

<b>Title</b>	青年への心理劇の適用に関する報告(2)
<b>Author(s)</b>	山田, 麻有美
<b>Citation</b>	聖学院大学論叢, 15(2): 365-382
<b>URL</b>	<a href="http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=187">http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=187</a>
<b>Rights</b>	

聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

# 青年への心理劇の適用に関する報告(2)

山 田 麻有美

A Report on Psychodrama as Applied to Adolescents (Part 2)

Mayumi YAMADA

This is a study on the application of psychodrama to adolescents in which short essays written by students both during and after psychodrama sessions are utilized. The essays were categorized into three groups based upon how the psychodrama sessions were evaluated: as Positive, Average, or Negative. These essays were, in turn, analysed according to five criteria: pre-knowledge of psychodrama or role-playing; expectations for the psychodrama sessions; awareness gained through the sessions; impressions of the sessions; and expectations as to how this would affect the student's daily life.

Some of the findings of the study are as follows:

- 1 . Pre-knowledge of psychodrama was a negative contributor to the participants' settings.
- 2 . Expectations for the psychodrama sessions had no effect on participants' settings.
- 3 . The experience of attending psychodrama sessions contributed to greater awareness on the part of participants.
- 4 . Most of the participants had a positive impression of the psychodrama sessions.
- 5 . Some participants attempted to put the experience and knowledge gained through the psychodrama sessions to practical use.

The above results make it clear that psychodrama is a useful tool for adolescents, who are in the process of trying to establish their own identity.

## 1 . 問題と目的

自発性の解発を目指してJ. Morenoにより創始された心理劇は、1950年代に日本に紹介されて以降、

Key words; Psychodrama, Role-Playing, Adolescents, Role-taking

心理臨床や精神医療の場のみならず、教育現場でも用いられてきた。また、その実践的な研究や報告は数多い。近年は、ロール・プレイングとして、不特定の人と日常的に接することが求められる人々をトレーニングする目的で、心理臨床や精神医療の場以外でも、多く取り入れられている。

### 1.1. 現代青年の特徴

筆者は、青年期の樹木画に関する一連の研究を行い、現代青年の心理・行動特徴として、表面的適応の良さ、内面の言語化の少なさ、自己イメージの貧困などがあることを指摘してきた。

表面的適応の良さは、他者 多くの場合は親や教師 から与えられた「よい子イメージ」に合わせて「よい子役割」を演じ続けることにより獲得した、いわば「擬態」とも考えられる。「よい子役割」を演じると、他者から承認や賞賛、保護などを与えられる。「よい子役割」を演じ続ける限り、子どもは他者 多くの場合は親や教師 に受け入れられ続けることになる。「よい子役割」を演じることは、子どもにとって快適に生きていくために欠くことのできないものなのである。このようにして、現代社会の中で生き抜いていくための有効な方法として、「よい子」を演じるようになり、それがあたかも本来持っている行動パターンであるかのように、すなわち「擬態」のように、自動的に演じられるようになる。

しかし、他者から与えられて演じているこの「よい子役割」は、他者から与えられた役割を演じているということに気づくとき、内面に葛藤を引き起こす。自我に気づき始めた子どもは、他者から与えられてきた「よい子役割」と内面から湧き上がってくる「わたし役割」との間の葛藤を経験することになる。特に青年期になると、その葛藤は当然大きくなる。その葛藤を表現すると、他者との軋轢が生じ、他者との関係は快適ではなくなる。「わたし役割」を演じるときに生じるこの葛藤や軋轢は、「よい子役割」を演じてきた青年にとっては、不快な経験であり、大きなストレスになる。そして、この軋轢を避けるための方法として、青年は、「よい子役割」を演じようと、より努力することになる。

現代青年が、内面から湧き上がってくる「わたし役割」を演じるのは、自分ひとりあるいはごく少数の、自分が統制できると感じている特定の他者といるときにのみである。つまり、葛藤や軋轢が起こらないと現代青年が感じているときにだけ、「わたし役割」を演じるのである。だから、現代青年が「わたし役割」を演じても、他者との葛藤や軋轢は深刻なものにはならない。「よい子役割」を演じ続け、内面から湧き上がってくる「わたし役割」を抑制し続けるとき、青年は他者との軋轢は避けることができる。そして表面的には快適に生きることはできる。

しかし、本来、内面から湧き上がってくる「わたし役割」を演じようとするときに、内面には、「よい子役割」との葛藤が生じる。また、実際に「わたし役割」を演じたとき、他者との間に、なんらかの軋轢を経験する。葛藤や軋轢の経験は、人を不快にし、情緒的な不安定を引き起こす。そのような不快さや不安定さを解消するために、人は、そこで経験した葛藤の原因やその性質を知ろうと

する。このとき、内面に生起する感情や経験した出来事の言語化が起こる。つまり、葛藤や軋轢の経験が、内面の言語化を促すのである。

このように、内面に生じる役割葛藤や他者との軋轢を言語化することによって、より精密な自己イメージを作り上げていくことができる。しかるに、現代青年は、葛藤を避けるために、「よい子役割」を演じ続ける。「わたし役割」の抑制は、葛藤の生起を抑制するので、自己の内面を言語化し生起した葛藤の内容を追及する機会を減少させる。そして、自己イメージを作り上げることを妨げる。そうすることにより、現代青年は内面を言語化する機会を失う、すなわち自己イメージを明確にする機会を失っているのである。言い換えれば、現代青年は、「よい子役割」を演じ続けることによって、自ら、「わたしとは何か？」をわかりにくくしているということになる。そしてこの「私とは何か？」がわかりにくい状態こそ、多くの現代を青年の生き方を困難なものにしているのである。

このような現代青年の特徴は、多く指摘されていることではあるが、対人経験の乏しさ・希薄さなどが原因となって生じると推測される。この対人経験の乏しさ・希薄さは、日本社会の少子化現象がある、とされる。すなわち、少人数家族のゆえに、子どもが一日に出会う他者の機会が少なく、地域社会の人間関係も希薄になってきているためにその数少ない他者も非常に限られた範囲の人々

たとえば、親・兄弟・学校の教師・同級生・塾やお稽古事の指導者・塾やお稽古事に通ってくる生徒などに限られているという日常的な状態が、対人経験の乏しさの元になっていると考えられるのである。

一方、杉本裕司(2002)は、現代青年の対人関係の希薄さを、いわゆる大人と現代青年との思考方法や表現方法の違いという観点からとらえてようとしている。すなわち、現代青年は、いわゆる大人たちと異なった内面の表現方法を持っていて、現代青年はいわゆる大人たちの表現方法を理解できないし、また大人たちも現代青年が表現している内面を理解できないという。従来からの方法で青年を理解しようとするのではなく、未知の存在として青年を理解するという視点は、現代青年を研究する上で考慮すべき視点であろう。

## 1.2. 心理劇を現代青年に適用する目的

従来の視点からであれ新しい視点から、現代青年を理解するためには、現代青年をより詳しく観察・記述することが第一に重要であろう。社会現象として取り上げられる青年たちの行動を観察・記述し分析するという社会学的方法は、これまでも多く用いられてきた。しかし、より精密に青年を理解するためには、統制された場面での観察・記述が必要となる。

心理劇(ロールプレイング)は、時間と空間と役割が統制された中で行われる、ある種の実験である。この統制された時間と空間と役割を、上述の特徴を持つ現代青年は、どのように感じるのだろうか。

これまで心理劇（ロールプレイング）は、一部の教育の場で用いられてはきたが、ほとんどの青年は、学校教育の中で心理劇を体験するという機会を持つことがなかったであろう。それゆえ、限定された時間と空間で、「よい子役割」以外の役割を演じるように求められる心理劇（ロールプレイング）では、当然、「よい子役割」以外を演じることに困難を感じるであろう。そこで内面に生起する感情や葛藤を、現代青年はどのように言語化するのであろうか？

本報告は、心理劇（ロールプレイング）を体験した学生が自らの内面を自ら言葉で表現した記録をもとに、現代青年に心理劇（ロールプレイング）する意義を検討しようとするものである。

## 2

### 2.1. 資料の収集

本報告の資料は、以下のようにして収集された。

- 対象者：S大学心理学系科目集中講義受講生64名（男20名・女44名）
- 日時：2000年2月8日～10日
- 資料：講義時間内に、1日2回の感想を自由に記述してもらい、収集した。  
：講義終了後、心理劇（ロールプレイング）に対する印象を30項目からなる印象評定尺度を用いて測定を行った。（表1・参照）
- 授業概要：以下に記したとおりである。

< 1日目 >

#### 1限：心理劇（ロールプレイング）の概要

心理劇（ロールプレイング）の考え方（理論）について、モレノJacob Levy Moreno 1889-1974（心理劇（Psychodrama）・ソシオメトリー（Sociometry）の創始者・ルーマニア生まれ。ウィーン大学で精神医学を学び、1922年ウィーンに「自発性劇場」という即興劇を上演する劇場を作り、アメリカ移住後ニューヨーク州ビーコンにおいて心理劇研究所（Moreno Institute）を開設した精神科医・国際集団精神療法学会初代会長）を取り上げ、集団を形成する成員としての個人が、「自発的に生きること」を阻止されるときに生じる葛藤の蓄積により発生した不適応状態の解消する方法として、彼が編み出したこの集団精神療法（即興劇の形式で演者に、さまざまな役割を演じることによって、気づきや自己洞察、そしてカタルシスを獲得させる技法）ことなどの説明を行った。

#### 2限：心理劇（ロールプレイング）の技法

ドラマ的手法およびアクションメソッド（action method）を用いた集団精神療法（group psychotherapy）の一技法である心理劇（ロールプレイング）は、大きく、個人に焦点を当てるサイコドラ

マ (Psychodrama), 集団および課題に焦点を当てるソシオドラマ (Sociodrama), ドラマ展開の中心となるロールプレイング (Role-Playing) に分かれており, (1)監督といわれる主治療者 (2)補助自我といわれる治療スタッフ (演者の相手役としての登場人物もこう言われる) (3)演者 (主演者であれば主役と言われる) (4)観客 (5)舞台により構成され, (1)ウォーミングアップ (集団および個人をリラックスさせかつ内的イメージを膨らませて次のドラマへの橋渡しをはかる心理劇 (ロールプレイング) の一段階) (2)ドラマ (演者の内面に添いながらいくつかの場面を舞台上に現出させ, 問題となる葛藤や感情に直面させ 統合させるように考慮しながら役割体験を促していく心理劇 (ロールプレイング) の一段階) (3)シェアリング (観客を含めた参加者が感想を語り合い, 体験を共有し深めていく心理劇 (ロールプレイング) の一段階) などの段階を経て問題の解決を目指す技法であり, 監督 (治療者) の技法として (1)役割交換 (Role Reversal) (2)鏡映法 (Mirror) (3)二重自我法 (Double) などがあることを解説した。

### 3 限: 心理劇 (ロールプレイング) の実際

心理劇 (ロールプレイング) の技法が現在用いられている分野 (1)精神療法 (Psychotherapy) (2)カウンセラー養成 (3)教員研修 (4)道徳教育 (5)対人関係トレーニング (6)親の訓練 (7)社員教育など や, 心理劇 ((ロールプレイング) の用語 (1)自発性 (2)役割など について解説を行った。

### 4 限: 心理劇 (ロールプレイング) のウォーミングアップ

心理劇 (ロールプレイング) の実施に際しての場面構成を行った後, (1)舞台に慣れる (2)感想を述べる (3)演者の行動に注目するなどを目標に, ウォーミングアップを行った。

#### < 2 日目 >

### 1 限: 心理劇 (ロールプレイング) のウォーミングアップ

1 日目に引き続き, (1)役割を演じる (2)観衆として感想を述べるなどを目標に, ウォーミングアップを行った。

### 2 限: 心理劇 (ロールプレイング) のウォーミングアップ

架空の世界に慣れることを目標に, ウォーミングアップを行った。

### 3 限: ウォーミングアップから心理劇 (ロールプレイング) へ

架空の世界を自由に演じ楽しむことを目標に, 演者 2 名によるロールプレイングを行った。

### 4 限: 心理劇 (ロールプレイング) における「役割」

演じられている「役割」に着目し、演じたり観衆として感想を述べたりして、演じられたドラマをシェアすることを目標に、心理劇（ロールプレイング）を行った。

< 3日目 >

1限：対人関係における「役割の発生」

演者2名によるロールプレイングでは、演者の意図とは異なる役割が発生することに注目することを目標に、心理劇（ロールプレイング）を行った。

2限：対人関係における「役割」の発見

演者2名によるロールプレイングで発生する役割がどのような役割であるかを参加者すべてが自発的に感じ考えるようになることを目標に、心理劇（ロールプレイング）を行った。

3限：自発的なロールプレイング

参加者の問題意識が集中したテーマに沿って、心理劇（ロールプレイング）を行った。

4限：自発的なロールプレイングとまとめ

3限から継続しているテーマでの心理劇（ロールプレイング）を行った後、<sup>(1)</sup>自発性Spontaneous、<sup>(2)</sup>役割理論について、簡単に解説し、まとめとした。

## 2.-2. 資料の選定

(1) 印象評定の集計を基に、以下の基準で、検討対象者の抽出を行った。（表1参照）

平均的反応を示したグループ

平均を大きく上回る反応を示したグループ

平均を大きく下回ったグループ

以上の手続きにより、平均的反応グループとして5名（女3名・男2名）、平均以上グループとして3名（女2名・男1名）、平均以下グループとして4名（女4名）が、検討対象者として抽出された。

各グループの評定値を調べたところ、次のことが分かった。（表1参照）

平均を大きく上回る反応を示したグループは、否定的な評定をしている。すなわち、心理劇（ロールプレイング）に対して、否定的な印象を持っていると考えられるグループである。（以下、「否定グループ」と呼ぶ）

平均を大きく下回る反応を示したグループは、肯定的な評定をしている。すなわち心理劇（ロールプレイング）に対して、肯定的な印象を持っていると考えられるグループである。（以下、「肯定グループ」と呼ぶ）

青年への心理劇の適用に関する報告<sup>(2)</sup>

平均的反応を示したグループは、評定値に偏りが見られない。すなわち、心理劇（ロールプレイング）に対する強い印象を持たないグループといえることができるだろう。（以下、「中間グループ」と呼ぶ）

- (2) 資料として、上述の手続きにより抽出された検討対象者の資料のうち、講義開始時（事前資料）と講義終了時に記述されたものを用いることとした。

表 1 . 印象評定項目と集計結果

印象評定項目	平均値	標準偏差	否定グループ	肯定グループ
良い - 悪い	1.80	0.85	1, 5, 2	2, 3, 1, 3
高い - 低い	2.30	0.92	1, 5, 2	2, 2, 3, 2
嬉しい - 悲しい	2.35	0.91	1, 4, 1	3, 2, 2, 2
楽しい - 辛い	1.74	0.86	1, 2, 1	3, 2, 2, 2
面白い - つまらない	1.52	0.88	5, 5, 1	3, 2, 2, 2
暗い - 明るい	3.65	0.97	1, 2, 4	3, 2, 2, 2
暖かい - 寒い	2.09	1.02	1, 5, 1	2, 2, 2, 2
深い - 浅い	2.02	1.19	1, 5, 1	2, 3, 2, 3
長い - 短い	2.37	1.27	5, 1, 1	2, 3, 4, 3
同じ - 違う	3.91	1.13	5, 5, 5	3, 4, 3, 4
いいかげんな - きっちりした	3.76	0.98	5, 4, 2	5, 3, 4, 3
新しい - 古い	2.17	1.08	1, 5, 1	2, 3, 3, 3
ありふれた - 珍しい	3.89	1.17	5, 2, 5	4, 3, 4, 3
自然な - 不自然な	2.54	1.21	1, 5, 1	3, 3, 3, 2
冷たい - 暖かい	3.74	1.02	5, 2, 5	4, 3, 4, 3
始まり - 終わり	1.76	1.12	1, 5, 1	3, 2, 2, 2
離れた - 密接した	3.54	1.18	5, 1, 5	4, 3, 4, 3
きれいな - 汚い	2.31	0.90	1, 1, 4	2, 2, 2, 2
気軽な - 気の重い	2.70	1.20	4, 1, 1	2, 3, 3, 3
愉快的な - 不愉快的な	2.00	0.94	1, 5, 1	2, 3, 2, 3
あっさりした - ねっとりした	3.00	0.98	4, 2, 4	3, 3, 3, 3
落ち着いた - 焦った	2.74	1.04	4, 1, 1	2, 4, 2, 4
早い - 遅い	2.89	1.07	5, 2, 4	3, 3, 2, 3
おいしい - まずい	2.30	0.92	1, 5, 1	3, 3, 2, 3
好き - 嫌い	1.80	0.91	1, 5, 1	2, 2, 2, 2
似ている - 異なっている	3.33	1.17	5, 5, 5	3, 4, 3, 4
堅苦しい - 気軽な	3.46	0.96	4, 2, 5	3, 3, 3, 3
安心な - 不安な	2.57	0.99	4, 2, 2	3, 3, 2, 3
近い - 遠い	2.61	1.28	4, 5, 1	4, 4, 2, 4
静かな - うるさい	2.37	0.99	4, 4, 2	2, 3, 3, 3

### 3 . 結 果

- (1) 抽出された検討対象者の資料のうち、次の3種類を検討の対象とした。

心理劇（ロールプレイング）のセッションに入る前に、心理劇（ロールプレイング）につ



いて知っていることを書かせたもの

授業に対する期待・希望などを自由に書かせたもの

は、最終日の心理劇（ロールプレイング）のセッション終了直後に、心理劇（ロールプレイング）の感想を書かせたもの

(2) 検討対象資料は、記述されている内容のうち、次の5点について整理した。（表2参照）

事前知識についての記述

事前の期待についての記述

今回の心理劇（ロールプレイング）体験を通して得た気づきについての記述

今回の心理劇（ロールプレイング）体験に対する感想

今後に対する期待の記述

表2．資料の検討項目と記述内容

事前知識について

平均：なし，なし，なし，心理療法，予想  
否定：心理療法，TV番組，高校  
肯定：TV or Book，予想，なし，なし

事前の期待について

平均：知識・心理的效果，知識，なし，知識，知識  
否定：知識，楽しみ，知識  
肯定：知識，知識，心理劇体験，知識

心理劇(ロールプレイング)の体験を通しての気づきについて

平均：自分を抑圧・気づきから目をそむけていた，role-takingしていた自分・役割の発生過程，自分を抑制，感想が形成された・自分を理解・日常的な役割の発生，role-takingしていた自分  
否定：見えない制約，role-takingしていた自分・自分の見直し，自分再発見・戸惑う自分  
肯定：感じる素直さ，自分でいることの大切さ，自分を抑圧・role-takingしていた自分，ことばと表現内容との差異

心理劇(ロールプレイング)体験に対する感想

平均：疲れた・面白かった，面白かった，楽しかった・よかった，面白かった・終わったのが残念，朝がよかった・興味深い・楽しい  
否定：やりづらい・嫌・不自然，難しかった・興味，楽しい新鮮・珍しい・楽しい・面白い  
肯定：人数が残念，終わったのが残念・心のもやもやがすっきり，恥ずかしかった・よかった，奥深さ

事後の期待について

平均：対人関係改善への期待・気づきの持続，気づきの継続，なし，なし，同様の経験  
否定：なし，なし，継続  
肯定：なし，新たな役割・とらわれのない関係，なし

## 4. 考 察

### 事前知識について

心理劇（ロールプレイング）に関する受講前の知識は、否定グループでは全員が、他の2つのグループより具体的な知識を持っていることが分かった。これは、受講前の知識が、心理劇（ロールプレイング）を体験する時、なんらかの否定的な構えを形成する要因のひとつとなっていると考えられることができる。

今回の記述は、以前の体験や知識についての詳細ではないが、限定的な知識（「とりあえず、心理療法の技法のひとつであることだけは知っている」M2）であったり、テレビドラマ（「学級会で...いじめについて...それぞれに分かれて演じ...考える場面」F21）を見た経験であったり、高校で教材として行われたがその意図が不明（F26）であったりなど、その体験や知識は断片的で不確かなものにとどまっていたようである。

このことは、心理劇（ロールプレイング）に対する不正確な知識や体験が、心理劇（ロールプレイング）に参加するものになんらかの構えを形成し、セッションでの体験に影響を及ぼしうることを示唆しているといえるだろう。

### 心理劇（ロールプレイング）に対する事前の期待について

心理劇（ロールプレイング）に対する事前の期待は、ほとんどが、心理劇（ロールプレイング）に対する知識の増加にあった（検討対象資料12名分中9名が知識の獲得に触れている）。これは、今回の心理劇（ロールプレイング）が授業科目のひとつとして行われたことを考慮すれば、当然のことと考えられる。そしてこの授業に対する構えは、3グループ間に顕著な差異は見られず、印象評定の結果との関連は認められない。

### 心理劇（ロールプレイング）の体験を通しての気づきについて

一般に心理療法は、それを受けるものになんらかの気づきを促す。それまで意識が向けられなかった自分自身の行動や内面、また対人関係などを、意識したりそれまでとは異なった見方をしたりすることによって、こころの問題を解決するように援助する技法である。心理劇（ロールプレイング）でも同様に、参加者の気づきを促進させる作用がある。

今回の検討対象となった資料のすべてにおいて、心理劇（ロールプレイング）の体験を通して、なんらかの気づきがあったことを示す記述がなされている。それらの記述は、おおよそ3つに分類することができる。

第一は、他者から与えられたイメージに沿うような行動をとっていた自分に対する気づきである。

これは、F10(「こうしたいけれど、私のイメージってこうだろうから、こうすると周りの人が変に思うかもしれない」)、M9(「普段の生活の中では、あまり自分というものを出せないが、こういった授業がもっと多くあったら自分を出していけそうな気がします」)、M16(「自分は子どものころに比べると周りを気にしたりして...」)、F15(「演じてみて自分がどう感じたのかが大切...うまくできたかどうかではなく...」)、F16(「自分の本当の思いを心の奥にしまいこみ、表では普通の人、世間や周りに合わせた人を作っていて...どれが自分なのか分からなくなってしまったのだと...」)などの授業終了後の感想の中にみられる。

これは、これらの学生が日常的に、上述したとおり、他者から与えられた「よい子イメージ」に合わせて「よい子役割」を演じ続けていたことを示すものである。これらの学生たちは、自分たちがいつの間にか他者から与えられたイメージに合わせて、他者からの評価を気遣いながら行動してきたことに、驚いているのである。

このことは、葛藤や軋轢を体験し、それらと向き合い、その体験を基にして、内面からの湧き上がってくる「わたし」との整合性を保ちつつ、他者との良好な関係を築き上げていくために、心理劇(ロールプレイング)が、現代青年にとっても有効であることを示唆するものとする。

第二は、自らが作った自分のイメージにとらわれていた自分に対する気付きである。これは、F21(「私は、自分はこうなんだと役割を作ってしまった...自分を固めてしまっているほうだ」)、F23(「『私』という役割を勝手に作ってなりきっている部分がある...」)、F35(「自分で役割を作り上げてしまって、だんだんその役割に合わなくなってきて、自分を苦しめてしまう...」)など、授業終了後の感想の中に見られる。

これは、これらの学生の日常が、他者から与えられたイメージに沿って、自分のイメージを自ら作り演じていることに気付いており、内面から湧き上がってくる「わたし」との葛藤や軋轢を感じていながら、抜け出すことができず、苦しんでいる状況であることに気付いた記述である。これらの学生は、心理劇(ロールプレイング)の体験を通して、日常自分が苦しんでいることの原因に気付いた、ということである。

ここでも、心理劇(ロールプレイング)が現代青年にとっても有効な方法である、ということが示されたといえよう。

第三は、これまで感じてきたことを言語化することを避けてきたことに対する気付きである。これは、F37(「はじめは・・・自分の考えたことや思ったことがうまくことばにできず苦労したけれど、やっていくうちに自分の心の中とかを紙に書けるようになった.....人に対してあまり評価をするのが好きではなかったのでもいつも避けていた.....はじめは苦痛だったが、だんだん自分の心が理解できるようになってきた.....」)、F42(「同じことばでも、自分が思っていることと相手が思っていることとは違うかもしれない.....」)など、授業終了後の感想の中に見られる。

これらは、F37の記述にもあるように、葛藤や軋轢を回避することを「よい子イメージ」でとら

えており、葛藤や軋轢を回避する「よい子役割」を演じ続けてきたことを示す。まさに、筆者が現代青年の特徴として指摘した点に現代青年自らが言及している記述である。

ここでも、心理劇（ロールプレイング）が、現代青年の「よい子役割」から転換に有効な方法である、ということができるだろう。

#### 心理劇（ロールプレイング）体験に対する感想

心理劇（ロールプレイング）体験に関する感想は、肯定的なものが非常に多かった。F10（すごく面白かった）、F23（とても面白い授業だった）、M9（楽しかった）、F32（とても面白かった）、M16（興味深い、楽しんで）、F21（興味を引く、楽しかった）、F26（とても新鮮、珍しい、楽しかった、面白かった）、F16（心のもやがすっと軽くなった気がした）、F35（よかったのかな）、F42（奥が深い）などの記述があり、検討対象資料12名中10名が肯定的な感想を述べている。また、授業が終了したことを惜しむ記述（F16、F37）や、受講生が多かったことを惜しむ記述（F15）など、心理劇（ロールプレイング）に対する親和感を表明したものもみられた。

また、「いつも考えないことを考えたので疲れた」（F10）、「3日間朝がつらかった」（M16）、「心理学的ではっきりと答えがない分、難しかった」（F21）、「みんなの前で何かをすることに抵抗があったり嫌だったり恥ずかしかった...」（F35）など、やや否定的ともいえる記述が肯定的な記述とともにみられた。

これらのことは、心理劇（ロールプレイング）の非日常性が、興味を引き、楽しめるものであると同時に、心理劇（ロールプレイング）の場で生じた事柄を、言語化することの示すものといえよう。

この生じた事柄を言語化する作業を苦痛と感じた者もいた（M2）。授業終了後の感想の冒頭で、「正直なところ、相当やりづらい授業だった」と述べており、「いやであった」「何か不自然な印象だった」と続けている。

このことは、心理劇（ロールプレイング）の場で生じた事柄を言語化することへの抵抗と考えることができる。内面から湧きあがってくるさまざまな思いを一つ一つ丁寧に言語化し、葛藤や軋轢を追及していく作業は、誰にとっても忍耐を要する苦痛な作業であろう。耐性が低い場合は、心理劇（ロールプレイング）体験が大きな苦痛をもたらすことになり、そこでの体験を否認したり、合理化したりするなどの防衛機制が働く。M2のこのような記述は、今回の心理劇（ロールプレイング）での体験が、M2の内面に葛藤や軋轢をもたらしたことを示すものと考えられるだろう。

これらのことから、心理劇（ロールプレイング）は、現代青年が「よい子役割」を演じ続けることから脱却するために有効な方法である、ということができるだろう。

### 事後の期待について

心理劇（ロールプレイング）体験後の期待感の記述は、検討対象資料12名中6名にみられた。内容は、気付いたことを基に安定的対人関係を築くことを期待しているもの（F10, F35）、本来の自分を求め続けようとしているもの（F23）、心理劇（ロールプレイング）のような自分を取り戻す機会を持ちたいと感じているもの（M16, F15, F26）であった。

このように、セッション終了後まで、体験したことを維持、継続していきたいと考えている参加者がいる、ということは、心理劇（ロールプレイング）が、現代青年にとって、受け入れられやすく、有効な方法であることの証左であろう。

以上のように心理劇（ロールプレイング）の実施前の記述と実施後の感想とを詳細に検討した結果、次のことが明らかになった。

第一に、心理劇（ロールプレイング）は、現代青年を理解する目的の観察・記録をより精密に行うための統制された場面を提供するものである、という点である。すなわち、心理劇（ロールプレイング）では、一定の時間と空間を同一メンバーで共有し、おおむね共有できる主題について、演じ合いかつ考えあう。心理劇（ロールプレイング）で行われることは、VTRなどの機器を用いた客観的記録や、質問紙法などの数量化が可能な記録、心理劇（ロールプレイング）の各場面に対する一種の内省記録、参加者相互の話し合いの記録など、現代青年を理解するための多くの手がかりを得ることができる。本研究では、3日間、時間と空間と主題を共有したもののたちの記録（内省報告）を基にしている。そして、そこには、限定された検討対象資料についてのみではあるが、ある共通した傾向が認められた。それゆえ、この方法は、現代青年研究の方法として、有効であるということができらる。

第二に、現代青年は、親や教師、同じコーホートに属する人々などの他者から与えられた「よい子イメージ」を基に自らが作り上げた「よい子役割」を演じ続ける努力をしながら、その「よい子役割」を演じることができない場面（それは、外的条件による場合も内的条件による場合もある）を経験しているであろうことが、明らかになった点である。すなわち、心理劇（ロールプレイング）の体験を通して得られた気づきとして上述したように、現代青年は、「他者から与えられたイメージに沿うような行動」をとろうと努力し、そのような行動をとり続けているうちに、「自らが作った自分のイメージにとらわれて」しまうのであるが、なんらかの原因で、そのような行動をとり続けることを経験してきてはいるのである。これは、検討対象資料によって、明らかにされた。

第三は、1. で指摘した、葛藤や軋轢を回避し、「よい子役割」を演じ続けようとする現代青年の姿が明らかになった点である。これは、心理劇（ロールプレイング）を体験することによって、「これまで自分は、感じたことを言語化する、ということをしてきた」と記述された検討対象資料によって示された。

これらのことから、心理劇（ロールプレイング）は、現代青年をより精密に理解するために有効な方法であることが示されたといえよう。

今後、検討対象として用いる資料の幅を広げ、心理劇（ロールプレイング）セッションの段階を追って分析していく予定である。

#### <参考文献>

1. 浅野恵美子「人間探求の心理劇」三恵社2001.4
2. エヴァ・リヴトン他「臆病な臨床家のためのサイコドラマの技法」ナカニシヤ出版1991.2
3. 黒田淑子「生きることと人間関係」学献社1988.1
4. 黒田淑子「心理劇の創造」学献社1989.5
5. ジョナサン・フォックス他「エッセンシャル・モレノ」金剛出版2000.3
6. 外林大作「賞罰をこえて」ブレーン出版1984.7
7. 浜田駒子「自分を変える心理劇」旬報社1997.12
8. P.F.ケラーマン他「精神療法としてのサイコドラマ」金剛出版1998・9
9. 増野肇「心理劇とその世界」金剛出版1989.4
10. 増野肇「サイコドラマのすすめ方」金剛出版1990.1
11. ルネ F.マリノー他「神を演じつづけた男」白揚社1995.3

#### <付属資料>

##### (1) 中間グループ F10（3年）

「心理劇」と言われると、何も具体的なことはわかりません。「ロールプレイング」という言葉からは、「RPG」つまりゲームのロールプレイングゲームを思いつきます。劇を演じることによって心の内面を理解することなのだろうか、と考えます。おそらく、ゲームの「ロールプレイングゲーム」とは違うものなのだろうと思います。

誰もがそうだと思いますが、私は、時々、自分で自分の感情をコントロールできなくなったり、本当に自分がやりたいことを考えていることなどがわからなくなったりします。つまり、自分のことをすべて理解し、思うが侘に操ることができるわけではないということです。だから、この授業で学ぶことによって、自分の心の中をもう少し知ることができるようになったら、と思います。そして、いまよりも自分をうまくコントロールできるようになりたい。それによってもう少し悩みの少ない人生を送れるようになるのではないかと。

最初の日は、一日がとても長く、緊張した感じでしたが、だんだんとみんなとの距離が近くなってきた感じがして、あっという間でした。今までやったことのないことをやったので、いろいろと感じたり考えるのですが、それが浮かんでは消え、と言った感じで、つかみ所のないまま忘れてしまったところが多いです。でもとにかく、いろいろなことを考えた3日間でした。自分が自分の役割を演じていると言うのは、今までにも何度か感じたことがあります。本当はこうしたいけど 私のイメージってこうだろうから、こうすると周りの人が変に思うかもしれない、などと考えてしまって、自分を抑圧しているところがあると思います。そういったしがらみが解ければ、本当の自分を見つけられるのだとわかりました。本当の、「本当の自分」の存在に気づいていたのに、目をそむけてきたのかもしれない、と思いました。ちょっと「前に出てやってみたい」と思ったこともあったのですが、私は積極的に動くキャラクターじゃないから、とそれを抑えてしまったりしたので……残念です。もっと自分を開放できたらいいと思います。「子ども」についてですが、私は逆に子どもが怖いんです。子どもだって、人間なのだから。子どもを「人」だと思うと正直な分、心の突き刺さってくるので、怖いの

です。それから、人に話しかけると言うことは、自分が話を進めていかなければならないから、それを不安に思って、相手から話しかけてきてくれるのを待ってしまうのではないかと思います。でも、一度話しかけてみれば、相手も一緒になって話を進めてくれるケースも多いのに、それも思い込みのしがらみなのでしょうか。関係と言うものは目に見えないから、近づいているのかどうかは感じることにできません。だから不安になることも多いけれど、あせらずに他の人との関係を作っていけるようになりたいと思います。いつもは考えない深いことを考えたので、とても疲れしました。でもすごく面白かったです。もっとこういうことを考えてみたいです。

F23 (3年)

昔映画か何かで見たことがあるがはっきりとは覚えていないので、ほとんど知りません。

ロールプレイングを行うことによって、どのような変化をもたらせるのか。ロールプレイングは、どんな場所でも可能なのか。誰でも簡単にロールプレイングの世界に入ることができるのか。

最初の授業のときには、ちょっと大変そうだと思いましたが、とても面白い授業だったと思います。実際舞台上に立ったりするのはとても恥ずかしいことでしたが私もやはり、日常のしがらみと言うか「私」と言う役割を勝手に作ってなりきっている部分があることが確実ですが、それをどのようにしたらはずせるかを、少し学んだような気がします。しかし、舞台上に立ったときに、日常のしがらみを脱ぎ捨てられたか、自分自身ではまだ良くわかりません。日常生活においての人間関係や、そこに起こるすれ違いなども、ロールプレイングによって、自覚できたと思います。そこには、二人でいると、どちらかが先になることもわかりました。「私」という役割を作るものではなく、人と人との係わり合いの中で役割は発生するのだと言うことだと思います。私ももう少し、自分は何をしたいのかなど、自分の本来の姿を見つめてみたいと思いました。

M9 (2年)

ロールプレイングというのはほとんど知らない。唯一知っているとしたら、ゲームの中で通称ロールプレイングと呼ばれているものだけ。授業で行われるものとは違うかもしれない。保育内容総論の授業でやった紙芝居を読む前に歌を歌って、子どもたちが紙芝居にのめりこむようにするもの。

どんなものかわからないので、授業で習ってそれから考えて生きたい。特に今は考え付かない。

今回のセラピィ特論を受講して、私は楽しかった。最初は前に一人一人出て行って、何かを表現する時はとても緊張した。しかし2日目 3日目になるにつれ、クラスの雰囲気がよくなってきたので、前に出てもそれほど緊張しなかった。みな心の奥底にある本心が少し垣間見られてきた気がした。この人、自分に似ているとか、まったく違っているとか、解ったことも楽しかった。最初に言っていた自発性、自発的には自分なれなかったかもしれない。でも授業を受ける前よりは少し自発的になれたと思う。普段の生活の中では、あまり自分と言うものを出せないが、こういった授業がもっと多くあったら自分を出していけそうな気がします。残念なことは、授業が途中で中断してしまったことです。もう少し心理劇について学んで行きたかったと思います。それでも自分自身にはそれなりの習得したものはあると思っています。セッションは一つ一つ楽しくてよかったと思います。

F37 (2年)

カウンセリングのひとつ

ロールプレイングについて、理論や考え方、どのように使っているのか、どのような効果があるのか、どんな内容のものを扱っているのか、対象年齢や、ロールプレイングをするときに気をつけることなどを知りたい。

今まで、児童相談概説と児童臨床心理学を受けてきて、心理治療というものにこんなに深くかかわったことがないので、心理治療をやる側も直してもらって側もものすごく大変なことがわかった。他の授業では言葉で簡単に言っていたので、大変だと聞いていてもわかっていても心のどこかで、大変といってもそれほどではないだろうと思っていた。でも、この3日間やってみて、本当に大変なのが

良くわかった。はじめは、感想とか言って自分の考えたことや思ったことがうまく言葉にできず苦労したけれど、やっていくうちに自分の心の中のとかを紙に書けるようになった。私は人に対してあまり評価をするのが好きではなかったのでいつも避けていたが、この授業では必ず書かなければならなかったので、初めは苦痛だったが、だんだん自分の心が理解できるようになってきたと思う。この授業で自分が伝えたいと思うことは完璧には相手に伝わらないことがわかった。でも私は、まず自分から自分のことを理解するのが大切だと思った。自分のことを理解できないで、相手のことは理解できるのだろうか・・・と思った。自分のことを自分で理解していないと、相手も自分のことを理解するのは難しいのではないだろうかと思う。ロールプレイングの役割ということについて学んできたが、私は、自分で役割を作って生きていると思う。高校生ごろから、自分はどういう人なのだろう・・・と考え出したがそれに対して～いうんだと自分で作っていた気がする。ロールプレイングをして、さまざまな役割を見て、こういうときに自分について気づいたりできるのではないかと考えられるようになった。授業はとても面白かったけれど、最後までできなかったのが少し残念だった。

M16 ( 2年 )

この言葉について、私はほとんど知識はない。ただ、TVゲームなどでロールプレイングゲームと呼ばれるものはやったことがある。それから予想をすると、自分が架空の世界の中の登場人物となって何かをすることなのかという気がする。

どんなことなのか良くわからないので、やってみたいとはなんとも言えない。まず、ロールプレイングとはどういうことなのか、それはどのようなことができるのかを知りたい。

まず3日間朝がつかった。授業でやることに関しては興味深く、楽しんで受けることができた。進めば進むほどだんだん深くなっていて、話を聞いたり観たりしている事が苦ではなかった。また自分が前に出たりしてするものが多かったので、授業に参加しているという感じを強く持った。最初にロールプレイングと聞いたときは、ゲームのことかと思っていた。しかし、今になるとはっきりとはわからないまでも、多少こういうことなのかなということが見えてきた気がする。今日の授業で自分は子どものころに比べると周りを気にしたりしてしがらみとらわれ、自分というか面を自分で作ってしまっているのだと感じた。役割を持って前に出たときに、自分はこうだからなどの今までのイメージをまったく気にしなかったのは自分という仮面をはずすことができたからなのだろう。その特に心の中が開放されたように思ったのだが、仮面をはずすことによりそうなったのだと思う。これから先、さらに自分の仮面をつけていくことになるだろうが、たまにはこういうことも必要だと感じた。

(2) 否定グループ

M 2 ( 3年 )

とりあえず、心理療法の技法のひとつであることだけは知っている。そのほかは良く知らない。

ロールプレイングは、演劇、つまり現実ではない、架空の世界を演じる。それがどのようにして現実(個人の内面)につながって行くのか、その具合に興味がある。

正直なところ、相当やりづらい授業だった。「しがらみ」をはずすと言葉でいっても、目に見えない制約のようなものを常に感じていた。授業の進み方は、「何か気づきながら、進んで行く」と言う形をとっていた。その裏側に「先生の意図」を感じていやであった。何か那不自然な印象だった。最初から「答え」が決まっていた、その方向に進まされている(それはセッションのコメントも含む)ようだった。

F21 ( 3年 )

私が知っているロールプレイングとは、自分がその物語(話)の主人公になったように、さまざまな体験ができるロールプレイングゲームです。しかし自分自身はゲームはやらないので、友達からの話やTV・ラジオ等の情報から得たもののみです。前にTVで「金八先生」を見ていたときに、「いじめ」を話題にしたストーリーだったのですが、金八先生が、クラスの生徒たちみんな、学級会(?)



## 青年への心理劇の適用に関する報告<sup>(2)</sup>

の時間を使い、「いじめっ子役」、「いじめられっこ役」、「見て見ぬ不利の子役」、「まったくいじめがあることを知らない子役」それぞれに分かれて演じ、「いじめ」についてみんなで考えている場面がTVで放送されているのを見た覚えがあります。

ロールプレイングでしか感じることでできない体験があると思うので、できるだけ違った形のものを多く取り入れてやってみたい。初めて体験するもの(ロールプレイングは私にとって)なので、とても楽しみにしています。

私たちが今まで生きてきて、大学生になるまでには、本当にさまざまな体験をそれぞれの人が生きていて、自分なりに壁にぶつかったとき、解決してきたり、その壁を避けて通ってきてしまって、まだ心のどこかで、それが気になっていたり、といろいろです。この集中講義を3日間受け、今まで気づけなかった自分に気づくまでにはまだ至りませんが、本当の自分を考えたい、見つけ出したい、と自分に目を向けるきっかけになりました。私は、自分はこうなんだと役割を作ってしまうと、外のよろいで結構自分を固めてしまっているほうだと思います。「今日はあんまり気分よくないなあ」と思って落ち込んでいるときでも、「今日も楽しそうでいいねえ」と顔見知りの人から声をかけられたりして「どうして解ってくれないんだろう?」とちょっと不愉快に思うことが以前にありました。しかし、今考えてみると、二者の関係はそれほど密接でもなく、まして、学生(私)と就職センターのおじさん(年上で立場的にも上)と言う関係では「気持ちはずれ違ってしまうのも仕方ないかなあ」と感じました。この3日間の授業で、人間は無力なので、一人では生きて行けないこと、人とかかわりの中で、人間は生命を維持して行けるのだ、と言うこと、そして欲求や希望、行動などを満たしてくれる誰かを探さなくてはいけないこと、そのために自分自身を探すことの大切さ=セラピィでさまざまな異なる普段の自分とは違った経験をし、自分を見つめなおす大切さを実感できました。心理学的ではっきりとした答えがない分、難しかったけれど、とても興味を引く授業で楽しかったです。

### F26(2年)

高校の家庭科の時間「心理劇」と言う項目で、授業を受けた。内容は、身近に起こった精神的な悩みを題材にして、その悩みを改善に向かうように、台本を作ってみんなで演じると言うものだった。それをしたからといって、自分が何を学んだか、先生が何をしたかったのか、と言う意図は読めなかったけれど、それなりにやっていた。

漠然としているので、その形をはっきりさせたい。

まず、山田先生の講義自体、これが初めてだったので、先生自身の人柄に興味を持った。結果、とても力のある先生だと圧倒させられて、物事をはっきり言ったので、気持ちのすっきりする先生だと私は思った。だから、「やめてくれ」と言われたときも、何があってもこの授業は受けてみたいぞと思った。授業内容のほうは、心理劇とかロールプレイングだとか単語でしか認識してなかったことに加えて、どうやら人に言わせると私は誤った単語認識をしているらしいということがわかったので、尚更興味湧く。実際受けてみると、自分がいかにお馬鹿だったかを再認識。そして新たに学ぶ。セッションはとても新鮮で珍しくて、楽しかった。「人」と言うものを改めてみたような気がする。そして「正確」と言うものも見たような気がする。その時々に変化する人の態度とか認識の差っていうものが千差万別で面白かった。自分の思い通りにことが進まなかったり、逆にそれが新鮮だったり、戸惑うことが多かった。もう少し深くやってみたかった。

### (3) 肯定グループ

#### F15(3年)

たとえば「いじめ」が問題になっているときに、いじめる人、いじめられる人、黙ってみている人、助ける人などと割り振りをして、いじめをしてみると、それによってそれぞれがどういう気持ちなのかを感じさせる。その際、いじめていた人、いじめられる人などと言う今までと違う立場にすると良い。こういうものをどこかで見た(読んだ)記憶はあるんですけど、これがロールプレイングなの

かどうかわかりません。

実際にロールプレイングがどのようなものなのか、どのような効果があるのか詳しいやり方を知りたい。

もし私が今の時点で2年生だったら、きっと来年、もっと少ない人数(になるであろう・・・)のときに受けていただろうなぁと思います。人数が多かったのが残念です。でも、観衆が多かったことには、それなりの意味もあったでしょうし、いろいろな人が見られたことはよかったです。私は、心理劇とは自分とは違う立場の人の気持ちを理解するためのもので、その人になればなれるほど、うまくいきることが大切なのだ、自分と言うものはまず捨ててしまうものか、と思っていました。でもそれは違っていたなぁと。ある役割を与えられ、それを演じてみて自分がどう感じたのが大切なのだなぁ。うまくできたかどうかではなくて、自分がそのとき何を思ったのか。子どもだったらこのはずだ、おばさんならと言う理屈ではなくて、その役割である自分を素直に感じるのが第一ですね。実際に治療をしているところを見たいです。今回の授業は、あまり自発性を発揮しなかった(できなかった)です。ものすごく発揮するときもあるんですけど状況によって極端です。アー本当に極端です。この3日間は消極的モードでした。

#### F16 (3年)

ロールプレイングと聞くとTVゲームなどのイメージがある。現実ではないところ、架空の場所で、現実のようなリアルなことをする、と言うことだと思います。詳しいことについて、心理劇ということについては、架空の世界で演じると言うぐらいしかわかりません。

ロールプレイングをすることで、その人から何がわかるのかを詳しく知りたい。自分が実際に体験することを通して、感じたことや思いを素直に表現したい。人の気持ちを知りたい。

セラピィと言うことだったので、はじめに抱いていたのは、問題に対する治療の方法を具体的に学ぶのだらうというものでした。ロールプレイングということも、最初はあまりぴんと来なくて、どういう授業なのかわかりませんでした。3日間通して、今日やっとなんとなくわかってきた気がします。これからやっと本題に入っていく……と言うところで終わってしまい、残念な気がします。もっと知りたいです。3日間4時間分もやるのだから、かなり深いところまで理解できるのだらうと言う考えはまったく甘かったと思います。本当に一つ一つに時間がかかり、いろいろなところに問題を含んでいて、奥深いものだと言うことがわかりました。私は最近、いろいろなことで悩むことがありましたがそれを表に出すことをせずに、自分の中に止めてきました。就職や将来、自分自身のことがわからなくて先が見えない、という思いがあり、ひどく気分が落ち込んで、何をしても楽しくなかったり、気力がなくなったりしたことがありました。それを表に出したり人にいえない自分がいました。自分で自分の本当の思いを心の奥にしまいこみ、表では普通の人、世間や周りに合わせた人を作っていて、そうするうちに、どれが自分なのかわからなくなってしまったのだと思います。ロールプレイングの授業を通して、しがらみを取り、自分というものを取り戻すことの大切さを再認識することができました。2日目の授業で、青年期に悩むことは当たり前のことではない、と先生がおっしゃっているのを聞いて、なんだか心の中のもやもやがすっと軽くなった気がしました。

#### F35 (2年)

ほとんど知らない。

このことについて、ほとんど知らないなので、どういうことをするのだらうと思って、この講義を取りました。心理劇ということで、きっといろいろな場面でのいろいろな人たちの心理をやると思うので、普段自分では、遭遇しないような場面での心理を演じたり考えたりできたら良いなと思いました。

この授業を受けてみて最初はみんなの前に出て何かをすることに抵抗があったり嫌だったり恥ずかしかったけれど日々それらがなくなってきたのでよかったのかなと思う。きっとそれはだんだんとなれてきたからだと思う。でもまた違うところで前に出ることがあったら、またときどきしたりする

と思う。ロールプレイングというものがどういうものなのか、この授業を受ける前は良くわからなかったけれど、授業を受けて行くうちに、だんだんわかってきたような気がする。後、いろいろな場面などを実際にやってみて、いろいろな心の動きなどがわかって面白いなと思った。役割について、とても納得したことがあった。それは、自分で役割を作り上げてしまって、だんだんその役割に合わなくなってきて、自分自身を苦しめてしまうということがあるということである。私もよく自分でこんな役割をしなくてはいけないと思い、中学生のころ、自分で作り上げていた役割によって苦しんだりしたことがあったことを思い出した。今でも、きっと自分の中では「こんな役割をしなくてはいけない」と言うことを思っていると思う。だからその役割にとらわれず、本当の自分を見つけ出し、表に出していけたらいいと思う。この役割は、友達や家族、恋人同士などにもそれぞれあると思う。そして、お互いの役割がかみ合っていないと、それぞれの関係も壊れて行くと思う。だからその役割にとらわれず、自然な形で本当の自分をお互いに出していけたらとても素晴らしい関係になれると思う。

F42 ( 2 年 )

どうしたことだかはわからないが、「ロールプレイングゲーム」と言う言葉を聞いたことはありますが、それと同じなのですか？

本来ロールプレイング(心理劇)と言うものが、どういうものであるのかがはっきりとわからないので、まず、ロールプレイング(心理劇)とはどういうものなのかをちゃんと知りたい。そして知った上で、自分の興味を持ったことを大きく膨らまして、ロールプレイング(心理劇)と言う形にした。

まずはじめに、ロールプレイングということはどういうことか？と聞かれたときにまったく分かりませんでした。しかし、ロールプレイング(心理劇)とはヨーロッパで即興劇つまり仮面をかぶることによって普段の自分ではない人になりその役割を演じると言うことが分かった。また役割とは被保護者と保護・養育者との結びつきがなくてはならないということ、人は人とのかわりの中で生命が生きつづけているということが分かった。実際舞台に立ってみると、見ている側は、その人の立ち方と顔つきなどによってその人が今どう思っているのか分かってくる。また舞台で立っている側も立っている位置、前のほうと後ろのほうとでは、緊張度も違ってくる。一人ではなく二人つまり二者関係のときも人と人との距離(バランス)、関係によって感情が変わってくると言うことも分かった。これらの点から、役割とは人がいないところ(人が集まらないところ)では、バランスは発生しないのである。そのほかにも、二者関係では、同じ言葉でも、自分が思っていることと相手が思っていることは違うかもしれないと言うことが言える。それはものにも同じことが言えるのである。以上これら多くの点から、普段何気なく生活している一場面でも、深くいろいろなことが考えられるのであると思った。対人関係、二者関係「どうして？」と思うこと、それぞれとても奥が深いんだと感じた。