

いじめ被害からの回復への、プレイバックシアターの有効性

2014年1月10日

深沢 直子

スクール・オブ・プレイバックシアター日本校5期生

<要旨>

この論文の目的は、いじめの被害に遭い、傷つけられた自信や他者への信頼を回復していくために、プレイバックシアターが役立つかを検証することである。まず、いじめの定義を確認し、本稿におけるいじめの定義を提示した。次に、いじめによって被害者に生じる損害について、自信の喪失、自発性の喪失、人間不信に焦点を当てた。これらのダメージからの回復へのアプローチとして、プレイバックシアターのワークショップがどのように役立つかを検証した。プレイバックシアターの要素である、リチュアル、主観的現実の受容、即興と協調は自信の回復に役立つと考えられた。また、ストーリーを通じた対話は他者への信頼を回復することに、“あそび”を思わせる実習、批判しない哲学、公平性は自発性の回復に役立つことが示唆された。いじめの被害に遭った者の、自信、他者への信頼、自発性の回復に、プレイバックシアターは有効であると考えられる。

<目次>

I.はじめに

II.用語の定義「いじめ」

III.いじめの被害がもたらすこと

- 1.自信の喪失
- 2.自発性の喪失
- 3.人間不信と孤独
- 4.自殺を含む諸問題

IV.プレイバックシアターの可能性

- 1.自信の回復（感情を安全に抱える）
 - ①リチュアル
 - ②主観的現実の受容がもたらす効果
 - ③即興と協調がもたらす効果
- 2.他者への信頼の回復
- 3.自発性の回復
 - ①自発性を刺激する実習
 - ②「批判しない」という哲学
 - ③コンダクターの公平性

V.まとめ

VI.文献

I.はじめに

私がこの研究を始めるきっかけは、我が子が「いじめ」の被害に遭ったことである。いじめはどこにでも、誰にでも起こりうると言われていても、我が子、我が家に降りかかった災難は家族の団欒をも蝕むほど困難な日々であった。どうしたら傷は癒されていくのだろうか。私が学んでいるプレイバックシアターはこうした問題に、どう役立つのかを明確にしたい。

現在の子どもの暮らしの中にいじめは日常的にある。1984年から文部省を始め、各機関がいじめの定義や対策を打ち出している¹⁾が、それから20年の間、収まるどころか、いじめによって自死に至る子ども達が後を絶たない²⁾。また、子ども達の起こす「凶悪犯罪」や、社会に入っていけない「不登校」、「引きこもり」等の状況の背景にいじめ被害があるのではないとも言われており¹⁾、それだけ現代のいじめは人としての根幹的部分に大きなダメージを与えている。それほどの深刻な事態であり、いじめに関連する本は多数あるが、いじめで「居場所を強奪され続け、回復不能なぐらいの傷を受けていても」¹⁾、当事者も家族も、回復までの道程の手がかりは無いに等しく、「たった一人のたうちまわっている」¹⁾のが現状である。さらに、被害にあった子どもに落ち度があるのではないか、家庭の養育に問題があるのではないのかと非難され³⁾、被害者や家族は二重三重に苦しめられている。また、実態に沿ったいじめの定義がない¹⁾ことで、被害に遭っても訴えにくく、いじめが疑われる状況を把握しても対応が取りにくいといった問題がある。被害に遭い、他者とのコミュニケーションに自信を失った子どもの状態は、不登校、引きこもり、更なるいじめ被害に遭うなど、二次的、三次的な被害を生み出している⁴⁾。

本稿の目的は、いじめ被害者が受けるダメージを考察し、プレイバックシアターがダメージからの回復にどのように有効かを明らかにすることである。特に、プレイバックシアターのワークショップを想定し、被害者が安心した環境の中で、他者と関わりながら自信を取り戻し、他者への信頼を回復していくことについて検証する。

II.用語の定義「いじめ」

いじめは、広辞苑では、「いじめること。弱い立場の人に言葉・暴力・無視・仲間外れなどにより精神的・身体的苦痛を加えること。1980年代以降、学校で問題化」⁵⁾と記されている。文部科学省によるいじめの定義は「当該児童生徒が、一定の人間関係のある者から、心理的、物理的な攻撃を受けたことにより、精神的な苦痛を感じているものとする。

なお、起こった場所は学校の内外を問わない²⁾とされている。いじめとされる事項には、身体的暴力を伴わない「悪口」、「無視」、「仲間はずれ」から、犯罪に至る「恐喝」、「傷害」、「盗み」まで多岐にわたる。それゆえに、身体的暴力を伴わないいじめの被害は「それくらいのこと」といじめだと認識ができなかったり、心に受けるダメージは計り知れないことが、周囲の者になかなか理解されなかったりする。その結果、恐ろしい暴力に発展するまで 周囲が気づかず、取り返しのつかない事態に進んでしまうことがあるということが考えられる。こうした複雑な特徴をもついじめについて、芹沢は以下のように定義している¹⁾。

- ・「いじめ」の標的は主に一人に特定化される。「いじめ」の参加者は常に多数者集団である。「いじめ」集団の参加者は特定化された多数者の場合もあれば、不特定の多数者の場合もある。
- ・「いじめ」は一人の特定化された標的と多数者集団という量的な対立を本質としている。
- ・「いじめ」における暴力は主に身体に加えられるものと、心＝精神に加えられるものがある。
- ・そしてこれらの暴力は多数者集団によって反復継続して行使される。
- ・集団によって反復継続されるゆえに心理的暴力だけの行使であっても、標的となった子どもを死（自殺）に追い詰めることができる。
- ・反復継続の中で暴力はしばしば、多様性を帯びること。性的暴力と金銭のゆすりなどが加わることがある。
- ・暴力の多様化する契機は、主に「いじめ」集団への参加者の人数・顔触れ、および心理面の二つの方向から説明できる。
- ・暴力が反復継続される根底には「いじめ」が生じるその場の日常が反復継続によって成り立っている。

本稿では、いじめ被害に遭い、コミュニケーションに自信を失い、孤独感、孤立感をもつ子どもを想定しているため、芹沢の定義を引用し、いじめを「複数の者からの、身体的・精神的ないやがらせが、繰り返される集団の中で、繰り返し継続して行われるもの」と定義する。

Ⅲ. いじめの被害がもたらすこと

いじめによって被害者にもたらされる不利益は多くあるが、ここではいじめが継続する

ことによって、その結果生じることに焦点をあて、1. 自信の喪失、2. 自発性の喪失、3. 人間不信と孤独、4. 自殺を含む諸問題、について述べる。

1. 自信の喪失

いじめが繰り返される日常の中で過ごすことは、毎日毎日存在そのものを否定され、極度の緊張状態のなかで日々を送るということである。それは、「ここにおまえの居場所はない」ということをさまざまな手段を使って繰り返し、何度でも陰に陽に了解を強いてくる¹⁾ということであり、居場所を失い、人格を否定され続けた子どもは、誰に対しても臆病になり、おどおどし、自信を無くしていく⁴⁾。

そして、藁にもすがるような気持ちで、第三者に助けを求めたり、サインを出すことがあっても、このサインを見過ごしたり、あるいは無視したり、いじめがエスカレートすることへの配慮を欠いた指導を行ったために、事態を一層悪化させ、ますます被害者を追い詰めていくケースが多くある³⁾。このような結果は、被害者の自己効力感を低下させると考えられる。

また、「遊び」、「けんか」、「ふざけ」を意図して行われるいじめも少なくない中で、被害者の受け止め方と、それ以外の者による事態の認識の仕方との間にズレが生じることが多い。こうしたズレが現代のいじめを見えにくくし、周りからは「いじめ」だと思われないように装う陰湿なものがある要因でもある³⁾。これは、被害者の「いじめられている」という自身の感覚を信じることを困難にする可能性がある。このようにいじめは、加害者によって否定されること、被害者自身の必死の行動も有効に働かないことなどから、自信の喪失をもたらすと考えられる。

2. 自発性の低下

自発性とは、創造性を生み出し、予期しなかった事態が起こった時にしなやかに対応できる力のことである⁶⁾。プレイバックシアターの創始者である Jonathan Fox は、自発性の高い状態で観察される4つの状態を提示し⁷⁾ 宗像はそれを以下のようにまとめている⁶⁾。

- ① エネルギーが高い＝生き生きとし、動き、笑い、驚き、そして輝いている。
- ② その場にふさわしい行動や役割がとれる＝自分特有の反応をすることなく、その場にふさわしい柔軟な行動をする。
- ③ 直感がさえている＝想像力や感性が豊かであり、とっさにアイデアがわく。
- ④ 変わり身が早い＝予期せぬことが起こっても切り替えられる。変化し続ける状況に合わせられる。

以上のように、人間が本来備えている自発性は、好奇心、想像力、創造性と共に、新しい出来事や、危機に直面した時に道を切り開いていける力である。しかし、常に評価され、批判にさらされてきた被害者は、いつ何どき何が原因で攻撃を受けるか分からないという常に怯えた緊張状態の中にいる。この状態は自発性の高い状態の真逆と言えるだろう。自発性の低下は、生きていくしなやかな力を失っていくことである。

3. 人間不信と孤独

いじめは、被害者の他者に対する信頼感を奪う。そこには、加害者のみならず、周囲の友人や大人が存在が関わっている。「いじめの加害者への恐怖」、「ついこの間まで友人だった、見て見ぬふりをする周りの子どもへの裏切られた気持ち」、「助けてくれるはずの存在なのに、有効な手段を持たない大人への失望」などの積み重ねが、「消えてしまいたい程に辛い想いをしているのに、真剣に受け止めてくれない周りの全ての者への不信感」につながっていくのである。他者への不信感は、「言ったって分かってもらえない」という諦めと共に、他者への興味、関心を奪い、コミュニケーションの意欲も無くして行くことが考えられる。

また、先に述べた被害者自身の感覚と周囲から見えている現象のズレは、被害にあっていることを、周囲に理解してもらえないことにつながり、被害者に更なる孤独と孤立を与えてしまう。自分自身の感覚に自信がなくなった被害者が、いじめがエスカレートする危険を分かった上で、第三者に助けを求めたり、分かってもらうまでその辛さを発信したりすることが、どれほど困難であるか、想像に難くない。

被害者は直接的ないじめの被害に耐えるだけでなく、上記のような失望、不信感、孤独との闘いを繰り返す中で、人間不信に陥っていくことが考えられる。

4. 自殺を含む諸問題

いじめから発生する問題として、登校拒否、不登校、引きこもり、リストカット、摂食障害、うつ病、ドラッグ、自殺、他人を傷つける非行行為、他殺などが挙げられている¹⁾³⁾⁸⁾。筆者は、段階を踏んだ後に最悪の事態である「自殺」が起こるのだと思っていた。しかし、子ども達の遺書¹⁾からは、段階を踏むのではなく、いじめに遭い、居場所を奪われた子どもたちが、直接「自殺」に向かっていることがわかった。芹沢は「学校での自分の居場所の喪失は、そのまま世界における自分の居場所の喪失として受けとめられてしまう」¹⁾と述べている。

本来助け合う存在であるはずの仲間から存在そのものを否定され、助けを求めるべき大

人に SOS を出せない、または、分かってもらえないということが、「生きる」ことを諦めるほどの「孤独」を味わうのだということが分かってくる。

IV. プレイバックシアターの可能性

この章では、自信を喪失し、人間不信に陥った子どもが、社会での居場所を取り戻し、人との関係性の中で生きていくために、プレイバックシアターが役立つかを検討する。プレイバックシアターは、人生の不条理や理不尽さを味わった子ども達に、再び人、仲間を信頼して過ごすという体験を提供し、共感、共有という他人との心地よいつながりを得る機会となると考える。これを検証するため、1.自信の回復、2.他者への信頼の回復、3.自発性の回復、に絞って論じる。

1. 自信の回復

安心・安全という感情は人間が成長していく上で最も重要な感情である。助けを求めれば助けてもらえるという、身体が安心する力、安全を感じることができる力は心が育っていくための基盤としてとても大事である⁹⁾。この項ではプレイバックシアターの要素として存在する、①リチュアル、②主観的現実の受容、③即興と協調、が被害者の自信の回復になぜ役立つのかについて述べる。

① リチュアルがもたらす効果

リチュアル⁶⁾とはそのまま訳すと「儀式」、「儀式的行事」、「儀式のように必ず守るもの」となる。プレイバックシアターのシーンを演じるやり方にも、それぞれのセッションの構造にも、リチュアルと呼ばれる穏やかなルールがある。それは、安心と感じるだけでなく、歓迎され、尊重されていると思えるような時間と空間をつくっている¹⁰⁾。

いじめの被害を経験した者は、自身の存在を否定され、居場所のない思いを抱え続けてきたため、グループの中に安心して居ることや、自信をもって発言、行動することが難しい。プレイバックシアターの場合は、どの場面でも参加者が安心・安全であることに配慮されているため、いじめ被害者にとって参加しやすいグループであると考えられる。参加者の安心感には、リチュアルが貢献している。プレイバックシアターの儀式的な繰り返される流れ、動きは、人々を安全な枠で守り、安心させ、リラックスさせ、人々の心を癒す⁶⁾。

例えば、Salas¹⁰⁾は、参加者全員で円形に座って始まり、ゲームを行ってからストーリーを行う、といった進め方のリチュアルを用いている。毎回必ずこのリチュアルを繰り返す。これは、舞台と客席の場所が定められ、毎回同じ様式にのっとなって行われるストーリ

一のリチュアルと同様に、参加者に家族的な雰囲気と安心感を築くと述べている。参加者が円形に座ってワークショップを始めることは、一人ひとりの存在が同等の重みをもっているという尊重の考えが表れている。円の中の一人として座ると、参加者全員をみることができると同時に、全員からみられることになる。自信をなくした参加者にとっては居心地が悪く、人前で自己紹介をすることも難しいかもしれない。しかし、最初はぎこちなくても、毎回同じやり方、つまりリチュアルにのっとなって進められる場に参加することで、その場に存在することや、自分が他の参加者と同等に一人分の存在を占めるということに慣れ、グループの中に自信をもって存在することが可能になると考えられる。

リチュアルは、安心感を構築すると同時に我を忘れるような気分の高揚をもたらす。普段意識している表面的な感情ではなく、普段は意識に上らない奥にある感情が振れるのである。儀式的な感覚の上に成り立つプレイバックシアターでは、日常生活にはなくなってしまった、芸術的で真実を語り合う空間を丁寧に創りあげる¹⁰⁾のである。例え、怒りや憎しみや悲しみが溢れてきても、リチュアルが守られていれば、安全な「枠」の中で、人が持つ自浄作用がおのずと働き、やがて気持ちが落ち着いていく⁶⁾。

日々何が起こるか戦々恐々とした中で過ごしてきた被害者にとって、繰り返される流れ、動きは、その先への見通しを得られる安心へとつながる。また、他者と安心してその場に一緒に居られるということと共に、自身の感情が動いたり、他者の感情が動いたりしても、リチュアルに守られた空間の中でその場にいる一人ひとりが尊重される、ということを経験できるだろう。

② 主観的眞実の受容がもたらす効果

プレイバックシアターではそこに現れたどんな感情でも、大切に扱われる。個人の主観的眞実⁶⁾に対し、批判や助言などされることなしに、ただ、受容されるのである。ネガティブな感情を持っていても、それを、大事な感情として受容される体験は、その感情を安全なものとして抱えることができるようになる。それは、自分の身に降りかかった感情を、的確に、「不快なもの」として抱えることができるようになるということである。反対に、安全に抱えられない状況では、その「不快なもの」が何なのか分からずに混乱し、自身の感覚を信用できず、その不快な感情から逃げたり、なかったこととして固まったままになったりしていくのである⁹⁾。

自分自身のどんな感覚も（特に負の感情を）、安全に抱え、コントロールできるようになるということは、自分の感覚を信じ、自分自身への信頼＝自信につながっていくと考えら

れる。例えば、プレイバックシアターのストーリーで、被害者がテラー席に座り、「意地悪をされた体験」を語った場面を想定する。コンダクターはテラーの主観的眞実のみをインタビューする。いつ、どこにいる“あなた”と、その場面に登場する大事な登場人物や物、何が起こるのかなどを問う。そして、“あなた”はどんな感情を抱いているのか、相手はどんな感情を抱いていると思うかを聞き、どの場面で終わるかをテラーに決めてもらう。アクター達はインタビューで語られたわずかな言葉のみで、即座に劇として演じる。テラー役のアクターと、相手役のアクターを軸に、テラーが語った通りの場面を演じて見せる。そこには、コンダクターの見解も、アクターの個人的な意見やイメージも挿まない。テラーの語ったことのみを忠実に再現することに全力を傾ける。第三者から見たら些細な話であったとしても、テラーにとって重要な意味を持つ出来事である時も、テラーの主観的眞実に忠実に、その重要度も動いた感情も再現されるのである。

ワークショップの中では、10名ほどの限られたメンバーの中で、ストーリーが語られ、アクターに同じ参加者が立つこともある。ストーリーが行われる頃には、グループはいくつかのゲームを通してウォームアップをし、仲間としての優しいつながりが生まれている。

被害者がテラーになった場合では、まず「仲間を信頼して話す」という大きなチャレンジがある。聞いてもらえないかもしれない、分かってもらえないかもしれないという気持ちから、その場を包んでいる温かな空気を感じて勇気を出してテラー席に座る。アクターには仲間の一人が、うまくできるか分からないという即興の怖さを乗り越えてアクターとして立ち、テラーの話を懸命に聴き、そして演じて見せる。

テラーは仲間の、その眞摯に傾聴する姿に、そして、自分の話をただ受け入れられたという感覚を得て感動する。勇気を出して話したことを批評も批判も助言もされることなく、受け入れられるという体験をする。主観的眞実をただ、受け入れられる。この体験は、ありのままの、そのままの自分が受け入れられることを意味する。そのままの自分が他者に受け入れられることは、自分自身を信じる力を再構築していく手助けとなり得るだろう。

被害者がアクターになった場合、即興であるため、初めてアクターになった人は誰もがこれでよかったのだろうか、と不安になる。もっとうまくできたのではないだろうか、自分の不完全さに不安になってテラーを見る。すると、テラーは満足していたり、感動していたりして、自分が表現したことの反応に驚くと同時に、他者の役に立てたということを実感するのである。それまで、お前はだめな人間だということを散々に擦り込まれてきた被害者にとって、他者の役に立った、自分の行いで感動している人がいる、という事実

は、失っていた自己肯定感を取り戻すひとつになるだろう。そして、自分が、「他者の主観的眞実を受け入れることができる存在」なのだという自己肯定感につながるだろう。

③ 即興と協調がもたらす効果

アクターとしてストーリーを演じるには、即興性と協調性が要求される。アクターの体験は、そのストーリーを演じる他のアクター2~3名との共同作業である。テラーからのわずかな情報のみで、相談することもなく、分析して考え込む時間もない中で、即座に表現して見せる。どの場面から始めるかも、シーンの展開も、いつどのように終わるかも、演じながら、他のアクターとやりとりして進める⁶⁾。自分の想定通りにならなくても、どうしたらいいのか真っ白になってしまったとしても、お互いに助け合い、ストーリーを最後まで演じるのである。アクターたちには「テラーのために演じる」という共通の目的がある。この目的の存在により、アクターは自身の能力を発揮することができ、結果として自分が成し得たことを感じられると考えられる。

プレイバックシアターは競争する世界ではなく、協調する世界である⁶⁾。自分が何かを勝ち取るのではなく、他の誰かのために行動する。日常の世界では程度の差こそあれ、自らの言い分を主張し、相手に勝つことや優位に立つことを意識しているが、プレイバックシアターのアクターという枠組みがあることで、日常の行動パターンから脱し、テラーや他のアクターとの協力関係を保つ時間を経験できる。

Salas は情緒障害児のためのワークショップを振り返り、子どもたちがアクター体験で得たことについて以下のように述べている。「誰かのストーリーでアクターになることによって、皆の満足と学びを生み出す実行者となるという、これまで体験の無い、重要な機会を得た。彼らは問題の根源ではなく、支援者となったのだ」¹⁰⁾

アクターの仲間同士でオファーをやりとりしながら、テラーのために表現する。即興という正解の無い状況で、テラーや観客が満足し得る劇を創り出したという体験、他のアクターと協力して最後まで演じることができたという体験は、被害者の自己効力感を高め、自信の回復に役立つと考えられる。

2 . 他者への信頼の回復

人は生まれながらにして、他者との温かな関わりを求めており、社会の中の大事な一員として存在したいという欲求を持っている。孤立していた被害者が再び社会とつながり、他者への信頼を回復することができたら、より幸せに生きることができる。この項ではプレイバックシアターでグループ内に生まれる「ストーリーを通しての対話」が、被害者の

他者への信頼を回復し、コミュニケーションに対する自信を取り戻すことに役立つ理由を述べる。

プレイバックシアターは人々の幸せを願う演劇である。テラーの話に耳を傾け、テラー個人を無条件に受容し、その体験を再現するが、テラーだけでなく、観客やその向こう側に存在する多くの人をも意識し、社会とつながる⁶⁾ことを考える。他者への信頼、社会への信頼が揺らいだ時、個人的なアプローチに留まらないプレイバックシアターは、いじめ被害者と社会をつなぐ懸け橋となり得るのではないだろうか。

プレイバックシアターでは、指導者やリーダーがグループを教育するのではなく、その場で参加している人全てに英知があり、お互いに学ぶことができると考える。そして、優しさや相手を思いやる気持ちを持ち寄り、お互いをグループに招き合うことで、参加者全てにとって居心地のいい集団になるのである。このようにグループの力を信頼する考えは、プレイバックシアターの基盤のひとつであるサイコドラマが背景となっている⁶⁾。サイコドラマの発案者モレノは、個々の人がそのままオーケーであると論じたばかりでなく、潜在的には、あらゆる人が創造的でもあると述べている。また、共同体そのものの癒しの力を信じており、心の交流における劇的な要素の有効性というものを信じていた¹¹⁾。

プレイバックシアターの指導者やリーダーは、そこにいる誰が居心地の悪さを感じているか、みんなと違うという思いを言えずにいる人は誰か、を見極め、その人を全体に招き入れることができるよう導く。そして、預かったストーリーは個人的な話であったとしても、その話が、その場にいる観客にどう響くのか、ストーリーの背景にはどんな社会があるのか、を考えることで、ストーリーを介した対話を生み出すのである。Foxは、『対話』というコンセプトの中には『お互いに平等の者同士がやりとりをする』という意味合いが含まれている。プレイバックシアターのなかにおいては人が語り、お互いの声を真に聴き合うことができたならばそこには『善意』が生まれるであろう、という考えがある¹²⁾と述べている。いろいろな立場にあるテラーによって語られる「視点」は、常にテラーの素直な気持ちであり、それは批判や助言が入らずに、参加者は共感によるつながりで結ばれる。自分では気がつかなかった視点や気持ちを肌感覚で知ること、他者を思いやれる幅が広がっていくだろう。

いじめに遭ったというストーリーが語られたとしたら、テラーの話は観客の中に正義の気持ちを引き起こすだろう。現状が何も変わらないとしても、テラーの孤独や深い悲しみは、個から離れ、全体の中で共有される。宗像は著書の中で「辛い事実が明らかになり、

ラストシーンがテラーの孤独に立ちすくむ場面で終わった時、会場には温かい空気が流れていた。テラーも観客も『悲しみを抱えているのは私だけではない』という感覚になっていた。そこには人と人が肌身を触れ合って一緒にいきているという実感があった。この一体感は、思いがけない不幸や人災に出会ったとき、温かい仲間や社会との一体感が人々を救ってきた日本特有の集合意識を連想させる⁶⁾と述べている。ストーリーが共有されたことで、人々に他人への「気遣い」や「思いやり」が湧きでてくるのだろう。そして、次に出てくるストーリーで対話がされていく。それは、同じような裏切りや、悲しみや、孤独かもしれないし、加害者としての後悔や、悲しみかもしれない。又は社会の仕組みそのものから受けている差別や不平等な話かもしれない。ストーリーの中で対話が進むにつれ、その場にいる参加者、観客は様々な視点に共鳴して、深い部分での変容が促されていくのである。

人を信用できず、孤独の中にいる人が、プレイバックシアターを介して人と対話をし、居心地のいい仲間となり得たならば、そのメンバーの一員として温かいつながりを体験できるだろう。それは、自分の気持ちを受け止めてもらうだけでなく、他者のストーリーに共鳴する時間でもある。「分かってもらえる」という気持ちや「他者への興味や共感」は失っていたコミュニケーションの意欲を蘇らせるだろう。そして、個人的な想いが全体の中で対話され、指導者による指導ではなく、参加者同士で支え合う体験は、他者や社会への信頼を回復する一歩になるだろう。

3. 自発性の回復

日常の中で、新しい出来事に直面したり、良いこと悪いことを問わず突然の事態に遭遇したりすることは多く、想定通りにいかないことも多い。こうした予期しない事態にシなやかに対応できる力を自発性と呼ぶ⁶⁾。被害者は、いつ何が原因で攻撃を受けるか分からないという緊張状態の中で怯えて過ごした経験から、自発性が発揮できない状態に陥っていると考えられる。自発性が回復することにより、困難な事態が起こったときでも、その場にふさわしい柔軟な行動をし、生き生きとしていられるようになると考えられる。この項ではプレイバックシアターがどのように自発性の回復に作用するかを、①自発性を刺激する実習、②「批判しない」という哲学、③コンダクターの公平性⁶⁾、という点から述べる。

①自発性を刺激する実習

プレイバックシアターのワークショップでは、自発性を刺激する実習がいくつも用意さ

れる。小さな子どものころに経験した“あそび”を思い起こさせる実習の中で、日常には無い体験をする。例えば、「くしゃくしゃの洗濯物になる」という唐突な提案を受けて、とっさに身体を何かの形にしたり、「童謡を劇にする」という課題が与えられ、ふと歌の歌詞からなんらかの場面を思い付いたりする。宗像はこれを、「形の無いものを自分の表現にしていこうとする想像的なチャレンジ」と述べている⁶⁾。正解がないからこそ、自発性が発揮され、創造性が高められるのである。それにより、身体と心を無理なくほぐし、普段の自分特有の反応から抜け出して、自発性の高い状態へと導く。さらにこうした実習の効果を高めるのが、次に述べる「批判しない」という哲学、コンダクターの公平性、である。

②「批判しない」という哲学

ワークショップで実習やストーリーの上演を行うとき、プレイバックシアターの「批判しない」という哲学が作用する。テラーが語った内容がそのまま受容され、再現されるように、実習を行っている間も、失敗と言う概念は持ち込まない。誰にも批判されず、失敗という概念もない中で、参加者は創造性を高める実習を体験し、自発性が促され自由になっていく。

③コンダクターの公平性

プレイバックシアターでは個人が尊重され、公演でも、ワークショップでも、テラーの語った内容は、批判、解釈、分析にさらされない⁶⁾。明らかに客観的事実と異なる、個人の偏った視点が話された場合でも、その人の主観的真実は尊重される。しかし、同時にプレイバックシアターでは、「公平であること」⁶⁾を実践者に課している。テラーの話が他の人の尊厳や人権を侵すことがないよう配慮される。例えば、テラーが語ったストーリーが、誰かが傷つく可能性のある内容だった場合、進行役のコンダクターやファシリテーターが、「相手にとっては異なる光景がみえるかもしれませんね」というようにコメントの中に公平さを持ちこむ。また、相手の人がその場に居る場合は、次のテラーとして招くなどして、公平さを保つ。参加者は、プレイバックシアターは個人を尊重するだけでなく、その個人を取り巻くほかの人々も尊重する公平さと正義、真実がある⁶⁾ことを感じ、安心する。つまり、観客がテラーとは異なる立場にいたとしても、テラーと同様に大事にされているという安心感につながるのである。日常では、「自分が話したことで誰かを傷つけることはないか」、「こんなことを言ってバカにされるのではないだろうか」と思い、表出に不安を覚える人も、プレイバックシアターの公平・真実・正義に守られた空間の中では、その場で湧いてきたストーリーを語り、その場に応じた発言や行動ができるだろう。

自発性が高いということは、新しい状況や出来事に出会った時、過去の習性や自分特有の行動パターンにとらわれることなく、その場に一番ふさわしいような言動が瞬時にとれる状態を意味する。刻一刻と変わる環境や状況に、柔軟に自由に対応できることである⁶⁾。被害者は、自信を失い、人との交流において自己肯定感を持ってないと考えられるが、自発性が回復することにより、被害に遭ったという囚われから抜け出られる可能性がある。被害にあった経験から、人と関わる時にはいつ攻撃されるかという恐怖でおどおどし、心から笑えなくなる。発言に緊張し、自分の感覚に自信が持てなくなる。プレイバックシアターの場合は、これまで述べたように、参加者が自発性を発揮しやすい場である。そこでこれまでのパターンから脱し、自由に表現し人と関わる体験を積み重ねることができる。隣に居る人が敵ではないと思えたり、自分の考えを伝える意欲につながったり、他者とのコミュニケーションを楽しいと思えたりする。その体験とそれに伴う自信が、日常の場面でも自発性を発揮する手助けになることが期待できるだろう。

V.まとめ

いじめ被害者の苦しみは、加害者から直接受けるものだけでなく、いじめの結果、生じる自信の喪失や、他者への人間不信に発展すると考えられた。根深い被害の状況に対して、プレイバックシアターの要素である「リチュアル」、「主観的現実の受容」、「即興と協調」、「ストーリーを通しての対話」、「“あそび”を思わせる実習」、「批判しない哲学」、「公平性」がそれぞれに作用しあいながら、被害者の自信を取り戻し、他者への信頼を回復していく一助になり得ることが確認できた。

謝辞

本稿を書くことができたのは、私を親として根気強く育て続けた子どもたち、私たち家族を支えてくださった全ての方々の存在があったからです。社会の歪みを反映している「子どもの社会」の状況や、その逆境にあっても生きる希望を持ち続けることを、教えてくれました。そして、苦しみにあっても、人は愛し、愛される存在であることを、ジョナサン・フォックス氏、宗像佳代氏を始めとするプレイバックシアターに関わる皆様が教えてくださいました。出逢えたことに感謝するとともに、これまでのご指導に心より御礼申し上げます。また、本稿を書くにあたってご指導いただいた小森亜紀氏に感謝いたします。

VI. 文献

- 1) 芹沢俊介：「いじめ」が終わるとき，第1版，彩流社，2007
- 2) 文部科学省 HP：いじめの発生件数の推移、児童生徒の自殺の状況（オンライン），
<http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryu/07013003/003/003.htm>
(2014-1-1)
- 3) 森田洋司・清水賢二：新訂版いじめ（教室の病い），第6版，金子書房，1996
- 4) 加藤芳正：なぜ、人は平気で「いじめ」をするのか？第1版，日本図書センター，2011
- 5) 広辞苑第6版：岩波書店，2008
- 6) 宗像佳代：プレイバックシアター入門，第1版，明石書店，2006
- 7) Fox J.: ACTS OF SERVICE. Tusitala Publishing, 2003
- 8) 水谷修：夜回り先生いじめを断つ，第1版，日本評論社，2012
- 9) 大河原美以：ちゃんと泣ける子に育てよう，第7版，河出書房新社，2013
- 10) Salas J. : Do my story, sing my song, Tusitala Publishing, 2007
- 11) Fox J.編著，磯田雄二郎監訳：エッセンシャル・モレノ，第1版，金剛出版，2000
- 12) Fox J. : A Ritual for Our Time. Fox J, Dauber H : Gathering Voices, Tusitala Publishing, pp116-134, 1999