

「SDGsの達成に向けた共創的研究開発プログラム(社会的立・孤独の予防と多様な社会的ネットワークの構築)」RISTEX

脳科学から見たプレイバックシアターの効果検討

演劇的手法を用いた共感性あるコミュニティの醸成による孤立・孤独防止事業

代表者: 虫明 元 東北大学大学院医学系研究科 教授

分担者: 虫明 美喜 宮城教育大学教育学部 客員准教授

協力者:

宗像佳代・小森亜紀(スクール・オブ・プレイバックシアター日本校)

及川多香子・大河原準介(PLAY ART!せんだい)

プレイバックシアター、リスニングアワーについて

プレイバックシアター (Playback Theatre) は、観客や参加者が自分の体験した出来事を語り、それをその場ですぐに即興劇として演じる (プレイバックする) 即興演劇です。司会進行をするコンダクター、演じるもの (アクター)、語るもの (テラー)、観るもの (観客) が、「自分のことを語る、他者の気持ちを受け止めてそれを味わう、そしてそれらを表現します。

パフォーマンス (公演) とワークショップ

パフォーマンスは、劇団がある観客に対して行うプレイバックシアター
ワークショップは、コンダクターと呼ばれるファシリテータが参加者とともに、アクターと観客などの役割を固定せずに行う形式で、授業等で用いる。

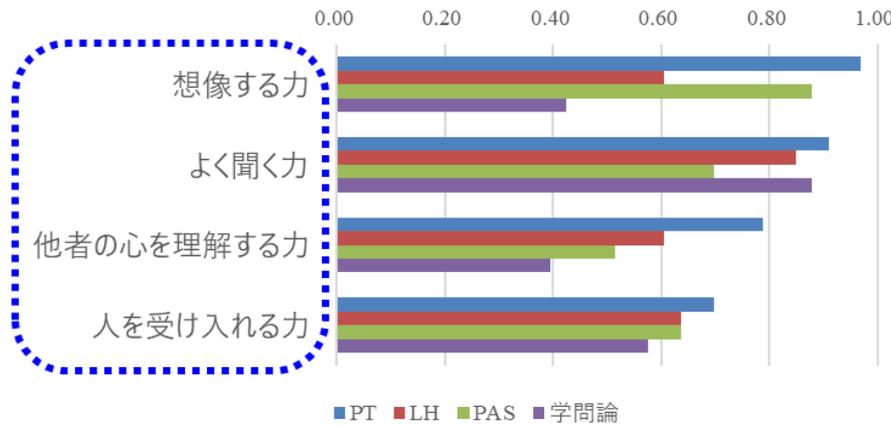
リスニングアワー

リスニングアワーは、5~6人が1時間くらいで、一人ずつ、経験したことを話します。いつ、どこで、何があって、どう感じたか、それはその人のストーリーです。司会のような役割をするガイドはみんなのストーリーを聞いたあと、振り返りの言葉を話します。これをリプリーズといいます。リプリーズを聞きながら、心の中の景色が動いていきます。

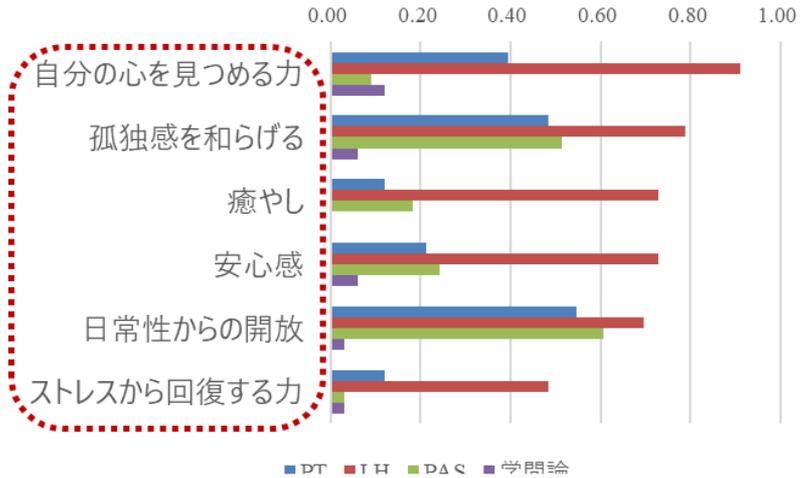
①安心安全な場ー②自発性ー③物語 ←④ガイド

4つの授業パターンへの学生評価の違い

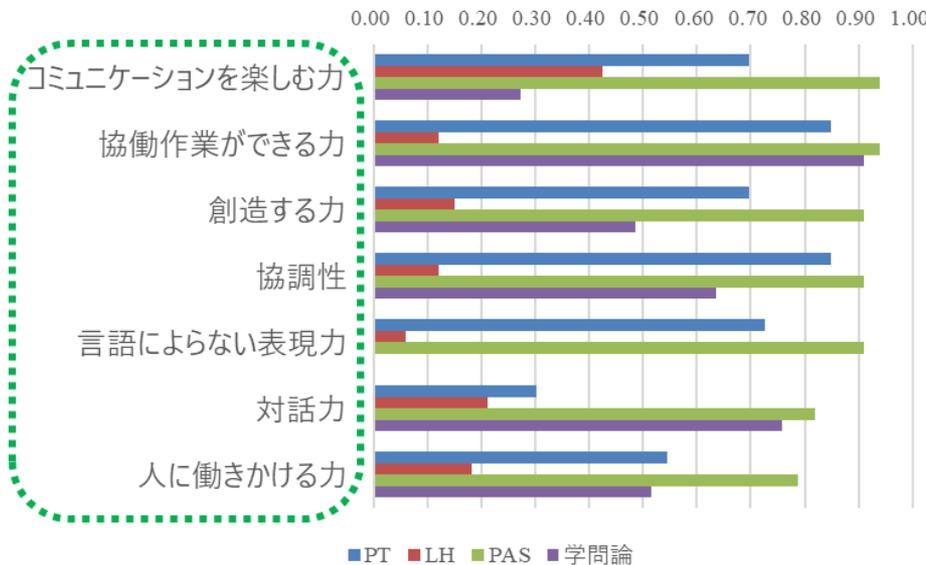
PTで評価高い項目



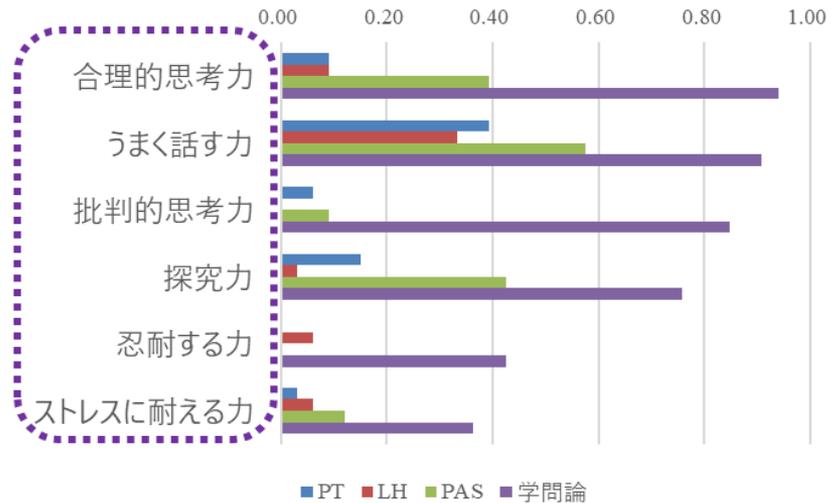
LH (リスニングアワー遠隔) で評価高い項目



PAS (Play Art! せんだい対面) で評価高い項目

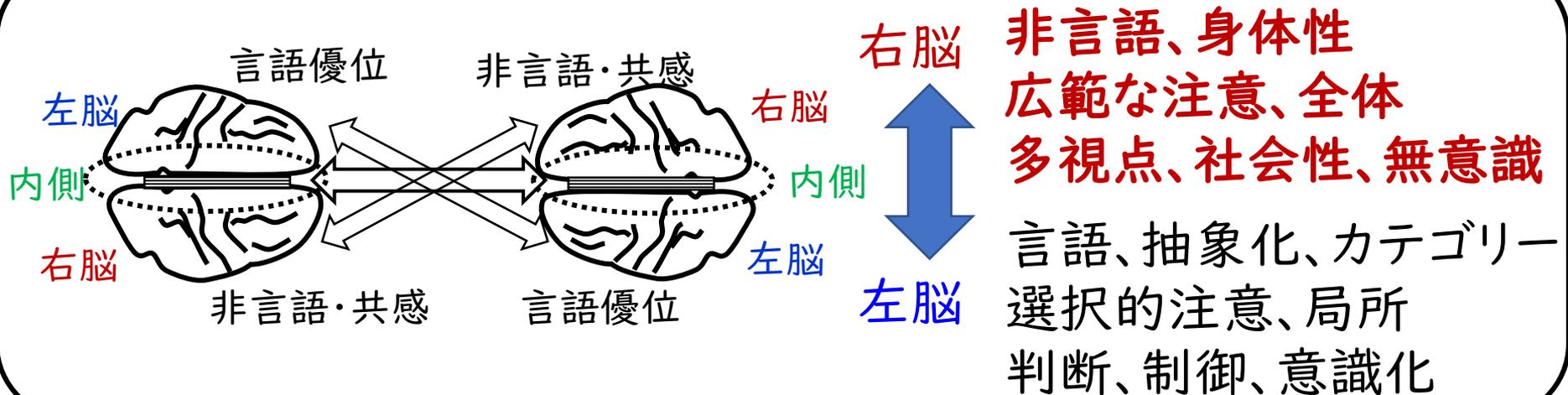
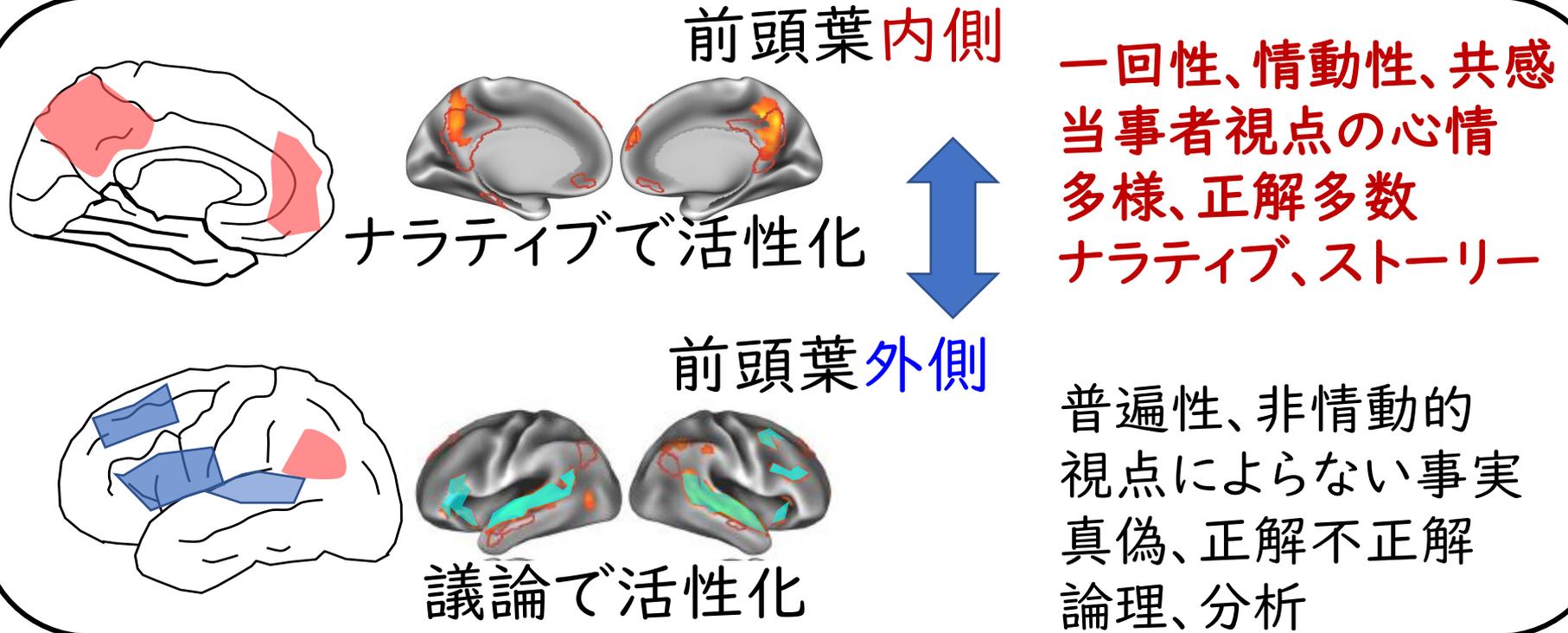


学問論 (対面アクティブ) で評価高い項目



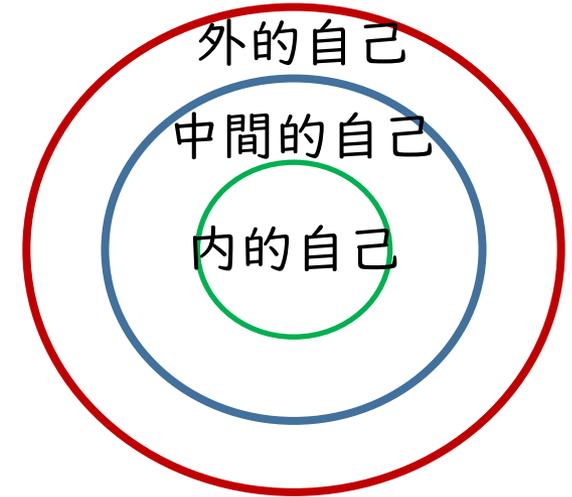
プレバックシアターは「Enacting dialog through stories」すなわち、個人のストーリーを演じることによる対話が特徴 (ナラティブvs議論、身体的活動vs分析的議論)

プレイバックシアターの効果は、外側より内側、左脳より右脳



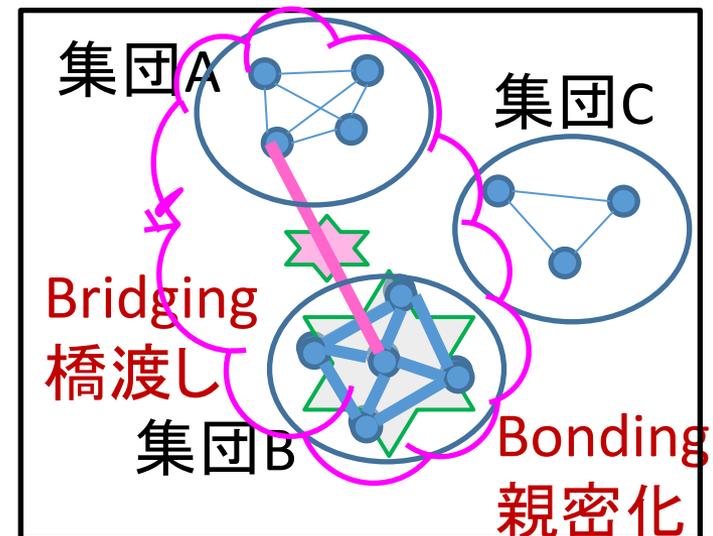
BEVI (Beliefs, Events, and Values Inventory)

1 個人のライフイベント、2 欲求の充足、3 不均衡への寛容さ、4 批判的思考、
5 自己へのアクセス、6 他者へのアクセス
7 グローバルなアクセス
を評価する国際尺度

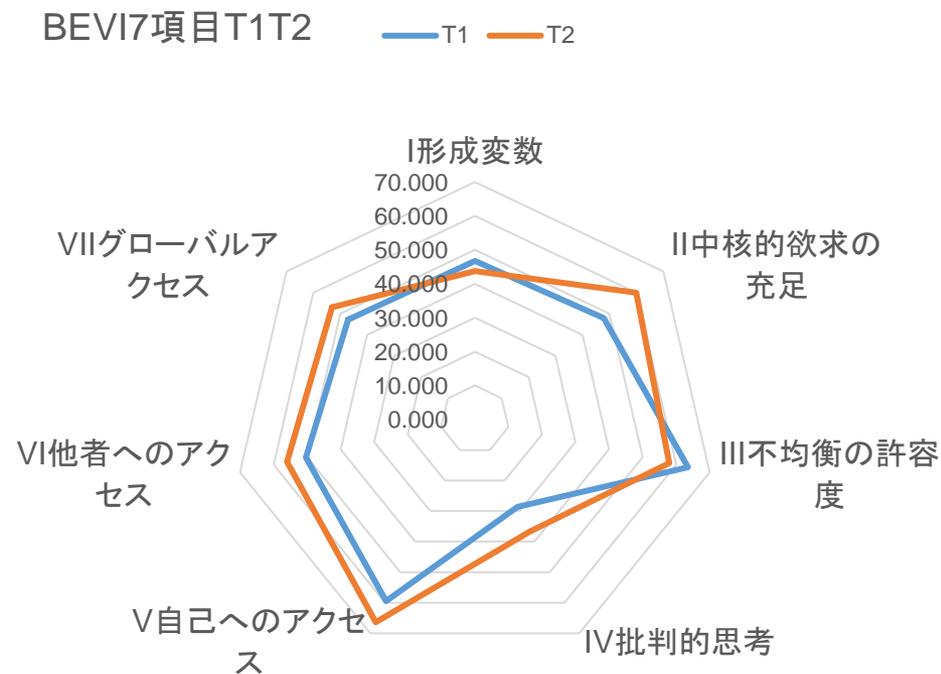
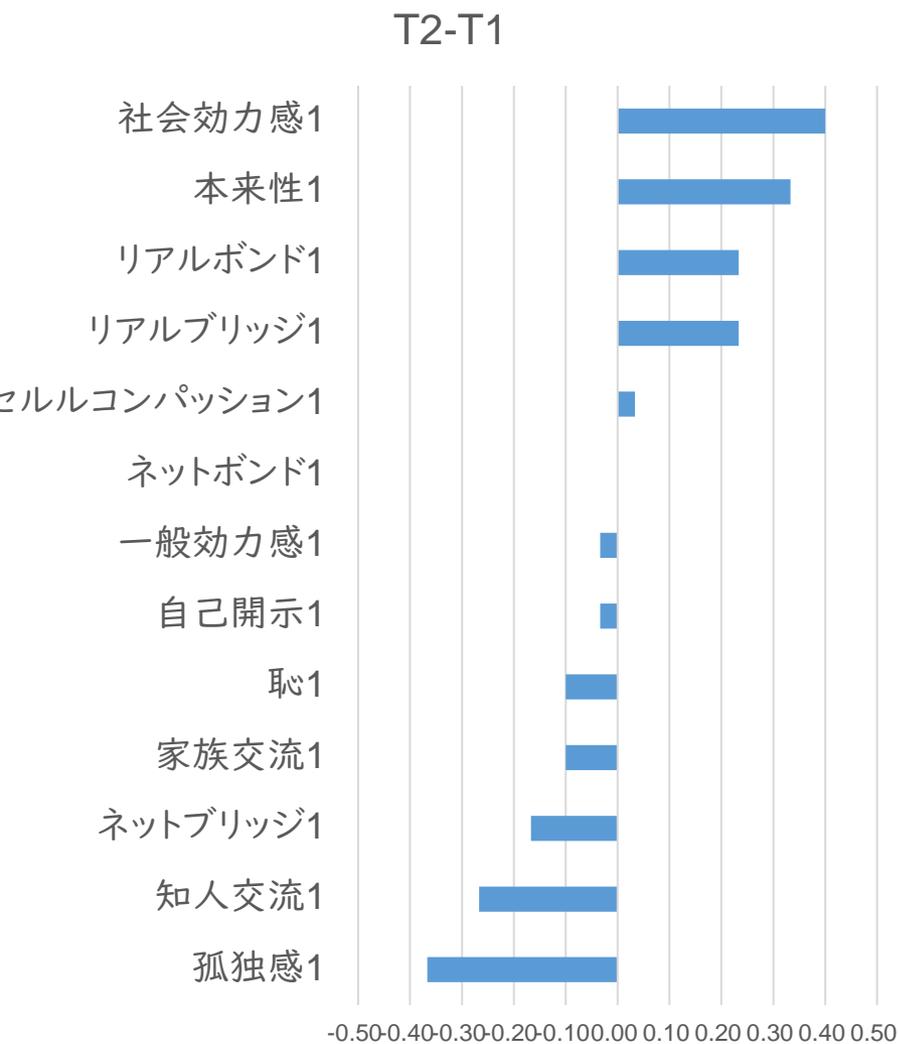


社会情動尺度 (孤立・孤独等に関わる複合尺度)

孤独感、知人交流、家族交流、
社会関係資本
(ボンディング、ブリッジング、ネット、対面)
自己効力感、社会効力感
自己開示、本来性、セルフコンパッション



社会情動尺度とBEVIの前後比較



BEVIの解析ではj授業前後で、欲求の充足、批判的思考、自己へのアクセス、他者へのアクセス、グローバルなアクセスも醸成されていた。

社会情動尺度の中では、社会的効力感、本来性 Authenticity、社会関係資本が醸成されていた。

結論・要約

- ①プレイバックシアターを用いた教育は、いわゆるアクティブラーニングや、他の演劇手法と異なる、他者を受容する、理解する力を育むと示唆された。
- ②プレイバックシアターは個人のストーリーを演じることで、ナラティブに関わる脳、共感性に関わる脳、そして身体表現に関わる脳への効果が期待される。
- ③「Enacting dialog through stories」すなわち、個人のストーリーを演じることによる対話が特徴であり、自己と他者へのアクセスを開放することで、孤独感を低下する。

ご清聴ありがとうございました