関係を紡ぐ言葉の力／言葉を紡ぐ関係の力

日本認知科学会
教育環境のデザイン分科会
活動記録 No.10

2019 年 9 月 21 日
明治学院大学

日本質的心理学会第 16 回大会　会員企画シンポジウム：
関係を紡ぐ言葉の力／言葉を紡ぐ関係の力
―「言葉する人（Languager）の視点から心理療法・教育・学習を横断的に捉えなおす―

開催日：2019 年 9 月 21 日　10 時 00 分～12 時 00 分
場所：東京・明治学院大学
企画：石田喜美（横浜国立大学）・青山征彦（成城大学）
司会：石田喜美（横浜国立大学）・青山征彦（成城大学）
話題提供：
　松嶋秀明（滋賀県立大学）
　加藤浩平（東京学芸大学／金子書房）
　松井かおり（朝日大学）
指定討論：
　伊藤　崇（北海道大学）

■企画趣旨

石田喜美（横浜国立大学）

石田：皆さん、おはようございます。このシンポジウムは、「関係を紡ぐ言葉の力／言葉を紡ぐ関係の力：「言葉する人（Languager)」の視点から心理療法・教育・学習を横断的に捉えなおす」ということで、企画が成城大学の青山先生、そして、共催として日本認知科学会・教育環境のデザイン分科会（DEE)が入っているシンポジウムです。よろしくお願いいたします。

いくつか、わからない言葉とかもあるので、そもそも「言葉する人（Languager)」とは何なのかというところから、企画趣旨で少しお話をして、今日のシンポジウムを進めていきたいと思います。

今年(2019 年)3 月、「ソーシャルセラピー（social therapy)」の実施者・主催者であるロイス・ホルツマン（Lois Holtzman)が、「日本の研究者・学生のためのソーシャルセラピューティクスのイマージョンコース(Immersion Course in Social Therapeutics for Japanese Professors and Students)」（図１）（以下、イマージョンプログラム）を企画してくれました。それに、研究者や学生、実践家など多様なメンバーを含むチームで参加してきました。このシンポジウムをやろうと思ったきっかけは、イマージョンプログラムに参加したメンバーの間で、このプログラムの成果を、ぜひ日本にも伝えていきたいという話が出たことにあります。

イマージョンプログラムは、全４日間のかなり濃縮されたプログラムでした。主催者であるイーストサイド・インスティテュート(Eastside

Institute)のメンバーからも「こんなこと私たち、やったことはないわ」などと言われながら、このギッシリ詰まったスケジュールをこなしてまいりました。この中で学んだことは、たくさんあるのですが、その中の一部分だけでも、日本につなげていきたい、という熱い思いを持っています。

Immersion Course in Social Therapeutics for Japanese Professors & Students – March 6-9, 2019

Wednesday, March 6	Thursday, March 7	Friday, March 8	Saturday, March 9
10:30-11:00 Arrival &Coffee/Tea	10:00-10:30 Arrival & Coffee/Tea	10:00-10:30 Arrival & Coffee/Tea	9:00-9:30 Arrival & Breakfast
11:00-12:30 Opening Session: Who Are We/ Who Are We Becoming? Lois Holzman 119 W 23 Street, Ste 902	10:30-12:00 The All Stars Project Tour & History Dan Friedman 543 W 42 Street	10:30-12:00 The Politics of Social Development Dan Friedman 119 W 23 Street, Ste 902	9:30-10:45 A Prelude to Social Therapy Lois Holzman 119 W 23 Street, Ste 902
12:30-1:00 Snack	12:00-1:00 Lunch	12:00-1:00 Lunch	10:45-12:15 Engaging Dementia with Social Therapeutics A Conversation with Mary Fridley & Susan Massad 119 W 23 Street, Ste 902
1:00-3:30 Performing with Performance of a Lifetime Cathy Salit 119 W 23 Street, Ste 902	1:15-2:45 Afterschool Development - A New Way of Engaging Poverty in America Gloria Strickland, All Stars Youth & Staff 543 W 42 Street	1:00-2:30 Playing with Wittgenstein & Life Lois Holzman 119 W 23 Street, Ste 902	12:15-1:45 Lunch
3:30-5:00 What is Play? Carrie Lobman 119 W 23 Street	2:45-3:30 Travel	2:45-4:15 Performance of a Reading Fred Newman's Play, "Billie, Malcolm & Yusuf" Marian Rich 119 W 23 Street, Ste 902	2:00-3:30 Social Therapy Group Practices A Conversation with Hugh Polk & Barb Silverman 119 W 23 Street, Ste 902
6:00-8:30 Dinner @ Gradisca ?? 26 W 13th Street	3:30-5:00 Vygotsky, Play & Language Lois Holzman 119 W 23 Street, Ste 902	4:15-6:45 Travel & Dinner	3:45-5:00 Closing Session: Who Are We/ Who Are We Becoming? Lois Holzman 119 W 23 Street, Ste 902
	5:15-6:45 Playing with Japanese Gwen Lowenheim 119 W 23 Street, Ste 902	7:00 Live Performance "Billie, Malcolm & Yusuf" Castillo Theatre, 543 W 42 Street	6:00-8:30 Social Gathering Home of Joyce Dattner 205 W 15th Street, #2B

図１ イマージョンプログラムのスケジュール

でも、これ全部をひとつのシンポジウムで伝えるのは難しいので、本日は、その中からひとつトピックを選んで、これから日本の今の研究の文脈における可能性を探っていきたい、シンポジウムの議論の中で拡張

していきたい、と思っています。図１でご覧いただけるように、イマージョンプログラムには多種多様なセッションが含まれているのですが、そのなかでも、特に、私たちに大きなインパクトを残したセッションがあります。それが、2 日目（3 月 7 日）の最後に行われた「プレイング・ウィズ・ジャパニーズ（Playing with Japanese; 日本語と遊ぶ)」というセッションです。このセッションは、大学でも教鞭をとっているグウェン・ローウェンハイム(Gwen Lowenheim)先生によるセッションでした。このセッションでは、主に、ワークショップを行いました。この中でキーワードとして出てきたのが、今日のシンポジウムの副題にもなっている「Languager（言葉する人)」という概念です。

「ソーシャルセラピー(social therapy)」と「ソーシャルセラピューティクス（social therapeutics)」についても少し説明したいと思います。「ソーシャルセラピー」とは、多様なメンバーがセルフヘルプ・グループのようなかたちで集まって、集合的なセラピーを行っているような活動です。一方、「ソーシャルセラピューティクス」はその根幹となる理念であるといえます。「ソーシャルセラピューティクス」の理念を中核として、セラピーの文脈だけでなく、教育やビジネスなど、より拡張的な領域での活動が展開されています。

例えば、「オールスター・タレントショー・ネットワーク(All Star Talent-Show Network)」という活動です。この活動では、貧困層の若者たちを集めて、ステージでパフォーマンスをする経験をさせています。パフォーマンスを通じて、彼らの発達可能性を拡張させる活動です。また「若者のための発達学校（Developmental School for Youth; DSY)」という活動もあります。これは貧困層で、自分の地域から外に出たこと

がなく、そもそも「富裕層っていうのはどういう働き方をしているのか」「（富裕層は）どういうような振る舞い方をしているのか」が全くわからないという子どもたちに、企業へのインターンシップの機会を提供する活動です。これによって貧困層の若者たちは、自分がこれまでやったことがないようなパフォーマンスをしてみることができる。また、それによって「この貧困層で生まれて、貧困層で育っていくしかないんだ」という考えをブレークして、変革していくことができる。そのような活動をやったりしています。また最近、展開してきたものとして、市民のための学びの場ということで、「ユニバーシティ X（University X）」という活動も行われました。この活動は、略して「UX」と呼ばれていました。これは市民の人たちに向けて行われている活動です。これまで紹介したものは、子どもや若者を対象にしていたわけですけれども、「UX」は、市民、大人になっても、パフォーマンスと遊びの中で発達していけるんだっていうことを実践的に探究していく場になっています。そのような活動も、誕生しています。

基本的な方法論としては、「発達の最近接領域(Zone of Proximal Development)」の再解釈に基づいたコミュニティ・ビルディングを行うというのが、全ての活動に共通していて、コミュニティの発達と個人の発達とは切り離すことができないという立場に立っている。その中核には、ソーシャルセラピューティクスの理念があります。

ソーシャルセラピューティクスについて、さらに詳しく説明したいと思います。ソーシャルセラピューティクスは、1960 年代後半に、哲学者でありセラピストでもある、フレド・ニューマン(Fred Newman)によって始められたラディカルなグループセラピーです。

フレド・ニューマンたちは、「内的な生活(inner life)」という概念を拒絶しました。西洋文化的な考え方――私たちは個人主義的に考えている、考えさせられる文化に馴致させられているわけですけれども――そういう個人主義的なバイアスを批判しました。そのようなラディカルな実践＝哲学、すなわち、実践と哲学を一体的に創っていったわけです。

その中で、私たちが生きている「ゲットの文化」も俎上にあげられていきます。私たちは今、何かを獲得する「ゲットの文化」の中に生きているのだけれども、そうではなくて、ソーシャルセラピーの中では、どうやったら「ゲットの文化」から「ギブの文化」へと移行・転換できるのか、どうやったら感情面でギブできる環境を創造できるのか、をみんなで探っていくわけです。それによって、「ゲットの文化」に馴染んだ通常のやり方とは違った生き方の実践がサポートされていく。このようなことが、実践＝哲学として行われていきます。

今からお見せする映像は、フレド・ニューマンが、ソーシャルセラピーについて語っている映像です。ニューマンはここで、「ソーシャルセラピーにおいて，人々が何をしているのかを見てみると，彼らがある特定の種類の環境を創り出そうと努めていることがわかります。すべての人々がパフォーマンスする環境、新たなプレイを創り出すために、なんとかして異なることをパフォーマンスするような環境です」と語っています。このような実践＝哲学を行っていくことによって、「ギブする文化」を創造することが行われていきます。

イマージョンプログラムで、ソーシャルセラピューティクスについて学ぶなかで、特に印象的だったのは、「人間というもの」についての捉え方です。ロイス・ホルツマンが説明してくれた、"Who/ What are people?"、

つまり、「人間とは誰であるか、人間とは何なのか」、その人間哲学についての説明です（図 2）。

図 2 「人間とはだれ／何なのか(Who/ What are people?」

私は、このシンプルな表のなかに、今まで、自分たち自身が研究の中で積み重ねてきたことを、その議論の蓄積を見た気がしました。質的心理学はもちろん、状況論や社会文化的アプローチの中で議論されてきたことが、全体のなかに組み込まれながら、その上に、とてもシンプルな言葉がのっかっている。人間論が整理されている感じがしたのです。

「人間というのは環境によって形成される存在であり、環境を形成する者である」「道具を使うものでありながら、道具を作っていくものである」「文化を適用するものでありながら、一方で文化を創造するものでもある」そして「アイデンティティや地理的なコミュニティのメンバーでもある一方で、新たなコミュニティを構築する者ものでもある」。「何か

に従って行動するものでもあるけれど、一方で新たなものをパフォーマンスしていく存在でもある」。そして、「今ここにいる自分たちであるとともに、なりつつあるものでもある」。

ここに示されていることは、非常に、シンプルです。シンプルですけれども、これまでに議論してきたことがすべて包摂されていて、これからの議論の支柱になってくれる――そう思いました。教育やセラピーなど、さまざまな分野の人たちがそれぞれの分野で、さまざまな言葉で議論してきたことが、かなりシンプルな言葉でここにあるな、と感じたんです。

本日、このシンポジウムで取り上げたいのは、このなかの「道具を使うものでありながら、道具を作っていくものである」です。これに関連して、「言葉を使う存在でありながら、言葉を創っていく存在でもある」ということを概念化した言葉として、「言葉する人（Languager）」があります。今日はこれに焦点を当ててみたいな、というふうに思って、「言葉する人（Languager）」というのは、先ほども申し上げましたとおり、「言葉を使う存在でありながら、言葉を創っていく存在でもある」というような私たち、人間のありようについて示す概念です。ロイス・ホルツマンは、次のように述べています。

「ヴィゴツキーの思考，話すこと，模倣，補完の特徴描写におけるひとつの示唆は，意味の形成が，言語を使用することの結果ではないということです。むしろ、言語発達のプロセス（「言葉する人（Languager）」になること）は，意味を形成するために言語を学習するというものではありません。まったく逆です。ヴィゴツキーは，意味形成が，言語形成

を「先導する」ことを示唆しているのです（弁証法的に、学習が発達を先導するように）。…さらに，そのような意味形成のパフォーマンスは，ルールに支配された社会的な言語使用者になるためにも，言語形成者になるためにも必要なのです。」

今から、子どもと親との対話の映像をご視聴いただきます。これは、ホルツマン自身がオンラインのプログラムのなかで紹介してくれた映像です。

（映像視聴：親子がともに歌う映像）

いかがですか？皆さん。パフォーマンスとして完璧だと思いませんか？たぶん、小さい子の方は、たぶん何をやっているかとかあんまりわかってない。知っていることに対して、これをやっているわけじゃないし、こういう振り付けが先にあってやっているわけじゃないですよね。なんとなく、同調している。まずこのパフォーマンスをふたりで作り上げていく活動が、ここにはある。そしてその活動の中で、活動の意味が出てくる。「この活動は、こういう意味があるんだ」というのが、後から出てくるわけです。今、ここにあるのは、パフォーマンスを創りあげていることだけ。そういうイメージを持っていただけたんじゃないかと思います。

では、言語を創造する、「言葉する人（Languager）」と教育・学習というものがどういうふうに語られてきたかというと、キャリー・ロブマン＆マシュー・ルンドクゥイストの『インプロをすべての教室へ』（新曜

社）の中に「言語を創造する」ということが書かれたところがまさにありまして、ここではインプロのアクティビティの中で言語を創造すると同時に使用する種でもあるという矛盾した存在である。それを実際にインプロ・ゲームの中でこういうふうにやっていきましょうというようなことが書かれています。

セラピーに関していうと、フレド・ニューマン(2019)『みんなの発達！』（新曜社）の中に「言語というもの」という章があります。その中で、「ソーシャルセラピーのアプローチでは、言語を、私たちが『ここに生まれたとき』にそういうものとして発見する、表象主義的やり方で使用する単なる概念の社会的ツールとしてはとらえません」と「私たちは個人としても種としても、言語の使用者であると同時に作り手――創造者である――という認識」が重要だということが述べられています。

教育・学習の文脈で書かれたものにおいても、セラピーの文脈で書かれたものにおいても、同じように、言語を使用するものであり、創造するものである、というコア概念が共通しています。この共通された理念に基づいて、それぞれの理論や実践が展開されている。このような言語論については、ロイス・ホルツマン(2020)『「知らない」のパフォーマンスが未来を創る』（ナカニシヤ出版）の第 3 章で、ヴィトゲンシュタインの議論について紹介する中でさらに詳しく展開されていますので、興味を持ってくださった方は、ぜひご一読いただければと思います。

このシンポジウムでは、言語を使用するものであり、創造するものとしての人間を前提に、学習と発達を考えていきたいと思います。セラピー、発達支援、そして教育――それぞれの分野でどういうことが考えられるだろうか、ということを、日本の事例などをもとにしながら、考え

ていければと思います。発表者とタイトルはこちらの通りです。

最後に、皆さんへのお願いです。このセッションなんですけれども、実際に皆さんに実際に「言葉する人（Languager）」になってもらおうということで、アクティビティをやってみたいと思います。よろしくお願いします。

はい。そうですね。私たちが体験したワークを、皆さんに体験してもらいたいと思います。グウェン・ローウェンハイムの「プレイング・ウィズ・ジャパニーズ」というセッションを、私たち体験したわけですけれども、その中で、日本語について遊ぶワークを行いました。それがどういうものだったのか、をお示しするために、今からビデオをお見せします。

（映像視聴：「プレイング・ウィズ・ジャパニーズ」の様子）

はじめに「言葉をミラーする」という活動をやりました。これ、向かい合って、前の人が言っていることを、音として喋っていくっていう…真似しながら、そうそう。

次に、お互いをミラーリングしながら、共同で物語を作る活動です。１フレーズずつ語っていく。英語と日本語ミクスチャーで、混ぜて、話していくんですが、それをお互いに真似ていくというようなワークです。

これらを行った後に、「日本語で遊ぶ」、つまり、日本語で歌を作るワークをやりました。日本語話者が「うみ」の歌に合わせて歌うのではなくて、英語話者が今真似したみたいに歌うということです。言語が入り混じって、私たちも英語、英語もいろいろなレベルでしゃべれる人とし

ゃべれない人がいるので、もう本当にいろんなレベルの日本語と英語とが混ざりあって、「言葉が生まれている」、「音」として生まれているという瞬間を体験するワークなのだと思います。

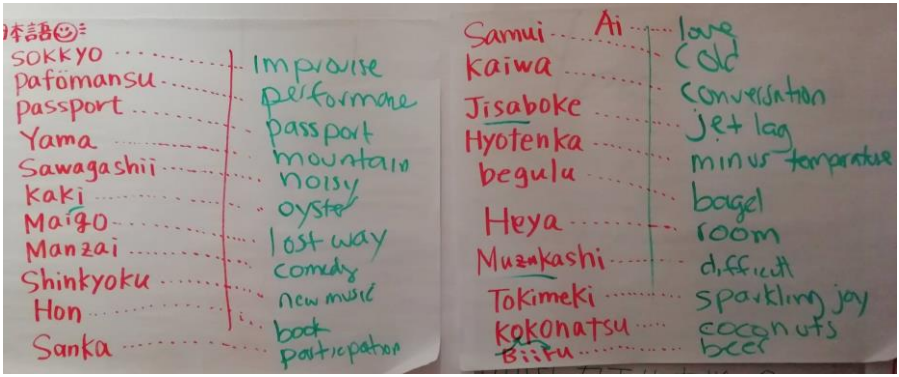

図３　「プレイング・ウィズ・ジャパニーズ」で使用された単語

しかし、これはおそらくやってみないと、意味がわからないでしょう。

そこで、ぜひこのシンポジウムでも「やってみよう」という話になりました。多くの参加者の方は日本語話者だと思いますので、このままのかたちで、このワークを体験していただくことはできません。そして、ここの会場は、日本質的心理学会のシンポジウム会場なので、「質心（日本質的心理学会の略称）」をテーマにしてやってみようと思います。というわけで、皆さん、「質心の歌」を創りましょう！

ここでは、「音」にして崩していく、音にして意味を創り上げていくということが、大切だと思います。そこで、皆さん、まず、質心の専門用語を、ひらがなで、音だけになるようして、カードに書いてください。たぶん、「質的心理学会には初めて来たよ」っていう人も、何人かいらっ

しゃいますよね。そういう人は、「それっぽい言葉」でいいです。「なんか『あいだ』とか言ってそうだよね」とか（笑）『質的心理学辞典』（新曜社）から持ってきてもいいです。皆さんに書いていただいたカードは、2 番目の発表、加藤先生の発表の後に回収しますので、登壇者の発表を聞きながら、「あ、それっぽい言葉が出てきたな」というタイミングで、それをすかさず、書き取っていただくというのでも良いかもしれません。

皆さんから集まった質的心理学用語を、最後に、誰もが知っている童謡のメロディに合わせて歌ってみようと思います。今回の大会テーマが「むすぶ」なので、「むすんでひらいて」のメロディに合わせて歌ってみましょう。「むすんでひらいて」の作曲者は、ジャン・ジャック・ルソーですし、趣旨に合いそうですよね（笑）もちろん、他の良いアイディアがあったらぜひ教えてください。

では、松嶋先生、発表よろしくお願いします。

■ ソーシャルセラピーとナラティブ実践

松嶋秀明（滋賀県立大学）

松嶋：おはようございます。滋賀県立大学からきました松嶋です。よろしくお願いします。シンポのテーマは「Languager（言葉する人）」ですが、私の発表は、もう少し導入的なお話になるかと思います。

僕自身の自己紹介なんですけども、僕の専門は、外部の人からみますと臨床心理学の範疇に入るのかなと思うんですが、そのなかでは、外れの位置にいるんじゃないかなと思います。私がこれまで関わってきたのは「ナラティブセラピー」というものですね。多分、この学会に来る人たちの中では「ナラティブ」っていう言葉を知らないっていう人のほうが稀なんじゃないかと思うくらい、「ナラティブ」っていう言葉が出てきます。そのナラティブのなかのセラピーであるナラティブセラピーの、主に翻訳にたずさわってきました。

名古屋に、小森康永っていう、「翻訳の鬼」みたいな人がいて、その人と一緒に翻訳してるんですが（松嶋秀明・奥野光・小森康永（2015）『リジリアンスを育てよう：危機にある若者たちとの対話を進める 6 つの戦略』金剛出版）、その経験から「ナラティブ」には割と親しみがあるっていう中で、今回のイマージョンプログラムに出たのです。そこで「ソーシャルセラピューティクス」とか「ソーシャルセラピー」っていう言葉に触れたんですけれども、ナラティブとの異同が少しわからなかった。今回の発表は、この「どう違うんだろう」という私自身のわからなさをとっかかりにして、ソーシャルセラピーについて理解をふかめていくようなものにしていけたらと思います。

おそらく皆さんもご存じかとは思いますが、「ナラティブセラピー」とはどのようなものか？といったときに、だいたい私がイメージする実践家は、マイケル・ホワイト、ハーレーン・アンダーソン、そしてトム・アンデルセンの３人です。

マイケル・ホワイトは、自身の実践を（セラピーではなく）ナラティブ・プラクティスと呼んでいますが、例えば、「外在化」技法が有名です。ハーレーン・アンダーソンは自分の立場をコラボレイティブ・アプローチといっています。ここでは「ノット・ノウィング（Not knowing）」＝「無知」のアプローチとか、クライアントが専門家であるという言葉が有名です。

マイケル・ホワイトにいわせれば、ナラティブとは、人が「問題」の染み込んだストーリー、例えば、その「ウンチをもらしちゃった」「失敗した」という子どもが、その自分自身とイコールになっていた問題が「外在化」されることによって、自分自身が問題なのではなく、自分から切り離された「問題」に、セラピストとともに相対するようになる。そうして新たな物語、最初の「問題」が染み込んでいない物語をつくっていくというプロセスをリードするものです（注釈：ここでいきなり「ウンチをもらしちゃった」といっているのは、マイケル・ホワイトの「外在化」技法のなかで有名な「遺糞症」の子どものケースを念頭においています。ウンチをいつももらしてしまう子どものために、家族全員が疲弊しており、そのために叱責されていた子どもを、マイケルは「排泄自立のできない子」というふうにではなく「スニーキープー」という外在化されたイタズラものに困らされている子どもといちづけて、それにどうやったら対抗できるか考えようというセラピーをやっています）。

ハーレーンの立場でいえば、一般的にはセラピストが「ノウァー（knower)」であって、クライアントがそれを施されるものであるというような上下関係があるところを廃してですね、両者は対等なんだ！と。セラピストは、セラピーの専門家だけど、クライアントは自分たちの人生の専門家だっていうところで、一緒にやりましょうっていうような形で対等にやっていくものですね。最後の「リフレクティング（reflecting)」についてはここでは割愛しますが、多分、ソーシャルセラピーと関係あるのはこの２人です。

３人はいちおう違う流派ではありますが、互いに影響されあっているので、この３人はある程度まとめて語ることができると思います。ここでのナラティブっていうのは、すごく簡単に言えば、今まで自分たちが生きてきた物語というものを、セラピーの場で語って、それをセラピストの援助を受けながら語り直していくと、これまでとは別様の物語が浮かんできて、生きやすくなる、みたいな、そういうプロセスである、と。そんなイメージであると思い浮かべていただければいいんじゃないかなと思います。

もちろん、すごく単純なまとめなので、多分、ナラティブセラピーの人がいたら「そうじゃない」っていう人もいると思うんですけど、少なくともソーシャルセラピー側はそういうふうに理解している、ということです。

それでは次に、ソーシャルセラピーっていうのは一体何なのか？という説明にうつりたいと思います。とはいえ、僕たち自身が（イマージョンプログラムで）ソーシャルセラピーそのものを見たわけじゃないんですね。だから、文献やイマージョンプログラムで聞いたことからの類推

になります。

ソーシャルセラピーというワードでインターネットで検索すると、どこかでやられているであろうソーシャルセラピーのセッションの写真がでてきます。この写真をみますと、ソーシャルセラピーのおこなわれている場には、多くの人がつどっており、多分インプロをしているようですね。（ソーシャルセラピーは）グループでやるっていうのがまず最初にあって、それへの参加は、（伝統的な心理療法のように）定員何人で、毎回ちゃんとに１週間に１時間やりましょうみたいなことではありません。来たいときに来る。

ずっと来る人もいれば、たまに来るっていう人もいる。そういう中で、しかも、（とりあつかわれている）問題は、エモーショナルなプロブレムっていうふうに、よく本には書いてあるんですけれども、別に何でもいいみたいです。いろんな人が異種混交。黒人もいれば白人も、ラティーノもいれば、女性もいれば男性も、高齢者もいれば若い人もいる中で、その多様性の中から生まれるものを大事にするというような話かなと思います。

そこでは、どんなことを話題にしてもいい。セラピーだから、普通は、私はこんな問題がありまして、みたいなところから始まるのかなあというふうに想像していたんですけど、どんなものでもよいようです。それから、（特徴としては）インプロですね。

いまの説明ではよくわからないので、本をあたってみましょう。ホルツマンとメンデスっていう人が、『サイコロジカル・インヴェスティゲーション（Psychological Investigation)』という本（Holzman & Mendes (2003). Psychological Investigation. A clinician’s guide to social

therapy. Taylor and Francis.）を出してるんですけども、そのなかにフレドさんが、フレド・ニューマンですね。さっき出ていた。その人が、インターンの人にソーシャルセラピーとはどのようなものかということについて質疑応答する様子をそのまま録音し、起こしたものが本になってるんですけれども、ここでフレド・ニューマンはインターンの人から「最初、どうやって（セラピーを）始めるんですか」と聞かれて、こう答えています。

私（フレド）が言うのは、「ここで私が皆さんと一緒にやりたいと思うのは・・・情緒的な問題、エモーショナル・プロブレムを持っている人を助けるために使える・・・環境を創ることです」といいます。で、そういうふうにいうと、だいたい（参加者の疑問の声は）静まります。それでも、また（参加者が）「どうやったらいいんですか」とかいろいろ聞いてくるから、「いやいや、そうじゃなくて、私がどうするというよりも、私たちが一緒に作るっていうのはそういう環境作りなんだよ。皆さんが自分たち好みの、というか自分たち用に設えた環境、発達を促進するような環境を作るんであって、それ次第によってあなたたちへの効きもよくなることもあればならないこともありますよ」と。

そういうふうなことを言ってソーシャルセラピーは始まるんだよ、と。だからまぁ、どんな話題でも良いっていったのは、どんな話題でも、日本で馴染みのある概念でいえば「エンカウンター・グループ」みたいな形で、参加者たちがいろんな話を自発的に話していて、それに対してみんなで議論する、あるいはワークショップをするというような形でやっていくということなのかなと思います。

で、その中でみんなが、話をするうえで、そこでのコミュニケーショ

ンのブロックとか、うまくいかないことをきっかけにして、どうしたらうまく、私たちは取り組んでいけるんだろうというふうなことを（集団で）一緒に考えていこうというような、ことかと思います。

例えば『遊ぶヴィゴツキー』の中で言われてるのは、例えば、「私はお父さんのことがすごい嫌いだ、お父さんは私のことをすごい虐待した」っていう話を延々語る女性がいたんですけれども、そういう話をきいたグループのみんなは、最初は、「それホントなの？」みたいなことや、「お父さんっていうのは、どういう人で、（いまは）どうなの？」っていう、「本当かどうか」っていうことを仮定するような会話をしているんですね。でも、それがある時から、それではうまくいかなくなったんですね。

それで次に「それってあなたにとってどういう意味があるの？」とか「どういうふうなことを、それをいうことで、次どういうふうになっていくの？」みたいな話にしていくことで、虐待されたというストーリーを、また別様の意味に作り変えていくための、環境ができたというふうなことを書いていました。そういう治療的な環境を作ろうっていうんですね。だからもちろんその問題そのものを語ってもいいわけです。

問題そのものを語ってもいいんですけど、語らなきゃいけないっていうことじゃない。むしろ、語って（セラピストに）それを解決してもらおうと思うんだったらそれは違いますよ、そういう話かなと思います。グループであることの利点とすれば、これは日本と少し違うかもしれませんけど、だいたい、人というのは忍耐強い。今のままでいいんだとずっと思う。ずっと耐える。1 人だったら、自分でずっと耐えるけど、グループで話し合いになったら、「そんなの面白くない」っていう反応がいっぱい来る。で、「そんなの私、理解できないわ」っていう反応がいっぱ

いくる（から個人も変わらざるをえない）。それがグループの治療にとって、とってもいいことだと思うよっていう話を、フレドはしています。そんなような形で、特にいろんなことがあって、環境創造していくっていう、そういうことがソーシャルセラピーだと、私はまあ一応想像してます。

このソーシャルセラピーっていうのも、いろんな本ですね、例えば、ケネス・ガーゲンっていう、ソーシャル・コンストラクショニズムのなかでも代表的な人物がまとめた本でも（Gergen,K. & Ness, O.　(2016). Therapeutic practice as social construction (Chapter 25). In　O' Reilly, M. & Lester, J.N. (2016, ed). The Palgrave Handbook of Adult Mental Health (pp.502-519)Palgrave Macmillan.）、ポストモダン・セラピーの一種として、ソーシャルセラピーもあればナラティブセラピーもあるみたいな形でまとめられているというように、類似するところが多い。だから、ホルツマンたちもナラティブのことは、とても親近感を持って受けとめているんですけども、だけど足りないところもあるといいます。

どういうところが足りないといっているかを紹介する前に、当のナラティブセラピーについてちょっと補足すると、ナラティブセラピーは「客観的真実」「オブジェクティブなトゥルース」ですね。これを否定しています。例えば、「発達障害」の人がいたとすれば、その人が発達障害の確定診断を受けたのかどうかという話ではなくて、そのような名前がついているその人がどういう生き方をして、何に困ってますかっていう話をしていくのがナラティブです。しかし、これは例えば（「発達障害」のクライエントに相対するのだとすると）「発達障害」というオブジェクティブなトゥルースから、多元的な、自分自身にとっての人生とか困り

ごとといったような、個人にとっての真実みたいなところに、真実の在処を移しかえただけだというふうに、フレド・ニューマンは言います。

多元的な真実といっても、結局、人間の内面と外面があって、問題を外に出して、セラピストに治してもらおうっていうような（従来のセラピーにある）構造自体は温存されているんじゃない？それって結局、曖昧な形で、「あなたの問題よ」っていうことを薄くいっているんじゃない？っていうことを批判しています。

ただし、そのように理論的には従来のセラピーと同じようにみえるし、それは自分たちからみたらダメっぽい理論なのだけど、実際、人が語ると、その人はよくなるように見える。それってなんなんだろうね？なぜだろうっていうことを、ニューマンは同時に悩んでいるそうです。

これに関連して、もう一つの論点としては、セオリーとセラピーとの関係っていうのが、あります。イマージョンプログラムの最後の方のセッションで、ホルツマンが理論とセラピーとの関係についてホワイトボードに書かれたのですが（図 4 参照）、一番上にあるソーシャルセラピーだけは、コミュニティ・オーガナイジング、つまり地域改善活動みたいな、ブロンクスやハーレムといった非常に貧困層の人のコミュニティが荒れ放題なところに入っていって、コミュニティを再生させようと頑張ってきた、何十年と頑張ってきた人たちの活動を、そのままセラピーに移し変えたのがソーシャルセラピーだっていうふうになっています。ここでは、実践から、また別の実践（セラピー）へというつながりがあるだけで、理論から実践へというような関係はない。

それに対して、それ以降に書かれている３つのセラピーは、理論を適用することでつくられているという理解です。

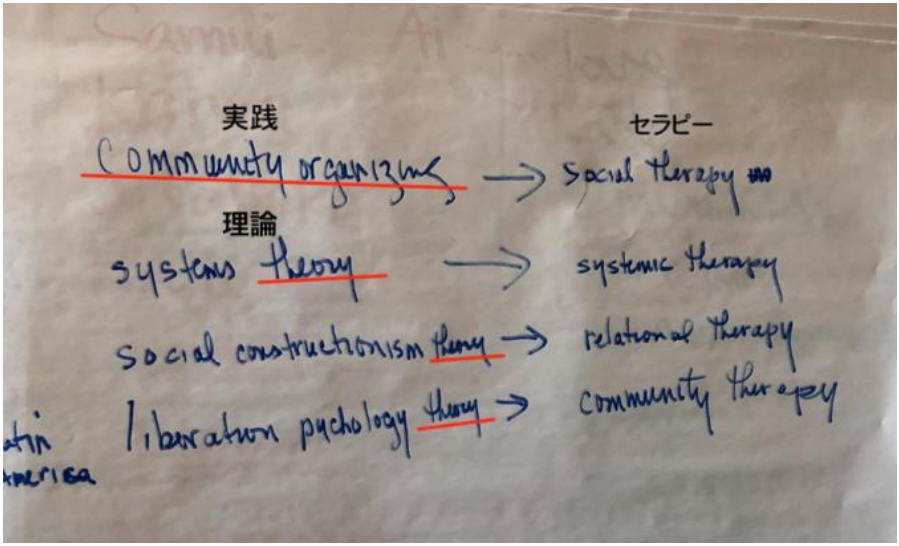

図 4 理論とセラピーとの関係[1]

システミックセラピー（日本では家族療法のなかでシステムズアプローチと呼ばれているもの）ならばシステム理論ですね。リレーショナルセラピー、これは冒頭で紹介したハーレーン・アンダーソンのアプローチが念頭にあると思われますが、これはソーシャル・コンストラクショニズム理論からきているとなっています。コミュニティーセラピーは、解放心理学（これは日本ではあまり見ませんが）の理論からきているとなっています。いずれにせよ、セオリー・ドリブンで、セオリーがセラピーに適用されたのが、ポストモダン・セラピーである。そこへいくと「私たちは最初からセオリーなんていうのはもってません」っていうふ

[1] 左側の欄に注目してほしい。最上段の community organizing のみが「実践」であり sysem theory 以下は全て「理論(theory)」である。

うにホルツマンは言ってます。実践即セラピー、セラピー即実践ですね。PPAP 的に「うーん」とくっつけるみたいな（笑)。そういう実践即セラピーみたいなところを強調しています（この例えは、実際にイマージョンプログラムで参加者の一人が PPAP をホルツマンに紹介し、それはいい例えだねということになったのです)。

僕は、イマージョンプログラムで（理論とセラピーの関係について）このように言われたときには、それってどういう意味なのかなって、わからなかったんです。だって、ソーシャルセラピーも Vygotsky の理論や、ホルツマンやニューマンのつくった理論めいたものがあるわけですから。けれども、これはソーシャルセラピーの人のなかでは大事な話であるということが、帰国後、それこそ、この発表のために文献をあたるなかでわかってきました。

例えば、フレド・ニューマンは"Don't explain"ということで、ナラティブセラピーに対する批判の論文を書いています（Newman, F. (2000). Does a story need a theory? (Understanding the methodology of narrative therapy). In Pathology and the postmodern: Mental illness ASDiscourse and experience, D.Fee (ed.), pp. 248-261 London: Sage)。批判されているのはナラティブセラピーについての本のなかの Drewery と Winslade の章で、これは『ナラティブアプローチの理論から実践まで』というタイトルで翻訳もでていますが（モンク,G. ウィンズレイド, J., クロケット, K. エプストン,D (編 2008) ナラティヴ・アプローチの理論から実践まで: 希望を掘りあてる考古学. 北大路書房）、批判論文でまず問題とされているのが、第２章の”Just a theory need us theory"という箇所です。これは邦訳でいうと「ナラティブセラピーの理

論的背景」ということになります。

論文のなかでは、フレドはこの本の記述にある表現の、いろいろな言葉尻をつかまえて、というか、かなりけちょんけちょんにけなしているんですが、第２章のタイトルを引用して、一番害があるのはこれだっていうふうにいいます。著者が「理論的背景」などという名前をつけている時点で、ナラティブセラピーには理論的な物語、つまり人々が語るさまざまなストーリーのほかに理論の物語があるし、あるべきだと思ってるんだっていうことが、ここでばれちゃってるよねっていうことを言ってます。

そして、このように人々のナラティブのほかに、理論のナラティブがあるというような仮定をしているのだとしたら、これは深刻な病だ。私はナラティブセラピーのことは好きなんだが、ナラティブセラピーには理論は必要ないと思ってるし、もしあるとしたら、それはちょっと「非人道的」なものになってしまっているんじゃないだろうか。だって、（ポストモダンな）セラピーでは、一つ一つの言葉を語るということが何かのセオリーに対応しているとか、あるいは、セラピーとは何かわかっている人（理論家）がいてそれを（クライエントが）体験するようなものではなかったはずなのに、ナラティブセラピーの中ではけっこうそういうことが紛れ込んでるような気がするよっていうことを言ってます。

それっておかしいじゃないの、と。私たちは理論、ここでいわれているのは、おそらく「大きな理論（グランドセオリー）」という意味での理論のことだと思うのですが、「人間とは」みたいなことを解明するような理論というものを、私たちは密輸入してしまっているはずだといったことをいっています。フレドは個々のセラピーで、本当にそのセラピスト

とクライエントが対等な立場になって、地道に、自分自身の言葉で語っていくということを、我々はすごく喜んでるっていうことを言ってます。

ソーシャルセラピーっていうのは、どういうふうにして問題を解決していくのかっていうことですけど、主に、道具立てとしてあるのは、先ほども言ってましたけど、要するに、語るんじゃなくて何かをパフォーマンスするということです。

“tool and result”っていうのは、これは“tool for result”っていうことの裏返しなんですけれども、ちょっと後からまたもう 1 回戻ってきますけれども、こんな感じだなと思っております。

例えば、ZPD と“tool and result”っていうのは一緒に説明することができるんですけど、例えばホルツマンは、茂呂先生が訳されたホルツマンの『遊ぶヴィゴツキー』の中で言ってますけど、「結果であって同時に道具でもあるような活動」をするのが正しいんだ（といっています）。

何か問題を語ったから、それが何かに変換されて処方箋として返ってくるようなことじゃない。そうじゃなくて、問題を語ってそれをみんなにわかってもらい、「ああ、そうか、そうだね」と言ってもらっているうちに、問題を語っているうちに、「私の問題は、お父さんのことじゃなくて、〇〇というふうに思えばよかったんだ」「私、お父さんのこと、すごい気になってたんだ」というふうに、参加者自身がわかることそのものが解決なんだって言っています。それこそ結果であって道具でもある。道具であって同時に結果でもあるようなこと、それからその発達とは自分でない存在として振る舞うことによって達成される、っていうことを「パフォーマンス」っていうんですけども、先ほどのあの赤ちゃんの「オァーオァー」っていうのと一緒ですけれども、そのヴィゴツキーのいう

ZPD。ZPD というのは「発達の最近接領域」のことですけれども、これはなにかそのような領域が（空間的なものとして）あるわけではなくて、そういうパフォーマンスするための舞台だ。そのパフォーマンスしたくなるような舞台を設えるっていうのが、ソーシャルセラピーの人にとってはとても重要だということを言ってます。

で、「語る」ことが役に立ってるように見えるのはどうしてかっていうことについては、多分これだと思うんですけど、「社会的完成活動」と訳されてますが、要するにその、言葉っていうのは何か理解を言葉にするっていうことじゃなくて、外に出すと、みんながそれを受け取ってくれてですね、一つの活動であって、それを完成してくれるんだ。そういうこととして捉えると。要するにこう、パフォーマンスする舞台の中に投げると、みんなが受け取ってくれて、みんなが一つの、また別のものに変えてくれて、自分に提示してくれるということですね。

つまり何か、内面にあるものが出てきて、それが処方箋として返ってくるということではなくて、内面にあるものというか、その語るっていうことそのものをやっていく時に、何か起きて、みんながそれを受け止めて、受け止めるというか、それに対するリアクションをいろんなことをやっていく上で、何かになっていくことができてくる、このことが大事なんだ、と。そんなことをいっています。

それで、これは僕の研究のなかで言うと、どういうことかっていうことをちょっとだけ話をさせてもらいますね。最近、本が出ました（爆笑）。売ってます。で、その５章・６章あたりに取りあげているんですけれど、荒れた中学校で、いわゆるヤンキーですね、金髪にしてって生徒がいたんですけど、これを仮に「アキ」と呼ぶことにします。

彼のような生徒の、3年間をおったフィールドワークをしたんです。この学校では、最初、アキらが1年生の頃は、先生方は教室から出ようとする生徒を、「入れ、入れ」と、学校の秩序を維持するような枠組みを守ろうとしておられたんですね。それで時には（ある先生が）「なんだお前」といってアキに暴行されたということもありました。

そのようなことで問題を治めようと躍起になっているというところから、いろいろあって1年間ぐらいして、教師はまあその、教室に無理に入れるんじゃなくて、とりあえず（廊下などで）話を聞いてやろうということになりました。

それで話を聞いてやると、けっこうアキってのは、こういう特徴があるんだなってわかってきたって先生方も思うようになりました。それで、周りから見ると甘くしてるように見えるんだけども、すごく教師たちとの関係が良くなった。アキの逸脱行動自体は全くおさまりませんけども、学校の中には幸せに生きられるようになったということがありました。

で、そういった受け入れ態勢ができたということをふまえてなんですけども、彼は3年生ぐらいになると、これまで連れ立っていた生徒たちも進路を意識して教室に入るようになったりした関係で、一人でいることが多くなり、それで学校が面白くないからということで、登校日数が少なくなり、他校の生徒と遊んでいたのですね。そして、夜な夜な暴走族みたいなことやったんです。普通の生徒指導の先生ならば、普通は、それ止めるんですよ。でも、この先生はそうじゃなかった。むしろ、暴走族などの危険さは注意するけれども、それ以外はなにもお小言をいうでも、無理矢理ひきはなすでもない。ただ、つかずはなれずの関係を維持しながら「最近、どうしているんだ？」などと聞くというスタンスを

経ている。

ちょうどアキにあこがれて後を追って（暴走族に）入ってきたショウっていうのが、どうも他校の先輩から睨まれてですね、「お前、何やれ、あれやれ」っていうことで嫌な想いをするようになっている。それで、ショウ自身も、すごく止めたいと思うんだけども、それを許してくれない、みたいなことがあるということを、彼のお母さんからの相談で知ったのです。それでアキに「（ショウを助けるために）ちょっと、ひと肌ぬいでやらんか」みたいなことを言ったようです。

アキは、生徒指導の先生にそのように言われて、一緒に画策したのですが、そのおかげでショウはうまく仲間抜けすることができた。そのことをショウのお母さんからすごい喜ばれてお礼をいわれたんだそうです。で、その後、（スライドにあげられているのは）生徒指導の先生が私にそのときの様子を伝えてくださってるときの語りなのですが、アキは職員室にニコーッとして入ってきたから、その生徒指導の先生は「やっぱお前がやったことは間違いじゃなかったな。こうやって感謝してくれたり、人の役に立てるっていうのがなんかすごい気持ちよくないか？」と問いかけたところ「もう、めっちゃ（＝とても）気持ちいい」といった、と。それで最終的に「人の役に立ちたい」ということを思うようになって卒業していきましたみたいな話なんですけども。まぁ、これもそうなんですよね。

つまりその、何か問題を抱えてる人が、問題じゃなくなるっていうのは、実はその、（そういわれている個人の）本質が変化するっていうことでもないし、その人が何か内面の変化…心理療法などで内面の変化が起こったことで更生する活動を始めたということではない。

そうではなくて、生徒指導の先生に導かれて、「人助け活動」みたいな、「かっこいい先輩の後ろ姿を見せようや」みたいな活動をやってるうちに、結果として、いいことをやって褒められる、そのことによって自分のアイデンティティがだんだん変わっていく。その中で、もっと何か違うことをやっていこうというようなことを言いだすまでになる、と。つまり、それまでとは自分の違う自分をパフォーマンスするっていうことにもなるのかなと。

ちょっと無理やりですけど、つまり問題をなくそうというのではなくて、問題をめぐる関係性を、それをとりまく人々の集団的な発達っていう視点でみるという、関係性をみるっていうのが、研究としては一つ、このソーシャルセラピューティクスから学べる論点としては一つ、こういう示唆がありえるんじゃないかなということですね。

もう一つは、ちょっと話がとんでいるように思われるかもしれませんけど、ブルーノ・ベッテルハイムっていう人がおりまして、『愛はすべてではない』という本を書いています（ベッテルハイム, B.（1968）. 愛はすべてではない.（村瀬孝雄・村瀬嘉代子　訳）誠信書房.（Bethelheim, B.（1950）. Love is not enough. Free Press.）。『愛はすべてではない』というのはどういう意味かといえば、一方で、子どもを変えるのは、愛しかないと思っているんですけど、それだけでは不十分だという意味です。愛だけでは駄目だと、愛だけではもたない、という意味なんですね。

そのときに子どもがかかえている「障害」であるとか、いろんな「見立て」が大事なんだよっていうことを、ベッテルハイムは言っています。この邦訳が出たのが 1968 年ですけど、そこから一周回ってですね、多分今、すごく、発達障害とか、虐待とか、心のケアとか、すごく言われ

ていると思いますし、その障害概念とか、僕たちすごく役に立つと思うんですけれど、それがすごく氾濫してきてるっていうのが今の状況かなと、僕は思ってるんですね。

それで、そのような概念があることで、かえって、ものごとが見えなくなっているところもあるように思います。そこから一周回って、「愛はすべてではない。だけどやっぱり、愛だよね」みたいなところに戻ってきている。そのみんながこの子を愛する、この子、アキを嫌いにならないで、ずっと 3 年間一緒にやろうって言っている。その中でいろんなことに誘う。その中でいろんな、彼をとりまく関係性が変化していって、彼は外から見れば更生したように、そういうことが起こったんじゃないかな、と。こういうふうな示唆を与えてくれるのは、ソーシャルセラピーの、ひとつの論点かな、と思います。ナラティブの論点も使えるとは思うんですけれども、そういうところ、ダイナミックな点、集団が発達するっていうことも考えるっていう点では、とても有用かなというふうに思います。以上です。

■余暇の場における自閉スペクトラム児者の会話支援 ～TRPG による実践～

加藤浩平（東京学芸大学／金子書房）

加藤：では、お願いいたします。東京学芸大学の研究員で、編集者をしている加藤と申します。で、質的心理学会は本当に、いろんな意味で（編集者としても研究者としても）初めて参加させていただきます。私の発表は、余暇の場における自閉スペクトラム児者の会話支援～TRPG による実践～という、趣味トークっていう活動のも入っていたんですけど時間的なものを考えて、TRPG だけに集中させてしまいました。ご容赦ください。

まずは自己紹介からですけど、研究者という道を歩んできた人間ではなくて、もともと、というか今も、編集者をしていて、雑誌の編集を経て、今は主に発達障害、特別支援教育の書籍の企画・編集を担当しております。完全なる不勉強者で、編集の仕事をしながら大学院にちょっと通わないと、この商売も続けられないなと思って、勉強し直したら博士課程までいって、今は編集者と研究員と非常勤講師の、二足だか三足だかのわらじで活動しております。研究者って自分で呼ぶのもおこがましいんですが、専門が自閉スペクトラム症、ASD などの発達障害のあるお子さんたち、とくに思春期・青年期ですね、10 代の子たちのコミュニケーション支援と、余暇活動支援というものをやっています。

だいたいコミュニケーション支援と言いますと、ソーシャルスキルトレーニングとかそのあたりが出てくるんですけれども、私はそのあたりは全然だめ（専門外）でして、主にテーブルトークロールプレイングゲ

ームや、今日発表する予定だった趣味トークなどで余暇活動を行っています。

一応コンセプトとしては、「上手に話すことよりも、楽しく話すこと」っていうことを大事にしています。まあ、こんな感じで TRPG を大学ですとか、地域の場所を使って遊んでおります。一番左下の写真は、JDDnet というところでやったときに、大人の人があまりにたくさん来てしまったものですから、壁の方で見学してもらって、なんか授業参観みたいな状態になってしまったんですけれども。こんな感じで、子どもたちは、けっこう自由に遊んでいます。

あと TRPG 以外にもボードゲームですとか、ボードゲームカフェに行って遊ぶとか、そういった活動もしています。あとですね、ちょっと今回話ができなかった「趣味トーク」も、アスペルガー症候群や、自閉スペクトラム症の診断を持っている女の子たちを中心にやっています。

女の子たちは中学生ぐらいになると、あんまり自分の好きなアニメ・漫画・ゲームの話ができない、という子たちが一定数いまして、ただでさえ集団参加が苦手な子たちで、特に自分の限定された趣味を語り合う仲間がいないということなので、私の方で大学に集まってもらいまして、好き放題喋ってもらっています。アニメイトなどで購入したグッズを、みんなの前で披露しながら、それについて語り合うっていうような、たまに『ハイキュー』っていうマンガのジャージ着てくる子とかですね、「それで自宅から来たのか」みたいな時もあったりするんですけど、それもそれで楽しいということでこんな感じのことをやっています。

ここで、ASD という自分が専門にしているものについて簡単に説明させていただきます。

ASD は発達障害の一種と言われていて、2004 年ぐらいから特別支援教育が注目される中で、学校の現場の中でも認知が広がってきていて現在になっていると思います。

その中でも ASD は、社会的コミュニケーションの質的困難と、あとこだわり行動、限定された反復的な行動様式って言うんですけれども、「状況にあわせた柔軟な変更が苦手」という説明が合ってるのかなと思ったりしております。

ただこれ（ASD の 2 つの障害特性）を説明すると、どうしても隠れてしまうところがあって、それが何かと言うと、彼らの感覚機能の特殊性ですね、感覚過敏とか感覚鈍麻、あと心の傷つきやすさみたいな部分、今 HSP とか HSC とかでも注目されていますけども、けっこう ASD の子たちもこの感覚、いわゆるメンタル部分での傷つきやすさをけっこう持っている。ある意味それがあるからこそ、他の人が気付かないようなところにセンシティブに気が付いてくれたりするっていうふうな繊細さもあったりすると思うんですけれども、けっこう最近は時間感覚の過敏というところも ASD の人たちはいわゆる定型発達の人たちよりも鋭く持ってるんじゃないのかっていう研究もあります。で、あとは認知情動面の特殊性ということでシングルフォーカス特性とか、あとシングルタスク、一点集中主義は得意なんだけども、同時進行で何かを同時に進めていくっていうのが苦手っていうところがあったりします。

ですからコンビニのレジ打ちなんて、コンビニのバイトなんてこの子たちには向いてないなと私は思うんですけども。あとは、独特の共感反応というのは、よく ASD の人達は、共感する力がないって言われたりするんですけど、最近の研究で共感の質が違うんじゃないのかっていう

ふうにいう研究を青山学院大学の米田英嗣先生という、認知心理学の先生が報告しています。

あと、実際に関わる立場としては、やっぱり普通の子よりも特異すぎたり、感じすぎたりというところがあってそれで本人が辛くなるっていうところがあることを忘れちゃいけないなと思います。

あとは、一応コミュニケーション支援の研究者の端くれなものですから、多少話をすると、コミュニケーション障害といっても、一番問題なのは、語用論って言われる会話の部分でして、これは以前からもう会話成立の要素っていうのは、いわゆるターンテイキング、あとトピックの操作、始発・維持・終結、それから会話の修復っていうこの三つがあると言われています。あくまでも一つの論ですけれども。あとは金沢大学の大井学先生が、語用障害、発達障害の人たちの語用障害をずっと研究されているんですが、その方が言うには、やっぱり自分だけが一方的に話し続けるとか、あと冗談・比喩・反語の理解が困難とか、そういったものが一応まあ、ASD 特有の認知特性との関連があるんじゃないのかと言われています。

ただ、なにぶんバイオマーカーがない。最近はけっこう fMRI とかがいったい脳のどの部分が反応してるとかみたいな研究がけっこう進んでいるので、バイオマーカーが限定されつつあるんですけれども、やはりそれでも何か血液を取れば、何かが何パーセント入っているから障害ですとは言えるものではないので、なかなか難しいんですが、ただやっぱりこの ASD 特有の認知特性がこういったものに影響してるんじゃないかと言われてます。

私は実験心理学も臨床心理学も専門ではなくて、編集者なものですか

ら、インタビュー調査というのは要するに取材なんですけれども、当事者の方々に、いや、お子さんたちと話をしていると、まあこういうふうなことで困っている、ということを聞きます。たとえば、一対一の会話は問題なくできても三人以上のコミュニケーションが苦手とか、あと雑談が苦手とか、あと緊張して集団の輪に入ることができないっていう子もいましたね。

学校の集団が辛いっていう子もいました。あと周りに合わせることはできても、そのあとで非常に疲れてしまう、女の子でけっこう周りのガールズグループと楽しく会話していても家に戻るとバタンキューと倒れてしまうっていう子もいました。なお、コミュニケーションは二者の間に生じるものなのに、一体なんでそれを一方のせいにできるんですかっていうふうなことを綾屋紗月さんというアスペルガー症候群の当事者の方が言っています。

やっぱり発達の凸凹っていう特性はありますけど、同時に環境との関係がすごく重要なんじゃないのかなと私自身は思って活動しています。私自身は、コミュニケーションの障害って ASD の人たちの障害の本質なのかなっていうところから研究活動をしています。彼らなりにやっぱり同世代の仲間との活動を求めているという先行研究もありますし、同時にあの同じ障害特性を持つ者同士の小集団による体験の保障、ここって私はソーシャルセラピーやそういったヴィゴツキーとかの全く専門家でなくて申し訳ないんですけれども、もしかしたらこのあたりで繋がってくるのかなっていうふうに感じています。こういった背景のある中で、本人の自発性とか関心興味を重視した中での同じ障害特性を持つもの同士としての小集団の活動として使えるんじゃないのかなっていう

ところで、TRPG という方法を採用しています。

ここから TRPG について話そうと思うんですけれども、あまりにこの TRPG の説明で、全ての話が終わってしまいそうな気がするので、今回ちょっと資料を配らせていただきました。まあそれで、ざっとまあよくわからなかったら、それを読んでいただいて、また多分よくわからないと思いますが、ご参考になれば幸いです。

実際にはこういうイラストの形で、一人のゲームマスターという進行役と、ゲームの物語の主役（キャラクター）を操るプレイヤーにわかれて、紙やサイコロや鉛筆を使ってコミュニケーションで物語を進める会話型ゲーム、と言っても誰もわからないので、要するにドラゴンクエストのコンピュータゲームをテーブル上でやるんだよというふうに説明すると、だいたい皆さんわかっていただけます。ゲームはツムツムしかやってないという方はごめんなさいってなるんですけれども、はい。

説明だけでけっこうハードルの高いゲームです。実際に TRPG に使用する道具「ルールブック、サイコロ、キャラクターシート」って書いてあって、コンピュータとかトレーディングカードは使用しないということです。実際には TRPG 活動を先ほども出ましたけどこんな感じで、写真の真ん中に映っているメガネをかけている人が、僕の研究に協力してくれているゲームデザイナーの保田（琳・遊学芸）さんっていう方なんですが、実際テーブル上もこういう感じでコンピュータもなければ、本当に紙と鉛筆とサイコロだけ、というゲームです。

実際ゲーム（TRPG）で作成するキャラクターも、キャラクターの役割がゲームのルールで決まっていて、ファンタジー世界が舞台の TRPG だとすると、一つの例ですけども、前に出て戦うファイターだとか、前

に出ないけれども仲間を魔法でサポートするウィザードだとか、素早い動きの得意なハンターだとか、活躍の仕方がそれぞれ違うという感じです。

ルールに基づいてTRPGはキャラクターをつくるんですが、これもどんなキャラクターかというような説明を一枚の紙で「キャラクターシート（レコードシート）」という形で記載・説明できるようにしています。これを手元に置いて、ゲームを進めていく。ある意味座ったままの即興劇みたいな感じでもあるんですけれども。

実際のキャラクターシートです。これを作ってくれたのは、中学2年生の子なんですけども、なぜか戦国武士のキャラクター。ファンタジーのゲームだと言っているのに、戦国時代が好きでこんなキャラクターなんですね。もともと名前は信長でした。信長は勘弁してくれ、ファンタジーなんだと言ったら「Mr.N」と。

なんか「最強っぽい仮面を付けている」設定です。「ぽい」って、あの。しかもその隣に「仮面は貰ったもの」と書いてある、こういうキャラクター。

このキャラクターシートを作った子は女の子ですけど、この子はですね、（キャラクターの）「育ち」の設定が「死に戻り」とか、「動機」が「殺戮」とかですね、「一人称は『僕』」とかですね、完全にバリバリ「中二病」なんです。ファンタジー世界だって言ってるのに、名前を難しい漢字で書くという、まあ中学3年生ですから、ある意味、年齢相応の「中二病」っていう感じですけれども。このような感じのキャラクターを作ったりしています。

たいていこちらの望むようなキャラクターは誰も作ってくれません。

小学生にやらせるとだいたい半分ぐらいキャラクターが「ポケモン」になります。それもそれで楽しいから「あり」っていう感じでやってます。

これは、先ほどもご紹介した保田（琳・遊学芸）さんという方が、論文（保田琳(2016)「TRPG の歴史、特徴から実地での活用について」『遊戯史研究』第 28 号、pp.44-60）でまとめているんですけども、TRPG は、ゲーム世界のキャラクターを通して会話をするものと、あと参加者同士でゲームについて会話するものと、あと参加者同士でゲームと関係ない話をするっていうね、三層構造になっている、ある意味この三層構造のどれを使っても構わないというのが、会話のしやすさにも繋がっているのかなと思います。

これは TRPG 研究の説明なんですけども、飛ばしますね。量的な研究をしているよという紹介です。

実際にトランスクリプトみたいなものを紹介しますと、これはですね、まだ第 1 回目の TRPG 活動のときの 4 人（男 1、男 2、女 1、女 2）、ASD の中学生のグループのトランスクリプトですけれども、（迷宮を探索中に）宝のある方とドラゴンのいる方、道が二股に分かれてる。「右側に行くと宝物があるよ、左側に行くとドラゴンがいるよ、どっちに行く？」と進行役のゲームマスター（GM）が尋ねます。ドラゴンというのは、ダンジョンのボス、迷宮のボスです。そうしたら男 2 がぱんぱんと手を叩いて「宝が良い人……はい」と言い始めた。すると「どっちでもいい」と男 1 が言います。で、「ドラゴンがいい人、どっちでも良い人」というふうに男 2 は言うんですけども、要するにこれ何が起きてるというと、要するに多数決を男 2 は取ろうとしているんです。けど、「多数決で決めよう」、の一言がないんですね。

その結果、あ、「両方行けばいいじゃん」って言う女 1 が出てきて、この子も数字へのこだわりがある子で、さらに「どっちでもいい」という人（女 2）がいたものですから、「2.5 対 1.5 だろう」とか、いやいや 1.5 とかそこの数字の細かさは関係ないだろう、と思うんですけれども、そこにこだわってしまう。その一方で、「両方行けばいいじゃん」っていう女 1 の言葉に引っ張られて、「ドラゴンは倒した上で（この場にまた）帰って（宝のある方に行く）」と男 1 が言って、「2.5 対 1.5 だよ」と男 2 が言うと、「確かにそれはそうだ」と。お前がどっちでもいいって言わなければ話はまとまるのにと、こっち（GM）は聞きながら思ってる。「何それ」、「2.5 対 1.5」、でも女 1 は「潔く 2 対 1 と言った方がいいと思った」とか、正しいこと言うんですけども、今ここで言うことじゃない、さらに、「でもドラゴンの後ろに財宝がありそうじゃん」と、「確かに有り得る」なんて。こういう本当にこの男 1 っていうのはなんか周りに合わせてるようで、けっこうひっかき回しているんですね。「ドラゴンがしっぽ振り回したら吹っ飛んじゃうよ」とか言っていて、いやこっち（GM）は「ドラゴンの後ろに宝物があるなんて一言も言ってねぇ」って思いながら聞いていて。そうだよね、ああでも狩人のキャラが、「そういったお宝を取れるキャラがいるじゃん」、「ここにいまーす」とか言って。で、最後に一番振り回していた男 1 が「ねえ、結局どうすんの？」と言う。

これがずっと 20 分近く続いたので、さすがに僕の方で、「とりあえず多数決を取ろうか？」という感じで話をまとめました。そういうケースです。

ただ、このようなことを 5 回くらいやっていると、だんだん、彼らも慣れてきます。これは迷宮の中での戦いの場面なんですけれども、目の

前に出てきたモンスターのうち、前にいる敵と後ろにいる敵どちらを先に攻撃するかっていう場面です。こっちの敵はそのキャラクターの動き、武器の関係で攻撃できないよね、だから先にこいつが、こっちのモンスターはこっちのキャラクターが出て攻撃して、っていう感じで話し合いをして、けっこう、右に行くか左に行くかで 20 分かかった人と同一人物とは思えないような感じで会話が進んでいます。けっこう面白いと思うのは、「一撃で仕留めようぜ」とかいうふうな、この男 2 っていうのは、けっこう人がやっていることを、客観的に見て茶化すタイプ、結局それで友達ができないというタイプなんですが、けっこう相手を励ますような言葉が出てきたりとかで「イエーイ」とか「よっしゃ！」とか、このあとハイタッチが出てきたりするんですけど、こんな感じのことが、数回のプレイを重ねる中でキャラクターを通して行われるようになりました。

これはまた別のメンバーのグループ（男 1、男 2、男 3、女 1、女 2 の 5 名）ですけれども、この男 2 というのは、いわゆる古代生物が好きな子です。まず戦闘場面ですが、目の前に小さな鬼がいる、さあどうするって言ったら、他の子は「戦う」、「戦う」と宣言する中で、その子だけ「穴を掘る」と言った。「どこ掘るの？」って聞いたら、「ここらへんから大きく迂回して…」って、本筋から全然違うところを指さしてきました。「わかった、アノマロカリス（男 2 のキャラクター名）は（壁の中を穴掘って）迂回するのね。他の人は？」と聞くと「（その様子を）見てます」っていう。進行役としては「いやもう勘弁してくれ」と。しかも男 1 は「こっちいって突撃」と、戦いたくってしょうがなくて先走るんですね。

一応、男 1 がやるキャラクターは確か魔術師かなんかで全然戦闘に向いてないんですけど、僕の方で、「ちょっと待って他のキャラの行動を決めてから」と思ったのですが、男 2 は「穴を掘ってます」と言うので、「わかったよ」と言って、「他の子どうする？」と聞くと「見てますと」。始終この感じでした。で、これをやっぱり 5 回ぐらいやって。全部 5 回のプログラムでやってるんですけども、(5 回目の活動の時) アノマロカリス（男 2）が、仲間のキャラクターのメンタルポイント(MP)が消費されることをとても気にしていて、アノマロカリスがエドっていう戦闘好きの魔法使いに「魔法を使わせたくない？」と聞いたら、「いや使わせたいんだけど彼次第」って、男 2 が「使ってもいいよ」と。男 3、最初に「見てます」と言っていた男 3 が介入するようになって、「使った方がいい使った方がいい」と、女 2 は「うーん本人が使いたかったら？」男 2 が「使ってもいいよ」と。男 3 が介入するようになって「使った方がいいよ」と、男 2 は「使った方がいいけどメンタルポイントが 2 になっちゃうとちと困りそうなんだよな」と。

アノマロカリスのプレイヤーはけっこう頭のいい子だったので、だんだんと見通しも持てるようになり、どのくらいリソースを維持しておくかっていうことまで考えるようになってきて、「MP を回復する技を私持ってるから使うよ、なら減ってもいいよね」と提案する。こういう形で物語は進んでいく。「見てます」と言ってた子が「これで勝った！」とか言って、介入してくれる、参加してくれる感じがありました。

あと、次のトランスクリプトは先ほど言ったゲーム中にゲームと関係ない話をする雑談のシーンです。ASD のある子たちは雑談が苦手と言われてるけども、全くゲームを無視した会話もしていたり、まあよくわ

からないのですが、ガンダムネタですね。「私は帰ってきたー！」「『ガトー』でしょ」「そう、名言だよ」ここふたりが盛り上がっていて、女 2 は「どうする？弓打つ？」というふうにゲームを淡々と進めたりします。

いや、上の状況では淡々と話しているんですけど、この女の子（女 2）は幕末のことが大好きでして、「新しい時代を作るのは老人じゃない」「ガンダムだ」っていうところに、「龍馬みたいでかっこいい」みたいな感じで会話に入ってくる。こういったものは全く想像がつきません。

これらの活動は、全て僕がゲームのシナリオを作って進めてるんですけども、だいたい予想通りになったことは 1 回もない。いきなりダンジョン（迷宮）の途中で釣りを始めた子たちもいました。「池がある」、「釣りしよう」という感じで。ただけっこうそういう中でも仲間関係っていうのが築かれていく。あと面白いなと思ったのは、「TRPG をネタに、ゲームの後に雑談ができるようになって、それで自然と話せるようになった」って（インタビュー調査のときに）いう子もいました。

TRPG での関係が、けっこう、その子たちの日常生活にも多少なり影響してるのかなと思っています。TRPG の中でのキャラクターを通したコミュニケーションついては、彼らの行動にポジティブな効果を与える背景になっていると仮説をたてて研究を進めています。

キャラクターを介したコミュニケーションというのは、本人と話す相手の間にキャラクターというワンクッションを置いたうえで会話をする、こうすることによって、結構センシティブな子たちでも、自分の行動が失敗しても自分が失敗したのではなくて、キャラクターがやらかしたこととして物語の中で進んでいく。実際に TRPG 活動の中でだんだん失敗とかにあまりこだわらなくなったケースもあります。

「コンピュータゲームだとなんか失敗してもリセットボタンを押すけれども、TRPG の場合サイコロ振って失敗しても、それは俺が振ったサイコロだから俺の責任だから納得している」って言った子もいました。コンピュータもサイコロも同じ乱数じゃないかと思うのですが、それでも、こだわりが強く失敗に固執してしまうことのあった彼がそういうふうに思ってくれるようになったのは、とても嬉しいことです。

これは余録ですけれども、TRPG 活動の中で「特別な場からコミュニティへ」という取り組みを進めています。大学や特別な場所に子どもたちを集めて TRPG をやるっていうだけではやっぱり活動がそこで終わってしまうので、それをできるだけコミュニティに出したいと思い、現在活動しています。

ただ、コミュニティと言っても、TRPG はどこでもできるものではないので、テーブルトークカフェという TRPG を遊ぶカフェのようなところにお子さんたちを連れて行って遊んでいます。中にはこれをきっかけに、自分から TRPG カフェに行くような子たちも出てきました。

そういった移行ができるのは全員じゃなくて、合う子・合わない子もいるので、なかなか難しいですけれども、カフェの店長さんたちの協力を得ながらやっています。また、やっぱり TRPG カフェに行ったりしますと、結構本格的な TRPG の道具ですね、こういう立体的なダンジョンの模型とかもあったりします。なかなか大学で用意するのは難しいので、こういうのを TRPG カフェのような場で体験してもらう。あと別に支援者じゃなくても、TRPG 好きなお兄さんとかお姉さんとかともここ（TRPG カフェなど）で交流できるっていうところでコミュニティベースの余暇活動に持っていける子は持っていきたいなと思ってやってい

ます。

まとめですけれども、私の研究はASD、さらに思春期というひじょうに限定された内容なので、なかなか汎用が効きにくいんですけれども、その限定された研究の中ですが、ASD のある子どもたちは仲間と一緒に過ごしたいっていう希望を持っていて、彼らにとって訓練して何かコミュニケーションを上げるというよりは、安心安全な環境で仲間と共に自分らしく話すこと遊ぶこと、そういった活動が彼らの相互作用、コミュニケーションや QOL の向上に繋がってるんじゃないかなっていうふうに私は考えております。あと、今回いわゆるこのシンポジウムに繋がる話かわからないですけども、コミュニケーションを通じて、物語を楽しみながら、彼は物語を作っています。

こっちが作りたい物語を完全にぶち壊して新しい物語を作っていくこともあります。その中で、彼ら自身も彼ららしく発達していきます。キャラクターがやったことが、プレイヤーとしての彼らに影響していったり、結果的に人間関係が育まれたりするという、このあたりは今回のソーシャルセラピーにもちょっと通じるところなのかなと思います。

ご清聴ありがとうございました。

青山：ちょっと補助線を引いておきますと、先ほどから出ているホルツマンという人が言ってることで、僕らがすごいビックリしたことが ZPD、つまり、ウィゴツキ―の発達の最近接領域というのは、周りの子どもにね、教えてもらったちっちゃい子が、自分の年齢よりもできること、みたいに思ってたんですけど、そうじゃなくって、例えばさっきの加藤さんのやつで言うと、遊んでるグループがだんだん発達してくんですよね。

さっきの最初の右に行く左に行くで 20 分もめてた人たちが、どんどんプレイできるようになるのと、一人一人がプレイできるようになっていくことは同時に発達するよね、つまりグループと個人同時に発達するよねっていうことが、先ほどからソーシャルセラピーとか今の発表とかに全部通じることです。

すいません今カード回収係が回っておりますので、先ほどお渡ししたカードをいただければ助かります。ご協力ありがとうございます。まだの方もらいます。はい、では次の発表にいきたいと思います。

■多文化・多言語活動が創る私のことば、私たちのことば

松井かおり（朝日大学）

松井：こんにちは。あとで今、みなさんが書いてくださった歌詞を歌ったり、それから、会冒頭のビデオで紹介があった、ミラーリングをやってみたいと思うので、それまでご辛抱ください。

私はもともと外国語授業の分析をしていて、授業に関心があったのですが、最近では、勤務校の近くに外国人の子どもがたくさん住んでいる、あるいは、自分の学校に留学生がたくさんいるということで、そういうアフタースクール活動のコミュニケーションを通して授業を見直すということに関心を持っています。今日の話題提供の内容として、まず最初に、英語授業の中でよく見られる事例を１つご紹介します。そのあと、多文化・多言語環境のワークショップの２つの事例のなかで、どういった特徴的な振る舞いが見られたのかを報告します。最後に、「Languager（言葉する人）」を育てる環境というのは、結局どういうことなのかというのを、グウェン・ローウェンハイム先生のレッスンを皆さんと体験しながら考えます。そして、学習者も教師も「Languager（言葉する人）」になるというのは、一体どういう振る舞いを指しているのか、特に、英語の(外国語の)教室の中で、「Languager（言葉する人）」になるというのはどういうことなのかがクエスチョンなので、そこについて見ていきたいと思います。

最初に、典型的な英語授業のコミュニケーションです。あまりよくない例のように出すのですけれども、そうではなくて、本当によく観察さ

れる先生も生徒も一生懸命という場面です。これは中学校 2 年生の英語の授業で、“How many（piles of udon do you eat）？”という質問をみんなで繰り返しているところなのですけれども、先生が、「うどんお店でいつも何玉食べる？」という質問をしている。これは四国の学校で、すごくローカルな質問です。私は、ラーメン以外にうどんも替え玉あるんだ、と思って授業を見ていると(笑)、生徒は普通に、「3 玉、2 玉、1 玉」って答えていく。「1 玉」と言った子は、みんなに笑われているのですね。そのあとも、「2 玉」など、全部 6 人まで、タンタン、タンタンと質問に答えていく。そのあとなのですが、7 人目の子が首をかしげて、“How many?”の質問に答えないという場面があります。この子は、“So- so.”という言葉も発していますし、最後まで何か言いたげなのですが、先生はとても困ったらしくて、最後、（スライドの）青字のところで、“Three or four piles, OK.”と、もう答えを自分で先取りして生徒との対話をターミネイトしている。教師による答えの先取りはほかの授業でもよくあるのですけれども、ここの可能性として、生徒の方で答え方が分からなかったというよりも、この子はもしかしたら、「いや、私、うどんはあんまり好きじゃないから、食べないから分からないし」とか、「うどんはそのときによって替え玉する数は違うよなあ」など、いろいろな答えの可能性があったかもしれない。でも、先生の方では求めていた答えがあって、生徒はそれにはのっていけなくて、そこをうまく表現できないというミスマッチがあったという場面です。これはほかの授業の中でも見られます。

かたや、多文化・多言語の環境になったときに、どんなふうに参与者がやりとりをしているのかというのも興味があって見ています。という

のは、今のような英語の授業だったら、もう答えるべき答えというのは結構用意されているし、タイミングも先生が指示してくれている。それなのに答えられなくなるというようなことがあるのに対して、多文化・多言語の環境というのは非常に厳しくて、いろんな言葉が飛び交いますから、その中で自分が話に入るタイミングをキャッチして人と関わるというのは酷なんだけれども、それでも冗舌にしゃべったりする子がいる。その差は何なんだろうということに興味を持っています。

最初に見る事例は、写真ワークショップです。これは今年の 5 月にやったのですけれども、地域の外国人の子ども支援団体が主催して、外国人の親子さんと日本人の親子さんの両方が一緒に活動をして交流を深めましょうというものです。2 日間で 50 名参加者がありました。フィリピンの方、パキスタンの方、ブラジルの方、中国の方が参加しています。

このワークショップの流れとしては、写真を撮る仕方を学ぶのではなくて、インスタントカメラを渡されて、そして、先生が「ここを押すと出るよ」、「失敗はないから、どんなふうになっても写真になるよ」みたいな簡単なことだけ言ったあとに、ごそごそとくじ引きをしてもらって、写真のテーマである、「アドベンチャー」、「ミステリー」、「ホラー」、「ファンタジー」、「コメディ」を引き当てます。もし、コメディを引き当てたら、コメディだと思うようなものを撮ってこいということで、チームで街へ撮影に出る。それを持って帰って、みんなの前で発表をする。そのときに、各々のチームごとに、写真を使って色々な飾り付けをしたり、ストーリーをつくったり、展示方法やプレゼンの方法を考え、それをみんなの前で発表するところまでやって終わりです。

いろんな場面で面白いことがあったのですが、ちょっと意外だったの

は、最後の発表のところです。そこまで行くのに、もう 3 時間半。5 月の岐阜は暑いです。この日も 34 度ありました。街歩きをして、プレゼンのための作品づくりをして十分疲れているから、活動を途中でやめてもいいよなと思う時間帯だったのですけれども、どのグループも、もうしゃべって、しゃべって、もうしょうがないという状況。例えば、(スライドの写真に写っている)このチームだったら、「ファンタジー」のチームだったのですが、「ファンタジーという渡されたカードに書いてあったことばが、ジブリのトトロみたいに見えたので、自然をたくさん撮りました。工夫したところは、草の中に入って、草の中から写真を撮ったところです」ということを、延々と言う。ほかのチームで例えば、「ホラー」というのを引き当てた人たちは、「街の時計がホラーだ。それは、恐ろしいことをたくさん見てきたかもしれないから。三角コーンの上に置いてある、放置してある軍手もホラー。誰が何のために置いたのか。それが怖すぎる」。「家の屋根の下にちょっとすき間があって、そこをふさぐような格子状の網がある。で、それもホラーで、何かが絶対中にいる」とか。そういうことを言いながら、私たちに話をしてくれたのです。それ、どういうことなんだろうと思って考えていて。そしたら、同じ「ファンタジー」でも、ファンタジーの書体から、渡したカードの書体からトトロを想像して、自然を撮ったチームもあれば、虹をテーマにしたチームも、チョウチョをテーマにしたチームもあったのです。例えば、ホラーの子は、時計を怖いって言っていたのですが、当日の写真の講師をしてくださったイタリア人の先生は、ラウラさんという人で、「私は時計を見ると懐かしいの。おばあちゃんちの時計がカチカチ言っていて、音を聞くと本当に懐かしいわ」って、懐かしいおばあちゃんを思い出すと。

ほかの子たちは、「いや、試験のときに時計を見るから、時計は本当に怖い」って言った子もいて、それぞれイメージが違う。そういうイメージのずれを写真で見て、みんなが、「おおそうきたか！」みたいな、ずれを楽しむ。で、それをまた言葉にしてみて遊ぶみたいなことが、この中で起こっていました。それを見て思ったのですけど、プラムシュウという言語学者で、フランス出身でドイツ語の先生で、アメリカで仕事をしているという、ちょっと変わった経歴の人がいるのですけれども、その人が、こういう外国語、特に多言語・多文化の教育に関しても、いろんな発言をしていて、「言語は 2 つの象徴的形式を持つ。で、客観的な現実を表す形式と、それから主観的な現実。この人が言葉に持つ価値観とか感情、そういうものが必ず付いていると。多言語・多文化の状況では、特にそういう主観的な現実のほうが非常に意味の幅が広くなるので、意味のプロトタイプがひとつでなく、いろんなパターンが出てくるために、通常のコミュニケーションの場面では、意味の交渉において、それが障害であったり、課題になる」ということを言っているのですけれども、この写真ワークショップの中では、逆に、この違うことが面白いと。そこを遊んでいるというのが、すごく興味深いなあと思いました。

もう一つの事例は、ドラマワークショップで、これもやはり岐阜で、外国人の子どもと、それから学部生の交流を目的として行いました。1 週間通しのプロジェクトで、ロンドンからアーティストを呼んできてやったのですね。外国人の子どもと学部生が、正味 4 日間ずっと一緒に過ごしました。このプロジェクトのワークショップでは、即興的にドラマを創っていったのですが、作品をつくることを第一の目的として目指してはいませんでしたが、最後に、やはり何かちょっとやった感がほしい

ということで、ワークショップで創ったドラマのモチーフをつないで、関係者を呼び小さな発表会をしましょうということになりました。そのとき発表したものの一つに、「ワールドマッピング」という活動があります。フロアに世界地図が描いてあって、自分が将来行きたい場所に立って、もしそこへ行くのだったら、何を持って行きたいのかというのをみんなが考えて。それは本当のことでも、架空のことでもいいのです。物を一つ持って、それを使って説明するという活動です。これは発表当日の直前に１回、段取りだけリハーサルをして、それから本番を行っています。面白かったのは、あとからビデオを見て気が付いたのですけれども、出演者たちのリハーサルのときに使っていたことばと、本番で使ったことばが違う。例えば、大学生の沖縄の出身の子は、日本語だけで最初は話していたのに、途中から突然、沖縄のことばが入っている。ベトナムの留学生で言えば、日本語と英語で話していたのに、日本語とベトナム、母語で話している。フィリピンの子も英語だけだったのに、タガログ語で自己紹介をしてから英語で話すみたいに、みんなが自分の行きたいくにのことばや母語が入っているというところが面白いなと思ったのですが。場面の紹介は端折りますが、雰囲気を見てください。

（映像視聴：多言語多文化ワークショップ発表場面）

（ビデオに登場した)最初の男の子、沖縄の子の話の場面を、もう一回振り返ってみます。（スライドの）赤い文字が、沖縄のウチナーグチでしゃべり始めたところです。「もう一つ大切なものは、ワンがつけているこのピアスです。で、これ、弟も妹もムルみんな持っていて(以下省略)」、

このようなことばを入れています。ワークショップ振り返り会のときに私が、「どうして発表のとき、方言を使ったの？」と聞いたら、「周りの子がほかの活動の発表をしている場面で、自分の国のことばと日本語を混ぜて話しているので、自分も、自分の国のことを話せればと思って。ピアスのことを話すときに、方言を使っていたんだと思うのですけれど、それは家族のことを話すエピソードだったからかな」というふうに答えて、「自分の国のことば」、「自分の国」というふうに言っています。

ここで、母語と方言と自分の国のことばという表現が出てきて、この子は、ずっと引きこもりの大学生で、学校に来なくて、このとき初めて声を聞いて、初めて沖縄のことばでしゃべることも聞いたのですけれども、方言と言わずに自分の国のことばというふうに位置付けたのは、どういう気持ちだったのだろう。それは、多言語・多文化の活動、ほかの人たちの活動の中で、自分の中で沖縄のことばが自分のことばだという認識があったのかということ。あるいは、もう活動の中では、意識的な分別はないのだろうか、なくなるんだろうか、本人のもの、本人が思う自分のことばとは何かは本人が決めていく。だから、私は方言と言ったけれども、彼にとっては方言ではなかったというのも面白いと思ったし。それから、発表者たちが全員、母語をこういう発表の場面へぶつけてもってくるというところも予想していなかった。全く演出もしていませんし、打ち合わせもなかったのですが。普段は「日本語を話すように」と留学生の子は言われ、外国人の子も、「日本語を話さないと日本に定住できないよ」と言われ、すごいプレッシャーの中でずっと教室では日本語をしゃべっている。母語は多分、仲間内だけの言葉です。そういうものを、発表の場面でしゃべらせたというこの活動は何なのだろうというこ

とも非常に興味深いです。

いよいよ、すいません、お待ちかねのレッスンがやってまいりました。最初からいらした方は（シンポジウム冒頭のビデオを）ご覧になったと思うのですが、グウェン・ローウェンハイム先生のレッスンを、この場でまねをして少しやってみたいと思います。ご近所の方で、前、後ろ、お隣、向かい合いになれる方、いらっしゃいますかね。言葉なしに、体だけでまねをしてみます。A と B を決めていただけますか。じゃんけんをして、勝った人が A でも、B でも。喜美先生が A になったということなので、私が B をやります。お願いします。ゆっくりやってください。立っても、座っても構いません。立てる方は立って、座ったほうが楽な人は座ってやってください。ゆっくりとした動きで相手をなぞっていただけますか。はい、では、始めてください。

（フロア活動開始）

素晴らしいですね。最初から、こんなゆっくりやられる人は、なかなかいないですね。では、交代しましょう。伊藤先生、ちょっと早いです。ゆっくりやってください。どっちがどっちをなぞっているか分からない。素晴らしいチームがあります。はい、お疲れさまです。ありがとうございます。ここまでは、よくドラマのワークショップの前の活動などでご経験なさった方も多いと思います。

これを今度、声でやったらどうなるかというのを、デモをちょっとやってみましょうか。私が A ですか。では、私が A をやるので、石田先生がついてきてくださいます。別に「あいうえお」でなくてもいいです。

一定の音だけでも構いません。あーって言い続けるだけでも構いません。また、A の人が発した音を、B の人が付いていってください。お願いします。それでは……。立ったほうが発声しやすいという人は、ぜひ立ってください。

（フロア活動開始）

はい、交代しましょう。はい、ストップ。お疲れさまです。

最後にもう一回だけ付き合ってもらえますか。今度はお話で行きます。青山先生、どっちをやりたいですか。私が A ですね、はい。（デモンストレーション）「今日は、朝 6 時に目が覚めました。あっ、ラグビーの試合を見損ねた。あーあ。」意味があっても、なくても構いませんが、ストーリーを創っていって、それに付いていってください。途中でまた交代と言ったら、その続きになるように話を続けてください。では、お願いします。

(フロア活動開始)

交代してください。はい、お疲れさまでした。ありがとうございました。

皆さま、どんな感想をお持ちだったでしょうか。私、ミラーハンドをやったことがあったのですけど、音でまねをしていくというのは初めてでした。発声練習でもなく、発音練習でもなく、でも、私が言ったことを必ず相手が受け入れてくれるという心地よさ。それから、いろんな言

葉を使って混ぜてやったのですけれども、それも何か、ああ、何を言ってもいいのねと思える。だから、授業の中で絶対にやらないことをやったという、何か解放された気分があったのです。

急いでまとめます。英語授業の中で「Languager（言葉する人）」をどう育てるのかということを考えたいと思います。最初お見せした英語授業のうどんの Q&A のところで、もう話すべきことも分かっており、聞かれたことも分かっており、でも、生徒がことばに詰まってしまう場面。それから、多文化や多言語の子たちが、自分で話すことばを決めて、話し始めるようなこと。これはどういうことなのか。教室の中でやはり学ぶ言語だけに固執すると、英語で言えば英語だけに固執すると、むしろ「Languager（言葉する人）」になれなくなってしまう。だから、「今、ここの私の英語、私の日本語、私のことば」を大切に、というのは、田中茂範先生が『コトバの「意味づけ論」』の中でだいぶん前に書いていらっしゃることなのですけれども、また改めて読み直して、ああ、何となくやっと今、分かってきたかなあと思います。最後に、これがもしかしたら、英語の授業の中で、プレイフルで「Languager（言葉する人）」に近いのかなと思った 1 つの事例を急ぎお見せします。

中学 2 年生の英語の授業で、修学旅行の振り返りをやっていて、先生が質問を受けたために、机間巡視というか、教室内を回っていくところです。この女の子が、「4 日目に行った乗り物、何も面白くなかった。面白かったことは何もない、何もない」って言うのを先生が、「何かないの？何かないの？」って言いながら、最後、“Oh, you don't have money.” お金がなかったんやね？と言って笑って。女の子は、「ムカつくー」と先生に言っている。そこでまた 2 人が笑って終わるという、そういう会話

のところです。ちょっとその前の会話から行きます。

（映像視聴：英語授業の教師と生徒の対話場面）

これ、修学旅行の振り返りを英語で書く活動場面で、先生が教室を廻って生徒からの質問を受けているところです。質問に答えたあと、この女の子に、「あなたの修学旅行の様子はどうだったのか」と質問をします。「3 日目は何をした？」というふうに聞いて、「何か楽しいことあったの？ 4 日目は何をした？ ああ、天気が悪かったんだ。公園で何に乗ったのかな？ 乗り物は」「何も」「でも、何か乗ったでしょう？何が好きだった？ 乗り物」でも女の子の答えは“Nothing.”（何も乗らなかった）で、この“Oh, you don't have money.”（お金がなかったんだね）というのが、これは落語でいうところの「間抜け落ち」、修学旅行はみんながお金を持って行っているのはわかっているのに、先生はそれを知っているのに、何も楽しくなかったという消沈した会話で終わらせたくなくて、「ああ、お金を持ってなかったんだ」とわざと先生が仕掛ける。その女の子もそれに乗って、笑いながら、「むかつくー」と言って拗ねてみせる。そういう 2 人の中でのおかしみというのがこの中でつくられていて、共有されているということです。こういうこともプレイフルな授業で、英語の中で確実に起こっているのだけれども、実際、評価するような評価基準もないし、このようなプレイフルな会話も学習目標にはなっていないんだけれども、こういう場面を教室の中で普通につくっていくためには、どうしたらいいんだろうというようなことも、関心として持っています。どうもありがとうございました。

■指定討論

伊藤崇（北海道大学）

伊藤：北海道大学の伊藤と申します。３人の先生方、本日はどうもありがとうございました。私の専門は、よくわからないことをやっていますが、今回のシンポの趣旨と関係づけるとすると、ニューマンとホルツマンの 1993 年に出たこの本（『革命のヴィゴツキー：もうひとつの「発達の最近接領域」理論』）ですね、この本を今、訳が 9 割がた終わってまして、来年の 9 月ぐらいには、たぶん新曜社から出ますので。

この本の冒頭に二つのエピグラフが載っていて、一つがですね、よくホルツマンが紹介するボブ・ディランですね、死んでる人間は生きてるのかみたいな、生まれながら死んでるやつがたくさんいるよ、みたいな。もう一つがですね、モーリス＝メルロ・ポンティの『眼と精神』が引用されていて、こういうことが書かれています。創作は所有ではないにしても、あらゆる事物のように、過ぎ去ってしまうというだけではない。それはまた、おのれの前方に、そのほとんど全生涯を有しているのである。

というのは、要は、何かクリエイトしたものは作って終わりではなくて、そのあと、他者に開かれている。創造物の生涯は、実は作られた後もずっと続くんだよ、というようなことを引用しています。まさにそれはクリエイターが創作したものを後にどのように受け止めるかってことです。で、そういったようなことで、ニューマンとホルツマンの翻訳をしているっていうことと、あとホルツマンに一回北海道に来ていただいたことがありまして、その時に浦河にべてるの家っていう、当事者研

究で今非常に有名ですけれども、そこのべてるの家に行って、私は水をたくさん飲む、水をたくさん飲むピカチューが自分の中にいて、そいつが水を飲んでるんだよと言っているのをホルツマンが聞いていまして、べてるの家の外にカフェふらふらというカフェがありまして、そこにホルツマンにサインをしていただきました。もしカフェふらふらに行ったらホルツマンのサインが見られます。というような関係で私が呼ばれているわけですが、時間もありませんので、ばさっといきます。

「Languager(言葉する人)」というのが今回のテーマだと思います。この意味するところは、要は意味作りは言語使用の結果ではない。

まず全体を作ること、意味は後からついてくるんだよというようなことが、「Languager(言葉する人)」の指すところかなというように思います。で私はそういう意味では、先生方のオファーをオファーとして受け止めて、こういうように指定討論しているわけですが、松島先生、加藤先生、松井先生ともに、オファーということがテーマになるのかなと。生徒のオファー、つまり、アキくん、ショウくんのやったことを、先生がきちんとお前のやってることは駄目だっていう拒否するんじゃなくて、オファーとしてきちんと受けとめて、ああそうなんだねっていうふうに、お前がやってることは良いことだねっていうふうに認めるっていうこと。加藤先生は TRPG の参加者のオファーを他の参加者がきちんと受けとめていってゲームが成立するっていうこと。で松井先生の Show & Tell の参加者の方の母語を雑音ではなくきちんと言語として受け止めるっていうこと参加者がやっているっていうこと。これはですね、１つのつらぬくテーマだったのかなと思います。

こうなってくると、問題になってくるのはオファーをオファーとして

受け取ることの拒否っていうのが、もし社会的な状況の中にあるとすれば、おそらくそれが一番ですね、ホルツマンたちのやり方で言えば問題はね、抵抗、トラブルになってくるんだと思うんですよ。

要は簡単に言えば、うるさい、黙れ、あっちいけ！というようなですね。そういうような拒否っていうのが非常に問題になってくるだろうと思います。しかも実際、今、社会的な状況を見てみますと、うるさい、黙れ！っていうですね。相手のことを聞かずにうるさい黙れっていうふうに言うようなコミュニケーションが非常に多いなぁっていうふうに思っています。で参考になればと思うんですが、私が今書いている本（『大人につきあう子どもたち：子育てへの文化歴史的アプローチ』共立出版）の中に登場しているジャック・ランシエールというフランス人が、この人は、国会の外がうるさいんだよ、そういうような言説があるんですね。デモをやってるんだろうと、国会議員は、あいつらのやっていることは、豚の鳴き声だと思って、うるさいだけだから、あいつらの言うことなんて聞かなくてもいいよっていうふうに、国会議員は言うんだけれども、実は国会議員が国民に対して、まあ、規則というか命令するというのは、命令するっていうことは同じだ、私とあなたは同じ言語を解しますよねっていうことが、そもそも前提になって、だから命令をするっていうことが、実は「平等」の前提なんだ。平等だ、わかってるでしょっていうね、そういうところで、論を展開しているっていうところも面白いですね。

なので、オファーをオファーとして受け止めることの拒否っていうことを、無効化していくっていうことには何か、こういうような議論とかですね、少し参考になるかもしれないなっていうふうに思っています。

で、個別にもいろいろあるんですが、例えばまあ、松嶋先生にはオープンダイアローグの話を聞いてもしかたないんですけど、対話主義ってことですよね。なんだけど、コンプリーティング、オファーが受け取られて完成する、要はバフチンとの関係で、要は実はバフチンもある意味では、コミュニティアクティヴィストなんです。だけどバフチンの場合、何かに他者を組みこむという発想だと思うんですね。しかし、ホルツマンたちは内部とか外部とか、そんなに考えてないんだろうと思うんですね。おそらく、次元？が違う。その辺はどういうふうに考えていったらいいんだろうなっていうのと。

あと、私、TPRG は、私、中学時代からやっておりまして、ロードス島とかミドルアースとかやってました。おそらくですね、TRPG の可能性としては、種族っていう発想が、割と面白いんじゃないか。いろんなハンディキャップを持ってる。ドワーフとか、ある意味ハンディキャップを持っているんですね。といったようなことを、そういったものとの対話でっていうのが面白いんじゃないかなと思っています。

松井先生は、英語の授業は、非常にこう、下手すると面白くないことが多い、という問題から発想されていると思うんですね。やっぱり面白くするにはどうしたらいいのか、学習目標っていう授業の中にある前提と、このホルツマン的なアプローチが、非常に対立するんですよ。ここをどういうふうに教師がですね、受け止めて、うまくやっているのかっていうことが、たぶん松井先生のご発表から引き出せそうだなって思いました。ありがとうございました。

■　まとめ

青山征彦（成城大学）、石田喜美（横浜国立大学）

青山：ありがとうございます。あの、すいません。フロアとの時間を取るためにはやっぱり質的心理学会は2時間じゃ駄目なんじゃないのって人の設定のせいにするっていうことで、あれなんですけど、最後にですね。せっかくなので、作った歌を歌って終わりにしようかと思います。

石田：はじめの３つの言葉くらい私が歌うんでそのあとみなさんもきてくださいっていう。「むすんでひらいて」で。

語り　関係性　インタビュー　ことば　ライフストーリー　リフレクション　ナラティブ　シークエンス　徒弟制　インタラクション　言説分析　物語　社会　アクションリサーチ　間主観性　コミュニティ

こうやって、言葉というものをみんなで創っていく、そしてそれを使っていく。そういう人間のやってることを、みんなで創っていく関係の中で捉えていこうという話が、おそらく、今回のシンポジウムで全体に通底するテーマだったんじゃないかと思います。

青山：はい。今日は、ご参加ありがとうございました。それぞれの発表が濃くて、ですね。つながりが見えにくいなと思いながら聞いたんですけど、人間の発達っていうことを、1人の個体にするんじゃなくて、関

係の中で見ようぜっていうのが簡単に言えばホルツマンの言ってることで、関係の中でしか人間は発達しなくて、コミュニティの発達と個人の発達が切り離せないよ、そういう場が発達していくことで人は変わっていくんだよっていう考え方のもとに、じゃあ言葉っていうのを入れて、今日はその話をしてみたんですけど、言葉っていうのは自分の頭の中の話をするだけじゃなくてさっきのコンプリーティングって話がありますけど、それを受けた人がどうやってそれを理解して展開していくかっていうところに、本当の言葉の意味があるんだとしたら、言葉を使っていくことっていうのもさっきのホルツマンの理屈、周りの人との間で言葉が変わっていく育っていくってことがあるんだろうと。こういうふうに何ていうんですかね、心理学って本当、分析しようと思って、バックウォード、バックウォードに、前にこんなことがこんなことって行ってやりゃそれでわかるのかもわかんないですけども、どうやってじゃあ新しい言葉を作っていくのか、新しい関係を作っていくのか、新しい私達を作っていくのかということについて、こんな視点から考えていくことができるんじゃないかと思っています。最初にありましたけども、ニューヨークでホルツマンたちに習って話聞いて考えてきたこと、まだまだいっぱいあるんです、いっぱいあるんですけどなかなかうまく展開できなくて、もどかしい気持ちでいますけども、少しずつ僕たちも日本で形にしていかなきゃいけないと思ってますし、皆さんと一緒に発達していきたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

朝早くからありがとうございました。

日本認知科学会　教育環境のデザイン分科会　活動記録 No. 10
関係を紡ぐ言葉の力／言葉を紡ぐ関係の力
―言葉する人（Languager）の視点から心理療法・教育・学習を横断的に捉えなおす―

発行者　日本認知科学会　教育環境のデザイン分科会
発行日　２０２１年　５月　１０日