Osaka University Knowledge Archive

Title	安全演劇ワークショップの社会実装に関する議論
Author(s)	蓮, 行; 谷口, 忠大
Citation	Communication-Design. 2013, 9, p. 85-99
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/25968
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

Osaka University

安全演劇ワークショップの社会実装に関する議論

蓮行（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
谷口忠大（立命館大学 情報理工学部）

Discussion on implementation of theatrical workshop for realizing safe and reliable society

Rengyou（Osaka University, The Center for The Study of Communication-Design）
Tadahiro Taniguchi（Ritsumeikan University, College of Information Science and Engineering）

谷口忠大（以下、谷忠）と蓮行の対談、2時間ほど約4万文字のテープ起こしテキストを、約3分の1に圧縮し、あたかもこのように話したかのように編集したものである。対談で生まれた暗黙的な情報を少しでも伝えたいがために、話し言葉を可能な限り残す形とした。蓮行が2010年10月より2012年9月まで研究副代表として取り組んだ独立行政法人・科学技術振興機構（JST）の委託研究開発事業である「演劇ワークショップをコアとした地域防犯ネットワーク構築プロジェクト」の成果の社会実装に立ちはだかる課題として、「演劇ワークショップの特徴でもある暗黙的な知や情報を損なわない形で社会実装したいが、大学や社会での合意が得にくい」ことを蓮行が提起した。それを谷忠が、自らが発案した「ビブリオバトル（知的書評合戦）」というワークショップの社会実装プロセスを引き合いに出しながら、大学という知の集積施設に於ける「暗黙知の形式知化」の扱いや、工学的な方法論を用いて論じ、二者の対話を通じて「演劇ワークショップの暗黙知を損なわない社会実装」の可能性の端緒を示した。

キーワード
演劇ワークショップ、ビブリオバトル、社会実装
Theatrical workshop, Bibliobattle, Implementation of sociotechnique for community development

蓮行（以下R）：まずテーマは「安全演劇ワークショップの社会実装に関する考察」です。これまでの沿革というか流れでいくと、この「スターターキット」というのは、JST「犯罪からの子どもの安全」領域という研究委託事業の成果物なんですけど、それには伏線があって、それより前に、これはパナソニックのCSR活動関連の仕事で「演劇で防犯」っていうプログラムがあったんです。さらにその前に「演劇で環境」っていうやっぱりパナソニックとのプログラムが数年前にあって、

谷忠（以下T）：「演劇で環境」が先だったんですね。

R：そう。さらにそれを遡ると「演劇で算数」に行き着くんだけど、これが一番最初でした。当時まだ松下電器だった社会貢献グループが「演劇で算数」を観に来て、「これはおもしろい」っていうんで「環境でやりましょう」という流れになって・・・・。

T：「演劇と算数」の内の「算数」は誰がやったんですか？

R：算数はね、僕と、当時は宇治市の小学校の先生だった糸井先生という人と、千葉大の藤川先生っていうメディアリテラシーや、数学教育の先生がいて。そういう人たちとやりました。

T：そこから次に「演劇で防犯」に行ったんですね？

R：そうそう。防犯もパナソニックと一緒に、けっこう細々とやってたんですけど、その「演劇で算数」を一緒にやった藤川先生が当時、JSTの「犯罪からの子どもの安全」領域のアドバイザーやってて、「あなたたちに合うんじゃないの？」と教えてもらって。それで、3年間のプロジェクトが採択されました。2012年9月にJSTの3年間が終わったんですが、僕たちにとってはその後継たるべき研究費として今のプロジェクトがあるんですね。京都府の地域力再生プロジェクト支援事業として防犯に防災と交通安全をくっつけた「演劇で安全を学ぼうプロジェクト」というものが採択されています。その報告は京都府にもちろんしないといけないんですが、今回はCSCDの紀要に実践報告として、かなり自由度の高い原稿を載せようという趣旨です。

T：はい。読者にもとてもよく主旨が伝わったのではないかと・・・・(笑)。僕は、その対談相手としてここに居ります・・・・・。

R：僕はどっちかというと、社会実装を鍵に考えたくて、理論的な中身を詰めていくってことはもちろん大事なんだけど、「それはまああんまり厳密にやり過ぎん方がええわ」と思ってるんです。「とりあえずいったん実装せな！」と思ってて。中身を一生懸命作ってもいざ実装するとなった時に、あまり中身って関係なく、コストの問題だけとか期間の問題だけとかになってしまうことがあって。「いやここが大事なんですよ！」っていうのを取り払わされることも、やはり多くあってしまうんですよね。まぁ、それはやっぱり谷忠さんもいろいろこだわる実践例があると思いますが。

T：今言ってはる「いやここが大事なんですよ」って言うのは、つまり社会技術のコア（核心）概念に当たる部分ってことですよね？うーん。しかし、社会実装という以上、このコアは死守しないといけない。そう僕は思いますよ。コストとか期間の問題ではなく。本来ならばそれらは社会技術のデザインの段階で考慮されているべきもので。

R：しかし、現場の実装時にはそうも言ってられないんじゃないですか？

T：工学者、製品設計者も製品や技術から生まれる機能や効果を実現するためのコアをデザイン（設計）しますよね。ところが、社会的なコミュニティデザイン、ワークショップのデザインで陥りがちなのは、ワークショップをやること自体が目的化しちゃったり、ワークショップの開催、コミュニティの開発スキルが個人の素質・技能に帰着されちゃったりすることなんです。それじゃ「技術」じゃない。コアのデザインは重要です。一方で、現場でどのような機能や効果が発現するかは、現場の状況の多様性に依存する。だからこそ、現場の状況、例えばワークショップの開催可能時間、参加者の都合、その場やルールの解釈のされ

かた、といった現場的要素がコアの部分に掛け合わされた時に、十分に効果を発揮するようにコア概念をデザインする必要があるんです。

R：それって、社会実装特有の話なのか？

T：うーん。製品デザインの場合でも、そういう現場の多様性は製品設計の段階から考えられていると思いますよ。例えばファミコンやったら子どもが投げる可能性があるから、その耐久度がコアのデザインに含まれる。これは、デスクトップパソコンじゃ、まずあり得ない話です。こういう発想は社会技術のデザインにも本来は入らないといけないんですよね。ところが、何らかのアイデアがあって、それを社会実装する、つまり、現場に落とす時に、現場の都合で、このコアを守れなくなってしまう事が少なからずある。たとえば、現場の担当者から「○○を変更してくれ」という事を言われる時がある。ここで、「その要素は変えていいのかどうなのか？」という判断が極めて大事。コア概念のデザインの時から、その要素の重要性を考えられていないと簡単にここを変えてしまって所望の効果が現場で得られなくなる。コア概念を考えるのがデザインだから、コア概念を作ったら死守せんとアカン。コア概念は最小限のデザイン（ミニマムデザイン）にすべき。コア概念に脂肪分があったら削ぎ落とせばいい。脂肪分を守る限りコアを押し通せないのであれば脂肪分を削ればいい、ということやと思うんですよね。

R：ただ、コア論はすごく分かるんですけど、一方で周りの脂肪との複雑な作用によって出てくるものがあるじゃないですか。

T：もちろん、そういうものは整理整頓して捉えなくちゃいけない。ちゃんと、現場でおこる現象を把握しないといけないんだとおもいますよ。言語的に整理整頓しないと・・・。言語、ビジュアル、何使ってもいいですけど、暗黙知への依存性が少ない部分に落としていかないと再利用可能な「学」にならないと思うんですよね。もちろん「学」にする必要が無いなら別にそんな面倒なことしなくていいんですが（笑）。

R：うーん。ここはちょっと谷忠さんとは意見が相容れない部分かなと思うんだけど、今ぼくが一つ考えてるのが、いかに暗黙的なものを、なるべく価値を崩さずに実装化するのか。これ、前にも同じこと言ったんだけどね。

T：実用主義的に考えると「学」っていうのはコミュニケーションなんだと思うんですよね。暗黙的なものを「どう伝えるか？」っていう面が諸活動の中には必ず存在するというのを忘れないのが大事。きっと社会実装って「実装しておしまい」じゃないんですね。例えば、演劇ワークショップにはノウハウみたいなの がありますよね。このノウハウを他者に伝えるために、整理して言語化するっていうのが「学」の一歩目としては一番スタンダードなんだと思います。学問の始まりはいつも分類学ですから。

R：そうね。はいはい。

T：「学」っていうのは、根本的には個人が「知ること（knowing）」についての体系ですか

らね。さて、ところで、今回の対談のテーマに戻りますが、今回の「安全演劇ワークショップ」の議論には二層のレイヤーがあることは整理しておくべきです。

R：というと？

T：一つ目のレイヤーは「演劇ワークショップの一般的な有効性」について、二つ目は「演劇ワークショップの防犯教育への有効性」についてです。一つ目のレイヤーの検証も難しいんですが、二つ目のレイヤーの検証が今回のターゲットになっている。つまり、「防犯こうしなきゃいけないよ」ということを伝えたい訳ですが。それを考えると、「ほな、従来通り防犯教育したらええやん」ていう話になって、「なんでほんなら一回演劇をかます必要があんの？」というツッコミが容易に予測されるわけですね。そこを「学」として「なぜ防犯教育に、演劇ワークショップをかまさなければならないのか？」をやはり言語化する必要があると。

R：その言語化が「学」にするってことでしょうか？演劇ワークショップをやっていて、その言葉で表し難いことを、大切にしたいなーって思いがいつもあるんですけど、やっぱり言語化は必須だと考えてはるんですか？

T：「演劇ワークショップのノウハウレベル。これを言語化しましょう！」っていうスタンダードなアプローチを想像されているんじゃないですかね？今、蓮行さんがやっている・・・、いや、やるべきなのはもう一段階上なんだと僕は思うんですよ。演劇ワークショップが何であるか、っていうのを他者に伝えたいと。いわば演劇ワークショップ学ですわ。演劇ワークショップ学があればノウハウレベルを伝えられると。ただこの演劇ワークショップが何かということも言語化しとかないと。わかります？かなり複雑になってきましたけど。となってくると「演劇ワークショップが何か」が完璧に暗黙知だと、そもそも「学」として成立しないわけですね。

R：そうですね。

T：演劇ワークショップを「学」化させるためには、もう一段メタにもっていく可能性はあるんですよ。

R：メタって言うのは、レイヤーを1つ上げるって事ですね。

T：つまり、演劇ワークショップのノウハウは言語化できない。ただ演劇ワークショップのノウハウを非言語で伝える術は言語化できるって可能性はある。

R：これはおもしろい。これはいただきだな。なるほどなるほど。

T：だからこれをもう一段階言語化すると非常に込み入った話なんだけど、演劇ワークショップ論はあまりできないんだけど、演劇ワークショップトレーナー育成論はできるかもと・・・。まぁ、あくまで可能性ですが・・・。あ、結構無責任なこと言ってるかも。すみません、絶対的な自信があるわけじゃないです。可能性としてですね。

R：これは結構ね、我が意を得た感じですわ。

T：そうですか〜。それはよかった。ただ、演劇ワークショップトレーナー育成論の中が言語化できないと、なんていうか宗教的になってくるから怖いかもわからへん。そこをうまく線引かないと非常にこういう怪しいビジネスの……、宗教がかった自己啓発セミナーとの区別がつかなくなるんですよね。そういう存在って基本的には大学とかの「学」業界としては敵になりえるんですよね。

R：でね。さらにメタ化していくと、

T：メタメタですね（苦笑）。

R：さらにメタ化していくと、僕のような、アイデンティティの根元がアカデミーじゃない人間の視点で、アカデミーを全部、俯瞰してしまうと次のようになります。大学というところが、「学」にするのが仕事であるので、「学」の裏付けのないものの社会実装を大学を通じてやることは許すまじということがアカデミーの仕事だとするならば、まあ谷忠さんもよく言ってるんだけど、「学」とか「学にすること」のリスクが、今非常に大きくなっているということだと思うんですよ。

T：だからそれはわざわざ「学」にする必要がないって話になってくる。「学」のリスクは絶対にある。いわば「民」でやればいいってことですかね。

R：ただそれがそんなに簡単な「官と民と学」とかいう分け方じゃなくて、もうちょっとそこが相互に乗り入れるためにはどうしたらいいかというところを考えてる訳で。だから今そういう意味でいくと、演劇ワークショップ、パナソニックと我々がやってるのは民でやってるわけで、まさに誰からしても勝手にやれ、と。

T：ちょっと飛躍するかもしれませんが、でも、「演劇ワークショップ学」的なものにとって、実際に大切なのは「学にするかどうか？」というよりかは「言語で伝わるかどうか？」なんですよね。この辺までくると言語対非言語の対立軸で見た方がいい。

R：ああ、そうですね。パナソニックでも一緒です。株主には説明しなきゃいけないから。そういうことでしょ？株主なり、ワークショップを受ける子どもの保護者に。

T：僕も100%「学」の人だったら、非言語なんてあやふやなこと言いまくるのは不許可なんですけどね。僕にもいろいろな成分があるわけで（笑）。学者としては、その意味では現在の議論、相当、ボヤージュ（航海）はしてはいますので、そこんとこよろしくです。現代のスタンダードな学者的な立場からいうと、これは専門外だからわかりません、って言ってしまうかもしれない。 よくあるでしょ？

R：あはは。

T：演劇ワークショップにおけるコミュニケーションを議論するには、通常の言語的なコミュニケーションと対立軸を作るべきだと思うんですよね。それを、それを超ローカルコミュニケーションというならば、言語によるコミュニケーションというのはグローバルコミュニケーションではなくて非超ローカルコミュニケーションとなります。どういうことか？

というのは演劇という場はクローズな空間を作りますよね。この中だけで感じ取れるのがここでいう超ローカルコミュニケーションですね。そういう空気感や存在のリアリティといった非言語的なものが影響力を持てるのは「非常に近い場」だと思うんですよね。また、演劇ワークショップにおいては、「その場」で自らが「役割を演じる」という側面がある。そういう「いまだけ、ここだけ、僕らだけ」のコミュニケーションを敢えて、超ローカルコミュニケーションと呼ぼうかとおもうんですが。

R：ほうほう

T：僕らが近くに居てコミュニケーションするときの非言語的なもの。よく、コミュニケーションの議論ではノンバーバル（非言語的）っていう言葉が出て来るんですけど、演劇ワークショップで重要視されるべきものって、いわゆるノンバーバルって言葉でくくられるものとも違う気がするんですよね。超ローカルコミュニケーションの中でもバーバルとノンバーバルってのは分けられるわけで。それは、演劇ワークショップのような社会技術を普及させる大きな絵の中では本質ではないと思うんです。

R：うーん。演劇の場が超ローカルコミュニケーションで、ネット越しとかメールとか、論文とか、雑誌とか、近所の立ち話とか、学校とかで伝えるのが非超ローカルコミュニケーションってのでOK？

T：そうそう。言語コミュニケーションの部分集合が「学」だと思います。言語全てが「学」ではないけれども、言語というのは大いに「学」的な側面を持っていて、その「学」を運営する一機関が大学というところで。大学の論理っていうか、すべてが「学」の論理に乗る必要はないんですけどね。でも、社会実装に使える「学」なり言語なりの機能には乗ったほうがいい場合がある。これがないと「演劇ワークショップはいいんだよ、まあまあ、いいんだけど……わかんないかなあ、わかんないだろうなあ」ってものに終始する。それやとちょっと、まさに暴力的で、俺に従え、という風になってくるんですよね。

R：僕の人選で、アドバイザリーをお願いしたい、という人として谷忠さんが出てきたのは、あなたが「工学と非工学」ではなくて「工学と非学」ぐらいの領域を横断しようとしていることと、ビブリオバトル[i]という、演劇ワークショップと近い性質と、また全然違う部分もあったりする非常に優秀なコンテンツを創造し研究されているというところは非常にポイントとしては重大で。要は言語の部分、形式知、僕は形式情報と呼ぶんだけど、形式情報の部分をいかに最小にして、それによって想起される暗黙的な情報を最大化するか、っていうようなところが一つ。まず一つ。これは非「学」的な意味です。

T：なんとなく、以前からの蓮行さんとの会話を通じて感じているのですが、前提として捉えている形式知のあり方というのが違う気がしていて・・・・、蓮行さんがそれを最小化したいというのと、僕が最小化したい、って言ってることの意味は違うかもしれないですね。僕もそういう具体的なところに落とすと同感、みたいな感じです。例えばビブリオバトルで

は公式ルールというコア概念を四項目だけに落としてるじゃないですか。あれは蓮行さんの言葉を借りれば形式知を最小化しているということになる？あってます？

R：そうそう。

T：そういう意味だとアグリー（同意）なんですよ。しかし、僕の言う形式知を増やすとは、以下のような意味です。僕たちがビブリオバトルについて行った実証的な研究を一つあげましょう。

例えばビブリオバトルを、本の推薦装置と見た時にアマゾンの推薦とキーワード検索による推薦と、別なコンテンツ推薦、内容が類似しているかどうかで推薦するのと三つを比較して、ビブリオバトルが多様な本の推薦をするのに優れていると、総合満足度においても優れてるということを実証的に示しました。これは形式知を増やしたことになっている。または5分という制限時間を、1分3分5分7分と全部やってしゃべられたこと全部書き下して、全部タグ打ちをしてどのような成分が時間に依存して出てくるか、っていうのを検証するっていう非常に面倒くさいことをやった。これによって、どういうことが起きるかというのがだいぶわかってきた。これもまた、ビブリオバトルについての形式知が増えていくことなんですね。そういう意味で形式知が増えていくというのが大事なんです。

R：ただ、それでいったときに少し複雑なのは、ビブリオバトルってなんせコアに削ぎ落として、四項目にまでできたわけじゃん。それはあくまで本であって、当たり前だけど果物のプレゼンをする5分の合戦だったらもうビブリオじゃなくてフルーツバトルになるわけだから（笑）、それでいくと僕が言ってる演劇ワークショップっていうのはハナから領域が莫大すぎるじゃない。どういうことかというと、なるべく少ない言語だとか説明において、演劇ワークショップっていう馬鹿でかい、へたをすると、やりようによっては今やってる……

T：もし、捉えきれないなら、部分にわけることですよ。流派っていってもいいのかな？○○派はこういうことやってて、△△派はこういうことやってる。学問のステップっていうのは、王道からいくと何から入るかというと、まず分類学（taxonomy）から入るんですよ。材料と物質の分類というのは元素までいくと。それから元素を組み合わせると何が起こるかという工学の方向にいったりすると。生物学とかはとにかく系統がありますよね。それをがーっとやっていく。それから歴史ありますよね。歴史なんてとにかく分類ですよね。分類することによって全体を把握する。分類っていうのをさらに複雑にすると、語の定義なんですよね。だから語の定義をしなかったら「学」じゃないんです、どう考えても。今削ぎ落としたい、とおっしゃるのはいろんなものを包含したいから、っていうことでしたよね。であれば語の定義の条件を減らしていく。まぁ、僕がこんなに「まっとうな学」の話をするのもなんなんですが、、、、

R：ほう。

T：条件を減らしていくときに全てが消えたらそれは演劇ワークショップだろうがバナナの

叩き売りだろうが同じ概念になってしまう。それを良しとするんだったら、もはや演劇ワークショップが何か、というのを人に説明することはできないですよね。バナナ売りも演劇ワークショップもそうなんです。子供あやすのも演劇ワークショップもそうなんですと。それが「生きている」のとどう違うんですか、っていう。だからその線引きをすること。言葉とは差異ですからね。

R：僕の「もやん」としたものを谷口さんの言葉にしたら、それは相当アグリーですわ。今生まれて初めて「アグリー」って使ったけど（笑）。

T：「分かつ」という言葉は「分かる」という言葉のもとだって言いますしね（笑）。

R：分類していって、演劇ワークショップで共通して我々のやってることはこういう条件だ、というのが帰納法的なやり方とすると、もう演劇ワークショップは無尽蔵に増殖していくし、そういう風に捉えている時間はないというか、それをやってくれる人が他にいても構わないんだけど、これは僕の仕事ではないんじゃないかと。

T：それじゃ、誰がやるんでしょうか…？

R：まあその問題はあるんだけどね。だからとりあえずどなたかに「学」的な分類をやってもらってるうちに……

T：実践化を進めるかどうかでしょ？

R：そう。何しろ、「社会実装」しないといけないんだから。多分ビブリオバトルっていうのは「学」の対象としては、適切な情報量だと思うんです。「演劇ワークショップ」っていう、「動物」ぐらいの領域を示す言葉では意味が広すぎるわけだけど、そこでいくとビブリオバトルっていうのは、4つのルールにそれぞれ20個の学問的な切り口があって、しかもその約80個の切り口の中で、今のところ1～3個くらいを「学」が……。

T：「学」による実証研究。

R：一応科学的な実証付きと。一応実証されているので、例えば自治体が実装しようという風に言えるっていう。

T：うーん。自治体では、そんなに実証データに基づいた合理的意思決定がされているとは限りませんよ。それは「学」的な捉え方なんです。でも実際社会はそうじゃない。

R：あ、わかるよ。首長がすごく乗り気だったりとか。

T：鶴の一声ってのはあったかもしれませんね。

R：なんだけど、たぶん僕が信ずる「学」的なのでいくと、その首長を取り巻く議員もいるし役人もいる中で、彼の鶴の一声で出来る事と出来ない事があると思うんだよ。その鶴の一声で出来る事っていうのは、その首長が再選できるかとか、マスコミ受けはどうかとか、様々な要素をまさに経験やら直感なんかの暗黙的なものによって、アリとしてるわけ。でいくと、このビブリオバトルのルールや説明内容のボリュームというのが、少なくともある首長が「やるぞ」と鶴の一声でやりにかかれるのに丁度いいバランスな気がするのね。

Ｔ：量的に限界量でしょうね。ビブリオバトルでは公式ルールをたった四つにしぼりましたが、これより多いと色々問題が生じただろうなぁと思いますね。今となっては。

Ｒ：うん。そういう意味で、ビブリオバトルは、社会実装するのに必要な「学」の限界量に、ぴったりアジャストされている気がするの。それでいったときに、もう谷忠さんがおっしゃってるような、演劇ワークショップでもいいし、今回の「安全」というテーマに絞ってもいいんだけど、安全演劇ワークショップを、なるべく今の我々の信ずる形で実装していくにあたって、「公式ルール」なり「べからず集」なりと、そのうちどこの要素を「学」的に実証するかという、しかもなるべく早くできたほうがいい、っていうことを見極めていくということが、僕の最初に言ってた最小の形式情報で実装を図っていくということですね。そうであると、私は理解した！！

Ｔ：そうです、たぶん、それであってます（笑）！！社会技術といわれるものがあるとするならば、それの一般化なんですよ。最小の形式情報への実装、つまりミニマムデザインは，すべての社会技術とか社会概念においてやらねばならないものであると。そういう「学」があるならば、そういうものを一つのデザインに対して与えましょう、というのは将来的には教科書に書かれるべきことやと思う。つまり、モノの学問じゃないんですよ、コトの学問なんですよ。

Ｒ：モノじゃなくてコトね。

Ｔ：そう。その不確かなコトをいかに固めるかというのが絶対に必要なんですよ。「我々は何をデザインしてるのか？」ということをクリアにしなかったら、何も作ったことにならないんですよ。デザインっていうのは何かというと、機能を付ける事じゃなくて、制約を増やすことなんですよ。モノにおけるデザインでも、制約が何も付かなかったら原材料なんですよね。紙を切れるようにするっていうのは、切れる用途以外には使えないようにするとかですね。スポーツとかが非常にわかりやすくて、スポーツはコトのデザインなんですよね。あれはまさに、手で触ったらいけない、ということを付けるからサッカーなんですね。だからそうやって制約をクリアに。何をしたらいけないか、っていうのが「べからず集」なんですけど、その設計がデザインであるということですね。コトでやるのが難しいのは、モノと違って、解釈者側の自由度ってのが相当にある。例えば言葉っていうのは一様に解釈してもらえないわけですよね。だからそれに対してすごい配慮がいるんですね。だからその方向でいいです。もうひとつ大事なのは、社会的なことで、モノの科学とヒトの科学はやりかたを少し分けないといけない。「実装と実験」これを常に車の両輪で同時に回すこと。ていうのも、モノの学問の理系の人っていうのは、実験室の中で確実にやってから、その固まったものを世に出す。実験を終えてから実装するんです。でも、この考え方だと、人を含んだ系の研究ではダメなんです。

Ｒ：今回JSTとの我々の「社会実装」を巡る認識のズレは、一言でなんとか言い尽くそう

とすると、それに尽きると思う。

T：「実験室実験からの実装」というパターンに固定したら、完全にそれが問題やと思う。それでうまくいくわけはないと。でもこのパターンはようある話なんで（笑）。それは理系の人で人間系をやっていない人の陥りがちなパターンです。ただそれを違うんだ、っていって実装から行く人の問題もあって、実装するんだけど、検証はできなかったりする。実験っていうのは検証を含むわけですね。検証って何かというと必ずしも難しい話じゃなくて、まず探索なんですよ。今はこう思ってるけど、こっちのほうがいいかもしれん、もしくはこっちのほうがええかもしれん。で、こっちをやってみる。1回やってみて違った、とかそういうことを繰り返しながら可能性と方向性を探っていくんですね。そのポイントポイントをちゃんと言語化して、分類して、理論化する。ただ実装ベースの人はこれをやらないことが多いんですよ。実装することが大事なんだ、やってみることが大事なんだ、と。やってみた結果をフィードバックして継続的にやっていかないから「学」として積み上がらないですよね。しかも一人でやれることは限られてるから、実験ていうのは手分けをしないといけない。いろんなところでワークショップをやってみて、それを共通言語の中でフィードバックをかけていかないと、うちはこうやったらうまいこといったけど、おたくはどうやった？ていうのが成り立たないから、そこでも言語化されてる必要がある。言語化されてると共通してこういうのがあったりする、ということですね。

R：それは現場依存という事だと思うんだけど……。それは現場がほんとに素晴らしいなと思うからなんだけど……。現場に出現するのは、毎度毎度まだ見ぬ世界なんだよね。谷忠さんが言う……、実装が実験になってる感はあんまりない。

T：それは回数が少ないことによる問題かと思います。ビブリオバトルもそうだったけど、あれは1回の開催がほんとにコンパクトな感じ。サイズがでかいと数が打てない。数が打てないと戻ってくるフィードバックが少ない。洗練させて行き難い。ビブリオバトルは1時間で終わるんで、まだ数が打てるんですよ。数打てるし、公式ルールはたった四項目やから、簡単でやってみてくれる人も増えてくれた。だからこそ実験と実証を繰り返せる、っていうところがある。ビブリオバトルも公式ルールみたいなんを生み出すまでに、多分50回は打ってますから。50回、現場的には4、5、6種類くらいはやって、それぞれどの年代でどうなるか。年代についてはその頃20代くらいしかやってなくて、その上の世代下の世代がどうやったかっていうのはわかんなくて。

最近のことでいうと、小学生ビブリオバトルっていうのが2012年度くらいから出てきて。人間の感じる時間って年代によって違うわけですよ。だから高齢層と小学生がほんとに5分か？っていうのが大事な問題で。そこで3分ビブリオバトルっていうのがかなり台頭してきて、授業の中での実装が伸びそうだと。そこをかなり議論して、3分ビブリオバトルを「ミニビブリオバトル」という名称を新たに作って容認する、というように公式ルールをアジャ

ストするっていう。それも1回の事例ではわからないんですよね。ある人の意見、ある人の意見と。メール上でかなり長いディスカッションをして、最終的にはビブリオバトル普及委員会の理事会判断でミニビブリオバトルを作った。ここは、まさにコア概念の一部をいじることになるので、慎重に慎重をきすわけです。

R：そしたら、ちょっとまとめにかかると、谷忠さんが言ってることって、多分いろんな人がいろんな言い方で僕らに言ってきたと思うんです。JSTの領域サイドもそういうことを言っていたと。ひとつには谷忠さんが、ビブリオバトルで成果を出して、あるモデルになっていきつつあるという、その実践に裏付けされて説得されてるので、なるほどな、というのはあるのね。でも一方で、わたしの現場観。理想はと言われたら、例えば京都市内に約150校小学校があるから、京都市内150校ではすべての学年すべてのクラスで前期と後期に1回ずつは4コマくらいの演劇ワークショップがあって、前期だと夏休み前に発表、後期だと卒業生を送る会で発表みたいなのがされてる、っていう普及具合が全国でされてるような。そのかわり島根でやってるワークショップは我々が考えたものと似ても似つかぬものになってるけど、でも子供も保護者も結構楽しんでる、っていうようなのが理想なのよ。

T：その一つ一つが、全然似ても似つかぬものになってたら、そこに「いただき感」はあるんですか？

R：多分、すごくあるね。おもしろいなこれ、ってね。

T：でもバラバラでも、もちろん演劇ワークショップの共通項があるわけですよね。その共通項は何なのか。「いただき感」を出してって、「そういうのもアリなんだよ、考えてたんだよ」みたいな、そう蓮行さんが思っているっていう姿がいいと思うんですよ。「こんなんもある、こんな変化球もある」で。このへんのレベルっていうのはその文化とかに合わせてやったらいいと思う。合わせ方としては、例えば「すいません、全国普及とおっしゃってますけど、和歌山まだなんです。うちは和歌山のこういう小学校で、こんな感じなんですけど、どんな感じでワークショップ組んだらいいんですかね」っていう質問が和歌山の学校の校長先生が仰ったときに、既存の事例の中から考えて和歌山の状況を知ると。その学校の状況に合うならば「こんな感じでやらはったらいいと思いますよ」「あそこの事例が近いですよ」と出してあげる。そうするとやってみはると思います。「うまいこといきましたわ」になると、「さすが蓮行さん、専門家！」ってこうなるわけですね。それがある種の「学」やと思うんです。つまり、未開催の場所に対する適切なアドバイスができる。

R：それがね、家元なんじゃないかと思うのよね、茶道なんかにおける。

T：うーん。僕の感覚では、多分それは家元っていう言葉を使わないでよくって。ひとつ違うのは、現場に対する適応があると思う。家元のスタイルっていうのは、形なんです。型が決定してるんですね。これを津々浦々まで広めたんですよ。だから「型を作るノウハウ」は秘匿しといて。ただ、今求められてるのは現場が全部形が違うんですよね。だから何か作る

んだけど、これを合わせる時に最後のフィットのさせ方が必要なんですよ。それがアジャスト（調整）なんですけど。そうするためには、元々のものは柔らかく持っとく、ということがまず大事。柔らかく持っといてはめ込むんだけど、はめ込むときに齟齬が生じるんです。だから繰り返しやっていくんだけど。繰り返しやるのが怖い。繰り返しやってる間に「やっぱあかんやん」となる。だから繰り返しやる前に現場を見て、ちょっと変形してポコっとはめ込む。これは家元はやらない。通常は。

R：僕がなぜ家元っていうかというと、それは家元という現象を分けた時に、谷忠さんが見てる家元のある部分と僕の見てる部分が違ってて、僕が家元制度といっている重要さは、属人性だと思う。特に工学系の人たちの多くは「属人性」を徹底的に排除せよと言う。いやいや、これは排除できないんです。

T：属人性って、家元の属人性？このワークショップの講師の個別の属人性？

R：僕はそこを分類してないわけ。

T：分類するとすれば。属人性にもいろんな属人性があるわけで。その属人性のいろんなアスペクト（側面）を単純に属人という言葉で切ると、議論を見誤る。具体例上げてもらうと？

R：具体例でいくと、演劇ワークショップの講師の練度が上がる程、プログラム内容をアジャストする能力が高くなる。

T：それは完全にアグリーです。そのアジャストは絶対大事です。これは相手が人なので、現場が変わるので、アジャストするのは大事。だからそこに対しては僕と蓮行さんの間で対立はないと思います。

R：だけど、僕らが困ったのは、「いやそうじゃないんだ」と言われ続けたこと。アジャストするこの人物がいなくても、どこにでも普及できるようなプログラムを用意せよというのが工学系からの要望で、それは演劇ワークショップの根本とは違うから、合わないですよ、と。

T：それはその人たちが間違ってるんじゃないですかね？モノを出すイメージだったら、あらゆる消費者がアジャスト無しで再現性高く期待される機能を実現できるモノを前提としているので、そういう議論でいい。でもモノの設計者だって、北極と赤道上じゃ、出してる商品が違うわけですよ（笑）。だから現場に対する条件に対するアジャストってやってるんです。結局SEだってみんな顧客の会社にアジャストすることに汗をかいてるんだから（笑）。

R：アジャストすべき要素が天文学的に多いんですよ、1クラスだけでも30人も子どもが居て、ある子が○○っていうからこういう××にしよう、ってことだもんね。

T：まあまあ。大事なのはそれを考えた上での設計。属人性が100％になればデザインってなくなりますよね。でもデザインはあるわけですよ。そのデザインが社会技術では根本的に大事。

R：ある。あるっていうかデザインせざるを得なくなってて。この2、3年、これとかはほんとに現場で僕、講師として立ってないから、最近やってるワークショップっていうのは。そういう意味では谷忠さんの立場に少し近いものもあって。1組と2組と3組が全然違うことをやってるけど、おっしゃるようなある共通項があって、「これはアリだ」、「これはマズい」っていうのはあるから。

T：それをやっぱり言語化していかないと。属人性のないものは言語化できるんですよ。そこは最大限、言語化すると。ただ言語化するとしすぎになることがあるんですよ。それはその言語があることによって、属人性による適応部分を阻害してるかもしれないですよね。

R：そうそう。

T：それはカットする。

R：よかった。その適切な……。それを僕は常に……。なるべく言語を増やしたほうがいいという谷忠さんの言い方を僕は、なるべく言語を最少にして、属人性を受け入れる素養を。

T：最適ライン。

R：その最適ラインへのアプローチが、増やしたくない僕と増やしたい谷忠さんでちょっと違うのでは……。

T：僕の今増やしたらいいっていうのは、増やした上で削るんですよ。なんとなくですが、蓮行さんの演劇ワークショップにおける分類学は、どっちかというと今、足りない方向に寄っているように感じるので、増やすと・・・。その上でカットします。

R：なるほど、よかったよかった（笑）。よく理解できました。さて、この原稿を、僕と谷忠さんの共著でまとめるという事になりますが…。

T：共著に僕が入るっていうのはある種の共犯関係ですね（笑）。僕のニーズからいうとひとつは、演劇ワークショップがまず面白いなと思ってね。そこに言語化しづらいものが隠れてるから言語化したい、ということがひとつだし。あとコミュニケーション場のメカニズムデザインというキーワードを挙げて今いろいろと考えています。世の中ではあまりにコミュニケーションする場というのをアドホックに設計ばかりしてきたきらいがある。

R：アドホック？

T：その場しのぎというか。それぞれにあるけど、その裏に隠れている共通性とは何なのか。特に大事なのは言語を使う上で一人一人の個別性あるわけですよね。だから好きにしゃべったらええというわけじゃない。例えば会議とかやると、当然に沈黙が訪れたりするわけじゃないですか。これってよくないよね、って。どうよくないのか。よくないけれどもそのよくなさが必然なのか。それとも別の手法を取り込むことによってよくできるのか。「その手法」を作るってかなり工学的な発想じゃないですか？考え方によっては。その手法っていうのはある設計指針に従って作れば、「こういう会議やったらこうしたら面白くなりますよ、なぜならばこうこう、こうこうで」っていう風にできれば、はめ込んだらみんなハッピーに

なるじゃないですか。そういうのも統一理論みたいなもの。基本的には我々が持ってる欲望みたいなものとか、言語そのものの持っている特徴。例えば相手の言ってる意味がよくわからない。異文化の、異分野の会議が集まると、まず言葉の定義が合わないから議論がすれ違う。でもそんなん会議する前からわかってることじゃないですか。悩むこと自体が無駄ですよね。わかっとるやん、じゃあそれに合わせた設計を何でせえへんかったん、って話になるから。だからそういう風な無駄、っていうかみんながハッピーにならないことを何とかしたい。そのためにはツールの導入みたいなことをあんまりやってもツールは使わなかったりするし、場所だけ作ってもしゃあないし。トレーナーとかファシリテーターみたいなのに依存すると金がかかるのと、そいつ次第で全部変わっちゃう、という。そう考えるとルールであったりメカニズムに凝縮する必要があるんじゃないか、ということで生まれた一例が、ビブリオバトルなんだと解釈しています。

R：そのへんはワークショップデザイナー育成プログラムとかには、すごく受けそうなネタですね。もちろんワールドカフェも良いんだけど、何か他にないかなあ、っていう。

T：大きく言うとワールドカフェとかビブリオバトルとか演劇ワークショップも……。演劇ワークショップはファシリテーターに依存する成分が強いと思うんですけども、それでも凝縮される。ビブリオバトルもファシリテーターがゼロではないんですね。多少は影響するんですね、雰囲気とか。それを含んだ統一理論を作りたい。

R：アインシュタインも願った。

T：そうそう（笑）…ってほんまか！？・・・・ノリツッコミを強要しないでください(笑)。そういったとこのフィールドを考えた時に、自作では成功事例がまだビブリオバトルだけなんでね。その議論のテーブルの上に演劇ワークショップも乗ってくれれば、人を含んだ系のデザインというのが考えられるのでよいかなと。

R：わかりました。では、谷忠さんと僕の、今後の協働の方向性が見えた所で、「安全演劇ワークショップの社会実装に関する考察」の実践報告のまとめとします。

T：いやいや。当初考えてたのとは違うでしょ。

R：いや、全然違うけど、それはもう。どうやってまとめようか、っていう感じだけど。

以上

注

i　知的書評合戦。【公式ルール】1. 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。2. 順番に一人5分間で本を紹介する。3. それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2～3分行う。4. 全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員で行い、最多票を集めたものを『チャンプ本』とする。

なお、谷口忠大はビブリオバトルの発案者で、現在はビブリオバトル普及委員会の代表・理事に就任している。ビブリオバトル公式ルールは、普及委員会の理事会が決定する。
http://www.bibliobattle.jp/home