

精神遅滞児の自発性変容の臨床的研究

——心理劇的アプローチを通して——

清原 浩*・久々山三枝子**

(1990年10月15日 受理)

The Modification of spontaneity of mentally retarded children By Psycho-drama Therapy

Hiroshi KIYOHARA・Mieko KUGUYAMA

はじめに

さまざまな社会的制約の中で、私たちはみずからの行動を、そしてその奥にある人間的な願いを自己規制して生きている部分が大いと思われる。そのうえさらに、社会的な処遇が十分でない精神遅滞児と呼ばれる子どもたちは、一層苛酷な自己規制を強いられているとも言える。現実の彼等は実に明るく、のびのびとしており、しばしば羨ましくもさせられるが、現実の社会にぶつかるとき、その笑顔は厳しいものになる。そんな彼等が、心の奥にある本来の自発性を発揮する体験を持ち、厳しい社会を変えることも含め、厳しい社会に立ち向かっていける力のごく一部でも持つことができたならばと願い、彼等と心理劇を通しての交流の試みを持つことができた。

詳しくは、本論で述べるが、心理劇とは、ある意味では「ごっこ遊び」が発展したものととらえることができる。「ごっこ遊び」には仲間と共同して行うという社会性の側面と、その遊びに空想性・象徴性を加味するという知的側面がともに含まれているのである。ここでは同時に何人かの子どもが「役割」を持って、共同に「演技」し、子どもは行為するとともに相手から行為を受取り、他児によって与えられた手がかりへの反応として、子どもの空想は自由にさまよい歩くのである。劇とは、ごっこ遊びの持つこのような性質を、役割行為と演者どうしの相互作用、それにカタルシスの視点でもって整理して、再編したものを、舞台という特殊な空間で、といっても心理劇ではただ、椅子で仕切りした程度のものであるが、観客をも含めた中で展開していくものであると捉えられよう。劇におけるこのようなごっこ遊びとしての側面を生かしていくならば、比較的容易にカタルシスを実現でき、子どもの奥深くに閉じ込められていた本来の自発性が、引き出され、発揮されていくのである。こうして、子どもたちがなにがしかの自発性発揮の体験を持つことはそれからの人生に意味あることと確信し、この研究報告をするものである。

* 鹿児島大学教育学部障害児教育学科

** 鹿児島県立申木野養護学校教諭

I 問 題

1. 心理劇について

心理劇の創始者はモレノ (Moreno, Jacob Levy, 1892~1974) である。彼はほかにもソシオメトリーの業績で知られており、一般的にはソシオメトリーこそ彼の主な研究であって心理劇はその一部に過ぎないという見方もある。しかし、アンジュー (Didier Anzieu) は「モレノがものごとの本質的な理解を得たのは、むしろ心理劇であった」¹⁾として、心理劇創始を高く評価している。モレノが人間の行為の意味や自発性の概念をひたすら追求してきたのが心理劇なのであって、それはさらに彼自身の生れつき劇的な性格を人間と人間の出会いに生かすことによって、対人関係に関する優れた研究方法として生み出した、というのである。以下、心理劇が生み出されていく過程をたどっていくことにする²⁾。

モレノは1892年、ルーマニアのブカレストに生まれた。幼少の頃の彼は、「神様ごっこ」と称して自分は神の役を演じ他の子には天使の役をさせて遊んだという。青春期になってからは、自分がいつも神としての役割をする代わりに、他の人にも神の役を演技しえるようにさせた。アンジューはこのことをとらえて、「一つの重大な線を踏み越えた」³⁾と言っている。またこの頃、公園に集まってくる子どもたち一人一人に新しい名をつけて即興劇をやらせるということもしている。モレノはこの行為を「預言者や聖人の靈感への復帰」⁴⁾と考えていた。

このようにモレノは幼少の頃から神の役割を演じたいという欲求を持っていたのであり、その著書“Psycho Drama”や“Who shall survive”の中でも、「私は神であり、あなたがたは皆神であり、人々は神である」⁴⁾と主張している。このことを、ここで述べることは、彼が神がかりの人であったことを強調したいからではない。モレノにとって「神である」とは「人生の主体者としての創造者になること」であり、自分の人生を自分自身のものとして、生き続けていくうえでの目標を失うことなく、主体的に創造的に生きようとすることを意味しているのだと考えられよう。

さらに、彼の主張を「神がかり」と批判する人達に答えて、「パラノイアと誇大妄想、露出狂と社会不適応の徴候があるが、しかし全くよく統制されていて正常であり、症状を押さえたままで、適応してしまおうとせずに、その症状を完全に表出することによって、明らかに創造がより可能となる人が存在していることである。神たろうとする欲求に打ち勝つ唯一の方法はそれを完全に表出しつくすことである」⁵⁾と反論している。さらに、「人間とは行為するところのものなのであって、隠されているところに人間の本質があるのではない」⁶⁾ともいっている。では人間の本質とは何か。モレノはそれを「自発性」としてとらえた。しかし、「自発性は心の生きた価値の造り手であるのにかかわらず、もう誰からも信ぜられていない公式的価値や道徳がたいの場合自発性をおおいかくしている」⁶⁾。そこで「おおい」を取り除き、自発性を「表出」することを強調し、その手段としてドラマ的表現を取入れることを考えたのである。

ドラマ的表現とは、人間の言動を構成しなおすことにより、対話では表現できない情緒的、体験的な真実を表現しようとする試みであるといえる。それは、舞台という特殊な空間の中で可能となるのである。すなわち舞台の持つ意味として次のようなことが考えられる。⁷⁾

- (1) 舞台は自由である。人は舞台の上では現実の役割から解放され、自由に自分の役割を取ることができるとができる。
- (2) 舞台の上は現実でない約束事であるから、責任を持つ必要はない。どのような行動をとろうと、それが舞台の上での行動であれば、現実の責任を負う必要はない。つまり安全である。
- (3) このように現実ではないが、しかしそれは真実性を否定することではない。人々は舞台のうえに、現実より真実をみるのである。
- (4) 観客が存在し、観客に見られることによって、舞台性は保障される。観客はそれが舞台であることを常に意識させるような圧力を持つとともに、一方では、そこにおける真実性の保証人になるのである。¹⁾

しかし、固定された脚本を繰り返す一般の商業演劇についてモレノは「作者、俳優、演出家、見物人は共謀して機械的に場面の翻訳をしている」⁸⁾として、死んでしまったものに生命を与えるようなものだと批判している。先に述べたように、モレノにとって人間とは神＝創造者であって、例えるなら「宇宙の舞台上」で創造を続ける「俳優」なのであり、みずからの人生を誰の指示を受けることもなく演じている。そしてそこには、先々の展開が記された脚本など用意されていないのである。こうしてモレノは、ドラマを真に生きたものに立ち返らせ、自発性を回復させるためには、即興劇でなければならないと考えた。そして、自発性の原理を実現できる演劇を目指して、即興劇を中心とする自発性劇場 The Theater of Spontaneity を設立するが、ここでモレノはジョルジュとバルバラという夫婦と劇的な出会いをすることになる。

バルバラはモレノの劇場の女優の一人で、清楚な娘役を得意としていた。しかし、実生活はヒステリックで、夫のジョルジュに暴力まで振るうような妻だった。ジョルジュから相談を受けたモレノは、バルバラにそれまでとは違った野卑な娼婦の役を与えた。すると彼女はこの役を見事に演じて見せ、見物人をおおいに感動させた。そこで、モレノはさらに、夫婦を舞台上で一緒に演じさせ、場面を段々と日常生活に近いものにしていった。ついに、二人は自分たちの家庭、幼児時代、二人の夢、将来の計画を演ずるようになった。そのことによって夫婦は実生活における調和を取り戻していった。つまり、舞台上で日常の問題を演じて見せることで現実の問題を解決していくことができたばかりでなく、観客の現実の生活にまで変化を及ぼしたのである。これは、自分の中であって表現されないうきたものが、即興劇によって“おおい”が取り払われた結果、表出され解放されたと考えられる。このような状態をカタルシスと呼び、舞台上の俳優のカタルシスを観客もまた自分たちのものとして受け止めたものだといえよう。こうしてモレノは即興劇のもつ治療的意味に気づき、ドラマを治療的なものへと発展させ、心理劇を生み出したのである。

「心理劇とは、ドラマ的方法、すなわち行動と問題設定、場面設定の方法とによって、真実を表

現させながら探究する科学である」⁹⁾とモレノは定義している。それを受けてシュシェンベルガー(A.A.Schutzenberger)も「心理劇とは、各自の問題を自由に討議し、共通の問題として設定し、その設定された場面について演技し、その問題の展開を相互に見つめ、それを自己が実生活で経験するのとはある距離を保った態度で役割を受け持って演技するというやり方で、自己および人の真実を探究する科学である」¹⁰⁾と述べている。このように、心理劇は即興劇を主体とするのであり、その中での行為は頭の中で意識的に考えてから行うのではなく、自然に何か行為をしなければならない状態に追い込まれたものでなければならない。すなわち「古い役割の機械的反復では解決しえない人間関係の葛藤場面において、望ましい人間関係を回復するために、新しい役割を自発的にはたすことが必要である」¹¹⁾から、次々に展開していく予想のつかない事態に直面していかんうまく即興的にその場に処していけるかが重視されるのである。そこで“おおい”を取払った自分自身を表現し、過去の葛藤、現在持っている問題や葛藤、将来の困難な問題を解決し、また複雑な問題場面を探究したり、その問題場面に対処する体験が行われるのである。このことから石井哲夫は「心理劇の目的は、固定した役割に安住してしまい、新しい事態を恐れ、避けていきがちなわれわれの日常生活を反省し、より創造的な生活態度を作り上げていくことにある」¹²⁾と述べている。

われわれの役割行動は常に、固定化され社会の規範内に押し込められようとしていて、時には圧迫すら受ける。しかし、それを打ち破って新しい状況を生み出そうとする欲求、みずからが常づねかぶっている仮面をかなぐり捨ててみずからの真実の姿を表現しようとする欲求をわれわれは心の中に常に持っているものであり、これは「自己表現」の欲求であるにとらえられよう。このことから、心理劇の目的とは「役割に縛られている自我の存在に気づかせること」¹³⁾とも言うことができる。常に本当の自分自身は何かという問いかけがなされ、自分の置かれている生活の中での立場やその役割によって作られる自分に気づき、自分だけが認めている自己中心的な価値に関して改めて知ることになるのである。

ところが、ドラマ的状况で生じた自分が自己実現へと必ずしも結びつくわけではないということは、現実の世界を見れば明らかである。また、心理劇の場面自体においても、現実の持つ真実性が薄められて茶番劇になったり、身上的なめり込みになりすぎたりといった危険が存在している。このために心理劇では、監督や補助自我による適切なはたらきかけがなされ、さらに現実の世界とドラマの世界の間を適切に橋渡しすることが重要になってくるのである。以下、このような心理劇の方法論について述べていくことにする。

2. 心理劇の進め方¹⁴⁾

(1) 心理劇を進めるうえでの構成要素

1) 監督(ディレクター, Dir と略す)

心理劇全体の責任者である。監督は演出家、カタリスト、治療家という3つの機能を持たなければならない。演出家としては、参加者が与える手がかりをとらえ、それに応じて種々の場面の設定

と演出を行う。カタリストとしては、すべての意識的、無意識的要求や情緒を受けとめ、それを理解し心理劇の中で具体化する。治療家としては、参加者の提示する課題や問題点に心理劇を通じてアタックしていく。

監督の演出と参加者の意志の相互作用を通じてドラマは展開され、その過程で参加者の行動が変容し、治療がなされていくのである。そのためには、監督は新しい発展を引き出す自由な発想を持つとともに、種々の特性を持つ参加者を受け入れる包容力と場面を的確に展開させる決断力が必要とされるのである。

2) 演 者

ドラマ場面での役割演技を行うことによってある種の学習を行い、自分の知的・情緒的側面や行動・態度を変容させる一人または一群の人々である。みずからの問題を出して場面の焦点的な演者になる人を主役と呼ぶ。

主役は先ず初めに、何をテーマにしたいのか、どんな人物に登場してほしいのか、どんな道具が必要なのかを、監督や補助自我の力を借りながら、明確にしていく。主役が作り上げる場面やその状況が全体としてのグループのその日の雰囲気の規定し、その場面を規定するのだといえる。そして主役以外の演者は主役を助け演じ、与えられたテーマについて主役に共感したり、または主役と異なったみずからの考え方を表現することを通して、主役同様にカタルシスや洞察を得ることが可能となるのである。

なお、心理劇の場面では、「動きたくないのなら動かなくてもいいのである」という自由を残し、無理に演者を押しつけてはならない。

3) 観 客

演者を見る人であるが、実は演者と同じ人である。今、演者だった人が観客になったり、観客だった人が演者になったりする。ドラマが行われている最中に、観客が自発的に舞台上がって演じることもある。観客は全体としての雰囲気を作り、演者を支持する重要な機能を持つ。演者は観客に同一化し、観客の眼を肌で受取り、それを通じて自分の動きを修正し、自分の構えを変え、自分を顧みるのである。そして観客もまた演者によって支持され、演者に同一化し、演者とともに緊張し、認知し、微笑し、そしてある役割を遂行する体験を持つのである。このような影響関係は、観客同士の間にも起こる。

4) 補助自我

助監督または副治療者のことを言う。参加者の自我を補助するとともに、監督をもまた同時に補助する。監督の注意の行き届かぬところや、やりたいと思ってもやれないところを補ったり、主役がとる役割の相手役となったり、落ちこぼれた人とマンツーマンで関わって集団との結びつきを保ったりする。

5) 舞 台

特殊な空間としてドラマが演じられるように、ドラマ場面をフロアーと区切るものである。方形

または円形の三段舞台、二段舞台、一段舞台などがあるが、その場の状況に応じてイスを並べて作ったり、ラインを記すだけでもよい。舞台は、そこに上がることで気持ちがふっきれ、演技への自発性が急速に高まり、その場を自分のものとして思い切って自由に創造的に振る舞うことができる体験を演者にさせ、態度変容の効果を与える場である。モレノは三段舞台の各段に特有の機能を認め、第一段は現実的考察がなされる場所、第二段は話し合いがなされて心理劇の準備を整える場所、第三段は実際の心理劇過程が進む場所としている。

6) 道 具

心理劇では原則として具体的な道具を使わない。こうしたものは役割を固定させ、自由な発想と自発的な行動を妨げるからである。しかし、役割を取りにくい参加者の場合は、ものを媒介として役割を取ることが促進されることもあり、道具の扱いは参加者の状況に応じて柔軟に対処したほうがよい。ただし、ものを用いる場合は、なるべく自由な創造性を発揮できるようなものを選ぶことが必要である。

椅子と机は心理劇に使われる道具としてもっとも一般的なものである。われわれの身の回りのあらゆるところで使われていて、さらに向きを変えたり、積んだり、並べたりするなど工夫によって広い用途を持つ道具といえる。特に椅子は、ある人を象徴したり、並べ方で人間関係を表すような使い方もある。

(2) ドラマ実施の過程

一回のセッションは一般的には、ウォーミングアップ→ドラマ→ストップ→話し合い、のように進められる。

1) ウォーミングアップ

ウォーミングアップは、集団内の緊張を緩和して、参加者同士の交流の道を開いていくことができるような暖かい人間関係を形成する準備である。それとともに、日常の世界とドラマという特殊空間の世界との橋渡しの役割も果たす。さらに、監督にとっては集団の状態を診断する場ともなる。

2) ドラマ

ドラマは心理劇の焦点である。参加者が積極的に動き、場面を展開して、問題解決に努めていくことになる。基本的には、主題は新たな自発性を必要とするものなので、問題解決は自然と個人や集団の自発性の表現というパターンを取ることになる。モレノは自発性の現れとして次の4つのパターンを認めている。

- ① 臨機の状況変化に対する対応 (敵が急に現れたような場合)
- ② 古い文化に新しい息吹を与える (習慣的な生活に新しいアプローチをして発展させる場合)
- ③ 新しい環境を作り出す
- ④ 人格を発展させる

ドラマでは、参加者一人一人の個性や自発性の程度に応じて分化した役割が演じられることにな

る。その役割は監督が用意することもあれば、参加者自身が用意することもあれば、参加者自身が見つけて要求することもある。各自が自発的に適した役を演じながら、一同で統合的なドラマを演じていくことになり、全体の成果を各参加者が個性的に受け取るのである。

3) ストップ

提案された課題が一回のドラマで完全に解決に達することはごく少ない。そのため、課題解決への一つのステップを越えたと参加者一同が認知したときもまた当面のドラマが終わることになる。しかし、ステップがのり越えられぬままにダラダラとドラマが続いたり、ふざけたり、バカ騒ぎになったり、茶番劇になったりした場合、監督は適宜にドラマをストップして討論に導く。原則的には①場面の発展が終って、全体の緊張が解けたとき、②全体の緊張が最高点に達したときの両方がある。ストップをかけるタイミングは、早すぎると自発的活動を妨げ、参加者は動かされているという気持ちになって心理劇への意欲を失うことになり、遅すぎると気分がだらけたりするので、気をつけなければならない。

4) 話し合い Sharing

ドラマの終了後、表現されたドラマについてメンバー全員で感想や想起してきた感情の交換を行う。ドラマの性質によって、意見交換の「話し合い」にしたり、共感体験のみ交換するシェアリング Sharing の場合もある。この場で語られることは、自分が見たり演じたりしての体験のみではなく、ほかの人が先に話したことに影響されるので、話し合いそのものが相互作用の場となる。そして参加者が互いに直接話し合うようになれば、まさに集団治療として場面が展開していくことになる。話し合いから、また新しい課題が生まれることもあり、再び舞台上でのドラマとして演出されるなどしていくので、心理劇にはステップや節目はあっても、完全な終結はないとも言える。

3. 自発性とその変容について

本論のもう一つの課題である自発性の変容について述べたい

自発性という言葉は、一般的には「自分から、進んですること」という意味としてとらえられているが、モレノは自発性について次のように定義している。「自発性は、いろいろな程度に、新しさが変わっていく場面に対して、いろいろな程度の適さをもってなされる反応である。」¹⁵⁾ また、シュツェンベルガーによれば、「自発性とは新しさが種々異なっている場面に対して、種々異なった適さを持って個人が行う反応のことである」¹⁶⁾ とある。つまり、自発性とは「様々に変化していく状況に対応して、必要な時点において適したことをすること」¹⁷⁾ (モレノ) という意味としてとらえられよう。

人間の生存にかかわる原動力を何に求めていくかということについて、フロイトはリビドー (= 性衝動) という概念を考え、モレノは自発性という概念を考えた。どちらも身体的なものに起源を求めた点では同様だが、モレノの自発性は人間関係において発揮される性質を有しているということに特徴があり、人間存在を社会 (人間関係) 的規定に特徴づけている。モレノによれば、出生

は最初の自発的行為であり、「人間は生まれたときから自発性を備えている」¹⁸⁾という。つまり、身体的にも社会的にも不十分なまま生まれた子どもは“泣く”という自発的行為の一つを持って保育者に刺激を与え、それによって保育者も子どもに対して自発的に働きかけるというように、子どもと保育者との相互的な接触の過程において自発性が発揮されるのである。そして、成長とともに広く複雑になっていく人とのかかわり合いの中で、自発性は好奇心を生み、好奇心が危機を作り、危機を克服するために自発性が生み出されていくという過程を繰り返していく。こうして、人は人との関係において自発性を育てていくといえよう。それはまさに人間が社会的に存在していくということなのである。このように、自発性は人間関係的なものとしてとらえられるが、モレノは自発性が人間関係において表現されたものを「役割」と呼び、自発性の発達とは役割行為の変容であると考えたのである。以下、自発性を「役割」との関連において述べていくこととする¹⁹⁾。

われわれは日常、他人との関係において様々な側面を示しており、それを役割 role と呼ぶ。そして場面に応じて役割を使い分けながら生活している。役割とは個人の自我（私的要素）と社会的コミュニケーション（公的要素）の統合と見なされよう。ところが、このような役割はともすれば固定的になりやすく、人はステレオタイプ化された役割行動の中に埋没してしまい、そのほうがより安定しているように感じてしまう。精神的には自由さ、自発性を失い、活気を失うことになる。このような固定化した役割を繰り返していくことを役割取得 role taking という。次に固定化した役割を離れ、全く別の役割をより自由に自分らしく演じることにより自発的に役割を果たすことができる。これを役割演技 role playing という。役割演技が十分に行われそれがさらに発展すると、今までとは違った新しい、より柔軟な役割を自分で自発的に作りだしていく状態になる。これを役割創技 role creating と呼ぶ。モレノは、人間の役割の発展について“役割取得→役割演技→役割創技”と進む階梯を想定し、それを可能にするものとして自発性を考えたのである。このことから宮本三郎は、「自発的であるとは、対人関係の発展する新しい状況に対処して、その時々適切な（＝新しい）振る舞いができることであり、その場にふさわしい（＝新しい）役割を果たすことを言う」²⁰⁾と定義している。

以上、自発性について役割という視点から述べてきた。ところで自発的活動とは、何かのために何かをするという意識的、目的志向的な行動状態ではない。むしろ「何だか分からないけれども」というような状態であり、人間関係において「今、ここで」自然発生的に自分を動かしていく状態であるといえる。

なお、モレノは自発的な存在であることを目指し、ベルグソンの「時間性の哲学」に大きな影響を受けてベルグソンから3つの考えを受け継いだとされている²¹⁾。その3つとは

- ① 行動の中には、過去の行動に引き続いて生ずるのではなくて、予想されずに突然出てくる行動があること。
- ② このような過去から独立した行為はそれを遂行する人の人格全体を表していること。
- ③ このような行動だけが人間の隠し立てのない真の姿を示していること。

ある意味では「人生」はすべて「現在」の連続であり、その意味では過去において、こうだったとか、未来においてこうなるだろうということは、そこに人間としての現在に対応し切れない弱さが込められやすいといえる。そこで「現在」という視点から過去を見て未来を望み、「現在」が何を意味しているかを積極的に明らかにしていく必要がある。モレノはベルグソンの考えを基に、「現在」つまり「今、ここで」実際に表現された行為こそその人そのものであるとして、そのような行為を生み出すために即興劇という手法を取り入れた。つまり、パターン化した行動が通用しない即興的な場面を舞台という特殊な空間に作り出すことによって自発性の回復を試みたのである。

現代のように変化の激しい時代はない。膨大な量の情報ともものがあふれる中で、われわれの生活は急速に変化している。このような目まぐるしさの中で、ともすれば人は孤立化し、自分自身の存在を確かめにくくなっているのかもしれない。だからこそ、より豊かな自発性が要求されるのであるといえよう。自発的になることは創造的になることであり、新しい自分に出会っていくことである。そして失われた人とのつながりを回復していくことへも結びついていく。

以上のような考えと方法に基づいて、とくに自発性の獲得とその発揮に困難な条件を抱えていると思われる精神遅滞といわれる子どもたちとの触れ合いを展開した結果を報告する。

Ⅱ 方 法

1. 研究対象児

Y中学校特殊学級 3年生男1, 女1, 2年生男3人, 女1, 1年生男3, 女1人 計10名。
セッション第1回目(6月7日)の子どもたちの状況は以下のとおりである。

氏名	学年・性	状 態	I Q
A	2男	態度が真面目である。状況の変化についていけず、拒否的になるときがある ²²⁾	51
B	3男	リーダー的存在である。率先して動き、他の子の面倒をよく見る。多少気負いがある。	資料なし
C	2男	口数は少ないが、にこにこしていて表情が穏やかである。興味深そうに関わってくる。	48
D	2男	言動がゆっくりしている。自分からは関わってこないが、状況はよく把握している。	47
a	2女	にこにこしていて表情が穏やかである。他の子の面倒をよく見る。時間をよく気にする。	71

氏名	学年・性	状 態	I Q
E	1男	黙って眺めていることが多いが、時々突然しゃべりだす。自分から関わってこない。	89
F	1男	まわりに対しての関心が低く、一人でごそごと動く。途中教室を出ていくが、戻ってくる。自閉症。	50
G	1男	カメラを気にしている。黙ってそっぽを向いていることが多いが、突然積極的になることがある。自閉症。	52
b	1女	反応が大きく、声も大きい。楽しそうに関わっている。嫌なことは、はっきり意志表示をする。	43
c	3女	終始うつむき気味で、問いかけてもしゃべらない。時々顔を上げたり、笑ったりしている。	96

(氏名の欄で大文字アルファベットは男子、小文字は女子を示す)

2. 研究方法と手続き

期間 昭和63年6月7日～12月20日

Y中学校特殊学級教室において、久々山が監督となり、週1回1セッション50分の心理劇的アプローチを行う。セッションの状況は観察者による筆記記録、VTR操作者によりカメラ・マイクに録画・録音される。

3. 資料および分析方法

資料は筆記記録、VTR記録、監督の記録である。分析は各セッション終了後、別の日に清原をスーパーバイザーとするケースカンファレンスで、記録者も加わって行う。子どもの変容の姿、監督の関わり方などを分析するとともに、客観性を持たせるために、「心理劇評価表」(針塚進, 1977)と「五段階評価基準」(台利夫, 1984)に基づいて、スタッフ全体で集团的に評価した。

Ⅲ 結 果

次章で全11セッションを3クールに区分して考察していることに応じて、この結果の章では各クールの中で典型的な1つのセッションを、それも逐一記述ではなく要約記録で紹介する。第1セッション(第1クール)、第5セッション(第2クール)、第9セッション(第3クール)の3セッションである。この記述方法は紙数の関係で、簡略化するための便法であることをお断わりしておく。

第1セッション 6月7日(火曜日) 男子7名・女子2名, 計9名

目的	*皆で協力しあって仲良く遊ぶことによって楽しい一時を過ごす。*お互いの顔と名前を知り合い, 交流を深める。*のちにドラマへと発展させることを考慮し, 体をほぐし声を出すような活動を行う。
内容	*「幸せなら手をたたこう」を身振りを加えて歌う。*自己紹介。*いす取りゲーム。*ゴロゴロドカーン。*ボールの爆弾。*透明ボール
全体の状況	<p>初回ではあったが, 場の雰囲気にもなじんで楽しく活動できた。最初のほうでは Dir (ディレクター, 監督) の話を聞くばかりで反応があまり返ってこなかったが, 後のほうでは Dir が廊下に転がったボールを拾いに行くとみんなで歌のテンポを早くするなど, 共同で Dir をからかうような場面も見られた。</p> <p>自己紹介は特に指定せずに自由にしゃべってもらったが, 皆一様に出身小学校と学年と名前を言うという結果になった。言葉は皆はっきりしていたが, やはり初回ということで, 自分自身を自由に表現することは出来なかったようである。</p> <p>同様に, ゲームの場面でも歌を歌ったり, 真ん中に出て鬼になったりすることには抵抗が見られ, なかなか歌いだせなかったり, ほかに子に鬼を代わってもらったりもしていた。後のほうでは B がゲームに対して自発的にアイデアを出すような場面も見られた。</p> <p>全体的に集団の雰囲気はよく, 注意しあったり助け合ったりするような場面も見られた。上級生を頂点に一定の力関係ができ上がっているように思われた。</p> <p>最後になった「透明ボール」は実際にはないものをあると見立てる一種のイメージ遊びであるが, 予想以上に子どもたちは受け方, 投げ方を工夫して楽しんでいて, 驚かされた。劇遊びを楽しむことのできるイメージ力を子どもたちが持っていることを感じた。</p>
A	Dir の話を真面目な態度で聞いている。真ん中に出て鬼をしなければならなくなった時, 「わからない」を繰り返していた。
B	リーダー的存在。後片付けを率先してやったり, 態度の悪い子を注意したりする。ゲームでは自発的にアイデアを出したりする。多少気負いが見られる。
C	口数が少ないがゲームには積極的に関わり, b が鬼になるのを嫌がると代わってやっていた。にこにこして表情は穏やかである。時々隣の子とふざけていた。
D	自分から積極的に関わってくることはないが状況をよく把握していて, 「透明ボール」にもすぐ反応した。言動がゆっくりとしている。時々あくびをしていた。
a	にこにこして表情が穏やかである。まわりに対して, 気負いを見せる。時間を気にして, 他の子を急がせる場面が見られた。
E	黙っていて, みんなが遊んでいるのを眺めていることが多かった。時々突然しゃべりだすことがあった。自分のほうから関わってくることはなかった。
F	ゲームに対して, あまり関心を示さず, 椅子をがたがたしたり, 手をたたいたり, 膝に顔を埋めたりする。一度黙って出ていくが, すぐに戻る。ボール投げには関心を見せた。
G	最初はゲームに関わろうとせず, 横を向いて, カメラの方を気にしていた。一度トイレに出ていき, 帰ってくると突然積極的になり, 歌を次々と上げていった。

b	楽しそうにゲームに関わる。反応が大きく、何度も「えーっ」と言っていた。歌う声も大きかった。真ん中に出て鬼になることは頑として嫌がった。
---	---

第5セッション 7月19日(火曜日) 男子7名, 女子2名 計9名

目的	*みんなで楽しい一時を過ごす。*自分の思ったことを皆の前で話す。*空想遊びを楽しむ
内容	*握手競争。*ポーズ遊び(2人組み)。*もし~だったら? — だろう。
全体状況	<p>前回同様、方言による表現を中心とした活動を行う。前回のごく、日常的なものを題材に取り上げたが、あまり現実過ぎると自我関与が起りやすくなることを前回感じたので、今回は仮定表現を使うことにより空想的な話題を取り上げることにした。また前回は一人一人に発表してもらったが、今回は自由発表の形をとり、一人一人の自発性に委ねることにした。ただし、落ちこぼれてしまう子が出ぬよう、Dirが適宜働きかけていくことにした。</p> <p>最初は子どもたちに自由に短文を作ってもらい、その後いくつかを取り上げて「~だったらどうするか?」ということを発表しあった。始めはなるべく現実的なものから取り上げて次第に空想的なものにしていった。そしてできるだけ、その人自身がよく現わされるような話題を選んでいくようにした。</p> <p>結果としては、自由発表ということでやはり、活発にしゃべる子とそうでない子との差が見られたが、Dirの方から問いかけると様々な発想が返ってきた。できるだけ、自由な雰囲気になるよう留意したが、前回よりのびのびと子どもたちは発表し、おたがいの発表を取り上げて話題にしたり、だれかが発表しようとする前に予想を言ってしまったりと、相互的な活動になったことで楽しく取り組むことができた。ただし、個人個人を見ていくと、仮定を理解できなかったり、あるいは空想自体をそれほど楽しむことができなかつたりという差は生じていた。なかでもAは、まわりの子どもたちが発言の多い少ないにかかわらず、空想を楽しむ中で、しばしば退屈そうな様子を見せ、雰囲気に溶け込めずにいた。Dirが問うと答えはするが、断片的な発言で、さらにDirが問いかけてもあまり反応がなく、発言を発展させていくことができなかつた。</p> <p>最後に自分たちがなりたいものをカメラの前で自由に演じさせてみたが、DやE以外は、のびのびとした発表時の様子が一転して固くなってしまい、発言とは違うものを演じたり、立っているだけという子もいた。ドラマによる自己表現を実現させるには、さらに周到な段取りが必要だと思われた。</p>
A	握手競争では、なかなか皆の中に入っていくことができずにいた。自分から発言することは少ないが、ポーズゲームでは1度だけポーズを指示するという場面があった。自由発表の場では黙っていることが多く、Dirの問いに対して答えはするが表情は固かった。カメラの前にはスムーズに出るが、演技をするときになると、かなり恥ずかしそうで、途中で止めてしまった。
B	ポーズゲームは自分のアイデアでポーズを作って見せた。他の子の発言に対してはいろいろ言っているが、自分のことになると考え込んだり、恥ずかしそうにボソツと言ったりする。指示的になりすぎて時々攻撃的な言葉が見られた。

C	他の子の発言に対して何か言うことはないが、発表の場によく参加している。カメラの前ではとても照れながら、自分になりたいと言ったアナウンサーを演じて見せた。
D	自分のほうから発言することはあまりないが、時々面白いことを言って皆を笑わせる。一人一人発表するときは、自分に向けられるカメラを気にしすぎてポーズをとってしまい、言葉が出てこなかった。カメラの前でのびのびと演じていた。
a	活発に発言し、他の子の発言に対してもよく反応し、発表の場をのびのびと楽しんでいた。カメラの前に立つとなると、とたんに固くなり、最初から「立っているだけにするんだ」と決めつけていた。
E	発表でも演技でもまっさきに手を上げる。その後も何度も指名を求めてくる。積極的に発言し、楽しんで演技をする。しかし、全体の流れに対する関心は低く、まわりの発言に対する反応もあまりない。
F	発表の時、席を後ろに下げてしまって加わってこない。問いかけても、答えが返ってこずに黙ってよそを向いている。時々、一人で歌を歌っていた。
G	発表の場ではFとともに席を後ろに下げてしまって黙っている。Dirが問いかけると、きちんと答える。カメラの前にはさっと出るが、何もせず帰ってしまう。
b	一生懸命考えながら発言していた。他の子に対して何か言うことが多くなった。カメラの前では困っていたが、Bやaなどに教えてもらいながらAの真似をして見せた。

第9回セッション 12月8日(木) 男子8名, 女子2名, 計10名

目的	*皆で楽しいひとときをすごす。*自分たちで場を設定し、自発的に役割をとることができる。
内容	*アイウエオの会話。*自分たちがやりたいと思う役を演じる。*道具調べ
全体の状況	<p>ドラマに少しずつ慣れてきたようなので、できるだけDirの指示を少なくして子どもたちが自発的にかかわることができるように、子どもたちのやりたいものを中心に劇化をしていった。最初はスターやコマーシャルの物真似などで始められたが、Cが「西遊記」をやることを提案し、みずからは孫悟空の役をとり、猪八戒にD、沙悟浄にEを指名してドラマが始められた。ほかの子どもたちも三蔵法師の役をつくることを提案するなどの、自発的な関わりが見られた。Dirが悪者を提案すると、BとAが推されて役割を取った。</p> <p>内容がテレビ番組から取ったもので、厳密には即興劇とは言えないかもしれないが、子供達なりに場を設定して会話を行い、また悪者役の2人も、Dirの指示によってではなく、自分たちでタイミングをはかって出ていくなど、子どもたち同士の自発的な関わりあいが見られた。このように今回の「西遊記」は場の設定、役割決め、展開などほとんど子どもたちの手で進められることになり、自発的に作り上げていくという点でこれまでのドラマよりも進歩が見られた。ただ、出演者であるCとDの声が小さく、聞き取りにくかったことで、観客がよく場面を理解できないでいた。悪役が登場するあたりから分かり易くなったが、内容の好き嫌いなどもあってか、概して女の子たちのほうが飽きてしまっていたようである。</p>

全体の状況	<p>Aに関しては、自発的に役割を取ることはなかったが、推されて悪役を演じ、戦いのシーンでポーズを決めるなど、以前より動きは伸びやかになったが、表情は未だ固く恥ずかしそうである。Fは今回お地蔵さんの役をやり、その最中はウロウロすることなく指示通りの場所に座っていたが、役自体の理解がなされていたかは疑問である。</p> <p>「西遊記」に対して全員そろってではないが、子どもたちが意欲を見せているので、大事に取り上げていきたいものである。</p> <p>なお、後でやった「道具調べ」は、Cが“にょい棒”として使ったホウキを取り上げて、一つのもので、色々なものに見立てられるのだということを感じさせることを目的としたもので、一つのものに対しても様々な発想が出され、子どもたちの想像力が感じられた。</p>
A	<p>自発的に役割を取ることはなかったが、ドラマで悪者役を演じ、固さは見られるが、以前と比較して少し動きが伸びやかになってきた。話し合いの場では、三蔵法師の役に色々注文をつけて演技指導のようなこともして、積極さが見られた。まわりがふざけると、自分も一緒に騒ぐなど、態度に変化が感じられる。</p>
B	<p>悪者役を雰囲気を出して演じていた。歩き方やしゃべり方を工夫するなど楽しんで演じていた。出るタイミングも自分ではかるなど、自分たちでつくろうとする意欲が見られる。</p>
C	<p>自分から「西遊記」を提案し、ほかの役割を自分で指示していくなど、自発的に取り組もうとする姿勢が見られた。演技には工夫が見られるが、固く、声が小さいため観客のほうで聞き取りにくかった。</p>
D	<p>Cの指示で猪八戒を演じる。雰囲気をよく出して、自分から他の演者によく働きかけていた。言葉が聞き取りにくかった。</p>
a	<p>活動中に眼鏡が壊れてしまい、そちらに気持ちがとらわれて、いつもより発言が少ない。Dirが問うと答えるが、あまり熱心に関わってこない。</p>
E	<p>沙悟浄をやるようにCより指名されて、楽しそうに演じる。場面に関係のない発言が多かった。</p>
F	<p>お地蔵さん役をする。じっとはしているが役は理解できているようではない。Dirが地蔵の手のかっこうをやってみせると真似はしないがニコニコする。</p>
G	<p>途中、aから眼鏡のことで責められて、そのことを気にしていて、Dirが感想などを聞いても、眼鏡のことしか口にせず、最後ではDirをしきりに引っ張って「ごめんなさい」を繰り返す。</p>
b	<p>自発的に役を取ることはないが、観客として楽しむ。あとのほうでは少々飽きたのか、まわりとふざけていた。他の子に対して役割を指示するような発言が増えた。</p>

以上3セッションに代表させて、子どもたちの様子を紹介した。次に、全体を通しての子どもたちの自発性発達の状態に考察を試みてみよう。

IV 考 察

本論文では、合計11回のセッションをその活動内容によって以下のように3クールに分けて、考察を行っていくものとする。

第1クール—空想遊び的なゲームを中心とした活動（第1セッション～第3セッション）

第2クール—発表による自己表現を中心とした活動（4～5）

第3クール—ドラマを中心とした活動（6～11）

(1) 評 価

セッションの評価法としては、台利夫の五段階評価基準と針塚進の心理劇評価表を用いることとする。そのことによって、子どもたちの自発性の発達の変容を若干なりとも客観的にとらえようと試みた。そこで、二つの評価法の紹介から始める。

1) 五段階評価基準（台利夫, 1984）²⁹⁾

5	場面を発展させるように関わる：自分から課題を提出したり、進んで場面に参加してそれを発展的に変えるなどの行為が見られる。
4	場面に応じた動きをする：所与の場面で求められる役割演技を行い、他のメンバーと関連して行為することができる。
3	場面になんとかついていく：役割演技は不十分であるが、場面は一応誤らずに認知しており、関係的な動きにもなんとか従ってゆくことができる。
2	場面についていけない：本人は参加意欲を失ってはいない。しかし、場面の認知が妥当性を欠いていたたり、歪んでいて、指示しても応じられず、関係を保って行為することができない。
1	場面と無関係に動く：場面を無視し、集団活動から抜け出て別の振舞いをしたり、他の参加者の邪魔をしたりする。
0	参加しない：参加しようとする動きも見られず、周りの働きかけにも動こうとしない。

この評価基準は精神障害者に対する心理劇の評価法である。しかし本論文では精神遅滞児を対象としていることを考慮して、1と0に関しては若干の改定を加えたものである。この評価基準は関係の持ち方やその度合いを視点とし、認知面や情緒面もそれに含めている。数字は評価点を表しており、数値が大きいほど場面に積極的に関わったことを意味している。

むろん一回のセッションの過程でもメンバーの場面への関わり方は変わることがあり、評価点は例えば2→3→2のように移動することになる。この場合3が概して優越していれば3とし、2と3の間でどちらとも言いにくければ2.5とした。

また、経過型として、 \nearrow は評価点の上昇傾向を表して心理劇の積極的影響を、 \searrow は下降傾向を表して消極的影響を示している。 \rightarrow は評価点の変動が小さい平均型、 \wedge は評価点の変動の大きい動揺型である。本論文では、クールごとに評価点の合計および平均とともに、そのクールの経過型を示すことにする。

2) 心理劇評価法 (針塚進, 1977)²⁴⁾

以下の表のようである。

表1 心理劇評価表 (自発性を中心として)

評価項目	項目の意味	評価成績					
		5	4	3	2	1	
認知的要素	場への注意と把握	心理劇の場へ注意を向け、これを把握しているかどうか	ひじょうによい	だいたいよい	ややよい	やや悪い	ひじょうに悪い
	場の扱い	心理的な場をどのように扱いこなせるか	場の展開, 発展, 転換をはかる反応	誘導されると場を展開発展, 転換できる	場を理解, 誘導により入る	場の理解不十分で誘導によってやっと入る	場の無関係の言動心理的にはひとり芝居, 現実と劇の場の混同, 混合
	役割のとり方	必要に応じて役割がとれるかどうか	状況に応じて自発的に役割をとる役割は明確で分化している	状況を判断して自発的に役割をとり, 役割は一応明確だが分化不十分	誘導により役割をとるが, その明確性・分化度ともに不十分	誘導によりやっとなり役割をとるが, その理解はよくない	誘導指名されても拒否, あるいは困惑して役がとれぬ, あるいは間違っていると
言動	言動の明確性	言動の意味するものが明確であるかどうか	緩急自在・適切ではっきり理解できる言動	言動はよく理解できるが, 緩急自在とはいえない	ことばの高さ, 言動の大きさ, 歯切れのよさが適切を欠く	不明瞭だがだいたい理解できる言動	不明瞭で理解するのに努力を要するか, 理解不能な言動
	反応速度	反応するまでの時間 (動いたり話したりするとは限らない)	迅速	どうやら普通人に近い速さ	少し遅い	遅い	ひじょうに遅い, あるいは反応しない
	演出の積極性・主体性	演出, 言動が積極的, 主体的か	積極的, 主体的で他をリードする	積極的, 主体的だが, 他をリードするにはいたらない	やや積極的, 主体的である	受動的傾向が強い	まったく受動的
感情	表情	表情の有無と適否	豊か	かなりよく動く	少しは動く	きわめてわずかに動く	まったく動かないか, 不適切な表情
	演出の抑揚	演出の言動に抑揚があるか	緩急自在, 抑揚に富む	かなり抑揚あり	少しは抑揚あり	抑揚はきわめてわずか	一本調子
	全体的ムード	演技したとき, 漂よわせるムード	豊か	かなりある	少しはある	わずかにある	まったくなし

注) 成績の5の場合は創造性を伴った自発性の現われが要求される。

これは迎 (1973) によって作成された評価表を5段階尺度に改定したもので、自発性を中心とした評価表である。参加メンバーが出演に際して示す劇の場に対する関心や、感受性の強さ、情動の表出や意欲の程度などを観察、評価する基準とし、その評価成績の変化から、参加メンバーが自己の持つ諸能力を統合して、自発的に創造性を発揮し、場に適応してゆく能力が、心理劇の施行の回数とともに、変化してゆく様子を観察しようと試みている。

本論文では、紙数との関係で、「五段階評価基準」(台) による評価は全員および全回の評価を

表2 五段階評価基準(台利夫1984)による評価

氏名	性別	学年	1回	2	3	4	5	計	平均	経過型
T.D	男	2	2.5	2.5	2.5	3	2.5	13	2.6	△
K.K	男	3	4.5	4.5	4	4	4.5	21.5	4.3	▽
S.K	男	2	3	3.5	3	3	3	15.5	3.1	△
M.Y	男	2	3	2.5	3	2.5	2.5	13.5	2.7	△
M.O	女	2	3.5	3.5	3.5	4	4	18.5	3.7	△
S.N	男	1	2.5	2	2	2.5	2.5	11.5	2.3	▽
H.M	男	1	1	1.5	1.5	1.5	1	6.5	1.3	△
H.Y	男	1	2	2	1.5	2	2	9.5	1.9	▽
Y.T	女	1	2.5	3	3.5	3.5	3.5	12.5	3.1	△
M.S	女	3	2	2	2	2	2	2	2	→

氏名	性別	学年	6回	7	8	9	10	11	計	平均	経過型
T.D	男	2	3	4	4	4.5	3	3	18.5	3.7	△
K.K	男	3	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	4.5	22.5	4.5	→
S.K	男	2	4	3.5	3.5	4.5	3.5	4	23	3.8	▽
M.Y	男	2	4	4	4	4	3.5	4	23.5	3.9	→
M.O	女	2	3.5	3.5	3.5	3	3.5	4	21	3.5	△
S.N	男	1	2	2	2	2.5	2.5	3	14	2.3	△
H.M	男	1	1	1.5	1.5	1.5	1	1	7.5	1.3	△
H.Y	男	1	1.5	1.5	2	1	1.5	2	9.5	1.6	▽
Y.T	女	1	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	4	21.5	3.6	△
M.S	女	3	2	2	2.5	2.5	2.5	3	10	2.5	△

表3 心理劇評価表(針塚進1977)による評価

氏名 A		学年	2	性別	男						
評価項目		1回	2	3	4	5			平均		
認知的要素	場への注意と把握	4	3	3	4	3			3.4		
	場の扱い	3	2.5	3	3.5	2.5			2.9		
	役割のとり方	3	2.5	2.5	3	2.5			2.7		
言動	言動の明確性	3.5	3.5	3.5	3.5	3			3.4		
	反応速度	3.5	3	3	3.5	3			3.2		
	演出の積極性・主体性	2.5	2.5	2.5	3	2.5			2.6		
感情	表情	2.5	2.5	2.5	3	2.5			2.6		
	演出の抑揚	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5			2.5		
	全体的ムード	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5			2.5		

氏名 A		学年	2	性別	男						
評価項目		6回	7	8	9	10	11			平均	
認知的要素	場への注意と把握	3	4	4	4.5	3.5			3.8		
	場の扱い	3	4	4	4	3			3.6		
	役割のとり方	3.5	4	4	4	3			3.7		
言動	言動の明確性	3.5	3.5	3.5	4	3			3.5		
	反応速度	3	3	3.5	3.5	3			3.2		
	演出の積極性・主体性	2.5	3	3.5	3.5	2.5			3.0		
感情	表情	3	3.5	3.5	3.5	2.5			3.2		
	演出の抑揚	2.5	3	3.5	3.5	2.5			3.0		
	全体的ムード	2.5	3	3	2.5	2.5			2.7		

(表2)に掲げ、「心理劇評価表」(針塚)は特に重点の対象者であったAの評価のみを掲げ(表3),以下の考察の参考にする。

(2) 全セッションを通しての自発性の発達の変容

1) 1クール(第1~3セッション)

空想遊びを中心としたゲーム的活動を中心に行う。初対面である久々山と子どもたちとの間の緊張を解きほぐすことを第一の目的とする。また、監督の立場としては、遊びへの関わり方を観察することで一人一人の状態像や集団の状況を把握するように心がけ、そのため2, 3回はできるだけ子どもたちが自主的に動ける場となるよう考慮した。さらには、子どもたちの中にじょじょに「劇をしよう」という気持ちを盛り上げていくことをも狙い、ジェスチャーゲームなどの演技遊びを取り入れて活動を行った。つまり、全セッションの中でのウォーミングアップとして位置づけられるといえる。

集団の状況としては、上級生や能力の高い子を中心に一定の力関係ができていたようである。とくにBとaが場を支配していて、最初から発言も多かったのに対して、ほかの子は二人の迫力に押され気味であった。しかし、回数を重ねるにつれて場になれてきたためか、のびのびと活動するようになる子もいた。とくにbはこの傾向が顕著で、発言が増えるとともに、自分から手を上げるなどの積極さが出てくるようになった。

このような集団の場での状況に変化が見られたのがジェスチャーゲームであった。これは動物やいろいろな場面を身振りで演じて見せて、みんなで当てっこをしたもので、一人でやって見せるのと、2人で関わりを持ってやるのと両方を行った。この活動では、リーダー的存在であり元気のよいBが、演じる前にやたらと考え込んでしまったり、同じくリーダー格のaや理解力の高いAが型通りの演技であるのに対して、それまで、それほど発言の多くなかったCやD、Eなどがのびのびと演じ、表現力も感じられた。このことは、一般に断定してしまうのは避けねばならないが、モレノの言う“文化的蓄積”が自発性を阻害するというのを、ある面で示しているとも思われ、興味深いものである。

ただし、Eに関しては、2人組のジェスチャーゲームにすると、時々突然相手を無視して行動することがあり、同じように協力を必要とする「伝言ゲーム」でも、背中に書かれた文字は理解できるが、それをなかなか相手にきちんと伝えようとしないなどの行為が見られ、人と関わりを持って行動するという点に問題があると思われる。

また、Aに関しては、ゲームの理解力が高く、Dirに対して色々と意見を言ってくるのだが、集団の場では声が小さく、それほど積極的な発言もない。そしてまわりの子がふざけだすと不機嫌になり、まわりの子に注意をせずに一人で黙り込み自分の中に閉じこもってしまうというように、突飛な行動をすることはないが、集団に適応し切れない姿が感じられる。またジェスチャー場面でも、演じる前に何度も「出来ない!」を繰り返したり、演技にも固さが見られるなど人前で演じることにかなり抵抗感が見られた。

以上第1クールについて述べてきたが、このクールでは監督として特別に何かはたらきかけをするということはありません、観察が中心となり、そのためしばしばまとまりのない集団になってしまったことは反省すべき点である。しかし、子どもたちがのびのびと活動することで、この心理劇の場の雰囲気になれていくようになったことは、今後自発性に視点を当てていくうえで意味のあるものとなった。

2) 第2クール (第4～5セッション)

第1クールでは、全セッションにおけるウォーミングアップとしてとくに非言語的なものを中心に上げていった。これに対して第2クールでは、言語的活動を中心においたウォーミングアップを行っていくことにして、両方の側面において子どもたちおよび集団の状態をとらえていくものとした。

話題としては、ごく日常的なもの、仮定表現を使った空想的なものという対照的なものをそれぞれのセッションで用いた。また形態についても、一人一人順番に発表してもらうものと自由発表という、これも対照的な形をそれぞれで用いることにした。

集団としては空想的なものを自由に発表しあうという場が盛り上がりを見せたが、これは当然といえば当然の結果で、自由発表のほうが相互的な活動を作りやすいし、毎日顔を突き合わせている

クローズドグループという集団の性質を考えれば、日常的なものよりは非日常的なものに関心がお互いに向けられるのはもっともなことである。しかし、自発性ということに目を向けるなら、型にはまった形態の場よりも、自由な形で行われる場のほうがより自発性を必要とすると考えられる。このようなことは空想性にも当てはまり、宮本三郎は「空想的な場面では、現実的な場面においてよりも、より赤裸々に自己表現をし、内面を語ることがしばしばあります」²⁰⁾として、「空想性は、自発的行動を生みやすくするための重要な条件である」といっている。こうしたことから、学校生活における場とは異なった、自由にのびのびと振る舞うことのできる場が与えられ、そこでウォーミングアップが繰り返されたことで、集団としての自発性が少しずつではあるが高まりつつあるものと思われる。

また、こうした場でAがしばしばおしだまりがちで、問われても断片的に答えるという状況から、第1クールで感じられた集団に適応し切れない姿が自発性の問題と関係してとらえられるのではないかと考えられるのである。ここまでのセッションの中でのAを見ていくと、演じることへの抵抗が示すように、秩序だてられた場では安心して行動できても、自分自身が表現されてしまうような自由な場では戸惑ってしまうという傾向にあるようだ。このようなことは多かれ少なかれ誰もが持っていることであり、とくに日本人はそうした傾向にあることが指摘されがちである。Aに関して言うならば、自分自身を自由に表現したいという欲求を持っているものと思われ、それが“朝起きてからのこと”においての詳しい話ぶりに現れているといえよう。自由な場で自分自身をのびのびと表現することができたとき、彼の集団への適応も変わるのではないかと考える。問題のところでも述べたように、自我の解放は自発性の現れであると言える。

以下、残る6回のセッションにおける即興劇を中心とした活動の中で、集団の自発性と子どもたちの自発性に焦点を当てて考察を進めていくことにする。

3) 第3クール(第6～11セッション)

これまでの5回のセッションの状況から、個人差はあれ、子どもたちは自分なりの言葉を持っていることが明らかになった。また、自発性の高い子を中心に空想遊び的な活動を進めていくことが可能だとも思われたので、脚本は作らずに、即興劇を中心としたドラマ的活動を行っていくこととした。

場所が教室ということで、机と椅子を並べラジカセで音楽を流すという舞台空間であったが、子どもたちは案外関心を持ったようである。とくに音楽を使うことは、雰囲気盛り上げるとともに、ドラマ時とそうでないときの区別をつけることになり、ドラマを進めていくうえで、助けられることが多かった。

「劇をする」ことへの子どもたちの関心は、ウォーミングアップとして行ったジェスチャーゲームの効果などもあってか最初からかなり高く、筆者たちを驚かせた。最初のドラマでは、家族の劇を、監督である久々山が場面設定、役割を指示して行ったが、慣れてくると子どもたちはみずから

役割の交代を要求したり、新しい役を加えて演者の数を増やすなどの自発的行動が見られた。ただ、子どもたちどうしの関わり合いの中でお互いに働きかけることによって劇を発展させていくことは難しく、監督や補助監督が劇場面に加わり子どもたちに役割行為として働きかけることによって、子どもたちの反応を引き出し、場面を展開していくこととなった。こうした状況は、次に同じ劇を子どもたちだけで行わせたときに顕著に見られ、誰もしゃべりださず、しまいにはふざけあってしまうような結果になってしまった。これはある程度自発的に役割を取ることができても、未だその役割を十分に演じるだけの自発性が現れていないためだ、と考えられる。つまり、役割取得から役割演技の段階へ進むためのアプローチが必要とされているのだといえる。このために次は「出会いの劇」を行うことになる。

「出会いの劇」は、人（もしくは物）と出会うことで、何かしゃべったり、それに対して働きかけをせざるをえないような状況を作り出すという劇である。次々と場面を作り出していったことで、子どもたちは抵抗感なく舞台へ上がっていくことができたようである。しかし、未だ戸惑ってしまったり立往生してしまうようなことも多く、監督の補助によって場面を展開していくことになる。この状況がある程度打破されていくのは、この次に子どもたちが自分の好きな題材を取り上げて劇化を試みる頃からである。

第9回のセッションで行った「西遊記」は、場の設定、役割決め、場面の展開などほとんど子どもたちの手で進められることとなり、自発的に作り上げていくという点でこれまでのドラマよりも発展が見られた。このことは、それまでのドラマ的活動の中で様々な場面を即興的に経験することで、少しずつ自発性が養われてきたことを示しているのではないかと思われる。さらには、前に述べた「空想性は、自発的行動を生みやすくする」ということから、題材が空想的になったことが、現実生活での常識や経験にとらわれることなく自発的に行動することへと結びついたことも考えられる。ここでようやく、役割演技の段階へと進んだと考え、自発性の変容であるにとらえたい。これは、最後のセッションで、一つの場面に対して途中で新しい登場人物を送り込むことによって場面を変化させ、その変化に対応しながら劇を進めていくという活動を行った際、ほとんどの子どもが突然に役を指示されてもさほどあわてずにスムーズに場面へ入り、また受ける側も柔軟に対応していたという状況にも、「機転をきかして変化に対処していく力」の芽生えとして現れていると思われる。このように、少なくともドラマ場面における子どもたちの行為には変化があったのだととらえられよう。集団の変容について述べたところで、次は、Aのドラマ的活動に対する関わりについてみていく事とする。

ウォーミングアップ時から演技に対する抵抗が見られたAだが、最初のドラマでも、父親役に推されるが、文句を言いながら舞台に上がることになる。監督からの働きかけに対しても戸惑いが見られ、父親役は「責任が重い」といいます。これを兄役に代えてからは少しずつ笑顔が見られるようになり、結局最後まで舞台に立ち続けていた。

次のドラマではみずからスタッフの役を希望して、ほかの演者をスタッフの立場から補佐したり、

注意を与えるなどの自発的な行為が見られた。また、自分のミスを素直に謝るといような場面も見られた。

さらに次のドラマでは、始まる前から監督に劇の話をしてくるなど意欲の高まりが見られた。例えば、ドラマの中で、訪ねてきたセールスマンに対して積極的に応対に出てくるという演技にも現れていた。そして、この後、ヤクザの役に推されたのを受けて、上着を肩にひっかけ、肩をいからせて登場するなど役作りをして演じる場面があった。次の回でも同様に悪者役を演じることになった。このように、Aの役の取り方は、最初自分に近いものしか演じようとしなかったのが、次第に役割の幅を広げていき、それとともに演じることへの意欲も高まっていったといえる。これは、普段の自分をそれほど変えなくても演じることのできるという、彼にとって抵抗の少ない役割から入っていくことで、舞台上で少しずつ自分を表現していく体験を持ち、その体験がそれまで自分自身を縛りつけていたものを緩めるようなことになり、それまで覆われていた自発性の一端が姿を表すことで、これまでとは違った役割でも取ることのできる柔軟性へと結びついていったのではないかと筆者たちは考える。そしてこのことは、最初の頃、まわりがふざけだすと自分自身の中にとじこもりがちだったAが、第9回ごろでは皆と一緒にふざけるといような場面が見られるようになったこととも関連していると考えられる。

以上、自発性の視点から、集団とAの変容をとらえてきた。ここまでの考察は、ある意味では表面的なレベルでの変容に着目して述べたものだけということもでき、それが真の自発性と結びつくものなのかということについては、さらに検討の余地があるものと思われる。事実、第10回のセッションにおいては、意見の食い違いをあいまいにしたままドラマを進めた結果、舞台と観客が分離してしまうようなことになり、それが集団のドラマに対する意欲を失わせ、その中でAもまた黙り込み、誘いかけても「やる気がない」と繰り返す場面もあった。役割行為の変容が定着し、真の自発性を生み出していくには、さらにアプローチが必要であろう。

む す び

常時、心理劇場面に参加していた10人について、(表2)の五段階評価基準で見るとGを除いてあとすべての子どもたちが、後半に評価点を上げている。また、特に研究対象児であったAについて言えば、(表3)でわかるように、全9項目すべてにわたって後半に評価を上げている。自発性の変容は、そう単純なことではないにしろ、考察の記述を含めて考えるとき、心理劇的アプローチが子どもたちの自発性を高めるうえで、一定の意味を持っていることを臨床場面を通して確信できた。そして、何よりも「子どもたちはこの時間が来るのを待ち望んでいた」という担任教師の言葉が、私たちに勇気づけてくれた。この子たちのよりよき未来を願って、一つの臨床報告を終えたい。

なお、本研究にご援助頂いたY中学校の担任の先生方、校長先生に心より感謝申し上げます。また、週に1回づつ、重いビデオカメラとデッキ、三脚をもって監督である久々山を援助しつづけて

くれた当時、治療教育学研究室の4年生、小野原、永田、二俣、吉本その他の方々へも感謝申し上げます。

注

- 1) アンジュー、篠田勝郎訳、分析的心理劇、p. 2, 牧書店, 1965
- 2) 同上 pp. 2~18
- 3) 同上 p. 3
- 4) 台利夫、増野肇監修、心理劇の実際、p. 11, 金剛出版, 1986
- 5) 同上 p. 4より重引
- 6) 同上 p. 5より重引
- 7) 増野肇、構造と操作からみた心理劇、「現代のエスプリ」No.198, p. 56, 1984
- 8) 前掲1) p. 8より重引
- 9) シュツェンベルガー、篠田勝郎訳、現代心理劇、p.23より引用、白水社、1973
- 10) 同上
- 11) 宮本三郎、教育心理劇入門、p. 50, 日本心理劇協会、1967
- 12) 石井哲夫、時田光人、心理劇の理論と技術、p. 41, 日本文化科学社、1976
- 13) 同上 p.70
- 14) この部分は以下の文献を参照してまとめた。台利夫、臨床心理劇入門、pp. 91~115, プレーン出版、1982。前掲4) pp. 37~48
- 15) 前掲1) p. 43より重引
- 16) 前掲9) p. 151
- 17) 前掲1) p. 43より重引
- 18) 前掲12) p. 37~38
- 19) この部分は、前掲文献すべてを参照して、まとめた。
- 20) 前掲11) p. 32
- 21) 前掲1) pp. 41~42
- 22) 自発性の発揮という点で、とくに困難を持っている本児をピックアップしてフォローする対象とした。
- 23) 台利夫、心理劇と分裂病患者、p. 137, 星和書店、1984
- 24) 多田治夫、上里一郎編著、集団心理療法、p. 168, 福村出版、1973
- 25) 前掲11) p. 37