

# 白昼夢に関する研究

—反復性・空想性を中心に—

田 中 史 子

六歳の子がベッドに寝たままいろいろな話を作り出していた。…(中略)…冒険の始まりはいつも同じだった。それはいつも同じ場所から始まった。それは海辺の近くに積まれた柴の山だった。ジョージはいつもこの柴の山の周りを仲間たちと駆けっこしていた。それが終わると、いくつもの船が岸に乗り上げて、最後には厚紙の箱に変化した。また別の冒険では、美しい庭園を囲む緑と金色の鉄柵がぐにゃりと柔らかくなって、通行できるようになったり、投げ捨てることのできた。

キプリング「ブラッシュウッド・ボーイ」(橋本横矩訳 キプリング短篇集 岩波文庫)より

## 1. 問題と目的

冒頭に挙げた文学作品では、子どもが日常的に「話を作り出して」いるようすがえがかれているが、このような物語が、白昼夢あるいは白日夢といわれるものである。「話を作り出す」といっても、意識的あるいは言語的にストーリーとして創作されるのは一部のものであり、無意識的で自覚のないままに物語世界が繰り広げられる場合が多い。それらは、広がりをもつ'準宇宙'(Silveyら, 1988)として、創り手自身はその世界の中に入り込むかのように体験され、視覚あるいは聴覚といった、感覚的で前概念的なイメージと結びついたものであると考えられる。

白昼夢についての臨床心理学的な報告は、古くはAnna,O.の事例にみられる(Breuerら, 1895)。この事例では、白昼夢によって解離の基礎がしかれたという考察がなされている。また、Freud, S.は、白昼夢を'名誉心的願望か、性的な願望'を充足し不満な現実を修正するためのものであると考え、そうした白昼夢は幼児記憶に還元されると述べた(Freud, S., 1908)。精神分析的な立場から白昼夢を論じる研究は、Freud, S.のこの考えを継承している。例えば、Krisは、白昼夢は'外傷体験を統制する試み'であり、'外傷体験を快い征服の体験につくり直す楽しみ'をもたらすとし(Kris, 1952)、Rapaportは、白昼夢を、生体的欲求や内なる攻撃衝動の充足であると述べている(Rapaport, 1960)。精神分析的な見解では、葛藤からの逃避やカタルシスといった効果を認める場合でも、白昼夢を病理との関連で否定的にとらえることが多かった。

こうした精神分析的な白昼夢観の一方で、1960年代以降、より多面的で肯定的な白昼夢へのアプローチが試みられるようになった。Singerと、彼の影響を受けた研究者らがおこなった白昼夢への多彩なアプローチは、精神分析的な見解に加えて、認知的、発達の観点を重視した(Singer, 1974・1975・Singerら, 1990)。Singerは白日夢尺度という質問紙を作成し、不安と混乱の白昼夢、罪悪感と否定的感情の白昼夢、肯定的で生氣のある白昼夢の3類型に分類した。また、さまざまな側面からの白昼夢の調査を網羅的に考察し、白昼夢を'正常な人間の現象であり、幼児期からさまざまな筋道を通して発達する上で役立つ認知的技能'であるとした。Singer

は、白昼夢の機能として、欲求不満・怒りを低減する、現実の環境に変わる環境を与えるなどを挙げているが、特に重視したのは未来の行動のリハーサルをすることができる、世界への対処のための情報処理モデルとなるという点である。

日本における白昼夢研究として、近藤は、白昼夢の内容と欲求の関連づけを試みた（近藤、1978）が、その考察は、白昼夢は願望や欲求を充足する手段であるとする従来の精神分析的観点の域を出るものではない。また、前田は、Singerのいう肯定的なタイプでも、現実からの逃避である病的なものもあることを指摘しながらも、Singerの提唱した3類型を基本的に踏襲している（前田、1985）。前田が白昼夢の機能として挙げたものは、自己愛の満足を得るための代償作用、カタルシス、未来のリハーサル、自我の退行による創造である。これらの観点はいずれも、従来の研究を越えるものとはいえないであろう。今泉は、日本人の白昼夢は建設的ではなく、罪や不安を伴う傾向にあり、男性は白昼夢から有益なアイデアを得ているが、女性は現実から心が離れやすいという性差を指摘した（今泉、2004）。

以上みてきたように、Singer以降の研究は、否定的な見解の多かった古典的な白昼夢観を脱し、多種多様な内容や形式に注目し、肯定的な側面をも注目するようになった。その結果、どんな種類の白昼夢が、どんな機能や影響をもつのかということについての研究が、さまざまに試みられるようになった。しかし、白昼夢の物語は多くが長期間保持される傾向にあるため、1つの物語は次第に広がり、ある類型への帰属を容易でなくさせるほどの複雑な要素をもつことが考えられる。白昼夢の分類と機能との関係を論じた研究では、これらの点を考慮していないため、その分類は単純化されすぎたものになるか、把握することが困難なほど複雑なものになるように思われる。また、「内容が～だから、～という願望が表れている」という図式に陥りやすいというもの、白昼夢研究の問題点の1つである。白昼夢の分類や意味づけにとって何が重要であるのかということをもっと吟味する必要があるのではないだろうか。

これまでの白昼夢の研究がほとんど重視してこなかったこととして、反復性の問題が挙げられる。筆者は以前、白昼夢と描画の関係について論じた（田中、2007）が、その中で、プレイセラピーで繰り返される遊びと白昼夢との関連を指摘した。プレイセラピーに限らず、例えば箱庭などでも、同じような場面や主題が繰り返されることが多い。反復するということは、それじたいに何か重要な意味があるのではないかと考えられる。白昼夢もおそらく、多くが反復するものであり、白昼夢の機能を論じるためには、反復について考えてみる必要があると推測される。

白昼夢について考えなければならないもう1つの問題は、空想性の問題である。ここでいう空想性とは、物語が現実的な世界の直接的な模倣ではない度合いを表す。白昼夢には、現実には起こりうる場面を想定するものがあり、Singerはこれを根拠に、現実のリハーサルとしての白昼夢の機能を論じた（Singer, 1975）。しかし、白昼夢には、例えば超自然的な存在が登場する空想性の高い物語もあり、こうしたものがSingerの注目した、起こりうる未来についての現実的な物語と同じ機能をもつといえるのかどうかを検討してみる必要がある。準宇宙と呼べるほどの空想世界を創り出すイメージは、現実で起こりうる場面を想像する時にはたらくものと質的に異なる可能性が考えられる。現実的な物語としては表わすことのできない、より複雑で、創り手にわけのわからなさを感じさせる内的なテーマが、空想性の高い物語には反映されている可能性がある。

そこで本研究では、白昼夢のありかたを、反復性と空想性という2つの軸からみていくことと

する。また、反復性・空想性の高低によって、物語のもつ機能は異なるのかということについて考察し、そこから、白昼夢をもつことの意味について検討する。

## 2. 方法

**調査対象者**；18歳以上の大学生・大学院生35名（男性15名，女性20名）を対象とした。平均年齢21.7（SD4.0）歳であった。

**手続き**：

・質問紙調査

白昼夢をもったことがあるかどうか、その内容，時期，繰り返す場面の有無，物語の変化などに関する質問紙調査をおこなった。

・半構造化個人面接

質問紙調査において、白昼夢をもったことがあると答えた調査対象者のうち、面接調査の同意を得られた者を対象に、半構造化個人面接をおこなった。録音をとることについての了承を得たのち、質問紙の回答に基づき聴取をおこなった。

## 3. 結果の整理

「白昼夢をもったことがある」と回答したのは、35名のうち、18名であった。その18名のうち、面接調査に同意が得られたのは9名であった。

質問紙および面接調査で報告された物語の諸要素を整理した。反復性と空想性は、独立したものであると考えられたため、それぞれの軸を設定した。反復性の軸は、反復と即興を両極としたが、その両極のあいだに位置するものが多かったため、〔設定保持または短期間の保持〕という中間の段階を置いた。空想性の軸は、空想と現実的を両極とし、その中間的なものとして仮定という段階を置くものである。また、空想的な物語については、空想の内容が危険・困難を志向するものか、親和・安定を志向するものかについても調べた。これらの軸で整理される要素、下位要素がどのような特徴を指すのかを表1にまとめた。

また、報告された物語の中にみられるそれらの要素の有無を調べた結果を図1に表す。図1より、この調査で得られた白昼夢の物語には空想的なものが多く、特に、反復性の高い物語は空想的であり、現実的な物語では反復がみられなかったことがわかる。

表1 要素と下位要素の特徴

		要素と下位要素	特徴
反 復 性 の 軸	反復		ほぼ同じ内容の物語が長期間保持され、ある場面または物語全体が繰り返される傾向にある
	設定保持または 短期間の保持	設定保持	同じ設定の物語が長期間保持されるが、場面は日によって異なる
		短期間の保持	数日間保持されるが、文章・絵などで外在化されるまたは完結を迎えると消失する
	即興		一過性で即興的に浮かんでくるが、すぐに消失する
空 想 性 の 軸	空想	危険・困難への志向	内容に、戦い・飢餓・拘束などの、生命や心身の危機的状況や困難があらわれる
		親和・安定への志向	内容に、対人的な親密さや、状況の安定などがあらわれる
	仮定		物語の舞台は創り手が日常的に生活する場ではあるが、現実とは異なる設定もつ
	現実		物語の舞台が、創り手が日常的に生活する場ではある

4. 考察

① 反復性の軸から

反復的な物語について：今回の調査で報告された物語をみると、反復が全くみられない即興的な物語はわずか3例であった。〔設定保持または短期間の保持〕が短いあいだであれ反復することを考えると、白昼夢の物語というものは、ほとんどが反復するという性質をもつと考えてよいだろう。

反復性の高い物語には、次のようなものが挙げられる。

例1：調査番号A10（18歳，女性）

自分がお姫さまで、食人植物に捕まったり、氷の中に閉じ込められたり、悪者に捕まったりして、助けを待っている、というのをしょっちゅう空想していた。捕まって助けを待っている場面を繰り返した。拷問など過激になっていった。助けられた場面は1度もない。

例2：調査番号A7（32歳，女性）

小さい子どもたちが遅くまで遊んでいて、1人ずつ帰っていく時に、残った1人の女の子が走って家までかけていく。すると後ろから影がつかず、離れずついてきて追いかけてくる。いつしかその影はドラキュラになっていって、女の子はひたすら逃げて、逃げ切る。その場面だけ鮮明に覚えている。繰り返すが、展開はいつもない。スリルがあったけど、楽しいというのではない。なんか怖い。小さい頃に見た夢がほとんど同じような感じで、毎晩見ている。

例3：調査番号A4（24歳，男性）

「三国志」の長坂坡の戦いで、曹操の大軍に追われて劉備が逃げるところで、自分は、劉備の子どもを助ける超雲についていく役になりきっていた。超雲が窮地に陥った時に、自分がその軍勢2千人ぐらいに独りで立ち向かっていって超雲を逃がす。自分はそこで討死してしまう。いつも繰り返していた。好きなシーンっていうのがあって。言葉で浮かぶというよりも、向こうのほうに林がざあっと広がっている中に、（軍勢が）2万いる中に、自分たちがいて、という情景が浮かんでくる。夢の中に出てくると、自分が超雲になってるっていう

調査番号	物語番号	反復性			空想性				
		反復	設定保持 または長期間の保持	即興	空想			仮定	現実
					危険・困難	緩和・安定	その他		
A1	①	●			●				
	②		●			●			
	③		●			●			
A2	①	●				●			
	②		●			●			
A3	①	●			●			●	
	②	●			●			●	
A4	①	●			●				
	②	●						●	
	③		●						●
A5			●		●				
A6			●		●	●			
A7		●			●				
A8	①			●			●		
	②			●			●		
	③			●			●		
A9	①	●			●				
	②	●				●			
	③		●			●			
	④		●			●			
A10		●			●				
A11		●				●			
A12				不明			不明		
A13	①		●		●				
	②		●			●			
	③		●		●			●	
A14	①	●				●			
	②	●					●		
A31		●				●			
A33			●			●		●	
A34				不明				●	
A35				不明	●				

図1 物語の諸要素

ことのほうが。なんか気がついたらそうなってて。

これらの3例の物語はいずれも、ある場面が何度も繰り返されることで成り立っている。例1では、「捕まって助けを待っている場面」の繰り返しが中核となっており、物語の結末ともいえる「助けられた場面」の欠如が目される。例2でも、「展開はいつもない」と述べられている。このほかにも、反復性の高い物語をもっていた調査対象者たちはしばしば「始まりも終わりも明確ではない」（調査番号A9：23歳、女性）ことを報告しており、この種の物語では、中心となる幾つかの場面に重点が置かれ、ことの起こりや結末について語られることがあまりなかった。つまり、彼らは突出した少数の場面に対して集中的な関心をもっており、その場面を一つながりの文脈に入れ込むことにあまり力を注がないと考えられる。彼らにとっては、物語のストーリーとしての完成度を上げていくことよりも、自分の強く惹かれる状況に浸り続けることが重要なのである。

興味深いことに、こうした反復は、半ば創り手の意志を越えて起こってくることが報告された。白昼夢の「気づいたらその中にいる」（A3：24歳、男性）という特徴は、反復性の高い物語で顕著なようである。このことは、白昼夢、特に反復性の高いものは、物語を創作しようという意図のもとに生じてくるというよりは、自然発生的に生じてくることを示している。また、「お話をしないと気がすまないくらいに動かされていた、執着していた。何ヶ月も（同じ物語を）毎日やっていた」（A9）という報告は、白昼夢が時には強迫的に繰り返されざるを得ないことを示している。白昼夢の物語には、創り手にとって自我親和的なものが多いので、現実逃避である、快楽を求めるといった側面が目され、反復される場面や物語の多くは快い感情を伴うものであり、そうした快い感情を得ようとして物語を繰り返していると思われることが多い。しかし、例2の場合、楽しいというよりは「なんか怖い」と述べ、スリルがあったとは言いながらも、創り手はどちらかというところこの物語に否定的な印象をもっていたようである。稀な例ではあるが、物語から得られるものが恐怖などの否定的な感情であったとしても、白昼夢を反復せざるを得ない場合があると考えられる。前田（1985）は創り手が意識的に物語を反復することをやめようとしてもそれがなくならない例を報告しているが、この前田の報告や、先述した例から、白昼夢の反復には、一種の「どうしようもなさ」が伴うということがわかる。こうした「どうしようもなさ」は、白昼夢の物語に含まれるイメージの自律性のはたらきによるものであると考えられる。例2や例3では、夢の中でも白昼夢と同じ内容が反復されていたという報告があるが、このことから、白昼夢にあらわれてくる物語が、創り手が内面的にかかえているテーマを反映したものであり、その物語のイメージには、創り手の意志ではどうすることもできない自律性があることがわかる。Freud,S.は、夢を論じる際に、'ある白日空想の、おそらくは無意識のまままでとどまっていた白日空想の繰返しのうちのみ存立するよう夢'があることを指摘した（Freud,S., 1900）。夢を生み出す無意識的で自律的なイメージは、白昼夢においても源泉となっていると考えられるのである。

反復性が高い物語といっても、繰り返される場面がいつまでも変わらないわけではない。反復していた物語が消失する、あるいはほかの物語にとってかわられることももちろんあるが、そうでなかったとしても、反復されているあいだに、物語が少しずつ変化を起こすことも報告されている。反復されていた物語の消失や変化も、反復と同様に、いつのまにか起こる、あるいはどう

しようもなく起こるものようである。先述した創り手の内的なテーマの消失や変化によって、物語のイメージも否応なく変わっていくのであろう。

**即興的な物語について：**反復性の低い物語は、外的な刺激を受けることによって短時間のうちに次々と生み出される。そのような物語は一過的であり、作られたあとはすぐに忘れ去られていくのが常である。その例として、次のようなものが挙げられる。

**例4：調査番号A8（22歳，男性）**

断片的なものが多くって最後までいかない。イメージが浮かんで、じっくり練ってとかそういうのではないので。しょっちゅう浮かんで消えて浮かんで消えて、なんで。脳とか通らない感じで最後までいかない。例えば、メガネをかけた男の人たち（が調査時に浮かんでいた）。追いかけてっこしている。そういう断片的なものがだーっと浮かんでくる。

例4の報告にみられる、連想や思いつきからくる奇妙さ、「脳とか通らない感じで」浮かんでくるのが、即興的な物語の特徴である。この例では、同音語からの連想、視覚的な刺激からの連想によって、物語が次々に逸れていくことがわかる。即興的な物語の、一過的で覚えていられないという性質のために、夢との直接的な関連を調べることはできなかったが、即興的な物語のありかたは、反復的なものよりも夢に近いという印象を受ける。

即興になる理由として、テーマそのもの、あるいは個人の、物語化に対する準備性の違いを推測することができる。内的なテーマの、意識にのぼろうとするはたらきが不足している場合、より無意識的なイメージのまま物語化されてしまい、一過的で支離滅裂なものとして体験されると考えられる。あるいは、内的なテーマに準備性があり意識にのぼろうとしていても、創り手のほうにそれを意識的に統制して物語化しようと試みる能力や傾向が乏しければ、そのテーマは一つの物語というかたちでは定着しないという可能性が考えられる。

**設定保持または短期間保持について：**白昼夢の物語の中には、反復的でもなければ即興的でもない、形式的にはその中間のように思われるものがある。こうした物語には大きく分けて、背景や人物の性格などの設定は変わらないが場面は反復せず、あるストーリーに沿った進行や背景の構築がみられるものと、短期間保持され一とおりストーリーとして完結するあるいは外在化されるとそれ以上は繰り返されないものがある。この両方の性質を兼ね備えるもの、どちらとも判断のつかないものが多いため、本研究ではこれらをまとめて、反復と即興の中間的なものとした。このような構造化・固定化を求める傾向から、この種の物語にはストーリーとしての整合性や完成度が重視されることがわかる。従って、こうした中間的なものにおいては、反復性の高いものや即興的なものに比べて、おそらく意識的な統制が物語に大きくはたらいっているのであろうと考えられる。

設定保持や短期間保持を特徴とするこのような物語は、調査で報告された32話中12話であった。このように多くの物語が中間的な形式をとることの要因として、もともと反復的あるいは即興的な性質を帯びた物語であったものでも、創り手が、自分の意志に従って構成し固定させようと試

みることによって中間的なものへと変化する可能性が考えられる。しかし、物語がもともと反復的な要素を帯びていたものであれ即興的であったものであれ、構成度の高い物語になったことによって反復や想考の流れを起しにくくなるということが重要であると考えられる。というのは、そのことが、無意識的な素材を自分が納得する物語に創りあげることと比較的成功していることを表していると思われるからである。こうした構成度の高い物語に取り上げられたイメージもしくは内的なテーマに対する処理や意識化が、創り手にとってある程度可能であると考えられるであろう。

## ② 空想性の軸から

**現実的な物語について：**今回の調査では、報告されたほとんどの物語が空想的なものであり、現実的な物語を報告したのは1例のみであった。この調査とは別におこなった、子どもに対する白昼夢の調査では、現実的な白昼夢が多くみられたことから、子どもの頃には現実的な白昼夢があったものと考えられるが、おとなの場合、そうしたものを白昼夢であるとは認めない、あるいは思い出せないという可能性が考えられる。

現実的な物語には次のようなものがある。

### 例5：調査番号A4（24歳，男性）

一番最近は（就職のための）面接とか、おっきいのがありまして。シミュレーションというのが起きる。例えば、「あの人についてどう思いますか？」ということについて、それに対しての返答が自分の中にぐわーっと起こってくる（という白昼夢をみる）。

これは、就職活動で相手に質問された時にそれに答えるという状況を、白昼夢としてみているという報告であり、現実のリハーサルとしての側面がかなり強いものである。あるいは、そうしたリハーサルを繰り返すことによって面接への不安を解消しようとするものであろう。必要がなくなれば消えるので、長く反復しないという特徴がある。

**空想的な物語にみられる危険や困難への志向：**反復する物語のほとんどが空想的なものであることはすでに述べた。反復性の軸のところ、物語が自律的に反復することについて考察したが、反復することの意味を検討するためには、空想の内容についてみていくことが必要であろう。

これまでの研究では、空想の内容を検討する場合、その内容にどのような欲求が表れているのかということがおもに論じられてきた。しかし本研究では、空想性の高い物語に共通の要素として、危険や困難への志向と親和や安定への志向とに注目し、それらを中心に空想の内容を論じていきたい。

危険や困難を志向するものの例として、次のようなものが挙げられる。

### 例6：A1（31歳，女性）

旅というか巡礼もののような、1人もしくはグループで、いろんな地形のところを旅する。断崖絶壁をしたから登って行って、落ちてけがをする。再チャレンジして最後には克服。毎

年、クリスマスツリーを順に登って旅をした。途中で食べものがなくなって食べものを探したり、嵐が静まるのを待ったりした。危険を克服する場面を繰り返した。

この種の物語は、苦難の克服や英雄的行為の達成などの結末を迎えることが多いことから、従来の研究では、現実での不満足な自己を代償するもの、満たすことのできない欲求を満足させるもの、あるいは、外傷体験の克服、目的達成のためのリハーサルであると考えられてきた (Kris, 1952・Singer, 1975)。例6において、A1は、繰り返されるものが「危険を克服」する場面であると述べており、そうした側面があることは否定できない。しかし、例6の物語の中では、克服した瞬間だけではなく、危険を克服するまでの過程も繰り返されている。また、反復性の高い物語の例として挙げた例1の「捕まって助けを待っている」物語や、例2の「影に追いかけられる」物語、例3の三国志の物語においては、克服する場面は報告されず、危機的状況におかれる場面が重点的に反復されていることが述べられていた。重要なのは、危険や困難を克服することだけではなく、むしろそれ以上に、危険や困難を体験することではないかと推測される。この推測を裏づけるものとして、例1の「捕まっている場面を繰り返すが、助けられたことは1度もない」という報告が挙げられる。

それでは、空想的な物語で繰り返し扱われる危険や困難とは何なのであろうか。白昼夢における危険や困難の克服が単に達成欲求の充足や現実適応のリハーサルのために繰り返されるのであれば、現実的な物語のほうがより直接的にその機能を果たすのではないと思われるが、白昼夢の大半は空想的な物語である。空想的な物語では、例2に出てきたドラキュラのように、危険や困難をもたらすものとしてしばしば超自然的な存在や力があらわれてくる。このことから、白昼夢で扱われる危険や困難が、創り手の日常に感じている危険や困難の単純な代替物ではないのではないかと推測される。空想性の高い物語にみられる超自然的な存在や現象は、そのもつ危険や困難が、創り手本人にはどうにも対処できない、正体のはっきりしないものであるという性質を帯びている可能性を示唆している。反復がおこなわれるのは白昼夢が内的なテーマと関連しているからであるということはすでに指摘したが、その内的なテーマに関連して自分を脅かすであろうもの、例えば自分自身がかかえている危険な性質、あるいは周囲に存在する正体のよくわからない不安などを、白昼夢の中でそれとはわからないかたちで体験することに、危険や困難を志向する物語の意味がある可能性を考えておきたい。

また、危険や困難に陥れられている主人公同様、危険や困難を主人公に課す人物や災害などの環境も、創り手が生み出したものであり、その意味ではその人自身に属するものである。主人公＝自分が危険や困難に直面するというところに喜びを感じる一方で、みずからが生み出せる危険や困難の大きさに喜びを感じることもあり得るだろう。さらにいえば、危険や困難がどれほど大きなものであれ、自分自身に属するものである以上、主人公＝自分を決定的に滅ぼすものではないはずである。例2のように、イメージの自律性のために創り手が物語にあらわれてくる危険をコントロールできず恐怖を感じることも皆無ではないが、多くの場合、白昼夢の世界は、創り手がいわば安心して危険や困難を体験できる場所であるといえる。

**空想的な物語にみられる親和や安定への志向：**もう一つの空想的な物語の一群は、架空の世界で



の日常生活という要素が強いものである。

#### 例7：A1（31歳，女性）

主人公の少年と妹を中心に、たわいない日常というのでしたね。学校があったり、食料品店があったりとか。紙で家を仕立てて、家の中とか、村の絵をかいて、木やら果樹園も自分で紙にかいて、1つの都市、村で。

このような物語を何年ものあいだ創っていたA31（27歳，女性）は、主人公の女の子がほめられたり喜んだりした場面を繰り返していたと報告している。このことは、白昼夢の機能として従来考えられてきた達成欲求の充足をうかがわせるが、賞賛は単なる達成ではなく、周囲から受け入れられるということの意味する。こうした空想的な日常生活の物語に登場するのは、例7にみられるような家族・組織・村落などの小さな共同体や、友達・飼い主といった仲間たちであり、彼らは、主人公に安心できる居場所を提供している。こうしたことから、この種の物語の基調となっているのが、主人公とほかの登場人物や環境との、親密で安定した関係であることがわかる。つまり、創り手にとって重要なのは、物語世界と調和し、快い安定感を得る体験であろうと推測される。

### ③ 総括的考察

以上、反復性と空想性のそれぞれの軸から白昼夢を考察した。

従来の白昼夢研究は、物語の内容を調査し、その結果から白昼夢の機能が論じるものが多かった。それらの研究は、白昼夢にはどのような願望が現れるのか、あるいは、どのようなパーソナリティがどのような白昼夢をもつのかということを追及してきたが、なぜ、それらの願望やパーソナリティの持ちぬしが白昼夢という手段を通してみずからのテーマを体験するのかということに対しては、十分な検討がなされていないように思われる。この問題に取り組むためには、白昼夢の内容にどのような願望やパーソナリティが現れているのかをみていくだけではなく、どのようなかたちで白昼夢がもたれているのかということにも目を向ける必要があると思われる。本研究では特に、反復性と空想性についてとりあげてきたが、これらは、白昼夢の機能を考えるうえで重要な軸になると思われる。ひとくちに白昼夢といっても、反復性・空想性の度合いはさまざまである。反復するものと即興的なもの、架空の世界での冒険と現実的なリハーサルとでは、物語がもつ意味が違ってくるのではないだろうか。今回の調査では、即興的なもの、現実的なものについてはほとんど報告されなかったので、以下ではおもに、反復性の高い、空想的な白昼夢をもつことの意味について述べることにするが、即興的なもの、現実的なものにも、それぞれ異なった機能があるという可能性を指摘しておきたい。

とはいえ、今回の調査の結果からもわかるように、白昼夢の物語は、多くが同じ場面を何度も反復する。反復するということが、白昼夢の機能を考えるうえで大きな意味をもつように思われる。遊戯における反復についてFreud,S.は、不快な体験などの強い印象を与えるものを、遊戯の中で反復することによってその印象を鎮めるとした（Freud,S., 1920）。また、被分析者が起こす転移などにみられる反復を、抑圧されたものが記憶として再生されず、行動的な反復によって

無意識的に表されたものであると論じている (Freud, S., 1914)。白昼夢の反復についても、心の中に無意識的に存在する内的なテーマが、記憶として再生されるかわりに、あるいはFreud, S.が述べたような行為として表れるかわりに、物語のある場面を反復することによって表れるのではないかと考えられる。すなわち、物語にみられる反復は、ほかの方法ではおさまりのつかない内的なテーマを、どうにかして心におさめようとする試みである可能性が考えられる。

しかし、空想の内容をみていくと、反復することの別の側面もみえてくるように思われる。白昼夢で扱われるテーマは個人によって異なるが、大きく分けて、経験や困難に関するもの、親和や安定に関するものがある。Krisは、白昼夢が反復されることについて、'小さい子どもは常に、それより以前に体験したり考えたりした危険を、最後に出会ったものに併せてしまうのである。こうした考えが日中に回想されると、少年は白日夢の中で、危険を克服した愉快的体験を味わうことになる、遊びや白日夢が何度も繰り返される理由は、この勝利の喜びにあることで説明される'と述べている (Kris, 1952)。しかし、すでに考察したように、反復されるのは危険を克服する場面だけではなく、むしろ、克服する前の危険な状況であることのほうが多い。また、白昼夢の物語には、危険や困難を志向するものばかりではなく、日常生活での親和や安定を志向するものも多くみられる。勝利の喜びを求めるものもちろんあるが、それが、空想的で反復性の高い白昼夢をもつ意味の本質であるとはいえないであろう。

先述したように、危険や困難を志向する白昼夢では、創り手がいわば安心して危険や困難を体験できると考えられる。また、親和や安定を志向する白昼夢については、物語世界と調和し、快い安定感を得る体験であることを指摘した。危険に富んだ冒険的な物語と、安定した日常生活を送る物語とでは、内容からみれば両極にあるもののように思われるが、両者とも、根底にあるのは物語世界との快い調和なのである。親和や安定を志向するものはもちろん、危険や困難を志向するものでも、創り手が物語世界に包まれていること、何が起ころうともその物語世界の中では許されている (あるいは守られている) こと、その世界と創り手とが一体であるということが大きな前提になる。しかも、そうした状態にあることを創り手が意識することはほとんどないようである。このように述べると、創り手と白昼夢との関係は、早期の母子の関係に似ていることに気づく。白昼夢はまるで、母親が子どもを包むように、創り手を包み込んでしまうように思われる。精神分析的な立場から退行的であるとみなされてきたことも、この点を考えると、もっともであるといえる。

退行という点から考えれば、Ballintは、治療的な側面をもつ退行の、'調和的=相互浸透的渾然体'に向かう傾向について指摘した (Ballint, 1968)。この調和渾然体という状態は、個人と一次物質的な環境とのあいだに完全な調和が成立し、個人と環境との境界が区別できず、また区別することが問題とならないほど一体化している状態である。Ballintはこの状態を、エディプス水準以前の、対象との関係が展開する前段階のものであるとし、一次愛の水準と呼んだ。ここでいう一次物質的環境とは、現実にはありえない無限の調和に満ちた世界である。

白昼夢は、この一次物質的環境に戻ることを夢みて創り手がうちたてた準宇宙といえるのではないだろうか。その準宇宙にある限り、何ものもはっきりとした対象とはならず、危険なもの、恐ろしいものでさえ全てが、創り手に属するものであり、本当には対立しないのであろう。例2の「影に追いかける」物語について指摘したように、物語に現れてくるイメージじたいの自

律性があるので、例外的ではあるが、否定的な感情を引き起こす白昼夢もある。しかしだいたいの場合において、そういった否定的なイメージさえ、白昼夢の中に包み込まれると、創り手の心にながうものに変えられる。そこで、創り手は快い調和に満たされ、癒される。安全な世界の中でみずからのテーマとなってくる問題を繰り返して扱うということが白昼夢の機能として考えられると述べたが、それ以前に、その世界の現実にはありえない調和に浸るといことじたいに、治療的な意味があると考えられる。反復するということは、何もかもが創り手自身でもあり、それゆえに調和した世界でもある馴染みの準宇宙に、何度でも戻ることであるといえる。

## 5. これからの課題

Silveyらがいくつかの例を挙げているが、作家と呼ばれる人々の中には、子どもの頃から白昼夢をもってたと考えられる場合が多い。ある個人の白昼夢が、小説・映画・漫画などのかたちで世に出るといことも少なくないであろう。また、それらが白昼夢の代替物として、人々を夢中にさせるということもあり得る。そのように考えると、プレイセラピー・箱庭・描画といったものだけではなく、ある映画・小説・漫画・アニメなどに惹かれているというクライアントの語りにも、白昼夢というものが関係しているのではないかと思われる。面接におけるクライアントの語りやイメージ表現の奥に何があるのかということを考えていくうえで、白昼夢についてさらに研究していく必要があるのではないかと思われる。

本研究では、反復する空想的な物語を中心に白昼夢の機能について論じ、即興的な白昼夢、現実的な白昼夢については、例が少ないため詳しく述べることができなかった。即興的な白昼夢は、反復するものよりも、白昼夢の名のとおり「目が覚めている時に見る夢」に近い印象を受ける。また、現実的な白昼夢は、Singerのいうリハーサルという側面が強いと考えられる。これらについても、今後、検討していかなければならないだろう。

〈付記〉 本稿は、2005年度に京都大学大学院に提出した修士論文の一部を加筆・修正したものです。当時ご指導いただいた山中康裕先生、岡田康伸先生、本稿執筆に際しご指導いただいた角野善宏先生に感謝いたします。また、こころよく協力していただいた調査対象者のかたがたに厚くお礼申し上げます。

### 【参考文献】

- Balint, M. (1968) *The Basic Fault: Therapeutic Aspect of Regression*. 中井久夫訳 (1978) 治療論からみた退行—基底欠損の精神分析 金剛出版
- Breuer, J. u. Freud, S. (1895) *Studien über Hysterie*. 懸田克躬・小此木啓吾 (訳) (1974) フロイト著作集第7巻 ヒステリー研究 人文書院
- Freud, S. (1908) *Der Dichter und das Phantasieren*. 高橋義孝 (訳) (1969) 詩人と空想すること フロイト著作集第3巻 人文書院
- Freud, S. (1914) *Erinnern, Wiederholen, und Durcharbeiten*. 小此木啓吾 (訳) (1970) 想起、反復、徹底操作 フロイト著作集第6巻 人文書院
- Freud, S. (1920) *Jenseits der Lustprinzips*. 小此木啓吾 (訳) (1970) 快感原則の彼岸 フロイト著作集第6巻 人文書院
- 今泉真由 (2004) 白昼夢の構造に関する一研究—Short Imaginal Processes Inventoryによる実証的

- 研究の試み一, *臨床心理学研究*, 東京国際大学
- 近藤敏行 (1978) 青年期白昼夢の構造に関する基礎的考察—白昼夢の型の分類の試み— 広島大学学校教育学部紀要第1部 第1巻 11-21
- Kris,E.(1952)*Psychoanalytic Explorations in Art*. 芸術の精神分析的研究 岩崎学術出版社
- 前田重治 (1985) 夢・空想・倒錯—退行の精神分析— 彩古書房
- Rapaport,D.(1960)*The Structure of Psychoanalytic Theory*.
- Silvey & Mackeith(1988) *The Paracosm: A Special Form of Fantasy. Ongoing Early Experience: Imagination and Cognition in childhood*. ed.Morrison, D.C.
- Singer,D.G. & Singer,J.L.(1990)*The House of Make-Believe. Play and the Developing Imagination*. 高橋たまき・無藤隆・戸田須恵子・新谷和代 (訳) (1997) 遊びがひらく想像力 創造的人間への道筋 新曜社
- Singer,J.L.(1974) Daydreaming and the Stream of Thought. *American Scientist*, 62, 417-425.
- Singer,J.L.(1975) *The Inner World of Daydreaming*. 秋山信道・小山睦央訳 (1981) 白日夢・イメージ・空想—幼児から老人までの心理学的意義— 清水弘文堂
- 田中史子. (2007) 子どもの描画表現に関する一考察—白昼夢についての調査から—, *京都大学大学院教育学研究科紀要*, 53, 124 - 136.

(臨床心理実践学講座 博士後期課程3回生)

(受稿2007年9月7日、受理2007年12月12日)

A Study on Daydreams:  
Focusing mainly on the degrees of the repetition and fantasy

TANAKA Fumiko

Many of the previous studies on daydreams investigated the contents of daydreams, and discussed their functions. Those studies examined what desires appeared in daydreams or how the personalities were related with the contents of daydreams. However, they had not thoroughly researched the reasons why people with such desires or personalities experienced their own themes through the means of daydreams. To deal with this problem, it was necessary to pay attention to the styles of daydreams and not only the contents. In this study, the degrees of repetition and fantasy of daydreams were investigated. It was considered that the degrees ranged extensively and that the functions of daydreams vary depending on these degrees. This study mainly focused on repetitious and fantasized daydreams. It was found that only certain scenes appeared in the repetitious daydreams, and that some fantasized daydreams were oriented toward danger and difficulty while others were oriented toward harmony and stability. These results suggest that the therapeutic meaning of daydreams lies in the process where people repeatedly deal with their own themes in a safe world and return to a harmonized world.