

私の当事者研究 報告書
「恐怖模様からのサバイバル」

第1章 ようこそ「私の脳に映る模様」の世界へ

1 「私の当事者研究」のねらい

少年時代から目を閉じると恐い模様が浮かびおびえ続けていた。この体験を人にも見えるように図にし、新たな視点を獲得するのがねらいである。少年時代から発生し恐怖の現象が、いままでずっと私の人生に長くこの問題をとらえ続けてきた。その理由は簡単である。それは今も目を閉じれば確かに見えるからだ。もちろん今は恐怖心もなく模様も少しあまいのだが、それがどんな科学的な理由や病的錯覚なのかという解明や治療よりも、私には確かに見えるというこの現実を、「当事者研究」としてまとめてみたらどうなるのであろうか、という興味と期待に重点をおいている。

はじめに説明しやすいように、各カテゴリーを名付けることにする。

目を閉じると恐い模様が浮かぶ→「私の脳に映る模様」

人にも見えるようにする→「外化」¹

表した図→「インタビュン」

¹一般的「外化」の文章化定義：内部で生じる認知過程を観察可能な形で外界に表すこと。発話、メモ、図、ジェスチャ、モデル化、シミュレーションなど多様な手段がある。外界に固定されることで記憶を保持すると同時にそれ自体が操作の対象となることによって情報処理の負担を軽減する。人は一般に自ら認知活動の中途結果を確認するために外化をおこなうが、それによって自身の認知活動の再吟味や他者との共有、新たな視点の獲得などのメリットが生まれるとする考えもある。（日本認知科学会編『認知科学辞典』共立出版、2002年）

研究の流れをまとめると「私の脳に映る模様」を「外化」し「インタビジョン」として提示することである。

「私の脳に映る模様」は、その多くを体験した少年時代にさかのぼる。その少年時代に体験した「恐くて気持ち悪かった」という記憶が、暗く重く今も残っている。「私の脳に映る模様」は私の身体の奥深く結び続いている。

「私の脳に映る模様」が見えるという現象を、私の「当事者研究」として私自身が画像化としてまとめてみる。少年時代から続いた「私の脳に映る模様」との関係を開示し、現在の自分とのつながりや、そこから始まる新しい私を示すのがねらいである。

少年時代のおそらく神経症的恐怖の視覚現象の不安を感じていた模様を言語化し、その視覚現象を「外化」という物象的可視化を試みる。

「外化」とはヘーゲルの「精神現象学」やマルクスの「経済学・哲学草稿」の概念としてあるが、私にとってここでの「外化」の定義は、当事者の経験、体験を言語化・可視化して、あいまいな点を補い観察し、新しい自分を発見する手段である。別な言い方をすれば、模様を手がかりに他者と共有するための表現行為である。そのことにより「私の脳に映る模様」を表現し、イメージを画像化すれば、その行為及び図は、私にとって過去と現在をインタラクティブ（相互作用）な現象物としての価値を創出するのではないか。私のこれからの一つの「よりどころ」として、現実が見直されるのではないか、という仮説である。

私にとって逃げられない過去から続いた問題を、今回「当事者研究」という自分のことを自分でまとめる。観察して他者にさらけだしてみようという報告である。繰り返しにはなるが、「私の脳に映る模様」を視覚現象の素材として、「外化」という抽出行為で可視化し、画像として表現し他の人たちに見てもらい、その存在の「承認」をもらうことが重要である。そのことにより意味されるものとなり、私の新しいコミュニケーションに変容するという仮説である。

尚「インタビジョン」は、インタラクティブ(interactive・相互作用)とビジョン(vision・夢・展望・幻視・まぼろし)による造語である。

そして私の当事者研究を更に促し、的確にあらわしてくれた言葉を紹介しよう。

『私自身の身体には、どのような記憶が刻まれているのか。身体化された記憶はいかにして表現することができるのか。そして、残された記憶の断片どうしの間にも、差異や断層があり、統合することが容易ではないということに、どう向き合うのか。濟州島の風と土の中で、濟州島の言葉をあびることを通じて、私の中に身体化された記憶の断片の眠りを覚まし、「私」が何を表現し始めるかを楽しみにしている。』上野千鶴子編「脱アイデンティティ」勁草社の

第六章 鄭 映恵「言語化されずに身体化された記憶と複合的アイデンティティ」236 頁より抜粋。

「言語」と「模様」の単語の違いはあるが、自分の身体に記憶されたことを目覚めさせ、自分の世界をはっきりした形にまとめる試を後押ししてくれた言葉である。

しかし記述にあたっては、私が過去の私に自問し表現する過程が大半を占める中で、多少のあいまいな記憶の記述・表現があるのはやむをえない。しかしライフストーリーの研究者、桜井厚が言うように、

『実際に起こった出来事や、語り手の経験と、それを語ろうとする言語行為にはギャップがある』「インタビューの社会学」桜井厚、せりか書房、2007年 31 頁

記憶の曖昧さの少年時代の体験は、現在の私の言語や表現力では、どのくらい追体験のズレの幅があるのかは検証できない。時代経過や価値観の変化のずれも確かにある。私はその対策として、外化する「インタビュン」の数を増やしイメージを平均化しようとする。視覚化し、さらにデザインをほどこすことで「私の脳に映る模様」の再現性を少しでも高めようとする。

少年時代がすでに終わっている過去に向かう私は、もう一度自己という物語を再構築し、そのことが私の新しい物語という成果につながるという仮説である。

私の当事者研究のここでの課題は、「私の脳に映る模様」の原因についての解明に重きを置くのではなく、生成する模様の形を、はっきりと見えるように表現していくことにある。「外化」された模様「インタビュン」が、はたして私にとってどんな道標になるか結果を期待したい。

2. 「私の少年時代」の謎

さて、問題の少年時代である。時間や場所などに関係なくいつでも目を閉じると不気味な「私の脳に映る模様」が、闇から反復し増幅しながら広がって来る少年時代。怖くて目を開くと遠近感を失うような、見上げる天井がどんどんと遠ざかり、車酔いの気分になり、いつも微熱が続いたそんな少年時代であった。大人になってからはこうした神

経症的不安を感じる事はなくなったが、今でも「私の脳に映る模様」は私の中に存在する。それははっきりと模様として認識できるので、形状として子供の頃どこかで見た記憶の再現なのであるのか。テレビ、映画、絵本、雑誌、新聞広告、包装紙、花火、夕焼け、服、生物の群れ等、視覚の記憶が脳に異常信号を発生させ溢れてくるのだろうか。

一体この模様は何なのか？治療を要するような病状や障害という危機感こそなかったが、幼い頃に私を襲った正体不明の現象にずっと悩まされ続けた体験を思い起こす。もしかしたらそのころの私は時々精神疾患へのカルデラを覗いていたのであろうか。それとも未体験ゾーンに踏み込んで、そこで時間が止まったような、恐れおののいていただけなのだろうか。

幼い頃はだれでもそうであるかもしれないが、私の少年時代は時の流れが止まったようにとても長く感じていた。しかし今は時間がたつのが早い。高齢になると体内時計がスローになり、現実の時間の流れに追いつかないから、なおさら時間のたつのが早い。動作も思考も判断も少年時代に比べると、かなり心身ともスローになるため、現実の時間の流れに追いつかないのが現状である。

一川誠 池上彰『大人になると、なぜ1年が短くなるのか？』の中で、

『代謝が活発な子どもの頃に比べて、大人になると、代謝量も下がる。代謝が下がると、それに対して心理的な時計もゆっくり進むようになって、だからそれに比べて物理的な時計が早く感じてしまうということ』

というように、私の少年時代の心理的時計は、今とは正反対に目まぐるしく回るので、物理的時間はいつまでも止まっているような、それは当時の私には息苦しさであり、逃れられない心身は著しく敏感に尖っていたのではないか。

不安ばかりが波のように繰り返し襲ってきた少年時代の体験が、確かな現実としてあったことを表現しそれを一つ証にしたい。そのために最初に少年時代から続く「私の脳に映る模様」という「不思議な現象」がどんなものを説明する。

私は昔からずっと解明したかったことであるが、どう取り組んで良いか分からず、フタをしてしまった経過がある。このことを「当事者研究」とう立場から観察・考察し、表現するというプロセスの実験をするのである。

「私の脳に映る模様」という現象がずっと長い間、生活の一部ようになってきた。それは「錯覚」なのか？いやいや違う。私は目を閉じても「見える」。

この視覚現象のファーストコンタクトは、私が小学校3～4年生の頃である。目を閉じると空に火花が上がるような不思議な模様が湧き上がるのである。そんな「私の脳に映る模様」はどんどん大きく広がり、色も鮮やかになるのである。それはその頃の私の想像する宇宙のイメージよりはるかに大きく超えるような空間であった。その現象が起ころじ始めた当時の少年の私には、大きな恐怖として感じていたのである。(図1-1 参照)

図 1-1 発生と広がりイメージ



自分の脳の中からどんどん湧き上がる模様から逃げだしたくなるが、それができない。そればかりか風邪などで発熱した時は、その「私の脳に映る模様」が倍加し、頭が「グアングアン」と痛くなる。模様はさらに私の前に大きく湧き上がる。引き込まれるような遠近感のコントロールを失った気分であった。そうした時は目を開いても続き、心配で見下ろす母の顔や天井がはるかかなたに遠のいていく。話しかけられた内容も理解できず、声や物音が「キンキン」と頭に痛く響く。その気持ち悪さを私はただ逃げることもできずに、もだえ続けなければならなかった。遠近感のない状態や、気持ちがコントロールできない状態の怖さから脱出するために、ある時苦しまぎれにうつ伏せになると、偶然にも少し弱まることがわかり、以降枕に向かってうつ伏せになって、その気持ち悪さをやり過ごすのであった。

現象がだんだんと就寝時に日常茶飯事となり、怖さから目を開き、天井を見続けていると、見ている天井がどんどんと拡大し吸い込まれてしまうように見える症状も起こってしまった。この遠近感のコントロールを失う症状を今考えれば「不思議の国のアリス症候群」²のようなものであったかもしれないし、もしかしたら、異常な視覚と音と車酔いのような気持ち悪い症状が起こる「パレイドリア」³のようなものでもあったのかもしれない。

それからというもの、何かあるとすぐうつ伏せになる対処法を毎回するようになる。当時病弱だった私は、チョットしたことで発熱や悪寒をよく繰り返す生活で、心と体のバランスがうまく調整できない身体であったようである。

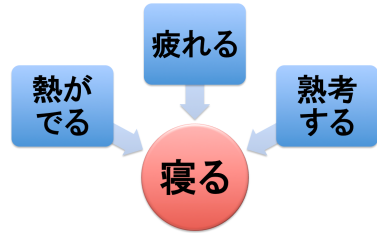
はっきりと思い出すことは、現象が現れる夜は、将棋のようなゲームに夢中になった日の夜中が多いのが分かった。熟考をし続ける私の脳がフル回転し、オーバーヒートす

²不思議は異なって感じられることを主症状とし、自分の体の一部や全体が大きくなったり小さくなったりして感じたり、周囲のものが大きく見えたり小さく見えたりの国のアリス症候群：知覚された外界のものの大きさや自分の体の大きさが通常とします。遠ざかって見えたり近づいて見えたり、時間感覚の異常も感じることがあると言います。

³パレイドリア：空の雲が大入道の顔にみえたり、大木が人に見えたり、天井ののしみが何に見えたり、影がお化けに見えたりするような状態。実際とは違って見えてしまう。意識はあるので、それが本当は雲であり、しみであるとわかっている。熱性疾患のときにしばしば体験されるという。

るからであろうか。その日の真夜中によくうなされた記憶がある。高ぶった神経がおさまらず夜になって再燃するのであろうか。(いまではその対策に、いろいろな方法でコントロールできるのだが) そのため「夜は将棋をしてはいけない」と親兄弟によく言われた記憶がある。家族にはいろいろ心配や迷惑をかけていたのであろう。

「私の脳に映る模様」が起きたときの状況を項目にしてみる。



《現象が起きるとき》

- ・寝るとき
- ・将棋をしたとき トランプをしたとき（緊張を伴うゲーム体験）
- ・家事手伝いで疲れたとき
- ・熱や悪寒があるとき

↓↓↓↓↓↓↓

《起こったときの症状》

- ・恐怖
- ・無音（音が鳴っている気がするのだが）
- ・外からの雑音や人の声は敏感にキンキンと痛く響く
- ・見上げる天井が遠ざかりグアングアンと目が回る

↓↓↓↓↓↓↓

《防衛としての行為》

- ・目を開ける
- ・目が回るから目を閉じる（悪循環）
- ・枕にうつぶせになり症状がおさまるまで待つ

もしかして神経症⁴の境界線を漂っていたのであれば、大雨の高速道路でタイヤの下に水が抜けきれず溜まり続け、車のハンドルがコントロール不能な状態、「ハイドロプレーニング」のようなことに陥っていたのだろうか。

⁴ 神経症：解決の困難な葛藤状況におかれた場合、一過性または持続する心理的、生理的な耐性の低下が準備要因となり、その上になんらかの心理的にあとづけられる条件が結実因子として働き、対人関係の面に障害をもたらす状態。（牛島義友・他『教育心理学事典』金子書房、1962年）

いろいろ見えていた模様(恐怖はないが今でも少し見える)(図 1-2 参照)を整理し、内面を外在化する表現行為をすれば、どんな模様であるのか、他者にも分かるようにして共有化も図れるのではないかと考える。けしてそれは暗く怖かった少年時代の私を断ち切るのではなく(たち切れるものではないと思うが)、この現実を観察することを試みる。

図 1-2：感じるのではなく確かに見える



少年時代からずっと繋がってきたこの現象を、実際にだれでもが見えるように具現化し、私の一つの特徴と捉えてみたい。もっと欲張りにいえば、私にとって価値ある資源として「私の脳に映る模様」の現象が、私の新しい道を獲得する可能性を秘めていると考えるのである。そのために表現する「私の脳に映る模様」がどんな風に見えているのか、そして私と他者とで共有することができるのかを具体的にもう少し詳しく説明してみよう。

3. 「私の脳に映る模様」の謎

ではさらに図解などを使って「私の脳に映る模様」についてさらに詳しく調べてみよう。

「私の脳に映る模様」とは、一体どういうものなのだろう。関係があるかどうかかわからないが、私には言葉や音から色のイメージが見える共感覚(のような)がある。

私の共感覚(のような)は、数字列形の共感覚⁵(空間的配列の共感覚)と思われる

⁵ 数字列形の共感覚：リチャード・E・サイトウィック&デヴィット・M・イーグルマンが「脳のなかの万華鏡」で書いている。「数字などの順序性のある概念が、あらゆるかっこうにねじ折れ曲がったりしながら線状にならんでいるのが「見える」

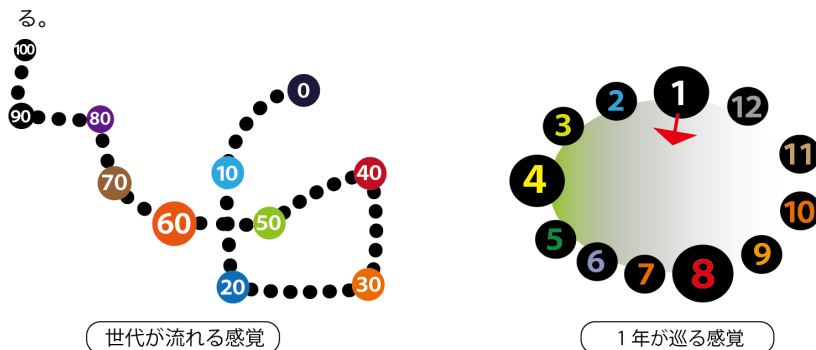


図 1-3：生きてきた年齢感覚と未来（左）と私の一年の暦感覚（右）

「年齢や暦の私の位置」がはっきりと脳に浮かび上がるのである。（図 1-3 参照）左の図「世代が流れる感覚」のように不規則な左回りで進み、しかもずっと水玉の模様を感じ続けている。現在 60 歳過ぎのところに立って左右をながめている。つまり 70 歳の方を下から眺める格好である。

現在の年齢より先は、現在の年齢から先はグレーに水玉が続いている。50 歳の方は右の方に遠ざかる状況である。

もう一つ私の一年の暦感覚が「すごろく」のような配置模様に感じるのである。図 1-3 右の図「一年が巡る感覚」は、楕円に沿って図のように左回りに進み、現在の月から矢印の方向に中をのぞいている状況である。1 月であれば 1 月の後ろに私がいて 7 月方向にのぞいている状態である。

共感覚（のような）現象も少年時代から始まっている。この水玉模様の共感覚（のような）は、はたして「私の脳に映る模様」と関係があるのだろうか。「私の脳に映る模様」のようなダイレクトな見え方とは少し違い、もう一つ脳の奥にあるような、「思い浮かぶ」というイメージである。恐怖は感じた事はない。私の脳と一体となって感じ続けてきた。反復してきた「私の脳に映る模様」と関係があるのだろうか。

また私にとって「フラッシュバック」という問題はどうかである。特別な出来事の具体的な事件が思い当たらない（と思う）。また「私の脳に映る模様」は具体的な意味のある形をとっているのかもわからない。

まだまだ分からないことが多いが、虫が飛ぶような模様が見える「飛蚊症」や「眼内残像」などがある。確かに視界に虫がとんだような模様や、目を閉じた瞬間に直前のシーンやカラーが映る残像現象はある。「私の脳に映る模様」は光を完全にさえぎり、時間がたった方がより鮮明に現れるので、やはり別な現象のような気がする。目をギュッと押したりすると、電光のような模様も現れるが、「私の脳に映る模様」はこうして取り上げた様々な現象とはやはり比べるとじっくりこないので、「私の脳に映る模様」とは違うと思うのである。

当時こうした私の視覚体験は、静まるどころか何度も日常的にくり返されることになり、ますます大きな不安に陥り、モヤモヤと苦しむ状態が続いていたのである。胸騒ぎ

のような不安と恐怖はいまでも続いていた。

目を閉じて脳内に見えてくる模様は、もしかしたらやはり私の中で何かを感じ、何かを発信する信号であったのか。見えるのは模様であり、脳が見えたような錯覚を起こす現象かもしれない。とにかく映し出されてくる模様の洪水が、当時の少年の私には手に負えない状況であったことは間違いない。

私はこの現象をずっと自分自身の心の弱さのせいにしていた。「異常」というほどではないが、ずっとそうした気持ちで心の中に閉じ込めてきた「私の脳に映る模様」であるが、ここに何らかの形で表にさらけ出し整理する。模様の多彩さで多面的な美しさが表現できるのならば、「私の脳に映る模様」の一部は、もしかしたら今後いろいろと応用出来るかもしれない。内在している模様にいちばん近かった少年時代の恐怖と混乱の記憶を変換し、「私の脳に映る模様」の原因はともかくとして、少年時代の恐怖を切り離し、模様の数々の抽出を表現するシステムを作る。「私の脳に映る模様」が、私自身の特徴になるか実験を試みるのである。

まさに私にとって重要な問題は、「私の脳に映る模様」が私の心身をつかんで今でも離れない「私の脳に映る模様」を証明することである。

では今も見えてずっとのがれられない「私の脳に映る模様」をより具体的にアプローチしてみよう。

第2章 「私の脳に映る模様」にアプローチする

ここでは「私の脳に映る模様」をよく観察し、整理し、特徴と表現の仕方にアプローチをしてみる。

脳に映る不快で不思議な「模様」の探求しする「私の脳に映る模様」の研究の取り組み方をここではあきらかにする。

1 「私の脳に映る模様」の特徴

恐怖で奇妙な「私の脳に映る模様」状態が（図2-1参照）のようなイメージである。

画像化作業をしていくと、模様にはいくつかの特徴があることがわかった。

「私の脳に映る模様」の水玉のような見覚え感覚がある模様の数々が、眠るとき暗闇で目を閉じると自動的にいろいろな模様と一緒に、しかもいっせいにカラフルに下から動きながら浮かんでくる。全体が湧きあがるような画面全体が動いている。ちょうど3秒ぐらいの動画の繰り返しのように、エンドレスにわきあがってくる。時々見覚えのない新たな模様が出現したりして混ざりながら流れていく。それはおそらく何か強い体験、経験、思考を私がすることによる刺激が、生物的电気信号になって、神経細胞に興奮をもたらし、視神経に「マダラ」な模様や色を感じさせるのであるうか。

「私の脳に映る模様」で、これは何らかの医学的、物理的理由があるのか、精神的幻覚なのなどが、ここではそうした病的原因究明をしない。なぜならば、原因がわかってもし解決はしないからである。問題は見えるという原因を解明するのがねらいではなく、見

えるという現象を観察し、どう活かすかが私の課題なのである。

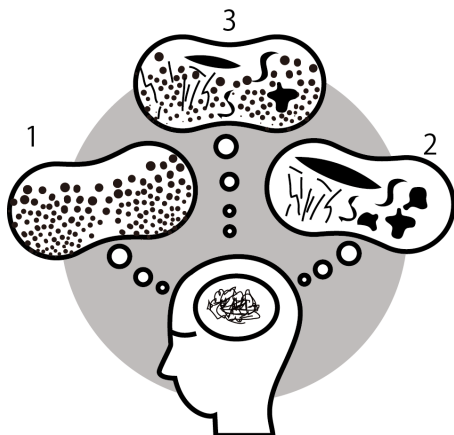


図 2-1 「私の脳に映る模様」の代表的モデル

(図 2-1) の図解のように、「私の脳に映る模様」の標準的モデルは大きく 3 つに分けられることができる。

「1」は、水玉のような模様が広がる「私の脳に映る模様」である。このパターンが「私の脳に映る模様」の半分程度占める。「2」は、不規則ないろいろな「私の脳に映る模様」が浮遊する。2 割程度占める。「3」は、「1」と「2」の「私の脳に映る模様」がミックスされた複雑なパターンが 3 割程度占めている。

こうした模様は、いつでも目をつぶると現れる。明るい時は両手で光りをさえぎればむしろはっきりと見える。特に夜寝る時が多い。そして少年時代の私を不安と恐怖に陥れる。

「私の脳に映る模様」の多くは水玉である。水玉の動きと色は下から放射状に花火のように立ち上がる。(図 2-2 参照) 立ち上がると同時に、下の方も広がる。全体が回転するように広がっていくのである。色は彩度が高く、彩りが豊かである。背景がブルーで模様の水玉はイエローが多い。場合によってはその色が反転したり、背景がオレンジになったり、様々な色に変化を続ける。(図 2-3 参照) そして模様が複雑に混ざると、色はよりカラフルになる。

図 2-2 「私の脳に映る模様」 1
スカイブルー（背景） イエロー（水玉）

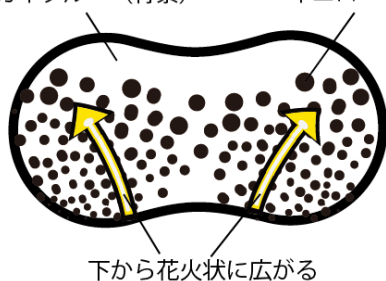
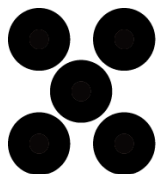
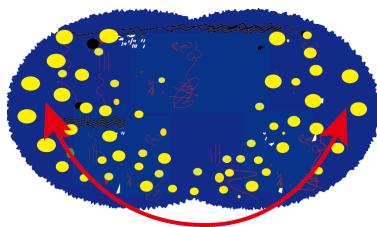
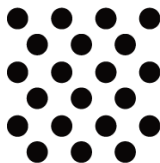


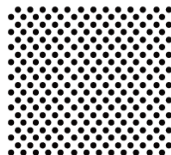
図 2-3 「私の脳に映る模様」 2



コインドット



ポルカドット



ピンドット

図 2-4 「私の脳に映る模様」の水玉の大きさ

（図 2-4）のように、水玉をはじめ「私の脳に映る模様」の大きさは動きながらいろいろと形と共に変化していく。

図 2-5 さまざまな「私の脳に映る模様」



そしてその変形で、さまざまな模様が少しずつ湧いてくる。（図 2-5 参照）

ところで水玉模様なのに、どうして可愛く感じなかったかのであろうか。昔から服やバック、文具、インテリアなどあらゆるファッションに水玉は使用されている。女性の服や、男性にネクタイなどはストライプ模様と共に定番模様である。その「可愛い」がなぜ恐かったのだろうか。（今は少し可愛く感じている）

そういう意味では、黒色の水玉模様などを見ていると、確かに少し不気味のような気もしてくる。

科学的にはどうだろうか。たとえば生命体として目玉は大きな水玉ともいえる。目玉模様を使って米の収穫時に、雀を寄せない仕掛けに利用する農家もある。やはり水玉模様は恐いのだ。しかも風などで動きがあると余計に刺激があるらしい。テントウムシや蝶の羽や幼虫にも目玉模様がある。威嚇模様なのか、仮面性を持った保護模様なのか、どちらにしても外敵から身を守るためなのであろう。人にじっとみつめられるとドキドキするのはこのためかもしれない。「可愛い」と「怖い」は表裏いったいなのか。水玉模様目玉模様には注意喚起する何かが確かにある。

無知な子供であり、はじめての経験であり、どこまでも吸いこまれそうな不気味な感じが、目が回り乗り物酔いのような気持ち悪さと重なり、少年時代の私は、水玉模様を恐怖な模様にと印象づけたのかもしれない。

2. 「外化」という行為による「インタビジョン」の登場。

さて、「私の脳に映る模様」を、私の新しい物語を作るための行為について考える。見えるように説明するために模様を再現するために「私の脳に映る模様」を具体的には模倣するのだが、それだけでは特徴のある新しい言語獲得にはならない。菰田文男がこう言っている。

『模倣だけで特徴づけるのはただしくない。むしろ、模倣を前提としたうえで、「改良」「創造」によって特徴づけるべきである。』菰田文男「脳の外化と生命進化」多賀出版、2003年

人にも普通に見えるように実体化するために「外化」という行為をするなかで、模倣のうえに創造することは、この研究のねらいである「恐怖」からの解放へとパラダイム（ものの見方や思考の枠組み）を転換し、新しい私の特徴としての物語に利用がきるのである。

「労働の外化とはどんな形を取るのか。第一に、労働が労働者にとって外的なもの、かれの本質とは、別ものという形を取る。となると、かれは労働のなかで、自分を肯定するのではなく否定し、心地よく感じるのではなく不仕合わせに感じ、肉体的・精神的エネルギーをのびのびと外に開くのではなく、肉体をすり減らし、精神を荒廃させる。だから、労働者は労働の外で初めて自分を取りもどし、労働のなかでは自分をなくしている。」マルクス『経済学・哲学草稿』「疎外された労働」光文社・2010年 p.97

ここで「労働」を「私が脳に映る模様」に、「労働者」を「私」に「かれ」を「少年時代」に差し替えてして私の課題にあてはめてみる。

「私の脳に映る模様」の外化とはどんな形を取るのか。第一に、「私の脳に映る模様」が「私」にとって外的なもの、「少年時代」の本質とは、別のものという形を取る。となると、「少年時代」は「私の脳に映る模様」のなかで、自分を肯定するのではなく否定し、心地よく感じるのではなく不仕合わせに感じ、肉体的・精神的エネルギー

をのびのびと外に開くのではなく、肉体をすり減らし、精神を荒廃させる。だから、「私」は「私の脳に映る模様」の外で初めて自分を取りもどし、「私の脳に映る模様」のなかでは自分をなくしている。」

表示物である「インタビュン」が創出されなければ、私の素材にならず、私の現実にならないのである。自分固有の「私の脳に映る模様」を、自分の外に対象化した状態にする。外に描きしるすことによって、新たな現実が現れるのである。「私の脳に映る模様」を自分の脳の中から模倣し、「外化」する行為による結果「インタビュン」という図で証明する。しかしそれは心地よいのか、何も感じないのか、好きか、嫌いか。そこには新たな課題を持った、操作可能 (operational) な形が生まれるのである。

「外化」する目的をもう少し別な角度で考察しよう。「インタビュン」は、「私の脳に映る模様」をはっきりとビジュアルにした対象物である。「私の脳に映る模様」は確かに「ある」と証明できる。それが他者と共有できるか、私の一つの特徴となるか。私のオルタナティブ（別な物語）の獲得も可能性を探ってみよう。

私は見える（見えていると思っている）ものが、人には見えないので、見える形に表現することにより、隠れていたものの存在が、そこで実体化され問題提起する。

しかし実際の「外化」による表現の問題で、写実的に「少年時代」の模様が描けるのか。またリアルに描くことに効果があるのか。という問題もある。ライフストーリーの研究者、桜井厚がいうように、実際に起こった出来事や語り手の経験と、それを語ろうとする言語行為にはギャップがあると解説したが、表現的立場からどうなのであるうか。

『表現するものが、表現されるものに似ていなくてはいけなければならない。両者の間に、その性格において或るアナロジー（類似性）があれば十分である。略言すれば、「意味作用を行う」ことである。』佐々木健一著「美学事典」東京：東京大学出版、1997年 54頁

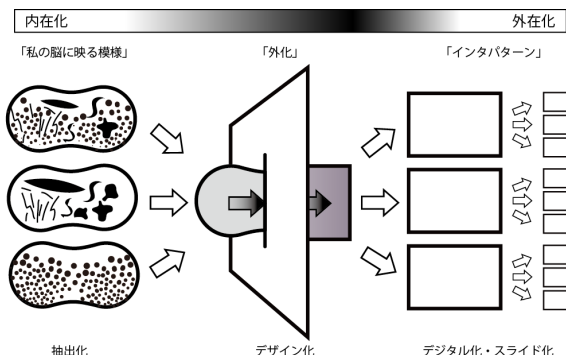
ということは「外化」にあたって、少年時代と今の私の間に、アナロジー（類似性）があるイメージが大切なのだ。更に言えば、模様を題材として利用して、創造的世界へ誘発させるような意味作用をとまなう表現行為が重要だと解釈する。

ここでもう一度「外化」する上で次の条件をあらためて確認したい。内在した「私の脳に映る模様」を、写実的に模倣に徹するようなガマンをしないこと。少し大げさに、少しユーモラスに、そしてシンボリックな模様を示そうと試みる。なぜならすべての表現は反映ではなく、創造だからである。（上野）その作業は現象をただ正確に記録することだけではなく、積極的な創造作業を加える。理由は少年時代の鋭敏に感じた記憶を、よりポジティブなイメージに変換し、不安で恐かった模様のイメージを一掃し、創造の対象物に変換することが必要となる。

表現方法は、PCでビジュアル効果を演出し、「外化」したさまざまな「インタビュン」を一つひとつ顕在化する対象物としてまとめて「移行システム」を行う。（図2-6 参照）

図 2-6 「インタビジョン」の移行システム

システムに基づき、まず一次情報として「私の脳に映る模様」をスケッチする。具体的には簡単な模様や図を描く。次にコンピュータで画像化し、いくつかのユニットを描き仕上げる。そしてさらにアレンジ、ミックス、カットアウト、コラージュなど、さま



ざまなデザインシャワーをかけて、「インタビジョン」としてまとめ重ね、スライドショー的作品として公開する。

第3章 「インタビジョン」の類似性

この章では、当事者研究として可視化された表示物と類似したアートについて比較研究をする。

アーティスト草間彌生は「私の脳に映る模様」を「外化」する表示物と非常に類似し、絵画表現をしている存在である。ここでは草間がアートに取り組む考えの一部をとりあげて、表現の比較検証をする。また関連した他の類似したカテゴリーのアートなどの比較検証もする。

1. 「草間彌生」と「インタビジョン」の類似性

水玉を自分のアバター（自分の分身）またはキャラクターとする草間彌生は、現代アーティストとして人気が高い。86歳の現在も多くの創作活動をしている。1929年長野県に生まれ、前衛彫刻家、画家、小説家。10歳の頃から水玉と網目模様をモチーフにした幻想的な絵画を制作。草間は自叙伝の中でこう言っている。

『強迫観念的な幻視体験から逃れるために、それらのイメージを絵に描き始めた。』『同じようなものをどんどん作り続けることで、自分自身の存在がその表現の中に埋没しまう。それがセルフ・オブリアレーション（自己消滅）なの

草間は「自己消滅」という強迫観念で自殺願望が強く、水玉の作品を「自己消滅的作品」と位置付けている。そして水玉を描く反復行為によってアートスタイルを確立した。草間がアメリカで活動した時代（1957—1973）は、ポップアート⁶というアートスタイルの全盛期で、反復はポップアートの一つの特徴的傾向でもあった。

草間は精神的障害を背負いながらも、多くの反復の作品を描き続ける。その絵の特異性、異常性がもはや例外ではなく、アート性を高く認められるようになった。少し長いがいくつかの重要な草間の言葉を拾ってみよう。

『精神と神経の病巣は、いわゆる「離人症」として私をくるしめる。』（無限の網 P94）『得体の知れない、魂の背後に見え隠れする不気味なものは、怨念にも似た執拗さをもって、私を脅迫的に追かけ廻し、長年の間、私を半狂乱の境地に陥れることになった。（中略）その頃は、精神科医という存在が今ほどポピュラーではなく、私を悩ます不安や時々襲う幻想や幻覚と自分ひとりで闘わねばならなかった。』（無限の網 P68）『その光景を残しておきたいと絵を描くようになり、そうした幻覚を記した手帳を何冊ももっていた。その時に感じた驚きや恐怖をそうやって静めていく。それが私の絵の原点である。』（無限の網 P66）

以上のように、草間のアート制作の原動力は、幻覚や幻聴への恐怖から逃れるため、年譜によると 10 歳頃より幻覚や幻聴を絵にしたため描き始めている。こんな言葉も記している。

『しばしば私を悩ませたのは、私の周囲を、薄い絹のようで色の定かでない灰色の帳が取り囲んだこと。そういう日は、人が彼方に遠退いてしまい、小さく見ええてします。』（無限の網 P71）

草間が体験したこの現象も私が体験した「不思議の国のアリス症候群」なのであろうか。パァーッと光が出て、キラキラいろいろなものも見えてくるという草間は、その問題が起こった 10 歳の頃に、同時に「絵画」という対抗行為や昇華行為をして、幻覚や幻聴と戦っていたことになる。私がうつぶせになってその嵐が過ぎ去るのをひたすら待つような消極的な対処法とはだいぶ違のが、草間の凄さだったのだろうか。

2009 年に群馬県渋川市にあるハラミュージアムアークという現代美術館で、私は草間の存在を初めて知った。第一印象はなんとなく薄気味悪く、正直いって好きになれなかった。

草間は日本に帰国して 1990 年半ばからパブリックアートにも取り組む。「瀬戸内国際芸術祭」で発表した香川県直島の「南瓜」（1994 年）は有名である。また私も実際

⁶ ポップアート：60 年代前半～中ごろを席卷した、同時代の文化のイメージを流用した美術同行の総称。スプーのラベルを転写と反復をして、広告のイメージと離脱させ、ひとつの風景や抽象にし美的に鑑賞する方式を作品にした、アンディ・ウォーホルが有名。

に足を運んだ新潟県の「大地の芸術祭」で制作した十日町市まつだい雪国農耕文化村センター前で観た「花咲ける妻有」（2003年）も人気が高い。そこでは大胆に使った水玉模様のオブジェ（アートの象徴物体）が、この地域をアートで照らしている。

そして2013年に開催した国立近代美術館「アメリカン・ポップ・アート展」の中で、草間が渡米した時の初期の代表作品「無限の網」（1961年）に出会う。無数の白く細かい網目の水玉のような模様を鑑賞したとき、私は初めてこの作家と類似していることを感じた。

草間は、はっきりとした障害こそあるが、活動の範囲は広く、芸術的な活動だけでなく、ハプニングのような社会的関心事、そしてファッションにかかわる企業の活動など次々と会社を設立する。まさに戦略的意図を充分に持った経営者である。

私の当事者研究での水玉模様は独自性がないと考えられてしまうが、私の当事者研究はアーティストのように、オリジナリティを課題とはしてはいない。私の立ち位置は、「私の脳に映る模様」という素材を、新しい特徴にする恣意的行為に研究の価値を求める。それは少年時代の恐怖の記憶であり、「私の脳に映る模様」が確かに現実としてあるところからの出発であるからである。

草間と類似したところ。

「水玉模様」をアバター（自分の分身）として使っている。どちらも身体と強く結びついた情報や体験が重要な素材になっている。

「水玉模様」はデザイン的で生活に根付いた模様である。既視感のような未視感があり、その魅力に「水玉模様」を使うアーティストは多くいる。

草間と違う部分は何か。

草間は芸術的行為により、「自己を消滅」させるという願望作業である。私は私の新しい物語の発見の可能性を「外化」という行為で試みる社会学的実験である。方向の違いを別な言い方をすれば、草間は最初から芸術世界のプレゼンターであり、私は他者との間で共感しようとするインストラクターである。そして水玉模様を使うが表示物は草間とは似ていない。

2. 「アート」と「インタビュン」の類似性

私の「インタビュン」とさらに別な類似性を持つ、「アウトサイダー・アート」⁷フランス語では「アール・ブリュット」や「エイブル・アート」⁸「サバイバー・アート」⁹等との類似を検証する。

「アウトサイダー・アート」や「アール・ブリュット」¹⁰その他「エイブル・アート」という多くの障害者が描くアート展がある。私の「インタビュン」はこのカテゴリーに該当するのか。「アウトサイダー・アート」や「アール・ブリュット」に共通する定義は、次のように言われる。

⁷ アウトサイド・アート：既存の芸術システムのアウトサイドに位置づけられた人々の手からなり、また、そう認識するに足る独創性を持つと判断された作品。

⁸ エイブル・アート：日本発の障害者芸術運動

⁹ サバイバー・アート：癌・暴力被害やアルコール中毒から起こる苦しみや悲しみを乗り越えようとするアート

『芸術的に毒されていない。模倣がまったくない。』（アウトサイダー・アート 服部正 50 頁）『戦略的意図は微塵も感じられない。』（アウトサイダー・アート 服部正 219 頁）

私は美術大学で学んでこそないが、小学校、中学校、高校と、制度化された美術教育の枠組みの中に意識的、無意識的に充分に浸されてきている。そして「外化」という可視化のため、かなり意図的な写しを前提とした制作をしている。となると取り組み方は「アウトサイダー・アート」や「アール・ブリュット」には当てはまらないことになる。

私には「外化」による私の特徴の抽出という社会学的実験の立ち位置で、私だけが見える模様を扱っているのである。

では「エイブル・アート」はどうなのであろうか。「エイブル・アート」は障害運動としての方向性を「アウトサイダー・アート」や「アール・ブリュット」よりもよりはっきり持っている。ケアの問題、癒しの問題、教育的問題などを解決しながら表現するアートの世界である。下記の文でも裏付けている。

『障害者のアートを通じた社会的弱者の「心のケア」の関心事のようである。』服部正「アウトサイダー・アート」130 頁

また「サバイバー・アート」は、がん体験者やDV（ドメスティック・バイオレンス）被害者やアルコール依存症の人々及び関係者などが、絵や写真や映像、文字、ワークショップ等で、心を通い合うのがねらいである。ガン発見・DV被害・AA（アルコールクス・アノニマス）などのきっかけによって起こる苦しみや悲しみを乗り越えようとする回復の道標となるアートといえよう。

「サバイバー・アート」は私の研究とどうであらうか、恐怖模様から、「インタビュン」によって新しい物語の獲得が意図的であるから、少しねらいが似ているようである。

私の当事者研究は、元々ある現象の分析による、私の特徴の発見に意味性を持たせる行為であるために、「外化」した結果がどうなるか、どう見られるか、共有されるか、そして私の物語を獲得するのか、逆にされないのか。「インタビュン」が、各アートカテゴリーとは当てはまらない部分もあるが、反面どのアートからも私は影響されていることがわかった。ならば私は「インタビュン」を「当事者研究アート」と名付けてみたら研究のストライクゾーンも広がるのではないかと気がついた。一部にせよ知の共有財産とし、表現の活用する応用も広がり、柔軟に拡張しやすいのではないかと思うのである。

美術評論家松井みどりの言葉を借りれば、

『現代美術の世界が、限られた特権的な知の訓練や趣味の訓練を受けた人のものではなく、すべての体験に対して柔軟な意識をもつ人のためのものとして確実に変わりつつある。』松井みどり「アート：芸術が終わった後のアート」191 頁

現代アートは特権的なものではなく、体験に対して柔軟な意識をもつ人にも広がっているという。「インタビュン」のように、図形の反復と記憶の反復がつづれ織りのように編み込まれ、意味のない形と意味のある形が対立するのではなく、共存して物語を作る。羅列のような模様。何処かで見たような水玉模様。そうした象徴的水玉模様によって反復・重複・変形していけば、「インタビュン」は、アートにも拡散していくことである。かき混ぜればより応用可能な範囲がもっと広がる。もっともっとかき混ぜなくてはならない。

第4章 「インタビュン」の新しいアプローチ

可視化するという私の当事者研究は、完璧なコピーをねらっているわけではない。だからといってなんでもありはなしだが、抽象的模様で観る人を困らせたりしても、私の身体を通したことが重要なことから、どんな風に感じるかは自由なのだが、人がアートに感じるのであれば、それはそれでうれしい結果になる。物語としてより利用可能にできるか。より豊かにするために私の模様にアプローチする。

1. 恐怖を優しさにして受け入れる

「インタビュン」を拡張する。これは私がこれから遠くない未来を進む中で、優しさに変換するための作業プロセスである。

重複と反復作業はもちろん、ここではいくつかの展開の方法と作業の仕方を説明しよう。

基本的な「インタビュン」のいくつかのユニットを作り、それを組み合わせる「ペアリグ¹¹」。かき混ぜる「マカロナージュ¹²」。そして色彩のメリハリと創造的塗り絵「コロリアージュ¹³」など、いろいろと合成し、「インタビュン」の変容をはかる。

¹¹ ペアリグ：異質な物同士の結合

¹² マカロナージュ：細かく刻んだアーモンド、ココナッツ、クルミなどに砂糖、卵白を加えて焼き上げる、一口大で丸く小さな菓子を作るため、かき混ぜて生地の状態をうまく調節する事を言う。微妙な生地の状態で良し悪しが決まるお菓子。（百菓事典・山本候充 東京堂出版 東京 1998）

¹³ コロリアージュ：塗り絵の事



図 4-1：マカロナーージュのイメージ作業

そして「インタビジョン」の任意のパターンを、「反復」や「カットアップ¹⁴」を繰り返して、新たな「インタビジョン」を作動させる。散逸的に他のパターンも入力させながら、徐々に複雑な形を生成する。(図 4-2)

複雑にそして強制的に可視化し対象物としてのイメージの質と強度を高める。それが連結された複合体を作り合成する。少しずつ増殖的に反復模様を重ね最終的な新しい「インタビジョン」を完成する。時々逸脱しているいろいろな形や色の混入も排除せずに、最初のイメージにつながるものであるならば否定的に切り捨てない。それは少しずつ快感発展する作業として認め、イメージを成長させたバリエーションを生む。そこに多彩な「水玉さん」が出現するのである。

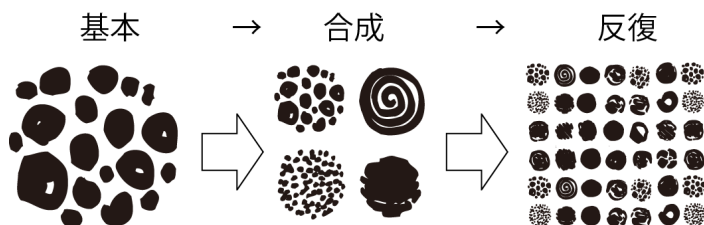


図4-2 「インタビジョン」の変容プロセス

2. 「インタビジョン」をカスタムする

¹⁴ カットアップ：バラバラにして組み立てなおす技法。

もう少し詳しくプロセスを解説してみよう。(図4-2) 具体的方法の一つとして、最初に手描きでイメージを描き、パソコンのドローソフトに取り入れて、模様を合成・混合する。データ化することによって、言葉ばかりではなく、「インタビジョン」はより加工しやすくなり、またいつでもどこでも公開しやすくなる。「恐怖の水玉模様」を内包しながら「優しい水玉さん」をそこに観ることができるような美的作業をする。

このような客体行為は、はっきりと「見えるように解きあかす」だけでなく、少年時代をこうして「そう見たかったもの」という願いの気持ちも近い。

私は「少年時代」の恐怖を無視・排斥・無関心でしようとした後悔がある。この「そう見たかったもの」という作業は、少年時代を敬意・承認・受容という方向の転換をさせるための創出であると結論する。

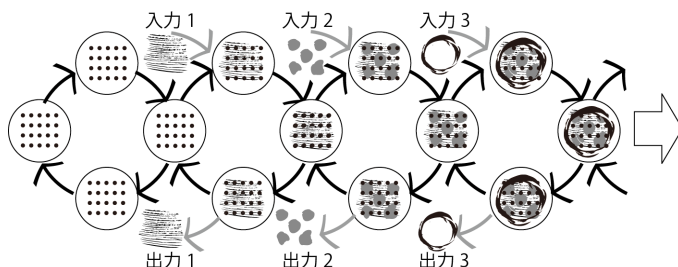


図4-3 「インタビジョン」のマクロナージュ

「私の脳に映る模様」を凝視することから生まれた「外化」の表示物「インタビジョン」は、小さな形をちりばめた模様にとどまらず、変形で不揃いで、斑点のように感じられる模様もあり、基本となるユニットの反復・積層・沈殿・重複・回転・ずれ・ゆがみ・複製等のプロセスは、トッピング感覚でまとめ上げる。可視化し、反復し、混ぜ合わせ、抽出する作業は、最終的には、直接描いたり、パソコンに取り入れたりして仕上げる。モニターの上で、図は反復し、図形は「いれ子状態」になる。そしてカスタム化された「インタビジョン」のデザイン（当事者研究アート）が完成する。

第5章 新しい私の物語

1. 「私の当事者研究」作品

「インタビジョン」は、さらに多彩な「インタビジョン」へと変容させた。第4章でのカスタム作業は、一度の変容で終わる場合もあれば、エンドレスに近く入力と出力を繰り返していくこともあった。そしてそれはいまでも続いているのである。

結果、再定義 (redefinition) された少年時代になったのであろうか。それとも全く違った方向を切り開いてしまったのか。一つ一つの多様な「インタビュン」を収集してスライドで公開しよう。一堂に連続して映し出す模様達に、私の当事者研究の成果を観てもらいたい。画像にまとめた「インタビュン」の数々が、恐怖からの脱出になり、内在的共感、外在的承認が一人でも現れてくれることを期待したい。そこで新しい物語の存在の証明がされ、利用可能になることを期待する。

恐かった「私の脳に映る模様」から親しみのある「インタビュン」の変容は、デジタルにあふれていただろうか。エンドレスに広がる模様を繰り返し、突き当たることを知らない未知の恐怖から、いま新しい自分の世界が見えてくる。私にとって水玉模様や色彩は心の回復への給油であり、枯れたさまざまな線模様は、風のようなさわやかな気持ちを与えてくれる。模様が出現した少年時代から、いま物語の活動がはじまることを感じる。

上野千鶴子はバーガーの言葉を使って次のような事をいっている。

『現実とは人間の能動的な活動が「外化」されたものであり、ひるがえってそれが「内化」される過程を経て自己が形成される。』上野千鶴子編「脱アイデンティティ」18頁

『両者の過程をつづじて「主体化」とは、「他者になる」過程にほかならない。』「前掲書」25頁

内から外へ、そして再び内へもどり、自己表現する私が形成される。私の体験は精神疾患の特別なサインとは言えないが、少年時代の体験に根ざした素材のアプローチをすることにより、多彩に表現する可能性の手掛かりと私という他者を発見ができたのである。

2. 「恐怖模様」からのサバイバル

「私の脳に映る模様」から「インタビュン」へ、その変容プロセスの結果は、自己のイメージを組織化する多彩なものになった。

スライドを使って映し出す表示物は、私を多元的世界へ導いてくれた。それは少年時代からの長い時間から、やっとこの研究でたどり着いた生き残り作戦であり多くの実験であった。社会活動家の湯浅誠¹⁵は「私にとって当事者研究」は「研究」というより「当事者実験」だといっている。まさに私にとって「インタビュン」の発表は実験であり、恐怖からの脱出である。

¹⁵湯浅誠（社会活動家・法政大学教授）2014年11月15日帝京平成大学池袋キャンパスで第11回当事者研究全国交流集会東京大会開催の時に配布された、小冊子に寄稿された最後の文面の一部。『私自身は、「研究」というよりも「実験」という言葉のほうがしっくりくる。』

それではそのサバイバルの成果をまとめよう。

外化した表現作品を発表することに意味があるということで、ここまできたが、果たして反応していただけるだろうか。いやいやかえって「船酔い気分になって」問題が拡散してしまったかもしれない。評価は観ていただく仲間に任せよう。

私はなぜ「当事者研究」をするのか、という旗をかかげ、少年時代からずっと続いていた「私の脳に映る模様」の恐怖を、当事者の立場でまとめあげたが、自分のことについて言及するとか、再帰性を説明する努力が、複雑な言葉の羅列になってしまいくどい言い回しになってしまった。とにかく「外化」した表示物を発表の段階までこぎつけることができた。

「私の脳に映る模様」は、少年時代からくればると、色も薄くなり恐くもなくなったが、けてして恐怖の過去でなく、「インタビュン」は大切なコレクションになり私を勇気づけてくれる。少年時代の自分の暗い部分を積極的に可視化して、やっと自己を証明する道具を得たと思う。これを私の今後の特徴としたい。

公開することによる達成感。作品としての肯定感も生まれる。私のこのがらかった脳の視覚の恐怖からの開放であり、共にすべてがフラットに優しくなったのである。

他者と共有するきっかけとしての「インタビュン」公開する。私のサバイバルな道のりは、少年時代までをリラックスな世界へと「変化」させ、作品化は、自己の形成の道具として「インタビュン」を愛称「優しい水玉さん」として利用可能にした。

私はこの研究をこうして理論づけし利用可能にする。私の新しい物語とは、新しい自分、気がつかなかった自分、そしてさらに超高齢に向かう自分に、少年時代とは全く違う幻覚のカルデラが出現しも、心を落ち着かせ、「外化」の準備をすぐはじめよう。また新たな物語のために、「インタビュン」を積み上げよう。

「外化」というパスワードを使って現実の世界へ顕在化する。そして表示物はいつも作品として、物語に昇格させること。それが私のサバイバルの結果である。

行為はエンドレスに続けられる。共有する具体的構築モデルや物語にあまりとらわれず、自己の枠組みからいつでも自由に飛び立つことが出来るように、いろいろな「インタビュン」を提案し実験を企てよう。

5年後10年後、そこで私が何をどう表現されているか楽しみである。提示する者と観る者との間で感じるさまざまな出来事が、コミュニケーションの道具として可能性があるかもしれない。つまり作品の完成度も大切ではあるが、表現した作品の中に意味があるのではなく、それを他者とのコミュニケーションに利用して巻込むことで意味が生まれるのである。そこでは「インタビュン」は主体化され「優しい水玉さん」がホスト役になるのである。

当事者研究は、私の身体の底から多様性のある世界を引き出してくれた。作品が一つ完成される度にまた一つ気づきのスイッチが入る。しかしいつまでも完成されたものに頭を垂れていては未来の備えが出来ない。自分を変えるきっかけをもたらず新しい物語の一步のために、社会に対する自己の多様性・可能性を今後も研究の課題としていきたい。

石原孝二編『当事者研究の研究』東京：医学書院・2013年
 草間彌生『水玉の履歴書』集英社新書、2013年
 草間彌生『無限の網・草間彌生自伝』新潮文庫、2012年
 上野千鶴子『脱アイデンティティー』勁草書房、2011年
 上野千鶴子『当事者主権』東京：岩波新書、2003年
 上野千鶴子『差異の政治学』岩波書店、2002年
 桜井厚『インタビューの社会学-ライフストーリーの聞き方』せりか書房、2007年
 リチャード・サイトウイック&デヴィット・イーグルマン「脳のなかの万華鏡」河出書房新社、2010年
 松井みどり『アート：“芸術”が終わった後の“アート”』朝日出版社、2002年
 榎木野衣『アウトサイダー・アート』東京：幻冬舎新書、2015年
 服部正『アウトサイダー・アート 現代美術が忘れた「芸術」』東京：光文社新書、2003年
 佐々木健一『美学事典』東京大学出版、1997年
 日本認知科学学会編『認知科学辞典』共立出版、2002年
 一川誠 池上彰『大人になると、なぜ1年が短くなるのか?』宝島社、2006年
 ナタリー・エリック 三浦篤訳『ゴッホはなぜゴッホになったか-芸術の社会学的考察』東京：藤原書店、2005年
 マッテオ・モッテルリーニ 泉典子訳『世界は感情で動く-行動経済学から見る脳のトラップ』東京：紀伊国屋書店、2009年
 日本臨床心理学会『幻聴の世界-ヒアリング・ボォイシス』東京：中央法規出版、2010年
 菰田文男『脳の外化と生命進化』多賀出版、2003年
 鷲田清一『じぶん・この不思議な存在』東京：講談社、1996年
 難波江和英 内田樹『現代思想のパフォーマンス』東京：光文社新書。2008年
 岸田透『ものぐさ精神分析』中央文庫、1984年
 中ザワヒデキ『現代美術史日本編』アートダイバー、2014年
 マルクス 長谷川宏訳『経済学・哲学草稿』東京：光文社・2010年
 牛島義友・他『教育心理学事典』東京：金子書房、1962年