

ロームシアター京都 リサーチプログラム
紀要 - 2018 年度報告書 -

はじめに

ロームシアター京都では、2017年度より「リサーチプログラム」を実施しています。本紀要は、その2年目となる2018年度のリサーチの集成です。

このプログラムの背景には、ロームシアター京都では、10年、20年、さらなる未来を見据えた公立劇場ならではの自主事業を検討し、ここ京都にて長い時間をかけて「劇場文化」を育てていきたいという想いがあります。そのためには、舞台芸術を含めた同時代の社会状況およびその歴史的背景を踏まえた検証、実践が必要であり、そこには研究・批評等を専門とする人材の参画が必要不可欠であると考えました。

そこでプログラム策定のためのリサーチ、舞台芸術に関わる研究・批評分野と実践の場をつなげる若手人材の育成を目的に、リサーチプログラムを実施する運びとなったのです。

そもそも、劇場は単に建物としてあるのではなく、人を育て、記憶を留め、新たな創造の源泉となることができる、——とりわけ公立劇場がそこに果たせる役割は少なくないと考えています。

2年目の開催にあたっては、2名のリサーチャーに継続参加を頂くとともに、2名の新規リサーチャーを採択し、約半年間のプログラムを実施しました。継続参加の2名には、リサーチと並行して、リサーチで得た知見も活かしつつ、具体的にロームシアター京都の自主事業にも携わってもらいました。その結果についても、本紀要では触れられています。また新規参加者のうち1名は、2019年度においても別テーマで継続参加となりました。これらはいずれも当初から予定していたことではなく、“図らずも”生じた結果です。これは、リサーチの方法やアウトプットについて、一般的な学術研究の方法から自由な在り方を採ったからです。このリサーチプログラムの、「計画」を意味する「プログラム」(pro「前」に示される gram「書き物」の意味を語源とする)という言葉とはおよそ似つかわしくない、その時点の状況に呼応していくような方法を採ったからです。

しかしそこにはある種の矛盾を孕んでいます。劇場の取り組みとは何らかの制度に基づいたものである以上、無計画にできるわけではないからです。計画と即興性を共存させるためには、その相克に耐える自覚と責任が求められます。我々劇場スタッフはその宙ぶらりんな状態に耐えつつ、その葛藤をこれからも楽しんでいければ、このリサーチプログラムも良い形で続いていくはずだと信じています。

リサーチテーマに留まらず、劇場の在り方そのものへの提言に及ぶ研究成果をまとめて下さったリサーチャーの皆さんと、その研究を温かく見守っていただいたメンターのお二人に改めて感謝を申し上げます。

ロームシアター京都
プログラムディレクター
橋本裕介

目次

ロームシアター京都 リサーチプログラム概要	3
執筆者プロフィール	4
メンタープロフィール	5
【テーマ A】 古典芸能と現代演劇	
観客の体験とヴィジョン	6
—「シリーズ 舞台芸術としての伝統芸能 Vol. 2 『鷹姫』」をめぐって 中谷森	
都市の空地としての劇場	30
—脱「上演中心主義」のドラマトゥルギー 林立騎	
【テーマ B】 子どもと舞台芸術	
子どもと共につくる劇場のかたち	42
—「子どもの参画」はいかにして展開されうるか 大野はな恵	
メンター寄稿	
リサーチプログラムの社会的意義	72
吉岡洋	
2年目の気づき	73
若林朋子	
最後に	
リサーチプログラムに参加して（執筆者より）	74
事業資料	
2018年度リサーチャー募集概要	75

ロームシアター京都 リサーチプログラム
〈実施概要〉

1. 趣旨目的

プログラム策定のためのリサーチ、舞台芸術に関わる研究・批評分野と実践の場をつなげる若手人材の育成を目的に実施。選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行う。調査研究の成果は、最終報告会、劇場発行の機関誌、最終的な報告書で発表、公開される。

2. リサーチテーマ

テーマ A：古典芸能と現代演劇

古典芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証する。

テーマ B：子どもと舞台芸術

子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探る。

3. リサーチャー

テーマ A：中谷森、林立騎、新井静

テーマ B：大野はな恵

4. メンター

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）

若林朋子（立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）

5. 期間

2018 年 7 月 23 日（月）～2019 年 3 月 31 日（土）

6. 実施内容

- ① 研究テーマに関する報告書作成および報告会の実施
- ② 中間報告会：2018年11月29日（木）
- ③ 最終報告会：2019年 3月18日（月）
- ④ 劇場機関誌でのリサーチテーマに関わる文章執筆
- ⑤ 次年度プログラムの企画ミーティングへの参画
- ⑥ メンター、劇場スタッフとの定期ミーティング
 - 第1回 8月30日（木）
 - 第2回 10月 1日（月）
 - 第3回 11月29日（木）※中間報告会
 - 第4回 1月20日（日）
 - 第5回 2月 4日（月）
 - 第6回 2月12日（火）
 - 第7回 3月18日（月）※最終報告会

執筆者プロフィール

【テーマ A】 古典芸能と現代演劇

中谷森（なかたに・もり）

シェイクスピア研究者、演劇研究者。日本におけるシェイクスピア受容研究を中心とし、翻訳・翻案を通じて変容し、創作されてきた日本の劇言語について研究を進めている。論文に、「The Language and Voice of the *Shite* in Sukehiro Hirakawa and Satoshi Miyagi's *Mugen-noh Othello*」。現在、京都大学こころの未来研究センター特定研究員、京都造形芸術大学非常勤講師。

林立騎（はやし・たつき）

翻訳者、演劇研究者。訳書にイェリネク『光のない。』（白水社、2012年、第5回小田島雄志翻訳戯曲賞）、共編著に『Die Evakuierung des Theaters』（Berlin Alexander Verlag、2015年）、『摂州合邦辻 2019』（ロームシアター京都、2019年）。2012-14年、アーツカウンシル東京調査員（伝統芸能分野）。2017-19年、沖縄県文化振興会プログラムオフィサー。古典芸能と現代芸術にかかわる論考に「あらたなる地理の可能性—許家維の映像・歴史・地理学」「ノイズとしての伝統—あいちトリエンナーレにおける青木涼子『秘密の閨』」など。現在、Künstlerhaus Mousonturm（ドイツ、フランクフルト）ドラマトゥルク。

【テーマ B】 子どもと舞台芸術

大野はな恵（おおの・はなえ）

博士（学術）。専門は音楽学と表象文化論。古楽に関する研究と共に、劇場におけるエデュケーション・プログラムに関する研究も行う。また、内外のオペラ劇場で、現場の仕事に携わってきた経験をもつ。2005年より新国立劇場のオペラ公演に携わり、2010年文化庁新進芸術家海外研修制度によりNYメトロポリタン歌劇場で研修。現在、東京大学大学院総合文化研究科 学術研究員、津田塾大学 非常勤講師などを兼務。論文に「チルドレンズ・チョイス・アワードを通じた子どもの変容に関する実証的研究」ほか。

メンタープロフィール

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）

京都大学文学部・同大学院修了（美学芸術学）。甲南大学、情報科学芸術大学院大学（IAMAS）を経て、現在京都大学こころの未来研究センター特定教授。著書に『情報と生命』（新曜社、1993年）、『〈思想〉の現在形』（講談社、1997年）など。批評誌『Diatxt.』（ダイアテキスト）1～8号の編集、「京都ビエンナーレ 2003」のディレクターをつとめた他、「SKIN-DIVE」展（1999）、「京都ビエンナーレ 2003」、「大垣ビエンナーレ 2006」などの展覧会を企画。映像インスタレーション作品「BEACON」プロジェクトチームメンバー。文化庁世界メディア芸術コンベンション（ICOMAG）座長（2011-2013）。『ヨロボン』（2008）『有毒女子通信』（2009-）『パラ人』（2014-2015）など地域性・自主性の強い出版活動の企画・編集も行ってきた。

若林朋子（立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）
デザイン会社勤務を経て、英国ウォーリック大学院文化政策・経営学修士課程修了。1999～2013年（公社）企業メセナ協議会勤務。プログラム・オフィサーとして企業が行う文化活動の推進と芸術支援の環境整備に従事。2013年よりフリーランスとなり、各種事業や企画立案のコーディネート、執筆、編集、調査研究、評価、自治体の文化政策やNPOの運営支援等に取り組む。NPO 法人理事（芸術家と子どもたち、JCDN、芸術公社）、監事（ON-PAM、音まち計画、アートプラットフォーム、アーツエンブレイス、TPAM）、アートによる復興支援 ARTS for HOPE 運営委員。2016年より立教大学大学院教員。社会デザインの領域で文化、アートの可能性を探る日々。

THEME A 古典芸能と現代演劇

観客の体験とヴィジョン

—「シリーズ 舞台芸術としての伝統芸能 Vol. 2 『鷹姫』をめぐって—

中谷森

はじめに

本稿は、2019年2月3日に、ロームシアター京都サウスホールにて「シリーズ 舞台芸術としての伝統芸能」の第二弾として上演された能楽『鷹姫』を一つのケーススタディとして、舞台芸術における「ヴィジョン」をテーマに行われたリサーチの最終報告である。本リサーチの計画にあたって、まず私の念頭にあったものは、「舞台芸術の上演において観客は何を・どのように見ているのか」という極めて素朴な問いであった。その背景には、これまで私自身が観劇を重ね、また演劇を研究する者として様々な作品についての言説を読むなかで、肉眼では捉えられないものを観客が「見た」とする現象に出会ってきたことがあった。これは決して特殊な事象ではなく、舞台芸術を鑑賞する者であれば誰もが思い浮かべることのできるようなものである。例えば、文楽でよく言われるように、三人の人形遣いが一体の人形を操る様をじっと見ていると、次第に人形だけが前景化し、人形のすぐ後ろに控えて素顔を晒している主遣いですら、まるで目に入らなくなってくるというような体験である。このように私たちは、時に舞台の上を、肉眼ではない心の眼で見ているような、そういう経験を味わうことがある。通常の研究のコンテキストでは、あくまで主観的な観客体験の一端を表すものとしてしか扱われないこれらの体験が、どのような条件において、いかなる形で生まれてくるのかについて考察を深めたいという思いから、本リサーチは始まった。象徴性や様式性の高い能にあってこそ、こうした観客の体験がより多様に発見されると考え、『鷹姫』を調査対象として選ぶこととなった。

このとき、リサーチの中心に「ヴィジョン」という言葉を据えたのは、そもそも上記のような現象を主観的に過ぎぬものとしてしまう傾向に捉われることなく、観客の体験に焦点を当てていくことはできないかと考えたためである。舞台芸術において肉眼以外で捉えた像を表す言葉には、「虚構(illusion)」が最もよく使われるようだが、他にも「幻想(fantasy)」や「見せかけ(semblance)」という語を挙げることができる。しかしこれらの言葉はいずれも、現実や真実に対置された嘘の像という意味を孕んでいる。『演劇学の教科書』の「イ

「リュージョン」の項目において、その極端な状態として「錯乱 (delirium)」が取り上げられているように、肉眼で捉えたものとは異なる像を見出す観客の体験を、客観的な現実に対して、主観が生む仮象とし、両者の混同を危険視する傾向は根強い。¹それに対して、英語の“vision”という言葉は、「視界」や「視力」の他にも、「洞察力」や「未来像」、はたまた「幻」や「夢」を意味し、実像と虚像の区分に依らずに、見る能力や見られた像を指し示してきた。「ヴィジョン」という言葉を手掛かりとして観客が「見た」ものを検討することで、舞台芸術の研究において看過されがちな観客の体験に光を当てることが今回の研究の主眼であった。

本論は、前半と後半の二部に分かれている。第一部では、研究の中核をなす調査の実施概要とその結果を概観する。約半年間に渡って行われた研究では、演者と舞台設計者へのインタビュー、ならびに『鷹姫』鑑賞者へのヒアリングとアンケートを通じて観客の体験を調査し記録しようとした。認知科学などの科学的方法が演劇学や文学にも派生してきている今日では、この調査は極めて原始的なものといえよう。しかし、そもそも調査者があらかじめ設定した仮説を検証するための研究というよりも、研究を行うことで、まずヴィジョンが持つ多様な側面を明らかにし、その結果を材料とすることでヴィジョンについての考察を深めるという趣旨に照らしてみたとき、この方法はある程度有効なものであったように思われる。時にとりともめもなく思える程の豊かで多様な言説に彩られた研究があったからこそ、計画当初には思ってもみなかった方向へと考察を進め、ヴィジョンという概念について再考することができた。こうして生まれた考察を論じたものが、本論の第二部に当たる。これは研究の直接の結論というよりも、インタビューやヒアリングを通して得られた知見を再出発点とし、改めてヴィジョンという概念を論じた一つの観客論である。

1. 『鷹姫』を「みる」：調査報告

1.1 全体の概要と目的

『鷹姫』の観客は、果たして何を「みて」いたのか。今回の研究の核心にあるこの問いは、一見単純でありながら、実に様々な側面を孕んでいる。「みる」という言葉を取っても、観劇体験について、視覚的な経験という意味の強い「見る」の代わりに用いられる「観る」は、演劇における「みる」（以下、読みやすさを考慮して「見る」と表記）ことが、視

¹ クリスチャン・ビエ, クリストフ・トリオー『演劇学の教科書』佐伯隆幸訳 (国書刊行会, 2009), p. 320-323.

覚に限らない総合的な体験であることを示唆している。このように総合的で多角的な観劇体験を調査するには、体験そのものを調査し記録するという目的の前に、まず、観客が見たものを調査する上で含まれる様々な側面を明らかにする必要がある。今回の調査ではまず後者の目的に重きを置き、その方法として、鑑賞者へのヒアリングを主な調査方法として採用した。観客体験の質的な把握を行うことで、演劇における見ることの諸相を、観客が実際に語る言葉において明らかにすることが目的である。

それぞれの経験の個別性と多様性を物語るヒアリングに加えて、量的なデータを得るためのアンケートを行い、全体的な傾向をも捉えようと試みた。また同時に、演者と舞台設計者という「見せる」立場にある者からの視点を交えることで、今回の『鷹姫』におけるヴィジョンの様相をより多角的に把握したいと考え、今回鷹姫を演じた片山九郎右衛門氏ならびに舞台設計を手掛けたドットアーキテクツの家成俊勝氏と宮地敬子氏へのインタビューを行うことにした。演者や作り手がどのように観客によって「見られている」ことを意識し、また作り手の「見せる」意識や意図がどのように観客の見る行為と連動しうるのかという点を明らかにすることが調査の目的である。

1.2 観客へのヒアリング

1.2.1 調査の概要

今回調査に参加してもらった 9 名の対象者には、リサーチのテーマなどの詳細は知らせずに『鷹姫』を観劇してもらった。その上で、観劇直後の印象を書き留めてもらうためのアンケートと、観劇後当日から数日以内に 1 時間程度のヒアリングに参加してもらった。なるべく調査者の先入観に捉われることなく、観客の素直な反応を抽出したいと考えたが、限られた時間と情報量の中で調査を行うには、設問とそのカテゴリ分けといった一定の形式を用意し、ある程度狙いを定めた問いかけを行うことは避けられなかった。アンケートとヒアリング共に、「見た」ものについて自由に口述・記述する設問も設けつつも、「没入感」や「一体感」という観客にとっても比較的分かりやすいと思われる言葉をキーワードとすることで、「肉眼で見えていないものが見える」というヴィジョンのテーマに即した回答が得られるよう努めた。

1.2.2 調査対象の選定

『鷹姫』を鑑賞した後、数日のうちに 1 時間程度のヒアリングに参加できることが、ヒアリング対象者の条件となった。このため、選定の公平性は失われるが、調査者の知人から数

名に依頼し、ヒアリングに参加してもらったこととした。年齢層等に偏りが出てしまうことは避けられなかったが、普段の観劇習慣になるべくばらつきを持たせることに注意して、9名を対象者とした。(それぞれの対象者については、1.2.5の結果に記す。)

1.2.3 アンケートの内容

ポストトークを聞いたりすることで観劇の記憶が変化する可能性があること、ヒアリングまでに数日の時間が開く対象者がいること等を踏まえ、鑑賞直後に簡易アンケートに答案をしてもらうことで、鑑賞直後の印象を記録しておくこととした。アンケートの項目は以下の通りで、内容が分からない状態で観劇前に配布し、鑑賞後ポストトーク前の休憩時間に回収した。

※以下の質問は、記憶力や知識を試すものではありません。資料を見たり、他の方とは相談をせずにご記入ください。また、深く考え込まず、思いついたことをお書きください。

- ・公演を振り返り、そのあらすじ・出来事を簡単に書き出してください。箇条書きでも構いません。
- ・公演の中で、一番印象に残っている出来事を、お書きください。
- ・公演の中で、作品との一体感を感じた、また内容に没頭できたと感じた瞬間はありましたか。あれば、具体的にその場面をお教えてください。
- ・公演の中で、注意が削がれた、集中力が切れた、などと感じた瞬間はありましたか。あれば、具体的にその場面をお教えてください。
- ・観劇中、ご自身が発揮した集中力は、どのくらいだったと思いますか。(10段階評価で選択)

1.2.4 ヒアリングの内容

続くヒアリングでは、予定に変更が生じた1名を除いて、観劇の当日から3日以内に1時間を目安として実施した。場所については大学の教室や会議室の他、対象者の利便性を考えて喫茶店等で行われたものもある。質問項目は以下の通りで、ヒアリング時間のうち1から4のカテゴリーについては、リサーチの狙いを明かさずに質問した。その後、リサーチの目的および概要を記した企画書を配布し、口頭での説明を手短に行った上で、カテゴリー5の質問を尋ねた。ただし、先に触れたように、今回のリサーチの目的が、統一的な調査と記

録である以上に、観客の体験に含まれる様々な問題を明らかにすることであることに鑑み、質問項目を骨子としつつ、質問の順序や細かな内容については、流動性をもたせた半構造化のインタビューとすることにした。この時、事前に提出してもらっていたアンケートを参照して、直後の印象と異なっている場合の理由等についても尋ねた。

カテゴリ1：『鷹姫』について・作品との距離・観劇中の態度

- ・まずは、『鷹姫』についてご自身の感想を聞かせてください。
- ・最も印象に残っていることは何ですか。
- ・作品との一体感を感じた。没頭できたと感じた場面はありましたか。どのような場面でしたか。
- ・反対に、集中力が保てなくなった、興味の薄れた場面はありましたか。どのような場面でしたか。
- ・全体を通して、どのくらい集中することができましたか。
- ・観劇には努力を要しましたか。
- ・観劇中の態度は、能動的か受動的かでいえばどちらに近かったでしょうか。

カテゴリ2：事前知識・理解度・期待

- ・観劇前に、公演内容についてどの程度知っていましたか。
- ・観劇前に、知っていればよかったと思った知識や情報があれば教えてください。
- ・観劇前に、公演について期待していたことはありましたか。
- ・実際に、観劇してみて期待通りだったこと・外れていたことがあれば教えてください。

カテゴリ3：観劇の習慣

- ・能を観る頻度とその理由を教えてください。
- ・能以外の伝統芸能を観る頻度とその理由を教えてください。
- ・伝統芸能以外に演劇などの舞台芸術を観る頻度とジャンル、その理由を教えてください。
- ・今回の『鷹姫』の観劇体験が、普段の観劇体験と比べて特に異なる部分はありましたか。

カテゴリ4：観劇体験の言語化

- ・今回の公演について、この時点までで誰かと話したりしましたか。何について話しましたか。

- ・今回の公演について、人に話す以外に、SNS への書き込みなど何らかの方法で言語化したりしましたか。どのようなことを言葉にしましたか。
- ・普段、観劇したことを人と話したり、またはその他の方法で言語化する習慣がありますか。
- ・観劇体験を言語化する場合、どういう点を主に話したり書いたりしますか。

カテゴリ5：ヴィジョンについて（リサーチの主旨の説明後に質問）

- ・私は、今回ヴィジョンということで、例えば「見えているはずのものが見えなくなったり、見えていないものが見えたりする」ような瞬間について知りたいと思っています。このような体験は、今回の観劇中にありましたか。もしくは、これまでの観劇において、そのような経験はありますか。
- ・加えて、観劇するにあたって観客の働きかけがどれだけ必要であるか、ということも知りたいと思っています。「観劇とは観客の努力を要するものである」または「観劇することは能動的な行為である」といった主張についてどう感じますか。

1.2.5 各ヒアリングの概要

以下に、9名のヒアリングの要点をそれぞれまとめたものを記す。

- ・社会人経験を経て大学院に進学した M さん。演劇好きの妹と知人とともに、現代演劇やアングラ演劇を中心として、年に 5,6 回の頻度で観劇に通う。昔は日舞や歌舞伎もよく観ていたが、能は、一度観たときの「眠たい」という印象から敬遠していたという。ヒアリングを通して、M さんが『鷹姫』の公演を楽しんだことが伝わってきたが、M さん本人もまた、適度なわかりやすさのおかげで楽しめたこと、敬遠していた能だが、能楽堂でも公演を観てみたくなったと語ってくれた。M さんのヒアリングでキーワードとなっていたのは岩の存在である。M さんいわく、岩が繰り返し「見てごらん」という掛け声とともに、劇の「絶対に欲しいものは手に入らない」という主題を繰り返すことで、「スーッと入っていった」。そこに強く一体感を感じたという。
- ・社会人の S さんは、演劇に関わる仕事に携わっていることもあり、年間 90 本ほど観劇するという。最近では文楽にはまっけていて、国立文楽劇場に年数回通うが、文楽以外の伝統芸能はあまり見ないという。平田オリザや五反田団、地点の作品が好きだが、普段観劇するものは、商業演劇からミュージカル、小劇場、現代演劇まで「ジャンルレス」。『鷹姫』については、泉の演出で用いられたスモークや照明効果を挙げ、削ぎ落とされた演出なのか、派手な演出なのか、そのバランスが中途半端に感じられてしまったという。印象に残っているのは、

鷹姫が坂を登って消える場面。舞台上に坂があるからいつか上がるのだろうか、と思ひ、今か今かと期待していたという。

・大学生の N さんは、コンテンポラリーダンスや現代演劇を中心として、年間 20 本ほど観劇する。能は中学生のときの鑑賞教室以来で、当時は眠たかったが、最近は、舞台芸術における身体についての本などを読む中で能への興味が生まれていたという。『鷹姫』に関しては、物語をあらかじめ調べていなかったこともあり、物語の理解が難しく、「ストーリーに気持ちとして乗れなかった」。印象に残っているのは、動きの多い鷹姫と空賦麟が相対する場面。「スペクタクル」として「ありのまま」を楽しむことができた分、見えないものを見るというようなヴィジョンにあたる体験はあまり無かった。ただ、岩の存在には「人間でないものと思疎通をする」ような感覚があり、それがヴィジョンかもしれないと語ってくれた。

・大学院生の T さんは、演劇は滅多に観ないが、舞台芸術ということでいえば、YouTube で落語の動画を見るのは好きで、好きなアーティストのライブにもよく行く。文学が専門の T さんは、イェーツの原作『鷹の井戸』を読み込んだ上で観劇に臨み、ヒアリングを通して、作品を様々な文脈に位置付けたり、他のものと比較することに喜びを感じていることが窺えた。例えば、『鷹の井戸』と『鷹姫』の結末の違いを知っていたので、最後に老人が空賦麟に杖を渡す今回の演出を面白いと思ったこと、韻文で書かれている英文の詩劇と、日本の能の謡はどう違うのだろうか、といった比較を行うことで、作品を積極的に理解し楽しもうという姿勢が感じられた。T さんにとって最も印象深かったのは、スモークを炊いた泉の演出で、その「やりすぎ感」がおもしろかったという。鷹姫がそこに泉を見ているのだ、ということがよく伝わってきたという。全体を通して、舞台と強い一体感を感じ、のめり込んでいたと語ってくれた。

・大学生の Y さんは、普段は大学のサークル活動の一環として自ら舞台に出演し演出も行っており、学生演劇やミュージカルなどを月に 1 回ほどのペースで鑑賞している。一昨年、大学の開催している能の鑑賞会で『葵上』を観た。今回の『鷹姫』は、その時と比べて何が違うのか、といった点に着目して楽しめたが、やはり物語が分かりづらく途中眠たくなってしまったという。集中して観れたのは、鷹姫と空賦麟が相対する場面以降で、ダイナミックな動きに引き込まれた。

・Y さんと同じサークルに所属する K さんも、学生演劇やミュージカルなどを月に 1 回ほどのペースで鑑賞するという。Y さんと同じく『葵上』を観劇している。物語がわからなかったのが、老人と空賦麟が二人で鷹姫を奪いあうというストーリーなのかな、など自分で物

語を考えて観ていた。途中でやはり眠たくなってしまった。ヴィジョンということについて尋ねると、普通は黒子は見えないことにするけれど、「岩を見てもいいのかなと悩んでいた」ことを語ってくれた。

・大学生の D さんは、大学の能楽サークルに所属している。能に興味を持ったのは、高校生のときに観た薪能がきっかけ。自ら仕舞と謡の稽古に励む他、能は年間 50 本ほど、毎週 1 本は観ているという。その他にも、文楽や落語、雅楽も観劇することがあり、現代の舞台では、岡田利規の NO THEATER を最近観た。鷹姫の水を飲むところが、とても美味しそうに飲むので印象に残っている。無音で間の開くところに、次は何が起きるのかという期待の高まりがあって「ぐっと引き込まれる」。ヴィジョンということを知って思ったのは、最近『西行桜』を鑑賞していたときに、登場人物が見ている廃墟と桜の木が、自分にも見えていると感じ、見えていないはずの光景を共有していると感じたときのこと。『鷹姫』では「自分の注力して見ているところが、照明にも反映されている」と感じたときに、舞台上と観客の自分との間に何らかのヴィジョンが共有されているような感覚を味わうことができた。

・大学生の I さんは、D さんと同じ大学の能楽サークルに所属している。サークルに入ったきっかけは、校内で迷っていた時に、たまたま案内してくれた学生が能楽サークルの人たちだったからだという。以前は月に 2,3 回、最近では月に 1 回ほど能を観に行く他、暗黒舞踏などジャンルの異なる舞台も年に数回観ている。2017 年 10 月に観世会館で上演された『鷹姫』も観劇している。印象に残っているのは、鷹姫が坂を登って去っていく場面。スモークの演出は泉ということが「すっと理解されて」良かったが、泉や風の効果音は、囃子で表現できる場所なので、かえって集中力を削がれてしまった。ヴィジョンということを知って思い出したことは、『羽衣』の稽古中に、「静岡にいる」という感覚になったことがあること。周りの仲間たちもみんな視界には入っているのだが、自分自身の感覚として、そのようにはっきりと感じられたことがあった。

・大学生の F さんは、演劇はあまり見ないが、映画や小説が好きで、とりわけ感情的に物語に入り込むタイプだという。『鷹姫』は、物語がわからなかったので眠たくなってしまい集中しきれず、感情で入り込むといったことはできなかった。印象に残っていることは「静の中にある動」。老人が一人で舞う場面や、鷹姫と空賦麟の対決するところなど、静かな中に袖の動いたりするところが美しく、目を引いたという。

1.3 観客へのアンケート

1.3.1 調査の概要

通常の公演で配布されている観客アンケートに設問を加えてもらい、公演のパンフレット類と共に、来場者全員にアンケートが手渡された。アンケートの入ったパンフレット類を手渡す際に、記入を声がけしてお願いしてもらいなど受付のスタッフの方々の協力を得ることができた。観劇後、会場出口に設置されたアンケート回収BOXとスタッフの声をかけを通して回収が行われた。当然ながら、観劇の体験は個々の観客ごとに異なるものであり、アンケート調査は、多数決的な指標によって、架空の「一般的な観客」の視点というようなものを割り出そうというものではない。アンケート調査は、あくまでも全体の傾向を捉えること、ならびに対象者に偏りの出てしまう上記のヒアリングから漏れ出る視点を掬い取ろうというものである。

1.3.2 アンケートの内容

アンケートの性質上、簡潔で回答しやすい設問にするため、ここでは『鷹姫』のどの場面が印象に残ったか、という点に焦点を当てることで、観客が実際に何を見たのかを端的に調査する。また、アンケート回答者が答えやすいようにするため、自由回答が大部分を占めるヒアリングとは異なり、アンケートでは基本的に選択制とした。

1. 劇場に足を運ぶ頻度についてお聞かせください。(ロームシアター京都に限らない)
・月に()回程度 ・年に()回程度 ・これまでに()回程度 ・今日がはじめて
2. 本日の公演はいかがでしたか?
・とてもよかった ・よかった ・どちらでもない ・あまりよくなかった ・よくなかった
3. 本日の公演で、作品との一体感を感じた、もしくは作品世界に引き込まれたと感じた場面があればお聞かせください。(複数回答可)
・開演する時 ・岩の登場 ・老人の登場 ・空賦麟の登場 ・老人と空賦麟の対話 ・鷹姫の動き出す場面 ・空賦麟と鷹姫の対面 ・水が湧き上がる場面 ・鷹姫の舞 ・老人による最後の謡 ・岩による最後の斉唱 ・最後に演者らが退場する場面 ・特になかった ・その他()
4. その理由

1.3.3 集計結果

ロームシアター京都のスタッフの方の協力もあり、来場者 600 名中、124 名からアンケートを回収することができた（回収率 20.7%）。回答にはばらつきがあり、調査のための設問に回答のなかったものも含まれている。

設問 1 については、回答数が少なく、また設問の意図が伝わらなかったためか、矛盾する回答が散見されたため（「今日がはじめて」に丸がついているが、これまでの観劇経験を示唆する記述が見られるなど）、実質的に調査に有効なデータを得ることは難しいと判断され、集計から最終的に外した。ただし、劇場側が設置した来場の理由を問う質問と総合してみると、アンケート回答者の多くが、能を普段から観劇する習慣のある観客であること、とりわけ観世鍔之丞氏や片山九郎右衛門氏など特定の演者を目当てにして来場したことが窺えた。

設問 2 については、有効回答数 94 名のうち、「とてもよかった」が 33 名、「よかった」が 52 名と、アンケート回答者の 7 割近くが、公演内容に好意的な印象を抱いていたことがわかる。「どちらでもない」は 9 名に留まり、否定的な回答を選択したものは無かった。作品に好意的な印象を抱いた観客ほど、アンケートに回答する確率が高くなることは十分に考えられるため、この結果が、公演に対する観客全体の評価の傾向とみなすことはできない。しかし、アンケートに回答した観客の根底に、多くの場合ポジティブな体験があったことは間違いない。

設問 3 については、116 名の有効回答を得ることができた。それぞれの内訳は以下の通りである。

- ・ 開演する時...16 名
- ・ 岩の登場...22 名
- ・ 老人の登場...17 名
- ・ 空賦麟の登場...7 名
- ・ 老人と空賦麟の対話...12 名
- ・ 鷹姫の動き出す場面...38 名
- ・ 空賦麟と鷹姫の対面...25 名
- ・ 水が湧き上がる場面...49 名
- ・ 鷹姫の舞...54 名
- ・ 老人による最後の謡...17 名
- ・ 岩による最後の斉唱...25 名
- ・ 最後に演者らが退場する場面...10 名
- ・ 特になかった...1 名

また、その他の回答としては、「初めてなのでよくわかりませんでした」(1名)や「全部(ほぼ)」(1名)といった回答の他に、4名が「鷹姫が坂を上がって消えるところ」、また3名が「老人が空賦麟に杖を渡す最後の場面」を挙げる結果となった。選択肢になかった場面に関して、共通した答えが見られることから、やはり観客の意識にはある程度の傾向が見受けられる。

設問3の理由を尋ねる設問4には、37名が回答した(欄外に記述されたものも散見されたが、この設問への回答と分かるものについては有効回答に含めた)。しかし、公演全体の感想を述べた回答が散見され、設問3への理由を答えたものとの区別が難しい結果となった。具体的な場面に引き込まれた理由を述べたと考えられる計21名の回答を以下に掲載する。(カッコ内は、印象に残ったと記した場面)

- ・「岩が主役の様な感じがした」(岩の登場/岩による最後の斉唱)
- ・「特にライティングとスモーク等がありよかった」(水が湧き上がる場面/鷹姫の舞)
- ・「能は初めてですが、鷹姫の動きがとても特徴的でした。とても印象に残っています」(鷹姫の動き出す場面/空賦麟と鷹姫の対面/鷹姫の舞)
- ・「スポットライトや煙等いつもの能と違う演出で楽しく見させてもらいました」(水が湧き上がる場面/岩による最後の斉唱)
- ・「相対する動き」(空賦麟と鷹姫の対面)
- ・「能で派手な照明演出というのを見たことがなかったので面白かった」(空賦麟と鷹姫の対面)
- ・「鷹姫の舞がダイナミックで、生命の躍動を感じました。」(鷹姫の舞)
- ・「最初まっくらだったから舞台上が見えなくて、ライトがついたときに岩が点々と立っているのにびっくりしたし、不気味さが一層ましていました」(岩の登場)
- ・「水が湧き上がる瞬間に向かって話が盛り上がったことと、水の演出が、場面に通していたから、舞も力があつた」(水が湧き上がる場面/鷹姫の舞)
- ・「意表を突かれた」(水が湧き上がる場面)
- ・「照明で泉が湧いている様子がよく感じられました」(水が湧き上がる場面/鷹姫の舞)
- ・「照明効果と笛などの囃子方との共演が効果的であった」(鷹姫の動き出す場面/空賦麟と鷹姫の対面/老人による最後の謡)
- ・「非現実性・象徴性に富んでいた。動きが美しかった」(鷹姫の動き出す場面/鷹姫の舞)

- ・「ストーリーの中に入っていった。(引き込まれていった)」(水が湧き上がる場面／老人による最後の謡／岩による最後の斉唱)
- ・「鷹姫が坂を登るスムーズな動きに感動！」(その他：「全部 (ほぼ)」)
- ・「ドライアイス・照明による演出は、今までの能にはなかった。」(水が湧き上がる場面／鷹姫の舞)
- ・「静かな動きの中で、キリッとしたクーフーリンと鷹姫の舞の美しさに見とれた」(空賦麟の登場／鷹姫の動き出す場面／鷹姫の舞)
- ・「躍動感があり盛り上がった」(空賦麟と鷹姫の対面／水が湧き上がる場面／鷹姫の舞)
- ・「岩がとても重要に思えたと思う」(岩の登場)
- ・「暗闇から岩の登場はとても幻想的で引き込まれました。鷹姫の舞は特に、迫力がありかっこよかったです。照明とのコラボレーションもとてもおもしろかったです」(岩の登場／鷹姫の舞)
- ・「舞台の演出、ライト、ドライアイス、鷹姫の位置」(鷹姫の動き出す場面／空賦麟の登場／鷹姫の動き出す場面／鷹姫の舞)

1.4 演者および舞台設計者へのインタビュー

1.4.1 調査の概要

今回、鷹姫を演じた片山九郎右衛門氏、ならびに、能舞台以外の劇場で能を上演する試みとして舞台美術を手がけたドットアーキテクトの家成俊勝氏と宮地敬子氏に、終演後インタビューを行える運びとなった。観客と同じくある程度の設定を用意した上で、半構造化のインタビューとした。観客へのヒアリングとは異なり、事前にインタビューの質問を知らせてあった他、今回の調査の主旨について説明した後にインタビューをする形とした。

1.4.2 片山九郎右衛門氏へのインタビューの概要

- ・能におけるヴィジョンとは、観客の一人一人が、舞台上のキャラクターとなって、「その波動を自分のもの」にし、「その日その日に現れた世界や出会ったものに没入していただく」ことではないか。今回の『鷹姫』でいえば、岩の視点で見てもらうことになると思う。
- ・能舞台ではないロームシアター京都の劇場空間で上演するにあたって、「心を砕いていることは、どうしても能楽堂でやるときよりも、細かな嘘を吐く必要性が出て」

きてしまい「正直写実に走ってしまうところがある」こと。「お客さんのイメージを、こちらから色を塗りたくってしまう」ことになるので、なるべくなら避けたいが、照明効果を高めるために、ドライアイスを出したりしている。「本当は出さなくても自分たちは見えるのにな」と思っている人もいると思うけれど、きっかけとして使っている。

・(当日のポストトークにて能楽研究者の西野春雄氏が、高橋康成の言葉を引用し、イェーツが能に見出した魅力の一つが「少数の選ばれた観客への信頼」であったと述べたことから)しかし、そうやって、「少数の観客への信頼」というものを、なんとか少数だけではない千人規模まで広げていけないだろうか、という点から、ロームシアター京都のような劇場での演出に取り組んでいくことが今後の課題である。

・『鷹姫』の世界についていえば、東洋的な輪廻転生といった世界観はヨーロッパのものとは馴染まないと思うことが多いが、『鷹姫』には、空賦麟が最後に岩となってしまうなど、日本的な部分がある。その意味では、日本人の観客には入り込みやすい物語なのではないか。

・(鷹姫を演じるときの意識について)「極めて本能的に」動いている。岩などの他の登場人物の思いなどとは関係なく「超然としている」感覚でいいのではないかと考えた。ただし、観客がどう思っているかは「極めて同床異夢のものになる」ので、「そこから先はお客様次第」。

1.4.3 ドットアーキテクト家成俊勝氏と宮地敬子氏へのインタビューの概要

・舞台空間を手がけた岡崎藝術座の『バルパライソの長い坂をくぐる話』(於:京都芸術センター)では、舞台上は書き割りのようにハリボテのものでやりたいという演出の希望に対して、戯曲に登場する様々なものを実際に客席に配置してみた。一般に演劇では、機関銃が偽物だったり、「ないものをあるように見せている」。そこであえて客席には実物の物を配置し、「生っぽいものを置く」ことで、客席と舞台との往来をより複雑なものにした。

・『鷹姫』でも、最初は同じように考え、舞台上に本物の木や岩を使った庭を再現することを提案した。しかし、「能は引き算」なので本物は置かず、なるべくハリボテのものにして欲しいという要望が出たので、抽象的な岩を配置した。『鷹姫』を鑑賞した今思うと、もっと抽象的に面を削った岩にしてみたかったと思う。

・『鷹姫』を実際に観て感動したことは、鼓や太鼓の囃子。「まさに森の中でコヨーテ

が鳴いているような感じ」がした。笛で風をイメージさせたり、太鼓も今にも崩れそうな岩を表現したり、「そういう自然現象の森の中にいるような感じがした」。

・泉に関して、はじめは水の表現として布が出てくるプランを提案したが、水を布で表現する手法は伝統芸能ではよくある演出と聞き、今回はせっかく実験的な舞台なので、スモークを使ってみることを提案した。

・舞台設計としては、見所は坂。坂はあえて中心からずれた所に配置し、斜めに上がる構造にしている。それによって、舞台装置が観客の視点を固定せず、演者の動きの中で、観客の視点が安定せず動くようになっている。人の動きを誘発するものとしての斜面というものに最近興味がある。

1.5 小結論：調査のまとめ

予想された通り、以上の3つの調査が示すのはまず何よりも観客の体験の多様性である。しかし、同時に上記の結果を概観すると、繰り返し言及されるポイントのあることも分かる。乱暴なまとめ方にはなるが、今回の『鷹姫』における「見る」ことについて考えるにあたって、主に4つの点が浮かび上がってきた。

1.5.1 言語理解の壁

今回、ヒアリング対象者に能にあまり親しんだことのない観客が多くいたために、とりわけ明らかとなったことであるが、能の体験をある程度楽しめるものにするには、物語と言葉の理解が不可欠な要素であるということである。ヒアリングの結果に判然としているように、物語をあらかじめ知っていた観客と、そうでなかった観客とでは、観劇体験に関する評価ははっきりと分かれてしまっている。ヴィジョンといった問題の前に、現代における能の上演を考える上では、このような物語の共有といった問題を考える必要があるだろう。

1.5.2 泉の演出

ヴィジョンと最も密接に関わるものとして挙げられるのが、今回の『鷹姫』の演出においてスモークを用いて表現された泉である。ヒアリングとアンケートともに頻繁に言及され、賛否の分かれる演出となっている。スモークによって演出効果が高まり、より親しみやすい能となったとする意見がある一方で、能に抽象性や象徴性を期待する観客は、かえって白けてしまったという。後者の意見は、能に親しんでいなくとも、抽象性の高い現代演劇を好む観客にも共通するものがあつた。泉の演出をめぐる言説は、まさに、片山氏本人が「千人規

模へと」能を届けたいと願う上でのジレンマとして語ってくれた課題が、如実に現れた形となった。



泉の湧き出る場面（撮影：井上嘉和／提供：ロームシアター京都）

1.5.3 音響効果

スモークについては好意的に捉え、よりイメージが膨らんだとする観客が比較的多かった一方で、音響効果については、「泉の湧き出ずる時のボコボコという効果音は、却ってイメージをせばめてしまい」とのアンケートの回答の通り、片山氏が懸念したように、観客のイメージが上書きされてしまったと答える観客が顕著に多かったことである。ヒアリングとアンケートともに、能に親しんでいる観客からは、泉の湧き出る時の水音や、冒頭の風の効果音等について、笛や鼓など囃子の音での表現を期待する声が高かった。これに呼応するように、ドットアーキテクツの家成氏も、囃子の音によって森の中に入り込んだような感覚を覚えたことを示唆していた。

1.5.4 岩の語

観客の中でのイメージの喚起における聴覚的演出の重要性ということでは、『鷹姫』で印象に残った場面として、岩の存在を挙げた観客が多かったことも注目すべき点である。ヒアリングとアンケートともに、やはり、ドラマとしての盛り上がりが始まる鷹姫の動き出しが

ら、クライマックスの鷹姫の舞までの場面が、印象深い場面として多くの票を集め、序破急の構造に従って、観客の集中も高まる様子が見て取れた。しかし、こうした劇の中心的場面と同時に、岩の登場や最後の岩の斉唱の場面など、劇の最初と最後に存在感を増す岩の重要性も、明確に示唆されている。片山氏が『鷹姫』は、岩になったつもりで観てもらえれば、と語ったように、物語へと入り込む契機として、視覚的な演出と同様に、岩の謡という音楽的效果が重要な役割を果たしていることは間違いないといえるだろう。



舞台の全体図、左右に岩役の演者たちが座っている

(撮影：井上嘉和／提供：ロームシアター京都)

2. 『鷹姫』を手がかりとして：ヴィジョン再考

以下に展開されるのは、こうした調査結果の分析から生まれた考察であるというよりも、今回の調査に示唆されて得るに至った知見から再出発し、ヴィジョンについて再考したものである。以下の議論では、『鷹姫』の原作である『鷹の井戸』を書いた W. B. イェーツにおける「ヴィジョン」の概念を援用したが、その発端には、ヒアリング対象者で大学の能楽研究会に所属している女子学生が語ってくれた一つのエピソードがある。彼女が、静岡を舞台とする能楽『羽衣』の仕舞を稽古で舞っていたときのことである。

通し稽古していて、『あーみんな頑張ってるな、楽しいな』とか思っていて、大鼓役の人がヨーッとよったら、[...]その時に、『あ、静岡の景色が見える』って、[...]本当にこんなこと、景色が見えるっていうんじゃないんですけど、そこにいてなった瞬間があつて。全然視覚じゃないんです、不思議なんです、目の前に座ってる仲間たちも見えているのに、浸っている瞬間っていうのがおもしろくて。

このように神秘的ともいえ、危ういとすらいいうる体験についての証言を、舞台芸術を取り巻く言説の中に取り込んでいく方法について考えたとき、改めて、私たちが演劇の中に、合理性をはじめとして安全性や有益性をしばしば求めてしまう態度を疑い、主観的に過ぎないものとされがちな観客体験を捉え直すことの必要が浮かび上がってきた。そして、それはまず何よりも、私自身の方法論と枠組みとを見つめ直すことを必要とするものであった。

2.1 イェーツのヴィジョン

演劇とその観客にまつわる議論は、しばしば観客を現実と虚構のねじれの中に位置付けてきた。その背景には、長い歴史の中で演劇がしばしば晒されてきた批判と、それに対抗して生まれてきた自己弁護のレトリックがある。²16世紀末の演劇論『詩への弁護』において、「詩は嘘の生みの親である」—すなわち、演劇はその幻想によって人々を騙している—という批判に対し、イギリスの詩人サー・フィリップ・シドニーは、「逆説的に答えると」と前置きしてこう反論する。³「彼[劇作家]はなにひとつ断言しないのだから、嘘を吐いているということには決してならない。[...]歴史の中に真実を求めて、彼ら[読者]は虚偽にまみれていくのだが、演劇の中にはフィクションだけを求めているので、彼ら[観客]は、物語を、有益な発想のために想像を膨らませるための土台としてしか用いない」。⁴ピューリタンを中心に広まった演劇批判に対する鮮やかにパラドキシカルな切り返しの中で、シドニーは、劇作家と観客は共に、自ら虚構の中に身を置くゆえに、嘘を嘘と認識し、その仮象性に飲み込まれることのない存在だという。こうした演劇をめぐる批判と弁護の応酬は、今日まで続いている。例えばジャック・ランシエールは、ギー・ドゥボールによる「スペクタクルとはヴィ

² クリストフ・メンケ「演劇の批判と弁護」田中均訳『a+a 美学研究』12(2008), 12-25 (p. 14).

³ 当時の英語では、戯曲は詩と同義であり、‘poet’は詩人と同時に劇作家を意味している。

⁴ Sir Phillip Sidney, *An Apology for Poetry (or the Defense of Poesy)*, ed. by Geoffrey Shepherd, rev. by R. W. Maslen (Manchester: Manchester University Press, 1965; rev. 2002) p. 103. 中谷訳.

ジョンによる支配であり、ヴィジョンとは外在性、すなわち自己の喪失である」といった批判に疑問を呈し、観客の「見る」行為自体の能動性を再検討している。⁵

このとき、少なくとも西洋の演劇史においては、このような演劇の自己弁護こそ、演劇とその観客の在り方をしばしばパラドキシカルなものへと仕立て上げてきた。というのも、観客は演劇の仮象性に興じるあまり能動性や主体性を喪失する、といった議論に対して、観客は一見すると仮象性に没入しているが、それは決して自己の主体性や、現実と虚構を区別する理性を失うものではない、という反論がしばしばなされてきたからである。クリスティアン・ピエとクリストフ・トリオーは、演劇におけるイリュージョンとの同一化の問題について論じた上で、「連続的なイリュージョンとはユートピアであるだけでなく、もしも存在すれば危険なものである」とし、マルモンテルがいうところの「だまされながらだまされていない」こととしての「半イリュージョン」の状態にとどまらなくてはいけないという。⁶現実と虚構、もしくは理性と情念との二重に属する者として観客を定義する議論は、演劇を正当化するための自己弁護のレトリックとして多く用いられてきたのである。

観客の二重性という問題は、イエーツにとっても決して遠いものではなかった。ロンドンに生まれ、15歳でアイルランドに帰郷したイエーツの家族は、1887年、イエーツ22歳の時にロンドンへと再び戻る。この翌年、スコットランド出身で、ロンドンで活躍していたウィリアム・アーチャーという劇評家が、『仮面もしくは顔：演技する心理についての研究』という題の本を出版している。事の発端はこの前年、イエーツがロンドンに戻った年に遡る。この年、ロンドンの演劇界を代表する名優ヘンリー・アーヴィングと、かたやドーヴァー海峡を隔てたコメディイ・フランセーズの名優コンスタン・コ克蘭との間に一大論争が巻き起こるのだが、これはまさに、ディドロの『俳優のパラドックス』を起因とするものであった。周知の通りディドロは、俳優は我を忘れて登場人物になりきるあまり、自己を喪失しているという批判に対して、俳優の技術とは、感情に支配されるのではなく、冷静な理性でもって感情を演じてみせるものだ、と反論した。

このディドロの議論をめぐるアーヴィング＝コ克蘭論争への回答として、アーチャーは、役者たちへのヒアリングを通じた調査を試みる。例えば「感傷的な台詞を話すとき、あなたの声はおのずと掠れるのでしょうか？それとも、あなたは意図的に掠れた声を真似ているのでしょうか？」といった質問を通じて、舞台上の役者の意識を明らかにしようとした

⁵ ランシエール『解放された観客』梶谷裕訳（法政大学、2013）, p. 5.

⁶ 『演劇学の教科書』前掲, p.316.

のである。⁷すなわちこのアーチャーの試みは、今回私が企図したものと類似する手法を用いて、役者の心理を調査した成果をまとめたものといえる。ディドロに反対する立場を取るアーチャーは、役者は、現実と虚構の両方を区別しながら同時に認識する「二重の意識(dual consciousness)」を持つことができる、と結論づけるが、いずれの立場を取るにせよ、アーチャーとディドロは共に、啓蒙主義的な思想の系譜において、演劇が、虚実を区別するための分別ある理性を、ひとときも失うものではないことを強調している。役者は、人物の感情に没頭しながらも、演者としての理性を働かせることができるというアーチャーの理論は、ディドロの理論以上にパラドキシカルなものさえいえる。

しかし二重性ないしはパラドックスということで、演劇を合理的に説明しようとするこれらの試みに対して、むしろ積極的に非合理的な体験を求めたのが、他ならぬイェーツだった。この点においてヴィジョンは、イェーツと奇妙にも深い関わりのある言葉である。1925年、イェーツは『幻想録 (A Vision)』という本を出版する。この本は、自動筆記といって、妻ジョージがいわば巫女となって書き記したコミュニケーターと呼ばれる霊の言葉をまとめたものである。当時の多くの芸術家同様、イェーツは若い頃より神秘主義に傾倒していた。彼の神秘主義との関わりは、他の芸術家らよりも群を抜いて深層的なものだったかもしれない。高橋康成の考察する通り、神秘主義、『鷹の井戸』の下敷きともなるアイルランド民話、そして亡霊の登場する日本の能とは、霊性との交流を求めるイェーツの中で、密接に絡み合いながら、詩作ならびに劇作の中で昇華されていく。⁸

1919年発表の詩『マイケル・ロバーツの二重の幻想(The Double Vision of Michael Robartes)』では、架空の人物であるロバーツが、アイルランドの廃墟で幻視する二つの幻想世界が描かれている。小堀隆司氏が、この詩をもって「まさしく現実だと信じ込んでいたその現実の世界が非現実と化し、非現実だと思われていた幻想の世界が逆に現実味を帯びるとき、幻想はある存在様式を獲得するに至る」と説明する通り、ここで幻想と訳されているヴィジョンとは、現実に対立するものとしての虚構のことではない。⁹詩の終わりで、いわゆる夢破りの構造が暗示されるように、イェーツは、ヴィジョンがヴィジョンに過ぎないことを提示しつつも、現実と虚構の二元論を宙吊りにする現象としてヴィジョンを志向し

⁷ William Archer. *Masks or Faces?: A Study in the Psychology of Acting* (London: Longmans, Green, 1888), p. 40. Internet Archive. 中谷訳。

⁸ 高橋康成『橋がかり：演劇的なものをめぐって』笹山隆編（岩波書店、2003）, p174.

⁹ 小堀隆司「幻想のアイルランドより：詩人イェーツの場合」『城西大学語学教育センター研究年報』 9(2015): 31-65 (p. 43-44).

ている。このとき、イェーツにおけるヴィジョンの訳として、日本語の「夢うつつ」という言葉を思い浮かべることができる。能、とりわけ夢幻能は、まさに夢とも現実ともつかない両者の「あわい」に積極的に身を置こうとするものであり、能と強く共鳴したイェーツの用いるヴィジョンもまた、このような「あわい」に身を置くときに見えてくるものを指し示す言葉として捉えることができる。ここでヴィジョンという語の語源に目を向ければ、まさにこの言葉が、虚実の区分を超えた像を意味していたことが分かる。オックスフォード英語辞典によれば、ラテン語の「見る(videre)」に由来する“vision”は、中英語では「超自然的現象」を意味していた。

高橋は、イェーツ作品を貫くモチーフを「亡霊」と読むが、こと『鷹の井戸』を考えるにあたっては、より広く何かが出現する現象を指し示す「ヴィジョン」を用いた方がわかりやすいかもしれない。イェーツは1913年頃、エズラ・パウンドを通じて、アーネスト・フェノロサ訳の謡曲に親しみ影響を受けたという。そうして能の要素を取り入れて初めて書かれたのが、1916年に初演された『鷹の井戸』だった。イェーツは、後年の劇作品において亡霊のモチーフを明確に用いているが、能の影響を受けて初めて書かれたとされる『鷹の井戸』には、はっきりと亡霊と呼べるものは登場しない。むしろ鷹姫や、不老不死の井戸、老人とクーフーリンが体験する「夢のような」トランス状態のように、様々なものを見る現象が企図されている。イェーツは、夢幻能の中心にある亡霊に限らない現象として、演劇における「ヴィジョン」を模索しようとしていたのではないか。

先にあげた詩の冒頭は、次のようなフレーズでヴィジョンを喚起していた：「キャッシュェルの灰色の岩上に、心の目は | 冷たき霊たちを呼び起こした、」[On the grey rock of Cashel the mind's eye | Has called up the cold spirits that are born]。¹⁰これを、この3年前の1916年に書かれた『鷹の井戸』の冒頭と、比較してみたい：

わたしは心の目に呼び起こす	I call to the eye of the mind
久しく枯れて乾いた井戸と	A well long choked up and dry
風によって久しく裸にされたままの枝々を	And boughs long stripped by the wind
わたしは心の目に呼び起こす	And I call to the mind's eye ¹¹

ヴィジョンを喚起するというテーマは、『鷹の井戸』の時点でもすでに明確なものとなっていることが伺える。高橋の示唆するように、「心の目に呼び起こす」というこのフレーズは、

¹⁰ W. B. Yeats, *The Wild Swans at Coole* (New York: The Macmillan Company: 1919), p. 109. Project Gutenberg. 中谷訳.

¹¹ W. B. Yeats, *At the Hawk's Well*, in *Four Plays for Dancers* (New York: The Macmillan Company: 1921), pp. 1-24 (p. 4). Internet Archive. 中谷訳.

能にとっても本質的な表現であり、また、やがてベケットの『しあわせな日々』の中で引用される。すなわち、イェーツにおけるヴィジョンの体験は、彼の神秘主義の信条を超えて、演劇に普遍的に関わるものだともいえる。ただし、同時代のアーチャーの研究に顕著な近代の合理主義を疑い、演劇の中に、異なる可能性を徹底的に追い求めたイェーツをして、「あわい」へと積極的に身を委ねる態度が見出されえたことは、特筆すべきことだろう。

2.2 「シリーズ舞台芸術としての伝統芸能 Vol.2『鷹姫』」をめぐって

『鷹姫』は、イェーツの『鷹の井戸』がいわば日本に逆輸入されることでできた能楽作品である。1949年、横道萬里雄はイェーツの原作を『鷹の泉』という謡曲に翻案したが、1967年、これをさらに改作し、『鷹姫』として観世寿夫主演で上演した。以上の考察から明らかとなったことは、今回の『鷹姫』をめぐり調査の手法を模索する中で、私自身が、知らず知らずのうちにアーチャーと同じ合理主義の網目に囚われてしまっていたことである。当然期待されるべき結果ではあるが、調査を通して浮かび上がってきたことは、その結果であるよりも、私自身の方法論や枠組みを批判的に見つめ直すことの重要性だった。

しかしまた、こうした問題は調査を通してしか、明らかとなって来なかったともいえる。冒頭に記した通り、能楽研究会の学生が語った『羽衣』の稽古中の体験こそ、観客体験の非合理性を積極的に論じる方向へと私を気づかせ、勇気付けてくれた。彼女のこの言説を論理づけて説明しようとするのが、今回の考察の目的でないことは先に確認した。むしろ、彼女にとってこの体験が、合理的な説明ができないにも関わらず、鮮明に実感あるものとして語られていることに着目したい。彼女は、この時の仕舞の振り付けを再現しながらこのエピソードを語ってくれたのだが、それはこの経験がリアルな身体的記憶として彼女の中にあるということを強く感じさせた。もう一点、特筆しておくべきことは、この体験は偶然的なものとして語られていることである。彼女が、本番では同じような体験を得ることはできなかったと語ったように、こうした体験は、ある条件下で必ず訪れるわけではなく、彼女の主体的な働きを超えた偶然的な発見として捉えられている。

また、同じ能楽研究会に所属しているもう一人の女子学生は、最近、能の観劇において一体感や没入感を感じた体験として次のような話をしていた。「(『西行桜』を観ていて) シテの人との波長もあるんですけど、この人が、こういう例えばなにか、廃屋の中に桜が一本だけ咲いていて、桜も枯れそうで、みたいな、そういう風景を想像しているなっていうのが、なんとなく見ていて感じられるようなときがあったりすると、自分のものとして感じられる。」このように、肉眼で見えていないものを、舞台上のシテと共有するところに、一体感

があると彼女は言う。この言説が私の興味を引いたのは、これが私自身の体験と極めて類似していると思われたからである。私自身が、演劇においてある種の没入感を得たものに、世阿弥作といわれる『井筒』の最後の場面がある。ワキの夢の中に、夫・在原業平の衣装を身につけて現れた女が、子供の頃、業平と顔を映し合って遊んだという井戸を覗き込む。すると、そこに映るのは、懐かしい夫の顔であった。舞台上には、簡易的に作られた井戸の枠(井筒)があるのみだが、能面をつけたシテがこの井筒を覗き込み、そこに夫の面影を見出すとき、それが私にとって、まるで自分自身が見ている風景のように感じられたことがある。

こうした体験を合理的に説明することは難しいことではない。ある現象が、観客個人の体験ではなく、シテの体験として媒介されることによって、虚実の二重性がさらに多層化され、むしろ虚実の区別が曖昧になる、と例えばいうことができよう。しかし、重要なことは、ここでもやはり、虚実の「あわい」に身を委ねる態度が鍵となっていることである。上記の女子学生にとって、こうした体験は、シテと波長などの要素が合わさった上で、自然発生的に生じるもので、彼女の意志を要求するものではないという。すなわち演劇において、ある種のヴィジョンが生成するとは、「私が...を見る」という主体性に立脚した、イリュージョンの認識ではなく、「私をして...を現さしめる」というような、ヴィジョンという現象のただ中に、むしろ自らが見出されるような感覚を示唆しているのではないだろうか。

今回の『鷹姫』では、地謡とコーラスの折衷ともいえる「岩」が、近い役割を果たしたことが見て取れる。鑑賞者へのヒアリングとアンケートでは共に、冒頭の岩の謡、すなわちイェーツの「わたしは心の目に呼び起こす、」というフレーズに相当する部分によって、舞台世界に引き込まれたとする意見が多数見られた。岩の場面が印象に残っているとする回答者は次のように述べている。「最初の岩が全てすでに世界として在るのが非常に その絶海の孤島感があって良かったです」「岩の地謡が舞台の世界観を作って初めから引き込まれた」「岩が主役の様な感じがした」「岩がとても重要に思えたと思う」。片山九郎右衛門氏へのインタビューにおいても、「一緒に呼吸していただいて、波動を自分のものにしていただく」ことが能におけるヴィジョンではないか、と示唆した上で、『鷹姫』は「岩に自分になったつもりで」観ていただければ、という話があった。

イリュージョンの主体的な認識ではなく、主客を超えたヴィジョンの生成として観客の体験を捉え直すにあたって、言語の問題にも目を配る必要がある。主語と述語の関係を明示しなくてはならない英語では、日本語と比べて、現象を引き起こしているエージェントとしての「なにが」という主語を省略して、文章を組み立てることは難しい。『鷹の井戸』の冒頭でも、‘I call to the eye of the mind’というSV構文によって、‘I’という主体が示される。

イエーツは、3年後の『マイケル・ロバーツの二重の幻想』では、主語を‘the mind’s eye’とすることで主客を曖昧にしている。代わりに『鷹の井戸』では、冒頭の台詞を、コーラスを兼ねた3人のミュージシャンが歌うことによって、この「私」という‘I’が、ある個人的主体ではなく、イエーツが『幻想録』の中で「アニマ・ムンディ（世界霊）」とも呼んだ集団的意識のようなものとして具現化しているのではないだろうか。

そうしてみれば、今回の『鷹姫』における岩についても、自己の主體的な働きの外へと意識を移すための媒体として、岩の集合的な存在と声が作用した結果なのではないかと考えられる。ヒアリング対象者の一人は、冒頭の岩による「同じ謡のくり返し」における音楽的効果と、「見てごらん」という掛け声とともに「また絶対に手に入らないものを求めるものがやってくる」という主題が繰り返されることで、一体感を得たと述べている。イエーツにおける「わたしは心の目に呼び起こす」というフレーズは、横道の謡曲では「見よ」という端的な命令句となるが、この言葉は「見てごらん」という誘いかける言葉として、彼女の感覚に記憶されるのである。この声とともに「スーっと自分がその中に入っていった」と語る彼女の感覚は、やはり、「私が...を見る」という彼女自身の主體的な働きかけであるよりも、むしろ、舞台上のものに呼びかけられる、という自己が見出されるような感覚をきっかけとすることを示唆しているといえよう。

2.3 ヴィジョン再考

今回のリサーチはいわばきっかけに過ぎず、ここでヴィジョンの定義を行い、その意義を直ちに導き出すことは難しい。むしろ今回のリサーチは、ヴィジョンという言葉に支えられ、導かれるように進められてきたのであり、その先には、より多様な可能性が広がっているように思われる。このリサーチに限っても、ヴィジョンという言葉は様々な示唆を与えてくれた。イリュージョンや虚構の代わりに、ヴィジョンという言葉を通して演劇について考えることは、しばしば糾弾の対象となり、忌避されてきた演劇に内在的な危険性を、積極的に見つめることを要求する。虚実の未分化な状態において、理性や主体性ということを問われる前に、私たちは何かを舞台の上に「みる」ことがある。私たちが、合理化の手続きを通して演劇を安全なものと思いたがるとき、こうした観客の体験の根源にあるものを、無かったかことにしてしまっていないだろうか。今回のリサーチの発端には、演劇の研究や、劇場でのアーカイブといった領域において、しばしば看過されがちな観客の体験に光を当てるといった目的があった。今後、観客の体験をめぐるリサーチをより実践的なものへと発展させていくためにも、しばしば合理主義に捉われがちな理論と研究から零れ落ちていくものたち

についての備忘録として、本稿を残したい。

今回のリサーチは、多くの方々の協力なしには成し得なかった。ヒアリングを快く引き受けてくれた9名の協力者、アンケートに回答いただいた観客の方々、片山九郎右衛門氏、ドットアーキテクツの家成俊勝氏と宮地敬子氏のお二方に、深く感謝申し上げたい。そして、このような機会を用意してくださったロームシアター京都の皆様と、紆余曲折しながらリサーチを進める私の姿を、辛抱強く見守り助言いただいたメンターの吉岡洋先生と若林朋子先生、そして活動を共にしたリサーチャーの皆様に、心からの感謝を伝えたい。

THEME A 古典芸能と現代演劇

都市の空地^{くうち}としての劇場 一脱「上演中心主義」のドラマトゥルギー

林立騎

はじめに

私はここに二年間にわたったロームシアター京都でのリサーチ活動を簡潔に要約し、そこから引き出されてきた考えを記録したい。「古典芸能と現代演劇」をテーマとしたリサーチプログラムへの参加は、古典と演劇と劇場をあらためて考える機会になった。その成果をロームシアター京都をはじめとする公立劇場に還元できればと思う。

本論に移る前に、まず吉岡洋さんと若林朋子さんという二人のメンターおよびロームシアター京都の関係各位に感謝したい。対話というよりも、互いの言葉を受けたモノローグの連鎖のように、私たちリサーチャーが発表し、それに応じて吉岡さんや若林さん、ロームシアター京都の国枝さん、長野さん、小倉さん（一年目は武田さんと小倉さん）がそれぞれの立場と専門性と経験から話をして、応答の連鎖する豊かな時間があつた。それ自体が貴重だった。リサーチャーは、特定の目的やゴールに向かう（向かわされる）というよりも、劇場が設定した課題の中で、個々人の関心に沿ってリサーチを進め、どれだけ寄り道しても、迷子になっても、大げさなことや勘違いを口にしてもよかった。むしろ誰もがそうしたまわり道を楽しんでいた。しかし二年間の成果をこの紀要に見ていただければわかるように、そうしたプロセスを経たからこそ、最終的なアウトプットは劇場を拠点に実施したリサーチゆえに実現した、重要な報告の数々になっているのではないだろうか。

行政と市民の間に位置する文化財団あるいは公立劇場が調査研究機能を備えることの重要性も明らかになったことと思う。私見では、学術的な研究と、行政の制度を改良するための調査と、利用者（市民）へのサービス向上（より豊かな経験の可能性の準備）に向けた調査の、全ての側面を結びつけながら、それらの「あいだ」で社会に通じる新しい言葉を練り、思考と実践のきっかけをつくっていく機能を担うことができるのは、文化財団や公立文化施設が実施する調査研究の大きな利点だと考えられるのである。

ところで、実践的な調査研究が担う役割の一つは、現状の中に存在する未解決の矛盾を指摘することではないだろうか。私の調査のあらかじめの結論として、それを以下のように表明したい。前提として、公立劇場における演劇は、単なる娯楽の提供ではなく、現代社会の中で人々の「共生」を文化的側面から促進する責任を有すると考えられる。公的資金が投入

される劇場は、一部の経済的に恵まれた（チケット代を支払うことのできる）利用者に比較的安価に良質な娯楽を提供する機関ではない（それでは経済的に恵まれた層にさらに経済的な恩恵を与える奇妙な制度ということになってしまう）。劇場は、経済状況や国籍を問わず誰もが参加できる場所である。その参加（集まること）を通じて、都市・地域・国家にともに生きることがより望ましいかたちへ促されるきっかけとなることが、公立劇場に対して求められている役割であろう。こうした前提を否定する公立劇場は少ないのではないかと考えるが、同時に多くの劇場はイベント（上演）を中心とした運営を行っている。これは矛盾であるように思われる。一つは、そうしたイベントに参加できるのは経済的に限られた層に過ぎない可能性があるという点において。もう一つは、公立劇場の理念に照らして、個々のイベントを実施するだけでは文化芸術の社会的役割を十分に達成できない可能性があるという点において。多くの劇場は目的と運営の間に矛盾を抱え、それを解消しきれていないのではなかろうか。

現在の劇場は「上演中心主義」を意識的に、あるいは意図せずして採用している。劇場の理念に照らせば、その運営をより共生の促進へとつなげる必要があるが、それは上演＝作品を減らすべきということでは全くない。文化芸術の核心は作品にあり、舞台芸術の場合は上演にある。しかしただ上演するだけでは、舞台芸術の可能性はこんにちにおいて十全に展開できないのではないか。上演の重要性をより有効にする劇場運営が求められている。そしてそれは各劇場の現状の組織体制でも可能であると思われる。例えば、トークやレクチャーなどアウトリーチの充実、広報の強化、パンフレットやドキュメントの改良など、すでに行われている活動に、上演に適したより一層の重要度を与えることで、劇場／演劇の社会的な役割は大きく進展するのではなかろうか。これまでの劇場はあまりに上演だけを中心に運営され、比喩的に言えば、「祝日」づくりに勤しんできた。これからの劇場は、同時に「平日」をより重視し、演劇／劇場の祝日と平日の効果的な連動、融合を組織していく戦略をそれぞれの地域や状況に合わせて準備し、表明する必要があると考えられるのである。

では、二年間のリサーチ活動を振り返りながら、以上の論点を具体的に検討しよう。

1. 一年目のリサーチ：可能性をイベントではなくプロセスとして展開する

2017年夏、私は「古典芸能と現代演劇」をテーマとするロームシアター京都のリサーチプログラムへの参加応募書類の中で、以下のように書いた。

伝統芸能と呼ばれるものには豊かな矛盾があります。すなわち、一方でそれは古くから続いているもので、ある種の保守性を体現しますが、他方では伝統芸能ほど現代社会の中で圧倒的な異物はありません。[...] 取り組みたい内容は、古典作品の現代的な読解と解釈、そしてその意義の発信ですが、[...] 演劇に関心のない人々や、演劇以外の芸術分野のアーティストやキュレーターに意義を届け、問題提起をするような取り組みが

できればと考えています。

この時点での関心は、長く続いてきたもの、保守的なものが、今の社会の中では異物になりうるという古典芸能の逆説を、現代演劇に限らず、芸術関係者と共有したいということだった。また、同時に以下のようにも書いた。

これからの時代においては、日本のみならず、アジアにおける「演劇と社会」の理念とモデルをつくり、それを他の地域と交換することが必要だと考えています。そのためには、それぞれの土地・地域の伝統芸能をどのように捉え直すかということが極めて重要です。近代化と産業化の19～20世紀を経て、21世紀は土地の地理的特性や歴史が結晶化したものとしての伝統を文化の均質化に抗う「他者」として迎え直す必要があります。

「伝統」が近代社会の発明であり、決して自然な観念ではないことは前提とした上で、また古典芸能がつねに国民国家のアイデンティティ形成に利用されつづけていることにも注意しながら、古くから続き、残ってきたものを、逆に文化の均質化、標準化を退けるための他者として、過去からのまればととして迎え直すことに関心があった。

こうして迎えた第一回目のリサーチプログラム（2017年9月11日）では、以上のような関心を三つの問題提起にまとめた。すなわち、1) 古典芸能を現代舞台芸術として批評／鑑賞する、2) 劇場のパンフレットの形式と内容を提言する、3) 上演前と上演後の学習プログラムを提言する、という三点。演劇の上演を「完成品」ではなく「プロセス」の中にあるものとして考え、舞台をつくる側としてではなく、鑑賞し、学ぶ意欲をもつ一観客、一人の初心者として考えることが全てに共通するコンセプトだった。

これに対して、重要なコメントを受けた。吉岡洋さんからは「京都は文化を「上等なもの」としてまつりあげない。文化は生活と連結している。プロセスを重視することで、プロセスの中にある教育的なもの、啓発的なものを積極的に活かしていくことができるのではないか」、若林朋子さんからは「古典芸能と現代演劇とレパトリーの関係は、「日常化」というキーワードにできるのではないか。どうすれば古典芸能や演劇を「生活の中に生きているもの」にしていくことができるか、ということではないか」と。こういった話に耳を傾け、自分の考えが眼の前でまさにプロセスとして展開していくと、リサーチが向かうべき方向が自然に見えてきたように思う。

コメントを受けて、古典芸能の作品としての可能性を重視しつつも、それをイベントとして展開・発信するより、できる限り生活に接した「古典芸能と現代演劇」のあり方を現代演劇の観点から追求することが課題になった。作品論的関心から、劇場論＝都市論、さらには観客論へシフトする必要性が明らかになった。そして観客論を考えるために「古典芸能と現代演劇」を巡る現状を把握したいと考えた。

そこで一年目のリサーチは、「公演調査」と「有識者ヒアリング」に分け、古典芸能の可

能性を自分なりに把握すると同時に、それを劇場から共有していくプロセスを展開するために、現状を把握していくことに内容が固まっていた。

公演調査では、1) 木ノ下歌舞伎『心中天の網島』(ロームシアター京都／横浜にぎわい座)、2) 復曲能『吉備津宮』(京都観世会館)、3) シリーズ 舞台芸術としての伝統芸能 Vol.1『一居一道』(ロームシアター京都) を鑑賞した。全てがすばらしい公演で、1 と 3 についてはロームシアター京都の機関誌「アSEMBリー」に批評的なエッセイを書く機会も得た。上演がすばらしいからこそ、公演よりもプロセスの展開を考え、より多様な観客層や、社会的関心、日常の問題とつなげることができるように感じた。最終的にはそれが現代演劇をはじめとする他分野の芸術家や研究者との接点になり、古典芸能へも刺激が還元されるようなモデルを提案できるのではないかと思われた。

有識者ヒアリングは、1) 木ノ下裕一氏(木ノ下歌舞伎主宰)、2) 堀内宏公氏、玉虫美香子氏、古城淳子氏、石戸谷聡子氏(アーツカウンシル東京プログラムオフィサー)、3) 中村雅之氏(横浜能楽堂館長)、4) 濱崎加奈子氏(有斐斎弘道館代表理事)の四回にわたって実施した。内容の詳細は昨年度のロームシアター京都紀要に掲載されている。大きな課題は現代社会における古典芸能のプロデュースということだった。また、これまで古典芸能に親しんできた玄人の観客が急速に減少しつつあるということも知った。

こうした調査の末に、私は奈良の春日大社の御祭りのことを思い出しながら、ロームシアター京都における 2017 年度の最終報告会で以下のように述べた。

日本の演劇の原型の一つは、道をつくって、歩き、戻るというシンプルな形態に求められる。それが祭りであり、演劇だった。西洋化によって演劇は劇場に収まったが、ふたたび都市全体を「劇場」ととらえて、作品のたびごとに都市の中に道をつくるような演劇＝劇場は可能だろうか。京都に残るスペースを利用し、メディアをつくり、プログラムを開発することで、「観客席」が移動する。古典にゆかりのある場所を訪問し、飲食し、レクチャーを受け、勉強会を開き、その最後や途中でロームシアター京都で現代演劇を鑑賞し、他の劇場で古典芸能も鑑賞する、その経験の総体を「劇場」と呼ぶことは可能か。都市を知り直し、都市をあらたな目で見ると、「学校」のような「演劇」。それは日本の古典と西洋演劇の起源の双方に通じる。

劇場の中の「舞台」に古典芸能を載せることも大切だが、劇場にあるような「観客席」を都市の様々な場所につくることで、多様な場とコンテキストの中で古典芸能に触れ、そうしたプロセスの上に上演体験を位置づけることはできないか、という提案だった。外界から遮断された劇場よりも、現在の都市の風景、日常の出来事と並べた方が、古典の可能性が見えてくるのではないかと思われたのである。そして二年目に向けてより具体的には、1) 上演自体よりも関連企画の工夫によって古典芸能と現代演劇と社会の連関を再発見できないか、2) 上演と現代社会の双方を見つめ直すための「副読本」のようなものを制作できないか、とい

う二点を提案して、2017年度のリサーチを終えた。

2. 二年目のリサーチ：上演の前と後をつないでいく

2018年度のリサーチでは、京都の劇団である木ノ下歌舞伎の新作『糸井版 摂州合邦辻』の関連企画を実施するという枠組みの中で、2017年度の提案を実現することができた。具体的には、上演に関連した連続講座を企画し、講座の成果を中心として「上演記念ブック」という160ページほどの書籍を制作し、上演時に販売したのである。

リサーチは2018年5月から開始した。木ノ下歌舞伎から資料提供の協力を受け、文献調査や物語の舞台となる四天王寺周辺の調査を進め、8月には連続講座の企画を立案した。ロームシアター京都・古典精読講座「語り継がれる物語、古典への旅」と名付け、劇場側の協力を得て、以下のようにコンセプトを立てた。

ロームシアター京都では日本の古典をあたらしい広がりの中で読み直す「古典精読講座」を開講します。古典は、今とは異なる人間、男女の関係、都市の姿、倫理と宗教をわたしたちに教え、現代社会を見直すきっかけを与えます。古典はまた、母のいない子、複雑な家族関係、けがれと差別と救いとといった、いつの時代にも見られるモチーフを備えることで、現代にいたるまでかたちを変え、さまざまに語り継がれてきました。本講座は、一見近寄りたがひ古典に対して、現代においても本質的な問いを投げかけていきます。また、2019年2月に初演される木ノ下歌舞伎『糸井版 摂州合邦辻』の関連企画とすることで、古典をいかに現代の表現へと翻訳し、今の社会を生き抜くすべにするかを考えます。

企画立案において重視した第一点目は、古典に関心のある層だけでなく、現代社会への様々な関心や違和感をもつ参加者を迎えることだった（ただし、現代社会と多様に接続できるのではないかという考え自体が『摂州合邦辻』という原作の可能性から引き出されたことであり、どのような古典作品でもそのように展開すべきだとは考えない）。現代から見れば異質なものと現代においてもかたちを変えて続いている固有なもの両方があることを強調し、問いをもって古典に接することで、古典から現代を見つめ直す、古典に現代を見てもらうような体験を構想した。会場についてはロームシアター京都が、講師については私がコーディネートし、以下のような四回を準備した。

第一回 古典の中の恋～『摂州合邦辻』にみる「本心」のありか

日時：2018年9月30日（日）15:00 – 17:00

会場：京都府立図書館 ＊ただし台風により延期されロームシアター京都で開催。

講師：日置貴之（白百合女子大学准教授）

第二回 古典の中の女たち～新訳・説経節『しんとく丸』を中心に

日時：2018年10月19日（金）15:00 – 17:00

会場：有斐斎弘道館

講師：伊藤比呂美（詩人、早稲田大学教授）

第三回 古典がつなぐアジア世界～折口信夫と演劇の起源

日時：2018年11月30日（金）19:30 – 21:30

会場：ロームシアター京都

講師：安藤礼二（文芸評論家、多摩美術大学教授）

第四回 古典と現代文学～三島、寺山、中上と『弱法師／身毒丸』

日時：2018年12月13日（木）19:00 – 21:00

会場：ワコールスタディホール京都

講師：亀有碧（東京大学大学院）

企画立案において重視した第二点目は、古典の専門家を初回に迎えた上で、残りは古典以外の専門分野（詩、文芸評論、文学研究）と接続すること、テーマも現代における古典の読み方そのものを初回に議論した上で、女性、アジア、演劇や現代文学と結びつけ、講師も男性や女性だけにならないようにして、会場も毎回京都という都市の中を移動し、全体をどこかに集中させず、偏らせず、散らすことだった（芸術以外の分野と接続できなかったことに反省もあるが、今回は取り組み全体の輪郭と言説の関連性を優先した）。

連続講座の開催にあたっては、学生メンバーの協力を得た。これは他の企画も含めて「木ノ下歌舞伎『糸井版 摂州合邦辻』スピノフ！プログラム」ユースプロジェクトメンバー募集という枠組みの中で生まれたチームだった。集まった時点ですでに講座の企画は固まっていたが、実際の運営や、配布資料とアンケートの制作、記録づくり等に向けて、主に4名に参加してもらった。しかし単に作業をしてもらうというかたちでは、それこそプロセスとして古典の可能性を展開することにならない。そこで最初に私を含めて5名で読書会を始めた。連続講座に関連する書籍を毎回課題図書として、週に一回、9月の休日を利用して4回開催した。連続講座の初回が始まる前に、内容面での理解を深め、それによってメンバー同士の信頼関係も生まれ、運営も順調に進んだ。

4回の連続講座を12月中旬に終え、そこから編集者の山口紀子さんを迎えて書籍化に向けた作業を行った。連続講座の内容を軸としたが、書籍化にあたっては山口さんのプロとしての仕事に負った面が非常に大きい。『摂州合邦辻』の舞台となっている土地の写真を使い、古い絵や図やキャッチフレーズを巧みに活用して、一般の読者に読みやすいものに仕上げてもらった。木ノ下歌舞伎の広報物を担当するデザイナーの外山央さんの柔軟な仕事にも

助けられ、1月末に校了、『語り継がれた異色作 摂州合邦辻 2019』¹として、2月10日の上演初日から販売された。アフタートーク等で木ノ下歌舞伎から宣伝してもらったことで予想以上の売行きとなり、すぐに増刷され、その後の豊橋および横浜公演でも販売された。

この書籍の山口さんと共著の前書きの中で、すでに「上演中心主義」という言葉を使い、上演だけでないプロセスの可能性に触れている。全てが上演に奉仕する、上演だけを中心とした広報活動ではなく、脱中心化され、分散型になり、しかしプロセスとしてつながっていく劇場の活動の中でこそ、上演の可能性はよりよく発揮され、観客の多様な関心ともリンクできると考えたのである。

読後の読者をさらに深い学びへ誘えるように。読書会、町あるきのような新しい体験へ誘うツールとなるように。そんな願いを込めて、各講演とリンクするさまざまな参考作品やビジュアル資料を盛り込んでいます。[...] 従来の劇場は演劇を上演する「箱」であり、あらゆるイベントは上演を盛り上げるためのPR活動にすぎませんでした。しかし今、劇場は新しい表現をつくる場であると同時に、都市に対して新しいテーマを投げかけ、さまざまな思考や体験のプロセスを創造する機関へと変わり始めています。ワークショップ、ブックレットづくりなど演劇の周辺要素が独立した「星」となり、観客のみなさんが自由に星をつないで「星座」をつくることで、新しい感動や広がりを生み出すことができるのです（もちろん、公演がもっとも輝く星であることは言うまでもありません）。今回の試みによって、劇場という場がより開かれた存在となり、都市のなかに散らばっていくことを願っています。

二年目のリサーチのこうした実践は、単純な演劇的発想にもとづいて考えられていた。それはドラマトゥルギーの思考である。ドラマトゥルギーは「場面」と「展開」を基本単位とする。新しい場面が生まれ、次へと展開する。これがドラマトゥルギーである。クライマックスのような、大きな劇的な場面が結論になることが演劇と思われがちだが、演劇の場面には必ずそれ以前とそれ以後があり、展開がある。演劇は、展開のプロセスの中で既存の価値観が問い直されていく経験である。こうした考えから、二年目のリサーチでは、上演の前にすでに上演とは別の場面をつくりはじめ、しかも、どの場面もそれだけでは終わらない、ということを重視した。すなわち、連続講座はそれ自体が新しい場面の数々だが、それだけで終わるのではなく、書籍へと展開する。上演時に書籍が販売されることがふたたび新しい場

¹ ロームシアター京都 レパートリーの創造 木ノ下歌舞伎『糸井版 摂州合邦辻』上演記念ブック「語り継がれた異色作 摂州合邦辻 2019」、発行日：2019年2月10日、企画・発行：ロームシアター京都（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団）、編集：林立騎、山口紀子、デザイン：外山央、テキスト：島貫泰介、山田涼子、林立騎、山口紀子、写真：井上嘉和、マツダナオキ、写真提供：島貫泰介、田中椋、協力：木ノ下歌舞伎、FUKAIPRODUCE 羽衣

面となり、これもまたそこで終わるのではなく、まち歩きや読書会やワークショップで使うことのできる書籍になっている。そうした利用法によってまた新しい場面が生まれ、観客が別の動きをするようになり、人が育ち、少しずつ社会の中の芸術の位置づけが変化していくという展開が可能性としてありうる。場面と展開をセットにすることは、演劇に特有の思考法であると同時に、劇場という組織の運営術でもある。また、つねに無数のイベントが開催されている現代社会の中に一定のプロセスをつくることで、観客／利用者との持続的な関係を構築し、組織が社会における存在感を高めていくことにもつながりうるのである。

3. 都市の空地としての劇場：そこに集う「私たち」とは誰か

こうして二年間のリサーチは、「古典芸能と現代演劇」というテーマを通じて、現代の劇場における「脱上演中心主義」の必要性を実感するに至り、結果的に「演劇とは、劇場とは何か」を問い直すことへつながった。古典芸能への取り組みからこうした考えが生まれたことは偶然ではないだろう。現代的な上演、演出の概念では、どんなに優れたケースでもすくい切れない豊かさを古典芸能に感じたからこそ、上演だけではなく、劇場の活動の総体としてその可能性を展開できないかという考えに至ったのである。同時に、どのような時代、地域においても、劇場はイベントのための場であるとともに、社会的なプロセスの一部として存在してきたという事実を、現代においてどのように引き受けるべきかという課題も見えてきた。劇場は、上演という「出来事」のための場所であると同時に、「共生のプロセス」を独自のかたちで展開する場所である。鎮魂のような死者や敗者や弱者との共生も含め、歴史的にそのような場所であったと言える。また、演劇は、上演の内容に関わるだけでなく、上演と観客の関係を構築し、再構築する実践である。作品の上演という出来事をふくんだ、観客との共生のプロセス。こうした考えは、劇場と芸術家を一致させず、むしろ劇場と芸術家が他者として出会うときに、今ではよりよく可能であると思われる。この考えを具体的に説明して本稿を終えよう。

こんにちにおける都市の劇場がどのような場所であるべきかについて、私は大谷幸夫『空地（くうち）の思想』（北斗出版、1979年）を参照したい。空地とは、何もない空間、からっぽの場所のことである。大谷の著書では古代ギリシャのアゴラ＝広場が空地のモデルであり、決して劇場論ではないが、彼が語る広場の機能を現代の劇場は担うことができる、あるいは現代においては通常の広場には担いきれず、劇場と広場が同居したような場所だけが担うことができるのではないかと考えられるのである。

空地＝アゴラ＝広場には複数の機能がある。大谷の本から4つ抽出すると、その第一は「余地を残しておくための場」ということである。

ギリシャの広場が——これはアゴラと呼ばれているけれど——空地とか広場の基本的な

意味を教えてくれるように思います。[...] 初期の段階ではただ空地があって、そこに人びとが集まって、いろんな活動をしていたんですね。それは古代ギリシャの民主制ができあがっていく過程だったわけだけれども、広場で政治的な決定をしたり、裁判をやったり、そして祭りの場となりペルシャとの戦争をするときに集結地点になってそこから市民である戦士が出陣するとか、あるいは日常の市場であり、市民の議論の場でもあった。そのうち、政治体制や社会のしくみも固まっていった、広場のまわりに議場や市庁舎などができたり、市場のための軽い建物ができたりするわけです。つまり、だんだん固まっていく。そのプロセスを見ていて、なるほどと思ったのは、そうした施設ができる一方で、施設にできないような、あるいは、特定の施設にはしないほうが良い活動とか、行動や機能が広場に残っている。だから、施設化すること建築化することができない活動なり生活があるわけね。[...] 人間の生活・社会の活動のすべてが施設として結晶するものではない。そういうものための場として広場というものがある。[200-201 頁]

施設化して固めない方がいい活動、固めることのできない生活の側面のために場を提供することは、技術や社会の変化が急速なこんにちにおいても重要であるにもかかわらず、十分に保障されていない。劇場は共生に関わる場だが、劇場が特定の思想や機能や内容にみずからを固定化してしまえば、逆に時代や社会との接点を失っていくだろう。劇場も一つの施設であるとしても、時代の変化や社会状況の急転、災害の発生に応じて、どのような行動やとっさの機能にも対応できる社会の中の余地、余白であることが、劇場にはできるのではない。劇場は余地としての社会インフラと考えられるのである。

空地の機能の第二は「育てるための場」ということである。

いま発生しつつあるもの、育ちつつあるものというのは固まっていないから結晶化できないけれども、それは広場という場で育っていくわけですね。だから、そういう場を用意しておかないと、いま育ちつつあるものを育てることができない。つまり、未来にむかっての可能性といったものをつぶす、その芽をつみとったことになるわけです。現代の都市はそういうものの余地を残しておこうとしない。現代都市の圧迫感、閉塞感というのもそういうところに関係があるような気がします。ここで広場とか空地とっているのは、ギリシャ的な広場でもあるし、川原でも崖地の斜面でもいいわけね。[202-203 頁]

第一の機能と関連して、社会はまだ固まっていない可能性をはぐくむ場を必要とする。分業が発達し、社会の中に施設が分化すると、知識や技術は標準化され、その標準や規格に合わせて人を育てることになる。しかしそうした枠組みに収まらないものや、分業をまたがるもの、新しく発生しつつあるもののために機会と場を用意し、それを育てる場所を社会は必ず

必要とする。こうした広い意味、長い意味での教育的な役割もまた、劇場は担うことができるのではなかろうか。

空地の機能の第三は「留保のための場」ということである。

広場というのは、すべてを判ったものとして限定してしまうのではなく、まだ判らないもの、未知のものがある、また、施設化してはいけないものがある、それを押しつぶしてはいけないんだという謙虚さにつながるものなんです。まちのなかのすべてが、既知のものとして、意味づけられたものだけで埋めつくされているのはおかしい。

都市は、未知なるものへの畏れを保ち、迎え、調整する場を必要とする。私たちの社会の中では、この先も何が起きるかわからない。何が起きても、人が集まり、話し合い、考えることのできる場があれば、未知のものへの謙虚さを保ちながら新しい挑戦へ踏み出すことができる。それを文化的に支える場所が必要であり、劇場はその役割も担うことができるのではないか。劇場がそうした場になるためには、前提として、劇場そのものが多様な活動と機能を備え、一義的な意味に決定されない場所として存在することが求められるだろう。劇場はある意味で、どんなことでも可能な場、なにができるかわからない場、わけのわからない場所であっていいのである。そうやってこそ、劇場であればどのようなことでもできるし、まだ誰も知らない楽しみや未知の課題さえもここで経験し、検討できるという、人々の謙虚さと好奇心の両方を刺激する場としての劇場につながりうるのである。

空地の機能の第四は「統合のための場」ということである。

公園など空地に立つと、周辺一帯の様子も個々の建物の状態も概ね読みとることができる。つまり、統合の座として空地がある、ということである。そして、私たちが確実に捉えることのできるものみの単なる連結では、真の統合は果たせない、ということである。

すべてが多様に分化し輻輳する現代では、それらを統轄する中枢管理機構や総合化のシステムなどが鋭意追求されている。しかし、それらは一般的傾向として、現代が確かなものとして捉えることのできる要素や事項のみをとりあげ、その組織化を図っているように思われる。それゆえ、私たちが探し求めている真の統合や総合化は、今日実現されあるいは追究されている中枢機構やシステムの外にあるように私には思われてならない。[220-221 頁]

今、私（たち）がどのような社会に、時代に生きているかを総合的に捉えるためには、統計的な数字を積み上げたり、組織を数え上げたりするだけでは十分でない。「私たちは今どこにいるのか」ということの意味がわかるための特別な場所が必要なのである。まわりを見回すことのできる場所に立って、社会的役割や組織から切り離された時間を過ごす必要があ

なのだ。一般に現代において演劇は、舞台を見る経験と考えられている。しかしよい舞台を見た者であれば誰もが知っているように、演劇は、その作品を通じて現実や現代社会をあらためて見直すことのできる経験である。社会的な作品かエンターテインメントかといった無意味な区別には関わりなく、舞台の先にもう一度私たち自身の生が見えてくる経験が演劇であることは、多くの観客も同意することだろう。そのとき私たちは、からっぽの空間、何もない空間に作品そして他の観客たちとともに立って、私たちの生を取り巻いている周辺一帯を新しい身体感覚で感じ取っているのである。

まとめると、1) どのような施設にも対応できない事象に柔軟に対応する、2) 新しい可能性を育てる、3) 未知の多様性を謙虚に迎える、4) まわりを見渡すための空き地になる、という四つの役割があり、私はこれらを劇場が担うことは可能であると考え。とりわけ作品を制作し、上演する場所だからこそ可能なのだ。しかし同時に、劇場が位置する都市、社会、人々、時代との接続があつてこそ、劇場は「都市の空地」たりうる。そのためには、地域社会との交流、地域のアーティストの育成・発表の場の提供、時代に応じたテーマや課題を考える場の確保、教育プログラムやアウトリーチの促進が欠かせない。上演を中心にプログラムを組むのではなく、上演の可能性を広げると同時に、地域に必要なこと、社会の課題、新しい人材育成のために不可欠なことなどを出会わせ、多様な関心がそれぞれに利益を得るような「組み合わせの場」として劇場が機能する必要があるのである。そしてそうした場として総合的に劇場を捉え直し、発信し直すためのパブリシティの重要性を再認識し、組織運営に反映させねばならないだろう。

ここまでは、多かれ少なかれすでに多くの劇場が取り組み始めている内容であろう。これらとともに新時代の劇場に求められている新しい課題は、「誰が観客なのか」ということに関心を寄せる姿勢であると提起したい。大谷の言葉を引き継げば、空地に立って社会や時代を捉え直すというとき、誰とともにその空地に立っているのか、立つことができるのか。マイノリティの問題や社会問題を舞台上では上演しながら、観客席にはある一定の社会層、経済層の観客しかいないとしたら、それは劇場が社会的に恵まれた人間だけで社会のことを考えていく特権的な場に過ぎないことを意味してしまう。私たちは劇場において社会を捉え直す、というとき、その「私たち」とは誰か、ということである。観客層が偏っていることは、仕方のないこと、やむを得ないことではなく、どのような観客を迎えることができているかという問題に劇場は関心を寄せ、責任を負うべきではなかろうか。より多様な、また生きていく上で切実に芸術を必要としてくれるような観客に観客席まで来てもらうための努力を、各劇場が絶えずするべきではなかろうか。作品を生み出し、出来事をつくり出すことだけが劇場の役割だとしたら、観客については集まるがままに委ねればよいのかもしれない。しかし劇場の役割が現実的で具体的な共生を文化的に促進することだとしたら、劇場が舞台上の多様性だけでなく観客席の多様性を問わないことは矛盾している。劇場は、観客がどのような人々から構成されているかを具体的に知り、それが劇場の理念や地域および人々の要請に近づくように努力し、責任を負うべきだと考えたいのである。

しかもそれはただ観客のためだけではなく、芸術と芸術家のためでもある。ケンブリッジ大学演劇学科教授であったレイモンド・ウィリアムズは、その著書『長い革命』（邦訳ミネルヴァ書房、1983年）の中で「演劇の歴史を決定づけるのは、新しい観客の出現である」（232頁）と述べている。同時に、演劇が満席の観客を迎えていたとしても、その観客が狭い範囲の社会的階層から成り立っている場合には、それは単に変化し崩壊しつつある社会情勢の中で演劇が狭い観客層に依存し、同一化して、その趣味に応じることで満足を引き出しているに過ぎない場合があるとも指摘している。これまでになく雑多で多様で入り混じった観客の形成と、新しい価値観や感情にふさわしい表現の形成は、セットであり、切り離せない。表現が観客を招き寄せるだけでなく、観客の存在と支持が新しい表現には欠かせない。新しい表現を生み出すことで新しい観客をつくり出すことは主として芸術家の役割である。劇場は、絶えず入り混じった観客が出入りできる場をつくることで、新しい表現を支え、新しい観客と、よりダイナミックに時代と社会を捉え直すことができるはずである。

劇場は、何よりもまずどのような作品を制作し、上演したか、いかに優れたアーティストを迎えてきたかによって評価され、歴史に残ってきた。それは現在支配的な演劇の歴史の書き方がそのようなものということである。しかし劇場の評価、演劇の歴史記述、批評は、別様にも可能ではなかろうか。そこにどのような観客が集い、「私たちはどこに生きているのか」とともに見つめ直し、それぞれに散っていくのか。新しい出会いがあり、芽生えはじめたもの、育ちつつあるものが感じられ、政治や経済の視点では見えてこない希望が（いかにかすかにでも）見えてくる場所が劇場である。出来事として一回的な感動を与えることは、ある意味では政治にも、スポーツにも可能だ。演劇は一回的な興奮にとどまらず、芸術作品を媒介にしながら持続的な共生の場面とプロセスを試行錯誤できる。演劇は演劇にしかない社会性をもっている。とりわけこれからの公立劇場は、どのような作品を上演したかだけでなく、作品と観客の関係をどのように構築したか、試行錯誤したかによって、評価され、歴史を展開していくことになるのではないか。そのためにも、劇場は芸術家や現在の観客と同一化するのではなく、芸術家とも観客とも距離をとった批評的な存在として、他者として、独自の理念にもとづいて活動するべきである。劇場は芸術家と出会い、観客と出会う。そのとき、はじめから同質的な「私たち」として出会うのではなく、他者として出会いながら、異質なものの共生する「私たち」が生まれる場面をつくりつづける必要がある。そうした出会いが社会の中に小さなドラマとして繰り返されてゆけば、やがて大きなドラマにも少しずつ別の展開を広げることができるのではなかろうか。

全ての劇場が今すぐこうした劇場になることはできず、なるべきだとも考えられない。しかしこれまでの劇場の考え方、運営の仕方を以上のような理念に立ち返ることで若干修正し、劇場／演劇の本当の多様性と社会性を芸術家および観客とともにつくることは、すでに各地の劇場で萌芽的に試みはじめられている。この地道でささやかな「平日」の独創性があるからこそ、劇場／演劇はより豊かな「祝日」を生み出すことができるだろう。

THEME B 子どもと舞台芸術

子どもと共につくる劇場のかたち
—「子どもの参画」はいかにして展開されうるか

大野 はな恵

1. はじめに

昨今、多くの劇場が子どもを対象とした文化芸術事業を展開している。しかし、劇場は、子どもの〈声〉を十分に聴いているのであろうか。劇場に限らず、子どもを対象とした事柄を大人が決めていく際、当事者である子どもに意見を求めるという場面は稀である。多くの場合、プログラムの参加対象である子どもは企画や立案といった主体的立場にはない。子ども向けと言っても、プログラムは大人側の価値観やニーズに合わせて作られてきた。公の場での発言する機会が与えられていない子どもは、物言わぬ、不可視な存在として扱われてきたといっても良いだろう。社会の中における、こうした子どもの脆弱な立ち位置の背景には、「十分な人生経験がない」とする大人からみた子ども観がある（Roche 1999）。J. ピアジェの発達段階論や T. パーソンズらの社会学においても、成人を「成熟」、「合理的」、「有能」とする一方で、子どもは「未完成」で「不完全な」存在と看做されている（Jenks 1996）。

世界の人口の約3分の1を占める18歳未満の子どもは、言うまでもなく、社会の重要な構成員である。ましてや、子ども向けプログラムのように、彼らの有意義な参加を期待する場では、子どもにとって「居心地がよい場所」を作り、彼らが「何を求めているのか」を知ることが不可欠な前提となってくる。昨年度の研究において著者は、子どもの〈声〉を聴く場の整備を提言し、ユース・アドバイザー・ボードやヤング・コンサルタントといった英国の劇場で行われている制度を紹介した。これらは、子どもの〈声〉を聴き、意思決定にそれを反映させることを意図した取り組みだが、本邦の劇場における類似事例は聞かれない。また、文化芸術シーンにおける子どもの「参画（participation）」に関する海外の動向調査や分析に基づいた論点整理も全くなされてこなかった。本研究は、昨年度の研究成果を受けて、子ども参画の可能性を広げたいというロームシアター京都からの要望を踏まえて計画されたものである。

本研究では、三章に亘って劇場への子どもの参画を論じる。第一章では、子ども・若者の〈声〉を聴くための仕組みをいち早く導入した英国の劇場に関する調査結果を示す。すなわち、ロンドンにある劇場、ラウンドハウス（The Roundhouse）が進めてきたラウンドハウス・ユース・アドバイザー・ボード（RYAB）と若者理事を取り上げ、当該事業の担当職員に対するインタビュー調査から明らかとなった運営方法とその効果、さらに意義を検討

し、劇場の運営や意思決定に子どもが参画していくことの理論的な背景を示す。文化芸術分野における子どもの参画事例としても評価されているラウンドハウスの試みは、子どもの参画を劇場が考える上での格好のモデルであり、参画を実現していく上で必要となった組織の変革や成果の分析を通じて、本邦の現状に沿った参画のあり方を考える礎になるものと期待した。なお、本研究調査に際して、ロームシアター京都を通じて、ブリティッシュ・カウンシルに現地調査を打診し、ラウンドハウス側との調整を行っていただいた。第二章では、ロームシアター京都の「プレイ！シアター in Summer」で行われた子どもを対象とするプログラム『夢の劇場』を絵に描こう！』の詳細を示す。本プログラムは、著者が企画・ナビゲートしたもので、劇場に対する子どもの意見を聴くこと、および子どもの〈声〉を聴くための手法について検討するためのパイロットスタディである。第三章では、一連の研究成果に基づいた、まとめと提言を示す。本研究は、我が国の劇場が置かれた現状に目配せしつつ、子どもの〈声〉を聴くことの意味と、子どもから気持ちや考えを上手く引き出す方法論の検討を目的としている。

本邦では、文化芸術の基本法として 2001 年に文化芸術振興基本法が制定され、2017 年には法改正に伴って文化芸術基本法へと名称が変更された。「振興」の二文字が削除されたわけだが、そこには単なる文化芸術振興に留まらず、観光やまちづくり、福祉、産業といった分野との連携に基づく包括的な文化政策への転換がある。教育もまた文化振興と接合され、文化芸術基本法では「乳幼児、児童、生徒等に対する文化芸術に関する教育の重要性」が説かれ、文化芸術団体の活動に学校の活動を連携させることが盛り込まれた。こうした背景から、本論稿では劇場における子どもの参画が秘める教育的な側面についても併せて論じていく。

2. 用語の定義と研究対象の位置づけ

2.1 「参画」の背景と定義

1989 年に国連採択された『児童の権利に関する条約 (United Nations Convention on the Rights of the Child) 』 (通称『子どもの権利条約』) は、子どもが一人の人間として権利行使の主体となるとの考えが世界的に広まる重大な契機となった。2018 年現在、196 の国と地域が締約している本条約では、「生命、生存及び発達に対する権利」、「子どもの最善の利益」、「子どもの意見の尊重」、「差別の禁止」という 4 つの一般原則¹に従って、子どもの市民的、経済的、社会的、文化的権利が定められている。同条約第 12 条では、子どもには自分に関係のある事柄に対して自由に発言し、大人はその意見を十分に考慮するとした「子どもの意見表明権」が規定され、子どもの参画はこの権利と密接に関係している。

¹ ユニセフ 子どもの権利条約 https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig.html (最終閲覧日：2018 年 11 月 12 日)

本邦では、1994（平成 6）年に同条約が批准されると、地方自治体を中心に「子ども条例」などの関連条例や行動計画の策定が進められ、18 歳以下の児童の議会参画を促すべく、子ども会議を始めとした仕組作りも行われてきた。また、政府もこうした視点を文部行政に導入していった。2006（平成 18）年 12 月に改正された教育基本法では、「主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うこと」（第 2 条 教育の目標）が新たに加えられ、2008 年に改訂された学習指導要領では、公共的な事柄に子どもたち自らが参画していく資質や能力の育成が謳われた。さらに 2010 年に策定された「子ども・若者ビジョン」（2010 年）には、子ども・若者による社会形成と社会参加支援を盛り込まれると共に、「子ども議会の普及・促進」等が具体的な方策として挙げられている。このように、本邦において子どもの参画への対応は行政中心に進められてきたが、一方で、地域社会や学校における子どもの位置づけに関する理論、実践両面での検討は遅々として進んでこなかった（岩永 2012 p.13-14）。これは、国連の子どもの権利委員会が、本邦の取り組みに対して、「子どもに影響を及ぼすあらゆる事柄に関して子どもの意見の尊重を促進しかつ子どもの参画の便宜を図ること」と、子どもの意見表明権の確立が不十分であるとの懸念を度々表明してきたことから窺える²。

一方で、1990 年に同条約を批准した英国は、2003 年には、児童社会サービス改革案として、グリーンペーパー『すべての子どもはかけがえのない存在である (Every Child Matters)』（DfES 2003）を公表し、子どもを取り巻く構造や行政サービスの徹底的な改革と共に、子どもに影響を与える事柄について子ども自身に意見を求めることの重要性を強調した。翌 2004 年の子ども法 (Children Act 2004) では、「子どもの意見の聴取」と「子どもの意思決定への参加」が明文化されている。一連の取り組みは、子どもの「参画」のための構造と

² 子どもの権利委員会による 2004 年の所見には、「28. 委員会は、条約第 12 条にしたがい、締約国が以下の措置をとるよう勧告する」として、「家庭、裁判所および行政機関、施設および学校ならびに政策立案において、子どもに影響を及ぼすあらゆる事柄に関して子どもの意見の尊重を促進しかつ子どもの参画の便宜を図ること」「学校、および子どもに教育、余暇その他の活動を提供しているその他の施設において、政策を決定する諸会議体、委員会その他のグループの会合に子どもが制度的に参画することを確保すること」などの勧告が含まれている。2010 年の所見でも、再び「条約第 12 条および意見を聴かれる子どもの権利に関する委員会の一般的意見 12 号（2009 年）に照らし、委員会は、締約国が、あらゆる場面（学校その他の子ども施設、家庭、地域コミュニティ、裁判所および行政機関ならびに政策策定プロセスを含む）において、自己に影響を及ぼすあらゆる事柄に関して全面的に意見を表明する子どもの権利を促進するための措置を強化するよう勧告する」と再度勧告を受けている。<https://www26.atwiki.jp/childrights/>（最終閲覧日：2018 年 11 月 12 日）

サービスに決定的な改革をもたらし、地方自治体や学校にも具体的な動きが波及し、文化芸術分野にも影響を及ぼした。

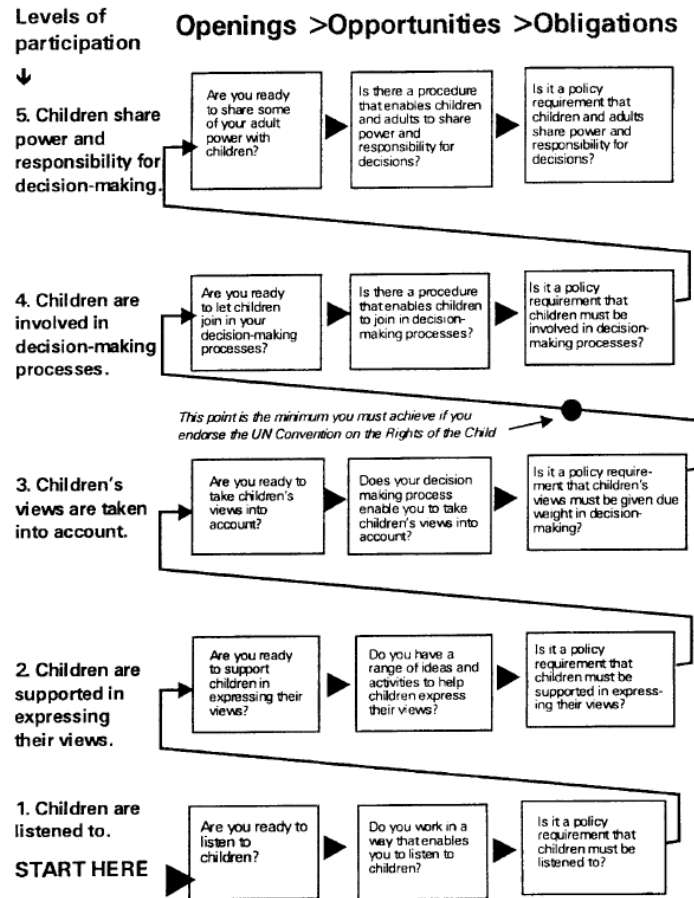
英国における文化芸術振興の実務を司るアーツ・カウンシル・イングランドは、子ども・若者の〈声〉を効果的かつ有意義に聴くための方法論に関する体系的な調査結果を公表している (Bragg 2007)。これは、文化芸術プログラムの活力と持続可能性を維持していくために、子どもの〈声〉を聴くことが重視された結果でもある。さらに、劇場を始めとする個々の文化芸術団体もヤング・コンサルタントやユース・アドバイザー・ボードといった子どもの〈声〉を聴く制度を創設している。例えば、スコットランドのマクロバート・アート・センターは、公募されたヤング・コンサルタント (7~18歳) に対して、プログラムやパンフレットの内容、ロビー・ホワイエといった空間、お菓子の価格設定といった事柄に対する意見聴取を行っている。また、エディンバラ・フェスティバル・フリンジでも、2018年には「若者の声—新鮮な視点から (Young Voices: Fresh Perspective)」という公演枠が用意され、その内容の決定やマーケティング、広報活動を担当するヤング・コンサルタント (16~26歳) が広く公募された。一方、ユース・アドバイザー・ボードを導入している文化芸術施設・団体は、本稿で取り上げるラウンドハウス (The Roundhouse) のほかに、Contact Manchester、#will がある。

英国における子ども・若者の文脈における「参画 (participation)」という用語が内包する概念は特徴的かつ明確である。すなわち、ここでいう「参画」には、「子どもが自由に意見を表明し、その意見が意思決定に影響を与えて変化をもたらすか、否か」といった判断が含まれている (Oldfield & Fowler 2004 等)。カービーらは、英国国内で子どもの「参画」を促す活動を行っている組織を調査し、それが有意義なのは、子どもの意見が考慮され、明らかな変化が生じる場合のみであるとした (Kirby et al. 2003)。英国では、仮に子どもの〈声〉を聴いたとしても、それが意思決定になんら影響を及ぼさないのならば、それは有益ではないと看做す傾向がある。

子どもの「参画」の程度を評価する古典的な考え方の一つに、ハートが提唱した「参画の梯子」 (Hart 1992) がある。シャイアー (Shier 2001) は、これを踏まえ、組織が自らの活動における子ども参画度を評価するために、より細分化された指標を提案した (図1)。「参画への道 (Pathways to Participation)」と名付けられたこの指標は、「子どもの声を聴く準備はありますか?」というような15の問いによって構成され、3問が一組となって、「1. 子どもの意見が聴いてもらえる」から「2. 子どもが意見表明をすることを支援してもらえる」、「3. 子どもの意見が考慮される」、「4. 子どもが意思決定プロセスに携わる」、「5. 意思決定に関わる権利と責任を子どもと大人が分かち合う」へと至る参画段階の評価が可能である (縦軸)。シャイアーの指標の大きな特長は、それがプロジェクト内における子どもの地位ではなく、大人の役割に焦点を当てている点である。彼は、心理学者ヴィゴツキー (Lev Vygotsky) が提唱した論を踏襲して、子どもの認知発達は大人の支援を受けながら、子どもと子どもが互いに関わりあう社会的相互交渉によって発達すると考えた。言い換えれば、彼の

指標は大人と子どもの協力活動に重点が置かれているのだ。「参画の梯子」や「参画への道」にみられる通り、「参画」には段階がある。本稿ではこうした段階論を踏まえつつ、大人側の支援の在り方についても論じていく。

【図 1. シャイアーが提唱した「参画」への道】



レベル5: 意思決定に関わる権利と責任を子どもと大人が分かち合う
決定に関わる権利と責任を子どもと分かち合うことが政策要件ですか？
決定に関わる権利と責任を子どもと分かち合うことができますか？
大人の権利の一部を子どもと分かち合う準備ができていますか？
レベル4: 子どもが意思決定プロセスに携わる
子どもが意思決定プロセスに関与することが政策要件ですか？
子どもが意思決定プロセスに加わることができますか？
子どもが意思決定プロセスに関与する準備ができていますか？
レベル3: 子どもの意見が考慮される
意思決定において子どもの意見が重視されなければならないという政策要件ですか？
意思決定において、子どもの意見を考慮に入れていますか？
子どもの意見を考慮に入れる準備ができていますか？
レベル2: 子どもが意見表明することを支援される
子どもが自分の意見を表明する際に支援されるという政策要件ですか？
子どもたちの意見を表明するのに役立つさまざまなアイデアや活動がありますか？
意見を表明する子どもを支援する準備はできていますか？
レベル1: 子どもの意見が聞いてもらえる
子どもの意見を聴くことが政策要件ですか？
子どもの意見を聞いていますか？
子どもの声を聴く準備ができていますか？

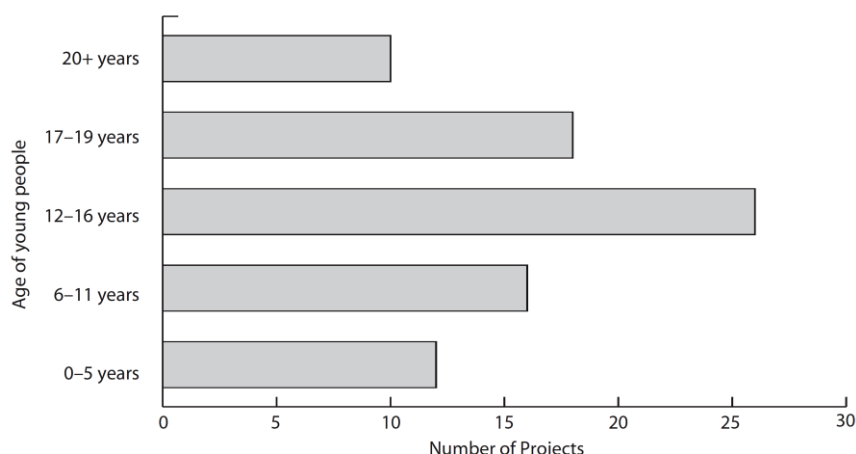
(出典：Shier 2001 p.111, 図の邦訳は筆者による)

2.2 「子ども」の定義

本稿では、内閣府が刊行している『子ども・若者白書』で使用されている定義を採用し、子どもを0～18歳、若者を12～30歳とした（内閣府 2013 p.2）。なお、英国では18歳以下の個人を法的に「子ども（child）」と定めており（Masson 2004）、子どもの権利条約では18歳未満を「子ども」と定義している。『子ども・若者白書』の定義は、概ね、これらの定義でいう子どもと同じ年齢層を意味している。

もっとも、身体的、精神的な成長の途上にある子どもを、「子ども」の一語で括ることに限界もある。未就学児と10代の若者では「参画」の在り方も変わってくるのは自明である。「子ども」の年齢区分として、英国の資料は参考になる。例えば、子どもへの意見聴取の方法について調査したアーツ・カウンシル・イングランド委託の調査報告書（Bragg 2007 p.10）では、子どもを、0～5歳の乳幼児期（early childhood）、6～11歳の学童期（middle childhood）、12歳以上の青年期（young people）という3つの年齢区分に分けている。また、カービーらの報告書（Kirby et al. 2003）は、この区分と共に12歳以上の青年を更に細分化した上で、年齢区分ごとの「子ども・若者の参画」が実施された事業数を纏めている（図2）。同報告書に拠れば、12歳以上の子どもが参画する事業に比べて、0～5歳の乳幼児期や6～11歳の学童期の子どもが参画する事業は各段に少ない。英国では、12歳以上、特に20代の若者を参画させ、高レベルな意思決定に関与させ、公的な役割を期待することが多いことがその背景にあるが、同報告書は、より低い年齢層の子どもたちが、たとえ「非公式」であったとしても、意思決定に関与することが、子どもの権利とエンパワメントにとって必要であるということが指摘されている。

【図2. 英国における、子ども・若者が参画する事業数（年齢層別）】



（出典：Kirby et al. 2003 p.192）

既に述べたように、本稿では、2つの事例、すなわちラウンドハウスの取り組みと、ロームシアター京都「プレイ！シアター in Summer」の一環として行われたパイロットスタデ

ィを取り上げる。参加する子どもの年齢という観点から、2つの事業には大きな違いがある。前者では、16～25歳という比較的年齢の高い子ども（青年）と若者が対象で、公的な参画が期待できる。そのため、子どもの参画に基づく組織の変革や成果の分析に適している。一方、後者では、未就学児を含む、比較的年齢の低い子どもたちが主な参加者であった。劇場には、様々な年齢層の子どもが訪れることを念頭に置けば、子どもの発達段階に強く依存するアンケートや意見を口頭で述べるといった手法ではなく、あらゆる年齢の子どもに開かれた〈声〉を聴く手法の開発もまた求められている。こうした考えに基づき、パイロットスタディではあえて参加児童の年齢を限定せず、劇場が子どもの意見を聴いていくための手法についても検討することとした。既述の通り、英国でも11歳以下、とりわけ0～5歳の参画事例は少なく、低い年齢層の子どもたちの参画が課題とされている。ロームシアター京都での調査は、こうしたアプローチが難しい年齢の小さな子どもたちによる参画の在り方に光を当てるものである。

3. なぜ、子どもの〈声〉を聴くのかー英国ラウンドハウスでのインタビュー調査から

ラウンドハウスは、子ども・若者をガバナンスに組み込んだ成功事例としてガーディアン紙に取り上げられ³、アーツ・カウンシル・イングランドと提携して、文化芸術団体が子どもの〈声〉を聴くための手引き（Roundhouse 2018）を刊行するなど、その活動が英国内で高く評価されている。著者は、ラウンドハウスを訪ね、ラウンドハウス・ユース・アドバイザー・ボード（RYAB）を担当職員に対してインタビュー調査を行った。

3.1 インタビュー調査概要

2018年10月8日にラウンドハウスにて、エマ・グールド（Emma Gould）氏に約1時間にわたるインタビューを実施した。彼女は、ラウンドハウス内で実施される子ども・若者に向けた事業を企画、運営する若者政策&エンゲージメント部門（Youth Policy and Engagement）の主任を2016年から務め、RYABの担当者でもある。

3.1.1 ラウンドハウス概要

ラウンドハウス（円形機関車庫の意）は英国ロンドンにある劇場で、その名称は、建物が1846年にロンドン・アンド・ノースウェスタン鉄道が建設した転車台をもつ円形機関車庫を転用したものであることに由来する。現在、イングランドの指定建造物2*級に登録されているこの建物は、機関車庫として約10年間使用された後、倉庫として利用され、第二次

³ The Guardian, Putting youth creativity at the heart of business decision-making
<https://www.theguardian.com/sustainable-business/youth-creativity-business-decision-coop-roundhouse>（最終閲覧日：2018年11月20日）

世界大戦直前には閉鎖された。その後、1964年に英国の劇作家アーノルド・ウェスカー (Arnold Wesker) が劇場として改装し、自ら立ち上げた演劇カンパニーのセンター42 (Centre 42) の拠点としたことで文化施設としての歩みを始めた。

60年代のラウンドハウスは、まさにカウンターカルチャーの中心地であった。ピンク・フロイド、ザ・フー、ジミー・ヘンドリクスといった、現在ではロックの代名詞的な存在となった数多くのグループが、当時のラウンドハウスで活躍した。また、ピーター・ブルック (Peter Brook) やスティーヴン・バーコフ (Steven Berkoff) らによる実験的な演劇作品も大きな話題となった。70年代になると、パンク・ムーブメントの拠点として名を馳せ、同時に数々のロック・ミュージカルの公演も行われた。しかし、資金繰りの悪化から、1983年、閉鎖を余儀なくされた。1996年、慈善家のトルキル・ノルマン (Torquil Norman) はラウンドハウスを買い取ると、11~25歳までの子ども・若者のための「創造スペース (space to create)」を目的とした登録慈善団体ラウンドハウス・トラストを設立し、劇場として再始動する準備に取り掛かった。更なる改装を経て、2006年から現在の形で活動を行っている。現在のラウンドハウスでは、音楽、演劇、ダンス、サーカス、インスタレーション、デジタル・メディアに関連した主催公演や企画が実施されている。また、子ども・若者の文化芸術およびクリエイティブ産業に関する実践の推進を行う各種事業も併せて行っている。

ラウンドハウスは立ち見席利用で約3,300人、座席利用で約1,700人が収容可能なパフォーマンス空間「メインスペース」をもつ(座席数は演目に応じて調整可能)。メインスペースの階下には、創造の場としてポール・ハムリン・ラウンドハウス・スタジオ (Paul Hamlyn Roundhouse Studios) が設けられ、リハーサル・ルームや録音スタジオ、DJ練習室、テレビ制作スタジオ、メディア・ラボなどが併設されている。

3.1.2 ユース・アドバイザー・ボードと若者理事

ラウンドハウスにおける子ども・若者を「参画」させる仕組みの中核となるが、RYABである。この制度は、2006年の再開場を控えた2002年から開始された。チーフ・エグゼクティブであるマーカス・デイビー (Marcus Davey) の「若者向けのプログラムの立案のために、若者からの意見や提案を直接聴くプラットフォームをつくる」という考えに拠るものであった。

RYABのメンバーは毎年公募され、2018年度は16~25歳の子ども・若者16名から構成されている。各人は音楽や演劇、サーカス、デジタルといった専門分野で活動しており、その採用に当たっては、その専門性とエスニシティ上のダイバーシティが意識されている。金銭的な報酬はなく⁴、一年間の任期だが、希望があれば任期の延長も認められている。RYABメンバーは、ラウンドハウスとの法的な契約を交わしてはいないが、ラウンドハウスが定め

⁴ RYABとして活動する際に、必要な交通費や託児費用等については財政的援助が行われている。

た行動規範 (code of conduct) を遵守することが義務付けられている。また、各年度の初めには、RYAB のメンバーたちが自分たちの抱負と基本的な規則 (expectations and ground rules) を決めている。RYAB には年間 1000 ポンド (日本円にして約 15 万円) の独自予算があり、自らの裁量でプロジェクトやミーティング、イベントなどに使用することができる。また、メンバーには、書記、財務、広報、マーケティング、コンテンツといった担当が割り当てられている。これはラウンドハウス内の関係部署 (departments) とリンクしており、RYAB の担当者は、自分が担当する関係委員会に出席する。こうした体制は、RYAB メンバーの役割と責任を明確化するものであり、グールド氏は「私たちは彼らに責任を引き渡します」と語った。

また、2005 年から、RYAB メンバーから選ばれた子ども・若者が、若者理事 (Young Trustee) としてラウンドハウス理事会に出席する制度も導入された。若者理事の任期は、当初、二年間であったが、その負担が鑑みられ、現在では一年間の任期に改められている。

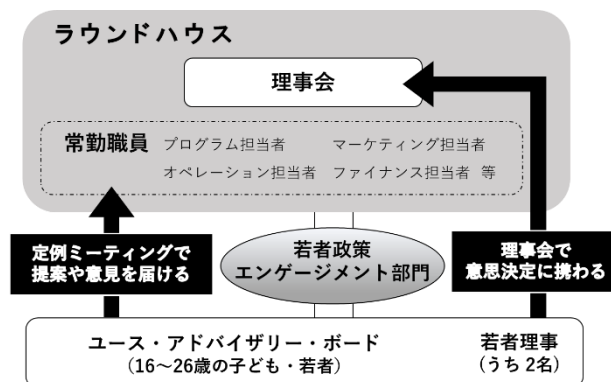


2018 年度の RYAB メンバー (ラウンドハウスの HP より)

3.1.2.1 二方向から組織に働きかける

ラウンドハウスにおける子ども・若者による「参画」には、二つの方向を見ることができ。すなわち、若者理事を介した組織上層部である理事会を通じた働きかけと、定例ミーティングにおいて RYAB メンバーと現場の職員とのかかわりの中で生じる働きかけである (図 3)。

【図 3. ラウンドハウスにおける子どもの参画の仕組み】



(インタビューを基に筆者作成)

RYAB から選出された若者理事は、一般の理事と同じく理事会の場で、長期的な観点から劇場が進むべき方向性やミッションといった意思決定事項を協議しており、その中には年間予算の承認や監査、事業計画といった組織の重要事項も含まれている。通常、組織の最高意思決定機関である理事会は、ごく限られた経営陣によって行われる非公開なもので、閉鎖的な側面をもつ。しかし、ラウンドハウスでは、敢えて、子ども・若者を参加させている。既述の通り、英国では、意思決定の場に子どもの参画を促すことが推奨されてきたが、文化芸術団体に限らず、理事会に子どもを参加させるという仕組みを採用している機関はまだ少ない。

一方、RYAB メンバーと関係部署の担当職員との関わりは、いわば現場から子ども・若者の〈声〉を届ける方向性とみなすことができる。RYAB では月 1 回の定例ミーティングが行われ、必要に応じてラウンドハウスの担当職員が招聘される。グールド氏は「職員がミーティングに参加し、RYAB メンバーと恒常的にやり取りすることは、組織に『良い変化』を起こす上で重要」と語った。グールド氏をはじめとした若者政策&エンゲージメント部門の職員もミーティングに同席するが、その役割はあくまでも議題に関するコーディネーターであり、ミーティングは RYAB が主導している。議論を活発に進めていく上で、グールド氏は「若い方に貢献したいと感じてもらえるようなミーティングを行うのは容易ではありません。意見がでない時もあるし、多くの質問がある時もあります。我々は、何か不確かなことについて、彼らが意見し、質問できる機会を確保するようにしています。彼らを話の中心に置き、打ち解けた会話をすることを心掛けています」と述べ、子ども・若者が思いついたことを自由に話せるような環境づくりの工夫があることを述べた。なお、定例ミーティングには、同時に「将来の若者理事のための優れたトレーニングの場」としての機能も併せもっている。子ども・若者が、ある日から急に理事を務めることは出来ない。子ども・若者が素直に自分の感情を吐露できる「安全・安心な場 (safe place)」として定例ミーティングを経験することで、RYAB メンバーは組織と理事としての職責を理解し、来るべき将来に備えている。

3.1.2.2 RYAB の実績

グールド氏は「私たちはあらゆることを RYAB に相談します。マーケティング、飲食、ブランディング、そして最近の次世代キャンペーンなどがその一例です」と語っていた。こうした子ども・若者の〈声〉を聴く取り組みは、ラウンドハウスに多くの変化をもたらしてきた（表 1）。

例えば、RYAB は子ども・若者向けワークショップの参加者を対象とした独自調査から、回答者の 60%以上がマスタークラスの受講を希望していることを示し、ラウンドハウスは発展的なワークショップの実施や若手アーティストに向けたネットワーク作りのためのイベントの開催といった対応策を進めた。また、新設予定のクリエイティブ・デジタル分野における起業家のためのセンター（Centre for Creative and Digital Entrepreneurs）に関しては、業務部と RYAB との間で設備・機材・サポートに関する話し合いが続けられている。こうしたソフト・ハード面のみならず、組織の戦略といった面にも子ども・若者の〈声〉は影響力を与えてきた。若者理事の提案によって、ジェンダー・ニュートラル・トイレの設置やダイバーシティ戦略の見直しが行われ、「フェイスブックはあまり使わない。むしろ、インスタグラムを使っている」という RYAB メンバーの〈声〉を受け、情報発信に用いる SNS が変更された。また RYAB は、‘Ride the Roundhouse’と呼ばれるファンレイジング・イベントの主催など、活動資金の調達においても自主的に活動を行っている。

【表 1. 子ども・若者の意見が反映された事例】

実績例	内容
• 子ども・若者向けワークショップの改善と増設	ソフト
• スタジオのスペース変更 • 新設センターの設備・機材の検討	ハード
• ‘Get in membership scheme’ の導入	価格戦略
• 情報発信方法（SNS）の見直し	広報戦略
• ジェンダー・ニュートラル・トイレの設置	ダイバーシティ戦略
• ラジオ局のリブランディング	ブランド戦略
• ‘Ride the Roundhouse’の実施	資金調達

（インタビューを基に筆者作成）

3.1.2.3 大人の支援の在り方

ラウンドハウスでは、RYAB の子ども・若者に対して多角的な支援が行われている。こうした支援は、次の四点に集約できる。

第一の支援は独立性の確保である。例えば、RYAB には定例ミーティングを行う専用スペースと共に、RYAB メンバー同士が日常的に交流するためのスペースが用意されている。また、RYAB の独自予算は、プロジェクトやミーティング、イベントなどに RYAB の裁量で

使用できる。こうした空間的、金銭的な独立性の確保は、一つの有効なサポートになっている。

第二は、若者のキャリア形成に資する種々の支援である。RYAB メンバーに対しては、ファイナンス、マーケティング、プログラミングといった知識や技術の教育が、それぞれの担当に応じて提供されている。また、若者理事には、理事会出席に向けた準備の時間と機会を十分に確保することで、他の RYAB メンバーとの話し合いの内容をまとめたり、プレゼンテーション・スキルを向上させる機会が用意されている。更には、理事長の選任やプログラム・ディレクターの採用の場に面接官として参加することで、若者理事には組織全般を俯瞰する視座を養う機会もある。こうした個人の能力を高める機会の提供と共に、人脈の形成もまた若者に対する重要な一つのサポートになっている。RYAB メンバーは理事長や各部署の責任者といった管理職に対して、直接、アクセスしていく権利が保障されているが、この点は後述のメリットとも密接に関連している。

第三の支援は、若者政策&エンゲージメント部門によるメンタリングである。例えば、RYAB の定例ミーティングは、あくまでもメンバーによって主導的に進められていくが、当該部門の職員が議題に関するコーディネートのために同席する。そしてグールド氏は、適宜、RYAB のメンタリングや相談の機会をもっていると語った。

第四の支援は、子ども・若者が「受け入れられている」と感じられる雰囲気づくりである。例えば、理事会の開催に当たっては、普段、俳優や音楽家として活動している若者理事のスケジュールが尊重され、議事も事前に伝えられる。また、理事会にあつては、議長の対面に若者理事の席を設けるなど、発言しやすい雰囲気づくりが行われている。

3.1.3 子どもの〈声〉を聴くことの二つの意義

こうした包括的な枠組みは、どのような効果をもたらすのであろうか。ここでは、組織と子ども・若者の双方の観点から意義を考えていく。

3.1.3.1 劇場への貢献

既に述べたとおり、RYAB はラウンドハウスのソフト面とハード面に加えて、戦略にまで大きな影響力を及ぼしている。グールド氏は RYAB がもつ意義を問われて、次のように述べた。「(RYAB は) ラウンドハウスに新しい視点をもたらしてくれます。組織は、常に何が重要なのかを見極めていかなければなりません。RYAB から寄せられる最新のフィードバックに応じていくことが、ベストなプログラムを提供することに繋がります」。こうした新しい視点は組織にとって大きなメリットになっていると考えられる。同時に、子ども・若者の〈声〉を聴くことは、劇場がもつ社会的な価値をも向上させている。第一に、ラウンドハウスが行っている活動は、子どもや若い客層に対する組織の透明性を確保する営みである。また、その代表者である RYAB メンバーに対して後述する「意義」を還元していくことは、ラウンドハウスという文化施設の存在価値を向上させることにも繋がっている。

私の出身地区には、芸術に触れる人がほとんどいません——才能があっても、手立てがないからです。ラウンドハウスは私の人生を変えました。

ラウンドハウスが多くのチャンスを与えてくれたおかげで、私のキャリアは大きく変わりました。

私を受け入れてくれたこの場所に、私はたくさんの愛を感じています。

これらは、ラウンドハウスの壁面に掲げられた垂れ幕（図 4）および公式ホームページ（図 5）からの引用だが、そこには RYAB メンバーの名前が顔写真と共に示されていた。子ども・若者の夢の実現を応援し、協力を惜しまないラウンドハウスの姿勢を、広く外部へと発信することもまた劇場の社会的位置づけを高める方策となっているとのことだった。

【図 4. ラウンドハウス外観と垂れ幕】



【図 5. ホームページ掲載例】

Abigail's Story

I know of no other institution that provides the same level of training and support to young people as Roundhouse.



3.1.3.2 子ども・若者に対する教育とキャリア形成支援

ラウンドハウスでは、子ども・若者との活動において、「子どもが成長していくこと」が最優先されていた。グールド氏はインタビューの席上、「RYAB での時間を経るに連れて、メンバーは多くのスタッフを知り、組織における様々な役割を理解するようになります。そして、意見表明と自己決定を通じて芸術や劇場を考えていくと同時に、自分自身の人生に能動的に関わっていくようになるのです」と述べている。RYAB での活動を経験した子ども・

若者のなかには、既にロイヤル・アルバート・ホールや英国アーツカウンシルといった英国内の文化芸術施設・団体で職を得ているものも少なくない。ラウンドハウスという一施設の活動は、広く英国の文化芸術セクターに対して、文化芸術の担い手を送り出す人材育成の場としても機能しているのである。無論、それは将来的に文化芸術に関連した分野でキャリアを築こうとしている若者にとっては魅力的な後押しである。子ども・若者の自発的な活動の背景には、RYABや若者理事での活動という経験とそこで培われる能力と人脈が、彼らにとっての十分な報酬となっている点は見逃せない。

なお、ラウンドハウスが期待する教育的効果は、文化芸術に関連した分野を志す子ども・若者に限定されるものではない。この点について、グールド氏は「(RYABメンバーには)アーティストになる人もいれば、バックステージで活躍する人もいる。また、文化芸術とは関係ないキャリアに進み、趣味として文化芸術に関わる人もいます。全員に共通するのは、組織の一員を経験することで、運営やガバナンスを学ぶことができる点です」と語っている。ラウンドハウスでは、若者が、実務のなかで社会人としての階段を一段一段上ることができるのである。

4. 子どもの「劇場観」を知る－『夢の劇場』を絵に描こう！から

4.1 パイロットスタディの目的

ラウンドハウスでは、理事会に若者理事を参加させるという仕組みが、子どもの〈声〉を聴くことに対する組織全体でのコンセンサスの形成に繋がっている。しかし、残念ながら子どもの「参画」が立ち遅れている本邦では、子どもの〈声〉を聴くことに伴う困難が大きいことは想像に難くない。こうした現状を打破していくためには、子どもの「参画」の意義を強調していくことが不可欠であろう。そこで、「参画」の意義を示す出発点として、子どもたちが、劇場にどのようなことを期待しているのかを把握することとした。具体的には、我々大人が子どもの抱く「理想の劇場」を知るために設計されたパイロットスタディの実施である。

子どもの〈声〉を聴く手法としては、様々なアプローチが考えられる。例えば、ラウンドハウスのユース・アドバイザー・ボードのように一つの組織を設置する方法や、フォーカスグループインタビューとして、少人数のグループに対して座談会形式でインタビューを行う調査、あるいはアンケート調査といった手法である。これらの手法は、年齢が比較的高い子どもや若者を対象として用いられるものである。一方で、小さな子どもたちの〈声〉を集めるのには適していない。Clark (2005) は、5歳以下の未就学児の〈声〉を聴くための方法として、参与観察や人形を介したインタビュー、また写真や録音をツールとして、あるいは描画やその他の芸術的な活動を通じて子どもの〈声〉を聴きだすマルチセンサリーなアプローチ(視覚・聴覚・運動感覚・触覚等の感覚を複数同時に用いた手法)を提案した。これらの方法はいずれも書き言葉や話し言葉に依存しないことから、小さな子どもにも適した手法と考えられている。

今回のパイロットスタディでは、〈声〉を聴く対象の子どもの年齢や発達を制限せずに、「夢の劇場」に対するイメージを把握することを目的としており、描画による意見聴取を行うこととした。描画を用いた意見聴取は、未就学児のものへの捉え方や意見を対象とした研究で使用されている手法のひとつであり、Clark は、「子どもたちが自分の絵について話すことを聴くことで、子どもたちの理解を的確にとらえることができる」（2005 p.495）としている。加えて、先行研究では、未就学児を対象とした場合には、アクティビティが多様かつ楽しいものであって、子どもが自らを表現するために選択できることが必要であると指摘もなされている（Clark & Moss 2001; Clark & Lancaster 2004）。こうした先行研究を踏まえて、本パイロットスタディでは、意見聴取を全面的に掲げるのではなく、描画活動という遊びを通しての意見聴取を行う、『『夢の劇場』を絵に描こう！』と題したプログラムを企画した。次にプログラムの概要と示す。

4.2 パイロットスタディ概要

『『夢の劇場』を絵に描こう！』は、2018年8月14、15日にロームシアター京都で開催された「プレイ！シアター in Summer 2018」の一環として行われた。両日（10時～17時）共に、ロームシアター京都1階のインフォメーション付近に専用ブースを設け、子どもたちが夢の劇場を絵に描いた。

■プログラム説明

「夢の劇場」を絵に描こう！

「君が劇場支配人だったらどんな劇場にしたい？」をテーマに、「夢の劇場」を描いてみよう！もしかしたら、君のアイデアが実現するかも！？みんなが書いてくれた絵は劇場に飾るよ。

■プログラム内容

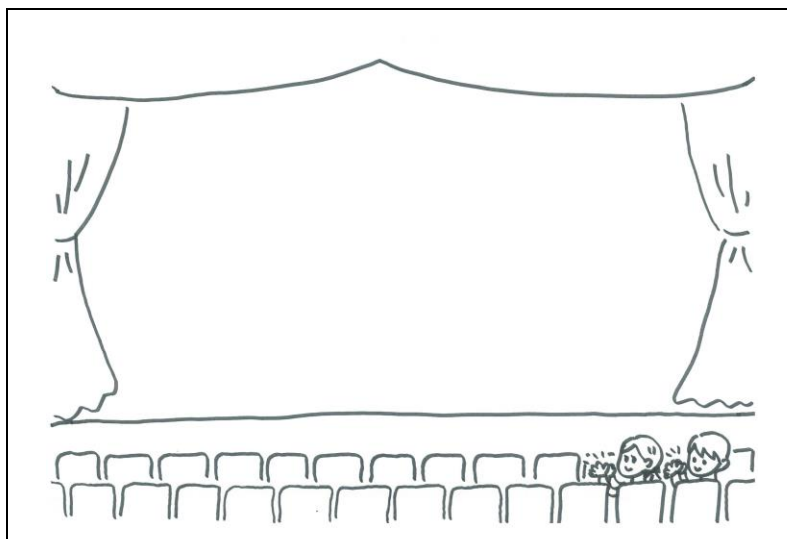
同時に12名の子どもが絵を描くことのできる描画スペースを用意し、筆記具（クレヨン、クレパス、色鉛筆、ペン）を置いた。描画を希望した子どもと保護者に対し、担当者から『劇場でこんなものみたいな』、『劇場でこんなことしたいな』といったことを考えて、自由に書いてください』と口頭で説明し、舞台（プロセニウムアーチ）と観客席が書かれた用紙（図6、A4サイズ）を手渡した。描画後、絵の裏面に名前と年齢を書いてもらい、設置した展示パネルに飾った。また、絵を持ち帰りたいという要望があった場合には、展示せずに絵を持ち帰ってもらった。

■活動設定の意図

本活動では、子どもの参画のために、描画という手段を用い、子どもが感じる理想の劇

場を書いてもらうことを活動の中核とする。書き終わった後、何を描いたかを尋ね、可能な限り描いた内容を把握するよう努めた。

【図 6. 当日、子どもたちに配布した用紙】



■倫理規定

子どもおよびその保護者に向けて、「書いた絵を研究調査の対象として用い、ロームシアター京都の今後の運営の参考とする」との告知を、ワークショップ会場のブース横に掲示し、同意を得て参加してもらった。

■参加した子どもの年齢

1～12歳までの子どもが参加し、2日間のプログラムでは、合計228枚（14日は122枚、15日は106枚）の絵を展示した。参加者の年齢構成を表2に示す。今回のワークショップでは5歳児が最も多く、3歳児、6歳児、4歳児の順で続いた。また、参加した子どもの平均年齢（年齢不明を除く）は、4.96歳であり、未就学児（0～5歳）が全体の6割（129名）、小学児童（6～12歳）が全体の4割（80名）となった。

【表 2. 参加児童の年齢構成】

参加日	1歳	2歳	3歳	4歳	5歳	6歳	7歳	8歳	9歳	10歳	11歳	12歳	不明	合計
8月14日	0	17	23	10	20	20	11	6	2	2	0	0	11	122
8月15日	3	6	14	16	20	14	10	8	3	1	1	2	8	106
合計	3	23	37	26	40	34	21	14	5	3	1	2	19	228

■子どもたちの様子

子どもたちは、テーブルの上に並べられた色鉛筆やマジック、クレヨンを自分で選び、作品を書いた。「どれにしようか？」と話しながら、筆記具を選ぶ姿は楽しそうであった。参加児童の多くに保護者が付き添っており、「劇場」というものを知らない（わからない）と思われるような幼い子どもの場合には、「劇場って何？」と保護者に尋ねるシーンがしばしば見られた。また、保護者が子どもと一緒に絵を描く姿もみられた。子どもたちは絵を描き終わると、その内容を友達や兄弟、親子に話していた。また、自分の描いた絵がパネルに貼られるということが参加した子どもには嬉しかったようで、飾られた絵と一緒に写真を撮影するお子さんが多くいた。また、他の参加者が書いた絵をみて、驚いたり、発見したり、新たな想像をめぐらしたりすることがあるようで、保護者との会話が弾んでいた。



「『夢の劇場』を絵に描こう！」の様子

4.3 調査結果

子どもの年齢と描画発達との関係は既に研究されている。例えば、0～3歳は、「なにをどのように描くか」の基礎を準備する段階であり、「なぐり描き期」と呼ばれている。この時期の「なぐり描き」のなかにも、知覚した出来事を記録しようとする熱心な意味づけや表現意図が発見できるとされている（山形 1988）。一方で、抽象的な表現が多く、今回のワークショップでも若い参加者による絵からその内容を完全に読み取ることは困難で、大人の一方的な解釈から分析していくことには危険性もある。そこで、本調査では、ワークショップ会場で子ども自身に何について描いたのかを尋ね、内容の把握ができた 104 枚を分析対象とした。結果的として、分析対象となったのは概ね 5～12 歳の児童によって書かれた描画である。子どもたちが描いた内容は多岐に亘ったが、その内容から「過去に経験したパフォーマンスアート」、「劇場では起こらない出来事」、「劇場の場を超えた壮大な世界」、「キャラクターや動物が登場する」の 4 つのタイプへと分類して分析した（表 3）。次節では、分類

別に、子どもたちが描いた作品を挙げながら結果を示す。

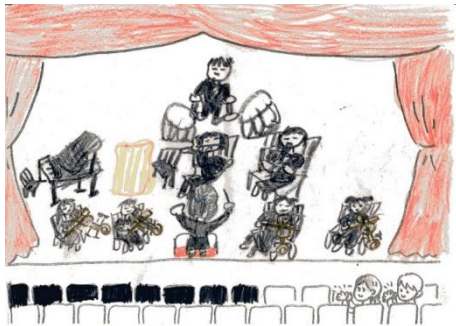
【表 3. 子どもたちが WS で描いた絵の内容の分類と具体的内容】

分類	人数 (%)	具体的な内容 (件数)
過去に経験したパフォーミングアーツ	59 (57%)	ピアノ (17) オーケストラ (15) 歌 (8) バレエ (7) 劇 (5) サーカス (2) 人形劇 (1) 鮮やかな照明 (2) 落語 (1) ダンス (1) フラメンコ (1)
劇場では起こらない出来事	9 (9%)	スポーツ (3) 車 (2) 新体操 (1) ニュース番組 (1) 茶道 (1) バーベキュー (1)
劇場の場を超えた壮大な世界	10 (10%)	宇宙 (6) 恐竜 (2) 海 (1) 虹 (1)
キャラクターや動物が登場する	25 (24%)	漫画のキャラクター (11) 動物 (9) 魔法使い (2) マイケル・ジャクソン (1)
合計	104 (100%)	

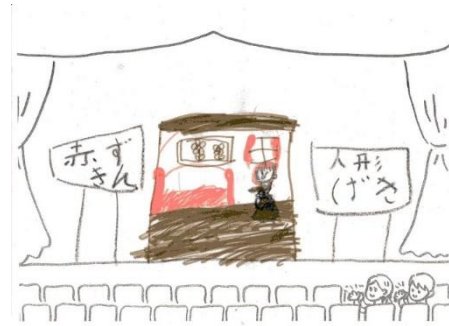
4.2.1 過去に経験したパフォーミングアーツ

「理想の劇場」の内容としてパフォーミングアーツが描かれた絵は、全体の約 6 割を占めた。例えば、オーケストラを描いた作品は 15 件と最多であった。これは、ワークショップ開催日、同会場でオーケストラによる演奏会が行われていたことが影響したものと考えられる。オーケストラ以外では、人形劇やフラメンコ、落語、サーカスといったジャンルが描かれた。また、習い事や園・学校行事で自身が出演・参加したパフォーミングアーツを描いた絵では、ピアノ (17 件)、歌 (8 件)、バレエ (7 件) が描かれた。

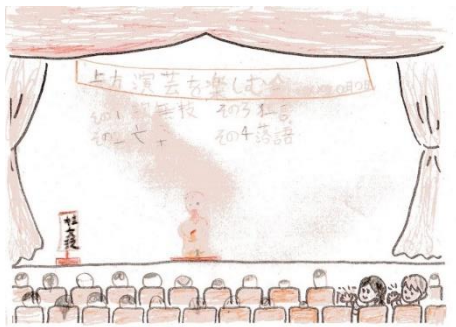
子どもたちの絵には、楽器の種類や舞台上のセットといった細部までもが詳細に描写されている。絵に描かれた人物は非常に表情豊かで、にこにこ笑っている顔のものも多い。また、「赤ずきん」や「くるみ割り人形」といった特定の作品の一情景を詳細に描いた絵もあった。



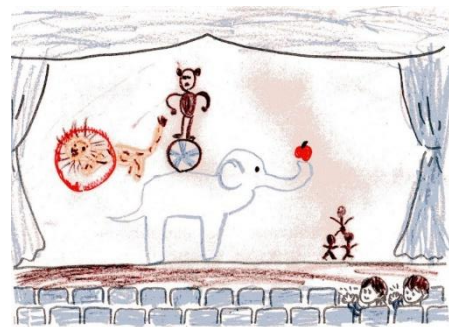
オーケストラ（8歳・女兒）



人形劇『赤ずきん』（8歳・女兒）



落語（12歳・男児）



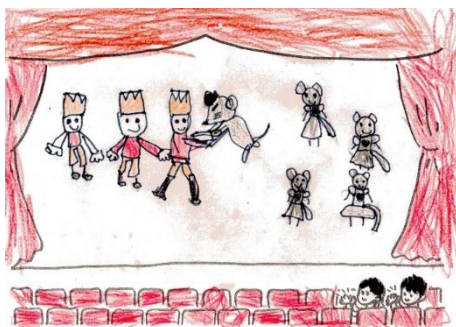
サーカス（8歳・女兒）



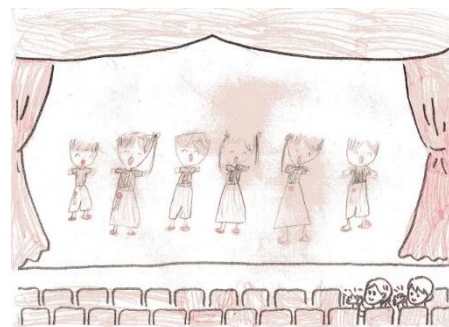
玉乗り（5歳・女兒）



ピアノ（6歳・女兒）



バレエ『くるみ割り人形』（5歳・女兒）

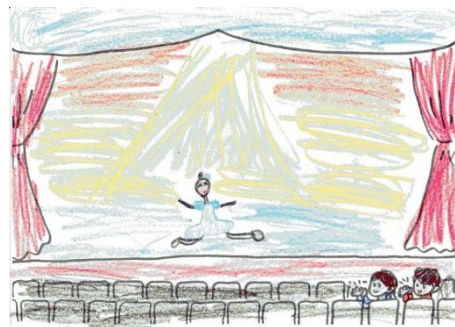


合唱（7歳・女兒）

中には、舞台上に照らされた照明だけを描いた子どももあり、「公演で観た照明の鮮やかさに感動した」と話していた。子どもが鑑賞した公演を細部までよく記憶しており、舞台上で繰り広げられるパフォーマンスを特別なものとしてとらえていることを示していると考えられる。



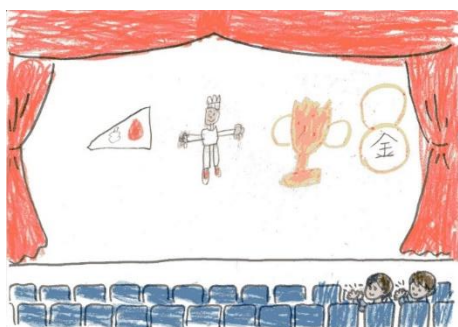
鮮やかな照明（7歳・女兒）



バレエダンサーと照明（8歳・女兒）

4.2.2 劇場では起こらない出来事

劇場で鑑賞した（できる）パフォーミングアーツではないが、特別なイベントを描いた絵が少なからず見られた。オリンピック表彰式や新体操といったスポーツにちなむもの、茶道、テレビニュース、バーベキューを書いたものである。



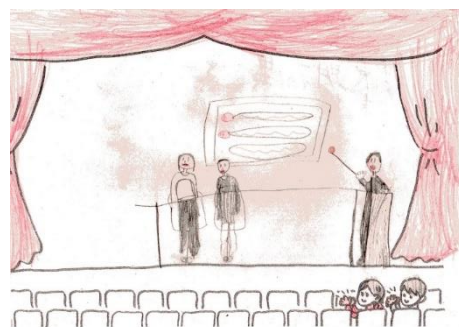
オリンピックの表彰式（7歳・女兒）



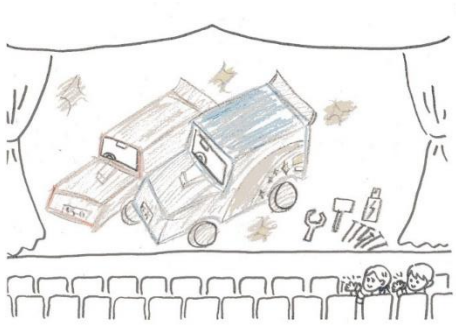
新体操（6歳・女兒）



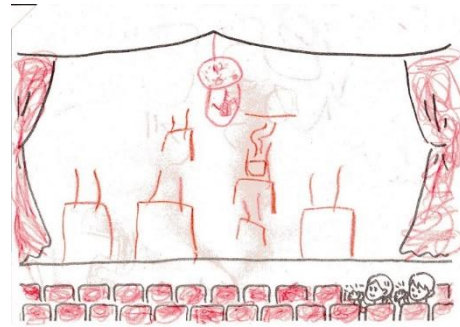
茶道（9歳・女兒）



テレビのニュースの一場面（8歳・女兒）



車（10歳・男児）



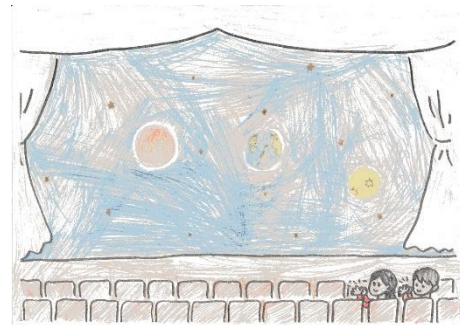
バーベキュー（5歳・男児）

4.2.3 劇場の場を超えた壮大な世界

劇場という空間をはるかに超えた壮大な世界を描いたものもあった。宇宙（6件）や恐竜の世界、海などがその代表的な例である。



宇宙空間とロケット（6歳・男児）



宇宙（9歳・女児）



星（5歳・女児）



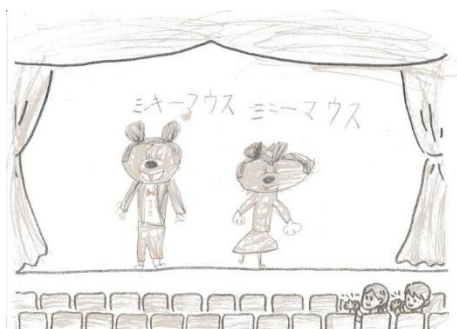
恐竜（11歳・男児）



海（6歳・女兒）

4.2.4 キャラクターや動物が登場する

全体の約二割の子どもが架空のキャラクターや動物の絵を描いた。ミッキーマウスやドラえもんといった漫画のキャラクターが11件、動物が登場する絵は9件であり、魔法使いを書いた絵が2件あった。また、マイケル・ジャクソンとペンギンを書いた絵が1件あった。マイケル・ジャクソンは、既に他界しており現実世界で会うことは不可能である。そのため、空想上の存在ではないがキャラクターとして分類した。



ミッキーマウス（6歳・女兒）



ドラえもん（6歳・男児）



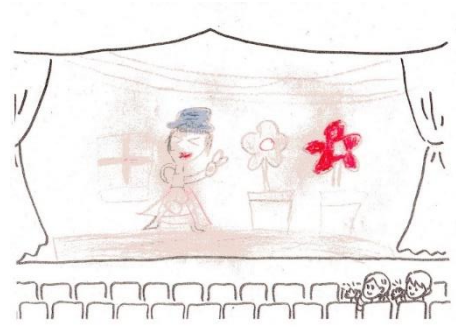
ミニオン（9歳・女兒）



マイケル・ジャクソン（6歳・男児）



魔法使い（6歳・女兒）



魔法使い（9歳・女兒）

4.3 考察 - 十人十色の物語から読み解く、子どもにとって「夢の劇場」とは

子どもが、「夢の劇場」という言葉からイメージした想像の世界は、それぞれの世界観が凝縮された、内容的に広がりのあるものであった。例えば、過去に体験したパフォーマンスを描いた作品群一つとっても、オーケストラ、演劇、ダンスや伝統芸能と多様な表現ジャンルが描かれていた。一口で「子ども」と括られがちな対象だが、改めて、一人一人の感性は異なり、価値観も多様であることが分かる。大人向けの公演に比べれば、子どもを対象とした公演はジャンルも数も限られており、若い子どもほど、自分で公演を選択することは難しくなる。だからこそ、「こんな面白い世界もある、あんな面白い世界もある」というように子どもが自分で楽しみを発見していけるよう、様々なジャンルの公演を鑑賞できる環境整備が重要である。また今回、考察を進めていく中で、子どもたちの描いた「夢の劇場」が想像力と洞察に溢れた作品であったということに気づかされた。子どもたちとその作品がもつ多様性を前提としつつも、ひとつの試論として、敢えて子どもたちの作品から共通項を読み解き、子どもの劇場に対する考えを次の3点から論じてみたい。

4.3.1 劇場という場所の特殊性

彼らが描いた絵には、「(子どもが) 劇場という空間/場をどのように経験したのか」を物語るような作品が多かった。例えば、暗闇の中でスポットライトを浴びて浮かび上がる出演者の姿や、色彩豊かな光と影のコントラストを描いた作品である。暗い舞台の上で展開される人工的な照明は、子どもにとって印象に残る特別な経験であったことに違いない。また、宇宙や海といった劇場の場を超えた壮大な場面の絵は、子どもが劇場で感じた、舞台と客席から天井まで広がる大きな空間に対する記憶の表れのひとつとしても解釈できる。昨今の子どもは、家でゲームやインターネットに興じる時間が多いとされている (Ofcom 2016)。インターネットの中では、非日常的なコンテンツが日常の世界へと侵食しており、視覚的に刺激のある映像もある。照明による光と影、スケールの大きい空間といった空間は、目の前で繰り広げられている現実でありながら、慣れ親しんだ公園やグラウンド、体育館の環境とも、またインターネットの中の世界とも全く違う。だからこそ、こうした体験が子どもに強い印象となって残った可能性がある。

劇場における照明や空間といった要素は大人の観客にとっては無意識的なものであり、専門家でもない限り、こういった部分を劇場での体験として個別に意識することはまれではないだろうか。大人の主な関心事は、作品の筋や役者の演技、演奏や身体表現であろう。子どもの〈声〉は、照明や大きな空間が、劇的な効果を生み出す上で不可分な要素であり、かつ劇場固有の経験であることを改めて思いださせてくれる。彼らのこうした直感的な感覚は、大人に気づきをもたらすと共に、劇場から子どもへのアプローチを考える上でも大きなヒントを秘めているといえよう。

4.3.2 感動を共有する場

改めて、「夢の劇場」と問われた際、我々大人は一体何を描くであろうか。恐らく大部分の大人は、「ある特定のジャンル」を描くことが推測できる。言い換えれば、劇場に「相応しいもの」と「相応しくない」とを厳密に区別している。今回、子どもたちは、劇場では起こらないような、パフォーマンスアート以外の場面を多く描いた。こうした作品は「空想的」⁵とも呼べるが、一方で「劇場」の機能や役割に寄せる子どもからの期待とも解釈できる。スポーツ競技のクライマックスで感動を呼ぶ表彰式や、演技の美しさを競う新体操に、パフォーマンスアートとの類似性を少なからず見いだすことができる。芸術と共にスポーツには共同体を鼓舞する力があり、身体の技と表現によって観客を魅了する芸術的な側面が含まれている。茶道もまたパフォーマンスアートではない。しかし、お点前を「披露」という行為は、「見せる」と「見る」という関係性の上に成り立っている。こうした一群の絵がもつ大きな特徴は、「感動を共有すること」に力点が置かれているということである。テレビのニュース番組を描いた絵も印象的である。明らかに、受け手の存在が前提とされ、劇場が情報を他者と分かち合う場所、言い換えれば人と人とを繋ぐ「メディア」としての役割をもつということを潜在的に捉えていると言えるだろう。

4.3.3 「虚構の世界」を楽しむ場

子どもたちの絵の中には、テレビ番組のキャラクターや擬人的動物、魔法使いといった実在しない架空の存在が好んで描かれ、これは彼らが劇場を「現実世界とは異なった別の世界が展開される場」と捉えていることを示唆している。

現実と空想の別に関する認識は、発達段階に応じて変化する。大人は、劇場で展開される作品が「虚構の世界」であることを知っており、それを承知の上で作品に共感し、楽しむ。一方、富田（2015）に拠れば、幼児期の子どもは空想上の存在や魔術的な出来事を現実世界の一部として信じており、こうした認識は5歳頃から発達に伴って薄れていく。子どもは

⁵ 心理学者の村田『児童心理学入門』（1990）に拠れば、空想（fantasy）とは、過去の経験をもとに新しいイメージを作り出す想像の一種で、あまり現実的ではないものを指す。

発達に伴って、次第に架空の存在を信じなくなっていくが、その一方で実は架空の存在がもつ不思議さに対する好奇心や探究心が育まれていき、「虚構」の世界を楽しめるようになるとも指摘されている。こうした移行期にある子どもは、空想や架空の存在に対する疑念を抱いているものの、条件さえ整えば、不可思議な事柄も実現可能だと考える傾向にあるというのだ（同書）。いわば、空想世界と現実世界とを揺れ動く時期といえよう。分析対象となった描画は、まさに、移行期にあたる5歳から児童期の子どもによって描かれたものである。

「夢の劇場」として描かれた架空の存在は、「劇場」という条件の下では、「ひょっとすると叶うかもしれない」というこの時期の子どもならではの期待が込められている可能性がある。バロック時代、劇場で行われた機会仕掛けの装置を扱う舞台美術家は「偉大なる魔術師」と称えられたが、子どもは、劇場を「魔法」の力によって、現実の世界とは異なるスペクタクルやイリュージョンを見せてくれる場とみているのかもしれない。

子どもたちの絵は、彼らがメディアの影響を強く受けているということも示唆していた。村田（2016 p.387）に拠れば、幼児期の子どもは成長に伴って、メディアの中に登場するヒーローやヒロインに対して、憧れ・期待・願望などを抱き、空想と現実の狭間で強い自分や憧れの自分をイメージするようになってきたりする。キャラクターが絵に描かれた背景には、こうした子どもの特性が一つの要因としてあると考えられる。

いずれにしろ、子どもの絵がもつ特徴は子どもたちが、既に劇場を非日常を観る場所、あるいは、空想との架け橋であるといった認識をもっていることを示唆している。書かれた内容が、必ずしも劇場では見ることのできないイベントであったとしても、そこには劇場の本質が見え隠れしており、少なくとも5歳以上の子どもは、限られた劇場体験ながら、劇場に対する一定のイメージをもっているのである。このことは、子どもや若い観客の劇場体験を考えていく上で参考になる知見と言えるだろう。

5. まとめと提言

劇場が直面している若い観客に関連した最も大きな課題として、リーズン（Reason 2010）は、子どもが劇場を自分たちの生活の重要な一部であると考えておらず、隔たりを感じる傾向にあることであるとした。確かに多くの子どもたちにとって、劇場はそう身近な存在ではない。では、どのように子どもたちの劇場との関わり合いを深めていくことができるのだろうか。ここでは、本研究の結果を総括すると共に、研究成果に基づく提言を示す。

「子どもについて話す」から「子どもと共に作る」へ

ラウンドハウスは、英国における子どもの「参画」のフロントランナーであり、彼らのやり方は長年にわたる蓄積の上に成り立っている。「参画」の進め方は、その劇場がもつ特性や状況に応じて異なるもので、彼らと同じやり方を本邦の劇場に持ち込んだとしても同じ成果が期待できるとは限らない。あくまでも、ひとつのやり方として認識すべきであろう。しかし、ラウンドハウスの事例は、劇場が子どもを「観客（audiences）」と見做してきた旧

来から続く見方を変えることの重要性を教えてくれる。ラウンドハウスは、子どもを大人と共に劇場の活動を創る「パートナー」として見做し、子どもの参画を事業改善のみならず、人材育成、劇場の社会的価値の向上、観客創造へと繋げてきた。

昨今、子どもを対象とした事業における参加者の減少傾向が問題視されている。その要因は様々だが、「結果として子どものニーズに応えられていない、或いは魅力的な何かが相対的に低下していること」が指摘されている（青少年育成支援フォーラム 2005 p.8）。子どもの感じていることや欲していることと、大人の想像との間には少なからず乖離があることを反映したものであろう。参加する子どものニーズに答えるという基本的な事柄は、子どもが事業の準備段階から積極的に参画することでしか解決できないのではないだろうか。

子どもを大人と共に劇場の活動を創るパートナーとして見做すことは、言い換えれば、「主催者／企画者＝大人、参加者＝子ども」という枠組みの転換を意味する。子どもの〈声〉を聴くには、子どもと共に劇場をつくる仲間と捉えた対等なパートナーシップを築くことが重要である。大人は誰も子どもであった。仮に、子どもから示された「やりたい」を叶えられなかったとしても、「自分が小さい頃もこうだった」というような記憶が大人の脳裏に蘇る。子どもに共感することで、「じゃあ、今度やってみよう」、「別のものに変えてやってみよう」といった肯定的な代替案もでてくるのではないだろうか。こうした経験は、子どもに劇場で働く大人の想いと誇りを伝えることにもなり、劇場を共に楽しもうとする雰囲気醸成にも資するものと言えるだろう。

劇場という空間の魅力伝える

「プレイ！シアター in Summer」でのパイロットスタディから明らかになったのは、幼児・児童期という幼い子どもが、劇場を「特別なもの」あるいは「楽しいもの」と認識していた点である。さらに、子どもたちは、劇場でしかできない経験があることも理解していた。こうしたことから、子どもたちに対しては、日常では体験できないような、特別な経験を提供していくことが必要である。

子どもたちが描いた絵の分析は、彼らが好む作品に関する一定の示唆を与えている。今回、子どもは、身近な学校生活といった日常の出来事を、決して「理想の劇場」には投影していなかった。一方で、空想上の存在や魔術的な出来事などを期待する傾向にあった。発達心理学において、幼児期の子どもは、現実の世界と空想の世界との境界が低く、日常生活を送る中であっても無意識に空想して遊ぶことができると言われている（富田 2002；富田 2015）。目の前で繰り広げられる物語の世界に子どもは易々と入り込み、想像を巡らせては、好奇心や探究心、冒険心を抱いて作品を楽しむ。心のどこかで「劇場でなら魔法が起こるかもしれない」と期待している子どもたちの楽しみ方は、より直接的である。劇場は、子どもにとって、現実と夢の世界に橋を架けてくれる存在なのかもしれない。事実、古くから子ども向け作品として上演されてきた舞台作品に目を向けてみれば、現実から想像への旅という要素が散りばめられているものが少なくない。例えば、『ピーターパン』や『不思議の国のアリ

ス』は、日常生活を送る子どもが、突然、不思議な世界へと誘われ、旅をする物語である。また、欧米の劇場においてクリスマス・シーズンに盛んに上演される『くるみ割り人形』にも同様の構図をみることができる。いわゆる名作は、子どもの琴線にふれる内容を含んでいるのである。子どもに向けた新たな作品づくりにおいても、想像の世界との接点を感じさせられるような要素を散りばめることは有効なのではないだろうか。

冒頭でも示した通り、劇場が提供する子ども向けプログラムには、大人のニーズや意図が色濃く投影されており、教育的あるいは道徳的な主題も少なくないのが現状である。こうした作品がもつ効果や子どもの反応も重要ではあるが、それだけでは子どもが劇場を楽しむことと繋がらない。今回のパイロットスタディで得られた絵の中に子どもが「教育されている」姿を描いたもの皆無で、習い事と関連した内容と考えられる絵も、発表会を描いたもので特別な経験の文脈で捉えることができる。劇場空間という非日常的な場では、「想像の世界」へ足を踏み入れいく楽しみを経験してもらうことこそが、子どもに劇場を「生活の重要な一部」と認識してもらう上での第一歩となる。そして、子どもの発達段階に応じて、作品に対する深い解釈という楽しみを知ってもらえるようにしていくことも必要であろう。こうした取り組みは正攻法かもしれないが、子どもが劇場と間に強く感じている隔たりを取り除き、将来の観客を育てていく最善の策と考えられる。

マッカーシー (McCarthy et al. 2004) らは、芸術に頻繁に参加する人と時折参加する人とを分析し、2つの大きな違いがあるとした。第一に、若い時期（とりわけティーン以前）に、芸術に触れる「the gateway experiences」をもったことが、将来的に、芸術へ関与を深めていくための入り口となっていた。第二に、「質の高い芸術体験」をもっていたことである。ここでいう「質の高さ」は、「楽しさ、生きる喜び、想像的な旅立ち (enjoyment, a heightened sense of life and imaginative departure)」を指し、「質」の高い芸術体験をもつ人は、より良質な体験を求めようなり、継続的な芸術への関与が生まれる。マッカーシーらの指摘は、子どもと芸術との関係の構築、言い換えれば、芸術を求める姿勢を作っていくための方法論を意味している。この観点に立てば、小学生のような早い段階で、多様な舞台芸術へ触れてもらう機会を拡充すると共に、「想像力を巡らせることの喜びや楽しさ」という舞台芸術のもつ本質的な価値を存分に味わってもらうような作品を届けていくことこそが、劇場が行う子どもへの有効なアプローチと考えられる。

ロームシアター京都での実践のあり方

最後に、ロームシアター京都における「子どもの参画」を深めていく具体的な提言を示したい。まず、前提となるのは、子どもの〈声〉を聴くための機会や実践を、一步ずつ、継続的に進めていく姿勢をもつことである。カービーは「意義ある参画は、単独の事業や参画イベントではなく、プロセスによるものである」(Kirby et al. 2003 p.144-146) とした。〈声〉を聴き、業務の改善までを見据えた子どもとの関係構築の場を設けていくことが必要である。無論、子どもの発達段階に応じた魅力的な方法も開発していかなければならない。

ロームシアター京都の2019年度事業では、「劇場の学校プロジェクト」として、13～18歳の若年層を対象とした、演劇、舞踊、メディア・パフォーマンスの各講座が予定されている。2019年度はプレ事業としての位置づけだが、そこで参加した子どもたちからのフィードバックを得て、彼らの意見や発想を事業の開発・改善を進めていく好機と捉えられる。また、劇場という場の特性を考えれば、種々のメディアやツールを活用した創造的・芸術的アクティビティを通じた子どもの参画も十分に実現可能なものであろう。劇場スタッフによる支援の下での、より能動的で継続的な参画を考えるならば、劇場の機関紙向けの記事を書く「子ども記者」のようなプログラムは、子どもならではの斬新な視点を得る上で有効であろう。

本邦は、文化セクターに限らず、「子どもの参画」という観点からは後塵を拝する状況に置かれている。本研究が、ロームシアター京都を始めとした本邦の文化芸術施設の関係者が「子どもの参画」を考えていくきっかけとなれば幸いである。子どもの意見が反映されたプログラムづくり、劇場作りを通じて、「子どもの参画」がもつ真の意味を捉えることは、多くの人々から愛される劇場のあり方に直結するものと期待している。

【引用文献】

- Bragg, Sara. *Consulting Young People: A Review of the Literature: A Report for Creative Partnerships*, Arts Council England, 2007.
- Children and Young People's Unit. *Learning to Listen: Core Principles for the Involvement of Children and Young People*, Department of Education and Skills: Children and Young People's Unit, 2001.
- Clark, Alison. "Listening to and Involving Young Children: A Review of Research and Practice", *Early Child Development and Care*, Vol. 175 Issue 6, 2005, pp. 489-505.
- Clark, Alison and Lancaster, Penny. *Listening as a Way of Life: Why and How We Listen to Young Children*, National Children's Bureau on Behalf of Sure Start, 2004.
- Clark, Alison and Moss, Peter. *Listening to Young Children: The Mosaic Approach*, National Children's Bureau, 2001.
- Department for Education and Skills (DfES). *Every Child Matters*, 2003.
- Hart, Roger A.. *Children's Participation*, UNICEF International Child Development Centre, 1992.
- Jenks, Chris. *Childhood*, Routledge, 1996.
- James, A. and Prout, A. (eds). *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood* (2nd ed.), Falmer Press, 1997.
- McCarthy, Kevin F. et al. *Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts*, RAND Corporation, 2004.

- Ofcom. *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*, 2016.
- Reason, Matthew, *The Young Audience: Exploring and Enhancing Children's Experiences of Theatre*, Trentham Books, Stoke on Trent, 2010.
- Roche, Jeremy. "Children: Rights, Participation and Citizenship", *Childhood*, vol. 6, no. 4, 1999, pp.475-493.
- Roundhouse, *Guided by Young Voices: How to Include Young People on Your Board and in Your Decision Making Processes*, 2018.
- Shier, Harry. "Pathways to Participation: Openings, Opportunities and Obligations", *Children and Society*, vol. 15, no.2, 2001, pp.107-117.
- Oldfield, Carolyn and Fowler, Clare. *Mapping Children and Young People's Participation in England*, National Youth Agency, Leicester, 2004.
- Kirby, Perpetua et al. *Building a Culture of Participation: Involving Children and Young People in Policy, Service Planning, Delivery and Evaluation*, Department for Education and Skills, 2003.
- Masson, J., "The Legal Context" in Fraser, S., Lewis, V., Ding, S., Kellett, M. and Robinson, C. (eds.) *Doing Research with Children and Young People*, Sage, pp.43-58.
- 岩永 定「学校と家庭・地域の連携における子どもの位置」日本教育経営学会紀要 第54号、2012年、13-22頁。
- 内閣府『平成25年版子ども・若者白書』2013年。
- 特定非営利活動法人 青少年育成支援フォーラム『「子どもの参加/参画」実践の普及促進のための調査事業報告書』2005年。
- 富田 昌平「実在か非実在か: 空想の存在に対する幼児・児童の認識」発達心理学研究、第13巻2号、2002年、122-135頁。
- 富田 昌平『幼児期における空想世界に対する認識の発達』兵庫教育大学大学院 連合学校教育学研究科、博士論文、2015年。
- 村田 孝次『児童心理学入門 (三訂版)』培風館、東京、1990年。
- 村田 透「幼児期の子どもの造形表現行為と保育の場に関する研究—4、5歳児を対象としたパイプを使用した題材から—」美術教育学研究、第48巻1号、2016年、385-392頁。
- 山形 恭子「0～3歳の描画における表象活動の分析」教育心理学研究 第36巻3号、1988年、201-209頁。

リサーチプログラムの社会的意義

吉岡洋

公的予算によって行なわれる文化事業は、社会に役立つものでなければならない、というような考え方がある。文化が社会に「役立つ」とは、具体的にどういうことかという、たとえば観る人に楽しさや感動を与えたり、多数の観客を動員したり、高い評価や賞を受けたり、人々を元気にしたり、道徳的に向上させたり、国家の威信を高めたり、等々といったことであろうか。

だが実際には、普通の意味では楽しくも感動的でもなく、来場数も限られており、評価も定まっておらず、観ると気分が落ち込むような、あるいは反道徳的な、また国家批判的な内容を持つ美術作品や演劇作品も、少なくないのである。表現の自由があるとしても、そうしたものは公的予算を使わず、自分の金で勝手にやれ！ と思っている人もいることだろう。こうした気分は一見もっともらしい意見に見えるかもしれないが、「公的」であることや「役立つ」ということの意味についての根本的な誤解に由来する、大きな誤りである。

娯楽や感動は自然に観客を呼び寄せるので、そうしたことを目的とする作品なら、むしろ公的予算を使わなくても、私的な事業、商売として成り立つのである。また、評価というものには時間的スケールがあり、本当に価値のある作品が同時代に高評価を受けるとは限らない。私たちが歴史から学ぶのは、文化や芸術における重要な達成は、むしろ同時代には無視されたり非難されていた企てであった場合が、少なくないということである。

芸術作品が人を「元気にする」というのも、どこか怪しい。人間とはそんな単純なものではないからである。深刻に落ち込んでいる時、

私たちは「元気を与えてくれるものを観たい」なんて思うだろうか？ むしろ、もっと暗い何かを通して自分の絶望を注視したいと切望し、絶望を通してのみ生きる力を得ることだってある。また道徳や国威の発揚にしても、「いかにも」と思えるような同調的表現は、かえって道徳を壊し国家を貶めるだけである。本当の道徳的陶冶や国家的理想に到達するには、否定的なものを通して行かなければならない。

美術や演劇は「自己表現」であり、社会には役立たなくても芸術的に価値があるのだ、というような考え方も、やはり間違っていると思う。そんな風に社会から切り離されると、芸術は衰退してゆくだろう。役立たないのではなくて、役立ち方が娯楽産業のそれとは違うだけなのであり、この点を理解することが肝要だ。即効性の利益を生み出す文化は市場に任せておけばいいのであって、社会に役立つために長い時間を要し複雑な機序を経る文化的試みにこそ、積極的に公的予算を投入する意味があるのである。

美術や演劇について、とりわけその現場に即して行われるリサーチ活動の目標と意義は、芸術と社会との間のそのような、単純で即効的ではない真に豊かな関係性を、ハッキリと目に見える形にしてゆく点にあるのだと思う。本リサーチプログラムの 2018 年度の研究成果も、こうした目標に向かって着実な一歩を進めえたものと確信している。

2年目の気づき

若林朋子

リサーチャーは、特定の目的やゴールに向かう（向かわされる）というよりも、劇場が設定した課題の中で、個々人の関心に沿ってリサーチを進め、どれだけ寄り道しても、迷子になっても、大げさなことや勘違いを口にしてもよかった。むしろ誰もがそうしたまわり道を楽しんでいた。

リサーチャーの林立騎氏は、最終レポートにこう記している。これを読んでほっとした。

ロームシアター京都・リサーチプログラムは、自由な研究の場である。アカデミックな研究では成し得ないアプローチやアウトプットに（こそ）ぜひ挑戦してほしいとの思いからだ。学術研究の作法に則ると失われそうな興味関心の熱量や独自性、提案力を擲り上げていきたいのである。

しかし、この自由こそリサーチの難しさでもあると2年目にして気がついた。作法に従う方がよっぽど楽なのだ。8カ月という短期間のリサーチは、調査内容や方法に迷っている時間はあまりない。しかし迷いは尽きない。終わってみれば楽しいまわり道も、期中はさぞかし大変だったろう。

今回は、前年から継続のリサーチャーが2名参加してくれた。継続参加は本プログラムの優れた仕組みである。両名とも、2年目は劇場のプログラムにさらに深く関わりながらリサーチを進めた。リサーチャーという存在が、現場の企画や運営に不可欠な、劇場の内なる人であることを印象付けた。

「テーマA：古典芸能と現代演劇」に臨んだ林立騎氏は、2年にわたって「古典芸能と現代演劇と社会の連関を日常的ななかで再発見する方法」を探究した。そのリサーチとアウトプットの動線の描き方と洞察には感嘆するばかり。林氏の言う「『場面』と『展開』を基本単位とするドラマトゥルギーの思考」によって、多数のインタビュー、木ノ下歌舞伎現場、連続講座の企画・運営、書籍出版、寄稿等々を行いながら調査を極め、最後は劇場論に至った。林氏の結論を題材に、今後はロームシアター京都が議論の場を展開できると、リサーチ事業のよい循環が生まれるだろう。

「テーマB：子どもと舞台芸術」の大野はな恵氏は、初年度からの課題意識「芸術文化事業の企画における子どもの参画」をさらに深掘りする内容で、前年の結論で言及した英国の事例を実際に現地取材した。調査の展開を高く評価したい。劇場含む文教施設が、子どもと施設の関係性や子ども対象の事業を再考する際のよい素材となろう。ロームシアター京都の自主プログラム内で、大野氏自身がワークショップを企画・運営し、実践的なリサーチも行った。「『子どもについて話す』から『子どもと共に作る』へ」という視座や、ロームシアター京都への提案は、傾聴に値する結論である。

中谷森氏と新井静氏は、ともに「テーマA：古典芸能と現代演劇」で今年から参加した。

中谷氏はロームシアター京都で上演された能楽『鷹姫』を題材に、「ヴィジョン」という、目には見えず合理的に説明しにくいものを題材とし、捉えにくい観客の観劇体験を調査・記録しようと試みた点が特徴であった。種々の文献を引き合いに論証していく形も初年度にはない手法である。

「観客は何を見ているのか、何が見えているのか」は、古典芸能であれ現代演劇であれ共通する関心事であるが、古典芸能に特徴的なヴィジョンの出現（観客体験）はあるのか、興味は尽きない。

新井氏は、古典芸能と現代（人）との隔たりをいかに埋めるかという関心事を一貫して追究した。「いまだ古典芸能の観客ではない人々」に対するインタビュー調査からは、ごく一般的な現代人の実に率直な声が聞こえてきた。古典芸能と現代の接続事例として、新しい技術を用いた公演や演出（シネマ歌舞伎、超歌舞伎、能楽堂のLED照明等）のリサーチにたどり着いた。最終論者は紀要掲載には至っていないが、さらなるリサーチを期待したい。

こうして2年目のリサーチも、8カ月という期間を経て、新たな視点やさらなる展開がもたらされた。年々と積み上げられていく可能性の種を今後どのように生かしていくか。本リサーチプログラムにとっての次なるテーマも生まれつつある。

リサーチプログラムに参加して（執筆者より）

中谷森

これまでの私にとって、研究の現場とはまず書斎のことでした。今回はじめてその書斎を飛び出し、「書を捨てよ、町へ出よう」との言葉が頭をよぎるなか、劇場という現場に足を踏み入れることができました。振り返ってみると、それはせいぜい半歩か爪先程度のことであり、私にはやはり書物こそ帰るべき「町」であることを確認したようにも思います。しかし、たとえそれが短距離間の反復横跳びのようなものだったとしても、書斎と劇場との往來を重ねた一年間は、私にとって試行錯誤に満ちた冒険そのものでした。

今回の私のリサーチの背景には、通常の研究で語られにくい「観客のみたもの」に迫りたいという思いがありましたが、その可能性を広げていくためには、何よりもまず研究のあり方そのものが問われていかなければなりません。方法論といった足場を定めてから研究を行うことが求められる今日の状況において、このリサーチプログラムは、自らの立つ地点を見つめ直す不安定な過程そのものを考察の対象とし、論考という形に残すことを許してくれました。この経験を足がかりとし、観客の体験をはじめとする演劇の奥深い諸相に、なお深く、これからも迫っていきたいと思います。

林立騎

ロームシアター京都のリサーチプログラムは一つのプラットフォームでした。リサーチを「媒介」にすれば、多くの人と会い、自分に、他者に問いを立て、時間をかけて調べ、考え、場合によってはそこに観客やさらなる参加者を招くことさえできました。わたしはこの2年間に、専門家へのインタビュー、劇場での稽古場見学、批評の執筆、トークプログラムの企画・運営、学生たちとの読書会や共同作業、書籍の制作等をさせていただきました。一つの答えを出すことよりも、プラットフォームをつくって多様な対話や調査や思考のプロセスを進めることが重要な今、このリサーチプログラムが生まれ、その最初の2年間に「古典芸能と現代演劇」のテーマで参加できたことは、自分が今後どのような場をつくり、いかに柔軟に対話を続けていくかという点で大きな意味をもちました。ロームシアター京都のスタッフの皆さんと吉岡さん、若林さんにあらためて感謝したいと思います。そして現在のような歴史的状況だからこそ、「古典芸能と現代演劇」のような、伝統あるいは保守性と現代をつなぐ実践や学びに新しいアプローチをもたらそうとする試みが続いてほしいと思います。

大野はな恵

「子どもと劇場」の関係性についての研究を進めるにつれ、改めて子どものためのプログラムを作り出していくことの難しさを痛感させられた。子どもにとって、日常で触れ合うものすら新鮮である。心を広げ、発見し、のめりこんでゆく。一方、私たち大人は長く生きるうちに、知識や経験という名の先入観、時には偏見ともいべき慣習を身に着けていく。それは社会の中でうまく生きていくためには必要なかもしれないが、もはや子どもの頃感覚を本当の意味で取り戻すことはできない。

私たちが生きているこの世界は、途方もなく豊かで、何層にも意味を纏っている。コンピューターで全てが計算される世界に比べて、美しくも奇妙で魅力に溢れている。リサーチ2年目となった今年も、ロームシアター京都のスタッフとメンターの皆さんからの熱意と大きなサポートを頂いた。無限の想像力をもつ子どもたちに向けて、どうしたら劇場は「最上のもの」を届けることができるのだろうかという大きな問いを、劇場の皆さんと共に考える機会を頂いたことに、篤く感謝を申し上げる。

ロームシアター京都 リサーチプログラム リサーチャー募集 〈募集概要〉

1. 概要

選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行います。調査研究の成果は、劇場発行の機関誌、最終的な報告書で発表、公開されます。

2. 募集人数

若干名

3. 対象（応募資格）

下記すべてに当てはまる方を対象とします。

- ・劇場（公立／民間問わず）のあり方、文化政策に関心がある方
- ・広く舞台芸術に関する研究、批評、ドラマトウルクに関心があり、実践の場とつなげる取組を行いたい方
- ・自身の専門分野で論文執筆経験のある方（舞台芸術関係に限りません）
- ・概ね35歳くらいまでの方

4. リサーチテーマ

テーマA：古典芸能と現代演劇

古典芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証します。

テーマB：子どもと舞台芸術

子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探ります。

5. 実施内容

- ①平成30年度ロームシアター京都自主事業への参画（運営補助及び現場調査）
- ②研究テーマに関する報告書作成および報告会の実施（中間報告：11月 最終報告：3月）
- ③劇場機関誌でのリサーチテーマに関わる文章執筆（文字数未定）
- ④次年度プログラムの企画ミーティングへの参画
- ⑤メンター、劇場スタッフとの定期ミーティング（月1回程度）

6. メンター

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）

若林朋子（立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）

7. 期間

2018年7月23日（月）～2019年3月31日（日）※初回開始日は応相談

8. 調査研究補助費

18万円（税込）

※上記には、「5. ①～⑤」の活動に必要な交通費、宿泊費を含みます。但し、調査研究に関わるその他の活動で、ロームシアター京都が必要と認めた諸経費は別途支給します。

9. 応募方法

メールにて受付けます。

ロームシアター京都ウェブサイトより、指定フォーマットをダウンロードし、必要事項を記入の上、メールにて受付します。

10. 応募締め切り

2018年6月22日（金）17時（必着）

11. 選考スケジュール

書類選考結果通知：6月27日（水）までに応募者全員へメールにて連絡します。

面接：7月9日（月）～12日（木）（予定）

ロームシアター京都 リサーチプログラム

紀要 ー2018 年度報告書ー

企画・発行 ロームシアター京都（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団）
〒606-8342 京都市左京区岡崎最勝寺町13
TEL. 075-771-6051 FAX. 075-746-3366

編集 小倉由佳子、長野夏織、橋本裕介、前田瑠佳（ロームシアター京都）
表紙デザイン 古林正江

発行日 2019年10月

