

ギブーゲット関係の転換としての発達： F. Newman のアイデアと状況的学習論の深化

筑波大学大学院人間総合科学研究科 北本 遼太

筑波大学人間系 茂呂 雄二

Development as transformation of interconnection between giving and getting: An elaboration of situated approach based on Fred Newman's ideas

Ryota Kitamoto (*Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*)

Yuji Moro (*Faculty of Human Sciences, University of Tsukuba, Tsukuba 305-8572, Japan*)

The aim of this paper is to enhance the situated approach by adopting the concepts of performance. In particular, the paper focuses on the exchange process between individuals in terms of their performing acts of giving and getting, in order to elaborate an analytical perspective on "practical exchanging activities", which constitute practices of learning. To that aim, we have compiled propositions related to giving and getting from the texts of Fred Newman's books (Holzman & Mendez, 2003; Newman & Goldberg, 2010), and have extracted the core ideas about practical exchanging activities, by qualitative approach. The results indicate that the dialectical relationship between giving and getting is a core idea for Newman, who viewed human development as a process of transforming societal categories, emotions and groups, through the dialectical movements of giving and getting. Moreover, the paper formulates "performative exchanges" as an analytical perspective on the practices of learning.

Key words: situated approach, performance, exchanges as giving and getting, dialectical movement, emotionality

問題と目的

状況論の展開

1980年代から始まった状況的学習論の今日までの展開を要約すれば、Figure 1のようになる。

状況論による転回：第1象限は1980年代から90年代に起こった状況論的転回を表している。状況論は、個体主義と没社会・没歴史的な学習研究の困難を批判しているが、それはとりもなおさず、それま

での学習研究が動物研究だったことを批判して登場したものであるからだ(茂呂, 2017)。個体主義に立って人間の社会ならびに歴史を等閑視する学習のとらえ方は、まさに動物の学習過程を見てきたからこそ生まれたものといえる。歴史や社会関係等の複雑な背景に目をつぶり、自然科学の基準である客観化と数値化に還元するために、動物を研究対象とすることで学習過程を単純化したといえる (Holzman, 2018)。

初期の状況論あるいは状況的学習論は、特定社会の歴史具体的な学習プロセスを求めて、学校及び、伝統社会を含む各種の仕事場、複雑な官僚制と分業

を必要とするオフィス、航空機や鉄道、船舶運航等のテクノロジーと多数の労働者が関わる学習現場を精力的に観察し質的な記述を積み上げてきた。

行動から活動へ：第2象限は、初期の状況論以降、90年代以降に優勢となったトレンドである活動システム論を表している。

ところで、状況論のトレンドに大きなインパクトを与えたのは、ヴィゴツキーの考え方である。人間の心理過程が社会・文化・歴史的な広がりを持つこと、発達と学習の全体性と統一性が不可欠のものであることが大きなインパクトを与えた。それ以上に、人間が種々の条件に対して受動的な存在などではなく、自ら環境に働きかけて、環境を変えることで自らも変化する主体であるという指摘が大きなインパクトを持った。

活動システム論は、ヴィゴツキーのこのような主張を先鋭化して、研究のユニットを行動から活動に転回した。行動は、環境条件に対する適応を表現できる。しかし、環境を変え自分自身も変える人間の過程に注目するためには、行動に替わる単位が必須となる。それは活動である。活動システム論によれば、学習も活動であり、活動そのものを新奇で別種のものに転換する活動が学習活動として定式化される (Engeström, 1987 山住・松下・百合草・保坂・庄井・手取・高橋訳 1999)。

基本アイデアをヴィゴツキーならびにヴィゴツキーが参照するマルクスの哲学に求める活動システム論は、学習活動の転換と再編の機序を、矛盾とその一時的な解消にもとめている。とくにいわゆる使用価値と交換価値の矛盾、すなわち商品矛盾がシステム再編の引き金となるという。主体、対象、道具(媒介)、コミュニティ、分業、社会規則をノードと

して編成される関係システムを想定して、それらのノード間に矛盾が生じ、システム全体が再編されるというシナリオが、活動システムの転換の機序として想定されている。

社会物質的アレンジメント：次の2010年代からのトレンドは、アクターネットワーク概念を用いた学習実践の記述を試みる社会物質性研究である (Fenwick & Edwards, 2010; Fenwick & Landri, 2015; Kontopodis, 2012; Kontopodis & Perret-Clermont, 2016)。つまり、人・モノ・制度の布置である「アレンジメント」、アレンジメントの要である「アクター」、アクター間の関係的な効果として立ち現れる「エージェンシー」、といった概念を用いて、アレンジメント形成としての学習実践の成立過程を描く。そして、アレンジメント形成を追う観点として、アクター同士が関心事項を言い換えて同盟関係を結ぶ交渉過程である「関心の翻訳」が用いられてきた。

この社会物質性研究は、活動理論に潜んでいた人間中心主義の批判の上に立って、人間のエージェンシーと、物質や制度の持つエージェンシーを同格と見なすことで、私たちの活動を可能にする、あるいは制約するアレンジメントの全体を視野におさめようとする試みだとまとめることができる。このトレンドでとくに注目すべきは、現在のアレンジメントを特徴付ける新自由主義(ネオリベラリズム)への着目と、交換概念の提案である。

新自由主義によるアレンジメントへの着目は、活動理論を受け継ぐものであるが、それをさらに現在極端化する貧困や格差の問題に集中しようとする方向性に基づくものである。それと同時に、社会物質性研究そのものの限界、すなわち通常の商品交換を



Figure 1. 学習／発達論の展開。

とくに疑問視しないことへの批判という歴史的な方向性が取られている。ネオリベリズムを取り上げる社会物質性研究 (Kontopodis, 2012) は、アクターネットワーク理論 (以下, ANT) では、資本制の下での交換を当然視するかのような、関心の翻訳中心の解釈枠組が採用されていたが、これを拡張的に再編する議論と言える。

この拡張的な問いを具体化するために、上野・ソヤー・茂呂 (2014) は、交換様式 (柄谷, 2001) を導入して、アレンジメントの社会・経済的な特性に切り込もうと試みている。柄谷 (2001) に基づいて、現在優勢な商品交換ではあるが、それとは別種の交換の様式に着目することで、アレンジメントのなかに隠れた交換様式の高層や、まだ到来していない未来の様式のシーズを見いだそうという試みである。

パフォーマンス転回：状況論における最新の展開は、パフォーマンスへの着目と、パフォーマンスに基づいた介入的研究すなわちパフォーマンス・アクティビズムだといえる (Friedman, 2019 石田・大塚訳 2019; Holzman, 2009 茂呂訳 2014; Holzman, 2019 大塚・石田訳 2019; 茂呂, 2019)。パフォーマンス概念は、人間の即興的で、能動的な環境創造活動に着目する概念である。人間が、普段することのない新しいことをあえて実践することで、状況を変え、その変化を通して自らも変化させる、創造的実践過程に着目する考え方である。

状況論にたいしてパフォーマンス概念を導入することは、2つの意味を持っている。

第1に、状況性理解の徹底である。そもそも状況論は、いわゆる主客二元論を批判して、状況 (環境) とそこに住む人間の間の緊密な関係性を取り戻そうとして開始されたという歴史的背景がある。しかしながら、それは十分に達成されているとはいえない (Holzman, 2018)。学習と発達、内と外、生物と無生物、研究者と研究対象等の、二分法や二元論が可能になるのは、認識論中心主義のバイアスがあるからだ (Newman & Holzman, 1996)。研究対象は不変であり、研究者 (あるいは生活者) が認識を深めていくだけとする、主知主義あるいは認識論中心主義を乗り越えるには、研究主体と研究対象も、ともに変化しているとする、存在論的な、実践的なオントロジーへと視点替えることが必要である。

第2に、パフォーマンスによる交換概念の拡張の可能性である。パフォーマンス概念を提唱した哲学者の Fred Newman (以下、ニューマン) はパフォーマンスとして交換 (正確には、ギブすることとゲットすること) をみるという独特の視点を提案してい

る。例えば、私たちの社会物質的アレンジメントはゲット中心のゲット文化に覆われているが、そこから脱出するための新しいパフォーマンスを発見するためのグループワークの方法論を提案している。

これまで状況論は、活動理論で既に着目されていた交換の視点を、私たちの住み暮す、社会物質的アレンジメント理解に適用してきたが (上野・ソヤー・茂呂, 2014)、それをさらに徹底し先鋭化する議論となると期待できる。

本研究では、状況論をさらに深化するために、ニューマンのパフォーマンスとしてのギブとゲットの議論を収集して、中核となる考え方と視点を抽出することを目的とする。具体的には、ニューマンのテキストを総覧して、その中からゲットとギブに関する議論を抽出し、グラウンデッド・セオリー・アプローチに基づいて、整理して、中核的なアイデアとして、カテゴリを抽出する。その上で、「パフォーマンスとしての交換」という学習実践の分析観点について定式化する。

方 法

対象テキスト：ニューマンの書いた, Newman (1991a; 1991b; 1996; 2000), Newman & Holzman (1993; 1996; 1997), Newman & Goldberg (2010 茂呂・有元・城間・郡司訳 2019) ならびに、ニューマンが行ったセラピーでの発言録である, Holzman & Mendez (2003) を対象とした。

以上のテキストのうち、ギブとゲットについて言及があったのは, Newman & Goldberg (2010 茂呂・有元・城間・郡司訳 2019) ならび Holzman & Mendez (2003) であった。Newman & Holzman (1993) は、商品交換と物象化と疎外に関して論じているものの、ギブとゲットについては論じていなかった。そこで, Newman & Goldberg (2010 茂呂・有元・城間・郡司訳 2019) ならびに Holzman & Mendez (2003) を分析対象とすることにした。

分析手順：木下 (2003) の修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ (以下 M-GTA) を援用して分析を行なった。まず分析対象テキストの全文からギブとゲットについて言及されている箇所を選別した。それらの選別箇所の内容を圧縮するコード化をして概念生成を行なった。その後、概念間の関係性を検討し、カテゴリ生成及び結果図の作成を行なった。以上の分析作業は、著者の2名で行なった。

M-GTAの大元にあるグラウンデッド・セオリーについて次のような指摘がなされている。『グラウンデッド・セオリーでは、半構造化面接、参与観察法、

フォーカス・グループ、日記法など、さまざまなデータ収集テクニックを使うことができる。さらに、既存のテキストもグラウンデッド・セオリーの分析に有効だ (Willing, 2001 上淵・大家・小松訳 2003 p.51)。」このため、本論のように文献の分析手法として M-GTA を援用することは一定の妥当性があると言える。

結果と考察

分析の結果、18個の概念及び7個のカテゴリが導出された (Table 1)。また、選択的コーディングの結果として導出された結果図を Figure 2に示す。以下からは、【 】で概念を、《 》でカテゴリをそれぞれ示す。また文献からの直接引用は『 』で示す。なお、各文献から直接引用した箇所について、Newman & Goldberg (2010 茂呂・有元・城間・郡司訳 2019) は邦訳版、Holzman & Mendez (2003) は原文のページ数を示す。

ギブ-ゲットの関係性：ニューマンは、我々の日常生活の大半を覆う【ゲットゲームの支配性】を以下のように指摘する。

『私たちの文化ではゲットが正当な行為であるだけでなく、高く評価されます。ゲットが上手な人は賞賛され、報酬を得ます。下手な人は、同情されるか非難の対象です。「ゲットできないなんて、負け犬だ、ださい、落伍者だ」と言われてしまいます。

私たちは、子どもの頃からゲットのゲームに慣らされているのです。このゲームは、なるべく少ないギブで、できるだけ多くゲットすることを目標にします (1章 p.1)。」

ゲットゲームは支配的でありつつも、【ゲットゲームの部分的正統性】のように正統性を持たない親子関係や友情といった特定の生活領域も存在する。

『時々、ゲット文化が、その文化の基準でみても、役に立たないことが明らかになります。企業の役員室ならば競争的だったり貪欲だったり、はミスター／ミス・マネーの役に立ちますが、ベッドルームや、ほかの生活の場でも役に立つかどうかはわかりません (1章 p.2)。」

そしてまた、お互いにギブし合うことで充実した休暇・人生・友情関係が構築される【ギブによる日常生活の充実】をニューマンは指摘する。

一見するとゲットは悪いもので、ギブは良いものであるという二元論的な指摘のように見える。しかしながら【ギブ-ゲットの配分的関係】と概念化したように、ギブ-ゲットは二者択一出来るものではなく、どちらにどの程度重み付けして日常生活を送るのかという配分 (=エコノミー) の問題として考えるべきであろう。ニューマンはゲットについて『コレステロールと同じ (1章 pp.3)』として、我々にとって必要なものでありながら、同時にそれが『多くの生活場面で、私たちの (感情に関する) 健康にとって大変良いとは言えない (1章 pp.3)』と述べる。このようにゲットは、特定のモノや人がないと困るから欲しいという「必要 (needs)」と結びつけられる。それに対応してギブは特定のモノや人がないと困るわけではないが欲しいという「望み (wants)」と結びつけられる。【ギブ-ゲットに対応する wants と needs】についてニューマンは以下のように述べる。

『人びとが互いに必要とすることは、それほどひどいことだとも、不健康だとも、何かの「悪いサイン」だとも考えていません。大変に親切で打ち解けた関係も含めて、私たちの文化では、多分ほとんどの関係性が、望むことと必要とすることの両方で特徴づけることができるでしょう。望み-ギブが一番親しい関係の中の「中核」である場合により健康だと思いますし、必要-ゲットが優勢になるとあまり健康とは言えないと思います (7章 p.44)。」

以上のようにギブ-ゲットは、片方どちらか一方のみになることはなく、常に両者の配分が組み換え可能な緊張関係にある。この《ギブ-ゲットの緊張関係》を前提に、人々のギブ-ゲットの配分とやり方の組み換えとして発達の営みをニューマンは描き出している。

固定的ギブ-ゲットパターンとしてのゲットゲーム：我々の日常において支配的なギブ-ゲット配分が先述のゲットゲームである。ニューマンは、このゲットゲームに基づく生活における感情面での発達不全を指摘する。

『皮肉にも、ゲット原理で生活をおくるミスター・マネーのような人びとは、つまりほとんどの私たちがそうですが、多かれ少なかれ欠乏状態にあり、感情の面で恵まれず、発達不全なのです。(ここで私は発達不全と未発達を区別しています。未発達は子どもがまだ十分背が高く

Table 1
Newman の著作・対話から導出したギブとゲットに関する概念とカテゴリの一覧

カテゴリ	概念	定義	該当箇所
ギブ-ゲットパターンとしての感情発達	ギブ-ゲットパターンとしての感情発達	誰が・どのように・どのくらいギブ-ゲットするかというギブ-ゲットパターンとして感情発達の特徴を把握する	1章, 15章, 19章
ギブ-ゲットの緊張関係	ギブ-ゲットの配分的関係	ギブ-ゲットは二者択一ではなく、どちらをどの程度実施するかという配分的な関係である	1章
	ゲットゲームの支配性	日常生活において「少ないギブでできる限り多くゲットする」というゲットゲームが支配的になっている	1章
	ゲットゲームの部分的正統性	ゲットゲームが正統性を持たない、友人関係や親子関係などの人間関係の生活領域がある	1章
	ギブ-ゲットに対応する wants と needs	必要 (needs) とゲットが、望み (wants) とギブがそれぞれ結びついている	7章
	ギブによる日常生活の充実	ギブすることで友情関係や休暇といった日常生活の充実につながる	9章, 12章, 17章, 21章
ギブ実践を通じたグループ共創	会話の完成活動としてのギブ	会話の中でお互いの意味を完成させる活動というギブの側面	5章, 8章
	ギブによるグループの創造と展開	お互いにギブし合うことがグループを創造し、グループに新たな展開をもたらす	10章
	ギブ環境の共創としてのソーシャルセラピー	ソーシャルセラピーを通して、安心してお互いにギブし合える環境が作られる	1章, 4章, 25章
社会的カテゴリの固定化としてのギブ-ゲットパターン	ゲットゲームがもたらす振舞いの固定	ゲットゲームの中で人々がどのように振舞うべきかが決められている	1章, 4章, 25章
	社会的カテゴリの固定によるギブ阻害	年齢・性別などの社会的カテゴリの固定化によってギブすることが阻害される	6章, 7章, 8章
グループへのギブによる感情の転換	グループへのギブによる感情の転換	情動的痛みや恥辱といった感情をグループに共有することが別の新たな感情への転換につながる	1章, 10章, 12章
ギブ実践によるギブ-ゲットパターンの解体・再構築	ギブによるゲットゲームの解体・再構築	ゲットゲームに根差した言語使用・振る舞い・社会的カテゴリをギブを通して解体・再構築する	4章, 5章, 6章, 8章
	活動指針としてのギブ原理	相手からギブされたものを受け入れる、ギブするものの発見などギブの原理をゲットゲームから脱却するための活動指針とする	1章, 25章
ギブ実践の具体的操作	ギブとしての遊び	人々が個々で、互いの前で個人的なことをするのではなく、むしろ、一人にいる時にだけ感じるような自由と気楽さを楽しみながら、誰かと何かをする「遊び」は、お互いにギブし合う活動の1つである。	9章
	ギブの迂遠的達成	子どもの将来の自律のためのギブや、他者とのスピリチュアルな関係作りとしてのギブのように迂遠的にギブが行われる	7章, Dialogue56
	徹底的受容としてのギブ	相手や過去の自分からギブされたものはどんなものでも受け入れるという徹底的受容はギブの具体的操作の1つである	1章, 4章, Dialogue6
	所有に先立つギブ	ギブすることで自分がギブ出来るものを持っていることを発見する	1章

注) 該当箇所について、「章」はNewman & Goldberg (2010) 茂呂・有元・城間・郡司訳(2019), 「Dialogue」はHolzman & Mendez (2003) のそれぞれの該当箇所を示す。

なっていない状態ですが、発達不全とは栄養不良、病気や傷害などで成長が阻害された状態を言います。)もちろん、これは誰にでも同じではありません。男か女かによっても、人種背景や社会階層によっても、さまざまなゲットのやり方があります。そしてそのやり方の違いは、感情生活のあり方に大きく影響します。それでも、ゲットの文化には誰もが関わっています。それは私たちが共有する文化の一部なのです(1章 pp.2-3)。」

このように誰が・どのように・どのくらい・何をギブ-ゲットするか、つまりギブ-ゲットのパターンとして感情発達の特徴を把握しようとニューマンは試みている(『ギブ-ゲットパターンとしての感情発達』)。また、ギブ-ゲットパターンは、我々の日常生活における振舞いを方向づける。

『グループであることは、ゲットの文化における集団の特徴を示すのにとくに役立つことに気づきました。役割とルールに決定された集団(家族、大勢の友達、教室、勤め先のスタッフ、たくさんのボランティア、同行しているバスいっばいの観光客、何であっても)の行動特徴は、何かをゲットするために個人が競い合うような環境を構成します。こうした行動がより上手な人もいれば、そうでない人もいます。それでもみんながそんなふうになる舞ってしまうのは、典型的な集団の環境がそうさせているからなの

です(25章 p.164)。」

以上のように、【ゲットゲームがもたらす振舞いの固定】を述べる。それと同時に【社会的カテゴリの固定によるギブ阻害】として、性別・年齢・社会階層といった社会的カテゴリがギブ-ゲットパターンの制約となることを指摘する。

『高齢者も含めて、誰もが高齢者には、感情の面でも、知的な面でもどの面でも、ギブするものは何も無いと教えられてきました。高齢者は犠牲者と見られがちですし、自分自身もそう見えています。時間の犠牲者であり、環境の、病苦の、子どもの、あらゆるものの犠牲者としてです。もしかして、病気になる、失明したり、難聴になり、歩行も困難になるかもしれません。痛みのために、明晰な思考もままならないかもしれません。ドロシーのように、もはやとりもどすことのできない「失った」もの(ドロシーの場合は若さ)を嘆き悲しむかもしれません。社会の常識からすれば、彼等をケアする人にとっても、「どうしようもないでしょ」と言うかもしれません(6章 p.37)。」

この2つの概念は社会的カテゴリ及びそれに付随する「正しい」振舞いの固定化としてのギブ-ゲットパターンを表すものである。そのため『社会的カテゴリの固定化としてのギブ-ゲットパターン』とカテゴリ化した。

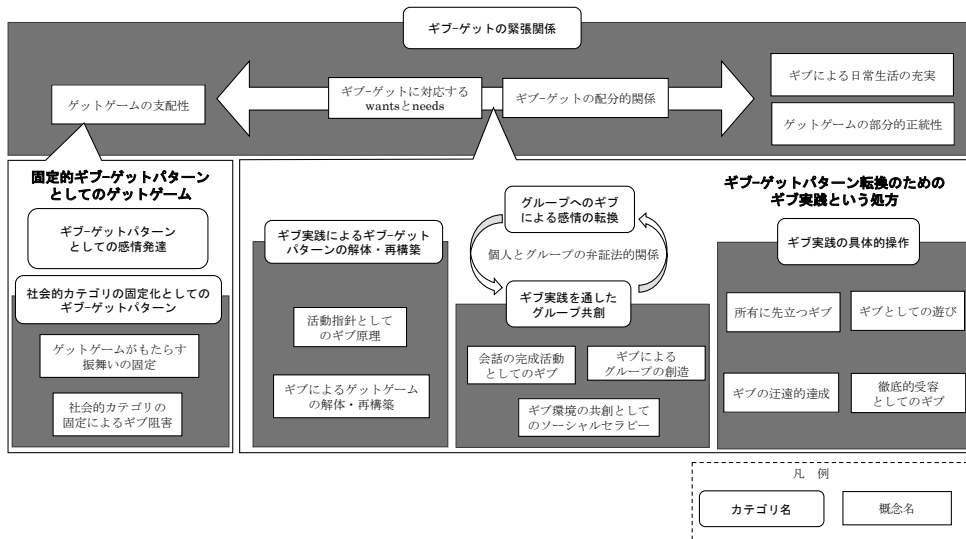


Figure 2. ギブ-ゲットの関係とその転換過程に関する結果図。

以上のように、ギブ-ゲットパターンは、社会的カテゴリ、感情、振舞い方と密接に関係したものである。そして、ニューマンは、ゲットゲームを感情面において発達不全を引き起こす固定的なギブ-ゲットパターンとして位置付けていると考えられる。では、この固定的なギブ-ゲットパターンからの脱出はいかにして可能なのだろうか？ニューマンは、その処方箋としてギブ実践を提案する。

ギブ-ゲットパターン転換のためのギブ実践という処方：ニューマンはゲットゲームから脱却するための【活動指針としてのギブ原理】を提案し、【ギブによるゲットゲームの解体・再構築】を試みる。

『ソーシャルセラピーでは、ゲット文化を解体（この文化をバラバラにしてそのしくみを暴露）しながら、同時にこの文化の内部に新しいギブの文化を作り上げる活動に従事します。この活動に参加し、ソーシャルセラピーグループ、友情、家族といった、この活動の環境を作るのは、じつに発達の大切なことがわかりました。この活動の多くが、私たちの語り方、つまり言語それ自体の解体と再構築なのです。（4章p.25）』

この《ギブ実践によるギブ-ゲットパターンの解体・再構築》の要諦は、グループ作りである。先の引用の中でも言及されているように、ニューマンらの中心的活動としてソーシャルセラピーと呼ばれるグループセラピーがある。

『ソーシャルセラピーのアプローチのもっとも重要な原理は、私たちはゲットの文化に暮らしているけれども、人はゲットすることよりも、ギブすることで、感情面でも発達の面でも救われるということです。ここでギブは、すべての感情的「所有物」を、積極的にシェアすることを意味しています。それには、ふさわしい環境の中で、病いや痛みや恥辱をシェアすることも含まれます（1章p.3）。』

この【ギブ環境の共創としてのソーシャルセラピー】では、お互いの会話を「完成」させながら新たな言語を創造する言語実践が行われる。そしてそのためには、以下の通り【会話の完成活動としてのギブ】が必要である。

『聞くことは、典型的な完成のための活動です。それは、（話し手でない）他者がコミュニケーションの成立のためにしなければならない

こと、つまりギブすることです。「完成」という言葉で、誰かの発話を終了させたり停止させたりすることを意味しているではありません。話し手が始めたコミュニケーション活動を継続させることを意味します。話し手も聞く人がいなかったら、その話し手は（実際に一人でもそうでなくても、また意図にかかわりなく）コミュニケーションしていないのです。怒り狂った父親が「お前に話しても、まるで壁に向かって話してるみたいだ」と、10代の息子に言っている場面、傷ついた妻が夫に、「言ったこと、これっぽっちも聞いてないのね」と言っている場面、イラついたバスの運転手が「このバスは町の向こう側には行かないって言ってるだろ、聞こえないのか」と乗客に言っている場面を想像してみましょう。このような状況で話し手は何を言っているのかといえば、話し手の完成させてもらえない経験、言い換えればコミュニケーションのない経験を述べているのです。話すだけでは十分ではないのです。話しかけた人たちは聞いていないのです。対話になっていないとわかったとき、父親、妻、運転手は、叫び出し、ののしり出し、あるいは両方とも始めるのです。たとえそうしたとして、息子、夫、乗客は聞こうとするわけではないのですが（5章 pp.29-30）。』

このギブ出来る環境・グループの中で、メンバーの新たな感情・言語創造という発達が生じる。それと同時にメンバーからの【ギブによるグループの創造と展開】というグループとしての発達も生じる。

『2人とも、クライアントとして完全にギブしています。たとえばジャンスは「自然と」グループに来るわけではありません。しかしそこのために、自分の感情をギブするために、いつも努めてきました。2人とも、持っているものをギブしました。最初は痛みだったり、怒りだったり、わからないことであったり、恥辱だったりでした。そして他の人たちと一緒に、その虚しさや醜さを全部用いて、何かを築こうと努めました。彼らにとって役立つだけでなく、多くの仲間たち全員にとっても役立つような何かを作ろうとしてきました。

2人は、私たちがやって来たことの発達に不可欠な存在でした。2人は、ソーシャルセラピーの主要な建設者です。ギブの過程で、築いていく過程で、二人とも成長しました。二人は

「モデル」クライアントですが、それは「スター」だったり感情的に際立っているという意味ではなく、「ただ」この過程にギブすることによって、とてつもなく助けられたのです。助けを得ることにおいてだけでなく、助けを与えることにおいても（10章 p.70）。』

以上の、ギブ実践がメンバーとグループ発達へ寄与することを示す3つの概念を《ギブ実践を通したグループ共創》としてまとめた。

またニューマンは、ゲットゲームに伴う感情の発達不全に苦しむ我々への処方箋として《グループへのギブによる感情の転換》を提案する。

『ゲットの文化では、私たちのほとんどが、できるだけ多くのものを——たとえ得たものが特に良いものだと思っていなくても——手放さないことを学ぶのは、「まったく自然」だし、少なくとも驚くことではありません。私たちの痛みへの所有関係、身体的、感情的な痛みの「私のもの性」は、このことについてのとくに良い例です。普通痛みが望ましいとは思いません。しかしそれを、「私のものだ」と強く主張します。地獄のような痛みであったとしても、それを所有するのです！

〈中略〉

ソーシャルセラピーの環境では、痛みを社会化するよう支援されます。つまり、ソーシャルセラピーは、グループが受け入れるならば、ですが、「私の」痛みをグループにギブすることによって、痛みの「私的所有」を放棄することを教えるのです。この活動は、痛みが何かということを転換します。

どうしてそれができるのでしょうか？それは、痛みも他のことと同じで、それで何をするかが、それが何であるかを大部分決めるのです。結局のところ、野球のバットで誰かの頭を叩くこともできるし、命を救うために絹のネクタイを止血帯に用いることもできます。私は、身体的、感情的痛みの社会化が、それによって常になくなると言っているわけではありません。痛みの共有は麻酔剤でもなければ、実際、より痛みを少なく感じさせる疑薬でもありません。私たちが見出したことは、痛みを社会化することが痛みの経験を変化させる、ということです（12章 pp.82-83）。』

ここで重要なのは、グループと個人の間を、ど

ちらかをどちらかに還元する二元論的關係でなく、弁証法的關係として捉えること（Holzman, 2009 茂呂訳2014）である。つまり、個人の「素晴らしい」ギブがグループの発展をもたらした、あるいは「素晴らしい」グループへの参加が個人の感情のギブを引き出したと考えるのは誤りである。むしろ、個人とグループ両者が生成変化するための営みとしてギブ実践は位置づく。つまり、《グループへのギブによる感情の転換》と《ギブ実践を通したグループ共創》は同時に生じるのであり、個人とグループは互いの発達を駆動し合う。

また、ギブによる感情発達のための具体的な操作をニューマンはいくつか示している。先の引用の中の「所有」に関連した【所有に先立つギブ】から例示すると、ギブするものを所有しているからギブするという常識的因果を逆転させる操作を述べている。

『ゲットの文化の中で社会的に適応してきた人たちが、どうやったら、自分たちもギブするものを持っているとわかるようになるでしょうか。それはギブすることによってです。ギブし、そうすることで自分がギブするものを持っていることを発見するのです。その逆ではありません（1章 p.4）。』

また【徹底的受容としてのギブ】という、ギブされたものはどんなものでも受け入れるという操作がある。

『成長できる関係性では、基本的な約束事は発達することです。徹底的受容は、何が起きたとしてもそれを受け取り、2人が成長するためにどうやって使うことができるかを理解することを意味します。パートナーの間の約束は（もし約束することを選ぶのなら）、永遠に変わらないというものではありません。何が起ころうと、お互いのために、いつもそばにいるというものです（15章 p.108）。』

以下の引用で述べられているように、ギブし合う環境の中で行なう「遊び」という活動にも注目している（【ギブとしての遊び】）。

『私たちのゲット文化で当たり前とされる、セックスの魅力と恥辱の結びつきに代わるものとは何でしょうか？それは、セックスする相手と一緒に、互いに「ギブする」ことができ、

他の人びとに「ギブする」ことができるように相手を支えられる環境を作っていくことです。言い換えれば、友情を作っていくことです。

〈中略〉

遊ぶことは、友人同士で一緒にできる活動の一つです。彼らはその中で、遊び心を発揮できる環境を創ります。それは、ほとんどの人が、全部自分たちで、いとまたやすく、気兼ねなく一緒にできるような環境です。シャワーを浴びながら大熱唱したり、シャンプーで髪の毛を変な形にしてみたり、おいしそうなおチキンサラダのクルミだけ食べてみたり——当惑して緊張してしまうようなことはありません。罪悪感を感じることなく、照れるようなことすべてができる環境を創っていくことなのです。

それは、友人たちが個々で、互いの前で個人的なことをするのはありません。のぞきではないのです。むしろ、しばしば一人にいるときにだけ感じるような自由と気楽さを楽しみながら、誰かと何かをするのです(9章, pp.58-59)。』

以上のようにギブし合う親密な関係とそれに付随する「遊び」の操作を通じた感情の転換を示している。それと共に、【ギブの迂遠的達成】のように、今その場で完結するギブだけでなく、子どもが成人する時のためのギブのような迂遠的に達成されるギブも指摘する。

『親たちに対するセラピーの実践で、私は親に子育て戦略を決める必要を理解してもらうようにしてきました。その戦略には、少なくとも、二つの選択肢があります。一つは子どもの父であり母であることから直接得られる喜びを極限まで大きくするという選択肢です。この喜びは、家庭が良いものと見えるし、両親の気分も良くするでしょう。もう一つは、子どもが巣立った時に、世間で生きていけるようなことを何でもしてあげることです。これは、世界の変化の速さを考えると、とても難しいことです。

両親がこの選択をしなければならない理由は何でしょうか？これらの二つは、両立しないからです。第一の選択肢は「子どものため」とされているものの、両親が自分たちで得るものに関連しています。第二の選択肢は、両親がそれまで得たものを、子どもが成人するときのためにギブすることに関係しています(7章 p.41)。』

この【ギブの迂遠的達成】には子育てのように時間的な迂遠性だけでなく、他者とのスピリチュアルなつながりも含まれている。

『人間の成長の一部分は、ある特定の社会生活上の活動に参加するという美徳によって生じます。人間としての私たちは、他の人間や世界の他の地域とのスピリチュアルな相互連関から栄養を得ます。そのため、もしあなたが息苦しい、あるいは私が過度の個人主義と呼ぶもの(それは私たちの幅広い文化と主流派心理学を支配している)をあなたが持っているのであれば、人間的な生活のこの部分を剥奪されているかもしれません。

〈中略〉

私が行なっているセラピーでは、メンバー同士や環境全体に対するギブのやり方の学習と、そうした環境作りが成長にとって意味のあるものだという経験と理解が頻繁に生じています。それはスピリチュアリティに関わる問題です(Dialogue 56 pp.161-162 訳は第一著者による)。』

以上のようにソーシャルセラピー実践を通して得られたいくつかのギブに関する洞察を紹介し、我々がギブを実践するための具体的な操作を提案している。これらの4つの概念をまとめて、『ギブ実践の具体的な操作』としてカテゴリ化した。

『パフォーマンスとしての交換』という分析観点：以上のニューマンのアプローチは、ゲットゲームの転換のためにギブ実践を提案している点が特徴である。この特徴の前提として、ギブ-ゲットの弁証法的関係を置いている。つまり、ギブとゲットの生成変化の同時的関係を前提としている。その前提に立つからこそ、現行の社会編成体において支配的なゲットゲームの転換がギブの実践と共に生じるのである。このギブとゲットの弁証法の動きについて、これまでの分析を通して以下のような仮説を生成した。

ギブとゲットの弁証法とは、固定化したギブ-ゲットパターンとして我々の生活に普及したゲットゲームの転換というギブ実践の過程である。このギブによるゲットゲームの転換は、ギブ実践を通してゲットゲームに基づいた社会的カテゴリや感情、グループの在り方を新たなものへと変化させる発達過程である。

そして、この仮説に基づいて、「パフォーマンスとしての交換」という分析観点を以下の通り定式化し

た。

人・モノ・制度のアレンジメント形成を、実践において支配的なギブ・ゲットパターンの特徴及び、支配的なギブ・ゲットパターンの転換としての感情や振る舞い方の変化に注目して記述する。

ANTにおける情動性に関する示唆：従来のANTにおいては、交渉を通じたアレンジメント形成とそれに伴うエージェンシーの変化過程に注目する「関心の翻訳」という分析観点が用いられてきた（例えば、Callon, 1986）。このように「交渉」という認知的作業によるアレンジメント形成が中心的に議論されてきたが、近年はアレンジメント形成における情動性に注目する議論が行われつつある。

例えば、現代アートが地域社会へ根付く過程に関心の翻訳から記述した橋本（2018）は、「ものがたり」概念を提案しながら現代アートを巡るアレンジメント形成における情動性について議論している。『モノの世界』はそのままでは理解不可能な場合がほとんどである。そのためにモノの世界に特有な概念や用語を、世界を異にする他者が理解し、かつその他者の「取り込み」を可能するための「翻訳作業（translation）」が必要（橋本，2018 p.153）』であり、『廃校（モノ）には地域の人々のさまざまな「思い」が蓄積されている。廃校がモノとしてあるだけでは人を巻き込むことはない（橋本，2018 p.155）。』と述べている。つまり、橋本（2018）は、アーティストによる作品化の作業（翻訳作業）を通してはじめて「思い」（感情）が地域の人々や観光客・鑑賞者に影響を与えるという前提に立つ。その上で、感情を契機としたアート制作を巡る翻訳作業による近隣住民間の力関係やアーティストの企図の変容過程を記述している。このように、感情はあくまで翻訳作業の契機であり、その感情は他者が理解可能な形で翻訳されることではじめてエージェンシーを発揮するという指摘がなされている。

Holzman（2009 茂呂訳 2014）は、認知と情動を分断し、主知主義に立つ主流派心理学への異議申し立てとして、グループ作りと感情発達の不可分さを強調する。そしてニューマンの議論においても、グループへのギブという操作を通して生じる感情発達とグループ発達を述べており、両者の弁証法的関係を指摘している。これらの議論を踏まえれば、先述の橋本（2018）は感情を認知的作業に還元する過度に認知的な議論であると言える。それに対して、アレンジメント形成と感情発達を不可分のものとして議論するパフォーマンスとしての交換は、ANTにおける情動性の新たな議論展開をもたらすだろう。

また、パフォーマンスとしての交換は、【ギブの迂

遠的達成】として概念化したように、今・その場にいる人同士の直にギブする・される喜びだけにとどまらない。つまり、時間的・空間的に距離のあるアクターとの交換としてのアレンジメント形成が考えられる。

今後の展開として、時間的・空間的な距離のある存在とはどのようなアクターなのか、どのような機序で実践のアレンジメント形成に関与するのか、アレンジメント形成と感情発達はどのように関係するのかといった問いに対して、具体的な事例検討を通して議論する必要がある。

引用文献

- Callon, M. (1986). Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Briec Bay. In J. Law (Ed.), *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge?* (pp. 196-223). London: Routledge.
- Engeström, Y. (1987). *Learning by Expanding: An Activity Theoretical Approach to Developmental Research*. Helsinki: Orieta-Konsultit. (エンゲストロム, Y. 山住勝広・松下佳代・百合草禎二・保坂裕子・庄井良信・手取義宏・高橋 登 (訳) (1999). 拡張による学習——活動理論からのアプローチ—— 新曜社)
- Fenwick, T., & Edwards, R. (2010). *Actor-network theory in education*. London: Routledge.
- Fenwick, T., & Landri, P. (Eds.). (2015). *Materialities, textures and pedagogies*. New York: Routledge.
- Friedman, D. (2019). 石田喜美・大塚 翔 (訳). パフォーマンス・アクティヴィズム——人間の発達を再開し、コミュニティを創造するために出現しつつあるグローバル展開—— 香川秀太・有元典文・茂呂雄二 (編著). パフォーマンス心理学入門——共生と発達のアート—— (pp.29-40) 新曜社
- 橋本和也 (2018). 地域文化観光論——新たな観光学への展望—— ナカニシヤ出版
- Holzman, L. (2009). *Vygotsky at work and play*. New York: Routledge. (ホルツマン, L. 茂呂雄二 (訳) (2014). 遊ぶヴィゴツキー——生成の心理学へ—— 新曜社)
- Holzman, L. (2018). *Overweight brain*. New York : Castillo International.
- Holzman, L. (2019). 大塚 翔・石田喜美 (訳). レフ・ヴィゴツキー——愛しき革命家—— 香川秀太・有元典文・茂呂雄二 (編著). パフォーマ

- ンス心理学入門——共生と発達のアート——
(pp.15-28) 新曜社
- Holzman, L., & Mendez, R. (Eds.) (2003). *Psychological investigation: A clinician's guide to social therapy*. New York: Brunner-Routledge.
- 柄谷行人 (2001). トランスクリティーク——カントとマルクス—— 批評空間 (岩波現代文庫で2010年に再刊) 岩波書店
- 木下康仁 (2003). グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践——質的研究への誘い—— 弘文堂.
- Kontopodis, M. (2012). *Neoliberalism, pedagogy and human development: Exploring time, mediation and collectivity in contemporary schools*. New York: Routledge.
- Kontopodis, M., & Perret-Clermont, A. N. (2016). Educational settings as interwoven socio-material orderings: an introduction. *European Journal of Psychology of Education, 31(1)*, 1-12.
- 茂呂雄二 (2017). 人間の学習 茂呂雄二・青山正彦 (編著). スタンダード心理学——学習—— (pp.2-21) サイエンス社
- 茂呂雄二 (2019). パフォーマンス心理学とは 香川秀太・有元典文・茂呂雄二 (編著). パフォーマンス心理学入門——共生と発達のアート—— (pp.3-14) 新曜社
- Newman, F. (1991a). *The myth of psychology*. New York: Castillo International.
- Newman, F. (1991b). Patient as revolutionary. In F. Newman (Ed.), *The myth of psychology* (pp.3-15). New York: Castillo International.
- Newman, F., & Goldberg, P. (2010). *Let's develop!: A guide to continuous personal growth*. New York: Castillo International. (ニューマン, F・ゴールドバーグ, P. 茂呂雄二・有元典文・城間祥子・郡司菜津美 (訳) (2019). みんなの発達——ニューマン博士の成長のガイドブック—— 新曜社)
- Newman, F. (1996). *Performance of a lifetime: A practical-philosophical guide to the joyous life*. New York: Castillo International.
- Newman, F. (2000). The performance of revolution (More thoughts on the postmodernization of Marxism). In L. Holzman & J. Morss (Eds.) *Postmodern psychologies, societal practice and political life*. New York: Routledge.
- Newman, F., & Holzman, L. (1993). *Lev Vygotsky: A revolutionary scientist*. New York: Routledge.
- Newman, F., & Holzman, L. (1996). *Unscientific psychology: A cultural-performatory approach to understanding human life*. London: Praeger.
- Newman, F., & Holzman, L. (1997). *End of knowing: A new developmental way of learning*. New York: Routledge.
- 上野直樹・ソーヤーりえこ・茂呂雄二 (2014). 社会—技術的アレンジメントの再構築としての人工物のデザイン 認知科学, 21, 173-186.
- Willing, C. (2001). *Introducing Qualitative Research in Psychology: Adventures in theory and method*. UK: Open university press. (ウイリッグ, C. 上淵寿・大家まゆみ・小松孝至 (訳) (2003). 心理学のための質的研究法入門——創造的な探求に向けて——)

(受稿 3月29日 : 受理 6月20日)