

県立広島大学保健福祉学部

第21回

# 広島保健福祉学会学術大会

プログラム・抄録集

大会テーマ

ストーリーの共有が生み出す対話と連携

日時：2023年12月16日（土）10:00～17:00

会場：県立広島大学三原キャンパス

## ストーリー、対話、連携

第 21 回広島保健福祉学会学術大会長  
県立広島大学保健福祉学部 教授 吉川ひろみ

私たちの日常には、いつ、どこで、誰と、何をしたか、何を考え、何を感じたか、というストーリーがあります。プレイバックシアターという即興劇を知ったとき、「これは何だろう」、「何のためにやっているのだろう」と思いました。ところが、知らない誰かのストーリーが、私の心を揺さぶりました。

広島保健福祉学会学術大会は、平成 30 年に第 19 回、令和 3 年にはオンラインで第 20 回が行われました。3 年前の春から、私たちの生活は大きく変わりました。コンピューターに向かうことが増えました。会議も授業もオンラインになりました。今年になってから、徐々に新型コロナウイルス流行前の生活に戻りつつあります。本大会も対面で行うことができるようになりました。

保健福祉だけでなく、教育でも、政治でも、対話の重要性が指摘されています。通常は目的のある対話です。インフォームド・コンセントでは、治療者が患者に理解できるように説明します。患者は自分が受ける治療を決めるために質問したり、同意したりします。教育では、学修目標を達成するために、学修内容を理解するために対話が行われます。しかし、一人ひとりの日常のストーリーが語られるとき、目的などなくても、ストーリーに含まれる豊かな意味を知ることができます。プレイバックシアターでは、そのストーリーが即座に劇になります。その劇を観た人の心には、記憶の中からストーリーが呼び起こされます。ストーリーが語られるのを、待っているようです。

ストーリーの共有は、対話を生み出します。保健福祉の現場では、常に他者との連携が必要です。対話は人と人をつなぎ、新たなストーリーを生み出していきます。

個人が語るストーリーは、その人だけのものではなく、ストーリーを聞いたみんなのものになります。昔話や小説や映画のように、豊かな意味を包含するストーリーを、大事に共有することが、さまざまな困難を乗り越える力になると信じています。

令和 5 年 12 月 16 日

## 第 21 回広島保健福祉学会学術大会 プログラム

10:00-12:30 ワークショップ

### プレイバックシアターワークショップ

吉川 ひろみ 古山 千佳子 高木 雅之

13:20-13:30 開会の辞

大会長 吉川 ひろみ（県立広島大学保健福祉学部 教授）

13:30-14:45 プレイバックシアター公演

### 劇団しましま プレイバックシアター公演

15:00-16:30 基調講演

### 「パーソナルストーリーの力」

講師：小森 亜紀（スクール・オブ・プレイバックシアター日本校 副校長）

16:30-17:00 一般演題（ポスター発表）

- p. 21 演題 1 プレイバックシアター劇団しましまの活動報告  
高木 雅之（県立広島大学保健福祉学部）
- p. 22 演題 2 プレイバックシアターによる実習の振り返り  
古山 千佳子（県立広島大学保健福祉学部）
- p. 23 演題 3 プレイバックシアターを活用したチーム医療の授業紹介  
岡田 麻里（香川県立保健医療大学保健医療学部）
- p. 24 演題 4 プレイバックシアターの対象と効果：文献研究  
吉川 ひろみ（県立広島大学保健福祉学部）

- p. 25 演題 5 プレイバックシアターのストーリーにおけるアクター経験  
吉川 ひろみ（県立広島大学保健福祉学部）
- p. 26 演題 6 作業の記録と対話を用いたオンラインプログラム  
高木 雅之（県立広島大学保健福祉学部）
- p. 27 演題 7 日本における外国人留学生に対するエンパワメントアプローチ  
～対話と連携によるエンパワメントの可能性～  
金 明月（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）
- p. 28 演題 8 中国の大都市社区における高齢者の社会的孤立についての研究  
蔣 鴻洲（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）
- p. 29 演題 9 プレイバックシアターの理論  
山根 奈那子（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）

17:00

閉会の辞

三原地域連携センター長 金子 努（県立広島大学保健福祉学部 教授）

## プレイバックシアターワークショップ

プレイバックシアターの公演では、参加者はテラーとして語る機会があるが、主に観客として劇を見る時間が続く。一方ワークショップでは、参加者がテラーだけでなく、アクターやミュージシャンを経験することができる。ワークショップの前半では、参加者が即興劇を演じるための準備となる活動を行う。ファシリテーター1名で行うこともあれば、プレイバックシアター経験のあるスタッフ数名が加わることもある。プレイバックシアターのワークショップの概要を表に示す。

表 ワークショップの概要

段階	活動例
オープニング	自己紹介
ソシオメトリ	マッピング、アイデンティティゲーム
ウォームアップ	手遊び歌、ダンス、ゲーム
エクササイズ	演じる要素を含むゲーム、アクティングエクササイズ
プレイバックシアターのストーリー	テラー、アクター、ミュージシャンを参加者から募り、コンダクターの指示に沿って、即興劇を行う
クロージング	歌、感想

オープニングでは参加者の緊張をやわらげるような雰囲気作りが必要である。参加者同士がお互いの顔を見て、声を聞く。ソシオメトリはサイコドラマの用語であり、外から観察できない心理面を可視化する技法である。会場を地図に見立て、各参加者が自宅のある場所に立ったり（マッピング）、属性ごとに集まったり（アイデンティティゲーム）する。ウォームアップでは、心身ともにリラックスして楽しむことができるようなゲームを行う。ゲームは徐々に、演じるためのエクササイズとなるようなものとなる。アクティングエクササイズでは、ファシリテーターが提示する役を演じたり、グループで昔話の一場面を演じたりする。

ワークショップのクライマックスは、参加者が即興劇（プレイバックシアターのストーリー）を演じる段階である。参加者の準備状態に応じてファシリテーターが演じ方を教示する。不確かで不十分な情報の中で、アクターとなった参加者たちは、無言で意思疎通の努力をし、テラーのストーリーを大切に演じる。

クロージングでは、参加者がコメントを言うだけのこともあるが、歌を歌ったり、台詞や動きで気持ちを表現したりすることもある。ワークショップ開始時には見知らぬ個人だった参加者が、上述のグループプロセスを経て、一体感を感じることもある。プレイバックシアターという活動が、人と人とのつながりを生み、コミュニティ形成に貢献する可能性を示唆する。

## プレイバックシアター公演 劇団しましまが公演で使う手法

「劇団しましま」が、プレイバックシアターの公演で使用できる手法の概要を説明する。手法はショートフォームとストーリーに分かれ、さらにショートフォームは、ノンナラティブとナラティブに分かれる。種類と概要を表に示す。

表 プレイバックシアターの主な手法

種類	名称	概要	
ショートフォーム	ノンナラティブ	動く彫刻	ある場面の感情を、繰り返す音と動きで表現する。ミュージシャンの音に続いて、数名のアクターが順番にテラーの気持ちを表現する。
		ペアズ	テラーが語った同時に起こる二つの感情を、アクターがペアで演じる。
	ナラティブ	タブロー	短いストーリーのいくつかの場面をコンダクターが語る。語られた場面ごとにアクターがポーズをとる。
		ナラティブV	アクターの一人が前に立ち、テラーのストーリーを語りと動きで表現する。他のアクターはV字の形を作るように立ち、先頭のアクターの動きを真似る。
		コーラス	ストーリーに現れる複雑な気持ちや移り変わる気持ちをアクターたちが言葉と動きで表現する。
	スリーパートストーリー	ストーリーの3場面を演じる。1場面ごとに一人のアクターが演じる。	
	ストーリー	<p>コンダクターがテラーを募り、テラー席に招く。                      コンダクターがインタビューする。                      即興劇                      (コンダクターが「見てみましょう」と言う。                      ミュージシャンの演奏が始まる。                      アクターが最初のシーンに立つ。                      アクターが演じる。                      アクターが静止して、テラーを見る。                      コンダクターがテラーの感想を聞く。                      テラーが観客席に戻る。)</p>	

プレイバックシアターの手法は他にもあるが、劇団しましまの公演では上記の手法を使用できる。公演はショートフォームで始まり、ストーリー何本かをはさんでショートフォームで終わることが多い。ショートフォームのどれが選択されるかは、コンダクターの進行と観客の発言によって決まる。

プレイバックシアターの公演は、日常世界からストーリーの世界へと徐々に入っていくように展開する。観客の一人が語るストーリーが、他の観客の忘れていた場面を呼び起こすことがある。

文献：宗像佳代：プレイバックシアター入門．明石書店，2006

## パーソナルストーリーの力

小森亜紀 (スクール・オブ・プレイバックシアター日本校)

### ●はじめに

今年7月、3年前に我が家にやってきた月下美人が初めてつぼみを付けた。日に日に膨らんでいくつぼみ。調べると、幻想的な花が咲き、強い芳香を放つという。いったいどんな立体感、どんな香りかと想像をふくらませていた。しかし残念なことに、その花は私が出張に出ている晩に、たった一夜の開花を終えてしまった。帰宅し、しなびた花がらを見て意気消沈した。その月下美人が9月になってもう一度つぼみをつけた。今度こそは、という思いが高まる。つぼみは時間をかけて大きく膨らみ、なんと、中秋の名月の晩に開花が始まった。その日は偶然私の両親も来ており、娘たちとみんなで刻々と開花していく様子をながめ、強い甘い香りを初めて味わった。その体験を友人たちに語った。誰かに聞いてほしかったのである。ある人は、たった一晚の開花を待つ様子がまるで出産のときのように、と語った。別の人は、亡くなった親しい知人が月下美人の花を調理して食べさせてくれた思い出を語った。私の体験が、彼らのストーリーを喚起し、それが語られたのである。ストーリーは心に響き、眠っていた他の人のストーリーを呼び起こす。この講演では、パーソナルストーリーの価値をひもとき、プレイバックシアターやリスニングアワーというストーリーを共有する創造的な手法を紹介する。また、パーソナルストーリーをどのように生かすことができるかについても言及する。

### ●パーソナルストーリーとは

パーソナルストーリーとは、人の実際の体験にもとづく話、ナラティブである。人生の重大な出来事にまつわる話から、日常のひとコマまで、様々な体験がパーソナルストーリーとして語られる。パーソナルストーリーは主観的な体験なので、ナラティブとなる前は体験した一個人の中に閉じ込められており、語られること、綴られることで初めて誕生する。結婚式で、花嫁から親への手紙が読まれることがある。そこでは、花嫁のパーソナルストーリーが華々しく語られ、参列者は涙したりもする。それと同時に、そのストーリーはその場にいる人たち自身のストーリーを喚起する。花婿、両親、友人たち、職場の同僚。花嫁のストーリーを聞くうちに、思い思いのストーリーが心の中に湧き上がる。スポットライトが当たっていない人々の心の中でも、たくさんストーリーの種が生まれている。ストーリーは、語られる場所がめぐってくることを待っているのである。

### ●パーソナルストーリーと語り手、聴き手

パーソナルストーリーは、語る人や聴く人にどのような意味をもたらすだろうか。人類学者のマイヤホフは南カリフォルニアのユダヤ人コミュニティに集まる高齢者を調査した<sup>1)</sup>。彼らは東ヨーロッパを追われ移民としてアメリカに来た人々であった。そして子どもや孫たちはアメリカ文化の中で独立していった。複雑な背景を持ちながら人生の終わりにさしかかり、目前にある死の存在を感じつつ生きる80代90代の人々。そのストーリーから彼らの人生がどのようなものなのかをひもとくため、お互いのストーリーを語る場をつくった。そして、人間にとってストーリーを語ることは「どんなに変わり



果てたとしても、語っている自分がかつての自分と同一の人間である」ことを確認する営みであることを発見した。ストーリーを語ることで、人は自分のアイデンティティを確認したり、更新したりすることができる。それが、劇的な体験ではなく、日常の些細な出来事であったとしても同様である。

### ● パーソナルストーリーのための器

パーソナルストーリーは様々な場所で語られる。友人とお茶をするとき、職場の仲間に愚痴を言うとき、家族団らんのときなど、そこに場があることで、何気ない話としてたくさんのストーリーが語られる。それはコミュニケーションであり、ストレスの解放にもなる。また、セラピーや学校の個人面談のように、治療のため、進路を探すため、といった目的のもとにストーリーが語られることもある。それでは、ストーリーを語ること、共有することそのものが主役となる場は日常にあるだろうか。また、そのための場をつくることは、価値があることだろうか。ここで紹介するプレイバックシアターやリスニングアワーはストーリーを中心に据えた手法である。人々がパーソナルストーリーを通して対話をするための器である。

### ● プレイバックシアター

プレイバックシアターは 1975 年に米国のジョナサン・フォックスによって創出された即興劇で<sup>2)</sup>、世界 70 以上で実践されており<sup>3)</sup>、日本では、北海道から九州まで全国に 20 ほど、プレイバックシアターを専門とする劇団がある<sup>4)</sup>。公演では、観客の中から自分の体験を語る人を募り、進行役がインタビューをする。それを数名のアクターとミュージシャンが打ち合わせなく即興で再現劇として上演する。1回の公演は 90 分程度で、数人の語り手のパーソナルストーリーが劇として再現される。プレイバックシアターの語り手は、インタビューを受けて体験を語ることで、過去の場面を思い出して感情が高まったり、新たな気づきを得たりする。また、観客と共に上演を観ることにより、アクターや観客と経験や思いを共有できたと感じる<sup>5)</sup>。一方、観客はストーリーを聴き、アクターによる上演を観ることで、自分もそれを体験したような気持ちになる。その結果、人々に一体感が生まれ、会場が温かい雰囲気満たされる。プレイバックシアターはパーソナルストーリーを3次的に体現する。それがその場集った人々に臨場感を伴って共有されていく。



図1 プレイバックシアターの舞台



図2 演じるアクターたち



### ●リスニングアワー

リスニングアワーは2020年の春、新型コロナウイルスによるパンデミックの中で同じくフォックスにより生み出された手法で、オンラインでも行うことができる。5、6人の小グループで、ガイドと呼ばれる進行役の導きのもと、それぞれの人が思い出したストーリーをただ語っていくというコンパクトな手法である。プレイバックシアターから上演を除き、最小化したものとも言える。ここでは、語りのみによってストーリーが紡がれていく。リスニングアワーはプレイバックシアターのように劇的な体験ではないものの、多くの参加者が他の参加者とのつながりを感じたり、未来への希望を感じたりする。日常からひととき離れてストーリーを互いに語り合うことで、レジリエンスが得られると言われている<sup>6)</sup>。

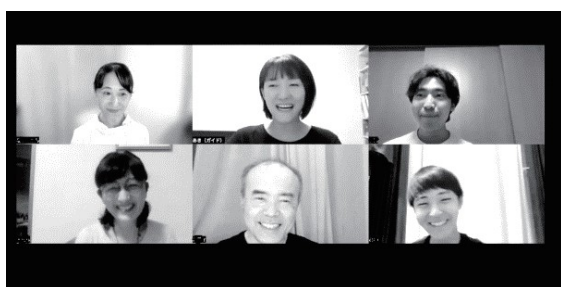


図3 オンラインのリスニングアワー



図4 対面のリスニングアワー

### ●ストーリーがストーリーと対話する

プレイバックシアターやリスニングアワーはストーリーの共有を目的としているため、語られたストーリーについて意見を述べたり、解決策を探したりすることはなく、ただ、一つのストーリーが終わったら次のストーリー、というように先へ進んでいく。他者のストーリーを聴くことでその場にいる人々のパーソナルストーリーが喚起され、次に語る人が現れる、という具合である。それはある種の儀式にも似ている。そして結果として、ストーリー同士が対話をするように絡み合っていく。フォックスはプレイバックシアターのストーリーがつながり合う原理を示す理論として Narrative Reticulation (NR) を考案した<sup>7)</sup>。レティキュレーションという言葉は生物学の用語で、葉脈や手相の線を表現する際に使われる。NR理論ではプレイバックシアターやリスニングアワーが適切に運ばれているとき、まるで網目が張り巡らされるようにその場のストーリーが絡み合いつながっていくことが示されている。ストーリーそのものがお互いに反応し、応答し合うように連なっていくのである。

### ●パーソナルストーリーの力を活かして

プレイバックシアターは教育、福祉、子育て支援、多文化共生、復興支援など様々な分野で使われてきた。私が代表を務める劇団プレイバックーズでは現在、ウクライナ人のプレイバックシアター仲間とともに、日本に暮らすウクライナ人を観客に招いての公演も実施している。砲撃が始まった日の話、ウクライナの家から大好きな旅に何度も出かけては帰ったという話、今住んでいる横浜が故郷を思い起こさせるという話などが語られた。その場を、ウクライナ人と日本人が共有することで、異なる境遇や文化に生きていながら、互いの気持ちを感じ視野を広げる時間となっている。

また、私は 2020 年の夏から県立広島大学の吉川ひろみ氏とともに「作業療法士のためのリスニングアワー」を定期的に開催している。症例検討のように問題解決やより良い実践を直接の目的とするのではなく、それぞれの作業療法士が自分自身の体験や気持ちを語るための場である。そこでは、成功した体験も、失敗した体験も、作業療法がいったい何なのか分からなくなったという体験さえも、同じ価値を持って扱われる。参加することで結果的に、作業療法士としてのかつての自分、今の自分を確認したり、他の人の話から、直接、間接的に刺激を受けたりする時間となる。そして、仕事は良いものだ、と感じることができる。上記の例のように、同僚、子育て中の人、医療従事者など、同質の人だけを集めてリスニングアワーを実施し、参加者同士がストーリーを通してつながりを深めたり学び合ったりする時間を作ることができる。また、特に参加者を限定せずに行い、自他のストーリーを楽しみ味わう時間を作ることできる。

### ●まとめ

パーソナルストーリーは個人のアイデンティティを浮かび上がらせ、更新することに役立つ。ある人のストーリーは、他の誰かのストーリーを呼び起こす。ストーリーが語られるためには、そのための器、つまり場所、時間と構造が必要となる。その構造として、プレイバックシアターとリスニングアワーを紹介した。それらの中でストーリー同士が対話をするようにつながっていき、その場にいる人がつながりを深めたり、視野を広げたりすることに役立つ。

### ●文献

- 1) Barbara Myerhoff : Number Our Days. Touchstone Book, 1980
- 2) 宗像佳代 : プレイバックシアター入門. 明石書店, 2006
- 3) International Playback Theatre Network : <https://playbacktheatrenetwork.org> (参照:2023-10-31)
- 4) スクール・オブ・プレイバックシアター日本校 : <https://www.playbackschool.com> (参照:2023-10-31)
- 5) 小森亜紀, 吉川ひろみ:プレイバックシアターのストーリーにおけるテラー経験. 作業科学研究. 10(1):68-72, 2016.
- 6) Listening Hour : <https://www.listeninghour.org> (参照:2023-10-31)
- 7) Jonathan Fox : Playback NR Workbook. Tusitala Publishing, 2019

## 演題 1

### プレイバックシアター劇団しましまの活動報告

高木雅之、吉川ひろみ、古山千佳子（県立広島大学保健福祉学部）

〔キーワード〕 プレイバックシアター、劇団、実践報告

目的：プレイバックシアターを行う劇団しましま（以下劇団）は、2014年1月の初公演をもって設立された。メンバーは、教員と保健福祉職である。本報告は、劇団の10年間の活動を振り返り、今後の課題を明らかにすることを目的とする。

方法：記録を時系列に整理し、今後の課題を見出す。

結果：活動を公演とワークショップに分けて整理する。公演は、劇団員がパフォーマンス（コンダクター、アクター、ミュージシャン）を行い、観客からテラーを招く。ワークショップは、参加者がパフォーマンスも行う。2023年10月までに、公演を29回、ワークショップを23回行った。

公演は、劇団が主催したものが6回、本学などが主催する公開講座が5回、終活セミナーや人権フェスティバルなどの地域イベントが4回だった。他には、病院や施設の職員研修、専門職団体の研修、患者団体や小中学校の授業として行った。2017年には、劇団が実行委員会を組織し、アジア太平洋プレイバックシアター学会を本学で開催し、その際に公演も行った。

ワークショップは、公演と同日に行ったものが5回、ワークショップだけを行ったのは18回だった。ワークショップは、公開講座で主に市民を対象としたものが11回、医療や福祉の専門職を対象としたものが9回だった。他には、保健福祉サービス提供者と利用者双方を対象としたものや、プレイバックシアター実践者を対象としたものもあった。

考察：劇団の目的は、プレイバックシアターを活用し、ヘルスケア分野の実践と教育の質を高め、インクルーシブなコミュニティの創造に貢献することである。公演とワークショップを行うことで目的達成に近づくと考えているが、1年に数回開催するだけでは不十分であろう。公演とワークショップの質を高めるために劇団メンバーは、継続的に研修を受けている。今後はメンバー一人一人のスキルを高めるとともに、公演とワークショップの頻度を増やすことが課題だと考えている。

## 演題 2

### プレイバックシアターによる実習の振り返り

古山千佳子、吉川ひろみ、高木雅之、織田靖史（県立広島大学保健福祉学部）

〔キーワード〕 プレイバックシアター、教育、実践報告

背景：本学作業療法学科では、2013年より学生が臨床実習での経験を振り返り共有する手段として、プレイバックシアターを使った演習を行なっている。4年生の臨床実習は9週間に2回、病院や高齢者施設などで行われる。

目的：2023年度に、作業療法学科4年生の臨床実習セミナーの一環として行なったプレイバックシアター演習について報告する。

演習の内容：9週間の実習終了後に、約3時間の演習を2回実施した。1回の演習は、ソシオメトリ、ウォームアップ、アクティングエクササイズ、ストーリー、クロージングの順に行われた。具体的な内容を次の表に示した。

6月16日	ソシオメトリ 実習場所 予想との違い 将来イメージ	ウォームアップ リスとお家 運転手と車	アクティング ロールサークル 実習の4場面	ストーリー 全体で4本	クロージング ミニパフォーマンス「これからの私たち」 S&M*
9月1日	今朝の気持ち アイデンティ ティサークル	は回し	ロールサークル 事例の4場面	全体で1本 2部屋で2本 全体で1本	一人一人へのコメントで寄せ書き作成

\*S&M：サウンドアンドムーブメント

結果：実習後にウェブアンケートで、積極的参加、内容の満足、作業療法への有用性を3件法で聞いた結果、参加と満足については2回の演習ともに95%以上の学生が肯定的回答をした。作業療法への有用性については、1回目96%、2回目86%の学生が肯定的回答をした。自由回答では、演じること、観ることで実習場面を思い出し、共有できた、新たな発見もあった、考えが深まったといった肯定的コメントが多かった。自身の積極性のなさや、恥ずかしさについての記述もあった。

考察：学生の反応は、教員の期待よりも低いものだったが、演習の進行に伴い、学生の表情や行動から演習へのコミットメントが推察された。低学年時から五月雨式に、シアターゲームなど、プレイバックシアター関連のエクササイズを取り入れることにより、学生の恥ずかしさが軽減され、互いのストーリーをより深く味わうことができ、作業療法実践に取り入れることができるのではないかと期待する。

### 演題 3

## プレイバックシアターを活用したチーム医療の授業紹介

岡田麻里、竹内千夏（香川県立保健医療大学保健医療学部）

〔キーワード〕 プレイバックシアター、チーム医療、オンライン授業

目的：看護学科3年次生12名を対象とするチーム医療（1単位・選択科目）で、プレイバックシアター（PBと略す）を活用したオンライン授業を実施した。本報告の目的は、2023年1月6日に実施した授業の内容を紹介し、チーム医療の授業にPBの活用の成果の可能性を検討することである。

授業紹介：授業は全体で8コマ、主なテーマは第1・2回「在宅ケアにおけるチーム医療」、第3・4回「退院支援におけるチーム医療」、第5・6回「事例検討」、第7・8回「頭と心と体をバランスよく使いチーム医療を学ぶ—PBの体験—」とした。講師はリーダーシップコース修了者1名、プラクティスコース修了者4名、サポート教員2名で実施した。

表 プレイバックシアターを活用した「チーム医療」の授業紹介

時間	テーマ	具体的内容
20分間	1. ソシオメトリ 1) 両手で○×	・今いる場所：県内一県外 ・初詣：行った—行かない ・お年玉：もらった—もらっていない
	2) 指で1-5	・年始年末：充実していた—していない ・今のエネルギーレベル：
	3) カメラon/off	・知っている職種：作業療法士、理学療法士、臨床検査技師、放射線技師
20分間	2. ゲーム 1) ウソホント	・1番の人から、名前+クイズ
	2) サウンド&ムーブメント	・名前とポーズ
	3) 集団じゃんけん	・じゃんけんに負けた人から画面から消える
	4) 感想	・ブレイクアウト(学生3人×4G)感想を共有する
10分間	休憩	
40分間	3. リスニングアワー	(学生4人+講師+スタッフ)×3G
60分間	4. プレイバックシアター公演 1) ショートフォーム	テーマ：チームの経験 動く彫刻(ワクワク・新しい見方)
	2) ストーリー	・共感と問題解決 ・笑顔とやさしさ ・勇気を出して主張
10分間	5. クロージング	ブレイクアウト(3人×4G) チャットに感想記入 スタッフコメント

学生の感想：「その時の心情を考え想像することができた」「自分の思いや感情を客観的にみることができた」「チーム自体やチーム個人の異なる考え方を客観視できた」「お互いに知ろう伝えようとする意識の大切さ」(PBは)「素晴らしい」「すごい」「面白い」があった。

考察：学生はPBの体験が初めてで導入に時間がかかったが、体験するうちにPBの素晴らしさや面白さを感じていた。他者の心情や感情を考えることができおり、チームについて学ぶことができていたことから、看護の授業や演習でPBの活用できると考えられた。今後の課題は、継続的にPBを授業などに活用し学生が体験する機会を増やすことである。

## 演題 4

### プレイバックシアターの対象と効果：文献研究

吉川ひろみ（県立広島大学保健福祉学部）

〔キーワード〕 プレイバックシアター、効果、文献研究

目的：プレイバックシアターの効果を文献から明らかにすることを目的とする。

方法：実践について対象と効果が記載されている文献から内容を整理する。

結果と考察：プレイバックシアターの効果を、個人、集団、社会のレベルに分け、主なものを表に記載した。

レベル	効果
個人	感情変化、肯定的感情、意識変化、開放感、癒しや温もりの感覚、想像力、他者理解、共感性、自尊感情、自己効力感、社会性スキル
集団	当事者意識の発現、安心できる場の生成、集団への所属感の向上、一体感の醸成、信頼関係構築、創造性向上、ナラティブレティキュレーション構築
社会	平和文化継承、多様性の受容、ナラティブレティキュレーション構築

プレイバックシアターは、公演もワークショップも集団活動として行われ、参加者個人の内面的変化が生じる。快感情だけではない動揺を感じ、過去の出来事に対する意識変化が起こることがある。

精神障害者の治療、対人援助職の教育、小学校でのいじめ防止授業、子育て支援活動、企業職員研修、高齢者施設などで、プレイバックシアターが行われている。集団の雰囲気连带や信頼を醸しだし、参加した個人は集団に支えられていると感じる。集団としての活動もより創造的になる。

被爆体験継承活動としてプレイバックシアターを行い、平和文化の継承を目指す実践者もいる。ジョナサン・フォックスは、プレイバックシアターを通してコミュニティの人々と、ストーリーを通してつながろうとしてきたと語っている。個人のストーリーは語られなければ他者にはわからない。語られたストーリーは他者のストーリーを呼び起こし、網目のようにつながり広がっていく。ナラティブレティキュレーションと名付けられているこの現象は、多様性を受容する寛容な社会の形成に寄与すると考えられる。

文献：吉川ひろみ：プレイバックシアターの効果．2019．

[https://www.playbackschool.com/graduate/6th/L6\\_yoshikawa.pdf](https://www.playbackschool.com/graduate/6th/L6_yoshikawa.pdf)



## 演題 5

### プレイバックシアターのストーリーにおけるアクター経験

吉川ひろみ（県立広島大学保健福祉学部）

小森亜紀（スクール・オブ・プレイバックシアター日本校）

〔キーワード〕プレイバックシアター、アクター、心理プロセス

背景：プレイバックシアターの主な手法としてストーリーがある。ストーリーでは、コンダクターが観客からテラーを募り、インタビューを行った後、アクターがテラーのストーリーを演じる。ストーリーにおけるテラーの主観的経験は報告されている（小森、2016）。

目的：筆者らの経験からストーリーにおけるアクターの経験を報告する。

結果：すでに報告されているテラー経験と、今回筆者らが自身の経験を基に整理したアクター経験を次の表に示した。

	アクター経験	テラー経験（小森、2016）
インタビュー	エッセンスを探す 演じる役のオプションを探す 役を決める（決められる） 場面構成を決める コンダクターのサマリーで確認する	話の焦点を絞る 過去の場面が蘇る 感情が高まる 話しながら気づく
セッティング	他アクターの出方を推測する 最初の場面のシーンを決める 布、椅子、自分、他アクターの位置を確認する	
上演中	オファーを出す オファーを受け取る 表現する 評価しながら演じる 感情が高まる	過去の場面や人が蘇る 感情が高まる 客観的に見る 自分の経験との照合する 経験や思いが共有されたと感じる
上演後	役から離れ自分に戻る 芝居の質を評価する ストーリーの意味を考える	自分や他者への認識が変わる 体験を再確認する 気持ちがすっきりする 未来に向かう力がわく

考察：インタビュー中のアクターは、静止状態で、ストーリーを理解し記憶しようと努めると共に、芝居の流れと演技方について思考を巡らす。この思考は、椅子を舞台の端に運び最初のシーンに立つまで続く。上演中のアクター同士の即興のやり取りは、協働作業となる。思考と行動が一体化し、芸術的表現となることもある。プレイバックシアターのアクター経験は、理解、思考、表現、コミュニケーション、共感といった能力を発揮する機会となる。

文献：小森亜紀，吉川ひろみ：プレイバックシアターのストーリーにおけるテラー経験．作業科学研究 10(1)，68-72，2016．



## 演題 6

### 作業の記録と対話を用いたオンラインプログラム

高木雅之（県立広島大学保健福祉学部）

〔キーワード〕 対話、記録、オンラインツール

背景：作業の記録と対話を含む健康増進プログラムは、地域在住高齢者を対象に対面形式で行われ、生活の質や生活満足度、生きがい感を高めることが報告されている。今回、作業の記録と対話を中心としたプログラム（高木他，2020）をオンラインで実施できるよう、LINE アプリケーション「かつレコ」を開発し、幅広い年齢層の成人にプログラムを試行した。本報告では、プログラム参加者の反応を整理し、プログラムの実行可能性を検討する。

参加者：14名（男性12名、女性2名、20代1名、30代5名、40代6名、50代2名、作業療法士12名、社会福祉士1名、コンサルタント1名）であった。

プログラム：「作業をする」「記録をする」「対話をする」を循環的に行った。「作業をする」では、参加者はしたいことやしなければならないことを日常生活の中で行った。「記録をする」では、かつレコを用いて、その日に行ったことをプログラム期間中（4週間）毎日記録した。「対話をする」では、ZOOMを用いたミーティングに週1回集まり、自分の記録を基に日々の経験を他の参加者と共有した。ZOOMミーティングは1回90分、計4回行われた。プログラムは2023年7月と9月に1回ずつ実施され、参加者は8名と6名であった。

結果：ZOOMミーティングに4回すべて出席した者は10名、3回出席した者は4名であった。かつレコに28日すべて記入した者は13名、25日記入した者は1名であった。対話では、ランニングの再開、勉強会での発表、ツーリングなど多様な作業経験が語られた。プログラム終了時のアンケートでは、「講座に満足した」「生活が充実した」「気持ちが前向きになった」「自分の特徴や傾向がわかった」「参加者との親睦が深まった」という項目において、参加者全員が肯定的な回答をした。また自由記載を質的に分析した結果、「する・振り返る・話す」の促進、肯定的な自己認識、人につながる感覚という3つのテーマが抽出された。

考察：オンラインミーティングへの出席率やかつレコへの記入率、プログラム満足度は高かったため、本プログラムは幅広い年齢に受容される可能性が示された。またアンケート結果から、作業への参加と経験の共有を促進する、自分を知って肯定する、参加者同士の良好な関係を築くといったプログラム効果が示唆された。

文献：高木雅之・他：活動日記を用いた集団プログラムが地域在住高齢者の作業に対する満足度に与える効果—ランダム化比較試験。作業療法 39(3)：301-310, 2020.

## 演題 7

### 日本における外国人留学生に対するエンパワメントアプローチ ～対話と連携によるエンパワメントの可能性～

金明月（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）

[キーワード]外国人留学生、パワレス、エンパワメントアプローチ

目的：日本における外国人留学生がパワレスな状態に陥り、修学困難な状況にある。その状況に対する有効なアプローチの一つが、エンパワメントアプローチである。本研究は、外国人留学生に対し、対話と連携に焦点を当てたエンパワメントアプローチの必要性を明らかにすることを目的とする。

方法：先行研究を踏まえ調査票を作成しコロナ禍の外国人留学生を対象としたアンケート調査「外国人留学生の生活上のパワレスと社会的対応」を実施した（2022年9月～11月、有効回答数188）。調査実施にかかる倫理的配慮については、県立広島大学研究倫理委員会で承認を得た（承認番号：第22MH03号）。

また、本研究における開示すべきCOIはない。利益相反に該当しない。

結果：有効回答数188のうち自由記述に記載のあった154のデータの内容を計量テキスト分析（KHコーダー使用）した。

まず、ワードクラウドの解析をスコア順からみると、「感染」「経済」「コロナ」「日本語」「アルバイト」「学習」「進学」「支援」というような名詞が大きく表示され、これらのワードが重要度を加味した値であると分かった。また共起キーワードの解析からみると、日本語、学習、進路、経済は支援とサポートができるかどうかと強く関係し、有効な支援アプローチが必要であることが分かった。そして、「アルバイトで疲れたかどうか」、「生活費が足りるかどうか」、「人との交流がうまくなるかどうか」も配慮が必要な項目であることが分かった。

次に感情分析の結果をみると、ネガティブな傾向を持っている留学生が48%である一方で、ポジティブな傾向の留学生がわずか3.7%であると分かった。また、悲しみや恐れなどの感情を持っている留学生が多かった点の特徴としてあがった。

コロナ禍にあって、外国人留学生たちは孤立化し孤独な状態に陥っており、パワレスな状態にあることが分かった。

考察：パワレス状態にある外国人留学生の回復を助け、各人が望む留学生生活を営めるように支援する社会的方策、エンパワメントアプローチが必要である。エンパワメントアプローチを実施する際、健康の社会的決定要因に着目しアプローチすることが重要である。外国人留学生が他者と積極的に対話したり、連携してつながっていく機会を意図的につくりだすことで、孤立化し孤独になること、つまりパワレス状態に陥ることを防止したり、すでにその状態にある外国人留学生の回復を促すことができるものとする。

外国人留学生が生活するそれぞれの場で、対話と連携を図れるような場づくりと、外国人留学生が参加できるよう対話の支援（コミュニケーション支援）を行うことが必要だ。そして、外国人留学生が人々と対話し連携できる時間を確保するためには、生活の経済的基盤を安定させる必要があり、そのための支援も講じる必要がある。

## 演題 8

### 中国の大都市社区における高齢者の社会的孤立についての研究

蒋鸿洲（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）

〔キーワード〕 社会的孤立、高齢者、社会活動

目的：中国大都市の1つの社区において実施した調査から高齢者の社会的孤立状態について報告する。

方法：本研究の方法は、社会的孤立に関連する文献を整理したうえで、中国大都市の1つの社区における55歳以上高齢者を対象とし、集合型の質問紙調査を行う。調査結果は記述統計を中心に行う。

結果：配布数は150である。回収数は119部である（回収率は79.3%）。1. 基本属性、2. 住居状況と収入状況、3. 社会活動状況、4. 別居の親密な友達、親族及び近隣との交流頻度と得点状況（社会孤立の尺度）、5. 緊急時の支援状況について整理する。

回答者119人の平均年齢は70.9歳、一人暮らしは26人（21.8%）である。持ち家に住んでいる人は107人（89.9%）である。収入2万円 - 9万円の人は94人（79.0%）である。社会活動状況についてはイベントや集会に参加しない人は16人（13.4%）である。

タンストール（1978年）及びLSNS-6（栗本ら2011年）の社会的孤立の尺度を使用し、別居の親密な友達や親族との交流頻度について得点化した。7つの設問において、1問につき0点から3点を設定する。得点が8点以下は「やや孤立する」、得点が4点以下は「完全孤立する」。「やや孤立する」の人数は28人（23.5%）である、「完全孤立する」の人は6人（5.0%）である。

緊急時に助けてくれる人がいない人は2人（1.7%）。また、病気のと看に見舞いに来てくれる人がいない人は4人（3.4%）になった。男女別では男性3人（7.3%）、女性1人（1.2%）である。社会的孤立の得点と「健康状態」、「社会活動」、「緊急時の支援」及び「病気のと看に見舞い人の有無」が関連した（ $p$ 値<0.05）。

考察：緊急時の支援及び病気のと看に見舞い人の有無の項目からみると、孤立状態の人は病気のと看に見舞いに来てくれる人は少ない傾向がある。統計学的に有意ではなかったが、年齢が75歳以上の高齢者は孤立に関する平均得点が低い傾向がある。性別によると、女性より男性の平均得点が低い傾向がある。

女性より男性の平均得点が少ない要因の一つは、男性高齢者は家族関係や友人関係を新たに作るのが苦手であると考えられる。伝統的観念と心理的要因により病気の時、「世話になりたくない」人がいる。

中国の大都市の多くは「社区」を基本単位としており、「社区」を中心に社会活動を展開し、人々の社会的接触度を増やすことは大切である。

倫理的配慮：本研究は県立広島大学研究倫理委員会において倫理審査を受けている（承認番号 第23 MH021号）。

## 演題 9

### プレイバックシアターの理論

山根奈那子（県立広島大学総合学術研究科保健福祉学専攻）

吉川ひろみ（県立広島大学保健福祉学部）

〔キーワード〕 プレイバックシアター、理論、文献研究

目的：プレイバックシアターの理論を紹介することを目的とする。

方法：プレイバックシアターの理論が記載されている文献<sup>1, 2)</sup>から要点を記す。

結果と考察：

#### 1) スリーサークル

フォックスが最初に考えた枠組みで、プレイバックシアターに不可欠な要素として、人を感動させるような芸術性（Art）、場を共有する人々による社会交流（Social Interaction）、型となる様式を有するリチュアル（Ritual）という3点をあげた。

#### 2) 織りなす綾（Read Thread）

ストーリー同士のつながりを説明する理論で、前のストーリーの要素が次のストーリーにも出現する伏線（Associate）、楽しかったというストーリーの後に辛かったというストーリーが出てくるような異なる意見（Opposition）、被害者のストーリーの後に加害者のストーリーが出てくる異なる立場（Inverse）、否定的内容のストーリーの後にその内容を肯定的に変えるようなストーリーが出てくる変容（Transformation）がある。

#### 3) ナラティブレティキュレーション（Narrative Reticulation）

もっとも最近の理論で、ストーリー同士のつながりが生まれる条件として、自発性（Spontaneity）、雰囲気（Atmosphere）、ガイド（Guidance）、ストーリー（Story）という4要素をあげた。この理論は、オンラインで参加者がストーリーを語り合う手法として2020年に開発されたリスニングアワーにおいても適用することができる。参加者が自然にわいてくるストーリーを語れるような雰囲気をガイドすることができれば、ストーリー同士が豊かにつながり、人生や社会を包み込むことができると考えられる。このレティキュレーション（葉脈のように連なって伸びていくもの）は、セイフティネットとなって私たちを守ってくれるだろうと思う。

文献：

- 1) 宗像佳代：プレイバックシアター入門．明石書店，2006．
- 2) Jonathan Fox: The PlaybackNR Workbook: Guidelines for Mastering Narrative Reticulation. Tusitala Publishing, 2020.