

プレイバックシアターの宗教的要素について

2014年5月1日

プレイバックシアター日本校5期生

鈴木 あやこ

要旨

本研究の目的は、プレイバックシアターにおける宗教的要素の有無、プレイバックシアターと宗教の共通性を探ることである。プレイバックシアターと宗教の共通項として、リチュアル、コミュニタスの存在、シャーマン的要素が挙げられた。さらに両者は共に社会的影響力を持つが、宗教は統合性を持つのに対し、プレイバックシアターは民衆の知恵から社会変容をおこす点が整理された。コンダクターやアクターをはじめとする各役割も、それぞれ、宗教的要素を内包することがわかった。プレイバックシアターは即興演劇であり、宗教では無いが、部分的に宗教と共通する要素が存在していることが分かった。

目次

要旨	1
1. はじめに	3
2. 宗教の定義	4
3. プレイバックシアターと宗教	5
3.1 プレイバックシアターと宗教の共通項	5
3.1.1 プレイバックシアターにおけるリチュアル	6
3.1.2 コミュニタスの存在	7
3.1.3 シャーマン	8
3.1.4 社会への働きかけ	9
3.2 プレイバックシアターにおける各役割と宗教的要素	10
3.2.1 コンダクター	10
3.2.2 ミュージシャン	13
3.2.3 アクター	13
3.2.4 テラー	15
3.2.5 観客	18
4. まとめ	19
5. おわりに	19
謝辞	20
文献目録	20

1. はじめに

私がこの研究に取り組むきっかけになったのは、友人にプレイバックシアターのことを、宗教のように捉えられたことにある。プレイバックシアターに出会い、魅了され、公演やワークショップに頻繁に出掛け生き生きしている私を見て、長年親身に思ってくれている友人は喜び、同時に「高価な壺を買わされなければ、いい」と言った。以降、私がプレイバックシアターのことを未経験者に説明する際、その時の出来事がいつも頭の片隅にある。プレイバックシアターの真髄をわかってもらうには、実際に体験してもらうことが何よりであり、下手な言葉で説明することは、無粋で、自発的な理解への妨げになり得る危険性をはらんでいるとさえ思われ、私は説明することを好まず苦手としている。反面、自分が夢中になっていることをわかってもらいたい、という欲求も強く持っているが、こちらの熱意が伝われば伝わるほど、宗教を信仰していると捉えられる可能性を常に意識している。

本稿の目的は、即興演劇であるプレイバックシアターに宗教的要素があるのか、宗教的要素があるとしたら、どのような点かを明らかにすることである。宗教が与える印象は、崇高、疎外、恐怖、敬遠、依存等、人により様々であろうが、特に現代日本において、負の印象をもたらせることが多いように感じられる。しかし、そもそも宗教とは何か、そして、宗教の何が先述のような印象をもたらせるかは、実のところ、はっきりとわかっていないのではないだろうか。一方プレイバックシアターも「『これがプレイバックシアターである』という正解がない」^[1]ので、ここでは、文献と筆者がこれまで体験してきたプレイバックシアターをもって比較対象とする。本研究の意義は、実践者のプレイバックシアターへの理解を深め、より明解に、広くプレイバックシアターを伝え、参加者が安心感を持ってプレイバックシアターに関われる場の提供を可能にすることである。

2. 宗教の定義

本稿でプレイバックシアターと宗教について論じるにあたり、「宗教」について定義する。

現代の日本人は無宗教であると言われている。ところが、初詣にお盆、お墓参りクリスマスなど、宗教を起源とする行事は、商業戦略もあり盛んになる一方で衰えを知らず、宗教を考えるには複雑な社会である。

宗教を広辞苑で引くと、「神または超越的絶対者、あるいは卑俗なものから分離され禁忌された神聖なものに関する信仰・行事。また、それらの連関的体系。帰依者は精神的共同社会（教団）を営む。アミニズム・自然崇拜・トーテミズムなどの原始宗教、特定の民族が信仰する民族宗教、世界的宗教すなわち仏教・キリスト教・イスラム教など、多種多様。多くは教祖・経典・教養・祭礼などを何らかの形でもつ」^[2]とある。

そして学術用語としての宗教の定義は学者の数だけある^[3]といわれ、統一した見解があるわけではない^[4]。文部省（現・文部科学省）宗務課で作った、「宗教の定義集」^[5]には104の定義があげられている。宗教は、その定義の仕方で、様々な切り口から見えていくことができるのである。脇本は、一つの定義がある一つの研究にとっては有用であるが、別の目的にとっては無価値である可能性があることを提示し、すべてに対して満足な一つの定義という考え方は宗教学においては捨て去らねばならないと述べている^[3]。それらを踏まえた上で、本稿では、背景を現代日本とした上で、プレイバックシアターと宗教の共通点と相違点を考える。

空閑は古代イスラエルが示した理念を提示し、「人間が人間の有限性を自覚したときに認識される領域」を「神」と規定し、「これを認識することにより、有限な世界にある人間存在の平等が実現されるような社会が、人間と社会の理想のあり方である

という人間観と社会観」^[6]が宗教であるという。更に島菌は「そもそも人間は克服困難な限界を抱えた存在であるということの自覚をうながし、異なる次元の存在や力に訴えて、そうした困難な限界を超える道があることを示す宗教」のことを「救済宗教」としている^[6]。

島菌によると島田裕巳は、「宗教とは神や仏といった超越的な存在に対する信仰」^[7]と述べている。そして何らかの教義を持ち、信者はそれを拠り所に生き、その教義を広めようとする活動を伴うものが、現代日本における、「宗教」のイメージと思われる。これは、日頃、無宗教を自覚する私が抱いている宗教感に一番近く、様々な宗教・宗派の中庸を表していると考えられるため、この島田の定義を本稿における宗教の定義として採用する。

3. プレイバックシアターと宗教

本稿では、宗教とプレイバックシアターの共通性を探るにあたり、2つの視点から考察する。第1に、プレイバックシアターという手法自体と宗教の共通項を明らかにする。第2に、コンダクター、アクターといったプレイバックシアターを構成する役割ごとに、その役割が内包する宗教的側面を考える。

3.1 プレイバックシアターと宗教の共通項

プレイバックシアターは「シアター」と名乗るように、演劇として芸術的要素を備えている^[1]。また演劇は中谷弘光が述べるように「ヨーロッパでも古くから『演劇の起源は宗教儀式に発している』といわれ、日本の場合も例外ではない」^[3]。

そもそもプレイバックシアターは古代演劇の流れを引き継いでおり^[1]、創始者ジョナサン・フォックスはアウグスト・ボアールの確立した、観客がステージに上がって「その場で創るシアター」^[1]と比較して、プレイバックシアターのことを次のよ

うに述べている。

ボアールのアプローチは思慮深く、どちらかというとな政治的な特色をもっている。そしてそこには宗教的要素も存在しているかに見える。一方、プレイバックシアターは中世に演じられた神聖な劇や、キリスト教の伝統に基づいて、季節ごとに演じられる演劇に深い関係を持つ^[1]。

さらに、フォックスは、プレイバックシアターを演じるうえ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つの要素を挙げている^[1]。

以下に、プレイバックシアターと宗教のどちらにも存在が認められると考えうる「リチュアル」、「コミュニティの存在」、「シャーマン」、そして「社会への働きかけ」の4つの要素について、宗教との関連性を述べる。

3.1.1 プレイバックシアターにおけるリチュアル

一般的に儀式・儀礼と訳されるリチュアルは、「秩序ある規則正しい行為のこと」、「広義には宗教に直接関係がない」^[3]と捉えられる一方、「個人の宗教的経験と憧憬との発現」であり、「聖なるものにむけられたもの」^[3]とする向きもある。儀礼にも様々な定義があり、宗教に関連性の深い狭義のものと、そうではない広義のものがある。プレイバックシアターのリチュアルの重要な役割は、プレイバックシアターの場合に「安全」と「変容する力」をもたらす^[1]ことである。宗像によると、ジョナサン・フォックスはストーリーのリチュアルの存在意義を「観客に対して、すべてのストーリー、そして、どのようなストーリーも重要なのだ、ということを示唆しているのであり、同時にその内容がいかに平凡であっても、特異的であっても同様に重要なのだ、ということ伝えてる」^[1]としている。

プレイバックシアターには、ストーリーをはじめ様々な手法がある。その手法を駆使して、テラーの語ったストーリーを表現するわけであるが、そのためにはまず、その場を包み込む空間を整えなければ成り立たない。宗像は「会場全体にリチュアルが整っていることが安全な環境づくりに役立つ」^[1]と述べる。

リチュアルには、ルール遵守、忘我の感情、トランスパーソナルな次元、変容への

道、魅惑的な言葉^[1]という特徴がある。宗像は、リチュアルのルールや儀式的雰囲気
が安全な「枠」を作ること、そして安全な枠を提供するためには、プレイバックシア
ターを提供する側にリチュアルを守り通す自信と経験が必要であると述べている^[1]。
リチュアルはプレイバックシアターに関わる随所にみられる。それらのうち、例えば、
インタビューが終わり劇に移行する直前に、コンダクターが言う「見てみましょう」
は、各宗教の祈りや礼拝の際の決まり文句に、イスや、布、楽器といった舞台装置は、
そこが教会や、お寺や礼拝堂であると人々に知らしめている装飾や、建築様式と共通
の意味合いが感じられる。そして、プレイバックシアターにおいては、リチュアルが
導き出す、日常とは異なる空間で、人々は自己の深い部分に思いを馳せたり、自らの
ストーリーを語ったり、物語の世界に入り込んでいく。

3.1.2 コミュニタスの存在

プレイバックシアターのリチュアルによって作り出された場は、人類学者 V. ター
ナーが様々な儀礼・祭礼において現出する「非日常的な人心の交流状態」^[3]について名
付けた「コミュニタス」に通じると思われる。ターナーはコミュニタスにおいては、
「普段の社会生活での一時的な友情以上の人間の直接的全体的な対面がある」^[8]と述
べる。コミュニタスとは「絆であり・・・どんな形式的な社会的絆をも超えた所で
人々を一つにするもの」^[8]であるとしている。このコミュニタスの出現が、宗教儀礼
と同様、プレイバックシアターにおいても重要であると考ええる。

コミュニタスについて、藺田稔は、コミュニタスの位相はその社会の拠所する世界
観によってさまざまな象徴表現を呈するとし、宗教の祭であれば、神聖顕現 (hierop
hany) として神と人の直結する世界となり、政治の祭では、目指すユートピアが実現
すると説いている^[3]。

これは、宗教の持つ無条件の受容機能である。すなわち社会とは別の回路があるか
らこそ、社会で苦悩する人が受容される^[9]ことにつながるといえよう。

また、ターナーは、カトリック教会のフランシスコ派について触れ、フランシスコ
は、自分の教団の修道士たちを、天国という変わることをない状態への単なる移行に
すぎないひとつの生活におけるリミナーズ（境界状況の人たち）と考えていたので、
“・・・なし”でいること、ないし“・・・を持たない”でいることの意味を非常に
強調していたと述べている。^[10]その、清貧の精神は、例えばワークショップ形式のプ

レイバックシアターにおいて、名前ではなくその日呼んでほしいニックネームで互い
を呼び合うというリチュアルが、社会での構造を捨て、全人格的な交流を目指すコミ
ュニタスの場への移行を助けていることとある種通じるのではないだろうか。

そして、プレイバックシアターは、安全な場をつくることによってコミュニタスが
生じる。宗像によると、プレイバックシアターにおいては、リチュアルによって作り
出された空間で、特有の深い交流^[1]が生まれる。そして、儀式が執り行われている場
では、「安全」と「興奮」という相反する要素がともにある。そして、プレイバック
シアターのリチュアルもほかの儀式と同じように、人々を安心させ、リラックスさせ、
人々の心を癒す。それと同時に観客に我を忘れるような気分の高揚をもたらし、社会
に対する姿勢を変容するほどのパワーを発揮する^[1]例えば、観客席でも、舞台上でも、
自発性が発揮され、とっさの閃きに躊躇なく身を任せる。ずっと胸に秘めていた、あ
るいは忘れようとしていた体験が沸き起こり、人前で語りたくなったり、打ち合わせ
のない即興劇を無我夢中で演じきったりすることができるのである。そして、見ず知
らずの他人が語ったストーリーの即興劇に引き込まれ、観客席で深い感情に突き動か
され、語った人のことや、語られた他の人の体験が忘れられないものになることがあ
る。

3.1.3 シャーマン

一般的に、シャーマンとは、「自らをトランス状態（忘我・恍惚）に導き、神・精
霊・死者の霊などと直接に交渉し、その力を借りて託宣・予言・治療などを行う宗教
的霊能者」^[2]を意味するとされる。そして、シャーマンについて、ハイスティーンは、
ルイス・ウィリアムスを引用し、シャーマニズムの恍惚状態になる経験は、私たちの
種の普遍的真理生物学的能力であり、すべての諸宗教の一部であると述べている^[11]。

しかし、佐々木宏幹によると、シャーマンの定義は、その超自然的存在への接触、
交渉の仕方や、シャーマンと霊媒を区別するかなどの問題に対して、諸学者の立場は
一致していない^[3]。一方、また佐々木は、諸説あるシャーマンの定義において、(1)
超自然的存在と直接接触、交渉しうる人物であり、(2) その際、異常心理状態になる
とみる点では諸学者の見解は一致しているとする^[3]。

このうち、プレイバックシアターにおいては(1)の要素に近いところが見受けられ
よう。佐々木によると、ファースは霊媒について、ある人物が精霊と人間との媒介者

としての役割を果たしており、その重点は「交通」にあると述べているが、プレイバックシアターにおけるシャーマンの要素は、各々の役割において様々な場面で、つながり役となるすなわちパイプ役になっていることである。

また、佐々木はシャーマンの儀礼について次のように定義している。

(1) トランス状態に入るためドラムやベルを鳴らし、経文・呪文を唱え、守護霊を呼び、一点を凝視するなどする。

(2) ランス状態になると守護霊が来臨し、シャーマンの霊魂はその助力によって身体を離れ（守護霊の助力なしの例もある）、他界を巡る（離魂型）か、シャーマンの霊魂が一時的に身体を空け、守護霊が代わりに憑依する（憑依型）。

(3) シャーマンの霊魂が他界を飛翔しているときには、その状態を言葉・身振りで象徴的に示す場合と、その場にシャーマンがいないことを示すため明かりを消して沈黙する場合とある。他方、守護霊が憑依したときには、その神力をあらわすため、シャーマンは熱鉄を掴み、刃に直接触れたりする。

(4) シャーマンが他界で病人の霊魂をとらえ、病人の身体にそれを戻してやる行為をする。また霊魂を示す遺物をみせることもある。憑依型シャーマンは病人に憑いている悪霊を占い、これを追い払う動作をする。病身からとりだした物として釘・針などをみせることもある。

(5) シャーマンの役割が終わるとトランスが解け、かれは常態に戻る^[3]。

このようなシャーマンの要素が、プレイバックシアターで見出される点については、3.2 プレイバックシアターにおける各役割と宗教的要素の項で探っていく。

3.1.4 社会への働きかけ

宗教と、プレイバックシアターを比較するにあたって、共に社会に働きかける力があることも欠かせない要素であろう。

脇本平也によると、デュルケムは宗教の持つ社会性こそ原初的根源的なものであり、

「教会」をして「道徳的共同社会」と呼んでいる。また、脇本は、ロバートソン・スマスの「宗教は個人の魂の救いのために存在したのではなくて、社会の存続繁栄のために存在したのだ」と述べたことも引用し、両者が共に、宗教の本質的機能は、一つの共同体に人々を凝集させる社会的統合機能にあるという観点であったことを紹介している^[3]。

また、現代社会における宗教の意義を空閑は、現状を容認しその教えが個人レベルでの宗教的救済をもたらす「処方箋」ではなく、むしろ「壊滅状態にある」現状を告発し、これを理想に戻すための方向を示すものであり、「自己自身の再生の瞬間」、そして新しい生き方の実践がもたらされるとしている^[6]。

一方、宗像は、プレイバックシアターの特質を、「社会の改善と安全に貢献する演劇」であろうとする^[1]点としている。宗像によると、フォックスはプレイバックシアターによって、社会全体が過去の遺産として引き継いでしまった不法行為や動乱の傷を癒すことを望んだ。つまり「コミュニティの回復」を目指す演劇を生み出したのだった^[1]。そして、宗像は、実践者に「プレイバックシアターは、単に誰かの話を再現するだけの存在ではなく、公の場で多くの人に影響を与える社会的存在である」^[1]ことを自覚するよう促す。

3.2 プレイバックシアターにおける各役割と宗教的要素

ここでは、プレイバックシアターにおける各役割が持つ、宗教的要素について論じる。

3.2.1 コンダクター

コンダクターはプレイバックシアターの公演でイベントの責任者としての役割を担う^[1]。宗像はコンダクターの役割について、次のように述べている。

ショーの司会者であり、演出家であり、セラピストであり、役者であり、シャーマンであり、機転をきかせてその場の相手に受け答えをする外交官のような人でもある。^[1]

一方、宗教における式典を司る宗教家の役割として、森岡はプロテスタント牧師の社会的役割を研究したブリザードの説を引用し、こう述べている。かつての農村社会での牧師の役割は、式典を主宰する司会者、神の言葉のメッセンジャーとしての説教者、という役割に代表されたが、激励したり、カウンセリングに携わる牧会者の役割

が加わっており、その役割の変化は式典の遂行の仕方にもおよび、会衆の参加のもとに、今日の問題に意味ある理解と洞察を与える説教が求められている^[3]。また、レーマンは日本のプロテスタント教会に影響を残す例として、次のように述べている。まず、17世紀のアメリカのピューリタン牧師の勤めを、「即興的に祈り情熱的に説教すること」としている。また、19世紀のアメリカプロテスタント礼拝においては、「情熱的な祈りと説教によって会衆の感情に訴え、独特な雰囲気を作って、まだ回心していない人を回心させ信じる決心をさせること」が大きな役割という^[12]。

これらと、プレイバックシアターのコンダクターとの共通点を探ると、「参加者がこの場に熱中できるような話題を探し、心の底から参加できるよう司会進行する」^[1]ことであろう。例えばインタビューにおいて、コンダクターはどのようなテラーに対しても、温かく包み込み、どのような状況になっても、コンダクターは配慮と思いやりをもって、テラーが最後まで話せるように支援する^[1]。そして、インタビューがうまくいっている場合の、テラーの名前を呼びかけたり、そっとテラーの膝や肩に触ったり、口調をやさしくソフトにしたり、といった様々な工夫^[1]にも、それは表れている。しかし、プレイバックシアターにおいて、コンダクターは説教などはせず、人々が無意識の底から取り出す「英知」が自然に引き出されるようにガイドするのみである。そして、提示されたイベントのテーマにふさわしい結論や教訓に導くために、コンダクターが意識的な介入をしなくても、自然な流れのなかで、民衆の知恵が浮上するのである^[1]。

それは、コンダクターの持つ、シャーマンの要素にも通じる。プレイバックシアターのパフォーマンスやワークショップの初めの段階で、コンダクターはその場にいる人々を、左脳の世界から右脳の世界へと誘導する。^[1]そして、インタビューの時には、会場のグループ全体とつながりながら、テラー個人とも密着し^[1]、テラーの体験を効果的に再現するための情報を得て、アクターに手渡す^[1]といったつなぎ役になる。そして、観客と舞台の「仲立ち役」にもなるのである^[1]。

フォックスはコンダクターについてこう述べている。

優れたコンダクターとは、アクターと観客の交流がスムーズにいくよう仲立ちをし、しっかりとした存在感があり、観客の気持ちや考えを察することができ、その場にある真実から目をそらさず、真実

のためには、リスクを負ってでも大胆な介入ができる人。(Fox, *Acts Of Service*, p127) ^[1]

すなわちシャーマンの役割として「観客」とアクターとの間に立ち、その双方を結びつけるパイプとなり ^[1]会場全体をストーリーへと誘うのがコンダクターだが、同時に毅然とした態度でその場をとりまとめ、会場全体の雰囲気壊さないようにする責任 ^[1]、を負う、すなわち安全な場を守るのである。コンダクターは、テラーや観客が緊張しないよう、柔らかな落ち着いた口調で話す。参加者が、スムーズに非日常空間に移行できるよう、日常的な話題や、その場に応じた言葉遣いを駆使する。それと同時に、会場全体を仕切る者としての尊厳も示すバランス感覚が必要である。

更に、コンダクターが、テラーにすばらしい即興演技というギフトを捧げるための行動であるという信念を持ちテラーの話に介入する様や、テラーが涙したり、人前で取り乱してしまったりして、戸惑う場面でも、居心地よくいられるように支援的態度で ^[1]接する様は、聖者に通じる面もあるかもしれない。

高木きよ子は、聖者とは、聖を身につけ心の中に信仰の体制が確立した人 ^[3]としている。そして、その特徴として次の4つをあげている。

(1) この世の利己的な小さな利害関係よりも、もっと広く大きな生命の中にあるという意識を持ち理想的な力の存在をもって感じているという確信を持つ。

(2) 理想的な力と自分とが、親しい関係でつながっているという意識をもち、その力に対して自己放棄ができる。

(3) 自我がたかめられ、解放されたという感じをもつ。

(4) 情緒の中心が、肯定的な、調和のとれた愛情に移る ^[3]。

高木は、「聖」とは、この世を超えた日常経験ではなかなか達しえない高度の価値としている ^[3]。よって、聖者とは理想像であるが、上記の聖者の特徴は、コンダクターが効果的にその役目を果たしている、理想の姿にも近いと思われる。

3.2.2 ミュージシャン

プレイバックシアターのミュージシャンには①リチュアル、②ムード作り、③枠作りという3つの役割がある。①はアクターをニュートラルな自分から、役へと移行させ、テラー、観客を非日常の劇的空間、芸術的な世界へと誘う機能、②は感情を音に翻訳し、アクターの演技をより深く感動的なものにし、テラーや観客をより感情移入させる機能、③は、音楽で劇の進行をリードする機能である^[1]。

このうち、①リチュアルがミュージシャンにも宗教性を感じさせる面であろう。皆川達夫によると、宗教儀式と音楽とは不可分の関連を保っている^[3]。ストーリーや、短い手法の導入部でミュージシャンが果たす役割は、シャーマンがトランス状態に入るためドラムやベルを鳴らす^[3]ことに通じる。この時テラーは、音楽によって右脳が刺激され、劇への期待が高まる。時間にすれば、ほんの数分のことであるが、テラーの意識は日常の状態から非日常の心の領域へと向かう^[1]。そして、ミュージシャンは、観客が非日常の世界に移行するまで、アクターが準備を終えて静止するまで、十分に演奏する。この時間はミュージシャンが進行のカギを握ることになる^[1]。すなわち、コンダクターはその立ち居振る舞いや、言葉を用いてシャーマンの要素を体現するのに対し、ミュージシャンは音によって、そこに存在する人が日常の空間から移行することを促す。しかし、その導く先は宗教世界ではなく、劇的空間、芸術的な世界^[1]である。

アクターの演技が始まったあとミュージシャンは様々な役割を果たす。ムードメーカーとして、場面の枠取りとして、その場面に適した音を出す^[1]。そして最後の場面では、芸術的に「終わりの合図」としての音楽を奏で、アクターの最後のセリフ、ミュージシャンが奏でた音楽の余韻、束の間の静寂、それらのすべてがラストシーンの感動をかきたてる^[1]。ドラマチックに盛り上げた後、また日常へと安全に帰るのが、ミュージシャンのリチュアルである

また、ミュージシャン自身もテラーが客席に戻っていく段階でニュートラルに戻り、新たなテラーを迎えられるよう、気持ちの切り替えをする^[1]。非日常空間から日常空間へ意識を戻すのである。

3.2.3 アクター

プレイバックシアターの主な配役は、テラーの直感で決まるが、テレパシーで導か

れるように何らかの「偶然の一致」、一般に「テレ」という現象が起こることがある^[1]。振り当てられた役と、アクターの個人的体験が重なるのである。例えば、事故で子どもが亡くなったアクターが交通事故で子どもを失う役を演じたり、癌の摘出手術をしたことのあるアクターに癌で亡くなる役が、振られたりすることがこれにあたる。^[1]これはある種、神がかり的な人智を超えた感覚であり、このことは、どこか精神世界に通じるところを思わせる。

そもそも演劇自体が、起源は宗教儀式に発しているといわれる^[3]。佐々木によるシャーマンの定義を先の項で挙げたが、プレイバックシアターのアクターには、このうち1、2、5の一部との類似性が見られる。まず、インタビューが終わると、アクターは次のように舞台準備をする。

ミュージシャンが最初の音を出すのを聞いてから、ゆっくりと椅子を離れて最初の場面の準備をする。このステップのアクターの動作は緩やかで、存在感に満ちたものである。そしてその姿が厳粛な雰囲気醸し出す。音楽をバックにしたアクターの厳かな動きが、やがてドラマチックな時間が始まることを暗示する^[1]。

これは、先述の佐々木による定義の1. トランス状態に入るためドラムやベルを鳴らし、2. シャーマンの霊魂が身体を離れ、守護霊が憑依する様子と似ている。この場合、多くの演劇がそうであるように、アクターに守護霊が憑依するわけではないが、ストーリーの役へと移行する。

そして、演技が終わって、ほんの一瞬時間が止まりテラーと視線だけの交流をした後、落ち着いて存在感にあふれた動作で非日常の劇空間を保つ^[1]その様子は、シャーマンの定義の5. トランスが解け、常態に戻ることに似ている。ただし、ここでのアクターの記述は、パフォーマンスの途中で、次に語られるストーリーが控えていることが前提となっているので、依然劇空間を保っている

このアクターの一連のシャーマン的要素は、プレイバックシアター以外の他の演劇における役者にも共通している。但し、プレイバックシアターにおいては、それが顕著に表れる。その理由として、次の2点が考えられる。まず、通常の演劇ではアクターが「その人個人」として舞台に登場することはなく、自分自身でない誰かを演じている形式で存在するが、プレイバックシアターでは演技者として現れる前にまず日常の

個人として名乗り^[1]、アクター個人から役への移行が観客の目の前で行われること。そして、即興創作劇ではなく、テラーが語ったストーリーに基づいていることが周知の事実であること、である。

特別な人だけが演技者ではない^[1]プレイバックシアターでは、一般市民が即興で、目の前のテラーや、話の中に入り込み、自分以外の役となって演じる。宗像は、「即興性の高さは自発性を開発することにより可能になる」としている^[1]。そしてフォックスは自発性とは「意識と心と身体がその境界線を超越して同時に存在する」^[1]ことと述べる。つまり、アクターもリチュアルによって守られた世界、すなわち境界線を越えたコミュニタスに入り自発性を発揮しシャーマンの要素が引出されるのである。

プレイバックシアターのアクターはまた、どのようなストーリーになるか予測できないままステージに立ち、どのような登場人物になっても引き受ける覚悟をしてテラーの話聞く^[1]。そして「協調性」を発揮して「チームワークにより全員が責任を分担して」^[1]一つのストーリーを演じきらなければならない。さらに公演形式と違い、ワークショップでは参加者もアクターとなって、「大きなリスクを背負って即興演技に取り組む」^[1]ことになり、その様は、ほかの人が、それによって喜ぶように惜しみなく与えるキリスト教の無私の精神^[9]に似ているかもしれない。更に、アクターの他、ミュージシャン、コンダクターそれぞれが、その役割を責任をもって担う「自分の精一杯を尽くした謙虚な気持ち」^[1]については、釈徹宗がチームワークを必要とする団体競技について指摘している、天職（ベルーフ）を全うするプロテスタント的世俗の在り方^[9]に共通するものが感じられる。

他の演劇や団体競技に比べ、プレイバックシアターに、その様子が顕著に感じられるのは、即興であるということ、そして、テラーに本当に起こった人生の一部を切り取って成り立っているということが、わかっているからであろうと考える。そして、明らかに宗教と違うところは、その努力、投げ出した姿を神様が見ていてくれる、知っていてくれる^[9]、思いに基づいているのではないということだ。

3.2.4 テラー

公演やワークショップにおいて、観客は、コンダクターやアクターの種まきの言葉に誘われ、そして他の参加者とのつながりなどに温められ、自発的にテラー席に歩み出る。これも、プレイバックシアターのリチュアルが生み出した、コミュニタスの効

果と言えよう。そして、その日会っただけの人々に、自分一人の胸の内に何年も秘めてきたことを打ち明けることもある。

それは宗教における懺悔と似た面があるのではないだろうか。石田慶和は懺悔についてこう述べる

自分の犯した罪過を悔いて、これを神・仏あるいは他人に告白し、赦免を求め、それによって精神的負担から解放されること。

懺悔はがんらい自発的になされる行為で、他から強制されて行うことではないが、それが心を浄化する作用をもつことから、多くの宗教において積極的に取り上げられ、その実践方法が規定されるようになった。ことに罪の意識の深まりとともに、その重要性が認められ、懺悔の行によって一切の罪が消滅すると考えられた^[3]。

そして石田は、懺悔の効用について、犯した行為を告白し、心理的負担から解放されることであり、その機能や方法がカウンセリングや心理療法から関心を持たれている^[3]とする。そして釈徹宗は、あるがままの姿で無条件に受容されることが宗教的救済である^[9]と述べる。

宗像によると、プレイバックシアターにおいても、多くの人々が「癒された」と言う^[1]。ここで双方の共通点を考えると、懺悔もプレイバックシアターのインタビューも共に「語ること」、「受け入れられること」^[1]という作用が働くと考えられる。

まず、宗像はマイヤホフの理論をあげ、「語ること」で人は自分のアイデンティティを確認できるとしている。そして、自分の話を語ることで感情が浄化されるという^[1]。しかし、懺悔と異なり、プレイバックシアターのテラーは、罪や信仰の告白^[3]ばかりでなく、どんなことでも表現してよい^[1]。そして、テラーになり傾聴されることによって、自分の存在や行動が無条件に受容され、「受け入れられる」^[1]。

しかし、それは、宗教の「罪を背負ったあるがままの私を受け入れてくれる世界」

^[9]とは趣を異にすると見えよう。宗派、会派による違いはあろうが、石田はプロテスタント教会では、信徒は罪の告白をし、牧師から慰めと励ましを与えられるとしている。プレイバックシアターの、批判、忠告、アドバイス、解釈などが存在しない^[1]こととは対照的である。

更に、プレイバックシアターのテラーは、語るのみではなく、語ったストーリーが演じられるのを見ることも、懺悔と異なる大きな特徴である。アクターの上演を経て、自分が語ったことをありのままに受け入れられたという感覚が、より一層強まるのではなかろうか。宗像は、プレイバックシアターにおいては、更に、語った自分の話を見ることしによってカタルシス効果が高まると思える^[1]としている。そして、受け入れられて観客席から得られた一体感が、人の心を癒す治療的営みとなる^[1]とも述べている。

ジョー・サラは、プレイバックシアターのヒーリング効果について、「語ること」、「受け入れられること」に加え、「芸術の効果」の3つの要素があるとしている。^[1]この、芸術の効果こそ、宗教の懺悔との大きな違いと見えよう。フォックスは次のように述べている。

ストーリーや芸術は実はこういうことをしている。すなわち、もっとも苦しいものを描きながら、そこには「その先」があることが示唆され、それが美しいからこそ私たちは苦しみを見ることができるとではないだろうか。この意識が統合できたときこそ、それは人間にとっての勝利である^[13]。

もっとも、先に述べたように、演劇を含む芸術それ自体の成り立ちが歴史的に宗教と強く関連していることから、プレイバックシアターの芸術的要素も宗教と無縁であるとは言い切れない。

3.2.5 観客

プレイバックシアターの観客は、オープニングから「できるだけ早く、スムーズに」、^[1]「ドラマの世界にいざなう」^[1]働きかけをされ、つまり、「日常の世界から非日常へ」^[1]、すなわちコミュニタスへ誘われる。そして安全な場で語りたくなったとき、「観客がテラーになっていく」^[1]のである。

ここで、プレイバックシアターの観客に起きる作用について見ていく。宗像の著に次のような一説がある。「演劇が人生にかかわるものであり、観客が『いかに生きるべきか』という永遠の問いを抱いて人生を発見するために劇場に向かうとしたら」^[1]、この問いは、釈が宗教の機能の一つとしてあげている、「人や共同体に安定をもたらす機能」と通じるところがある。

釈は「説明できないし、説明されても納得できない苦悩や混沌」といったカオス状態に意味づけすることによって、宗教は人や共同体を安定させるとしている^[9]。また、森岡清美は「宗教と社会は複雑な相互作用的な体系のそれぞれ一部をなす」と述べ、宗教の社会的機能について、宗教には社会統合機能と社会変革機能があり、その変革機能は「宗教の教えによって心の立て直しを」はかることとする。そして「社会変革の主張は、世人の良心に訴え、社会正義の感覚を促進するが、効力の上では、社会統合機能に及ばず、社会変動を促進するよりは抑止する側にまわりやすい」と続ける^[3]。

一方、プレイバックシアターについて宗像はこうも述べている。

プレイバックシアターの観客は、「教育」を受けようとして会場に来ることは少ない。そして会場をあとにする時でさえ、自分の心の深層で何が起こっているかを自覚することは難しい^[1]。

プレイバックシアターは、声高に「教訓」を訴えはしないが、そこで語られたストーリーはいつまでも観客の心に残り、色あせることがないのである^[1]。そして、そこで語られたストーリーそれぞれが共鳴し、ストーリーの深層に触れることで、観客はリチュアルによって織りなされた綾を感じ、引き出された民衆の知恵^[1]を知らず知らずに持ち帰るのである。

すなわち、宗教はその「教え」に基づき社会への働きかけをしているが、その作用

は、社会統合の方に強く表れている。一方、プレイバックシアターは、会場から生まれるストーリーで社会に働きかける。それはフォックスが、プレイバックシアターのリチュアルの存在意義について述べた文章からもうかがえる。「(リチュアルは) 観客に対して、すべてのストーリー、そしてどのようなストーリーも重要なのだ、ということを示しているのであり、同時にその内容がいかにか平凡であっても、特異的であっても同様に重要なのだということを伝えている」^[1]このような形で社会に変容を起こしていくのが、プレイバックシアターである。

4. まとめ

プレイバックシアターは演劇的手法の一つである。演劇は宗教的な起源をもつとされており^[3]、プレイバックシアターにも宗教と共通する要素が見られる。共通する要素は、儀礼的要素、それによって導かれるコミュニタスにおいて人々が結びついているということであろう。また、「受け入れられる」ことで得られる癒しの効果も、両者に見受けられる。宗教には社会的統合機能があると言われる^[3]が、プレイバックシアターにもコミュニティーの回復作用があると考えられる。プレイバックシアターでは、そこで語られるストーリーが知らず知らず人々を教育し、社会に働きかける。

また、プレイバックシアターにおける各役割も、宗教的要素を内包していることが分かった。特に、コンダクターは、宗教家や聖者との類似点があると考えられた。そして、それは観客が非日常のストーリーの世界へ移行することを促すことや、アクターと観客を結びつけるパイプとしての役割を果たす働きに見出された。そして、宗教との共通性は演劇を含む他の芸術にも見られるが、プレイバックシアターにおいて顕著に現れるのは、観客の目の前でアクターがその人個人から役へと移行し、テラーが語ったストーリーに基づいていることが周知の事実であるからであろう。プレイバックシアターは即興演劇であり、宗教ではないが、その構造と、各役割において、部分的に宗教と共通する要素を持つと考えられる。

5. おわりに

本稿では、私が体験したプレイバックシアターを基準として考察してきた。実践者の取り組み方、考え方によって、そこで行われるプレイバックシアターは、より宗教的になったり、あるいはその逆になったりすることもあり得ると推測される。自分自

身実践者として、今後そのことを念頭におき、プレイバックシアターに取り組んでいきたいと思う。

また、専門とする学者の数だけその定義があるとされる宗教と、プレイバックシアターの比較は、本稿だけでそのすべてを網羅することはとてもできない。むしろ、ここから順次整理していかなくてはならない、取り掛かりの段階であると捉えている。そして、現代日本において、宗教には関心がないがスピリチュアリティには関心があるという人が増えており、^[7]スピリチュアリティも広い意味の宗教であると捉える宗教学者が多くいる。こうした実情を考えると、今後、スピリチュアリティとプレイバックシアターの比較も視野に入れていくことが、誕生して40年経ち、この先更に広く、普及していくであろうプレイバックシアターを、客観的に捉えるために有益であると考える。

謝辞

まず、ここまで辛抱強く待ち、励まし、導いてくださった、宗像佳代氏、小森亜紀氏に心よりお礼申し上げます。また、各分野で活躍し刺激を与えてくれる共に学ぶ仲間、本テーマを選ぶきっかけを与えてくれた親友達、非常識な時間の執筆を理解してくれた家族の存在も、私を支えてくれました。そして、共に過ごす空間そのものがコミュニティであることを実感させてくれた、これまでプレイバックシアターで一緒にした関係諸氏に感謝申し上げます。

文献目録

- [1] 宗像 佳代, プレイバックシアター入門, 明石書店, 2006.
- [2] 新村 出, 編, 広辞苑 第6版, 岩波書店, 2008.
- [3] 小口偉一、堀一郎, 編, 宗教学辞典, 初版第8刷 (1973年第1版) 編, 財団法人 東京大学出版, 1980 .
- [4] 朝日新聞社, 知恵蔵 朝日現代用語, 朝日新聞社, 2013.
- [5] 文化庁, “宗教年鑑,” 宗教年鑑, 平成24年.
- [6] 空閑 厚樹, “「共に生きること」の困難と希望,” 宗教研究, 第 卷80, 第 349, p.

187, 2006.

- [7] 島 蘭 進, 現代宗教とスピリチュアリティ, 弘文堂, 2012.
- [8] V. W. ターナー, 見世物の人類学, 山口 昌男, 編, 三省堂, 1983.
- [9] 積 撤宗, ゼロからの宗教授業, 東京書籍, 2009.
- [10] V. W. ターナー, 儀礼の過程, 新思索社, 1976.
- [11] J. V. ハイステーン, “人間の起源と宗教的認識を探求する神学,” 聖餐「神学」, 第 69, pp. 71-101, 2007.
- [12] G. レーマン, “現代の礼拝はなお一つ欠く : プロテスタント礼拝の起源と展開に学ぶ,” 神学, 第 59, pp. 147-163, 1997.
- [13] J. Fox, Acts of Service, New York: Tusitala Publishing, 1994.