

Title	team-Okaという舞台に立つて
Sub Title	Performing, interacting, and reflecting on the stage of "team-Oka"
Author	土屋, 大輔(Tsuchiya, Daisuke)
Publisher	三田哲學會
Publication year	2025
Jtitle	哲學 (Philosophy). No.154 (2025. 3) ,p.89- 94
JaLC DOI	
Abstract	Professor Okahara's seminar, "team-Oka" is a stage where students meet "the heterogenous," interact with others, reflect on themselves, and become "tougisha." For example, in the practice of creating a video of "Arts of Life," an assignment in team-Oka, we, the students, made a video that featured an imaginary physically challenged person. This character was developed through dialogue with physically challenged people and conversations about our experiences and biases, as well as through critically reflections on our own lives. Of course, this practice as a whole—not only the video, but also the process—can be seen as a case of Art-Based Research. Furthermore, team-Oka itself has always been a practice of Art-Based Research. team-Oka serves as a platform that invites the students into Professor Okahara's life, knowledge, and experiences. It fosters dialogue among Professor Okahara, students, other participants, and, of course, internally within the students themselves. I believe team-Oka stands as one of the most remarkable creations of Professor Okahara.
Notes	特集：岡原正幸君・岡田あおい君・三尾裕子君退職記念号
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000154-0089

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

team-Oka という舞台に立って

—— 土 屋 大 輔 ——

Performing, Interacting, and Reflecting on the Stage of “team-Oka”

Daisuke Tsuchiya

Professor Okahara’s seminar, “team-Oka” is a stage where students meet “the heterogenous,” interact with others, reflect on themselves, and become “toujisha.” For example, in the practice of creating a video of “Arts of Life,” an assignment in team-Oka, we, the students, made a video that featured an imaginary physically challenged person. This character was developed through dialogue with physically challenged people and conversations about our experiences and biases, as well as through critically reflections on our own lives. Of course, this practice as a whole—not only the video, but also the process—can be seen as a case of Art-Based Research. Furthermore, team-Oka itself has always been a practice of Art-Based Research. team-Oka serves as a platform that invites the students into Professor Okahara’s life, knowledge, and experiences. It fosters dialogue among Professor Okahara, students, other participants, and, of course, internally within the students themselves. I believe team-Oka stands as one of the most remarkable creations of Professor Okahara.

team-Oka13 の土屋大輔と申します。2013 年度より慶應義塾大学文学部社会学専攻岡原正幸ゼミに所属、卒業後も同修士課程に進み、岡原先生のもとでアートベース・リサーチ（以下、ABR）の研究と実践に取り組んできました。岡原ゼミでは、「戦争記憶の継承」を主なテーマとして、「僕たちの丘の上」というパフォーマンスを含む「太平洋戦争クリエティブアーカイブス」という一連の活動を主宰し、記憶の追体験の可能性につい

て追求してきました¹。そして、2017年に提出した修士論文「アートベース・リサーチ実践の考察——先行事例の検討と ABR 制作の実際から」では、自身の関わった作品／パフォーマンスを通して、ABR という手法の可能性について検討しました。修士号を取得後は大学院を離れ、現在はゲームデザイナーを生業としています。職業として社会学研究者になる道は選ばせませんでした。岡原ゼミでずっと探究してきた「記憶の追体験」を、今はゲームデザイナーとして、ゼミで培った創造的／対話的想像力を武器に、追求し続けています。学問はアカデミアのためだけにあるものではないということは、岡原ゼミで最初に聞くアジェンションです。私はそんな岡原ゼミに学んだ一学生としてこの稿を寄せたいと思います。

三田の家、三田キャンパスの外にある古民家が岡原ゼミの舞台でした。黒板とキッチン、ビールサーバーと15人はくつろげる居間がありました。社会学専攻のゼミは10ほどあったと記憶していますが、当時の学生たちからしても岡原ゼミは奇異なゼミであると認識されていました。キャンパスの外に出て、およそゼミと言われるもので想像されるような文献の輪読はなく、卒業論文すら書かなくてよい、代わりに team-Oka を名乗り、プロレスをしたり、コンドームを配ったりしていると、「普通」ではられない学生にそれは魅力的に映ります。かく云う私自身も、何か「異質なものの」——とにかく今までにない何か、形も得体もしれない体験——が得られるかもしれないと、この門戸を叩きました。そして10年前、私は確かに何か異質なものと出会いました。「異質なものの」、それは鏡写しの自己であり、「他者」との出会いと対話のなかで、「自分」と出会いなおしました。

岡原ゼミで最初の課題だったのは、『生の技法』（2013）という映像作品でした。『生の技法』といえは岡原先生の仕事の一つ、重度身体障害者の「自立生活」を扱った『生の技法』（安積純子・尾中文哉・岡原正幸・立岩真也、1990:2012）です。あまり課題らしい課題を与えない岡原先生が、珍しく私たちに与えたのは半年をかけて文章以外の形で、新たな『生の技法』

を作ること、単に本に書かれていることを他の媒体に移植するというものではなく、1990 年ちょうど私たちが生まれた頃にかかれた『生の技法』を今の自分たちと照らし合わせ、「現代的」な形として表現することでした。この時、私たち学生が選択したのは私たちにとっての「自立」をテーマにした映像作品。『生の技法』を発端として、身体障害に関わる文献の参照、身体障害を自身の体験として理解するための車椅子利用者と介助者に扮した実践、当事者へのインタビューを行い、私たちは何を制作したいのか問い合いました。

私たちが持っている「健常者性」「障害者性」という考え方とは何か、どのように私たちは日常的にそれらを区別しているのか、障害を持っているから自立しなければならないのか、という考えから短編映画のテーマは、自立とは何か、を問うものとなった。大学生である私たちは自立しているのか、家族から離れて一人暮らしをしていれば自立と言えるのか、アルバイトで生計を立てられれば自立と言えるのか、社会人になるという通過儀礼で初めて自立を獲得するのか、一人で「なんでも」できれば自立なのか。それでは、原作に描かれる当事者はどうだろうか。持ち寄った文献の参照だけではなく、当事者にも取材を重ねることで、少なくともこの作品制作の当事者になろうとしていった。(土屋 2017: 29)

この段階で映像制作は『生の技法』を通して身体障害者のライフストーリーを研究する学生、という立場は崩れていました。映像制作というアート媒介を利用し、『生の技法』で語られる自立を私たちはどのように演じるべきなのか、私たちはどんな立場で作品制作に向き合うべきなのかを繰り返し問わなければなりませんでした。

（映像作品の主人公の）ライフストーリーは小学校ではどうだったか、中学では、高校ではどんな出来事があり、何に傷つき、何に喜んだのか周囲の人々はどのようなようだったかを同じように議論して設計していった。そしてそのたびに、私たち自身で障害について、その有無でどこが変わっているのか、変わらないのかを問い直した。問い直しながら、自身のライフヒストリーを断片的ではあるが語り合った。例えばメンバーの一人が「男性・健常者」という自認のもと、ある出来事で感じたことを語る。応答して「女性・健常者」として別のストーリーを語る。そこで議論が生まれる。それでは「障害者」ではどうか、と。その中で、「○性・○○者」は自認ではあるものの、それを自認する「私」の語りであることが了解され、なぜそのように考えるようになったかの背景を再び話す。これらを繰り返す、「障害をもつ主人公」ではあるが、私たちチームメンバーのライフストーリーから生まれた架空の人物が年表とともに誕生した。（土屋 2017: 30）

こうして他者の生を聞き、自分自身のライフストーリーを語ることを通じて『生の技法』が描き出す「闘う自立」を批判的に発展させる、フィクションのライフストーリーを語る映像作品を制作しました。そして 2013 年三田の家で開催された「オルタナティブ社会学会」で発表、鑑賞者との対話の機会を得ました。team-Okka における作品は何かを作り、展示して終わりではなく、作品の上演とそれを通した対話もキーポイントとなっています²。

アウトプットされた映像はもちろんですが、この制作過程そのものを、ABR の実践として理解することができます。ジェイムズ・ローリングは ABR を「自己の内部では理路整然としているものの、言表しきれないものを表現し、理解するもの」、「世界の中の個人の生や集合的な経験を表現する」ものであるとし、それは「問いのツール」であると示唆しています

(Rolling 2013). またパトリシア・レヴィは違いや多様性、あるいは偏見といった情報を組み合わせられて対話をおこない、それに向き合おうとするとき、アートベースの実践は伝統的な主体と客体という関係性を変えることを指摘しています (Leavy 2009). 「普通」が嫌で「異質なものの」に惹かれていた私たちは、学生として身体障害のライフストーリーに驚きをもって接したことを共通の体験として、居間で膝を突き合わせ、時にビールを片手に語りを行う中で、いつの間にか自身の生に向き合っていました. 互いのライフストーリー、アイデンティティ、偏見や経験を話し合うことは、時に手を繋ぎ、時にナイフを向け合うかのような緊張感を持ちましたが、映像作品を作るためにそうせざるを得ないことを了解していたのです. そして最後に、作品を通して、問いや質的研究を通して得られたパースペクティブや知見を研究の外にいる人々に広げていき、岡原ゼミの実習の内側から外側へ対話を開いていくことを試みる. これが「身体性、共同性、現場性」を含んだパフォーマンス的なものであったことは言うまでもありません (岡原 2014). 『生の技法』を作品化するという課題、そして team-Oka という場それ自体も、「作品」を通して、様々な人々を巻き込み、「自分」と向き合い「当事者」へ変えていく舞台として機能していたのです.

team-Oka の実践の始まりは、学生による提案です. 学生のやりたいこと、リサーチクエストがまずは持ち込まれます. 映像制作やパフォーマンスを「ツール」として、私たちは自身の問い、あるいは誰かの問いへの向き合い方を考えていきます. 岡原ゼミは論文を書かずに映画やパフォーマンスを作っている、という当時の文学部生間の認識は事実ではありますが、厳密には正確とは言えません. なんらかの作品を作るために、文献を当たりインタビューをするという点では、論文を書くために研究をするという枠組みと変わらないのです. そうではなく、自身の問いを入口に、岡原先生自身の経験に巻き込まれて、他者と出会い、語り、語り返し、その経験を知として開くためにどのような表現を用いるのか繰り返し

team-Oka という舞台に立って

検討する。単なる社会学ゼミに所属する学習者ではない、当事者として自分自身に問い直し、team-Oka パフォーマンスにいつの間にか参加して（させられて）いる。参加した学生たちによる作品とその過程が ABR のものであったように、岡原ゼミという枠組みそのものが岡原正幸による「身体性、共同性、現場性」を伴ったパフォーマンスであったと、私たちは振り返ることができるわけです。

註

¹ 「太平洋戦争クリエイティブアーカイブス」は学生と戦争体験者が対話して、その経験を元にしたアート作品を作る活動。筆者と神原幹生は「僕たちの丘の上」（2015）として慶應義塾の戦没者 2226 名の名前を 43 枚の T シャツに描き、それを着用するパフォーマンス。元学徒兵、神代忠男氏と対話した記憶の継承として三田キャンパス内にテンポラリーな慰霊碑を作り出すとともに T シャツを着用した学生と戦没遺族との間に新たな対話を生み出す。

² 映像作品「生の技法」は以下の URL から視聴することができる。

<https://www.youtube.com/watch?v=EvNzbhlgmic>

参考文献

安積純子/岡原正幸/尾中文哉/立岩真也 1990:2012 『生の技法』（第3版）生活書院。

Leavy, P. 2009 *Method Meets Arts: Arts-Based Research Practice*, The Guilford Press.

岡原正幸編 2014a 『感情を生きる パフォーマティヴ社会学へ』三田哲学会叢書。

Rolling, Jr. J. H. 2013, *Arts-Based Research*, Peter Lang.

土屋大輔 2017 『アートベース・リサーチ実践の考察——先行事例の検討と ABR 制作の実際から——』慶應義塾大学大学院社会学研究科社会学専攻修士論文。