

投影法としての昔話の記憶再生法

D3 杉岡津岐子

Fairy Tale Memory Recall as Projective Method

SUGIOKA Tsukiko

1 投 影 法

投影法とは、一般には、あいまいな刺激に対して、自由な反応を求め、そこに人格の反映を見ていこうとする一群の人格テストをいう。投影法は、被験者の固有のパーソナリティ特性をその個人が自覚しているものから、無自覚な潜在しているもの一願望、感情、葛藤一にいたるまで、できるだけ広く、刺激材料に反映させ、導き出すことを目的としている。そこで、その刺激材料は、被験者が、意識的に意図をゆがめたり、表面的反応をしたり、慣習的表現で逃げたりできないものでなければならないと考えられている。Bell, J. E. (1948) は、未分化、未組織、不完全、多義性、あいまいさを備え、被験者の固有の判断を加えなければ、完成されないような性質を持つことが必要だと指摘している。

しかし、また、知能検査や発達検査が、その目的とする所が異なるにもかかわらず、投影法として用いることが可能であることは、Fromm, E. (1955) の指摘をまっまでもなく、テストが試行されている臨床場面においては、周知のことと思われる。課題への取り組み方や反応の仕方のパターン、知的要因によるとは思われな部分の反応の乱れ、遅延、表現形式の固有性などから多くの投影法的情報が得られる。

このような点から、検査を投影法たらしめるものは、検査自体のもつ投影法的特性のみならず、その検査を試行する検査者の視点、観点（検査中、検査後の分析）にあると考えられる。

そこで、本稿では、昔話の記憶再生法が、どのような投影法的特性をもつかについて、考えてみた。

2 昔話の記憶再生法の投影法的特性

投影法刺激の特性である未分化、未組織化、不完全、多義性、あいまいさといった、刺激の不明確性について考えるならば、昔話の記憶再生法は、当てはまらない。本研究では、方法（後述）において示されている通り、ある昔話をテープで聞かせ、直後と1ヶ月後に再生筆記させる。明らかに、刺激自体は、本来あいまいさの少ないものである。しかし内容的に、その中に聞き慣れないものや概念が、多少とも含まれてくるのは当然であり、そのことがある程度多義性、不完全、あいまいさを含む結果となる。また、1ヶ月後の再生は、1ヶ月前に聞いたと思われるものを被験者が自分の内部で再生したものを刺激として筆記するのであるから、あいまいさを増すこととなる。だが、刺激自体のあいまいさ、不完全さから考えれば、昔話の記憶再生法は、従来

の投影法に比べ、大きいとはいえない。

むしろ、本方法の特色は、記憶再生というものの特性と昔話というものが持つ特性にあると思われる。

① 記憶再生

物語を理解、記憶する過程は、聞き手（読み手）が、既に持っている知識（与えられた事柄によって喚起された）を用い、選択し、変化させ、また補充したり、構造化したりする、受け手の知識体制による構造過程であると、現在、考えられている。この観点からの物語記憶の研究は、Bartlett, F. C. (1932) に辿ることができる。Bartlett は、イギリスの大学生を被験者とし、北アメリカのインディアンの伝説を聞かせ、反復再生法もしくは、系列再生法を用いて、その記憶再生の再構成過程を研究した。その伝説は、イギリス人にとって異文化的で理解し難い部分を多くもっていた。その再生結果では、物語の全体的構図は、大きく逸脱することのないように要約されていたが、その部分部分は、被験者の知識や文化的経験に沿って変容されていた。その結果から、Bartlett は、理解や想起は、記憶された刺激材料そのものによってのみ決められるのではなく、被験者がもっている過去経験（習慣、価値等を含めた）の積極的体制化である枠組み (schema) によって構成的に行なわれる過程であると考えた。

今日では、この発想から、多くの研究が発展し、schema の概念からは、より抽象性のたかい、物語スキーマ (Rumelhart (1975), Thorndyke (1977)) やスクリプト (Black & Bower (1979), Graesser, Woll, Kowalski & Smith (1980)) などの概念が生まれてきた。しかし、被験者のもつ枠組 (Schema) の内容的吟味の研究は、ほとんどみられない。内的枠組が、Bartlett の指摘するように記憶再生過程に影響を及ぼすならば、それを投影法的にみることができはずである。

つまり、現在の文章記憶の研究は、抽象的構造的 schema の研究が中心であり、記憶材料を変形させる被験者の内的枠組の内容的吟味や記憶材料（物語）と被験者の間の内容的相互作用などはあまり注目されていない。そこで、被験者の内的枠組が、記憶材料の内容とどのように相互作用を起こすかを検討することにより、そこで、記憶再生文を投影法的にみることができると思われる。また、記憶再生という方法は、それが投影法であるという構えを被験者に与えることがほとんどない。それゆえ、意識的な結果のゆがみを生じることが少ない。この点で、この方法は、集団的な（例えば、発達的に、文化比較に）投影法としても、個人的投影法としても、ある種の情報を得るのに、すぐれていると思われる。

② 昔話

投影法として記憶再生させる材料として、昔話が何故適しているか。またどのような昔話が、適しているかについて考えてみたい。

昔話を使った臨床的研究としては、Dieckmann, H. (1971) の「子供時代のお気に入りおとぎ話」がある。その中で Dieckmann は、お気に入りの話と、患者のもっている問題の類似性を指摘している。患者に、お気に入りの話を思い出させ、それを話し合う中で、患者の主人公との同一視を分析したり、その話の意味の主観的理解を考えていくことにより、治療していくことが示されている。つまり、想起されたおとぎ話を通して、患者の内面を共感的に理解していく時、深い理解が生まれ、おとぎ話がもつ知恵と可能性が与えられ、治療していくことを示している。また、Dieckmann は、その想起において「覚えているモチーフより、間違っって思い出されたモチ

ーフが、想起者の内的枠組，心的ダイナミックスをより強く反映している。」ことを指摘している。また千野（1984）は「心の中にある昔話」の中で想起された話の変容についての調査の中でその話の中に「生の感情がこめられており，それは心の奥深く沈み込んだ昔話から間接的にひき出される。」と述べている。

では，何故，そのような重要な意味をもつ物語が，小説などでなく，おとぎ話や昔話なのか。Bettelheim, B (1976) は、「昔話の魔力」の中で，昔話について，「人間ならば誰でも，かかえている普遍的な問題，中でも，子供の心をとらえて離さぬような問題を扱いながら，芽生えたばかりの自我に語りかけ，その発達を促すと同時に，前意識，無意識からの圧迫を和らげる」と述べ，更に「子供に理解できる物語の中で昔話ほど，人間の内的な問題について教え，社会の形態には，関係なしに，困難な立場からぬけ出る解決法を示してくれるものは他にない。」と述べている。この指摘から，特に子供たちにとっても，昔話を材料にすることは，普遍的に子供たちの内的問題にふれると考えられる。

また，ユング派にとって，「昔話は，普遍的無意識過程の最も純粹で簡明な表現」(von, Franz 1970) であるとされており，「昔話は元型をその最も単純で明らかな，かつ簡潔な形で示す」(vol. Franz, 1974) とされている。

河合（1977）は，「昔話は人間の内的成熟過程のある段階を描き出したもの」と述べており，また，元型的な表象の文化差について「異なった場所に類似の物語が，独立に発生することがあるが，同じ元型的な表象にしても，その時代や文化の影響を受けて，それぞれの特徴を有する。また，ある時代やある文化において，ある特定の元型の力が強く作用することも考えられる」と述べている。

このような観点から考えると昔話を材料として記憶再生法を用いて投影法的に被験者の内的世界をみるとき，普遍的な深い層での投影がみられる可能性があること，及び，発達の視点をもつことが可能であること，更に，比較文化的な見方ができることが示唆されると思われる。

以上のことから昔話を記憶再生法の材料として用いることは，投影的情報を得る有効な方法であると思われる。

そこで，昔話（グリム童話と日本昔話）を材料として記憶再生法を用いて，どのような情報が得られるかを概説する。その内容は，3つの部分に分れる。1. 比較文化的視点（詳細は Sugioka (1987, *psychologia*))

2. 発達の視点（詳細は，杉岡津岐子 京都大学教育学研究科修士論文「昔話の心理学的研究」）

3. 個人における投影法的内容（詳細は同上）

本稿は，昔話の記憶再生法が，投影法として，どのように有効であるかを検討することを目的としているので，1，2については，その結果を投影法としての視点から概説するにとどめる。

3については，事例をあげて詳しく述べてみたい。

<材料と方法>

<材料> 1. 日本昔話一炭焼長者（岩波文庫，関敬吾編，日本昔ばなしⅢ一鹿兒島県大島郡採集），2. グリム童話一女王蜂（KHM, 62 岩波文庫，金田鬼一訳，グリム童話(I)) を材料に，長さがどちらも2200字程度，時間が約6分になるよう改作された。その2つの話は，女性元アナ

ウンサーによって朗読録音された。

〈被験者〉(人数は、グリム童話、日本昔話の順)

1. 小学校5年生 (男, 35, 33, 女, 29, 29)
2. 中学校2年生 (男, 21, 24, 女, 20, 20)
3. 高校2年生 (男, 24, 21, 女, 17, 21)
4. 大学生 (男, 19, 15, 女, 21, 25)

注) 大学生については、年齢、男子 ($\bar{x}=20.0, 20.1, \sigma=1.19, 0.85$) 女子 ($\bar{x}=18.7, 19.7, \sigma=0.68, 0.64$)

〈手続〉テープでお話を聞かせた後、再生筆記させた。(できるだけ詳しく聞いた通りにと教示した。)内観等の質問紙をその後試行した。1ヶ月後、予告なしに再び、再生筆記、内観等の質問紙を試行した。

〈結果の整理〉両材料を一定基準で、文章項目単位(女王蜂99項目、炭焼長者102項目)及び主要命題単位(女王蜂27項目、炭焼長者24項目)が定められた(Thorndyke, 1977)。そのそれぞれについて、再生されたか、されなかったかが、1, 0.5, 0, で(主要命題単位では1, 0)評価され、再生率が、それぞれの項目について、それぞれの年齢、男女別に求められた。個人個人の再生率も求められた。

〈結果と考察〉

1 比較文化的視点

女王蜂の方が炭焼長者より平均再生率が、直後、1ヶ月後ともに高い。内容的変形も少ない。そこで西洋型直線的の昔話の荒筋一論理を現代の日本人(小学5年~大学生)は、受け入れやすいことがわかる。しかし、個々の西洋のイメージ、シンボルの中には、受け入れにくく、変形をきたすものも多い。例えば、魔法、城、王子、王女、物を言わない小人、3つのかぎ、ごちそうを用意された食卓、冒険を求めて旅にでる、救済、生と死の世界の対比などが欠落もしくは変形される。

炭焼長者は、女王蜂より平均再生率が低い。また変形を受ける諸事物も多い。例えば、神、祭、祭のごちそう、麦めし、寄木、ごめん下さい→戸をたたく(ノックする)、婿、穴を掘って埋める→墓、などである。

しかしこの点から、日本昔話の方が現代の日本人にとって受け入れ難いものであると短絡的にはいえないと思われる。確かに、西洋型の直線的で論理的構造のしっかりした昔話の方が覚えやすいようである。すなわちそうした西洋型の物語 schema を持っていると考えられる。しかし日本昔話の方がより生き生きとした情緒的反應を生んでいた。その点から、情緒的には日本昔話との関係が強いことが示唆された。だが、確かに、古い習慣や概念は遠くなっていることがうかがわれはするが。

また以上の結果から、より明確な比較文化的研究をするためには、各文化圏で実際に比較実験を行う必要のあることが示唆された。

2 発達の視点—再生率の系列曲線の特徴の比較と減少率の比較、改変の仕方の比較より

- 小学校男子—エリクソンのいう具体的技能修得期的特徴を示す。(遊びや空想の産物より現実と実用と論理の産物を好む) —忘却率が大きい。
 - 小学校女子—男子と著しい違いを示し、夢想的世界に許容的、また二者関係の重視という視点が見られた。—再生率が高く、忘却率が小さい。
 - 中学校男子—性的アイデンティティの確立期、女性との関係が問題となる。
 - 中学校女子—行動的、目的志向の方向性が前景にでてくる。男性的自我の確立期のようなものである。中学は、他の年令に比べて、男女の特徴が逆転した感じがある。また内的動乱期であることが推察される。
 - 高校男子—性的アイデンティティの確立の時期。“知的”文章改変などによる葛藤の回避が可能になる。家を出る、家出という形での“出立”がテーマとなる。
 - 高校女子—中学時代からの延長と再び戻ってきた関係性の重視、行動的な部分は、中学よりも目標がはっきりとしてくる。家を出る、家出という形での“出立”がテーマとなる(この点においては男子と同じ)。
 - 大学男子—知的処理は、高校の延長線上にある。“出立”についても同様。ここで、女性選択の能動性、身分地位に関するアイデンティティの希求があらわれる。
 - 大学女子—“出立”のテーマは、結婚という関係性を含んだ出立へと集約されてくる。
- 以上のような特徴が、再生率の相互比較、変形、改変などの分析により明らかにされた。これらの一般的特徴をふまえたうえで、個人的特徴が明らかになってくる。

3 個人における投影法的内容

事例

- 中学2年男子—記憶材料 炭焼長者

知的には、普通であるのに、再生率が非常に低い。また、舌をかみきって死ぬのが女の人の方になるという逆転を起こしている。再生文を挙げてみる。(原文ママ)

直後—

むかしあるところにいりの長者とあまりの長者がいた。しお—しょうがあった。おとこをうむと18さいでむこに行かすことをうみにちかった。そして18さいでいった。5月むぎがとれて神さまにあげた〜? 女の人がしたをかみきってしんだ。するとゆうれいがでてきた。そしてしおが〜? 金がでてきた。いろんな物がでてきたのでたたりじゃ〜! とみんなおどろいた。そして、みんなノイローゼになってどこかにきえてしまった。この村は過そ地である。おわり。

一ヶ月後—

いりの長者とあまりの長者がいた塩が〜? 女の人が死んで。

クラスでの適応は良く、明るい楽しい子だと友達に思われている。しかし、再生は、ほとんどできていないし、混乱している。特に先夫が舌を噛み切って死んだのが、女の人が死んだことになっているのが特徴的である。一ヶ月後にも、冒頭と女の人の死と塩だけが再生されており、冒頭は初頭効果としても、女の人の死と塩は、強い印象を与えていることがわかる。また、内観として「おもしろくないからまじめにやろうと思わなかった」と答えている。その点で、モチベー

ジョンが、低いことがうかがわれるが、むしろこの話を正しく再生することに大きな抵抗があると考えた方がよいようである。家族関係を調べてみると数年前に両親が離婚して母親が出ていったことがわかった。そのように彼の家族関係をこの物語に重ね合わせる時、彼がこの話を拒否するのは当然であることがわかる。この話の離婚した女の人が再婚して幸せになり、残された先夫が貧乏になり、なおかつ、先妻のもとで恥をかいて自殺するという内容は、とても他人の話として平然と再生することはできなかつただろう。せめて女の人が死んだと改変することによって、その衝撃をやわらげようとしたものと思われる。そして、一ヶ月後も、そこだけは、しっかりと再生したものと思われる。それ以外は覚えていないかという、質問紙の中の人物の好き嫌いを評定させる中で、あまり長者(ママ)、入りの長者、女、17歳の男の4人をあげ、17歳の男以外はみな嫌いとしているところから、再生しているよりは、多く覚えているものと思われる。好き嫌いの評定をせず、名を挙げた17歳の男は、彼であろうか。それとも彼の父であろうか。また、塩は何を意味しているのか。これらについては、連想検査を試みるとよいと思われる。

一般的にも、中学2年生の再生文は、ほかの年令にくらべて、ネガティブな表現が多く見られる。中には、夫婦とも、まわりの人々に冷たくされ、死んでしまうというようなものも見られる。即ち、自殺念慮的表現がなされている。内的に動乱期のようにあり、死が外から見ると、近くにあることが推察されるものが多い。そのような全体的傾向から見れば、ここで女の人が死んだというのは、自らの中のそうした傾向をそのまま男性像で表わすことの危うさから、改変したとも考えられる。この記憶改変は直後には、いくぶん意識的であったかもしれない。しかし一ヶ月後には“女の人が死んだ話”というのは確信があったようである。このように、記憶は、情緒的枠組によって大きく変容されて定着するようである。

○大学生男子一記憶材料 炭焼長者

知的に高いと思われるのに再生率が低く、舌をかみきって死ぬのが女の人になっている。再生文を引用する。(原文ママ)(……は筆者)

直後一

むかし、あるところにあがりの長者といりの長者がいました。2人が釣りにいきました。枕木の一、うさぎの話、りゅうぐう城の話、2人は結こんした。精魂こめてもち米をついた。しかし男は麦飯はいらぬといって家を出ていった。途中の家でどうして家を出たのかをたずねられた。舌をかみきって女が死んでしまった。

1ヶ月後一

むかしむかしあるところに〇〇と〇〇という2人の男がいた。2人の男は釣りをしていた。一人の男がうさぎを枕にして釣りをしていた。竜ぐう城があった。それから2人の子ども、男の子と女の子が生まれたこと。その2人が同じ家に住んだ。女は男のために精一杯食事をつくった。しかし男は、その女がつくった食事(麦飯一よくついた麦)に不平をつけ、家を出ていった。女は男の帰りを待ちつづけた。家を出た男は、ある女の家のあるところにたどりついた。その家の女に「どうしてお前は家を出てきたのか」とたずねられた。男はその問いに対して答えた。泊めてもらいたいと思っていたが泊まることができなかつた。男はその家をでていった。男を家で待ち続けている女が男を恨んで死んだ。

直後の内観に「関係のないことを考えたら、まったく話の筋がとれなくなって混乱してしまい、

内容がわからなくなった。」と書かれている。ところが1ヶ月後の再生は、それなりに原話に近くなっている。ただし出立していくのが男であり、死ぬのが女であるが。直後、自分が聞いてなかったと思う以上に、聞いていて記憶されていたことが、このことから推察される。では、直後のこの混乱は、なんであろうか。その手がかりは、直後と1ヶ月後に共通の部分“どうして家を出てきたのか。”にあると思われる。1ヶ月後の質問紙の中の「お話の世界に入ってその中の人に何か言えるとしたら誰に何を言いたいですか。」で、「男」に「どうして家を出ていったのか」と言いたいとしている。また、登場人物の好き嫌いに、釣りをしていた2人の男、うさぎ、男、女、ある家の女をあげており、男以外はどちらでもないと評定しており、男を嫌いと評定している。男の出立には大きな課題がありそうである。そこで、本人から話を聞いてみると、丁度、大学4年であり、このまま、自宅からかよえる地元就職が決まっているにもかかわらず、今、どうしても家を出て、都会で働いてみたい気持ちができて困っているとのことだった。母親も皆、地元で就職が、決まったことを喜んでいるし、自分も満足しているにもかかわらず、出て行きたい気持ちがおさえられないとのことであった。

丁度、検査者が、彼のいきたい都市から、来たことも、直後の再生を混乱させた要因であろうと考えられる。

“どうして家を出ていきたいのか” 答えられず、家を出ていくことは、地元そのまま就職するのを喜んでいる母親を悲しませることになる。(それは、昔話の中の女を自殺においやることに等しい。) そのようなことはできない。しかし自分の中の家を出たい気持ちも大きい。そうした気持ちのゆれによる再生の混乱であったようだ。ここでの女の死は、出立することによる母殺しの象徴の表現とも考えられる。しかし、西洋流の龍退治のような母殺しではなく、女は男をうらんで自殺する。これは、非常に日本的母殺しの象徴表現ともいえそうである。また1ヶ月後の再生文中のある家の女との結婚は語られない。中途はんばのままである。これもそういう年令、そういう内的発達状態であるともいえるし、日本的であるともいえるのではないだろうか。その状態にある“男”を彼は嫌いと答えている。決断の下せない自分に自己嫌悪を感じているようである。

しかし、またこのように自分の問題を記憶再生の物語にもちこむことは、混乱のようでありながら、その中で、何度も何度も自らにどうありたいかと問うていく力があるとも考えられよう。このような機会があっても、またべつの機会があっても、人は自分が問題とせねばならないことをうまく機会をとらえては考えていくことができるのだとも言えると思われる。

本来、テストは、それを試行することによって、被験者がそれによってなんらかの益を得ることが望ましい。それは、テストの結果が、それ以後の治療の助けとなることはいうまでもなく、そのテストを試行すること自体が、なんらかの益をもたらすことをも目標とすべきであると思われる。侵入度が強く、害することが多いといわれることがあるロールシャッハでも、よい時期に適切な方法で試行されれば、被験者が自己洞察をテスト中に行なったり、「何かとてもすっきりしました。」とテスト後言うことも多い。また、ロールシャッハ前とロールシャッハ後にバウムテストを行なう時、ロールシャッハ後の方がバウムが生き生きとし、良い形態を呈することも多い。そのように、テストは、表現することによって、治療力を持つことが望ましい。本研究の方法は、その作業量の多さから、このままの方法では臨床例に用いることはできない。しかし、もっと短

い昔話を選ぶこと、口述再生とすること、治療者との1対1の関係で用いることなどを考慮すれば、臨床例に用いることも可能であると思われる。次の事例は、やはり臨床例ではなく、前述の実験の中の事例であるが、この実験を行なったことをきっかけとして、一つのこだわりから抜け出し、成長したと思われる例である。記憶材料は、女王蜂である。

○小学校男子（原文ママーただし中略……は筆者）

直後一むかし、王子があぶなくておもしろいことをしたくて、家を出ました。二人の王子は、もう二度と家には、帰らないのです。あとから、一番末のグズロクがあとをおいかけてきました。やっとの思いで追いついたと思うと兄たちは、おまえみたいなやつにこれからの旅がついて行けるかとあまりかんげいされませんでした。（中略）とうをぐずそうとしました。（中略）最後に、グズロクがしんじゅをさがしに行きました。（途中で時間切れ）

（感想）動物をたすけると、おんがかえってくるのかなあと思いました。グズでも、ぬけてても、別にいいんじゃないかと思った。

1ヶ月後一むかし三人の王子がいました。その三人の王子の上の2人が、おもしろくて、きけんなことがしたくて城を出ました。しばらくいくと末のヌケサクがあとからついてきました。兄たちは、ヌケサクに、これから何かあるかわからないぞとあまりかんげいしなかった。（中略）アリの塔をくずして…（中略）この町には、まじょがのろいをかけています。つぎのもんだいをする、まじょののろいがなくなります。森の中にあるしんじゅを1000つぶさがしてくださいと書いてありました。そのとき小人が、このしごとを夕方までにしなかったら石になります（時間切れで途中）質問紙の中で、「この話を本で読んだ」「思い出していろいろ考えた」に○をつけており、好き嫌いの評定には、「一番上の兄」、「二番目の兄」、「ヌケサク」、「アリ」、「カモ」、「ハチ」、「小人」、「一番上のおひめさま」、「二番目のおひめさま」、「まじょ」をあげ、「兄」と「ヌケサク」を好きと答えており、兄たちには、「ヌケサクにいわれてすなおにやめたから」という理由をあげている。「まじょ」だけは「魔法をかけたから」嫌いだと答えており、あとはどちらでもないに○をつけている。また、物語の中の誰に何をいいたいかの部分で、「まじょ」に「のろいをとけ」と書いている。担任の先生に、兄弟がいるかどうかを確かめると優秀なお兄さんとお姉さんがいることがわかった。また、この子について、ぐずかどうか聞いてみると優秀な子だが、動作がのろくて、本当にぐずだと答えていた。この子にとって、ぐずであることは、大きな心的圧力としていつも存在していたと思われる。そこでこの子の再生文にはヌケ作が“グズロク”に改変され、アリの塔を“グズして”とグズの2字が再び出てくる。そして都合よく、この話では、グズロクが（本当はヌケ作であるが）成功する。このことによって、この子は“グズでも、ぬけてても、別にいいんじゃないか”と思うことができるようになったと思われる。この話が、この子にとって、大きな意味をもっていたことは“本を読んだ”そして“何度も思い出した”というところにも表れていると思われる。この昔話を聞いたことがこの子の中で“グズでもいい”という自己肯定を生み出したのだといえるであろう。

また、“本を読んだ”のであり、それによってグズロクが、元のヌケ作にもどっているにもかかわらず、新たに、本文中にはない“まじょ”がでてきて、“町にのろいをかけてしまう”という新しいファンタジーが、侵入してきている。このことは、この話が、この子にとって、非常に大切なものであり、常に自分のものとして、自分の問題をその中に投入し、解決していくものと

なっていることをしめしていると思われる。河合（1967）は、ジャックと豆の木の絵をかいた女の子の例の中で、「おとぎ話が子供の内的心の状態を生き生きと表現するイメージをちょうどこのときに提供したのではなかったか」と述べているが、まさに、この子の場合も、そのように、この話がこの子の内的な心の状態を生き生きと表現するイメージを与え、さらにこの話に託して創造する力をひきだしたようである。このように、その子に適した話が与えられるとき、その再生文は、単に投影法として、その内的表現の反映としてみる事が可能であるのみならず、その成長する力、自己治癒する力、（創造する力）をひき出し、動的に変化していく媒体となりうるようである。

<ま と め>

記憶し再生するという過程は、入力したものを出力するという機械的な処理過程ではなく、内の枠組と記憶材料との相互作用による創造過程であると考えれば、その再生されたものは、記憶材料によって引き出された再生者の心的内容（認知・情動を含め）の反映、投影であるとみなすことができよう。それゆえ、再生文を吟味、分析することは、再生者の心的内容を吟味、分析することとなり、投影法としての意味をもつと思われる。

そこで、記憶材料として昔話を用いることは、それが、「他のどんな物語より深い意味で、子供の本当の心理的、感情的な状態から出発している」（Bettelheim, B 1976）こと、「普遍的問題」（同上）を扱っていること、また、ユング派の視点においては、「普遍的無意識過程の最も純粹で簡明な表現」（von Franz 1970）であること、また「内的成熟過程のある段階を描き出す」（河合、1977）ことなどから、適切であろうと考えられた。

また、河合（1977）の昔話の元型的な表現の文化差についての指摘から、比較文化的視点をもつことができると考えられた。

そこで、比較文化的視点、発達の視点から、投影法的に、再生文が分析された。その際、分析の中心は、平均再生率の比較、系列位置曲線のパターンの分析、忘却率の比較、挿入、改変などであった。比較文化的視点からは、現代の日本人は、西洋型の直線的で論理的構造のしっかりしたもののほうが覚えやすく、西洋型の物語の枠組 Schema をもっていると考えられた。また、情緒的には日本昔話との関係が強いこと。しかし、日本の古い習慣や概念に遠くなっているし、西洋的イメージの王子や王女や魔法といったものも、自分のものとはなっていないことが示唆されている。しかし、比較文化的研究には、諸文化圏で、実際に比較実験が必要であろうと思われた。

次に発達の視点からは、それぞれの年齢における特徴的再生率系列の分析や特徴的挿入や改変の分析から、発達の特徴が、推察された。ここで、発達の特徴に性差があることが、明らかにされている。従来の発達図式は、男性中心であり、女性にはあてはまらないのではないかと思われた。これらの点を詳述することは、本稿の目的ではないので、別報に譲る。以上の発達の特徴を踏まえた上で、個々人の再生文を吟味する時、より個人の特徴が、明らかになってくる。その年齢の平均より、著しく再生率の低い場合や、ほとんど起らない改変などに、注目していく時、個人の内的特異性が、浮かび上がってくる。それらの再生は、非常に鮮烈に、その再生者の心的内容を反映していることが、質問紙やインタビューによって確かめられている。昔話の特徴—普遍的内容を含み、登場人物が、具体的属性をもたない即ち、Lüthi (1968) のいう昔話の抽象性—

が、そのような投影法としての有効性を高めていると思われる。

しかし、そのような特性と同様に重要な点は、昔話を材料とすることは、それによって再生者は、内的な心の状態を生き生きと表現するイメージが与えられ、さらに、その話に託して、創造する力をひき出していくことができる点にあるものと思われる。そしてその内的表現を通して、成長する力、自己治癒する力、創造する力が、ひき出されてくるのを見ることができると思われる。

引用文献

- Bartlett, F. C. 1932 Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology.
- Bettelheim, B. 1976 The Uses of Enchantment (ベッテルハイム) B. 波多野・乾 (訳) 1978 昔話の魔力 評論社
- Black, J. B. and Bower, G. H. 1977 Episodes as Chunks in Narrative Memory. Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 18, 309-318.
- Dieckmann, H. 1971 The Favorite Fairy-Tale of Childhood Analytical Psychology, 18-30.
- von Franz, M-L. 1970 An Introduction to the Psychology of Fairy Tales.
- von Franz, M-L. 1974 Problems of the Feminine in Fairy Tale.
- Fromm, E. 1955 Intelligence-a dynamic approach, Doubleday.
- Graesser, A. C., Woll, S. B., Kowalski, D. J., Smith, D. A. 1980 Memory for Typical and Atypical Actions in Scripted Activities. Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory, 6, 503-515.
- Grimm. Brüder 1812 Die Mäarchen Der Brüder Grimm.
- 金田鬼一 グリム童話全集 岩波書店
- 河合隼雄 1976 ユング心理学入門 培風館
- 河合隼雄 1977 昔話の深層 福音館書店
- Lüthi, M. 1968 Es war Einmal (リユーティ, M. 野村 (訳) 1974 昔話の本質 福音館)
- Rumelhart, D. E. 1974 Notes on a Schema for Stories, In D. G. Bobrow and A. M. Collins (Eds), Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science, Academic Press.
- 関 敬吾 日本の昔ばなし 岩波書店
- 千野美和子 1984 心の中にある昔話 京都大学教育学部紀要
- 杉岡津岐子 1985 昔話の心理学的研究 京都大学教育学研究科修士論文
- Sugioka, T 1987 The Place of Eastern and Western Culture in the Minds of Contemporary Japanese Young People-A Study of Fairy Tale Memory Recall.
- Thorndyke, P. W. 1977 Cognitive Structures in Comprehension and Memory of Narrative Discourse Cognitive Psychology, 9, 77 - 110.
- 新版 心理学事典 平凡社「投映法」の項 (博士後期課程)