

(続紙 1)

京都大学	博士（ 教育学 ）	氏名	田中 史子
論文題目	《物語》についての臨床心理学的研究		
（論文内容の要旨） 序論では、本論文で扱う《物語》について論じている。神話的な物語が信じられていた時代、人々は神話的な存在と和合し、その力を分有することができた。近代以降の実証主義の発展は、そうした生き生きとした神話的な意味を失わせるという側面がある一方、日本の心理臨床において、河合がイメージやファンタジーを含んだ物語の重要性を指摘した。これらの議論では、物語には事象をつないで意味づける筋があるということを強調する。しかし、プレイセラピーや白昼夢の中で繰り広げられる物語を聴く時、事象をつないで筋立てるものだけではなく、荒唐無稽さや矛盾をそのまま包み込むような《物語》の存在を考える必要がある。 第1部では、物語創作における体験について論じている。第1章では、物語創作についての先行研究を概観した。それらは、内容からの自己理解などから物語創作を論じることが多く、創作過程そのものの体験の心理療法的な意味があまり論じられてこなかった。しかし、物語創作と箱庭制作の類似から、物語創作でも箱庭療法で指摘されている“ぴったり感”が得られる可能性が考えられる。第2章では、物語創作過程での“ぴったり感”の調査を概観し、結果からの考察を行った。この調査の対象者には、“ぴったり感”が物語の進行につれて右上がりに安定していく群と、最初は“ぴったりする”と評定するが次第にそれが保てなくなる群とがあった。前者は、内的なイメージを的確に表現できたかを重視して評定を行う傾向にあり、思いがけない要素が物語に入り込んできた時に動揺して“ぴったり感”が減じることが多かったが、徐々にその思いがけなさを物語の中に取り込んでいけるようになっていった。その一方で、最初は“とてもぴったりする”とのみ評定するが次第にそれが保てなくなる群では、図版などの外的な要素に物語を創り続けようとする傾向にあり、それができている時に“ぴったりする”と評定することが多かった。物語を創作し続けるにつれて思いがけない要素が物語の中に入り込んでくると、動揺から回復することができず、評定が不安定になるという特徴が見られた。第3章では、以上の考察をふまえ、物語を創作するという過程において、自分にぴったりであるという感覚が体験されていると同時に、思いがけないイメージによって自分の物語が揺るがされる体験をすることに心理療法的な意味があることを論じた。 第2部では白昼夢について論じている。第1章では、白昼夢に関する心理学的な議論を概観した。多くの研究に共通する傾向として願望充足や未来へのリハーサルという側面が強調されているが、そうした願望充足の視点からではなく、反復性と空想性に注目し、白昼夢に関する2つの調査研究をおこなった。第2章で述べた調査①は、18歳以上を対象にしたものである。この調査では、反復的で空想的な《物語》の報告が特徴的であった。それらの《物語》には、危険や困難を志向するものと、親和や安定を志向するものがあることがわかった。後者は、《物語》の世界と調和し、快い安定感を			

得る体験であるといえる。前者は、危険や困難を志向するものであるが、夢見手が《物語》の中では守られていること、その世界と夢見手が一体であることが考えられ、白昼夢は、母親的な世界の再現であるといえる。また、母親に守られながら危険な外界に憧れる状態に近いのではないかとも思われる。第3章で述べた調査②は、小学生を対象にしたものである。この調査で子どもたちが反復すると報告した白昼夢は、おとなが回想する白昼夢よりも現実的で、過去を志向する傾向にあった。子どもたちの白昼夢では、現実体験されたことや既製のstoryと、内的な世界とが重なり合い、それらが混在したまま再体験されていることがわかった。こうした白昼夢は、体験や既製のstoryを自分の《物語》として新しく生み直すという意味を持つと考えられる。また、子どもたちの空想的な白昼夢にはおとなほど反復がみられず、即興的であった。子どもたちは、聴き手や場の状況といった環境に応じて即興的に次々に《物語》を創り出すことによって、よりよい表現手段を探しているといえる。第4章では、調査②で得られた子どもたちの白昼夢の描画について論じ、子どもたちの描画に表現された奇妙さを、自分の内的イメージをより適切に表現しようとしたものであるという観点から考察した。第5章では、以上の研究を通して白昼夢は、自分の創造した《物語》の世界に包まれるという体験であり、そうした世界との一体感を得ることに心理療法的な意味があるのではないかと論じている。

第3部の第1章では、ある糖尿病患者に対しておこなった面接調査について述べ、その人がどのような《物語》をかかえて生きているのかを検討した。調査で得られた語りや箱庭・描画での表現から、1つ1つの《物語》の間のつながりなさ、潜在的な《物語》にある不気味さの存在とそれゆえの表面的なstoryが揺らぐことへの怖れなどについて考察し、糖尿病患者の《物語》を多層的に捉えることの必要性について論じた。第2章の事例では、他者には理解されにくかったと思われるクライアントの《物語》が徐々にセラピストとのあいだで共有される過程を、第3章の事例では、インテーク当初のクライアントが抱いていた《物語》が変化していく過程を中心に検討した。また、第4章の事例では事象の意味づけやイメージがいつのまにか入れ替わる《物語》について論じた。

終論では、以上の議論をふまえ《物語》を持つことの意味を検討した。あるstoryが前面に押し出されている場合でも、その奥には多層的な《物語》が動いていることが多い。これらの《物語》は、顕在化しているstoryとは異なった意味づけを事象に与え、矛盾を孕んだまま人生の中に組み込む働きをされると考えられる。したがって、筋をつけて整理していく、筋がないものをも受け入れるという両方の視点から、クライアントが心の中に持っているイメージの表現を見る必要がある。クライアントが論理的・常識的な理解では測れない荒唐無稽さを含んだ《物語》を表現する時、たとえ矛盾や曖昧さを孕んでいてもそれをそのまま捉えて、強いて論理的に了解しようとせず、その《物語》の体験がどのようなものであるのかを、そのまま感じ取る努力が必要であると強調している。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、人生に密接に関わり、心理療法においてさまざまなかたちで表現される《物語》をテーマとして取り上げている。

日本の心理臨床は、イメージやファンタジーを含んだ物語storyの重要性やナラティブ・アプローチなどの影響を受けているが、これらは物語には事象をつないで意味づける筋があることを強調する傾向にある。しかし、筆者は臨床実践において遊戯療法や白昼夢の中で子どもたちが繰り広げる物語や、神話や昔話の中で整合性のあるstoryとして定着していない断片的な物語に出会うことで、事象をつないで筋立てるものだけではなく、荒唐無稽なもの、秩序が崩壊しているもの、矛盾だらけのもの、意味がわからないものをそのまま包み込むような物語の存在に注目するようになった。さらに、そのようなnarrativeでもない、storyでもない、一見荒唐無稽さを含んだ物語を《物語》taleと表現し、そのような《物語》に心理療法的な意義のあることを論じたことが、本論文のオリジナルであり、心理臨床学分野において重要な課題をもたらしている。

まず、物語創作の結果としてもたらされる自己理解や関係性は、確かに心理療法にとって重要なものであるが、結果から得られるものだけではなく、創作する過程そのものの体験が語り手にとって心理療法的な意味をもつ可能性を示唆したことが、興味深い。さらに、物語創作過程で“ぴったり感”が体験されているのかどうか、また体験されているとすれば、それはどのようなものかを調査研究を通して概観し、考察をおこなった。この調査研究では、“ぴったり感”が右上がりに安定していく群と、最初はとても“ぴったりする”とのみ評定するが次第にそれが保てなくなる群とに分かれ、イメージによる物語と“ぴったり感”との関係が、興味深い考察を導いている。続く考察では、物語を創作するという過程において、“自分にぴったりである”という感覚が体験されていると同時に、むしろ思いがけないイメージによって自分の物語が揺るがされる体験をすることに、心理療法的な意味があることを示したことは、評価できる。さらに、物語を創っているうちにイメージが自然に出てくる、つまり物語の創られる側面だけではなく、出てきてしまうという自律的な側面の重要性をも示したことは、有意義な成果であった。

次に、筆者はこれまでの物語研究ではとくに論じられていなかった非現実的で空想的な白昼夢を研究対象として、その反復性と空想性に注目したが、このことは、臨床心理学的に意義あるものである。そして、その中の18歳以上を調査対象としたものに関して、あえて危険と困難を志向する反復的で空想的な白昼夢に焦点を当て、白昼夢の心理学的役割を論じた考察は、秀逸である。さらに親和や安定を志向する白昼夢が多いなか、困難を志向するものは、母親に守られながら危険な外界に憧れる状態に近い心性であると論考を進めている。また、小学生を対象とした調査では、白昼夢において、おとなが回想する白昼夢よりも現実的で、過去を志向する傾向にあり、空想的で内的な世界とも重なり合いながら、それらが混在したままの《物語》として再体験されていることが新たな知見として提示された。さらに、子どもたちの空想的な白昼夢は、聴き手や場の状況といった環境に応じて即興的に次々と《物語》を創り出す力となり、イメージを《物語》化する練習の場ともなり、よりよい表現手段となる可能性を秘めた点を示し得た。続く調査研究および考察では、子どもたちの白昼夢の描画について論じているが、絵にある表現を心理発達の観察することよりも、表現している内容そのものを観察し、その奇妙さや表現力の未発達さに注目して、子どもたちの内的イメージをより適切に表現しようとする

(続紙 4)

という観点を導入したことは、心理療法的な意味からも高く評価できる。

最後に、事例研究として4つのケースが報告されている。1つ目は、ある糖尿病患者への面接過程であるが、糖尿病を人生の中にどのように組み込もうとしているのか、どのような《物語》を抱えて生きているのかを考察しながら、面接で得られた語りや箱庭と描画による表現をもとに、糖尿病患者の《物語》を多層的に捉えようとした視点は、臨床心理学的に貴重な仕事となっている。

2つ目の事例は、衝動性や落ち着きのなさを抱えた11歳男児とのプレイセラピーであったが、発達障害的な基盤からくる周囲とのものの見方のずれや、そのずれに対する苛立ちと諦め、分かってもらえないことへの怒りについて筆者が気づいていくと同時に、その男児と《物語》を共有することによって、癒やされていく過程が示された。

3つ目の事例は、統合失調症である50歳代の男性であり、4つ目の事例は、重度の強迫性障害を抱える20歳代の男性である。いずれの心理療法とも困難を伴うプロセスではあるが、筆者がそれぞれのクライアントの生きていく上で必要とされる《物語》に注目し、その変化を捉えながら、心理臨床の実践と考察を行っているところは、労作であると評価できる。

終論として、筆者は、創作された物語、夢や白昼夢、箱庭・描画に出てくるイメージによる物語、そして荒唐無稽で無秩序であり1つの筋を持ったストーリーとして理解できないが、その人が無意識に持っている《物語》を、複雑で多層的な意味を持ちうるといった視座を本論文に与えているが、この点は心理臨床実践においても大きな功績だと言える。

なお、試問において事例がまだ十分な時間的経過を経ていないことや、その後の展開を考慮した論考も必要であるとの意見が出されたが、このような指摘も本研究のさらなる発展や臨床実践への応用と貢献という視点において、本研究の価値をいささかも下げるものではない。

よって本論文は博士(教育学)の学位論文として価値あるものと認める。また平成24年3月7日、論文内容とそれに関連した試問を行った結果、合格と認めた。

論文内容の要旨及び審査の結果の要旨は、本学学術情報リポジトリに掲載し、公表とする。特許申請、雑誌掲載等の関係により、学位授与後即日公表することに支障がある場合は、以下に公表可能とする日付を記入すること。

要旨公開可能日： 年 月 日以降