

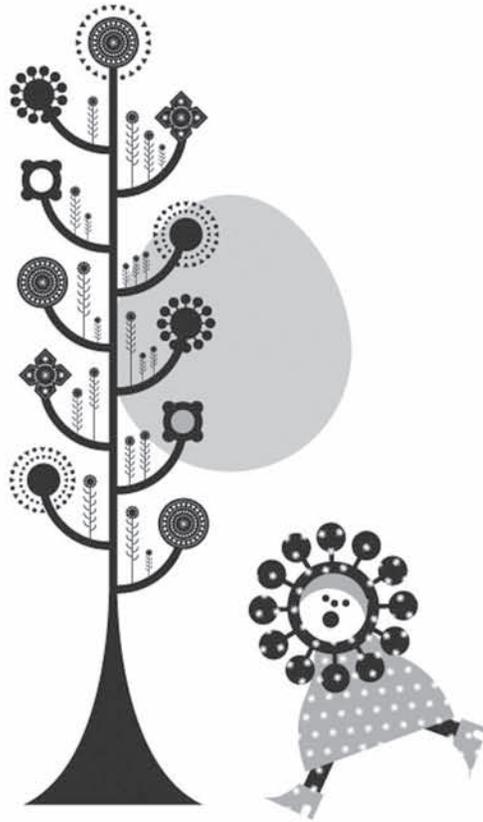
---

報告・記録

# 社会性とは何か？ コミュニケーションと身体感覚

～アーティストによる子供ワークショップの実践を通じて～  
パフォーマンスキッズ・トーキョー フォーラム vol.3

---



# 目次

- 1 | はじめに
- 2 | 基調講演  
**包む身体 包まれる身体** ～言葉によらないコミュニケーションの次元～  
渡辺 公三  
[文化人類学者／立命館大学大学院先端総合学術研究科教授／立命館大学副学長]
- 14 | 実践報告  
**自閉・発達障害傾向の子供たちと教育現場**  
小池 雄逸  
[目黒区立五本木小学校情緒障害等通級指導学級教諭]
- 20 | 実践報告  
**ワークショップ論** ～「個人」と「自由」をめぐる～  
港 大尋  
[作曲家／音楽家]
- 23 | 研究報告  
**現実と仮想の狭間における認知・身体性・アート**  
脇坂 崇平  
[理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム研究員]
- 29 | パネルディスカッション  
**社会性をめぐって** ～身体・言語・共感・分かち合い・記憶～  
パネリスト：  
渡辺 公三 [文化人類学者／立命館大学大学院先端総合学術研究科教授／立命館大学副学長]  
小池 雄逸 [目黒区立五本木小学校情緒障害等通級指導学級教諭]  
港 大尋 [作曲家／音楽家]  
脇坂 崇平 [理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム研究員]  
新井 英夫 [体奏家／ダンスアーティスト]  
コーディネーター：  
堤 康彦 [NPO法人 芸術家と子どもたち代表]
- 41 | 来場者アンケート結果・感想
- 42 | パフォーマンスキッズ・トーキョー実施一覧

## はじめに

学校やホール、児童養護施設で、数ヶ月の間におよそ10日間という比較的長期にわたって、子供たちが仲間やアーティストとともに時間を過ごし、作品を創作するパフォーマンスキッズ・トーキョー(PKT)。

その過程で子供たちは多様な関わりやコミュニケーションを通じて、他者を知り、自分を表現しますが、その集団は、ある種の擬似共同体とも言えます。様々な身体感覚を持った子供たちは、単に言語だけでコミュニケーションをするわけではありません。創作過程では、自分の周りの他者(ヒト)や空間・モノ・音などを感覚的に捉え、関係性を築いて、共同体を形成します。共同体や社会を形成するには、身体感覚を伴ったコミュニケーションの構築が欠かせないと思います。

特に、PKTで時々出会う、自閉・発達障害傾向の子供たちには、独特な身体感覚と、世界を捉える能力があるように思います。ヒトが社会をどう築いてきたか、我々がすでに忘れてしまったことを彼らは思い出させてくれているような気がしてなりません。共感する、場の空気を読む、などと言いますが、それは果たしてどういうことなのでしょう。そもそも社会性とはいったい何なのでしょう。そして、社会性を育むことは、文化とどういう関係にあるのでしょうか・・・。

このフォーラムでは、文化人類学や脳科学、教育、そして芸術の各分野から専門家をお呼びし、社会性について、複合的な観点から議論を深めたいと思います。

堤 康彦

[NPO法人 芸術家と子どもたち代表]

パフォーマンスキッズ・トーキョー フォーラム Vol.3

社会性とは何か？コミュニケーションと身体感覚～アーティストによる子供ワークショップの実践を通じて～

日時：平成25年12月21日(土) 13:15～17:00

会場：アーツ千代田3331 東京文化発信プロジェクトROOM302(3階)

主催：東京都、東京文化発信プロジェクト室(公益財団法人東京都歴史文化財団)、特定非営利活動法人 芸術家と子どもたち

【パフォーマンスキッズ・トーキョー(PKT)とは】

ダンスや演劇・音楽のプロのアーティストを学校やホール等におよそ10日間派遣、ワークショップを行い、子供たちが主役のオリジナルの舞台作品をつくります。平成20年度にスタートして以来、平成25年度までに都内小・中学校60校、文化施設30か所、児童養護施設13か所(数字は全て述べ数)で、約3,700人の子供たちがアーティストとの素敵な出会いを体験しています。

基調講演

## 包む身体 包まれる身体

～言葉によらないコミュニケーションの次元～



### 渡辺 公三

[文化人類学者／立命館大学大学院先端総合学術研究科教授／立命館大学副学長]

1981年東京大学大学院社会学研究科博士課程修了。博士(文学)。著書:「現代思想の冒険者たち——レヴィ=ストロース 構造」(講談社、1996年)、「身体・歴史・人類学.1——アフリカのからだ」(言叢社、2009年)、「身体・歴史・人類学.2——西欧の眼」(言叢社、2009年)、「闘うレヴィ=ストロース」(平凡社新書、2009年)ほか、共著・訳書多数。

#### ■はじめに、講演の概略

それでは始めさせていただきます。「社会性とは何か？コミュニケーションと身体感覚」という副題をいただいて、何を話したらいいかだいぶ迷いました。私としては副題の「コミュニケーションと身体感覚」ということに焦点を合わせて、前から考えていたことをお話ししたいと思います。かつてはアフリカによく行き文化人類学の分野でフィールドワークをしていましたので、その機会に考えていたことをもう一度思い出して振り返ってみたいと思います。港大尋さん(音楽家)に誘われてこの機会をいただいたのですが、考えてみると、20年来考えていたことをもう一度振り返るといえるか、ずっと疑問に思っていたことについて、少し考え直すというような機会にしたいと思っています。

「コミュニケーションと身体感覚」ということで、コミュニケーションの道具としての「もの」、「もの」と人間の関係、「もの」を作る、「もの」と身体の関係が私の話の焦点になるような気がいたしました。アフリカでフィールドワークをしていた時に、たまたま行った先でラフィア布で伝統的な衣装を作っていたのです。コミュニケーションの道具としての「もの」、といった時に、アフリカで見聞きした経験からすると、そうした「もの」として人が着る服がありました。

中央アフリカのちょっと前まではザイールと呼ばれていた、現在ではコンゴ民主共和国という国のほぼ中央にクバ王国という名の伝統の社会があります。そのクバの王国での見聞によると、素材から作品まで自分たちの住んでいる世界の周りで採れるものを使って、それを衣装にまで仕立て上げています。その衣装が色々な意味を持っている。結論を先回りして言ってしまうと、クバでは王国を作って人々が一緒に生活していますので、王様を中心とした衣装の体系というか、地位とか役割を表すような衣装を作り上げている。とりわけ男たちは衣装で自分が何者かを誇示する。一方女たちは別のプライドを誇示



された身体、その身体に畳み込まれた身体変容の時間、そういう視点からコミュニケーションや身体感覚というものを考え直してみたいと思います。

## 【自己紹介】

始めにまず自己紹介させていただきます。1981年から1994年の間、東京の国立音楽大学というところで人類学を担当していました。その間に、時々アフリカに出かけていました。そこで教員をしていた時に、港大尋さんに出会って今日までお付き合いをさせていただいています。それで、1994年に立命館大学というところへ移りました。その期間に、レヴィ=ストロースの本を書き、それから同じ立命館大学の大学院担当になって、そこで『司法的同一性の誕生』(4)という本を書かせていただきました。これは、人間がどういう過程を経て指紋というものを見つけたのか、その人がその人であることを証明するアイデンティティや同一性の根拠づけにも使われる指紋を、どういう過程で見つけていったのか。そのようなことに興味を持ちまして、同時にそれが人類学の歴史にも重なるということで手探りしたものです。京都に移ってからはアフリカにフィールドワークに行ける機会が減ったということもあり、人類学そのものの歴史について少し勉強してきたという感じです。

## 【アフリカでの経験、伝統の機織り】

まずアフリカでの経験からお話します。中央アフリカのコンゴ民主共和国、かつてはザイールという国でした。ザイールの首都はキンシャサというところで、そこから1000kmほど内陸に入ったところ、国の中央のカサイ川とサンクル川の合流する辺りに伝統のクバ王国があります(図1)。

そこで出会ったのが伝統衣装を作る布です。その布は何を素材にして作るのかというと、写真(図2)を見てください。これは子供がラフィアと呼ばれる一種のヤシの木の細い枝の先に乗って、若くまだ開いていない枝の先の葉を剥ぎ取っているところです。これは、村の家の周りに生えているのですが、意識的に植えて育てている。この写真(図3)では身長160cmくらいの子供が持っていますが、まだ開いていない若い葉です。首にかかっているのはヌンチャクですので関係ないですが(笑)。私が行った頃もブルース・リーの人気は衰えてませんでした。



図2 / 撮影 渡辺公三



図3 / 撮影 渡辺公三



図4 / 撮影 渡辺公三



図5 / 撮影 渡辺公三



図6 / 撮影 渡辺公三



図7 / 撮影 八木橋信吉

表皮を剥いで乾かして、いくつにも割いて糸にします。一本の糸の長さが1mくらいで、縦糸を上糸下糸に分けるのに、綜統そうこうというものを仕組みます。枠組みに縦糸を張って、その綜統そうこうを下に下げれば縦糸が2つに分かれて、そこに横糸を入れて織っていく、そういう作業をします。これは糸を取り付けている途中を写した写真です(図4)。これも(図5)村で織っている様子ですが、一枚をだいたい半日で織り上げます。葉っぱの長さでだいたい規定されていますが、ほぼ80cm四方のものが織り上がるかたちです。半日おじさんが四方山話をしながら織る、ここではこれは男の仕事なのです。

### クバ王国での衣装作り、女性の衣装

それでこの布をどう衣装にしていくかという。これは(図6)かなり手のこんだハレの衣装で、先代の王様の息子さんがセレモニーの時の衣装を身に着けて写真に撮らせていただいた時の様子です。男性の場合、腰から下の部分はラフィアというヤシの一種の葉で作られた衣装で、赤く染めてあり縁には色々と刺繍がされています。隣に奥さんが控えて座っていますが、女性の衣装もラフィアの布で作ってあります。80cm四方の布を10枚くらい横につなげて長尺のものを作り、上下にも縁を付けて大きな衣装にしています。身体にぐるぐると巻き付けて着ています。女性の衣装はアートとしても素晴らしい衣装です。これは手作業で刺繍をしたものの一つですね。

これは(図7)女性の衣装の一部分を拡大した写真です。ヨーロッパでは、衣装の一部分をこうやって取り出して、一つのキャンバスに見立ててアート作品としてしばしば鑑賞されています。写真ではちょっとわかりづらいのですが、布を切ってあてて、縁を全部二重で刺繍してあります。元々どうしてこういうことが始まったのかというと、ラフィアという葉の繊維は固いので、水で濡らして巻貝の縁などでしごいて、いわば革をなめすように(繊維を)柔らかくするのですが、途中、布に穴が開いてしまう。それを塞ぐために、こうしたアップリケのデザインが始まった、という説明を受けました。穴が開いてしまうのは偶然に起きるわけで、それをこういうデザインに上手く取り入れて、しかもそれがちょっとやってみたらやめられなくなるという、人間の性というか本性が現れている気がしないでもない。アップリケを加えて一つのデザインに仕上げたという、そういうとりわけ女性が大変手の込んだ

だ布を作り上げています。

### ■ 衣装の役割、男女の違い

男性の場合は、王様との関係でどのような王家の一員であるとか、王宮における重臣としての役割であるとかという、そういうことに従って衣装に色々なルールが決まっていた。ハレの機会にはそのような衣装を身に着けて会議をやります。そういう時に、自分の社会的地位を表現する一つの重要な道具となっていました。一方で女性たちは王宮のセレモニーなどに直接関与しない社会ですので、だから王様との関係で自分の地位を表現したり、いわゆるアイデンティティを表現しなきゃいけない、という必要性はあまりない。ですので、開いてしまった穴を上手く利用して、私の主観的な判断ではありますが、とても自由な造形を発達させているのです。素晴らしい表現だと思います。しかもこれは、一人ひとりの女性が一生の間にこうした「反物」を3～4本作ることができる。それは当然結婚する時の重要な財産になります。この社会は母系制の社会ですので、親族どうしの関係は女性を通じてたどられます。その母系で繋がる親族の人々の、とても重要な財産とみなされているものでもあります。

### ■ フランスでの経験、布と身体との関係を再考

こういう衣装というものを日本にいる時は考えたことがなかったのですが、アフリカの社会に行くと意識させられました。たまたま、ある年にフランスを経由して帰ってきた時、ポンピドーセンターという美術館に寄ったところ、何か異様な写真が並んでいました。ちょうどアフリカで、「衣装って何なんだろう」と思って帰って来て、パリに寄ったらこんな写真展示をやっていた。ド・クレランボー (Gaëtan Gatian de Clérambault 1872-1934) とい



図8／撮影 ド・クレランボー

う先祖にはデカルトがいるとも言われるフランスの精神科医が、どうも男の人らしいのですが伝統の衣装を纏った人物を撮影している。彼がこういうドレープの衣装の写真(図8)を趣味で、1万枚だか2万枚だか大変な数を撮っていたようです。それが発見されて、彼のちょっと変わった趣味をご紹介、ということで写真展をやっていた。ここで、この身体を包む布の持つ不思議な力を改めて意識させられました。私は偶然こういうことが起こると、逆にのめり込んでしまうタイプで。これは何か意味があるに違いないと(笑)。

このド・クレランボーは犯罪医学の先駆者とも言われていて、1908年に『犯罪人類学』という雑誌に「布への女性のエロティックな熱情」(5)という論文を書いています。これは19世紀終わりから20世紀初め頃、パリで百貨店というものが生まれた時期ですね。そこで女の人が絹の布の手触りに没頭して、場合によっては万引きしてしまう。ド・クレランボーはそういう新しい都市型の犯罪に注目したわけです。というのも彼は、犯人が捕まるとまずパリ警視庁の地下で最初のインタビューをする、そのような医者だった。そういうインタビューを重ねていって、「布への女性のエロティックな熱情」という論文を書いたのです。そこで、何が彼女たちをそうさせるのかということ議論している。布の持つ手触りが人の身体を包むものとして、感触が重要性を持っていると述べていた。

このド・クレランボーを題材にした映画も作られ『絹の叫び』(1996)という邦題で日本でも上映されたことがあります。そういうことをたまたま知ってですね、布というものが持つ人間に対する意味とか、布と身体との関係とか、布を織り出す手技の持つ意味とか、そういうことを考えるようになりました。織りの技術はクバの王国にどのように分布しているのか、誰が何のためにどのように技を組み合わせて何を作り出し、それにどのような意味を与えているか、といったことです。

### ■ 神話から見る身体と衣装との関係、王中心のクバの文化

またクバ王国に戻った時に色々観察していくと、興味深いことにここでは世界の始まりについて、元々ブンバという神の身体の中にこの世界があったのだけれども、それを吐き出していったと始まったと言われていた。そして、吐き出された動物たちが、またさらに小さな動物を吐き出していったと。クバ王国の創世神話というのは、神が

嘔吐して、世界を吐き出すことによって生まれた、というもののなのです。

王の衣装は、最も手の込んだものは全部身に着けると60kgくらいです。一人では歩けないですね。王様の最も神聖な衣装の特徴は、顔以外全部の身体を包んでしまうものです。王様が亡くなった時は、その衣装を身に着けさせて葬る。つまり、クバの王国での衣装の意味は、死装束なのですね。ですから一人ひとりにとって、自分が死んだ時に葬ってもらう時の為の、一番立派な衣装を一生をかけて用意しておくことが人生の一つの目標なのです。そういう衣装に施されている様々なデザインがありますが、家の壁や、女性の肌にも小型のナイフのようなもので傷を付けて模様を描き出したりします。衣装のデザインのパターンと、壁に施されているデザインと、それから女性の身体の表面に描いていたデザインと、それらには共通のパターンがあります。家にしても、布にしても、それから人間の身体の肌においても、同じようにデザインが施されるキャンバスとしての意味を持っている。

このように、クバの文化を衣装ということを中心にして見直していくと、普段日本で暮らしていると気付かないような、人間の身体を持つ意味というものに気付かされていく、ということがありました。

- クバ王国における「嘔吐」による世界の創造
- 王の包まれた身体
- 表面としての身体
- 触れられる布

身体への配慮  
王の作法  
語ることと沈黙

王様自身はものを食べている姿を人前に晒してはいけないと言われています。そうかと思うと、これは先代の王様の息子(図9)ですが、会議の場ではこういう衣装を身に着けて、口に何か啜えている。オウム的一种であるヨウムという灰色の鳥の尾っぽの羽を啜えています。会議の時の作法はこういうものと示している。これは、喋ると羽が落ちてしまうのですね、つまり沈黙を守る印なのです。沈黙を守ることは、位の高い人間のとても大事な作法だったそうです。こういうことを考えた時に、1985年にレヴィ=ストロースの『やきもちやきの土器づくり』を訳

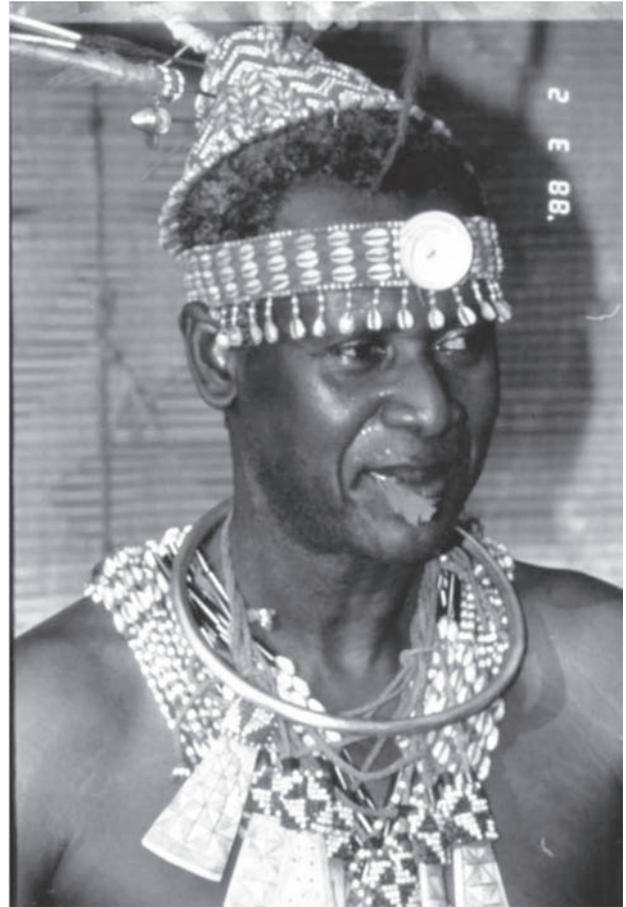


図9/撮影 渡辺 公三

すことになって気付かされたことですが、文明の技としての機織り、それから土器作りが、いずれも新石器革命といわれる人類の歴史の中ではとても重要な手作りの技の一つのエポックだった。そのうち、土器作りに関して南北アメリカの先住民の神話を分析したレヴィ=ストロースは、そこから独特の身体のイメージを取り出して見せている。先ほども申し上げましたが、土器というのは自分の身体の外に作った身体のモデルみたいなものだ。また、料理の器は、人間が自分の身体に食べ物を取り込んで消化していくが、それをあらかじめ予備的に身体の外で半分消化した状態にするものであると。

### ■ 神話からみる、身体モデルとしての土器

土器が人間によってどのように発明されたかを語る神話の中で、土器を作るための土をどう発見したか、ということも語られています。南北アメリカとりわけ南アメリカの神話では、様々な動物たちが登場し、人間が土器作りのための土を手に入れることに関わっている。例えば、人間が土を手に入れるためにヨタカという鳥が大きく関わってきます。ヨタカとナマケモノとホエザル、その3つの動物が、人間がいかにして焼き物を発明したかを説明す



る登場人物といえる。これがなぜなのかレヴィ=ストロースは細かく神話分析して議論を展開していくわけです。

かいつまんでお話ししますと、ヨタカは口が大きくて、身体の中に火を持っていた。それを人間が口をこじ開けて、口から火を取り出した。それからヨタカというのは食欲さを表している。口が大きいので、ものをむさぼり食う。口はものを食べる時の食欲さの象徴になっている。もう一つの登場人物ナマケモノは、非常に独特な排泄機能を持つのだそうです。月に一度しか排便をしない。最後にホエザルは、木の上の方に登って、葉っぱなんかをかじってちよこつとかじっては捨てる。場合によっては、人間に敵意を持ったりすると、排泄物を丸めて投げるのです。

こうした食べることと排泄することに、非常に大きな特徴を持っている動物たちを登場人物にしている。それらを、人間が食物を加工し料理して食べることに密接に関わる、焼き物の発明を語る神話の登場人物にしている、そういうことをレヴィ=ストロースは主張しています。それはそもそも土器が、人間の身体のモデルとして捉えられているからです。そういうモデルとしての土器をどうやって発明したのかということ語る神話に、その身体の機能に密接に関わって大きな特徴を示す、ヨタカとナマケモノとホエザルという、3つの動物が選ばれていると。あらすじだけをご紹介するとそういうことなのですね。

La potière jalouse, 1985 邦訳1990

- 文明の技としての機織りと土器づくり
- 土器づくりにかかわる南北アメリカ先住民神話と身体像
- 土器＝身体
- 呑み込む身体、吐き出す身体、排泄する身体
- 母親と胎内の子どものコミュニケーション
- 身体のとポロジーとフロイト批判

それから、こうした一連の神話の中で、忘れがたいことがあって。南アメリカの神話の中で、人間にとって神に代わる存在が生まれる時に、生まれる前に母親の胎内で旅に出なければならなくなるのです。その旅でどういう道を辿っていけばいいのかを、胎内の子供が全部母親に指示をしている、ということが語られている。母親と胎内の子供のコミュニケーションというイメージが出てくるということで、忘れられない内容でした。

## • 布と衣装 ←→ 身体

社会的な地位、役割、性差

## • 器と土器 ←→ 身体

環境世界との物質循環のモデル

布と衣装と身体の関係、これが社会的な地位や役割、男女の性差などを表現する重要な道具として使われていることを知りました。そのまた一方で、器や土器と身体との関係ということが南北アメリカの神話の世界で、語られています。衣装というものが、一方では社会的な地位や役割などを表すコミュニケーションの手段として存在しているとすると、土器というのは土器と身体との関係という視点から見ると、新石器時代の技術というものが、環境世界と人間の身体の物質循環という意味でのコミュニケーションの一つのモデルとして表現されている、というようなことに気付かされました。

### ■ 三木成夫との出会い

そういうことを考えながら、人間にとっての身体って何だろうと考えていた時に、編集者の方が三木成夫さん(1925-1987)という方を紹介してくれました。これも私にとっては、青天の霹靂と言っていきたい、驚くべきことがそこで教えられていました。

三木成夫さんの著書は、1982年に『内臓のはたらきと子どものころ』(6) (河出文庫で『内臓と子ども』(7)というタイトルで今年2013年再刊)、1983年に中公新書で『胎児の世界』(3)という本が刊行されています。それから、『生命形態の自然誌』(8)は、今日も持って来ていますが、三木さんが1987年に亡くなって、その仕事を大変

愛した出版者の方がこういう形で出されると伺っています。とりわけこの『胎児の世界』という本に書かれた人間の身体の生物学史の話で、新石器時代に人間が織物や土器作りという技を作り、人間の身体を考え直す鏡のようなものを手に入れたが、それよりも時間の尺度のはるかに深い生物史の流れの中で、人間の身体の成り立ちをみようという提案を三木さんはしているように思えました。私にとって身体というものへの全く新しい意表を突く視点でした。

三木成夫さんのご専門は解剖学でしたので、その解剖学の知見から人間の身体の歴史を何億年という深さで考えるような歴史を提示しています。私がとてもびっくりしたことは、その中で語られている、特に胎児の世界の歴史です。生物というものはある時、水上から陸上へ上がってきて(それを「上陸」と呼んでいるのですが)、つまりみなさんが知っている通り生物が元々海の世界で発生した。それで、海で発生した生物が今、私たちがこうしているように、地上で生きる生物になる進化の過程の中で、ある時海から陸へ上がったということですね。それで、このプロセスをどんな生物も必ず個体発生の中で繰り返しているというのです。

三木さんは、戦後間もない頃に大学で解剖学を勉強していました。それで、かつては鶏の卵の受精卵を卵屋さんが売りに来ていたのですが、三木成夫さんはその鶏の受精卵を買って、鶏が発生して何日目という時に、卵を割って形成されている胚に心臓ができるところで、血管に細い針先から墨を注射する。そうすると、血管の形成途中のところに墨が一瞬の間にわっとまわって、標本を作れる。それを細かく観察していたことが著作に大変興味深く描かれています。この方の本当に驚くべきことに、私たちが中学高校で生物学を勉強する時ケント紙によく絵を描きましたが、これ(図10)三木さんご自身が描かれた絵なのです。三木さんはすごく絵が上手で、著者自身の絵のアートとしてのありようというものもいくらかでも議論ができそうな、芸術性が高くしかも科学的な絵だと思います。

### ■ 生物史から見る身体の変化

三木さんが語る人間の身体の歴史で、驚くべきポイントがいくつかあります。一つは先ほどお話しした生物が海から陸へ上がった時です。鶏の心臓の形成のプロセス

を墨汁で標本を作っていた時に、何日目かの鶏は必ず調子が悪くなって、標本が上手く作れなかったそうです。心臓が上手く鼓動していない。それがなぜなのかかわからず、鶏の卵屋さんに文句を言ったら、「そんなことも知らないんですか？しばらくすればまた元気になります」って言われたと。実は、鶏はその何日目かに形成途中の胚の大組み替えが行なわれているというのです。『胎児の世界』には「四日目の出来事」という節があります。形成中の胚というのは、その時期ものすごく調子が悪くなる。そして、それが鶏という生物の個体発生の中で、海に生きる状態から陸へ上がる時の状態に当たるというのですね。鶏はほぼ20日ちょっとで孵化する。その4日目に「上陸」するというのです。

陸へ上がる時には内臓なんか全部組み替えられなければならない。その時は一旦、どんな生物でも非常に調子が悪くなるのだそうです。そういうプロセスを経て、水中生活の体制から陸上生活の体制へ変わる。陸上生活に適応した生物というものは、身体の仕組みが非常に複雑化していった。三木さんはそのプロセスを鶏の卵の標本を作りながらとても緻密に明らかにしていきました。それが解剖学者としての三木さんのお仕事だったのだらうと思います。

複雑化・精緻化していく時の身体の成り立ち方で面白いのは、生物の身体というものは受精卵が細胞分裂をしてでき上がっていく時に、何回も中にくぼみができて入り込んだり、ひっくり返ったりしているのですね。それから神経系ができる時にも、いわゆるトポロジカルな転換というのですかね、立体の仕組みが裏返しになったりと、人間の身体というのは、そういうプロセスを何回も経ながら大変複雑にでき上がっていく。表と裏、包むものと包



7. 体節と鰓節のメタモルフォーゼ

Metamorphosis of Somite—Branchiotom

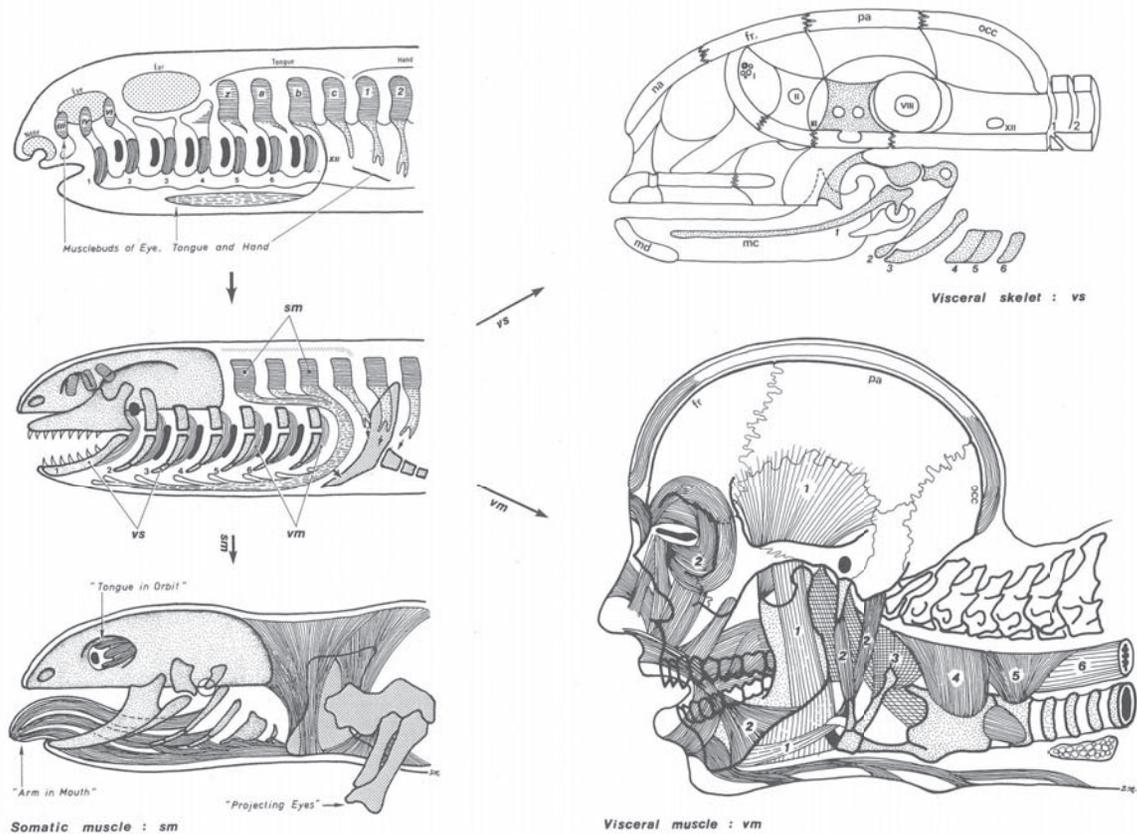


図10 『生命形態学序説—根原形象とメタモルフォーゼ』三木成夫,うぶすな書院,1992 の247頁以下の三木成夫シェーマ原図の7「体節と鰓節のメタモルフォーゼ」

まれるものが何重にも入れ子になっている。そういう  
 個体発生のメカニズムというのは、生物の系統発生を繰  
 り返している、系統発生のプロセスを個体発生の中でも  
 人間は経験していると。三木さんは、そういう視点から、  
 えっと驚くような色々な事実を指摘してくれています。そ  
 の中でもいくつか印象的なものをピックアップして、私た  
 ちが私たち自身の身体を考える時に、生物の進化史の深  
 みをどう考えていったらいいか、ということの一つの問題  
 提起として受け止めていったらいいのではないかと私は  
 思っています。

魚の段階から見る身体の変化

例えば、この図(図10)は三木さんが描いているのです  
 けれども、とても綺麗ですね。一番上はヤツメウナギとい  
 う、魚の中でもまだ進化の段階としては下等なものです。  
 例えば顎の骨格は完成していない。その口の形から円口  
 類と呼ばれます。その下は、骨がはっきりして顎ができ上  
 がっていく魚の段階から、魚のエラの部分にあたる色々  
 な筋肉の組み合わせが、人間の段階ではどういうふうに

対応しているか、ということを示している図です。

これを見るたびに、私たちはかつてのエラをどう使っ  
 ているのか、と考えるようになりました。私も専門家では  
 ないのでちゃんと説明できませんが、魚の段階でいう  
 とここの筋肉に相当するものが変化をして、今の人間の  
 口の周りのこの部分に相当している。いかに陸上生活に  
 なった人間の発声器官が複雑に、けど同時に魚の段  
 階のこういう組み立てに対応しているのかということが  
 示されています。私たちが気付かぬうちに私たちの身体  
 が魚の記憶を持っている…。

それからもう一つ、人間の身体が成熟していく時の複  
 雑なプロセスとして、私たちの身体の中に組み込まれて  
 いる内臓が、いかにねじれて形成されていくか(図11)。魚  
 の段階からだんだん進化してその中で内臓が形成され  
 ていく時に、その消化器の上の方と下の方で、ねじれ方  
 が逆転することを指摘しています。大腸小腸というのは、  
 こういふふうねじれることによって、内臓の中に畳み込  
 まれていくというプロセスがあります。血液を循環させる  
 心臓というものも、非常に複雑なプロセスを経て立体的

に形成されている。やはり同様にねじれるプロセスのよ  
うなものがある(図12)。こういうふうによ約しちゃうと、三  
木先生に怒られるかもしれませんが(笑)。そういうプロ  
セスを明らかにしてくれているというのが、私には驚きで  
した。

それから、これは三木成夫さんという方が、とてもユー  
モアがある方だったんじゃないかと思うことなのですが。  
この図(図13)は人類の臀部の宗族発生、つまり人間のお  
尻の部分はというふうにして、こういう形に進化してき  
たのか、ということを示してくれています。魚の尾ビレが  
だんだん腰に対応していく。2番目に位置するのは両生  
類の骨格ですが、魚から両生類になる時に生物は上陸し  
ているわけです。上陸することで、手足が生え、やがてそ  
れが爬虫類になり、哺乳類になり、最後は人間になり尾  
がなくなると。尾がなくなり直立した時に、内臓が骨盤か  
ら流れ出てしまわないように、しっかり支える筋肉が形  
成される。

何といても、私にとって色々なことを考えさせられた  
衝撃的な絵は、この受精した卵の様子です(図14)。一番  
上は、まだ生物が海の中で受精して卵として成長してい  
くことができていた時代を示しています。真ん中が卵の

殻の中で成長する時代、一番下が哺乳類で胎盤が形成  
されてそこで受精卵が成長するという生物の段階である  
と。それで、真ん中のところで尿膜というところがあった  
のです。胚が形成されていく時に、排泄物を卵の中  
に取っておかなければならないのですが、その名残がこ  
れです。胎盤が形成されると、へその緒を通じて母体と  
のやり取りで排泄物が外に出されるようになる。

海の中で受精卵が成長するのは、卵にとってもあまり  
負担にはならない。一番下の段階までくると、生物が身  
体の再生産をする時に、こういう形で母体の身体の中に  
組み込まれるようにならなければならなくなった。陸上  
で生物として再生産することがそれだけ厳しい状態にな  
ったということ、この図が示しています。上陸したこと  
と、身体の再生産との関係を考えて、三木さんの示した  
この図はとても大きな意味を持っている。つまり、より厳  
しい条件下での身体の再生産が課されることになった。  
そこで生じたことは、人間においては一人の母親が一人  
の子供を胎内で育てるということ、つまり一対一の母子  
関係がここで初めて成立してくる。その母子関係を成立  
させるために、また陸上で人間は身体を再生産させるた  
めには、女性の胎内で子供を育てなければならない。そ

24. ラセンの形成—二重の内筒=腸管と心臓管  
Spiral Formation—Dual Inner Tube; Enteric and Cardiac

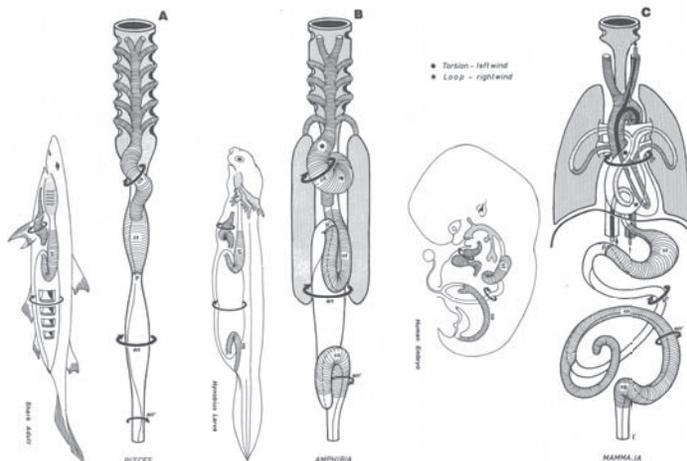
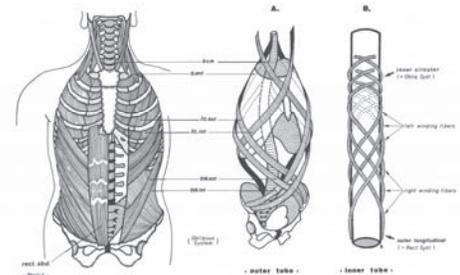


図11 『生命形態学序説—根原形象とメタモルフォーゼ』三木成夫,うぶすな書  
院,1992 の247頁以下の三木成夫シェーマ原図の24「ラセンの形成—二重の内筒=腸  
管と心臓管」

22. ラセンの形成—外筒(体性筋)と内筒(内臓筋)の渦巻き構造  
Spiral Formation—Wand Texture of Outer and Inner Tubes



23. 腸管・心臓のラセン形成と心臓の構造  
Spiral Formation of Gut and Heart, and Anatomy of Heart

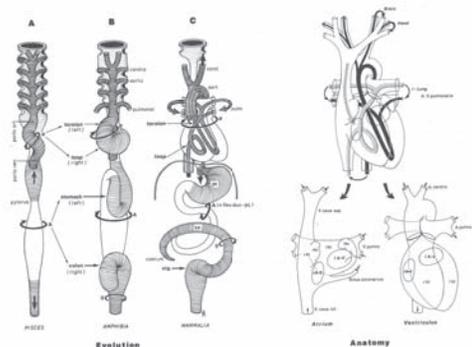


図12 『生命形態学序説—根原形象とメタモルフォーゼ』三木成夫,うぶすな書院,1992 の247頁以下の三木成夫  
シェーマ原図の22「ラセンの形成—外筒(体性筋)と内筒(内臓筋)の渦巻き構造」、23「腸管・心臓のラセン形成と  
心臓の構造」

11. 人類の臀部の宗族発生  
Phylogenesis of Human Hip

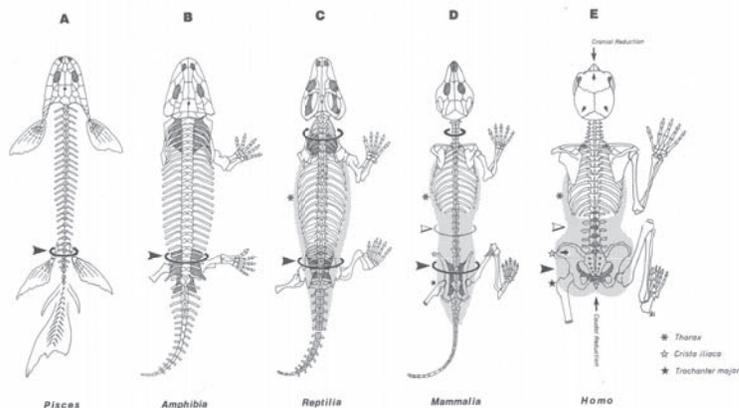


図13『生命形態学序説—根原形象とメタモルフォーゼ』三木成夫,うぶすな書院,1992の247頁以下の三木成夫シェーマ原図の11「人類の臀部の宗族発生」

うということが生物進化の過程の中でどういう条件の中で生まれてきたのか改めて考えさせられました。

### コミュニケーションの視点から

鳥類などでも親と子の関係は様々な観察がされていわゆる「刷り込み」という現象、つまり鳥の子が初めて眼にした動くものを親と認知するらしいということが指摘されています。個体としての子が個体としての親、とりわけ母親をどう認知するかということは、生物そして人間にとってある意味ではコミュニケーションの原型がどう作られるかということだと思います。一番上の例でいえば、産み落とされた卵から孵る子は親を見ることはないでしょう。例えば鮭は産卵した後、免疫系が崩壊して川の遡上の際に傷だらけになっているために死んでしまう。原理的に親子は接触できない。

しかし最下段の胎生になると、子が再生産されるためには母体が生きていることは必須の条件になる。むしろ胎内の子が親を左右するとさえいえそうで、胎児が母親に道を教えて旅するというアメリカ先住民の神話を思い出します。先ほどふれたように中間の鳥の段階で、親子の絆がどのように成立するかは大変興味深い点です。人

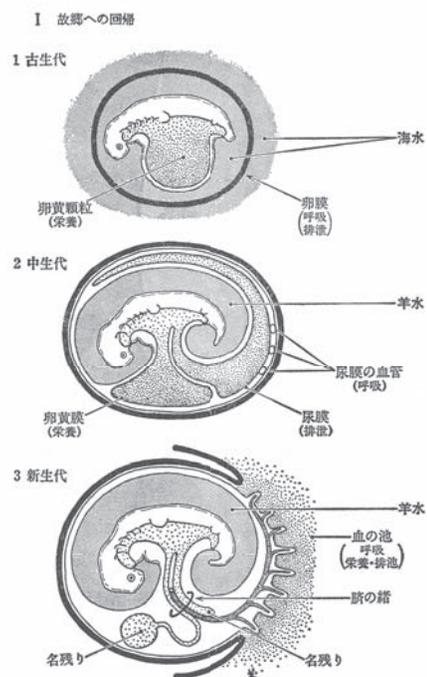


図9 羊水と古代海水 1が古生代の水生卵、2が中生代の陸生卵、3が新生代の着床卵。母なる海から母胎のなかへ、生命が海の水と抱き合わせにとり込まれていく過程が見られる。

65

図14『胎児の世界—人類の生命記憶』三木成夫,中央公論新社,1983の65頁より転載

間のコミュニケーションの一つの原型が親子とりわけ母と子の関係にあるとすると、三木さんのお仕事はこの点について大きな示唆を与えていると私は思いました。

一方、人間のコミュニケーションのもう一つの原型としてこれも人間の身体の再生産に関わりますが、男女の関係というものがある。コミュニケーションの一つの典型としての男女の関係のありようというのも、こういった人間の再生産の条件に大きく規定されている。これは三木成夫さんも、生物としての人間における男性器と女性器の分化がどのようにして成り立っていったのか、解剖学的に説明する時に非常に詳細に検討して示されています。時間がないのでこの点については詳細に議論できなくて残念です。

このようにして、母子関係、男女関係におけるコミュニケーションのありようが、人間の生物の進化史の中でその情景が形作られてきた、ということが意識させられます。

ということで、結論はないのですが、こういうことを思ったということで終わりにいたします。ご清聴ありがとうございました。

<注>

- (1) Claude Lévi-Strauss, *La Potière jalousie*, Plon, Paris, 1985.『やきもちやきの土器づくり』渡辺公三訳, みすず書房, 1990
- (2) Claude Lévi-Strauss, *Mythologique I. Le Cru et le Cuit*, Plon, Paris, 1964. (『神話論理 I 生のもとの火を通したもの』早水洋太郎訳, みすず書房, 2006)  
Claude Lévi-Strauss, *Mythologique II. Du miel aux cendres*, Plon, Paris, 1966. (『神話論理 II 蜜から灰へ』早水洋太郎訳, みすず書房, 2007)  
Claude Lévi-Strauss, *Mythologique III. L'Origine des manières de table*, Plon, Paris, 1968. (『神話論理 III 食卓作法の起源』渡辺公三他訳, みすず書房, 2007)  
Claude Lévi-Strauss, *Mythologique IV. L'Homme nu*, Plon, Paris, 1971.  
(『神話論理 IV 裸の人』吉田禎吾他訳, みすず書房, 第一分冊2008, 第二分冊2010)
- (3) 『胎児の世界—人類の生命記憶』三木成夫, 中央公論新社, 1983
- (4) 『司法的同一性の誕生—市民社会における個体識別と登録』渡辺公三, 言叢社, 2003
- (5) Gaëtan Gatian de Clérambault, 《Passion érotique des étoffes chez la femme》, *Archives d'anthropologie criminelle de criminologie et de psychologie normale et pathologique*, t. XXIII, Éd. Masson et Cie, Paris, 1908, pp. 439-470. (ド・クレランポー (1908)「布への女性のエロティックな熱情」)
- (6) 『内臓のはたらきと子どものころ』三木成夫, 築地書館, 1982
- (7) 『内臓とところ』三木成夫, 河出書房新社, 2013
- (8) 『生命形態の自然誌』三木成夫, うぶすな書院, 1989

## 自閉・発達障害傾向の子供たちと教育現場



### 小池 雄逸

[目黒区立五本木小学校  
情緒障害等通級指導学級教諭]

学生時代のボランティア活動をきっかけに、障害のある子供たちへの教育にたずさわる。現在、発達障害・情緒障害のある子供たちを対象とした通級指導を担当している。特に子供の自己や社会性の発達について関心をもつ。

私は大きな問いとして、ワークショップを通して、発達障害のある子供たちは社会性やコミュニケーションの力をどのように形成していくのか、を設定し、今日の資料を作りました。大きく分けて5つお話しします。

#### 【感じる 思う 考える 表す 伝える】

#### ◇ カラーボールクイズ

通級指導の授業で、子供たちがグループで行ったゲームの一つをご紹介します。

「カラーボールクイズ」といいます。テレビ番組のクイズコーナーを参考にして計画しました。真ん中に「ぴ」と描いてありますね(写真1)。色は緑色です。「ぴ」から始まる緑色のものといえば何でしょうか。みなさんわかりますか？(会場：ピーマン)、正解です。こういうのをやります。あと2問やりますね。「ひ」から始まる白いもの、これいくつかあるんです。浮かんだ方、いますか？(会場：「羊」「菱餅」)菱餅(笑)それは子供たちからも出なかったです、菱餅もありますね。(会場：「光」)白い光、ありますね。あとは冷や奴とか、ひょう(雹)とか。そういうものがありますね。

もう一問。(「か」/緑色)緑色が好きな子がいて緑色の問題が多くなったんです。何か浮かんだ方、いらっしゃいますか？(会場：「かまきり」)そうですね、かまきり。他には？(会場：「かえる」)そうですね、正解した時、私は子



写真1

供たちに「ふんふん〜」(正解音)って言うことがあります(笑)。(会場:「河童」)ふんふん〜(会場:笑)こういうことをやると、子供たち真似しちゃうんですよ。(会場:「かび」)おーそれは浮かばなかった。正解にします、ふんふん〜。他には、かいわれ大根、子供たちの回答の中では、「かき氷メロン味」って答えたのが面白かったですね。

子供たちと一緒にやっている時、今のように笑いが起きてくると、子供たちからどんどん意見が出てきます。そこが面白いです。コミュニケーションで大切なことの一つは安心・安全であると思います。子供たちが安心を感じられる活動や関係、安心できる場とはどのようなものだろうかを考えて、活動を設定しています。

#### ◇ 絵本の読み聞かせ

話が変わります。『おこる』(1)という絵本があります。これはとてもおすすめです。

「まいにち おこられてばかりのぼく おこられるのがいやでひとりになってみたけれど それではさびしすぎるけんちゃんはすぐにおこる ぼくもおこることがある ひとはなんでおこるんだろう?・・・」という内容の本です。

この絵本では、なるべく怒りたくない人になりたいんだけど、人は怒りの感情を持つことがあるということを決して怒るという感情を否定せずに描いています。これを子供たちに読み聞かせして、私が「これまでに一度でも怒ったことある人?」と尋ねます。すると、多くの子供たちが手を挙げます。高学年の児童は「思春期なんだから当然だ!」なんて言ったりして。でも、中には手を挙げない子もいるんです。私が「怒ったことないの?」って聞くと、「怒ったことないって言ってるでしょ!」と言われたこともありました。絵本作品をきっかけにして、怒ることについて、子供たちと色々と話し合いをしています。

子供たち自身が自分の感情をつかまえる、というのはすごく難しいことだな、と思います。実践を通して、私は、自分の感情や感覚、他者の感情や感覚をどうやって把握していくか、また、自分の中の感情を言葉にしていくとはどういうことかについて考えています。

さて、今回のテーマの一つは社会性です。社会性を定義するのは難しいですが、現場では、先ほどの「怒り」のお話で挙げた、自己コントロール、また、集団行動、仲間関係、状況理解、コミュニケーション、生活の技術、自己

理解・自尊感情などを社会性と呼んでいると考えます。子供たちの社会性の育ちを考えるにあたっては、先ほどのゲームや絵本の読み聞かせでお話したことと重なってきますが、子供たち一人ひとりにとっての、見る・聞く・感じる・思う・考える・伝える・表す、そういう動詞の意味を深めていくことが大事だと考えます。

#### ■ 自閉・発達障害傾向の子供たち

子供たちが困っていることとして、このようなことが、挙げられます。こういったことが当てはまるからといって、すぐに診断にはつながりません。

[子供たちが困っていること]

- ・ 集中することや、じっとすることが苦手
- ・ 初めての活動や、急な予定変更があると、とても不安になる
- ・ 友だちが話しかけてくると、どうして良いかわからなくなってしまう
- ・ 体育の授業で、試合に負けた場合などは、気持ちをおさめるのに時間が多くかかる
- ・ 気を付けていても、つい忘れものをしてしまうことが多い
- ・ 漢字を思い出して正確に書くことが苦手

#### ◇ 発達障害

発達障害とは、自閉症、アスペルガー症候群その他の広汎性発達障害、LD(学習障害)、AD/HD(注意欠陥多動性障害)などを指します。診断名によって特徴は異なりますが、発達障害のある子供たちは、社会性、コミュニケーション、あるいは読み書きなどの学習などに障害の特性があり、学習や生活において困難を生じやすい、というところがあります。通常の学級に在籍する、知的発達に遅れはないものの学習面または行動面で著しい困難を示すとされた児童生徒の割合は、昨年の文部科学省の調査では、6.5%(2)であったと報告がありました。

#### ◇ 自閉症

国際的な診断分類の一つであるアメリカ精神医学会が出版している『DSM』(3)という精神障害の診断統計マニュアルがあります。今年改訂がありました。改訂されたDSMでは、広汎性発達障害に変わって、「自閉症スペクトラム障害」が診断名として採用されていますが、ここで



は文部科学省の定義<sup>(4)</sup>を中心にお話しさせていただきます。

自閉症とは3歳位までに現れ、

- ①他人との社会的関係の形成の困難さ
- ②言葉の発達の遅れ
- ③興味や関心が狭く特定のものにこだわること

この3つを特徴とする行動の障害であり、中枢神経系に何らかの要因による機能不全があると推定されるものとして定義されています。

#### ◇ 広汎性発達障害

広汎性発達障害は自閉症よりも大きな概念になっていて、高機能自閉症やアスペルガー症候群は広汎性発達障害に分類されます。高機能自閉症とは、自閉症のうち、知的発達の遅れを伴わないものをいい、アスペルガー症候群とは先ほど説明した自閉症の①と③が特徴としていわれているものを指します。自閉症の子たちのこだわりは、色や数字、物の場合の他に、対人関係に見られることもあります。一番にならないと落ち着かないとか、テストである点数以上取らないと落ち着かないなどです。そのことがしんどさにつながっている子もいます。

#### ◇ 通級指導

通級指導とは、障害のある子供たちが、通常の学級に在籍したままで、一定時間(年間10~280単位時間、週8単位時間まで)、特別な指導の場で、特別な指導を受ける教育形態のことです。状態の改善および発達の促進を図ります。子供一人ひとりの障害による困難の改善に向けて、在籍校での学習や生活に活かすことができる経験や力とは何かを考え、工夫して指導を行っています。

## ■ 自己肯定感の育ち、社会性の育ち

私は、今回は、社会性について、自尊感情とか自己肯定感、自己理解なども含んで考えるとお話をさせていただきました。

ここに『ぼくだけのこと』<sup>(5)</sup>という絵本があります。冒頭を紹介します。「ぼくにはきょうだい2人いる。おにいちゃんが1人にいもうとが1人、3人きょうだいのなかでぼくだけみぎのほっぺにえくぼがある。これはちょっとうれしいぼくだけのこと」。

この絵本は「うれしいぼくだけのこと」だけではなくて、蚊に刺されやすい「ちょっとこまったぼくだけのこと」、逆立ち歩きが一人だけできる「ちょっととくいなぼくだけのこと」、運動会の閉会式で一人だけ貧血を起こしてしまって、「かなりめんぼくないぼくだけのこと」など、得意なこと、上手い出来ないことも含めて、色んな自分が自分なんだ、と描いています。そうした色々な自分を受け止められることが自己肯定感ではないかと思います。自己肯定感について、大人の前や子供の前で話をする時に、こういった絵本を使うことがあります。

これはWHOの「国際生活機能分類」<sup>(6)</sup>という分類で、障害について表したものです(図1)。活動、参加、心身機能・身体行動は、個人因子と環境因子によって変動していきます。子供たちが自尊感情や自己肯定感を育んでいくために、私たちはどのような環境調整ができるか、を考えることが大切になります。私たち通級の担任としては、個人と環境両方を見る視点を大切にして、具体的なサポートを考えています。

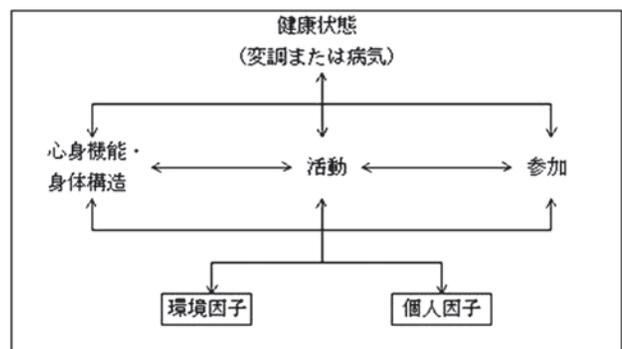


図1 ICFの構成要素間の相互作用

次に、自己と他者と社会性についてお話します。自信はないけれどもやってみよう「自分」、苦手なことでも向き合ってみよう「自分」を感じつつ、他者と共に、課題を乗り越えていく経験は、子供にとってすごく大事だろうと

思います。それを通して自己肯定感・自尊感情が育まれるのではないかと考えます。

私たちは、他者と関わる時、他者や状況を理解しようとすると共に、自己の思考・感情・感覚を把握し、調整することも、同時にやっています。先ほどのお話の繰り返しになりますが、自身の思考・感情・感覚を把握するということは、とても難しいことであると思います。これは私たち自身もそうですし、通級の子供たちの中にもそう感じている子たちがいます。社会性の育ちを支える学習や支援はとても重要ですが、子供たちにとってどのような内容の学習が良いのか、日々考えています。

## ■ 子供たちの学び

具体的な子供たちの学びを紹介します。「通級による指導」の指導内容は、「自立活動」と「教科の補充」で構成されています。社会性やコミュニケーションの指導は「自立活動」に当たります。指導では、「子供が学習や生活で困っている具体的な課題」と、「運動・認知・感情・社会性・対人関係などの発達の基盤作りを支える内容」を共に扱っています。いくつか事例を挙げます。

### ◇ きりかえ言葉

例えば、体育の授業でゲームに負けてしまった時に、自分だったらどう気持ちを切り替えていくかなどと、場面を設定し、一緒に学んだことがありました。気持ちを切り替える言葉としては、例えば「ドンマイ」とか「悔しさをバネに頑張ろう」とか、あるいは、子供たちから出てきた言葉なんです、「勝っても負けても恨みっこなし」とか「まあいっか」とか、そういう言葉を使うのがいいんじゃないかということになりました。けれども、実際にこの言葉を使ってみて成功体験がないと、子供にとって生きた言葉になっていかない。そこで、実際に子供たちとゲーム活動などを通して、それらの言葉を使ってみる経験をし、自分にとってそれが有効な言葉になるのかどうか、やってみました。

私たちは自分の中に怒りや苦しさを抱えた時に、その気持ちとどう付き合っていくか、という方法は「きりかえ言葉」だけではなくて、色々あると思います。言葉で切り替えられることもありますし、一度場を離れたり、水を飲んだりとか、思いっきり空気を吸ってみるとかで、切り替えられる場合もあると思います。それぞれの人の気持ちの切り

替え方とは何かと考えながら、取り組んだ実践です。

### ◇ 15ヒントクイズ

続いて、「15ヒントクイズ」を紹介します。私がある絵カードを持っていて、その絵カードに描かれたものは何かを当てるゲームです。子供たちが7～8名いて、その子供たちは私に合計15回質問していいというルールです。そのやり取りを通し、当てていきます。例えば子供たちが、「それはどんな時に使いますか」と聞くと、出題者である私は「これは授業や工作の時に使います」と答えます。子供たちチームは、これで質問を1回使いました。こうやって、15回質問していくんです。スライドを見ながら、この問題の答えを、みなさん、考えてみてくださいね。ヒントは「授業や工作などで使う」「子供の手のひらと同じくらい大きさ」「丸い形」「透明」「切って使う」です。この問題は、子供たちは15回質問しても何が答えなのか全然想像がつかなくて、すごく悩んだんです。子供たちは、「分度器かなあ」「うーん、透明だけれど切れないよね」、「粘土じゃない?」「たしかに丸くなるし、切って使えるし。でも透明じゃないね」などという話をしていました。

この活動は、元々は、質問の仕方とか、15回の質疑応答のやり取りを聞き通す力を育てていく、ということをやらいにして行いました。実際にやってみて、私が気付いたことは、子供たちはわからない時こそ、悩んでいる時こそ、自然とお互いにコミュニケーションをとり始めていくということでした。子供たちが頭を寄せ合い、友だちの意見を大事にしながらお互いに意見を出し合っていたということが大事だと思いました。こういう経験を積み重ねていくことは、コミュニケーションの力を伸ばすにあたって重要です。ちなみに答えはセロハンテープでした。(会場:あ〜)これだけのヒントだと浮かばないかもしれませんね。

### ◇ どろけい

これは(図2)、「どろけい」(鬼ごっこ遊び)をやった実践です。みなさんも小さい頃やったことがあると思います。この時は体育館を使って高学年の子供たちとやりました。私はあまりテレビゲームはしないのですが、たまたまゲーム機で野球のゲームをしていた時に、試合の回数や難易度などの条件を毎回変えられるという設定があることを知りました。そのことを応用して、この「どろけい」で

も、ルール設定を色々と変えられるようにということで、ルールボードを作ってみました。

子供たちは司会を決めて遊び方を検討していきます。子供たちは、ゲームに参加する人数を把握してから、警察何人、泥棒何人にするかをまず話し合っていくんです。続いて、最後まで泥棒が捕まらないこともあるので、制限時間を設けようということで、設けます。最初は、「3分にして」と決め、3分間でまず一度やってみる。それで、「3分じゃ短すぎたな」というふうになると、次は4分間にしたり、または、「長すぎたよ」となれば、次は2分45秒にしたりなど変えていきます。この時間をどう設定するかは、そのまま、活動の振り返りにつながっていました。

こういったルールを検討するための話し合いの場合、始め意見を色々と言える子が中心になって集団が作られていくのですが、次第に、始めはあまり楽しみ方をつかめなかった子たちもだんだんゲームを面白いと感じられるようになってきて、そうすると、普段あまり意見を言う方ではない子も思い切って意見を言うようになっていきます。例えば「牢屋は一人じゃ守りきれないから、泥棒の数を増やした方がいい」とかの意見が出てきます。前の日から自分の作戦を考えながら、通級にやってくる子もいました。このように、自分の意見を友だちにまず言う経験は、すごく大事ななと思っています。

子供たちの、こうした鋭い感性、思いを込めた言葉、相手を気遣う行動、真剣な表情に出会うと、豊かな成長を感じ、嬉しくなります。「どろけい」をやっている時にも、意見が合わなかった同士が意見を調整し合って、「はい、恨みっこなしね」という言葉が自然と出てきて。これは、私にとっては、活動を積み重ねてやってきて良かったと思える出来事でした。

このように、社会性の指導・支援では、「やってみたい」

と思い、実際に関わり、「やって良かった」と実感できる経験を積んでいくことが大事だと考えます。それを通して、学校生活や対人関係を営むために必要となる言葉、態度、ルールなどを身に付けていくことができるのだと思います。

社会性の指導・支援で大切にしたいこととして、3つ挙げます。まずは、子供へのまなざしを豊かにする、ということです。その子が思い切って言ってみたことは、「どうしてそれを言ってみたかったのかな、そこまでどういうプロセスがあったのかな」という、行動の理解と内面の理解を共に深めていくことが大事だと思います。次に、関心や意欲を引き出す工夫です。3点目は、安心して自分を表現できることの保障です。この3つが大事だと考えました。

話は変わりますが、子供は、きっかけをつかむと、過去を思い返し、その当時は言葉にすることができなかった思いや考えや感覚を表現することがあります。例えば、子供が小学校生活を振り返って、自分の年表を作った時、「実はこれが苦手だったんだ」と話したことがあったのですが、このことは、子供と私の双方にとって、すごく意味があることだったと思います。

## ■ ワークショップでの体験

私はワークショップ体験を2回させていただきました。今日いらしている港先生にも音楽の授業をしていただきました。私が音楽のワークショップをお願いしたかったのは、2つ理由がありました。一つは、通級指導学級で音楽という授業が昨年度まではあって、通級指導で音楽の授業をすることの意味や良さを考えたかったことです。もう一つは、以前の、造形活動で新澤ごろう先生（湘南台造形教室）のワークショップがとても面白かったので、もう一度体験したいと思ったからです。

港先生の授業で印象的だったのは、鍋を使っていたこと。音楽の授業で部屋に入ると、中央にたくさん鍋が準備されていたんです。「100円ショップで鍋をいっぱい見つけてきたから」と言って(笑)。卵焼きの鍋やフライパンなど色々あって、子供たちは好きな鍋を取って、曲を感じながら思い思いに叩いていったんです。鍋を叩くという行為は、大人から見ると普段しちゃいけないかなという印象がある。それをあえてしてもいいとお話があり、子供たちはそれで生き生きしてくるんですね。それがとても印象的でした。

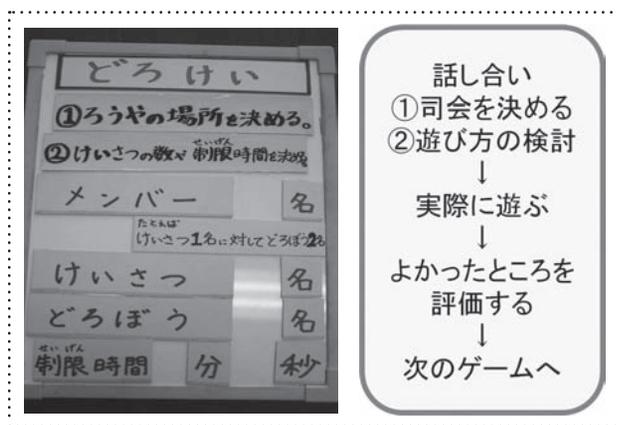


図2

新澤先生が来た時は、トイレットペーパーを1ロール分使って、それを水に浸して粘土のようにしてケーキを作る、という活動をやりました。子供たちは、先生から、「トイレットペーパーを1ロール分巻いていい」って言われた時には、すごく楽しくなっちゃって(笑)。「これは一度やってみたかったんだ!」と言ってね。真剣に巻いていました。体験はすごく大事だなと思っています。

#### ◇ ワークショップを通して気付いたこと

① 子供を「アーティスト」として捉える視点。港先生がお話していたことで、よく覚えているのは、「子供を一人のアーティストとして対等にみるのが面白い」という言葉です。私の中ではすごく印象深く残っています。

子供を仲間として、アーティストとして、力や意欲を引き出そうというのが面白いと思いました。アーティストとして捉えるということは、その人への理解を深めていくということが同時にあるのではないかな、と思いました。その子が自分や世界や目の前の対象とどう向き合っているのか、それを理解していくことも必要なのだなと思いました。

② 大人(アーティスト、教師)が、子供から「他者」や「世界」と関わる意欲と力を引き出す工夫の重要性。加えて、子供に「対象」と関わる時間をたっぷり保障すること。このたっぷり保障することが大事なんだなと感じました。

③ ワークショップの振り返りを、アーティストと教職員とが協働して行えたことで、子供一人ひとりへの理解を深

められたことが大きいと思いました。造形活動の新澤先生は、「例えば、子供が作品作りにおいて繰り返し同じものを描いているように見えたとしても、自分が表現したいテーマがしっかりとあって、それをしっかりと表現し続けることは良いのではないか」という内容のお話をされたんですね。そのことをめぐって、その時、私たちが語り合えたことが良かったと思います。私は振り返りを通して、子供たちの表現に様々な角度から光が当たること自体がとても大切だということを学びました。

#### ◇ ワークショップの可能性

1点目に、自己の感覚や感情や思考を大切にしながら、集団活動に参加することが重要ではないか。自分を大切にすることが、他者を大切にすることに繋がり、さらに他者への肯定的な感情の育ちに繋がるのではないかと思います。

2点目に、子供にとっての「経験」の持つ意味は大きいと感じます。他者との快い経験、また課題を乗り越えていく経験は心に残っていくだろうな、と思います。

3点目に、専門家(アーティストなど)と学校教職員とが協働することの意義です。児童理解と教育実践を深めていく上で大事なのではないかと考えております。

冒頭に挙げた「大きな問い」に十分には答えられてはいないと思いますが、これまで私が考えたことをお話しさせていただきました。ご清聴ありがとうございました。

#### <注>

(1)『おこる』中川ひろたか・作／長谷川義史・絵金の星社、2008

(2)「通常の学級に在籍する発達障害の可能性のある特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果について」文部科学省初等中等教育局特別支援教育課、平成24年12月5日報道発表

(3)Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition(DSM-5),[http://en.wikipedia.org/wiki/American\\_Psychiatric\\_Association](http://en.wikipedia.org/wiki/American_Psychiatric_Association), 2013.(※1952年初版『DSM-I』発行)

(4)「今後の特別支援教育の在り方について(最終報告)」特別支援教育の在り方に関する調査協力研究者会議、平成15年3月28日答申

(5)『ぼくだけのこと』森絵都・作／スギヤマカナヨ・絵、偕成社、2003

(6)International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF), WHO, 2001.(日本語版『国際生活機能分類—国際障害分類改訂版—』厚生労働省ホームページ上にて2002年8月5日より公開 <http://www.mhlw.go.jp/houdou/2002/08/h0805-1.html>)

## ワークショップ論

～「個人」と「自由」をめぐる～



### 港 大尋

[作曲家／音楽家]

バンド「ソシエテ・コントロール・レタ」を率い、詩人やダンサーとのコラボレーションなど幅広いフィールドで演奏活動をしながら、作曲家として合唱曲、器楽曲、劇音楽、ダンス音楽やCMなどの作曲作品を書き、同時に、シンガーソングライターとして活動する。また、東京芸術大学や京都造形芸術大学、有明芸術短期大学などで講師を勤めながら、小学校（特別支援学級含む）などでワークショップやライブを行う。PKTには2009年度より参加、小・中学校4校、児童養護施設2か所、ホール2か所にて実施。本フォーラムを監修。

#### ■ タイコをつくる

最近タイコ作りに没頭してしまって、作っていないと気が済まない、くらいなことになっています(笑)。これは、3、4年前に小学校でワークショップをした時の様子です。リングに登山用のロープを張って行って、縦に横に張り、この写真の時はヤギの皮を張りました。(写真1)

この写真(写真2)は、割と最近の様子です。このかぶっている帽子は最近どこかにいってしまって困っているんですけどね(笑)。中学校の特別支援学級で、一緒に歌ったりタイコを叩いたりしました。写っているタイコは西アフリカのタイコで、「ドウンドウン」とか「ジュンジュン」と呼ばれています。これ(写真3)も最近タイコ作りをした風景ですね。このロープは編み物みたいな面白さがあります。これ(写真4)はその子たちと踊りをやった時の写真です。

児童養護施設でのワークショップでは、お鍋をみんなに叩いてもらいました。お鍋は普段はタブーらしくて、かなりみんなきゃんきゃんと叩いてくれます。音楽スタジオのある児童養護施設で、そこでバンドの練習をみんなで行いました。ドラムを叩くのが結構上手な小学生がいました。これ(写真5)は、別の児童養護施設で、新井英夫さん(体奏家・ダンスアーティスト)と一緒にタイコを叩いている写真です。普段エンジンオイルなどを入れているペール缶に皮を張ってロープを張ってタイコを作ってみました。まさにこれは進行中の現場で、3月頭まで継続してやっていく予定です。これはみんなにバチを持ってもらっていますが、菜箸を使っています。こんなタイコ(写真6)を作っています。カラフルで可愛いなと思って、自分で気に入っています。

渡辺先生や小池先生の話聞いて、この後どう展開すればいいだろうと色々考えていました。まとめる必要もないけれど、僕たち人間が水中から陸上に来た時代というのは何億年前だと思います。そこから少しずつ少しずつ身体が変わってきて、今いわゆる西暦2013年ですが、そこに至って、健常者と呼ばれる人がいたり、いわゆ

る自閉症であるとか障害があると言われる人が生まれてくる。あるいは、自己とか自我とか自分とか、色々な言葉がありますが、ヒトがそのような存在として語られることが当たり前になっている。でもひとたび一億年前を考えると、自己や自我などという観念はおそらく全くなかったわけで、じゃあこの一億年って何だったんだろうということかもしれません。

## ■ ワークショップとは

だからというわけでもないのですが、よく「ワークショップって何なんだろう」ということを考えちゃうんですね。何すりゃいいんだろう、とか、そもそもしなくちゃいけないのかなあ、とか。どっちかっていうと、自己肯定感が少ないのかもしれないですね(笑)。そんなことを考えながら作業をしていて。今日はかいつまんで、ワークショップってこんなものなのかな、というのをお話したいと思います。

「ワークショップ」という言葉は、元々「作業場」であったり「工房」という意味だったけれども、今はそのような意味から少し離れてしまっています。定義によれば、「参加者が自発的に作業や発言を行える。参加者が経験や作業を披露したり、ディスカッションをしながら、スキルを伸ばすという意味を持つようになっている」(ウィキペディアから引用)、というような言い方がされている。一口にまとめると「ワークショップと呼ばれる催しは自発性や主体性ということを重視する傾向があるようだ」と言えます。

従来の学校などの詰め込み・押し付け型とは異なる、ということがワークショップの意義と言えるかもしれません。色々な学校の現場があると思うし、ワークショップにも様々な方法論があると思うので一概には言えないけれど、話を整理するためにいわゆる従来型の「学校型」と「ワークショップ型」という二通りで特徴や問題点を考えてみたいと思います。

従来の学校型はパターンリズム(父権主義)で、いわゆる上から、何でもかんでも押し付けたり詰め込んだり、「タイコのリズムはこうだから、こう叩かなきゃだめだ!」といったもの言いであるとか、また規制であるとかいうやり方を、ここではパターンリズムと呼んでいきます。その特徴は、規制、つまりルールを作り、それを守らせるとか「お前はこうやるんだ!」といった規制です。それから共同体というような「全体」を重視する傾向があるように思います。

それに比べてワークショップ型は、「上からものを言わないでくれよ。好きにやりたいんだ」というような「自己決定」という特徴があり、言い換えれば「活動促進」ですね、英語ではファシリテーションです。つまり規制せずに、好きにやってもらうということになります。どちらかという、自律型と言えます。共同体を重視するのが学校型だとしたら、ワークショップ型は自律を重視する。そういう特徴があるんだろうなあと思います。

もうちょっとわかりやすく言いますと、学校型とワークショップ型について、前者が全体、後者が個人を尊重す



写真1



写真2



写真3



写真4



写真5



写真6

る。個人の立場に立ってみれば、学校型はどちらかといえば不自由で、後者は自由である。というような、整理の仕方ができるのかなと思っています。

### ■ ワークショップ型の問題点

学校型の問題点とワークショップ型の問題点を整理します。例えば、学校型であれば、過度に規制を作って締め付けみたいなことをすると、いわゆる全体主義に陥ってしまふ。これは、とりわけ戦後の学校現場では常に意識されていたことなのかもしれません。

今、学校型の問題点はひとまず措いておいて、ワークショップ型の問題をみていきます。この問題には、まずは自発性や主体性がある、ということが関係してくる。これがない子はワークショップに参加できないのか？という逆説が生じてしまいます。主体性や自発性を前提にしてしまうと、それがないと参加しては駄目なんだということになってしまふ。それは規制していないようであり、実のところかなりの規制になっています。つまり別種のパターンリズムが生まれる、というパラドックスなんですね。

じゃあ自発性って何なのか、それは大切なことなのか、ということになってきます。自発性を発揮したくてもできない子、本当はあるのにそうは見えない子、確かに全然ない子。そういう人たちは駄目なのかどうか。どうなのでしょう。その話はまた後でしたいと思います。

人間に備わった本質的な言い方なのだろうか。こういったことも、少し距離をとって考えられるかなと思っています。

例えば「個人」と「自由」という概念を考えると、これは対になっている概念なのかなと感じます。こうした概念が明治時代以降生まれたのかもしれませんが、「自由」みたいなことを望むと必ず「個人」が成り立ってしまう。「個人の権利」みたいなことを言い出すと、自由を求めることと同じになってしまう。この2つはセットになっているのでしょう。

最近この界限、秋葉原や大久保などでヘイトスピーチの問題がありますね。「外国人は出て行け」とか堂々とデモで言っている人たちがいる。「表現の自由があるからいいんだ」と彼らは言います。でもその時の自由って何なんだと。あんまり自由だ自由だと言っていると、話がおかしくなってしまうこともあるのではないかと思います。

もう一つ、この10年くらい自己責任論というものが世の中を席卷しています。昨今もそんな言葉を目にします。まず自己って何なのか、責任って何なのか、ということを丁寧に解きほぐしていかないとおかしいんじゃないのかな、と考えています。

最後になりますが、「自立」について一言述べておきます。自立とは「自ら立つ」と書きます。自立支援という言い方がありますが、自立や自由と言う時の、この「自」というのは一体何を意味するのでしょうか。このようなことも後で議論できたらと思います。「本当に人は自立しなくちゃいけないのか？」ということ、最後にクエスチョンマークを付けて終わりにしたいと思います。ありがとうございました。



### ■ 個人と自由の対関係

自発性、主体性をこのように距離をとってみると、「じゃあ個人って何なのか」という問いが生まれる。自分とか自己とか自我というものは何なのか。それは本当に

## 現実と仮想の狭間における認知・身体性・アート



### 脇坂 崇平

[理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム研究員]

2001年東京大学教養学科科学史・科学哲学科卒業。2007年神戸大学大学院自然科学研究科修了(理学博士)。2008-2011年理化学研究所脳科学総合研究センター創発知能ダイナミクス研究チーム。2011年から同センター適応知性研究チーム。代替現実Substitutional Reality(SR)Systemの開発・研究に従事。アートパフォーマンスグループ・グライндаーマンと共同で、代替現実(SR)システムによる体験型パフォーマンス「MIRAGE」を開発。2012年日本科学未来館などで上演。

まず自己紹介をさせていただきます。大学生時代は、「そもそも科学とは、自己とは何なのだろうか」という問題に興味があって、科学哲学を専攻していました。その後、神戸大学の郡司ペギオ幸夫先生の研究室に行き、知覚認知をテーマとした実験研究を始めました。そのうち、それまで知られていなかった新しい錯視現象を発見して、それを持ちネタにして、理研 B S I (理化学研究所脳科学総合研究センター)で研究職をスタートしました。理研ではもう一つ研究テーマを立てて、そのテーマに沿った実験を実現するために「S R システム(代替現実システム)」という認知実験装置を理研 B S I の中にある適応知性研究チーム(藤井直敬チームリーダー)にて開発しました。この装置が、認知科学者だけでなく、芸術系やエンターテインメントビジネスの方など、様々なジャンルの人に思いの外受けまして。で、この S R システムを用いた実験開発、応用がメインとなって、現在に至ります。S R システムについては、後ほど説明させていただきます。

#### ■ 自閉症の研究について

自閉症に関する研究は、近年も着々と進んではいます。例えば2007年に、これはマウスの実験ですが、ある特定の遺伝子の異常があると自閉症の症状に似た行動をするという発表がされました。例えば、同じような行動を繰り返したり、新しい環境に慣れにくいなどの様子が観察できます。その状態のマウスを詳しく調べると、発達期の段階でセロトニンという脳内神経伝達物質の分泌に異常がみられました。

また、一昨日ですけれども、オキシトキンという薬をスプレーで鼻から投与すると、自閉症の方の他者理解課題のパフォーマンスが向上する、という研究が発表されました。ただし気を付けてほしいのは、一般に科学ニュースはとてもキャッチーな表現で報道されがちなので、あまり一喜一憂することなく、冷静に判断した方が良いでしょう。「これで自閉症が改善する薬ができたのか」と思うと

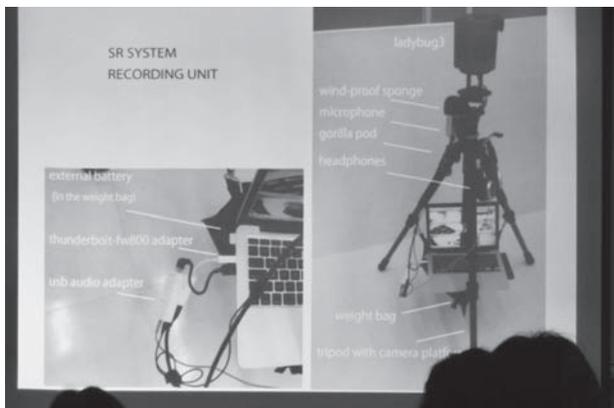
良くない。投薬治療の可能性を広げる、興味深い内容であるのは間違いないですが。何にせよ、このように神経科学、遺伝子工学のレベルでは、自閉症研究は歩みを止めることなく進んでいるといいでしょう。

### ■ 障害のある人の心理を体験するアプローチ

他にも、臨床心理や認知実験など、様々なレベルでの研究が日々進んでいます。ただ、自閉症、発達障害や統合失調症などの研究に関しては、また別のアプローチがあるのではないかと、そして私が開発に従事したSRシステムが、まさにこのアプローチに使えるのではないかと考えています。それは、いわゆる健常者と言われている人が、いわゆる健常ではないと分類されている人たちの心理世界を、あくまで主観的にであるけれど、実際に体験して共有する、というアプローチです。外から理解するのではなく、彼らの内的世界に入り込んで、その世界を知る。何を言っているのかよくわからないと思いますので、これからビデオをお見せします。

#### ビデオ1「SRシステム 紹介動画」

<http://www.riken.jp/PR/VIDEOS/PROFILE/20140106>  
(理化学研究所のウェブサイト内よりご覧いただけます)



上：写真1 下：写真2



### ■ SRシステムとは

先ほど紹介動画の中でちらっと映った記録装置は、複数のカメラを組み合わせたパノラマビデオカメラというものです。(写真1)これは、全方向の映像をまとめて撮影することができるものです。あとはマイクが付いていて、音声録音も同時にします。

体験者がかぶる装置は、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)に、ライブカメラとヘッドフォンが付いたものです。(写真2)それから、頭が向いている方向を計測するセンサーが仕込んであります。これらを組み合わせることにより、パノラマ映像を見ている最中も、体験者本人が見たい方向を自由に見渡せる体験が作れます。そして、HMDをかぶって撮影した場所と同じ場所に座ってもらって、最初はHMD上のライブカメラの映像を見せておいて、タイミングを見計らってこっそりとパノラマの記録映像に差し替えます。そうすると、知覚的な質は変わらないために被験者は差し替えられたこと自体に気付かない。当然、目の前に映っていた人が突然消えたりすると「あ、なんかおかしい」となりますが、そういったシーンの繋ぎ目を上手く調整すれば、気づきようがない。なので、今・この現実を体験していると本人は思っているけれども、その実、あらかじめ撮影して自由自在に編集した、全く違う世界の中にいる、ということが可能になります。

従来、ヴァーチャル・リアリティ(人工的に現実感を成立させる技術)では、体験内容が「ヴァーチャル」であることを体験者本人がわかった状況でその技術を体験することが多いです。SRシステムは、一言で言えば、ヴァーチャルだとばらさずにヴァーチャルな世界に放り込むためのカラクリです。例えば今この場所で、みなさんがHMDをつけて、僕の話の聞いていると想像してみてください

い。HMDをつけていても、リアルタイムであることは疑われないと思います。ですがそれが実は、あらかじめ一週間前にここにきて誰もいないところで喋っている(録画の)シーンだったりするわけです。

### ■何が現実で何が作られたものなのか？

いかに生の、物理的な現実とヴァーチャルな世界を近づけるか。これがヴァーチャルリアリティ(の研究)のメインテーマの一つでしょう。S Rシステムの場合は、ある意味で逆のアプローチを重要視します。生の現実の、質の方を変化させる。つまりHMDをつけて、それ越しに見える世界へとずらしてやる。そのクオリティだったら、S Rシステムのように記録映像を用いて人工的に作り込むことができる。そうすると両者の間を地続きに移動可能になる。S Rシステムのユニークな点は、現実と仮想の両方から互いに近づいて行くという発想です。

実現される体験者の心理的状態は、大雑把に言って2つに分けられます。一つは、体験者が自分の現実が操作されていると全く思っていない状態。もう一つは、システムのカラクリは知ってはいるものの、体験コンテンツの何が物理的な現実から由来した体験で、何が作られたものなのか区別できない状態ですね。

これらの状態を扱ったフィクションは沢山あります。例えば映画だと、有名どころだと『マトリックス』(1999)などがありますね。ああいう世界を主観的に実際に実現すると、人の認知はどうなるのか、という問いに挑むというのが元々の動機でした。『インセプション』(2010)も近いですね。もっと遡れば、「胡蝶の夢」(荘子による説話)も同様のテーマを扱っている作品といえると思います。



### ■離人感覚や失現実感を体験

この装置を使って、離人感覚、失現実感といったものが強く生じるように誘導できます。おそらく港さんも、(以前、体験に来られた時に)そういった感覚になられたのではないかなと思います。意外に思われるかもしれませんが、装置のカラクリがわかった後の方が、むしろ効果が高い場合が少なからずあります。カラクリを知った後は、体験者はまずは「自分が本当にどこにいるのか(現実なのか、ヴァーチャルな世界なのか)」を判断しようとしています。自分の「立ち位置」がわからないのは何とも不安です。ただしそれは、体験内容が合理的か、つじつまが合っているかということで判断するしかありません。これは、自分の認知や思考が合理的なものかどうかということ判断することに等しいですが、そういった判断は、普通の人は日常生活の中でほとんどしたことがない。例えば、目の前にあるこの机が急に消えるかもしれない、なんて心配は普段はしなくてもいい。我々が生きているこの物理的な現実では、机は実際には消えないですから。現実の方で、元々つじつまが合っている。我々の認知・思考の合理性は、現実の合理性に大きく依存しているということです。

ですから、こっそりつじつまの合わない世界に放り込まれると、一瞬でパンクします。ヴァーチャルかそうでないのかの判断を早々に諦める人も多いです。「今の瞬間に体験しているのは、実際には起きてない出来事かな」と思ったとします。けどそう判断したのは、少し前の体験内容とつじつまが合っていないから、と考えたからであるのなら、そのちょっと前のエピソードの方がヴァーチャルだったのかもしれない。そういう状況ですから、「現実」に対する絶対的な判断を成立させる手がかり自体が失われ、そのために離人感覚や失現実感が生じてくるのだと考えています。

あるいは、つじつまが全然合っていないけれど、合わさないとメンタル的にどうしようもないので、無理矢理「作り話」をして、その場を乗り越える。こういったことが比較的簡単に起きます。これまでに、精神医療専門の先生方にも体験してもらっていて、自分が普段診ている患者さんの心理、思考状態が腑に落ちたという感想もいただいています。当然、全く一緒ではないけれども、患者さんの世界を自分の体験として垣間見ることができる、これこそが、冒頭で述べました「別のアプローチ」です。

## ■ 人の認知の色々

実際、認知や思考は、S Rのような特殊な装置を導入するまでもなく、健常者にしてもそもそも普段から相当断続的で、でたらめです。例えば、今、自分自身の思考を内省してもらいたいのですけれども、すぐ飛びまくっていますよね。例えば、今この瞬間に2秒くらい今夜の夕食が浮かんで、また戻って来て、次には外の景色に意識が行って、雨が降るかなとか晴れているとか考えている。そして、またこの場所に戻ります。思考が飛びまくっているけれど、本人は気付いていない。

(障害のある人は)自分自身の感覚や思考をモニターすることが不得手である、という話を小池先生がされていましたが、健常者の人も同じようなものです。ただ、先ほど申しましたように、思考などがでたらめでも、常にさらされている感覚入力元である現実世界のつじつまが合っていて、常に修正されますから、結果的につじつまが合うし、話も通じます。

でも、健常者の間でも、話を通じるからといってみんな本当に頭の中で同じことが起きているかどうかはわからない。例えば、算数の「 $5 + 5 = 10$ 」っていうのも、人によって脳の使っている場所が全然違ったりします。やっていることは全然違って、コミュニケーションが成立するために、同じことをやっているように思えるし、それで問題ないということです。

わかりやすい例としては、そろばん暗算の達人と普通の人の脳は、計算の際に使っている部位が全然違う、という話があります。通常、暗算の訓練を受けていない人が難しい計算をさせられると、前頭葉の脳活動が上昇します。一方そろばん暗算の人の場合、前頭葉ではなく、視覚野などがより活動している。イメージ操作に計算をのせている、という感じでしょうか。計算式を解くという意味でやっていることは全く一緒だけれど、脳内での処理は全然違う。

例えば自閉症の方の中には、特定の計算能力が非常に優れているサヴァン(症候群)と呼ばれる人がいます。有名なものだと、カレンダー計算(例:3001年1月30日は何曜日?)などがあります。あれも、普通に計算すると大変だけれども、サヴァンの人は例えば一瞬ですべてしまう。けど、どうやって計算したのかは答えられない。特に計算が得意でない普通の人にカレンダー計算能力を獲得させるために何ヶ月も訓練してみた研究がありま

す。本人は、一時期挫折したけれど、持ち直して訓練を続けて、できるようになったのです。でも、できるようになるにつれて、その計算を実際にどうやったのかが答えられなくなる。計算のアルゴリズム自体が、意識的に捉えられない形で埋め込まれてしまっている。

理化学研究所のある研究チームが、将棋のプロが局面を読んでいる時の脳活動を調べるということを最近やりました。彼らはサヴァンではないですが、一種の天才です。本来膨大な量の計算、パターンマッチングを、一瞬で済ませてしまう。その研究では、プロは普通の人たちとは違い、小脳という結構原始的なレベルの脳部位が局面を解く際に強く関与していることがわかりました。そこが直感というところの処理に関わっている、ということが言われています。

長くなりましたが、ここで私が言いたいのは、我々はみな同じように合理的に知覚し、認知し、思考しているように感じていますがそれは一種の錯覚で、人によっても全然違ったりするということです。また、健常者の認知・思考と自閉症や統合失調症の方のそれは地続きに繋がっている側面があり、それは「現実」を揺らしてやることにより、わかりやすい形で明らかになる、ということですね。

次に、いくつか応用例を紹介させていただきます。

### ビデオ2 SONY「没入快感研究所」

これは、2012年東京ゲームショーでのSONYの展示イベントです。我々は技術協力という形で参加しました。このイベントで試したのは、これまでにない体験者の視点移動です。フィクションの映像世界を、その世界の外から見ていると思っていたら、自分の現実につながって侵入して来た、という。逆に、自分が存在する現実がそのフィクションの世界に入り込んだと感じる人もいます。寺山修司の作品に詳しい方がいればなるほどと思ってもらえると思うのですが、彼が実験映画『ローラ』(1974)で試みたのは同様の視点移動だといっていいと思っています。この応用例はある意味、最新の技術を使った別バージョンですね。

### ビデオ3 「MIRAGE」

こちらは、S Rシステムを身体芸術表現技術として応用した『MIRAGE』という作品です。アートパフォーマンスグループのグラインダーマンが手がけた作品で、2012年夏、日本科学未来館で公演しました。今お見せしているのは、体験者がHMDを通して見ている主観映像です。暗転の度に3日前のパフォーマーたちと、リアルタイムのパフォーマーたちが入れ替わっている。久しぶりに見ると、どっちがどっちか私もわからなくなります(笑)。



#### 「身体感覚」

ここから、今回のテーマの一つ「身体感覚」へと話を繋げたいと思います。先ほどの応用二例からもわかるように、S Rシステム体験中は、自分自身の「立ち位置」がわからなくなります。大雑把に言って、「現実」「自己」「身体」の三つは、互いが互いの基盤になっているといえると思います。そして、これらの関係は普段は意識に上りませんが、S Rシステムでは、このうちの一つ、「現実」を人工的に操作して変化させます。これにより三つの関係性が崩れて、普段意識していない「自己」「身体」も変化、あるいは非自明なものとして浮かび上がってきます。自分を外から見ているような感覚が強くなり生じたりします。これは「自己」と「身体」の折り合いをどうつけたらいいのか(関係をどう再構築したらいいのか)わからず困っている、といった状況でしょう。これまでの身体表現芸術でも、このような状況を作るということを目的としたものが少なからずあると思います。

S Rシステムを使って「現実」をずらす、変化させる方法は、色々考えられます。例えば丸めたティッシュペーパーをポーンと適当に投げると、何故か毎回同じところに落ちる、というような。通常とは異なる物理法則、確率に支配された世界が、本当の物理世界と区別できない形で混ざり合わさるわけです。ただし、我々の認知機能は、そういった出来事は起きるにしても極めて稀にしか起きない世界に「最適化」されているので、適切に働いてくれません。ある意味、認知機能が未発達の状態に巻き戻されるといってもいいかもしれません。ヒトは未知の現実とどう折り合いをつけて、認知を成立させ、「自己」、「身体」を確立させていくか。まだ始めたばかりですが、この問いに取り組む実験をしています。

#### 最新の実験から「自己」「認識」

① S Rシステムを用いた、一人称視点、三人称視点を融合・拡張した視点の実現に関するアイデア紹介。

HMD上のカメラのライブ映像(一人称視点)、体験者のそばに設置したパノラマビデオカメラからのライブ映像(三人称視点)を組み合わせて、従来には存在しなかったような新しい視点の実現を試み、これを用いた認知実験を行っています。

② 人工知能(AI)システムをS Rシステムに融合した研究についてのアイデア紹介。

従来のS Rシステムでは、会話のやり取りの自由度に制限があります。この制限を減らすことを目的としつつ、同時に「そもそも会話の成立に必要な要素とは何か?」という問題に取り組んでいます。

(※①、②は未発表内容ですので、誌上での詳しい記述は割愛させていただきますことをご容赦ください。)

③ 他の思い切った応用としては、例えば現実世界とアニメの世界を混ぜ合わせるということも可能です。ロトスコープと呼ばれる手法を使い、現実世界の映像をアニメっぽく加工します。そうすると現実とアニメの世界が区別できなくなり地続きになります。

#### 現実と仮想の接続—これからの可能性

今日の話をもとに二点にまとめます。一つは、S R、代替現実というアイデアです。現実世界とヴァーチャル世界を

接続するための方法論、両方近づけて行くという話ですね。今ここで起きているイベントを体験していると信じている場合とそうでない場合では、認知や知覚の様相ががらりと変わります。そして、S Rは、実験だけでなく色々応用ができそうという話です。身体性の問題も乗るので、ダンスパフォーマンスなどとの共通点も多いです。

もう一つは、健常者を一時的に離人症や統合失調症の方のような合理的判断能力が低下している状態に、実験的にもっていけるという話です。彼らの世界に入り、また自分たちの世界との共通点、異なる点を、身をもって体験するという事は、直接研究に関係なくてもとても重要なことだと考えています。ただ、S Rシステムを直接患者さんに体験してもらい、何らかの治療法に応用できないか、と多くの方が提案してくださるのですが、これはなかなかハードルが高く、実現するにしても何段階か後のことだと考えています。

なお、4月から都内での常設デモ展示計画が進んでいます。まだ詳しい告知をできる段階ではないのですが、もしご興味ある方は、いつか是非とも足を運んでいただけたらと思います。話がずいぶん散らばってしまいましたが、このあたりで終わりにします。ありがとうございました。



パネルディスカッション

## 社会性をめぐって

～身体・言語・共感・分かち合い・記憶～

パネリスト:

渡辺 公三 [文化人類学者／立命館大学大学院先端総合学術研究科教授／立命館大学副学長]

小池 雄逸 [目黒区立五本木小学校情緒障害等通級指導学級教諭]

港 大尋 [作曲家／音楽家]

脇坂 崇平 [理化学研究所 脳科学総合研究センター 適応知性研究チーム研究員]

新井 英夫 [体奏家／ダンスアーティスト]

コーディネーター:

堤 康彦 [NPO法人 芸術家と子どもたち代表]



堤：冒頭でも申し上げましたが、「パフォーマンスキッズ・トーキョー」では数ヶ月間に、10日間前後、時間にして20～30時間程度、ワークショップという手法を用いて子供とアーティストが何かを創るという作業を行います。アーティストと子供たちや、子供たち同士の関係性というのは、10日の間にどんどん変化していくわけですが、その中で表現活動や創作活動をして、何かを生み出していく。その過程というのは、ある種共同体という小さな社会を作ることかなと思うんです。我々はコーディネーターとしてそこに立ち会うわけですが、実際に、そこでどんなことが起こっているのか、そもそも共同体とか社会というのは何なのか、とか、あるいは社会性というのはどんなことなのか、とか、そういう問いがいつも残っていると思い、今回このフォーラムを企画しました。

このパネルディスカッションでは、「身体・言語・共感・分かち合い・記憶」といったキーワードも用いながら、話し合っていきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。最初に、このパネルディスカッションで初めて登壇いただく新井英夫さんに、自己紹介と、前半のお話とを関連付けながらお話していただきたいと思います。よろしくお願いいたします。

**新井：**こんにちは。今日のお話は、何だか生命誕生の歴史から、最先端のところまできちゃってクラクラしています。このフォーラムのお話で始めに見た写真がアフリカの布の原料になる木に登っている少年でしたね(笑)。手で布や土器を作るところから、農耕牧畜の開始、そして産業革命、最後は最新のバーチャルリアリティと、人間はここまできたのか!という。生き物の歴史そして人類の始めから最先端までをこの数時間で駆け抜けた気持ちでいます。いくつか、それぞれの方との話で関係があるなと思っっていることをお話します。

### 「体奏家(たいそうか)」と呼んでください

**新井：**僕は、自分のことをダンサーとはなるべく言わないで、「体奏家(たいそうか)」「ダンスアーティスト」と呼んでいただくことにしています。「たいそうか」というのは「体を奏でる」と書いています。今回のテーマに「身体」とありましたが、ダンサーって言っちゃうと「ああ身体使う人ね」って。それは間違っていないんですけども、ダンスだけじゃないんですよ。絵を描く人も身体を使いますし、音楽家だって小説家だって。身体のない人間はないので、生きてる人間はみんな身体の専門家なんだよ、というのが僕の考えの中にあります。

ダンサーって言っちゃうと、身体がたくさん動いたりくるくる回ったり、飛んだりするっていうイメージがあるんですけど、ひよっとすると指先一本のダンスがあってもいいかもしれないし、腕組みしてうーんと頭の中で妄想しているダンスがあってもいいかもしれない。ただ、身体があるということだけは外せない。逆にそれは不自由であるかもしれないけれど、ある意味とても平等でおめでたいものなのかもしれないと思っています。ジャンルにとらわれず、身体っていうところから色んな表現を考えたり見据えたりしてみたいので、体奏家というふうに名乗っています。



### 新井 英夫

[体奏家/ダンスアーティスト]

幼少より落語に親しみ、のち演劇を始める。1987～96年まで身体表現グループ「電気曲馬団」を主宰、まち・人・風景と交わるパフォーマンスをこの頃から継続中。89～98年まで野口体操を創始者野口三千三氏から学ぶ。97年より国内外でのダンス活動を独学で開始。国際共同創作も多数。同時に、障害のある方・乳幼児～高齢者の方まで幅広い対象にワークショップを展開。PKTIには2008年度より参加、小学校4校、児童養護施設3か所、ホール1か所にて実施。

### 三木成夫と野口三千三の「身体観」

**新井：**冒頭の渡辺先生のお話を非常に興味深く拝聴しました。僕自身がこういう活動をやるのにとっても影響を受けている方に野口三千三さんという方がいらっしゃいます。野口体操という「力を抜く」方向から動きを捉えるユニークな体操、自然哲学を創り実践した人です。実は渡辺先生のお話に出てきた三木成夫さんと野口先生は東京藝術大学である時期同僚だった。それでお互いに、色々な発想に影響関係があったようです。

三木先生というのは、今生きている人間の身体の中に、生き物の30億年の歴史が全部入っているよと。プランクトンから生まれて多細胞生物になって、脊椎ができて、上陸してエラ呼吸から肺呼吸になって、爬虫類、鳥類、哺乳類みたいな、変化を遂げていくのを、お母さんのお腹の中でやっているよと。そのことを「個体発生は系統発生を繰り返す」というようです。今この自分の中に、頭で意識していなくても生き物の歴史が入っているという見方をされていたと思うんですね。野口体操の野口先生も非常に同じような考え方をされていて、今この私の身体の中に、生き物すべての動き方が入っているんじゃないかと。例えば、アメーバーのような動きから、歩く時に、四つん這いで歩くこともできるし、多様に泳ぐこともできる。頭や心や身体、というように分けるのではなくて、まるごと全体のカラダを未分化なものとして感じることができた時に、人間の身体というのは我々が思っている以上に色々な融通性や可能性があるのではないかと、ということをお仰っていたんですね。生き物の始まりの「おおもと」が今この自分自身の身体に繋がり存在しているということで「原初生命体としての人間」という捉え方をされていました。これが僕はとても面白いなと思って影響を受け、この野口体操を20代の頃から続けて今に至ります。



三木先生は、解剖学で生き物を切り刻んで分けていく方向なんですけれども、野口体操の野口先生は分けて考えないで丸ごと全体の繋がりを良くしていこうという考え方で、人間の身体を捉えていました。繋がりを良くするためには力を抜かなきゃならない。筋肉が緊張しすぎてはぎこちなくなってしまう。全部自分の意識でコントロールしないで力を抜いて全体の非意識に丁度良く任せてみ

よう、という方向で身体を考えていたんですね。余計な力を抜いた個々の身体の在り方からどんなコミュニケーションが生まれるか？特にワークショップではそんなことに興味があります。

ところであんまり長く話を聞いていても疲れちゃいますので、ちょっと実験をしてみたいと思います。

### 実験1 力を抜いて身体を感じてみよう・手のひらダンス

**新井：**せっかく隣の人とこれだけ近くにいるので、一言も話さずに終わってしまうのは寂しいので、隣の人と握手していただいていいですか？隣がいない人は前後の方と握手して下さい。やだなって顔をせずどうぞ一つお願いします(笑)。

**会場：**(笑)

**新井：**何となく言葉以外の情報も伝わってきたと思うのですが、この人手が冷たいとか温かいとか。身体全体を使って力を抜いてコミュニケーションをする、ということを経験していただきたいと思っています。まず「手のひらダンス」というのをやってみましょう。コミュニケーションという言葉で意識的に自己紹介する、もしくは自己表現する、と思ってしまいがちなんですが、単純に(港さんと手を合わせながら)あ、何度もお会いしてますが、そういえば港さんとこんなことするの初めてですね。

みなさんも隣の方と手を合わせてみて下さい。握らないでそっと触れて合わせる感じで。3人でもオッケーです。それで、2人(もしくは3人)のうち1人だけリーダーを決めてください。では私がリーダーやります。手を離さずリーダー役の私の手の動きについてきてくださいね。始めます。

(手を動かしながら)ひらひらひら～。力を入れていると相手の方向がわからないですから、なるべく力を抜いておいてください。いい感じです。さあみなさんもどうぞ(会場の参加者しばらく「手のひらダンス」を楽しむ)。あんまりやると愛が芽生えちゃうんでこれくらいにします。

**会場：**(笑)

**新井：**それで、今度は役割を逆にします。リーダーだった人がフォロワーで、フォロワーだった人がリーダーです。ではどうぞ。特にフォロワーで動かされている方は力



を抜いてください。(会場の参加者再び「手のひらダンス」を楽しむ)

はいストップ、ありがとうございます。もうちょっとだけお付き合いください。今度はリーダーとフォロワーを(随時)好きな時に替えていいことにします、ある時は動かし、ある時は動かされちゃう。(手を動かしながら、ちょっと止まる)こういう時ですね、お互いに意見が喧嘩しちゃう時があるんですね。

**会場：**(笑)



**新井：**困った時は止まって構わないです。(手を動かしながら)はあー、港さんはこういう人だったんですか。手を通じて言葉がなくてもお人柄がよくわかる(笑)。

じゃあ皆さんもやってみてください。そのままストップ、じゃあ次はお互いに目をつぶってやってみてください。どんな感じか?ゆっくりで結構です、どうぞ。

**会場：**(集中して静かになる)

**新井：**ありがとうございました、、、はい、では目を開けてください。んん、これは現実ですよ(笑)。脇坂さんの実験例があったのでリアリティの保証が曖昧になっちゃって(笑)。

これを色々なところでやっているんです。大人子供、ハンディキャップがある人ない人、お年寄りなどとやるんですが、終わった後何だか喋りたくなる。感覚から今ここで新たに言葉が生まれるというか、「なんかほわーっとした感じだね、あなたは温かいね」とか。スキルがあるなしもそんなに関係なくて、その人の身体の中身の感覚がそのまま動きを通して相手に伝わっていくという体験なんです。こういうことを広く含めて、身体の実感から、言葉以前のコミュニケーションの問題を幅広く捉えてみたい、と思っています。

あと、港さんがお話しされたことについてもいっぱいあるんですが、個人と自由の問題というのもとても興味があるんですけども。今ここでやったことが、個人なのかそれとも二人の共同体になっているのか、みたいなことも含めて、身体の実感から、言葉以前のコミュニケーションを探ることが面白いなと思ってやっています。一度マイクお返します。

## 言語の獲得について

**堤：**言葉と身体の関係について、例えば小池先生が(子供たちに)言葉で色々出させる、ということを仰っていましたが、そのようなことと関連して、もし(言葉と身体の関係について)お考えがあればお聞きしたいのですが。

**小池：**非常に難しい質問ですね。(考え中)

**新井：**あ、じゃあネタを用意してきたんで、やってもいいですか？



実験2 言葉と音と感覚のつながりを  
感じてみよう



**新井：**擬音語擬態語オノマトペっていうのがありますけれど、今聞いた音を言葉で置き換えてください。例えば（机を叩いて）「コンコン」とか。では、まず（金属のボウルとバチを取り出して見せて）コレを叩くとどういう音がすると思いますか？

**会場：**「ゲーン」「ほーん」「がーん」「かきくけこ」

**新井：**やってみますね、こういう感じです。（ボウルをバチで叩いて音を鳴らす。カーンという澄んだ金属音）

次に、これに水を入れてみます。

（揺らしながら叩くと、「ぼよーん」と効果音のような音になる。新井、音に合わせてくねくね身体を動かす）

普通の大人はこんな動きをしませんね（笑）。このボウルと水の音、特別支援学級などに行くと、子供たちに僕が「柔らかく動いてください」という時、「柔らかい」という

言葉から身体感覚をイメージをするのがすごく難しい子が多い時にこの水ボウルの音を聴いてもらってから動きに入ります。格段に「柔らかい」というイメージがしやすくなる子が多い。もう、説明する前から音を聴くだけで感覚の鋭い子はこんなふうにくねくねしている（笑）。言葉と音と感覚というものが、繋がっていく。アタマが固まってこのディスカッションが停滞したらまたこの音を出しますね。

**会場：**（笑）

**脇坂：**どの音をどの言葉で表現するかは、言語によらず同じようなものだという例があって。V・S・ラマチャンドランという人が名前を付けた「ブーバ/キキ効果」というものがあります。これは、ギザギザしたものとふわふわ丸いものを並べて、「どっちがブーバでどっちがキキ？」と質問をするんですね。どっちがしっくりくるかっていうことなんですけれども。大概の人は、カクカクした方がキキで、丸い方がブーバと答える。どの言語でも一緒なので、先天的なものというか、埋め込まれているものである。ちょっと小ネタです。

**新井：**自閉症の子で(物事を)全然違う捉え方をする子がいるように思うんですが？

**小池：**自閉症の子供たちだけに限らない方がいいとは思いますが、子供たちと一緒に聴いた曲の感じが、子供たちと私とで大きく違うことがあります。同じ曲でも、「冷たく」聴こえたんじゃないくて、「明るく」聴こえたとか、様々な言葉で表現することがあります。子供たちの感じ方を大事にしながら進めています。

私は、人が言葉を獲得していくとは、どういうことなのかということ、子供と関わる中で色々と考えさせられます。また、怒るとか悲しむとか切ないとか、感情の言葉をどうやって獲得していくのか、ということに関心を持っています。

身体感覚についてですが、子供たちとの授業の中で、緊張する時の身体の様子の変化について話し合ったことがありました。その時、子供たちが「手に汗をかいたことはあるけど、あれを緊張するっていうとは思わなかった」ということを話しました。私も、今、手に汗をかいていますが(笑)。

**会場：**(笑)

**新井：**さっき三木先生のお話をされていましたが、『内臓とこころ』<sup>(1)</sup>という本が出ています。三木成夫さんが保育士の先生方にいわゆる講演で話したことを記録した、比較的わかりやすいお話です。今日ご紹介されていたようなことがさらに詳しくあるので、興味ある方には是非読んでいただきたいんですが。

それで、復習・予習のつもりで読んできたんですが、その中に言語の獲得の話があります。三木さんが自分のお

子さんが生まれてから3歳くらいになって、単語だけでなく物語や作り話が喋れるようになるまでのお話を書いてあるんですけども。

さっき隣の人と握手しましたよね。日本人って握手くらいまでで、ハグって難しいですよね。(港さんに向かって)ハグしますか？ひきますよね。

**会場：**(笑)

**新井：**ちなみにロシアとかは男同士でもキスするらしいんですけども、むしろしないと関係が上手くいかないらしいですね。

やっぱり親しくなると口までいきますよね。赤ちゃんが、ものがあると一番初め口で確かめるというのは、やはり手よりも口の感覚が発達段階で優位にある。そういう人間の原初的感覚があって、まずものがあつたら、舐め回す。「ん？」ってなってまた舐め回して。見て舐めてまた見て舐めて、とやっていくうちに、触覚による立体的な形の把握と視覚情報が統合されてくる。そういうことを繰り返していくうちに、見た目、形、触感といったものが、まず口から始まって(自分の中で)繋がっていくのだそうです。

さらに1歳くらいで「これなあに？」という質問をし出す。それで、単語が出てきて、例えば「これなあに？」と聞かれて「すずめだよ」「ああ、すずめ」というふうに繰り返していく。「すずめ」という音と目で見えたものが繋がっていく。それで、そのあと月が雲に隠れたら「なんで月が隠れたの？」とか「なんで雨が降るの？」とか、因果関係を聞くようになって、というふうになっていくらしいです。身体感覚の発達と、耳から入ってくる音が繋がっていく過程があるみたいですね。

## ■ 人との関係性と言葉

**堤：**通常、親子の関係の中に、信頼関係というところとちょっと違うのかもしれませんが、何かしらの社会的関係や、安心できる関係があり、子供の「ばぶばぶ」という声に親が反応する。そして、子供がその親の反応に対して安心感を持つようになり、次に、「これなあに？」というジェスチャーがあり、そこからやがて言葉が生まれてくる、ということになるのでしょうか……。その関係というものが大事なのでしょうか？

**新井：**断言はできないんですが、いま港さんと協同で児

児童養護施設でワークショップをしています。僕も「芸術家と子どもたち」を通じて関わるまで、そういう子供たちとほとんど関わっていませんでした。直接はなかなか聞けないんですけど、付き合っていく中で、施設スタッフの方にその子供たちが何で児童養護施設に来ることになったか背景を伺うことができました。そうすると、ほとんど親が貧困で養えないというよりは、発達の段階でDVの被害にあっていたりというケースが多い。今、堤さんが言われたような人間関係の中にいなかった子供たちがいて、そういう子供たちが結構発達に障害を抱えていたりする。実際僕も会ってみて一般的な年齢相応の言語での会話がほとんど成立しないことがありました。でも、一年ぐらい継続してほぼ月一度ワークショップをやっていくうちに、施設スタッフの方々の日々の寄り添う努力や、その子の成長もあったと思うのですが、ちょっとずつ変わってきて、一年後にはずいぶん普通に会話できていたということがあります。

#### ■ ワークショップにみる「もの」と「身体」の関係

**小池：**私は、自分(自己)と「もの」との関係を豊かにすることを深く考えたいと思うようになりました。そのきっかけは、造形活動のワークショップをやる時に、アーティストの方から、まずは自分と「もの」との関係を豊かにする、それを満たしたところで人との関係を豊かにする、という段階を踏んでいきましようか、という話があったことです。とても面白いなあと思いました。港さんによるワークショップの時は、最初、鍋を叩くところから活動が始まったのですが、あのワークショップをきっかけに、タイコをとても好きになった子がいました。対象との関係を豊かにすることについて、アーティストの方々はどう考えているのかな、ということを少しお聞きしたいなと思います。

**新井：**ミュージシャンは楽器を鳴らして音を出すようなんだけど、最近(港さんが)楽器そのものを作るという方向に行っているのは何でなんですか？本当に聞いてみたいので聞いてみます(笑)。(楽器作りに)すごい時間をかけるんですね。ワークショップの大半を。

**堤：**最近(港さんは)ワークショップで(タイコを)作りまくってますね(笑)。

**新井：**音を鳴らすまでにこんなに時間をかけるミュージシャンはいるのかと。

**堤：**(一緒に作る)大人も大変なんですよ(笑)。

**会場：**(笑)

**港：**きっかけは前にもどこかでお話したのですが、15年ほど前のことになりますが、浜松のピアノ工場を見学したことがありました。僕は小さい頃からピアノをやっていたけれど、でも工場って見学したことがありませんでした。

とても嫌な空気が漂っててショックだったのです。工場の薄暗くて、ネガティブな世界。よく見ると廊下には組合のポスターがあつたりしました。工場の見学だったので、ここではハンマーを作っていてどうのこうの、とか説明を聞くんだけど、全然興味なくて、むしろそういうポスターとか雰囲気気になってしまったのです。何でこんなことになっちゃったんだろう。全く見知らぬ人が見知らぬところで作った、何も知らずに何十年も触ってきた楽器って一体何だったんだろうって思って、というのが最初のきっかけです。それで、じゃあこれは自分で作ってみようと思うに至りました。たまたまその時アフリカ人の友だちがいて一緒に音楽活動をしていたというのも大きかったのですが。

**堤：**音だけではなくて、ものや素材との関わりを大事にしたいということですか？

**港：**そうですね。最初に(渡辺先生から)お話がありましたが、土器を作るということとか。ちなみに最近土偶を作ろうっていう計画があるんですけども。

**会場：**(笑)



**港：**土偶を作ろうとかいうことと同じようなことなのかもしれないですね。タイコを作るということは、音の出る身体を作るといことなのかもしれませんね。

**堤：**渡辺先生の器のお話の中で、外に身体を写し出す、また、それを吐き出すといった表現がありましたけれど、「もの」と「身体」との関係が人類の初期からみられていると考えていいんでしょうか。

**渡辺：**僕がへーって思ったのは、クバ王国の布作りは、地域によって技法が違っていたりはするのですが、一枚の布に刺繍をするっていうのは元々女性の仕事で、自分で刺繍をする。子供がお腹にできた時に、家にもって家の中の仕事としてそういうことをする。それで、その布は何に使うのかというと、自分の親族が亡くなった時に、それを死装束というか、お棺に入れて葬る時に使う。これは、自分自身の作品であり、自分の身の回りの人のために作っているという、とても個体化されている一人ひとりの作品なのですね。

最初はあまり意識していなかったんですが、日本にもコレクターがいてプロの写真家の方に写真を撮ってもらったりしていた。その写真をもう一度現地に行った時に持って行って、作っているおばあさんとかに「これ上手い下手？」と聞いてみると、「これは上手い」というのがやはりあって、一人ひとりの技を発揮しているのです。一人ひとり作品としてのそれぞれの世界がある。そういう部分が強いと思われます。

どうしてそういうものを作るようになったのか、きっかけはわからなかったのですが、実際によく見てみると、一種のビロード細工でその感触が獣の毛皮とよく似ているんです。元々人を葬る時には獣の皮を使っていたのですが、そういうものに代えて手作りの布を作っていた、ということは面白いなと思います。

**新井：**日本だと何とか織り、など同じパターンを繰り返していくものがありますよね。(クバ王国の場合)例えば、パッチワークなどは個人的で偶然に任せているのですか？

**渡辺：**というふうに聞きました。でも、でき上がったものには上手い下手があって、上手いものには共通の上手さが感じられる。不思議ですよ。簡単な言い方ですが、や

はり丹精込めて作ったものはいいなあと、私たちにもある程度共通して言える。

**新井：**穴の開いたところをパッチワークで埋めていく、というようなのもあれば、個の感性が生きていくということであれば、港さんが言っていたようなワークショップで出てくるようなものもある。トップダウンにシステムが作られて工場と同質に量産するような工業製品と対極にあるように思うんですけども。

**渡辺：**僕が見た様子からすると、アフリカの人たちは日常生活とワークショップとが分かれている感じではなくて。普段がワークショップみたいな感じです(笑)。畑仕事が終わって帰ると、自分の装束も含めてせっせせっせと作っています。



#### 【発達障害の子供たちの認識、表現、コミュニケーション】

**新井：**学校で発達障害のある子で、別にアートというものを意識せずにもものを作っていたり歌を口ずさんだり、と、個の表現をされている子供たちはいるんですか？

**小池：**絵を描くことが好きな子は結構いますね。歌や物語を作ることが好きな子もいます。自分がこれまで感じてきたこと、経験してきたこととか、今感じていることを描いたり、以前に描いた絵の続きから発展して描いたりする子も多いと思います。自分で漫画を作るのが好きな子もいる。私は、子供たちの描く姿や作品を見て、子供たちは何を感じているのかな、想像しているのかなということを考えるきっかけにしています。

**堤：**発達障害の子供や自閉症の子供、と言って、ひとくく

りには絶対できないじゃないですか。発達障害に手先が不器用な子が多いともいわれますが、ものすごい緻密な絵を描く子もいる。電車の絵を端の方からわーっと描き始めて、やがて紙全体に描いていたりとか。その空間認識が素晴らしかったり。その、手先や空間認識、視覚的なものと、音と、あと言語というものが、色々とからみ合っているのかなということは子供たちを見ていて思います。

**脇坂：**漢字を上手く思い出せない子がいると先ほどお聞きしましたが、例えば、普通の人でも、人の顔とか思い出せても描けないことがあるじゃないですか。頭でリアルに覚えている気がするのに、いざ手を動かしてみると描けない。ただ、リアルな映像は浮かんでいる気にはなる。それに近いのかな、と勝手に想像しているんですが。どうなのでしょう、そういうイメージでいいんですかね。

**小池：**子供たちの中には人の顔を覚えるのが苦手な人がいます。私も覚えるのはどちらかという苦手な方です。また、書くことが苦手な子供たちの中には、文字などを思い起こすのに時間がかかる人がいます。その場合、その人にとっての思い返すきっかけをどう作るかも大事であるように思います。例えば、文字を絵とセットで覚えている子もいるので、その場合は絵を見たり思い出したりして文字を想起する。また、カタカナの場合、たとえば「シ」だけを取り出して想起することは難しくても、「シュークリーム」の「シ」だよ」と言うと思出す子もいます。思い出しのきっかけは色々あるように思います。また、仮名や漢字の覚え方にも、一人ひとりにとって有効なやり方は異なると考えています。



**堤：**コミュニケーションについてですが、それぞれの子供たちが持つ感覚って違いますよね。聴覚優位の子もいれば視覚優位の子もいるので、そのコミュニケーションは人それぞれ違うんだろうな、ということは現場で非常に感じる場所なんです。言語の獲得の仕方、例えば、アスペルガー症候群の子の中には、やたらしゃべる子いますが、それがかなり一方的だったり。そういうふうな、言語が関わってくると(コミュニケーションが)難しくなるように感じることもあります。

**小池：**言葉を実感や経験が伴ったものとして獲得するという事は、どういうことか、よく考えます。

**脇坂：**メタファーの操作が苦手ということですか？

**小池：**そういう子もいます。また、言葉を、意味とセットではなく、言葉だけを先に覚える。そのため、その言葉の使い方が実際の文脈からずれてしまったり、自分自身の感覚とその言葉のフィット感が少し違うのではないかと思ったりすることもあります。

子供たちの中には、絵と、場合によってはセリフで描き表した方が表現しやすい子もいます。私は小学生たちと関わっているので、子供たちと一緒に、起きたことを絵で表しながら、その時の心情説明や状況説明を一緒にやる、ということも時々あります。

## 【自分と外の世界の境目

**渡辺：**私は自閉症のことはわからないのですが、そういった自閉症の方は自分の感覚が現実とは違う、という感覚は持っているのですか？

僕らは、自分が現実の中にいると、何だか知らないけれど思っていると先ほど(脇坂さんの話で)教えられてしまったので(笑)。

**脇坂：**(自分が現実の中にいるということに)根拠がないんですよ。たまたま結果的に(つじつまが)合っている、それくらいに思っておいた方がいいです。普通の人、他の人との(感覚の)違いというものはわかっていないはずで。同じ現実を体験していると思っているわけですが。つまり自閉症の方が(自分の感覚が)他の人と違うとは思っていない、ということと一緒にすよね。(その違



いに)気付けるということは、大変な能力だと思います。そもそも気付かないようになっていきますから。

**渡辺：**気付けない世界が作れるということ(脇坂さんのお話で)今日知って、恐ろしい世界ではありましたが(笑)。

**脇坂：**トラウマが残ったりしないよう、気を付けてやっています(笑)。

**堤：**自分と周りの世界を認識して、自己アイデンティティがどう形成されていくかという中で、自分と外の世界との境目が区別できないということは、脳科学的にもあり得るのでしょうか？赤ちゃんは生まれた時はみんなそうだと聞いたことがあります。

**脇坂：**「メタ認知」(認知心理学の用語。自分の行動・考え方・性格などを別の立場から見て認識する活動)の研究は、結構最近のもので、意識とかそういうものが関わってくるので、ほぼ長い間お手上げだったんですよ。そこに手を出したら大変じゃないですか。でも何年前、ミラーニューロンというものが発見されて、自分がある行動をした時に発火するニューロンが、他人が同じ行動をとった時にも発火するという話ですけど、ちょうどそのへんの時期から、脳科学で「他者」が扱えるかな、という風潮が強くなったように思います。(自分を)外から見たり、外から見なかったりというのを、人は普段から実は目まぐるしくやっていると思うんですよ。外から眺めた自分と中にいる自分というのは繋がってしまっているんで、そこでは意識の上がりようがない。

S Rシステムでは映像だと思って見ていたら自分その中に実際にいた、というような経験を意図的に起こします。そういうのを経験すると、自分が普段意識が飛びまくっているんだなということにも気付けます。ただし、実

験的にコントロールして、そのような強力な視点移動を起こす、というものはこれまではなかったんです。それをS Rではできる。そのタイミングの脳活動などを測ろう、といったことはこれからやっていきます。

**港：**渡辺先生が『皮膚-自我』(2)という本の解説を書かれていますね。自我と外の境目としての皮膚ということでお話していただいてもいいですか？

**渡辺：**ディディエ・アンジュという方のことはよくわからないんですが、『皮膚-自我』という変わったタイトルの本で、私の知っている人が訳して、私は解説みたいなものを書かせていただいた。発想の要点は、人間というのは自分と外界との境界が皮膚だと。身体自体も袋状で液体がつまっている、という話で。だから、形としてはそうになっている。それで、皮膚という境界が無意識のうちに色々な働きを持っていると。それともう一つは、そういうあり方をしている人間が、自分と他人との関係で何が起きているかという、食ったり食われたりしている感覚を知らない間にしている。身体の中に相手を取り込むとか、吐き出すとか、そういう二つのことを言っている。

### 質疑応答

**堤：**話がこれから佳境になるというところで恐縮ですが、そろそろ時間ですので、このあたりで会場みなさんからのご質問を受けたいと思いますが、いかがでしょうか。

#### 観客1：

今日はとても興味がある話を色々な方から聞いて楽しかったです。今、最後に話されていた議論に繋がることかなと思うんですけども。今日一連のお話を聞いて思ったのは、自分と他者という時にその人が主体的に持っている意図性や、その人が能動的に何かに働きかける行為だとか、そういうものが議論の根底に繋がっていたのではないかと個人的には思って聞いていました。

例えば、音楽を聴くとかタイコを叩くとか。そのタイコを叩くのも、自分の能動的な動きというものから反応して、音が生まれる。そういう色々な音がする、ということでは自分がその行為をしたということがわかる。脇坂さんのお話も、映像を普通の二次元的なディスプレイのところで客観的に見ていたら、あの混乱は起きないと思うんですよ

ね。それが、自分の意図でこっちに向いてみたとか、意図が加わるからこそ別のものとの境目がなくなってしまうということを作り出しているというか、ある意味ではつけこんで騙すことができる、ということだと思うんです。意図性を持って何かをやるということと、それに対するリアクションというものが、自分の意味というものも作り出すし、他者との関係性や社会性みたいなものも作り出す、ということが根底に繋がっているのではないかなと思っています。自分の意見みたいになってしまったのですが(笑)。

**新井：**まとめてくださいましたね(笑)。すばらしい。

**会場：**(笑)

**渡辺：**今のお話、鋭いなあとって聞かせていただいたのですけれども。(脇坂さんに)お聞きしたいのですが、バーチャルの世界の中で、働きかけるのではなくて、受け身にした時の実験はできるんですか？

**脇坂：**受け身というのは例えばどういうものですか？

**渡辺：**その例も含めてお聞きしたいです。つまり、働きかけてそれに対するリアクションがあるからこそ、バーチャルの世界と現実の世界が区別しにくくなる、ということでしたので。

**脇坂：**今仰った通り、頭を自発的に動かしてという(周囲との能動的な)インタラクションがあることが重要です。技術的な点についていえば、それ以外に関しては今のバージョンのSRシステムではどちらかというはまだ受け身の要素が多いです。(体験シーンの登場人物に)だいたい攻められるばかりなので。より触覚などを交えていくともっと違う体験が実現できるんじゃないかなというのはあります。

ただ、相互作用をすることによって世界との折り合いが成立するということは、多分色々なジャンルでいえるかなと。小池先生が仰った、成功体験もそうですよね。脳科学の実験としては、何をやっても対象からのフィードバックが満足に返ってこないという状態を経験した後は、そもそも体験内容の解釈が変わってくるとかいう報告があります。錯視が良く見えるようになったり、本来存在しない因果関係を見つかったりとか、そういうのがある。

だから、こっちが送ったことに適切なインタラクションがちゃんと戻ってくるというのが必要、というのは脳科学や心理学でもいわれています。

## ■ おわりに

**堤：**みなさんから、最後に一言ずつお願いいたします。

**脇坂：**本日はありがとうございました。僕がこの場でもう一つ聞きたかったことは、「夢」なんですね。自閉症の方はどういう夢を見ているのかと。例えばメタファーが上手く使えないというのがありますが、夢の中でも起きるのではないかと。普通の人には、全然断片的なシーンが起きてそれを繋げて進めるじゃないですか。そういうのが起きていないのであれば、見ているものも違うのではないかと。そういう話をいっぱいしたかったです(笑)。

**新井：**なかなかまとめというのも難しいですが、言葉の問題とか色んなことを含めて、外国に行くとは僕は突然言葉の通じない人間になってしまったりとか、周りの環境によって、自分が当たり前だと思っていることが当たり前ではなくなってしまう、いつもできているコミュニケーションができなくなるということが容易にあると思うんですね。障害があるなしをとりあえず置いておいても、多様な人間が多様な数だけみんな別の世界を持っていると思った方が、多分いいのではないかなということを今日はすごく感じました。スタンダードというものは一つには絶対決められないだろうと。ただ、きっと人間が社会を営んでいく上では、矛盾するんですけれども、あるところには基準を設ける、ということも一つ選んできた道であって。ワークショップとは古くてかつ新しいやり方なのかもしれませんが、個々のバラバラ感を大事にしつつ、でも通じ合える共通性を探っていくような感じで、本当は両立しないかもしれないことを矛盾を承知の上でやっていくしかないのかもしれないかもしれません。グルグルとまとまりませんが(笑)、改めて考える良いきっかけになりました。

**港：**歌うことって一体何なのか、ということはまたみんなで話せればと思います。さっき小池先生も仰っていたように、意味を覚える前に歌を覚えてしまうということは、言葉について考える時に、ある意味本質的なことなんじゃないかなと思っています。言葉の意味以前に、メロディと

かりズムとかを覚えてしまうのはなぜかという、じゃあそこから言葉って何なのかなというところまで考えると話が終わらなくなっちゃいますね(笑)。ありがとうございました。

**渡辺：**三木成夫さんについて、何といっても一番驚いたのは、鮭というのは川を遡って来て産卵して射精・受精して死にます。ですから次の世代の子供は親を知らない。その代わり、その生まれた川を母親にしている。人間は一人の母親から一人の子供が生まれるしかなくなってしまう、という現実を生物の進化史という言い方で証明してしまったということが私にはショックでした。

(新井さんのワークショップで)先ほど手を合わせるということをやりましたが、どの人にとっても現実を支えているのは自分にとって意味のあるもう一人の他者なのかなと思いました。ですから最終的に(脇坂さんの)あの実験でも現実であるということを支えているのは、実験者と被験者の一対一の関係なのではないかなと。そこで信頼が崩れると大変なことになるのだろうなと思いました。以上です、ありがとうございました。

**小池：**本日のパネルディスカッションでは、質問に十分に答えられなくて申し訳なかったです。お話をされていて、目の前の子供たちを理解しようと努力はしても、人が人

を理解するのは難しいということを感じました。だからこそ理解を深めていくという姿勢を大切にすることになります。

また、自分で自分を客観視するということは、自分でもう一度考えたいなと思いました。堤さんが、最初に私に質問された「言語と身体」ということにふれられるのであるならば、子供たちの学びにとって、「手応え」という言葉が、一つ、大事なキーワードかなと思います。「もの」に対して手応えを感じることはもちろんあるんですが、人との関係の中でリアクションが返ってきて、それが手応えになる、そのことも含めて、言語と身体および学習について、今後さらに考えたいです。

「夢」って難しいですけど、興味があります。今日は、自閉症の子供たちの内的世界のお話はあまりなかったのですが、また、今日の続きで意見交流したく思いました。ありがとうございました。

**堤：**今日のパネリストみなさんの様々なお話は、私の中では、すべて、日々の子供たちとの活動に繋がる話です。私も常に子供たちから気付かされたり、アーティストから気付かされたり、ものの見方を変えとはどういうことなのかなということを考えながら活動しています。今日はもっと色々話したいことがありましたが時間になってしまいました。本日はありがとうございました。

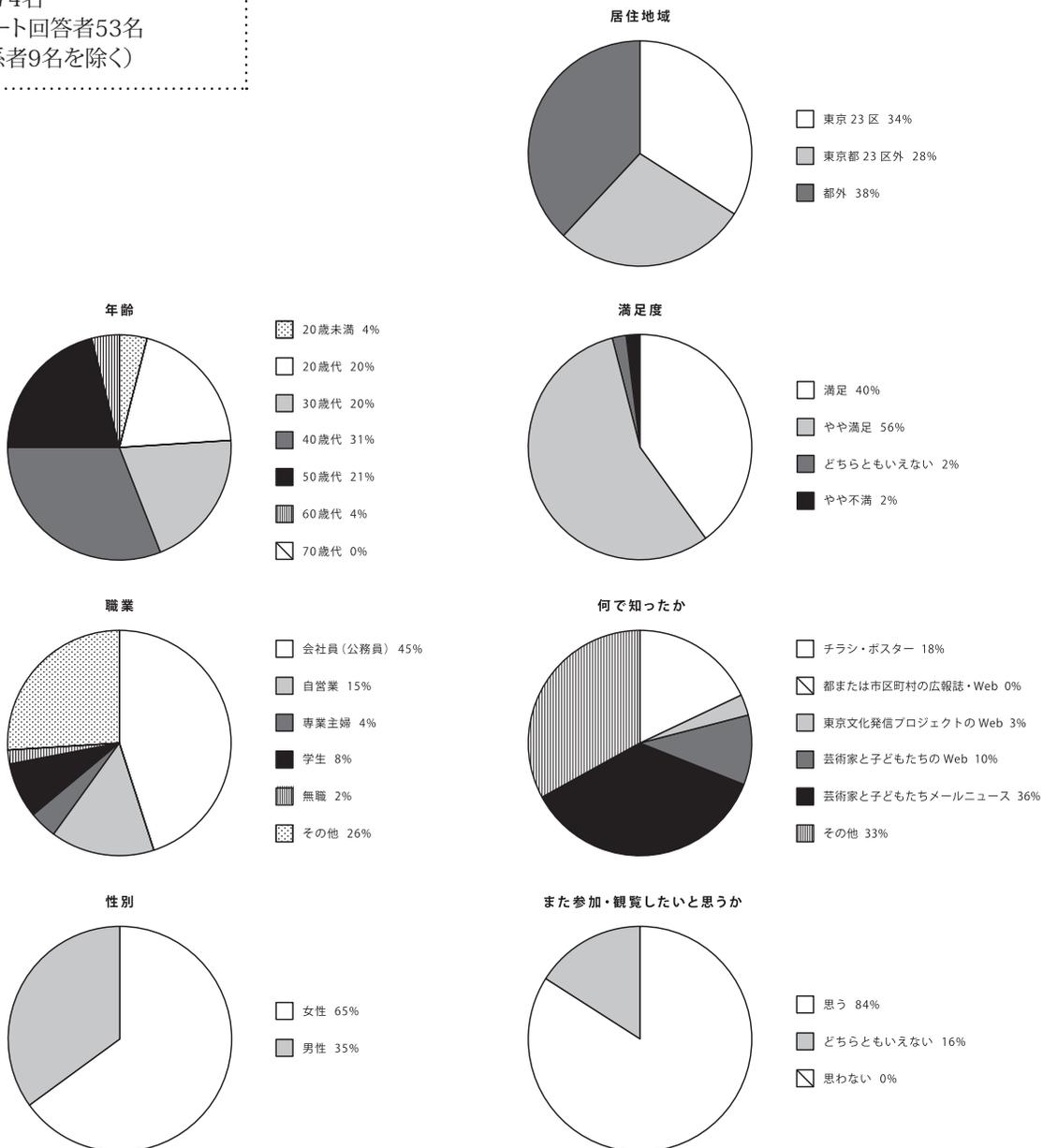
<注>

(1)『内蔵とこころ』三木成夫, 河出書房新社, 2013

(2)『皮膚・自我』ディディエ・アンジュール, 福田素子訳, 言叢社, 1993

## 来場者アンケート結果・感想

来場者74名  
アンケート回答者53名  
(※関係者9名を除く)



◆ 刺激のお話の数々をありがとうございました。自分を理解するということの様々なアプローチについて考えさせられました。

◆ 一つのテーマを様々な方向から考えるヒントをいただいたような気分です。消化する作業に時間がかかりそう!!

◆ 現場の実践の話なのかと思って今回参加しましたが、理念的な話で予想とちがってました。途中まではねらいがよくわからなかったですが、最後いろいろ話がかみあって面白かったです。小池先生の具体的なお話と他の方の理念的なお話との往復がおもしろく、いろいろ考えさせられました。

◆ 興味深い話がうかがえてよかったです。思いがけない話が聞けて、個人的な興味関心が広がりました。実践家の方と

学者の方の話がコラボして学びが大きかったです。

◆ 一つの話題に対して、様々な分野の方が関わりをもっていることに、大変興味をもちました。

◆ それぞれの先生方の報告はとても面白かったです。ただテーマがとても幅広く、話が少しかみあっていない部分もあったように感じました。発達に関する専門の方もいると、もう少しテーマが深まったかなと思いました。ワークショップの実際の様子ももう少し詳しく聞きたかったです。

◆ 着地点が全くわからなくて面白かったです。時間配分が難しいとは思いますが、もっとパネルディスカッションが聴きたかったです。

◆ 幅の広さ、また狭さが面白かったです。演劇のようでした。

## パフォーマンスキッズ・トーキョー実施一覧

年度	学校・ホール・施設名	地域	対象学年	クラス	参加人数	日数	アーティスト
平成20年度	<b>学校</b>						
	中野本郷小学校	中野区	小4	2	78	11	山田珠実 (振付家・ダンサー)
	日野第六小学校	日野市	小4	3	115	7	新井英夫 (体奏家・ダンスアーティスト)
	長沼小学校	八王子市	小5	2	70	8	東野祥子 (振付家・ダンサー)
	高島第五小学校	板橋区	小6	1	38	9	上村なおか (振付家・ダンサー)
	<b>ホール</b>						
	東京芸術劇場	豊島区	小2～小6	公募	26	10	野村誠 (音楽家・作曲家)
シアター1010	足立区	小2～小6	公募	13	7	井手茂太 (振付家・ダンサー)	
バルテノン多摩	多摩市	小2～小6	公募	18	9	森下真樹 (振付家・ダンサー)	
平成21年度	<b>学校</b>						
	大久保小学校	新宿区	小2	2	39	11	新井英夫 (体奏家・ダンスアーティスト)
	葉平小学校	墨田区	小3	2	67	12	トリのマーク (通称) (演出家・俳優)
	別所小学校	八王子市	小6	2	72	13	セミンコオーケストラ (演劇・音楽集団)
	長崎小学校	豊島区	小6	1	25	8	楠原竜也 (振付家・ダンサー)
	回田小学校	東村山市	小3	2	60	12	港大尋 (作曲家・音楽家)
	大谷田小学校	足立区	小3	2	60	9	新井英夫 (体奏家・ダンスアーティスト)
	小平第六小学校	小平市	小4	3	100	11	今井尋也 (演出家・俳優)
	町田第一小学校	町田市	小4	3	116	8	川村奈実 (振付家・ダンサー)
	神津小学校	神津島村	小3	1	19	12	森下真樹 (振付家・ダンサー)
	三宅小学校	三宅村	小3、小4	2	26	7	小野寺修二 (演出家)
	<b>ホール</b>						
	第一生命ホール	中央区	小3～小6	公募	12	9	港大尋 (作曲家・音楽家) 森下真樹 (振付家・ダンサー)
	東京芸術劇場	豊島区	小3～小6	公募	14	9	岩淵多喜子 (振付家・ダンサー) 石坂玄士 (神楽太鼓奏者・パーカッショニスト)
	吉祥寺シアター	武蔵野市	小3～小6	公募	8	9	福留麻里 (振付家・ダンサー) 即興からめる団 (音楽家)
	バルテノン多摩	多摩市	小3～小6	公募	17	8	森下真樹 (振付家・ダンサー)
	保谷こもれびホール	西東京市	小2～小6	公募	19	10	楠原竜也 (振付家・ダンサー)
耕心館	瑞穂町	小2～小5	公募	8	5	セミンコオーケストラ (演劇・音楽集団)	
平成22年度	<b>学校</b>						
	江戸川小学校	新宿区	小2、小3	2	27	9	鈴木潤 (ピアニスト・レゲエキーボーディスト)
	宮前小学校	目黒区	小2	2	70	10	楠原竜也 (振付家・ダンサー)
	矢口東小学校	大田区	小2	2	44	10	柏木陽 (俳優・演出家)
	喜多見中学校	世田谷区	中3 (女子のみ)	3	41	12	川村奈実 (振付家・ダンサー)
	中野北小学校	八王子市	小4	1	25	11	港大尋 (作曲家・音楽家)
	八坂小学校	東村山市	小3～小6	特別支援学級	6	10	棚川寛子 (舞台音楽家)
	清瀬中学校	清瀬市	中1～中3	特別支援学級	27	11	港大尋 (作曲家・音楽家)
	第一小学校	東久留米市	小6	4	123	12	ユカイナ9ナカマタチ (演劇ユニット)
	さくら小学校	大島町	小2	1	33	17	JOU (振付家・ダンサー)
	三原小学校	八丈町	小1～小4、小6	5	51	17	富永圭一 (ファシリテーター)
	<b>ホール</b>						
	練馬文化センター	練馬区	小4～小6	公募	27	10	山田うん (振付家・ダンサー)
	吉祥寺シアター	武蔵野市	小4～小6	公募	10	10	東野祥子 (振付家・ダンサー)
	せんがわ劇場	調布市	小4～小6	公募	15	9	新井英夫 (体奏家・ダンスアーティスト)
	バルテノン多摩	多摩市	小3～中1	公募	28	10	森下真樹 (振付家・ダンサー)
	耕心館	瑞穂町	小3～中1	公募	11	10	港大尋 (作曲家・音楽家)
	<b>児童養護施設</b>						
	二葉むさしが丘学園	小平市	小2～中2		4	2	新井英夫 (体奏家・ダンスアーティスト)

年度	学校・ホール・施設名	地域	対象学年	クラス	参加人数	日数	アーティスト
平成23年度	<b>学校</b>						
	第二葛西小学校	江戸川区	小1～小6	特別支援学級	14	10	森下真樹（振付家・ダンサー）
	稲城第二小学校	稲城市	小1～小6	全校児童	135	12	山田宏平（劇作家・演出家）
	第十小学校	立川市	小2	2	60	12	スズキ拓朗（振付家・ダンサー）
	東萩山小学校	東村山市	小1～小6	特別支援学級	16	11	棚川寛子（舞台音楽家）
	大宮小学校	杉並区	小6	1	39	11	綾田将一（俳優）、渡辺麻依（俳優）
	桐田小学校	八王子市	小6	3	85	11	棚川寛子（舞台音楽家）
	中山小学校	八王子市	小1、小2	2	19	12	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	第七小学校	国分寺市	小6	2	46	9	柏木陽（俳優・演出家）
	第四小学校	東久留米市	小3、小4	2	9	6	石坂玄士（神楽太鼓奏者・パーカッショニスト）
	南鶴牧小学校	多摩市	小5	2	59	9	JOU（振付家・ダンサー）
	三根小学校	八丈町	小6	1	29	10	松本大樹（振付家・ダンサー）
	御蔵島中学校	御蔵島村	小1～中3	全校児童	29	9	KENTARO!!（振付家・ダンサー）
	<b>ホール</b>						
	まろにえホール	東久留米市	小3～小6	公募	20	8	伊藤千枝（振付家・ダンサー）
	吉祥寺シアター	武蔵野市	小3～小6	公募	18	10	鈴木ユキオ（振付家・ダンサー）
	せんがわ劇場	調布市	小3～小6	公募	19	10	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）
	パルテノン多摩	多摩市	小3～小6	公募	30	10	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	水天宮ビッド	中央区	小3～小6	公募	16	10	黒沢美香（振付家・ダンサー）
	<b>児童養護施設</b>						
	二葉むさしが丘学園	小平市	小1～中3		14	14	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）
	目黒若葉寮	目黒区	中1、中3、高3		3	11	水内貴英（美術家）
	ベトレヘム学園	清瀬市	小3～小5		4	11	港大尋（作曲家・音楽家）
ベトレヘム学園	清瀬市	小2～小5		6	9	森下真樹（振付家・ダンサー）	
平成24年度	<b>学校</b>						
	東落合小学校	多摩市	小6	2	61	9	森下真樹（振付家・ダンサー）
	夢が丘小学校	日野市	小1	2	48	12	スズキ拓朗（振付家・ダンサー）
	峡田小学校	荒川区	小1～小6	特別支援学級	17	11	渡辺麻依（俳優）
	府中第七小学校	府中市	小2	2	63	11	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	元加賀小学校	江東区	小2～小6	特別支援学級	13	12	棚川寛子（舞台音楽家）
	第三小学校	青梅市	小1～小6	特別支援学級	29	10	Co.山田うん（ダンスカンパニー）
	明化小学校	文京区	小4	2	56	10	岩淵多喜子（振付家・ダンサー）
	鹿骨小学校	江戸川区	小4	2	63	8	茶木真由美（ダンサー）
	十条台小学校	北区	小3	1	37	9	田畑真希（振付家・ダンサー）
	笹塚中学校	渋谷区	中1	2	64	10	東野祥子（振付家・ダンサー）
	つつじ小学校	大島町	小6	1	22	10	遠田誠（振付家・ダンサー）
	利島中学校	利島村	小1～中3	全校児童	18	12	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	<b>ホール</b>						
	野方区民ホール	中野区	小3～小6	公募	20	9	Co.山田うん（ダンスカンパニー）
	狛江エコルマホール	狛江市	小3～小6	公募	35	7	棚川寛子（舞台音楽家）
	立川市民会館	立川市	小4～小6	公募	8	10	山下残（振付家・演出家）
	光が丘・IMAホール	練馬区	小3～小6	公募	38	10	セレノグラフィカ（ダンスユニット）
	ルネこだいら	小平市	小2～小6	公募	22	10	岩淵多喜子（振付家・ダンサー）
	<b>児童養護施設</b>						
	二葉むさしが丘学園	小平市	小1～中3		11	12	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）
	目黒若葉寮	目黒区	小1～高1		10	8	水内貴英（美術家）
	ベトレヘム学園	清瀬市	小2～小6		13	12	港大尋（作曲家・音楽家）
東京都石神井学園	練馬区	小3～小6、高1		7	8	Co.山田うん（ダンスカンパニー）	
クリスマス・ヴィレッジ	足立区	小4～小6		9	3	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）	

年度	学校・ホール・施設名	地域	対象学年	クラス	参加人数	日数	アーティスト
<b>平成25年度 学校</b>							
	西新宿小学校	新宿区	小3、小4	2	60	7	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	尾久第六小学校	荒川区	小4	2	70	9	セレノグラフィカ（ダンスユニット）
	大山小学校	板橋区	小1～小6	全校児童 （特別支援学級含む）	40	11	楠原竜也（振付家・ダンサー）
	北町西小学校	練馬区	小6	2	78	11	棚川寛子（舞台音楽家）
	六木小学校	足立区	小2	3	81	10	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）
	元八王子中学校	八王子市	中1～中3	特別支援学級	14	12	港大尋（作曲家・音楽家）
	拜島第一小学校	昭島市	小3	2	75	10	太田ゆかり（ダンサー・振付家）
	染地小学校	調布市	小4	2	40	10	田畑真希（振付家・ダンサー）
	小平第十二小学校	小平市	小5	2	69	10	田畑真希（振付家・ダンサー）
	第四小学校	国分寺市	小1～小6	特別支援学級	14	11	棚川寛子（舞台音楽家）
	新島小学校	新島村	小5～小6	2	49	14	鈴木ユキオ（振付家・ダンサー）
	三根小学校	八丈町	小6	1	28	14	森下真樹（振付家・ダンサー）
<b>ホール</b>							
	せんがわ劇場	調布市	小3～小6	公募	26	10	田村一行（大駱駝艦舞踏手・振付家）
	光が丘・IMAホール	練馬区	小3～小6	公募	46	10	北村成美（振付家・ダンサー）
	三鷹市公会堂	三鷹市	小3～小6	公募	27	9	青木尚哉（振付家・ダンサー）
	ムーブ町屋	荒川区	小3～小6	公募	17	10	トリのマーク（通称）（演出家・俳優）
	野方区民ホール	中野区	小3～小6	公募	18	10	21世紀ゲバゲバ舞踊団（ダンスカンパニー）
<b>児童養護施設</b>							
	二葉むさしが丘学園 & ベトレム学園	小平市 清瀬市	小1～小6	2施設交流	18	18	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト） & 港大尋（作曲家・音楽家）
	クリスマス・ヴィレッジ	足立区	小1～小6		9	10	新井英夫（体奏家・ダンスアーティスト）
	子供の家	清瀬市	年中～高1		11	10	棚川寛子（舞台音楽家）

## ▼PKTワークショップ風景



平成25年度 ムーブ町屋×トリのマーク（通称）【演出家・俳優】



平成24年度 光が丘・IMAホール×セレノグラフィカ【ダンスユニット】



平成23年度 まるにえホール×伊藤千枝【振付家・ダンサー】



平成22年度 吉祥寺シアター×東野祥子【振付家・ダンサー】



平成21年度 保谷こもれびホール×楠原竜也【振付家・ダンサー】



平成20年度 東京芸術劇場×野村誠【音楽家・作曲家】

### 【東京文化発信プロジェクトとは】

東京文化発信プロジェクトは、「世界的な文化創造都市・東京」の実現に向けて、東京都と東京都歴史文化財団が芸術文化団体やアートNPO等と協力して実施しているプロジェクトです。都内各地での文化創造拠点の形成や子供・青少年への創造体験の機会の提供により、多くの人々が新たな文化の創造に主体的に関わる環境を整えるとともに、国際フェスティバルの開催等を通じて、新たな東京文化を創造し、世界に向けて発信していきます。www.bh-project.jp