The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	Communication-Design 13 全文
Author(s)	
Citation	Communication-Design. 2015, 13
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/53845
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

大阪大学コミュニケーションデザイン・センター ｜ 2015・9

Communication-Design

異なる分野・文化・フィールド ── 人と人のつながりをデザインする

[13]

目　次

【論文】

組織における「対話」をめぐる課題と可能性 ──大阪大学コミュニケーションデザイン・センターとアサヒグループホールディングス（株）の新しいタイプの産学連携共同研究を通じて── …… 1

木ノ下智恵子（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
河村めぐみ（アサヒグループホールディングス株式会社 お客様生活文化研究所）
内田みや子（大阪大学 CSCD）
諸岡七美（大阪大学大学院理学研究科博士後期課程）

【研究ノート】

からだから遠く ──からだトーク 2014── …… 23

佐久間新（ジャワ舞踊）
本間直樹（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
菊竹智之（大阪大学文学部）

ハンセン病患者のライフヒストリーとしての短歌：明石海人の歌集『白描』について …… 49

松岡秀明（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

医療・看護教育領域への演劇ワークショップの活用 …… 57

蓮行（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

Compassionate Pragmatism on the Harm Reduction Continuum: Expanding the Options for Drug and Alcohol Addiction Treatment in Japan …… 63

Sookja Suh and Mitsuho Ikeda
（Niigata College of Nursing; Center for the Study of Communication-Design: CSCD Osaka University）

投稿規程 …… 73

組織における「対話」をめぐる課題と可能性
──大阪大学コミュニケーションデザイン・センターとアサヒグループホールディングス（株）の新しいタイプの産学連携共同研究を通じて──

木ノ下智恵子（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
河村めぐみ（アサヒグループホールディングス株式会社 お客様生活文化研究所）
内田みや子（大阪大学CSCD）
諸岡七美（大阪大学大学院理学研究科博士後期課程）

Problems and possibilities of the organization concerning “dialogue”

Chieko Kinoshita（Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University）
Megumi Kawamura（ASAHI GROUP HOLDINGS, LTD. Institute of Lifestyle&Culture）
Miyako Uchida（CSCD, Osaka University）
Nanami Morooka（Osaka University, Graduate School of Science）

大阪大学コミュニケーションデザイン・センターとアサヒグループホールディングス株式会社では、2011-2014年の4年間、特許獲得を目指した独創的な技術開発、企業戦略やマーケティングの推進といった従来の在り方とは異なる、次世代型の産学連携について考えるとともに、対話によるコミュニケーションデザインの探求（実践・検証）を目的とした共同研究を行なってきた。本共同研究では、目指すべき対話のあり姿や対話プログラムを成立させるための要素を洗い出した上で、それらを検証する為のさまざまな実践を行なった。その結果、組織における「対話」をめぐる諸課題が明らかになったとともに、組織マネジメントにおいて「対話」が必要と考えられるプロセス（機能セグメント）と、“課題発見”や“相互理解”といった対話の可能性（意義・効果）も同時に判明した。本稿では、これらの実践研究の概要とともに「組織における「対話」をめぐる課題と可能性」の考察を行なう。

Osaka University communication design center and Asahi Group Holdings, Ltd has researched industry-academia cooperation of the next generation type which had a search with the communication design by the dialogue for its object jointly in 2011-2014. The element to make a dialogue program be formed was dug up and the various practice to inspect those was performed by joint research. As a result, a possibility of the dialogue such as the process (function segment), “problem discovery” and “mutual understanding” which can think several problems became clear as well as “dialogue” was necessary in organization management concerning “dialogue” in the organization (the significance and the effect) was also revealed at the same time. The outline of action-training-research and consideration about a problem concerning “dialogue” and a possibility in organization are performed by this report.

キーワード
対話、産学連携、イノベーション
dialogue, Industry-academia cooperation, Innovation

1. はじめに―社会における「対話」をめぐる現況

「対話」は、かつて主に哲学の分野でその本質についての理論化が行われてきた。現在では「哲学的対話」が、当事者間では解決できない複雑な問題や、解決に向けて社会の様々な現象を読み解くための手段として注目を浴び、まちづくりや医療・福祉の現場でも、多種多様な対話手法が用いられている。こうした社会生活における多岐にわたる対話実践の状況をふまえて、対話研究は、哲学のみならず社会学やコミュニケーション論などの分野でも行なわれてきた。こうした理論と実践の両面から、近年、対話によるコミュニケーションデザインへの社会の期待が大きくなっていることを実感せざるを得ない。

現在の大学そして所属する個々人には、「知の拠点」としての責務を果たし、組織の持続と発展のために、教育研究活動の意義と価値を、市民や社会に発信するパブリックリレーションズ[1)] の推進と戦略が不可欠である。その実践の一つとして、社会への研究成果の還元、すなわちアウトリーチ活動が挙げられる。近年、サイエンスカフェなどの対話によるアウトリーチ活動は、学術研究（特に科学技術の分野）でも注目されるようになり、現在では国の施策として「研究活動・科学技術への興味や関心を高め、かつ国民との双方向的な対話を通じて国民のニーズを研究者が共有するため、研究者自身が国民一般に対して行う双方向的なコミュニケーション活動」と定義づけられ、一部の研究活動においては義務化されている[2)]。

産業界においても日本の「ものづくり」業界では対話によるコミュニケーションデザインが特に顕著である。最近の近隣諸外国の技術革新に伴う経済状況と比較すると、日本の産業は低迷を続けており、この課題を克服するためには、これまでとは異なる次元での研究開発、つまり、「ものづくり以前」に不可欠な、アイデアの創発につながる社会のニーズやシーズ、コンセプトづくりに関する研究開発手法が求められようになってきている[3)]。その具体的な対話手法の事例には、北欧が発祥とされるフューチャーセンター（企業・政府・自治体などが中長期的課題解決を目指して、多様な専門家や市民やステークホルダーとオープンに対話する仕組みや場所等）を通じた、オープン・イノベーションの場や活動が挙げられる。

以上のようなことから現在、社会において多種多様な属性を持つ人々の出会いの場の創出、および、「対話」を介したコミュニケーション活動が重要であると考えられ、「対話」は実に様々な形で実践されている。（表1）

表1　「対話」を用いた活動を行っている分野と、その目的および型式

タイプ	目的	分野	概要
シンポジウム（パネルディスカッション）	専門知の普及解説	各分野	複数ゲストによる特定のテーマに関するトークセッション。最初に自己紹介＋αのトピックを挟むタイプと、最初から議論に入るタイプがある。
サイエンスカフェ（トークイベント型）	一般を対象とした研究成果の普及解説および理解促進 双方向型の広報	科学技術	初めにゲストから参加者に対話の基本情報（ゲストの研究の内容や専門分野など）をインプットする。その後に参加者からゲストへの質疑応答に移る。
サイエンスカフェ（ディスカッション型）			上記と同様のインプットの後に、参加者同士によるグループ・ディスカッションに移り、最終的に導きだされたひとつの結論をグループ毎に発表する。答えを求めずにディスカッションを目的とする（模造紙やポストイット等を議論の補助として用いることが多い）。
対談型	○科学技術 同上、異分野からの発想・気づきの会得 ○アート 発想の転換、問いの抽出、観客創造、賛同、理解促進	科学技術 アート	異業種のゲスト2名が15分ずつプレゼンテーションしその後に司会が入って60分強のトークセッションをおこなう。参加者はその議論を聴講する形になる。ゲストが3人でおこなう場合もある（鼎談）。
ワークショップ	○まちづくり 地域の課題の解決や合意形成、問題点の抽出 ○アート 同上	まちづくり アート	目的に応じて形式・手法が多様、参加者がメインで司会ゲストは前に出ないことが多い。
シアターカフェ型	同上	アート	特定の題材を参加者全員で鑑賞し、基本情報を共有したのちに対話をおこなう。テーマは決まっておらず、議論の濃度は司会者の力量に左右される。
哲学カフェ型	○哲学 人生哲学の発話機会、対話・議論の場の運営 ○医療・福祉 専門家のコミュニケーション力の研鑽、患者等との課題共有公的サービスの拡張	哲学 医療・福祉	進行役がその場で参加者からテーマを募り提示しそれを参加者が話して聞いて考える。徹底討論やじっくり対話を進めることができ、場の雰囲気は進行役によって異なる。
双方向型講義	人材育成、FD（ファカルティ・ディベロップメント）、コミュニケーション力の研鑽	教育 （大学）	講師と学生という講義形式をベースにしつつ双方向にディスカッションを行い結論を導いて行く方式（必ずしも結論を求める訳ではない）。
参加者登壇型カフェ			特定のテーマの元に参加者がゲストとなり、プレゼンテーションをおこなうもの。
フューチャーセンター	オープンイノベーション（組織の枠組みを越え、広く知識・技術の結集を図ること） ○行政 中長期的課題の抽出、解決 ○産業 ニーズやシーズの抽出、コンセプトづくり	行政 産業	所属や立場の異なる多様な参加者が、ある課題の解決を目指して集い対話を通じて問題の解決手段やアイデアを出し合う場（ホワイトボードやポストイット等を議論の補助として用いることが多い）。
ワールドカフェ			カフェのようにオープンで自由にネットワークが築ける場で少人数で会話をするようにアイデアを出し合う方式。いくつかのラウンドを設けメンバーをシャッフルすることもある。

社会を構成する様々な分野や機関において「対話」による効果が期待され、手法の研究開発が盛んになる一方で、各分野を横断的に俯瞰した対話の本質的な定性的評価指標がないという問題がある。事実、筆者らが2013年度に行った対話の実践者に行ったヒアリング調査[4]によれば、「参加者数など量的な分析は可能だが、その質の良し悪しを測る尺度が無い」という回答が複数あった。この問題点は、特に組織において対話活動を継続する場合、その意義や根拠が不明瞭であること、また、これまで対話を質的に捉えるために必要な情報が、個々の実践者の実践知・経験則のなかで蓄積されているのみで、それらのデータの収集・整備が行われてこなかったことに起因していると考える。このことから、現在、多方面で盛んに哲学的対話によるプログラムが実践されているにも関わらず、社会における双方向の対話によるコミュニケーションが何を生みだすのかなどといった点については未だ検証されていない。

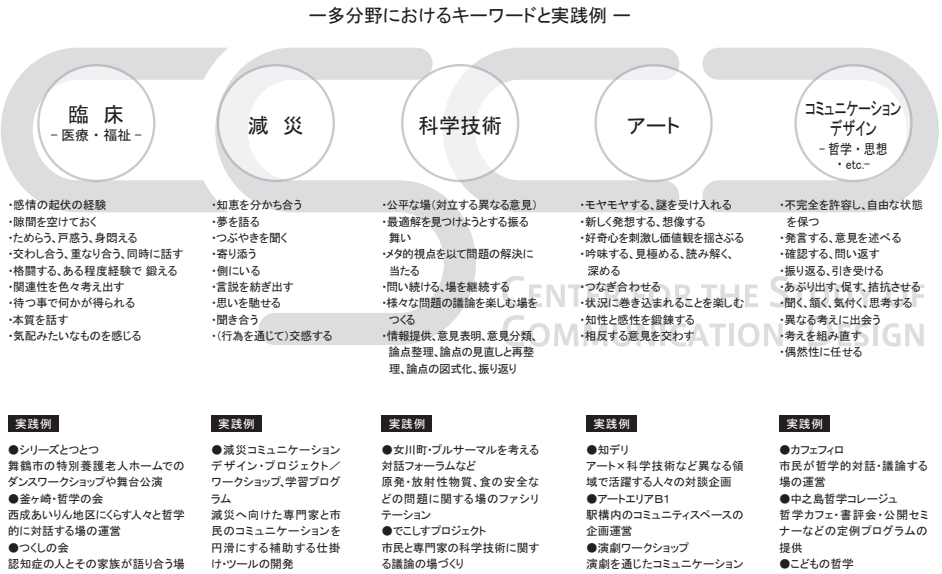
そのような状況下、大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（以下、CSCD）とアサヒグループホールディングス株式会社（以下、アサヒGHD）は、2011年度から2014年度にかけて、コミュニケーションデザインに関する共同研究を行った[5]。

本稿では、4ヶ年にわたる大学と企業における共同研究についての実践報告とともに、実践を通じて得られた対話の意義や効果、対話をめぐる諸課題、ひいては組織における課題についての分析を行い、それらから見えてきた次世代型の産学連携のあり方について考察をおこなう。

2. 大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（CSCD）が実践する対話

CSCDは新しいタイプの教育研究機関として、医療福祉、科学技術、アート、コミュニケーションデザイン（哲学、思想）など様々な専門性を持つスタッフが「複雑に専門化した現代社会の中で、しなやかで強靭な実行力をもった人物が信に足るコミュニケーションを実現するためのコミュニケーションデザイン」に取り組んでいる。ここで言う「コミュニケーションデザイン」とは、「異なる人々の間をつなぐコミュニケーション回路を構想・設計・実践すること」と定義している[6]。CSCDでは2005年の設立以来、対話を基本とした、実に多種多様な実践活動がおこなわれてきたが、それらに通底してあるもの、つまりCSCDが言うところの対話とは一体何をさすのだろうか。そこで筆者らはCSCD紀要『Communication-Design（通称：オレンジブック）』の創刊号から最新号[7]までを調査し、掲載されている論考の中から対話に関する重要なキーワードを抽出する作業をおこなった（図1）。それらの中でCSCDが言う対話について最も的確に表現されていたものを以下に記す。

図1　CSCDが実践する対話－各分野ごとに抽出されたキーワードと実践例



〈CSCDが実践する対話とは〉

人間の生き方の中に埋め込まれた形式。それにより様々な感情の起伏を経験し、その中で相対化（＝自己意識化）できる[8]。

また、CSCDがこれまでに実施してきた対話プログラムについても調査し、そのテーマや目的、対象者、形式についての分析をおこなった[9]。それによってCSCDが実践する対話プログラムにおいては、「多様性・複数性・多義性を有し、決してひとつではない」ということが前提にあることが明らかになった。

3. 共同研究の経緯と概要

3.1 共同研究の経緯―アサヒ ラボ・ガーデン開設を契機に

アサヒGHDは、2011年4月に大阪梅田にアサヒ ラボ・ガーデン（以下、ラボ・ガーデン）[10] をオープンし、生活者に向けて自社研究者によるセミナーや様々なイベントプログラムを実施している。ラボ・ガーデンを設立するにあたって、企業による生活者に開かれたコミュニケーションスペースとして機能させるために、対話に関する実践事例を充分に有し、企業・大学・NPOによる社学連携事業[11] として、コミュニケーションスペース・アートエリアB1[12] の運営において実績のある、CSCDと共同研究がおこなわれることになった。本

共同研究では、ラボ・ガーデンを実験場として、そのあり方の検証やプログラム開発、それらを実践する研究者にとって様々な気付きや発見につながる機会をつくりだすことを通じて、ラボ・ガーデンの社会的意義や、研究者が生活者と直接的に対話することの意味、ひいては生活者と企業の新たな対話の場を考察していくことを当初の目的とした[13)]。

〈共同研究の概要〉

・プロジェクト名称：コミュニケーションデザインに関する研究
・期間：2011年8月～2015年3月（4カ年）
・各年度の研究課題
　フェーズⅠ．ラボ・ガーデンの既存プログラムの検証とブラッシュアップの実践
　　①企画、広報、当日の運営までの内容の検証とブラッシュアップ
　　②セミナー担当（発表者）社員のフォローアップ
　　③ファシリテーションの研究／研修的実践
　フェーズⅡ．共同プログラムの企画・実践・記録
　　①CSCDとアサヒGHD研究者による対話プログラムの企画～実践
　　②対話に関する仮説の構築
　フェーズⅢ．組織にとって「対話」とは？
　　①対話プログラムの意義・目的・効果とは？
　　②対話プログラムを通じたコンセプトメイク

共同研究の初期段階である「フェーズⅠ．ラボ・ガーデンの既存プログラムの検証とブラッシュアップの実践」では、ラボ・ガーデンの開設当初、頻繁に行なわれていた、アサヒGHDの研究開発部門に所属する社員によるセミナーやワークショップの実施内容や、スペースマネジメントに関する検証と改善策を具体的に提案した。その前提となるプログラム担当者（セミナー発表者）である社員へのヒアリングでは、マーケティングや広報等のソーシャルセンシング（社会に向けた感受性）に根ざしたものづくりのコンセプトメイクを担う部門とは別に、研究部門の担当者が直接的に生活者と専門領域について対話することについて、その意義目的・評価指標の明示が求められていることが判明した。それらは奇しくも、大学のアウトリーチ活動の課題とも合致していた。そのため、当時、頻繁におこなわれていた大阪大学のアウトリーチ活動のマネジメント部門である、大型教育研究プロジェクト支援室のメンバー[14)]やCSCDメンバーと、大阪大学やラボ・ガーデン、アサヒGHD守谷研究所において、社会との対話の必要性や対話プログラムの意義目的・評価指標の課題などに関する、さまざまな研究会を実施した。

その結果、ある一定規模の組織における対話実践では、プログラムの企画運営のノウハウ

から対話の本質・意義に至るまで、丁寧に説いていくことが不可欠であるという結論に至った。そのため本共同研究では、初期段階の研究目的であった「ラボ・ガーデンにおける対話実践と検証」から、より公益性の高い、社会全般における対話の現況を射程にした「対話によるコミュニケーションデザインに関する研究」へと目的が移行している。

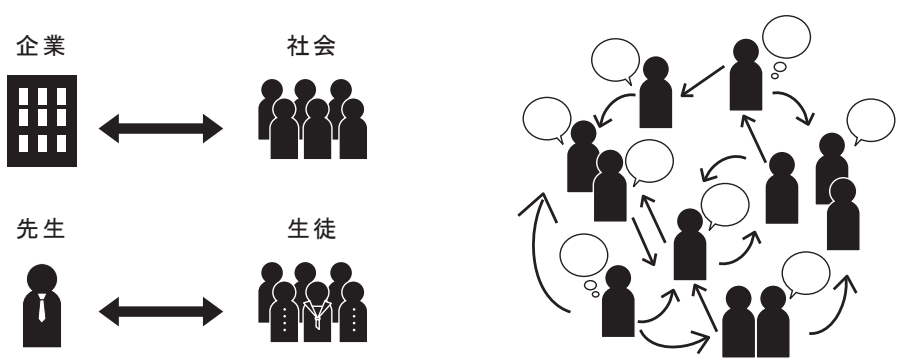
そこで改めて共同研究にあたり、CSCDの対話実践やそこで得られた知見をベースに「対話」についての基本的な考え方を整理することに着手した。

3.2 共同研究における対話の定義

これまで対話の場のデザインやその意義や評価は、参加者の理解度や関心の度合いを基準に考えられ、その手法開発がおこなわれてきた。一方、本研究では対話の実践者へのヒアリングを中心とした先行研究や、これまで多くの対話の場を主催してきたCSCDにおける実践的研究活動を通じて、その対話の場が充実したか否かは、参加者を主体とした基準ではなく、その場の主催者（企画者・進行役・話題提供者）の意図や実施前の想定目標とプログラム実施後の実感を参照することによって、はじめてその意義と効果（出来・不出来）の検証が可能となると考える。また、その基準は参加者だけではなく、主催者や企画者の満足度や充実度にこそ注目すべきではないかという考えに至った。このことから本共同研究では「対話」について考える場合、対話の場をつくる側、すなわち主催者や企画者（企画者・進行役・話題提供者）を主軸において考えていくことを前提とする。

また、本共同研究でいう「対話」とは、ひとつの答えを導きだしたり、“結論ありき”という一方向のゴールに向かって議論を進める合意形成型ではなく、参加者が自問自答しながら場を共有し、それぞれの答えやヒントを得る、つまり参加者の数だけ答えが生じる創発・拡散型と考えている。しかもそれらは、アイデアを無理にひねり出すために饒舌で快活な対

図2　対話ー双方向型からアクロス型のコミュニケーションへ



a. 双方向型　　b. アクロス型

初出：木ノ下智恵子、内田みや子（2013）「対話を成立させる要素とは？―「対話の場」をめぐる大学と企業の協働実践―」（電子情報通信学会　信学技報）

話を繰り広げることだけではなく、参加者は対話の場において、聴くことの力を発揮して思考のプロセスを共有することが肝要であり、つまり、沈黙や配慮などの言語化されない事象や身体の動き（ふるまい）も含まれている。

よって、全体を包括する「対話の場」では、「目の前で語られる言葉だけでなく、見えない思考や自問自答も含めたやりとりが、縦横無尽にボールが行き交うように起こる」と言うコミュニケーションが発生することが望ましいと考える。本共同研究ではこれを「アクロス型コミュニケーション」とし、「双方向型コミュニケーション」と呼ばれる1対1のコミュニケーションよりももっと複雑な、流動的な繋がりを意味している。（図2）

3.3 さまざまな対話実践と対話を成立させる要素の抽出

アサヒGHDに所属する研究者を対象に、本共同研究の前提となるアクロス型を体現する対話プログラムの体験の機会を設けた。その実施に際して、CSCDのさまざまな対話の実践例の中から異なる特徴を持つ3者の実践例を選出し、さらにアサヒGHDで必要とされるテーマの検討をおこなった[15)]。その結果「介護」、「子ども」、「コミュニケーション」という3つのテーマが選出された。それらをもとに「介護」（問い：「『できないこと』から老いを考える」）、「子ども」（問い：「子どもを通じて社会について考える」）、「コミュニケーション」（問い：「コミュニケーションについて〈ともに〉考える」）という、タイプが異なる3つの対話プログラムを実施した[16)]。

表3　各プログラムから見た講師のタイプと特長

講師・専門領域	A（看護・臨床哲学）	B（科学技術社会論）	C（臨床哲学）
講師のタイプ	主役型 （主題に関する見解を主体的に述べながら進める）	プロデューサー型 （問いの解を導き出すための思考フレームを提供し進める）	脇役型・観察型 （問いそのものから参加者自らが生み出せるように進める）
概　要	◇導入部に二人一組のゲームを実施する ◇白板を使ったレクチャー型の進行によってテーマについて掘り下げていく ◇参加者の属性や背景を参照しつつ出された意見を踏まえて進行役を介して意見を集約させながらアドリブで進める	◇講師がテーマに関する事前プレゼンをする ◇1テーブル5名ほどのグループに分けて役割分担を設ける ◇テーマに関する個人の意見を付箋等に書いて可視化し他のメンバーと共有・分類していく ◇物事を両面的に見て最終的には一つの見解に集約して発表する	◇会場のセッティングなども参加者とともに準備する ◇自己紹介に準ずる会話をしながらコミュニケーションボール（毛糸のボール）を作る ◇進行役は最低限の干渉に止め参加者同志がコミュニケーションボールを任意にまわしながら発言者が変化していく
特　徴	◇直接的な対話ではない ◇従来のプレゼンツール依存型のレクチャーとは違い一言一言に重みを感じることができる	◇二元論の問いに対して両面から考察することができる ◇感情論ではなく客観的に判断できるので合意形成には有効	◇自分の中で気づきが芽生える ◇議論が深くなるのではなく自分自身の問いとして返ってくる ◇暗黙知が多い

3つの対話プログラムの実施後、それぞれを以下の方法で検証した。

1）プログラムの体験者（参加者）へのヒアリング、アンケートの読み込み

2）講師（企画者・進行役）へのヒアリング（進行役、対話の要素の抽出）

3）記録映像の分析による参加者の振るまい、動きなどの身体的変化の検証

その結果、プログラムのテーマ性だけではなく、講師（進行役）によってもタイプ・特徴が分類されることが明らかになった。（表3）

対話プログラムのタイプの分類と同時に、各プログラムについて3人の講師への事後インタビュー、それらに基づいた共同研究メンバーによる“気付き”の検証をおこなったところ、3つのプログラムに共通して言える要素が明らかになった。これを「対話が成立したと実感する基準」と「対話を成立させる要素」とし、その結果を下記にまとめる。

◇対話が成立する基準は、多様性・複数性・多義性を有し、けっしてひとつではない。

◇対話の場への関わり方の違いによって「対話が成立した」と実感する基準は異なる。

◇主催者側の意図や目的を明確にすることが重要である。ただし、それは明確なゴール設定やひとつの答えを導くことではない。

＜対話への関わり方のちがいによる「対話が成立した」と実感する基準＞
【参加者】
・他者の意見や価値観に触れたり内省することで多様で新たな気づきを得ることができるか。
【進行役】
・参加者が個別に持つ目的への満足感を実感することができるか。
・時間の共有や場のあり方を客観的に考察し、臨機応変に対応できるか。
【企画者】
・設定したテーマや進行役、場のあり方によって多様な議論がなされたか（問いの豊かさ）
・世代や属性が多様な参加者層が場を共有し、その時間を進行役の能力を発揮して対話の場を成立させることができたか。

「対話を成立させる要素」は、「1. テーマ・場所・手法、2. 参加対象者、3. 進行役、4. うごき（身体性）、5. こころもち」の5つの要素（ファシリティ）と、それらを実践する個々の立場「参加者」「進行役」「企画者」の循環的な経験則・実践知の蓄積という、二層構造になっているのではないか、という仮説を立てた。（図3）

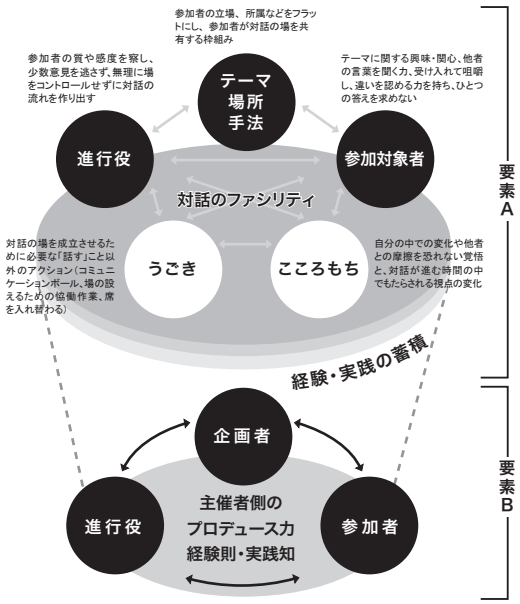
従来の対話プログラムには、図の「要素A」について言われる事が多い。しかし本共同研究では「要素B」で示す参加者、進行役、企画者の3つの異なる立場からのプログラムの体験（実践）の循環に注目した。

対話プログラムというものは、どこでも、誰にでも作用する手法はなく、問いたい主題があり、その上で多岐にわたるシチュエーションの中で諸条件を鑑みて適切な組み立てを考案・実践することが不可欠である。そのためには、参加者、進行役、企画者の3つの視点（要素B）からの研鑽を積み、実践知・経験則を有することが最も重要である。そうしてプロデュース能力に長けた者が対話のファシリティ（要素A）を的確に構想設計することで

「対話の場が成立する」と考える。

以上の「対話が成立したと実感する基準」と「対話を成立させる要素」という仮設を踏まえた次なる実践と検証では、アサヒGHDの研究者に、参加者、進行役、企画者を段階的に体験する機会（グループインタビュー、哲学カフェ等の実践）を設け、事後ヒアリングや映像による振返り、分析ワーキングを通じて、個人の変化について考察した。その結果、企画者、参加者、進行役という3つの立場で対話プログラムを経験することで、個人の対話に対する経験則と実践知は蓄積されるものであることがわかり、また、その効果も見られた。その反面、組織（企業）における対話プログラムの実践に関する課題も明らかとなった。（図4）

図3　対話を成立させる要素



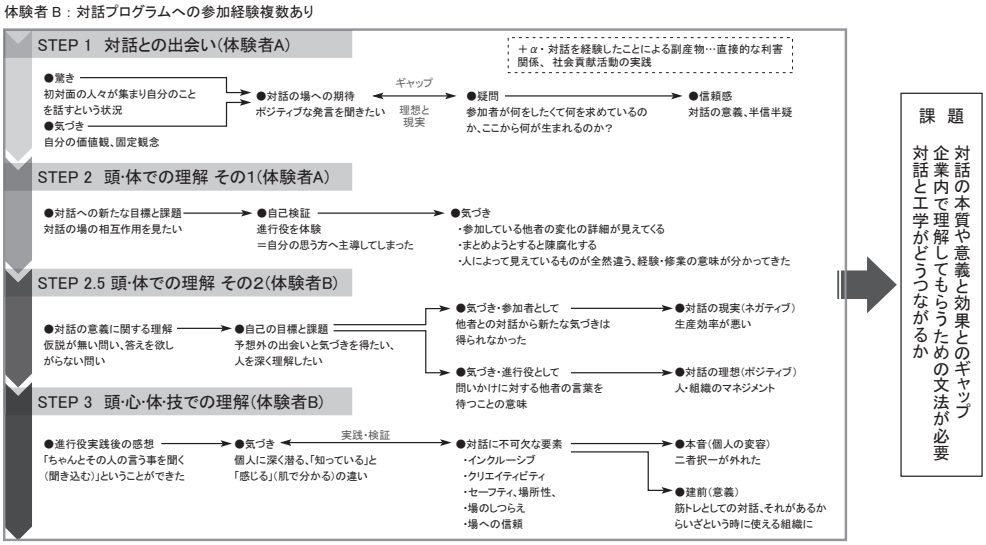
初出：木ノ下智恵子、内田みや子（2013）「対話を成立させる要素とは？―「対話の場」をめぐる大学と企業の協働実践―」（電子情報通信学会　信学技報）

図4　参加者、進行役、企画者の段階的体験による個人の変化（経験則・実践知）

［検証］参加者・進行役・企画者 3つの立場の体験を経た個人の変化

経験則・実践知の蓄積

体験者 A：対話プログラムへの参加未経験
体験者 B：対話プログラムへの参加経験複数あり



4. 組織における対話の現状—意義・効果と課題

対話プログラムを通じた個人の経験則・実践知の蓄積（効果）が見られた一方で、組織（企業）における対話の現状と課題が浮上した。これらは、単に“限定された個人の感想や意見”にとどまらず、“組織に所属する個人（組織人）の実感や見解”であると考えられる。

そもそも企業などの組織内における「対話」とは、どのような現状であるのか。

その実情を把握するために、アサヒGHDをはじめ、複数企業の対話プログラムの実践者にヒアリングを行なった。ヒアリング対象者は、いずれも本共同研究の対話の定義「アクロス型コミュニケーション」に意識的な実践者であり、所属する組織（企業）において、何らかの問題解決やブレイクスルーを目指し、さまざまな手法を用いた対話の場づくりを試行している複数企業の複数人である[17)]。おもな質問項目は【対話における公私のバランス】【現在の対話を用いた活動の目的】【第三者（例えば上司・所属部署）への意義・意味・効果の説明の方法】などについて、1時間半～2時間程度のインタビュー形式でおこなった。個々のヒアリング内容について検証[18)]した結果、対話の実践者が考える企業（組織と参加者個人）における対話の意義と効果、そして、個人が企業（組織）において「対話プログラム」を実践する上での課題が判明した。主には、「a）組織・b）個人・c）対話そのものの」といった3つの観点（分類）があり、以下には、複数人から得た主たる意見を元にした考察を述べる。

4.1 組織における対話の意義

組織における対話の意義としては、通常の業務やデスクワークとは異なる環境（場所の設定や演出などのファシリティの変化がもたらす効果）によって、意見を自由に発言することができるため、創発・発散型の議論に向いている、という性質があげられた。特に既に何らかの仮説を立てたテーマについては、一旦、白紙に戻して対話を重ねることで、それまで顕在化してこなかった視点が明らかになったり、テーマそのものをより深く理解することができる。言い換えれば、自由度の高いブラッシュアップが可能となる。そのためには、テーマに対して求められるゴール（期限）が設定されている場合であっても、その対話の場（時間）では、落としどころや結論を持たないことを前提とすることが肝要であり、結論ありきではない初期段階の対話の場は、楽しく、快活に意見が交わされることが多い。また、組織のミッションについて対話を通じて個々人が再認識することで当事者性を増すことができる。そして、セクショナリズムが強く、縦社会になっている組織体においては、組織内で個人の意見を反映させる対話の仕組みがあることによって風通しが良くなり、部門間の風穴をあけ、ひいては組織改革につながる可能性がある。

4.2 組織における対話が個人にもたらす効果

組織における対話が個人にもたらす効果としては、他者の考え方やものごとの捉え方が自己のそれらと組み合わさって、思いもよらないアイデアに発展する可能性がある。結論に結びつけない自由な対話では、テーマに関して多様な意見や視点がでてくることから、新たな気づきや想定外の展開方法が得られる。また、これまで持っていた自身の考えを他者に表明することで、個人的な意見に多数の意見や視点が加わり、さらに議論が深まると、持論の意味づけが強化され、モチベーションが変化する可能性がある。加えて他者の意見や賛同が得られることで、次のアクションに移行する際の自信につながる。場合によっては、考えや思いを改める機会にもなり、硬直化した個人体質が改善され、他者の意見に耳を傾ける寛容さが養われる。また、「直接的な対話から得られた周囲の考えや意見、言葉にはリアリティがあり、それらをプレゼンに活用した場合には、他者からの合意が得られやすい」など、仕事のアウトプットも変化してくることもあるという。組織（企業）では、答えがわからないという状況をそのまま他者と共有できる環境があまりないため、そもそも答えがわからないことが許されるということは、日々の業務ではなかなか得難い経験であり、ものごとの振返りや自己検証の機会にもなりうる。

4.3 対話に関する組織の課題

組織における対話の意義は認識されており、個人的な効果がもたらされることについての評価も高い。しかしながら、ヒアリングした概ね全員は、組織（社内外）において、なんらかの対話プログラムを経験し、自らが運営・進行役となって組織内で対話の場を試行しているが、その実践の継続は困難であり、様々な課題があると語った。

その理由には、まず現在の組織の在り方の問題が挙げられた。

組織（企業）では、無駄を軽減した効率の良い仕事が求められ、個人は業務を通じた成果物や利益によって評価される。この発想こそが、現代の日本企業の発展の原動力となってきた「効率優先・成果主義」である。しかしながら、このことにより組織（企業）において対話の成立は困難になっている。例えば、本来、会議という形式は活発な対話の場として活用されてきたわけだが、「昨今の会議は、わかりやすいプレゼン資料を用いた効果的なアウトプットだけを求められる」という意見が象徴するように、期限等の時間的制約を踏まえた効率優先の企業の現状においては、対話はある一定の時間を要する上に、必ずしも、ひとつの厳密な答えを導くものではないという性質上、困難になっている。更に創発的な視点が求められるアイデア開発においても、自由な発言を尊重するブレインストーミングといった手法も活用せず、まとまった考えを持ち寄ることも多くなっている。また、縦割り業務の現場では発想の広がりを期待されない、ゆえに創造的であろうとする対話は必要ないという規範が大前提にあるともいう。事実確認と情報共有を確実にするメールベースのコミュニケーショ

ンを含めて、部門を縦割りにして管理・評価しているため、部門間を横断して組織全体で課題に取り組もうとする意識が弱くなり、むしろ組織内における人間関係に気を使い、言いたいことも言えないということも増えている。現在の企業における組織構造そのものが、他者を尊重し、意見を聞くという対話に取組む姿勢を阻害していると言っても過言ではない。

4.4 組織における対話に関する個人的課題と、対話そのもの課題

組織における対話に関する個人的課題としては、そもそも業務全般的に短期的な課題が多く、時間や心持ちに余裕がないことが大前提に挙げられる。個々人の作業は効率重視で、いかに手際よく時間を短縮して処理するかという姿勢が強くなっているという。さらに部門間意識―セクショナリズムの影響が強く、上司、部下、同僚それぞれ互いに対話をする答えを求めないコミュニケーションへの関心や価値観を持たなくなっている。つまり、個人は立場を超えた意見を言わない（交わさない）ようになってきている。その結果、多角的な視点で考えることができない（その余裕がない、あるいはその必要はないと考える）事態となり、ついには自らの業務に取組むだけで、組織全体の課題に対して、当事者意識が希薄になっていく。長く時間や労力を要する対話は、むしろ余計な行為で精神的にも負荷になるため、あえて取り組むことを望まなくなっているのだ。

一方、対話の在り方そのものの課題も挙げられた。つまり、対話を重ねても明確な一つの結論に集約できず、業務で求められる成果にダイレクトに結びつかないという対話の性質に課題がある。また、テーマ（主たる問い）によって参加者が限定される場合があることや、「そもそもの問いの立て方が分からない」「ファシリテーションが難しい」といった経験知やスキル不足など、対話の場を成立させる要素と組織（企業）の不合理についての指摘もあった。「対話のプロセスや結果（満足度）は、参加する個人の意識や発言姿勢といった個別の能力に依存しがちである」という、いわば個人主義的で非効率な一面も、業務に即導入されない原因になっている。

5. 対話の課題≒組織の課題

「a）組織・b）個人・c）対話そのものの」といった3つの観点（分類）から対話に関する意義・成果そして課題を抽出したが、個々の課題の数々は意義・効果の裏返しでもある点が興味深い。そもそも“組織化する”とは、個人の情報や知識が、ある一定の機関（や団体）で共有化され、集結することで力を発揮し、利益をもたらすことが含まれる。そのため、即時的かつ具体的に業務に反映されるスキームが曖昧で、明確な1つの結論が得られず、個人の資質や経験知に委ねられる属人性の高い対話は、“組織化”には不向きであるのかもしれ

ない。しかしながら、本論の冒頭で述べた通り、アウトリーチ活動や、ものづくり以前のシーズ・ニーズの掘り起こしを含めた、対話によるイノベーションが期待される昨今では、対話にまつわる課題と向合い、改善することが希求されている。

ここでいう「対話」を「イノベーション」という言葉に置き換えてみると、その意味がより鮮明になるかもしれない。つまり成熟した日本社会において、革新的なイノベーションを起こすには、組織（や所属する個々人）が利害や立場の異なる他者（社会）の意見に耳を傾け、その問いかけや課題に関する当事者としての姿勢を持ち、創造的に取組まなければならない。しかしながらイノベーションには、即時的に成果が出にくい物事が多く、安易に落としどころや結論を求めると革新的なアイデアには辿りつけない。また、現代社会において何を問うべきか、つまり解決しなければならない課題の本質とは一体なにかといった、テーマのコア（核）になる部分を見極めない限り、イノベーションの解を見つける道は拓けない。まさに、対話の課題は、現在の組織の課題と通じており、個人の改革（セルフ・イノベーション）無くして、組織全体あるいは社会的規範に影響しうるソーシャル・イノベーションは成し得ない。

言い換えれば【対話の課題≒組織の課題】であり、この課題解決（に向けた取組み）こそが革新的なイノベーションへと転化される、と言えるのではないだろうか。

6. 組織において対話が必要なプロセス

【対話の課題≒組織の課題】の解決に際しては、そもそも組織（企業）において対話が必要だとされる場面、つまり具体的な業務のプロセスにおいて対話が不可欠な状況を把握することが肝要である。そこで「商品開発における顧客価値情報の転写」[19] を基に、組織において対話が必要なプロセスを分析し、「①組織（企業）内の機能セグメント（部門）」と、「②組織（企業）外のステークホルダー[20] や有識者との対話によるコミュニケーション」について考察する（図5）。

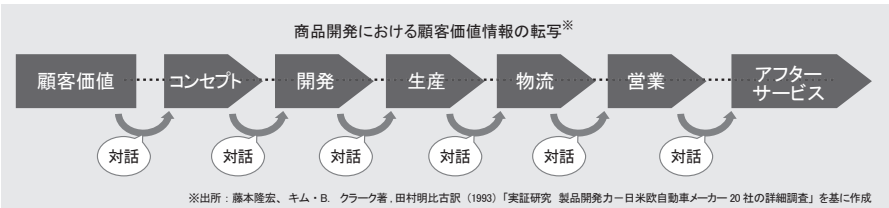
たとえば「①組織（企業）内の機能セグメント（部門）」における商品開発のプロセスでは、定量・定性的な各種調査を経て顧客が求める価値につながる情報（兆し）を発見し、それらを理解した上で、商品のアイデアにつなげ、様々な部門を経て最終的に商品化して顧客の手元に届ける。これらのどの場面においても、まさに対話の意義であるところの「互いの思考のプロセスを共有しながら、個々人、個々個別の答えや気づきを分有、または尊重すること」が必要とされる。つまり各部門担当者間の意思の疎通はもとより、個々人の強みやノウハウに留まらず、各部署・各部門・社外有識者の強みを掛け合わせ“組織の力”として総合させる。特に相違点の理解が不可欠なプロジェクトの初期段階では、立場や役割の違い、

図5　組織において対話が必要なプロセス

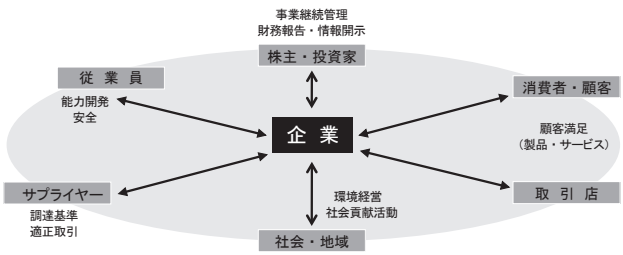
［考察］企業（組織）における対話の課題、意義・効果とは？

組織において対話が必要だと考えられるプロセス

①組織内の機能セグメント上（企業：研究開発、商品開発、営業、管理部門、組織横断、人材育成）



②社会とのコミュニケーション（ステークホルダー、有識者）



発想や価値観、ニーズの違いを丁寧に摺り合せることが対話によって可能になる。生活者の意識や周辺情報の解釈と共有、そしてそこから価値を発掘・発展させた商品開発、さらに出来上がった商品から顧客へ再提案する際の説得・説明といった、それぞれの局面において対話的な営みは、もともと他者から発せられた“思い”や“気持ち”を受け入れ、新たな価値に転化させていくプロセスにおいて、大きな力を持っている。

「②組織（企業）外のステークホルダーや有識者との対話によるコミュニケーション」では、常に組織や社会全体を俯瞰できる視点が求められる。特に、企業のCSR[21] またはCSV[22] 活動においては、社会のさまざま事象について対話することで、組織以外の考えを組織内に取込み、共有することが重要とされている。それらの対話では、自らの組織（企業）の理念や仕事内容はもとより、取扱う商品やサービスなどの説明、販売・利用の促進のため適切な伝達をすることができる対話力が求められる。その前提となる成果の共有には対話が有効である。対話によって個人や部門の成果を企業の成果として共有することができる。また、個々人の成果を他者と分かち合うことで、組織の力に変えていくことができる。

7. 組織における対話の活かし方

そもそも対話とは、ひとつの答えを導くものではなく、思考のプロセスを”共有”しながら、個別の答えや気づきを”分有”または”尊重”することであり、参加者の数だけ答えは

あるものである。また、対話が成立したと感じる（考える）要素も同様であり、多様性・複数性・多義性を有し、決してひとつではない。問いを探求しながら明確な答えを導くことは容易ではなく、また次の問いが生まれ、新たな思考（試行）が始まる。自らの気づきに加えて、その場（対話）を共有・分有する他者への意識も発達し、固有の価値観から解放され、自分自身でも他者の受け売りでもない、第三の思考とも言うべき全く新しい思考に導かれることがある。

言い換えれば、対話は【一つの答えが無いのではなく、幾つもの答えを持っている】ことを意味している。対話における“答え”とは、一つの問題を解いて一つの答えを導きだす“解答”ではなく、一つの問いに対して何通りもの答えで応じる“回答”が原則である。他者から紡がれた幾つもの“答え”を元にして、得られた気づきを自己の内省や考察によって深化させることで、次なるアイデアの創発につながるのである。対話における“答え”とは、全てを完璧に解決する、たった一つの道筋を示すためにあるのではなく、個別の与件に応じてカスタマイズが可能な複数の道筋を示すためにある。よって、一つの道筋が行止った際にでも、対話による複数の道筋を用意している場合は、次なるブレイクスルーを促すヒントを次々に得ている。ただし、それら“回答の質量”については、対話の場に臨む個々人の心持ちや態度を含む、メンバーシップといった諸条件によって左右されやすいことは否めない。加えて、対話の実践で最も重要ともいえる、メンバーシップに恵まれた場合でも、テーマや場所や時間といった前提条件によっては、互いに遠慮しがちで建前を拭いきれず、摩擦を恐れて単に楽しく上澄みだけの会話に留まる可能性もある。勿論、アイスブレイクなどによって、その硬直を解く術もあり、楽しく快活な対話の場も無用ではない。しかしながら本共同研究でいうところの対話は、むしろ、全てがクリアでは無く、曖昧模糊とした状況を許容しながらも、ヒリヒリした摩擦を含むディスコミュニケーションをも受入れながら、“私”でも”他者”でもない第三者的な次元に論点を拡張していくことが重要と考える。

つまり対話は“万能”でありながら“完璧”ではない。

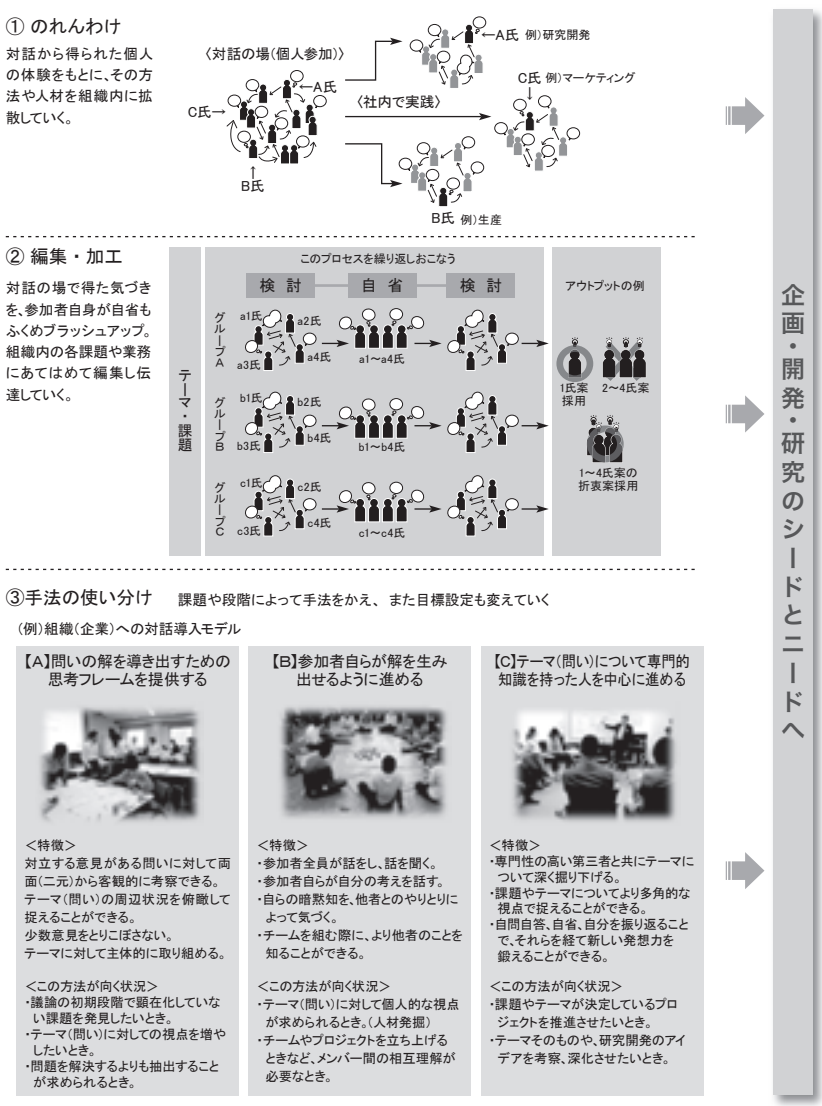
よって、一つのことを対話のみで性急に成し遂げようとしても無理が生じてしまい、混乱してしまうのは当然のことである。対話は、その主題や課題解決の段階に応じて取り入れる（設定する）必要がある。また、対話プログラムが少人数である必然性は、複数の回答や気づきを得て自己内省するために、混乱を招かないための最適なボリュームや単位であるが故であり、回数を重ねることで、その処理能力やブレイクスルーための個別の内省は養われていくのである。

では、そうした対話の効能を組織に活かすためには、どのような方法が有効であるのか。“多くの答えと可能性に導く対話”の活かし方や導入モデルを提案する。（図6）

組織における対話の活かし方や対話導入モデルは、単なる手法論を示したものではなく、意義や目的を重視した提案となっている。よって、個別の事情や環境や背景に応じた内容に

カスタマイズして、対話実践を行なうことを前提としている。また、いずれも合理的かつ速効性のあるものではなく、日常的に「アクロス型コミュニケーション」の対話を取り入れ、組織内のメンテナンスをおこなうことにより、パフォーマンスを向上させることを目的としている。こうした組織における恒常的な対話の風土の醸成が、組織を構成する個人の、ものごとへの感度を上げ、多様性、複数性、多義性をもつ評価軸を認める力を養い、人生観・しごと観・価値観の改革をもたらし、ひいては個人が担当する組織のマネジメント能力の強化に繋がると考える。

図6　組織における対話の活かし方



8. おわりに―“万能”で“完璧”ではない対話の可能性の提唱と、過信への警鐘

本稿では、2011年度から2014年度の4カ年にわたる大学と企業という異なる背景を持つ組織の視点から、対話によるコミュニケーションデザインに関する共同研究の実践報告とともに、実践を通じて得られた対話の意義や効果、対話をめぐる諸課題、ひいては組織における課題についての分析と考察おこなってきた。また、本共同研究はアサヒGHDとの「対話の本質」について追求する協働実践の一方で、CSCDが開設以来実践してきたさまざまな対話実践の集合知や、社学連携という新しいミッションとコンセプトを、社会に如何に還元できるかについて整理・整備する契機であったとも考える。そして、全ての分析・検証には及んではいないが、さまざまな対話実践の記録や実践者へのインタビューなど、対話の定性的評価指標の構築に資する調査資料の整備には着手できた。そのプロセスにおいては、CSCD的対話の定義、その実践モデルの組み立て、評価指標の素案の構築も必要となった。ただし、それらは、対話（プログラム）をさまざまな組織にインストールするための論拠や方法論を示すことが目的ではない。むしろ、対話をめぐる現況が示す通り、近年さまざまな分野で多用化される対話への過信に警鐘を鳴らすことを含め、他方では“万能”で“完璧”ではない対話の本質を明らかにし、その可能性を提唱することがミッションであると考えている。つまり、本共同研究および本稿の趣旨は、現代の私たちの社会生活において対話は“何をどのように”実践するかを示すことではなく、“なぜ・何のために”必須であるのかを検証・考察することである。

対話の課題とは組織の課題であるがゆえに、対話によって課題が解決されることは組織の改革につながり、対話によるメンテナンスを持続させた個人の集合知が組織や社会のイノベーションをもたらすと結論づける。この結論に基づき、本共同研究の今後は企業という組織、大学という組織の特色を活かして、それぞれの課題と向き合い、それぞれの組織に見合う答えやゴールを設定し、新たな産学連携モデルの提示を目指したいと考える。

そのためにもまずは、企業という組織、大学という組織が、さまざまな対話を実践する必要がある。組織内において対話実践への理解を得るためには、その説明言語や成果主義の観点に照らし合わせた評価指標が不可欠であろう。しかしながら、これまでに述べた通り対話そのものは明確なアウトプットを示すことが困難であるため、対話の過程における変化の類型化やプロセスの評価が肝要である。ただし、果たしてそのことが本来の対話の本質的意義を損ねないか、という懸念もある。定義や指標が先か、実践が先か。まずは僅かながらでも実践を繰り返し、【組織としての経験則と実践知】を積まなければならない。少なくとも、“人が財産である”という組織の前提においては、他者との直接的な対話を通じた人材育成

や人材開発に役立つことは自明の理であるといえよう。

対話によるコミュニケーションデザインを主体的に取入れた新しいタイプの産学連携の共同研究では、既存の価値基準を打破するという点において、人文科学や社会科学の知見、そしてアートやデザインの先駆的創造性の視点を取り入れた領域横断な観点を核に据えることも肝要である。また、【営利≒短期利益追求】を根幹とする経済・産業界の規範や組織風土、および、それらを構成する個人の価値観を正統的に再構築することが不可欠である。そのパートナーとして大学は先駆的実験性の高い試みを牽引し、公共・公益性を保持しながら【非営利≒長期価値追求】を前提とするパブリック・リレーションズの理念と社会的価値を主導的に掲げ、その実践をおこなう必要がある。よって 私たちは、この理念の実現にむけて、論より証拠となる、社学連携のモードを活かした新しいタイプの産学連携事業を推進すべく、関係する組織や組織内における対話の実践と仕組みづくりを試行し、そして今後も様々な調査資料を原資にして、対話に関する定性的評価指標を検証・構築していきたいと考える。

注

1）公益社団法人日本パブリックリレーションズ協会、猪狩誠也（東京大学名誉教授）http://www.prsj.or.jp/shiraberu/aboutpr
「行政・企業・学校等のあらゆる組織が、それを取り巻く多様な人々＝ステークホルダーとの間に、継続的な“信頼関係”を築いていくための思考と行動」

2）文部科学省・アウトリーチの活動の推進について（2005.6.7.）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/008/siryo/05072701/003_5.htm
内閣府・科学技術政策「『国民との科学・技術対話』の推進について（基本的方針）」（2011.6.19.）http://www8.cao.go.jp/cstp/stsonota/taiwa/
「我が国の科学技術をより一層発展させるためには、国民の理解と支持を得ることが不可欠。（抜粋・全文省略）」とある。これにより、原則3,000万円以上の公的研究費の配分を受けた研究者やその所属先はアウトリーチと呼ばれる双方向コミュニケーション活動を実施することが原則義務づけられた。

3）文部科学省・革新的イノベーション創出プログラム（2013.3.29.）http://www.mext.go.jp/b_menu/boshu/detail/1332659.htm
文部科学省では「我が国が、今後国際的な競争の中で生き残り、経済再生を果たしていくためには、革新的なイノベーションを連続的に生み出していくことが必要」とし、現在潜在している将来社会のニーズから、導き出される社会のあるべき姿、暮らしのあり方（ビジョン）を設定し、このビジョンを基に10年後を見通した革新的な研究開発課題を特定した上で、既存分野・組織の壁を取り払い、企業だけでは実現できない革新的なイノベー

ションを産学連携で実現するため、平成25年度から同プログラムを始動。現在その拠点となる組織体の公募を開始している。

4）CSCD 平成25年度プロジェクト・研究「多分野にわたる「対話」に関する研究資源の整備」（木ノ下智恵子（研究代表）、内田みや子、片平深雪、森川優子）コミュニケーションデザインにおける「対話」を主体的に実践している研究者や企画者が蓄積している実践知、経験則を研究資源として収集・整備することを目的とし、アート、行政、哲学、科学技術、対話の場のデザイン、企業、まちづくり、医療福祉、法律、異文化コミュニケーション等多分野にわたる対話の実践者約40名にインタビュー調査をおこなった。

5）CSCD・アサヒGHD共同研究「コミュニケーションデザインに関する研究」研究担当者
［2011年度］CSCD：木ノ下智恵子（研究代表）、前田真由子、諸岡七美、鈴木竜太 ／アサヒGHD：鰐川彰（研究代表）、河村めぐみ、藤澤聡子
［2012年度］CSCD：木ノ下智恵子（研究代表）、前田真由子、内田みや子、諸岡七美、鈴木竜太／アサヒGHD：鰐川彰（研究代表）、河村めぐみ、藤澤聡子
［2013年度］CSCD：木ノ下智恵子（研究代表）、内田みや子、諸岡七美／アサヒGHD：鰐川彰（研究代表）、河村めぐみ、藤澤聡子
［2014年度］CSCD：木ノ下智恵子（研究代表）、内田みや子、諸岡七美／アサヒGHD：河村めぐみ（研究代表）、佐見学

6）CSCD公式ホームページ http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/about/mission.php

7）調査は2014年5月、『Communication-Design 0』（2007年3月発刊）～『Communication-Design 10』（2014年3月発刊）を対象におこなった。

8）池田光穂（2009）「実践を生み出す論理の可能性：対話論ノート」『Communication-Design』3：212より引用。「人間とはその生き方の中に〈対話〉という形式性が埋め込まれており、それによりさまざまな感情の起伏を経験し、時に思慮深く時に愚かなことをおこなうという経験を、ほかならぬ〈対話〉の中で相対化（＝自己意識化）する必要があると考えている。」

9）CSCDで2007年～2012年に実践されたプログラムについて以下の項目についてリストアップし比較検討をおこなった。

1）ラボカフェ（2008～2011年）調査項目：カフェスタイル、タイトル、日時、定員、リード文、登壇者、カフェマスター

2）オレンジカフェ（2007～2012年）調査項目：タイトル、ジャンル、日時、マスター、ゲスト、対象人数、概要

3）知デリ（2007～2010年）調査項目：日時、タイトル／テーマ、ゲスト、リード文、定員、場所、企画主体／ファシリテーター

10）2011年春、アサヒGHDが大阪梅田・大阪富国生命ビル内にオープンしたコミュニケー

ション・スペース。生活者に向けて、自社研究者によるセミナーやアサヒグループ各社による多種多様なイベントプログラムをほぼ毎日のペースで行っている。（http://www.asahigroup-holdings.com/research/labgarden/index.psp.html）

11）社学連携とは、大学の公共的役割を産業界への貢献だけではなく、行政・NPO・文化施設や市民といった社会そのもののシンクタンクでもあると捉えたものである。

12）京阪電鉄中之島線なにわ橋駅の地下1階コンコースにおいて企業・NPO・大学の3者による運営で、対話プログラム、企画展、演劇ワークショップなどがおこなわれるコミュニケーションスペース。その活動内容が評価され「中之島線なにわ橋駅「アートエリアB1」における社学・連携文化活動」で2009年度メセナアワード文化庁長官賞受賞を受賞した。CSCDはプログラムの実施は元より、学内と学外を繋ぐ企画制作を担い、アートエリアB1のスペースマネジメントや主催事業の企画運営にも深く関与している。（http://artarea-b1.jp/）

13）2011年度は「アサヒ ラボ・ガーデン」における既存プログラムの検証とブラッシュアップ、セミナー担当（発表者）社員のフォローアップ、ファシリテーションの研究など生活者と企業のコミュニケーションデザインの場作りと運営方法についての活動をおこなった。具体的には現状の共有と共同研究における課題について検討するための定例会議、ラボ・ガーデンでのイベントに登壇経験がある社員へのヒアリング、研究者によるアウトリーチ活動の意味について考える公開研究会を実施した。成果としては下記があげられる。

A）施設運営の基礎成形…プログラム企画コンセプトシート作成、運営組織図共有、広報改善

B）フリースペースとしての機能の周知…フリーペーパー活用

C）運用システムの整備と共有…マニュアル作成

14）大型教育研究プロジェクト支援室は、大阪大学が全学的かつ重点的に推進する大型教育研究プロジェクトに係る支援体制の整備及び企画戦略機能の強化を図ることを目的としており、その目的を達成するため、「大型プロジェクト獲得のための支援業務」と「大型プロジェクト運営のための支援業務」を2本の柱として支援業務を行っている。また、それに加えて本学の研究活動に関する広報の支援業務も行っている。（公式ホームページより抜粋http://www.lserp.osaka-u.ac.jp/index_commission.html）

15）当時、アサヒGHDではホールディング化（2011年2月）に伴い、新たに子ども（乳幼児）、シニアを対象とした商品・サービスへ向けた研究開発が本格化しており、この研究テーマに合致するものがプログラムのテーマとして選ばれた。

16）実施プログラムについては以下のとおりである。

第1回　西川勝「“できないこと”から老いを考える」

（2012年6月25日実施 場所：アサヒGHD守谷研究、参加者数：15名）

第2回　八木絵香「子どもを通じて社会について考える」

（2012年7月13日実施 場所：アサヒGHD浅草本社、参加者数：14名）

第3回　本間直樹「コミュニケーションついてともに考える」

（2012年8月9日実施 場所：アサヒGHD守谷研究所、参加者数：9名）

17）2013年11月～12月にかけて実施。日用品メーカー・事業部マネージャー・女性・50代、オフィス家具メーカー・男性・30代、電機メーカー・人事部・男性・40代など、アサヒGHD社員5名、他社7名、計12名に対してインタビューをおこなった。

18）録音によるインタビュー内容をすべて文字化し、そこから使用頻度が高い文言や対話活動において重要と思われるフレーズなど、定量的・定性的両方の視点からの抽出をおこなった。さらに抽出した文言を内容を見ながらグループに分類、そのグループごとの相関図を作成した。

19）藤本隆宏・キム. B. クラーク（著）、田村明比古（訳）（1993）『実証研究　製品開発力―日米欧自動車メーカー20社の詳細調査』（ダイヤモンド社）を基に作成。

20）利益関係者。企業活動で使われる場合は、企業の意思決定によって直接的に大きな影響を受ける人々で、投資家や株主である。他にも間接に金銭的な利害が生じる対象としてビジネスパートナー、取引先、従業員、組合、利用者（消費者）などがある。（参考『三省堂 大辞林』ほか）

21）企業は大規模になるほど、株主の私的所有物から社会の所有物、すなわち社会的存在という性格を強める。このことから、企業は株主ばかりでなく、顧客、従業員、取引相手、さらには地域住民といった利害関係者の利益を実現することが求められるようになる。従って、経営者は企業をそうした社会的存在として運営していく責任、すなわち経営者の社会的責任を負っている。単なる法令順守という意味以上に、様々な社会のニーズを、価値創造、市場創造に結びつけ企業と市場の相乗的発展を図ることがCSRである。CSRは企業の信頼構築、競争力を向上させるほか、株価の上昇にも影響を与える。（高橋宏幸（中央大学教授・2007）『智恵蔵2015』より引用）

22）CSRの進化形といわれる企業の事業活動。近年、国内一部企業では事業活動の軸を「社会的責任（CSR）」から「共通価値の創造（CSV = Creating Shared Value）」に移行しつつある。従来のCSRが短期的な「改善」、または自社が環境や社会におよぼす影響への責任を負い、ステークホルダーに対する価値向上を目指した取り組みであったのに対し、社会的課題の解決への貢献によって長期的な社会的「変革」や、そのための新たな「共通価値」を創造し浸透させることを目指した取り組みをいう。（参考：近藤久美子（2012）「CSV（共通価値の創造）と経営戦略：日本の労働・環境問題におけるCSVの可能性」『国際公共政策研究』16（2）：43-57）

からだから遠く
──からだトーク2014──

佐久間新（ジャワ舞踊）
本間直樹（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
菊竹智之（大阪大学文学部）

Ex-centrifugal Body

Shin Sakuma（Javanese Dancer）
Naoki Homma（Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University）
Tomoyuki Kikutake（Faculty of Letters, Osaka University）

キーワード
ダンス、即興、身体、遊び
dance, improvisation, body, play

1. イントロダクション

本間（以下H）「からだトーク」は2007年のオレンジカフェからスタートしました。この名称は、からだが語りかけてくる声に耳をすます、という意味でつけられました。これまでも、からだトークに関する報告や研究ノートをいくつか発表してきましたが、今回の研究ノートでは、新しい考察と発表のかたちを模索するために、対話篇というスタイルをとりたいと思います。ここ数年は、水、煙、風、音といった現象を追う動きから生まれるダンス、さらには皿や棒という道具を使ってからだを動かすことから始まるダンス、という試行を重ねてきました。佐久間さん、今年はいかがでしたか？

佐久間（以下S） 今年はこんなことを最初に書きました。

> これまでの「からだトーク」では、
> 水や煙や火や花とからだとの出会いからさまざまなことばといい動きが生まれました。
>
> 布や棒や食器にからだを沿わせることからも思わずからだが動きはじめるのを発見しました。

決められた振り付けや順番を覚えたり、みんなでそろえることが無くてもたくさんのいい動きやダンスらしきものがうまれてきました。

「からだトーク」でうまれてきたいい動きやダンスらしきものは、果たしてダンスなんでしょうか、作品なんでしょうか、あるいはダンス作品なのでしょうか。しかし、もしかしたら、ダンスや作品になることでこぼれ落ちてしまういい動きや踊りたいという衝動もあると思うのです。

これまでやって来たことをもう一度辿りながら、即興と作品、日常とダンス、作為と無作為などの境界を綱渡りしながら、ダンス作品の可能性にチャレンジしたいと思います。

毎回、作為と無作為、即興と作品、ダンスと日常の動きなどについて思いめぐらしながら次回のテーマを考えていきました。揺れるというテーマからスタートしたんですが、テーマ自体も少し揺らいでいるようにもみえます。ラインナップはこうです。

6/26　揺れることと音
7/18　植物に近い人間と動物に近い植物とのダンス
8/23　音に動かされる鈴人間と動くと音が鳴ってしまう人間風鈴
10/23　シーソー　バランスが取れる瞬間と崩れる瞬間
11/22　光と影　こちら側とあちら側
1/30　ブランコ　静止と動き　動きの中の静止
2/27　ヒモ　つながっていること　操ること操られること
3/27　まとめ

「からだトーク」はひらかれた集まりなので、続けて来られる方もいますが、毎回いろんな方が参加します。それでも、何年も続けているうちに何か層になって積み重なってきた場の力のようなものがうまれてきたように思います。非常に微細で見えにくい、聞こえにくい、感じ取りにくいものを感じ取っていく。それを自分のなかで味わい尽くす。周りの人や環境と響かせあう。そういったことがオレンジ色の部屋のあちらこちらで起こるようになってきた。ここでうまれたダンスの芽が、部屋やキャンパスを越えて伸びていくような気がしています。

H　自分のなかで味わいつくす、周りの人や環境と響かせあう、ですか。ただ没入するのではなく、自分の内側と外側とが響きあっていく感覚を探していくと、おのずとパフォーマンスが生まれていく、ということでしょうか。

2. 作為と無作為のあいだ

H　即興表現を追求するという狙いもあって、今年は相談して「作為と無作為」をキーワードにしたのですが、佐久間さんの方からアイデアがどんどん出てきて、毎回、「今回はこれでいきます」と、謎めいたスケッチが私に送られてきました。鈴をぶら下げた人の絵とか。（図1）それが割といい感じの絵で。さっそくウェブサイト上の告知で使わせてもらいました。今年はなんか今までと違う印象がありましたね。

図1　鈴人間と人間風鈴

図2　揺れる

S　第1回の「揺れる」の時にも自分の手帳に絵を描いてるんですよ。（図2）揺れるときにどうやって揺れるかなとか、揺れるのがどう見えるかなとか、何人もでやるんだったら、つながってみて、例えばそこに布がかかってるとしたら、モゾモゾとミミズみたいに見えるんじゃないだろうかとか想像しながら。今年始める前に、振り付け、いわゆる決まった振り付けから始めるダンスではないけれども、動きが始まるようなアイデアを出して、それで、参加者が動くことができないかと考えていたんです。以前のからだトークでは、その場でだけの動きだったんです。煙とか、水でしたときは、発表のことはあまり考えてなかったんです。今回は同じようなテーマなんだけど、人に見られる可能性も考えてみようかなと思って。

それで、絵を描いてみたんですね。どういう風に見えるだろうっていうのを意識して。鈴人間のときに、描いて送った絵を載せてくれて、パソコン上であらためて自分で見ても面白かった。別に僕は絵が得意でもなんでもない。メモみたいに書いた絵が載って、割と面白

がってくれる人がいて、これは面白いなと思ったので、もう一回描いてみようかなという感じで、以後何回か描きました。

人間風鈴というのは、人間が風鈴になるアイデアです。周りに鐘みたいなのがあって、そこの真ん中に人間がぶら下がっている。お寺の鐘楼の真ん中に、ベロみたいに人間がぶら下がってて、風が吹くと人間が鐘に当たって鳴る。ほぼ自分の意志ではどうしようもない。逆に小さな鈴をからだ中につけまくるとどうなるかというのが鈴人間。からだ中に鈴をつけまくって、それで音を鳴らそうと思って動きまくるとどうなるのか。大きい鈴と小さい鈴、風にまかせるのと動きまくるのと、すごく対称的なんだけれどもどこかつながってるみたいな。そういうのが、絵に描いた方がわかりやすいかなと思って、描いてみたんです。

H　実際、やってみてその対比はどうだったんですか？

S　対比はね、そんなにうまくいかなかったんです、その日は。確か鈴人間から始めたんですが、からだのあちらこちらに鈴をつけて動いてみようとしたときに、今年は作品というか人に見せる可能性を考える、というのが僕の頭にもあったので、完全即興、例えば、これまでのからだトークのときによくやるパターンのように、氷やドライアイスや線香という材料やセットが用意された状態から、思い思いにそこへアプローチしていくというやり方とは同じようにできないなあと思ってたんです。僕の中に、「まとめたい」という欲が出てしまったんです。最初に、一度に全員でやらずに、一人一人やりませんか、ということだけ言ったんです。一人入ってもう一人入って、三人目が入ったら一人抜けるみたいな感じで、同時に鳴らすのは二人だけにしましょうとか言ったんです。鈴の音が結構微妙だから、全員でやってしまうと訳が分からなくなるから、最大人数くらいは決めておいて、出たり入ったりしましょうか、みたいなことを最初に説明したんです。でも、それで場が硬くなったんですね。それでさらに流れが悪くなると、僕が、じゃあスーッと出てください、はいじゃあ次入って、はいはいどうぞというのを、言葉では言わないけれど身振りで、采配するみたいな感じになったんです。すると、どうしても硬くなってしまうんですね。楽しく音を鳴らすという一番大事なところが抜けてしまった感じがしました。それから外に行って鳴らし始めたら、結構楽しくなったんです。しかもからだだけに付けるんじゃなくて木に付けたり、旗の掲揚台の紐につけてみたり、阪大の中の色んなものに付けたりし出して、ちょっと空気が変わりました。最後の方に人間風鈴をやりました。菊竹さんもいましたよね、どうでした、あの時は？

菊竹（以下K）　鈴人間の時は、最初まず道具が面白かったんです。鈴がいろんなものに付いてて、それが机の上に置かれてたんですけど、たまたまビデオを撮っていたので、誰がど

れを選んでどこにつけるかみたいなところが面白かったです。あとは、手袋とか、靴下とかごく普通のものに付けてたのが良かったなと思いました、特別な装置っていうよりは。特別な動きをしたり、音を鳴らそうと頑張らなくても、手袋とかつけてれば普通の動きが音に変わるので、それが楽しかったです。

H　鈴はクリップで付けたんですか？

K　ええ、僕は最初髪の毛の先に沢山つけて、普通に歩きました。

S　結構鳴りました？

K　普通に歩いても、あんまり鳴らないです、さすがに。でもしゃがむと、近いので自分には聞こえる。他人には聞こえなかったかもしれないですね。

S　あの時、外へ出てから、歩いていると、風が吹いているのとか、木の葉が揺れているのとかがよく感じられるんです。そして、そういった音や遠くのいろんな人の声が聞こえてくるのと鈴の音とが交わってくるのが感じられるんです。しかもその鈴の音は、歩いている自分や歩くという行為とつながっているように感じるんですよ。あの辺からちょっと不思議な感じがしてきたかなと思います。

H　それはどういう感じなんですか。

S　なんかね、一つ一つのいろんな音が、よく聞こえてきたり、鈴以外の周りの音がよく聞こえてきたり、あるいは一つ一つの音に愛着がわいてくるみたいな。聞こえ方が変わってくるという感じ。

H　それは普段とは何が変わるんですか。自分の動きが逐一聞こえてくるからなんですか。

S　うーん、自分の歩き方もちょっと変わってくる。歩くと、かすかに小さな鈴が鳴る、すると、なんとなく歩いている感じも少し変わってくる。で、うーん。なんやろね、なんか感覚が変わるんやろね。

K　なんか外に出ると不思議な感じで、すごく遠くの鈴の音が聞こえるような気がして。あれはなんででしょうね。部屋のなかだと、本当にちゃんと、しっかり揺れた鈴しか聞こえな

いんですけど、外だと、木の先っちょに付けたのが、ちょっとしか揺れてなくてもすごく遠くまで聞こえた気がしました。

H　面白いですね。たしかに単音を注意して聴くのと、さまざまな空間的な配置のなかで音を感じるというのは耳の働き方やからだのあり方が違ってくるのでしょうね。

S　動きと音でいうと、そもそも鈴人間をやってみようと思ったのは、僕自身が踊る時に音楽とともにやることが多いんですが、例えばガムランだと、もちろんガムランの音楽に合わせて動きますよね。踊りと音楽がすごく密接で、音の感じがすごく踊りに出てるんですよ。踊り自体が音楽の一部、あるいは楽器の全部を合わせたのが踊りみたいに見えたり感じたりすることがあるんです。けれども普段は踊り手は音を鳴らさないですよね。でも、音と共にあるみたいな感じがあるんです。ガムランのとき以外も、動くときに、動きに音を感じるんです。あるいは音をイメージして動くことがあるんです。例えば人間のからだに、なんかこう、鱗とか、ささらとか、そういうものが全身についていて、グッと手を動かしたりグッと背中を反らせたりすると、そこに音がビャーっとかグシャとか、ワシワシッとか鳴る感じがあるんですよ。からだの動きの変化にそって音が鳴るようなイメージを持って動くこともあります。それで、実際に、動くことで音が鳴らないかなっと思ったわけです。確かからだトークの1回目の時に、動きに応じて音が鳴るっていうことがありますかという質問をした気がするんです。で、考えてみるとそんなにないんですよ。動きのすごく微妙な変化が音に変わるということが、意外と無いと思ったんです。あの時、何を例に出したのか忘れたけど、洗濯機の排水ホースみたいなのを回して、ヒューって鳴らす楽器がありますよね。

H　腕でホースを振り回してそのちょっとした変化で音が変わったりする遊びですね。

S　インドネシアには、鳩の尻尾に笛をつけて、鳩を飛ばして笛を聞く遊びがあります。鳩がスピードを変えると音が変化するんです。それもいい感じですね。でもあまり無いですね。もしそんな感じで動けたらすごく楽しいんじゃないかなみたいな話をしたんです。それで、家に帰って考えてて、鈴をいっぱい付ければいいのかなとか思って、それで鈴人間を思いついたんです。試作品を作って、からだトークの前に自分で付けてやってみたんです。そしたらめちゃくちゃ楽しかったんですよ。これは面白いと思って、からだトークのときにいっぱい持って行ったらいいと思ったんです。僕にしては珍しく家でいっぱい準備をしたんです。買い物に行ったり裁縫したりしていっぱい作りました。それで当日は、いつもはしない順番まで決めて、はいどうぞという感じでやったら、自分のイメージほどはみんなが楽しんでくれなかったんですよ。まあその落差もあって、この日の前半は、僕としては、ちょっ

と空回りの感じだったんです。

H　ちょっとそこを詳しく聴いていいですか。どういう落差があったんですか？

S　一挙手一投足。手をクッとひねる、足を一歩出してカタンとかかとを着く、そのときに鈴がチャリっと鳴る。あるいは、首をカクッと振った時にシャランと鳴るということを、みんながそんなには楽しんでくれなかったんですね。

H　どうだったんですか？　みなさん大雑把だったんですか？

S　ちょっと大雑把な感じがしました。初めはちょっと感覚が違うなと思ってたら、それからしばらくして常連の手話ダンスをする三田さんがやってきて、鈴を付けた手袋を手にはめて手話をやりだした。そしたらまあすごくシャラシャラ鳴るわけですよ。彼女も嬉々としてやってるんです。でも全身は動かさずに、手袋のところだけですごくやってるんです。その時、僕は、手でやったら鳴るけれど、もうちょっといろんなところでやって欲しいなあと思ってました。でも彼女があまりにも楽しくしてるもんだから、その感じはいいなと思いながら見てました。途中で彼女がこれはすごくいい、楽しいと言いました。手話っていうのは耳の聞こえない人のためにやるのに、音が聞こえるのが不思議な感じがするんです。音を鳴らすためにやってる訳ではないのに、音が鳴ってるのを楽しんでいる。彼女が楽しんでいる姿は印象的でした。

K　意外と鈴が鳴らないっていうのが確かにあって難しかったのも間違いなくて、意外と鳴らないぞ、みたいな。大きく動けば確実になるのでそうしちゃう。振りすぎると中の玉が一緒に動いて鳴らないし、微妙過ぎても鳴らないし。

S　ちょっとだけ裏切らないと鳴らないよね。

K　それが意外とできないんです。

S　まあだから最初は仕方ないのよ。そんなにすぐにパッとできないのよ。まあそれは僕も分からなかった、そんなにすぐにパッとできないっていうのは。

H　それも面白い事実ですね。やっぱり日々ダンスをしている人はからだの使い方、感じ方が違うということでしょうか。動くことそのものを日々楽しんでいるのかもしれません。

K　佐久間さんが途中で、ジャワ舞踊を鈴をつけて踊ってみたじゃないですか。あのときすごくよく鳴ってたんですけど、あれは普通に踊ってるんですか？

S　あれは、普通にジャワ舞踊の決められた踊りを黙々と踊っているからだに鈴をつけてみたわけです。そうすると鈴を鳴らそうという動きはしていないにも関わらず、まあ鈴は鳴る。しかも割とよく鳴る。でもよく鳴り出すと、鳴らそう、鳴らしたいという欲みたいなのが、からだに湧いてくる。でもそうしてはいけない、みたいなせめぎ合いを楽しみながら踊ったんです。それは今年始めた時に見たビデオにある、アートエリアB1でやったときの揺れながら振れる手の先のばちがガムランを叩いて微かになるっていうやつの、その手が少し楽器を追いかけてしまうことと似ているんです。ほんとは当たるのにまかせておけばいいのに、ちょっと手が楽器を探しに行くところが面白いんです。本当の風鈴と人間は違うわけです。それで、あの回に僕がわがままを言って、どうしても試してみたいからやらせてくれと言ってやったんです。ジャワ舞踊に没頭しながらも音が鳴ってくると少し音を鳴らしたくなるからだがうまれるんです。それを抑えつつ踊って行く、その引き裂かれそうになるからだを楽しみながら踊る、そんな感じでしたあのときは。

H　人間風鈴の方はどうでしたか。

S　人間風鈴の方は、絵に描いたのだと、大きな釣鐘から人間が真ん中にぶら下がっているんだけど、それはなかなかできない、大掛かりだから。ちょっと別の形の人間風鈴だったんです、ジャワ舞踊のは。鈴を鳴らそうとするんじゃなくて、風に揺らされて音が鳴る感じ。つまり鈴を鳴らそうということを意識せずにひたすら踊るということを、鈴を鳴らすために動くこととは別にやってみたんですね。外から部屋に戻ってから手をぶら下げて、やったりとか、っていうちょっと別の実験、人間風鈴みたいなのをやりましたけども、踊りに鈴をつけるというのもそっち側の、人間風鈴のつもりでやったんですね。

H　一見対極に思えるけども、やはり共通のモチーフがあるんですよね、話を聴いていると。

S　そうですね。

H　それは何なんでしょう。作為と無作為っていう乱暴な区別ではないと思うんです。鈴をつける方は作為で、人間風鈴の方は風に揺れるにまかせて、むしろ人間がモノみたいになる、だから無作為みたいな。でもそんなことではないですよね。

S　そうですね。作為と無作為っていうのは取りあえず付けてみたというか、付いてる題だけれども、そんなに簡単に分かつこともできないし、そこの間を行ったり来たりしている感じがあるのかな。どういう感じかな。

ちょっと話は飛んじゃうかもしれないけれど、2、3週間前に、別の場所で、寝転がってる人に、とにかく手とか足とか引っ張るので、引っ張られるにまかせて転がっていてくださいというワークをしました。死体になって、手を引っ張られたらそのままズルズルーと床をすべったり、反対側に引っ張られたらからだがバタンと返ったりという感じです。ちょっと力が入ってたら、もっと力抜いて、もっと力抜いて、もうほんとにデローンとひっくり返されるがままにしてくださいと言ったりしてました。僕の相手の人もだんだん力が抜けてきたんです。そのとき、からだトークの最初の方に関わってくれた玉地さんが「理学療法で、頭だけを持って、最終的には立たせることもできますよ。」という話を彼がしたのを思い出し、それを一回やってみたいと思ったんです。これを試せるんじゃないかなと思って。その人の頭を持って回転させると、ゴロゴロと結構転がりました。頭の先の方からからだの中心に向かって、上から押していくと背中が丸まるような無理な体勢になり、さらに頭がめり込むような方向で上から押していくとグッと背中が丸まって座りそうになるんだけど、やっぱりなかなか座らないわけですよ。首だけ持ってやらないといけないんだけど、やっぱり首だけじゃできない。それでちょっと足を持ってあぐらみたいな形にして、引いたり、グッと押したりしてみましたが、やっぱりなかなかうまくいかないんです。しょうがないので、少しだけずるをして、手をちょっとだけ引っ張ったりして、なんとか体勢を作って、あぐらまで持って行きました。そこから立たせていこうとするんだけど、首だけじゃどうしてもできませんでした。ちょっと手で補助をしてやると、なんとか立つところまで行きました。でも、首だけじゃ無理な感じがしたんです。

で、無理な感じがした時に、僕はその人がちょっと死体になりすぎている、と思った訳です。勝手なんですが、もうちょっとこちらは助けてほしいと。でもそれは、力を入れて立つということじゃないんです。生きてる人間と死んでる人間とでは、やっぱりちょっと違う感じがあるんです。生きてる人間はつながってる感じがあるんです。手を押しても遠くの足が動いたりとか。死んでる人間は分からないですが、死んでる人間よりは生きてる人間の方がいろんなところがつながってる感じがします。それをもう少し残しておいて欲しいな、そうしたらできるかもしれんのにな、と思いながらその人とワークをした経験が最近ありました。そのことと今の話がつながってるかどうかは分からないですが、作為無作為といっても、無作為の中に何か作為が残ってるかもしれないし、何かが残っているがゆえに面白くなったりするのかもしれません。少し違う話だったかもしれませんが、つながった話だと思います。

H　確かに、人間の意志として動かすからだと、思わず動くからだというのは違いますよね。

S　死んでたら反射は起こらないでしょう。だから、無作為といっても、人形とか死体の無作為なからだと、生きてる人間の無作為は違うと思うんです。いわゆる分かりやすい作為とは違う動きをする時があるんです。なんかちょっと奥の方から出てくる…。

H　思わず出したくなる？

S　思わず動いてしまう。

H　こう来たらもう立つしかない、みたいな。

S　そういうところが面白みかなと。多分その辺が、その後のシーソーの回にもつながって行くのかなという気がするんですよ。

3. 思わず動いてしまうからだ

H　ちょっと大雑把に振り返りたいんですけど、最初の揺れる回って何しましたっけ。

S　最初の揺れるは、ビデオを見て、揺れるってことを今年一年間やりたいんですよ、ということを話しました。並んで揺れてみようと言って、縦に一列に並んでみたり、丸くなってみたり、僕が台の上に立ってみんなが下にいたりとかっていうのを、単に揺れるだけでやったり、あるいは揺れながら僕がギターとか、アコーディオンを持ちながら揺れて音を鳴らして、その音とともに揺れてみたり、本間さんが楽器を弾くのを聴きながら揺れてみたりとか、幾つかの種類の揺れるをやったんです。

H　その次は、植物、ゴーヤとか。

S　ツル植物ですね。揺れるをやった後に、作為と無作為がテーマになったんだけど、さっき言ったように、揺れてるんだけどかすかに楽器を追っかけてしまう手みたいなのも面白いですねと話をしたら、常連のＹさんが、うちにゴーヤがあってゴーヤのツルがすごくよく伸びるんですみたいな話をして。先に植物がテーマに決まっていて、Ｙさんがツルが面白いと言うんですが、僕は最初あんまりツルとは思ってなかったんだけど、あ、そうか、ツルも

植物だなと思ってゴーヤのツルも入ったんです。次の回に他にも植物を色々持ってきたんですよ。この回は、巨大な葉っぱを持ってきた人がいたり、他にも植物を持ってきた人がいたり、本間さんも家から鉢植えを持ってきましたね。植物がいっぱい集まったんだけれど、ツルが面白かったです、あの時は。ゴーヤのツルが、菊竹さんとＦさんの指に巻きつき出したんです。それはすごく面白かった。あれはどういう感じでしたか菊竹さん。巻きついてくると思って近くに指を置いた訳？

K　実際にそうなったらおもしろいなと思って。

S　それは予測した？　短時間だけれども植物が巻きついてくると思った？

K　はい。

S　で、動いてきた？　それは手に触れる前から分かった？あ、寄ってきたと。

K　植物に毛が生えてるじゃないですか。毛が触れた辺で結構すぐ来たのでびっくりしました。

S　すぐ来た？　で、ちょっとずつ巻きついてきた。

K　ギュッときて。最初じんわりきて、ある時点で急にギューて動いて、その後またゆるくなるみたいな、リズムがあって。

S　どんな感じでした？

K　なんか時間の流れ方が、不思議でした。いつもと違う時間の流れ方をしてたんですけど、なんて言ったらいいかな。

S　例えば植物はゆっくり動くと思ってるから、スローモーションの世界に自分が入って行くっていうか、本当は何時間かかけて動いているのを自分は今何秒かの間に何時間を感じてるみたいな。

K　ちょっと分からないですけど、もうひとつ思い出したのは、力の感じ方も変わってて、本当はいくら強く巻きつかれたからといっても、引いたら指を外せるはずなのに、キュって

されると、本当にそれがすごく強く感じられて、ほんとに捕捉されているみたいな気持ちでしたね。絶対逃れられる力なのに。

S　それはなんか分かるような気がするな。

H　それから、鈴人間で、シーソー、光と影、ブランコ、ヒモ。（図3、4）全体に共通する関心っていうのはなんでしょうか？　なんとなく全体を通して参加すると分かる気もするんですけど、何なんですかね、あえて言葉で言うと。

図3　シーソー

図4　ブランコ

S　まずは参加した側としてはどうですか。

K　うーん、光と影の時とかはほとんど散歩しただけじゃないですか。その回に限らないんですけど、ゴーヤとかもそうですし。鈴も、鈴の音がいいなと思うことはよくありますけど、鈴がどっかで鳴ってたらすごく気持ちいいとかあるんですけど、踊るっていうか、自分が動いたりして、鈴の音を楽しむのと、なんかいいなって。何もせずにぼーっと座って、良いなって思ってるのとなんか違うんだなって、さっき話してて思いました。植物も見てて動いてるのを面白い動きだなとぼんやり思うことはあると思うんですけど、それと実際にじっと手を当ててみたり、植物の動きを真似してみたりして、植物をいいなって思うのと、なんか違うんだなって。それが、テーマだったかどうかは知らないんですけど、僕はそれを結構ずっと楽しんでました。

H　それって人間のからだを考えるときに面白いですよね。動きを見るっていうのは、ある移動を見てるだけじゃなくて。今窓から車が見えてますけど、車が移動するっていうのは多分車から見た景色がどんな様子かっていうのも感じながら見てたりするわけですよね。だか

ら動きを見ているときには、たぶん離れていても一緒に動いてるっていうそういう要素があるんじゃないですかね。だから単に木の葉が揺れてるっていうのと、木の葉のように揺れてみる、木の葉のように揺れながら木を見てみるっていうのと、だいぶ違う、違うっていうか、違わないんでしょうけど、なにかが倍増されるっていうか。ダンスって見てていったい何が楽しいんかなって思うんですけど、実際私も自分でからだを動かしてみて気づいたのは、単に見てるよりも自分でからだを動かした方が百倍面白い、ってことでした。でもそうすると見るのもすごく、実はまたその百倍楽しくなった。今までジャワ舞踊とかも長年見てきましたけど、実はあんまり楽しみ方が分からなくって、強いて言えば綺麗だなとしか思ってなかったんです。でも自分で動くことを学び始めると、ああもっとああいう風に動きたいとかいろいろこちらに欲望が付いて回って、しかも見てるだけで自分が動いた気にもなってくる。自分のからだの動くイメージと目の前で展開するイメージがちゃんとリンクして、場合によっては連動するみたいな。でもなんでそれは動いてみないとわかんないんですかね。私はジャワ舞踊なんかもう20年以上も見ているんですけど。

S　ジャワ舞踊を20年くらいやってますけど、不思議と飽きなくて、飽きないどころかいろんな発見が次から次へとあって。そのなかの一つに、揺れるということが踊りのなかですごく大事だなということがある。揺れてるときに、からだのなかの液体が揺れている感覚というのがあって。それは、水のように揺れましょうとか、風に吹かれる木のように揺れましょう、とか僕も言ったりするんだけど、もっとなんか直接的な感覚で、本当に水、水っていうよりもっとドロッとしたようなイメージですけど、自分のからだのなかで実際にそういうものが動いているのを感じるんですよ。それをやっぱりなんか、実際にやって見たいなという欲望はすごくあって。植物のように揺れるんだったら、植物を持ちながら揺れてみようよとか、実際の木と一緒に揺れてみようよとか、あるいは天井から紐をぶら下げてその先に重りを付けてそれを揺らして、その重りと一緒に揺れてみようよとか、あるいはその重り自体になってみようよとか。なんかそういういことを試してみたいというのはすごくあって。それをするとなんか変わるんじゃないかなあと。

H　何が変わるんですか？見た目が変わる？

S　見た目も変わるし、それは比喩じゃないよ、と言いたい。何かみたいに揺れる、という比喩じゃなくて、本当に揺れてるんだよ、と。からだのなかのいろんなものが。それを味わおうという感じ。あと、とくにシーソーとか影とかになってくると、作為と無作為というところと、またちょっと別の絡み方をしてくるのかもしれないけれども、思わず動いてしまうからだというのも、自分のなかにテーマとしてあるんです。例えば天井からぶら下がった紐

の先の重りのように、とか、重りになって揺れてみるということはもちろんあるんだけれども、生身の人間だと思わず動いてしまうというところがあって、そこがまた更に面白みだと思うし、逆に言うと決まりきった既製の振り付けとか、ジャワ舞踊もそうなんですけど、決まった振り付けを覚えて練習するのとは別のダンスの始まりみたいのがあるだろうと。そっちの方も僕としてはすごく気になるんです。

例えばシーソー、あの時はシーソーを作りました。平らな板の真ん中に塩化ビニルのパイプを付けて、それを椅子に渡して即席のシーソーを作ったんですけど、結構しっかりとしたシーソーができました。年配で長髪の男性の方が来られて僕とシーソーの上に立たれました。シーソーなんかだと、別に何にも言わなくてもバランスを取りたくなるみたいなのがあるんです、なぜか。じっと探る感じがあって、これより向こうに行ったら傾く、いやまだ大丈夫、という探る感じが、勝手に自分のからだから出てきて、もうすぐで釣り合うってところまで来ると、すごく楽しくなってくるんです。そこまで来ると相手のからだがすごく感じられてきます。木の先にある相手のからだのちょっとした動きとか存在がすごく感じられてきます。自分ととつながるっていう感じです。何かのポイントにグッと近づいていくところに向けて人間のからだが動き出すところが、すごく面白い。

H　それってやっぱり首を持って立たせるのと同じ話ですよね。使っている物質はだいぶ違いますけど。人のからだに力を加えてある状態に持って行こうとする、つまり立たせる場合とシーソーとは見かけは随分違います。シーソーの場合、純粋に力学的な均衡に見えます。でも、からだとからだが一致して動かないと立つことも、バランスをとることもできない。一つのからだになるというか。

S　でもモチベーションのところはちょっと違うのかなという気もするんです、立たせるのとシーソーに関しては。感じる力としたらすごく似たところもあるのですが。例えば、ペットボトルを頭に載せるのもよくワークショップでやるんですが、大概のときは何も言わなくても頭に載せ始める人がいて、載せるとすごく落としたくなくなるんですよね。しかもそれが5分10分と載せ続けてると本当に頭の一部分みたいになってきて、ますます落としたくなくなるみたいな感じがあって。そのために、落とさないためにからだを操作し始める自分がいる、そういうのが僕はすごく面白いなと思うんですよ。あと手と手なんかでも誰かと触れ合うと、ある時間が経過するとやっぱり、パッと離し難くなってくるんですね。指先までグッときてもうこれ以上行ったら離れる、というところになるとやっぱりちょっと止まってしまう訳ですよ。で、離すにしても付いたままにしても、なんか粘りみたいな感じが出てきて、そういった感覚をからだに呼び起すものは一体なんなんだろうという感じもするし、そういう時に出てくるからだの動きはおもしろいなと。

さっき菊竹さんがツルに巻かれたときは、別にパッと普段の力でやれば離れられるんだけれども、相手と同じくらいの力の強さになってしまうというか、そこでちょっとこう、綱引きしてるみたいな感じになって、相手とのバランスを楽しみだしてる感じもあったと思うんです。そうするともう、この力から逃れられなくなってくる、みたいな。それは面白いといえば面白いし、恐ろしいといえば恐ろしいような気もします。ものすごい恐怖にも感じるんだけれども、何か人間の面白さみたいなものも感じます。そういうことからダンスを作れたりしないのかな、って思ってるんです。

シーソーなんか、すごく均衡を作りたくなる部分と、均衡ができたらちょっと外したくなる部分もあるんですよ。ちょっと前とか後ろとかに移動して、フワッと上がってまたグッと下に戻したくなる。永久にバランスを取ってるよりも。ああいうのも、すごく不思議なんだけれども、面白いなと思うんですよ。そういうことがだいぶ今年見つかってきたし、そんなことをいろいろ使って、何かできないかなと。この何かできる、というところまでには大きなステップがあるような気もするんだけど。今年も色々いっぱい発見があったので、僕としては非常に楽しかった。

H　やっぱり単なる力学的な均衡状態と、からだがバランスを取ったり外したりして揺れるのとは違うんだと思います。今、話していてひとつ疑問に浮かんだのは、対鈴とか対人間とか、モノを介して対人間とか、紐を介して対人間とか、一見離れてるものがつながる装置みたいなものをうまく使ってる気がします。それはなんて言ったらいいのかな。でもそれは結局道具の話で、今の手をつないだら簡単に離せないみたいなのは、相手が人間であろうとものであろうと、生き物であろうと。紐もそうですよね。紐を振っていたら、紐が生き物に見えてきて紐と一緒に動きたくなる。連動し続けたくなる。一旦結ばれた連動の動きというのは簡単にはやめられないっていうのは、そこに何かがある気がします。なにかそれは、欲望の世界っていう感じがする。向こう側の欲望と、こちらの欲望が一旦蔓のように絡んでしまったら、簡単には解きたくない。

S　欲望とかね、執着とか、快感とかね。快感ていうのもけっこうあるかな、という気がする。シーソーとか快感ですよね。

4. ヒモダンス

S　紐ダンス（図5、6）のときに、一つきっかけとなったのは、滋賀県立大学の細間さんの紹介する障害のある人が、紐好きの人が居て、一日の大半を紐とともに過ごして、その紐を

振る、と。自由自在に振ると。場合によっては何十メートルも、50メートルくらいの紐だったら自由自在に振るという様な話があって。それを見ている人も思わず見とれてしまうような見事な紐捌き、みたいな、そういう文章があって。まあ前から紐は気になってたけども、一回紐でやってみようかなと。まあやっていた中に何種類か違うことをやったと思うんですけど。最初は多分紐を振るようなことをやったかな。

図5　ヒモダンス

図6　ヒモダンス

K　紐を二人で引っ張り合ってた人もいたし、紐を投げる、遠くへ投げていた人もいました。

S　遠くへ投げるのは、いろんな種類の紐でね、細い紐とか、ちょっとロープみたいなやつとか、途中僕が布みたいなのを放ったりしたんだけど。あと本間さんなんかは棒の先に紐をつけて新体操みたいにくるくる回したりしてましたけど。菊竹さんは何やりました？

K　僕も一通りいま言ったことはやりましたよ。どれも楽しかったです。布を投げるのが面白かったですね。

S　あれ、ジャワのサンプールって布で、幅が40cmくらいで、長さはまあ3mちょっとくらいあると思うんですけど、それを振るというか投げたり、引っ張って元に戻したり、みたいなのを結構やりましたね。何でその布のやつが面白かったですか？

K　なんか、佐久間さんが他の人がやっているのを見て、もうちょっと布が落ちるまで引き戻すのを我慢してみたいな、ことを言ってて、確かに動きを見たら、解るんですよね。我慢できてる動きとそうでない動きって。それで伸びが全然違うんですけど。で、いざやってみ

て頑張って我慢しようとしてもできない、みたいな。できるだけほんとに我慢しようとするんですけど、ここで引っ込めちゃうみたいな部分があって、そのせめぎあいでできるだけ我慢しようとしつつも戻してしまう、みたいな。その境界をちょっとずつ。

S　その3mくらいの布の一端をもって投げるみたいにすると。紐がパーッと前に伸びていって、その先端が床につくまで待って、つきそうになるまで、先端が伸びきるまで待って、クッと引き上げると戻って来るんだけど、まあそこまで行く前に引っ張っちゃうと紐の動きが少しもどかしいみたいな感じになるんですけど。また逆に待ちすぎると紐が足らんとした感じに落ちちゃって、べつに落ちたらダメと言う約束事も何もないんだけど、落ちてもやや残念な感じがあって、床に触れるか触れないかくらい、ちょっと触れてもいいと思うんだけど、その重み自体が床につくんじゃなくて、紐が生きているみたいスッと戻ってくる感じに行くと気持ちがいいというところもあって。僕なんかもやっている時に、まあ例えばルアーフィッシングしているみたいな感じで、あの目的物をパッとカメレオンの舌でキャッチする、あるいは鞭で何メートルか先のものに巻きつけて取り上げるみたいな感じで、自分でコントロールできる感じで投げれると、楽しいっちゃ楽しい。その時のどういう感覚でするとそういう感じになって来るのかっていうのがあって。その布が床に触れるかどうかっていうのを目でキャッチするっていうのもあるし、からだの感覚で重みが全部向こうにいったっていう感じなのか、あるいは逆にその後の紐の動きをキャッチしているのかもしれないね。だからまあ、仮に先まで言ってない時に引き上げると、引き上げて戻ってくる前でまだ向こうにいくエネルギーとこっちへ引くエネルギーが相殺するっていうかな。引っ張っているのにまだ紐は向こうに行きたがるのが残ってて、さらに自分はすでにもう引いているもんだから、また今度前に行く動きが早くやって来ると。すると今度はやっと戻ってきた紐がさらに自分の後ろの方に戻っているよりも、自分が前に行きたがっていると、さらに紐と動きがずれてきて、どんどん紐が真ん中に集まって来るっていうか。一回二回三回とやるうちに紐の動きが相殺してきて、真ん中に集まって来るっていうのを手が感じてるというかな。多分一回ごとに重みが全部前に行くっていうのは結構感じるのは難しいと思う。でもただ一回二回三回とやった時に上手くいっていない感じっていうのは解る感じがする。それを瞬時にフィードバックしながらクッといってフッと戻ってくるときの見た目とかいうものを感じる。また自分の後ろに行く、後ろに行くからあんまり見ないんだけど、また前に振り出した時の戻ってくる感じっていうのを、瞬時にフィードバックというかな、感覚と見た目と、繰り返しごとの変化みたいなものを感じながらやっているんじゃないかなと思う。やっている最中にもそれちょっと疑問に思って。見なかったらどうなるかなと思って。見なかったらやっぱり難しいわけよ。ちょっと紐の動きも見ながら、手の紐の伝わってくる重みみたいなものも感じながら、まあ両方かなとおもいながらやってたね。

K　今、聴いていて不思議だなと思ったのは、確かに良くわかるんですけど、そうだとすると、自分のからだ自体はあんまり感じる対象にはなっていないんでしょうか？

S　自分で自分のからだの動きを感じる、紐でなくて。

K　手首をこのくらいの速さでやればうまくいくみたいには考えていなくて、紐の方に意識が行っているんですかね？

S　そこもすごい面白くって、紐とか長い布のときだと、僕のイメージとしては、カメレオンの舌とか鞭とかみたいに、わりと目標物に対してヒュッとまっすぐと紐を向かわせるときは、手を大きく振るんじゃなくて自分の目の横くらいからピュッと紐がまっすぐ飛んでいくというのをイメージして自分の腕も大きく振りかぶるんじゃなくて、なるべく目の横くらいで、大きく手を振らずに小さい振りで目の横のあたりを行ったり来たり戻ったりするぐらいの感じでするとうまくいくんじゃないかな、という自分のイメージはありますね。まあそうでなくても多分できると思うんだけども。僕自身が野球のボールなんかを投げている時に似たようなイメージがあって、コントロールをつけて投げるときにそういう投げ方を自分でするんですよ。球を早く投げるというよりも、ほんとに相手のミットめがけて自分の手から線が伸びていって、自分の指先と相手のミットの間線が見えて、そこにボールがその線上を通って投げれるような感覚を持てるときがあって、その感覚が自分の中に残ってて。それを布の時も思い出してやってたという感じはありますね。ほんとに線が見えるとそこに球が追いかけていくみたいな感じの。

まあ布とか紐もいろんな振り回し方があるし、新体操みたいな感じもあれば、釣りの投げるときのような感じがあったり、いろんな感じの投げ方があると思うんだけど。まあ僕自身野球のボールを投げるのが割と得意だったから、そのイメージが残ってたかなと思うんだけど。さっき菊竹さんが言ったみたいに、手の感覚はどうなんですか、っていう質問あったんだけど。からだの動きを自分でコントロールするっていうか、いろんな動きを作っていくときに、まあダンスの時もそうなんですけど、自分のからだ、骨とか筋肉とか、自分のからだをコントロールしてあるかたちを作ったり、あるリズムを作ったり、あるフォームを作っていくときもあるし、むしろちょっと違う感じで、例えばビデオカメラを構えてそのカメラがぶれないようにからだをコントロールして、膝を上手く使って腰を上手く使って、そのカメラがぶれないようにするために、からだを動かさない、ぶれないということに集中して、からだをそこに合わせていく。頭の位置があまりぶれないように動く、というのを、頭を意識して歩いていく。でもそのうちにある程度からだの動きも定まってくると、からだの動きも気を配って、頭がぶれないように。で、今度は頭がぶれないように、だけをより集中してか

らだはそこに合わせていく、というその往復をしながら動きを作っていくというのがあって。自分のからだだけを考えるよりも、フッといい動きがうまれるときがあるんですよ。

紐の動きなんかもそういうところがあって、紐を動くうごかしてやろうということに集中していくとそこに良い動きが生まれてきたりするんじゃないかなあと思って。あのときに本間さんが、いつもあんまり動かない本間さんが嬉々として紐を振り出して。すごい綺麗にやっぱり紐が踊るんですよ。で、凄いはしゃいでやってるんだけど、すぐ疲れるんですよ。本間さんはすぐ疲れるから、それをどうしようとか言って、今度は棒の先に紐をつけて、「これだったら楽です」とか言って。それでまた嬉々としてやり出すと、凄い紐が綺麗に動き出して。本当に新体操の紐のように動き出して。更に嬉々としてわーっとやりだして、ほんとに紐が綺麗な曲線を動き出して、やっている時に、富田さんが「うわー」とか言いだして。富田さんが見ていたのは、少し長い紐の最後の何十センチかのところが炎の先のように自由な動きになってるんですよ。揺らめいているっていうか。ずっとその棒から紐がつながってずっと来ているところは軌跡がある程度安定しているし、例えば八の字を書くなら八の字をきれいにたどっているわけね。蛇みたいなにょろにょろっていう動きをするときれいな曲線を描いて、それが連続することによって、きれいな曲線を創り出している。本当は静止しているものでもないからね。順番に軌跡をたどっているんだけど、それがずっと軌跡をたどっているから線に見えてくる。その線上に紐が通っているように見えるんだけど、最後の最後だけそれが乱れるんですよ。

で、なんか炎のようでもあるし、僕はちょっとアニメの動きのようにも見えたんだけど。なんかちょっと意志をもって動いているっていうか。そこだけがちょっと生きものっていうか。何かのアニメに似ていると思った。ディズニーとかの、日本のアニメじゃなくて、昔みたような。わからないけど、ウッドペッカーとかトムとジェリーとか、大昔のアニメの何かでみたような、止まっている猫がピュッと追いかけたときに煙みたいなのが残るみたいなの。そういう感じ。最後のところがちょっといきいきとしてんだけどね。それが本当にこっち行ったりこっち行ったりして最後にちょろろんと。で、ちょっと戻ったりするわけよね。こう行っているはずなのに、こっち側にも回り込んで。そっちに行くのかみたいな。猫のしっぽ見たいというかなんというか。まとわりついてくるみたいな。それがすごい綺麗で、それに富田さんがすごい興奮して、おもしろいと。一緒に見てて面白いなと見てましたね。

S　ということをやったりしてて、僕としては50mの紐をうごかすというのも気になってて、50mっていうのはすごいなあと思うんだけど。でもまあ釣りとかだったらね、海釣りとかだったら凄い距離投げるわけですよ。100mとかもっと投げるのかな。なんかすごい距離だったと思いますよ。だから人間の生身の力でも50m、60m先まで力が及ぶっていうのはあり得るし。例えばその紐が点からぶら下がってたとして、凄い上の方から真下にぶら下

がってたとしたら、下からぐるぐるーってやるとまあ50mくらい別に全然動くと思うんですよね。真上に上がってたら。あるいは地面から出た杭に紐が1mなら1mの高さで結わえられたとして、その反対側を持ちながらずっと歩いてにょろにょろしながら振るとか、縄跳びの感じで動かしてたら、力は一体何m先くらいまでできるんだろう。これ以上先まで行ったら紐がベタッと地面に寝ちゃって、いくら振っても振りが途中で砂漠にしみこむ水のように、どうやっても杭のところまで届かないみたいになるのか。かなりぎゅーーーっと引っ張りながらやれば、なにがしかの自分の力が届き得るのか、それ凄くやってみたい気がして。このあいだは室内でやったから出来なかったんだけど、それをまたやりたいなと思うんですけど。

で、あの時にもっと紐と紐とで綱引きみたいに引っ張り合うっていうのもやったんだけど。僕がはまったというか面白かったのは、ズボンのベルト通すわっかのところにパンツの紐みたいな平べったい長いゴムの紐をくくってつけて、反対側の端っこもまたベルト通しのわっかのところにくくって、くくった人通しが背中を向け合って、徐々に離れていって張力がだんだんかかってきて最終的には紐が伸びきるみたいな位置関係で、お互い紐を、紐をというか、力を感じながら、後ろ向きで立ってる。すごい楽しかったですねあれは。で、ゴムの張力もあるし、相手に引っ張られてる感じっていうのが、なんかすごい情報量っていうか。なんかいろんなメッセージが伝わってくるんですよ。その紐を通してね。単に軽く引っ張ってる、弱く引っ張ってる、あるいは緩むっていうだけじゃなくて、方向性とかリズムとかいろんなことが伝わってくるんですね。それが面白くて、しばらく後ろ向きにやっていると凄いいろんなことが伝わってきて、場合によっては相手の感情みたいなものもちょっと伝わってきて、「何やってんのやろ」と思わず振り向いてみたくなるみたいな。「何をやったらこんな力になるんやろ」と思って何回か振り向いたくらい面白かった。それやったよね菊竹さん。

K　やりました。面白かったですね。それが腰のたった一点っていうのが面白いですよね。背中合わせでお互いもたれるというのもやったことありますけど、それで相手の感情がわかるみたいな話は、まあたくさん触れているからからわかってもおかしくなさそうですけど、たった一点でもたくさんわかるっていうのはすごいですよね。

S　そうですね。ちょっとあれ不思議な感じでしたよね。

K　距離の感じ方っていうのもちょっと不思議でしたよね。引っ張りあっていて、距離があるのかないのかわからない。力は直ぐ伝わってくるから直に接しているようでもあるし、でもやっぱり距離を感じるような気もするし。

S　あの時一番遠い感じだと、オレンジショップの端から端だから10m以上離れてた感じよね。でも情報量は減ったっていう感じはしなかったよね。例えば1mでやるのと比べて10mやったからその分情報が減ったかっていうと、そういう感じはしなくて。まあ増えたとは言わないけども、ありありと遠方から伝わってくる何かの情報が伝わってきた感じがして、それも不思議だし、背中でこれだけ触れているんだから、というのと比べると、10mも離れているのにどうしてこんなにわかるんだ、っていう不思議さとか面白さとか、そういうのはあったかもね。

手と手を引っ張るのもやりました？多分シーソーの時とかにもやりましたけど。あれと似ているといえば似ているんだけど。あれはどう思いました？最近僕結構はまってるんですけど。バランスをとってみたりとか、グーッと自分の方に体重を預けてみたり、あるいは背中を丸めてやると腕のところからずっと腰のへんまでつながったものが引っ張られている感じがしたり。あるいはグーッと背中をのばしていくと、自分の重心とかからだがどっちに傾いているかとか、自分のそういうことがすごく意識されたりとか。あるいは相手が凄い腕に力入ってて、肩から先だけが感じられるとか。相手がすごく、自分側、僕の方から遠い側に体重を預けるのをすごく戸惑っているとか。あ、今足元が滑りそうになってるとか、いろんな情報が伝わって、特に相手の腕より先までつながった部分の感覚が一つのラインになっているようなところが面白かったり。あとものすごく気持ちいいのよあれ。からだのいろんな部分が伸びるっていうか。引っ張られて。それは例えば柱とか鉄棒とかを持ってからだを預けても、近いことは起こるんだけど、その時には起こらないような気もするからね。まあ背筋伸ばし機みたいなのも気持ちいいんだけど、それ以上にもっと気持ちいいみたいな。

K　ちょっとだけ違うことですけど、引っ張ったまんま相手を振り回すみたいなことやりました。そしたらさっきの話じゃないですけど、もし相手が死体だったら僕だけ動くじゃないですか。でも生きてるから引っ張ると、相手は遠心力に任せてたたたっと歩いちゃって、それが面白くって。その人の遠心力の感じ具合とかもわかるし、体重とか、自分のことだけでもないし相手のことだけでもない、その間のものがある。自分と相手がどういう関係にあるのかみたいなことがダイレクトにわかるような。

S　今言っているのは、手をつかみ合って、例えば右手と右手だと方向が反対方向になるよね。例えば時計回りなら時計回りで回転する動きが生まれてくるんだけど。お互いがぐーっと外へ体重をかけていくと、そこでつり合いみたいなのが取れてきて、お互い前を向いているもんだから、ぐるぐる回転し始める。するとセンターラインみたいのができてくる。ぐるぐる回転していると、センターで動く場合もあるんだけど、例えば僕の方が中心となって相手がぐるぐるとまわりをまわる場合もある。それでどんどん加速していく場合もあるんだ

けど、時としてしばらく回ったらそれがゆるまって、ある地点から「はい、私がセンター」みたいな形でセンターを移す時があるわけよね。その時にやっぱり何かやり取りがあるのよね。ぐるぐる回って、「受け取った、今度はこっちがセンターよ」という感じが伝わってきて、そうするとそっちがセンターになる。あの時もなんかゆるめてはい、そっちへわたす、っていうのは面白いやり取りですね。やっぱりなんか物理的な人形とか機械とかおもりとか紐とかでは無い人間とのやりとりみたいな感じで。楽しくてどんどんやると最後は大体こけてしまうんですけど。

まああれもすごいシンプルなことだし、よくやること、子供のときもよくやったし。よくやることなんだけど、でも改めてやると面白いね。

K 「自分がセンターになるよ」みたいに考えるときもあるだろうけど、それだとわりと意志みたいな感じですけど、それだけじゃなくて片方が疲れて力がたまたまゆるんだりとか、それを引き継いじゃうみたいな、メッセージとはいっても、色々ありますよね。

S それは、やってる側は凄いよくわかって、入れ替わるとか、相手の感じが伝わるっていうの。でも見ている時に発見とか、見え方みたいなのありました？

K それがそういう風に見ようとしたときに見えるかというのは別として、あんまりそういう風に見ていなかったような気がして。紐を引っ張りあっていて、体重を片方が倒してもう一方が引っ張られるようなときでも、ひっぱている方が力をかけているのでそっちが主導しているという言い方は出来なくはないですけど、別にそういう風に見ていない。それが上手くいっているというか、自然にいっている時は、もうちょっと一体として見ているような気がして。どちらが主導しているな、っていうのが自然と見えちゃうときは、バランスがうまくいっていない時の方が見えるような気もして。紐を縦に揺らしてウェーブを作っていくときに、波が変になっちゃうときは、片方がすごい不意打ちしたりしてそれに相手がうまく乗れなかったみたいな時の方が、波が乱れて見えたような気がするんですよね。

S そのうまくいっている時の一方的ではない二人の感じっていうのは、見ている側には色々。シーソーの時に僕と長髪の初老の人がやってたの覚えてないですか？ すごい達人っぽい感じの。シーソーの時に富田さんが、やっている時に、見ている時じゃなくて自分がやっている時に、「あ、きたきたきたきた！」とかいうんですよ。シーソーの両端に乗っている時に、あるところまでは「きたきたきた」という感じがして、かなり探り合ってきたどこかから先に富田さんの言うところの「きた」というところがあって、一段階テンションが上がるところがあって。（図7）そこに入ってくるとよりクッと集中して、相手との微妙な

やりとりが始まって、ここから先はほんとに咳ひとつでどっちへ転ぶか分からない、そういう段階に入っていくところがあって。わくわくするわけなんですけど。でもそこは見てても、「アッ来てるな」とか「今お互い同志がそれを感じている」と、「そういうところに今入っていったな」というのは見ていてもわかると。さっきの僕と長髪の人がやっているのも、達人どうしが高度3000mくらいで超能力のやり取りをしているみたいにも見えるわけよ。シーソーがなかったら。それは二人の入り具合がそういう風に見せるんだと思うのよ。「あっゾーンに入っている」みたいな。雲の上に行って「おぬしもやるな」みたいな感じで「次はどういう技を出してくるのか」みたいな。そういう感じが本人が「きたきたきたきた」というのもあるし、それがまた見ている人にもそいうのが見えるっていうのがあって、面白いなあっていうのと。もう一個はシーソーってそういうシビアーなシーソーもあれば、子供の時の長いシーソーだと意外と簡単に合うじゃないですか。で、結構止まってたりする、ある安定で。そうすると今度は崩したくなる。そこもおもしろいと思うんですよね。合わせたいのか崩したいのかどっちなのか、というところがあって。すごく合わせたくなるところと、あっているものを崩したくなるところがあって。紐のやつなんかでも、お互いで気を合わせて図形を作ったりきれいに回したりしている内に、それを崩したくなるっていう衝動が生まれたりするってこともあるし、そういうタイプの人もいるわけ。それをすごくやりたくなるタイプの人。まあ僕はどっちの気持ちもわかるけど。でも僕は結構快楽的だから、合わせていくところの気持ちよさにある程度、身を、むさぼるように楽しみたい、みたいに続けることが多いと思うけど。ずらす時もあるかもしれない。

図7　きたきたきたきた！

5. からだから遠く

H　感覚を味わい尽くし、それを周りの人や環境と響かせ合うことができれば、それだけでダンスになりますか？

S　ダンスとダンス作品はちがう…

H　どうちがうのでしょうか？

S　ダンス作品というと、例えば、コンテンポラリーダンスの作品群のなかの一作品というようになってしまう。そう思うと、作品ということに囚われない方がいいかもしれない。

H　ではからだトークは、ダンスではあっても、あえてダンス作品を目指さなくてもいいですか？

S　からだトークは、ダンスの境界や可能性を探っている人たちのやっていることと重なったり響き合うところはある。こういう風にすれば作品になる、ということにこだわるよりは、いろんなダンスがある、と言うことが大切じゃないか、と思います。

H　誰に向かって言うのですか？

S　いろんな人に。これもダンス、あれもダンスだ、と言いたい。

H　日々のなかでダンスとは何だと思いますか？

S　からだが反応するとか、喜ぶとか、そのときはすでに私たちはダンスしている。

H　たぶんそうなんですよね。でも、そうでなく見えさせている何かが私たちの日常に働いていて、からだトークの時間では私たちはそれから解き放たれているのでしょう。菊竹さんはどうですか？日々のなかでのダンスとは？

K　はじめて自分で、踊りがひとりでできると感じれたのがついこの間のことです。ハワイ

に行って、強い波に揺られて、あとでもその波の感覚が残っていて、その感覚のまま揺れられたときに、いままで頑張って揺れようとしていたときよりも、ずっといい動きをしてたように感じました。それは、からだを周りに開いておくことだと思いました。その感覚を感じずに直立しておくこともできるけど、開いておくこともできる。

H　面白いですね。ふだん、私たちはからだを使っていながら、そのからだを感じることを疎かにしているし、今度はそれを感じようとすると、かえって物体としての不器用なからだに閉じ込められてしまう。でも、からだの遠心力と求心力の両方が感じられるとき、私たちは身も心もダンスをしているのでしょう。それはやっていても、見ていても純粋に楽しいし、美しい。存在のダンスとでもいうのでしょうか。

ハンセン病患者のライフヒストリーとしての短歌：明石海人の歌集『白描』について

松岡秀明（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

Tanka as Life History of Leprosy Patient: On Kaijin Akashi's *Hakubyō* published in 1939

Matsuoka, Hideaki (Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University)

ハンセン病の歌人として知られる明石海人（1901～1939）が生前に刊行した唯一の歌集『白描』（1939）は、25,000部を売り上げたベストセラーとなった。『白描』は、「第一部 白描」と、「第二部 翳」に分けられるが、本稿は四つの特徴からなるパーソンズの「病人役割」（sick roll）という概念を用いて、「第一部 白描」の短歌が示すハンセン病患者がこれらの四つの特徴を有しているか否かを検討する。そして「第一部 白描」当時のハンセン病患者のライフヒストリーとしての性格を持つことを指摘し、それがどのように成立したかを検討する。

This paper explores a book of Tanka entitled *Hakubyō* published in 1939. The book became a best seller selling 25,000 copies. The book consists of two parts namely "*Hakubyō*" and "*Kage*". Referring to Parson's analytical idea "sick role," I examine the first part which is a life history of a leprosy patient. Then I analyze how and why this first part was published.

キーワード
ハンセン病、短歌、ライフヒストリー、ナラティブ
Leprosy, Tanka, Life History, Narrative

はじめに―明石海人とは誰か

日本には、「ハンセン病文学」というジャンルがある。ハンセン病患者による小説、短歌、俳句などを収めた全10巻の『ハンセン病文学全集』が刊行されており、現在では比較的容易に作品を読むことできるようになっている。「ハンセン病文学」は、かつて「癩文芸」と呼ばれていた。

1939年に国立癩療養所長島愛生園の入園患者である明石海人の歌集『白描』が改造社から出版されるとすぐに、明石海人はこの「癩文芸」を代表する歌人として知られるようになった。2012年、岩波文庫に村井紀編の『明石海人歌集』が入り、明石の名はこの病気に関心を持たない人の間でも知られるようになってきている。

明石海人の生涯については、荒波［2000］、山下［2003］、岡野［1993、2006］など詳細な

研究がすでにあるので、簡単に示すにとどめる。明石海人（本名野田勝太郎）は、1901年（明治34）7月5日沼津市に生まれた。沼津商業から静岡師範に進み、同校を卒業した1920年に小学校教員の職を得る。1924年には同僚の浅子と結婚し、2児をもうけている。しかし、1926年25歳でハンセン病と診断されると職を辞し、和歌山の粉河や兵庫のハンセン病治療施設私立明石楽生病院で療養生活を送った。そして、1931年3月に患者の受け入れを開始した岡山の長島愛生園に1932年11月に入り、終世そこで過ごした。1935年に失明し、1938年には気管切開を受け、1939年（昭和10）6月9日、37歳の人生を終えた。

明石海人についてはこれまでさまざまな人々が論じてきたが、歌集『白描』の「第一部白描」をハンセン病患者のライフヒストリーと捉え、それがどのような意図のもとに編集されたかについてはこれまでにまとまった研究は存在していない。この研究ノートは、そのような試みのための方向を明らかにするものである。

1. 1930年代におけるハンセン病患者の病人役割

社会科学の領域において、「病人役割」（sick roll）という概念を示して病気の社会的な意味を分析することの重要性を広く知らしめたのはパーソンズである。パーソンズは病気について何度か論じているが［Parsons 1951, 1958 , 1978］、初めて病気に論及した『社会体系論』でパーソンズは次のように述べている。

> 病気（illness）とは、一人の人間の総体の「正常な」（“normal”）機能における攪乱（disturbance）状態である。この状態は、生物学的システムとしての有機体の状態と、その人間の個人の調整、また社会との調整を含んでいる［Parsons 1951: 431］。

ここでパーソンズは、病気を、（i）生物としての人間、（ii）個人としての人間、（iii）社会的存在としての人間、の三つの側面に分けた。もちろん、これら三つは相互に密接に関係しているのだが、病気の社会的意味に注目した点が重要である。そして、パーソンズが創出した概念としての病人役割は、この2番目と3番目の側面とかかわってくるが、それは後に検討する。

ハンセン病を例にとって、これら三つの側面を具体的に考えてみる。パーソンズが用いる意味での病気は、時代によって変化する。本稿で検討する明石海人が生きた時代において、この病気は「癩」と呼ばれていた。本稿では以下「癩」という呼称を用いるが、その理由を説明する。「癩」という言葉が、極めてネガティブなコノテーションを持っていたことは言うまでもない。この疾患の名がハンセン病と改められたのは、第2次世界大戦後の患者たちの運動の成果だが、本稿が分析するのは明石海人の短歌、そしてその背景となるこの病気の当時の捉え方である。当時この病気は「癩」と呼ばれ、患者たちは過酷な差別を受けてい

た。この時代を対象とする研究でハンセン病という呼称を用いると、当時のそのようなコノテーションが捨象されてしまうと筆者は考えるので、本稿では癩という呼称を用いる。

まず、生物としての人間の側面について考えてみるならば、当時すでにバイオメディシンによって、この病気の病原体としてらい菌（*Mycobacterium leprae*）、症状として、失明、手足の変形、疼痛等々が明らかにされていた。つぎに、個人としての人間とこの病気とのかかわりを見ると、患者は先にあげたような症状と否応なく対応しなければならなくなる。そして、社会的存在としての人間とこの病気の関係に目を向けると、世界各地でこれまでにさまざまな差別が存在してきた。日本も例外ではない。いやむしろ、1931年 8月1日に施行された癩予防法にもとづいた隔離政策によって、多くの患者が強制的に各地の療養所に収容されることになったという点で、日本においては特異な差別が存在していたのである。このため、患者は家族やそれまで住んでいた空間との隔絶を余儀なくされた。

さて、パーソンズは1951年の著書と1958年の論文で病人役割について論じており、4つの特徴を示している［Parsons 1951, 1958］。池田［2014］によるパーソンズの病人役割のまとめを参照しつつ、それらを簡潔に示すと次のようになる。

1. 通常の社会的役割が免除される
2. 病気という状態に対して責任を取らなくてよい
3. その病気の状態は好ましくないという社会的含意がある
4. 医師が提供する治療を求める義務がある

明石海人と同時代の癩患者について、これら4つの特徴を考えてみる。第1の特徴についてだが、先に述べたように、当時は癩患者のなかば強制的な隔離が行なわれていた。それを免れた場合でも、患者たちはそれまで生活していた場所から放逐され、あるいは自らそこから出奔し、放浪生活を送ることを余儀なくされることが少なくなかった。たとえば、1941年に発表したエッセイのなかで、伊丹万作は次のように記している。

> 私の郷里は四国であって比較的癩患者の多い地方である。そして其の大部分は浮游癩というか、四国遍路乃至は乞食と成つて仏蹟を浮浪して廻つてゐるのが多い［伊丹 1941: 67］。

放浪生活を送らない場合、自宅で－時には幽閉に近い形で－人目を憚って生活していた。したがって、彼らは一般の社会から切り離されており、通常の社会的役割は免除されていたと考えることができる。

2番目の特徴である病気に対する責任はどうか。明石海人による歌集『白描』の序は、「癩は天刑である」という文で始まっているが（明石 1939: 2）、この「天刑」という言葉は当時癩を意味していた。「天刑」は字義的には、天がくだす刑罰、天の制裁、天罰といった意味であり、それを受ける人間が何らかの罪を犯しているという前提を持つ。このことは、後に明石海人の歌を引用しつつ検討する。

第3の病気の状態は好ましくないという社会的含意だが、よく知られているように癩は忌避されていた。そしてそれは、究竟的な不幸とも考えられた。再び伊丹を引用する。

> 我々は癩というものを単なる肉体の病気の一種としてのみ理解しているのではない。むしろ人生における、最も深刻なる、最も救いのない不幸の象徴として理解しているのである［伊丹 1941: 68］。

では、治療を受ける義務という最後の特徴はどうだろうか。当時、癩患者は療養所に入り治療を受けることが義務とされていた。

2. 歌集『白描』第一部「白描」の検討　社会的な存在としての癩者

歌集『白描』は、1939年2月20日に改造社から出版された。先に述べたように、この歌集は「第一部 白描」、「第二部 翳」の二部構成をとっているが、本稿では「第一部 白描」（以下、「白描」）を検討していく。

「白描」は、「診断」、「紫雲英野」、「島の療養所」、「幾山河」、「恵の鐘」、「鬼豆」、「春夏秋冬」、「失明」、「おもかげ」、「不自由者寮」、「杖」、「音」、「白粥」「気管切開」の14の一連に分けられており、それぞれ5首から75首までの短歌が収められている。「白描」は、ある男が癩と診断された日の描写から始まり、失明し、気管切開を受けるにいたる時の流れ、すなわち「明石海人」という癩患者の診断から死の直前までのライフヒストリーとなっているのである。

最初の「診断」は、さらに「診断の日」、「その後」、「家を捨てて」の三つの部分よりなる。『白描』の巻頭の一首は、その「診断の日」の次の一首から始まる。一般論として、短歌における詞書は短歌のコンテクストを明確にする場合があり、「白描」では当時の癩について知る貴重な手がかりを与えてくれる。そのため、詞書は省略せず掲載することとする。

> 病名を癩と聞きつつ暫しは己が上とも覚えず
>
> 医師の眼の穏(おだ)しきを趁(お)ふ窓の空消え光りつつ花の散り交ふ（以下、括弧内は、架蔵の1939年6月3日刊『白描』第七刷からの引用ページを示す）(4)

海人を癩と診断した医師の目の穏やかさ、その眼の背後の窓の外には桜の花びらが明滅しながら散り交わっている。詞書と相まって、この歌は癩の診断を受けた時の茫然自失した海人が的確に示されている。

以下、パーソンズの病人役割を用いて海人の短歌を検討し、当時癩がどのように捉えられていたかを分析していきたい。短歌を引用する場合、短歌の後に、連のタイトル／さらにその下位分類のタイトルを、たとえば「島の診療所／医局」といったように表記する。

まず、パーソンズの病人役割の第3の特徴、すなわち「その病気の状態は好ましくないと

される社会的含意」にかかわる短歌を示す。

雲母(きらら)ひかる大学病院の門を出でて癩(かたる)の我の何処(いづく)に行けとか　診断／診断の日（6）

診断を今はうたがはず春まひる癩(かたる)に堕ちし身の影をぞ踏む　診断／診断の日（6）

人間の類を逐はれて今日を見る狙仙(そせん)の猿のむげなる清さ　診断／診断の日（7）

この3首に、当時の癩患者が社会的にどのような立場に置かれていたかを見て取ることができる。癩患者となることは、「人間の類を逐はれ」ること、すなわち人間とは異なるカテゴリーの生き物に堕ちることを意味した。それゆえに、癩と診断された者は、どこに身を置いたらいいのか途方に暮れるのである。

その後、職を辞して一人和歌山の粉河で療養生活を送っていた海人に子の訃報が届けられる。

已(すで)にして葬(はふ)りのことも済めりとか父なる我にかかはりもなく　紫雲英野／紫雲英野（20）

子が亡くなっても、家族から自分に連絡があったのは葬式が済んでからだったという事実に対する感慨を詠んだ歌である。葬式という公的な場には、亡くなった者の父であろうとも癩患者が現われることが忌避されていたことが明確に示されている。同じ一連には次のような短歌がみえる。

ながらへて癩(かたる)の我や己が子の死しゆくをだに肯(うべな)はむとす　紫雲英野／紫雲英野（21）

世の常の父子(おやこ)なりせばこころゆく嘆きはあらむかかる際(きは)にも　同（22）

一首めは自らの子の死に対して、悲しみという感情を持つことができなくなっている自分を見つめた短歌で、二首めには癩を患ったために子との間に「常の世の父子」の関係を持つことができなくなったことが詠まれている。

一方、「診断」の一連に収められている次の短歌は、病気役割の第2の特徴、すなわち病気に対する責任とかかわっている。

ありし日は我こそ人をうとみしかその天刑を今ぞ身に疾む　診断／診断の日（16）

先に見た「天刑」が現われる。かつて人を疎んだのだろう自分が、今は癩という天刑を受け人から疎まれているという意の歌である。病気の責任は自分にあるとする点で、パーソンズが示した病人役割の2番めの特徴「病気という状態に対して責任を取らなくてよい」とは異なる。この短歌は、当時の癩の病気としての特殊性を示していると考えることができる。

「第一部 白描」に、病人役割の第4の特徴である治療を受ける義務についての歌は見いだせない。第1から第3までの特徴を見ると、癩患者に対しては通常の社会的役割は免除され（パーソンズの病人役割の第1の特徴）、その病気は好ましくないという社会的含意（同、第3の特徴）があることが確認できる。しかし、癩に対しては「好ましくない」というよりははるかに強い忌避感があり、それは癩という病気に対して患者は責任を持たなければならないという天刑という概念と関係してくると考えられる。

さて、三番目の一連「島の療養所」以降は、長島愛生園での生活が詠まれている。

父母のえらび給ひし名をすててこの島の院に棲むべくは来ぬ　島の療養所／医局（32）

当時の癩療養所では、一般的に患者たちは仮名を用いていたが、明石海人も例外ではなかった。癩療養所での仮名の使用は、一般社会からの隔絶を意味している。

「島の療養所」は、さらに「納骨堂」、「医局」、「大楓子油」（当時治療に用いられていた）、「白罌粟」、「骨壷」、「静養病棟」、「盆踊り」、「追悼」、「補助看護」（軽症患者による重症患者の看護）、「病める友」に分けられており、治療、患者たちの娯楽、患者の臨終等々について詠まれた歌が収められている。読者は、この一連を読むことによって島の療養所を概観できるようになっている。それに続く一連をみると、一連のなかで最も多い75首を収める「春夏秋冬」では島の自然が、「失明」では文字通り自らの失明が、「不自由者寮」では盲目となった海人の不自由者寮への転居が、「気管切開」では自らの受けた気管切開について詠まれている。

3. もうひとつの病人役割：癩者のナラティブとしての「第一部 白描」

パーソンズが示す四つの病人役割とは別に、明石海人にはもうひとつ病人役割が課されていた。それは、癩患者の生を短歌によって世の人々に知らしむるというものである。1935年6月、海人は前川佐美雄が率いていた短歌結社＜日本歌人＞に入っている。結社誌である『日本歌人』1939年8月号に掲載されている前川の「明石海人と『日本歌人』」に、海人が前川に出した手紙が引用されているが、この手紙で海人は「歌集とはいっても一種のプロパガンダに過ぎないのですから」と記しているのだ［前川［1939］2006: 214 ］。プロパガンダとは、癩患者の生のプロパガンダである。なるほど、たしかにそうであろう。しかし、なんと卓越したプロパガンダであろうか。『白描』第一部「白描」には、癩者というアイデンティティを引き受けることで、その生を世人に理解してもらうという意図を読み取ることができる。

この意図は、しかし、明石海人のみの意図ではない。長島愛生園医師で『白描』の出版に尽力した歌人の内田守人（守人は雅号で、本名は守）の意図が大きく作用している。「海人を『癩者』の典型とし、愛生園をはじめ『癩者の生活』を代表させる、という内田の認識と意図とを色濃く」持っている、という村井の主張に著者は同意する（村井 2012：278）。

歌人明石海人を考える際に、内田の役割を無視することはできない。いやむしろ、内田なしには歌人明石海人は誕生しえなかった。明石海人は長島愛生園において1933年から短歌を作り始め、園内にあった長島短歌会に入っている。その後、1935年短歌結社水甕（1914年結成）に入るが、先述のように同年6月には前川佐美雄が主宰の＜日本歌人＞（1934年結

成）へ転じている。しかし、1939年2月の『白描』出版の契機となったのは、1936年1月に長島愛生園に医師として赴任してきた内田との出会いである。内田は長島愛生園の患者たちに短歌を詠むことを推奨した。

内田が海人の短歌をどのように捉えていたかは、海人没後の1941年に出版された全2巻の『明石海人全集』下巻に内田が寄せた「全集出版を祝し海人を追想す」に、端的に示されている。

> 斯の如く海人の生活素材は癩者としての総てに亙つて居り、その作品は癩者の総ての苦難を代弁せるものと云つてよい（後略）。海人の作品は（中略）五十年か百年か後に日本から癩が無くなつた頃に、日本の癩者の闘病精心を代弁するものであり、其の光彩は永遠に輝くものであると信ぜられる（内田 1941: 2～3）。

たしかに、内田が述べるとおり「第一部 白描」は癩患者の「苦悩」と「闘病精心」を雄弁に語っているのである。

おわり：「第一部 白描」の三つのポイエーシス

池田［2013］は、ナラティブを、「言語実践を通した主体形成」と定義し、それが生み出す三つのポイエーシスとして、(i) 語る主体の形成、(ii) 語られた物語の固定化、(iii) 語られるジャンルの形成、をあげている。この三つのポイエーシスは、明石海人の『白描』の「第一部 白描」がどのように生じ、どのように当時の社会に受け入れられたかを検討する際の導きの糸となる。

まず、「第一部 白描」にたち現れる癩患者として語る主体は、どのように形成されたか。それは、癩患者としての生を受け入れ、そしてそれを世間に知らしめるという動機にもとづいて、短歌を詠むという行為によって形成された。この語る主体が語った診断から気管切開にいたる癩患者の生の物語は、歌集として『白描』が出版されることによって固定化された。明石海人が出現する以前にも、短歌は癩文芸の一翼を担うジャンルであった。しかし、『白描』は25,000部を売り上げるという当時の歌集としては極めて異例のベストセラーとなり［岡野 1993: 492］、その「第一部 白描」は癩患者が癩について詠む短歌というジャンルを確立したのである。この三つのポイエーシスには、医学、文壇、出版社等々、明石海人をとりまくさまざまな力が作用しているが、それについての分析は他日を期したい。

引用文献

荒波力（2000）『よみがえる“万葉歌人”明石海人』新潮社

池田光穂（2013）「病いの語り―哲学と人類学・社会学の架橋」第39回日本保健医療社会学会ワーキングペーパー

池田光穂（2014）「病気になることの意味―タルコット・パーソンズの病人役割の検討を通して」『Communication Design』第10号：1-21

伊丹万作（1941）「映画と癩の問題」『映画評論』1（5）：67-69

前川佐美雄（［1939］2006）「明石海人と『日本歌人』」『海人全集　別巻』皓星社、pp. 212-216

村井紀（2012）「明石海人の“闘争”」『明石海人歌集』（村井紀編）岩波書店、pp. 265-309

村尾圭介「序」内田守人『療養結核読本』白十字会、pp. 序4-5

小笠原登（1936）「癩の極悪性の本質に就て」『臨床の日本』2（6）：88-91

岡野久代（1993）「明石海人年譜」『海人全集　別巻』皓星社、pp. 468-493

岡野久代（2006）『歌人明石海人』静岡新聞社

Parsons, Talcott (1951) *The Social System*. New York: Free Press.

Parsons, Talcott (1958) "Definitions of Health and Illness in the Light of American Values and Social Structure." In Parsons (1964)

Parsons, Talcott (1964) *Social Structure and Personality*. New York: Free Press.

（パーソンズ、タルコット（1973）「健康と病気の規定：アメリカ社会の価値と社会構造に照らして」『社会構造とパーソナリティ』（武田良三監訳）新泉社、pp. 341-384

Parsons, Talcott (1978) *Action Theory and the Human Condition*. New York: Free Press.

佐々木洋子（2010）「病人役割」中川輝彦・黒田浩一郎編『よくわかる医療社会学』ミネルヴァ書房、pp. 6-9

内田守人（1940）『療養短歌読本』白十字会

内田守人（1941）『明石海人全集　下巻』改造社

山下多恵子（2003）『海の蠍』未知谷

医療・看護教育領域への演劇ワークショップの活用

蓮行（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

The Usage of Theatre Workshop in the Field of Medical and Nursing Education

Ren Gyou（Center for the Study of Communication-Design: CSCD Osaka University）

看護師、栄養士、保健師を目指す学生向けの演劇作りの演習を行った岡山県立大学における試み、糖尿病診療・療養指導を劇として演じる糖尿病劇場、看護師と臨床検査技師を対象に演習形式で発表する天理医療大学での試み。継続的な活動を通して顕在化したアートと医療の関係に対する考察を述べる。

This paper shows the author's insight toward the relationship between arts and medical and nursing field through the continuous activities, for example, drama education for students in nursing course, Okayama Prefectural University and so on.

キーワード
演劇、ワークショップ、医療・看護教育

1. はじめに

オスラー（William Osler 1849年7月12日－1919年12月29日）という、臨床医学と医学教育に大きな功績を残したドクターの残した「医療は科学に基づくアートである（The practice of medicine is an art, based on science.）」という言葉がある。artはしばしば「技術」や「技」と訳されるようだが、職業演劇人であり、コミュニケーションデザイン・センターのアート部門に属する身としては、ここはカタカナの「アート」という訳を採用したい。

さて、筆者は職業演劇人として小劇場演劇作品の上演をメインの活動に据えつつも、この10年余りは主として小学校で「演劇で学ぼう」と題した演劇ワークショップ（以下：演劇WS）を展開してきた。そして、そこから派生的に、広い年齢層（未就学児～後期高齢者）と、多様な専門性を持った対象（医療福祉、法曹、教員、建築等）へと、フィールドが広がっていった。本稿では、その中でも「医療・看護教育」に関する事例を紹介する。前述のオスラー博士の言葉にあるように、演劇というアートと医療は親和性が高く、筆者も2008年から数年にわたって継続的に取り組んでおり、本稿でその主だったものを導入時の時系列順に紹介した上で、考察を加える。そして、それらの事例に興味を持った方たちと、新たに

有効なネットワークを築くきっかけとしたい。

2. 岡山県立大学での取り組み

2008年4月開講の岡山県立大学保健福祉学部「チームガバナビリティ演劇演習」では、看護師、栄養士、保健師を目指す学生向けの演劇作りの演習を行った。これは文部科学省「現代的教育ニーズ取組支援プログラム」によって開講された科目であり、3年間の「実践的チームガバナビリティ育成教育プログラム」の出口科目に設定されていた。通年の科目として、夏休みの時期に児童館での子供向けの食育劇「対決! 運動会! ちゃんと食べる子食べない子」、11月には高齢者向けのメタボリックシンドローム（以下メタボ）予防啓発劇「メタボ退治じゃ！ミート黄門」上演を2大イベントとするカリキュラムがデザインされていた。

講義の内容としては、食育やメタボ対策と言った、保健福祉学部の学生諸君の専門についてはむしろ教員側が学生諸君から「教わる」形で、そしてそれを演劇の脚本にし、演技や演出で肉付けして立体化していくことを教員が行う、という進め方であった。「実践的チームガバナビリティ育成教育プログラム」のウェブサイトに、チームガバナビリティ演劇演習を含めた全体の報告がアップロードされている[1)]。

また、岡山県立大学の村社卓教授の『介護支援専門員のチームマネジメント』のpp.110～140に、参与観察者としての詳しい記述がある。

3. 糖尿病劇場

「「糖尿病劇場」とは、糖尿病診療・療養指導のよくある一場面をモチーフにした「劇」を行い、その後会場の参加者とともにディスカッションを行う、聴衆参加型プログラムである。「糖尿病劇場」は2009年に日本糖尿病学会年次学術集会（大阪）で東京・関西・沖縄の糖尿病に係わる医療者によって2日間にわたって実施され、現在まで50回以上全国で行われている。「糖尿病劇場」は「症例検討」のように、患者だけを対象とするのではなく、「演劇」を通じて、患者と医療者の関係性に注目し検討することを目的としている」（岡田浩［2015］）。

筆者の取り組みとしては、2010年11月に実施した、第8回西東京糖尿病心理と医療研究会「あなたも糖尿病劇場を作ろう!!」にて、主任講師を担当した。糖尿病医療に関わる医師およびコメディカルが、若手からベテランまで混ざって受講していたが、その職種や経験年数などを患者役も含め、抽選でシャッフルして役柄を設定した（例：ベテランの医師が研

修医役、看護師が患者役、など)。その上で、医療にまつわる短編コメディを2チームに分かれて上演し、お互いが見せ合うという形で実施した。

当日は、患者とのコミュニケーションにおける暗黙情報[2)]の重要性への関心を持った、という反応が強かった。

4. 天理医療大学での取り組み

総合基礎科目（必修）の「芸術とコミュニケーション」科目群の中の「生命と芸術実践演習（演劇表現A)」として、半期2単位で開講されている。大きな特徴として挙げられるのは、看護師と臨床検査技師（人数比は7：3）を養成する単科大学で、「芸術とコミュニケーション」を必修科目として1年次から4年次まで履修させている、ということである。

筆者が担当する講義内容は、コミュニケーションゲームによってチームビルディングを進めつつ、期の最終段階に設けられた発表（クラス内発表の場合と、近隣の子供達を招いての発表会の場合がある）にて、演劇作品を上演する、というものである。上演に関しては、医療とは全く関係ないテーマを自分たちで設定するようにしており、裁判劇を作ったチームや、昔話をアレンジしたチームなど、多様な作品が発表された。

1年生から4年生までが混ざって受講する形態であり、上級生はすでに「芸術とコミュニケーション」科目を履修済みであるため、「上級生が下級生の面倒を見ながら、自主的に創作を進行させていく」という現象が起こるようにデザインされている。

なお、岡崎医師も筆者と共同開講という形で期の中ほどに出講しており、「糖尿病劇場」の紹介と体験の機会を設定している。

5. 平成 26 年度国公私立大学附属病院医療安全セミナー

「国公私立大学附属病院医療安全セミナーは、大学病院で医療安全を推進するにあたって必要な専門的かつ実践的知識の習得や、最新のテーマを学習することを目的としています。

本セミナーは平成13年度から文部科学省主催・実施として開始され、平成16年度からは文部科学省主催・大阪大学実施となり、平成21年度からは大阪大学が主催・実施大学となりました。」(大阪大学医学部付属病院HP[3)] より引用)

学習目標として、

1. ヒューマンファクターズを踏まえた医療安全対策を実施できるようになる。
2. 専門職への効果的な教育アプローチについて理解を深める。

3. 医療チームのパフォーマンスを向上するための教育を行えるようになる。
4. 組織の安全文化を醸成するための具体的な方法を理解する。
5. 医療安全及び質に関する国際的知見や最新の動向を理解する。

の5項目が掲げられている。

筆者は、専門職への効果的な教育アプローチ（座長：自治医科大学附属病院医療安全対策部・長谷川剛教授）と題されたセッションで、講演「大人のまなびを学ぶ」（講師：青山学院大学社会情報学部・苅宿俊文教授）に続いて、講演「演劇で医療安全コミュニケーションデザイン」を担当した。

高度な専門家354名に対し、60分で演劇ワークショップを実施する、という厳しい条件であったが、固定座席の前と後ろの人でそれぞれが女子高生と中年男性を演じる「JKとOYJ」というタイトルのコミュニケーションゲームを開発し実践した。環境としても厳しい上に2日間に渡るセミナーの中の1コマであったので、何か大きな学びを得てもらう事よりも、「医療安全の向上のツールとして、演劇やワークショップの導入を検討してみたい」と思ってもらえるような講座になるよう、デザインした。

6. 考察

筆者の考える「演劇」の要素は「人物（キャラクター）」が、ある「場面（時と場所と場合）」で「出会う」ことで、「事件」が起こり進行していく、ということである。医療現場は、すでに病気や失調といった「事件」を抱えた患者という「人物」が、高度な専門性を持っていると同時に間違いなく生身の人間である「医療者」と、「診察室」や「病室」で出会うという、（不謹慎な言い方ではあるが）劇的な構造を持っている。そこでは、些細な行き違いから医療過誤に至る大小様々な事件が起こりうる。

演劇ワークショップの手法は、その「人物」を入れ替えたり「場面」を様々に設定したりすることで、日常業務では固定しがちな「視点」を動かし、何かを教わるのではなく参加者自らがなんらかの「智」を自力で見つけ出すことを促すという機能を持つ。しかも、それは「本当の患者」が居る訳ではないので、本当の「事件」にはならないという安心・安全が担保されている。

糖尿病劇場に代表される、医療を直接のテーマとした演劇ワークショップは、「演劇【で】医療」を学ぶと言えるし、天理医療大での実践のような、医療から離れたテーマで行う演劇ワークショップは、「演劇を作ること【から】、チームビルティングやコミュニケーションを学ぶ」と言うことができる。

「演劇【で】アプローチ」及び「演劇【から】アプローチ」については、「システム／制御

／情報」の第58巻、第12号の解説記事「「演出家」の視点からみたコミュニケーション支援」に詳述している。

7. まとめ

エビデンスベースト－メディシン（evidence-based medicine ／科学的根拠に基づく医療）と、それを補完するナラティブベースト－メディシン（narrative-based medicine ／物語に基づく医療）という、近年の医療で重要視される概念の中で、演劇WSの手法はナラティブベースト－メディシンのための重要なツールと位置づけられる。とはいえ、エビデンスベースト－メディシンを前提とする以上は当然、演劇WSの活用の仕方やその効果についてのエビデンスが求められることになる。しかし医療・芸術・WSはどれも複雑系の最たるものであり、それらの組み合わせの中からエビデンスを示すのは極めて難しい。演劇は極めて応用範囲が広く、様々な知見が結集する総合芸術であるので、その活動の中で得られた「一見、医療とはかけ離れたもの」を含めて、医療教育に引きつけて、役立てていきたいと考えている。

注

1）岡山県立大学保健福祉学部HP、実践的チームガバナビリティー育成教育（http://www.team-gover.oka-pu.ac.jp/report/index.html）最終閲覧日2015年3月31日.

2）暗黙情報とは、マイケル・ポランニーが提示した「暗黙知」の考え方から筆者が派生させた言葉であり、言葉などに明示的に表れない人間のノンバーバルな表現に含まれる情報を指す.

3）大阪大学医学部付属病院中央クオリティマネジメント部HP、平成26年度国公私立大学附属病院医療安全セミナー（http://www.hosp.med.osaka-u.ac.jp/home/hp-cqm/ingai/seminar/）最終閲覧日2015年3月31日.

参考文献

岡田浩（2015）「「糖尿病劇場」～糖尿病エンパワーメントに基づく薬剤師の新たな役割」『薬学雑誌』135（3）：349-350.

村社卓（2012）『介護支援専門員のチームマネジメント―リーダーシップの移譲とチームワークの拡大―』川島書店：110-140.

蓮行（2014）「「演出家」の視点からみたコミュニケーション支援」『システム／制御／情報』58（12）：493-499.

Compassionate Pragmatism on the Harm Reduction Continuum:
Expanding the Options for Drug and Alcohol Addiction Treatment in Japan

Sookja Suh* and Mitsuho Ikeda
(*Niigata College of Nursing; Center for the Study of Communication-Design: CSCD Osaka University)

Index

1. Introduction
2. The acceptance of harm reduction
3. The four salient features of the drug problem in Japan
   3.1 Public health: *Population* approach rather than *high risk* approach
   3.2 Criminal justice: Zero-tolerance policy endorsed by penal populism
   3.3 Health and social care: Shortage of treatment for "addiction"
   3.4 Peer-led initiatives
4. Harm reduction as "compassionate pragmatism"
5. Conclusion: Communication-Design Input

Abstract
Harm reduction is considered to be a powerful approach to enhance the intervention options for addiction problems and has been introduced to the majority of the countries that report drug use problem. The term "harm reduction" itself was first brought to Japan in the early 1990s. Yet the discussion on integrating the harm reduction approach to the Japanese situation didn't start until recently. The authors discuss (i) the four salient features in regard with the acceptance of and the resistance to the idea of harm reduction, and (ii) the importance of the peer-led initiatives in Japan, then, (iii) indicate the possibility of practice based on "compassionate pragmatism."

Key words
harm reduction, penal populism, peer-led initiatives

1. Introduction

This brief article is to describe the current situation regarding the interventions for drug and alcohol addiction in Japan, addressing "compassionate pragmatism" on the continuum of harm reduction and zero-tolerance/abstinence. Harm reduction is a conceptual framework and a practice model for public health and social policy that aims to mitigate to the fullest extent the life-long

health damage to individuals caused by drug use and to minimize the impact of drug problem on society. Historically, this approach emerged as the alternative to "zero-tolerance" or "abstinence only" policies in the 1970's Europe [Eng 2007]. Harm reduction encompasses interventions and policies that seek primarily to reduce the harm of substance use or particular behaviors (*e.g.* pathological gambling) *without necessarily requiring abstinence* from it. In the process of implementation, policy resistance is often raised [Rhodes et al. 2010].

In the intervention under the harm-reduction approach, the elimination of risky behaviors is not necessarily pursued. For instance, safer use of drugs with medical supervision (*e.g.* heroin-assisted treatment, *see* Blankan et al. [2010]) would be the primary goal, rather than the immediate secession of drug use. It is considered an abstinence-oriented approach when being sober or clean is set as the treatment goal of drug and alcohol addiction.

It may seem contradictory in the short-term that continued use of drugs could be a method of drug addiction treatment. However, being connected with a harm reduction program may later lead the drug-using clients to further healthcare resources before the severity of their addiction intensifies. The client may then be motivated to quit drug use. The evidence shows that individuals on harm reduction program are less likely to utilize emergency medical services, generating less medical expense [McCarty et al. 2010], are more likely to have a job, and less likely to commit minor criminal conducts [Rogers and Ruefli 2004]. This is one example of how harm reduction works to minimize overall risk and damage [Nuts et al. 2010] to individuals and to society.

In Japan, the abstinence-oriented treatment model has long been the standard of addiction care. As for the judicial policy for illicit drug use, zero-tolerance has been consistently applied since late the 1940s up until the present. There is a belief in the validity of zero-tolerance/abstinence both within the community of specialists and in society in general. This belief may be changing but it seems steadfast at the moment.

The term "harm reduction" itself was first introduced to Japan through the HIV/AIDS specialists in the early 1990s [Misago 2007: 206-210]. Yet the discussion on integrating the harm reduction approach to the Japanese context didn't start until recently [*e.g.* Ishizuka 2013; Koto et al. 2006]. In the following sections, the authors outline some arguments about the addiction and drug use problem in Japan and then, discuss the possibility of integrating the idea of harm reduction to the existing measures and resources in Japan.

2. The acceptance of harm reduction

Addiction is a multi-faceted health problem and the areas of interventions range widely — public health, medicine, social welfare and law enforcement. Accordingly, the practice under the harm reduction approach includes a variety of activities.

In the research by Ritter and McDonald [2008], one hundred and eight interventions for drug problems were counted and thirteen of them were coded and categorized as "harm reduction" in "Four Pillar" taxonomy — prevention, law enforcement, treatment, harm reduction. Meanwhile, Kellogg [2003] identified 26 interventions for drug and alcohol as harm reduction. In the both lists, social care services such as drop-in centers, peer-led activities or outreach are included as well as needle exchange for preventing HIV and the use of drug consumption room (Table I). The heroin

maintenance and the other substitution maintenance are classified in the category of "treatment" in the Four Pillar taxonomy, but are categorized as harm reduction in Kellogg's list.

All the activities on the lists serve to accomplish one or more of the following; (i) the reducing of an individual's health risks in order to prevent from early death, (ii) maintenance or enhancement of the level of social integration of drug users, and (iii) the minimization of social disturbance and minor crimes related to drug use.

(Table I) Harm Reduction Intervention

Typology of Harm Reduction Intervention

	Staying alive	Maintaining health	Getting better
Designated Drivers	●		
Earlier Liquer Store Hours to Prevent Non-beverage Alcohol Consumption	●		
Naloxone Distribution	●		
Overdose and Safe Injection Information	●		
Low Threshold Methadone Treatment	●	●	
Dance Drug Testing	●	●	
Safe Use/Injection Rooms	●	●	
Low Bevarage Alcohol	●	●	
Safety Glassware in Bars		●	
Server Training		●	
Needle/Syringe Exchange Prevention Model		●	
Needle/Syringe Exchange Risk Model		●	(●)
Heroin Maintenance		●	
Motivational Interviewing		●	●
Harm Reduction Psychotherapy		●	●
Medium/High Threshold Methadone Treatment		●	●
Acupuncture and Herbal Treatments		●	●
Substance Use Management		●	●
Moderation Interventions		●	●
Drop-in Centers		●	●
Buprenorphine-Naloxone Treatment			●
Naltrexone (Alcohol)			●
Standard Methadone Treatment			●
Contingency Management Approaches Based on Gradual Use Reduction			●
Drug and Alcohol Education	●	●	●

Harm Reduction in Four Pillar Taxonomy

Peer-led advocacy and support programs
Needle Syringe Programs
Outreach programs
Peer education for users
Regulations (and/or legislation) in relation to drug paraphernalia
Overdose prevention programs　Peer administered naloxone
Peer administered naloxone
HIV prevention and education programs
HIV/hepatitis coluntary counselling and testing programs
Supervised Injecting facilities

The practice of harm reduction was originally developed as a practical response to the drug problem. But only after a decade have societies became convinced of its utilitarian effect. The areas that harm reduction approach can be applied to are expanding to include alcohol, smoking, safe abortion *etc*. [Ritter and Cameron 2006; Eldman 2011].

As to country coverage, of the 158 countries reporting injecting drug use, ninety 91 include harm reduction in national policy [Stone 2014]. The harm reduction approach is central in Europe, Canada and Oceania, and insufficiently implemented in Russia and the United States where the resistance to it is strong. In nineteen Asian countries including China, Thailand and India, explicit supportive reference to harm reduction is found in the national level policy documents. Harm reduction packages are developed in order to facilitate the implementation by the Joint United Nations Program on HIV/AIDS (UNAIDS), the United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) and the World Health Organization (WHO).

Japan and the United States are the two big anti-harm reduction advocates while being major donors to UNODC. In fact, Japan was the only country to express directly doubt about needle exchange, concerned that distribution of needles might increase drug abuse at the 48th session of the UN Commission on Narcotic Drugs (CND) in 2005 [Jelsma 2005]. Obviously, Japan is one of a few remaining countries resistant to the idea of harm reduction even after the majority of countries have turned away from the old paradigm of zero-tolerance.

3. The four salient features of the drug problem in Japan

In Japan, the drug problem is considered to remain a small scale issue at present[1]. The statistics show low levels of lifetime use of illicit drugs [Ministry of Health, Labour and Welfare 2011] (Table II). According to the biennial survey conducted in 2013, only 1.3 % of the population aged fifteen to sixty four nationwide responded that they had ever used illicit drugs in their lives. And it is estimated that the prevalence rate of drug addiction is under 0.1% in the past year [Kawakami et al. 2005]. This is certainly a contributing reason why harm reduction is not much of concern in Japan.

(Table II) Lifetime use (%)

	Year	Population	Cannabis	Amph/ M-Amph	MDMA	Coccaine	Heroin	Novel Psycho-actives
GER	2009	18-64	25.6	3.7	2.4	3.3	-	-
FRA	2010	15-64	32.1	1.7	2.4	3.7	-	-
ITA	2008	16-64	32.0	3.2	3.0	7.0	-	-
UK	2006	16-59	30.2	11.9	7.5	7.7	-	-
USA	2010	12-	41.9	5.1	6.3	14.7	1.6	-
JPN	**2013**	**15-64**	**1.1**	**0.5**	**0.3**	**0±**	**0±**	**0.4**

When it comes to alcoholism, on the other hand, it is estimated 2.3 million (one out of every twenty six drinkers) are alcoholic including undiagnosed cases. If that is combined with the number of pathological gambling cases, the potential number in need of proper intervention cannot be viewed as small anymore. Accordingly, it is presumed that there are emergent health needs not yet covered by the existing resources both in quantity and in quality.

To improve resources to meet these needs, it could be a possible solution to enhance intervention options by introducing the harm reduction approach. Henceforth, the authors are going to discuss four salient features related to the social resistance against harm reduction.

3.1 Public health: *Population approach* rather than *high risk* approach

In the public health discussion, preventive intervention is understood as a balance between two schemes - *population approach* and *high risk approach* [Rose 1993]. When a health problem still remains small, it is more effective to give higher priority and concentrate on measures for the people facing at risk (*high risk group*) rather than for the general population. This theory is not well incorporated into the policies and their implementation for the addiction problem in Japan.

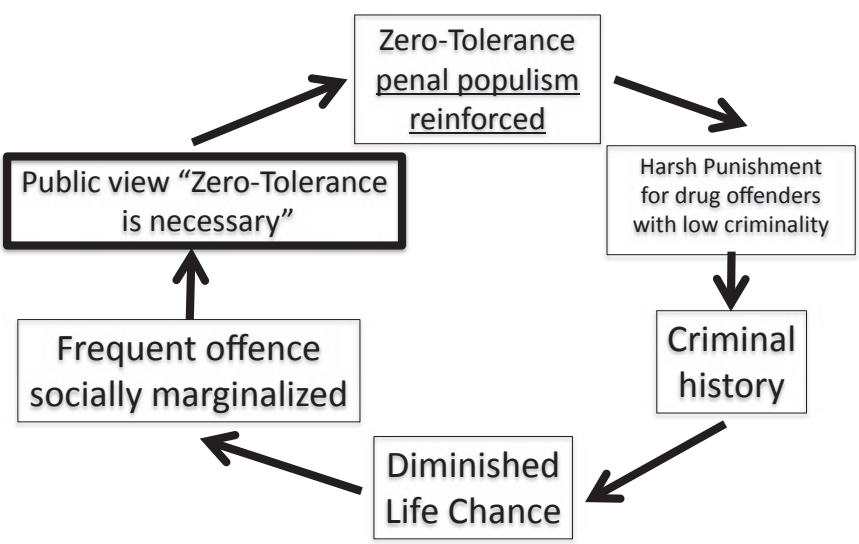
For example, as one of the measures for the national level primary prevention, the Ministry of Health in cooperation with the Ministry of Law has been practicing the "*Dame, Zettai* (No, you never do it!)" mass media campaign for twenty years. This campaign message is widely known in the country and has contributed to the formulation of a social norm that drug use is evil, which would appear to be a good outcome, apparently.

But, this success at the same time kept the drug use and addiction problem confined to an issue in the moral and criminal context rather than being addressed in the health arena. With moral punishment prevalent in the society, the importance of early public health intervention for the individuals at immediate risk would be understated and given the lowest priority. This idea is of course related to the misunderstanding that strengthening the *high risk* approach and secondary prevention is wasting money on "future and current" drug users who are themselves to blame. This way of thinking is the current reality in Japan and mass-scale campaigns that are not followed by other type of interventions are related to two other negative consequences explained below.

3.2 Criminal justice: Zero-tolerance policy endorsed by penal populism

There is a routine discussion; harm reduction is not applicable to Japanese society because there is no legal backdrop to implement harm reduction programs. As noted in the previous section, Japan holds a zero-tolerance approach to the drug problem; laws are strictly enforced in drug-related crimes regardless of the level of criminality. Therefore, decriminalization of drug use hasn't yet been considered as an issue in the public domain. According to the latest criminal statistics, 20% of the prison inmates are drug-related offenders. They are often frequent offenders.

The reason why drug-related criminals tend to be frequent offenders is quite simple; they are addicted to the drug and they go back again to drug use after release, unless their addiction is treated. More important still are social reasons; a criminal history diminishes an individual's opportunities in life; ex-prison inmates are more likely to face difficulties in re-establishing their lives in terms of proper housing, work, income and social relationships. Substance use — drugs, alcohol



(Chart I) Cycle of Penal Populism

or something else, is chosen by an individual as a way to cope with the life. Committing further crimes may be motivated by the need for money to buy drugs. In the case that an individual is young and with low criminality, the harsh punishment based on the zero-tolerance policy could open the way for him or her to enter to the marginal population. In fact, quite apart from drug arguments, the matter of social rehabilitation and re-integration require immediate action for improvement.

The social view in which drug users are malevolent can be endorsed by the chain of frequent offense (see Chart I.). It justifies the social view that taking strict measures against the drug problem is necessary. In such a cycle of *penal populism*, the politicians and government decision makers are unwilling to move from a zero-tolerance stance. However, the judicial professions and the government officials in charge of correctional institutions are very much aware of this reproduction cycle of drug offence and the improvement plans have already been started.

3.3 Health and social care: Shortage of treatment for "addiction"

As explained before, the addiction problem has remained relatively small in scale in Japan. This resulted in the lack of interest in addiction treatment among medical professions. Naturally, it means the shortage of trained therapists for addiction treatment. In medical facilities, the focus is on detoxification and the treatment of psychotic symptoms related to drug/alcohol. They also provide patient education including peer support discussion, but the treatment for addictive behaviors is available only in the limited number of hospitals and clinics.

In recent years, some leading psychiatrists and clinical psychologists have been actively providing training courses for the psychotherapies such as motivational interviewing, cognitive behavioral therapy, anger management or social skills training. The situation surrounding individuals who seek for treatment is surely becoming better but those in need for treatment still surpass the therapists and group workers trained for the newly introduced therapies in number.

Sometimes, medical professionals support penal populism as they lack knowledge and experience, and misunderstand the addiction problem. Some of them avoid alcoholic or drug addicted patients, labeling them as problematic. Even worse, some call the police to inform them of illicit drug use, which is not mandatory. These episodes undermine help-seeking behaviors of those wishing treatment and recovery.

3.4 Peer-led initiatives

A lack of care resources provided by trained specialists resulted in giving key-role to peer-led initiatives. In Japan, social care and rehabilitation, — after being released from prison or after being discharged from the hospital — are mainly provided by peer-led organizations, the organizations run by recovering addicts and alcoholics.

There are more than seventy peer-led facilities for individuals with addiction problem all over Japan. The majority of them are the facilities with a few recovering staffs and have occupancy of less than ten residents. They provide housing support and residential/outpatient rehabilitation program based on twelve steps guidance. The twelve steps program is a typical abstinence-oriented approach. Accordingly, the ultimate goal of the programs provided by these peer-led facilities is the establishment of life without using harmful substance.

4. Harm reduction as "compassionate pragmatism"

On the other hand, in the daily practice of the peer-led programs, keeping abstinence is not always the absolute rule. For example, Relapse episodes are not regarded as a failure but as something that the clients learn about themselves from. The leaders and staff know from their own experience that recovery is a long process and that achieving stable abstinence is not easy. They encourage the clients to disclose when relapse happens. If the client is still wishing to recover from addiction, the relapse episode is embraced as something that inevitably happens in the recovery process.

In the peer-led initiatives in Japan, abstinence is the final goal of the treatment. But, as a matter of fact, their approach is (i) low-threshold and emphasizes (ii) keeping oneself on the recovery track ("*Keep coming back, it works!*"). Their practice resembles what Marlett [2011] calls "compassionate pragmatism."

Harm reduction originated from a practical response for HIV among Injecting Drug Users (IDUs), and was an invention of peer-to-peer activities. Then, it was propagated and incorporated into the formal public scheme as a "pragmatic" approach that balances public health needs and public order. But in this context, its connotation is a "compromise" to the complexity of the drug problem. At the beginning, harm reduction was a practice of self-help and empowerment, which seems to have disguised. But the practice similar to its original philosophy of harm reduction is now recognized in the peer-led activities in Japan. The rehabilitation programs in the peer-led organizations provide safe environments for recovery; the staff, and of course, the clients never say "*Yes*" to drug use but one is not blamed for using drugs.

In the first place, we should note that harm reduction and abstinence-oriented interventions form a continuum and that they are not mutually exclusive [Kellogg 2003]. The harm reduction approach focuses on the benefits to the individuals who have not yet sought treatment and it functions as a bridging component to the abstinence-oriented treatment. Recognizing this point should allow one to separate the discussion on harm reduction from the moral judgment and victim blaming.

(Table III)

Six Core Ideas in Harm Reduction [Tatarsky 2003]

1 Meeting the client as an individual
2 Starting where the patient is.
3 Assuming the client has strengths that can be supported
4 Accepting small incremental changes as steps as the right direction
5 Not holding abstinence as the necessary preconditions of the therapy before really getting to know the individual
6 Developing a collaborative, empowering relationship with the client

5. Conclusion: Communication-Design Input

In this article, the authors described the Japan's drug situation in regard with possibility of introducing harm reduction approach. The followings are discussed; (i) in Japan, the treatment and rehabilitation needs for addiction outnumbers the supply and the care options available are still limited, (ii) in the cycle of the zero-tolerance policy endorsed by penal populism, drug and addiction problems raise less public concerns, and (iii) in this circumstance, the peer-led organizations began the support activities for addiction problems with their own "compassionate pragmatism" which is the very basic of the harm reduction approach.

The authors conclude this brief article with a suggestion for the *Communication-Design* regarding the addiction problem in Japan. The purpose of the communication is to activate discussions to change the cycle of penal populism and to overcome the binary decision making of "*let use or not*" so as to enhance intervention options:

The Information, Education, and Communication (IEC) strategy for alcohol and drug addiction problem should be planned with the following two principles constructing the meta-message.

(I) *People-first principle*: when an individual is facing a crucial health risk, it is not judicial intervention but appropriate treatment and care that should come first.

(II) *Equality of human rights*: harm reduction is not a final salvation for those in miserable condition caused by addiction. Giving care and support for the people who need help is not a charity but we are obliged to do so in terms of human rights justice. Seeking health is a basic human right.

Notes

1) However, the recent epidemiological studies on substance misuse imply changing patterns of drug use behaviors and clinical manifestations. Among the generation under 40, use of cannabis and novel psychoactive drug (so-called designer drugs) is rapidly increasing while methamphetamine is the choice of the older [Wada et al. 2014]. Matsumoto et al. [2011] indicated the increase in addiction or misuse cases of prescribed medicine (*e.g.* benzodiazepines, methylphenidate). These research findings suggest that it is urgent to raise public awareness of this newly emerged drug problem. The current situation calls for early stage response.

References

Blanken, Peter et al. (2010) "Heroin-assisted treatment in the Netherlands: History, findings, and international context," *European Neuropsychopharmacology*, 20 (S) : 924-977.

Eng, Peter S.C. (2007) "History of Harm Reduction· Provenance and Politics, Part 1," *The Journal of global drug policy and practice*, 1(2), 9pp. (http://www.globaldrugpolicy.org)

Ishizuka, Shin-ichi (ed.) (2013) *New Challenge toward Drug Policy: Going Beyond the Japan's Drug Court* [in Japanese], Tokyo: Nihon-Hyoron-Sha. *石塚伸一（2013）『薬物政策への新たなる挑戦：日本版ドラッグ・コートを越えて』日本評論社.

Jelsma, Martin (2005) TNI Drug Policy Briefing Nr. 13, April 2005 Transnational Institute (http://www.undrugcontrol.info/images/stories/brief13.pdf) .

Kawakami, Norito et al. (2005) "Twelve-month prevalence, severity, and treatment of common mental disorders in communities in Japan: preliminary finding from the World Mental Health Japan Survey 2002-2003," *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 59: 441-452.

Kellogg, Scott H. (2003) " On ''Gradualism'' and the building of the harm reduction - abstinence continuum," *Journal of Substance Abuse Treatment*, 25: 241-247.

Koto, Goro et al. (2006) "Harm reduction and in jecting drug use: In the era of HIV/AIDS," *Journal of International Health*, 21(3): 184-195.

McCarty, Dennis et al. (2010) "Methadone maintenance and the cost and utilization of health care among individuals dependent on opioids in a commercial health plan," *Drug and Alcohol Dependence*, 111: 235-240.

Marlatt , G Alan et al. (2001) "Integrating harm reduction therapy and traditional substance abuse treatment," *Journal of Psychoactive Drugs*, 33: 13-21.

Marlatt, G. Alan and Larimer, Mary E. (eds.) (2011) *Harm Reduction, Second Edition: Pragmatic Strategies for Managing High-Risk Behaviors*, The Guilford Press.

Matsumoto, Toshihiko et al. (2014) "Clinical features of patients with designer-drug-related disorder in Japan: A comparison with patients with methamphetamine- and hypnotic/anxiolytic- related disorders," *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 68: 374-382.

Misago, Chizuru (2007) *The Power of Commitment* [in Japanese], Tokyo: NTT Publications. *三砂ちづる（2007）『コミットメントの力』NTT出版.

Nutt, David J. et al. (2010) "Drug harms in the UK: a multicriteria decision analysis," *Lancet*, 376: 1558-65.

Rhodes, Tim et al. (2010) "Policy resistance to harm reduction for drug users and potential effect of change," *BMJ* 2010; 341: c3439.

Ritter, Alison and Cameron, Jacques (2006) "A review of the efficacy and effectiveness of harm reduction strategies for alcohol, tobacco and illicit drugs," *Drug and Alcohol Review*, 25: 611-624.

Ritter, Alison and McDonald, David (2008) "Illicit drug policy: Scoping the interventions and taxonomies," *Drugs; Education, Prevention and Policy*, 15: 15-35.

Rogers, Susan J and Ruefli, Terry (2004) "Does harm reduction programming make a difference in the lives of highly marginalized, at-risk drug users?" *Harm Reduction Journal*, 1:7 doi:10.1186/1477-7517-1-7. http://www.harmreductionjournal.com/content/1/1/7

Rose, Goefry (1993) The Strategy of Preventive Medicine, OUP Oxford.

Stone, Katie (ed.) (2014) *The Global State of Harm Reduction 2014*, Harm Reduction International, London (http://www.ihra.net/files/2015/02/16/GSHR2014.pdf).

Tatarsky, A. (2003) "Harm reduction psychotheraphy: Extending the reach of traditional substance use treatment," *Journal of Substance Abuse Treatment*, 25: 245-253.

Wada, Kiyoshi et al. (2014) "The nationwide questionnaire survey on drinking, cigarette smoking and drug use (year 2013), [in Japanese]" The annual report 2013 for The Ministry of Health Labour and Welfare Health Labour Sciences Research Grant. *和田清他（2014） 飲酒・喫煙・くすりの使用についてのアンケート調査（2013年）通称：薬物使用に関する全国住民調査（2013年），平成25年度厚生労働科学研究費補助金（医薬品・医療機器等レギュラトリーサイエンス総合研究事業）分担研究報告書.

Japanese Abstract

共感的プラグマティズムとハーム・リダクション連続体：日本における薬物・アルコール依存症ケアの選択肢を増やすために

徐淑子（新潟県立看護大学、大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）
池田光穂（大阪大学CSCD）

キーワード
ハーム・リダクション、厳罰要求、当事者運動

本稿では、日本における依存症からの回復支援に、ハーム・リダクションの考えがどのように寄与するか、その可能性を検討する。ハーム・リダクションを導入することの根拠は、飲酒・薬物乱用等による健康被害が進んだり、生活再建が著しく困難になったりする前に、個人をケア資源にむすびつけ、依存の深刻化を防ぐことができるということである。他方、日本のアルコール・薬物依存症への介入理念（ポリシー）は、長い間、禁酒・断薬、司法における厳罰主義が標準とされてきた。それゆえ、日本では、ハーム・リダクションについての誤解と抵抗が専門家の間でも見受けられることがある。本稿では、日本における依存症者と依存症介入における4つの特徴を指摘する。そして「共感的プラグマティズム」と「ハーム・リダクション連続体」の考え方を紹介して、日本の当事者運動から生まれたサポート・プログラムを位置づける。

Communication-Design（コミュニケーションデザイン・センター紀要）

投稿規程

1. 投稿者の資格

- 投稿者のうち少なくとも 1 名は、大阪大学の教員・研究員、および学生を含むこととする。
- ただし、Communication-Design 編集担当（以下、編集担当）が承認または原稿執筆を依頼したものについてはこの限りではない。

2. 投稿内容・種類

2.1 投稿内容

- 投稿原稿の内容は自由であるが、広義のコミュニケーションデザインの概念・実践・教育方法の開発に寄与するものを対象とする。
- 原稿の対象は、論文、実践報告、研究ノートとする。

2.2 種類

2.2.1 論文（査読あり）

- 当該分野における新しい研究・開発の成果の記述で、研究の対象、方法、あるいは結果に独創性、創造性があり、かつ明確で価値のある結果や事実を含む。

2.2.2 実践報告（査読なし[i]）

- 実践報告には下記のような内容を含む。
  - 教育、および社学連携等の実践報告
  - 技術報告（設備・装置・ソフトウエアなどの設計・試験・運用・評価などの新しい経験やその結果の報告で、実用的価値のあるもの）
- なお、実践報告については、テキスト以外（画像・音声・映像等）を中心とした形式の投稿も可能とする。ただしその場合であっても、その背景や著者の意図に関する記述（1000 文字以上）を含むこととする。

2.2.3 研究ノート（査読なし[i]）

- 上記のカテゴリに当てはまらない原稿（下記の例示を参照）。
  - 短報（速報）：今後論文にまとめる予定の試論、又は速報的なもの。
  - 資料：論文のスタイルに収まりにくいもの。委員会・研究会が集約した意見・報告書など。
  - 編集者への手紙（letter to editor）：論文に対する意見、編集に対する意見など。
  - 書評：書物に対する評。
  - その他
- なお、実践報告については、テキスト以外（画像・音声・映像等）を中心とした形式の投稿も可能とする。ただしその場合であっても、その背景や著者の意図に関する記述（1000 文字以上）を含むこととする。

3. 投稿原稿の作成及び提出

3.1 原稿の様式

- 原稿の様式は、別紙執筆要綱[ii]による。なお、編集担当において表記等をあらためることがある。

3.2 受理日

- 投稿原稿が編集担当に到着した日付をもって原稿の受理日とする。

3.3 内容

- 投稿原稿の内容は、原則として他の書籍・雑誌において未発表でかつ査読中でないものとする。

4. 査読手続き

4.1 査読の対象となる原稿

- 論文とする。
- 実践報告および研究ノートについては、編集の観点から修正を依頼する場合がある。

4.2 査読者の選出等

- 投稿された原稿について、編集担当が 2 名の査読者を選出し、別紙の査読要領にしたがって査読を行う。

4.3 投稿原稿の採否

- 査読の結果に基づいて編集担当が決定し、投稿者に通知する。

4.4 原稿の修正

- 査読照会事項について原稿の修正を行う場合は、旧原稿と査読所見に対する回答書を添えて、編集担当が指定した期間内に書類一式を再提出する。
- 著者校正は 1 回とし、再校以降は編集担当が担当する。

5. 著者校正

- 著者校正は 1 回とし、再校以降は編集担当が担当する。
- なお、マルチメディアの投稿原稿等については、配信上の加工が必要とされる場合、編集担当と著者との間で事前に協議することがある。

6. 媒体

- Communication-Design は、大阪大学学術情報庫（OUKA）を利用したオンラインジャーナルの形態で公開することを原則とする。

7. 著作権

- 本誌に掲載された内容については、投稿者に著作権があるものとする。
- また本誌は電子版も発行し、原稿は原則として大阪大学学術情報庫 OUKA に PDF ファイル又はその他の形式で掲載するため、著者はこれについての著作権上の複製権及び公衆送信権をコミュニケーションデザイン・センターに対して許諾することとする（これに掲載することを許諾しない場合は投稿時に申請するものとする）。
- また投稿において著作権者の存在する写真、図版、資料を引用する場合には、投稿者が責任をもって許可を得ておくこと。

附則

- この規定の改正は、2013 年 4 月から施行する。

---

i 査読なしの場合でも、編集の観点から、原稿の改訂等を編集担当より依頼する場合がある。

ii 執筆要綱及びその他の書類は次の URL を参照のこと。http://cscd.osaka-u.ac.jp/data/orangebook/

Communication-Design　13

異なる分野・文化・フィールド——人と人のつながりをデザインする

企画　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター

編集・制作　三成賢次
池田光穂
本間直樹
西川　勝
内野　花
内田みや子

表紙デザイン　清水良介

2015年9月30日　発行

発行　大阪大学コミュニケーションデザイン・センター（CSCD）
〒560-0043　大阪府豊中市待兼山町1-16
Tel. 06-6850-6111（大阪大学代表）　Fax. 06-4865-0121
http://www.cscd.osaka-u.ac.jp/

印刷所　能登印刷株式会社

ⓒ Center for the Study of Communication-Design and Authors. All Rights Reserved.
2015　Printed in Japan
本書における全ての著作権は、大阪大学コミュニケーションデザイン・センターとその著者に帰属します。無断転載を禁ず。

Ⓡ〈日本複写権センター委託出版物〉
本書を無断で複写複製（コピー）することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書をコピーされる場合は、事前に日本複写権センター（JRRC）の許諾を受けてください。
JRRC　[http://www.jrrc.or.jp　eメール：info@jrrc.or.jp　電話：03-3401-2382]

ISSN　1881-8234

ISSN 1881-8234

[illegible]