

学校教育にプレイバックシアターを

渡辺 美佐子

2006年9月30日

I	はじめに	- 3 -
II	学校教育	- 4 -
1.	日本の現状	- 4 -
2.	体験学習 WORK-SHOP	- 5 -
3.	教育学の領域 PEDAGOGY	- 6 -
III	プレイバックシアターがもたらすもの	- 8 -
1.	安心できる場 SAFETY	- 8 -
i	非日常	- 8 -
ii	人間観	- 8 -
iii	リラックス	- 9 -
iv	ペース	- 9 -
2.	今、ここ NOW AND HERE	- 10 -
i	わからなさの中に	- 10 -
ii	今を生きる	- 11 -
3.	個性 INDIVIDUALITY	- 13 -
i	他者の中で	- 13 -
ii	自己肯定	- 14 -
4.	芸術性 ART	- 14 -
i	イメージの力	- 15 -
ii	美しさ	- 16 -
iii	直感	- 17 -
iv	感性	- 18 -
5.	真実 TRUE STORY	- 18 -
i	直視する	- 19 -
ii	実在人物	- 20 -
iii	物語	- 20 -
6.	過程 PROCESS	- 22 -
i	未完成	- 22 -
ii	相互作用	- 23 -
iii	失敗はない	- 23 -
iv	ファシリテーター	- 24 -
v	自発性	- 25 -
vi	スペース	- 26 -
vii	選択	- 27 -
7.	儀式的要素 RITUAL	- 28 -
i	舞台芸術	- 28 -
ii	証人	- 29 -
iii	癒し	- 30 -
8.	コミュニティー COMMUNITY	- 30 -
i	協働社会	- 31 -
ii	つながり	- 31 -
iii	コミュニケーション	- 34 -
iv	対話	- 34 -
v	異文化理解	- 35 -
9.	視点の多角化 MULTIPLE EYES	- 36 -
i	複眼的思考	- 37 -
ii	ロールの多様性	- 38 -
III	おわりに	- 39 -

I はじめに

10年ほど前、わたしは、北米で開発された暴力防止プログラムのひとつを、小学校の子どもたちや、教師・保護者を対象に提供していた。ちょうど、中央教育審議会で「ゆとり」教育の一環として、「総合的な学習の時間」が設けられ、完全学校週5日制を導入することが提言された頃だ。幼児や小学生が犠牲になる悲惨な犯罪が多発し始め、時代の危機感という後押しもあり、そのプログラムは多くの大人たちの期待に応えるかのように、実践することになっていった。

しかし、日々実践する中で感じたのは、日本の学校教育の現場と北米とではあまりにも違いすぎるということだった。北米ではすでに様々な教育プログラムが取り入れられ成果をあげているが、日本では当時、そのような試みは皆無に近かった。特化したプログラムだけを提供するには、不十分すぎる土壤に思えた。完全にマニュアル化されたその教育プログラムは、実際にロールプレイなどを通して、体験的に学習するという手法だったが、当時の日本の子どもたちには、そのプログラムを提供するだけでは、不十分すぎると、私の中で不全感が募っていったのだった。そこで、イギリスで開発された教育プログラムや環境教育プログラムなど、さまざまな体験学習の手法を模索している中で出会ったのが、プレイバックシアターだった。

初めてプレイバックシアターの宿泊ワークショップに参加したとき、既知のアクティビティや即興演劇が組み合わさっているだけのように表面上見えていたが、最終日にテラー席に座ったとき、この手法の見事なマジックがはっきりと見えた。

今までに経験した体験学習と演劇教育のすべての結晶として、眼前にあった。

それからというもの、わたしは、プレイバックシアターを実践している人たちの中では2年半という短期間ではあるが、そのほとんどの日々をプレイバックシアターのワークショップやパフォーマンスなどに費やしてきた。

全国各地を行脚し、経験豊富な人やまったく初めての人、年輩の方から学生や子どもたち、精神に障害を抱えている人たちなど、さまざまな人たちとプレイバックシアターをしてきた。またアジアの人々ともプレイバックシアターを通じて、言語の壁を越えて、異文化理解、人間の普遍的な愛を共有できたことで、よりこの手法の深みに魅力を感じている。

はじめは魔法のようにつかみどころのなかったプレイバックシアターの仕組みがわかりだし、その効果を自分自身の体験と共に、他者の反応や変化など、数多く目撃してきたのだ。

まさに、この10年私が捜し求めていた手法だった。

わたしの経験した中学・高校時代の学校演劇もベースに踏まえ、ここで、いかにプレイバックシアターが教育の現場で有効な手法であり、早急に希求されるべきかを述べたいと思う。

Ⅱ 学校教育

1. 日本の現状

今年 2006年9月26日、内閣総理府が新たに発足し、教育再生が重要課題に位置づけられた。衆院本会議での、首相就任後初の所信表明演説(同年9月29日)でも、教育基本法改正案の早期成立を目指すとともに、政府に「教育再生会議」を発足させ、教員免許の更新制度や学校の外部評価制度を導入する意向が示されている。

今後の動向が注目され、今まさに議論の渦中ではあるが、すでに政府は、2006年4月28日に教育基本法の全部改正案を閣議決定し、国会に提出している。文部科学省によると「戦後、教育水準が向上し、生活が豊かになる一方」で、「都市化や少子高齢化の進展などによって、教育を取り巻く環境は大きく変わり」「近年、子どものモラルや学ぶ意欲の低下、家庭や地域の教育力の低下などが指摘されて」「若者の雇用問題なども深刻化して」いるからだという。

少しこれまでの経緯を見ると、現在の完全学校週5日制は、「子どものたちの生活全体を見直し」、「ゆとりのある生活の中で」、「子どもたちが個性を生かしながら豊かな自己実現を図ることができるよう」と始められた。1982年9月から月1回1985年4月からは月2回という形で段階的に実施され、1998年12月の学習指導要領改正で、「ゆとり教育」や「生きる力」という教育の柱を追い風に、2002年4月1日から全面実施されるようになったのだ。戦後の知識偏重型を反省する形で、教育の抜本的見直しが大きくされた。だがその結果、学力低下を危惧する声も大きく、保護者の不安を煽るかのように、塾の乱立は加速する一方になった。

これら教育を取り巻く環境は、それぞれの立場から、利害関係も含め、さまざまな意見が対立し、結果がすぐに現れるものだけを取り上げると、ますます混乱を招くだけになってしまうだろう。

現在は、公的な学校だけではなく、フリースクールなどのオルタナティブスクールの存在も重要な位置を占めるようになった。学校法人だけでなく、民間やNPO法人など、あらゆる組織が子どもたちへの支援を模索している。

ひきこもりや不登校の存在について、文部科学省の調査では「不登校児童生徒数は年々増加し、平成13年度(2001年)の国公立の小中学校の不登校児童生徒数が13万9千人と過去最高を更新する」として、憂慮すべき状況のひとつとして発表している。

また、内閣府が「青少年の就労に関する研究会」(委員長:玄田有史東京大学助教授)を2004年7月より開催し、総務省統計局『就業構造基本調査』を特別集計することで、若年無業者の実態を調査したところによると、「15歳から34歳の若年無業者(通学、有配偶者を除く)は、2002年時点で213万人に達し、1992年からの10年間で80万人増えた。」とある。ここでいう若年無業者とは、一般的にニート(NEET)と呼ばれていて、Not

in Employment, Education or Training の略で「職に就いていず、学校機関にも所属もしていず、そして就労に向けた具体的な動きをしていない」若者を指しているが、このような若者のための居場所作りや支援団体が、現在急ピッチで増えている。

では、学校という場所が今どうなっているのかというと、文部科学省の調査によると「近年、学校を発生場所とする犯罪の件数が増加している。凶悪犯が増加するとともに、外部の者が学校へ侵入した事件が、平成 14 年には 2,168 件と、平成 11 年(1,042 件)と比べて 2 倍を超える状況にある。」とあるように、すでに安全な場所ではなくなっている。青少年が、凶悪犯罪における被害者にも加害者にもなるケースが増加する現実、もはや、学校での健全な教育というものは、失われてしまったのだろうか。

このような現状から、教育に関する国としての危機感は、当然のことだろう。

文部科学省が発表した平成 16 年度における児童生徒の問題行動等の状況について一部抜粋すると、

1. 公立の小・中・高等学校の児童生徒が起こした暴力行為の発生件数は、学校内において 30,022 件
2. 公立の小・中・高等学校及び特殊教育諸学校におけるいじめの発生件数は、21,671 件
3. 平成 16 年度間に 30 日以上欠席した国・公・私立の小・中学校における不登校児童生徒は 123,317 人
4. 公立の小・中・高等学校の児童生徒の自殺者は 125 人である。

わたしは、これらの数字で表される一人ひとりの子どもたちの姿を想像すると、いたたまれない思いで一杯になる。(もちろん、数字を安易に鵜呑みにするのではなく、不登校児の数値などのように、適応指導学級が新設され、参加すると出席扱いとなるなど、前年度よりも減少しているかのように発表されている数値もあり、注意は必要とする。) この子どもたちを取り巻く大人たちは、一体、この子達にとってどんな存在だったのだろうか。

結果として最悪の事態を招いてしまっている、このような子どもたちの悲痛な叫びに、耳をふさいでいてはならない。大人として目を背けてはいけないと、責任の重さを感じる。われわれの社会の縮図がここにある。

小さないのちが、訴えているこの現状に、今こそ全面的に向き合うときだろう。

2. 体験学習 Work-Shop

小学校学習指導要領(平成14年4月1日から全面実施)には、「生きる力」を育成することを基本的なねらいとし、「自ら学び、自ら考える力を育成すること」¹ とある。教育再生を政府が打ち出す背景には、これらがうまく機能しなかったと判断したからだろう。施行から4年、現場の教師たちの試行錯誤の結果の苦悩が伺える。

要領には「これからの学校教育においては、多くの知識を教え込むことになりがちであった教育の基調を転換し、児童に自ら学び自ら考える力を育成することを重視した教育を行うことが必要である。この観点から、各教科及び『総合的な学習の時間』において体験的な学習や問題解決的な学習の充実を図り、(以下省略)」² とある。これら体験学習の重要性に着目し、新たな学びのスタイルを習得しようと意欲的な教師たちがいるのは事実だ。教師になる以前には経験してこなかった学習スタイルを実践しようと、果敢に臨んでいる関係者たちも多いのだ。中野民夫氏が著書『ワークショップ』で「『ワークショップ』という言葉は今のような意味で使い始めたのは、この演劇や美術の世界だ。専門家による演劇から誰もができる演劇への試み、美術指導における上から下への一方的な技術指導から相互の交流や創造的精神を優先させる試みなど 20 世紀を通じてアメリカを中心に展開してきた流れが源流にある。」³ と書かれているように、とりわけ演劇の世界では、馴染みの深いワークショップ(体験学習)という手法だった。20 年以上も前、わたしはこのワークショップ形式を学校演劇という形で、経験している。「知識偏重の教育に対する反省から出てきたとも言えるワークショップでは、言葉だけの理解よりも、身体を使ってやってみること、感じてみることなど、心身まるごとの「体験」を重視する。「知性(Mind)」だけでなく、「からだ(Body)」を使い、時には「感情(Emotion)」に触れたり、「直感・霊性(Spirit)」も動員するホリスティック(全包括的)な学びなのだ。」⁴ と中野氏は述べているが、このことは、従来の学校における授業スタイル(講義スタイル)の座学とは、全く異なる演劇教育では、当時から当然のこととされていた。セリフがあるなしに関わらず、その他大勢であろうと、その存在をさらけ出す以上、どれかひとつの要素だけでいいというわけにいかない。覚えたせりふや立ち位置は身体を使って表現されるし、その時には感情が常に伴っている。そして、「本番では、何が起こるかわからないのが舞台」といわれているように、すべてが予定通りでないことが当然とされる世界に、直感的要素は必要とされる。そのように、Mind ,Body, Emotion, Spirits の全てを動員するのが演劇だ。そして、このような教育現場で求められているワークショップ(体験学習)は、プレイバックシアターが得意としているところでもある。

3. 教育学の領域 Pedagogy

今、学校教育が問われているが、「元々「教育学」は、ギリシャ語で「こども」をいうpaidosという単語からつくられた pedagogy の翻訳語である。当時の哲学的な教育に関する研究を経て、時代を重ねることによって、教育学の領域は拡大してきた。」⁵ とあるように、教育学の概念も今広がりつつある。

哲学博士である中川吉晴氏の著書『ホリスティック臨床教育学』によると、「ホリスティック臨床教育学は、教育と心理療法とスピリチュアリティ(霊性)の 3 領域を統合しようとする試みであり、それによって臨床教育学のひとつのあり方を提起しようとするものである。」⁶ とし、次のようにも著述している。「臨床教育学は、わが国の昨今の教育問題(いじめ、少年犯罪、不登校、ひきこもり、学級崩壊、学力低下など)に対処することを期待されて 1990 年代に

登場してきたが、それは、既存の教育実践ではそうした問題に有効な対応をすることが難しいと認識され始めたからである。今日、臨床教育学を希求する声の中には、新しい教育学や教育実践を求める声が響いている。そうした期待の中、臨床教育学においては、教育学と臨床心理学(心理療法)が相互に歩み寄っている。人間形成のなかで人が傷つくことやその回復が大きな関心事となり、教育学もこうした臨床心理学的現象を無視してはなりたたなくなったのである。」⁷ と教育の現状をみている。この中川氏の提唱するホリスティック臨床教育学は、既存のあらゆる領域を超えているプレイバックシアターが実践していることと、大いに重なる部分がある。プレイバックシアターについて『プレイバックシアター入門』で宗像佳代氏は、「現在、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上での不可欠なスキルとして、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3つの要素を挙げ、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。」⁸ と記しているが、これらの3つの要素を統合するというのは、ホリスティックな考え方だ。

また心理学の分野については、スクールカウンセラーなど臨床心理士が、学校に導入されて、学業以外の精神的なケアを教育現場でも求められているが、『演劇入門』で平田オリザ氏は、次のように述べている。「心理学の世界で、このような人間の潜在的な精神の暗闇が明らかにされ始めたのは、たかだか100年ほど前からのことである。だが、演劇は、すでに2千数百年前に、これらのことを明確に記述しているのだ。これは、驚くべきことではないだろうか。」⁹ 演劇は、総合芸術だといわれるが、心の教育を叫ばれるとき、このような芸術の存在を忘れてはならないはずだ。

Ⅲ プレイバックシアターがもたらすもの

1. 安心できる場 Safety

プレイバックシアターは、台本のない即興劇だ。テラー（語り手）が実際に体験したことを語り、アクターたちが打ち合わせもせず即興で演じる。このような仕組みが成り立つためには、まず、テラーが語るが必要になってくる。浄土真宗本願寺派の住職でもあり教育者の西光義徹氏が、著書『育ちあう人間関係』の中で、「心をこめて耳を傾けあい、理解しあう暖かい雰囲気の中でなければ、わたしたちは、自由にものを言い、ありのままにふるまうことができません。」¹⁰ と、述べているように、プレイバックシアターは、人が安心して感情を放出したり、変容したり、表現することを促進するために、安全な枠としての、ある様式を持っている。

ここでいう安全な枠、非日常の世界は、単なる自助グループやカウンセリングと大きく分かつ儀式的要素である。

i 非日常

少し余談だが、「心をこめて耳を傾けあい、理解しあう暖かい雰囲気」でわたしがすぐに思い出すのは、ネイティブアメリカンのスウェットロジセラモニー（イニピイ）だ。生まれ変わりの儀式とも言うもので、真っ暗なドーム（子宮をイメージ）内の中央に、真っ赤に熱した石（知恵ある人々）を運び入れ、水をかけ、通常のサウナよりもはるかに高温の蒸気の中で、人々が祈り、歌う儀式だ。あたたかくうなづくように「Ho」という声が、どこからともなく聴こえてくる。時折すすり泣く声も聴こえ、人間としての絶対的な完全な受容の中で、かたくなな心は解け癒されていく。わたしも言葉の壁など全く感じることなく、「Ho」という声に促されるように語り、その受容を体験した。

宗像佳代氏が、著書『プレイバックシアター入門』で「儀式は、私たちが敬虔で謙虚な気持ちにする。その心理状態がカタルシスを可能にするのである。」¹¹ と定義しているように、リチュアルという儀式的要素は重要だ。ここでいう儀式とはいうまでもなく、形式的なだけの儀式をさしているのではない。

通過儀礼（イニシエーション）とも呼ぶべき、ある個人の人生の節目、共同体としての大きな変換期における、密度の濃さがあるものだ。そのような儀式的要素に守られて、プレイバックシアターでは、日常の自分の枠に囚われることなく、テラー（語り手）もアクター（役者）も、自分本来を發揮できる安全な仕組みになっている。

ii 人間観

そのプレイバックシアターの儀式的要素の根底に流れているのが、絶対的な人間に対する信頼感だろう。人間だけにとどまらず宇宙観ともいべきだろうが、ここで西光義徹氏の先出した著書の続きを見ると、「ロジャースのカウンセリング理論は、きわめて強固な人間尊重、もしくは人間信頼の哲学（人間観）の上のうちたてられ、かなり精密

な科学的検証と豊富な体験的実証によって裏付けられた仮説によって構成されている。彼が考えているカウンセリングを根底から支えているのは、人間は各自、生きとし生けるものとも通いあう生命力、成長力、潜在力。自己実現化傾向をもっているという意味で、無条件に尊重し、信頼することができる、という人間観である。」¹² まさに、プレイバックシアターの根底に流れている理念そのものだ。一般的にクライアント中心のカウンセリングでいわれている3つの要素は、①受容(無条件の肯定的配慮) ②共感的理解 ③自己一致 だ。プレイバックシアターがプレイバックシアターとして成立させるためには、これらは不可欠の要素になる。このような態度が、学級崩壊やいじめ、不登校といった学校が抱えている問題解決の糸口となるだろう。だが実際には、この3つの態度は容易ではない。問題行動を起こす生徒を受容するのは困難だし、共感なんて出来ない、自己一致しようとする教育委員会や保護者が気になるという教師も少なくないだろう。儀式的枠組みの中で、だれもがこのクライアント中心のカウンセラーのような態度でいられるようになるのが、プレイバックシアターともいえる。

iii リラックス

儀式的要素というと、堅苦しい重々しさだけの印象があるかもしれないが、プレイバックシアターにはユーモアも不可欠だ。ウォームアップの時間は、たっぷりと楽しい時間を作り、リラックスした時間を持つ。先述のスウェットロジセレモニーや、ネイティブアメリカンの儀式において、笑いは重要視される。トリックスターとして、人々と全く反対のことをしたり発言したりする役割は、大きな存在だ。誰もが真剣に固くなっていくのを、そっと和らげる。時には突然わき腹をくすぐられるように驚くこともあるが、そのような作用が、何かに一直線に向かうのではなく、らせん状に深まる本来の姿に戻し、儀式を聖なるものとするのだろう。

「笑う」ということが、最近ではガン細胞を破壊するナチュラルキラー(NK)細胞の働きを活発にするなどということもわかってきているが、笑うことでリラックスし、深刻な人生に向かうときのパワーを味方につけることができるのは確かなようだ。笑うと脳の前頭葉という部分に興奮が起きて、それが免疫をコントロールする間脳に伝達されるといふ。それらの免疫力が活性化された中でこそ、人生の真髄に立ち向かっていけるのだろう。

プレイバックシアターで、リラックスした笑いの後ほど、深刻なストーリー、生や死に対峙するストーリーが出ることが多いのもうなずける。

iv ペーソス

また、プレイバックシアターで、自分自身が真剣に悩んだり苦しんだりしている姿を再現されるのを見て、テラーが涙を流して笑っていることがある。大阪には松竹新喜劇という笑いの文化があり、馴染みのあるわたし自身は、よく理解できる現象なのだが、不思議に思う人もいるようだ。そのことをジェイムス・ヒルマンが著書『魂のコード』の中で独特の表現で言い得ているので紹介する。「ユーモアという言葉は湿度を与え、何かを柔らかくし、人生に親し

みやすさを与えることを意味している。それは誇大妄想から人を解き放ち、自己反省を促し、また自分を過大評価することから救い出してくれる。(中略)人間喜劇として自身の愚かさを笑って認めることは、ニンニクや十字架と同じように悪魔を追い払う。」¹³

ヒューマンコメディといわれるジャンルにみられるように、笑いのエネルギーで、人生の悲喜こもごも、人生の深淵さを感じながらも、深まりにハマって身動きできなくなるのを防ぐ。

プレイバックシアターでは、テラーは距離をもって自分自身を見ることが出来る。その「間」をとることで、矛盾や困難を抱えて深刻な自分すら、笑って迎え入れることができるのだろう。

2. 今、ここ Now and Here

プレイバックシアターを長年経験している人たちに出会うたびに、年功序列の他組織とは全く異なるということを確認する。即興という場は、常に新鮮である。過去の経験はすでに過去であり、「今、ここ」に通用するとは限らない。常に、「今、ここ」が要求されるのがプレイバックシアターだ。すでにわかっていることなど何もないということ、経験を積むほど、身にしみる。と同時に、新しい自分自身に、常に出会うことになる。蛇足だが、プレイバックシアターをしている人たちは、年齢不詳の人が多し。社会的な地位や年齢というものから離れて、「今ここ」にいるからなのだろう。逆にすっかり老化し疲れ果てている若者が、世間にはごまんという現実がある。少年少女の気持ちを持ち続ける新鮮さを失わないでいられるのも、プレイバックシアターの特質の一つだろう。

i わからなさの中に

以下、解剖学者で東京大学名誉教授である養老孟司氏の『バカの壁』の一部を抜粋してみる。

「世界というのはそんなものだ、つかみどころのないものだ、ということ、昔の人は誰でもが知っていたのではないか。(中略)ところが、現代においては、そこまで自分たちが物を知らない、ということに疑う人がどんどんいなくなってしまう。(中略)何事かがわかったかのような気である。そこに怖さがあるのです。現実のディテールを「わかる」というのは、そんなに簡単な話でしょうか。」¹⁴

この情報社会の中で、インターネットにつながさえすれば、世界中のすべてがわかるような錯覚を持つてしまうことがある。情報の一部を得ることと、わかることはイコールでない。しかし、ついつい、わかった気になって物事を進めていくことがある。いちいち疑問に思っていたらきりのない情報社会に生きている限り、それは仕方のないことかもしれない。

しかしながら、わかることを前提に生きていると、全く情報のない他者に対して、もしくは情報に対し理解不能な状態に陥ったとき、相手を攻撃したり、不当な扱いをしてしまったりという、とんでもない事態を引き起こすことがある。いざ現実を目の前にして、わからないことに出くわしたとき、どう対処していいか身動き取れなくなって、望ん

でもない行動につながってしまわないとも限らない。ひきこもりやニートなどという昨今の青少年事情においても、同様のことが言えるだろう。彼らのことを真にわかることなど誰にもできない。本人ですら自分のことなどわかりようがないのだから。わからなさと共にいることを許さない現代社会の中で、苦しみが生まれている。

ところが、プレイバックシアターのアクター経験は、すべてをわからないと動けないという、現代の行動パターンをぶっ壊すことになる。テラーが語る情報は、ほんのわずかでしかない。アクターは質問も出来ない。ただ、得られた情報、テラーの言葉の内容、声のトーンや強弱、表情などから得られるわずかなものを頼りにするしかないのだ。

経験を積んだからといって、よく似た話だと、自分勝手にストーリーを創ることはない。アクターには 100%確信を持って演じる材料は何もないのだ。

そんな時、『トランスパーソナル心理学入門』で諸富祥彦氏が述べていることを、アクターたちは知らず知らずのうちに実践していることに気づく。「私たちの人生に働いている、私たち自身の意図を越えた力を自覚的に生きる、ということ。これは、最近流行りの言葉を使うと”フロー”をつかんだ生き方。フローとは、私たち自身の意図や努力を越えて働いている人生の流れのことで、アメリカの心理学者チクセントミハイが提唱した概念です。(中略)いかにもアメリカ人らしいポジティブな考えですが、この人生で私たち自身を越えている何かに信頼を寄せ、それと自覚的に調和しながら生きていくとき、その何かがますます力を発揮し、人生がより意味に満ち、充実したものとなることは確かなようです。」¹⁵

今ここに開かれているとき、この”フロー”はつかみやすくなることを経験的に、アクターは知っている。アクターは、ニュートラルな状態で、グランディング(自分の中心につながる)し、スタンディングポジションに立っている。そのことによって「今ここ」に開かれて、繊細な感覚につながるができるのだ。すでに知っているという既知論ではなく、今この現象学論的もの見方だ。プレイバックシアターでは、常に、「今ここ」でしか成立しないのだ。

そしてプレイバックシアターという非日常の場での経験が、日常の生活の中でも、自然と生かされていくのだ。

ii 今を生きる

『世界でいちばん古くて大切なスピリチュアルの教え』の中でエックハルト・トール氏が、以下のように述べている言葉を、今を生きていない子どもたち、将来のためだという漠然とした受験戦争の中で、生きた心地のない子どもたちの心に届けたい。また、深い過去の悲しみから離れられずに痛みの中にいる子どもたちが、今に開かれるようにと願う。

「ほとんど誰もが、未来に焦点を当てて、人生の大事さを生きています。けれども、未来でさえ、現在という形態以外では、決して訪れることはありません。ですから、そのような生き方は、機能不全を引き起こす原因なのです。(中略)究極な意味では、「いま、この瞬間」に責任を取らない限り、自分の人生にも責任をとっていないのです。

人生を見つけられる唯一の場所は「いま」しかないからです。「いま、この瞬間」に責任をとることは、「いま、この瞬間」の状況に、気持ちのうえで逆らうことではありません。「すでにそうであるもの」と議論することではありません。それが意味するのは、人生とハーモニーを奏でることです。」¹⁶

ここでいう「今、この瞬間」を生きるということは、無責任に刹那的に生きることをさしているのではない。授業中好き勝手にしていいということを述べているのではない。ハーモニー、調和しながら生きていくということなのだ。自分自身とつながりながらも、他者や環境とつながるとい、バランスの取れた状態のことだ。「今、この瞬間」に生きるということは、今の子どもたちに必要だといわれている耐性が、自然に身につくことでもある。

幼い子どもが、積み木を積んでは壊してしまう行為を、または、夢中になっていたおもちゃに振り向きもしなくなる行為を、発達心理学では、遊びを充分満喫することによって、次の発達段階へと移行しているのだという。では、今を未消化のまま、不満足のまま過ごすとうなるか。欲求が満たされず、常に欲求不満で物足りず、不平の多い人生になってしまうという。

若手の役者が言われることのひとつに、「稽古場で力を出せないヤツに、本番で力が出せるはずがない。」というのがある。本番で100%出しきるから、舞台稽古やリハーサルは、少し手を抜く60%、80%にしておいたほうが、省エネだと、安易に考えてしまう若者たちがいる。しかし、舞台をよく知っているものは、そんな考えがいかにかい甘いかを存分に知っている。稽古で100%フルに演技をしても、本番では、その80%も出せたらいいほうなのだ。力を出し切る経験もなく、本番で出せるはずだと信じているのは、あまりにも盲目的で、それはただの方便だ。このことは、スポーツの世界では特に顕著だろう。

わたしたちの人生において、ここぞという本番、いかに自分自身が後悔なく立ち向かえるか。本番は、稽古場での日常での、あり方そのものが反映されるだけなのだ。今ここを大事に生きもしないで、大事なときだけ生きられるものではない。

今を十分に生ききる、そんな感覚は、プレイバックシアターのアクターとして舞台上に立っているとき、その真剣勝負の中において、問われることになる。ひとつのストーリーを演じている時間は、10—15分くらいで、テラーへのインタビューも5分くらいというわずかな時間だ。その短い時間に、全身全霊、集中してテラーの話に耳を傾け、演じるのだ。

非日常の舞台という安全装置の中で、自分の身を投じ、完全ではなくても、手抜きをせずに力を出し切る、という経験、感覚こそが、日常に反映されて、今を生きることに繋がっていくのだろう。90%でも99%でもない、出し切ったときに得られるものを味わうことで、日常は自ずと変わっていくだろう。

3. 個性 Individuality

テラーは、自分自身の役を選ぶとき、何を基準にしているのだろうか。アクターが経験者だからという基準でないことだけは確かだ。初めてプレイバックシアターを経験するアクターが、テラーズアクターになるのを、わたしはかなりの確立で目撃している。演技経験のないアクターは、とまどいながらも、必死でテラーのストーリーを演じようとする。その態度は、自分の演技を見せようなどという大上段からではなく、演技なのかそれともその人自身なのか、わからない境界線ぎりぎりのところで、演技に没頭している。特別な訓練をしたから、テラーが感動したのでもなければ、生まれつきの天才肌で芸術的表現をしたのでもない。その人しか持ちえない何かから思わず、ぽろっ、と引き出されるかのように、表現してしまっているのだ。

これが、単なる自己表現とは違うところだろう。自分の内側を探って芸術作品に仕上げるのとは、全く逆の方向性からのアプローチだ。他者のために何かを成し遂げようとすることで、自分自身を晒し、差し出すことによって、副産物のように産まれてくる表現だ。このような表現の中にこそ、個性といわれる種が潜まれているものと思われる。

i 他者の中で

「普遍的にしてしかも個性ゆたかな文化の創造をめざす教育を普及徹底しなければならない。」と教育基本法（昭和22.3.31法律25号）で謳われているが、個人がバラバラな状態で、好き勝手にすることが、個性を伸ばすということではないだろう。また、小学校学習指導要領でも「児童一人一人の個性を生かす教育を行うためには（中略）創意工夫を存分に生かした特色ある教育活動を展開することが大切である。この観点から、『総合的な学習の時間』を創設し、（以下略）」¹⁷ と、改定の基本方針の中に明記されている。

では、そのような特色ある教育活動とはどのようなものをさすのだろうか。ワークショップの特徴として、中野民夫氏がつぎのように述べている。

「ワークショップでは、一人では決して思いつかなかったアイデアが出てきたり、自分だけだと抜けられなかったところから大きく踏み出せたり、グループの相互作用の中で、大きな力が生まれてくる。このような、単なる個の総和を越えた力を生み出す作用、つまり「シナジー」とか「協働作用」が生まれるのだ。（中略）人を励まし、力づけるエンパワメントの作用も、ワークショップでは自然に起きるのだ。」¹⁸

エンパワメントとは、すでにその人の中にあつた力が自然な形で引き出されていくさまでと、私は認識している。どんなに小さな種も、すでに、将来花開くだろうすべての性質を持ってこの世に生れ落ちるように、あとで他から付与される力ではない。植物の種が成長するように、種にはそれ特有の成長過程があるものだ。花開く過程で必要な栄養素を得て、内側からいのちの種が開いていく。

その種は、決してぽつんと独自に存在するのではない。雑木林の生態系をみると、すべての生命体はつながりの中で生きているのがわかる。相互作用の中で、生きている。太陽の光も水も土も、すべてが一方通行ではない。

落ち葉が大地を豊かにするように、いのちのサイクルの中であって、種は育まれていく。その個性的な種が芽を出し、豊かに成長するためには、個々人の努力だけに任されるのでは、どうてい本来の力が発揮できるところにはたどりつかないものだ。

プレイバックシアターに関していうと、アクターは、一人っきりで孤独に舞台に立っているのではない。舞台の上で、アクターたちは相互にオファーを出したり受け取ったりしながら、ストーリーを進めていくことになる。コンダクターが絶対的な信頼でストーリーを手渡してくれたのを感じながら、テラーのまなざしを感じながら、観客が温かく見守っているのを感じながら、アクターたちとミュージシャンは、思わぬ力が引き出されていくのだ。

ii 自己肯定

プレイバックシアターのアクターを、オーケストラの楽器にたとえることがある。同じ楽器の同じ音色ではなく、ピアノもバイオリンもフルートもそれぞれの特性があるからこそ、奏であうと美しい音色になる。お互いの音色に耳を傾け、自分の音色だけが突出するのでもなく、指揮者のいない舞台上、互いを聴きあいながら演奏するのが、プレイバックシアターともいえる。ピアノはピアノであって、バイオリンではない。同じ弦楽器でもその存在感は違う。オーケストラが演奏前に互いの微妙な音調整をするように、自分の音と他者の音に耳を澄ませる。そうすることで、違いを確かめあいながら、一人ではわからない違いを、自分自身を、確認する作業になる。自己を否定して他者をあがめるのでもなければ、自己を肯定するために他者を批判するのでもない。「I'm OK! You're OK!」

個人的な物語が、何故全くの他人のオーディエンスの涙を誘うのか。

共感などという使い古された言葉がぴったりくるとは思わないが、私たちの深い部分でつながっている何か共鳴しあい、共振するのだ。音楽を生舞台で聴くと、聴覚ではなく触覚として、肌に直接振動が伝わるのを経験するが、そのようなバイブレーションがプレイバックシアターの会場には、あらゆる方向からやってくるのだ。そのとき、そこにバラバラにされたものが、再びつながりあい、人間の普遍的なものをつながりながら、個別の独自性である自分自身とつながってゆくことになる。他者を丸ごと受け容れるとき、自分自身をも受け容れ、自己を再確認することができるのだろう。そこから、本来の個性のきらめきが輝き出すことになるのだろう。

4. 芸術性 Art

プレイバックシアターは、心理療法ではないと、ジョナサン・フォックス氏は断言する。治療ではないが、結果的に治癒されるという。プレイバックシアターの、最も大きな特徴のひとつ、芸術的要素があるからだろう。

ユング派の心理学者ジェームズ・ヒルマンが『魂のコード』で述べていることに耳を傾けてみよう。「心理学が犯すあらゆる罪の中で、もっとも致命的なものは、美の否認だ。人生には、誰がなんと言おうと、美しい何かが存在す

る。(中略)イメージとして現れた人生には、家族関係や遺伝子の設計図など必要ない。人生の物語が出来上がる前に、人生は自身をイメージで見せているのだ。分析の対象となるにしても、もし、イメージそのものを味わうことなく一足飛びにその意味のほうに向かってしまったら、喜びは失われてしまい、どんなに優れた解釈でもそれを取り戻すことができなくなる。ここでまた人生から美が失われる。美の表現が出来事の意味よりも重要ではないということになってしまうのだ。」¹⁹

現在の日本の学校の状況は、冒頭でも述べたように、確かに、精神的にしんどい状況の生徒が多くいることは事実だ。そして、現場の教師だけでは対応できない深刻な状況もある。しかしながらわたしは、学校が、治療現場になってしまうことを危惧する。教育の場である学校に、臨床心理士が入り込み、警察が介入しないでいられない学校というのは、あまりにも悲しすぎる。そんな対処療法ではなく、芸術的効果の偉大さに、今再び敬意を示してもいいだろう。人々は、古の時代から、芸術に癒されてきた。その事実を、心理学という学問の名の下で、奪い去ってはならないと思うのだ。

i イメージの力

プレイバックシアターでは、イメージとしてテラーに味わってもらうことが多い。ディテール(詳細)など、問いただしていけば、療法に費やすかもしれない膨大な時間を、一瞬のうちに、イメージとして提供する。テラーは、自分のストーリーや感情表現(ショートフォーム)を観た後、随分と日が経ってから、「プレイバックされたあるシーンが、ずっと心に焼きついている」と語ることがある。専門家の知恵を借りるまでもなく、アドバイスを必要とするのでもなく、ただ、イメージを味わうのだ。そのことで、テラーだけが知りえる叡智が降りてくるようなのだ。自分の内側にあることを、外側に見たとき、人は自ずと変わっていくことができる。内側の真っ暗闇の中では手探りでしかないものが、目の前でプレイバックされることによって、光の中ではっきりと触ることができるのだ。そのように触れる状態になってやっと、変容が可能になっていく。芸術として表現されることによって、わたしたちは、イメージの世界を遊ぶことができるのだ。

日本トランスパーソナル学会会長の心理学者、諸富祥彦氏によると、フォーカシングでは、イメージを次のようにとらえているという。「これがフォーカシング流の”うちなる自分”とのつきあい方。”悲しさ”の存在を”自分の一部”として認めている状態。”悲しさ”に同一化してしまうこともなければ、”悲しさ”の存在を自分から切り離してしまうこともない。そのどちらでもなく”私の内側で、私の一部が悲しんでいる””私の内側には、悲しさを感じている部分がある”と認める。そして私の内側のその部分が何を言いたがっているか、その”言い分”に耳を傾け、メッセージを受け取っていく。そういう態度のことです。大切なのは、私の内側の一部＝”それ”が、ハッキリした”悲しさ”というより、言葉やイメージになる以前の、”あいまいな何か”として立ち現れる、ということ。そこに確かに”それ”があり、そして”自分に注意や関心を向けて欲しがっている”のはハッキリとわかる。けれどそれは、まだ具体的な形はとっ

ておらず、したがって”なぜか気になる、あいまいな感じ”として私たちの前に現れる、ということです。(中略)この”あいまいな重たい感じ”が、私たちに何かを伝えたがっている”私の内側の一部”。フォーカシングで”フェルト・センス(感じられた意味感覚！)”と呼んでいるもの。フォーカシングでは、この”あいまいな感じ”をととても大切にします。これをしっかりと認めて、挨拶をしたり、やさしく声をかけたりするのです。」²⁰

言葉にもならないイメージも定かでないそのあいまいなものを大事に、あるイメージとして眼に見える表現で再現するのがプレイバックシアターである。テラーはそのイメージを目にした時に、それがぴったりフィットするものなのか、それとも全く違うものなのかの確認ができる。そして、より具体的な次のステージへと入っていけるのだ。

また、芸術のもう一つの側面として、表現欲・創造欲を満たしてくれるという点がある。人は生まれながらにして、クリエイティビティであり、表現者なのだ。

具体的なイメージにならない漠然とした時にも、まず、身体を動かしてみる。絵を描くなら絵筆を持ってみる。作曲するなら楽器に触れてみる。表現されるべきイメージは、それらのツールを手にした時に、わたしたちの内側から、ツールを導管のようにして、表出してこようとすることがある。

イメージは創りだすものではなく、表現されるべく、すでにあるものなのだ。ということプレイバックシアターを通して実感する。アクターやミュージシャンは、テラーの話しを聴いて、ハッキリしたイメージになる前に、すでに表現者として舞台にいるのだ。

身体を動かすことよりも、心を動かすことよりも、頭ばかり動かしている現代社会では、思考が身体も心もわたしという存在の全てを支配することがある。すると思考先行型のイメージに振り回されるということにもなりかねないが、それは全くもって本末転倒だ。わたしたちという存在のために、思考が必要なときはあっても、その逆はない。

わたしたちは、日常すでに表現者として存在している。鏡を見たことのない人はそうはいないだろう。見られているということが、意識のどこかにあり、身だしなみという表現がある。クラス写真を撮るときに、前列の真ん中でポーズするのも表現なら、級友の後ろに隠れようとするのも一つの表現だ。あらゆる表現を日常私たちがしていることに気づく。それらの表現は、何を意味するのだろうか。あまりにも当たり前な日常が、存在するということが、もうすでに、現に表されている。ところが、そのイメージに蓋をしてしまって、表現を封鎖してしまって、呼吸ができなくなったとき、人は息苦しさを感ずるのだろう。

ii 美しさ

わたしが言う「美」や「芸術」というものの、指針のひとつとして、次の言葉を紹介する。

万国博覧会(1970 大阪で開催)で「太陽の塔」を作り、「芸術は爆発だ」などで有名な岡本太郎氏が、『今日の芸術』1954年刊行で残している言葉だ。

「今日の芸術は、

うまくあってはならない。

きれいであってはならない。

こちよくあってはならない。と、私は宣言します。

それが芸術における根本条件である、と確信するからです。」²¹

これら 3 つの要素を含めて「美」と位置づけたい。上手くあろうと完璧さを求めるのでもなければ、心地良さがそこにあるわけでもない。そのような状態こそ「人生の美」とわたしは考えている。

きれいであることと、美しいこととは異なる。植林された杉林の木は、きれいではあるだろうが、雑木林のような豊かな美しさは、そこにはない。美しいと感じるのは誰なのか。美しいと感じる心が失われてしまえば、存在そのものも価値を失ってしまう。唯一無二の美しさを発見するのは、誰でもないわたしたち自身なのだ。老女の皺を醜いと感じするのか、人生の年輪として尊く感じるのか、同じものを見ても、感じ方捉え方は人それぞれだ。世の中が、いかに美しさに溢れているかに気づくとき、眼が開かれるとき、わたしたちの人生が、いかに美しく輝けるものであるかを味わうことになるだろう。その時、問題だと、困難なことに思っていたものの姿が、すっかり違って見えるだろう。

プレイバックシアターでは、さまざまな人のストーリーを観たり聴いたり演じたりすることになる。さまざまな感情を観たり感じたりする。醜いと浅ましいと思えること、恐ろしいと思えること、それらが、実は愛の裏返しであったり、そのような状態でも生きていることの美しさに気づいたとき、単純な薄っぺらなきれいさへの執着は離れるだろう。そして、ぎこちなく生きている人間の美しさに、驚くほどの感動があるだろう。芸術のもつ懐の深さが、今こそ人々に、教育に必要だとわたしは思う。

iii 直感

直感について、脳型コンピューターの開発をしている松本元氏によると「脳は、直感的な確信をまず得て、その後その確信を検証する論理の後ろ盾を導くように認知情報処理が進む」²²という。そして「この認知情報処理の結果と最初の確信が整合していると判断されると、この確信はさらに深まり、われわれは納得してその方向に進むことができる。」²³ のだそうだ。

別の角度からジェイムズ・ヒルマンは、次のように語っている。「不可視なものを知覚する伝統的な方法、(中略)。直感とはまたわたしが神話的感受性と呼んだものを含んでいる。(中略)直感とは、思考していない状態であると同時に感情の状態でもない。直感とは明晰で素早いものでかつ全体的な理解をもたらす。直感とは生まれるものである。人は直感を作り出したりはできない。直感とは、突然のひらめき、決定的判断、意味の把握などの形で訪れる。(中略)直感とは啓示のごとく、一瞬にしてすべてがやってくる。直感とは、時間からは自立している。直感とは明晰で瞬間的、そして完結している。だからこそ、正しいときもあるが、説得力にあふれるが、ポイントを外して完全に誤っている。

ることもある。(中略)直感は道を示すが、正しい行動を保証するものでもないし、知覚の正確さを示すものではない。」²⁴

テラーがアクターを選択するとき、困っているようなら、コンダクターは「直感で」と促すことがある。直感に信頼を置いている。プレイバックシアターは、何ヶ月もかけて作り上げる舞台芸術とは違い、即興演劇だ。瞬時に判断することが要求される。何を頼りに判断しているのだろうか。ヒルマン氏が述べているように、考え出すものではなく、産まれてくるのだ。

と同時に、プレイバックシアターでは、直感についての保険も確保されている。プレイバック(再現)された後、テラーの承認を持って確認できるのだ。ここで、修正が可能なので、安心して、直感に頼ってもいい。このくつろいだ中でこそ直感は働きやすくなり、プレイバックシアターではテラーもアクターも直感が研ぎ澄まされることになる。直感が働くことで、瞬間的に明晰な状態でプレイバックが可能なのだ。

原始の狩猟民族は、その直感に頼ることが多かったに違いない。獲物を目の前にして、何日も狩猟方法を練り上げるわけにはいかない。瞬時に判断して、行動しなければならないのだ。思考が働くと行動は止まってしまうが、行動するためには思考ではなく直感が必要になってくる。

ところが最近の子どもたちは、直感や虫の知らせなどという感覚器官が脆弱している。なんとなく、ヤバそうだという感覚、鼻が利く、などという危機回避が容易ではなくなっている。認知情報にばかり頼りすぎ、人間が本来持っている直感を十分に活用できていないようなのだ。言い換えるなら、直感に直結する感性の質が相当鈍っていると見える。

iv 感性

「神話が持つ人生への重要性は、啓示のごとく、ないし自明の前提のように、心に訴えかける。それは論理によって示されるものでも、証拠の事実を積み上げて得られるものでもない。最良の証拠は、逸話や実例だ。それらはぼんやりした概念を明晰な直感の閃光で照らし出されるのである。」²⁵

プレイバックシアターでストーリーを観たテラーもまた、啓示のごとく深く心に刻み込む。分析したり解釈したりするのではなく、そのままをダイレクトに、心に受け容れるのだ。そうしたストーリーを観たあとに、観客からまたひとり、直感的にテラー席へと、自ら進み出るのである。プレイバックシアターが真に神聖な場となった時、そこには研ぎ澄まされた直感と豊かな感性が場に満ち溢れている。

5. 真実 True Story

「アートは、癒すことができるとしても、苦悩への防衛とはなりえない・・・、治療的アートにはただ一つの価値がある。可能な限りの真実を示すという価値だ。——ステファン・K・レヴァイン 『生成』²⁶

プレイバックシアターはある真実を示すが、治療的アートという位置づけではない。専門医が治療的にプレイバックシアターを使うことはあっても、プレイバックシアターそのものは、治療を目的としていない。他の芸術一般と同様、結果として癒しが訪れるのだ。

そして、苦悩を防衛することは、子どもたちの成長にとって妨げにはなっても、歓迎すべきことではないことを付け加える。

i 直視する

プレイバックシアターのパフォーマンスを初めて観た人が、「テラーになってみたい気持ちもあったが、事実を見るのが怖かった。直視したくない自分に気づいた。」とか、「ただの事柄だけならいいが、感情を伴うので避けたかったのだと思う。」と、自分自身の内側で起こっていたことについての感想を言うことがある。フラッシュバックを避けたいという人間の当然の防御反応だろう。テラーは、自らの意志でテラー席に座る。プレイバックシアターでは、テラー席を強要することはない。ただし、経験的にテラー席で深い癒しを体験するのを知っている。

このことについて、諸富祥彦氏が『トランスパーソナル心理学入門』の中で、述べてくれているので、少し長い引用する。

「私たちは、多かれ少なかれ、過去につらい出来事を体験しているものです。因果論的思考(過去にこういう出来事があったから、今この悩みで苦しんでいるのだという考え方)をとる心理学では、そのような過去のつらい出来事やその時受けた心の傷(トラウマ)が癒され、それから解放されなくては、その人の悩みは解消されない、と考えます。つまり私たちは、過去のつらい体験の思い出、すなわち、トラウマの物語に苦しめられ続けているのであり、幸福になるにはまず、それから解放されることが必要だ、というのです。(中略)いろいろな考え方がありますが、ポピュラーなのは、自分の心を傷つけた過去のつらい出来事を直視する、こころの中でじっくり再体験する、という方法です。つまり、過去につらい出来事があったのは事実であり、それを取り消すことはできないけれど、だからといって、それに一生苦しめられ続けなくてはならない道理はない。今からでも遅くないから、心の中でじっくりそれを再体験したほうがいい。すると、その出来事にとらわれ続けていた心が解放され、自由になっていくはずだ、というのです。」²⁷

プレイバックシアターにおいて、テラーの語るストーリーが、目を背けたくなるような苦痛であったり、事実として認めたくないような残酷なシーンであったりしても、それを変更することなく、再現するのは、まさに、直視することの効果を知っているからだ。テラーが体験した苦しみを、アクターが勝手に手加減を加えてしまうと、それは、テラーのストーリーではなくなってしまう。

認めたくないという思いが強く、たとえ誤魔化して生きていたとしても、それは、クローゼットにしまいこんだ骸骨のように、消えてなくなるわけではない。しまいこんだのを忘れて、クローゼットを開けたとたん骸骨に出くわすハプ

ニングとして、慌てふためくのではなく、骸骨を吊うためにクローゼットを開ける勇気が必要だ。テラーが、自らの意志で語るのは、そのためだ。ちゃんと心の準備が整ってから、クローゼットを空ける行為なのだ。一人で、吊うのであれば躊躇したくなるかもしれないが、コンダクターという存在が隣にいてくれて、プレイバックシアターという安全な枠組みの中でなら、その骸骨が葬られるまでを、しっかりと自分の目で見守ることが出来る。いつまでも手つかずにしていた浮遊霊に成仏してもらおう。そのようなテラーの覚悟が、真実の物語が、観客の一人一人に与える影響は大きい。

ii 実在人物

学級内で、見て見ぬフリをしてきたストーリーは、山ほどあるだろう。見ると辛い苦しいと想像してしまうので、見ることを避けてしまっていたストーリーが。学級内での当事者の話し合い、いじめについての討論やディベートなどこれまでも、いろんな策をとってきたことだろう。

ここで新たに異なる手法、アートという手法を借りて、芸術の力で、プレイバックシアターで、その真実を見る勇気と覚悟が、学級内にひとたび訪れたなら、どのような問題をも直視する空気が出るだろう。そして、直視することによって自ずと変容していくさまを、経験していくだろう。

空想の世界ではない、目の前に実在する人物の人生の一部をきりとって、舞台上で表現するというプレイバックシアターは、ダイレクトに観る者に影響力を与える。現実の人生ほど、深淵なものはない。

だからこそ、事件やニュースが毎日のように報道されるのだろう。それほどまでに、人々にとっての強い関心事なのだ。そして、それらのいくつかは、脚本化されてノンフィクションとしてドラマ化されたり、映画化されたりして、人々に普遍的なメッセージとして伝えられていく。また、ずっとカメラが本人を映し出しているドキュメンタリーの説得力ほど、人々の胸を打つものはない。

それらは、アートという手法を借りて、新たに表現されることによって、個人的な問題として片付けられるのではなく、社会へと開かれる。事実が深い智慧を携えて、人々の心に直接訴えてくるのだ。

級友が体験したこと、感じたことを、ただ聴くだけでなく、アクターとして観客として、プレイバックされた場で共に感じる事が、自分の人生を味わいなおし、賛歌することにつながっていく。わたしたちが、リアルストーリーに眼をつぶってしまったとたん、何も見えなくなってしまう。わたしたちの存在すら、見えなくなってしまうのだ。それほどまでに、わたしたちの存在は重要なのだ。

iii 物語

わたしは、ユング派「元型的心理学」の創始者であるジェイムズ・ヒルマンの次のような言葉を歓迎したいと思う。

「本書では、病理と例外的であることを結びつける「異常」(アブノーマル)という言葉に「傑出していること」という言葉に交換しよう。そして「傑出していること」をわたしたちが、日々自分たちを測っている基準に対抗するヴィジョンとしてみよう。心理学者はケースヒストリー(症例)ではなく、ヒューマンヒストリー(人間の歴史)を読むべきなのだ。バイオロジー(生物学)ではなく、バイオグラフィ(伝記)を。また、異郷の部族的な非工業的な文化に対して、西洋の理解の仕方を適用するのではなく、彼らの人類学(人間についての物語)をわたし自身に適用すべきなのである。わたしは、これまで教えられ、実践してきた心理学の思考を逆転させたいと思う。」²⁸

プレイバックシアターでは、ケース(症例)ではなく、芸術作品の主人公として、大事なストーリーの語り部として、テラーを迎える。それは、仏典に示される「阿闍世王」の物語のように、ギリシャ悲劇の「オイディプス王」の物語のように、人間にとっての根源的な苦悩、時代を越えて、環境を越えて、人間の普遍的な愛や苦しみ、悲しみ、エゴといわれているものが表現されている、全ての物語に敬意を示すのと同じだ。

だが、わたしたちの話などに耳を傾けてくれる人が、一体どれだけいるというのだろう。有名人でもなければ、著名人でもない、ちっぽけな存在にしか思えないわたしたちの物語など、意味がないかのようにみえるかもしれない。クラスの中で、発言の多い子もいれば、まったく“透明な存在”として目立たないようにしている子もいる。どの子のストーリーに価値があって、価値がないといえるのか。

プレイバックシアターでは、「声なき声を聴く」という社会的側面がある。いわゆるマイノリティー(少数派)であったり、被差別的な存在、社会的弱者といわれたりしている人たちの声を聴くことの重要性を知っている。マジョリティー(多数派)はこう言うかも知れない。「言いたいことがあるなら、言えばいい」と。それは、強者の立場からの発言だ。誰も聴く耳を持たない中で言うのには、どれだけのエネルギーが必要か、想像すらしようとならない人たちの意見だ。

冒頭で、「安心できる場」という条件を書いたが、もう少し丁寧に言うと、「その人の存在をまるごと受容する」ということは、「その存在を歓迎する」ということで、「積極的に受け容れる」という態度を含んでいる。語りたい(語れる)人だけが語ればよいという受身の姿勢でもなければ、無理やり引っ張り込んで語らせるという強引なやり方でもない。

語られていないストーリーの中にある、智慧に出会いたいという、謙虚ではあるが、強い関心をもって関わる態度だ。実際、ストーリーは、ある特定の個人を通じて、この世に出たがっているのを感じる。

語り継がれる物語というのは、もともとは、誰かが体験したことだったのである。何代も語られているうちに登場人物に多少変更が加えられたり、その時代に応じた内容に展開されたりすることはあろうが、物語が運んでくる智慧を人間は知っていたのだ。そうでなければ、この世に物語など存在する必要がない。

語られたがっているストーリーが、クラスの中に存在し、わたしたち一人ひとりの中に存在していることを承知して、プレイバックシアターで体感することには意味がある。

問題行動を起こす生徒のケースとして扱うのではなく、貴重な存在が体験した物語を聴かせてもらう、演じさせてもらうという態度で、一緒に人生の一部を味わうことは、クラスの誰にとっても、重要な体験となるだろう。今までとはすっかり、見え方が変わることもあるだろう。

また一方で、まるでこの世に存在しないかのように、実感を持たないことで生き延びている子どもたちもいる。彼らが、脇役としての存在ではなく、自分の人生の主人公であることを、プレイバックシアターで再認識することは、今ここに、いのちある存在としてつながることになるだろう。

6. 過程 Process

芸術家が自身の作品を完璧なものとして、生涯安住することがないのと同様、プレイバックシアターもまた、常に未完成な感覚を味わうことになる。しかも即興劇であるという特徴上、何ヶ月もかけて練り上げられた作品とは、わけが違い、完璧に何かをやり遂げるという達成感からは、程遠い。100点満点を基準に、減点方式の現在の試験システムなら、プレイバックシアターで100点満点を実感することなどありえないだろう。アクター経験の始めの頃は、自分のアクティングを振り返ってみて、もっと他に方法があったのではないか、できることがあったかもしれないと、不完全さを感じることも多いものだ。

i 未完成

不完全であることを思うとき、わたしはネイティブアメリカンのキルトの伝統を思い出す。ネイティブアメリカンは、ワカタンカ(Grate Spirits=大いなる存在)の文化だ。われわれ人間は完璧(=神)ではないと常に心に留めているので、出来上がったキルトに、わざと傷をつけるというのだ。何ヶ月もかかって、時にはそれ以上の月日を費やして、丹念に作り上げたキルトに、わざわざ傷をつける。これは現代の規格品社会の日本では考えられない行為だろう。傷は招かれざる客であって、そんなものがあるものなら、即、不良品となってしまう。人間は、神でも機械でもない。人間だ。有機体だ。自然だ。そのこと抜きに生きることなど出来ない、混沌として矛盾だらけなのが、人間なのだ。ネイティブアメリカンだけでなく、先住民と呼ばれる人たち、^{やおよろず} ^{かみ}八百万の神を信じて生きていた古来の日本人たちは、そのことを知っていた。

プレイバックシアターでは、ストーリーに必ずエンディングがある。たとえプロセスの一部を切り取ったものであっても、一旦終止符を打つ。そのことで、次のストーリーがやってくるスペースを確保する。何かを一旦終わらせようとするのは勇気の要ることだ。

人生はいつまでもエンドレスのように思えるときがある。毎日が繰り返しのルーティンワーク。昨日も今日も明日も、変わらず続くような錯覚を持っている子どもたちもいるだろう。しかし現実には、そんなことはありえない。何かが終われば何かが始まり、常に変化しているのだ。そしてそれは、永遠に未完であり続けるのだろう。

ii 相互作用

プロセスについて、日本臨床心理士会会長でもあり、2002年から文化庁長官でもある河合隼雄氏が『子どもと学校』で述べていることは実に興味深い。「子どもは創造過程そのものだ。大人が子どもに対する期待を持ち、むやみな干渉を行わない限り、創造過程が進行する。」²⁹ 未完成であるからこそ、創造過程を楽しむことが出来るのだ。

「創造的過程には常に予測しがたいことが生じる。そして、それはそれを生かすような状態が準備されているときにのみ創造的となる。」準備さえ整っていれば、何かが起こると言う。「創造過程には、何らかの獲得と共に、何かの喪失や断念の悲しみが付きまとうようにも思われる。(中略) この際このことを体験された先生自身も、自分が教師として成長したことを感じられたのではなかろうか。創造過程は相互的に生じるものなのである。」³⁰

ここでは、子どもだけが未熟なのではなく、大人である教師もまた未熟のままであることが前提に語られている。子どもが未完で、大人が完成だという図式はここにはない。観察者としての大人ではなく、現象の中に組み込まれてしまっているひとりの人間として、未完であることを受け容れ、奨励することこそ、教育において大事だと語られている。

プレイバックシアターでいうと、コンダクターもアクターもどのポジションであっても、常にその現象に組み込まれていて、未完であることをさらしだすことになる。そして誰もが未完であることを認めた時、互いが補完し合うことに躊躇はなくなる。教師と生徒という垂直の構図ではなく、教師も生徒も水平で、同じ人としての関係をもつ。池に小石が投げ込まれたらなら、その余波を何らかの形で受けるものだ。もっというなら、バタフライ効果といわれている、ニューヨークで羽ばたいた蝶の影響を、海を越えた日本で受けるというように、わたしたちが生きている世界は全て、影響しあっているものなのだ。

iii 失敗はない

最近の子どもは、失敗を恐れて何も出来ないといわれているが、大人社会が失敗をよしとしていない中で、誰が好き好んで失敗を経験したいと思うだろうか。かの発明王のエジソンが、電球を発明するのに1万回失敗したと聞いてインタビューしたとき、エジソンが「失敗ではない。うまくいかない方法を1万通り発見しただけだ。」と答えたというのは有名な話だが、人生は実験の場でもある。うまくいかない方法を、たくさん経験することは、決して無駄ではないはずだ。

教師自らが、失敗を恐れず、その過程を楽しむなら、そのような態度の教師が組み込まれた現象が、学級全体に及ぼす影響は大きいに違いない。教育改革でとりわけ話題の中心として、教師の質が求められているが、上記のように現場で生徒と共に成長することのダイナミクスこそ、素晴らしいのだ。

完成された教師というのがいるのではない、それは妄想だ。本来、教師と生徒の相互関係の中で創造される共育が、今の学校では機能不全に陥ってしまっているのを嘆くべきだろう。

プレイバックシアターの持つ、相互的な創造過程をぜひとも、学校というシステムの中に取り入れられることを願う。

iv ファシリテーター

プレイバックシアターではコンダクターが、学校では教師が、往々にしてファシリテーター的役割を担うことになる。もちろん固定化される役割ではなく、常に誰かがファシリテーター的存在を交代しながら、グループダイナミクスは働くことになる。そしてそのような力動をキャッチしているのが、ファシリテーターであるともいえるだろう。

「子どもに対する我々自身が生きているものとして、われわれの態度そのものが、その後の現象に影響を与え、われわれ自身が現象の中に組み込まれてしまうという事実である。」³¹ と河合氏が述べているように、現象の中に組み込まれながら、ファシリテートすることになることを意識しておくことは重要だ。

ファシリテーターとは、促進する者という意味で使われるが、一体何を、どのように、促進するというのだろうか、というスキルを問う前に、わたしたち自身の存在が、すでになにかを促進していることの重要性に気づいている必要がある。言い換えれば、メタスキルの重要性に触れずには、ファシリテートについて論議することなど出来ないのである。

プロセス指向心理学の共同研究者であるエイミー・ミンデルが著書『メタスキル』で次のように述べている。「プロセスワークにおける流動性は、プロセスそのものが道筋を示すというプロセスワークの中心的な考えに由来する。私たちは、起こるべきことを急ぎ立てたり、それらについて素晴らしいアイデアを持ったりする必要がない。それどころかむしろ、道筋のシグナルやサインに従うことによって、私たちの前に姿を現す道を見出すのである。」³² ファシリテーターは、ミンデルがいうこのようなプロセスに信頼を置いて、道を見出していくことになる。

コンダクターが、つい良かれと思って聞き出そうとしてみたり、言うのがつらいだろうと測ってしまって、聴かずにいたりすることは避けねばならない。コンダクターがテラーを引っ張りあげようとしたり、テラーの力が充分ではないだろうと勝手に判断して疎かにしたりすることがあってはならない。このことは、日頃子どもたちと教師の間柄、子どもたち同士の関係性においてもいえることで、目の前の人に無理強いもしなければ、相手を軽んじるわけでもないことが、関係性を大事にすることだ。

ジョナサン・フォックス氏の言葉を借りると、「コンダクターとは、アクターと観客の仲介役であり、しっかりとした存在感があり、自分の考えていることや感じていることを観客と共有化でき、思い切った介入や提言ができ、しかも真実から眼をそらさないというリスクが取れる人」のことをいうが、このコンダクターのような態度こそ、成熟した大人と言われる人であろう。教師がこのような態度をとることが出来れば、子どもたちにとっての素晴らしい見本となる。子どもたちにとって必要なのは、指導や助言ではなく、一人の尊敬できる大人がそばにいて、モデルとなる人物が存在することなのだ。

道徳指導をするよりも、徳のある人物がそばに存在することのほうが、子どもたちにとってはより促進的だ。そういうメタスキルを備えている人が、真のファシリテーターと呼ばれる人なのである。

目の前に居る人に対して、その人の流れに寄り添い共に進むあり方は、まるで、大海で波に乗りながらたどり着くべき陸を見つけるような、心もとないものかもしれない。しかし、プレイバックシアターを重ねていると、それらのプロセスが信頼に値するものだということが、経験的にわかってくる。

ファシリテーターとしての教師が、子どもたちへの信頼感を増したとき、学級運営、班活動などさまざまなグループ、コミュニティーでの活動もラクに前に進めることができるに違いない。

V 自発性

プロセスを信じると言うときわたしが思い出すのは、浄土思想の『地獄と天国の箸』という話だ。目の前にご馳走が並んでいるけれども、用意された箸は、自分の口に運ぶには長すぎる箸。地獄では、我先になんとか自分だけが美味しいものにありつこうとするが、うまくいかない。一方天国では、その長い箸の先にいる対岸の人物にご馳走を運ぶことで、互いが美味しく食事をするという話だ。

わたしたちは、自分ひとりで何でもできるなどと言う幻想から、そろそろ離れなければならない。天国で最初に誰かに食べさせてあげた人の動機は、自分も見返りがもらえるはずだという打算からではないはずだ。純粹に自分ができることを提供することで、結果的に自分も恩恵に授かることができたという教えだ。その自発的な態度が、プロセスを促進する。

天国での光景のように、指示したり扇動したりすることなく、困難な状況があってもそれを克服して超えていく力があると、信じることが出来るかどうか、教師として自分のクラスを、地獄と見るか天国と見るかは、教師次第だ。どうみるかだけで、促進される方向性は変わってくるのだろう。

想像してみてほしい。もし教師的存在の人が正解を知っていて、皆がそれに従っただけなら、この最初に行動を起こした、他者の口に箸を運ぶという美しさは失われてしまう。同じ行為であっても指示されて従うのと、自発的に内側から出てきて行動するのは大違いだ。

「美しいものを美しいと感じる感覚、新しいものや未知なものにふれたときの感激、思いやり、憐れみ、賛嘆や愛情などの様々な形の感情がひとたび呼び覚まされると、次はその対象になるものについてもっと良く知りたいと思うようになります。そのようにして見つけ出した知識は、しっかりと身につきます。」³³ と、生物学者であるレイチェル・カーソンが、『センス・オブ・ワンダー』に記している。自然科学の学者の眼を通して、彼女の子どもたちや孫の成長を見守る、確かな観察眼で述べられていることだ。

クラスメートのストーリーを演じる時、観たとき、そのクラスメートについてもっと知りたくなるという感情が自然と湧いてくる。それは、互いを緊密にし、他者に対する開かれた眼を育てることになるだろう。

また、プレイバックシアターでアクティングしようとする時、自分の知っている知識がいかに限られているか思い知らされることもある。真摯にアクティングしようすると、自ら学びたいという姿勢になるものだ。

ここで言う自発性とは、教師に迎合するような優等生や親に迎合する従順な子どもが見せる積極性のことではない。内側の自分自身につながろうとするときに、期せずして、訪れる生命のきらめきであり、神秘的な魂によるような類のものである。そこを見誤ると、違った方向に行ってしまうので注意が必要だ。

vi スペース

これらの自発性が起きるときというのは、内側からの欲求からなのだが、それは、外側から詰め込みすぎないことが条件になる。内側からの欲求が出てくるのを待つ姿勢が、プレイバックシアターのファシリテーターにはある。そのためのスペースを確保することを怠らない。

一見無駄に見える空間、あそびの部分にこそ意味がある。車のブレーキが本来の機能を十分に果たすためには、あそびの部分が必要だ。冷蔵庫の庫内温度を保つためには、冷気が行き渡るスペースが必要だ。

そういうゆとりがあってはじめて、クリエイティブに自発的にその人本来の能力を発揮できるというものだ。

文部科学省が提唱したゆとり教育とは、そのためであつたろうと思われる。詰め込み教育がもたらす弊害からの脱皮だったのだろう。ところが、習性とは恐ろしいもので、〈ゆとり〉や〈スペース〉など空き空間を見つけると、すぐさま埋めようとする。まるで空き地が出来れば、すぐさま駐車場にしてしまう都会のような、乱暴さだ。子ども自身が欲するものではなく、大人サイドから良かれと思って、子どものせっかくできた隙間を埋め尽くそうとするのだ。

夏休みに企画された子どもたちのキャンプが、朝から晩までリーダーが作ったスケジュールでいっぱいなのをみると、情けなくて悲しくなる。もちろんそのような自然野外活動ばかりでないのを知っているが、往々にして子どもが主体でない企画が多くある。それも〈自由でのびのびと〉と謳っているのだから、なんともやるせない。

プレイバックシアターでは、教え込むと言うようなことはない。強要されることもない。ひとりひとりのスペースをズタズタにするようなことはしない。自ら気づき自ら学ぶ学習スタイルだ。ジョナサンがプレイバックシアターを指導する

とき、質問者に対して「Later」(後で)というセリフを言うことがある。それは、今すぐに全てをわかろうとしない、ことに意味があるからなのだろう。

ネイティブアメリカンの長老も、問いかける若者に対し、直接答えずに、比喩を使ったり、「いつかわかる時が来る」という言い方をする。また、魂は後から追いかけてくるとも言う。

そうしてスペースを空けておくことで、他者から与えられるものではなく、自ら獲得することが出来る喜びを知ることになる。

日本の今の教育において子どもたちが問題とされているが、どれだけ大人たちが子どもたちを待つことが出来るかが問われているともいえるだろう。

vii 選択

プレイバックシアターでは、ひとりひとりのペースを大事にしながら、自発的な行為で選択することになる。テラー席に座るのも自発的な行為であるし、アクターもミュージシャンも観客も、それぞれ自分で選ぶ。常に自分自身が問われることになるのだ。職業や身分制度のあった時代の、選択肢の制限されていた時代とは違い、現代は平等な社会として未来を自由に選択できる建前になっている。そうして日常生活の中までも、スターバックスにみられるカフェスタイルなどで、たくさんのチョイスを組み合わせることを迫られているのが現代だ。ところが選択肢が多くなったことで、大事な選択ができなくなっている若者が、増えているのも現状だ。

わたしたちが選び取っている自分の人生について、イギリスの哲学者ジェームズ・アレンは、このように述べている。「私たちの人生は、ある確かな法則にしたがって創られています。私たちがどんな策略を用いようと、その法則を変えることはできません。(中略)意識的に行うことでも、無意識のうちに行うことでも、一つとして例外はありません。(中略)私たち人間は、強さと知性と愛を備えた生き物です。と同時に、自分自身がめぐらす思いの主人なのです。私たちは、人生で直面するどんな状況にも賢く対処する能力と、自分自身を望みどおりの人間に創り上げるために使うことができる、変容と再生のための装置を内側に持っています。私たちは、たとえもっとも弱い、もっとも落ちぶれた状態にある時でも、常に自分自身の主人です。ただし、そのときの私たちは、自分の所帯を誤って治めている、愚かな主人です。私たちは、自分の人生に深く思いをめぐらし、それを創り上げている法則をみずからの手で発見したときから、自分自身の賢い主人となり、自分自身を知的に管理しながら、豊かな実りへと続く思いを次々とめぐらすようになります。そのときから私たちは、自分自身の意識的な主人となります。」³⁴

プレイバックシアターでは、この〈自分自身の意識的な主人〉となるべく、自然と促されている。指図されるのを待つようなことはない。自分自身がどうしたいか、どう存在したいかを、常に問われるのが、プレイバックシアターだ。失敗やつらい体験すらも、糧としながら、本来自自身が生きたい道を探り出していく。誰かに責任転嫁することもなく、自分自身の主人として、先の見えない道程を、プロセスを歩んでいくのだ。

7. 儀式的要素 Ritual

テラーや観客は、アクターの演技に何をみているのだろう。普段は学友として、素の友人を知っている。通常の演劇教育ならば、ある架空のシナリオがあり、たいていは架空の人物だ。役になりきろうと稽古に励むことになる。あーだ、こーだ、というコンセンサスをとりながら、非日常の舞台空間を協同作業で創り上げていく。完成された舞台を見る観客も、その非日常と一緒に楽しもうとする。だが、プレイバックシアターは、現実の人物を目の前にして、その人の役を演じるというのだ。しかも、テラーはアクターの演技に途中で何か注文を付け加えることも出来ず、アクターも演じる前に質問すら出来ない構造だ。

ノンフィクションを即興で演じるのだ。ここでいうその実在する人物と言うのは、昨日も今日も明日もクラスの中で一緒に過ごす学友だ。架空の人物や物語を演じるのとは全く違う構造になる。ある種の緊張感、抵抗もあるだろう。

テラーだけでなく、ストーリーの登場人物が観客として観ていることもある。そのような感情の激しいゆれのときほど、儀式は役に立つ。わたしたちの社会は、死を受け容れるために葬式をするなど、狂乱してしまいそうな状況を切り抜けるシステムとして、儀式を取り入れてきたのだ。儀式という枠組みの中があるからこそ、安心して狂気の一步手前まで自分を赦すことが出来るのだ。

i 舞台芸術

プレイバックシアターは、非常にシンプルな造りだ。儀式に必要な大掛かりな衣装も面もない。舞台に幕もなければ、スポットライトもない。あらゆるスペースが舞台になりうるのだ。そこには、アクターたちが表現することを、観客たちが豊かに想像することによって成り立っている芸術がある。

岡本太郎氏が『美の呪力』の中で、演技についてのこのように語っている。「俳優が演技する。役になりきってしまうのが最高の名優であるという考えがある。スタニスラフスキー・システムなどといって、自然主義を最高とする近代劇はそんな看板を掲げるかもしれないが、それは大ウソである。私に言わせれば、なりきってしまうのは下司な職人であって、本当に神秘的な演技者ではないと思う。明らかに自分の演じている人間と自分との距離を計りながら、その間に交流する異様な波動を身に感得しながら、遊ぶ。それ自体が本当に生きることであり、演技することである。表情であり、芸術であり、空間を制圧することである。それであると同時にそれでないという、自分と自分の仮想の存在の矛盾をつかんでいる者が正しい。またでなければ、観る側にも本当のよろこびはないのだ。観客はまた役と俳優との、微妙で深刻なズレを楽しむのである。」³⁵

ここで、演劇論を展開しようとしているのではない。彼の力強い文章に「神秘的な演技者」とあるが、これぞプレイバックシアターのアクターのことだと、わたしは考える。

儀式について、続けて岡本氏の文章を引用する。「しかし、たとえトランス(のりうつりによる恍惚状態)に陥るとしても、その以前、以後、断絶の瞬間がある。心の奥、存在の深い底にその時間は動いている。そういう意識がなかったら、ただの狂気にすぎない。祭りは狂気とは違うのだ。それは条件の上にある自己解放である。」³⁶

この断絶の瞬間の微妙な感じ、条件の上にある自己解放は、プレイバックシアターそのものだ。アクターは演技終わった後、デロール(役を落とす)することによって役から離れて、自分自身に戻るが、身体的にある種 of 感覚が残っている。それが、真にテラーを、学友を理解する上で重要な要素になる。

言葉で理解しようとする外側からのアプローチではなく、内側にある感覚として体感することで、まるでその瞬間テラーとテラーズアクター(テラー役の役者)は、一体となったかのような錯覚に陥る。岡本氏の言葉で言うトランスに陥っている状態ともいえる。だが全く本人(アクター自身)がいなくなるわけではない。その前後も演じている間も、本人はそこに深いところにいるのだ。その本人とテラーがつながり、テラーズアクターとしての演技が展開されていく。そして役から離れた後も、そのつながった瞬間の感覚が、テラーとテラーズアクターの結びつきを深めるのだ。

ii 証人

では、観ている観客にとってはどうなのか。学友がテラーとして語るのを聴き、別の学友がテラーズアクターとして演じる様を観て、どのような体験となっているのか。真摯に祈りをささげる祭司の前で、粛々とした清廉な気持ちになるように、または、裁判の傍聴席で聴いている関係者のように、切り離せない真剣さをもたざるをえなくなってくるだろう。

プレイバックシアターにおいて、観客はとても重要な存在だ。その第三者的な存在が、実は深くコミットしている。カウンセリングなら、クライアントとカウンセラーとの2者の関係でしかないが、プレイバックシアターでは、テラーの隣でインタビューするのはコンダクターで、それを聴いていたアクターたちとミュージシャンがプレイバックする。そして、儀式を見守る証人として、観客が存在する。

儀式的要素の持つ一体感とは、目には見えないけれど、かなりの強い「気」のようなものというかエネルギーが、人々をしっかりと結びつけて離さず、ホールドしている状態だ。その観客がいるからこそ、舞台が成り立つのだ。イ
お互いを全て知り作るなど出来ない。しかしながら、プレイバックシアターを通して、クラスの一員として、互いの人生の一部をきりとり、共有することは、互いの親密性を増すことが出来る。そのような意識下にあるクラスは、かなりの耐性ができ、免疫力がUPされているだろう。その中で、モチベーションも維持することが出来るのだ。

「人間にぶつかってくる外的条件はいつも矛盾にみち、意外なことばかりなのだ。人間が生き抜くためには、それを克服するきっかけが必要だ。原始社会では多くそれを集団的に行ってきた。すべての儀式的な折り目、節は、それだから神聖なのだ。」³⁷ と岡本氏は言う。

教育と宗教との分離という問題もあり、神聖な儀式が現代日本の社会から消えつつある今、教育の中でこのような宗教ではない神聖なる儀式の復活が期待される。

iii 癒し

昨今の癒しブームは、本や CD に、あらゆるグッズ販売など、ビジネスとして、まだまだ上り坂の勢いがあるが、それらの癒しに共通するものは、お手軽性といえるだろう。ちょこっと癒されたい。それは、表面的なもので、繰り返し必要になってくるものでもある。”癒し系タレント”という言葉まで出てきて、日本全国老若男女、癒されたい人で埋め尽くされているかのようだ。

本来の癒しとは、傷が癒えるには時間がかかるものだし、ある種の通過儀礼が必要になってくることもある。

プレイバックシアターを見て、テラーが涙をぽろぽろと落とすことがある。涙と共に、心の奥底にあった^{つか}癒えていたものが、つきものが落ちるかのようでもある。テラーとして癒されることもあれば、アクティングをしていて、癒しが起こることもある。

それらは、癒されたいと表面的に出てきているものよりも、もっと深いところにあるところへ、直接アクセスしているかのようだ。そうして、癒えていくプロセスを促進しているが、儀式的要素といえる。

8. コミュニティー Community

プレイバックシアターは、コミュニティーの再生に大きな役割を持つが、コミュニティーというとき、どのような視点があるのだろうか。ジョナサン・フォックス氏は「プレイバックシアターは、ゲームではないが楽しい」という。最初その言葉を聞いたときに、わたしはピンとこなかった。なぜなら、「楽しいこと＝ゲーム」という価値観が、日本人のわたしにはもともとなかったからだ。「その場にいる人たちが楽しむのに、ゲームという勝敗は必要ない」という意味だろうと、アメリカの文化的背景に思いをはせて、やっと気づいた。先住民たちを制圧して建国した国にとって、勝つということは重要なことなのだ。

一方、日本の弥生時代などは、単一民族国家(厳密には違うが)で、協力し合うことで成り立つ共同体、農耕社会だった。わたしの子どもの頃の遊びといえば、折り紙やあやとりなど、誰か勝者がいるという類のものではなかった。「花いちもんめ」や「かごめかごめ」などのわらべ遊びも、繰り返し誰かの名前を言うが、言われた人が負けるといったものではない。名前を呼ぶことで、共同体メンバーの一員であるということを確認合っているかのようでもある。ところが、西洋的文化の流入で、歴然と資本主義国家となった今日の日本は、確かに勝敗のゲームが主流になっている。そして、資本主義国家の競争社会で、勝ち組・負け組という言葉が代表するように殺伐とした社会が、今の日本だ。

i 協働社会

プレイバックシアターを通して、自然に、子どもたちはこの競争社会とは別の共同体、社会(コミュニティー)の存在を学んでいくことになる。プレイバックシアターはニューヨークで生まれたが、原始共同体の演劇がベースになっている。またマニュアル的な教育プログラムでもない。中野氏が次のようにいうワークショップそのものだといえる。「ワークショップは、〈人間の生きることの喜び〉を思い出したり、〈自然も他者も収奪しない生存の美学の方向に、欲望と感受の能力を展開する〉練習の場であると思う。とくにそのグループワークという側面は、利害の〈相克性〉の罍をぬける実験の場でもある。一人が勝てば誰かが負けるとか、他者の不幸を前提に自分の幸せが成り立つ、というような、WIN/LOSE の〈相克性〉の罍に陥るのでなく、お互いの多様な存在や関わりが全体を豊かにし、WIN/WIN の関係を可能にする〈相乗性〉への試みなのだ。」³⁸

もっというなら、プレイバックシアターは、仏教でいう「喜捨」のループだ。限りなく純粋な動機と欲望だけで与え、与えられた者も自ら進んで何かを返し与えるという循環。これは、資本主義的商行為の基本である「等価交換」のシステムとは逆の循環だ。ネイティブアメリカンのギブ・ア・ウェイ(ウィイエスベ)という習慣も同様だろう。持っているもの全てのものを人々に与えつくすという意味だ。そして『『贈り物を貰ったら、それがまた他の誰かに贈られるまでは、本当のお贈りものにはならない』とラコタの人は言う。自分にとって大切な物こそ、人への素晴らしい贈るものとなる。』³⁹ というのだ。大事な人からもらったものほど、自分の大事な人へと惜しみなく分け与えるという。そこにモノを越えた循環、つながりが見出せるのだろう。

プレイバックシアターでは、アクターとして自分の存在を「喜捨」し、「Give a way」し、テラーのストーリーを演じさせてもらう。そのアクターたちに触発されて、テラーは自分にとって大事なストーリーを「喜捨」し、「Give a way」し、語り始めるのだ。そして又ひとり、語られたストーリーに呼応するかのように「喜捨」しようと、「Give a way」しようと、観客席からテラー席へ進み出るといってもいいだろう。

この循環は、誰の傲慢さも感じる事のない芸術的営為のゼロポイントであり、そこが、プレイバックシアターと現代演劇との大きな違いでもある。

ii つながり

ネイティブアメリカンの儀式スウェットロッジセレモニーでは、自分が語り終わると「Ho Mitakuye Oyashin!」と言う。そして皆もまた、「Ho Mitakuye Oyashin!」と応えるのだ。「わたしにつながるすべてのものへ」と言う意味だ。ネイティブアメリカンの人たちは、動物や植物といった人間以外のものもすべて「～の人々」と呼ぶ。たとえば、バッファローは「4本足の人々」だし、へびなら「地を這う人々」、木は「根を持つ人々」で、鳥は「翼を持つ人々」、そして人間は「2本足の人々」であって、人間だけが特別の存在とはみていない。自然界の中にあり全ては同列なのだ。そしてスウェットロッジの中で、誰かが痛みを語れば、つながっている兄弟として、おなじ2本足の仲間とし

て、痛みをシェアしてくれたものとのつながりを確認する。スウェットロッジの中は、自分の指も見えないほど真っ暗だ。肉体を超えて、声だけが木魂するような空間の中で、自分という個人と他者とを分かち境界線である肉体が見えない中で、つながりを一層感じることが出来る。ピュアな魂が響き合う瞬間だ。視覚から入るたくさんの情報を遮断する方法で、見えないエネルギーを感じるといってもいいだろう。

プレイバックシアターでは、ビジュアル的効果を重要視する。視覚という意識は開かれたまま、場が一体となり、まるでひとつの有機体のようになる。テラーが語るストーリーは、テラーだけのものではない。アクターがプレイバックすることによって観客は、語られたストーリーを「これは自分のストーリーだ」と観ることがあるように、観客一人ひとりの内部世界では様々なことが起こっている。

中野氏の言葉をもう少し引用する。「ワークショップの興隆の背景には、個々のバラバラに独立した物体が世界を構成しているというデカルトやベーコン以来の分析的・機械的な世界観から、一般システム理論などの中で明らかになってきたように、あらゆるものは単なる部分の寄せ集めでなく、相互に関連しあい依存しあいながらまとまったひとつのシステムであるという、有機的・全体的な世界観への転換がある。私たちの身体全体が内臓などの器官の単なる寄せ集めでなく、それ以上のつながりある全体だという、いわば当然の見方だ。西洋医学だけでなく、東洋医学などが見直されてきているのも同じ流れだ。」⁴⁰

プレイバックシアターで感じていたことは、「一般システム理論」でも明らかになっているというのだ。わたしたちの社会は、「あらゆるものは単なる部分の寄せ集めでなく相互に関連しあい依存しあいながらまとまったひとつのシステム」であり、社会そのものが、「有機的で全体的」なのだ。

このことを脳科学者である松本氏の説明によると、「生き物はエネルギーや物質を周囲の環境との間で常に出し入れし、また生き物どうしが情報をやりとりしないと(関係を持たないと)生きていけない開放系である。また生き物は、時間と共に変化し自己発展する存在である。(中略)開放系(非線形非平衡系のこと)とは、少なくともエネルギーの異なる二つの外界と同時に接する系である。このため、開放系ではエネルギーの高い外界から物質やエネルギーが流入し、系の中を通過して、エネルギーの低い外界へ流出する。すなわち物質やエネルギーの絶えざる流れが起こるのである。例えば地球は、太陽からエネルギーを得て宇宙空間にエネルギーを放出することが絶えず続いている開放系である。人も、外界から物質(食物、水、空気など)やエネルギーを得て、また外界に排出する開放系である。人々の日常生活とは、物質とエネルギーの定常的な流れを確保し、開放系を保たせようとする活動である。われわれが生きていくために行う努力とは、開放系を維持するための努力なのである。こうした開放系が保てなくなり、物質とエネルギーの流入・流出が定常的に確保されなくなって平衡系に至るとき、人は死ぬのである。」⁴¹

なるほど、明らかに、目に見えないエネルギー交換がされているのだ。プレイバックシアターでは、「ストーリーの織り成す綾」と言う表現があるが、あるストーリーが場にもたらされる影響は大きい。そして、そこから喚起されて、より探求するようなストーリーになったり、自助作用のようなストーリーがでてきたりする。

学級というのは、ひとつのコミュニティーだ。コミュニティーでは、あらゆることが起こりうる。それら全て、ありとあらゆる題材をプレイバックシアターでは、扱うことになる。直接的な当事者それぞれをテラー席に招くこともあれば、傍観者という当事者も、重要な存在としてテラー席に招かれる。具体的な問題解決にむけての話し合いが行われるのではないが、互いの内側で起きていた真実を見ることで、深い部分でつながり、問題とされていたものの解決が突然起こるということもある。

また、学級内で起こることだけを扱うわけでは、もちろんない。学級内の姿は、すでに学外で起きていることの延長線上であったりする。その余波が学級内に持ち込まれていることも多いものだ。毎朝、授業が始まる前に子どもたちはすでにある状態にいる。

しかし、それぞれで起きていることを学級内で表明されることは少なく、通常は触れずに授業に進んでいく。そのことが先述したクローゼットの骸骨(Skelton in Clothed)となって、学級内にどんどん蓄積されていくのだ。時には、それが暴力となって現れるかもしれない。あるいは、学校に来ないという形で現れるかもしれない。

コミュニティー内に歴然と在る事実とは、学級内で起こったことばかりをさすのではない。昨日、家で親に怒られたとか、誕生日プレゼントをもらったとか、お母さんとお父さんがけんかしていたなど、学外で起きたことで、すでにある感情でいる状態であることが、学級内にある波紋を起こしてしまっているのだ。

つまりは、諸富氏がいうように、「心とは、常に現前するネットワークの中でのみ同時発生的に成立するもの。自己創出論(オートポイエーシス)を社会学に応用したニコラス・ルーマンの言い方を借りれば、たとえば、最初はたった一人の人間にだけ起こった気づきが、機が熟すれば一気に、何万人、何千万にも広まっていくように、個人と社会は同時的に”共進化”するもの。この二つを分け、いずれをとるか考えること自体、無理があるのです。」⁴² とあるように、全体と個人を切り離すことが出来ない限り、個人を無視し続けることは、全体を重視するにしても不可能になってくる。学級内の誰かに起きていることが、いずれは学級内の全員に伝染することもありうるのだから。

「トランスパーソナル心理学は、単なるつながり偏重の全体主義にも、ポストモダン的なバラバラ思考の個人主義にも陥ることのない”第3の道”、すなわち”個が生きるつながり”を志向する心理学である。」⁴³

そして、それらの道を推進するのがプレイバックシアターであるともいえるだろう。

iii コミュニケーション

今の日本は便利な世の中だ。あらゆるサービスがビジネスとして提供されている。隣の人を知らなくても、外に一步も出なくても、インターネットで何でも手に入る時代になった。これが、人々が望んだ進化した社会のある側面なのかもしれない。しかしながら、人間としての生命体が持つ特質が、このことに警鐘を鳴らしている。

「われわれ人は、集団として生きる動物であり、集団の中で生活し、行動する社会的な動物として進化してきた。言ってみれば、われわれは他の人と関わることによってのみ、生きることができるのである。そのためわれわれには、生まれつき人との関わりを求めようとする〈関係欲求〉が、遺伝的に備わっていると考えることができる。」⁴⁴ と脳科学者松本元氏は語る。ここでいう〈関係〉とは、「人は人の関係において生きる。そのため、われわれは情報なしに生きることはできない。(中略)情報の中で人にとって最も重要な事柄は〈情〉である。人の存在は情によって支えられ、(中略)事実や考えを伝え合う情報だけでは真の情報化社会とはいえない。人にとっての情報化社会とは、人の心に潤いを与える、情の通い合う社会でなくてはならないのである。」⁴⁵

なぜ〈情〉が必要なのかというと、「脳の活性に最も支配的な情報は、〈情〉に関するものである。(中略)人は情が受け入れられ、それによって意欲が上がると脳の活性も高まり、知が働くようになる。(中略)人を理解するということは、その人の発した言葉の内容を理解するだけでなく、その言葉を発する基盤となる感情を理解することなのである。」⁴⁶

つまりは内容を伝える背景も含めて伝わるのが、真のコミュニケーションと言える。なぜ今、その人はそのことを伝えようとしているのか、どんな思いで伝えているのか、物理的な事柄ではない心情が伝わりあってこそ、関係性ができるというものだ。その中でこそ、人が、人間(人と人の間に生きる)として、いることになる。

iv 対話

学校教育の中で今、求められているもののひとつに、この人間関係トレーニングがある。情報を理解するだけでなく、感情も理解しあうということは、案外難しいものだ。なぜなら、「同じ外部情報でも、内部世界が異なることによって、引き出される情報が異なるためである。」⁴⁷

そこで演劇教育のもつ対話という技法が注目される。

「民主政治、市民社会とは、コンテキストの共有を急がず緩やかに行っていく社会である。そこでは、対話が不可欠の要素となる。ギリシャで生まれた〈演劇〉あるいは〈哲学〉は、この〈対話〉の訓練であり、シミュレーションに他ならない。」⁴⁸ と、劇作家で演出家でもある平田オリザ氏は語る。

コンテキストとは、文脈とか背景とかと訳されるもので、それらを共有するために、演劇では、台詞を中心にストーリーが進められていくことになる。事前に台本が用意されていて、役者たちは脚本家の練られた台詞を語るのだ。力のある脚本には、生きた普遍的な台詞が輝いている。

プレイバックシアターではその脚本が用意されていないので、アクターたちは即興で台詞を言うことになる。台本を読んだことのある人ならわかると思うが、文字として眼で読む場合と、生きた人間が、役者の口を通して語られるのでは、同じ台詞でも全然違って感じるものだ。言葉は単なる記号ではなく、その語る人のエネルギーを伝えて、相手に届く。違う役者が語れば、又違う伝わり方になる。

村社会であった日本は、対話を必要としていない文化だったようだ。お互いの背景もアイデンティティーも敢えて語る必要がなく、コミュニティは成立していた。ところが、転勤族や多様な国籍の人が混在するようになった現代日本社会では、まず、わたしが何者であるのか、相手がどういった人なのか知るところから関係性が始まっていく。

学習指導要領の総則に「(略)人間尊重の精神と生命に対する畏敬の念を家庭、学校、その他社会における具体的な生活の中に生かし、豊かな心を持ち、個性豊かな文化の創造と民主的な社会及び国家の発展に努め、進んで平和的な国際社会に貢献し未来を拓く主体性のある日本人を育成するため、(以下略)」とあるが、今まさに、対話というコミュニケーションが必須になってきているのだろう。

プレイバックシアターでは、アクター同士でのオファーという言い方をするが、脚本がないので、相手がどんな動きをするのか、相手が何者なのか、さっぱりわからないときに、自分を明らかにしたり、相手の所在をハッキリさせたりする。ストーリーによっては、同じアクターが何役もすることがある。相手役が困らないように、また、観客にもはっきりとわかるような伝え方で、台詞や動作をする。特殊なメイクも衣装もないアクターたちは、それらの役柄を言葉や動きで、表現していくのだ。わたしたち日本人にとっては、苦手とされる要素かもしれないが、慣れてくると、相手がどう思うだろうなどという、無駄なエネルギーを使って躊躇していた自分よりも、快適な関係性を持つことに気づくに違いない。

v 異文化理解

とはいうものの、やっぱりオファーは難易度が高いようだ。イギリスの哲学者ジョン・ロックが、思い込みについて定義しているそのひとつに、「間主観性の一致(概念と言葉が一致している)」というのがある。つまり自分がある言葉によって表明した考えや物事は、他人も同じ言葉によって表明すると考えて、つい当たり前のように、相手も自分と同じコンテキストでしゃべっていると思っ込んでしまうことがある。現在大阪大学で講義している平田オリザ氏が著書でその思い込みの壁を広げることの一つの方法として、「自分のコンテキスト自体を広げていくことです。これには、できるだけ若くて、頭も心も柔らかいうちに、いい演劇をたくさん観て、いい映画を観て、小説をたくさん読んで、旅行に出て、そういった他人の人生に触れる経験を多くすることで、少しずつ自分のコンテキストを広げていくしかありません。これは、スポーツ選手にとっての筋力トレーニングのようなもので、強靱な筋肉の代わりに、柔らかい心を作るということです。」⁴⁹ と述べている。

つまり、プレイバックシアターで、「他人の人生に触れる経験を多くすること」で、コンテキストを広げていくことが可能なのだ。他者はまさに異文化そのものだ。自分とは生まれ育った環境も、考え方も違う。お互いが知りえていることは、氷山の一角でしかない。表面に見えていることだけではなく、相手を知ろうとする気持ち、それは、文部科学省の学習指導要領でいう異文化理解の始まりだ。外国籍に限らず、同じ日本人でも、級友であっても、ひとりひとりの文化的背景は違う。が、その文化の違いを、まるごと受け入れアクティングするのがプレイバックシアターだ。アクター同士も、異文化だ。その違いの中で、ひとつのストーリーを織り成していくのだ。

「現在の学校教育が抱えるさまざまな問題の源泉もまたここにある。本来、多様なコンテキスト、多様な身体を持った子どもたちを教室に幽閉し、教育の名の下に教師が架空のコンテキストを強要する。今のところ、日本では(そしておそらく他の国でも)、学校という共同体は、時間をかけて形成されるものではなく、すでにあらかじめあるものとして、子どもたちに、そのコンテキストの受け入れを強要している。」⁵⁰ とオリザ氏が同著で手厳しく述べているが、そのような学校教育にプレイバックシアターが導入されることで、新たな学びの場が創造できるに違いないと思う。

9. 視点の多角化 Multiple Eyes

アクターは同時に2つの視点を持ってアクティングしている。ひとつは登場人物の眼を通して見える世界、そして2つ目は、それを演じている役者(自分自身)を見る客観的な眼だ。

「第一、対象を自分から切り離れたような見方をすれば、そのこと自体が子どもの行動に影響すると述べた。

自分自身も〈現象の中に入れ込む〉とさえ述べたが、そんなことで客観的事実がわかるのだろうか。

しかし、すでに明らかにしたように、そのような態度をもってこそ、本当に子どもに対する援助や教育ができたのではないだろうか。(中略)対象を自分と切り離し、客観的に見る。それは全体よりも、ある部分を切り取り、その部分を明確に認識する。(中略)自他の未分化な状態のまま、主観の世界を尊重しつつ、ものを見る。それは明確さを犠牲にしても全体を把握しようとする。実のところ、われわれは現象を見る際に、この両方の目を必要とするのであろう。」⁵¹ と、教師に必要な要素として、河合氏が述べているが、プレイバックシアターでは、自然とそれらの両方の眼が養われていく。

この〈主観的な眼〉と〈客観的な眼〉を持つバランスを、プレイバックシアターのアクティングでは、要求される。プレイバックシアターの初心者が、「そんな同時に2つのことをするなんて、難しすぎる。」とすることがある。テラーの感情にどっぷりハマってしまったら、ストーリー構成が疎かになるし、事象を正確に演じようとするれば、段取り芝居になってしまうというのだ。しかしながら、プレイバックシアターが特別に特殊な能力を要求しているのではない。日常わたしたちの生活で、他者と関わるときには、その両方の眼がバランスをとっていることは重要だ。ついどちらか

に偏りすぎて、〈熱い人〉(←主観的な眼の持ち主)とか〈冷めた人〉(←客観的な眼の持ち主)などという極端な存在になってしまうことがあるが、本来、一人の人間の中には、その両方が存在し共存できるはずなのだ。そして、その両眼でもって世界を見渡せば、自分の感情も大切にしつつ、他者と調和をする生き方が出来るだろう。これは、教師にとって必要な要素であると同時に、わたしたち全ての人に必要な要素だろう。

この2つの眼について、フォーカシングでは、次のような言い方で語られている。

「フォーカシング流の”うちなる自分”とのつきあい方。それは、自分の心のどんな動きも、明も暗も、正も邪も、そして美であれ醜であれ、等しくそれとして認め、そのまま大切にしていける心のあり方のことでした。自分を離れたところから自分自身を見る超越的な”眼”。そのような超越的な眼差しを通して自分自身を見ることで、このような深い、深い自己肯定が初めて可能となるのです。このような、自分を離れたところから自分自身を見る眼＝”高次の自分”を育むこと。それが、パーソナルからトランSPパーソナルへ進む一つの道です。」⁵²

i 複眼的思考

日常は、録画して編集するテレビの世界ではなく、常に生で、リアルオンタイム。映し出される映像は、人の数(目玉)だけ多種多様で、同時に全く同じアングルは不可能だ。それだけ、少しずつ人は違う映像を見ていることになる。全てを観ることは出来ないけれど、たった一台の固定式のカメラアングルよりも、カメラの数が多いほど、豊かな映像、ドラマティックなダイナミクスが展開されるというものだ。

あるストーリーの登場人物で、誰を主人公にするかによって、全く異なるストーリーの展開になるだろう。ストーリーそのものの見え方も、意味づけも違う。つまりは、同じ出来事であっても、見る人、感じる人によって、同じにはなりえないのだ。

プレイバックシアターのショートフォームのひとつに『動く彫刻』がある。アクターたちが、テラーの内側を音声と動きを使って、ひとつの有機体のように表現するのだが、それをみたテラーが、「わたしの心の中をマルチ画面で映し出したかのようです。」ということがある。アクター一人ひとりの個性とあいまって、それぞれが独特の表現方法で、テラーの内側を映し出す。そのような、複数の表現を観ることによって、固執したり執着したりといったところから、離れるのをたやすくしてくれる。

テラー席では、自分のストーリーを近視眼的にならずに、“間”をもって観ることができるのだ。

そしてそのことで、権威のある誰かからの教えを請うことなく、自分自身の眼で持って、現象の中から必要な智慧を獲得することのできる仕組みになっている。

事象を追いかけるのではなく、多角な視点を持つことで、人生は豊かに、味わい深く、楽しめるものになっていくようだ。

ii ロールの多様性

わたしたちは日常の中で様々なロール(役割)をとっている。子どもたちでいえば、誰かの息子であり、兄であり、甥や孫であり、生徒であり、後輩であり先輩であり、友達であり、ロールの数は、他者との関係性により膨大だ。あるロールでの自分が、違うロールでは全くの別人のようになることもある。またそうかと思えば、どのロールであっても一色に塗り固められ、本来の自分の姿が全く見えなくなってしまう場合もある。それぞれのロールを別の角度から見ると、「先の事例に示されるように私たちは、誰から頼まれたわけでもないのに、人間関係の中で”犠牲者のロール(役割)”を演じるパターンを身につけてしまっていることがよくあるものです。自分の中にはウサギの部分だけでなく、”猟師の部分”もあることに気づき、その部分を実際に生きられるようになることが大切です。また、うまくいかない人間関係においては、相手の存在が、”生きられていない自分の一部”を表していることが多いもの。」⁵³と諸富氏が述べているように、わたしたちは知らず知らずのうちに、ある特定のパターンを演じてしまっていることがある。本人すら気づいていないそのパターンは、あらゆる人間関係において影響し、違うパターンの自分がいるなど想像もしないかもしれない。

アクティングにおいて、多様なロールを演じることは、このような“自分の中の生きていない一部分”に光があたることになり、いつものパターンを打ち破るきっかけになるだろう。わたしたちが、自分の中にある表出していない、気づいていない部分を、思いもかけずしっかりみることで、他者の中に“生きられていない自分”を見て、関係性を複雑にする必要もなくなるのだ。

よく「悪役俳優ほど善人だ」と言われることがある。負の部分、影の部分を充分演じきることで、日常は正の部分、光の部分を存分に発揮できるからかもしれない。

続けて引用する。「自分を離れたところから自分自身を見る”眼”を養うこと。それによって私たちは、自分の心のどんな動きをも自分の”一部”として特定でき、そのいずれとも”間”をとることができます。そして、すべてをそのまま、あるがままで認め、許し、受け入れることができるようになるのです。そのような”自分自身への眼差し”。アン・ワイザーさんはこれを”より大きな私(Larger I)”とよび、それは何者も裁かず、あるがままで受け入れる、慈悲に満ちたブッダのようなものだと思います。」⁵⁴

このことは、アクターだけでなく、もちろんテラーや観客に同時に起こる。

日本の学校教育の中で、このような眼が養われたなら、学級内だけでなく、世界が変わるといっても過言ではないだろう。今こそ、子どもたちが、本来の自分を未来に向かって生きていくために、このような教育が必要とされている。

プレイバックシアターという手法が、その一端を担うことができると、私は確信している。

Ⅲ おわりに

わたしがプレイバックシアターに初めて出会ったとき、ただ楽しいばかりではなかった。自分の至らなさに愕然とし、常に消化不良で不全感でいっぱいだった。どこを切り取っても、満足というものから程遠い状態であったが、続けようと思ったのは、自分自身と対峙し、研磨されようと覚悟したからだった。

人並みに学校教育を受け、大学まで進学したものの、社会に出ると通用しない人間関係の困難さが待ち構えていた。そうして娘と息子の全くタイプの違う2人のいのちと日々向き合う中で、わたしの完ぺき主義は、ことごとくへし折られることになる。わたしは一体学校で何を学んできたのだらうと、優等生だったことは、何の役にも立たない現実があった。

すでに大人として、ある種の何かを身につけてしまっているわたしが、プレイバックシアターを心から楽しめるようになるには時間がかかったが、子どもたちにとっては、おまごとの延長線上にあり、即興で劇をするのは遊びのひとつとして、馴染みやすいだろう。そのような柔軟な頭と心のときにこそ、プレイバックシアターに出会って、これをツールとして、互いのコミュニケーションに役立て、豊かに成長してほしいと願う。

安心して受け容れられているという実感の持てるコミュニティーを、これからの子どもたちの環境として、わたしたち大人が確保しなければならないと強く思う。わが子を含め多くの子どもたちに出会い、子どもたちの持っているその子ならではの素質、資質を潰すことなく、未来が輝かしいものであることを謳える大人でありたいと思う。

ネイティブアメリカンたちはいう。7世代先の子どもたちのために、今何ができるかを。

日本の右肩上がりの高度経済成長と共に、生まれ育ったわたしは、新人類と呼ばれるような、人類とは別の生き物のように言われ始めた世代だった。ある種人間性の欠落した世代ともいえる。そんなわたしが、アメリカの先住民との出会いで、人間の本来持っている美しさや混沌や不条理と共に、自然と共に生きることを受け容れるようになってきているのである。

プレイバックシアターは、現代社会にその原始社会の持つ、失われてしまったシステムを再現し、今生きているリアルタイムの私たちが、ツールとして充分使いこなすことを望んで生まれてきたメソッドともいえるだろう。

困難な状況にあり再生を必要とする学校は、日本中にたくさんあるだろうが、まずはある程度機能している学校でモデル校的に取り組めることを期待したい。

プレイバックシアターについてまだ充分に書ききれない思いもあるが、プレイバックシアターのストーリーにラストシーンがあるように、ここで筆を置きたいと思う。そして続きとして、いつの日か学校現場で実践する中で、子どもたちから直接教えられることを紹介できることを願っている。

- 1 『小学校学習指導要領解説 総則編』 文部科学省 東京書籍 2006 一部改訂 p.2
- 2 同上 p.4
- 3 『ワークショップ』-新しい学びと創造の場- 中野民夫著 岩波新書 2001 p.21
- 4 『ワークショップ』-新しい学びと創造の場- 中野民夫著 岩波新書 2001 p.137
- 5 『ウィキペディア(Wikipedia)』 2006
- 6 『ホリスティック臨床教育学』 中川吉晴 せせらぎ出版 2005 p.15
- 7 同上
- 8 『プレイバックアター入門』 宗像佳代 明石書店 2006 p.47
- 9 『演劇入門』 平田利サ著 講談社現代新書 p.40
- 10 『育ちあう人間関係』 西光義敏 本願寺出版社 2005 p.89
- 11 『プレイバックアター入門』 宗像佳代 明石書店 2006 p.57
- 12 同上 p.207
- 13 『魂のコード』 ジェイムズ・ヒルマン著 鏡リュウジ訳 河出書房新社 1998 p.284-285
- 14 『バカの壁』 養老孟司 著 新潮新書 2003 p.18-23
- 15 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.171
- 16 『世界でいちばん古くて大切なスピリチュアルの教え』 エックハルト・トル著 あさりみちこ訳 徳間書店 2006 p.85
- 17 『小学校学習指導要領解説 総則編』 文部科学省 東京書籍 2006 一部改訂 p.5
- 18 『ワークショップ』-新しい学びと創造の場- 中野民夫著 岩波新書 2001 p.156-157
- 19 『魂のコード』 ジェイムズ・ヒルマン著 鏡リュウジ訳 河出書房新社 p.58
- 20 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.156-p.157
- 21 『今日の芸術』 岡本太郎 1954 年刊行
- 22 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.87-88
- 23 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.87-88
- 24 『魂のコード』 ジェイムズ・ヒルマン著 鏡リュウジ訳 河出書房新社 p.132-134
- 25 『魂のコード』 ジェイムズ・ヒルマン著 鏡リュウジ訳 河出書房新社 p.135
- 26 『表現アートセラピー』 創造性に開かれるプロセス ナタリー・ロジャース著 小野京子・坂田裕子訳 誠信書房 2000 p.189
- 27 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.139
- 28 『魂のコード』 ジェイムズ・ヒルマン著 鏡リュウジ訳 河出書房新社 p.53
- 29 『子どもと学校』 河合隼雄 著 岩波新書 1992 p.77-78
- 30 『子どもと学校』 河合隼雄 著 岩波新書 1992 p.77-78
- 31 『子どもと学校』 河合隼雄 著 岩波新書 1992
- 32 『メタスキル』 心理療法の鍵を握るセラピストの姿勢 エイミー・シゲル著 佐藤和子訳 諸富祥彦監訳 コスモス・ライブラリー 2001 p.184
- 33 『センス・オブ・ワンダー』 レイチェル・カーソン著 上遠恵子訳 新潮社 1996 p.24
- 34 『原因』と『結果』の法則 ジェームズ・アレン 坂本真一訳 サンマーク出版 2003 p.12-17
- 35 『美の呪力』 岡本太郎 新潮文庫 2004 (新潮社 1971) p.164-165
- 36 『美の呪力』 岡本太郎 新潮文庫 2004 (新潮社 1971) p.159
- 37 『美の呪力』 岡本太郎 新潮文庫 2004 (新潮社 1971) p.167
- 38 『ワークショップ』-新しい学びと創造の場- 中野民夫著 岩波新書 2001 p.154
- 39 『アメリカ先住民の精神世界』 阿部珠理著 日本放送出版協会 1994 p.121
- 40 『ワークショップ』-新しい学びと創造の場- 中野民夫著 岩波新書 2001 p.156-157
- 41 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.98
- 42 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.56
- 43 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.54
- 44 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.80
- 45 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.79
- 46 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.75-76
- 47 『愛は脳を活性化する』 松本元 著 岩波書店 1996 p.57
- 48 『演劇入門』 平田利サ著 講談社現代新書 p.199
- 49 『演技と演出』 平田利サ著 講談社現代新書 2004 p.96
- 50 演劇入門』 平田利サ著 講談社現代新書 p.192
- 51 『子どもと学校』 河合隼雄 著 岩波新書 1992 p.81
- 52 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.170
- 53 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.202
- 54 『トランスパーソナル心理学入門』 諸富祥彦 著 講談社現代新書 1999 p.168