



セルフヘルプ・グループの参加者による実践における「完璧であることの不可能性」：
AA(アルコールリクス・アノニマス)の参加者からのインタビューより

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2009-08-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 松田, 博幸 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24729/00003165

セルフヘルプ・グループの参加者による 実践における「完璧であることの不可能性」

—A A（アルコールリクス・アノニマス）の参加者からのインタビューより—

松田博幸

1. 本研究の背景

(1) これまでの関心と研究

これまで筆者はセルフヘルプ・グループ（以下SHG）と援助専門職者（主としてソーシャル・ワーカー）との関係に焦点をあてて研究をおこなってきたが、援助専門職者がSHGにどのように関わる必要があるのかを考える際に、“援助専門職者がSHGによってどのように変えられているのか”、あるいは、“援助専門職者がSHGによってどのように変えられるべきなのか”を検討することが不可欠ではないかと考えるに至った。そして、SHG（主にアルコールリクス・アノニマス〔以下AA〕）の文化に影響を受けた援助専門職者がどのように自らの援助の形を変えたのかに関するインタビュー調査をおこなった（松田, 2006）。

本研究は、このような研究の流れの中で、援助専門職者の援助のありようを変化させうるAAの文化とはどのような特徴を持つ文化なのかを明らかにしようとするものである。

(2) 理論的枠組みと本研究における焦点

本研究においては、AAにおける参加者による実践に焦点をあて、AAの文化の特徴を明らかにしたい。

実践という言葉は多義的に用いられているが、本稿では、AAへの参加者がAAにおける規範や規則を取り入れて自らの課題を解決する過程を指すものとする。ソーシャル・ワークの領域において実践という言葉は、専門職者としてのソーシャル・ワーカーによる援助活動という意味で用いられることが多いが、ここではそのような意味から離れ、なんらかの生活上の課題を持

つ人が、自らの生活において、自らの課題を解決するためにおこなう活動として実践という言葉を用いる。

S H G 研究においては従来より S H G の機能を明らかにする試みがおこなわれてきた (Katz, 1993=1997; Levy, 1976; 岡, 1985)。しかし、本研究ではそれらとは異なった視点を用いる。それらの研究が焦点をあてたのは、S H G が参加者をどのような状態に変えるのかという点であり、かならずしも、参加者が S H G における資源 (規範や規則など) を使ってどのように変わっていくのかという点ではなかった¹。S H G が参加者をどのように変えるのかという視点からは、参加者がどのように変わるのかという点はかならずしも見えてこないと考える。そして、S H G の文化を明らかにしようとするれば、後者の点が重要であると考ええる。

したがって、本研究において筆者は、S H G の機能という視点からは見えにくい、参加者による実践に焦点をあて、以下のような点について考察をおこなうことにした。

- a A A の参加者はどのように、A A あるいは A A の各グループにおいて蓄積されているツールを使っているのか。
- b A A において生じるパワーゲームは参加者による実践にとってどのような意味を持つのか。

以下、それぞれの点について詳しく述べたい。

- ① A A の参加者はどのように、A A あるいは A A の各グループにおいて蓄積されているツールを使っているのか。

S H G では参加者の体験を通して有効性が確かめられた問題解決法が蓄積され、参加者はそれを用いてそれぞれの問題に対処していることが従来より指摘されてきた (Antze, 1976; Borkman, 1990)。また、S H G 内で参加者によって共有される物語があり、参加者はそれを取り入れることを通して自らの困難な状況に対処していることも明らかにされている (伊藤, 2005)。

それらの研究を通して浮かび上がってくるのは、SHGにおいては困難な状況への対処法が蓄積されており、参加者はそれを取り入れながらそれぞれの対処法を形成しているということである。

しかしそのことは、参加者が、SHGにおいて蓄積されている対処法をそのまま用いているということの意味しない。それらの人びとはそれぞれの状況に応じてそれを變形させて用いている、あるいは、それを自分のやり方として取り入れる際に抵抗が生じているということである。

このことは、SHGに対する質的調査の諸結果からうかがえる。

田辺繁治(2003)は、タイのHIV感染者のSHGに対する調査の結果、参加者の自己のケアは、コミュニティにおける規則や規範によって生みだされるものではなく、参加者たちの一つ一つの実践が生みだした資源とそこに形成される新たな倫理に基盤をもっていたとする。また、伊藤智樹(2005)は、吃音のSHGの参加者が「共同体の物語」を取り入れる際に、それを自らの語りに取り入れることに対する「ためらいの声」を発していることを明らかにしている。さらに、佐藤知久(2002)によるニューヨークのHIV感染者のSHGの調査結果においては、SHGの参加者の間で、共通性の相互確認はみられたが、統一的な価値観やアイデンティティは形成されておらず、参加者は「見方」の違いを違いのまま顕在化させ、集まり続けていたことが明らかにされた。伊藤と佐藤の調査結果は、SHGにおいては個人の語りが完全には「共同体の物語」に還元されず、ズレが生じていることを示している。

岡知史は以下のようにSHGのイメージを述べる。

「本人の会」のあり方は、体育館にたとえるといいでしょう。体育館で、人びとは跳び箱を練習します。ほかの人の跳ぶ様子を見て、アドバイスを受けながら跳ぼうとします。(岡, 1999: 38-39)

この比喩を用いれば、SHGの参加者は、けっしてSHGで共有されている「跳び方」をそのまま取り入れているのではなく、自分の都合に合わせて自分なりの「跳び方」を編み出しているということになるだろう。また、共有されている「跳び方」を取り入れることにためらいが生じることもあるということである。

AAの場合、回復のためのさまざまなプログラムがツールとして蓄積されている。たとえば、「ミーティング」「12のステップ」「スポンサーシップ」「メッセージ」「棚卸し」「埋め合わせ」「フェローシップ」といったものがある。本研究では、AAへの参加者がこれらのツールをどのように使っているのかに焦点をあてることで、AAの参加者がどのような実践をおこなっているのかを明らかにする。

②AAにおいて生じるパワーゲームは参加者による実践にとってどのような意味を持つのか。

「現代社会のパワーゲームからの『休息地』」（窪田，1995：87）という表現にみられるように、SHG、とりわけAAはパワーゲームからの解放区であるにとらえがちである。しかし、実際にはAAにおいてもパワーゲームは展開され、参加者による実践に影響を与えているのではないだろうか。

田辺は、「固定した安定的、また規範的な主体のアイデンティティを構築することではなく、「むしろ、不安定で、過渡的あるいは偶然的なものであったとしても、権力関係のなかで自らの位置を占有し、自分の生を求めて自分であることを承認する過程」（田辺，2003：235-236）を「アイデンティティ化」と呼ぶ。そして、SHGにおける権力関係は「アイデンティティ化をもたらす肥沃な土壌」であるとする。また、伊藤（2005）が描いた「共同体の物語」を取り入れる際の「ためらいの声」や佐藤知久（2002）が描いた参加者間の「アスペクト・ゲーム」を、SHGにおいて展開されるパワーゲームという文脈で理解することは十分に可能であり、参加者による実践がパワーゲームと不可分であることがうかがえる。

数年前、筆者が担当する授業でAAやAAの方法を用いているSHGの参加者に話をしてもらったが、授業後、研究室でそれらの人びとと雑談をしていたときに、いかにあるグループの「ビジネス・ミーティング」²において熾烈なパワーゲームが繰り広げられているのか、そして、いかに自分がつらいのかが、あるグループの参加者によって語られた。また、別の場

において、A Aの方法を用いているあるSHGのメンバーが、「言っぱなし、聴きっぱなし」のミーティングで自分が自分の体験を語った後に他のメンバーが自分と同じような体験を語り、次から次へとそのような体験が語られると、“やった”と感じて気持ちよくなると語るのを筆者は聞いた。他の参加者をコントロールできたという快感を持ったと考えられるだろう。

加えて、筆者自身が、A Aと同じように「言っぱなし、聴きっぱなし」というルールで進められる、SHGのミーティングに参加者として参加していたとき、他の参加者が語った体験に対してよく似た体験が語られる一方で自分が語った体験に対してそのような反応が生じない場合、他の参加者に対する羨望や疎外感を感じることもあった。また、ミーティングが始まる前の雑談の中で他の参加者から筆者を排除するような言葉を投げかけられたり、ミーティングの後の雑談の中で疎外感や孤立感を持ったこともある。さらに、ミーティング以外の場で他の参加者との熾烈なパワーゲームに参加したこともある。

つまり、A Aにおける「言っぱなし、聴きっぱなし」のミーティング以外において、あるいは、そのようなミーティングにおいてさえもパワーゲームが生じているといえるのではないだろうか。A Aをパワーゲームとは無縁の場としてとらえるのではなく、実際に生じているパワーゲームがどのように発生し、それが参加者の実践にとってどのような意味を持つのかを明らかにする必要があると考える。

本研究においては、以上のような理論的枠組みに基づき、A Aのメンバーが回復のツールをどのように使っているのか、そして、A Aにおいて生じるパワーゲームは参加者による実践にとってどのような意味を持つのかを明らかにするための調査をおこなった。

2. 調査の目的

先述したように、本調査は、

- a A Aの参加者はどのように、A AあるいはA Aの各グループにおいて蓄積されているツールを使っているのか。

b AAにおいて生じるパワーゲームは参加者による実践にとってどのような意味を持つのか。

を明らかにするためにおこなわれた。

3. 調査方法

2005年8月に、AAのメンバーであるAさんに電子メールを使い、インタビュー調査の依頼をした。その際にデータの扱いに関する倫理的配慮を伝え、インタビューの了解を得た。

2005年9月にX市内の公共の建物の会議室にて、Aさんに対して約1時間20分の非構造化インタビューをおこなった。AAに関心を持つ、報告者の同僚が同席し、2人で質問をおこなった。

最初に、Aさんがどのようにして回復してきたのかを尋ねた。その後、どのようにプログラムの使い方を身につけてきたのかを尋ねた。いずれも自由に語ってもらった。随時、話の内容を深めるための質問をおこなったが、その際に、AさんがAA内部でのパワーゲームにどのように対処しているのかに焦点をあてた。

インタビュー内容の逐語記録を作成し、AさんがAAのプログラムをどのように使ってきたのか、どのようにグループ内のパワーゲームに対処してきたのか、という点に焦点をあててコーディング（佐藤 郁哉, 2002）をおこなった。

そして、原稿を書き終わった時点で、原稿をAさんに送り、筆者の解釈の中でおかしいと思う部分、また、使って欲しくないデータがあれば教えてもらうように依頼した。その結果、修正箇所はないとの返事をいただいた。

<Aさんについて>

Aさんは、6～7歳の頃に初めて飲酒を体験した。小学校高学年の頃に、徐々にアルコールに依存するようになった。中学校在学中には泥酔、ブラックアウトを体験するようになった。高校在学中にバーやキャバレーでバンドマンとして演奏するようになり、高校卒業の頃には薬物を摂取するようになった。その後、20歳代で精神病院に入院した。30歳代で再度精神病院に

入院し、AAに参加するようになった。調査時点でAさんの年齢は50歳代であった。

<Aさんと筆者との関係>

以前、筆者が担当する大学の授業のゲストスピーカーの派遣をAAのオフィスに依頼したところ、Aさんを紹介された。その後、複数年にわたり、授業に来てもらった。なお、インタビューを共同で行った筆者の同僚とAさんとは初対面であった。

4. 分析結果

以下、コーディングを通して浮かび上がってきたコードをデータとともに示す。なお、データの中の〔 〕は、筆者による補足である。また無意味であると判断される音声等は省略した。

(1) プログラムを使わないと生きていけない状況

Aさんは、かつては苦しみを解消するために飲酒をしていたが、飲酒を止めなければならなくなり、希望がないことによる苦しみを体験するようになった。また、飲酒をせずに過ごすということは、息を止めるようなものだった。

苦しいというか、生きられると思ってないですよね。閉塞感ありますから。普通のサラリーマンとかしているわけじゃないし、世の中から認められたいけど認められないようなそういうコンプレックスとか、そういう、苦しみ。結局それを解消するためにアルコールとか薬使ってたんだけど、それを使うとまた精神病院に逆戻りになってしまって、それは決して今よりもいい結果にならないということはあるから。飲まないでいる、何とか飲まないでいたいと思っているから、やっぱりそうした苦しさっていうのはあります。お酒を止める〔苦しさ〕っていうより、止めて希望がない苦しさですよ。

お酒飲みたい感じっていうのは、息を止めてる感じと似てる。1分2分みんな息止めてるんだけど、2分とか3分たってみたら、息それ

以上止めてる人いないでしょ、死んでしまうから。息してしまうじゃないですか。それで、それとよく似て、息してしまうということは、飲んでしまうということで、みな結局またお酒飲んでしまうんだけど、一定期間我慢してから。

Aさんは、飲酒せずにこのような苦しみに対処しなければならなかったが、A Aのプログラムを使わないと再飲酒してもっとひどい状況に置かれてしまうので、助かるためには、(後述するようにミーティングでは孤独感を感じていたが)ミーティングに行かざるを得なかったし、「ハイヤー・パワー」を信じざるを得なかった。

でも、仲間といっても孤独だ、だからミーティング行くの止めようと思ったら、もっとひどいところ行くわけだから。仲間のところに行かざるを得ない、っていうのがありますよね。そこで求めるものはないんだけども。

そういう何も他には頼ることができないという状況が、自分でつくったわけじゃないけれども、自然とそうなってたんやけども、特に必要だった。もうそれしかないから。あなたが信じるしかないですよというから、それ信じるしかない。信じるしかないということを受け入れたみたいなもんですよ。ぽつと「ハイヤー・パワー」をつかんだというよりも、むしろ信じるしかない、これは信じるしかないという、助かるためにはこれを信じるしかないということを受け入れたという感じですね。それが第2ステップの使い方だから。

(2) プログラムの実践

AさんはA Aのプログラムを実践するようになるが、プログラムの使い方をどのようにして身につけたのかという筆者の問いに対する答えは、「本」(A Aの書物)、「仲間の話」、そして「直感」であった。

① AAの書物

[ミーティングの]行き帰り、僕の場合は[AAの書物を読んでいた]、Y市からX市まで[乗り物で]通ってたんで。最初[ミーティングでは]話する人いなかったんですよ。ミーティング以外はそういうところに耽溺してしまうというか。だからよく、プログラムに関しては、他の人よりもよく考えた方じゃないですかね。

ひとつは、ビッグブックとかありますけども、そのビッグブックのところの4、5のステップのところ、いわゆる過去の後悔とか、苦しみから解放されるようなところが書いてあるわけです。4、5とか。それから第9ステップのところには、やっぱり、そうなったときの仲間の状態はこうですよ、みたいなことが書いてある。そういうのをミーティングに通いながら読みますよね。そうやってくるとひとつ、こうやみくもにもっていくんじゃなくて、到達点がありますからね。そのやりかたも、わりと事細かにビッグブックなんかの場合書いてありますし、もうひとつは『1日24時間』っていう、1日1ページ読む本があるんですよ。そういうところには、やっぱりこう、現実にAAの人たちがアルコールの問題をどう捉えているのかとか、「ハイヤー・パワー」をどう捉えているのかみたいなことが、書いてあるんで。

②「仲間の話」

もう一つは、仲間の話ですね。あんまり、僕の場合は、退院してから病院とか行ってないんで。主治医はいますけども、ほとんど月に、まああんまり長く話はしませんけれども。そういう関係じゃないんでね。なんかアドバイスしてもらおうような関係じゃない。クリニックもケースワーカーもないですから。ほんと、仲間の話しか頼りはないわけで。

③「直感」

直感っていうのは、たとえば、夜空をみてたら、急にね、星空がぱーっと、すごく綺麗に見えたりとか。自分と周りの世界との統一感みたいなね。

孤独感があるから、わりと感じやすいでしょ（笑）。わりとこう、恨みっぽい人間だったから、仲間はなんで俺の話聞いてくれないとか、挨拶してくれないとかいう気持ちありますから。そういうところでがんじがらめになっているところに、こうぱっとそういう景色がぱっと綺麗とか、光ってるとかいうと、すごい感動するわけです。そういうので、「ハイヤー・パワー」みたいなもの感じたりとか、プログラムがとりあえず信じられるというかね、このプログラムやってて間違いないって、大事だと思うんですよ。

また、Aさんは以上のような体験を「神秘体験に近いようなこと」と表現している。

先ほど言ったような、そういう、いわゆる神秘体験に近いようなことがあったので、

（3）参加者の中での孤立

しかし、Aさんは最初の頃は参加者の中で嫌われ、孤独感を感じていた。

わりとこう、恨みっぽい人間だったから、仲間はなんで俺の話聞いてくれないとか、挨拶してくれないとかいう気持ちありますから。

AAに来てるから〔他の人たちは〕非常に理想的な人間だと思うわけですよ。ところが実際は来てる人だって半年とか、1年くらい止めてるだけで、非常に恨みっぽくて、非常にその、なんかな、偏愛。偏った愛情の取り方をするわけですよ、AAの人達って、結構。だから、結局、わりと僕は生意気な方だったんで、嫌われてるわけ。そういうのがあった。案外、好かれたりとか、うまく行く人もいるし、スケープゴートにされるとか、嫌われる人もいますよね。僕の場合だと、後者のほうだったんじゃないかなと。今でもそういう人、たくさんいますよ。

グループ内でパワーゲームが生じたり、ミーティングにおいて他の参加者の話が自分に対するあてこすりに聞こえることもあった。

長くいると、やっぱり権力発揮したり(笑)、っていうのはおかしいけれども、わりと、親分風吹かせて、それで今までのコンプレックス解消するみたいなことも、人間だからあるわけですね。

その人がしゃべりだすとみんなトイレに行くとか、そういうのありますよ。けっこうつらいもんがありますよね。

ありますよね。あてこすりに聞こえるのっていうのはね。(略) 僕も確かに、そういう期間がずいぶんありましたからね。

あてこすりに聞こえ出すと、どんなふうに話しても全部あてこすりに聞こえる(笑)。あてこすりと言ってなくてもあてこすりに聞こえる。どんなふうに解釈したらそれがそんなふうに聞こえるのかと思うくらい、そういうふうに聞こえてしまうというのがあります。ミーティングって。

(4) 他の参加者の姿

Aさんは、AAの中で孤独感や葛藤を体験したが、他の参加者の姿を見ることで自分を振り返り、徐々に自らの考えや他の参加者との関わり方を変え、孤独感が少しずつなくなっていた。

徐々に、自分より新しい人たちが入ってきて、でやっぱりその中に自分が姿を見るようになってくると、少しずつだけど、あー、こういうのが僕もこうだから、こういう扱われるのは、無理がないと思ったり、逆にそう扱われるから、新しい人をこういうふうに扱おうとかって思ったり、っていうのがあるから、成長していきますよね、だんだん。それとともに孤独感みたいなものが少しずつなくなっていくわけです。

一つの考え方としてはね、たとえば、ある程度時間がたってくると、スポンサーシップ、スポンサーになるっていうことがありますよね。〔また、たとえスポンサーになることを〕頼まれなくても新しい人にこのプログラムでうまくいって欲しいと思うから、あの人はこうすればいいのになって、たえず考えるようになるわけです。そうやってきたときに、自分がなんで周りからああいう態度をされるのかっていうふうにわからないとしたのが、自分じゃなくて自分が気にかけている人だというふうに置き換えて考えると、彼はそういうときどうしたらいいのかなっていうふうに。そうなったときは自分が当事者であるときよりもっと上手に、まあある程度上手に考えられる。

(5) 「ハイヤー・パワー」からのメッセージ

Aさんは、周囲の出来事を「ハイヤー・パワー」からのメッセージだととらえることで、葛藤を引き起こす状況に対処しようとしている。

ミーティングでもそうだけど、自分が世の中、世界で生きているっていったときに、意識があるものが、意識というか意志のあるものが人間しかいないってというのは、実に嫌ですよね。だから、「ハイヤー・パワー」っていう存在を仮定するなり、感じるなりして、ミーティングの中で自分ひとりがうなずいてもらえなくても³、それはたぶん「ハイヤー・パワー」が自分に対するメッセージだと置き換えてみないと。

〔たとえば〕会社の中で非常に自分が一生懸命やってもぜんぜん認められなかったとしたら、それは、なんかわからないけど「ハイヤー・パワー」の意志なんだと、受け入れてしまうようにしないと、命がいくつあっても足りない。まあ、多くの場合は、たぶん自分が非常に高慢で、なんとか非常に高ぶってて、相手を支配したいとか、自分が一番すばらしい考えを持っているんだっていうふうに思い上がっているときに、「ハイヤー・パワー」からそういったメッセージが来るんだっていうふうに、長い経験の間で体得していくから。それはそれでいいという感じですよ。

「ハイヤー・パワー」に対するAさんの考えは、AAに参加した当初から変化してきた。参加当初は、神や霊的なものだと思っていたが、思いやりのような人間の中に内在する高次元のものだと思うようになった。

僕の場合は、わりと、飲んでるときから、そういう、どういうのかな、目に見えないそういう霊的なものに関心が強くあったので。とくにミーティングの中では、そういう、神だとか、霊的なものみたいなものを感じたりみたいな、影響がすごくあったりね。先ほど言ったような、そういう、いわゆる神秘体験に近いようなことがあったので、わりとそういうふうに言ってましたけども。

とくに今は、やっぱりこう、自分の中に感情的なものでも、精神的なものでも、自分の中に人間として以上の高次元のものってあるわけですよ、思いやりだとか。人間の本性のものじゃないですよ、思いやりっていうのは。人間の本性として、気持ちよく生きたいとか、休息したいっていうのは、人間の本性としてあるかもしれないですけども。相手の幸せを考えたりとか、そういう思いやりっていうのは、そのために自分が気持ちよくなるっていうことはあったとしても、もっと純粋なものっていうのが人間にはあって、そういうものの自分の中の現われっていうのは、やっぱり、神とか、「ハイヤー・パワー」と呼ばれる、自分の中に内在するものじゃないかって思うようになってきました、今は。

最初、AAに来たときは、わりとこう、神的なものっていうふうに思ってたけど、やっぱり今は、もっと、そういう、人間の中に内在する、なんかね、そういう神的なものだというふうに。

5. 考察

(1) 回復のための資源とパワーゲームの関係

AさんがAAのプログラムを実践するための資源として、AAの文献、他の参加者の話、「直感」があったが、参加当初からそれらのすべての資源を

活用できたわけではなかった。Aさんは、ミーティングでは他の参加者に対して孤立感を持っており、まず、AAの文献を読んだり、「直感」を感じてプログラムを実践するようになっていった。

AAのミーティングは「言っぱなし、聴きっぱなし」というルールで進められ、話したことに対して意見が述べられることがないため、そのようなルールのない場と比較して、パワーゲームが生じにくくなっている。しかしながら、ミーティング以外の場でパワーゲームが生じることやミーティングにおいても非言語的なパワーゲーム（「その人がしゃべりだすとみんなトイレに行く」）が生じることがわかった。したがって、このようなパワーゲームが「仲間の話」という、回復のための資源へのアクセスの障壁となりうる。そして、実際にAさんの場合も、「嫌われ」、孤独感を持っていた。このような状況で他の参加者の語りに耳をひらくというのは難しいのではないかと考える。

しかし、一方で、AさんはAAの書物を読み、あるいは、「直感」を感じるようになった。Aさんは、仲間の中で孤立感を持っていたが、他の資源（AAの書物、「直感」）を活用することができた。AAに参加当初、Aさんは、「仲間の話」というツールは活用できなかったが、AAの書物、「直感」というツールは活用できたということである。Aさんの話からは、AさんがAAの書物と「直感」を通して「ハイヤー・パワー」に接近していったことがうかがえる。

AAにおいては、先述したように回復のための様々なツールが資源として蓄積されているが、参加者は最初からすべてのツールを使えるようになるわけではなく、一部のツールしか使えない場合があるということ、そして、その理由の一つとして参加者間のパワーゲームが考えられることがわかった。また、ある一つのツールを使うことができなくても他のツールを使って、実践を深めていけることがわかった。

しかしながら、ここで気をつけないといけないのは、AさんがAAにおけるパワーゲームを肯定的なものとして意味づけようとしているという点である。（「そんなふうには〔なかなか〕できないですけどね」という「ためらいの声」[伊藤, 2005] については後で述べる。）

優越感みたいなものから、反感買われることから、逆に反感買うことから、すべて、〔AAは〕そういう一つの小さな社会みたいなもので、いろいろ経験しながら、人間関係の一番理想的なものみたいなものを、見いだしていくというか。そんなふうには〔なかなか〕できないですけどね。それとともに、やっぱり否定的なものってのは、否定的なものとして捉える。否定的なものがなくなるというんじゃなくて、否定的なものにコントロールされるということは少なくなる。否定的な感情。

Aさんは、この部分では、優越感を持ったり、反感を買われたり買ったりといったことを経験することは理想的な人間関係を見出すのに必要なことだし、さらに、否定的な感情をなくすことよりも、それにコントロールされなくなることが大切であるとしている。つまり、パワーゲームや否定的な感情をなくすのではなく、それらが存在することを前提としてよい人間関係を見出すことに価値を置いていると考えられる。

このように考えると、AAがパワーゲームとは無縁であるという見解は一面的なものであるといえるだろう。AAにおいて参加者が実際にパワーゲームから解放されているのかどうかという点については、今後さらに研究を深めていく必要があるが、少なくとも、AAの参加者は、AAにおいてパワーゲームが存在することを前提とした、パワーゲームに対処するための実践をおこなっているということはいえるのではないだろうか。そして、そのような実践は、Aさんの語りに表されているように「人間関係の一番理想的なものみたいなものを、見いだしていく」ものであり、パワーゲームを通して自らの回復を実現するためのものでもあるのではないだろうか。

まとめよう。AAの参加者が回復のための資源にアクセスする際にAAにおけるパワーゲームが資源へのアクセスの「妨げ」になることがある。しかし、そのようなパワーゲームが、回復の実践にとって必要な「資源」になりうるのではないかということである。

それでは、参加者は、どのようにして、「妨げ」を「資源」であるとみなすようになるのだろうか。この点について次節で述べたい。

(2) 「ハイヤー・パワー」とパワーゲームへの対処

筆者は、A Aの参加者がパワーゲームを「資源」とみならずようになる際に「ハイヤー・パワー」が重要な鍵になると考える。「ハイヤー・パワー」は「1 2のステップ」において登場する概念であるが、自分より大きな力を意味し、アルコール依存症の回復において重要な意義を持つ概念である（橋本，1998）。

Aさんの場合、他の参加者の姿を見ることで自分を振り返り、他の参加者との関わりを変えていったが、一方で、周囲の人びととの関係において葛藤が生じている場合、そのような葛藤が「ハイヤー・パワー」からのメッセージだと解釈することで状況に対処している。

他の参加者の姿を見て自分を振り返ることと、葛藤を「ハイヤー・パワー」からのメッセージだと解釈することとの間の関係については、今回のインタビューで得られた情報のみから明らかにすることはできないが、Aさんが「ハイヤー・パワー」について語った際に対人関係に関する事柄に言及している（「相手を支配したいとか」「相手の幸せを考えたりとか、そういう思いやりってというのは」「相手の幸せを考えたりとか、そういう思いやり」）ことから、後者が前者に大きな影響を与えているのではないかと推測する。つまり、「ハイヤー・パワー」との関係性を通して形成される態度を通して、Aさんは他の参加者を見、自分を振り返っているのではないだろうか。そして、そのような態度は、他者に対して受動的で開かれた態度であるということができないのではないだろうか。このような態度は近代的な能動的態度とは異なる。他者の呼びかけに応答するという態度である。このような態度は、ソーシャル・ワークのような近代的な援助における援助者のものとは異質である（児島，2004）。

Aさんは、このような態度を身につけてパワーゲームに対処するという実践をおこなっているのではないだろうか。前節で述べたような、パワーゲームが存在することを前提としてよい人間関係を見出すこと、すなわちパワーゲームを「資源」としてみならずようになることも、「ハイヤー・パワー」との関係性を通して形成された態度があるからこそ、可能になるのではないだろうか。

(3) 完璧であることの不可能性—完璧ではないことの実践における意義—
しかし、AAがパワーゲームと無縁であるという見解が一面的であると同時に、とにかくAAに参加すれば、プログラムを実践でき、パワーゲームに対処できるようになり、回復するという見解も一面的なものであろう。

伊藤(2005)は、吃音のSHG、「言友会」において、参加者が「共同体の物語」を取り入れる際に「ためらいの声」を発しているとする。伊藤が調査をおこなった「言友会」においては、吃音が軽減するといった内容を含む症状改善の物語⁴とは別の物語が「共同体の物語」として語られていた。そして、参加者は「共同体の物語」を取り入れるが、同時に、症状改善の物語と決別することができず、語りの中に「ためらいの声」が見られるとされる。たとえば、(電話の応対が)「少しずつ慣れてきて、いまは後輩からも質問を受けたりするようになって、吃音が気に、気にならないことはないけど、ある程度自信をもってやれるようになったかな、というところですよ」(伊藤, 2005: 12 傍線は松田による)という語りにおける「気にならないことはないけど」が「ためらいの声」にあたる。

本研究においては、かならずしもAAの「共同体の物語」を明確にしているが、Aさんは自分や他の参加者のあるべき状態を示したあとで、実際にはそのようにはなることができないことを表わす声を発している。ここでは、伊藤の用法を広げ、それらも「ためらいの声」と呼ぶことにする。

Aさんは以下のように述べている。(再掲)

優越感みたいなものから、反感買われることから、逆に反感買うことから、すべて、[AAは] そういう一つの小さな社会みたいなもので、いろいろ経験しながら、人間関係の一番理想的なものみたいなものを、見だしていくというか。そんなふうには[なかなか]できないですけどね。

この語りにおいては、優越感を持ったり、反感を買われたり買ったりといったことを経験して理想的な人間関係を見出すことがあるべき状態として一旦示されるが、それに対して、実際にはそれがなかなかできないことが、続いて、「ためらいの声」として述べられている。

また、Aさんが、自分が「ハイヤー・パワー」を信じるようになったいきさつについて語った中で以下のような部分がある。

それ〔＝「ハイヤー・パワー」〕しかないという、この、目に見えない、形のないものをつかむしかないというところに到達、到達というかまあ、手がかり、をね、そう完全にそんなする〔＝到達する〕人はいないですよ。手がかりをつかめばいいわけだから。手がかりをつかむところまではやっぱり、そういう何も他には頼ることができないという状況が、自分でつくったわけじゃないけれども、自然とそうなたんやけども、特に必要だった。

Aさんは、ハイヤー・パワーを「つかむしかないというところに到達」したと述べようとしたが、発話の流れを中断し、完全にそこまで行った人などおらず、自分も「ハイヤー・パワー」をつかむ「手がかりをつかむ」ところまでしか行っていないと言い換えている。

伊藤（2005）は、「ためらいの声」の存在を指摘し、「言友会」をユートピアとしてイメージするべきではないとするが、そのことはAAについてもいえるだろう。先述したように、AAがパワーゲームとは無縁の場であるというイメージを持つべきではないし、同時に、とにかくAAに参加すれば、プログラムを実践でき、パワーゲームに対処できるようになるというイメージも持つべきではないだろう。

しかしここで注意しないといけないのは、AAの場合、参加者がプログラムを完璧には実践できないということが回復にとって特別な意味を持つということである。

橋本（1998）は、アルコールクの万能感が「身の丈を知る」ことを妨げ、アルコールクが無力を認め、万能感を手放すことが回復にとって重要であるとする。このことをプログラムの実践にあてはめれば、プログラムを完璧には実践できないこと、すなわち自分が「無力」であることを認めることで回復への道が開かれるということである。実践を継続しながら、あるべき状態と実際の状態とを見分け、「ためらいの声」を発し続けることが回復のた

めに大切なのではないだろうか。

E.Kurtz (1992) は、著書、*The Spirituality of Imperfection* において、「完璧ではないことスピリチュアリティ」(spirituality of imperfection) というテーマが人間の歴史の中で時代と地域を超えて脈々と受け継がれてきたことを述べている。Kurtzによれば、「完璧ではないことスピリチュアリティは、完璧であろうとすることは最も悲劇的な人間の間違いであるということ認めるところから始まる」(Kurtz, 1992:5) とされる。Kurtzは、完璧ではないことのもつスピリチュアルな側面に焦点をあてている。

A Aに参加して完璧にパワーゲームから解放されることは不可能である。そして、本研究を通して明らかになってきたのは、A Aの参加者がA Aにおけるパワーゲームに対処するための実践をおこなっており、その際に「ハイヤー・パワー」に接近することが実践に必要な態度を生み出すのではないかとということであった。しかしながら、「ハイヤー・パワー」に完璧に接近することも、また、完璧にパワーゲームに対処することも不可能ではないかということも見えてきた。パワーゲームに対処しようと苦しむ中で完璧な実践が不可能であることを認めることで、逆説的に、回復への道が可能になるのではないだろうか。実践における完璧であることの不可能性を通して回復への可能性が開かれるということである。

おわりに

考察を通して、完璧であることの不可能性というテーマが浮かび上がってきた。それを通して回復への可能性が開かれるという逆説が見えてきた。それではどのような条件においてそのような逆説が成り立つのかという点については、さらに考察を深めていく必要があるだろう。その際に、到達しようとしても到達することが不可能な「ハイヤー・パワー」が重要な意味を持つと考えるが、詳細な考察は他の機会に譲りたい。

また、本研究において充分には検討できなかったもう一つの不可能性がある。それは、自己決定の不可能性である。Aさんは、A Aに参加せざるを得なかったし、孤独感を感じるミーティングに行かざるを得なかったし、「ハイヤー・パワー」を信じざるを得なかった。けっして、自分の意志でそれら

の行為を選んだわけではない。その意味で自己決定は不可能であった。しかし、そこから回復が始まった。また、「12のステップ」の第3ステップにおいては、意志と生き方を、自分なりに理解した神（「ハイヤー・パワー」）の配慮にゆだねることが提案され、自分で決めることよりも、手放して、ゆだねることに価値が置かれている。

一方、自己決定はソーシャル・ワークにおいて重要だと考えられている原理の一つである。ソーシャル・ワークの視点から、この齟齬をどのように考えればよいのだろうか。この点については、今後、ていねいに考えていきたいと思う。筆者は、本研究に先立って、援助専門職者（ソーシャル・ワーカー）による援助活動がSHGの文化からどのような影響を受けているのかというテーマに基づいた研究をおこなってきたが、そのような齟齬は今後の考察における重要な点だと考える。

また、本研究はあくまでAAの一参加者であるAさんについてのものであり、他の参加者についてどうなのかという点についても今後の課題である。

謝辞

貴重なお話を聴かせていただき、そして脱稿に先立って原稿を読んでいたAさんに心より感謝いたします。ありがとうございました。

注

- 1 伊藤（2000）は、SHGの機能の研究において知識伝達と情緒的効果がその機能として述べられてきたが、それらはSHGの機能を充分には明らかにしていないとする。そして、物語という概念を用いることで、従来の限界を乗り越えることができるとする。伊藤による論述はあくまでもSHGの機能という枠組みの中のものであるが、問題意識は筆者と共通すると考える。
- 2 グループの運営について話し合うミーティング。
- 3 この部分の語りは、筆者が、“ミーティングでは、うなずいたり、うなずかなかったりという、微妙なパワーゲームがあるのではないか”とAさんに尋ねた後の部分であるためこのような内容になっている。

4 伊藤は「回復の物語」という語を用いている。本研究においては、回復という語の意味をかならずしも限定していないが、少なくとも、伊藤の依拠する症状改善という文脈から離れてそれを意味づけているため、筆者が先に用いた回復と伊藤の用いる「回復」の意味がかなり異なる。したがって、混乱を避けるためにここではこのような表現を用いた。

引用・参考文献

- Antze, P. (1976) . The role of ideologies in peer psychotherapy organizations: Some theoretical considerations and three case studies. *Journal of Applied Behavioral Science*, 12 (3) , 323-346.
- Borkman, T. (1990) . Experiential, professional, and lay frames of reference. In Powell T. (Ed.) , *Working With Self-Help* (pp3-30) . Silver Spring, MD: National Association of Social Workers.
- 橋本 美枝子 (1998) . 「A Aにおける『ハイヤーパワー』概念の意義」 久保 紘章・石川 到覚 編 『セルフヘルプ・グループの理論と展開』 中央法規 155-171
- 伊藤 智樹 (2000) . 「セルフヘルプ・グループと個人の物語」 『社会学評論』 51 (1) 88-103.
- (2005) . 「ためらいの声—セルフヘルプ・グループ『言友会』へのナラティブ・アプローチ—」 『ソシオロジ』 50 (2) 3-18.
- Katz, A. (1993) . *Self-help in America: A social movement perspective*. New York: Twayne. (= 1997, 久保 紘章 監訳 『セルフヘルプ・グループ』 岩崎学術出版社)
- 児島 亜紀子 (2004) . 「認識に先立つ召喚—レヴィナスから援助原理へ—」 『社会問題研究』 53 (2) 1-26.
- 窪田 暁子 (1995) . 「アルコール依存者の回復をエンパワーメントの視点からみる」 『ソーシャル・ワーク研究』 21 (2) 11-20.
- Kurtz, E. (1992) . *The spirituality of imperfection: Storytelling and the journey to wholeness*. New York: Bantam Books.
- Levy, L. (1976) . Self-help groups: Types and psychological processes. *Journal of Applied Behavioral Science*, 12 (3) , 310-322.

- 松田 博幸 (2006). 「セルフヘルプ・グループの文化が援助専門職者に与える影響—あるリカバリング・ソーシャル・ワーカーからのインタビューより—」 『社会問題研究』 55 (2) 65-101.
- 岡 知史 (1985). 「セルフ・ヘルプ・グループの機能について—その社会的機能と治療的機能の相互関係—」 『大阪市立大学社会福祉研究会研究紀要』 4 73-93.
—— (1999). 『セルフヘルプグループ—わかちあい・ひとりだち・ときはなち—』 星和書店
- 佐藤 郁哉 (2002). 『フィールドワークの技法—問いを育てる、仮説をきたえる』 新曜社
- 佐藤 知久 (2002). 「共通性と共同性—HIV とともに生きる人々のサポートグループにおける相互支援と当事者性をめぐって—」 『民族学研究』 67 (1) 別冊 79-96.
- 田辺 繁治 (2003). 『生き方の人類学—実践とは何か』 講談社