

# 「ヒロシマ」と向き合う“戦争体験のない世代”にとって、 プレイバックシアターはいかなる場か

——平和構築へのソーシャルワーク実践におけるその位置づけ——

森 洋 介

## はじめに

本稿筆者は2005年より被爆体験継承活動としてのプレイバックシアター（「ヒロシマ」の声をプレイバックシアターでお聴きする）の社会実践活動が続けている。

この実践の基本的な考え方は、2006年、拙稿「ソーシャルワーク実践としてのプレイバックシアターの可能性——被爆体験継承活動を通して——」に仮説的に提示したが、その実践理論について、さらなる考察を続けてきている。本稿は、その一端である。

現在、ヒロシマの平和教育においては、“戦争体験のない”若い世代にどのようにして被爆体験を継承していくのか、その方法論の再構築が大きな課題であり続けている。例えば、村上登司文は、財団法人広島平和文化センターの機関紙『平和文化 No.160』（2006年3月号）<sup>(2)</sup>の中で、子どもや若者の感性に訴える平和教育の新しい内容と方法を開発し続ける必要がある、感性に訴えるには感情移入を図ることのできる手法を取り入れる必要がある、と指摘している。しかし、仮定の話であるが、もし、この平和教育の新しい内容と方法の開発がうまくいかず、単に“過去にあった、他人の身に起こった、他人事として、単なる知識として”、被爆体験が継承されていくような事態が継続していくことがあれば、それにより受け取る側に実感としての“戦争を避けたい気持ち”が薄くなったりさらに“無関心”となる状態が続けば、想像したくないことであるが、未来のある時期において、無自覚に戦争に加担してしまう人が出ることを防げないかもしれない。戦争に向かう社会の動きなどに対して、主体的な行動をとれなくなってしまうかもしれない。本稿筆者としては、そのような危機感と問題意識をもっている。

筆者が被爆体験継承活動としてプレイバックシアターを実践してきた場には、被爆された方本人とともに、被爆体験や「ヒロシマ」に向き合おうとする“戦争体験のない世代”の方たちに参加していただいている。本稿では、上記の問題意識から、特に、被爆体験や「ヒロシマ」に向き合おうとする“戦争体験のない”世代に考察対象をしぼり、平和構築へのソーシャルワーク実践のなかでプレイバックシアターがどのような場として位置づけられるか、理論的構造を提示してみたい。

## I. 仏教社会福祉の視座による、 戦争問題/平和構築における当事者意識への契機

さきに述べたように、平和教育や「平和構築へのソーシャルワーク実践」における、戦争体験の継承の大きな課題のひとつは、戦争体験のない世代に、いかに、戦争回避や平和構築への当事者意識（当事者としての自覚）をもってもらうか、ということであろう。

この、当事者意識（当事者としての自覚）という観点を論じたものとして、近年の研究では、例えば、伊東祐吏の「戦後論 日本人に戦争をした『当事者意識』<sup>(3)</sup>はあるのか」がある。

そのなかで、伊東は、伊丹万作の「戦争責任者の問題」<sup>(4)</sup>の文章を引用しながら、“わたしたちはグマシグマサレながら戦争をおこなったのだ”という認識をとりあげ、戦時下を生きた人ですら、当事者意識を実感として持たない状態で、結果として戦争を遂行していく歯車の一つになってしまっていた人がほとんどではないか、ということ述べている。すなわち、戦時下を生きた人にとっての当事者意識とは、「戦争をしたのが自分自身であると感じる意識」<sup>(5)</sup>のことであるのだが、「戦中の日本国民の行動には…『与えられた役割をこなしつつ堪え忍ぶ』という共通性が広く指摘」<sup>(6)</sup>でき、それが結果として確実に戦争を進めていく原動力になっているにもかかわらず、あくまで与えられた役割をこなしていただいだけであり、自分が戦争をしたわけではない、という意識（つまり当事者意識の欠如）<sup>(7)</sup>につながっていることを指摘している。

このように、われわれは、相当に注意しておかなければ、戦争へのプロセス、歯車に、知らず知らずのうちに組み込まれていきかねない社会的存在である。戦争へ向かう歯車のひとつひとつは、われわれ一人ひとりの日常生活のなかに間違いなく可能性としてある。平和構築の構築・推進には、たゆまぬ努力が要

る。しかし、そのことがわかっていながら、私たちは、日々多忙のなかで、“何かおかしい”とたとえ感じたとしても、その感覚を無視し、自己完結的にあくまで今与えられている役割をこなす、ということに陥ってしまったり、さらには、戦争回避・平和構築へのプロセスに無関心になってしまったり、当事者意識を失ってしまったりする危険性が、常に現実として付きまとう存在である。

さて、このような無関心や当事者意識欠如を乗り越え、平和構造の構築・推進への当事者意識・主体的自覚を持つためには、どうすればよいのであろうか。特に、戦争体験のない世代は、“戦争体験の風化”が確実に進んでいくなかで、この無関心や当事者意識欠如にどう取り組んでいけばよいのであろうか。

既に、仏教社会福祉学の立場からは、こういった問題を「超克」するための視座が提示されている。中垣昌美が「<sup>(8)</sup>仏教社会福祉論考」のなかで、生活保護ワーカーの“援助困難なクライアント”への「シラケ」を題材としながら、その「シラケ」を「超克」するための視座を、仏教社会福祉からの提言というかたちで示している。その視座は、広く、社会問題へのシラケの超克、すなわち無関心・当事者意識欠如の超克を、射程に入れたものとあるといえる。

中垣は言う。「援助を求める人間が訴える問題性は援助しようとする人間の側にも可能的に担わされる問題性でもあるから、ワーカーはみずからの問題として受けとめることが共感的理解にいたる道であり、ここでも「共に是れ凡夫」の人間観が重要である<sup>(9)</sup>」と。すなわち、まず、社会科学的認識である。われわれは、社会構造の矛盾が必然的にもたらす社会的諸問題を、好むと好まざるを問わず担わされている存在である。われわれは、社会的諸問題を必然的に又は可能的に担わされている実態に直面している人間である。とすれば、援助を求める人間が訴える問題性は、援助しようとする人間の側にも可能的に担わされる問題性である、という構造が浮かび上がるということである。さらに、仏教的人間観である。援助者が、援助を求める人間に対して共感的な理解にいたるためには、「共に是れ凡夫」であるという<sup>(10)</sup>仏教的人間観（認識）が、その前提として重要であるということを描き出している。

なお、「凡夫である」という言葉における「凡夫性」は、一般に、弱さも醜さももたすばらしさも混在した不完全な存在であることである<sup>(11)</sup>が、本稿では、凡夫という言葉がもつ意味内容のうち、特に次のような人間存在の一側面に注目したい。すなわち、常に己の欲から逃れることができず、自分の身を守りたい意識にのまれてしまいかねない存在であるという側面である。本稿でも先に

触れた、「戦中の日本国民の行動には…『与えられた役割をこなしつつ堪え忍ぶ』という共通性が広く指摘」できるというときの「与えられた役割をこなしつつ堪え忍ぶ」姿とは、まさに、この凡夫性をあらわしている。

上記の視座を自らのものとした場合、戦争体験のない世代が「ヒロシマ」に向き合う時には、次のような構造が立ちあらわれるであろう。

つまり、社会科学的認識（援助を求める人間が訴える問題性は、同じ時代同じ社会のなかで生きる者、共属するものとして、援助しようとする人間の側にも可能的に担わされる問題性でもある、という認識）を自らのものとすることは、戦争体験のない世代の人間にとって、同じ時代同じ社会に共に生きているあるひとりの被爆者が担わされている問題を、自らの問題として認識できる契機となり得る。換言すれば、その問題に対して、自分と被爆者とは、共に当事者であるという事実の認識・自覚がなされる契機となり得る。と同時に、共に是れ凡夫である、という人間観（認識）は、「人間である」という共通性において、“自分だけが賢く、強く、戦争の被害／加害の問題を逃れられる”わけではないという事実の認識・自覚の契機となり、さらに、われわれは個別的・具体的な状況内存在としての人間であるという側面からいえば、「私はたまたまその状況・立場にいなかったから戦争被害／加害の問題を担わされていないだけであって、私がその状況・立場にいれば、“自分だけが賢く、強く、問題を逃れられる”わけではない」、という事実の認識・自覚がなされる契機となり得る。

## II. 戦争体験のない世代の参加者の身に

### プレイバックシアターの中で起こり得ること

本稿Ⅰ.においては、仏教社会福祉の思想に基づく視座が、戦争体験のない世代が「ヒロシマ」と向き合おうとするとき、過去の戦争や現在へとつながっている被爆者等戦争被害者についての社会福祉の問題・心理面での問題、現在における戦争が起こり得る可能性について、自らが実は可能的に担わされ、直面しているという自覚、つまり、「ヒロシマ」への当事者意識を形成する契機となり得ることをみていった。

仮にこれを、平和構築への「思想的アプローチ」と表現するならば、筆者が実践しているプレイバックシアターの実践は、「感情・身体感覚的アプローチ」であると表現できるだろう。この二つのアプローチがどのように関連し、位置

付けられるのかは、後ほどIII.で考察することとし、そのまえに本稿II.では、その「感情・身体感覚的アプローチ」としてのプレイバックシアターの場合、戦争体験のない世代の参加者の身に何が起こり得るのか、その内容を提示しておきたい。

### 1. プレイバックシアターの基本的構造

プレイバックシアターは、1970年代、ジョナサン・フォックス（Jonathan Fox）により創始された、即興劇を活用したアクションメソッドである。ここでは、プレイバックシアターがどのように執り行われるのか、その基本構造を簡単に描写しておきたい。

ステージには、数人のアクターが立ち、その横には即興で音楽や効果音を奏でるミュージシャンがひかえる。テラーはステージ上の最も客席に近い位置に座ることとなる（テラー席）。参加者のなかから、自らの意思で挙手した人が、コンダクターに促されながら、テラー席に座る。テラーは、今ここでの自分がふりかえる人生のストーリー（一場面）を語る。そのストーリーがステージ上で、数人のアクターによりそのまま打ち合わせなしの即興劇として再現される。テラーは、自己のありのままの姿を鏡で見るかの如く、それを、見守っている。

誰のために行うのか。プレイバックシアターは、基本構造として、第一義的には、テラー唯一人のために、執り行うものである。テラーは、自らのストーリーを、鏡を見るかのように、あるいは自分が主人公である“アルバム”を見るかのように、その劇を観る。そのことにより、自分自身の体験過程に丁寧に触れることができる。それは、パーソンセンタード・アプローチによるカウンセリングと同様の構造であるといえる。<sup>(12)</sup>パーソンセンタード・アプローチによるカウンセリングにおいては、カウンセラーがクライアントの言葉をそのまま繰り返してクライアントに“返す”のだが、そのカウンセラーの返した言葉が“鏡”の機能を果たし、その鏡の助けを借りながらクライアントは自己の体験過程に触れ、自己のこれまでの人生を深く振り返ったり、自己の思いを再確認したり、自己覚知を深めたりしていく。それと同じように、プレイバックシアターでは、“鏡”の機能を果たすのが、アクターの即興劇（身体表現）なのである。

そして、さらに、プレイバックシアターは、テラーのためだけにとどまらず、観客、アクター・ミュージシャン、そして、コミュニティのためにも執り行うものである。その基本構造の大きな特徴のひとつは、観客の中から、テラーが

次々と出てきて、その場の参加者同士で、ストーリーや思いの“交流”が起こることである。さらには、アクター・ミュージシャンも、観客の中から募るかたちをとる場合もある。そもそも、アクター・ミュージシャンは、演劇のプロである必要はまったくなく、むしろ、一般市民が役者となることにこそ、意味があるともいえる。

## 2. 今ここの時間を共有していること（時間共有性・時代共属性）を感得すること

プレイバックシアターのこのような構造のなかで、特にアクターと観客の経験に焦点を絞って考察を続けていく。

本稿Ⅰ.で、社会科学的認識は、戦争体験のない世代の人間にとって、被爆者が担わされている問題を自らの問題として認識できるようになり、その問題に対して自分と被爆者とは共に当事者であるという事実の認識・自覚がなされる契機となり得る、と述べた。

しかし、厳密に言えば、事はそう簡単ではない。特に時間性の共有・共属感覚について、現在通常の方法として実施されている「被爆者講話」では、時間の制約もあり、ヒロシマの被爆体験を、8月6日その日の出来事、その後数年間の枠で話されることが殆どであり、聴衆としての戦争体験のない人、特に若い世代は、その話を“遠い過去のお話”として受け取ってしまいかねない可能性があることは否定できない。

この点、プレイバックシアターは、今この時間を共に現在進行形で生きている、今という時間を共有している、今という時代に共属している当事者同士であるという感覚を実感として得ることが可能となる構造をもっている。プレイバックシアターでは、公演が始まる前にあらかじめテラーとなる人を「指定」することはないし、そのため当然であるが、事前に話の内容を打ち合わせたりすることはない。あくまで、テラーは、プレイバックシアターが執り行われているその時その場で、今ここでの自らの身体的感覚として、「話してみよう」「自らの姿を、自らのストーリーを、丁寧に観てみたい」「あの、先に話したテラーの体験をお聴きしていると、自分のあの体験に触れておきたくなった、あの気持ちを表明しておきたい」などの、気持ちがおのずと動き出した時、その場で立ち顕れるストーリーや思いを、静かに挙手をし、コンダクターに招きいれられるかたちで、テラー席に座り、語り始める。すなわち、“過去の体験を正確に構成した話で伝える”というものではなく、テラーの、今ここに生き

ている人としての、この場で生起している思いをお聴きする構造になっているということである。過去の体験に触れる意味は、あくまで、今ここに生きていることに影響を与えているというかぎりにおいて、なのである。

### 3. 身近な人のストーリーに触れ、切迫感をもって感得するということ

プレイバックシアターの公演やワークショップを実施する場合、こういった対象・範囲の参加者を募るのかということは、様々な想定仕方があるが、特に、家族、親族や、コミュニティにおける近隣の方たちで集まるプログラムとした場合、戦争体験のない若い世代の人にとって、プレイバックシアターで話を聴く経験は、どこか知らない人の話を聴くということではなく、身近な家族や親族、あるいは普段ともに生活している近所のおじいさんやおばあさんの体験や思いをお聴きするという経験となる。そういった身近な人に社会問題が担わされているのを実感することは、自らもその社会問題を可能的に担わされていることをより切迫感をもって感得しうる場となるだろう。

「ふつうの人が語る言葉」を大切にし、「誰もが貴重なストーリーをもって<sup>(13)</sup>いる」というプレイバックシアターの基本的な価値観が、このようなプログラム設定の土台となっている。

### 4. 戦争体験者の「身になる」ということ

プレイバックシアターにおいては、アクターが、テラーの人生体験や思いを、演じることにより“追体験”する構造がある。からだ全体で他者の人生の一部を“追体験”することは、ただ耳で話を聴くということ以上にその人の記憶に刻まれる。身体感覚としての記憶に刻まされるといってもいいであろう。そもそも、プレイバックシアターとして演じるためにアクターがテラーのストーリーを“全身全霊で聴く”という行為そのものが、通常の“聴く”こと以上の集中力でなされるものであり、その後の“追体験”で、テラーの身により近づく、あるいは、なりきる境地まで共感感覚を深めることになる。ここでいう“追体験”とは、“よく似た近い体験”としての疑似体験というのではなく、“自分なりにその人になりきって動く”という意味である。

精神科医の神田橋條治は、その著書『追補 精神科診断面接のコツ<sup>(14)</sup>』のなかで、「患者の身になる技法」について解説しているが、第一に、現実<sup>(14)</sup>に場所を共有する技法（往診で患者の生活している現場に入る、患者の保護室の椅子に実際に座ってみるなど）、第二に、イメージで場所を共有する技法（患者の話

を聞きながら間取り図をイメージとして思い描く、イメージのなかで視覚化するなど)、第三に、現実<sup>(15)</sup>に身体を共有する技法(患者の姿勢や動作や発語をそのまま真似る)、と順に挙げたうえで、第四として、“イメージで身体を共有する技法”を挙げている。神田橋は、これについて「面接している自分の体から、同じ形の立体コピーが抜け出して向こう側の患者のところへ行き、患者の体とぴったり合うように変形して、いわば立体がきれいに重なるとイメージする<sup>(16)</sup>」のだと解説し、次のように言う。「体全体、体の感覚全体が向こう側に移ってしまうようになる。そして、こちら側の肉体と意識とは、ほとんど死に体というか、意識にのぼらなくなり、患者の肉体に重なっている部分が意識し、体験しているような錯覚が生じてくる。いや正確には生じてくるように努力、工夫するのである。つまり、こちら側の自分の心身に注意が全く向かず、どんな姿勢をしているか、どんな表情か、どんな気分か認知されない状態をつくるよう努力するのである<sup>(17)</sup>」と。

これに関して、森岡正芳は、カール・ロジャーズのカウンセリング(クライアント中心療法)を論じる論文「いま、私にとってのロジャーズ — 非人称性<sup>(18)</sup>(Impersonality)の視点—」の中で、この神田橋の「患者の身になる」という技法を「例えば、クライアントに対して『イメージを使ってまねる』こと」として紹介したうえで、次のように考察している。「それは、治療者の身体感覚全体が向こうに移ってしまうような『高級テクニック』である。共感的理解を極限まですすめると、『からだ』の入れ替わりとでもいえそうな次元にまでたどりつく。考えてみれば、『クライアント中心療法』という名称自体、クライアントの側に中心を移すという意味合いが込められている。これは、大胆な<sup>(19)</sup>『主客の転倒』というべき世界である」と。

プレイバックシアター<sup>(19)</sup>の場合は、アクターは、打ち合わせの一切ない即興劇に備え、しかもテラーの思いや感情を間違いなく受け取るため、全身全霊でテラーの語りを聴くこととなる。その意味で、プレイバックシアターの構造の中でアクターの身に起こっていることは、これら神田橋のいうところの「イメージで身体を共有する」や森岡のいうところの「主客の転倒」に近い感覚であると本稿筆者はみている。つまり、アクターのからだはステージ上にあるが、身体感覚は、「からだの入れ替わりとでもいえそうな次元」にまでたどりつくのだと、筆者は捉えている。そして実際に、ステージ上ではあるが、現実の身体を通じて、“テラーという他者”を生きるのである。その次元で演じられるとき、アクティングのなかに、“よりよく演じてやろう”“何か良いメッセージを

込めよう”などというアクター自身の余計なエゴは入る余地はなく、テラーからお聴きしたありのままを“追体験”するしかない状態となっていく。

## 5. 戦争体験のない世代の参加者の身にプレイバックシアター場で起こり得ること

戦争体験のない世代の身にプレイバックシアター場でどのようなことが起こり得るのか、本稿II.でここまで挙げた内容をあらためて整理しておく。

第一に、プレイバックシアターの場合は、社会問題への認識を深め、そのことにより「ヒロシマ」と向き合うときの当事者意識をより明確にしていく場となり得るということである。時間共有性・時代共属性を感得する場となり得るということである。すなわち、この同じ時代・時間、この同じ社会の中で、このような社会問題を担わされている人が目の前に、生身の人間として生きておられる、ということを事実として目撃し、感得することにより、戦争・原爆投下ということが実際に起こったことであり、これからも我々の今後の選択次第で起こり得てしまうのだということ、被爆者問題という社会的にとらえるところの社会問題が実際にあることを、実感を伴って認識すること。この問題に、自らが当事者として存在しているのだということ、を、認識すること。そのような場となり得るということである。そして、この認識は、アクター、観客、いずれの立場においても起こり得ることである。

第二に、プレイバックシアターの場合は、戦争被害という社会問題が身近な人にも担わされていることを実感し、自らもそれを可能的に担わされていることをより切迫感をもって感得する場になり得ることである。切迫性の認識である。この認識は、アクター、観客、いずれの立場においても起こり得ることである。

第三に、これは特にアクターの立場においてより直接、深く、感得し得ることであるが、語り手の被爆者の「身になる」経験することにより、我が身のこととして、生身の人間としての深い実感が起こる。それはすなわち、「この人の立場に身を投入すれば、私も間違いなくこのような思い、感情が起こるのだ、このような行動をとるのだ」ということの、ステージ上ではあるが、半現実としての実感である。また、観客としてその場に居合わせた人は、身体表現としてのアクティングに表れた、テラーの人生の一場面に遭遇し、観客席から直にそのアクターの息遣いに触れ、ステージ上での登場人物に感情移入するかたちで、イメージのなかで、登場人物としてのテラーの「身になる」経験をする。

つまり、プレイバックシアターの場は、「ヒロシマ」が担わされているところの戦争被害の問題を、我が身にも担わされている社会問題として、身体感覚として深く実感する場となり得るのである。

### III. 平和構築へのソーシャルワーク実践における プレイバックシアターの位置づけ

本稿のこれまでの考察をふりかえりながら、プレイバックシアターの場が、平和構築へのソーシャルワーク実践のなかでどのように位置付けられるのか、特に仏教社会福祉思想との関連を軸としながら、考察していきたい。

まず、I. では、仏教社会福祉思想に基づく視座が、戦争体験のない世代が「ヒロシマ」と向き合おうとすると、過去の戦争や現在へとつながっている被爆者等戦争被害者についての社会福祉的問題・心理面での問題、現在における戦争が起こり得る可能性について、自らが実は可能的に担わされ、直面しているという自覚、つまり、「ヒロシマ」への当事者意識を形成する契機となり得ることをみていった。

そしてII. では、プレイバックシアターの場は、「ヒロシマ」が担わされているところの戦争被害の問題の問題を、我が身にも担わされている社会問題として、身体感覚として深く実感する場となり得ることをみていった。

では、プレイバックシアターは、平和構築へのソーシャルワーク実践のなかで、ヒロシマと向き合う戦争体験のない世代にとって、どのような場として位置付けられるだろうか。

二つの視点からみてみたい。

まず第一に、プレイバックシアターを、当事者意識形成への、“仏教社会福祉思想からのアプローチ”とは別の角度からのアプローチとしてとらえてみたい。仮に仏教社会福祉の視座を、平和構築への「思想的アプローチ」と表現し、プレイバックシアターの実践を「感情への身体感覚的アプローチ」と表現するなら、プレイバックシアターは、平和構築へのソーシャルワーク実践のなかで、ヒロシマと向き合う戦争体験のない世代にとって、どのような場として位置付けられるだろうか。

カウンセリングの分野における論理療法（REBT: rational emotive behavior therapy）の知見が示すように、人間の行動変容を促すアプローチとしては、認知・行動・感情のいずれに介入しても、それは有効な手立てとなり

うる。すなわち、論理療法のベースは、「認知の歪みが問題を支える」という理論である。本稿の問題意識にあてはめれば、平和構築への当事者意識の欠如という問題は、自らが戦争被害という社会問題を可能的に担わされている存在であるという事実を正しく認知できていない、その歪みが生んでいる問題なのだということである。そして、論理療法は、個人を認知—行動—感情という円環をなす個人システムとしてとらえているが、その理論と実践が示すように、クライアントへの援助（認知の歪みを正す）となる介入は、その個人システムの大きく3つに分けた要素、つまり「感情」からでも「行動」からでもあるいは「認知」自身からダイレクトにでも、どこからでも、いずれからでも可能なのである<sup>(20)</sup>。

だとすれば、次のように言えるだろう。ここまで仮に「思想的アプローチ」と表現しておいた仏教社会福祉思想に基づく視座を、論理療法の枠組みでとらえるなら、平和構築への無関心の超克、さらには当事者意識の形成への、「認知」面からの介入と位置づけられるだろう。そして、そして同じく論理療法の枠組みでとらえるなら、プレイバックシアターは、また違った角度からの有効なアプローチ、すなわち、平和構築への無関心の超克、さらには当事者意識の形成への「感情」面からの介入と位置付けられるだろう。その「感情」に、身体感覚を通してアプローチしているということである。「感情」へのアプローチは、その情動的インパクトにより、「認知」にゆさぶりをかける。「被爆体験は私には関係ない遠い昔の話だ、被爆者の生活問題は私には関係ない遠い人の話だ」などの無関心や当事者意識欠如という「認知の歪み」が、「被爆という戦争被害、被爆者の生活問題は、この私にも可能的に担わされている問題なのだ」という「正しい認識」、すなわち正しい当事者意識に修正される。そして、これは“情動をともなう当事者意識”であるともいえるが、この当事者意識が、戦争体験のない世代の、平和構築への具体的な行動への原動力となっていくだろう。

第二に、仏教社会福祉の思想（視座）との直接のかかわりという観点からみてみたい。まず大前提として、いうまでもないことだが、仏教社会福祉の思想の修得自体、それが深まれば深まるほど、意識変容、行動変容に直結していくものである。その意味では、思想を思想として深めていくことがそのまま社会問題、本稿の問題意識でいえば「ヒロシマ」が担わされている問題への当事者意識の深まりになっていくということであろう。それを認めつつ、同時に、次のようなことも、いえるのではないだろうか。すなわち、既に仏教社会福祉思

想に触れている人にとっても、身体感覚的アプローチとしてのプレイバックシアターは、その思想、視座をさらに深めていく経験の場となるであろう。つまり、仏教社会福祉の感覚（同じ時代・同じ社会にわれわれは生きている、そしてその影響をひとり逃れることなどできない凡夫であるから生活課題に対しては皆当事者であるという感覚）を実感としてより深く感得する、より深く味わう、噛みしめる経験が起こる場である。「ヒロシマ」や広く戦争にかかわる被害／加害の問題を、我が身にも担わされている社会問題として身体感覚として深く実感する場である。一言でいうならば、「さるべき業縁のもよぼさば、いかなるふるまひもすべし」(『歎異抄』十三条)<sup>(21)</sup>を身体感覚として、深く感得しうる場、である。このようにとらえれば、プレイバックシアターの場は、仏教社会福祉思想の、身体的位相における具現化であると言えるだろう。

本稿のはじめに述べたように、平和構築へのソーシャルワークにおいては、戦争回避・平和構築へ、戦争体験のない世代が当事者としての自覚（当事者意識）をいかに持ちうるかが大きな課題である。この自覚がなければ、いかに戦争体験の知識の学習をしようとも、戦争回避・平和構築への主体的な意識は生まれてきにくい。この、当事者としての自覚という課題において、プレイバックシアターの場には大きな可能性がある。つまり、プレイバックシアターは、論理療法（REBT）の枠組みでとらえるなら、身体感覚を通しての「感情」へのアプローチそのものとして、また、「認知」へのアプローチとしての仏教社会福祉思想の、身体的位相における具現化として、「ヒロシマ」や広く戦争にかかわる被害／加害の問題を、我が身にも担わされている社会問題として、身体感覚レベルで深く実感し、当事者としての自覚に目覚める契機となりうる場である。この当事者としての自覚（当事者意識）が戦争回避・平和構築への主体的な意識の土台となるだろう。

ここに、平和構築へのソーシャルワーク実践における、プレイバックシアターの位置づけがある。

## おわりに

以上、本稿では、「ヒロシマ」と向き合う“戦争体験のない世代”にとって、プレイバックシアターは、「ヒロシマ」や広く戦争にかかわる被害／加害の問題を我が身にも担わされている社会問題として身体感覚レベルで深く実感し、戦争回避・平和構築への当事者としての自覚に目覚める契機となりうる場とし

て、平和構築へのソーシャルワーク実践のなかで、位置づけられることを示した。

本稿の限界と今後の研究課題を確認したい。

本稿は、理論的な考察までとなっている。今後、記録の蓄積を続けながら、具体的な実践事例を分析した実証研究を展開する必要がある。また、プレイバックシアターにおける被爆者と戦争体験のない世代との「関係性」についての考察、アクターがテラーの「身になる」という体験のさらに精緻な検討など、本稿で言及できなかった課題は多い。さらなる探究を続ける必要がある。

なお、今後の探究の方向性を示唆するものとして、本稿の最後に、プレイバックシアターにおける「傾聴」行為の質的可能性にふれておきたい。

被爆者の苦悩や平和への願いは、戦時下という歴史的・時間的事実のうえに生きていたこと、原爆投下時に様々な社会的制約の結果として広島で生活していたこと、このことから個人が必然的に担わされることとなった、社会的苦悩、社会的願いであり、なおかつ、個別的・具体的な、他の誰でもないその個人の固有の体験に基づく苦悩、願いである。この構造を認識したうえで、個別・具体的な固有の体験から表明される、その人でしか表現し得ない唯一無二の思いを、ありのまま、傾聴させていただくことが重要な営みとなる。

この“傾聴させていただくこと”にかかわって奥田博子は、『原爆の記憶  
ヒロシマ／ナガサキの思想』<sup>(22)</sup>という本のなかで、次のように述べている。「被爆者の証言は、原爆被害の証拠があまり遺されていないために、実際の体験を語る彼らのことばに頼らざるをえない。しかしながら、証言者として語る機会が増えることでことばが選ばれ、語りの定型化が進むことにもなる。それに対して、被爆者が忘れていたことをここに蘇らせるそのことば自体をここに刻み、それでも語られずにいること、表現されえない何かが存在することを私たちが想像すること、つまり、ここで思い起こすことの重要性を指摘できるだろう」<sup>(23)</sup>。

本稿でみてきたように、プレイバックシアターは、テラーが話される思いやストーリーをお聴きし、その内容を身体表現するものである。直接的には、それ以上のものではない。しかしながら、ある意味で、プレイバックシアターは、この奥田が言及するところの、テラーの「語られずにいること、表現されえない何か」をお聴きするものであるともいえる。プレイバックシアターの身体表現、劇空間は、「言葉」という媒介によって伝えられる以上のものが、伝わるからである。一方、観客の立場からみると、テラーの話す言葉のみというわず

かな情報だけを頼りに執り行われる身体表現は、その情報の少なさ、抽象性のために、かえってむしろ、観客の「想像すること、つまりここで思い起こすこと」を喚起する、力強い媒体として機能する。観客は、「それでも語られずにいること、表現されえない何かが存在すること」をここで思い起こすこととなる。

本稿筆者としても、この、「それでも語られずにいること、表現されえない何か」を、全身全霊でお聴きするべく、これからも、「ヒロシマ」と向き合うプレイバックシアターの活動を続けていきたい。そして、次のことも確認しておきたい。本稿筆者自身、“戦争体験のない世代”であるが、このプレイバックシアター場で、お一人おひとりの被爆体験や、一日一日一年一年重ねてこられた戦後の生活での思いを聴かせていただき、学ばせていただき、そのことによって、「ヒロシマ」にあらわれる戦争問題の「当事者」としての自覚を呼び起こしていただき、助けていただいているのは、とりもなおさず、この私自身である。

#### 註

- (1) 森洋介「ソーシャルワーク実践としてのプレイバックシアターの可能性—被爆体験継承活動を通して—」、『鈴峯女子短期大学人文科学研究集報』第53集、2006
- (2) 村上登司文「新しい内容と方法が必要—平和教育の現在—日本と世界の比較の中で」『平和文化 No. 160』(2006年3月号)、財団法人広島平和文化センター、2006
- (3) 伊東祐吏『戦後論—日本人に戦争をした「当事者意識」はあるのか』平凡社、2010。なお、この論考は、戦時下を生きた人たちから現在に生きる私たちまで共通してみられる「戦後日本の「当事者意識」の欠如」を指摘したものである。
- (4) 伊丹万作「戦争責任者の問題」『伊丹万作全集1』筑摩書房、1961
- (5) 伊東、前掲書(3)、p. 158
- (6) 同掲書、p. 200
- (7) 同掲書、pp. 152-205
- (8) 中垣昌美『仏教社会福祉論考』法藏館、1998
- (9) 同掲書、p. 126
- (10) 同掲書、pp. 124-126
- (11) 長谷川匡俊『宗教福祉論』医歯薬出版株式会社、2002、p. 99
- (12) 森洋介「プレイバックシアター実践の具体的あり方についての一考察—パースンセンタード・アプローチに学ぶ—」、『鈴峯女子短期大学人文科学研究集報』第55集、2008、p. 101-111。なお、この着想は筆者の独自のものということではなく、プレイバックシアター実践者である橋本久仁彦氏から筆者が学んだものが土台となっていることを付言しておく。

- (13) 宗像佳代『プレイバックシアター入門 ー脚本のない即興劇ー』明石書店、2006、pp. 42-45
- (14) 神田橋條治『追捕 精神科診断面接のコツ』岩崎学術出版社、1994
- (15) 同掲書、pp. 177-194。なお、神田橋はこの技法を“離魂融合”という言い方で名付けているが、つまるところ、できるかぎり患者の気持ちそのものを掴みたいという真摯な努力のひとつの到達点としての、「自己暗示」的な技法である（同掲書、p. 184）。
- (16) 同掲書、pp. 183-184
- (17) 同掲書、p. 184
- (18) 森岡正芳「いま、私にとってのロジャーズ ー非人称性（Impersonality）の視点ー」、氏原寛・村山正治共編『ロジャーズ再考』培風館、2000、pp. 141-159
- (19) 同掲論文、p. 156
- (20) 長谷川啓三「論理療法と認知療法」、國分康孝編『論理療法の理論と実際』誠信書房、1999、p. 32
- (21) 浄土真宗教学研究所・浄土真宗聖典編纂委員会編『浄土真宗聖典一註釈版一』本願寺出版社、1988、p. 844
- (22) 奥田博子『原爆の記憶 ヒロシマ/ナガサキの思想』慶応義塾大学出版会、2010
- (23) 同掲書、pp. vi-vii

#### 【参考文献】

- 伊東祐史『戦後論 日本人に戦争をした「当事者意識」はあるのか』平凡社、2010
- 奥田博子『原爆の記憶ーヒロシマ/ナガサキの思想』慶応義塾大学出版会、2010
- 黒川昭登『臨床ケースワークの基礎理論』誠信書房、1985
- 笠井 綾「こころとからだで考える歴史：HIROSHIMA STORIES コミュニティワークの自己治癒力」、関則雄編『新しい芸術療法の流れ クリエイティブ・アーツセラピー』フィルムアート社、2008、pp. 174-180
- 國分康孝編『論理療法の理論と実際』誠信書房、1999
- 中垣昌美『仏教社会福祉論考』法蔵館、1998
- 長谷川匡俊『宗教福祉論』医歯薬出版株式会社、2002
- 羽地朝和「プレイバックシアター ー語る中で育まれるもの」高良聖編『サイコドラマの現在（現代のエスプリ No. 459）』至文堂、2005
- 宗像佳代『プレイバックシアター入門 ー脚本のない即興劇ー』明石書店、2006
- 森 洋介「地域貢献活動とプレイバックシアター」「鈴峯女子短期大学広報誌すずらん第61号」2006
- 森 洋介「ソーシャルワーク実践としてのプレイバックシアターの可能性 ー被爆体験継承活動を通してー」、『鈴峯女子短期大学人文科学研究集報』第53集、2006
- 森 洋介「プレイバックシアター実践の具体的あり方についての一考察 ーパーソンセンタード・アプローチに学ぶー」、『鈴峯女子短期大学人文科学研究集報』第55集、2008

森 洋介「プレイバックシアターにおける非操作の構造と創造性の発現 ―なぜ、保育士養成課程でプレイバックシアターを活用するか―」『鈴峯女子短期大学人文科学研究集報』第56集，2009

米山リサ著・小沢弘明他訳『広島 記憶のポリティクス』岩波書店，2005

キーワード プレイバックシアター ヒロシマ 当事者意識