12.19	YM	46	男	ハンコを買いに行く	社会参加に積極的。(自己同一性対同一性の混乱)	今年最後のPT	認証のひとつ	アイデンティティとしてのシンボル	守護天使
9	H14.1.16	SY	51	女	正月にこたつで両親と話せて良かった。	グループホーム住まいで、正	正月明け最初のPT	正月に家族が集う	帰郷、帰郷、新生	暖かさの

					月に外泊。 (親密対孤立)				神、 祖 霊。	
		IM	38	女	買い物に行って、通りすがりの人が「ワ」になっていることが分かった。	妄想に取り込まれた状態。(基本的信頼対不信)	自分を客観的に見る場(感想、やっぱりおかしいわ)	仲間はずれ感、疎外、カルチャーショック	異界、魔法	病魔と魔法使い
10	H14..2.6	HK	22	女	おばあちゃんを心配する	摂食障害で濃厚流動食飲みながらの生活。(積極性対罪悪感)	心配される立場が逆転している。積極的にアクションをしている	祖母に可愛がられた孫	子孫。	病魔と童神。
11	H14..2.20	YY	37	女	ガストで彼氏とデート。とんかつ食べた。	障害、母子家庭。(親密対孤立)	食事後で少し眠い。実習学生が参加。	デート。	男と女	愛の神。 縁結びの神。
12	H14.3.20	H(スタッフ)		女	子供にケーキをごちそうしてもらう	スタッフの役割が、今日はテラー。(生殖性対停滞性)	スタッフHの退職のための送別会	別れ	はなむけ。子供からごちそうしてもらう。世代交代。	感謝の神
13	H14.5.15	IM	27	女	退院後、車が運転出来るようになって美ヶ原に行った。足をけがしたり、寒くてすぐに戻った。	退院後まもない。(積極性対罪悪感)	退院後初めての参加	復帰の困難さ	禍福、7転び8置き。	災いの神
14	H14.6.5	IM	27	女	元彼に電話して断られ、不安定になった。	辛い過去を精算したい。抑うつ的。(親密対孤立)	歯痛で控え気味。自分の辛さを話し、エピソードとしてとらえ、吹っ	断ち切りがたい未練、	男女の別れと、癒し。	邪魔する神。

										切れた感あり。			
15	H14.6.19	YM	47	男	祖父から元服名をもらい、1年後に亡くなってもう会えない。	グループホームのリーダー的存在。(同一性対同一性の混乱)	見学者5人。戸外のPT。元服名は喬春、皆をまとめるという由来。しかし、まとめることはやめた、と。	元服、成人式。祖父から孫への継承。	成人儀式、血族。祖父からの継承。司祭。	司祭。			
16	H14.7.3				ストーリーなく、グループ作り中心								
17	H14.7.17	YM	47	男	22歳の時、兄夫婦の家に入って、2年間楽しく過ごした。高野山へ行った。	グループホームのリーダー的存在。(親密対孤立)	積極的な参加。ムードメーカー。	大家族。	楽しい時、神聖な場所	兄弟愛の神			
18	H14.9.4	OY	30	女	石黒さんから暑中見舞いが届いた。Drアワーに出ていますかと。	見学のつもりが、音楽に惹かれて参加。拡散傾向あり。(親密対孤立)	ストーリーにミュージックを入れる。	暑中見舞い。グリーティングカード。	友情。便り。	友愛の神			
19	H14.9.18				お話と音楽のワーク。		昔話に音楽を入れて、表現の幅をひろげる。		語り部	音楽と神託の神。			
20	H14.10.9				〃		〃		語り部	〃			
21	H14.10.16	SR	54	女	デイケアに来て風邪をひいて調子悪かったり、リフレッシュ出	かぜ、少し気分落ち込み。(親密対	戸外で動く彫刻	デイケアの利用・意義	毒と癒し。自然、再生	病魔と再生の			

					来たり。	孤立)				神。	
22	H14.10.31	マックス・クレイトンのサイコドラマ						サイコドラマティストのマックス・クレイトン氏と遊ぶ		太陽・月・星・動物、宇宙。違星人。	創世神。
23	H14.11.20	NT	41	女	4歳の頃、保育園に行きたかったけど、経済的な事でお母さんに止められていけなかった。けど、1年遅れて入ってすごく嬉しかった。	子育て真最中で悩みつきない。(生殖性対停滞性)	小さい頃の思い出話が出る。	子供の我慢。教育費と家計。	遊びと禁止。欲求延期、堅忍の後の喜び。	堅忍の神	
		TT	30	男	小学校の頃、校庭で戦争ごっこ。担任の先生に止められちゃった。	楽しめているが、理解力が不足。(積極性対罪悪感)		遊びとルール。	遊びと禁止。子供の無邪気さと残酷さ。	荒ぶる神と平和の神。	
24	H14.12.4	KA	22	女	ホテルで、誕生パーティしてもらって楽しかった。	最初は入れず、見学だったが、途中から参加。(親密対孤立)	部屋にクリスマス飾り付けがしてある。	誕生日のお祝い。特別な。	祝福	祝福の神	
25	H14.12.18	MN	30	男	夏頃調子が良くて走ったりした。寒くなって調子を崩した。彼女と励まし合っている。	久しぶりの参加。緊張感あり。(親密対孤立)	彼女が入院中で不調、面会あまり出来ず。1年を振り返る。	体調の波ある。困った時は助け合う。	恋人、パートナー	愛の神。	

		IY	27	男	パソコンでインターネットにつながらなくていららして父母に当たった。父母に最後は謝った。	疲れやすい。思うようにゆかないともものに当たったり、大声を出して発散している。(自律性対恥・疑惑)	セッションを通しての参加は出来ないが、最初と最後は参加している。	思う様にゆかないと近い人に当たる。テクノストレス。ネット社会。	怒り。暴力による支配。	荒ぶる神。
26	H15.1.15	KR	50	男	10年前は肩の痛みで悩み、去年は母の看病、今年は栄養をつけたい。(ナラティブV)	去年暮れに母がなくなって、一人暮らし。(自律性対恥・疑惑)	正月明けの抱負がテーマ	闘病生活。老人介護。健康大事。	老病死苦と健康。母と子。	疫病神と医神。
		MN	30	男	去年、彼女も具合悪くて精神的にも落ち込んだ。今年は、体力をつけたい。朝散歩してデイケアにも来ている。	彼女との関係が中心。(勤勉性対劣等感)	新しいムードメーカーになって、リーダーシップをとっている。	病を経て、健康に気づく。	健康。パートナーシップ。	医神。愛の神。
27	H15.2.5	MN	30	男	中1の市中陸上大会で100m 走に出て、2位の人が転んだので、自分が1位になった。表彰されて嬉しかった。	PTもとうまくなりしたい、とスタッフにライバル心を燃やしている。(勤勉性対劣等感)	リーダーシップをとっている。新しくキーボードが入る。	優勝のうれしさ。勝負は時の運。負ける人がいて、勝つ人がいる。	もうけもの。ラッキー。	勝利の女神。
28	H15.2.19	MN	30	男	中学2年の時、友達と北海道旅行。どこへも行ける青春18切符を買った。汽車の中で、暴力団が通路に居て怖かったけれど、よけてもらった。どきどきした。青	スタッフ、演技の上手いNさんにライバル心。自律性対恥・疑惑。同一性対同一性の混乱。	リーダーシップをとっている。他の女性に関心あり3角関係になっている。	青春の自由さ。奔放さ、怖さ。旅行。	青春の怖いもの知らずの冒険。トムソーヤ。	冒険神。英雄神。

					<p>函連絡船で水平線を見たり、時計台が良かった。そして松本に戻った。</p>					
29	H15.3.5	OT	22	女	<p>去年、彼氏、友達、その彼氏とディズニーランドに行った。まだ行ってなくて「生きた化石」と言われた。ミッキー、ミッキーマニと写真をとった。プーさんのお店にも行ったりして。楽しかった。</p>	<p>遅れて入った自分。不安、恥ずかしさあり。職がみつかった。(親密対孤立)</p>	<p>学生実習 生参加。</p>	<p>時流への遅れ。遊園地の楽しさ。</p>	<p>パートナー、遊び、メルヘン。</p>	<p>愛の神。 ディズニー。</p>
		TT	25	男	<p>3年前、ニュージーランドに行った。世界で最も急な坂を友人と転がった。最初は止まるかと不安だったが、止まって良かった。(訂正あり、そのあと骨折した)</p>	<p>恥ずかしさはあるが慣れてきている。(自律性対恥・疑惑)</p>	<p>宮田さんのテラーへの指名あり。</p>	<p>乗り越える前の怖さと乗り越えた後の安心。</p>	<p>世界へ。冒険、不安、安心。</p>	<p>冒険神。 英雄神。</p>
30	H15.3.29	T(スタッフ)	60	女	<p>小学校5年、担任の先生がつまらない授業を辞めて、空いている音楽室で、合奏をクラスでした。そのことがラジオ局で録音された。</p>	<p>今月いっぱい退職。 いい思い出を感じている。(生殖性対停滞性)</p>	<p>送別会、思い出</p>	<p>忘れがたい思い出。教育。好きこそものの上手なれ。</p>	<p>音楽、ユニオン。</p>	<p>音楽神。 教育の神。</p>

31	H15.4.2	Y(学生)	21	女	<p>去年の9月。サークルの先輩と最後になるので、どこかへ行くということになり、海に行った。しかし、どしゃぶりであった。セブンイレブンで皆傘を買って雨の海を見た。それはそれで良かった。</p>	<p>大学最終学年になった。実習というノルマではなく、デイケアに自発的に参加。(同性対同性の混乱。積極性対罪悪感)</p>	<p>4月から新しいスタッフ。M氏がリーダーシップ。</p>	<p>4月。新学期、年度初め。</p>	<p>別れとスタート。それぞれの思いを写す海。青春と自立。外は雨。海へ行く事を提案したのは控えめな性格だったテラー。</p>	<p>海の神。</p>
----	---------	-------	----	---	--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	--------------------------------	---------------------	----------------------------------------------------------------	-------------

V. 考察

1. プレイバックシアターにおけるストーリーは、テラー個人の状況だけでなく、その時その場のグループの状況・テラーによるアクターの選択、取りまく自然と共鳴している。ストーリーは、ただ個人が語ったことにとどまらず、いまここで共に生きた証しになっている。つまり、ストーリーは個人を超えた普遍的な経験となっており、つまり生きられた神話である。そのように理解して行くと、ひとつひとつのストーリーが尊く・大切になってくる。そうした豊穡な経験の舞台・場をプレイバックシアターは提供している。

2. アフターミーティングについて

当初、アフターミーティングは、セッションで何をやったかの事実だけの確認と記録であった。後半、同じ時間を共有したスタッフ同士で、ひとつひとつのストーリーの共鳴を検討し、個人および集団の無意識レベルまでの検討を話し合う様になった。それ自体が創造的でインスピレーションに満ち、気づく事の多い作業であった。再び深くつながり、ため息や深い肯きが出た。その作業によって、スタッフのテラー個人への理解・尊敬が深まって来ている。

3. 「松本 Dr アワー」というプログラム

プレイバックシアターを同じ時間、同じ場所、同じコンダクターで続けてきた。いつしかデイケアでのこのプログラムは「松本 Dr アワー」と呼ばれるようになった。その恒常性がリチュアルを形成していると思う。極めて個人的なカラーを出している本プログラムが、逆説的に個人を超えた経験を提供する場になっている。そして参加している精神障害者のメンバーが求める事は、病の癒しだけにとどまらず、「もっと演技が上手になりたい」といったアーティスティックな要求が大きくなってきている。さらに、皆の前で発表したい声が上がって来、メンバーによるパフォーマンスを計画している。まず、他の患者さんに見てもらいたい、という声である。

VI. おわりに

プレイバックシアターにおけるストーリーは極めて個人的・具体的なものだが、それはその場のグループからのメッセージであり、さらに個人を超えた啓示・恩寵あるいは目覚め・悟りといった「大きなストーリー」とつながっている。ストーリーに降りてきた神々の声に耳傾ける時、不思議な広がりとこれからのさらなる神話の旅を思ってわくわくする。旅は始まったばかりである。そこに誘うのはプレイバックシアターの神々であろうか。

参考文献

- 1)荒木正見「人格発達と癒し 昔話解釈・夢解釈」カニヤ出版、2002年
- 2)C.G.ユング「元型論」林道義訳、紀伊国屋書店、1999年
- 3)E.H.エリクソン「ライフサイクル、その完結」みすず書房、1989年
- 4)ジョー・サラ「プレイバックシアター—癒しの劇場」社会産業教育研究所、1997年
- 5)Jonathan Fox, Heinrich Dauber, Gathering Voices, Tusitala Publishing, 1999
- 6)ジョーゼフ・キャンベル+ビル・モイヤーズ「神話の力」早川書房、1992年
- 7)吉田敦彦他「世界の神話伝説」自由国民社、2002年
- 8)レヴィ・ストロース/エリボン「遠近の回想」みすず書房、1991年