

科学技術と知の精神文化

講演録 46-1

わかりあえないことから —コミュニケーション能力とは何か—

劇団「青年団」主宰
こまばアゴラ劇場芸術総監督

平田 オリザ

2018年4月18日

国立研究開発法人科学技術振興機構
社会技術研究開発センター

「科学技術と知の精神文化」研究会

講演録の発行にあたって

世界的に大きな時代の転換期に直面している現在、日本の科学・技術に携わる人々とその共同体の精神・規範・文化について、歴史に学びじっくり議論をし、将来を考える場が必要なのではないだろうか。

阿部博之 東北大学名誉教授のこのような発案により、社会技術研究開発センターは研究会「科学技術と知の精神文化」を設置し、2007年度より継続的に会を開催しています。

研究会では、学問・科学・技術を取り巻く今日までの内外の言説、活動、精神、風土などについて、理系だけでなく、科学史・哲学・歴史学・法学・政治学・経済学・社会学・文学などの多様なバックグラウンドの有識者の方々にご講演いただき、議論を深めてきました。

本講演録は、研究会での講演をもとに、講演者の方々に加筆発展し取り纏めていただいたものです。21世紀に日本の科学・技術を進めるうえで基盤となる知の精神文化について、より多くの人々が考え互いに議論を深めるきっかけとなることを願い、発行いたします。

国立研究開発法人科学技術振興機構
社会技術研究開発センター

目 次

I. はじめに.....	1
II. 人間らしく見える要素とは.....	2
(1) ロボット研究との出会い.....	2
(2) 演劇とロボット研究の親和性.....	3
(3) ロボットによるコミュニケーション.....	5
III. コミュニケーションの特性.....	6
(1) 文化や経験とコミュニケーションの関係.....	6
(2) 演劇における台詞の受け取られ方.....	8
IV. コンテキストとは.....	10
(1) コンテキスト理解の難しさ.....	10
(2) 子供のコンテキストを受けとめる.....	12
(3) 患者や家族のコンテキストを酌み取る.....	13
(4) 人間の領域.....	14
V. 新しいコミュニケーション教育.....	15
(1) コンテキストを理解する能力を育む.....	15
(2) コミュニケーション・デザインという考え方.....	16
(3) シンパシー型からエンパシー型の教育へ.....	18
プロフィール.....	20

わかりあえないことから —コミュニケーション能力とは何か—

劇団「青年団」主宰
こまばアゴラ劇場芸術総監督

平田 オリザ

日時：2018年4月18日
場所：国立研究開発法人科学技術振興機構

I. はじめに

私は今、大阪大学が本務校なのですが、東京藝術大学の COI 推進機構の特任教授もしています。本業は劇作家、演出家ですけれども、大学の教員になって、もう 18 年になります。大阪大学には 10 年ほど前に呼ばれました。当時大学は、文部科学省から、科学者に説明責任（能力）をつけさせることが求められていたので、旧帝大系の各大学などでは、そのためのセンターが作られ、大阪大学でもコミュニケーションデザイン・センターという、特に大学院生向けの新しい高度教育機関が作られました。そこに私のような劇作家やダンスのプロデューサー、デザイナーなどを入れて、科学者や医者の方たちに、実際に演劇やダンス、デザインを経験してもらい、説明能力やコミュニケーション能力をつけようというのが大阪大学の狙いでした。当時の鷺田清一総長の意向として、博士課程に進む人に、そういう授業を必修にしていくということで、そのプログラムづくりをお預かりしています。ですから、あと数年もすると、演劇をやらないと医者になれないという、すばらしい時代が来るのですが、あまり演技がうまい医者は信用できませんので、そこそこしておいたほうがいいと思います。

最近は理系の分野でも、コミュニケーション能力が強く求められるようになってきました。最初に理系出身の副学長から言われたのは、国際学会に行ききちんと友達を作れるような研究者を育てたいということでした。今は、殆どが国際共同研究になってきていますので、データのやりとりをきちんとしてもらえりような、信頼される科学者を育てることが一番大事で、その基礎能力として、コミュニケーション能力を捉えることが大阪大学の狙いでした。

Ⅱ. 人間らしく見える要素とは

(1) ロボット研究との出会い

大阪大学では、ロボットを使った演劇も作ってきました。石黒浩教授と一緒に、もう10年ぐらいタッグを組んで世界中を回っていますが、なぜロボット演劇を作ろうと考えたのかをお話します。

そもそも私は大阪大学に行く前から、東京大学の佐々木正人教授やアフォーダンス¹の研究者たちといろいろな共同研究をしていました。その中の一つが、一般の人がどういう基準で「あの俳優はうまい」「あの俳優は下手だ」と直感的に考えるのかという研究でした。それがわかれば演劇教育ができるわけですから、そういうことを調べていたのです。

すると、どうやら無駄な動きが適度に入る人が、演技のうまい俳優だということがわかってきました。例えばコップを取るときに、ガシッと掴むというような行為はあまりしません。ガシッと掴むのは、リポビタンDの宣伝ぐらいです。手前でワンバウンドしたり、ほかのものを触ったり、少し全体を把握してからコップを取ったり、そういう無駄な動きが確実に入るわけです。この無駄な動きはマイクロスリップと呼ばれていますが、人が何かをするときにはマイクロスリップが一定数入るのです。しかし、俳優も人の子なので、多くの人に見られていると緊張してしまい、無駄な動きが多くなってしまったり、あるいは逆にしっかり

¹ 知覚心理学者 J = ギブソンの理論。環境の意味や価値は認識主体によって加工されるのでなく、環境からの刺激情報のうちにすでに提供され、固有の形をとっているという思想。(大辞林 第三版)

掴まなければと思って、ガシッと掴んでしまったりするのです。俳優のかわいそうなところは、練習すればするほどうまく掴めるようになってしまうことです。そうすると、マイクロスリップの量が減ってしまうわけです。ところが世の中には天才がいて、何度やっても適度にマイクロスリップが入る俳優がいるのです。そういう俳優のことを、一般の方たちは「うまい俳優」と呼ぶのではないかということがわかってきました。

大阪大学に赴任して1年ぐらいたったころ、大学主催のイベントの控室で鷺田先生と雑談をしていたときに、何かほかにやりたいことはないかと言われたので、ロボットと演劇をやりたいと言ったところ、すぐにやってくれと言われました。そして、ロボット研究の権威である石黒教授と、当時の同僚であった浅田教授を紹介されて、お二人の研究室に遊びに行きました。そのとき、私が大阪大学のロボット研究のプロジェクトに入ると、ロボットが実際の技術より高い技術を持っているかのように見せることができるが、それをやってもいいかと聞きました。科学の世界ではやってはいけないことなのですが、浅田教授からは、望むところだと言われたのです。自分たちは「鉄腕アトム」や「マジンガーZ」からロボット研究に入ったけれど、今の若いロボット研究者は、今あるロボット研究の技術からしか発想しなくなっているのもう一度未来を見せて欲しい。その未来を見せる仕事をアーティストにしてもらいたいのだと言われて、それでプロジェクトに加わることになりました。

(2) 演劇とロボット研究の親和性

石黒教授の最大の課題は、どうすればロボットが社会に入っていけるかということです。お年寄りや子供、障害を持った方に怖がられないロボットを作っていくことなのです。そうだとすると、コップをガシッと掴んでしまうような動きではだめなわけです。しかし、工学者は本能的に、ガシッと掴みたいのです。ガシッと掴みたいような人が工学者になると言ってもいいと思います。ここに演劇とロボット研究の親和性があったわけです。演劇は稽古すればするほどリアルから遠ざかってしまい、ロボット研究は進めれば進めるほど、社会から遠ざかってしまいます。産業用ロボットならば、確実に掴むのがいいロボットです。しかし、いいロボットが必ずしも社会に入っていけるロボットとは限らないのです。石黒教授は、

2000年代に入ったころからこういう問題意識を持ち、授業の中でもいろいろな演劇を作って試されていたのです。ただ、そこでは認知心理学や言語学の力も借りて、どうすればロボットに無駄な動きができるかを研究されていたのですが、心理学や言語学は、基本的にはたくさんさんのデータから平均をとる学問ですから、どうしても平均値に埋め込まれてしまい、あまりうまくいかなかった。それならランダムにすればいいではないかといっても、そうすると本当にロボットの動きがめちゃくちゃになってしまうわけです。

石黒教授がそれで悩んでいたところに私と出会ったわけですが、まず初めにロボットの性能を見なくてはいけないので、1枚ぐらいの台本を渡して、若手の研究者に台詞と動きをロボットにプログラムしてもらいました。その動きを見て、演劇の世界でだめ出しというのですが、「この台詞とこの台詞のあいだを0.3秒あけて」、「この台詞は0.2秒縮めて」、「右手をあと30度上げて」など、2分ぐらいのスキット（寸劇）で20カ所ぐらい指摘をして、その場でプログラムを打ち直してもらいました。それで、もう1度動かしたところ、そこにいた20人ほどの研究者全員からため息が出るほどにロボットの動きがリアルになりました。それは当然です。今までロボットを演出することなど誰も考えていなかったのですから。

ロボット工学者は、とにかく性能を人間に近づければ人間らしい動きになると思っていたわけです。しかし、私たち演劇人は2,500年ものあいだ、どうすれば人間らしく見えるかを考えてきた。人間に近づけることが大事なのではなくて、人間らしく見えるかどうかが大それたのであり、それはどういう要素で私たちは人間を人間と認知しているかということです。その発想が、私と石黒教授で非常に近かったので、急速にこのプロジェクトは進展し、こんなに成功した文理融合のプロジェクトはないと言われるぐらい、うまくいったプロジェクトになりました。

私と石黒教授は、人間とは何か、もう少し正確に言うと、人間らしく見える要素は何なのかという大きな山を別々の登山口から登り始め、7合目ぐらいで出会った感じなのです。もう少し下で出会っていたら、お互いに意味がわからなかったでしょうし、頂上で出会っても意味がなかったわけです。これは日本の大学が、まだ、かろうじてその存在意義を示すことができた一つの例ではないかと思っています。

(3) ロボットによるコミュニケーション

私は、日本科学未来館のキュレーター（学芸員）にも、ほぼ毎年ワークショップでロボットの見せ方などの授業をしています。今まで、科学館や博覧会では、ロボットは展示されるものでした。そこでは、技術者はどうしても技術を誇ってしまうので、市民からすると、感心はするけれども感動はしないのです。そこで、感動させるロボットの見せ方ができないかということの研究をしています。

未来館も、この10年で見せ方が格段によくなりました。例えば、ASIMO²がサッカーボールを蹴る展示があるのですが、これは重心移動をしなければいけない高度なロボット技術です。しかし、それをすごいと思うのは、ロボット好きのいわば「オタク」だけで、市民からすればサッカーボールを蹴ったから何だ、という話なのです。以前は、ただサッカーボールを蹴ってゴールに入れるだけでしたが、今は1回失敗させて子供たちに応援させるような演出をしています。じらしてから最後にゴールさせ、そして、ロボットと子供がハイタッチして喜ぶというような、物語性をつける展示にも協力をしています。

東京藝術大学のCOI推進機構では、ベネッセと一緒にロボットを使ってコミュニケーションや英語の授業をするプログラムの開発をしています。一般的に、子供たちはロボットが好きなので、理科離れを防いだり、ロボットを通じて関心を持ってもらったりするのが狙いなのですが、さらに言えば、例えば自閉症の子供たちでロボットが相手なら話せる子や、場面緘黙(かんもく)³で、家では話せるけれど学校に来ると話せない子たちが、ロボットを通じて意思表示ができるようにする、そういうプログラムを今開発しているところです。

² 本田技研工業が開発し、ホンダエンジニアリング株式会社が製造している世界初の本格的な二足歩行ロボット。

³ 家庭ではごく普通に話すのに、幼稚園・保育園や学校などの社会的な状況で声を出したり話したりすることができない症状が続く状態。

Ⅲ. コミュニケーションの特性

(1) 文化や経験とコミュニケーションの関係

大学ではワークショップ形式の授業をしています。よく使っているテキストの中に、列車内という設定で、Aさんとその知り合いのBさんがいて、そこに他人のCさんが入ってきて席を譲り合いながら、「旅行ですか？」と話しかけるといふ寸劇があります。簡単に思えますが、日本の高校生や大学生では意外と難しく、妙になれなれしくなったり、逆にすごく緊張して聞いてしまったりするのです。20年ほど前から始めているのですが、それまではプロの俳優としか仕事をしたことがなかったので、なぜうまくいかないのか最初のうちはよくわかりませんでした。高校生たちに、どうしてうまくいかないのかを聞いてみたところ、自分たちは初めて会った人と話したことがないからだと言うのです。最初は誰でも初対面だと思うのですけれど、要するに他者との接触が少ないということです。その後、カルチャーセンターなどでも教えるようになって、社会人でも結構こういうことは苦手なのだということがわかってきました。

昔は、大学生が北海道や九州に旅行に行くのに10時間ぐらい列車に乗るのは当たり前でしたが、今は飛行機のほうが安いので、列車の長旅をしなくなってしまいました。ですから、あまり知らない人に話しかける機会もないのですが、例えば海外に行く飛行機の中で、隣に知らない人が座ったときに、自分から話しかける人もいます。自分からは話しかけないけれど、話しかけられれば答えるという人もいれば、場合によるという人もいます。日本人の場合、自分から話しかけるという人は、全国平均で1割程度です。大阪だけ少し多くて、大阪ミナミの人はすごく多いのですが。話しかけるかどうかは相手によるわけです。相手がものすごく怖そうな人なら話しかけないでしょうし、一方で、自分からは話しかけないという人も、Cさんが赤ん坊を抱いていて、その赤ちゃんがじゃれついてきたりしたら何か言うと思うのです。

全く同じワークショップをオーストラリアの大学でやったときに、学生たちにどんな場合に話しかけるか聞きました。そうしたら、人種や民族によるという答えが返ってきました。

ただ、これは相手の人種や民族ではなく、話しかける側の人種や民族によるということだったのです。イギリスの上流階級では、人から紹介されない限り他人と話してはいけないというマナーがあるそうです。ですから、話しかける主体のAさんが、イギリスの上流階級の教育を受けた男性であったなら話しかけないということです。アメリカやオーストラリアでは、やたら話しかけてきますが、アメリカでも東部より中西部や西部のほうが圧倒的に話しかけてくる人が多いと思います。アメリカでホテルに泊まって、エレベーターで他人と乗り合わせて無言ということはないと思います。「Hi!」とか「How are you?」とか、何か言います。言わないまでも目で微笑み合ったりします。一方、日本人はエレベーターに乗ると、みんな上の階数表示を見ます。見なくてもエレベーターは上に行くのですけれど、何となく見てしまいます。

では、エレベーターで話しかけるアメリカ人はコミュニケーション能力が高く、話しかけない日本人はコミュニケーション能力が低いのかというと、そういう話でもないと思います。これは文化の違いなので良し悪しではないし、まして優劣ではない。アメリカは多民族国家なので、一つの空間にいろいろな人が閉じ込められると、自分が相手に対して敵意を持っていないことを、早く声や形にしてハッキリと示さないと緊張感がたまってしまう社会です。私たちは島国の村社会でのんびり暮らしてきましたから、そういうことをわざわざ声や形にしたら野暮だという文化の中で育ってきました。日本語には、「含むものがある」という表現がありますが、わざわざ言うのは、何か他意があるのではないかとと思われるわけです。昨年、台北大学で講演会をしたときに、台北でトップクラスの日本語教育の先生が通訳をしてくださったのですが、「含むものがある」と言った途端に止まってしまって、「それは訳せません。中国語にはありません」と言われてしまいました。そのぐらい日本独特の表現のようです。

文部科学省は、大学ではグローバルコミュニケーションだとよく言いますが、私は学生たちに、そんなものは恐れるに足らずだと言っています。「文部科学省が言っているようなグローバルコミュニケーションは、あれはアメリカンコミュニケーションだ。アメリカでエレベーターに乗ったら、『Hi, How are you?』と言っておけばいい。それはマナーとして覚え

ておけばいい。それより君たちが本当に恐れなければいけない、謙虚にならなければいけないのは、文化やコミュニケーションの多様性なのだ。アメリカではエレベーターで声をかけなかったら失礼になるけれども、同じ英語を使っている、イギリスのある階級では、声をかけたら失礼になるわけで、こんなものを全部覚えておくのは不可能だし、覚えることはAI がかわりにやってくれる。そうであるならば、人間に残された唯一の能力は、恐れったり謙虚になったりすることなのだ。もしかしたら、この人に話しかけたら失礼になるのかな、話しかけなかったら失礼になるのかなと思う能力のほうが大事なのだ。それが本当の意味でのグローバルコミュニケーションスキルなのではないか」と学生たちには説明をしています。

(2) 演劇における台詞の受け取られ方

私たち演劇人は、台本を読むと何となく役づくりをします。上品な人なのか、がさつな人なのか、教養のある人なのか、ない人なのかなど、いろいろ考えて台詞を言います。今問題になっているのは、「旅行ですか？」という簡単な台詞です。これは別に英語に翻訳してもフランス語に翻訳しても、意味の取り違いようのない簡単な台詞です。しかし、A さんや、あるいはこの台本を書いた人がどこの国の人なのかによって、「旅行ですか？」という台詞の書かれた意味が随分違ってきます。私はいろいろな外国の大学で教える機会をいただいているのですが、アイルランドのダブリン市立大学でこのワークショップをやったときには、全員が「話しかける」に手を挙げたのです。アイルランドはものすごく気さくな国で、立ち飲みでビールを飲んでいるとみんな話しかけてきます。イギリスとアイルランドは隣の島なのに、随分違うのです。もしA さんがアイルランド人であれば、みんなが話しかけるわけですから、普通の人ということになります。この前、フィリピンから来た留学生に聞いたら、このシチュエーションで話しかけなかったら失礼だと言っていました。しかし、日本人は1割しか話しかけないわけですから、このA さんが日本人なら、その役をやる俳優は少し積極的な人、図々しいぐらいの人という役づくりをしないと、多分うまく話しかけられないはずなのです。

私はよく学生に、この A さんが、イギリスの上流階級の教育を受けた男性だったとしたらどう思うかという質問をします。本来は話しかけてはいけないはずなのに、でも台本に「旅行ですか？」と書いてあるということは、作家は何か別のメッセージをこの台詞に込めているはずです。では、どんなメッセージが考えられるかと聞くと、今は結構アクティブラーニングをやっている学生も多いので、いい答えがいろいろ返ってきます。例えば、C さんが明らかに同じ上流階級だとわかっていたとか、C さんがその身分を越えても声をかけたいくらい美しかったとか、あるいは A さんが、自分の貴族階級が嫌で放浪の旅に出て、庶民アピールみたいな感じで声をかけたなど、いろいろな答えが出てきます。ある高校では、A さんはイギリスの上流階級の教育は受けたけれど、バカだから話しかけたという答えが返ってきました。笑ってしまいますが、しかし、これはすごくいい答えなのです。このシチュエーションをイギリスの観客が見ていたら、「旅行ですか？」という一言の言い方によっては、大爆笑になるかもしれません。この後、貴族のばか息子の A さんが、無理して旅行に出てきた珍道中が始まるのだという情報を「旅行ですか？」の一言で得るかもしれないのです。あるいは、ものすごくきれいな女優さんが C さん役をやっているならば、この後、A さんと C さんの身分を越えたラブロマンスが始まるのだという情報を、イギリスの観客なら「旅行ですか？」の一言で得るかもしれません。要するに文化や受け取り手の経験が違えば、全く違う受け取られ方をするので。

私は運よく、世界中の国立劇場にお招きいただいて仕事をしてきました。東京藝術大学の学生たちも、みんな世界で活躍したいと思うのですが、国際的な仕事をするに当たって、向いている人と向いていない人がいるのです。向いていない人は、誤解が起こったときに、「なぜそう思うのだ」とか、「どうせわからないだろう」というように、諦めたり切れたりしてしまう。向いている人は、「そんなふう思うのか、おもしろい」というように楽しめる。要するに、異文化による誤解を楽しめるのが、国際的に仕事ができるアーティストなのではないかと思います。東京藝術大学の学生たちには、できたら異文化による誤解を楽しめるようなアーティストに育ってもらいたいと、授業で言っています。

IV. コンテキストとは

(1) コンテキスト理解の難しさ

人には、話し言葉の個性があります。話しかけるか話しかけないかも個性ですし、言葉から受けるイメージも人それぞれです。こういうものを社会言語学ではコンテキストと呼びます。コンテキストは、もともとは文脈という意味ですが、もう少し広い意味で、「その人はどんなつもりでその言葉を使っているのか」と学生たちには説明をしています。俳優には俳優のコンテキストが、劇作家には劇作家のコンテキストがあります。これが重なればさほど苦労はしませんが、そう簡単には重なりません。

今話題にした「旅行ですか？」という台詞は、簡単に見えるのですが、高校生がやるとうまく言えないのです。高校生に聞くと 95%は話しかけないわけですから、うまく言えなくて当然なのです。簡単に見えるけれど、その子のコンテキストの外側にある台詞なのです。もっと簡単に言うと、その子が普段使っていない言葉だということです。このように、コンテキストは近いけれど、普段使わないような言葉のことを、私はコンテキストのずれと呼びます。コンテキストのずれは、コンテキストの違いに比べてもコミュニケーション不全(ディスコミュニケーション)の原因になりやすいのではないかと思います。

チャーホフという 100 年前のロシアの作家がいますが、100 年前のロシアが舞台になっていますから、私たちには全然意味のわからない台詞が出てきます。例えば、「銀のサモアールでお茶を入れてよ」という台詞が出てきます。サモアールは紅茶を入れる壺みたいな機械なのですが、この台詞が出てくれば、日本の俳優はさすがにサモアールとは何だろうかと考えます。百科事典で調べたり、ロシア料理店に行ってみたり触らせてもらったりして、いろいろ考えるわけです。しかし、「旅行ですか？」という台詞は、「何のことだろう」とか、「どう言えばいいのだろう」とは考えないわけです。演劇は基本的に、他人が書いた言葉を、どうにかして自分の体から出てきたかのように言う技術です。ですから、「旅行ですか？」も「サモアール」も同じように難しいはずなのですが、この難しさに気がつかない分、「旅行ですか？」のほうに落とし穴があるのではないかと思います。

もっとも、サモアールにも深い落とし穴があって、どうやらロシアでは結納として送る品の一つらしいのです。ロシア文学によく出てくるのですけれど、「あのサモアールを」と言われたときに、ある文脈では思い出のサモアールかもしれないし、ただ単にお茶を入れてよと言っているだけかもしれないわけです。それはロシア人にはわかるのですが、その知識がない私たち日本人にはわからないわけです。そういうコンテキストまで理解できないと、俳優はその台詞が言えないということです。これがコンテキスト理解の難しいところであり、演劇を学ぶことによって、こういうコンテキストを理解する訓練ができるのではないかということなのです。

もっと最近の事例で、テネシー・ウィリアムズという作家がいます。この人は1950年代に初めて日本に紹介されたのですが、作品の中に、「ボウリングに行こうよ」という台詞が出てきます。1950年代ですから、日本の俳優たちはボウリングを知らなかった。翻訳した先生もボウリングを見たことがなかったので、辞書で調べて、ボウリングというのは鉄の玉で遊ぶらしいとわかったのですけれど、これではボウリングのイメージは全く掴めないし、ましてや「ボウリングに行こうよ」という台詞のコンテキストは全然わからないわけです。劇作家が「ボウリングに行こうよ」という台詞を書くということは、ボウリングに行くことが大事なのではなく、この二人はボウリングに行こうよと言い合う間柄なのだとか客席に伝えたいのです。

皆さんは、ご自身がボウリングをするかしないかに関わらず、「ボウリングに行こうよ」という言葉をどんなときに使うか、大体イメージできると思います。初対面の人に、「つかぬことをお伺いしますが、今日、ボウリングに行きませんか？」とは言わないでしょう。あるいは、18歳の男の子が18歳の女の子をデートに誘うのに、「今日、ちょっと将棋を指さない？」とは言わないでしょう。言ってもいいのですけれど、多分女の子は困ります。だからここは「ボウリング」でなければだめなのです。これが「ボウリングに行こうよ」という台詞のコンテキスト、つまり書かれた意味です。

(2) 子供のコンテキストを受けとめる

私の授業を受けに来るのは、半分以上が理系の学生ですから、どうにかしてこういうことに興味を持ってもらおうと思い、コンピューターの世界で有名なクイズを出したりしています。小学校1年生ぐらいの子が、嬉しそうに走って学校から帰ってきて、「お母さん、今日、僕は宿題をやっていかなかったんだけど、平田先生は全然怒らなかったよ」と言ったとします。さて、お母さんは何と答えるでしょうかというクイズです。学生たちの答えは二つに分かれます。一つは、「宿題をやらないとだめじゃない」と怒るタイプ、もう一つは、「よかったね、もうかったね」という優しいタイプです。コンピューターにこの文章をインプットすると、主に二つの情報が伝わります。一つは宿題をやらなかったこと、もう一つは怒られなかったことです。従来型のコンピューターは、基本的に過去の蓄積からしか答えが出せないもので、「宿題をやらなかった」に対しては、「宿題をやらないとだめ」という答えが出てきます。もう一つの「怒られなかった」に対しては、「よかったね、もうかったね」という答えです。つまり学生たちの回答は、コンピューター的には正しいのです。

しかし、子供が本当にお母さんに伝えたかったことは何でしょう。これはクイズなので、ちょっとした引っかけがあるのです。それは「嬉しそうに走って帰ってきた」というところです。嬉しそうに走って帰ってきてまで「宿題をやらなかったのに、怒られなくてもよかった」という、ひねくれた小学校1年生はあまりいないと思います。本当に伝えたかったのは、「平田先生は優しい、大好き」とか「平田先生のクラスでよかった」という気持ちではないかということです。そう考えないと、嬉しそうに走って帰ってきたという部分との整合性がつかないのです。

いいコミュニケーションというのは、基本的に子供のコンテキストを受けとめて、さらに受けとめていることをシグナルとして返してあげるようなコミュニケーションだと考えられます。子育てや教育に一般的な回答はないのですが、答えを作るとすれば、「平田先生は優しいね。でも、あしたは怒られるかもしれないよ」と言ってあげるのが教育学の世界では一番いいとされています。宿題の話の話を先にしてしまうと、子供はきょとんとしてしまいます。

子供は平田先生の話をしているのであって、宿題の話をしているつもりは全くないからです。それが繰り返されると、お母さんは全然自分の話を聞いてくれないと思ってしまうわけです。

(3) 患者や家族のコンテクストを酌み取る

大阪大学の医学部の先生から聞いた話です。ある日、ホスピスに末期癌の患者が入院してきます。50代の働き盛りの男性で、余命半年だと宣告を受けます。奥さんがつきっきりで看護をしているのですが、投与する薬がなかなか効かないので「なぜこの薬を使うのですか？」と看護師に聞くわけです。ホスピスに集められているような優秀な看護師ですから、効能や副作用について懇切丁寧に説明をして、「もう少し頑張りましょう」と言います。奥さんは、その場では納得するのですが、翌日になるとまた同じ質問をして、看護師はまた一生懸命説明をする、それが毎日繰り返されます。幾ら優秀な看護師でも、だんだん嫌気が差してきて、クレマーなのではないかとナースステーションで問題になり始めます。

ある日ベテランの医師が回診に行ったとき、奥さんはまた、「どうしてこの薬を使うのですか？」と聞いたのです。すると、その医師は一言も説明せずに、「奥さん、辛いね」と言ったのです。その奥さんは、その場では泣き崩れましたが、もう二度とその質問はしなくなったそうです。要するに、薬の効用が聞きたかったわけではなく、なぜ自分の夫だけが癌に侵されて死んでいかなければいけないのかを、誰かに訴えたかったのです。

「奥さん、辛いね」と言ったところで癌は治りませんが、ホスピスは癌を治す医療機関ではなく、治らない癌の患者とそのご家族に、残り半年間を充実して過ごしてもらうための医療機関です。ですから、患者やご家族がどう生きていのかを酌み取れないと、治療には当たられません。しかし、余命半年と言われて、残り半年間をどのように過ごしたいかを理路整然と言える患者さんやご家族のほうが稀で、泣いたりわめいたり、パニック状態になったり、「どうしてこの薬を使うのですか？」と逆切れしたりするわけです。医療関係者は、その中からコンテクストを酌み取らなければいけないのです。

(4) 人間の領域

科学は、HOW や WHAT については答えられますが、WHY については、相当曖昧にしか答えられないのだと思います。この人はたばこの吸い過ぎでしたとか、食生活が悪かったというように大雑把には答えられます。しかし、同じだけたばこを吸っても癌にならない人もいます。遺伝子の研究が進めば、より詳しく説明はできるかもしれませんが、科学では説明できない領域がやはり残ると思います。

大阪大学の看護学科は毎年、新入生の宿泊オリエンテーションで私のワークショップを3時間受けてもらうことになっています。コンテクストを酌み取れるような看護師を、できるだけ育成しようということなのですが、10年前に大阪大学に呼ばれたときに、医学部出身の副学長からこのように言われました。

「昔は、医者や看護師は、病気やけがを治してあげれば、患者からもご家族からも感謝された。貧乏だけれど、誇り高い良い商売だった。今はもう医療が高度化し過ぎて、何をもって治したと言えるのかさえ、医者にも患者にも、どちらにもよくわからなくなっている」一分一秒でも延命したいのか、痛みを緩和したいのか、家族と一緒にいたいのか、仕事を少しでもしたいのか、一人でひっそり死にたいのか、一人の患者さんの中にも複数の気持ちがあります。しかし、その中から意図を酌み取らないと、治療法は決められません。医療技術が発達すればオプションはどんどん増えますが、決めるのは一つです。しかも今、インフォームドコンセントが厳しいですから、患者の同意なしに治療法を決めることはできません。私はよく医学部や看護の若い学生に、「コンピューターは、これから幾らでも手助けをしてくれるでしょう。過去の症例に照らし合わせて、この治療法が最も良いという判断は、コンピューターは得意です。しかし、その選ばれた治療法が患者の望んでいるものかどうかは、人間でないとまだ判断できません。ここに科学技術の発達と同じだけの、医療コミュニケーションの発達が必要になってくる理由があります」と、このように説明をしています。

どんな人工知能の学者に聞いても、人間と同じだけのコンテクスト理解ができるコンピューターやロボットは、あと30年か50年は開発できないと言います。囲碁や将棋に勝つことはできても、「奥さん、辛いね」と言ってくれるコンピューターは、まだ開発できないと

ということです。子育てや、教育、医療、看護、介護も、コンピューターが幾らでも手助けはしてくれるし、そういう技術もどんどん開発していくべきだと思います。しかし、最終的には私たち人間がやらざるを得ないのです。なぜなら、子供に代表される社会的弱者は、コンテキストでしゃべらないので、論理的ではないからです。子供は全然違うことで自分の意思を示します。大人からすると、平田先生が好きなら平田先生が好きだと言えばいいのではないかと思うのですが、それを宿題の話で伝えてきたりします。論理的にしゃべることができるのなら、その人は社会的弱者ではありません。言語的弱者と社会的弱者はニアイコールなのです。

V. 新しいコミュニケーション教育

(1) コンテキストを理解する能力を育む

文部科学省から言われるのは、グローバル教育とリーダーシップ教育です。それだけやっていたらいいのかと思うぐらいの感じで言われます。そこで言われるリーダーシップというのは、人を引っ張っていく力やディベートに強いことであったり、ロジカルシンキング、クリティカルシンキングなどです。確かに、国際社会の中で生き抜いていくためには、それも大事だとは思いますが。しかし、日本社会の中でリーダーにとってもう一つ重要なのは、社会的弱者のコンテキストを理解する能力ではないかと思えます。論理的にしゃべる能力と同じぐらい、論理的にしゃべれない人の気持ちを酌み取る能力も必要なのではないかということです。幾ら説明やパワーポイントの作り方がうまい医者育てたところで、「ここにこういう病巣があります。残念ですが余命半年です。残り半年間をどう過ごしたいか論理的に教えてください。言わないと私たちは治療に当たれません」というような、そんな医者育ててどうするのかということです。日本は今や大きな借金を抱え、高度な成長はなかなか難しい国です。ですから、どうにかして痛みを分かち合っていかなければならないので、社会的弱

者のコンテキストを理解するようなリーダーを育てたいのです。これが大阪大学のコミュニケーションデザイン・センターが考えていたリーダーシップ教育です。

ただ、こういう話をすると学生たちは、それは少し難しそうだとか、理系なので苦手だなどと言うので、私は、これはみんな普通にやっていることなのだという話をします。例えば、駅前で18歳の男の子が17歳の女の子に、「今日、ちょっとボウリングへ行かない？」と言っているのをたまたま聞いたとして、「この男の子は、本当にボウリングが好きなのだな」とは思わないでしょう。これはどう見ても、デートに誘っているのです。女の子が「え？ボウリング？」と言ったら、「じゃ、映画にする？」と言いますよね。ボウリングでなければだめだと言ったら、この男の子はふられるでしょう。このように、私たちは、コンテキスト理解のサイクルを普通に回しているわけです。これはコンピューターには全くわからない世界です。コンピューターは情報をフラットに扱います。人間は価値判断してから情報を扱うので早いのですが、しかし、よく間違えます。これが人間のコミュニケーションの特徴です。

もちろん、コンテキスト理解のサイクルを回すことができない人もいます。典型的な例は自閉症の方たちです。言葉からの類推応用が利かないので、好きな人からボウリングに誘われても、「ごめんなさい。ボウリングは嫌いなんです」と答えてしまうのです。それから、ビジネスの現場のように時間が限られていたり、医療の現場のようにパニック状態が起きやすかったり、あるいは狭い研究室のように権力構造が強かったりすると、コンテキスト理解のサイクルが妨げられて、コミュニケーション不全が起きることがあるのではないかと思います。個人の能力の問題もありますが、システムやルール、環境の問題も大きいのではないかと思います。

(2) コミュニケーションデザインという考え方

ではどうすればいいのでしょうか。もう1度、先ほどのシーンで考えてみましょう。AさんとBさんがいて、そこにCさんが入ってきて、Aさんが「旅行ですか？」と声をかけます。「旅行ですか？」という台詞の言い方は、Aさんが考えるわけです。例えば国語の朗読の時間なら、先生は気持ちを込めて丁寧に読みなさいと言うでしょうし、演劇なら腹式呼吸

できれいにとか、体を鍛えてパワーとスピードで言いなさいと言うかもしれません。丁寧もきれいもパワーもスピードも、全部 A さんの努力、あるいは A さんの能力、資質に関わっています。しかし、現実の世界はどうでしょうか。先ほどの例で皆さんおわかりになったように、話しかけるかどうかの大きな要素は C さんなのです。つまり話しかけられる側にあるわけです。そこで、話しかけられやすい演技とは何かということになります。こういうものを関係や場の問題として捉えていこうというのが、90 年代以降に出てきた新しいコミュニケーション教育の考え方です。話しかけやすい環境になっているか、話しかけやすい場づくりができているか、これは教育学の世界でも随分応用され始めた理論です。

大阪大学のコミュニケーションデザイン・センターは、まさにこういう哲学、思想から生まれた、世界でも非常に珍しい教育機関でした。私たちは、雄弁で説明のうまい科学者や医者育てたいわけではないのです。文部科学省はそれを育てろと言ったわけですが、そんなことは各研究科でもやってもらえるし、実際にやっています。あるいはそういう科学者の育成は、東大や京大に任せて、大阪大学では、本当に社会の役に立つ科学者を作ろうとしたのです。

そこで私たちが考えたのは、患者が医者に質問しやすい椅子の配置になっているか、壁の色はどうか、天井の高さはどうか、受付から診察室までの道のりが患者を緊張させていないか、というようなことです。これは全部デザインの問題です。また、医療過誤が起きにくい組織になっているか、事故が起きたときに、下から上にきちんと情報が伝わるかという、情報や組織のデザインの問題もあります。病院の建物自体が患者を威圧していないかという、建築デザインの問題や、もっと広げると、まちの中のどこに病院があればいいのか、交通アクセスは何がいいのかという、まちづくりや交通行政のデザインの問題もあります。

患者が医者に質問がしにくいのは、医者の説明が下手だからではなくて、患者がバスを 3 台も乗り継いできて、ヘトヘトになっているからかもしれないのです。原因はどこにあるかわからない。このようにコミュニケーションの問題を、原因と結果を一直線に結びつけるのではなく、それを複雑系の視点で捉えるのがコミュニケーションデザインという考え方です。

そうであるならば、理系の学生もここに関わってくる価値が非常にあるのではないかと、授業では話しています。

(3) シンパシー型からエンパシー型の教育へ

ワークショップでは、Aさんが「旅行ですか？」とうまく言えないときに、例えばAさんがサッカー好きなら、Cさんにサッカーの雑誌などを持ってもらいます。そうすると、「サッカーが好きなのですか?」、「ええ、まあ」、「代表チームは困ったものですね。ところで、今日は旅行ですか?」といった感じで、結構スムーズに言えるようになるのです。

高校生のように人生経験が浅いと、「旅行ですか?」という簡単な台詞でもつまずいたりします。そのときに、その台詞だけを考えさせてもなかなかうまく言えない。ただ、図形の問題と同じで、補助線を引くと結構言えるようになります。多くの若い指導者は、「話しかけるときの気持ちになってごらん」と言うのですが、普段、高校生は話しかけないわけです。皆さんがチェーホフのお芝居に出ることになったとして、「サモワールでお茶を入れるときの気持ちになってごらん」と言われても困るでしょう。サモワールはあまりに日常生活から遠いので、「うちはティーバッグでしかお茶を入れていない」と言えますが、「旅行ですか?」は、なまじ意味がわかってしまうので、言えない自分が悪いような気になって、どんどん追い詰められていってしまうのです。

「話しかけるときの気持ちになってごらん」という問いかけは、従来型の学力の高い子、要するに頭の回転の速い子にしか通用しません。しかし、「話しかけたことある?」とか「どんなときなら話しかける?」、「相手がサッカーの雑誌を持っていたらどう?」という問いかけならば、どの子供にも成立するわけです。これを最近の教育学の世界では、「シンパシー型の教育からエンパシー型の教育へ」と呼んでいます。

日本では、演じることを「役になりきる」とか「乗りうつる」といった、同一化を求めるようなイメージがあると思いますが、プロの俳優がやっている仕事はそうではないのです。普段、自分は話しかけないけれども、話しかけるとしたらどんな自分だろうかというように、自分と演じるべき対象の共有できる部分を見つけて、そこから役に近づいていくのです。

一番わかりやすい例は、いじめのロールプレーです。今、小中学校でよくいじめのロールプレーをやるのですが、経験の浅い先生ほど、「いじめられた子の気持ちになってごらん」と言う。しかし、いじめられた子の気持ちがすぐわかるのだったら、いじめないでしょう。日本のいじめ問題の深刻なところは、いじめている側にいじめている意識すらないところです。いじめられた子の気持ちはわからないのです。しかし、いじめた子にも、ほかの人から何かされて嫌だった経験はあるはずです。だから、「1週間前にA君から君が何かされて嫌そうにしていたのと、さっき君がB君にしていたのと似ているよ」と言うと、少し対話の回路が開けていきます。もちろん小学生なら、「いや違うよ。1週間前のことはA君が絶対に悪いけど、さっきの僕は遊んでいただけだ」というように、100%反論すると思います。しかし、こう言ってくれば、教員としてはチャンスなのです。「先生から見るとすごく似ていたけど、どこが違うのだろう。A君にとってのいじめと、いじりと、遊び、B君や君にとってのいじめと、いじりと、遊び、どこがどう違ったの？」という対話ができます。

いじめは、まさにコンテキストのずれがあるから起こるのです。ある子にとっては、遊んでいるつもりでも、相手はそれをいじめと受け取っているわけです。これは全くコンテキストがずれているわけで、これをすり合わせていくことが大事なのではないかと思います。そういう観点からも、演劇を学校教育に入れていくことが、多少なりともこういった問題の緩和に役立ち、相手と完全に同一化するのではなく、なぜ相手がそう思ったかを考え、共感できるポイントを作る、そういうことに役立つのではないかと思って授業をしています。

日本は国立大学に一つも演劇学部がなく、国立演劇学校もなく、そして初等教育にも演劇教育のない、非常に稀な国です。是非いろいろな形で演劇を使ったコミュニケーション教育を広げていきたいと努力していますので、ご協力をいただければと思います。

プロフィール

平田オリザ(ひらた おりざ)

劇団「青年団」主宰、こまばアゴラ劇場芸術総監督、城崎国際アートセンター芸術監督。
大阪大学 CO デザインセンター特任教授、東京藝術大学 COI 推進機構特任教授、四国学院大学学長特別補佐、その他いくつかの大学で特任教授や客員教授を務める。

1962年東京生まれ。国際基督教大学教養学部人文科学科卒業。演劇の代表作に『東京ノート』、『ソウル市民』、『S 高原から』など。『東京ノート』で演劇界の芥川賞と呼ばれる第39回岸田國士戯曲賞を受賞。小説『幕が上がる』は2015年に映画化・舞台化され、第70回毎日映画コンクール(TSUTAYA 映画ファン賞日本映画部門)などを受賞。自然な会話とやりとりで進行していく「静かな演劇」の作劇術を「現代口語演劇理論」として理論体系化し、1990年代以降の演劇界に強い影響を与えた。著書に『わかりあえないことから—コミュニケーション能力とは何か』、『演劇入門』(講談社現代新書)、『新しい広場をつくる—市民芸術概論綱要』(岩波書店)、『対話のレッスン』(小学館)など。

社会技術レポートは、国立研究開発法人科学技術振興機構社会技術研究開発センターが不定期に発行しているものです。本レポートの複写、転載、引用にあたっては、社会技術研究開発センターにお問い合わせください。

科学技術と知の精神文化

講演録 46-1

わかりあえないことから
—コミュニケーション能力とは何か—

劇団「青年団」主宰
こまばアゴラ劇場芸術総監督

平田 オリザ

日時：2018年4月18日
場所：国立研究開発法人科学技術振興機構

国立研究開発法人科学技術振興機構 社会技術研究開発センター
〒102-8666 東京都千代田区四番町 5-3 サイエンスプラザビル 4階

TEL 03-5214-0133
FAX 03-5214-0140
URL <https://www.jst.go.jp/ristex/>
2018年11月

Copyright©2018 JST 社会技術研究開発センター