〈研究ノート〉

主に「アニメ・まんが的リアリズム」を用いて外界を理解するクライエントの認識方略を拡充する方法についての一考察

稲垣智則

キーワード：喩え，メタファー，パラタクシス，自己組織，スクールカウンセラー
Keywords: metaphor, parataxis, self-system, school counselor

1. はじめに

筆者がスクールカウンセラーとして不登校児童生徒と関わった中で不登校の児童生徒，及び不登校傾向のある児童生徒における趣向が変化して来ているという実感があった。2003 年から 2008 年までは女子はマンガやアニメを視聴すること，男子はテレビゲームを行うことが，彼らが家で過す時間の中心を占める生徒に対応することが多かった。しかし「涼宮ハルヒの憂鬱」（2006 年）というアニメが放映され，「初音ミク」（2007 年）というサンプリング音声を楽曲にのせることができる PC ソフトが発売され，YouTube（2005 年～）やニコニコ動画（2006 年～）というネット上の動画サービスが本格化した前後より，彼らの趣向が変化して来たようだった。

その後，2011 年から YouTube への一般の動画配信者が広告収入を受けられるようになり，個人事業主として動画配信を行う「YouTuber」と呼ばれる一種の芸能活動を行う人々が出現し，より多くの子どもたちが PC やスマートフォン，タブレット端末などで動画を閲覧するようになった。また LINE や Facebook，Twitter など，活用されるツールは変遷するものの，子どもたちは何らかの SNS を使用し，一定のグループ内でのみ流通し得る「方言」に似た言語でやり取りをすることもある。同質グループ内での「方言」に近くはあるが，SNS によってその「方言」を共有する人数が拡大し，あたかも一般に通用するかのような錯覚を生む場合もある。

そのような傾向の中で，不登校傾向のある児童生徒が閲覧する動画の題材として用いられているものはアニメ・ゲームが元となっていることも多かった。二次的に加工された動画を契機として，原作のアニメやライトノベル，あるいは原作を元とした「二次創作」と呼ばれるものをネット上で読み，消費する。そのような消費行動は，子どもたちが現実を見る見方，その心的現実に少なからぬ影響を与えるようである。

サブカルチャー的な心的現実のあり方が「複数の現実認識のうちの一つ」である場合には良いが，それが中心的役割を持つとき，環境に適応することが困難になる場合がある。環境側が個人に合致するよう変化することもあるが，本人の現実認識方略が拡充されることが求められることも多い。現実認識方略は「わたし」と呼ばれる構造の反映であり，現実認識方略の拡充とは「わたし」そのものが変化することでもあり，成熟とも呼称される。「わたし」の変化を援助することがカウンセリングでもあり，心理教育ということにもなる。

本稿では，「わたし」構造が現行の形式を維持しようとする限りにおいては，閉じられたシステムであるという捉え方をする。そしてその閉じられたシステム内で起こる事象の極端な形式をサリヴァンの自己組織（self-system），プロトタクシス（prototaxis），パラタクシス（parataxis）という概念を用いて考察する。その際，特に「アニメ・まんが的リアリズム」に即して世界を認識する状態を例として挙げ，自己組織を「閉じられた形式」から「拡充する形式」へと変化する際に，「アニメ・まんが的リアリズム」に則った喩えを用いることが有効である可能性について考察する。

2. 自己組織の構造

2-1. 自己組織と不安

世界を認識する主体としての「わたし」はどのような構造を持っているか。フロイトの自我論に端を発し，その後発展した様々な理論が存在するが，本稿では特に言語の使用法を関連させて論じたサリヴァンを参照したい。

サリヴァン（1953）は「『自己』という疑人存在とはどういうものかというと，皆さんが自分のことを『私は』I という（一人称の）立場でお話しになる時に採り上げておられるものだ。また，皆さんが『私の』my ，『私を』me という言葉を使われる時に指しておられるものであることが少なくない[(1)]と記している。さらに自己組織の来歴について，サリヴァン（1954）は以下のようにまとめる（以下，長文の引用箇所についてはインデントによって示すこととする）。

> 《われわれすべてにとって極め付きの重要性があるのは，現在味わっているユーフォリア（機嫌のよさ）のレベルを維持することである。われわれが，多数の過程より成る（「自己」という）一つの巨大なシステムを発達させたのも，さまざまの警戒的意識状態を発達させ，シンボルや警報を発達させたのも，これ皆すべて，現在持っている存在の心地良さ well-being とでもいうべきものを守るためである。…（中略）…「ユーフォリア低下」は，実際には「不安体験」と同じ…（中略）…「自己組織」防衛のための対人作戦を「安全保障作戦」ということにしよう。…（中略）…私は「安全保障作戦」ということばで幼児の「自己組織」の対人作戦を指すことにしている。それは，成人の「安全保障作戦」も，幼児の，おのれの「相対的ユーフォリア状態」，すなわち居心地よさ，の防衛を起源とするからである。》[(2)]

現行の自己組織が維持を目指すのはあくまで「『相対的ユーフォリア状態』，すなわち居心地よさ」であり，これが揺るがされる環境には適応することが難しい。不安が生起するからである。健康度が高い場合には不安に対処するために自己組織をある程度変化させ，環境に適応できる。しかし自己組織の歪みが環境と比較した場合に齟齬が大きければ不適応状態は継続し，場合によっては精神病状態に陥る。たとえ歪みが大きく変化が困難であるとしても，不安の減少がサリヴァンの治療における要点である以上，自己組織の変化が促進されることが望ましい。

サリヴァンは成人における現実認識の雛形を乳児期の母子関係に求める。乳児の場合，母親的存在が絶対的に必要であり，乳児にとっての世界とは，母親そのものであると言っても良い。そのような状況の中で母親が「して欲しくない」と思ったこと，たとえばサリヴァンは「ウンチを触った手を口に入れようとする」ことを例示する。その不適応行動は，母親の「しつけ」によって適切な行動に置き換えられる。そして「ウンチを触った手を口に入れようとする」とき，母親の表情や声などは緊急事態が発生した様相を呈することがある。乳児には母親の反応の根本的な理由である「雑菌が口から入る」という内容は理解できない。しかし「どうもウンチを触ったあとに，私の『世界』は震撼するようだ」という，言葉にならない茫漠とした感覚が得られる。このような感覚が，サリヴァンの「不安」概念の雛形である（以降，不安はサリヴァンの定義に則る）。不安が成人に現れる場合は以下のようになる。

> 《不安とは，自分の現在行っている活動が，自分をその見解が大きく左右するような人物によって否定的に評価されるのではないかということの先取りである。…（中略）…われわれと話しているうちに相手が不安になったことがはっきりと見て取れれば，「きみのこころの中に今あるものをそっくりそのまま話したら僕はどういう気持ちになると思う？」と尋ねてみるとよい。相手はまず「あなたは私にショックを覚えるでしょう」「私をかわいがって下さらなくなるでしょう」といった類いの答えをするだろう。不安の典型的な合理化である。「合理化」ということばを使ったのは，もっともらしい説明でありながら，ひどく脈絡の通ら

ないところが随所にあるからである。》(3)

サリヴァンの不安概念は日常語での不安とは異なる。サリヴァンは乳児における不安を定式化し，それが成人の中にも残存しているはずだ，という仮説を立てた。そのため，不安は，成人における，ある種の精神フェーズの喩えとして読む必要がある。乳児期に固まったある種のパターンが発動している状態に対して名付けられたものが不安である。

恐怖の場合はその対象がはっきりしている。しかし不安の場合，対象が本人にとっては不定の場合に用いられる。乳児には母親という『世界そのもの』の震撼の原因を特定できない。たとえば，ある特定の岩に触れたら親族の誰かが死んだ，だからその岩に近づくだけで畏怖してしまう，という魔術的思考パターンに近い。そのように「もっともらしい説明でありながら，ひどく脈絡の通らないところが随所にある」ような「合理化」が行われる。

またサリヴァン（1954）は「『自己組織』はすべて，人間の必須環境の一部である対人世界に由来する。…（中略）…『自己組織』は予見された不安を回避あるいは最小化するような具合に組織されている」(4) と記す。不安によって，学習されるもの・学習されないものが決定される。本人の意識では不安の対象は特定できず，何故近づけないのか，なぜ避けるのか，その理由も判別しない。それは現状の自己組織，自我図式，「わたし」を保護するためである。本来は，不安に適切な対処をするために現行の「わたし」構造を変化させなければならない。しかし，現行の「わたし」がいかに歪なものであっても，「わたし」は「わたし」であり続けるためにホメオスタシスが働く。

物理的に近づかないあるいは離れる，という具体的方略は思念の中で避ける形式へと波及する。つまり，出来事の意味には注意を「選択的に」向けないことが起こる。これがサリヴァンによる選択的非注意という概念である。選択的非注意は「私が“わたし”であるために」必要な方略でもあるが，自己組織の刷新や拡大が阻害されるため，成熟が阻害されることにもつながる。

2-2.「アニメ・まんが的リアリズム」と「キャラ萌え」

不安を回避するための選択的非注意を補強するものとして，アニメやマンガ，ゲームなどの構造が採択される場合がある。そのため，児童生徒が好む作品を深く知ると，彼らが現実生活でどのようなものを選択的に避け，採択しているのかを窺い知ることもできる。世界認識を補強する構造が物語として機能し，しかも「自然主義的リアリズム」に則った作品であれば現実認識が極端に歪むことはないが，参照したものが「アニメ・まんが的リアリズム」に則っているものの場合には現実認識が歪む場合があり得る。

「アニメ・まんが的リアリズム」について，大塚（2003）は以下のように記す。

《当時，新井素子はある新聞のインタビューでこんなことを述べています。
「マンガ『ルパン三世』の活字版を書きたかったんです」
『ルパン三世』みたいな小説。
この一言は新井素子の小説で何があったかを二つの点から規定しています。
一つはこの「あたし」はアニメのキャラクターとしての「私」であること。
もう一つは，彼女の小説は「現実」の世界を多少なりともリアルに文字に置き換えようというこの国の自然主義的なリアリズムからあっさりと切断されていること。つまり彼女は「現実」ではなく「アニメ」という虚構を「写生」しようとした作家だったのです。言い方を変えれば新井素子は，自然主義的手法を「現実」にではなく「アニメ」に適用してしまった最初の小説家だったと言えます。…（中略）…屈託なく「『ルパン三世』のような小説」と新井素子が口にした瞬間，この国の小説にアニメやマンガ的な，いうなれば自然主義的伝統と異なるリアリズムが小説に持ち込まれたわけです。…（中略）…このように「私小説」における「私」の替わりに「キャラクター」を，そして自然主義的リアリズムの替わりにアニメ・まんが的リアリズムを採用した小説をキャラクター小説と呼びます。》(5)

この文中では「自然主義的伝統」という用語が使用されているが，後に大塚は「自然主義的リアリズム」という用語を「アニメ・まんが的リアリズム」に対比させて用いている。もしこの「アニメ・まんが的リアリズム」が小説の中だけではなく，現実を認識する場合の枠組みとして用いられることがあるとしたらどうであろうか。そのようなことがあり得るだろうか。以下の，ギーゲリッヒ（1999）がテレビについて述べている内容を参照する。

> 《もしあることにある程度献身的に充分長く没頭するならば，この対象はしだいに自分のものになってきて，自分の心に入ってきて，自分の考え方や経験の仕方を示すようになる。…（中略）…ある程度時間が経つと内容は吸収されて，今度は意識がこの分野に特有のあり方で考えることができるようになる。つまり，これまで内容であったものが，自分がものを見る見方の枠組みになったのである。…（中略）…私が問題にしているのは，テレビを見るという現象そのものが同化を引き起こしていくということで，それはどういうプログラムが放送されるかということと関係がないのである。》(6)

「アニメ・まんが的リアリズム」に沿った作品に「献身的に充分長く没頭する」場合，「この対象はしだいに自分のものになってきて，自分の心に入ってきて，自分の考え方や経験の仕方を示すようになる」ことは十分に考えられる。このような状況について，たとえば稲葉（2006）は「オタク的サブカルチャーを空気のように呼吸する生き方，つまりは，虚構世界を楽しむ際にも意図的な努力を要せず，あたかも第二の自然のごとくそれと付き合う生き方が成り立ちつつある」(7) と記している。

幼少期に極度の不安が存在し，それを緩和させ，選択的非注意を補強するために「アニメ・まんが的リアリズム」が有効だった場合，子どもは特に強くそのような作品に惹かれる可能性がある。好みという範疇を超え，強度の不安を減圧するために採択されたリアリズムは「自分の考え方や経験の仕方を示すようになる」。そして，自己組織の構成が「アニメ・まんが的リアリズム」を基礎として構成される。これは仮説ではあるが，そのように考えると説明できる事象がある。たとえば『けいおん！』というアニメ作品に没頭し繰り返し視聴していた男子生徒が高校に入学した後「『けいおん！』みたいなのが高校だと思ってたけど，違った」と落胆して不登校に至った事例が存在した。筆者はこれに類した事例に複数遭遇したことがある。この場合，「高校は，自分が思っていたのとは違った」というだけにとどまらず，彼らが「どのように世界を認識していたのか」を考えなければならない。その際，彼らが「アニメ・まんが的リアリズム」に則って現実世界を生きていたと仮定すると説明可能な事象もある。(8)

2-3.「キャラ萌え」的世界認識の再帰性

「アニメ・まんが的リアリズム」には「キャラクター性」が必須であり，その結果として「キャラ萌え」と呼ばれる減少が付随することも多い。「萌える」ためには，キャラクターにはある種の要素が必要であり，それらは「萌え要素」と呼ばれる。これらの要素そのものは「着せ替える」ことが可能であり，コンピュータによって特徴を抽出することが可能なほど単純化した類型を持つ要素も多数存在する (9)。

アニメ，マンガ，ゲームともに，たとえば通過儀礼的な「行って帰る」構造 (10) などの形態を持つものが多い。しかし，物語を消費する対象とした場合，物語はデータベース的な要素の集合体ととらえられることになり，本来の物語の流れ，全体性が持つ力は失われる。「キャラ萌え」について大塚は以下のように言及する。

> 《キャラ萌えという言葉が象徴的なように，そこでは「歴史」も「地勢図」も必要とされないことです。むしろ，それらと屈託なく切断され，情報化された「キャラクター」だけがあります。彼らは「歴史と地理」ではなく，データベースを共有します。これは，世界認識の手続きの変化と関わります。人に「歴史と地理」を意識させた進化論的世界像から，情報内向的な世界像への変化と対応します。》(11)

アニメやマンガの二次創作は，原作の「歴史と地理」から「屈託なく切断され，情報化された『キャラクタ

ー』だけ」を中心に展開する。それは「情報内向的な世界像」である。キャラクターという記号から派生した萌え要素という記号が二次的に使用される再帰的な過程が出来する。この過程の中で記号は記号を生み出し，元来のもの，つまり「歴史と地理」は見失われていく。そのため，これが現実認識の基本方略となっている場合，現実認識は歪むことにつながることが考えられる。

2-4. 魔術的思考

現実認識が歪んでいる一つの現われとして，魔術的思考という用語を充てることが多い。サリヴァン（1953）は「魔力」および「魔術的」という言葉に関して以下のように記す。

> 《われわれが魔力 magic potency ということばを使う時は「目下現実に生起していることの内容全体に非常に不適切な理解しか持っていない」意味のことが多いと私はいいたい。有効であるとは「スウィッチをひねったらパッと電灯がつく」ことで，「スウィッチをひねったら魔術的に光が現れる」ということは「皆さんが電気や回路のことを全然具体的に知っていないならば魔術的に思えるだろう」ということだ。…（中略）…幼児の「空腹時啼泣」と「栄養にありつくこと」との関係もどこかそれらと通じるところがあるだろう。》(12)

「電気や回路のことを全然具体的に知っていない」「目下現実に生起していることの内容全体に非常に不適切な理解しか持っていない」状態において，プロトタクシス的意味づけによる認識パターンが生じる。これは乳児の認識シミュレーションであるが，この形式が成人にも現れる場合がある。サリヴァンは意味づけ法と使用言語について，プロトタクシス（乳児），パラタクシス（幼児―児童），シンタクシス（成人）という三段階を想定している。プロトは「原型」「原始的」，パラは「並んで」，シンは「同期して」，タクシスは「置く」の意味である。

乳児が発する音声は言語ではない。母親はそれを読み取り言語に翻訳して対応をする。言語が発生する前段階，これがプロトタクシスである。

乳児は幼児になり，言語が使用可能になる。しかし幼児の言語は極めて私的な運用に委ねられている。私的な言語が，多くの者が共通で用いている言語と同じ用語として並列している。そのためコミュニケーションには誤解と齟齬が生じる。これがパラタクシスである。

対人関係の経験が増加するに連れて修正され，相互にやり取り可能な語法へと収斂される。双方が用いている用語の意味が公共性を有し，コアとなる定義を軸に，状況や相手に合わせて柔軟に変化する。これがシンタクシスである。

プロトタクシス的世界観からシンタクシス的世界観に移行するに従って，プロトタクシス，パラタクシスという「目下現実に生起していることの内容全体に非常に不適切な理解しか持っていない」状態から，シンタクシスという「適切な理解」へと移行する。対人関係における「魔力」は減じていく。

「アニメ・まんが的リアリズム」を世界認識の基本構造とする場合，パラタクシス的世界観を形成しやすい。特に他者をキャラクターとしてとらえるパラタクシス性は対人関係を適切に把握することを阻害する。さらに二次創作が生まれる再帰的構造が現実認識の基本構造となる場合には，より根源的なパラタクシス性が生まれ得る。

3. 自己組織と物語

サリヴァンはサピアを引用し，プロトタクシス，パラタクシス，シンタクシス的世界認識を言語と結びつけて考えた。サリヴァンと同様にサピア＝ウォーフ仮説 (13) を参照した井筒俊彦は，世界は言語によって分節され，言語で規定されるという。すべての事象に当てはまるか否かは保留するとしても，自らをキャラクターとして捉えるあり方の場合には当を得ている。井筒（1972）は以下のように記す。

> 《我々は世界のなまのままの現実を，あるがままに経験してはいない。いわゆる「現実」は，我々の言語の

> 語彙に登録されているかぎりの意味分節，すなわち記号，のプリズムを通して現われている仮相である。…（中略）…この記号のプリズムは，それぞれのコミューニティの言語文化パラダイムごとに異なるということである。…（中略）…ベンジャミン・ウォーフの言葉を借りて言うなら，各言語は自然をそれぞれ違う仕方で切り分けてゆくのである。…（中略）…言語学者サピアは，単純な知覚行為ですら意味の社会的な型によって根本的に規制されており，従ってその言語の属する文化パターンと深い関連がある，と繰り返し述べている。もしそうであるとすれば，人間の性格や行為の価値判断については，より一層このことは真であろう。》(14)

言語によって意味分節されたものを要素として自己組織が形成される。それがまた個人の世界認識を規定する。一方言葉は，個人が浴する文化によって規定されている。その文化に属して生きる人々によってさらに言語が形成され，変化して行く。井筒の言及はあらゆる言語環境におけるものだが，たとえば「アニメ・まんが的リアリズム」のように偏った文化の場合，世界の意味分節も偏り，解釈は恣意的になり，「目下現実に生起していることの内容全体に非常に不適切な理解しか持っていない」魔術的な理解が生起する。ライターで着火することが魔術であり得るのは，異なる枠組みからの視点を持ち得ていない場合のみである。一つの閉じられた再帰的システムから脱することができれば，魔術にはかからなくなり，「不安」の生起過程が見える。しかし自己組織には恒常性があるため，認識できただけでは「不安」は消失しない。ただし，パラタクシス的な閉じられた再帰的システムであっても，その内部で用いられる言語体系によって対人関係を主とした外界が翻訳されれば，そこを接点として自己組織が拡張する場合がある（図 1～図 3。後述）。

サリヴァン自身は物語については言及していないが，不安の来歴を幼少期の親子関係に求め，不安の出自を明らかにし，自己組織の再編を図ることは，クライエントの「物語の再構成」と捉えることもできる。物語の重要性について河合（1996）は以下のように述べる。

> 《アメリカで…（中略）…父親に性的虐待を受け…（中略）…二十歳になっても男性が怖くてデートもできない，そもそも感情の表現もできない，という気の毒な例であった。このような人の治療に，われわれは箱庭療法という療法を用いている。箱庭のなかにその人が自分の世界を表現する経過のなかで癒やされていくのである。…（中略）…彼女は実に深い表現をし…（中略）…「あちら」の世界へと行き，そこで深い癒しの体験をして，こちらの世界へと帰ってくるような作品を作った。彼女があまりにも深い世界へと下降し，ひょっとして「こちら」に戻ってこられないのでは，と心配になったとき，彼女が自分の普通に生活している世界へと帰ってくる作品を置いた。そのときに，『オズの魔法使い』の登場人物を使い，自分をその物語の主人公，ドロシーに擬し，その周りに，彼女と共に旅をした，かかし，ブリキの木こり，臆病者のライオンを配した。…（中略）…この三つのキャラクターが性的虐待を受けて苦しんできた彼女の内面を表わすのに，あまりにもピッタリと感じた…（中略）…かかしは脳味噌のかわりに藁をつめこまれ，何も考えられなくなっていた。あらゆる判断力を奪われ，頭がからになった状況は，この女性の恐ろしい体験そのままではないだろうか。心をなくしたブリキの木こりも，体験そのままだ。彼女は悲しむことさえできなかっただろう。それに怒ることのできないライオン。彼女は父に対して，世界に対して怒りの咆哮を向けたかったのではなかろうか。しかし，それはできなかった。彼女は自分の臆病さを責めていたのだろうか。…（中略）…「苦しいことがあっても，ひるまずに生きよう」とか，「異性を愛することは大切です」ということも，性的虐待を受けた女性に言ってみても効果はない。『オズの魔法使い』などという，ある種の人にとっては「ナンセンス」といいたい話が，彼女を支える。》(15)

この女性にとっては『オズの魔法使い』という物語が腑に落ちるものであった。物語がある種の喩えとして世界認識を補助し，今後の生き方における指針となり得た。この女性のように，物語や神話が象徴的に自分の生きてきた来歴に当てはまる場合もあるし，個人で新たな物語を生み出さなければならないこともある。ただし，物語とは「大きな喩え」であり，事実的な自伝とは異なる。それにも関わらず，具体的な対人関係が変化すること

がある。つまり，一種の比喩が人生そのものを変化させるとも言い得る。ただしそれは，物語がある種の質を確保している場合である。

もし現行の自己組織が対人関係において適応的ではないとするならば，その自己組織を支えている物語には質的に不備があると考えて良い。本人が「今のあり方には不備がある，変化したい」と感じている場合は，自己組織を規定する物語を拡充・変化させるようなカウンセリングは有効に働くであろう。あるいは授業・講義のような形式であっても，自己組織を支えている物語に変更が加えられ，不安を惹起する状況にも対処可能になる場合があるだろう。

また，河合は以下のように記す。

> 《「そのときに，その人にとって納得がいく」答は，「物語」になるのではなかろうか。せみの声を聞いて，「せみがお母さん，お母さんと呼んでいる」というのは，すでに物語になっている。外的な現象と，子どもの心のなかに生じることとがひとつになって，物語に結晶している。…（中略）…人類は言語を用いはじめた最初から物語ることをはじめたのではないだろうか。短い言語でも，それは人間の体験した「ふしぎ」，「おどろき」などを心に収めるために用いられたであろう。…（中略）…かくて，各部族や民族は「いかにしてわれわれはここに存在するのか」という，人間にとって根本的な「ふしぎ」に答えるものとしての物語，すなわち神話をもつようになった。それは単に「ふしぎ」を説明するなどというものではなく，存在全体にかかわるものとして，その存在を深め，豊かにする役割をもつものであった。》(16)

魔術的な解釈とは，「ふしぎ」を「ふしぎ」ではないものとして合理化する過程のバリエーションともいえる。魔術的な解釈の場合，その合理化の過程がパラタクシス的世界観に則しているために，適切なものではなくなる可能性がある。ここに記される「せみがお母さん，お母さんと呼んでいる」という発言はあくまで幼児のものであり，幼児とはパラタクシス的世界観が優勢な時期であるから問題はない。しかし成人が，せみが鳴くことはオスがメスを引き寄せるためであるという認識を欠いた状態で「せみがお母さん，お母さんと呼んでいる」と言及した場合，それは不適切な理解ということになるだろう。「単に『ふしぎ』を説明するなどというものではなく，存在全体にかかわるものとして，その存在を深め，豊かにする役割をもつもの」である場合には，その物語は質を確保しているといえるが，それはあくまで「正確な世界認識」をした上で，物語を喩えとして活用している場合である。

物語に関連して，武野（2017）は以下のように記す。

> 《ユング自身，たとえば外的適応がまず必要な青年期の患者にはフロイトの精神分析を用いることが多いと述べているように，患者の個性に応じた多彩な精神療法を柔軟かつ自由に適用してゆくことになる。その際，ユング派の精神療法はもちろんのこと，フロイト派にしろ，アドラー派にしろ，クライン派にしろ，認知行動療法でさえも，すべての理論は一つの神話にすぎないという自覚が必要である。…（中略）…神話はオーケストラの総譜（スコア）のようなものであり，一つの連続的シークエンスとして理解するのではなく，一つの全体的まとまりとして理解しなければならない。神話はいわば「出来事の束」によって表されているので，オーケストラの総譜と同じような読み方をする必要がある。すなわち一段一段ではなく，ページ全体を把握することが求められる。…（中略）…患者を理論に合わせるのではなく，患者に合った理論，すなわち個人神話を見いだすことが治療者の責務である。…（中略）…既成の理論を眼前の患者に無理やり当てはめることなく，眼前の患者から，その患者にだけ通用する理論，すなわち個人神話を見いだすべきである。》(17)

現象を「科学的」に捉えることが「適切で健康な認識」ではない。科学も一つの物語ととらえる必要がある。科学的世界観も同時に持ち得ている状態を維持できているのであれば，「せみがお母さん，お母さんと呼んでいる」という言及を一つの喩えとして用いることができる。「すべての理論は一つの神話にすぎない」という認識は，いずれの世界観が一つの真実であると断定しない慎ましさを表している。

そして重要な点は物語を「オーケストラの総譜（スコア）のようなもの」として「一つの全体的まとまりとして理解しなければならない」ことである。「キャラ萌え」のように断片として扱ってはならない。

4. 考察　喩えによる視野の拡張

『オズの魔法使い』は物理法則を無視し，魔術が登場する物語である。ならば，河合が言及する女性はパラタクシス的世界観に留まっているのであろうか。そうではない。世界認識の基本構造として『オズの魔法使い』という物語をそのままで採択したのではなく，それを喩えとして，一種の道具として採択したのである。しかし，そのためには「彼女は実に深い表現をし…（中略）…『あちら』の世界へと行き，そこで深い癒しの体験をして，こちらの世界へと帰ってくる」体験を必要とした。それは自己組織の解体作業を含んでいる。そして自己組織の再構築作業の中で「自分の普通に生活している世界へと帰ってくる作品」が作られ，カカシやライオンが置かれることになる。

現行の自己組織を再編することは非常に大きなエネルギーを要する。そのため，「キャラ萌え」的世界観によって環境を断片化することで不安を減圧しているという状況を考慮しなければならない。彼らの場合，「キャラクター」的なものとして「仮の」自己組織が規定され，本来の自己組織の来歴は選択的非注意によって隠されている。まず彼らが本来はどのような自己組織構造を持っているのか，治療者は把握しなければならない。そのためには彼らの世界認識方略を知らなければならない。

彼らが不安を回避するために「アニメ・まんが的リアリズム」を採用しているのであれば，彼らが好んでいるアニメ・マンガ・ゲームなどを良く聞いた方が良い。どのような作品のどのような部分に惹かれているのかに注目する必要がある。治療者側に馴染みのないものであれば調べる必要も出てくる。ただし目的は治療者も同時に耽溺することではなく，あくまで彼らが持つパラタクシス的世界観をその用語で把握するためである。

また，サブカルチャー的なものには「元」となるものが存在する場合がほとんどである。複数の「元」の要素を記号として組み合わせ，一つのまとまりとしているものも多い。たとえば著名なロールプレイングゲームである『ドラゴンクエスト』であれば，製作者堀井雄二が参照した作品は『ウィザードリィ』や『マイト・アンド・マジック』というパソコンのゲームであった。そしてそれらはトールキンの『指輪物語』をゲーム化したものである。現在では『ドラゴンクエスト』から派生した様々な作品の要素を組み合わせ，まだ使われていない神話などから要素を抜き出して組み合わせ，新しい作品が作られている。このように制作過程そのものが断片を組み合わせる手法が採択されているため，消費者もその要素を抽出しやすい。ここで，作品の要素に注目するのではなく，たとえばそのゲームの製作者に注目すると，影響を受けた元となるゲームや小説の情報に注意が向く。つまり，そのゲームが置かれている歴史的な流れが把握される。あるいは技術的側面に注目しても良い。いずれにしても，彼らが好み得る方向を把握し，彼らが好むものを基点として拡充することが重要である。慣れ親しんだパラタクシス的世界観の中でも，制作する行為や技術的な部分など，他の要素へ開かれると，他者をキャラクターとして把握する方略が，「その中の一つ」として相対化される。

彼らの好むものを基点とする方略を継続したまま，今度は対人関係にも注目する。彼らは自他を「キャラ」として，部分的な要素の組み合わせとして把握している。このような理解方略がより全体的で複雑さを内包するものに変化する必要があるが，急激に変化を促すことはできない。彼らの対人関係理解を緻密に聴き，彼らの用いるパラタクシス的用語によって捉え直し，治療者が彼らと一緒に再解釈する。重要な点は，彼らが依拠するパラタクシス的世界観そのものを否定しないことである。その，パラタクシス的世界観の中での複雑性に開かれるように徐々に拡充していく。

このような自己認識拡張の過程を図持すると以下のようになる。

図１は，パラタクシス的世界観によって閉じられた再帰的な自己組織のモデルである。図２は，再帰的に閉じられた状態の中にも治療者と共有可能な部分があり，そこを足がかりとして自己組織が拡大していく可能性のある場合のモデルである。図３は，その足がかり部分を含む形で，喩えが世界認識を拡充し，自己組織が拡大していく様子を表したモデルである。

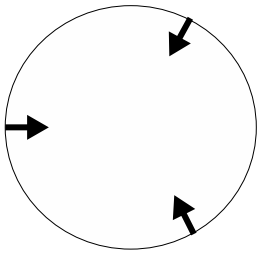

図 1：再帰的に閉じられている自己組織のモデル図

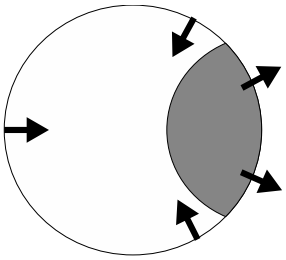

図 2：外部へ拡張する可能性がある自己組織のモデル図

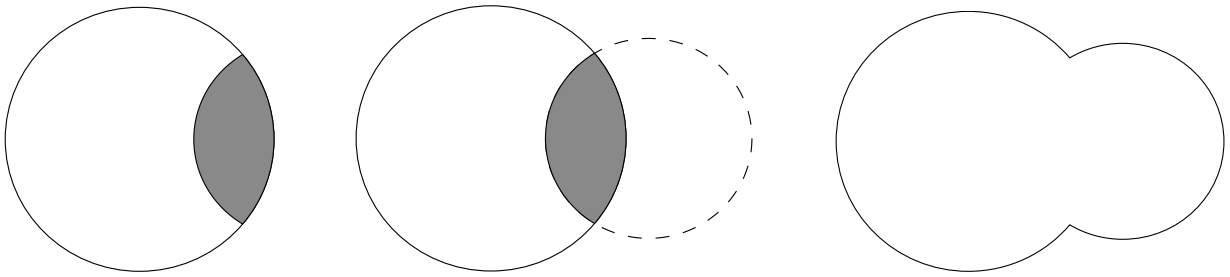

図 3：拡張可能性のある部分と重なりのある喩えが自己組織を拡大するモデル図

以下は稲垣（2016）において「レイヤー」という観点から分析したケース記録である。本稿では「伝わる」という点だけではなく，「把握する世界が拡充される可能性」について再度検討する。

中学生男子である A 君の発言は「　」で，筆者の発言は〈　〉である。なお，個人情報の観点から本人が特定できないよう，複数の事例を合わせ，詳細を変更している。

A 君が皆の前で踊っていることを馬鹿にしながらはやし立てる男子たちが多く出現しており，担任の X 先生はからかっていた男子たちを集めて指導したという。筆者はその後，A 君と個別の面接を行った。

「いやぁ，俺，なんていうんですかねぇ，人気者になった感じっていうか！」〈おぉ，人気者になったか〉「えぇ。違うクラスの奴とかが，俺に踊ってくれって頼んで来るんですよぉ」〈おー〉「それで，皆がこう，手拍子してくれたりして，何て言うんですかねぇ，こう，ヒーローになった感じ？」〈お……，おぉ。そうか。ん？　踊りっていうのは？〉「ほらー，あれですよー，ハレハレユカイです！（親指を立てる）」〈ん？　あぁ，あれを踊るのか？〉「えぇ，こうですよ！（実際に踊る）」〈……，お，おぉ。えぇと……，うん。いや，その，良く動けてるな。うん。良く覚えた〉「でしょ！」〈あ……，あぁ。えぇと……。周りにいる子たちはどんな感じで見てるの？〉「ひゅーひゅーとか，手を叩いてくれたりとかですねぇ。いやぁ」〈おぉ……。うーんと……，そうだな。たとえば，ヒップホップを踊る，やたらかっこいい，クールな奴がクラスにいたとしよう。女の子たちからもあ

こがれの眼差しで見られている。芸能界で仕事もしてるから，学校にいないときも結構多かったりする〉「あぁ，そういう奴，いるらしいですねぇ」〈うん。で，周りの奴らがこう言うんだ。『なぁ，ヒップホップ，踊って見せてくれよ』って。でも，そいつは『いや，あれは商売でやってることだから，学校ではやらないよ』なんていう〉「おぉ！　かっこいい！」〈うん。かっこいいな。でもある時，あんまり皆が言いよって来る。しかも，その言いより方が，すごく静かな感じなんだな。でも，丁寧に断る。あれは仕事だから，と。ある日，冴えない男子がいてな，でも，実は凄くそのかっこいい男子に憧れてた。それを知っている周りの友だちが，『なぁ……。俺らが言うのはおかしいとは思うんだ。でも……，あいつに見せてやってくれないかな。あいつ，もちろんお前みたいに踊れないだろうし，でも，お前が踊っている姿を見れば，自分でできることを自信もってやればいいんじゃないか，って思うかもしれないだろ……』。ある日，その冴えない男子がやって来る。『本当にごめんなさい。できれば，ほんの少しだけでも，先輩が踊っている姿を見たいんです』。そいつなりに，一生懸命頼むわけだ。かっこいい奴は，しばらく黙ってから，人気がなくなった空き教室にそいつを連れて行く。そこで，2分だけ踊ってみせる〉「うぉぉ！　超かっこいいじゃないですかそいつ！」〈……，よし，じゃぁ，次のパターン行ってみよう。ドラえもんは知ってる？〉「当然知ってますよー！」〈うん。のび太って，ジャイアンとスネ夫に随分からかわれてるよな〉「あぁ，あれはひどいですねぇ」〈うん。で，ジャイアンとスネ夫が，のび太にこう言うわけだ。『おー，のび太ー，お前踊れるんだろー？　踊ってみろよー？』。スネ夫が教室のドアを閉めて，誰も来ないようにする。しずかちゃんとかは，『剛田さん，のび太さんがかわいそうよ，やめなさいよ』とか言ってる。でもジャイアンは止まらない〉「あぁ！　超ありそうですねー！」〈だろ？　で，のび太は泣きながら踊る。スネ夫は腹を抱えてわらい，ジャイアンはそれをビデオで録画している〉「ジャイアンひどい！」〈ひどいな。ひどい。うん。で，のび太は帰って『ドラえもーん』と泣きつくわけだ〉「あー，そういう話あったなぁ」〈いや，ないだろ（笑)〉「え？　そうでしたっけ？」〈さて。ヒップホップを踊るかっこいい奴は，ヒーローかな？〉「いやぁ，ヒーローでしょー！」〈そうか。じゃぁ，ヒップホップ君を，ヒーローの一番端にしよう。で，のび太くんは，ヒップホップ君とはどのくらい違うだろう？〉「え，それはこーのぐらい違うんじゃないですか？」〈随分離れたな（笑)。まぁこれで，ヒーローとのび太くんの，両端ができたね。それじゃぁ，そうだなぁ。A君が踊ってたときの感じって，どのくらいの所にいたと思う？　この端から端の間で言うなら〉「？　え，あー……。あー，いや，そうか……。もしかしたら，のび太要素，結構入ってたかも……」〈ん？　そうか？　まぁ，とりあえず，どの位の位置か，指差してみるか〉「うーん，このくらい（7：3でのび太寄り)」〈なるほど。とりあえず，ヒーローではなかったかもしれない，ということかな〉「うーん，そうかも……」〈そうか。そうだなぁ……。アニメの踊りって……，アニメが好きな友達同士で遊んでるときには，まぁ良いんじゃないかなぁ。あと，ハレハレユカイは，基本的に女の子の踊りだったろ？〉「一応，まぁ，そうですよね」〈うん。A君，踊ってる姿，鏡で見て練習したりした？〉「いや，鏡は見なかったですねぇ」〈そうか。ちょっと，見てみると良いかもしれないよ。動きの確認のためにも〉「なるほど。今日ちょっとチェックしてみます！」。1週間後。「いやぁ……，鏡で見ました……」〈おぉ？　ん？　踊り？〉「はい……。あれは駄目ですわ……。ちょっと，気持ち悪かった……（笑)」〈そうか（笑)。いや，良く覚えたなぁって思ったよ。ただまぁ，アニメはまずい。ちょっと気をつけないと，からかう奴らの釣り堀状態になるから注意しよう〉「ラジャー！（敬礼)」〈……うん（笑)〉。

まず，周囲は「からかわれている」という認識をしていることに対し，A君は「ヒーローになった」と解釈している。明らかに現実の認識が歪んでいる。それはパラタクシス的で断片的な現実理解に基づいているために現象を歪んで認知しているととらえることも可能である。

ここで筆者は喩えとしてA君が持つパラタクシス的世界観に則った新たな物語を提示している。「ヒップホップ君」も「のび太の踊り」も，短くはあるが一つの物語であった。しかし，その二つの物語を対比させることによって，A君は学校でアニメの踊りを行うことをやめ，自分の姿が滑稽に映ることに意識が向いた。単純に「A君はからわかれている」とだけ伝達してもその言葉が届くことはなかっただろう。「からかわれる」という状況を，A君が理解し得る文法と世界観に則って提示する必要があった。

5. おわりに

以上をまとめると，「アニメ・まんが的リアリズム」のようなパラタクシス的世界観を基準に世界を把握しているクライエントに対しては，

①彼らが好む作品のどのようなところが好きなのかを把握する。
②複数の好みの作品傾向から，彼らの自己組織構造を推定する。
③「不安の色の濃いエリアをマッピングする」。(18)
④彼らが基準とするパラタクシス的世界観とその用語を把握する。
⑤重なり合う部分を形成する。
⑥重なり合う部分を足がかりとし，パラタクシス的世界観に則った物語を喩えとして用いてクライエントの自己組織を拡充して行く。

という方略が有効である可能性がある。この方略は，「アニメ・まんが的リアリズム」のみに適用するものではなく，広くカウンセリングにおいて基礎的に活用し得るものであると筆者は考えている。しかし，本稿では「アニメ・まんが的リアリズム」に限定して論じた。今後，より多くの事例研究を重ねてこの方略の有効性を確認することが課題である。

〈謝辞〉
本論を進めるにあたって，大変多忙な中ご指導いただいた横山恭子先生（上智大学）に深く感謝を申し上げます。誠にありがとうございました。

〈注〉

（1）Sullivan, H. S.（1953）：*The Interpersonal Theory of Psychiatry.* W. W. Norton & Company.（中井久夫・宮崎隆吉・高木敬三・鑪幹八郎（訳）（1990）：精神医学は対人関係論である．みすず書房．）p.191
（2）Sullivan, H. S.（1954）：*The Psychiatric Interview.* W. W. Norton & Company.（中井久夫・秋山剛・野口昌也・松川周悟・宮崎隆吉・山口直彦（訳）（1986）：精神医学的面接．みすず書房．）pp.139-141
（3）前掲書．p.132
（4）前掲書．p.215
（5）大塚英志（2003）：物語の体操　みるみる小説が書ける 6 つのレッスン．朝日新聞社．（大塚英志（2000）：物語の体操　みるみる小説が書ける 6 つのレッスン．朝日文庫．pp.209-210）
（6）Giegerich, W.（1999）: The function of television and soul's predicament.（河合俊雄・田中康裕（共訳）（2001）：神話と意識―講義・講演集（ユング心理学の展開　ギーゲリッヒ論集）．日本評論社．p.110）
（7）稲葉振一郎（2006）：モダンのクールダウン．NTT 出版．p.217
大塚英志（2004）：物語消滅論――キャラクター化する「私」，イデオロギー化する「物語」．角川 one テーマ 21．p.56
（8）稲垣智則（2011）：自他をキャラクターとしてとらえる子どもたちの心的現実のあり方と，教師がとりうる対応――主に不登校・登校しぶりの子どもに対して――．東海大学課程資格教育センター論集第 9 号．pp. 13-23.
（9）河谷大和・柏崎礼生・高井昌彰・高井那美（2008）：アニメキャラクターの特徴抽出に基づくアニメ度の評価．情報処理学会研究報告．グラフィクスと CAD 研究会報告 80．35-38.
河谷大和・柏崎礼生・高井昌彰・高井那美（2010）：アニメにおける人物顔画像の萌え因子特徴評価と検索分類システムへの応用　映像情報メディア学会技術報告 34．pp.113-118.
（10）瀬田貞二（1980）：幼い子の文学．中公新書.
（11）前掲書．p.56
（12）前掲書．p.81
（13）サピア＝ウォーフ仮説は「言語が世界の認識を規定している」という仮説である。たとえば井筒は日本語の「花」と英語の「flower」，そしてアラビア語の「zahra」を比較して説明している。「花」「flower」「zahra」は

すべて種子植物の生殖器に対する名詞であるが，日本，イギリス，アラビアでは気候の違いにより生息する植物の種類が異なるため，それぞれの単語が区切る範囲が異なる。一度言語によって現実の区分が決められると，その語を用いる際に現実を認識する一つの枠組みが出来上がってしまう。その言語によって暗黙の内に定められた枠組みで，世界を分節して認識するようになってしまう。

（14）井筒俊彦（牧野信也訳）（1972）：意味の構造――コーランにおける宗教道徳概念の分析．新泉社．（井筒俊彦（2015）『意味の構造　井筒俊彦全集第十一巻』慶應義塾大学出版会　pp.20-23）
（15）河合隼雄（1996）：物語とふしぎ――子どもが本に出会うとき　岩波書店（河合俊雄編（2013）：物語とふしぎ（岩波現代文庫〈子どもとファンタジー〉コレクション 3）岩波現代文庫　pp.13-15）
（16）前掲書．pp.7-8
（17）武野俊弥（2017）：ユング派精神療法の実践　――西洋人との夢分析の一事例を中心として．創元社．pp.25-27
（注）稲垣智則（2016）：比喩表現の活用に関する試論　――授業を受けるモチベーションを高める契機として――．東海大学課程資格教育センター論集第 14 号．pp. 39-47
（18）Kvarnes, R. G., Parloff, G. H.（1976）：*A Harry Stack Sullivan Case Seminar Treatment of a Young Male Schizophrenic With Comment, 25 Years Later, by John C. Dillingham, Stanley Jacobson, Ed.D., Robert G. Kvarnes, M.D., and Irving M. Ryckoff, M.D.* W. W. Norton & Company.（ロバート・G・クヴァーニス，グロリア・H・パーロフ（中井久夫訳（2006）：サリヴァンの精神科セミナー．みすず書房．p.292）