

精神科デイケアにおけるプレイバックシアター  
－求められるパフォーマーの条件－

2019年3月3日

中本久美子

スクール・オブ・プレイバックシアター日本校6期生

## 要旨

この論文の目的は、精神科クリニックのデイケアに通って来る精神疾患を有する人（調査対象のクリニックでは「当事者」と呼んでいる）と一緒にプレイバックシアターを行うにあたり、実施するパフォーマー側がどのような条件を必要としているかを明らかにすることである。

当事者とパフォーマーに対するアンケート調査にもとづき、精神科クリニックのデイケアにおいて、継続的にプレイバックシアターを行うためにはどのような条件や配慮点が必要であるかを考察した。その結果、「参加者の緊張や不安をほぐすためにウォームアップを十分に準備すること」「ありのままを尊重し、受容し、適切なコメントをして居心地のいい場をつくり、語らないことに罪悪感を持たないように配慮すること」「傾聴、共感、受容すること」「精神疾患の方が抱えている特有の配慮をすること」「安心、安全な場で、感動や癒しの場となり共に仲間だという一体感をもつ場をつくること」が必要である、ということが明らかになった。

そして、プレイバックシアターの対話によって、当事者たちは自分と向き合い、他者とのコミュニケーションがとれるようになる、ということもわかった。こうしてプレイバックシアターは、当事者の自発性回復に役立つことが明らかになった。

## <目次>

### I. はじめに

### II. 精神科デイケアにおけるプレイバックシアター

- 1 なかまの杜クリニックの理念
- 2 クリニックに通院してくる当事者の特徴
- 3 プレイバックシアター導入の経緯

### III. 実践概要

- 1 プログラム①：ワークショップ
- 2 プログラム②：ミニワークショップと公演

### IV. 当事者、パフォーマーに対する調査

- 1 目的
- 2 方法
- 3 結果
- 4 考察

### V. おわりに

### VI. 文献

## I. はじめに

人は、生まれたからには、どのような生活を送り、社会で何をすべきなのかが問われる。一人ひとり容姿が違うように、持っている才能も違えば、考え方も大いに違うものである。互いの意見を尊重し、受け入れることで、社会は成り立っていると見えよう。私自身の人生においても、色々な人との出会いがあり、楽しい事、辛い事など数え上げればきりが無い。

子供達が家を離れ、ふとそれまでの人生を振り返った時、幼少期からの母との関わりが、私の心の中でおおきな影響を占めている事に気がつき母子関係の重要さに気がついた。悲しい事であるが、母との良い思い出が一つもない。これを私なりに解決しなければ、生涯悔いが残ると感じた。試行錯誤するうちに、2012年、知人の紹介で電話相談のボランティアの会に参加し、そこで初めてプレイバックシアターと出会った。それまでの私には経験のない全く未知の世界であり、心が震え、衝撃的な出会いだった事を今でも記憶に残っている。

プレイバックシアターをもっと知りたい、もっと深く勉強したいという思いが強くなり、ワークショップにも参加した。その後、精神科クリニックで、デイケアのプログラムの一環として、プレイバックシアターを取り入れる事になり、私は2015年からパフォーマーの一員として参加する事になった。クリニックでのプレイバックシアターを3年間続けているうちに、そこに通って来る当事者達は発達障害で機能不全家族の人が多く、社会からは偏見の目で見られ、存在そのものを否定されて孤独感に悩み、深く心に傷があるのではないかと思うようになった。私は全く知識も経験もなく、パフォーマーとなり戸惑うばかりであった。私は回を重ねるにつけ、パフォーマーはどうあるべきか、参加している当事者の症状が悪化するような言動をしていないか心配になった。当事者の症状が軽減し「一緒にプレイバックシアターをやって良かった」と言ってもらえる為にはどのような事に配慮しなければならないか、何が必要とされるかを私は強く意識するようになった。しかしながら、日本に於いて、このような精神科クリニックで継続してプレイバックシアターを行っているということを示す文献は無く、パフォーマーに求められる条件も明らかになっていない。

本稿の目的は、当事者とパフォーマーからアンケートを取ることによって精神科デイケアにおけるプレイバックシアターで、パフォーマーに必要なとされる条件は何かを考察することである。

## II. 精神科デイケアにおけるプレイバックシアター

### 1 なかまの杜クリニックの理念

医療法人社団楽優会札幌なかまの杜クリニック（以下、「なかまの杜クリニック」と表記）は、吉田匡伸院長が2012年10月1日に精神疾患の治療目的で開院したクリニックである。

精神疾患や精神障害のある人たちの「自分たちに本当に必要な医療」を求める声に応じてつくられた病院である。患者自身が自分の病状の原因を探り、対処法を考える「当事者研究」や、コミュニケーションの仕方など社会生活のスキルを身につける「SST(社会生活技能訓練)」といった認知行動療法に力を入れている。仲間同士で体験を語り、アドバイスし合うことが欠かせない治療法となっている<sup>1)</sup>。

院長の吉田は、精神障害をもった人、家族、すべての人が「生きやすく」いられるようにお手伝いをする、と述べている<sup>2)</sup>。

そして、なかまの杜クリニックは、「なかまの持つチカラがココロの回復にとっても大切であることに気づき」、「『市民が創る』『市民のためのクリニック』を合い言葉に薬だけに頼らず、語りあったり、ぶつかりあったり、笑いあったり・・・人と人のつながりの中で回復へのお手伝いをして」いくことをめざしている<sup>3)</sup>。

クリニックの理念は次の三点である<sup>4)</sup>。

ウエルカム 私たちはあなたの生きてきた経験を大切にしています。

つながり 私たちは人とのつながりや助け合いを可能にする場をつくります。

学びあう 私たちは常に学びあうことを大切にします。 人皆師也。

### 2 クリニックに通院してくる当事者の特徴

なかまの杜クリニックの職員への聴取によれば、クリニックに通院してくる人達は、主に、統合失調症、気分障害、発達障害、その他がそれぞれ4分の1程である。また、当事者の人達は、知的な面でも問題を抱えており、考えがまとまらなかつたり、自分が思っていることと逆の言葉を言ったりすることがあり、自分の思いや、自分の気持ちを伝えるのに苦労をかかえているとのことである。

### 3 プレイバックシアター導入の経緯

2015年4月に、なかまの杜クリニックは、デイケア・ナイトケアプログラムの一環とし

プレイバックシアターを取り入れた。現在日本の精神科クリニックで毎週プレイバックシアターを行っているという報告は無い。

その導入のきっかけとなったのは、プレイバックシアターの存在を知った事務長であり精神看護専門看護師でもある村本氏の「プレイバックシアターによって当事者が、ゲームをして身体を動かし、楽しみながら、リラックスして自分の体験を語り、あるいは、語った人の話を聞いたり、見たりして、共感し、心が癒され、自分らしく生きられる」という考えである。プレイバックシアターの体験によって当事者は、感情表現を学び、アクション技法を実践し、それらによって自分を見つめ直し、自分と向き合い、安心、安全な場所で仲間との一体感を持ち、自分らしい自分が育つことを実感するのである。

クリニックのデイケア・ナイトケアプログラムは、次の4つのプログラムに分かれている。①みんなでワイワイ系、②当事者研究・SST系、③知識を広げよう系、④芸術系・いやし系である。この中でプレイバックシアターは、④芸術系・いやし系に属している。

クリニックにおいてプレイバックシアターのプログラムを導入することが決まった後、それを受けてクリニックの職員が、通院してくる当事者や、訪問看護を受けている当事者に、プレイバックシアターに参加するようにと声掛けをして始まった。この声掛けは今も続けられている。

### Ⅲ. 実践概要

毎週火曜日の13時半から15時までの90分でワークショップ形式のプレイバックシアターを行っている。ワークショップの構成としては、前半の45分間は、自己紹介、体操、歌、ゲーム、3人一組になって話す等をしてウォーミングアップの時間にしている。休息をはさみ、後半の45分間はプレイバックシアターの動く彫刻やストーリーを行う。

参加者は、なかまの杜クリニックに通っている当事者を中心に、当事者の家族、クリニックの職員、見学者、大学・専門学校の実習生である。実際にプレイバックシアターが始まるまで、どのような当事者が参加するかはわからない状態である。

プレイバックシアターのパフォーマーは、クリニックの職員からアクター2名（ソーシャルワーカー、看護師、両者ともプレイバックシアター歴10年）、ミュージシャン1名（作業療法士、プレイバックシアター歴4ヶ月）。外部から、プレイバックシアター専門家であるファシリテーター1名（プレイバックシアター歴21年）、アクター2名（第2、第4火曜日のみのアクターは、プレイバックシアター歴10年、筆者は、プレイバックシアター歴6年）

で行っている。ウォームアップの時間は、ファシリテーターの進行のもと、アシスタントも当事者と一緒に参加する。体操のみ、毎週交代でアシスタントの1人がリードしながら進めている。プログラムは、①、②と二通りの方法で行っている

#### 1 プログラム①：ワークショップ

第1、第3火曜日は、ウォームアップの後、当事者が、アクター、ミュージシャンにチャレンジし、パフォーマーと一緒に動く彫刻を体験する。ファシリテーターが、アクター、ミュージシャンにチャレンジしてみたい当事者を募り、自発的に出てきてくれるように声掛けをする。チャレンジした後は、良かったところを誉めて、やってみてどんな気持ちになったか感想を聞く。

#### 2 プログラム②：ミニワークショップと公演

第2、第4火曜日は、ミニワークショップをした後、当事者が観客となって公演を行う。各手法の実施数が厳密に決まっているわけではないが、概ね、動く彫刻などのショートフォーム3本、ストーリー2本である。

### IV. 当事者、パフォーマーに対する調査

#### 1 目的

精神疾患をもっている人が、プレイバックシアターに参加している時、パフォーマーに必要とされている条件は何かを考察することを目的にした。

#### 2 方法

2018年9月～10月、プレイバックシアターに参加した当事者13名、パフォーマー（アシスタント、ファシリテーター）5名に対し、アンケート調査を行った。どちらも、回答は無記名とした。アンケートには、クリニックの許可を得ていること、調査結果はスクール・オブ・プレイバックシアター日本校卒業論文に記載することを明記し、知り得た情報を厳重に保管し、卒業論文の目的以外に使用しないことを記載した。

##### (1) 当事者への調査

2018年10月16日、23日、30日の3回、プレイバックシアターが終了した後にアンケート調査を実施した。アンケート内容は別添の通りである。回答は、質問に対し5つの選択肢の中から該当するものを選ぶ形式とし、任意で記入ができるよう自由記載欄を設けた。

##### (2) パフォーマーへの調査

2018年9月にアンケート用紙を配布し、回答を得た。内容は別添の通りで、回答は自由

記載とした。

### 3 結果

以下に、当事者への調査とパフォーマーへの調査の結果を記載する。アンケートからの引用については「」で表記する。

#### (1) 当事者への調査

##### 対象者の性質

調査中にプレイバックシアターに参加した人は13名であり、男性7名、女性6名であった。年代は、20代4名、30代3名、40代2名、50代4名であった。プレイバックシアターの経験は、1回目が3名、2～5回目が1名、5～10回目が1名、11回目以上が8名であった。対象者＝当事者は以下のように回答している。

##### ◎ ウォームアップについて

当事者が体操をして、リラックスすることについて、「とてもする」が10名、「まあする」が2名、「あまりしない」が1名、「どちらでもない」「しない」が0名であり肯定的な印象を持っている人が多かった。

リラックスする理由として、「穏やかな感じがいい」というスタッフに関するもの、「身体が温まる」「身体を動かすことが好きだ」と当事者本人に関するもの、「体操した後、動きやすい」「普段、運動していないので、身体を動かすとスッキリする」「目が覚める」など、内容や場に関するものがあり、「あまりしない」と答えた人は、その理由について、「みんなの前で身体を動かすと緊張する」という回答があった。

ゲームをやることで、楽しい気持ちになったり、気持ちがほぐれたりすることについて、「とてもする」が11名、「まあする」が1名、「あまりしない」が1名、「どちらでもない」「しない」が0名であり、肯定的な印象が多かった。その理由は、「とても楽しい」「時々苦手なゲームで気持ちが焦るが、思っていたより、楽しく、リラックスできる」など、スタッフに関するもの、「嫌なことが忘れられる」など当事者本人に関するもの、「ゲームの内容が気に入っている」「普段できない人とのコミュニケーションができる」「毎回いろいろなゲームをする」など、内容や場に関するものがあり、「あまりしない」と答えた人は、その理由について、「活発な事をするのは苦手」という回答があった。

プレイバックシアターの始めの時間に3人一組で話すことについて、「とても話しやすい」が10名、「まあ話しやすい」が3名、「どちらでもない」「少し話しにくい」「話しにくい」は0名であり、全員が肯定的な印象を持っていた。話しやすい理由としては、「自分の話を

聞いてくれる」「自分のことを話すのが楽しい」「たくさん話せる」「同じ目的で集まっているメンバーなので話しやすい」「テーマがわかりやすい」「とても落ち着く」「話がわかりやすい」など、場全体が話しやすい雰囲気であった。

プレイバックシアターが終わったとき、3人一組で話すことについては、13名全員から「とても話しやすい」という回答があった。「まあ話しやすい」「どちらでもない」「少し話しにくい」「話しにくい」と答えた人は、0名であった。その理由は、「プレイバックシアターと一緒に体験したから共感できた」「プレイバックシアターを見て、自分の中の記憶が思い出して話したいという気持ちになる」「見たのを振り返ることができる」「気持ちがスッキリしている」「気持ちが落ち着いて話したいという思いになる」など、場全体が話しやすい雰囲気であった。

#### ◎ テラーになることについて

テラーになる意志を手を挙げて示すことについて、「とても挙げやすい」が6名、「まあ挙げやすい」が5名、「どちらでもない」が2名であり、「少し挙げにくい」「かなり挙げにくい」は0名であり、否定的な印象を持つ人はいなかった。手を挙げやすい理由として、「アクターやスタッフの雰囲気が良い」「コンダクターが丁寧に声をかけてくれる」「受け入れてくれる」「怖くない」などスタッフに関するもの、「慣れた」「人に負けたくない」など当事者本人に関するもの、「楽しい場所だから」「いつも明るいプログラムだから」など内容や場に関するものがあった。

テラーとしての話しやすさは、「とても話しやすい」が9名、「まあ話しやすい」が2名、「どちらでもない」「少し話しにくい」「かなり話しにくい」が0名、無回答は2名であり、否定的な印象を持つ人はいなかった。話しやすい理由として、「話をしてくれてわかりやすい」「コンダクターがきちんと聞いてくれる」「コンダクターといると心が落ち着く」「うなづいて聞いてくれる」などスタッフに関するもの、「慣れた」「安心して言える」など当事者本人に関するもの、「他のプログラムと比べて、みんなが真剣に聞いてくれる」など内容や場に関するものがあった。

#### ◎ アクターやミュージシャンをやることについて

アクターやミュージシャンになる意志を手を挙げて示すことについて、「とてもあげやすい」が10名、「まああげやすい」「少しあげにくい」は0名、「どちらでもない」が2名、「かなりあげにくい」が1名であり、肯定的な印象をもっている人が多かった。手を挙げやすい理由として、「時間をかけて話してくれる」「受け入れてくれる」「笑顔で待っていてくれる」

など、スタッフに関するもの、「楽しくやれる」「チャレンジしたい」など当事者本人に関するもの、「メンバーが積極的だから、自分も挙げやすい」「自分の事をアクティングしてくれる」「失敗しても大丈夫」などと内容や場に関するものがあり、「かなりあげにくい」と答えた人は、その理由について、「目立つことをする事が苦手」という回答があった。

アクターやミュージシャンの演技や演奏をしている時は、他の演者とのやり取りがうまくいっているかについて、「とてもする」が4名、「まあする」が6名、「どちらでもない」、「あまりしない」が0名、無回答は3名であり、肯定的な印象を持つ人が多かった。やり取りがうまくいっている理由としては、「他の人を見てわかりやすい」「他の人と合わせている」などスタッフに関するもの、「あまり回数は少ないが達成感がある」「機会があればやりたい」「テラーがその通りと言ってくれたのがうれしい」など当事者本人に関するもの、「話を聴いたり、見たりしている」「プレイバックシアターは全てうまくいっている」「みんなが拍手してくれる」「共感できる」など内容や場に関するものがあった。

アクターやミュージシャンをやっている時は、スタッフから手助けが欲しいと思うことについて、「とてもする」が2名、「まあする」が3名、「どちらでもない」が0名、「あまりしない」が4名、「しない」が1名、無回答は3名であった。手助けを必要だと感じている人、必要と感じていない人は同数であった。手助けして欲しいと言う理由は、「難しい質問の時は、わかりやすく教えて欲しい」「薬の副作用で眠くなるからおこしてほしい」「人が多いと恥ずかしい」という当事者本人に関するものであり、手助けは必要ないと言う理由は、「自由にしている」「マイペースでしている」「認めてくれる」という当事者本人に関するもの、「既に助け合いである」という内容や場に関するものがあった。

#### ◎ プレイバックシアターについての思い

当事者はプレイバックシアターを、スタッフに関するものは、「コンダクターと楽しく話がしたい」と思っている。当事者本人に関するものは、「自己解放感、自己外在化に役立つ」「心と身体のリハビリ、仲間をつくりたい」「体調があまり良くなくても参加したい」「良かった、うれしい」「恥ずかしいけどいつか言いたい」「気に入った」「癒され、大切な時間」だと思っている。内容や場に関するものは、「アクターやミュージシャンにチャレンジできる」「おもしろく参加できる」「元気ももらっている」「仲間なんだと思へリラックスできる」「自分の昔のことを話せる場である」「怒ったり、泣いたり、楽しい」「ここでしか味わえない空気感がある」「プレイバックシアターをずっと続けてほしい」という回答であった。

## (2) パフォーマーへの調査

対象者は5名であり、その内訳は、アシスタントは女性4名、ファシリテーターは男性1名であり、年齢構成は、20代1名、30代2名、60代2名であった。

### ① アシスタントの回答

アシスタントは、以下のように回答している。

#### (a) 一般的なワークショップと同様の配慮

#### ◎ ウォームアップについて

体操をするときは、「参加者の様子を一人一人よく見て、掛け声をはっきりと全体に届くように配慮する」という回答があった。

3人一組で話す場合（当事者3人の場合もあるしアシスタント1人が入る場合もある）、最初の話し合いでは、「場になじみ、安心して話しやすいように雰囲気作りに配慮し、話しづらそうにしている人には、せかさず時間をかけて話し出せるように、無理せず促す」とあった。アシスタントから「声を掛け、うなずいたり、顔を見たり、興味を持って『聴いている』という態度で望んでいる」とあった。当事者の話を「肯定的に聴き、批判や否定的な意見は言わず、アドバイスはしない」とあった。「初参加の人やあまりなじめていない人、緊張感が高い人には、居心地が悪くないように共にいて一緒に組んで行っている」という回答があった。

プレイバックシアターが終わってからの3人一組での話し合いでは、「テラーズアクターとテラーで組む、全体をふり返り体験を共有する、語らなかった人には、その人のところに行き組んで話を聞くように配慮している」という回答があった。「手法や技法について質問してくる人がいる時は、手法や技法について説明するよりも、聞きながら、自分から心が動いた感覚やストーリーの味わいを語るようにする」という回答があった。

#### ◎ ストーリーを聴くことについて

ショートフォーム、ストーリーのインタビューで、パフォーマーとして当事者のストーリーを聴くときは、「テラーの話を真剣に集中して聴いている」「どんなストーリーでも、尊敬の気持ちを持ち、感謝の気持ちを持ち、テラーの一番のエッセンスは何かを感じるようにする」とあった。

#### ◎ 当事者のストーリーを演じることについて

当事者のショートフォーム、ストーリーを演じるときは、「普段のプレイバックシアターと同じようにし、テラーのために、一生懸命に演じ、音の強弱、楽器を変えたりして場面の

違いをつける」とあった。

◎ 動く彫刻を当事者と一緒に演じることについて

当事者と一緒にアクティング、ミュージシャンをするときは、「当事者の『やりたい』という気持ちを尊重して、それができるように配慮する」とあった。「笑顔、ユーモアを大切に」「共にチャレンジ精神を持ち、一緒に舞台に立ち、誉めたり、励ましたりしながら成功体験となるように配慮する」という回答があった。

◎ プレイバックシアターへの思い

アシスタントは、「どんなストーリーでも、一生懸命に演じることを大切にする」という回答であった。

(b)精神疾患を持つ方に対しての特有の配慮

◎ ウォームアップについて

体操をするときは、「一人一人の体調、表情（だるそうにしている、眠そうな感じ、緊張感が強い、おどおど戸惑っている等）に配慮し、身体を徐々に解放され心もほぐれていくように、無理をしていないか、やり過ぎていないか、身体の痛みはないかなどを考え、普段より少なめな体操をしている」とあった。3人一組で話す時、「3人の身体的な距離感に気を付けている」という回答があった。

プレイバックシアターが終わってからは、「他の2人がどのような心情にいるか、分かる範囲で、細心の注意を払い、大きく傷ついていないか、表情、態度、言葉から感じ取るよう配慮し、必要に応じてクリニックのスタッフへ報告する」とあった。

◎ ストーリーを聴くことについて

ショートフォーム、ストーリーのインタビューで、パフォーマーとして当事者のストーリーを聴くときは、「エッセンスは何かをつかみ、テラーにとっての禁句、避けた方がよい場面を押さえている」とあった。「自分の考え、感情、疑問が出たときは、それを横に置き、偏見も意識しつつ、テラーの気持ちのままに寄り添い、共感し受容する」とあった。「トラウマ的な事、虐待行為、暴力、死に関することも、受容する覚悟、態度でいると共に、言語表現が難しいテラーは、特にしぐさ、表情を見逃さないように聴いている」という回答があった。

◎ 当事者のストーリーを演じることについて

当事者のショートフォーム、ストーリーを演じるときは、「トラウマ的な事、虐待行為、

暴力などのストーリーでは、暴力や怒りの方向がテラーに向かわないようにし、テラーのそばに近づかないようにしている」とあった。「繊細で複雑な感情を演じるため、表現方法には、細心の注意を払い、言葉も最小限にし、時には布を効果的に使用することもある」という回答があった。

#### ◎ 動く彫刻を当事者と一緒に演じることについて

当事者と一緒にアクティング、ミュージシャンをするときは、「どのアクティングにも尊敬の気持ちを持ち、想定外のものも速やかに受け入れ、共に芸術的感覚を体験する」とあった。「当事者が失敗した感じや、仲間はずれとならないように、常に一体感を持って接し、そのことが伝わるように気配りをして、当事者自身が間違っていないか、これでいいのか等の不安を持ちながら、勇気を振り絞って参加していることも理解しなければならない」という回答があった。

ミュージシャンをするときは、「繊細かつ独創的な感覚を発揮する人もいるので、当事者の自発性を尊重し大切に受け入れられるように配慮する」という回答があった。

#### ◎ プレイバックシアターへの思い

アシスタントは、「プレイバックシアターに参加している当事者のなかには、初めての人、数回、数年の経験者、グループの中が苦手な人、コミュニケーションが不得意な人、辛い症状を抱えながら参加している人がある」と考えていた。「それでもプレイバックシアターに参加したいという当事者の気持ちを大切にしながら、途中参加や退室も毎回みられ、受容していくことが大切だと思っている」という回答であった。

#### ◎ クリニックの職員とそれ以外のパフォーマーの違い

パフォーマーには、クリニックの職員とそうでない人がいる為アンケートの回答に違いがあった。

##### [クリニックの職員]

クリニックの職員は当事者の病名や環境など背景を知っているため、当事者の話を聴くときは、その背景にもとづく自分の判断が混じらないように、「クリニックで得た情報を一度クリアにして、プレイバックシアターの時間だけで語られたことだけを聴く」という回答があった

「クリニック内でのデイケア・ナイトケアプログラムの中でのプレイバックシアターの位置づけを、そのプログラムの案内を説明しているの、当事者の人達に安心感を与えている」という回答があった。

「普段から信頼関係がある職員と当事者がプレイバックシアターをするので、一般のワークショップでのプレイバックシアターよりもクリニックでのプレイバックシアターの方がやりやすい」という回答があった。

[クリニック職員以外のパフォーマー]

「当事者がプレイバックシアターに参加することで、大きく傷ついていないか、その場でフラッシュバックを起こす人もいる為、必要に応じ、クリニックのスタッフへ報告する」こともあるという回答があった。

## ②ファシリテーターの回答

ファシリテーターは以下のように回答している。

(a)一般的なワークショップと同様の配慮

### ◎ ウォームアップについて

自己紹介、歌、ゲームをするときは、「目的を明確化し、参加してくれた人への感謝の気持ちを持ち、みんなができるものをする」という回答があった。

### ◎ テラーを招くことについて

当事者をテラーに招き、動く彫刻（または、他のショートフォーム）、ストーリーをコンダクティングするときは、「手を挙げていないが、語れそうな人には、積極的に声をかける」という回答があった。

### ◎ 当事者がステージに立つことについて

当事者がステージに立つときのコンダクティングをするときは、「当事者がアクター、ミュージシャンをした後にコメントを求め、良かったところを具体的にフィードバックし、上手、下手が大切なことでなく、一生懸命にすることが重要で、それは観客に伝わることを言う」という回答があった。

(b)精神疾患を持つ方に対しての特有の配慮

### ◎ ウォームアップについて

自己紹介をするときは、「自己紹介で『呼ばれたい名前』と自分のことを話してもらう。当事者は、人から尊重される体験が少ないが、誰かから非難、批評されることのない『好きな○○』を言う時、元気になる。よって、名前+好きな○○としていることが多い」とあった。

ゲームをする時は、「当事者は、体力があまりなく、身体を動かすことが少ない人が多いので、一般のプレイバックシアターに比べ身体を動かすことは少なくしている」「難しいゲームは、知的障害の人には向かず、競うゲームもしない。身体接触を伴うゲームは、ほとんどしない。(特に男女が身体接触することはしない)」という回答があった。

シェア、ストーリーを喚起するために話をしてもらう時は、「小グループを作って話をしてもらうが、苦手な人と2人一組にならないように、3人一組を基本として行っている」という回答があった。

#### ◎テラーを招くことについて

当事者をテラーに招き、動く彫刻(または、ショートフォーム)、ストーリーをコンダクティングするときは、「知的障害の人は、言葉が少ないので、コンダクターから具体例を提示して選んでもらう。『いつ、どこで、誰が、何を』を聞いても応えてくれないこともあるが、その場合は、まず、『見てみましょう』で見てからコメントをもらう」とあった。「ショートフォームを見た後もテラーにコメントを求め、コメントを言ってもらうことで、テラーを尊重する。自己肯定感の低い人が多く、必要のない自己否定をする人がいるため、その場合には適切なコメントをする」とあった。「テラーになることが、いいことでも、悪いことでもなく、自分が語りた時にテラーになることが良いことだと言う」そして、「人によっては、テラーになるのに大きな勇気が必要で、何回もワークショップに参加してようやくテラーになる人もいる。テラーにならないことに罪悪感を持たないように配慮する」という回答があった。

#### ◎当事者がステージに立つことについて

当事者がステージに立つときのコンダクティングをするときは、「当事者がアクター、ミュージシャンをするのは、ほとんど動く彫刻であるが、エッセンスの気持ちが誰もがはっきり分かる時以外は、『〇〇な気持ちです。見てみましょう』とエッセンスの気持ちを言う」「当事者がアクター、ミュージシャンをするとき、概ね3本すると交代する。その後コメントを求めるが、そのコメントはデロールの意味もある。よって、アクターの後にミュージシャン、ミュージシャンの後にアクターを続けても混乱はない」とあった。「アクティングすることがいいとか、アクティングしないことが悪いとか、そういうことではないこと、自分がチャレンジしたいと思った時にすることが大切であると言う」「ワークショップが90分で参加する人も固定せず、ストーリーのアクター、ミュージシャンを当事者のみで行うのは難しいと感じている」という回答があった。

## 4 考察

精神科デイケアにおけるプレイバックシアターを3年間継続している。今回、当事者とパフォーマーにアンケート調査を実施した。その結果をふまえ、パフォーマーに必要とされる条件を次の5つの視点から考察する。

(1) ウォームアップをリードするにあたり必要とされる条件、(2) ストーリーのコンダクターとして必要とされる条件、(3) ストーリーを聴くときパフォーマーに必要とされる条件、(4) ストーリーを演じる時パフォーマーに必要とされる条件、(5) 当事者と一緒に演じる時パフォーマーに必要とされる条件である。これらの5つの条件を当事者とパフォーマー(アシスタントとファシリテーター)へのアンケート調査をもとに以下に考察する。

### (1) ウォームアップをリードするにあたり必要とされる条件

クリニックの当事者が体操やゲームをやることでリラックスしたり、楽しい気持ちになったり、気持ちがほぐれたりすることについては、「とてもする」という回答が多かった。宗像が「ワークショップの成功は、参加者がどれほど居心地よくその場にいられるか、ということに影響される。参加者は、不安な気持ちで未知の世界に入る。彼らの最大限の自由さと表現力を引き出すためには、十分な準備が必要である」<sup>5)</sup>と述べているように、パフォーマーは当事者の緊張や不安をほぐし、心を開く時間を重視することがより必要である。なぜならば、当事者は自己肯定感が低く、自信のない人が多いと考えられるからである。

パフォーマーは、ストーリーを演じることができる状態にするためにウォームアップを重視する。体操やゲームをすることで、居心地がよくなってくると、「これから始まる未知の世界を共にする仲間同士のつながりが芽生える」<sup>5)</sup>からである。クリニックの当事者は、今まで、自分の話しを聞いてくれる人が少なかったと考えられる。このことからプレイバックシアターでは、どんな話しでも、みんなが聞いてくれることで、安心して話しやすい場がつくられることが必要である。

「オープニングの緊張が解け、初対面の人ともなじみ、ここは安全な場だと感じ始めると、自発性が高まり、創造性が芽生える。…テラーになった参加者は、自分の話しに耳を傾けてくれる仲間に、そして大きなリスクを背負って即興演技に精一杯取り組む仲間の姿に感動する」<sup>5)</sup>のである。パフォーマーは、ウォームアップを十分にして当事者の緊張や不安をほぐし、安心して心も身体も開放される場をつくることが必要である。

## (2) ストーリーのコンダクターとして必要とされる条件

### ① 当事者のありのままを尊重・受容

コンダクターは、当事者のありのままを尊重し、受容することが必要である。なぜならば、以下のような事情があるからである。

クリニックの当事者がテラーになるという意志を手を挙げて示すことについては、「とても挙げやすい」という回答が多かった。アンケートの回答によれば、「自分の話をきちんと聞いてくれない、安心して受け入れてもらえず、大人が怖い」と感じていた。家庭や学校が決して楽しい場所ではなく、気持ちはいつも暗く、孤独で大人への不信感、人間不信に陥っていたであろうと考えられる。クリニックの当事者は、子供の頃から、家庭、学校等で、親、教師、大人から、人格を否定する言葉を言われ続けられてきた人もいると考えられる。友田が「【お前はクズだ】、【だからあんたはダメなのよ】などというのは決してしつけではありません。人格を否定したところで、子供は決して親の教訓を学びはしません。代わりに、『自分はダメな人間なのだ』という強いメッセージを受け取り、それが自己肯定感の低下につながります<sup>6)</sup>と述べているように、クリニックの当事者は、自己肯定感が低いと考えられる。したがってプレイバックシアターに参加して、手を挙げて自分のことを話してもいいと分かった時、安心感を得られることができるからである。

### ② テラーを尊重し、適切なコメント

「ショートフォームを見た後もコメントを求め、コメントを言ってもらうことで、テラーを尊重する。自己肯定感の低い人が多く、必要のない自己否定をする人がいるため、その場合には適切なコメントをする」ことが必要である。コンダクターがテラーを招くときは、言語・知的障害の人に聞いても「わかりません、決めてください、お任せします」と言うこともあるが、それは、わからないのではなく、当事者の心の中にある気持ちをうまく言葉に表現して言えないだけなのではないかと考えられるからである。

### ③ 受容し居心地のいい場をつくる

当事者の中には何も悪くないのに「すみません、すみません、申し訳ありません、私が悪いんです、ごめんなさい」と何度も謝る人もいるが、プレイバックシアターでは、誰も悪い人はいないし、何も悪いこともない。したがってコンダクターは、「その人がそのままでもいい」と受容し当事者にとって居心地のいい場をつくる必要がある。そしてコンダクタ

一は当事者に対して「テラーになることが、いいことでも、悪いことでもなく、自分が語り  
たい時にテラーになることが良いことだ」と言っている。また「人によっては、テラーにな  
るのに大きな勇気が必要で、何回もワークショップに参加してようやくテラーになる人も  
いる」とも回答している。

#### ④罪悪感を持たないように配慮

コンダクターは「テラーにならないことに罪悪感を持たないように配慮する」ことが必要  
であると回答している。

#### (3)ストーリーを聴くときパフォーマーに必要とされる条件

クリニックの当事者は、普段から周囲の人が「自分の話を聞いてくれない」と感じている  
が、「コンダクターがきちんと聞いてくれる」「コンダクターといると心が落ち着く」「うな  
ずいて聞いてくれる」「安心して言える」といっている。そしてテラーとして「とても話し  
やすい」と回答している。このことは傾聴の重要性を示しているだろう。

傾聴の重要性について諸論者が次のように指摘している。宗像は、「プレイバックシアタ  
ーでは、ひたすらテラーの話に耳を傾ける。批判、忠告、アドバイス、分析、解釈などが存  
在しない。テラーになることは、自分の語ったこと、つまり自分の存在や行動が無条件に受  
容されることである。いわゆる【傾聴】であり、この傾聴される体験が人々を癒す」<sup>5)</sup>と述  
べている。また竹内は、「傾聴は、相手の話を真剣に聴くことであり、カウンセリングには  
とても重要な技術ですが、誰もが当たり前でできそうな、真剣に聴くという行為が実は以外  
に難しい」<sup>7)</sup>と述べている。サイコドラマの発案者モレノは、「真のグループ参加というも  
のは、他人をとやかく議論することにあるではありません」<sup>8)</sup>と述べている。そして宗像  
は、「プレイバックシアターの実践者は、人はだれでも自分の話を語りたいし、聞いてもら  
いたいものだという原点に立つ」<sup>5)</sup>ことだと述べている。

この傾聴をしっかりとやらなければならないとパフォーマーは肝に銘じている。そして批  
判や忠告、アドバイス等は、本人を傷つける場合があるが、プレイバックシアターでは誰も  
傷つけないことが重要であると筆者は考える。

当事者のストーリーを聴くとき、パフォーマーは「テラーにとっての禁句、避けた方がよ  
い場面を押さえる」「自分の偏見も意識しつつ、テラーの気持ちのままに寄り添い、共感し  
受容する」「トラウマ的な事、虐待行為、暴力、死に関することも受容し、言語表現が難し

いテラーには、しぐさや、表情を見逃さないように聴く」と回答している。これを実践するためには、プレイバックシアターを行う者は、プレイバックシアターの本質的な要素であるリチュアルがより重要であることを忘れることなく日々研鑽していく必要があると考えられる。なぜならば、「プレイバックシアターの効果的な上演には、リチュアルの知識とスキルが不可欠」であり、「実践者はだれが何を語るか予測できない世界に足を踏み入るが、それでも「どんな難しい局面を迎えても場の安全と平和を保つ責任が」あり、そのために「リチュアルを守り通す自信と経験が」必要とされるからである<sup>5)</sup>。

また、テラーの話に対して話を聞いているほかの当事者が「そう、そう、自分もそうだった」「苦勞しているのは自分だけじゃない」と感じたとき、場の雰囲気为一体となり、参加者全員が共感できるようになる。それに対してパフォーマーは、批判、批評、アドバイスなしにテラーの話を聴くことが必要となる。

これらのことから、パフォーマーが当事者のストーリーを聴くとき、傾聴・共感・受容するということが最も重要な必要条件であると考えられる。

#### (4) ストーリーを演じる時パフォーマーに必要とされる条件

クリニックで当事者のストーリーを演じる時、パフォーマーは「トラウマ的な事、虐待行為、暴力などのストーリーでは、暴力や怒りの方向がテラーに向かわないように、テラーのそばに近づかないようにしている」「繊細で複雑な感情を演じるため、表現方法には細心の注意を払い、言葉も最小限にし、時には布を効果的に使う」と回答している。そしてクリニックでは、幻覚、幻聴、妄想などもストーリーに出てくるので、パフォーマーは一般的なワークショップよりもより配慮が必要である。

#### (5) 当事者と一緒に演じる時パフォーマーに必要とされる条件

当事者がアクターやミュージシャンになるという意志を手を挙げて示すことは、「とても挙げやすい」という回答が多かった。その理由は、「時間をかけて話してくれる」「受け入れてくれる」「笑顔で待っていてくれる」「失敗しても大丈夫」ということである。

当事者は、自己肯定感が低く、何をすることも自信が持てない人が多い。しかし当事者の場合も、「ここは安全な場だと感じ始めると、自発性が高まり創造性が芽生える。この時点になると参加者自身がアクターとなって即興劇を演じられるようになる」<sup>5)</sup>のである。当事者は、自分のことを語ってストーリーを見た後、「気持ちのスッキリした、落ち着いた」とコ

メントしている。何回か自分のことを語っていくうちに、仲間のストーリーを演じてみたいという気持ちになる。「時間をかけて他者への温かい気持ちをはぐくんでいくので、その人の批判精神や評論家的姿勢が薄れ、代わりに他人に対するやさしさや善意が心の中に芽生える」<sup>5)</sup>のである。クリニックの当事者も、プレイバックシアターに参加することによって、他者への温かい気持ちをはぐくんでいくと考えられる。また、コンダクターは、「アクティングをすることがいいとか、アクティングをしないことが悪いとか、そういうことではないこと、自分がチャレンジしたいと思った時にすることが大切である」と回答している。

当事者がアクターやミュージシャンをしているとき、他の演者とのやり取りがうまくいっているかについては、「とてもする」「まあする」という回答が多かった。その理由は、「他の人を見てわかりやすい」「他の人と合わせている」ということであった。パフォーマーと当事者が一緒に演技や演奏をするときは、当事者からアクターに1名、2名、ミュージシャンに1名、2名がステージに出る。アクティングのときの当事者は、あまり一番目には出ず、先にパフォーマーが出たのを見て、パフォーマーと同じ言葉やアクティングをすることが多い。並び方もパフォーマーと一緒に並ばず、距離をとって並び、離れてアクティングすることもあった。クリニックの当事者は、人との一体感や距離感に敏感である。ミュージシャンは、パフォーマーが先に音を出すときもあるし、当事者が先に音を出して、その後に合わせてパフォーマーが音を出すときもある。例えば、当事者が「鉄琴をやりたい」と言ってミュージシャン席に行き、鉄琴の前に座りマレットを両手で持ち、両腕を高く上げていつでも音が出せるように、準備の姿勢でテラーの話しを真剣に集中して聴くのである。普段は人の話しを聞くのが苦手な、多動障害を持っている当事者だとしても、アクターや、ミュージシャンをやると決めて、ステージに出たときは、パフォーマーと同じプレイバックシアター実践者となっているのである。宗像は、「ワークショップの目的は、状況や参加者によって千差万別である。初心者向けのものは、これまでやったことのないことに挑戦し新しい能力を開発することがゴールである」<sup>5)</sup>と述べているが、クリニックのプレイバックシアターでも、当事者とパフォーマーが共に一体感を持ち、チャレンジして、一生懸命演じて、楽しみ、仲間作りをすることが必要であると考えられる。そして、演技して達成感を味わい、味わうことによって次への意欲を高め、高めることによって自己肯定感を高めるのである。プレイバックシアターでは、表現力、言語能力も高めることができると考えられる。

当事者は、「薬の副作用で眠くなる」「質問がむずかしいときには教えてほしい」という回答をしているが、それに対しては、「指導者は、ワークショップの最中ずっと参加者を観察

し、居心地のいいグループをつくっていく」<sup>5)</sup>ことがパフォーマーにはいっそう求められている。

クリニックの当事者は、「自分のやりたいことができない」と思っている人が多い。自分の思った通りのことをすると親や上司から怒られてきたと言われている。その点に配慮してパフォーマーは、当事者がどんな演技や演奏をしても、何も言わないようにしている。パフォーマーに必要なことは、プレイバックシアター場で安全な枠組みをつくることである。当事者は、プレイバックシアターが目的ではなく、デイケア・プログラムに参加することが目的なのである。パフォーマーは、クリニックで当事者と一緒に演じるとき、「どのアクティングにも尊敬の気持ちを持ち、想定外のものも速やかに受け入れ、自発性を尊重する」「当事者が失敗した感じや、仲間外れとにならないように常に一体感を持ち、そのことが伝わるように気配りをして当事者が間違っていないか、これでいいのか等の不安を持ちながら、勇気を振り絞って参加していることも理解しなければならない」とあり、より配慮していることがわかる。このことからパフォーマーは、当事者にとって全体に安心・安全な場をつくること、感動や癒しの場をつくること、共に仲間だという一体感をもつ場をつくることが重大な使命であると考えられる。

## V. おわりに

パフォーマーは、一般的なワークショップよりも、精神疾患を持っている当事者とプレイバックシアターをするときは、より配慮していることがわかった。

クリニックの当事者にとって、クリニックに来ることそれ自体がチャレンジである。プレイバックシアターに参加することがチャレンジである。輪になって話しをすることも、当事者にとってチャレンジである。動く彫刻のテラーになること、これもチャレンジである。ストーリーのテラーになることは、さらにとっても大きなチャレンジである。アクターやミュージシャンをやることは、チャレンジどころか、当事者にとって危険ですらあると考えられる。たとえテラーにならなくても、コンダクターに質問され、自らを振り返りテラーになろうと考える。これも十分なチャレンジであろう。つまり、クリニックのプレイバックシアターに参加する当事者は、いつも全員がチャレンジしているのである。

パフォーマーも当事者と一緒にチャレンジする気持ちを忘れてはならないと思う。そのためには、日常生活で日々勉強し自分を律し精進していかなければならないと強く思う。

当事者がプレイバックシアターを長くすることで、語るストーリーが変わり、当事者の在

り方も変化している。当事者は、クリニックに本当に仲間の欲しい人が集まっている。当事者の中には、感情を押し殺して生きていて、大人になっても、生きづらさを引きづっている人もいる。親から否定され、学校や職場ではいじめられたり、馬鹿にされたりした経験をもつ人が、なかまの杜クリニックに集まっている。彼らは精神疾患を持っているからみんなの前で我慢しなければならないと思って生きてきた。そして、大変な思いを抱えていて、中には「死にたいんです」という人が来ることもある。向谷地が、「精神障害は『関係の病』であるとよく言われる。自分との関係、家族との関係、そして職場における人間関係につまずくことである。関係のなかで傷つき病んだところは基本的には、関係のなかでしか回復しない」<sup>9)</sup>と述べているように、クリニックの当事者は、人間関係で傷ついて生きづらい人が多い。このことから、プレイバックシアターのように、気持ちにいい悪いはなく、ありのままを受け入れ、尊重し、寄り添い、共感する場が必要であるのだ。そして、日本中の精神科クリニック等にプレイバックシアターが広がるべきだと考える。

アンケートの分析からわかってきたことは、精神疾患を有する人はふだん安心できる居場所がないことである。したがって精神科クリニックでプレイバックシアターをおこなう際には、当事者に居心地のいい居場所を提供することが重要であり、そのことに対して、より配慮すべきであるということがわかった。そして、精神科デイケアにおけるプレイバックシアターは、より配慮するという条件のもとで行えば、精神疾患を有する人にとって有益であるということがわかった。

#### <謝辞>

本稿を書くことができたのは、札幌なかまの杜クリニックの院長吉田匡伸氏、事務長村本好孝氏と多くのクリニックの職員、ピアスタッフ、メンバーのみなさまとの出会いとご協力があったからです。ここに心よりお礼申し上げます。とりわけ、お忙しい中アンケートに時間を注いで頂いた方々には心より感謝しお礼申し上げます。

共にクリニックでのプレイバックシアターに関わり、私を支え、応援して下さったスタッフの仲間たちに感謝いたします。

また、プレイバックシアターに巡り会えたことに感謝し、本稿を書くにあたりご指導して下さった、ジョナサン・フオックス氏、宗像佳代氏、小森亜紀氏に感謝いたします。そして、いつも側で私を励まし、見守ってくれた家族と親友に感謝いたします。

## VI. 文献

- (1) 「精神科の病院、仲間と1周年」朝日新聞 2013年12月11日付記事。
- (2) 院長吉田匡伸『ごあいさつ』nakamanomori.com
- (3) パンフレット『そうだ、なかまの“チカラ”を借りてみよう』医療法人社団楽優会札幌なかまの杜クリニック, 2014.
- (4) 札幌なかまの杜クリニック「私たちの理念」nakamanomori.com
- (5) 宗像佳代『プレイバックシアター入門, 第2版』赤石書店, 2010.
- (6) 友田明美『子供の脳を傷つける親たち』NHK出版, 2017.
- (7) 竹内吉和『発達障害と向き合う』幻冬舎ルネサンス, 2012.
- (8) ジョナサン・フォックス『エッセンシャルモレノ』金剛出版, 2000.
- (9) 浦河べてるの家『べてるの家の「非」援助論』医学書院, 2015.

## 付録

### アンケートのお願い

2018年 月 日

このたび、みこの、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校への論文提出にあたり、プレイバックシアターの時間に1回以上参加したことのある方にアンケートのご協力をくださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

このアンケートは、クリニックの吉田院長先生の許可をいただき、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校講師である、小森亜紀先生の指導のもとで行っております。

このアンケートは厳重に保管し、論文の参考にする以外の目的には使用しません。

下記の質問にご記入ください。

◎あなたのことについておうかがいします。

性別（ 男性 ・ 女性 ）          年齢（          才代）

◎プレイバックシアターの経験

(あてはまるものに○をつけてください)

今日が始めて ・ 2～5回 ・ 5～10回 ・ 11回以上

以下の質問について、あてはまるものに○をつけ、理由がわかれば教えてください。

●質問1

テラーになりたいと思った時、手をあげやすい感じがしますか？

・とてもあげやすい ・まああげやすい ・どちらでもない ・少しあげにくい ・かなりあげにくい

その理由を教えてください。

●質問2

テラーになって話るとき、話しやすい雰囲気ですか？

・とても話しやすい ・まあ話しやすい ・どちらでもない ・少し話しにくい ・かなり話しにくい

その理由を教えてください。

●質問3

体操をしている時、リラックスしますか？

・とてもする ・まあする ・どちらでもない ・あまりしない ・しない

その理由を教えてください。

●質問4

ゲームをやることで、楽しい気持ちになったり、気持ちがほぐれたりしますか？

・とてもする ・まあする ・どちらでもない ・あまりしない ・しない

その理由を教えてください。

●質問5

プレイバックシアターの始めの時間に3人一組で話す時、話しやすい雰囲気ですか？

・とても話しやすい ・まあ話しやすい ・どちらでもない ・少し話しにくい ・話しにくい

その理由を教えてください。

●質問6

プレイバックシアターが終わりの時間に3人一組で話す時、話しやすい雰囲気ですか？

・とても話しやすい ・まあ話しやすい ・どちらでもない ・少し話しにくい ・話しにくい

その理由を教えてください。

(第1、第3火曜日についてうかがいます。)

第1、第3火曜日は、みなさんが、アクターやミュージシャンにチャレンジする日です。

#### ●質問7

アクターやミュージシャンにチャレンジしたいと思った時、手をあげやすい感じがしますか？

・とてもあげやすい ・まああげやすい ・どちらでもない ・少しあげにくい ・かなりあげにくい

その理由を教えてください。

#### ●質問8

アクターやミュージシャンをやっている時、自分の演技や演奏、他の役者とのやりとりがうまくいっている感じがしますか？

・とてもする ・まあする ・どちらでもない ・あまりしない ・しない

その理由を教えてください。

#### ●質問9

アクターやミュージシャンをやっている時、スタッフから、特別な手助けをして欲しいと感じる時がありますか？

・とてもする ・まあする ・どちらでもない ・あまりしない ・しない

その理由を教えてください。

#### ●質問10

プレイバックシアターについてあなたの思っていることを自由に書いてください。

ご協力ありがとうございました。

## アンケートのお願い

2018年 月 日

このたび、中本 久美子（みこ）の、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校リーダーシップの卒業論文を書くにあたり、アンケートにご協力くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

私は、「精神疾患をもっている人に対するプレイバックシアターで、パフォーマーに必要とされる条件は何か？」をテーマで卒業論文を書いています。

この件は、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校講師である、小森亜紀先生のご指導により行っております。

下記の質問にご記入をお願いします。

### 〈アシスタント用〉

性別、年齢 男性 女性 ( 才代)

PT歴 ( 年) 主な役 (アクター ミュージシャン)

なかまの杜クリニックでプレイバックシアターをするときの体験について教えてください。

#### ●質問1

体操のリードをするときに気を付けていることがあれば教えてください。

#### ●質問2

3人1組で話すときに、最初の時の話し合いと、プレイバックシアターが終わってからの話し合いで、気を付けていることがあれば教えてください。

#### ●質問3

ショートフォーム、ストーリーのインタビューで、パフォーマーとして当事者のストーリー

を聴くとき、気を付けていることがあれば教えてください。

●質問4

当事者のショートフォーム、ストーリーを演じる上で、気を付けていることがあれば教えてください。

★ 第1、第3火曜日のプログラムについておうかがいします。

●質問5

当事者と一緒にアクティング、ミュージシャンをする上で、気を付けていることがあれば教えてください。

★最後にうかがいます。

一般的なワークショップで、アシスタントをするときと比べて、なかまの杜クリニックでのワークショップで気を付けていることがありますか。あればどんなことですか。(もしくは、難しいと感じたのはどんなときですか?)

ご協力ありがとうございました。

このアンケートは、厳重に保管し、卒業論文の参考にする以外の目的には使用しません。

## アンケートのお願い

2018年 月 日

このたび、中本 久美子(みこ)の、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校リーダーシップの卒業論文を書くにあたり、アンケートにご協力くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

私は、「精神疾患をもっている人に対するプレイバックシアターで、パフォーマーに必要と

される条件は何か？」をテーマで卒業論文を書いています。

この件は、スクール・オブ・プレイバックシアター日本校講師である、小森亜紀先生のご指導の下で行っております。

下記の質問にご記入をお願いします。

## 〈ファシリテーター用〉

性別、年齢            男性 女性            (            才代)

PT 歴 (            年)

なかまの杜クリニックでプレイバックシアターをするときの体験について教えてください

### ●質問 1

自己紹介、歌、ゲーム、などを行うときに、気を付けていることがあれば教えてください。

### ●質問 2

当事者の動く彫刻（または、他のショートフォーム）、ストーリーをコンダクティングする上で、気を付けていることがあれば教えてください。

### ●質問 3

第 1、第 3 火曜日について、当事者がステージに立つときのコンダクティングで、気を付けていることがあれば教えてください。

### ★最後にうかがいます。

一般的なワークショップで、ファシリテーターをするときと比べて、なかまの杜クリニックでのワークショップで気を付けていることがありますか。あればどんなことですか。（もしくは、難しいと感じたのはどんなときですか？）

ご協力ありがとうございました。

このアンケートは厳重に保管し、卒業論文の参考にする以外の目的には使用しません。