

町家合宿 in 京都 vol.4

～古着交換についてその①～

山下桂永子

古着交換の手引き

1. **ペアを決め、相手が似合いそうな服（外出できる）を買う。**
ただし、相手が日頃着ていないだろうと思われる、そして似合うと思うファッションを選ぶこと。
2. **予算は 2000 円**
3. **購入時は、ペア以外の人と相談してもよいが、ペアの相手には見られないこと。秘密にすること。**
4. **交換の時間がかかるまで隠しておき、交換の時間に相手にフレンチントすること。**
5. **頂いた服を着て、夜の京都を散策すること。**

これは、毎年町家合宿の二日目に行われる古着交換で、参加者に渡される手引きである。渡される場所は、商店街の通りを少し外れたわき道にある大きな古着屋のエントランス。その後、参加者たちは、この手引きとともに渡された、古着屋や雑貨屋を記した商店街の地図と、2000 円を握り締め、迷路のような古着屋の中に消えていく。





手引きと商店街の地図



古着屋エントランス

☆町家合宿を始めたきっかけと古着交換をしているわけ

町家合宿において、スケジュールのほとんどは、基本的にはどこに行くのか、何をするのか、何を食べるのかどこで寝るのかは当日に参加者の希望を聞いて決めていく。そんな町家合宿の中で、古着交換は、2日目の夕方から夜にかけて、あらかじめ予定を決めて実行する数少ないイベントの一つである。

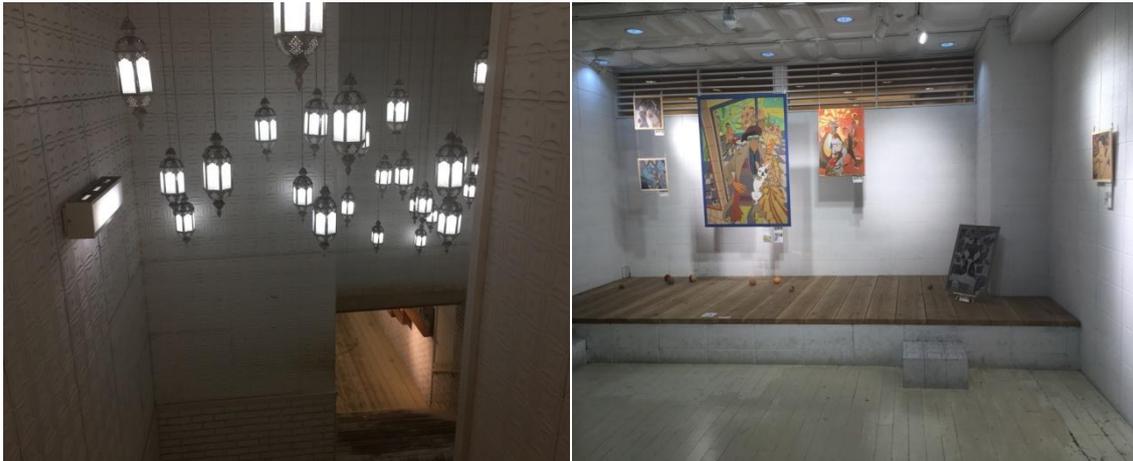
11年前、修士論文で何を研究するのか決めかねていたある日の夜、私は家で大学院同期の友人と2人で飲んでいた。京都出身ではない2人は、なぜかお互い京都のすばらしさをどのように世に伝えたものかと議論を始め、なぜか明け方には「不登校の子を町家に泊めて大学忍び込んだら面白いんじゃないか」「ちょっと大人の修学旅行をしよう」と言う話になったのである。

こうして町家合宿は、私の修士論文の試みとして始まった。論文なのだから当然研究テーマというものが必要である。そして普通は先にテーマ(仮説)で、その次が実行(検証)である。が、何しろテーマより先にやることだけ決めてしまったのでさあ大変。

その時の私の興味は、コミュニケーションや自己決定であった(と、うすぼんやり記憶している)。加えて、学部時代の卒業論文のテーマが自己開示と自己受容であったりもした。ではそのあたりのことを修士論文のテーマとし、人との関わりの中、しかも遊びの中で変化させられるような仕掛けをいろいろ実行(検証)するというのが町家合宿なんですよ、という(若干苦しい)運びになった。

そして指導教員の先生方に相談させていただき、先生方からは多くの叱咤(×10ぐらい)激励のお言葉とご示唆を頂き、その中で大きな古着屋の話が出てきて、古着を買って交換すればおもしろいんじゃないかとなったわけである。ちなみにこの時に指導教員のN先生との話題にのぼった大きな古着屋が、店名も変わってしまったが、現在も毎復古着交換のスタート地点となっている。

古着を買う。ただそれだけのことの中に、いろいろと仕掛けというか、私なりの援助的な意図を仕込んでいる。今回はその仕込みの内容を少し紹介できればと思う。



古着屋の中らしからぬ、おしゃれな美術館に迷い込んだような風景

☆古着交換ルールの目的

①相手が日頃着ていないだろうと思われる、でも似合う服を選ぶ

10年前に「コスプレ（コスチュームプレイ）」という言葉や、そのコスプレをする人たちがお互いのことを「(コスプ) レイヤーさん」などと呼ぶということは、今ほど認知されていなかったし、今とは言葉のニュアンスもずいぶん違ったように思う。が、今も10年前も私が勤務していた適応指導教室やフリースクールに通う子どもたちの中には、割と「レイヤーさん」がいる。一方で、黒しか着ないとか、スカートは絶対履かないという子たちも多くいる。どちらもある意味、自分のイメージにこだわりすぎていたり、他者からの評価に恐れがあったりするのではないかと考えている。

それならば、他者から服を選んでもらえば、似合うと思って選んでもらうわけなので、確実にその評価はマイナスにはならない。他者に選んでもらったからという理由があれば、気に入らなくても、「自分で選んだわけじゃないし」とルールのせいにするのも最悪できるわけで、自己イメージが傷つくこともあまりない。ダメージやリスクを最小限に抑えながら、自己イメージの変化を楽しめるようにするために、遊びの中で、自分ではなく、他者に選んでもらうということをしている。

もしかしたら、もう自分ではうんざりしていたり、飽き飽きしている自分を、他者が軽々と変えてくれるのである。その中で、参加者は、自分がいつも見ている自分ではなく、他者から見た自分と出会うことができる。向こう側から自分を見るという体験をすることができるのだと思う。

また、相手に似合うと思う服を一生懸命探し、プレゼントをするということは、ホスピタリティを引き出すようなところがあると思う。慈善事業やボランティアと言うと、人によっては、どこか冷めてしまったりひいてしまうところもあるかもしれないが、遊びの中であるので、非難されることもないし、相手のためだけを思って最大限の努力することができるのである。

②予算は 2000 円

遊びにはルールという「枠」が必要である。枠がなければ、参加者が平等に楽しむことができないからである。2000 円という枠の中でいかに自分の思い描くイメージを形にするのか、思い通りの物がなくても、それをどのように補うのかなど工夫が試される。

古着屋で夏服とはいえ、毎年この 2000 円以内というルールは私を含めた参加者をかなり苦しめている。しかも 10 年前なら 1900 円に消費税で 1995 円となり、予算内で納まっていたのだが、消費税が 8%になった最近はどうにも納まりがつかなくなってきて、もうそれはそれは四苦八苦である。そろそろ予算を 2020 円にしようか思案中の今日この頃である。しかしながらリピーターの参加者の中には、年々知恵や工夫を重ねて 2000 円以内で上下の服をそろえ、帽子や髪飾り、ネックレスなどのアクセサリまでつけてくる猛者が毎年いるのは、まさに脱帽である。



ずらりとならぶ洋服たち。このような通路が何列も何列も連なる。それでもお目当てはなかなか見つからない。

③服を選ぶときは、ペアの相手以外になら相談しても OK

遊びの中とはいえ、他者のイメージを捉え、それを変えていくという作業は、他者との関わりや自己決定の経験が不足していると思われる不登校やひきこもりの経験者にとっては過酷なものである。その経験不足を、他者に助けてもらうことでカバーし、目的を達成できるようにするためのルールである。

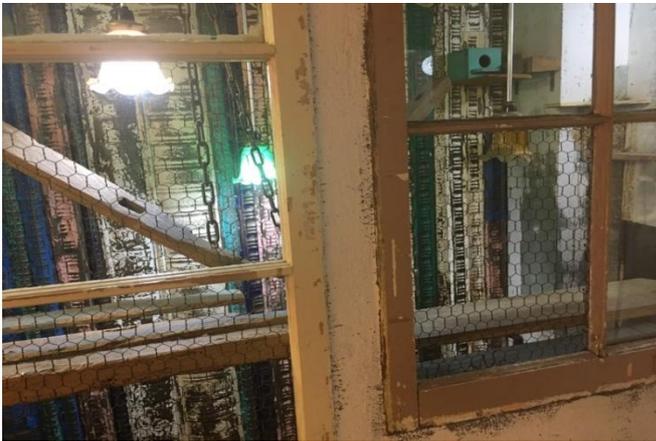
ある年の参加者の A さんは感想文に「古着屋さんでは一人では不安だったので、K さんにつきまとってました。」と書いていた。ペアの相手が、前日に初めて会ったばかりの場合、あまり知らない相手の服を選ぶということになる。そんな困難に対して、A さんのように自分の力だけで立ち向かおうとするのではなく、他者に助けを求める（つきまとうと言うほど必死だったとは知らなかったが）ことで、課題解決するという力は、自己決定にはとて

も重要なことだと思う。

☆相手の服をこっそり選ぶ

たとえ誰かに助けを求めることができたとしても、最後に決めるのは自分である。自分で決めたという気持ちがあっても、その結果も責任も自分で引き受けることができるし、自分で決めた服をプレゼントして、誰かが喜んでくれたなら、それは自分のお手柄である。その最後までプロセスが自己決定である。

これは遊びの中であつたとしても大変なエネルギーを要する。毎年、この古着交換で参加者は悪戦苦闘をし、それでもあきらめずに必死に（毎年概ね想定時間をオーバーする）選んで買ったあとは、疲労困憊で町家に帰りつく。ぐったりして扇風機の前に市場のマグロのように横たわる参加者たちの脇で、スタッフが気力を振り絞り夕食を作っているのが、毎年の風景である。



古着屋なのになぜか大きな動物の檻と巣箱。昔はリスや小鳥がいましたが最近見当たらず。

⑤もらった服を着て夜景を見に行く

自己イメージとはかけ離れた服を着るので、普段の自分であればかなり恥ずかしい（10回以上やってる私だってそれはもう本当に恥ずかしい）恰好をしているのであるが、その恥ずかしい恰好を自分の中だけに終わらせるのではなく、自分以外の他者に見せていく。あえて人目につきにくい夜に、恥ずかしい気持ちを参加者もスタッフも全員で共有しながら観光地の夜景を見に行くことで、自分の変化を楽しむことを自分に許すことができるようにしている。自己決定を社会につなげるという意味をこめたルールである。

参加者の自己決定を促進するというのであれば、古着交換をするのは参加者だけでスタッフはしなくてもよいようにも思えるかもしれないが、私はそうではないと思っている。大人だって子どもだって、ひきこもりだってそうじゃなくたって、同じ立場で全力で楽しんで恥ずかしがってふざけあってはしゃぐ。そうすることで、参加者だけでなく、スタッフ、そして私自身も得るものがとても多い。いろんなうれしい感情や自分への気付きを得ることができる。服を選んでもらって、プレゼントしてもらって、ほめてもらって、とももらってばかりの体験を通じて、私自身がうれしくてうれしくて、ひらひらのスカートも、小花柄のワンピースも、レースのカチューシャももう身に着けることはないかもしれない

けれど、大事にとっているのである。



今年はこんなかわいいワンピースを頂きました。

