

# 当事者研究の対話空間

## ゲームブック型エスノグラフィーをつうじた考察

横道 誠

### 1. 当事者研究

当事者研究の概要について、そのもつとも主要な促進者と言える向谷地生良は次のように述べている。

当事者研究では、当事者がかかえる固有の生きづらさ——見極めや対処が難しいさまざまな圧迫感（幻覚や妄想を含む）、不快なできごとや感覚（臭いや味、まわりの発する音や声など）、その他の身体の不調や症状、薬との付き合い方などの他、家族・仲間・職場における人間関係にかかわる苦勞、日常生活とかかわりの深い制度やサービスの活用レベルまで、そこから生じるジレンマや葛藤を、自分の“大切な苦勞”と捉えるところに特徴がある。そして、その中から生きやすさに向けた「研究テーマ」を見出し、その出来事や経験の背景にある前向きな意味や可能性、パターン等を見極め、仲間や関係者の経験も取り入れながら、自分らしいユニークな発想で、その人に合った“自助——自分の助け方”や理解を創造していくプロセスを重んじる（向谷地 2020）。

当事者研究を生んだ北海道浦河町にある「浦河べてるの家」では、その具体的な手順は次のように進む。

(1) **〈問題〉と人との、切り離し作業** 最初に取り組むのが、「〈問題〉と人との切り離す」作業である。それによって「爆発を繰り返す〇〇さん」が「爆発を止めたいと思っても止まらない苦勞を抱えている〇〇さん」という理解に変わる。これは、当事者ばかりでなく、まわりの関係者にとっても重要な作業になる。

(2) **自己病名をつける** 医学的な病名ではなく、みずからの抱えている苦勞の意味や状況を反映した「病名」を自分でつける。たとえば「統合失調症“週末金欠型”」とか。これは、仲間と共に、自分の苦勞の特徴を語り合うなかで見えてくるものであり、苦勞を自分のものにする重要なプロセスである。

(3) **苦勞のパターン・プロセス・構造の解明** 症状の起こり方、引き起こされる行為、“金欠”など苦しい状態への陥り方には必ず規則性があり、反復の構造がある。それを仲間と共に話し合いながら明らかにし、図式化、イラスト、ロールプレイなどで視覚化する。それによって、起きている〈問題〉の「可能性」や「意味」も共有される。

(4) **自分の助け方や守り方の具体的な方法を考え、場面をつくって練習する** 起きてくる苦  
労への自己対処の方法を考え、練習する。ここで大切なのは、自分を助ける主役は専門家や仲  
間ではなく、あくまでもまず「自分自身」だということである。まわりの人たちは、「自分を  
助ける」というプロセスを側面的に助けてくれる役割をもっているに過ぎない。

(5) **結果の検証** 以上を研究ノートに記録し実践する。その結果を検証し、「良かったところ」と「さらに良くする点」を仲間と共有し、次の研究と実践につなげる。研究の成果として  
生まれたユニークなアイデアは、当事者研究の成果をデータベース化して保存する「べてるス  
キルバンク」に登録し、仲間に公開する。(向谷地 2005, 4-5)

当事者研究の対象者は多様だ。べてるの家での初期の記録をまとめた『べてるの家の「当事者研  
究」』を見るかぎり、そこでは統合失調症や依存症の研究が中心だった(浦河べてるの家 2005)。  
大阪府豊中市の「NPO 法人そーね」では、「社会で枠にハマって擬態している人」、「健常者とし  
て規格品のフリをして枠の中で生きていこうとして自分をゆがめてしまった人」を対象とする(細  
川 2019, 114)。東京では「ダルク女性ハウス」が女性の依存症者を、「おとえもじて」が発達障害  
者を対象として、当事者研究の方法を独自に発展させつつ、活動をおこなっている(綾屋 2017, 74-  
99)。大阪で活動する「えすけーぶ」では、HSP(とても敏感な人、近年は「繊細さん」とも訳さ  
れる)を対象としている。東京の就労継続支援 B 型事業所「Base Camp」では障害者を、同じく東  
京の「NPO 法人 soar」では、障害者、難病者、LGBTQ+、貧困者、格差に苦しむ子どもなど「社会  
的マイノリティ」全般を対象としている。東京大学先端科学技術研究センターでは、働きやすさを  
促進するための企業のマネジメント改革に当事者研究を活用することを企画している。

筆者は京都で、「生きづらさを抱えた人すべて」のための当事者研究会「宇宙生活」を運営して  
いる。またオンラインで発達障害者、アダルトチルドレン、元宗教 2 世信者、LGBTQ+それぞれを  
対象とした当事者研究会をおこなっている。筆者は、この経験にもとづいて当事者研究会の「ゲー  
ムブック型エスノグラフィー」を作成した。ゲームブックとは、小説のなかに選択肢が置かれ、読  
者の選択によって展開と結末が変わるもので、コンピューターゲームがまだ黎明期だった 1980 年代  
に一世を風靡したが、現在は廃れている。

## 2. ゲームブック型エスノグラフィー

以下に、医学書院のオンライン雑誌『かんかん!』に「横道誠の当事者研究体験ゲーム」として  
掲載された作品(横道 2021)の原稿を掲載する。『かんかん!』では電子書籍の様式が導入され、  
クリックすることで簡単にゲームを進めることができる。本節に掲載したものを読んでいただくよ  
りも、できれば『かんかん!』で実際に遊んで、そのあと次節に進んでいただければありがたい。

## 「当事者研究体験ゲーム」

[001]

ぼくは20歳の大学生。レンツと名乗っておこう。きょうは前から興味があった当事者研究に初めて参加する日。街の外れにある市民センターの部屋のなかで、開始時間を待ちながら座っている。続々と人が集まってくる。全員で10名弱。司会者らしき髭の生えた中年男性が、話しはじめる。

「当事者研究会「銀河」によろこそ。まずは「銀河の掟」、つまりこの会のルールについて説明します」

中年男性の隣にいる中年女性がホワイトボードにマジックペンで「銀河の掟」と記入していく。司会者は、その様子を見やりながら話しつつける。

「まずは「自分自身で、共に」。参加者各自が自分の問題は自分で背負うということ、ただし同じように苦しんでいる仲間の力は遠慮せず借りましょうということ。「傾聴」。周囲の人の話によく耳を傾けましょうということ。ほかの人の話が、自分の苦勞へのヒントになることがよくあります。「守秘義務」。このような自助グループは大概そうですが、ここで聞いた話は原則として他言無用、SNSなどに書きこむのも禁止ということ。とはいえ、一般的な情報や経験に基づいた知恵などは自由に御活用ください。「入退室自由」。気分体調が悪くなることもあると思いますから、出入りはいつでも自由になさってください。「自分にも他人にも優しく」。苦勞を抱えていると、自分に厳しくなったり他人に厳しくなったりしやすいですが、優しさを大切にしましょうということ。それから「他者を否定しない」、「説教しない」、「上から目線で助言しない」という3つの「ない」。よろしく願いいたします」

サイコロを降って、1、2、3、4、6が出たら [010] へ進んでください。5が出たら [004] へ進んでください。サイコロがなければ、阿弥陀籤を作って抽選してください。面倒だったら、適当に選んでください。

[002]

ぼくは答える。

「深刻ではありませんが、あります。元カノとの関係も恋愛依存の傾向があった気がします」

馬琴さんが質問してくる。

「具体的なエピソードはありますか。話せる範囲で良いのですけれども」

ぼくは思いだす。

「たとえばLINEの返事をじーっとひたすら待って、授業中も心ここにあらずでした。未読スルーや既読スルーが怖くて」

玲さんは「それはSNS疲れをしますね」と言う。

ぼくは応答する。

「SNSはどれも雰囲気苦手なので、LINEを除いてやっていません。「いいね」を義務的にしている人も多くて、息苦しくなります。でも御指摘のとおり、ぼく自身も誰かからの「いいね」を待ってしまうんです。いわゆる承認欲求です」

ヤンヤンさんが話す。

「私は藤井聡太くんのファンで、Twitterで将棋関係のアカウントをいろいろフォローしていますが、なかなか楽しいですよ。自分から「いいね」やリツイートはまったく押しません」

☆乃さんが語る。

「私も依存傾向が強かったのですが、年齢が上がるとマシになってきました。感受性が下がってきたのかな」

馬琴さんが言う。

「歳を取って鈍感さが増すのは、本当にありがたいことですよね。私も若いころは感じやすすぎました」

7海さんが発言する。

「私は多重人格で疲れるから、依存しているものは多いです。Twitterをやったときはやりすぎて、いわゆる「ツイ廃」でした。Instagramに夢中だったころは、当時話題だった「インスタ映え」のことばかり考えてましたね」

Q菜さんが言う。

「私にも恋愛依存の傾向があります。浮気されたら相手を殺してやりたいです」

馬琴さんが尋ねてくる。「レンツさんはざっきロマンチストだということを言っていましたよね」

「はい」とぼくは答える。

「「ソウルメイト」って分かりますか」と馬琴さん。

ぼくは「はい」と答える。

馬琴さんが言う。

「分からないかたもいると思うので一応説明いたしますと、宇宙のどこかに自分と魂を分けあった誰かがいる、親友や恋人がそうかもしれないと考える人が世の中にはたくさんいます。その求めている理想の相手をソウルメイトと言います」

「へえ……」とQ菜さんが呟く。

馬琴さんはぼくに向かって言う。「レンツさんはざっぱり言うと、ソウルメイトを探してるんじゃないですか」

「そうだ、そのとおりだ」という場合は、[009]へ進んでください。「違う!」という場合は[020]へ進んでください。

[003]

馬琴さんの口調は簡潔でありながら、温かみを感じさせるものだった。

ぼくは呟く。

「そっか、じゃあぼくは違うということになるんですね」

馬琴さんが返答してくれる。

「はい、でもこの会は特別な「属性」で説明できなくても、困っている人みんなに門戸を開いている会ですから、安心してください。なんとなくの生きづらさも、ちゃんとした苦勞です」

全員分の自己紹介を板書していた玲さんが書きおえた。馬琴さんが「さて、今日はどの研究テーマから始めましょうか」と言う。ジャンケンで決めるみたいだ。勝った人のテーマを最初に扱って、何人分かやる。馬琴さんや玲さんのテーマを扱うこともあるらしい。

「じゃーんけん」と馬琴さんが叫ぶ。ぼくたちは「PON!」と言って、勝負。

何度かあいこになり、勝者になったのは.....

サイコロを振って、1、2、3、4、5が出たら [019] へ進んでください。6が出たら [013] へ進んでください。

[004]

司会をしている中年男性が、突如としてぼくたち全員に向かって叫び声をあげた。

「さあ野郎ども、覚悟はできたかい！ 黙ってオレに付いて来い！」

会場の空気が凍った。なんだ、なんだ。なんなんだ、この人は。心からシーンとしてしまった。うーん、なんだか面倒なところに来てしまったようだ。いたたまれないから、帰ろう。「入退室自由」だもんね。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[005]

7海さんがこの流れに抵抗を見せた。

「ちょっと待ってください。私は納得できないです。人間関係を構築できる具体的な方法が知りたいです」

そうだそうだ、そのとおりですよ、7海さん！

玲さんが発言する。「形から入ってみるのはどうでしょうか。人との関わり方をうまく回せるようになることで、あとから人を信じやすくなるかもしれません」

馬琴さんは、「コミュニケーション用のテンプレートをたくさん蓄えていくと良いですよ」と言う。

玲さんが補足する。

「メールの冒頭で「いつも大変お世話になっております」と書くのと同じ要領ですね。人間関係を円滑に回すための決まり文句を、会話の場面で使っていくんです」

無ウさんが発言する。

「真面目に考えすぎないことも大事かもしれません。ぼく自身もそうなんです、人間関係について重く考えすぎること、身動きが取りにくくなってしまいます」

7海さんが言う。

「場所によっては表面的な人間関係でまったく問題ないと割りきると良いのかもしれませんが。たとえば職場では事務的な関係だけを築くようにして、人間関係の満足はSNSで満たすとか」

☆乃さんが言う。

「あとは余裕を持った生活を送ること。そうすることで、他人に対してもゆったりとした気分で接することができるようになります。そこから実りある人間関係が築けるようになるのかもしれない」

馬琴さんが「ヤンヤンさんは何かありませんか」と尋ねる。

するとヤンヤンさんは言う。「いま☆乃さんが言ったことなんですが、余裕を持った生活って、どうすればできるようになるんでしょうね」

玲さんは優しく述べる。「日常的な自分のメンテナンスに気をつけることではないでしょうか。よく食べて、よくお風呂に入って、よく寝る」

[011] へ進んでください。

[006]

馬琴さんは刻一郎さんに「すみません、いまはレンツさんのお話に集中したいところですので、いましばらくお待ちくださいませ」と言っている。

ぼくは言葉を継いでゆく。

「大学に入学したとき、しばらくのあいだ軟式野球部に入っていました。軟式を選んだのは、気楽に野球を楽しみたかったからです。それでも体育会系の人たちとあまり話が合わず、半年くらいでやめてしまったのですが、練習試合のときなんかは自分はこの一員なんだという感覚があつて、気持ち良かったです。ふだんの走り込み、キャッチボール、ノック練習なども、充実感がありました」

☆乃さんがぼくのほうを振りむいて、「野球をするのがお好きなんですね」と言ってくる。

ぼくは答える。「はい、見るのもやるのも好きです。でも同好会みたいな場所でガラガラやるのが好きです。体育会のガッチリした上下関係なんかには付いていけなくて、結局やめてしまいました」

馬琴さんが言う。「Q&Aが始まりましたね。せっかくですし、刻一郎さんが先ほどおっしゃりたかったことも発言していただけるでしょうか」

刻一郎さんは言う。「はい、私は自分が所属していた宗教団体に対する嫌悪感に悩まされているのですが、入信していたときは、組織の一員だという実感が心地良かったです。自分たちは正義の側、真理の側なんだという安心感がありました。でもそれは独善的だったといまでは思います。いまはもっと健康的な形で居心地の良さを味わえる場所がないかと思っていますね」

☆乃さんが応答した。

「私の友人に最近宗教を辞めた人がいるんですけど、彼女は教団のなかでの嫉妬や足の引っ張り合いが辛く、人間関係に疲れて教団に嫌気が差したということを言っていました。宗教団体といってもいろいろなんですね」

刻一郎さんが応答する。「私の場合は幼いころから入信していて、教団と自分の世界とがほとんど一体になっていたというのが理由かもしれません。教団の内部の人を信じられなかったら、いったい何を信じられるんだと思っていました」

馬琴さんが言う。

「ちょっと待ってください。刻一郎さんの問題は、またのちほど、みんなで当事者研究しましょう。まずはレンツさんの話です」

馬琴さんがぼくを見て言う。

「発言できる範囲で構わないのですが、いちばん辛かった時期はいつですか。また、何か心に強く残っている出来事がありますか」

ぼくは言う。「彼女と別れた時が人生 MAX レベルに辛くて、野球もやめていたから、どうして良いのかなと。アルバイト先でもトラブルになったときには心が疲れてしまって、マンションの7階にある自宅のベランダから飛びおりようかどうかと悩みました。夜に長い時間、ベランダから地面を見つめていました」

7海さんが「それはかなり危なかったですね」と言ってくる。

ぼくは続ける。「失敗して植物状態で生きのびる、というような可能性もありますから、自殺を試みるのはリスクが大きすぎると思いますが、うまく人間関係が作れない悩みは変わりません。なかなか生きる気力が湧いてきません」

馬琴さんが提案した。「ここでひとりひとり、他者に対する不信感があるかどうか、自分の事例を言ってみても良いかもしれませんね」

サイコロを振って、2、3、4、5、6が出たら [012] へ進んでください。1が出たら [026] へ進んでください。

[007]

これで研究が収まる場所に収まったようだ。ぼくは言う。

「みなさん、ありがとうございます。実際やってみようと思うことをいろいろ聞くことができました」

馬琴さんが言う。

「日常のなかでいろいろ実験してみて、また困ったら、この会でみんなで話しあうようにしましょう」

ぼくは当事者研究にとっても興味が湧いていた。このあとの、ほかの人の問題に対する当事者研究も楽しみだ。きょうはここに来て良かった。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[008]

馬琴さんの言い方はトゲトゲしい排他的な印象のものだった。ぼくはこの時点で、この会に来たことを後悔するようになってしまった。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[009]

ぼくは答えた。

「はい、そうだと思います。ソウルメイトに憧れています」

馬琴さんは言う。

「そのお気持ちが、とてもよく分かります。私もロマンチストです。ただ私は、ソウルメイトは結果論ではないかなと思うようになりました。誰かと出会って、ものすごく大切だと思えたら、その人がソウルメイトだったということになるという仕組みです」

ぼくは「はい」と呟く。

「だから「フィーリングが合う」というくらいで友達付き合いや恋愛をすると、大きな期待がなく、落胆しなくても済むかもしれません。運よく関係が長続きしたら、この人はソウルメイトかもしれないと考えることにするんです」

そこでQ菜さんが言う。

「私はソウルメイトっていう概念をいま初めて知ったんですけど、ソウルメイトを探すんじゃないかと、誰かのソウルメイトになってあげればいいじゃないですか」

無ウさんと7海さんが同時に「おおー！」と叫ぶ。

玲さんはQ菜さんに尋ねる。

「Q菜さんはソウルメイト的なものへの憧れはありますか」

Q菜さんは「いえ、もっと現実的に考えるほうです」と答える。

馬琴さんは言う。

「憧れがないからこそ、素晴らしい閃きが生まれたのかもしれませんがね。レンツさんどうですか。フィーリングの会う友人や恋人と出会って、その人のソウルメイトになってあげてみては」

ぼくは感動していた。

「はい！ 本当にそうですね」

[007] へ進んでください。

[010]

司会者が会場のまんなかあたりを眺めながら、言った。「ではまずは自己紹介ですね」。

司会者が話しつつける。

「私のアノニマス・ネーム（自助グループで使う匿名用の名前）は馬琴（まこと）です。ASDの大学教員で、いまは休職しています。40代前半です。自助グループを運営していて、当事者研究を盛んにやっていますが、いつも何かに困っています」

隣にいる40代くらいの女性が自己紹介の要点をホワイトボードに書きこみ、司会者の馬琴さんに目で合図してから、私たちのほうを向いて、語りだす。

「玲（れい）と言います。特別支援学校で事務員をしていましたが、現在は退職しています。統合失調症を煩い、離婚も経験しましたが、現在は寛解しています。10年以上入院していたことがあります。最近は親の介護の問題で頭を悩ませていて、憂さ晴らし目的の買い物依存に走ってしまい、家計が大変な状況です」

話し終わった彼女は、自分が話したことの要点をホワイトボードに書いている。

馬琴さんが玲さんをしばらく見つめ、また私たちのほうを向いて語りかける。

「では、いちばん前のかたからお願いしましょうか」



最前列に座っている 30 代の男性が話しだす。

「私のことは無ウ（むう）と呼んでください。ADHD と双極性障害を診断されています。20 代のころはクローズ就労していたのですが、半年前に退職してしまいました。いまは就労継続支援の B 型事業所で働きはじめたところです」

馬琴さんが、無ウさんの右後に座っている 30 代の女性に順番を回す。

「休職中の会社員で、7海（ななみ）といいます。アラサーです。私は解離性同一性障害の当事者です。自分の中に 8 人の人格がいますが、ひとり勝手に知り合いに変な LINE を送る子がいて、いつも迷惑しています」

馬琴さんは「ADHD と双極性障害が併発する人はとても多い、ASD と多重人格が併発する人もそれなりにいる、という印象があります」と言う。

へえ、そういうものなんだ。

馬琴さんの隣で玲さんが、「それに対して、発達障害で統合失調症の人はあまり聞かない印象がありますね」と相槌を打っている。

7海さんの横に座っている初老の男性の番が来た。

「私はヤンヤンです。60 代の嘱託社員なんですが、将来のことが不安です。というのも一人息子が 10 年以上も引きこもっています。将来は 80-50 問題（80 代の親が 50 代の子どもを扶養せざるをえないという問題）の当事者になる予感がひしひしとしています。私自身は当事者と言えないかもしれませんが、家族や支援者も参加して構わない、という案内を拝見したものですから」

馬琴さんは、応答する。

「当事者の家族や支援者も歓迎しています。なぜなら、その人も家族や支援者として、苦勞の当事者だからです。お越しくださり、ありがとうございます」

7海さんとヤンヤンさんの後に座っている 20 代の女性が自己紹介を求められる。

「フリーターの Q 菜（きゅうな）です。LGBT の問題も歓迎という説明を見たので来ました。バイセクシュアルで、いまは同性が好きなのですが、まわりに打ちあげられる人はいません。周りは好きな男の人の話で盛りあがることが多く、話を合わせるのに、とても神経を使っています」

Q 菜の右後に座っている 50 歳前後の男性が指名され、話しはじめる。

「私は本名の刻一郎（ときいちろう）でお願いします。会社員で、新興宗教の 2 世です。両親と兄弟はいまでも信仰を持っていますが、私は 20 代のときに脱会しました。いまは 30 代前半ですが、身についた宗教の教えがなかなか取れずに苦しい思いをしています。宗教関係のことを扱ってくれるのかどうか分かりませんでした。相談できるところが少なく、やってきました」

馬琴さんは言う。

「宗教関係の話題も歓迎しますよ。ちなみに特にどのようなことで困っていますか」

刻一郎さんは答える。

「フラッシュバックのやわらげ方について知りたいです」

馬琴さんは、「承知しました。それでは、つぎのかたに行きましょう」と言い、刻一郎さんの真後、つまりぼくの右隣に座っている中年女性に合図を送っている。

「私は☆乃といいます。歳は、アラフィフです。普段は公務員をしています。私はアダルトチャイルドです。子どものころのことが原因で、愛着形成の不全が起きていると感じます。また、両親との関係をどうしたら良いのかということで、いつも悩んでいます」

馬琴さんが何か応答しているが、ぼくの頭には入ってこない。というのも、つぎはぼくの番。ちよつと緊張する。

[014] へ進んでください。

[011]

馬琴さんが話す。

「村上春樹に「小確幸」、つまり「小さいけれども確かな幸せ」という言葉があります。台湾で流行語になったことがあり、現在では中国でも「すてきな日本的価値観」の例として、よく知られているようです。その「小さいけれども確かな幸せ」を集めて回るような生活はどうでしょうか。たとえば何かのサービスのポイントをちまちま収集する、短い休憩時間にスマホでゲームする時間を作る、公園に遊びに行つて、四つ葉のクローバーを探す、などなど」

7海さんが言う。「自分を幸せにして、余裕が生まれやすくするんですね」

無ウさんが発言する。「ぼくは、親しくなりたい人には、自分がフレンドリーな人間だとアピールしやすい体制づくりをしています。メール、LINE、Twitter、Zoomなどのアプリで表示される自分のアイコンをユーモラスなものにしておくなど」

Q菜さんが言う。「話下手でもうまく交流できるような仕掛けを作っておくわけですね」

[007] へ進んでください。

[012]

馬琴さんに指名されて、Q菜さんが話します。「私も人を信じられません。中学校のときに、親友と思っていた子に異性も同性も恋愛対象として気になると打ちあけたら、距離を置かれて、クラスでいじめを受けるようになりました」

☆乃さんが言う。「私には友人がいません。夫と息子に対しても、心から信じているという態度で接していますが、表面だけそうしているということが伝わってしまっているかもしれません」

馬琴さんは「あ、玲さんにも訊かないと」と言つて、玲さんを指名する。

「私は20代半ばから30代の半ばまで、ほとんど病院で過ごしました。絶望だらけの日々でしたが、だんだんと人を信じられるようになり、心が明るくなりました」

無ウさんが玲さんに「どうやって信じられるようになったんでしょうか」と質問する。

玲さんが答える。「初めは、信頼できる福祉の援助職の人たちに出会えたことが大きかったです。その人たちから助言されて、自助グループや、この会のような当事者研究会に参加するようになって、世界が変わりました」

次は7海さんが話す。

「私は、人に理解されたいという気持ちがあまり分かりません。別々の人間なのだから、みんな理解しあえなくても、仕方がないと思います」

馬琴さんが語る。

「私たちはこういう会に来るくらいですから、平均よりも脆弱性が高いと思うのです。多くの人とは感じ方や考え方が異なっていて、少数派として孤立しやすいのかもしれませんが。人を信じたくてもなかなか信じられない現実は苦しいですね」

無ウさんが何度もうなずいて、相槌を打っている。

ヤンヤンさんは溜息混じりに言う。

「うちの息子も人付き合いができたなら、引きこもりにならなかったと思います」

馬琴さんがぼくを見て、「出てきたさまざま意見についてどのように感じますか」と尋ねてきた。

どのように感じるか？ ぼくは、みんなの意見を聞いていて、なんだか心が昂揚していた。そこでぼくは言った。

「みなさんぼくよりも年上ですし、男の人も女の人もいますが、人間関係に苦労していることを具体的に聞いていて、不思議な安心感を抱きました。ぼくだけが苦しんでいるんじゃないんだと実感しました」

玲さんが指摘する。

「自助グループや当事者研究会の魅力ですね。同じような苦しみで、さまざまな人が繋がりあえるという」

馬琴さんが語りかけてくる。

「この会の仲間なら信頼できないでしょうか、弱さを見せあえる集まりなんです」

ぼくは「そうですよね」と答える。

馬琴さんが畳みかけてくる。

「こういう会で信頼できる人間関係を作って、それである程度の満足を得ることが、ひとつの解決にならないでしょうか。完全な解決にならなくても、気が楽になりませんか」

気が楽になると感じる場合は [024] へ進んでください。ならない場合は [027] へ進んでください。

[013]

残念。ジャンケンに負けてしまった。でも、当事者研究は何人分かやるようだ。まだぼくが当たる可能性はある。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[014]

指名されたぼくが話しはじめる。

「レントと呼んでください。ぼくには、これとって病気や障害があるわけではありません。発達障害の検査を受けましたが、診断に至りませんでした。でも、なんとも言えない生きづらさがあります。ぼくも☆乃さんと同じくアダルトチルドレンというのに該当するかなと考えています」

馬琴さんがぼくに質問してくる。

「ということは、子どものときに家庭環境が壊れていたということでしょうか」

家庭環境？ いや、特にそんなことはなかった。

「割と普通の家だったかな、と思います」

すると、馬琴さんの説明が始まった。

「「アダルトチルドレン」という語は、もとは、アルコール依存症者の家庭で子ども時代を過ごし、成長した人たちを意味しています。その後、アルコール依存症者を親に持つ子どもたちの心の問題が、広く機能不全家族で育った子どもたちの心の問題と共通することが分かってきて、いまでは「アダルトチルドレン」は、機能不全の家庭で子ども時代を過ごして成長した人たちを意味しているんです」

サイコロを降って、1、2、4、5、6が出たら [003] へ進んでください。3が出たら [008] へ進んでください。

[015]

ぼくは話す。

「物心ついたときには、そんな感じだった気がします。小学生のときに仲の良い友達がいる、お互いにいちばんの親友だと感じていました。相手が引越をするときに、きみはぼくの一生の親友だということを一冊のノートをつぶって使って表現して、プレゼントしました。でも夏休みに小さな旅行をしてそいつのところに遊びに行ったときには、相手にはもうぼく以上の親友ができていて、それにとっても傷つきました。ぼくにとっては、彼は変わらずいちばんの親友だったから、裏切られたような気がしたんです」

馬琴さんが尋ねてくる。

「その後、友人関係などで印象に残っている出来事なんかはありますか」

ぼくは答える。

「はい、中1の頃から高3まで仲良くしていた親友がいる、その人がぼくの人生ではいちばんの親友だったのですが、大学に入ってから世界が変わり、価値観のズレを感じるようになりました。違いを認めあって緩やかに交流すれば良いと思うのですが、なんとなくそれができなくなりました。いつのまにか連絡を取りあわなくなっていて、悶々としているところです。自己嫌悪のさなかです」

ホワイトボードに要点を書きおわった玲さんがぼくに語りかけてくる。

「そんなにお若いんですから、人間関係なんかいくらでも修復できますよ」

ぼくは答える。

「そうかもしれませんが、でも連絡を取りなおすのが、なんとなく難しく感じてしまうんですね。お互いの心は、ますます離れてしまってるんだろうなと思ってしまって」

前のほうで刻一郎さんが手をあげている。

サイコロを振って、1、3、4が出たら [023] へ進んでください。2、5、6が出たら [006] へ進んでください。

[016]

ぼくは「いえ、実は最近はあんまりです」と答えた。

玲さんは「やっぱり！」と嬉しそうに叫ぶ。

「それはぜひ再開すると良いですよ。楽しい趣味に浸ってない結果として、人間関係のことでよくよしてしまう、ということがあるかもしれません」

Q菜さんは感嘆したようだ。

「そうか、そういうことなんですね。たしかに私も最近、好きな音楽をあまり聴いていなかった気がします」と答える。

馬琴さんがQ菜さんに、「ちなみにどんな音楽が好きなんですか」と尋ねている。

「星野源とかあいみょんとか」とQ菜さん。

馬琴さんはぼくに向かって「レンツさん、星野源やあいみょんはお好きですか」と尋ねてくる。

少なくとも嫌いではないから、「ええ、まあ」と答える。

「ふむふむ、大好きというわけではないのですね。いちばん好きなJポップや邦ロックのミュージシャンは？」と馬琴さん。

「OGRE YOU ASSHOLE」とぼくは答える。

すると馬琴さんが身を乗りだしてくる。

「それ、どんどん聴きましょう！ 恥ずかしながら、知らないバンドではありましたが、きっと素晴らしい音楽を作るのだと思います！ そしてカラオケでも自分の家でも歌いましょう。人間関係の悩みがどうでもよくなるくらい歌うんです」

なるほどそうか！ と思ったら [007] へ進んでください。納得できなかつたら [005] へ進んでください。

[017]

「いえ、特にはありません」とぼくは言った。

不意に、会場がなぜかシーンとした。よくある、なぜか急に場が静まりかえる、理不尽なあれだ。

馬琴さんが言う。

「さて、ほかのみなさんで何か発言なさりたいかたはいませんか」

なんとなく、馬琴さんも落ちつかなさそうだ。

誰も反応しない。

馬琴さんが言う。

「いませんか。すみません、私が医学的な診断めいたことを口にしたのが良くなかったと思います。この場は病院やクリニックではありませんから、診断をおこなう場所ではありません」

変わらず誰も反応しない。

馬琴さんが続ける。

「では、また私から質問してもよろしいでしょうか。レンツさんには、何か特別な御趣味はありますか」

ぼくは答える。

「山登りとバードウォッチングがそうです」

玲さんが「渋い！ 最近もなざっているんでしょうか」と訊いてくる。

ぼくは「いえ、最近はあまり」と答える。

馬琴さんが言う。

「では、ぜひしばらく趣味に没頭してみる、というのはどうでしょうか。徐々に、感じ方や考え方が変わっていくのかもしれませんが。そうなったら、しめたものです。人生そのものが動いていく。趣味に没頭してみて、何も変化がなかったら、またみんなでレンツさんの悩みについて当事者研究する、というのはどうでしょうか」

ぼくは「はい」と答える。

「では、これでひとまず研究を終えましょうか」と馬琴さん。

ぼくは少し拍子抜けしたけど、1週間後の休日には山登りとバードウォッチングを楽しんでみようと考えた。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[018]

馬琴さんが言う。

「当事者研究では、結びに「今度日常のなかでやってみようと思うこと」を設定するのが本式です。レンツさんは、今回の当事者研究を受けて、何か実験できそうなことはありますか」

ぼくは答える。

「自己表現がうまいと言われたのが意外で嬉しかったです。もっとそれを磨いてみたくなりました」

玲さんが言う。

「名案ですね！ そうしたら人生が変わってくるし、いま悩んでいる問題も、解決しなくても解消されるかもしれません」

馬琴さんが「まさしく、そのとおり！」と叫ぶ。

なかなか勉強になった、とぼくは思う。当事者研究からは多くのことを学べそうだと思い、胸が高鳴ってきた。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[019]

なんと、ジャンケンがぼくの勝利だ。

馬琴さんが、それでは「レンツさんの当事者研究を始めましょう」と言う。「研究テーマは「漠然とした生きづらさ」ですね」

玲さんがホワイトボードを裏返して、いちばん上に「漠然とした生きづらさの研究」と書いている。

馬琴さんは言う。「では、話したくないことは話さなくて良いですから、どのように生きづらいのか教えてください」

ぼくは話しだす。

「いままでなんとなく「普通」に生きてきました。いじめにあったり、仲間外れになったりしたことはありません。友達にもいつも恵まれていたのですが、なんとなく他者への不信感があります。いつも誰かが親友でしたが、本心を打ちあけることがなかなかできません。なんとなく遊んだりして、表面的な関係に終始してしまいます。大学になってから彼女ができて、半年くらい、なんとなく付きあっていたのですが、やはり心を開くことができず、別れてしまいました。これから就活をしますが、ずっとこんな感じなんだろうかと思うと不安になってきます」

馬琴さんから質問を受ける。

「いつごろからそんな悩みを持つようになったのでしょうか？」

思春期よりも前からだっただろうか（[015]へ進んでください）。それとも思春期よりもあとからだったかな（[021]へ進んでください）。

[020]

ぼくは抗議する。

「いえ、そんなことはありません」

馬琴さんは言う。

「そうですね、レンツさん、あるいはほかの参加者の方でも良いですが、ここで何か追加したいお話などはありますか」

サイコロを振って、1、4、5、6が出たら [025] へ進んでください。2、3が出たら [017] へ進んでください。

[021]

ぼくは話す。

「高校の頃からだんだんそうなった気がします。ぼくは友達よりも少し心の成長が遅くて、まわりがどんどん変わっていくのについていけない気がしていました。クラスの女子を品定めしたり、セックスについて下品なことを言って騒いだりするのも苦手でした。少し潔癖な面があるのかもしれませんが」

馬琴さんが「身の回りの清潔さにも敏感なほうですか」と尋ねてくる。

ぼくは答える。

「特別にキレイ好きということはないと思います。自宅の机の上なんかは片付いていないですし、1日に何度もシャワーを浴びたりすることはありません。でも、人間関係についてはロマンチックな幻想を抱くところがあります。彼女がいたときにも、この人はぼくには運命の人なのかどうなのか、と気になりました。小学生の女の子みたいな幻想があります」

馬琴さんは「では依存傾向はありますか」と尋ねてくる。「アルコール依存、薬物依存、ギャンブル依存。あるいはセックス依存、過食、自傷行為。深刻でなくても嗜好品依存、買い物依存など」

ある場合は [002] へ進んでください。ない場合は [017] へ進んでください。

[022]

ぼくは答える。

「はい。このまえの週末はとても楽しかったですよ」

玲さんは異なる答えを予想していたようで、拍子抜けした声色で語る。

「そうですか、そうなんですね。楽しいことをしているのに、毎日を冴えなく感じるのは辛いですね」と言う。

しばらく会場がシーンとした。

すると突然、無ウさんが歌いだす。「ラララ～ホゲラ～」

☆乃さんは「この人、歌いだした！」と叫ぶ。

無ウさんが説明する。

「なんとなく気まずい雰囲気だったので、この場をなごませようかなと思って」

7海さんが叫ぶ。

「なるほど！ じゃあ私も。レリゴー♪ レリゴーララ」

☆乃さんは「こっちでも？ ノリ良すぎじゃない」と驚いている。

馬琴さんは、「みんなも歌おう、みんなで歌おう」と煽りだした。

ヤンヤンさんは7海さんに合わせて、「ありのままで」を歌いだす。

馬琴さんは断固と言いだす。

「そう、ありのまま、ありのままで良いのですよ。人間関係は解決しなくてもいい、楽しいことといっぱいになれば、問題は「解決」しなくても雲散霧消する、つまり「解消」する、溶けてなくなってしまうんです」

なんだ、なんだ、この展開は。

[005] へ進んでください。

[023]

馬琴さんが刻一郎さんに発言を促す。

「私は宗教に入信していたときに、教団内の人間関係を中心に生活が回っていましたが、人間関係で困った事はありませんでした。学校や職場の人たちとは表面的にだけ付きあえば良かったわけです。でも脱会してからは、何を信じて良いのか、誰を信じて良いのか判断がつかなくなりました。いまはまた自分が信じられるコミュニティをどこかに見つけなくてはと思っています。レンツさんの悩みが、私のものとどこか通じているのではないか、という気がして、発言させていただきました」

馬琴さんが言う。



「たしかに、通じているかもしれません。そして、この当事者研究のミーティングをそのような「自分が信じられるコミュニティ」として利用していただけると、嬉しいと思っています」

刻一郎さんは言う。

「そういう期待があつて、ここに来たことは確かです」

馬琴さんはぼくに向かって尋ねてくる。

「レンツさん、どうでしょうか。この会の仲間なら信頼できないでしょうか、弱さを見せあえる集まりですよ」

残念ながら、ぼくは馬琴さんに少し押しつけがましきを感じてしまう。そこで本音を言う

「うーん。きょう初めて来たばかりなので、まだ信頼できるかどうかはわかりません」

馬琴さんは「そうですか」と残念そうに呟く。

ぼくは続ける。

「この会には今後もお世話になりたいと思っています。でも日常生活でも人間関係を充実させていきたいです。毎日がじわじわと苦痛すぎるんです」

玲さんが言う。

「「じわじわと苦痛すぎる」！ 良い表現ですね」

玲さんはマジックペンを黒から青に変えて、ホワイトボードに「じわじわと苦痛すぎる!!」と書きこんでいる。

無ウさんが口を挟んでくる。「マッチングアプリなんかはどうですか。馬鹿にして言ってるんじゃないですよ。いろんな人とどんどん出会える状況を作るんです。実際ぼくもやっていますが、だいぶ救われました」

馬琴さんが言う。「自分を助けるものなら、反社会的でない限り、なんでもやって良いのでは、と思います。レンツさん、どうでしょうか」

ぼくは答える。「たしかに、よく考えると身近なところ以外で友だちや恋人を作ろうとしたことがないことに気がつきました」

☆乃さんが発言する。「レンツさんは、TwitterとかInstagramはなさっていますか。ネットで趣味の合う仲間を見つけれれば、リアルでの人間関係の悩みがやわらぐかもしれません」

馬琴さんが「レンツさんの趣味は何でしょうか」と尋ねてくる。ぼくは答える。

「山歩きとバードウォッチングです」

馬琴さんは「若いのに渋いねえ」と感心している。

そうだろうか。

馬琴さんは言う。

「そういうことなら、Twitterでバードウォッチングについて呟いたり、撮影した鳥の写真をInstagramに投稿したりして、同好の士と繋がると良いかもしれませんね」

ぼくは「なるほど」と呟く。SNSはなんとなく上品でない印象がイヤで、やっていないのだ。

玲さんがぼくに「最近山歩きとバードウォッチングはしていますか」と尋ねてくる。

そりゃもちろん、やっているよ、という場合は、[022]へ進んでください。あれ、最近はやっていないや、という場合は[016]へ進んでください。

[024]

ぼくは言った。

「はい、ぜひ今後もこの場に助けられたいと思います」

馬琴さんが優しく言った。

「ほかのかたがやっている当事者研究会も含めて、是非いろいろ参加してみてください。いくらでも成長できると思いますよ」

ぼくの問題に関する当事者研究は終了した。

しかし、きょうの当事者研究会もまだまだ続く。ほかの人の研究からもできるだけ吸収して帰ろう、とぼくは思った。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[025]

無ウさんが馬琴さんに尋ねる。

「あの、レンツさんが話したことに対する感想を言ってみても、良いでしょうか」

馬琴さんが答える。

「他者を一方的に裁く、というようなものでないかぎり、歓迎しております」

無ウさんがぼくのほうを振りむいて、言う。

「ぼくがレンツさんくらい若いころは、もっと子どもっぽかったです。レンツさんの話しぶりを聞いていて、すごく立派だなと感じました」

ヤンヤンさんが話す。

「本当にね。いまの若者は自己表現がヘタというニュースをテレビで見たけど、全然そうは感じなかった」

玲さんが応じる。

「昔のほうが自己表現のヘタな若者が多かった気がしますね。盗んだバイクで走りだしたり、夜の校舎で窓ガラスを割ってまわったり」

☆乃さんが「たしかに！」と叫ぶ。

刻一郎さんが抗議した。

「あのころは学校生活がいまよりもずっと閉鎖的だったと思いますよ。軍隊経験を語りながら暴力を振るいまくる教師もいましたから」

☆乃さんがおどけた様子で、「そうでした」と相槌を打っている。

ヤンヤンさんが発言する。

「とにかく日本の未来も暗いばかりではなさそうだ」

馬琴さんが「ほかに発言してくれる人はいませんか」と尋ねる。

「いないようですね。どうでしょうか、レンツさん。皆さんの発言をお聞きになった感想は。相手を褒めることは、評価の一種なので、場合によっては不快に感じるかもしれませんが、大丈夫だったでしょうか」

ぼくは答える。

「いえ、不快だなんて、とんでもありません。ありがたいと感じました」

[018] へ進んでください。

[026]

ところが玲さんが馬琴さんに向かって言った。

「すみません、私も是非みなさんのエピソードをお聞きしたいのですが、それをいたしますと、ホワイトボードの余白が足りなくなると思われます。ちょっと厳しいかなと……」

馬琴さんがホワイトボードを振りむいて、返答する。

「あつ、そうか、そうですね。じゃ、ちょっとこれはやめておきましょうか。あとからそれぞれのかたの研究をやっていきますから、そのときに個別に聞いていけば良いですね」

馬琴さんは言う。「レンツさん、どうでしょうか。この会の仲間なら信頼できないでしょうか、弱さを見せあえる集まりですよ」

ぼくはなんとなくピンと来ない。そこで本音を言う。

「うーん。きょう初めて来たばかりなので、まだ信頼できるかどうかはわかりません」

そのあとも当事者研究は進んでいったが、なんとなくしっくり来ないところがあった。でもまだ判断するのは早計かもしれない。きょうはここで、ほかの人たちに関する研究も体験できるから、それから判断をくだそう。【おしまい】→このゲームには、さまざまなルートと8種類のエンディングが用意されています。ぜひ [1] に戻って、いろいろ楽しんでみてください。

[027]

「すみません、いまは確かに嬉しいのですが、こういう気持ちってすぐに消えると思うんです」

ぼくはそのように正直に言った。

馬琴さんは言う。

「それでは、もっと皆さんの声をいろいろ聞いてみましょうか」

会場を眺めまわしながら、馬琴さんは続ける。

「どなたか、協力して発言してくださいませんか」

[025] へ進んでください。

了

### 3. 考察 (1) ——ネイティヴ・エスノグラフィーと可能的諸現実

アレックス・ヘイリーは、自身の祖先を探しもとめた作品『ルーツ』(1976年)を「ファクション」と呼んだことが知られている。「ファクション」(faction)とは、「事実」(fact)と「虚構」(fiction)の合成語を意味する。クリフォード・ギアーツは、エスノグラフィーの本質をこの「ファクション」に見る。というのも、エスノグラフィーは「現実の場所にいる現実の人々についての想

像力ゆたかな文章」だからだ (Geertz 1989, 41)。上に転載したゲームブック型エスノグラフィーは、その意味で「ファクション」の一形態と言える。

また、このような手法は臨床心理学の報告や論文で使用される「ヴィネット」 (vignette) に似ている。ヴィネットは「小さな物語」を意味し、個人情報や人権に配慮するために、参加者のプロフィールや状況などを創作的に改変するという手法を指す。このヴィネットを、筆者はゲームブック型エスノグラフィーとして提示している。

当事者研究会を含めて自助グループでは守秘義務が鉄則とされている。筆者が運営している当事者研究会でも、例外なく守秘義務を求めている。守秘義務が必要な調査地でも、場合によっては承諾を得て、かつ匿名化などの処置を施すことで、調査が可能になることもあるだろう。だが、筆者の場合は自助グループの主催者であり、研究目的で自助グループを開催すれば、その自助グループには人が集まらず、見放されることになる。

そこで筆者は、これまでの当事者研究会 (リアル開催、オンライン開催の両方) の経験を総合して、前掲のエスノグラフィーを構築した。ジェイムズ・クリフォードが指摘するように、どのようなエスノグラフィーも「本質的に」は「部分的な諸真実」しか描きださない (Cliford 1986, 7)。そこで、「部分的な諸真実」をさまざまな角度から切りだしてくれる様式として、ゲームブック型を提案する。

筆者は、当事者研究会の主催者でも参加者でもある者として、固有の当事者性を有する。そこで、開催したゲームブック型エスノグラフィーは、内側から文化現象や共同体に迫る「ネイティヴ・エスノグラフィー」としての性格も有する。筆者は文化人類学の専門教育を受けたものではない。だから、筆者が作成するエスノグラフィーはネイティヴの (野生的な) 性質を帯びている。

ネイティヴ・エスノグラフィーは、文化人類学の専門家による外側からのエスノグラフィーに対抗する。しかし、それ自体が「当事者のもの」として特有の権威的性質を有し、客観性や相対性を手放してしまっている。客観性や相対性を得るために、エスノグラフィー作成者は、自身のポジションナリティ、つまりどのような立場でエスノグラフィーを書いたのかを、エスノグラフィーに含みこむことが必要になる (北村 2013b, 72-73; 北村 2013a, 34-36)。ゲームブック型エスノグラフィーには、どのような方策があるだろうか。

筆者は、自身の描写をふたりの登場人物に分割することにした。ひとは、当事者研究会「銀河」を運営する「馬琴」、もうひとは初めて当事者研究会に参加する「レンツ」だ。これによって、筆者はエスノグラフィーを自己再帰的なものとして構築した。「馬琴」と「レンツ」は異なった理想と異なった期待を持って当事者研究会に参加している。その両方が満足するような形で事態が展開することも、片方だけが満足する形で事態が展開する可能性も、両者が不満を抱く方向に事態が展開する可能性もある。

つまり馬琴やレンツを通して、エスノグラフィーが筆者の主張したいことを必ずしも充分には代弁しない展開が発生する。それは、何らかの問題を抱えた当事者が集まる当事者研究会の不安定な実態に対応している。当事者研究会では、参加者各自の精神状態の不安定さが原因となって、異様な展開が突発することも稀ではない。そのような現実の複数性、可能的な現実の表現として、このゲームブック型エスノグラフィーは構築されている。

#### 4. 考察 (2) ——中動態としての対話空間

当事者研究に中動態的性質を見る考察が注目を集めている。

中動態とは、何か。それは印欧語族に見られる「態」だ。エミール・バンヴェニストは、現在は能動態と受動態が対立するものと見なされているが、かつては能動態と中動態が対立するものと見なされていたと論じる。「能動態では、動詞が示しているのは、主語から出発して、主語の外で完結するひとつの過程だ。中動態は能動態と対立する定義を有し、動詞が示している過程は、主語がその過程の座になっているということ、つまり、主語は過程の内部にあるということだ」

(Benveniste 1966, 172)。國分功一郎はバンヴェニストの見取り図を受けつぎ、「能動と受動の対立においては、するかされるかが問題になる」が、「能動と中動の対立においては、主語が過程の外にあるか内にあるかが問題になる」と述べる(國分 2017, 88)。中動態は、現在の多くのヨーロッパ系言語では、非人称主語や再帰表現によって表現されている。

印欧語族の中動態に当たるものは、日本語にもある。古語では「見ゆ」、「聞ゆ」、「覚ゆ」、「栄ゆ」、「煮ゆ」、「萌ゆ」、「燃ゆ」、「消ゆ」、「絶ゆ」、「萎ゆ」などがそう(細江 1928, 103)。現代語では、それぞれ「見える」、「聞こえる」、「思われる」、「栄える」、「煮える」、「萌える」、「燃える」、「消える」、「絶える」、「萎える」となる。

現在の私たちは、能動と受動の二項対立という固定観念に縛られているが、ものごとを中動態として観察しなおすことで、見えてくるものがある。ロラン・バルトは「書く」ことは一般的にそう思われている他動詞ではなくて、自動詞だと主張し、中動態的性質が宿っていると指摘する。「現代の中動態の「書く」の内部で、主体は書き方によってすぐさま構成され、書き方によって実現され、作用される」(Barthes 1984, 29)。バルトよりもまえの時代に、ヴァルター・ベンヤミンは「個々の言語は言語そのものを伝達している」ために「中動態的なもの」だと考えていた

(Benjamin 1991, 142; 細見 2009, 21–25)。バルトに倣って、私たちは「話すこと」も中動態だと考えるだろう。「話すこと」の内部で、主体は話し方によってすぐさま構成され、話し方によって実現され、作用される。ベンヤミンを踏まえて、対話は中動態だと言うこともできる。個々の対話は、対話そのものを伝達している。長井真里は、デカルト的な「われ思う」の「思う」は思われる、見える、聞こえる、感じられるなどを含みこんだ中動態的なものだと指摘している(長井 1991, 193)。ものごとを思い、考え、対話するとき、人間は中動態的な時空に包摂される。

國分と熊谷晋一郎は、対談で当事者研究の中動態的性質について説明している。当事者研究では、仲間の力を得て問題を人から分離して外在化し、犯人探しをせず、苦労のメカニズムを探求する(國分/熊谷 2020, 39–42)。当事者は、自分自身を苦労のメカニズムの過程に飲み込まれている中動態として考察する。また「みんなで順に話すことによって、環境側がどんどん変化していき、かつてみなが共有していた価値観や知識、つまり集合知がアップデートされてゆく」。つまり当事者以外の参加者も、対話の過程に飲み込まれている中動態を体験する。

当事者研究は、それまでの当事者や周囲の参加者の「物語」を変える。人々はみな自分自身を主役とした人生という物語の過程の内部を生きている。その意味で人間は物語を生きる中動態だ。当

事者研究はそこに介入し、新しい物語への道を開く。本稿のゲームブック型エスノグラフィーは、それを擬似体験できるように設計されている。

### 5. 考察 (3) ——ナラティブ・セラピーとオープンダイアログを参照して

当事者研究は対話によって物語を作る。だが、それでは当事者研究と、ナラティブ・セラピーやオープンダイアログとは、どのように共通し、どのように相違しているだろうか。

まずナラティブ、つまり「語り」の力について確認しておこう。野口裕二は述べる。「われわれは、何か不可解な出来事に遭遇したときに、なぜそのような出来事が起きたのかを知りたいと思う。そして、それがひとつの物語として理解できたとき、事態を理解したとを感じる。すなわち、ナラティブは現実を組織化し、混沌とした現実、不可解な現実を理解可能なものに変える。同時に、この組織化は、ほかの組織化の仕方を排除して、ひとつの現実を「至高の現実」として感じさせる。すなわち、ナラティブは現実を制約する。ナラティブは現実の輪郭を与えて安定化させると同時に、その現実を動かし難いものとする」（野口 2018, 54）。

ナラティブ・セラピーでは、セラピストがこのナラティブの力を利用して、クライアントを新しい物語へと導く。そこでは、以下の原則が重視される。「人間はストーリーによって人生を生きている」、「私たちが生きるよりどころにしているストーリーは、真空地帯で生産されるわけではない」、「ストーリーには言説が深く関わっている」、「近代社会は、監視と精査によって維持される社会規範によって特徴づけられている」、「自分自身が同盟できるような、矛盾しているかオルタナティブな言説が必ず存在する」、「ドミナントな文化的ストーリーは、人生において変化を求める人々に過酷な制限を課す」、「ドミナントな言説を脱構築することによって、人生のための新しい可能性が生まれる」、「ストーリーには包み込まれないような生きられた経験が、必ず存在する」、「カウンセラーの課題は、クライアントに以前よりも満足感を与え、感じ入らせるようなプロットを構成できるよう援助することである」（ウインスレイド/モンク 2001, 49-60）。

そこでは、当事者が自分自身の専門家になる。アリス・モーガンは述べる。「ナラティブ・セラピーは、カウンセリングやコミュニティ・ワークに対する敬意に満ちた、非難のないアプローチであり、人々が自分自身の人生の専門家になるために表現力を与えるという観念を強調するものだ」（Morgan 2000, 2）。

しかし、そこでは専門家であるセラピストの主導によって、クライアントが自己の変化をおこなうという点で、従来の精神療法（心理療法）の限界が超えられていない。当事者研究では、まさにその限界が超えられる。当事者が、当事者仲間と協同して、専門家の力はあくまで補助的なものとして利用しながら、自分で自分の物語を生みだしてゆくのだ。

ここで、オープンダイアログも交えて考えてみよう。オープンダイアログとは、フィンランドの西ラップランド地方にあるケロプダス病院で実践されている、統合失調症に対する革新的な実践として世界的に有名になった療法を指している。

患者側から相談依頼を受けると、病院側は医師、心理士などによる治療チームを編成し、24時間以内に初回のミーティングを開催する。そのミーティングには患者、その家族、親戚、医師、看護師、心理士、担当医、本人に関わる重要人物などが参加する。場所はしばしば患者本人の自宅に設

定される。参加者全員は対等に扱われ、平等に発言の機会と権利が与えられる。ファシリテーターはいるが、その役割は中立的な立場を保ちながら時として話し合いに介入し、議論がスムーズに進行するように調整したり、相互理解と合意形成に向けて、議論を広げたり深めたりすることにある。治療に関するあらゆる決定が、患者本人を含む状況で決定される。所要時間は1時間半程度だという（斎藤 2019, 57-59）。

オープンダイアログの理論的指導者、ヤーコ・セイックラは「ナラティブ・セラピーではナラティブには作者がいますが、オープンダイアログにおいては、新しいナラティブは参加者全員による共同制作物なのです」、「モノログから、できるだけ離れることを目指します」と語る（斎藤 2015, 126）。野口は、ナラティブ・セラピーに対するオープンダイアログの優位を「ネットワークの再生を直接目指す」、「本人や家族が変化してから社会復帰するのではなく、ネットワークそれ自体から手をつける」、「本人が復帰すべき社会をセットで再生しようとする」ことに見る（野口 2018, 117）。

当事者研究とオープンダイアログには共通性がある。第一に、当事者の意思が際立って尊重される点。第二に、中心に位置するのはミーティングだということ。オープンダイアログでは、「ファシリテーターは、クライアントを導くのではなく、ミーティングを導く」（セイックラ/アーキル 2019, 135）。当事者研究も同様だ。そのミーティングで、対話のなかから患者は新しい物語を生きるようになる。第三に、当事者研究も定期的なミーティングによって共同体を構成し、当事者にとっての生活空間の再生に寄与するという点。第四に、問題の処理。オープンダイアログに学ぶならば、問題解決を目指すのではなく、「問題やその状況について、共有し得る新しい理解が得られるまで、さまざまな視点を踏まえて対話を重ねて」いくことによって、「問題に対して、囚われていた視点や解釈から解放され、問題そのものが融解して」いく（井庭/長井 2018, 7）。当事者研究でも、「かかえている問題に対して「研究すればいい」と立ち位置を変えると、問題そのものは何も解決していないのに、解消される」（べてるしあわせ研究所 2009, 23）。

ゲームブック型エスノグラフィーは、このような当事者研究の特徴を体験できるように設計されている。

## 6. 考察 (4) ——オートポイエーシスとしての当事者研究

オープンダイアログの理論的基盤のひとつに、オートポイエーシスがある。ウンベルト・マトゥラーナとフランシスコ・ヴァレラは、生体の神経システムの研究から、この観念を鑄造した。オートポイエーシスの特徴は、自律性を有すること、自己同一性を保とうとすること、システムの作動がシステムの外部と内部の境界をダイナミックに決定しつづけること、閉鎖系であることにある（斎藤 2015, 54）。溶液から結晶が生成される際、その生成プロセスをオートポイエーシス・システムの構成要素と考え、結晶を廃棄物と考える（斎藤 2015, 54）。そのようにしてオープンダイアログでは、対話がオートポイエーシスを体現し、治療効果が廃棄物として生成されると考えられている。

森田亜紀は、オートポイエーシスでは、「システムは自律的」で「変化・差異化はあくまでシステム自身の作動から生じる」ため、そこには中動態があると指摘する（森田 2013, 236）。当事者研

究のミーティングという中動態の生成装置も、オートポイエーシスのモデルから理解できる。個々の発話は他律的だが、その集合体は部分の単純な総和ではなくて、自律性を帯びている。対話が、さらなる対話を呼ぶというオートポイエーシスが起動する。ふさわしくない話題には、それを排除しようとする力学が働く点で、対話には自己同一性があり、内部と外部をダイナミックに限界設定しつづける閉鎖系と言える。

ゲームブック型エスノグラフィーは、当事者研究のオートポイエーシスとしての機能を体験できる。ゲームにのめりこみ、何かの肯定的な感情を得れば、それはオートポイエーシスの廃棄物を得たことを意味する。

## 7. おわりに

ゲームブック型エスノグラフィーには、フィクションとしての限界がある。このエスノグラフィーは現実の複雑性をモデルとして提示しているが、どれほど工夫しても「縮減された現実性」しか提示できない。ゲームを進めるためのルートやエンディングを増やしても、現実を表現しつくせない。現実には、文字通り無限のルートとエンディングがあるのだから。

それでも、ゲームブック型エスノグラフィーによって、実際のルートやエンディングを抽象化した現実を再現することができる。現実取材した優れた虚構がつねにそうであるように、虚構は現実でなくても、現実のある側面を現実以上に鋭く、深く切りとることができる。以上のことから、ゲームブック型エスノグラフィーという形態には、まだ探求すべき可能性が眠っていると見えるだろう。

## 文献

- 綾屋紗月 (2017) 「当事者研究をはじめよう！——当事者研究のやり方研究」、『みんなの当事者研究』（臨床心理学増刊第9号）、金剛出版、74-99 ページ。
- 井庭崇/長井雅史 (2018) 『対話のことは——オープンダイアログに学ぶ問題解消のための対話の心得』、丸善出版。
- ウィンスレイド、J./モンク、G. (2001) 『新しいスクール・カウンセリング——学校におけるナラティブ・アプローチ』、小森康永 (訳)、金剛出版。
- 浦河べてるの家 (2005) 『べてるの家の「当事者研究」』、医学書院。
- 北村文 (2013a) 「ポジショナリティ」、『現代エスノグラフィー——新しいフィールドワークの理論と実践』、藤田結子/北村文 (編)、新曜社、34-37 ページ。
- 北村文 (2013b) 「ネイティブ・エスノグラフィー」、『現代エスノグラフィー——新しいフィールドワークの理論と実践』、藤田結子/北村文 (編)、新曜社、68-73 ページ。
- 國分功一郎 (2017) 『中動態の世界——意志と責任の考古学』、医学書院。
- 國分功一郎/熊谷晋一郎 (2020) 『責任の生成——中動態と当事者研究』、新曜社。
- 斎藤環 (2015) 『オープンダイアログとは何か』（訳も斎藤）、医学書院。
- 斎藤環 (2019) 『オープンダイアログがひらく精神医療』、日本評論社。



- セイックラ、ヤーコ/アーンキル、トム (2019) 『開かれた対話と未来——今この瞬間に他者を思いやる』、斎藤環 (監訳)、医学書院。
- 長井真理 (1991) 『内省の構造——精神病理学的考察』、木村敏 (編)、岩波書店。
- 野口裕二 (2018) 『ナラティブと共同性——自助グループ・当事者研究・オープンダイアログ』、青土社。
- べてるしあわせ研究所 (2009) 『レッツ! 当事者研究』、向谷地生良 (編集協力)、NPO 法人地域精神保健福祉機構・コンボ。
- 細江逸記 (1928) 「我が國語の動詞の相 (Voice) を論じ、動詞の活用形式の分岐するに至りし原理の一端に及ぶ」、『岡倉先生記念論文集』、市河三喜 (編)、岡倉先生還暦祝賀會、96-130 ページ。
- 細川紹々 (2019) 『生きづらかったですか?——私の苦勞と付き合う当事者研究入門』、平凡社。
- 細見和之 (2009) 『ベンヤミン「言語一般および人間の言語について」を読む——言葉と語りえぬもの』、岩波書店。
- 向谷地生良 (2005) 「序にかえて——「当事者研究」とは何か」、浦河べてるの家『べてるの家の「当事者研究」』、医学書院、3-5 ページ。
- 向谷地生良 (2020) 「当事者研究とは——当事者研究の理念と構成」、当事者研究ネットワーク ([https://toukennet.jp/?page\\_id=56](https://toukennet.jp/?page_id=56) 2020 年 6 月 11 日公開)
- 森田亜紀 (2013) 『芸術の中動態——受容/制作の基層』、萌書房。
- 横道誠 (2021) 「横道誠の当事者研究体験ゲーム」、『かんかん! 看護師のための web マガジン by 医学書院』 (<http://igs-kankan.com/article/2021/02/001292/> 2021 年 2 月 17 日公開)
- Barthes, Roland (1984), *Le bruissement de la langue*. (Essais critiques, 4.) Paris (Seuil).
- Benjamin, Walter (1991), *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, hrsg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Bd. II-1. Frankfurt am Main (Suhrkamp).
- Benveniste, Émile (1966), *Problèmes de linguistique générale*. T. 1. Paris (Gallimard).
- Clifford, James (1986), "Introduction: Partial Truths", in Clifford James and Marcus George E. (eds.), *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press, Berkely, pp. 1-26.
- Geertz, Clifford (1989), *Works and Lives: The Anthropologist as Author*. Stanford (Stanford University Press).
- Morgan, Alice (2000), *What is Narrative Therapy?: An Easy-to-Read Introduction*. Adelaide (Dulwich Centre Publications).

(註) 当事者研究体験ゲームに登場する人物や問題は、特定の個人をモデルとしていない。本稿は、2021 年 4 月 29 日に開催された第 3 回エスノグラフィーとフィクション研究会での口頭発表にもとづいている。