

漫画やアニメについて他者に語るプロセス

—他者に語る行為の背景について—

笹倉尚子

I 問題と目的

I-1. 漫画・アニメについて語る行為と心理臨床の接点

現代日本は子どもから大人までが漫画やアニメに親しむ国であり、自分がふれた漫画作品やアニメ作品について他者に語るという行為は日常的に生じる現象である。また、筆者の心理臨床経験においても、思春期・青年期のクライアントを中心として、時には中年期のクライアントが漫画やアニメを話題として取り上げることがある。自分自身のことではなく、漫画やアニメという虚構の物語について語るクライアントの姿に出会うとき、セラピストとしての筆者は、語られる作品自体への興味をそそられるとともに、「この人はどうして今、こんなことを話しているのだろう」という素朴な問いを抱く。

心理臨床におけるこうした現象に関して、山中（1978）は“窓”という概念を提唱している。“窓”とは多くは趣味という形で開かれているクライアントの興味の志向性であり、思春期のクライアントが語るそうした“窓”の内容には、投影や同一化の機制によってクライアント自身の内界の発達や変容の状態が明瞭に表現されているという。この“窓”という概念は、心理臨床場面においてクライアントが漫画やアニメを話題にする意味や、そうしたクライアントに対するセラピストのアプローチについて明示したという点で意義深い。そして昨今では、西村（2004）や高見（2004）が事例研究において、思春期周辺のクライアントによって語られた漫画やアニメについて、そのストーリーや登場人物のありようを象徴的・無意識的な水準で検討し、そこから見出されたクライアントのテーマを事例理解に活かしている。また、舩田（2009）や古川（2009）の事例研究では、セラピストがクライアントから漫画を借りて読んだり、家でアニメを見たりすることを経ながらクライアントと信頼関係を築いていくといった記述もある。さらに、これらの研究と関連して、社会的に大きな影響力を持っていたり、人間にとって重要なテーマが表現されているようないわゆる「深い」漫画やアニメ作品を心理学の視点から読み解き、そこから得た知見を人間理解へと還元するような研究も存在する（斎藤，2000 他）。

上記のような先行研究においては「漫画やアニメを深層心理学的な視点から読むことによってなんらかの示唆を得、その知見を事例理解や臨床実践に活かす、あるいは人間理解や教育のために用いる」という姿勢が共通していると考えられる。心理学において他でもない漫画に着目することの意義として、家島（2008）は、①絵と文字からなる複合メディアであること（独特の表現形式を持っていること）、②大衆的で広く普及していること（権威づけられていないので読みが自

由であること)、③紙媒体の娯楽品であること(自分のペースで読める、かつ、疲れている時でも気楽に読めること)、④フィクションであること(人物・物語の設定・描写の自由度が高いこと)の4点を挙げ、こういった特徴が人間の心理に影響を与えやすいのではないかという仮説を立てている。アニメに関しては、音声や動きがあり無料で視聴できることから、漫画と同等かそれ以上の影響を持っている可能性が考えられる。また家島(2008)が、漫画を“他者の物語”と考え、他者の物語の枠組みを知ることによって自己の物語が再構築されたり、新たな自己形成への動きが生まれることを主張しているように、漫画やアニメに親しむ人々の内面は、作品から一方的に影響を受けるといよりも、作品との相互作用のなかで何らかの変容を生じさせているものと予想される。このことを鑑みると、心理臨床においてクライアントが読んだ漫画や視聴したアニメの内容について深く知ることは、クライアントのありようを理解する手がかりとなりうると考えられる。

このように、心理臨床という領域において、漫画やアニメを“物語(stories)”として深く理解し実践に活かしていくという態度は比較的馴染みのあるものであると言える。その一方で、クライアントが漫画やアニメについてセラピストに語るという行為そのものもつ意味や性質について実証的に明らかにした研究はほとんど見られない。近年、人文社会科学の領域においては、“語り(narrative)”という概念が注目を集めている(Mitchell, 1981/1987)。こうした“語り”研究の基礎には、発話内容だけでなく発話行為や発話主体に焦点を当てるという姿勢がある。そして、言語活動と関わりの深い心理臨床においてもこうした姿勢は重視されるようになってきている。詳しくは後述するが、心理臨床場面で生じる“語り”に関しても、語る主体、語るに至った心性、他者との関係、語った後の変化なども含めて、行為としてとらえる動きが出てきているのである。漫画やアニメについて語るクライアントは、作品の情報を伝達するように語ることもあれば、作品に対する自分の体験を交えながら語ることもある。「なぜこのような語り方なのか」という視点をもつこと、すなわちクライアントの語る作品の内容のみならず、その発話行為にコミットし理解を深めていくことで、クライアントを多くの側面から見立てることが可能になると考えられる。特定の作品内容を理解するだけでなく、この種の行為のもつ意味を知ることによって、セラピストが漫画やアニメについて語るクライアントに出会ったときにいかに関わっていくのがより明確となり、臨床実践に還元することが可能となるのではないだろうか。

I-2. “語りのプロセス”という視点

前節で述べたように、心理臨床においても“語り”研究は進められている。なかでも近年、“語りのプロセス(narrative process)”に着目した研究が現れ始めている。ここでいう“語りのプロセス”とは、“物語(stories)”の構築や再構築をもたらすような理論的・経験的な要素を具体化した概念のことである(Angus et al, 1994)。Angus et al (ibid) は、クライアントとセラピストによって為される“語りのプロセス”を包括的に分析し、そこから(a) 空想上あるいは現実の出来事の描写、(b) それらの出来事にまつわる主観的な体験や感情の精緻化、(c) 行為や体験に対する内省や解釈という3つのプロセスを見出し、このプロセスによって自己の体系化がなされると述べている。また野村(2006)は臨床事例を詳細に検討し、語りの構造という観点からクライアントの“語りのプロセス”を眺め、“並べる”、“進める”、“遡る”、“省みる”、“留める”といった5つの語りの構造を抽出している。こうした研究においては、クライアントの発話の過程

を逐語レベルで詳細に検討し、さまざまな語りの“内容”に通底するような“語りのプロセス”を記述することで、心理臨床という営みを描き出そうとしていることが特徴である。

笹倉（2010）はこの“語りのプロセス”という視点から、漫画やアニメについて他者にいかにして語るのがかというプロセスを逐語レベルで検討している。その結果として、作画やストーリーなど作品の客観的な要素を伝える【作品について伝えようとする語り】、作品に接したときに生じた漠然とした感覚や体感、感想・考察を述べる【作品に対して生じた内的体験についての語り】、作品にまつわる現実の体験をエピソードレベルで語る【作品にまつわる現実の体験についての語り】、語り手自身の嗜好や性格について内省するような【自分についての語り】という4つのカテゴリーを抽出している。そして、【作品について伝えようとする語り】が、「主人公の女の子は～」「絵自体が～」といったように漫画やアニメの構成要素を主語とした並列的な語りであるのに対し、【作品に対して生じた内的体験についての語り】【作品にまつわる現実の体験についての語り】や【自分についての語り】の多くは、語り手の代名詞である「私」や「僕」を主語としたまとまりのある語りであることに着目し、漫画やアニメについての語りに語り手自身の体験が組み込まれることによってより自身に対する内省が深まり、自己を統合されたものとして語ることが可能になっていると指摘している。笹倉はこの調査結果から、心理臨床においてクライアントが漫画やアニメについて語ることは、そのプロセスのなかで不確かな“自分”を徐々に定位し、その主体や同一性を安定したものとしていく行為となりうるのではないかと考察している。

上記の研究では、「漫画やアニメについて他者に語る行為」の“語りのプロセス”を調査研究によって具体的に記述した。一方で、この“語りのプロセス”は表面に現れた語りの構造を分析したのみにとどまっており、この行為の背景、すなわち語り手が何を思い、いかなる気持ちで漫画やアニメについて語るのかという心性についてはふれていない。心理臨床における同様の現象について理解を深めるのであれば、語り手の内面の体験についてもより詳細な検討が必要であると考えられる。そこで今回は、漫画やアニメについて他者に語るという行為の背景にある語り手の体験を質的分析によって抽出・分析し、心理臨床における同様の現象について手がかりを得ることを目的とする。

Ⅱ 方法

対象：A 大学学生 12 名（18～24 歳の男性 4 名、女性 8 名、平均年齢 20.2 歳、SD=3.2）。先行研究から漫画やアニメについて他者に語る行為と思春期心性の関連性がうかがわれた。そのため、思春期心性を身近なものとして体験しつつ内省することもできる年代として青年期の大学生を選出した（以降、協力者 M は男性、協力者 F は女性）。

データ収集法：「あなたは、自分の読んだ漫画や、見たアニメについて、誰かにかたったり、かたたりなくなったりすることがありますか」という質問紙を配布し、体験が「ある」という協力者に 60 分の半構造化面接による調査を実施した。面接調査では、「漫画やアニメについて他者に語る（語った）ときのことについて教えてください」と教示し、調査者である筆者に対して語ってもらった。調査者は「それについてもっと教えてください」など、協力者が語った内容を拡充する質問を適宜行った。面接内容は協力者の同意を得たうえで録音し、面接終了後にトランスス

クリプトを作成した。

分析法：分析には木下（2003）による修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（以降、M-GTA と省略）を用いた。M-GTA とは、データから概念を生成し複数の概念間の関係を解釈的にまとめ、概念関係図として提示することで質的データの解釈をする研究法のひとつであり、Glaser et al (1967/1996) によって提唱されたグラウンデッド・セオリー・アプローチ (Grounded Theory Approach) の特性を活かし改良した分析方法である。この方法は、“人間と人間が直接的にやりとりをする社会的相互作用”（木下, ibid）を分析するのに適しており、また認識や感情の動きのプロセスを対象とすることができる点が特質である。本研究においては、漫画やアニメについて他者に語る行為の背景にある体験、すなわち認識や感情の動きを読み解くことを目的としており、プロセス的性格をもった社会的相互作用を扱うことのできる M-GTA による分析が適当と考えられた。

分析方法の詳細：M-GTA の方法に従い、分析テーマと分析焦点者を設定した。分析テーマとは、大きな研究テーマである「漫画・アニメについて他者に語る行為とはいかなるものか」という問いに対し、データに密着した (grounded on date) 分析をするために設定される視点であり、“データをどのように解釈していくかという角度と方向性の設定”（木下, ibid）のことである。本研究では、「いかなる体験のもとで、漫画やアニメについて他者に語るという行為が生じているのか」を分析テーマとして設定した。また、分析焦点者の設定とは、“特定の人間に焦点を置いてデータを解釈していくこと”（木下, ibid）であり、本研究では「対象」で述べたように青年期の大学生を選択した。分析作業はデータ収集と並行して行い、得られたデータから順次分析を進めていった。分析に際しては、心理臨床領域において M-GTA による分析を行っている東畑（2008）を参考にし、以下のような流れで行った。①分析テーマと分析焦点者に照らして、データの関連箇所に着目し、それを一つの具体例（ヴァリエーション）としつつ、かつ他の類似具体例をも説明できると考えられる説明概念を生成した。②概念を創る際に、分析ワークシートを作成し、概念名、定義、最初の具体例などを記入した。③データ分析を進めるなかで、新たな概念を生成し、分析ワークシートは個々の概念ごとに作成した。④同時進行で、他の具体例をデータから探し、ワークシートのヴァリエーション欄に追加記入していった。具体例が豊富に出てこなければ、その概念は有効ではないと判断した。⑤生成した概念の完成度は類似例の確認だけでなく、対極例についての比較の観点からデータをみていくことにより、解釈が恣意的に偏る危険を防いだ。その結果をワークシートの理論的メモ欄に記入した。11 名分の分析が終了した時点でそれ以上に新たな概念の生成がなくなったので、理論的飽和に達したと判断した。類似例と対極例の検証およびヴァリエーション欄の充実のため、分析は 12 名分のデータまで行った。⑥生成した概念と他の概念との関係を個々の概念ごとに検討した。⑦複数の概念の関係からなるカテゴリーを生成し、カテゴリー相互の関係から分析結果をまとめ、その概要を簡潔に文章化してストーリーラインを生成し、概念関係図を作成した。

概念の生成プロセスの例示：本研究におけるひとつの概念の生成プロセスを例示する。協力者 M4 は漫画やアニメについて他者に語ったときのエピソードとして、「やっぱ自分がなんか、感動、感動とまではいかないですけど、なんか、感銘を受けたり、面白かったら、うん、人にも、仲いい友達には読んでほしい」と語った。筆者はこれを漫画やアニメについて他者に語る際の背景の

ひとつと捉え、“自分の好きな作品について友達にも知って欲しい、その作品を読んでほしい”という欲求を表した語りであると考えた。そして検討を進めるなかで、「普通に話しているときに、“今読んでる漫画がこういう場面でさあ”って、“すごいあれいいから読んでみいよ”とか、そういう…感じですかね。(中略)言いたくなりますね、結構すぐに“貸すよー貸すよー！”みたいに(笑)」(協力者 F6)、「めっちゃくちゃ読んでほしくて。自分がいいと思ってるものは、周りにもわかってほしい感じで、貸してますね」(協力者 F7) など、類似例が複数見出された。そこで筆者はこの概念を《作品を知ってもらいたい》と命名し、その定義を〈自分の好きな作品について知ってもらいたい、その作品を読んでほしいという気持ち〉として概念を生成した。他の概念についても同様の手順で概念生成を行った。

Ⅲ 結果と考察

Ⅲ-1. 各カテゴリと概念

M-GTA による分析の結果、「いかなる体験のもとで、漫画やアニメについて他者に語るという行為が生じているのか」について、7つの概念と、概念間の関係から構成される2つのカテゴリが生成された。それらの概念とカテゴリについて概念間の定義は◇、カテゴリは【】を用いて表した。以下では、協力者を語り手、調査者を聴き手と表記する。

1) カテゴリ I 【共通項をもつ他者の存在】

本カテゴリには、語り手が漫画やアニメについて語ろうとするうえで必要とされる他者の性質について、3つの概念が集まった。

まず、概念①《作品を共有している人に語る》は、その定義を〈その作品を自分と同程度に知っている人に対しては語る(その作品を知らない人には語らない)こと〉とした。具体例:「同じ漫画読んでるとか、多少、その漫画の単行本は買ってなくても、『ジャンプ』読んでるからたまに読むよ、みたいな感じやったら話は全然しますね」(協力者 M8)、「やっぱりこう、“あれ知ってる?”って言ったときに、“あんまり見たことない”とかなると、もうそこで、その引き出しは、閉める。閉めなきゃいけないようになるし」(協力者 M12)。

次に、概念②《漫画やアニメに関心がある人に語る》は、その定義を〈その作品自体を知らなくても、漫画やアニメに興味・関心がある人に対しては語る(漫画やアニメに興味・関心がない人には語らない)こと〉とした。具体例:「漫画好きな子とか、漫画好きでいっぱい持ってる、とかそういうのをもう思いっきり出してる子とかには、“(この作品が) いいよー”とか、そうですね」(協力者 F6)、「友だちはアニメとか興味ないんですけど、私の周りの友だちに対してはあんまり話は…しないですね。しょうとも思わないですし」(協力者 F11)。

最後の概念③《親しく感じる人に語る》は、その定義を〈感性や世代が同じ、仲がよい、付き合いが長いなど、自分と一定の親密さをもつ人に対しては語ること〉とした。具体例:「好みが合うのは、やっぱり友達ですね。(中略) 中学高校のときはやっぱ、もうほんとずっと一緒にいたってうか。寮なんで、ずっと生活一緒だったんで、そのときはすごい、漫画の話はずっとしましたね」(協力者 M4)。

概念①《作品を共有している人に語る》は、相手が同じ作品を知っているという状況においては、語り手は自分の語りをより正確に理解してもらえるということ、そして自分がその作品を好きなことをおそらくは否定されないだろう、受け入れてもらえるだろうという確信が、語ることに安心感を与えるのだと推測される。また、概念②《漫画やアニメに関心がある人に語る》も同様に、語る内容に対し、相手が興味や関心を示してくれる可能性が高いためであろう。さらに、概念③《親しく感じる人に語る》では、漫画やアニメ自体への興味はなくとも、語り手自身と感覚や感性が近かったり、親しい間柄にある相手であれば、自分の語る作品への興味や関心を抱いてもらえたり、語りを否定せずに聴いてもらえるという安心感が強いことが重要な要素であると考えられる。このように、概念①～③に表された他者には、語り手との共通項の存在や心理的距離の近さが示唆されている。これは他者が、語り手が漫画やアニメについて語ったとき、その内容に興味や関心を示し、また受容的・共感的してくれるという安心感をもたらす存在であるという保証としてはたらくのである。漫画やアニメについて他者に語るとき、語り手は上記のような要素によって対象の選択を行っているものと考えられる。

2) カテゴリーⅡ【語り手の気持ち】

本カテゴリーには、漫画やアニメについて他者に語ろうとする際の気持ちに関する概念4つが集まった。

まず、概念④《作品への思い入れを表現したい》は、その定義を〈相手に伝わるか否かに関わらず、自分が好きな作品についてその魅力を語りたいという気持ち〉とした。具体例：「好きなのはアピールしてましたね。高校の時に読んでた本ですけど、『ベルバラ』とか『キャンディキャンディ』を、なんか、“面白いで、面白いねん”みたいな感じで、“今めっちゃはまってんねん”みたいな、自分のはまってることについてしゃべる、みたいな感覚で。別に読んでほしいとかいう感じじゃなくて、これが面白くてさあ、みたいな話をしたりとか」（協力者F7）。

次に、概念⑤《作品を知ってもらいたい》は、その定義を〈自分の好きな作品について知ってもらいたい、その作品を読んでほしいという気持ち〉とした。具体例：「やっぱり自分がなんか、感動、感動とまではいかないですけど、なんか、感銘を受けたり、面白かったら、うん、人にも、仲いい友達には読んでほしい」（協力者M4）。

続く概念⑥《他者と語り合うことが楽しい》は、その定義を〈他者と共通の話題（作品）について語り合うことによって、楽しさや面白さを感じ、盛り上がることができる〉とした。具体例：「“えっ、『コナン』好き？”って言って、“私もめっちゃ好きで～”って、その話題で盛り上がって。（中略）“どうなってるん？”とか教えてもらったりとか。“あれよかったよね”って語りたくなったりとか、あります」（協力者F1）。

最後の概念⑦《他者と議論を交わすなかで新たな気づきが得られる》は、その定義を〈作品について議論するなかで自分自身の考えが整理されたり、相手の意見によって新たな発見が生じることによって、作品の理解を深めることができる〉とした。具体例：「“ここがよかったよなー”ということになったり、“こう思うねんけどお前どう思う？”っていう感じであって、また違う回答が返ってきて、“ああー、そういう見方もあるんや”って新しい発見とか」（協力者M9）。

概念④《作品への思い入れを表現したい》は、作品にふれることによって自身に生じた感情や

記憶を発散したいという浄化にも似た欲求であり、他者はその表現をただ受け取る存在として必要とされているようである。この概念④と比較すると、概念⑤《作品を知ってもらいたい》では、好きな作品を相手に知ってもらうことでその相手ともっとつながりたいという気持ちが表されており、他者に理解や共感を求める姿勢がより強くなっている。そして、概念⑥《他者と語り合うことが楽しい》では、他者と作品が共有されることを前提として、その相手と語り合うことの楽しさ、それによって得られる盛り上がりなどが語る動機づけになっているといえよう。さらに概念⑦《他者と議論を交わすなかで新たな気づきが得られる》では、作品について意見を交わすことによって知的な刺激を得ることが語る動機づけとなっている様子が伺える。漫画やアニメについて語るとき、語り手は上記のような動機づけによって語りだすのではないかと考えられる。

多くの場合、【共通項を持つ他者の存在】は【語り手の気持ち】に先立って必要となる要素であると考えられる。その理由として、概念①《作品を共有している人に語る》や概念②《漫画やアニメに関心がある人に語る》の詳細にみられたように、共通項をもたない他者、すなわち漫画やアニメに興味・関心がない人や親しくない人に対しては積極的に語ろうとしないことが示唆されているとともに、概念⑤《作品を知ってもらいたい》の詳細においても「仲のよい友達にこそ知ってもらいたい」といった語りが見出されているからである。

Ⅲ-2. ストーリーラインと概念関係図

漫画やアニメについて他者に語る背景に関して次のような概念関係図とストーリーラインが考えられた（図1）。語り手が漫画やアニメについて他者に語るときには、【共通項をもつ他者の存在】が重要な役割を果たしている。語り手が語りたい漫画やアニメ作品を既に知っていたり、あるいは漫画やアニメといった領域に興味・関心を抱いている他者、もしくは語り手にとって親しみを覚える他者の存在によ

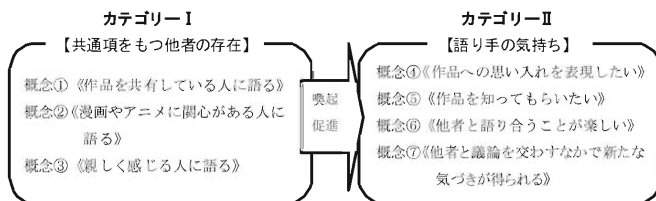


図1. 漫画やアニメについて他者に語る背景 概念関係図

って、語り手は作品についての語りを聴いてもらえるという安心感を得たり、共に語り合えるという期待を抱くことになる。

こうした【共通項をもつ他者の存在】によって、漫画やアニメについて語りたいという【語り手の気持ち】が喚起される。あるいはもともと持っていたそういう気持ちがさらに促進され、強まることになる。【語り手の気持ち】には、相手が作品を知っているか否か、あるいはその作品を知ってもらうか否かに関係なく、とにかく自分の感情や記憶について語り、発散したいというような気持ちもあるようだ。その一方で、他者の性質にあわせて【語り手の気持ち】の性質も微妙に異なってくるものと考えられる。語りたい作品について相手が知らない場合には、相手にその作品を知ってもらいたいという気持ちが強くなる。この背景には、自分の好きな作品を相手に作品を知ってもらうことでより親しくなれること、作品を共有することで語り合いが可能となることを期待していると考えられる。そして、相手が既に作品を知っている場合には、自分だけが語りたいのではなく、その作品について語り合いたいという気持ちが生じる。その背景には、語り

合うこと自体の楽しさや、知的な刺激を受けることを体験したいという動機づけ、つまりは他者との相互交流を求める気持ちが生じているものと推測される。

IV 総合考察

IV-1. 対象の選択—仲間意識

漫画やアニメについて他者に語るという行為の背景について、【共通項を持つ他者の存在】と【語り手の気持ち】という2つのカテゴリーが見出された。これらは、安藤（1986）が自己開示の機能の特徴を“対人関係において重要な役割（個人間過程）”と“個人内部の過程において重要な役割（個人内過程）”の2つに分類していることとも重なる。自己開示とは、“自分の性格や身体的特徴、考えていること、感じていること、経験や境遇など、自己の性質や状態をあらわす事柄を他者に話すこと”であり、“自分自身が把握している自己の性質や状態、すなわち客体としての自己像あるいはその特徴を示唆するような事柄を他者に言語的に伝える行為”（榎本，1997）とされる。漫画やアニメについて他者に語るという行為は、【作品に対して生じた内的体験についての語り】、【作品にまつわる現実の体験についての語り】、【自分についての語り】というプロセスを含んでおり、【作品について伝えようとする語り】も広く解釈すれば、自分が接した作品について語っていることと言えるので、“自己の性質や状態”についての語り、すなわち自己開示という行為と似ているところがあると考えられる。本節においてはまず、漫画やアニメについて他者に語るという行為について、自己開示という行為との関連を検討しつつ、その独自性を考察していくことにする。

人が自己開示をするにあたっては、時と場合をわかまえているかといった自己開示の適切さが問題となる。そして人が自分自身について語る相手を選択するとき、自分との親しさや近しさが重要な役割を果たすことは想像に難くない。なぜなら、そうした対象が自分の語りを受容的・共感的に受け止めてくれるだろう予想が立ちやすいからである。本調査では、語り手は語る相手を選ぶとき、当該の作品を知っているか、漫画やアニメといった領域に興味を持っている人かどうかを重要な判断材料にしていることが示されている。すなわち、相手を受容的・共感的と感じられるとともに、自分の“仲間”として感じられるか否かを重視していると考えられる。語り手の語りに「こんな話してたら、うちオタクやわとか思って、あんまりしゃべらんとこうって思うようになりました」（協力者 F7）というような内容が複数例みられたことから、漫画やアニメは現代日本における豊かな文化であるにも関わらず、それらについて語ることは文学や映画といった趣味とは異なり、オタクと蔑まれ眉を顰められるのではという不安を生じさせるようである。それゆえ、日常場面において漫画やアニメについて語るためには、基本的な状況、すなわち時と場合をわかまえるとともに、語る相手が“仲間”になりうる人なのかどうかが必要な要素になると考えられる。

心理臨床場面はクライアントの自己開示のための場でもあり、積極的に自己開示をするには適切な“時と場合”であると考えられるが、そういった場であってもセラピストがこの種的话题を受け入れられる“仲間”なのかどうかをクライアントは慎重に吟味し、見立てている可能性が考えられる。心理臨床場面において、クライアントが延々と漫画やアニメの内容を説明したり蘊蓄を並べる場合など、作品に映し出されているクライアントの姿にいくら想像をめぐらせたとして

も、セラピストにとっては不可解で退屈に感じられるときがある。また、そういった単調な語りが直接的な自己開示を避けるためのクライアントによる抵抗に思えるかもしれない。しかしながら、こうした対象の選択のプロセスをクライアントがたどっているとすれば、既にセラピストとクライアントとのあいだには一定の信頼関係が構築されており、クライアントがセラピストのことを“仲間”になりうる人であると見立てていることが想像される。

また笹倉 (ibid) は、心理臨床において漫画やアニメについて語ることは、同一性や主体の不確かさを抱えているクライアントが、漫画やアニメという具体的に外在するものを手がかりとして、それらとのつながりのなかで“自分”について語ろうとする行為であると述べている。この指摘を考えあわせるならば、クライアントは自己開示に抵抗しているというよりも、漫画やアニメをめぐる体験を語ることで懸命に“自己”のありようを確かめつつ、自己表現をしようとしているのではないとも考えられる。語る内容がサブカルチャーであるからといった引け目だけでなく、こういった不安定で特殊な自己表現のありようを受け容れてもらうためにも、クライアントは語る相手をいっそう慎重に選択していることが予想される。

IV-2. 語り合うこと

自己開示の機能のひとつに“感情表出ないしはカタルシス”があること (安藤, ibid) から、作品への思い入れを表現したいという気持ちはカタルシスの欲求に近いものと推測される。一方で本調査から見出された【語り手の気持ち】のなかには、ただひとりで語りたいという気持ちだけではなく、ともに語り合いたいという気持ちが見出された。相手に作品を知ってもらいたいという気持ちで語るときにも、そこには知ってもらったうえで語り合いたいという気持ちがある場合が考えられるが、この気持ちはどのように理解されるだろう。

安藤 (ibid) によると、自己開示という行為自体が開示する相手への好意や信頼感を示すため、自己開示はその受け手にとって“報酬”としても機能するという。そしてその“報酬”によって受け手が送り手に対する好意や信頼感を高めるため、自己開示を“返報”する傾向も強まるとされる。本調査においても、語り合うことの楽しさや盛り上がりは語り手にとって重要な動機づけのひとつであったことから、漫画やアニメについて他者に語り、それについて相手から反応を得ることが、好意や信頼感の交換となっている可能性は高いと考えられる。また、漫画やアニメについて他者に語ることが知的な刺激を生じさせ、新たな気づきを得ることにつながるという結果も見出されおり、相手の反応を受けて洞察を深められるということも、他者と語り合いたいという気持ちを生じさせる一因になっているものと推測される。

さて、自己開示という視点から漫画やアニメについて他者に語るという行為を考察してきたが、加藤 (1977) の自己開示性質問紙を参考にすれば、一般に自己開示の内容は自分の身体、趣味、学校生活、性格、社会観、対人関係といった領域であるとされる。それに対し、漫画やアニメについて語るという行為は、自己開示という行為と重なる部分も少なくない一方で、語る内容が厳密には“自分のこと”ではない、すなわち自分以外の虚構の世界 (人物) にまつわる語りであることが最大の特徴である。それゆえ、投影や同一視によって語り手自身の姿が反映されているとしても、語り手と他者のあいだには漫画やアニメ作品という外在する第三項が置かれており、語り手自身の身体や性格を直接的に開示する行為と完全に同一視することはできない。それでは、

このように第三項を間に置いて他者と語り合おうとする行為は、どのように理解されるだろうか。

発達心理学の領域では、乳幼児期の発達過程において、他者と共に事物に注意を配分し共有することを“共同注意 joint attention”と呼ぶ(Scaife & Bruner, 1975)。この現象と関連して、精神分析医の北山(2005)は、日本の浮世絵に“同じ対象を共に眺めているように見える母子像が頻繁に登場する”ことに着目している。北山はそうした二人の姿を“共視 Viewing Together”と名づけ、浮世絵に描かれた母親が子どもとその状況をしっかりと抱えていることから、“共視”状態においては“言語的交流と同時に、二人の間では身体的交流、非言語的交流、情緒的交流も盛んにおこなわれ、情緒的な「絆」が形成されている”と述べている。すなわち、互いに向き合うかたちの“対話”ではなく、横並びになって同じ対象を思い、考えるという関係のあり方は、乳幼児や日本人にとって比較的馴染みやすいものであると考えられる。この知見を援用するならば、語り手は漫画やアニメといった二人で共有可能な第三項を置くことによって、自分だけが語るのではなく、聴き手もそれについて語りうる場を作り、そこに二者の相互交流が生まれることを期待しているのかもしれない。そういった相互交流により二者の関係をより接近させ、一方的に語るときとはまた異なる情緒的な「絆」を築こうとする気持ちが、語り手の動機づけとなっている可能性も考えられる。

心理臨床場面における描画や箱庭など、セラピストとクライアントが二人のあいだにある第三項を共に眺め、それについて語り合うことも少なくない。そこでは、セラピストとクライアントがともに唯一無二の第三項を生み出したという体験、そしてそれを“今、ここで、一緒に眺めている”という体験が情緒的な「絆」を生み、治療的にはたらくものと考えられる。一方で、漫画やアニメについてクライアントが語るとき、その漫画やアニメ作品はセラピストとクライアントの関係から生み出されたものではなく、外界に確固として存在する対象である。わざわざこういった特殊な第三項が選択される背景とはいかなるものだろうか。

舩田(2009)の事例研究では、クライアントが面接場面で漫画やアニメについて語るだけでは留まらず、セラピストにその漫画を貸して読ませ、セラピストが面接でその感想を述べるということが起こっている。筆者の心理臨床経験においても、クライアントにアニメを見るよう勧められ、面接でその感想を求められるということがあった。一般に心理臨床はクライアントの自己開示のための場であり、セラピストが積極的に自己開示を行うことはあまりない。しかしながら調査結果から見出されたように、語り手は時に、漫画やアニメについて語り合うこと、すなわち聴き手が語りを鏡のようにただ映し返してくれることだけでなく、聴き手自身が作品に対して抱いた感想や意見を述べてくれることを期待している。そこには、好意や信頼感の“交換”を求めるとともに、一方的に語るときとは異なる情緒的な「絆」、すなわち新たな関係を二者のあいだで築こうとする気持ちが存在する可能性が考えられる。こうした語り手の気持ちをクライアントのそれにそのまま当てはめることはできないが、セラピストに強く作品を勧めてくるクライアントなどは、セラピストと作品を共有し、語り合いたいという気持ちを抱いている可能性がある。そのような気持ちをクライアントが抱いている場合、セラピストにはそれまでの面接のプロセスを考慮したうえでさまざまな対応が考えられる。そのなかで、セラピストがクライアントとともに漫画やアニメという外在する対象について語り合うことは、互いに自分の心的内容をそのまま晒し合うことなく、かつ“共視”という関係において二者の情緒的交流を深めることができるという

意味で、選択肢のひとつになりうるのではないだろうか。

また、心理臨床は多くの場合、クライアントが何らかの方法で“自分”のありようを提示し、それについてクライアントとセラピストがともに考えていく営みであると考えられるが、今まさに揺らいでいる不確かな“自分”のありようを臨床場面で明らかにし、それについてセラピストと語り合うというのは容易なことではない。笹倉 (ibid) は、漫画やアニメについて他者に語るという行為を、“自分”に不確かさを抱えているクライアントが、作品にまつわる自身の内的・外的体験というかたちで“自分”について語ろうとする行為であると指摘しているが、同様に、セラピストがその漫画・アニメ作品をどう思いどう考えるかを表現していくことも、セラピスト自身が“自分”のありようを確かにしていくプロセスになるのではないかと考えられる。漫画やアニメについてセラピストと共有し、セラピストの意見や感想をもとめるとき、クライアントはセラピストが作品を手がかりにして“自分”を新たに生成し再構築していく姿を目の当たりにすることになる。セラピストのそうしたプロセスを取り入れ、自らも作品をどう思いどう考えるかを語るなかで、クライアントが“自分”のありようを確かめる術を身につけていくということもあるのではないだろうか。すなわち、確固として外在する虚構の世界（人物）を手がかりに体験を語ることによって、不確かな“自分”をまとまりのあるものとして再構築していく、そのプロセスを目の前の他者がたどっていく姿を見て、自分自身もそれを取り入れ同様のプロセスを歩むということ、このような相互の“自分”生成の場として、漫画やアニメについてセラピストと語り合うという行為が機能している可能性も考えられる。

V まとめと今後の課題

本研究では、漫画やアニメについて他者に語る行為の背景を検討し、語り手が慎重に語る相手を見立てて選んでいること、そして時に、その人と作品について語り合いたい気持ちを抱いているという結果が示された。考察では、漫画やアニメについて語り合うことが、外在する確かな対象を媒介として安全に“自分”を表現しつつ、他者との深い相互交流を可能にする行為であると考えられた。本調査からの考察を踏まえ、クライアントが漫画やアニメについて語る際にも、慎重にセラピストを見立てている可能性が考えられた。さらには、クライアントがセラピストと作品について語り合うなかで、セラピストが作品を手がかりに“自分”を再構築していくプロセスを目にし、自身も同様のプロセスを経て“自分”を生成させていく可能性についても言及した。しかしながら、本調査は研究の目的に沿った協力者のみを対象としており、またサンプリングにも偏りがあるため、結果を心理臨床にそのまま一般化することは危険である。今後は聴き手の主観的体験に着目しつつ調査事例を個別的に検討していくとともに、臨床事例における同様の現象について精査していくという課題が残された。

付記

本研究は文科省グローバル COE「心が活きる国際的拠点」若手研究者支援プログラムの支援を受け行われました。

引用文献

- 安藤清志 (1986) : 対人関係における自己開示の機能 論集 東京女子大学紀要, 36, pp167-199.
- Angus LE, Hardtke KK (1994) : Narrative processes in psychotherapy. *Canadian Psychology*, 35, 190-203.
- 榎本博明 (1997) : 自己開示の心理学的研究 北大路書房
- 古川真由美(2009) : 過食、解離などの症状が認められた思春期少女との面接過程—イメージを着替えて脱皮すること— 日本箱庭療法学会第23回大会発表論文集, 80-81
- Glaser BG, Strauss AL(1967) : The discovery of grounded theory : Strategies for qualitative research. Aldine De Gruyter. 後藤隆・大出春江・水野節夫 (訳) (1996) : データ対話型理論の発見—調査からいかに理論をうみだすか 新曜社
- 家島明彦 (2007) : 心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望 京都大学大学院教育学研究科紀要, 53, 166-180.
- 家島明彦 (2008) : マングを介した青年の自己形成支援プログラム作成に向けて 京都大学大学院教育学研究科紀要, 54, 98-111.
- 木下康仁 (2003) : グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践—質的研究への誘い 弘文堂
- 北山修 (2005) : 第一章 共視母子像からの問いかけ 北山修 (編) 共視論 母子像の心理学 講談社選書メチエ 344
- 舩田亮太 (2009) : ひきこもりがちな高機能広汎性発達障害青年との心理療法過程 心理臨床学研究, 27(4), pp468-479
- Mitchell WJT (1981) : On narrative. University of Chicago Press. 海老根宏・原田大介・新妻昭彦・野崎次朗・林完枝・虎岩直子 (訳) (1987) : 物語について 平凡社
- 野村晴夫 (2006) : クライエントの語りの構造 心理臨床学研究, 24(3), pp347-357.
- 西村則昭 (2004) : 少女漫画『天使禁猟区』と思春期女子の心理臨床 心理臨床学研究, 22(2), pp105-106.
- 大藪泰 (2004) : 第一章 共同注意の種類と発達 大藪泰・田中みどり・伊藤英夫 (編著) 共同注意の発達と臨床 川島書店
- 斎藤環 (2000) : 戦闘美少女の精神分析 太田出版
- Scaife M, Bruner JS (1975) : The capacity for joint visual attention in the infant. *Nature*, 253, 265-266.
- 笹倉尚子 (2010) : 漫画やアニメについて他者に語るプロセス 心理臨床学研究, 28(1), (印刷中)
- 高見友里 (2004) : クライエントの「内なる火」に関する一考察—漫画「烈火の炎」から— 島根大学教育学部心理臨床・教育相談室紀要, 2, 25-35.
- 東畑開人 (2008) : 容姿の美醜についての体験における「他者」の関与 心理臨床学研究, 25(6), pp671-681.
- 山中康裕 (1978) : 思春期内閉—治療実践からみた内閉神経症 (いわゆる学校恐怖症) の精神病理— 中井久夫・山中康裕 思春期の精神病理と治療 岩崎学術出版社

(心理臨床学講座 博士後期課程3回生)

(受稿2009年9月7日、改稿2009年11月30日、受理2009年12月11日)

The Process of Narrating Comics or Animations to Others: Focused on the Background of the Action

SASAKURA Shoko

This study attempts to clarify the process and backgrounds that people narrate their favorite comics or animations to others. The subjects were 12 university youths. The data were collected through semi-structured interviews in which the subjects report their experiences when they narrated their favorite comics or animations to others. Their reports were analyzed through a Modified Grounded Theory Approach. Their experiences could be divided into two categories : (1) An existence of the other who has something in common; and (2) A will to narrate the comics or animations to others. An examination of the category (1) found that subjects become careful when they select others to narrate and they tend to choose others who know the comics or animations or who are familiar with them because those people will accept their narrative sympathetically. And an investigation of the category (2) found that subjects have not only a will to narrate the comics or animations one-sidedly, but they also have a drive to talk to others mutually. The discussion showed that the client might regards the therapist as his/her “companion” when he/she narrates comics and animations in the psychotherapy. Instead of narrating “selfhood” directly, talking about stable external objects mutually is helpful for the clients who have an unstable self-direction and identity.