

居場所に「居る」ことの現象学的考察

——ある中高生の居場所における経験に根ざして——

田 口 楓 真

1 はじめに

本稿の目的は、筆者が、初年度をxxx0年として、これまで3年にわたり継続的に訪れている、ある中高生の居場所（以下「X」と呼ぶ）における「居る」という経験について、筆者自身の経験に内在して現象学的に考察し、その成立構造を明らかにすることである。

「居場所」は、当事者の主観性に根ざした現象である（住田 2003等）。一方、阿比留（2012）は、『「居場所」が当事者の自己認識によって規定されるために、概念としての精緻化が困難である』（同、45頁）点を指摘している。そこを「居場所」だと感じる当事者の実感は、「居場所」の基盤を成すと同時に、「居場所」概念の精緻化を妨げる要因となっている。

こうしたジレンマの背景には、主観性を排することで妥当性や普遍性を求める姿勢がある。当事者の実感に即して「居場所」を捉えるためには、普遍性とは異なる指針が求められる。それは村上（2016）の言う「リアリティ」（同、220頁）である。個別的事例から典型を抽出することで「居場所」の普遍化を試みても、それが当事者にとってリアルに経験される事柄と乖離しては意味がない。「典型が意味を持つのは、それが生じた取替えの効かない文脈のなかにおいて」（同、226頁）である以上、事例が持つ固有の文脈に即して、リアリティを生み出す構造を明らかにする必要がある。事例が持つリアリティは、読者（＝経験の非当事者）を触発するという仕方、典型とは異なる意味での普遍性を持つ（同、227-228頁参照）。

したがって本稿は、個別的事例に即し、その発生構造を明らかにする現象学的質的研究の手法に則り、「居場所」や、そこに「居る」という経験が持つリアリティを描出することを目指す。本稿は、Xでの筆者の参与観察に基づき、筆者とXの利用者や職員との関わりを記録したエピソードを題材に考察

を進める¹⁾。「居る」ことの個別的な成立構造を内在的に描くという本稿の目的に鑑み、エピソードはすべて、録音や録画ではなく、筆者の主観的な記憶に基づく。

議論の展開の前に、まずはXの概要を述べる。Xは登録制の居場所で、執筆時点で11名が登録している。利用対象は中高生及びそれに相当する年齢の者で、18歳を迎える年、または高校相当の学校を卒業する年の年度末が利用期限となっている。Xを運営するNPO法人は、他にも学習支援や居場所支援を行う施設を複数運営している。Xは、主にこれら同一団体内の他施設や、学校、他機関等から紹介された子どもたちを順に受け入れている。Xは、週のうち3日間、14時から20時まで開室されている。執筆時点では、職員3名と他施設も担当しているソーシャルワーカー2名がXに関わっている。筆者は、インターンとして週2回の頻度でXを訪れている。

2 事例研究のための前提事項

村上（2021）は、「居場所」の構造を、自己の「弛緩」（同、72頁）、弛緩から生成される「自発的で創造的な遊び」（同、74頁）及び、対人関係の中での「存在の肯定の連続性」（同、78頁、傍点ママ）から捉えている。他人からの絶えざる存在の肯定が実現する「居ることの連続性」（同、77頁）の中で、弛緩した自己から創造的な遊びが開始され、経験が何らかの表現に「秩序立て」られる（同、87頁）。以上の過程の中で、何らかの生きづらさを抱えた者の存在の基盤が確かとなり、彼らに回復がもたらされる。

本節では、以上の概要をより詳細に検討することで、次節の事例研究が依拠する理論的枠組みを示すとともに、Xの利用者が抱える生きづらさの構造を明らかにしながら、次節で検討すべき課題を明確化する。

2-1 理論的枠組み

前述したように、「居る」ことが経験の秩序化に関わっているとすれば、その原点には無秩序が考えられる。人間の経験の基底としての無秩序を、村上は「現実 (le réel)」と呼ぶ。現実とは、「日常的に出会われている事象に残存する了解不能な層」(村上 2007、21頁)である。現実とは、それ自体は決して経験されることのない「無」(同、26頁)として、主体の経験を潜在的に支えている。現実が顕在化した場合、主体は破綻する。

主体の回復不可能な破綻は、現実を塞ぐ装置によって回避される。村上 (2007) は、その装置として、レヴィナスが「ある (il y a)」と呼ぶ現象を位置づける (同、29頁)。「ある」は、あらゆる存在者が消滅した存在者なき存在の次元を指す。それは、いかなる存在の否定をも存在に回帰させる (レヴィナス1987ⁱⁱ⁾、94頁:p.95参照)ため、現実とは即座に「ある」によって塞がれる。主体が現実と直面し破綻する寸前で、空虚は「ある」に反転され、主体の回復不可能な破綻を防がれる。

このように、主体が存在者として「居る」状態と、存在者としては消滅した主体が「不在の現前」(同、102頁:p.104)としてただ「ある」状態が区別される。「居る」ことの成立構造という本稿の主題に即せば、無名の存在 (=「ある」) が誰かの存在 (=「居る」) に転じる瞬間が問題となる。この転換は、無限定の「ある」が一つの場所に限定される瞬間に生じる。レヴィナスは、その瞬間を「眠り」、すなわち「心理的・身体的活動を中断すること」のうちに見出す (同、114頁:p.119)。眠りは、「土台としての場所との関係を回復する」ことで「ある」を中断する (同、115頁:p.119)。

こうした現実や「ある」とは異なる次元で、「他者性」が働いている。あらゆる不在を存在に回帰させる「ある」さえも不可能となる現実において、具体的な他者が不在の対人関係の構造だけが浮き彫りになる (村上 2012、151頁参照)。この純粋な対人関係の構造を、村上 (2008) は「視線触発」と呼ぶ。視線触発は、「視線と呼び声、触れられることなどで働く、相手からこちらへと一直線に向かってくるベクトルの直感的な体験」(同、vi頁)である。自己や他人といった存在者及びその存在に先立つ次元で、こちらへと向かってくるベクトルとして隔たり (=差異) だけが生じている (同、41頁参照)。視線

触発の隔たりは、現実から主体を隔てる「位相的距離」(村上 2011、144頁)を創設し、主体を支える「土台」(同、85頁)となる。「居る」ことの条件である活動の中断は、視線触発という対人関係の構造の中で可能となる。

こうして生成された主体は、村上 (2011) では、「現実による触発の受容体」である「空想身体 (Phantasieleib)」(同、196頁)に読み替えられる。空想身体は、「夢などの空想世界の中心に位置する身体」だが、夢だけではなく「覚醒時の知覚のなかでも働く」(同、15頁)。不可知の現実とは、空想身体に受容されることで、主体の了解可能性の内に含められながら、同時にその地平を変容させる。それによって、主体にとって了解可能であるにもかかわらず、常に主体の予測を超えた新たな可能性の創造・実現が可能となる。こうした創造性の痕跡が、知覚に浸透した自己と世界の「現実感・実在性 *réalité*」(村上 2007、31頁)、すなわちリアリティとして経験される。空想身体が現実による触発 (=以下「現実触発」と呼ぶ)を受容・分節し、それを経験として秩序化することで、私たちは未知の可能性へと向かって行為すると同時に、自己の实在感や世界の生き生きとしたリアリティを獲得することができる。分節や秩序化が滞るならば、後述するように、何らかの生きづらさが生じる。

このように、対人関係の支えのもとで現実触発を受容し経験を秩序化することが、「居場所」の中での回復の過程である。以上を踏まえ、次節では、①現実触発の受容と経験の秩序化及び、②視線触発に基づく対人関係の創設という二つの軸から、Xでのエピソードを考察する。村上 (2011) では、主に②が①を基礎づけることが解明されているが、実際には、両者が相互的に作用しながら「居る」ことを連続させていると考えられる。こうした①と②の相互性を明らかにすることも、次節の課題の一つである。その前に次項で、Xの利用者が抱える生きづらさを、現実触発を受容する構造の脆さという観点から明らかにしたい。

2-2 Xの利用者の現実との関わり方

Xの利用者や職員の中には、Xを「現実逃避の場所」、Xの外 (家庭や学校、あるいはそこで要請される社会規範等)を「現実」と位置づける者が多い。ここでの「現実」は、すでに「現実」と名指されて

いる以上、認識不可能な現実とは異なるⁱⁱⁱ⁾。得体のしれない現実が「現実」という言語表現に分節されている点に、現実触発を受容しようとする利用者の努力が見てとれる。とはいえ、「現実」を話題にする時の利用者には、その姿を目にした筆者も胸が詰まるような息苦しさや重苦しさが伴う場合が多い。以下で、『実存者へ』における存在の重苦しさ及び疲労の分析を手がかりに、Xの利用者がXの外でいかに現実と関わっているかについて検討する。

「疲れるとは、存在するのに疲れることだ」(レヴィナス1987、51頁：p.50)。「ある」のうちに出来た存在者は、「存在しなければならない」(同、42頁：p.41)という仕方、自らの存在の重みから逃れられなくなる。存在の重みのうちで疲労する存在者は、自らの存在に「ついていく (suivre)」ことができず、自分自身と「くい違ってゆく」(同、43頁：p.42)。この存在と存在者とのくい違いは、「ある」から「居る」を成立させる隔たりでもある。疲労する存在者は、「ある」にのみ込まれそうになる瀬戸際で、それでも尚存在することに執着しながら、同時にそれを徐々に手放すという仕方、「ある」から退避しようとする。

一連の過程は、現実触発の受容器である空想身体の自発的な作用として生じる。現実の切迫に直面した空想身体が、自らを存続させるためにそこから退避しようとする時、疲労が生じる。したがって、生身の身体が過度に活動していない場合でも、現実触発を受容し損ね、機能低下に陥った「空想身体の作動の痕跡」(村上 2011、50頁)として、生身の身体に疲労感や息苦しさが生じる。Xの利用者の疲れやすさは、現実触発を受容する構造 (= 空想身体) の脆さに対応している。

そうだとすれば、Xが果たすべき機能として、利用者の空想身体と現実との間の位相的距離を確実にし、現実触発を受容する構造を立て直すことが求められる。実際に、利用者の多くが、Xでは空想身体を伸び伸びと活動させながら、そこで過ごす時間を楽しんでいる。このことについて、ある日の葵(利用者)^{iv)}の帰り際の様子について記録した以下のエピソードをもとに検討することで、次節の事例研究への導きとしたい。

【帰りたくない】(xxx2年8ヶ月)

20時になったので、私 (= 筆者、以下同様)

は、ソファで横になって寝ていた遥(利用者)の腕を揺すって起こそうとする。ハルさん(職員、30代)と一緒に対戦型格闘ゲームをしながら、何度も「楽しい!」と声を上げていた葵もゲームをやめ、遥と私の近くに来る。遥が眠そうに目をこすりながら「帰りたくない」とぼやき、葵も身体に力を込めて「帰りたくない!」とはっきり言い切る。

玄関の外に出る。私は葵の隣に立つ。遥とハルさんがふざけている様子を見ながら、しばらく葵の隣に並んでぼんやりと話していると、葵が「今日さー、X来る前ちょっと大変だったんだよねー」と呟く。私も「ああ、ねえ」とぼやく。「何が大変だったのー?」「うーん。まあちょっとね、いろいろね」。(中略)

一通りしんどかった話をし終わると、葵は「ああ、帰りたくない」と項垂れる。葵にとってのしんどさを想像すると、私自身も帰りたくない気持ちだった。「今日すごーい楽しそうだったもんね」「うん、めっちゃ楽しかった」。葵があまりにもはっきりと「楽しかった」と言い切ったので、私と一緒にいたナツさん(職員、20代)が笑う。葵は笑顔で、この日ゲームで遊んでいた時間の楽しさを語り出す。「なんかさ、普段は対戦っていうか、なんていうの、勝つために真剣にやらなきゃいけないじゃん」「そうね」「そう、なんか、ガチでやらなきゃいけないけど、今日はそういう感じじゃなかったから楽しかった」。以前は「わかんない」と言うことが多かった葵から、こうして自分自身の言葉を聞いていることが私は嬉しかった。それから話題は再びしんどかった話に戻った。

このエピソードでは、Xの外の過酷さとXで過ごす時間の楽しさが、葵によって対照的に語られている。村上(2021)によれば、「居場所」は「社会からの退却」(同、70頁)であり、そこでの「遊び」は、それ自体を目的とする点で、「社会状況へと介入する行為・実践と対立する」(同、69頁)。葵の語りに現れるXの外 (= 「現実」) とXとの対照性は、確かにこうした村上の指摘を裏づけているように見える。すなわち、Xの外では切迫する現実と直面して疲労する葵は、Xでゲームをする時間だけは、ゲームをするためだけにゲームをすることで、「現実」

を気に懸けずに済むと考えられる。

しかし事態はそう単純ではない。確かにXは「現実」とは異なるが、Xで過ごす時間の中でも不可知の現実とは働いている。例えば、葵が好んで遊ぶ対戦型格闘ゲームは、対戦の勝敗といった予測不能性（＝現実）を孕んでいる。対戦相手と共有するゲーム空間という空想世界は、現実触発を柔軟にその内に含めることで、ゲームの展開の予測不能性を受容する。この点については3－1で詳述する。

また、エピソード内で葵が、普段は「勝つために真剣に」ゲームをしなければならないのに対し、「今日はそういう感じじゃなかったから楽しかった」と語っていることに注目するならば、「現実」からの退却を示す「ゲームをするためだけにゲームをすること」について、より具体的に検討する必要がある。職員のハルさんによれば、葵はゲームそのものよりも、そこで生じる「煽り合い」のコミュニケーションを楽しんでいるように見えるという。つまり、ゲーム空間という空想世界の共有によって生じる対人関係が、「勝つため」という目的を必要としない、遊ぶことそのものの自足的な楽しさを生んでいると考えられる。この点については3－2で詳述する。

加えて、エピソード内で、Xで遊んだ時間を語る葵は、不安を語っている時の項垂れた様子とは異なり、笑顔を浮かべ、はっきりと「楽しかった」と言い切るほど気力をみなぎらせていた。葵が、「現実」に直面している最中であっても、Xで過ごした時間の楽しさを思い出し、それを表現できるのだとすれば、葵にとってXと「現実」は、安心できる世界の内外として完全に分断されてはならず、むしろ浸透しあっていると言える。両者の浸透は、葵の経験が現実触発の受容という一貫した構造のもとにあることを意味する。つまり、Xでゲームをすることは、主観的には安心できる「居場所」の中での「現実」からの退却を意味するとしても、非主観的には受容し損ねた現実触発の再受容を意味する。この点に着目することで、Xで遊ぶなかで培われた対人関係の基盤と現実触発の受容が、それ以外の場面でも働く可能性を見出すことができる。この点については3－3で詳述する。

3 事例研究

本節では、Xでの筆者の経験に基づき、2－2で

明らかになった課題を分析することで、「居る」ことの成立構造を明らかにする。

3－1 対戦型格闘ゲームにおける空想世界の共有

前述したように、Xにおいて対戦型格闘ゲームで遊ぶことは、他人との空想世界の共有と現実触発の受容を意味する。この点について、実際に対戦型格闘ゲームで遊んでいる場面に即して、そこで生じている出来事を具体的に考察する必要がある。以下で、利用者の遥、奏及び筆者が対戦型格闘ゲームで遊んでいる場面について記録したエピソードをもとに考察を進める。

【対戦型格闘ゲームで遊ぶこと】(xxx2年12ヶ月)

部屋に戻ると、遥と奏が「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」(＝対戦型格闘ゲーム、以下「スマブラ」と略す)で遊んでいる。奏の一撃をくらって、「ゴミ!」と叫びながら奏に負けた遥は、「疲れた!」と言ってゲームの場から離れる。奏が「やる?」と私を誘う。私は、笑みを浮かべながら首を横に振り、その代わりに別のゲームを教えて欲しいと提案する。奏が「いいよ」と言い、奏と私は、別のモニターの前に移動する。奏の提案で、「グランブルーファンタジー ヴァーサス-ライジング-」(＝対戦型格闘ゲーム)をやることになった。私はこのゲームをするのが初めてだったので、コントローラーの操作方法について奏に教えてもらう。基本的な操作方法を理解したので、早速対戦を始めるが、奏の攻撃のコンボ(＝連続)の前で、私は全く刃が立たない。「ああやってコンボされた時ってどうしたらいいの?」「うーん、相手の隙を見極めるしかないね」「隙かあ」「相手の動きをよく見て、『今だ!』って時に攻撃する」。初心者の私には奏の隙を見極めるだけの余裕はなかった。

しばらく奏と対戦していると、遥が戻ってきて私の隣の椅子に座り、私に「貸せ!」とコントローラーを譲るよう強請る。「やだ!」と私が即答すると、遥は驚いて目を丸くする。その表情に笑いながら、私は「あと1回ね」と言い、奏との対戦を続けた後、コントローラーを遥に

譲った。

遙が奏との対戦を開始する。遙は、対戦中、突然大きな声を上げたり俗語を叫んだりするので、私はその度に笑う。奏に1つ勝ち星をあげると、遙は「うっひょー！ 気持ちいい！ 気持ちいい！」と叫び、私は「はははっ」と腹を抱えて笑う。しかし、一度負けた後の奏の反撃は強く、次の対戦では遙は、奏の猛攻撃に対して「まじゅい [=まじゅい]、まじゅい」と幼児のような言葉遣いでたじろいでいる。(中略)

遙はキャラクターを変え、「これが一番強いキャラだから」と豪語するが、奏は「いやいや、一番とかないから」と呆れたように笑う。実際、遙が選んだキャラクターはかなり強く、今度は遙が奏に連勝する。すると遙は「このキャラだと勝負にならないから」と言って、別のキャラクターに変える。観戦に飽きてきた私は、対戦に参加したくなり、遙に「やりたい〜」と強請ってコントローラーを譲るよう手を差し出す。遙は、差し出された私の手の上にコントローラーではなく自分の手を乗せ、私の目を見つめながら「ダメ」と子どもを諭すようにささやく。その様子には私は笑いながら、座椅子の上に寝転がって「やりたい！ やりたい！」と手足をジタバタさせる。遙は、私を構うことなく対戦を続行しながら、「このキャラ、間合いが掴めないんだよなあ」とぼやく。そうして奏に連敗しながらも、「このゲーム楽しいなあ」と呟く。

ゲーム上の濃密な対人関係

はじめに、ゲーム空間という一つの空想世界がどのように共有、展開されるのかについて、ベイトソン(1990)の「遊び」に関する議論を参照しながら検討する。ベイトソンによれば、「これは遊びだ」というメッセージのもとで生じる攻撃は、それが表すところの実際の攻撃を表さないと同時に、現実には存在していない空想上の攻撃を表す(同、264頁参照)。このような両義性は、エピソード内のゲーム空間においても生じている。ゲーム上の攻撃が実際の攻撃を意味しないからこそ、私たちはゲームを「遊び」として遂行することができる。同時に、ゲーム上の攻撃が空想上の攻撃を意味するからこそ、私たちはゲームに夢中になり、楽しさや面白みを感じ

ることができる。

このような「遊び」の両義性は、本稿での議論に即せば、現実と空想身体との間の位相的距離に由来すると言える。実際の攻撃との無関係性と関係性を同時に要求するという「遊び」の特徴は、現実との無関係性と関係性を同時に要求する空想身体のあり方に規定されている。加えて、メッセージの機能は、こちらへと向かってくるベクトル(=視線触発)に還元できるため、「これは遊びだ」というメッセージは、ある一つの空想世界を共有するよう相手に呼びかけられる経験であると言える。すなわち、ゲーム空間の共有は視線触発の受容に支えられている。対戦型格闘ゲームの遂行においては、ゲーム上での攻撃や防御といった相手の操作するキャラクターによる触発と、それに伴って発される声かけや表情といった実際の相手による触発の双方において視線触発が作動している。

この視線触発とゲーム空間との関係は、遙の「間合い」という表現のうちに現れている。ここでの「間合いを掴む」は、対戦相手の動きに対して、タイミングよく応じることを指すと考えられる。この過程においては、はじめに相手(の操作するキャラクター)による視線触発を受容し、そこから自他を分離・成立させることが求められる。視線触発は、それ自体は項を持たないベクトルであるため、それを受容することでベクトルの起点と終点としての「あなた」と「私」が事後的に成立する。ここで生じる自他の距離が「間」である。次に、自他が分離・成立することで、相手の予測不能性(=現実)が生じる。対戦を遂行するためには、得体のしれない相手による現実触発を、自身の空想身体によって受容する必要がある。すなわち、「間」は現実(=相手)と空想身体との距離でもある。「間」を「掴む」ためには、視線触発や現実触発を相手に対する攻撃や防御といった行為として秩序化する必要がある。相手による触発が自身の行為として秩序化されることで、対戦空間という空想世界が創出・展開される。

したがって、対戦型格闘ゲームにおけるそのつどの攻撃や防御のうちには、「ある」が「居る」に転換され、ただ「居る」という無為を基盤として行為が産出される一連の過程が凝縮されていると言える。時間に着目するならば、不在(=「ある」)が現在(=「居る」)に転換され、流れない現在を基盤として未来へと向かう時間の流れ(=行為)が産

出される。対戦型格闘ゲームにおいては、互いに間合いやタイミングを掴み合いながら対戦を展開することで、相手との関係の中で自分（と相手）が「居る」ことが確かめられると同時に、ゲームの展開の予測不能性（＝現実）が、未来へと向かう行為の創造性に転換される。対戦の醍醐味はこの点にあると考えられる。対戦する二者は、主題的には対戦に勝つことを目指していたとしても、非主題的には対戦空間という一つの空想世界を共に作り出し、維持し続けることを目指している。こうした事柄が対戦する二者の間で暗黙のうちに了解されている時（すなわち、空想世界が自明に共有されている時）、対戦空間という空想世界がはらむ現実、予測不能であるが故に面白いという仕方で両義的・創造的に作用する。また、共有された空想世界の基盤として、視線触発の受容による自他の分離・定立が生じている点に、対戦型格闘ゲームが、空想世界の共有を促す装置として、「居場所」の生成・展開に果たす意義を見出すことができる。

ゲーム空間を超えて創設される「遊び」の世界

しかし、こうした予測不能性の創造性への転換は自明に生じるわけではない。例えば、対戦の勝敗の予測不能性が、対戦の楽しさやゲームの展開の創造性を損なう可能性（すなわち、対戦に負けることが自己の存在への脅かしとして感じられ、空想身体を硬直させる可能性）も十分に考えられる。このような状況においては、ゲーム上の攻撃は、空想上の攻撃だけではなく、実際の攻撃をも意味してしまっている。そうだとすれば、対戦型格闘ゲームが「遊び」として成立するためには、実際の攻撃と空想上の攻撃を区別する異なる条件が必要であると考えられる。

エピソードを概観するに、この場面では、主に遥の愉快な言動が、実際の攻撃と空想上の攻撃を区別していると考えられる。実際に、例えば遥の「うっひょー！ 気持ちいいー！ 気持ちんちん！」や「まじゅい、まじゅい」という発言は、ゲーム上の勝敗が対戦相手に対する脅かしではないことを伝えるメッセージとして機能していると言える。遥は、対戦中、そのつどのゲームの展開と連動しながら、様々な言動を繰り返している。それは、遥の空想身体が、予測できないゲームの展開をそのつど受容しながら、伸び伸びと運動しているためである。「遊

び」は、こうした空想身体の自由な運動によって生じる。

こうした「遊び」のメッセージは、それが相手によって「遊び」として受容されることで初めて「遊び」としての意味を持つ。この時に働くのが間身体性である。間身体性とは、「相手の運動や感情が私の〔生身の〕体において直接体験される」現象を指す（村上 2008、18頁、〔 〕内は筆者による補足、以下同様）。遥の発言は、その内容だけではなく、発言の声色や抑揚、それに伴う表情や身振りといった身体表現によって、実際の攻撃と「遊び」としての攻撃を区別する。間身体性によって、すなわち、相手の声や表情、身振りといった身体性が、自身の身体においても体験されることによって、相手の言動は「遊び」として受容される。生身の身体運動は空想身体の運動の痕跡でもあることから、間身体性を通じて、相手の空想身体の自由な運動（＝「遊び」）が、自身の空想身体においても体験される。

こうした「遊び」は、ゲーム空間を超えた新たな空想世界（＝以下『「遊び」の世界』と呼ぶ）を創設する。ゲーム空間は、それ自体が一つの空想世界だが、例えば対戦の勝敗という予測不能性に対する脆弱性を抱えている。しかし、ゲーム空間の上に「遊び」の世界が重ねられることで、対戦の勝敗の予測不能性は、むしろ「遊び」の世界の創造性や対戦の楽しさの源泉となる。逆に、「遊び」としてのゲーム空間における攻撃は、「これは遊びだ」というメッセージを欠くならば、すぐに実際の攻撃と区別され得なくなる。このメッセージが絶えず交わされ合うことで、ゲーム空間が「遊び」の世界として維持・展開され、空想身体が現実触発を柔軟かつ安定的に受容することができるようになる。

加えて、「遊び」の世界は、視線触発に対する生身の身体の安定性を高めることで、対人関係の中で「居る」ことの基盤をより一層確かにする。筆者がコントローラーを譲るよう遥に手を差し出し、遥がそれに自分の手を乗せて「ダメ」と言った場面に注目しよう。この場面で遥と筆者は、互いに目を見つめ合い、手を重ね合っている。視線触発は「強度」を伴うため、「人と目を合わせ続けることができない」場合や、人に不意に身体を触られた場合に顕著に現れるように、通常であれば耐えがたい侵襲として感じられる（同、70頁）。しかし、ここでの遥と筆者の視線や身体接触は、「遊び」として分節され

ることが約束されているため、互いにとって受容しやすい触発となる。この時、共有された「遊び」の世界は、視線触発を媒介することで、視線触発を受容する身体感覚や情動性を安定させ、自己の身体のまとまりの感覚や安心感を、遙と筆者の間に間身体的に生じさせている。このように、間身体性と共有された空想世界は、前者が後者を確かめるための土台として機能しながら、後者が前者を安定化させるための媒体として機能するという仕方、相互的に作用する。両者の相互作用の中で、触発の受容が進み、自己の存在基盤が確かになる。

3-2 「煽り合い」が確かめる共同の世界

本項では、「煽り合い」とXで過ごす時間の楽しさとの関係を明らかにする。「煽り合い」は、「これは遊びだ」(＝実際の攻撃ではない)という前提のもとで成り立つ。本項では、この前提に伴って生じる笑いに着目することで、2-2で前述した遊ぶことそのものが持つ自足的な楽しさのありようを明らかにする。以下で、遙とハルさんの「煽り合い」について記録したエピソードをもとに考察する。

【煽るハルさん】(xxx2年8ヶ月)

部屋に入ると、葵、遙、ハルさん、ボランティアの4人でスマブラをしている最中だった。私は、彼らから少し離れた和室の座卓に座って一人で絵を描く。描きながら、後ろからワイワイとスマブラをしているみんなの声が聞こえてくる。

遙が「こいつ、Xに染まっちゃったよ!」と大きな声で嘆いている。私は誰のことだろうと耳を傾ける。遙がしきりに「こいつマジで!」と言い、その度に葵やハルさんの笑い声が聞こえてくる。「こいつ、マジで煽りすぎだろ!」「はははっ」。

遙がスマブラから抜けて、和室にいる私のもとへやってくる。「マジで煽りすぎ! あいつ」。私は「誰のこと?」と遙に尋ねる。「え? 春田ハル」。後ろで葵やハルさんが「はははっ」と笑う。「全く、誰のせいでこんなになっちゃったんだ!」と遙は嘆くように言い、私は「あなたじゃない?」と冷静に指摘する。「いや確かに俺のせいかもしれない。ハルさん1年前はあんなんじゃなかったから」。私が気になっ

て「どう煽るの?」と尋ねると、遙は「え? なんか、ドンキー [=ハルさんが使っているキャラクターであるドンキーコングの略]の首をこう振ったり、腕をこうやってきたり」と、身振りを交えて教えてくれる。ハルさんがゲーム上で遙を挑発する動きをしているということだろう。遙が「変わっちゃったよ! あんなんじゃなかったよ!」と叫び、みんなが笑う。

それから遙も一緒に絵を描き始める。遙は「見て! めっちゃ可愛くね?」と、描き途中の絵を私に見せる。その絵に描かれたアニメキャラクター風の女の子は確かに可愛らしかった。「これ、ハルさん!」^{v)}。「はははっ」と後ろから葵とハルさんの笑い声が聞こえてくる。

「できた!」。遙は立ち上がって、「見てー!」と言いながら、葵とハルさんの方へ向かう。葵が「おお」と声を上げ、ハルさんが「すげえ! 可愛い! めっちゃ上手いね!」と真剣に絵を褒める。私は和室から「それ、ハルさんらしいです。めっちゃ似てますよね」と笑いながら言う。ハルさんも「うん、めっちゃ似てる」と笑う。

笑いとお想世界の活性化

この場面での「煽り合い」は、ゲーム上でのハルさんの遙に対する挑発や、それに対する遙の「こいつ、マジで煽りすぎだろ!」という逆上を指す。どちらも実際の挑発や逆上ではなく、「これは遊びだ」というメッセージとして機能している。つまり、3-1のエピソードの場合と同様に、「煽り合い」の中では、ゲーム空間を超えた「遊び」の世界が展開されている。「煽り合い」は、Xにおいて、他人とお想世界を共有するための「行為の型(style)」(村上2011、60頁)として機能しており、日々幾度となく繰り返され、笑いを引き起こす。以下で、笑いが引き起こされる構造について考察する。

この場面では、ゲーム上でハルさんに挑発された遙の逆上が、葵やハルさんの笑いを引き起こしている。遙を挑発するハルさんは、遙がそれを自らの存在への脅かしとして捉え、実際に逆上するとは考えていない。この時ハルさんは、遙と「遊び」の世界を共有しているという素朴な信念を抱いている(葵も同様である)。しかし、葵とハルさんにとって遙が他者である以上、この素朴な信念は、遙の応答によってしか確かめられない。この時ハルさんは、潜

在的な不安を挑発行為に転換することで、「これは遊びだ」という前提を揺るがす「『これは遊びか?』という問い」(ペイトソン 1990, 264頁)を投げかけ、潜在する現実を垣間見せる。それに対する遥の「こいつ、マジで煽りすぎだろ!」という逆上は、その声色や表情、振る舞いを通じて、実際の逆上ではなく逆上のふりであることを葵やハルさんに体感させる。それによって葵やハルさんは、遥が「遊び」の世界を共有していることを確かめることができる。この時、潜在的な不安がおかしみに転換され、葵やハルさんは笑う。

加えて、この場面では、遥の予想外の言動が葵やハルさんの笑いを増幅させている。逆上のふりをする遥は、ハルさんの挑発を柔軟に受容しながら、自身の空想身体を伸び伸びと活動させている。こうした遥の空想身体の自由な活動は、葵やハルさんに予測不能性を到来させる。予測不能性は、通常は、葵やハルさんにとって脅威となりうる。しかし、この場面での遥の行為の予測不能性は、共有された「遊び」の世界の内に含まれることで、笑いに転換される。

このように、笑いには不安と安心が共在している。予測不能な現実にも強く揺さぶられながら、同時にこの揺さぶりが本当の揺さぶりではないと確信されている時に笑いは生じる。この確信は、共有された「遊び」の世界によってもたらされる。そうだとすれば、笑いは、現実触発が不安の源泉からおかしみの源泉に切り替わる転換点、すなわち現実との間の位相的距離が創設され、空想身体が生成される瞬間に生じると言える。この時、「遊び」の世界は、空想身体によって産出されながら、同時に現実触発の媒体として空想身体の運動を助けている。

この場面で遥とハルさんは、自身の空想身体を自由に活動させながら、「これは遊びか?」という問いを投げかけ合うことで、自ら予測可能性の外側(=現実)を作り出しながら、相手を触発し合っている。現実とは、もはや主体にとって脅威ではなく、「遊び」の世界における玩具のように、空想身体によって自在に操られる。現実触発が空想身体の活動を活性化させることで、世界は私たちにとってより一層生き生きと現れる。同時に、「これは遊びか?」という問いは、それ自体が視線触発として働くため、互いがこの問いを受容することで自己の存在基盤が確かとなり、より一層充実感が感じられる。

村上(2011)は、「治療者」の役割として、相手との間に「遊びの空間を開こうとする欲望」が必要であることを指摘する(同、125頁)が、その内実がこの場面に現れている。重要なのは、単に相手と空想世界を共有するだけではなく、自ら現実触発や視線触発を作り出すことで、共有された空想世界をより一層活性化させ、同時に互いの存在基盤をより一層充実させることである。そのためには、居場所職員が自身の空想身体を伸び伸びと活動させることが必要である。職員が、利用者の了解不能性(=現実)を前にして空想身体を硬直させるのではなく、むしろ自らの空想身体の活動によって相手を触発することで、相手との間に開かれた「遊び」の世界が活性化され、互いの存在基盤が充実化される。こうした「遊び」の世界の中で、利用者は自身の存在基盤を確かにし、空想身体の自由さを取り戻す^{vi)}。「遊び」が現実を受容し、相手と関係性を開くための行為の型となることで、私たちは不可知の現実と出会ったとしても、それを笑うことができるようになる。

「遊び」の世界を生み出す無為

以上で、この場面で笑いが引き起こされる構造が明らかとなった。しかし、笑うことそのものには、さらなる意味が含まれている。葵とハルさんの笑いは、主体の意志に基づく能動的な行為ではなく、他人に触発された身体の受動的な反応である。つまり、笑っている葵とハルさんの身体は、何らかの可能性を実現するために能動的に行為する身体とは異なり、何ら新たな可能性の実現を目指さないまま、ただ触発を甘受する状態、いわば脱力状態にある。

こうした「脱力状態」においては、「身体運動のいかなる可能性にも投げ込まれていないからこそ、『私がなす』という自我の作用を働かせないまま、現在の状態へと自らを純粹に開くことができる」(大塚 2009, 151頁)。したがって、笑っている葵とハルさんの空想身体は、遥との空想世界の共有、ひいては遥の空想身体との一体性という現在の状態を甘受している。他方、この時強い触発に曝されている葵とハルさんの生身の身体は、笑っている最中は安定化を目指して運動しているが、安定化が果たされて笑いが治まった時に脱力状態に至る。

加えて、共に笑っている葵とハルさんは、間身体性の次元で、互いの身体感覚や情動性を体験し合っており、こうした互いの身体との一体性を甘受して

もいる。大塚（2009）は、脱力状態として、自身と子どもが身体を触れ合わせる場面を記述している（同、150頁）が、間身体性が働くならば、実際に身体接触せずとも、身体感覚や情動性の一体性を感じることができる。逆に言えば、共に笑っている葵とハルさんは、まるで身体を触れ合っているかのように自他の身体の一様性を甘受し、安心感を抱いていると言える。

身体運動のいかなる可能性にも投げ込まれずに現在そのものを生きる脱力状態は、『実存者へ』が「眠り」と呼んだ活動の中断である。とはいえ、Xで過ごす利用者や職員が文字通り活動を中断し、無為に過ごしていることはほとんどない。なぜなら、3-1で間合いを掴むことについて考察したように、無為という主体生成の瞬間は、間合いを掴む瞬間として、すなわち行為が成立するための条件として潜在的に働くためである。しかし、例えば共に笑っているその現在においては、空想身体が無為が実際に体験され、甘受されている。さらに、笑いの後の余韻の一時においては、生身の身体も合わせた完全な無為が体験され、甘受される。こうした無為の甘受の中で、私たちは、自己の存在基盤および相手との一体性を、充実感を伴って実感することができる。

こうした無為の甘受や脱力状態は、他人との空想世界の共有や身体感覚の調和を必要としていると考えられる。脱力状態において『私がなす』という自我の作用を働かせない（大塚 2009、151頁）ことが可能となるのは、逆説的にも、そこに確かに「私」^{vii}が存在しているためである。「私」の存在基盤が揺らいでいるならば、「私がなす」という自我の作用を能動的に働かせることでしか「私」を存続させることができない。したがってXの利用者は、初めからこうした脱力状態を体験できたわけではない。スタッフや他の利用者と一緒にゲームをすることでゲーム空間という空想世界を共有し、共有された空想世界を媒介として視線触発が自らの存在基盤に転換されることで初めて脱力状態が実現する。利用者はここで初めて、Xを自分の「居場所」として、Xの職員や他の利用者を安心して関わることで存在として感じることができるようになる。

無為という基盤が充実化されることで、例えばゲームをすることは、対戦相手に勝つためという目的を必要としなくなる。この時、勝敗を基調とする対戦空間を超えた「遊び」の世界が創出される。つ

まり「遊び」の世界は、無為という基盤の充実化によって創出される。無為の甘受の条件である自己の存在基盤の安定が満たされた時、相手の予測不能な言動は、「これは遊びだ」というメッセージとして私に受容され、私は自ずと「遊び」の世界に参加する。同時に、「遊び」の世界を媒介として現実触発を受容した空想身体が安定化し、私に笑いが生じる。無為を甘受するための条件が整うことで、笑わなかった利用者が笑うようになり、「遊び」の世界そのものを楽しむことができるようになる。

3-3 受容し損ねた現実触発の再受容

本項では、利用者がXで遊ぶなかで培った対人関係の基盤と現実触発の分節が、それ以外の場面でも働くことを明らかにする。以下で、遥、アキさん（職員、20代）及び筆者が見守る中で、卵を割ることができるようになった葵のエピソードをもとに考察する。この場面では、すでに遥が、アキさんの助けを得ながらオムライスを完成させている。

【殻が入ったら取ればいいよ！】（xxx2年 8 月）

遥が完成したオムライスを食べていると、アキさんと一緒に葵が台所にやってきた。葵もオムライスを作ることにしたようだ。食べ終わった遥と私が、台所の入口に並んで、「がんばれ！がんばれ！」と葵を応援する。葵は、台の角に卵を打ち付けてヒビを入れようとするが、ヒビが入りすぎて卵が割れてしまうことを恐れてなかなか力を入れることができない。ようやくヒビを入れることはできたが、今度は「[ボウルに] 殻が入ったらどうしよう」と卵を割れずにいたので、アキさんと私は、思わず2人同時に「殻が入ったら取ればいいよ！」と声をかける。2人の声が同期したことにみんなが笑う。葵は卵を割り切ることができ、私たちは「おおー！」と歓声を上げる。割った卵をかき混ぜる段階になっても、葵は慎重に小さくゆっくり混ぜようとするので、なかなか白身と黄身が混ざらない。アキさんが「もっとこういう感じで」と身振りで混ぜ方を教えると、葵の動作も大きくなり、「おおー、プロっぽい」と自分で笑いながら、卵をかき混ぜる。

この場面での葵は、卵を割るという行為を遂行する上で、そのつど現れる未知の可能性（＝現実）を十分に受容できずにいる。ヒビが入りすぎて卵が割れてしまうのではないかと、ボウルに殻が入ってしまうのではないかとといった不安は、現実との破滅的な出会いから主体を守るために産出される。不安の只中にある主体は、このように未来の不可知性から回避するため、新たな可能性を実現することができず、空想身体を硬直させてしまう。葵の空想身体の硬直は、この場面全体の展開を硬直させることで、遥、アキさん及び筆者にも現実を垣間見させる。

こうした現実際に際して、アキさんと筆者は「殻が入ったら取ればいいよ！」と葵に声をかけるという仕方で、現実触発を行為に転換する。アキさんと筆者の声のタイミングが合ったのは、両者が同じような仕方で潜在的な現実を行為に転換したためである。この声かけは、ボウルに殻が入るという葵にとっては自身の存在を脅かす可能性を、「殻が入ったら取ればいい」というあまりにも身も蓋もない答えに転換している。つまり、この声かけは、葵が蒙っている存在の脅かしを軽視している。しかし、存在の脅かしを軽視することで、アキさんと筆者は、実際の脅かしを脅かしのふりに転換し、「これは遊びだ」という前提を創出する。アキさんと筆者によって創出された「遊び」の世界を共有することで、葵は不安を笑いに転換する。

加えて、笑っている葵は、共に笑う遥、アキさん及び筆者との空想世界の共有を確かめ、彼らの身体との一体性を甘受している。この時、硬直していた葵の空想身体が弛緩し、間身体的な存在基盤（＝安定した視線触発）の上に、「遊び」の世界を展開することができるようになる。すなわち、「殻が入ったら取ればいい」という仕方で、一寸先の闇が闇のふりに転換され、不可知の現実が跨ぎ越される。それによって葵は、空想身体の柔軟性を取り戻し、未知の可能性を受容しながら、卵を割るという行為を遂行することができるようになる。

このように、Xで過ごす時間の中でも、現実は何度となく利用者を襲う。しかし、職員や他の利用者によって「これは遊びだ」というメッセージがもたらされることで、現実による脅かしが脅かしのふりに転換され、利用者は現実触発を受容することができるようになる。こうした「遊び」の世界の原点である脱力状態及び、それを可能にする空想世界の共

有や身体感覚の調和は、3－1や3－2で描いてきたように、Xで過ごす時間の中で幾度となく生じ、葵の経験の基盤となっていた。加えて、「遊び」の世界自体が、Xで幾度となく生じるなかで葵の空想身体に書き込まれ、葵が現実を受容する際の行為の型となっていた。だからこそ、この場面でも葵は、アキさんと筆者による「これは遊びだ」というメッセージを難なく受容し、自身も「遊び」の世界の中に加わることができたのだと考えられる。

4 おわりに

本稿では、Xで日常的に繰り返されている出来事の中に、居場所に「居る」という経験の複雑な様相を見出してきた。村上（2021）では、対人関係を基盤に、無為という起点から経験が秩序化される過程として、「居場所」での経験が直線的に描かれていたが、実際には、様々な要素や次元が相互に絡み合いながら居場所に「居る」という経験が形作られる。3－1では、視線触発や現実触発の受容・分節を基盤としてゲーム空間という空想世界が共有されると同時に、共有された空想世界が触発を媒介し、その受容を促進することで、「遊び」の世界の創造的な展開や、相手との関係性の中での自己の存在基盤の充実化がもたらされることが明らかとなった。3－2では、不安の源泉としての現実触発が楽しさの源泉に切り替わる転換点に「笑う」という現象を位置づけ、笑うことが空想身体が無為であること及び、共有された空想世界を媒介として触発が安定的に受容されることによって、無為が実現することが明らかとなった。

このように、無為と行為、触発とその媒体とが相互に作用し合いながら、「居場所」での経験や出来事が繰り返される。その中で、利用者の存在基盤が充実されるとともに、利用者の空想身体に現実を跨ぎ越す「遊び」が書き込まれる。3－3では、こうした積み重ねを基盤として、利用者が、一度は受容し損ねた現実触発を再受容する過程を描いた。この点に依拠することで、「居場所」を社会から切り離された安心できる空間として一面的に理解することを超えて、「居場所」とその外部を連続的に捉えながら、居場所に「居る」ことが生きづらさを抱えた子どもたちに回復をもたらす道程を見定めることができる。

最後に今後の課題を述べる。本稿では、現実の脅威を脅威のふりに転換する「遊び」の世界に注目し、利用者と職員が互いを触発し合いながら「遊び」の世界を展開・充実化させる様相を描いてきた。しかし実際には職員は、利用者を触発し、「遊び」の世界を産出するだけではなく、利用者による触発を微細に分節し、彼らが受容しやすい仕方では彼らに働きかけている。触発は受容されなければ侵襲的に働く以上、こうした職員の繊細な感受性と働きかけによって初めて、利用者が居場所に「居る」ための条件が整い、「遊び」の世界が産出される。「居る」ことの実現や「遊び」の世界の産出に至るまでの利用者と職員の細やかな関わり合いをより具体的に描き出すことが、今後の課題である。

引用文献

- 阿比留久美「『居場所』の批判的検討」田中治彦・萩原建次郎編著『若者の居場所と参加：ユースワークが築く新たな社会』、東洋館出版社、2012年、35-51頁。
- 大塚類『施設で暮らす子どもたちの成長：他者と共に生きることへの現象学的まなざし』、東京大学出版会、2009年。
- 住田正樹『子どもたちの『居場所』と対人的世界』住田正樹・南博文編『子どもたちの『居場所』と対人的世界の現在』、九州大学出版会、2003年、3-17頁。
- ベイトソン『精神の生態学』佐藤良明訳、思索社、1990年。
- 村上靖彦『現実の現象学：デカルトの懐疑とレヴィナスの『ある』』哲学若手研究者フォーラム『哲学の探究』、第34号、2007年、21-38頁。
- 村上靖彦『自閉症の現象学』、勁草書房、2008年。
- 村上靖彦『治癒の現象学』、講談社、2011年。
- 村上靖彦『レヴィナス：壊れものとしての人間』、河出ブックス、2012年。
- 村上靖彦『仙人と妄想デートする：看護の現象学と自由の哲学』、人文書院、2016年。
- 村上靖彦『交わらないリズム：出会いとすれ違いの現象学』、青土社、2021年。
- レヴィナス『実存から実存者へ』西谷修訳、朝日出版社、1987年。（Lévinas, E. *De l'existence à l'existant* (1947), J.Vrin, 1990.)

注

- i) 本研究は、東京大学倫理審査専門委員会の認可のもと実施している（審査番号24-572）。
- ii) 以下、この著作の表題は『実存者へ』と略記する。原著の訳出は基本的に邦訳に準じるが、一部拙訳を用いる。
- iii) これまで述べてきた現実が超越論的に働く空虚を指すのに対し、ここでの「現実」はあくまで経験的に語られるXの外部を指す。もちろん、Xの外部としての「現実」には、超越論的な現実が浸透しているが、両者は異なる次元に属する現象であるため、以下では、Xの外部を「現実」、超越論的現実を現実と表記する。
- iv) 以下、利用者及び職員の名前は仮名とする。個人情報保護のため、利用者の年齢や性別は記載しないが、読者の理解に必要であると判断し、職員については年代のみ記載する。
- v) 実際には、這の絵はハルさんをモチーフにはしておらず、当然ハルさんには全く似ていない。
- vi) もちろん、この現象は双方向的に生じるため、利用者の空想身体が、職員や別の利用者の存在基盤を確かにし、彼らの空想身体を自由にさせることもある。
- vii) ただし、ここでの「私」は、未だ能動的に行為する自我ではなく、視線触発や現実触発を受容することで安定した生身の身体や空想身体を指す。それは、自己の身体のみとまりの感覚や、空想世界を産出する以前のゼロ状態の空想身体である。

