

仮想空間における「分身」についての心理臨床学的考察

時岡 良太

1. 仮想空間における「分身」

近年、SNS (Social Networking Service) やオンラインゲームなどにおいて、「アバター」と呼ばれる自分の分身を仮想空間上に作るものが、特に思春期・青年期の人々の間で人気を得ている。例えば、サイバーエージェント社が運営する SNS である「アメーバピグ」は、仮想空間上にアバターを作成し、他のユーザーのアバターとのコミュニケーションを可能にするサービスであるが、2012 年末の時点で、会員数は 1490 万人を超えており、そのうち 15 歳以下から 20 代までのユーザーの割合は 62%に上る^{*1} (株式会社サイバーエージェント アメーバ事業本部, 2013)。他にも、『オンラインゲーム白書 2012』(メディアクリエイト総研, 2012)によると、MMORPG (大規模多人数同時参加型ロールプレイング・ゲーム) などのオンラインゲームでも、ユーザーの年代で最も多いのは 20 代の前半であり、全く課金せずにゲームをプレイする人だけで見れば、思春期・青年期の割合は更に増える。また、筆者がこれまで心理臨床において関わってきた思春期・青年期の事例においても、アバターを用いた SNS やゲームに参加しており、そのことが本人にとっての重要な事柄として語られる場合がいくつかあった。アバターは、ユーザーが自ら、仮想空間上に自分の「分身」を生み出すものである。そこで生み出されるアバターは、自分の姿に似せて作られる場合と、外見・年齢・性別・さらには種族 (動物やロボットの場合もある) を変えて作られる場合があるが、いずれにせよ自ら生み出し、自ら操作するという点において、ユーザー自身の「分身」だと見なすことができる。そして、そうした分身を仮想空間上に作り、操作するということは、特に思春期・青年期という「自分」を形作っていく時期にある人々に好まれているということは、アバターという分身の存在が、現代の思春期・青年期の人々が「自分」のあり方と、何等かの関わりを持っているのではないだろうかと考えられる。そこで本論では、仮想空間上に存在する自分の分身と、現代の思春期・青年期の「自分」のあり方との関連について考察していきたい。

ところで、『2011- '12 年版 最新 パソコン・IT 用語事典』(大島・堀本, 2011)によると「アバター」は「コンピュータ上の仮想的な空間において動作する、利用者の分身のこと」と説明されており、非常に広い範囲を含んでいるが、本論においてはその中でも特に、「インターネット上の仮想空間内に、ユーザー自身が設定する、一定の外見を伴ったキャラクターであり、ユーザーの操作によって仮想空間内を動き、他のユーザーのアバターともコミュニケーションが可能なもの」と捉えて、以降の議論を進めていくこととする。

2. アバターどうしのコミュニケーション

アバターの存在を、思春期・青年期の「自分」の形成に関連して考察していくための準備として、アバターの主な特徴を挙げ、それぞれに考察を加えていくこととする。

まず、アバターどうしのコミュニケーションについて述べることにする。SNS では、アバターを通じて他のユーザーとコミュニケーションをとること自体が主要な目的であるし、オンラインゲームにおいても、他者とのコミュニケーションは非常に重要な要素である。戦闘を中心としたゲームでも、複数人のグループを形成しないと冒険に進めないようになっている設定があったり、グループで役割分担をして戦う方が効率よく敵を倒せる場合が多い。そのような場合には、アバター同士のチャットによるコミュニケーションを介して協力関係を築く必要があり、こうしたゲームにおいてもコミュニケーションが重要な要素となっているのである。そして、コミュニケーションを繰り返す中で、現実世界と同じように人間関係が生じ、時にはそれが密度の濃いものとなって、現実の人間関係よりも大切なものとして感じられている場合もある。SNS でもオンラインゲームでも、現実では全く知らない人同士が、ネット上で恋人関係になることもよくあることで、他にもアメリカのリンデンラボ社による「セカンドライフ」では、仮想空間上の土地を買って家を建てたり会社を作ったり、結婚式まで行ったりするなど、まさに現実さながらの社会がネット上に築き上げられている。こうしたことは、技術の進歩によって現実の社会が仮想空間上にそのまま再現されるようになってきたようにも捉えられるが、しかし仮想空間におけるコミュニケーションや、対人関係のあり方には、現実とは異なる独自の特徴が見られる。

他者性の薄いコミュニケーション

アバターどうしのコミュニケーションは、チャットによってリアルタイムで行われるため、同期性の点では現実に近いやりとりが可能である。しかし、アバターどうしのコミュニケーションは主にテキストメッセージのやりとりによるが、現実での生身の人間同士のやりとりでは、発言内容の他にも、表情や身振り、外見的印象など、他の様々な情報を含めたやりとりが行われている。三浦（2008）は、ネットコミュニティにおけるコミュニケーションが、対面のそれと異なる点として、「コミュニケーションの際に相手に伝わる情報に、社会的手掛かり（性別・年齢・民族など）や非言語的手掛かり（表情・ジェスチャ・声の調子など）といった視覚的手掛かりが含まれない」ということを指摘している。そしてそのために、対面であれば視覚的手掛かりによって表出することが躊躇われるようなことも表出されやすくなり、対面よりも自由な自己表現がなされやすくなる。このように自己開示の深さが増すと、相手の好意度も増大することになるので、一度も会ったことのない人どうしでの「ネット恋愛」が発生しやすいという。また、対面を伴わないことによって、「偽の自分」を演じることが容易になり、うそをつきやすくなることや、一人で複数人を演じたり、コミュニティからの離脱が容易であることも特徴として挙げられている（三浦，2008）。芦崎（2009）は、「ネトゲ廃人」と呼ばれる、ネットゲームに膨大な時間を費やし、現実の世界よりもむしろ仮想現実の方に親しみを感じているよ

うな人々へのインタビューを行っているが、その中の一人の女性は、「生身の人間と、会ったり、喋ったりすることが一切、できない」という状態であったが、「ネット上では相手を知らないからこそ、ホンネが言えたりする。向こうもホンネで返してくれるのがわかる。約束でもしない限り、直接、会うことはないですから、その安心感でホンネが言える。精神的に弱い部分を見せると、言葉をかけて癒してくれる人がいる。たとえ、それが嘘だとしても、その人とは絶対に会わないからそれでいい、と思えた」と語っている。

このように、仮想空間におけるコミュニケーションでは、生身のコミュニケーションには含まれる要素の多くが排除されているために、本音を言うことも、うそをつくことも容易になされることとなる。対面している場合のコミュニケーションでは、「これを言ったら相手にどう思われるだろう」などと相手の気持ちを推し量ったり、あるいは相手に必要以上に踏み込まれないように警戒したりしながら会話を行うのであって、自分の発言には他者の存在の影響が作用している。つまり、目の前の他者の存在が、自分にとって一定の「枠」として作用することとなる。しかし仮想空間上のコミュニケーションにおいてはその枠がうまく働かず、容易に本音を曝け出してしまったり、攻撃性を未統制のまま表出したりしてしまうのである。

さらに、上述の芦崎（2009）がインタビューを行った女性が「たとえ、それが嘘だとしても、その人とは絶対に会わないからそれでいい」と語っているように、重要なのは発言内容なのであって、その相手が心から言葉をかけてくれていることではない。つまり、そこで彼女が求めていたのは、自分を癒してくれる他者が存在することではなく、それが誰であろうと自分にぴったりの言葉をかけられることなのである。そうしたコミュニケーションでは、自分が聞きたかった言葉の存在感は強まる一方で、それを発した他者自身の存在感が希薄になっていると言えるだろう。

アバターの介在

前項で述べてきたのは、ネット上の、チャットによるコミュニケーション全般にあてはまるが、さらにそこに、アバターが介在する場合、そのコミュニケーションはどうなるのであろうか。

まず、アバターの外見という、視覚的手掛かりが得られることとなる。しかし、それはユーザー自身の外見を再現しているわけではない。例えユーザー自身の姿に似ていなくとも、作成されたアバターの姿は、ユーザー自身の一面が投影されているとも考えられる。しかし、それはその一面にすぎないのであって、本来多面的なその人自身をうつしだすことは難しいだろう。前出の芦崎（2009）の、他のインタビューイのある女性は、本当は30代後半であるが、可愛い外見のアバターを使っていたために多くの男性から声をかけられ、20代、あるいは小学生とも間違われたという。しかしここで注意したいのは、その男性たちが「騙された」のではなく、本来の容姿と異なるアバターを作ることが容易に可能であることを知りつつも、彼女を若い女性と見なして声をかけてくるということである。なぜなら、彼らも同じ手順によってアバターを作成しているからである。つまり、彼らはそれが本当の外見ではないことをわかっていながらも、自分の好みの外見を持つアバターに向かって話しかけ、時には好意を寄せるのである。

また、多くの SNS やゲームにおいて、アバターの外見はデフォルメが強く施され、可愛らしいキャラクターが出来上がるようになっている。デフォルメが強いということは、生身の人間の姿からは遠いということであるが、名取（2006）は人形浄瑠璃やアニメと、投影の関係について、「鑑賞者の投影を引き出すには、媒体として適度の具象性と曖昧性を兼ね備えているとよい」「刺激媒体があまりに明瞭であれば、それだけ知覚は『正確』に客観的になり、主観的投影を担う幅は狭くなる」と述べている。これを踏まえれば、アバターの外見は、それを見る他のユーザーの主観的投影を引き出しやすいと言え、アバターと会話するということは、自分の主観的投影を強く受けた対象との会話となる。そこでは、生身の他者との会話よりも、自分とは異なるものとしての他者と交流しているという感覚が弱められるのではないだろうか。こう考えると、ネット上のコミュニケーションにアバターが介在することによって、コミュニケーションの相手自身の存在感が更に希薄になると考えられよう。仮想空間におけるアバターどうしのコミュニケーションは、自分と特定の他者とのコミュニケーションに分身が介在しているという単純なものではなく、自分と“自分の見たい他者”とのコミュニケーションであると言えるのではないだろうか。

「キャラ」としてのアバター

投影が強く働くという特徴は、他者のアバターに対してのみならず、自分のアバターにも働いていると考えられる。自分のアバターは自ら作り出した分身であるが、前項で述べたような外見的特徴のために投影を引き出しやすく、そうして引き出された、自分が持つある一面が強調されて出てくることになると考えられる。また、戦闘系のオンラインゲームでは、戦闘においてどのような役割（剣士や、魔法使いなど）を担うかについても設定を行う。それぞれの役割は、戦闘中に主に敵を攻撃する役割や、主に味方を守る役割などがあり、それぞれが自分の役割をうまくこなして協力して、敵を倒していく。この設定によって、自分の役割やどのような特徴を備えているかが明確になるので、より一層、アバターの持つ“人格”は一面的なものになると考えられる。再び芦崎（2009）のインタビューに戻ると、その中でしばしば登場する語りが、ネット上ではとても魅力的な人だったのに、リアル（現実）で会ってみると、全く別人のような人だった、というものである。例えば、ゲームの中ではとても頼りになるリーダー的存在だったのに、現実に出てみれば非常に内気で目を見て話せなかった、という具合である。これはゲームの中ではそういう人格を演じているのだと見ることもできるが、その人が持っているが現実では表れてこないような一面が、ゲームのアバターに投影されることで引き出されているとも考えられる。そしてその一面のみ（例えばリーダー的存在という一面）が前面に出ている人格として、他のユーザーのアバターとコミュニケーションを取ることになる。

こうしたコミュニケーションのあり方は、ゲーム内に限らず、現代の若者にとって現実にも浸透しているようである。相原（2007）は、若者のコミュニケーションについて、「いじられキャラ」や「天然キャラ」のように、「お互いを平面的、ステレオタイプの捉え、固定化し、それによってはじめて関係性が成立する」と述べている。これはまさに、述べてきたアバターどうしのコミュニケーションにも当てはまる。相原はこうした状況を、コミュニケーションの「キャラ化」と呼ぶが、それを説明する際に、伊藤（2005）が「キャラ」を「キャラクター」の略

語ではない、それとは異なるものとして定義したものを援用している。伊藤（2005）によれば「キャラ」とは、「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、『人格・のようなもの』としての存在感を感じさせるもの」と定義される。すなわち、コミュニケーションの「キャラ化」とは、お互いを「比較的簡単な線画」のように単純化した上で行われる表層的なものとなることである。ところでアバターは、まさに伊藤の定義する「キャラ」そのものである。よって、そのコミュニケーションが「キャラ化」しているというのは、当然のことと言えるかもしれない。「キャラ」としての外見を備えたアバターは、より一面的に捉えられやすく、そこに表れる「人格・のようなもの」も、ステレオタイプのなところが強いと考えられる。

3. アバターたちのいる世界

ここでは、アバターそのものの特徴ではなく、アバターが存在する仮想空間の特徴について述べていく。

終わりのない世界

仮想空間の特徴と言っても、それは SNS やゲームの設定によって様々で、それぞれが独自の特徴を持っている。しかし、そこに共通しているのは、“終わりが無い”ということのように思われる。例えば家庭用ゲーム機で、一人でプレイするゲームでは、多くの場合、物語のはじまりと終わりが設定されていて、プレイヤーはエンディングに向かってゲームを進めていくことになる。しかし、MMORPG では、そのようなエンディングは存在せず、例えば仲間とパーティを作っているダンジョンに冒険に出かけ、そこで敵を倒すと、ゲーム内のお金やアイテムがもらえる。するとまた元の所に戻ってきて、また違う冒険へと出かける、ということを繰り返す。そして、そのような冒険はゲームの運営会社によって定期的に追加され、プレイヤーをゲームから離させまいとするため、プレイヤーは際限なくゲームをやり込むことができる仕組みになっている。また、SNS ではコミュニケーションが主要な目的であるため、もちろんエンディングは設定されていない。さらに仮想空間自体も、例えば「アメーバピグ」では、ユーザー一人一人に「家」が与えられ、そこには他のアバターが出かけていくことが可能であるし、アバターの出会う場所である「広場」も、新しいものが次々と現れる。このように、アバターたちのいる世界には、時間的にも空間的にも、終わりが無いのである。

ところで、アバターは多くが人の形をしていて、ユーザーがそれを動かして遊ぶという意味では、一種の人形だとも言える。心理療法においては、箱庭療法でも人形が用いられることは多いし、浦川（2001）は主に統合失調症患者の集団作業療法において、患者自作の指人形を用いた即興劇である「心理人形劇」を試みている。そしてこれらがうまく治療的に作用するために重要なのが、「枠」の存在である。箱庭療法においては、砂箱が枠として働くが、箱庭療法を心理療法として確立した Kallf, D. M.（1966）は、「砂箱の寸法は、その表現されるものに1つの制限を加えているのであり、またその制限の中ではじめて変容（Wandlung）が生じてくるのである」と述べている。そして「心理人形劇」でも、舞台となる机が容易され、その上で表現

がなされることで、舞台空間が「患者の心の未消化物が吐き出され、一時置いておかれるスペース」となり、それがやがて患者の心に取り入れられて、「心の容器の保持機能」の回復につながるかとされている（浦川，2001）。一方で、アバターの世界には時間的にも空間的にも終わりがなく、全くの無秩序ではないにしろ、「粹」があまり働いていないと言える。もちろん、SNS やゲームは心理療法として用いられているのではないが、その世界の「粹」が弱いと、ユーザーに大きな自由を与える一方で、守りの薄さを呈してしまう可能性がある。既に述べたように、仮想空間でのコミュニケーションでは、容易に本音を曝け出してしまったり、未統制の感情をぶつけてしまったりしやすくなる。そして、制限が弱いために、そうした未統制なやりとりが「ネット恋愛」のような結びつきをすぐに生みやすい一方で、互いに傷つきやすい無防備さにつながるおそれがある。また、「粹」が弱いとそこに内容物を溜めていくことが難しく、そこで経験がユーザーにとってその場限りのものになりやすいのではないかと考えられる。芦崎（2009）のインタビューでも、3 年間ゲームに全てを捧げてきたが、自分の行きたいところまで登り詰めたと思うと、これまでゲーム内で培ってきたものが所詮数字にすぎないことに気づき、虚しさを覚えたという人がいた。ゲーム内で必死に溜めてきたものは、結局その人の「心の容器」には溜まっていなかったのである。

境界の飛び越え

もう一つ、アバターたちの世界の特徴として挙げられるのが、「境界の薄さ」である。どの SNS やゲームでも、ある場所からある場所への移動が簡単に行え、様々な場所にワープすることができる。つまり、空間的な境界を、いとも簡単に飛び越えることができるのである。さらに、例えば「アメーバビグ」では、無制限にというわけではないが比較的容易に、他のユーザーの「家」に入ることができる。これは空間的な移動という点のみならず、プライベートな空間であるはずの自分の家に簡単に入れてしまうという、心理的な境界の薄さにつながる特徴であると言える。再三引用している芦崎（2009）のインタビューの中に、ネットで知り合い交際が始まった、遠方に住む男性の家に、1 か月間滞在するという話をした 18 歳の女性がいた。彼女について芦崎（2009）は、「リアルで直接会って、お互いが気に入る。すると、ゲーム画面を『ピューッ!』と移動するキャラクターのように、相手の家に入ってしまう。個人の領域や境界線のようなものがない、そんな感じがしたのだ。お互いに段階をふんで接近してゆくコミュニケーションが希薄なような、そんな感触が残った」と述べている。これはまさに、ゲームの世界での境界の薄さが、現実での対人関係における境界の薄さとつながっている事例だと言える。境界を簡単に飛び越えることのできる世界にともにいた相手に対して、現実においても同じような感覚でつながってしまっているのである。

4. アバターと精神病理

ここでは、アバターの存在形式との関連性が見られる精神病理を取り上げ、次節での現代における「自分」との関連についての考察の手がかりとしたい。

二重身

これまでは仮想空間上の分身、すなわちアバターについて、仮想空間に存在するがゆえに持っている特徴に着目して考察してきたが、ここでは「分身」という現象に目を向け、精神病理としての分身を取り上げる。それは、二重身あるいは自己像幻視と呼ばれる症状、いわゆるドッペルゲンガーである。これは、外界に自分自身の姿を認めるという症状であるが、桑原(1994)によれば、二重身との出会いは、「私たちが依って立つところの基盤のゆらぎ」を引き起こす。そして二重身は、「自己疎外をひきおこし、むしろ自己を分裂させ、時には『私』を『もう一人の私』の方にひきこんでしまっ、自己の存在基盤を失わせてしまうという面」と、「自己を形成する助けとなり、その一貫性を保ち、それが崩壊しようとする時には再統合させるために働くような側面」を持っているという。いずれにせよ、それまでの「自分」はいったん死に追いやられ、それを乗り越えられなければ、肉体の死をももたらしうるのである。精神病理としての分身は、自分の目の前に突如として現れ、自分の存在基盤を根底から揺るがす存在なのである。一方、仮想空間における分身は、そのような痛みをユーザー自身には引き起こさないと考えられる。なぜなら、アバターはユーザーによって作られ、そして簡単にリセットされうるからである。アバターにおいては、ユーザーが主導権を握っており、万能的な立場にいる。これでは、本当の意味での分身との「出会い」は生じえないだろう。病理としての二重身は、自己の存在基盤を揺るがすが、これはその人自身が自分の深い所での葛藤を持っており、それが二重身との出会いという形で現れてきたものとも考えられる。とすればアバターは、現代のテクノロジーの発展により、簡単に作られうる分身であり、二重身で想定されるような深い葛藤を経ずとも安易に現れ出てきてしまい、さらにそれが簡単にリセットできてしまうことにより、その人の自己の成長の契機まで先取りして奪ってしまうのかもしれない。

解離性同一性障害

もう一つ、精神病理との関連を指摘したい。それは、解離性同一性障害(多重人格)である。これは、一人の中に複数の人格が存在し、記憶喪失を伴いながら人格が入れ替わるという病態を示すものである。それぞれの交代人格は、その人の中の様々な側面のうちの一部を担ったものと考えられ、「各人格はそれぞれ特徴的な人物像を示しており、いわば『キャラが立っている』のである」(野間, 2012a)と言われる。一方、既に指摘したように、アバターもユーザーの人格のうちの一側面が投影された、一面的な「キャラ」であると言える。また、SNS やオンラインゲームでは、複数のアバターを作成して同時に動かすことも容易に可能である。今(2011)は、SNS などで複数のアカウントを持ち、異なる「キャラ」を使い分けて他のユーザーとコミュニケーションをしている10代のユーザーが少なくない、と指摘している。この指摘は、アバターを用いたものに限らないが、ここまで述べてきたことを踏まえると、ネット上でのコミュニケーションにアバターが介在することによって、より「キャラ」的な面、つまりそのアバターの持つ人格の一面性が強まると考えられるので、アバターを用いたSNS やゲームでも、他のものと同様か、あるいはそれ以上に、そうした「キャラ」の使い分けは多く行われているのではないかと推測される。このように見れば、仮想空間にアバターを作成することは、ユーザー自身の現実の人格を含め、現実世界と仮想空間にまたがって、人格が2つないし多数に解離し

て存在している状態だと見ることもできる。

野間（2012a）によれば、解離性同一性障害においては、それぞれの交代人格に苦悩を経験させることで、患者本人の苦悩は軽減されているという。野間（2012b）は、このような苦悩に際しての主体のあり方を、精神分析家の Klein, M. の「妄想—分裂ポジション」と「抑うつポジション」という概念を踏まえて、「解離ポジション」と呼んでいる。「解離ポジション」では、「主体が一度成立したのち、苦痛な状況に際して抑うつ不安に陥ることを回避すべく主体が拡散し、それとともに歴史形成も中断する。」「表象や身体感覚は断片化し、離人傾向、没入傾向、…（中略）…が認められる。その背景に、安全感の希薄さ、葛藤の抱えにくさ、他者への不信といった心理傾向が存在する」と述べている。そして、解離を病的で特殊なものとは捉えるのではなく、急速になにもかも変転する現代において、「私たちは痛みを麻痺させ、苦痛な過去を現在と切り離し、解離的に生きることを余儀なくされているのだろう」とし、現代においては不可欠な心理機制であることを示唆している。一方、仮想空間にキャラクターを作る場合はどうだろうか。Turkle, S.（1995）がインタビューを行った、MUD^{*2}（複数参加型のオンラインゲームで、テキストベースのもの）のユーザーのうちの一人の男性は、テスト前になると MUD に出かけ、「けんかをふっかけ、人をどなりつけ、二つ三つ物をぶち壊して」という行為をしてからテストを受けていたという。Turkle, S.（1995）は、「彼にとって気に入りの MUD は、現実生活では危険すぎるような不安や怒りの安全弁となってくれるのだ。」と述べている。また他の男性ユーザーは、自らの暴力的なキャラクターたちの存在について「ぼくの中にあるものなんです。でも、すごくあからさまに言って、いっそ MUD でレイブするほうがいいですよ。そこなら害がない。」と述べている。彼らは、自らの内にありながらも、現実生活においては許されないような暴力性を、仮想空間における自らのキャラクターたちに代りに発揮させていたのだ。そうすることで、現実であれば自身に大きくのしかかってくるであろう、他者に暴力を働いてしまったことへの罪悪感から逃れられるのである。しかし、このように現実では表すことが難しい負の側面を担ったキャラクターが作られる場合の他に、現実ではなしえないようなポジティブな側面を投影したようなキャラクターが作られる場合もある。Turkle, S.（1995）の他のインタビューは、現実生活においては健康上の問題や対人関係の問題など様々な悩みを持っていたが、MUD にいる間はそれを無視することができ、MUD に作った理想的な自分を表すキャラクターが自分自身であってほしいと願ったという。ここには、現実における苦悩を仮想空間でうまく振る舞うことによって一時的に回避し、さらにその苦悩こそが仮想であってほしいと願う気持ちが見て取れる。このように、仮想空間にキャラクターを作ることは、現実には抱えている、あるいは抱えざるをえない悩みや葛藤を回避する手段となりうるのである。そして、二重身のところで指摘したように、ここにおいても、技術の進歩によって仮想空間上に人格を作り出すことが容易に可能になったために、本来であれば葛藤を抱えきれず、やむを得ない手段として本人の意志によらず使われる人格の解離という手段が、早い段階で用いられてしまっているのかもしれない。

5. アバターと現代における「自分」のあり方

ここまでの議論を踏まえて、現代の、特に思春期・青年期における「自分」のあり方とアバ

ターの関係について考察していく。

現代におけるアイデンティティ

「アイデンティティ」の概念をはじめに提唱した Erikson, E.H. (1959) によれば、人は子ども時代から青年期に至るまで、遊びや役割実験を通じて様々な同一化を行う。そして青年期にそれら複数の同一化を、ただ足し合わせるのではない形で統合し、「自我アイデンティティの感覚」を得るに至るという。しかし現代においては、そのようなアイデンティティの確立のモデルは必ずしも有効でなくなっているようである。Bauman, Z. (2004) は、流動的な現代において一貫性のあるアイデンティティを求めることは「愚かなこと」で、避けるべきだと主張している。また岩田 (2006) は、若者の友人関係の分析から「多元的な自己を持ち、多元的な関係を使い分けることが現代を生きるためのサバイバルの手段であることが示唆されていた」と述べ、そのような自己のあり方が認められてもよいのではないだろうか、としている。

アバターの存在は、それを通して他者とコミュニケーションし、他者との関係の中で一定の役割を担う経験をしているという意味で、仮想空間における役割実験と見なすこともできようである。しかし、上述のように、アバターの世界では「枠」の機能が弱いために、その世界での経験がユーザー自身の心に溜まっていきづらく、そこでの役割は、その世界の外では有効性を保ちににくいと考えられる。Erikson, E.H. の時代であれば、様々な役割実験を通して得た複数のアイデンティティを、どう統合するかということが青年期の課題であったが、現代においてはそのような統合は試みられず、複数のアイデンティティがばらばらに存在し、状況に合わせてそれらを使い分けるといふ、いわば「解離的」な様相を呈していると言える。先の Bauman, Z. のように、従来のアイデンティティの獲得をリスクの高いものとして避けるべきだというのは極論であろうし、どちらが良いのかということを議論しても仕方ないと思われる。しかし、現代においては従来型のアイデンティティのあり方がもはや通用せず、新たな形として解離的なアイデンティティのあり方が選択されるようになってきていることは確かなようである。Erikson, E.H. (1959) は「自我アイデンティティの感覚」について、自分の中に「自己斉一性と連続性」を感じることでありと同時に「社会的リアリティの中で明確な位置づけを持った自我に発達しつつあるという確信」という感覚でもあると述べ、アイデンティティの感覚にとってその個人が社会的に承認されることの重要性を説いているが、仮想空間上でアバターを作り、育て、そしてその世界での自分の役割を全うし他のユーザーから認められることは、その世界にいる限りにおいての、“小さな”自我アイデンティティの感覚をもたらしてくれるのではないだろうか。芦崎 (2009) のインタビューにも、MMORPG において役割を全うし周りから賞賛されることで大きな達成感が得られたと語った人がいる。しかし、そうした感覚はその世界からひとたび出ると有効性をほとんど失い、ユーザー自身の一貫したアイデンティティの形成にはつながっていかないのである。

他者との「出会い」と境界

前項では、アバターの世界に見られる解離的な「自分」のあり方について述べてきたが、今度は「他者の存在感の薄さ」や「境界の薄さ」に着目して考察をすすめていく。2 節において、

アバターどうしのコミュニケーションでは、他者の存在感が薄いことを指摘した。これはつまり、仮想空間内で、アバターを介して他者とコミュニケーションを取っているように見えて、実は他者と出会っていないということである。一方で、3 節で指摘したように、仮想空間における境界の薄さと同様に、ユーザー自身、自他の境界の薄さを呈している事例もある。こうした特徴は、「自分」と「他者」との分離がなされていないということからきているものではないだろうか。アバターを介することで、「自分」と「他者」とが未分化になるために、「自分」とははっきりと分離されたものとしての「他者」とのコミュニケーションが成立していなかったり、自他の境界が曖昧で、一気につながってしまったりするのであろう。このような、自他が未分化であるという構造は、近年増加していると言われている発達障害の主体のあり方に通じていると思われる。発達障害についての考え方には諸説あるが、河合（2010）は発達障害の特徴として、自分と他者を異なるものとして認識する自他の区別が成立していないことを挙げている。そしてそのような自他の区別は、自分で自分のことを考える自己意識の成立と同時に生じるという。河合（2010）は、発達障害の子どもは自分のことを自分の名前で「A ちゃん」と呼ぶことが多いことを指摘しているが、自己意識が成立するためには、自分を他者と並列の具体的な存在（A ちゃん、B ちゃん、C ちゃんの中の A ちゃん）としてではなく、それとは別の次元である、「私」や「ぼく」として認識する視点が必要であるという。つまり、自分自身や他者を差異化する働きがうまくいかないために、自他が未分化であったり、自己意識が生じていなかったりするのである。そして自己意識が成立しないと、葛藤を自分の内面に抱えることができないので、従来の、葛藤を持った主体を前提とした心理療法がうまくいかないと主張している（河合、2010）。

一方、アバターでも自他が未分化であるという特徴が見られることから、それと同時に自己意識の生じ難さ、そして葛藤の抱えにくさを想定することはできないだろうか。自分の作ったアバターに愛着を感じ、仮想空間でのアバターの経験を自分のことのように感じるユーザーも多いが、それと同時に、アバターは常にユーザーによって簡単に消去されてしまう可能性を持っている。うまくいかなければ、リセットすればいい、というのは、芦崎（2009）や Turkle, S.（1995）のインタビューに幾度となく登場する語りである。こうしたことが起こるのは、“自分の”アバターという認識は持ちつつも、差異化が十分に働かず、どこかで他のアバターと並列の存在で居続けている面があるからではないだろうか。このような構造が常にある以上、現実でのように、自分のアバターの経験を自分自身で見つめ、そこで生じた葛藤を引き受けるということは難しいのではないだろうか。

現代の「自分」のあり方—葛藤を抱えること

ここまで、アバターと思春期・青年期の「自分」との関連について考察するのに、解離や発達障害の主体のあり方を参照してきた。しかし、それはアバターを用いる SNS やゲームに参入する人々が解離性障害であるとか、発達障害であるとかいう意味ではもちろんない。そうではなくて、解離におけるばらばらな主体や、発達障害における主体のなさ・境界のなさという構造が、仮想空間上のアバターのあり方にも見えてくるということを示したかったのである。そしてそれらの構造に共通して見られるのが、痛みや葛藤を自分自身で抱える器が脆弱であると

ということだと考えられる。先に引用した野間（2012b）も、「解離ポジション」の背景に「葛藤の抱えにくさ」を挙げているし、発達障害に関しては前項で述べた通りである。解離も発達障害も、現代の心理臨床において大きく取り上げられているが、現代ではもはや、葛藤を抱える統一的な主体という、神経症的な主体のあり方が時代遅れになっているようである。スクールカウンセラーとして思春期臨床に長年携わっている岩宮（2009）は、最近ではこれまでの定石で理解できる「ふつう」の思春期とは違い、自分の中に悩みや葛藤を抱えておけない子たちが増えていると指摘している。彼らの問題は軽度発達障害に結び付けられやすいが、「でもそれは、自分の内面で悩みを抱えたり、葛藤に苦しんだりするような意識の持ち方とは違う意識が若い世代に芽生えてきているがゆえの問題として捉えることが出来る場合もあるのではないか」という気がする。つまり、近代の意識から考えるとあまりに不自然なので『障害』としか思えないような意識が存在している可能性についても考えていく必要があるように思う」と述べている。そしてそのような、これまでとは違う意識の持ち方を、仮想空間上のアバターのあり方は、よく表しているように思われる。それは、現代のテクノロジーの進歩によって生み出されたものであり、最先端の欲望をかなえる装置である。ただ、SNS やゲームのクリエイターの側は、決して意図して、葛藤を回避するような仕掛けを組み込んだわけではないはずである。しかし、現代の「自分」のあり方が葛藤を回避する方向に動いているために、現代の技術の進歩は、必然的にこのような装置を生み出したのであろう。葛藤を抱えにくい者にとって、仮想空間上に分身を作るとは、いわば擬似的に主体を拡散させ、痛みを軽減させる体験をもたらしてくれる。しかも、インターネットに接続できる環境さえあれば、いとも簡単に実現されるということを経験すれば、近代的な「自分」のあり方とは異なった形の「自分」が、これからますます勢力を増してくるものと推測される。心理臨床に携わる者としては、そうした現代的な「自分」のあり方を、これまでの常識との違いからではなく、それ自体として理解していこうとすることが必要であるように思われる。

註

- *1 アメーバピグでは、18 歳未満のユーザーに大きな制限がかけられているため、実態は 10 代のユーザーの割合がもっと大きいとも言われている。
- *2 MUD は主にテキストベースのオンラインゲームであり、本稿の考察の対象であるグラフィカルなアバターが用いられることは少ない。しかし、ここでは仮想空間上にキャラクターを作ること自体を問題としており、その点では視覚的外見を持つアバターを用いる SNS やゲームでも変わりはなく、アバターを作成することの考察にも通じると言える。

引用文献

- 相原博之 (2007). キャラ化するニッポン. 講談社.
- 芦崎治 (2009). ネットゲ廃人. リーダーズノート.
- Bauman, Z. (2004). *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*. Cambridge, UK: Polity Press. 伊藤茂 (訳) (2007). アイデンティティ. 日本経済評論社.
- Erikson, E. H. (1959). *Identity and the life cycle*. New York: W.W. Norton & Company.
- 西平直・中島由恵 (訳). (2011). アイデンティティとライフサイクル. 誠信書房.
- 岩宮恵子 (2009). フツウの子の思春期—心理療法の現場から. 岩波書店.
- 伊藤剛 (2005). テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ. NTT 出版.
- 岩田考 (2006). 若者のアイデンティティはどう変わったか. 浅野智彦 (編). 検証・若者の変貌: 失われた10年の後に. 勁草書房.
- 株式会社サイバーエージェント アメーバ事業本部 (2013). 「アメーバピグ Media Guide 2013. 7-9」. http://prom.ameba.jp/mediaguide/201307-09/2013_7-9_ameba_pigg.pdf (2013年8月16日取得)
- Kalff, D. M. (1966). *SANDSPIEL Seine therapeutische, Wirkung auf die Psyche*. Racher Verlag Zurich und Stuttgart. 河合隼雄 (監修) (1972). カルフ箱庭療法. 誠信書房.
- 河合俊雄 (2010). はじめに一発達障害と心理療法. 河合俊雄 (編). 発達障害への心理療法的アプローチ. 創元社, pp. 5-26.
- 今一生 (2011). いまどきの若者風俗における「キャラ疲れ」—人格改造から関係作法の気づきへ (思春期のこころ)— (現代の思春期を取り巻く環境). 児童心理, 65(15), 30-36.
- 桑原知子 (1994). もう一人の私. 創元社.
- メディアクリエイイト総研 (2012). オンラインゲーム白書. メディアクリエイイト.
- 三浦麻子. (2008). ネットコミュニティでの自己表現と他者との交流. 電子情報通信学会誌, 91(2), 137-141.
- 名取琢自. (2006). 人形浄瑠璃とロボットアニメ: 身体性と投影の視点から. 人間学研究, 7, 103-114.
- 野間俊一 (2012a). 身体の時間 <今>を生きるための精神病理学. 筑摩書房.
- 野間俊一 (2012b). 解離する生命. みすず書房.
- 大島邦夫・堀本勝久 (2011). 2011- '12年版 最新 パソコン・IT用語事典. 技術評論社.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster. 日暮雅通 (訳). (1998). 接続された心 インターネット時代のアイデンティティ. 早川書房.
- 浦川聡 (2001). 精神科臨床における「心理人形劇」の試み: 「垂れ流し」から「心の垣根の無い」ことの自覚へ. 作業療法, 20(3), 232-240.

(心理臨床学講座 博士後期課程2回生)

(受稿 2013年9月2日、改稿 2013年11月28日、受理 2014年1月16日)

A Clinical Psychological Study of the “Other Self” in a Virtual Space

TOKIOKA Ryota

An avatar is the other self in a virtual space. This paper discusses the relationship between an avatar and the self in today's adolescents. First, the author considered communication between avatars. It is pointed out that the other's presence is weak in communication and that an avatar has a one-sided character, which is projected from one side of the user's personality. Next, the author considers the virtual space where avatars exist, and claims that the space is almost unlimited spatially and temporally, and that the boundary between the self and others is vague in this space. These features are related to the characteristics of dissociative disorder and developmental disorder, which are often discussed in today's clinical psychology. People who have these disorders are said to find it hard hold a mental conflict within themselves, and it seems that the same applies to an avatar. An avatar in a virtual space has an aspect that functions as a system that makes adolescents evade mental conflict by artificially diffusing their own selves. However, it is important to understand an avatar and the self of today's adolescents themselves, and not to regard them as something pathological or different from us.