

2023年度心理相談室ウィーク 講演会報告

「今日から始める臨床心理学—漫画やアニメから学ぶ私たちの心の働き—」

西嶋 雅樹

(臨床心理士・公認心理師)

はじめに

2023年8月2日(水)の13時から15時に、心理相談室ウィークの講演会を3年ぶりに対面形式で実施することができました。講演会タイトルは、この報告のタイトルでもある「今日から始める臨床心理学—漫画やアニメから学ぶ私たちの心の働き—」としました。筆者は以前より、児童期から思春期・青年期の心理臨床に携わる中で、漫画やアニメが対象者や私たちの生きる今という時代を考える上で格好の素材になると考え、細々と論考を続けています。

今回の講演会ではいくつかの漫画・アニメを素材として、「臨床心理学はどのような学問か」や「漫画やアニメから私たちのころについて何が読み取れるか」について話しました。

当日は暑い日差しの中71名の参加者(うち、学内外からの一般参加者66名)にお集まりいただきました。対面形式での講演には双方向的なオンラインツールを組み込みました。このことによって、会場の皆さんのお力を存分にお借りして、講師の役目を果たすことができたと考えます。ご来場いただいた皆様に、この場をお借りして感謝申し上げます。

当日の講演内容の概要は、以下の1~6として記した通りです(なお本稿では、当日の講演内容の趣旨を損なわぬ程度に加筆修正を行っています)。

ちなみに、講演では映像資料や画像資料も各著作者の著作権に配慮しながら用いました。しかし本稿では、紙幅ならびに著作権上の都合で、画像等は省いて報告します。

1. 臨床心理学と心理臨床学

臨床心理学とは何か。

筆者が考える臨床心理学の源流となった人物は2人いる。

その1人はFreud, S.である。Freudは、医学的

には異常な所見がないにも関わらず体の機能に不調がみられる症例に取り組んだ人物である。Freudは、こうした人たちの心の治療のための治療的アプローチとそれを支える理論である精神分析を創始した。

もう1人はRogers, C. R.である。Rogersは一人ひとりの持っている自己成長の可能性を引き出すための関わりを模索した人物である。その取り組みの中でRogersは、今日知られている「共感的理解」、「無条件の肯定的関心」、「純粋性」の3つの原則を提唱した。

今日の臨床心理学は、実証的な心理学の影響も受けて、ますます多様な展開をみせている。それでもなお、源流から続く大きな流れとして、人に関わる実践の学としての性質を色濃く有している。この、人に心を介して関わる実践を心理臨床と呼び、その実践に根ざした学問を心理臨床学と呼ぶ。

2. 臨床心理学における漫画・アニメへのアプローチ

臨床心理学には諸理論がある。これらの中で、Freud, S.による精神分析学や、Jung, C. G.による分析心理学(ユング心理学)は、いずれも人の心に無意識の働きを措定した、力動的な心理学である。

本邦で前者の流れを汲む北山修は、昔話として知られる夕鶴や龍の子太郎を素材とした論考を行っている。また、後者の流れを汲む河合隼雄は、日本神話の分析や同じく昔話や児童文学を素材とした論考を残している。河合隼雄のアプローチを独自に発展させた岩宮恵子は、宮崎アニメをはじめとした漫画やアニメ、あるいはポップカルチャーから現代の私たちの心のありようを描写している。

このように、力動的な臨床心理学は物語を分析対象とした論考を多く生んでいる。そして筆者も河合隼雄から岩宮恵子に続く流れの影響を受けながら論

考を行う一人である。

漫画やアニメから私たちの心を考える意義として、筆者は次の2点を挙げたい。

①現代の理解のために

漫画やアニメは、各時代の人々の心を反映している。反映されたものの分析を通して、現代という時代を理解する糸口にできる。

②心理臨床実践のために

心理臨床実践の場に訪れて「クライアント」と呼ばれる人々は、漫画やアニメに関する語りを展開することがある。このとき、その人が惹かれる某かがそれらの素材に宿っていると想定してみる。すると、語られた漫画やアニメについて理解を深めることは、その人を知る上で、理解の助けになることがある。

この2つの理由から、筆者は漫画やアニメを素材とした考察を、たとえ細々とではあっても、続けることに魅力を感じている。

以下には、実際にいくつかの作品を素材として、筆者が考えてきたことを述べる。

3. コロナ禍と節目—『鬼滅の刃』—

西嶋（2021）で論じたように、コロナ禍とされる時期の中では様々な節目が消失した。例として、筆者がスクールカウンセラーとして関わっていたある中学校でのエピソードが思い起こされる。

国内で COVID-19の感染拡大への危機感が高まりをみせた2020年3月に、ある中学校の卒業式が挙行された。しかし、この卒業式には在校生が参加することは叶わなかった。

その卒業式の翌日に在校生が廊下で「なんで先輩おらんの？」と話しているところに、スクールカウンセラーである筆者はたまたま通りかかった。卒業式の翌日に交わされているこの会話の内容は、筆者にとっては衝撃的なものであった。

卒業式という儀式は、ある時代が終わって次の段階に移行していくための儀式である。象徴的な意味では、それまでの自分が一度死ぬという、葬儀としての意味を帯びている（同種の儀礼に結婚式や送別会が挙げられる）。その儀式に立ち会えなかった前述の在校生は、「先輩」の存在がもはや不在となっ

たことを、うまく実感できなかったのだろう。

この卒業式のエピソードが生まれた2020年は、私たちが外出を控える巣ごもり生活を送った時期でもある。元々漫画として連載されていて、アニメ化もされていた『鬼滅の刃』（吾峠呼世晴 作・画）が爆発的な人気を誇った時期は、コロナ禍のこの巣ごもり期とちょうど重なる。

『鬼滅の刃』の鬼は、かつて人であった存在である。この鬼たちは、人間と比べたらはるかに不死に近い存在に変貌している。鬼は、鬼殺隊が用いる日輪刀で首を刎ねるか、太陽の光を浴びぬことには、死ぬことがない。すなわち『鬼滅の刃』の鬼は、自然には終わりを迎えられない存在として描かれている。

その鬼を、主人公の竈門炭治郎を含む鬼殺隊は討伐していく。鬼にとっての鬼殺隊は、敵である。しかし鬼殺隊は、かつて人であった者を鬼としての終わりのない生から解放する機能でもある。機能という観点から捉え直すと、鬼にとっての鬼殺隊は、介錯者としての意味も帯びてくる。

京都の夏の風物詩である祇園祭では、代表的な行事として山鉦巡行が執り行われる。その巡行の先頭を行くのは、長刀鉦である。長刀鉦は、疫病祓いの祇園祭の山鉦行列の先頭を切り進む。この姿が、『鬼滅の刃』の鬼殺隊が鬼を討ち払う姿とイメージの中では重なる。

『鬼滅の刃』は、「節目」やそれに伴う「終わり」をもたらし物語である。そしてこの「節目」や「終わり」はまさに、感染予防のために我々が一度は断念し、手放さざるをえなかった事柄でもある。「節目」や「終わり」を再生する物語として、『鬼滅の刃』は私たちに受け入れられたのではないだろうか。

4. 「見える」をめぐって

2023年の現代は、情報化社会といわれる時代のまっただ中である。この時代においては、私たちの生命活動や社会生活をめぐる実に多くの情報が、データ化されている。

大学教育でいえば成績を数値化したGPAが、健康面であればスマートウォッチにより常時測定されているバイタルデータが、消費者行動の手がかりと

しては口コミサイトの評価の星の数が、SNSであれば「いいね」の数や動画再生数が、例として挙げられる。

私たちの自己理解や他者理解あるいは意思決定を支える様々な事柄が数値化されて「見える」ようになる。この影響については、筆者は既に西嶋（2022）や西嶋（2023）で述べている。

「見える」ことは、近年はやりの「異世界もの」と呼ばれる作品群と切っても切り離せない事柄でもある。具体的には、作中におけるステータスの可視化というある種の定型化された様式と深く関わっている。

ここで筆者が言うステータスとは、TRPGであるD&Dにルーツをもち、JRPGとして発展してきたドラゴンクエストやFINAL FANTASYがゲームシステムとして採用し、後のゲームデザインにも引き継がれているステータスのことである。すなわち、登場人物をいくつかの数値で表現するために用いられ、冒険中の各種行動の判定を行う際のパラメータとして用いられるステータスのことである。

近年の「異世界もの」の中には、主人公や限られた人物だけが特権的に他者のステータスを知ることができる、という設定がなされている作品が散見される。こうした作品群が流行する背景として筆者は、

- ・相手がどんな人なのか、自分との力関係はどうかかわからず、不安である
- ・自分という存在が把握できない

などの人間関係や自己理解をとりまく苦しさ、それを乗り越えたいという願望が、陰画のように見え隠れしているように感じている。

ところで、「見える」ことをめぐっては、上述したことは異なる描写が『蟲師』（漆原友紀 作・画）においてなされている。

『蟲師』における「見える」は、見えてしまうことの怖さや、見えるようになることの代償としての孤独として描かれる。自分に見えているものを分かち合いたくとも、それを分かち合える他者に容易には巡り会えない。歯がゆく切ないこの感じが、近年の「異世界もの」では表に出てこない。

この相違は、指摘に値するであろう。なぜならば「異世界もの」作品において「見える」ことは、他者よりも多くの情報を得て、優位に立つことを意味するからである。そこにあるのは、孤独感ではなく、優越感である。

数値化された指標から対象を理解し、あまつさえ、優位に立つことができるという「異世界もの」の「見える」という特性は、一見すると万能感に満ちた描写である。しかし、上述したように、この万能感の背後には無力感や傷つきが垣間見える。

5. 「選ぶ」・「引き受ける」

この「見える」は、私たちの決断にも関わる重要な機序でもある。アニメーション作品である『PSYCHO-PASS』（原案 虚淵玄・総監督 本広克行・アニメーション制作 Production I.G）や、漫画が原作で、ドラマ化されて根強い人気を誇る『孤独のグルメ』（久住昌之 作・谷口ジロー 画）を素材として、「選ぶ」と「引き受ける」についても述べる。

『PSYCHO-PASS』についても西嶋（2023）で述べているので詳細は省くが、本作はサイバーパンクのSF作品である。SF作品に時々出てくるモチーフとしてディストピア化された世界がある。『PSYCHO-PASS』でも漏れなく、そうした世界が描かれている。具体的には、犯罪に及ぶ可能性（犯罪係数）や職業適性、配偶者選択が、シビュラシステムというシステムによって把握・管理・判断されている世界の中で物語が展開する。この世界では、犯罪者かどうかを表す犯罪係数は、ドミネーターと呼ばれる銃型の道具を人に向けてすることで、その場で即時に測定される。あとは刑事が引き金を引けば、犯罪係数に応じた執行がドミネーターによってなされる、という世界である。

2023年の今日は情報化社会のまっただ中であると共に、Chat GPT や Bing AI に注目が集まり、それらの生成系 AI が躍進を遂げている時代でもある。これらの生成系 AI を引き合いに出さずとも、既に私たちの生活は、Amazon がお勧めしてくる商品一覧や YouTube のお勧め動画のように、欲するものを自分でわざわざ探さなくともビッグデータの下

に「最適化」された某かで充満している。ともすれば、自分で決めているようでいて、誰かのお膳立てで事柄を選んだつもりになっているだけ、ということも多い。

そんな時代の中で、敢えてネットワーク上の情報に頼らずに己の勤と主体性で生きていく。そうした主人公の姿に人々が面白みを感じているであろう作品がある。その作品は、『孤独のグルメ』である。

この作品の主人公の井之頭五郎は効率とはほど遠い形で飲食店を選び、注文する品を選んでいく。目の前の事柄に専念し、身を委ねていく姿からは、心理臨床家である筆者も学ぶことが多い。

主体性や自律性という言葉は、ややもすると曖昧さをはらむ言葉である。それでも、あるいは、だからこそ、主体性や自律性という言葉を見つめ直す上で、『PSYCHO-PASS』や『孤独のグルメ』は大切な刺激を提供してくれている。

6. まとめ

筆者がこのような論考を飽きずに続ける理由としては、①翻訳、②目の前のその人への接近、の2つの理由がある。

①の翻訳は、親御さんの面接をする中でしばしば「子どもがしている（没頭している）ことの意味がわからない」という訴えを聞くことと関係している。子どもであるか否かを問わず、目の前のクライアントと呼ばれる人にとっての大切な誰か。その誰かがしている事柄の意味が曲がりなりにも掴めたとする。そうすれば、取り組みや没頭に寄り添うことが多少はしやすくなるのではないか。その意味を筆者なりに理解し翻訳して伝えることは、当事者同士の橋渡しにささやかながら、寄与しうる。

②の目の前のその人への接近は、言わずもがなで

はあるが、臨床心理学ひいては心理臨床学が何のための学問であったかということと結びつく話である。人の心に寄り添い、共にいるための学問が、それらである。目の前のその人が興味をもっていることを理解したいが故に、こうした風変わりな研究を筆者は続けているのである。

筆者の考える心理臨床をめぐる二律背反の1つに「知っているから聴ける」と「知らないから聴ける」をめぐる二律背反がある。知らないからこそ、先入観を持ち込まずに聴けることも多い。一方で、知っているからこそ、今は見えなくてもそこに意味があると願い、信じて、関わり続けることが可能となることもある。

両者のどちらが正しいというわけではない。一見すると矛盾するこの2つの命題の間を揺れ動きながら、関心を寄せる。このことに、心理臨床の面白さがあるともいえる。

いずれにせよ「自分が関心を示すそれを、他の誰かが尊重してくれている」、「一緒に理解することは適わずとも、理解しようとしてくれる」、「夢中になっている自分そのものを、誰かが尊重してくれている」という感触は、ときに人を支えうる。これらは心理臨床実践の場面のみならず、広く、自分にとって大切な人たちを、大切に遇するための気配りであると筆者は考える。そのための知恵と工夫が、臨床心理学という学問の中には宿っている。

文献

- 西嶋雅樹 (2021). 新型コロナウイルスと『鬼滅の刃』. ユング心理学研究, 13, 67-78.
- 西嶋雅樹 (2022). 「異界」と「異世界」. 精神療法, 48(1), 35-39.
- 西嶋雅樹 (2023). 心理臨床家の主体性と自由—『ホモ・デウス』と『PSYCHO-PASS』から考える—. 心理相談研究, 24, 3-9.



講演会



2023年度 神戸女学院大学大学院
心理相談室ウィーク企画

今日から始める臨床心理学 ～漫画やアニメから学ぶ私たちの心の働き～

臨床心理学は、人の心を理解し、より良い人間関係を築くために発展してきた学問です。心理療法（カウンセリングとも呼ばれます）の仕事の中で漫画やアニメが話題になる際、カウンセラーはそれらに関心を注いで聴くことも多いです。漫画やアニメは語るその人の心の様子を映し出す鏡となっていることがあり、また、現代社会においての人々の心の働きを理解するためのヒントを提供してくれることもあるからです。当日は、いくつかの漫画やアニメを素材に、私たちの心について考えていきます。予備知識は必要ありません。お気軽にご参加ください。

日時 2023年8月2日(水) 13:00～15:00

場所 デフォレスト館2階208教室

講師 西嶋雅樹（神戸女学院大学大学院人間科学研究科准教授）

＊講演会は予約不要、無料です。

＊感染予防対策のため、来場者には、氏名及びご連絡先をご記載いただきます。

＊お車でのご来場はご遠慮ください。

・講師略歴・

京都大学大学院教育学研究科博士後期課程研究指導認定退学、島根大学教育学部附属教師教育研究センター講師、島根大学大学院教育学研究科教育実践開発専攻講師を経て、2022年より神戸女学院大学人間科学部心理・行動科学科准教授。論文に「新型コロナウイルスと『鬼滅の刃』」（ユング心理学研究）、「漫画『約束のネバーランド』にみる思春期・青年期の心性」（島根大学こころとそだちの相談センター紀要）等。

無料相談・無料発達検査 ※診断のためのお引き受けはできません

日時 2023年7月31日(月)～8月4日(金)

場所 神戸女学院大学院心理相談室

＊心理相談室への予約が必要です。(0798-51-8554)

申込期間 2023年7月3日(月)～7月14日(金)

10:00～18:00 土日除く

主催：神戸女学院大学院心理相談室（0798-51-8554）

