

臨床心理学的視点を理解するために視覚的媒体を用いること(その3)

恒吉 徹三

Using of Visual Materials on Understanding the View point of
Clinical Psychology Part 3

TSUNEYOSHI Tetsuzo
(Received February 10, 2005)

キーワード：臨床心理学、映画、エディプス・コンプレックス、対象の不在、構造論

I 問題と目的

臨床心理学的視点について理解を深めるための視覚的媒体について検討することが本稿の目的である。特に、ここでは精神分析的な概念について取り上げることとする。精神分析学の立場から、こころの理解について図を用いて前田(1985, 1994)は解説しており、視覚化することで概念や理論を理解しやすいものになることが示されている。

精神分析学は、無意識の存在を認める立場であり、Freudは、防衛機制など心のメカニズムについて個人の内的な世界に力点を置いていた。それに対して、近年関心を呼んでいる対象関係論は、Freudがあまり重視していなかった対象と自己との関係についてとらえる理論である。この立場では、「自己と世界の関係」(北山, 1999)のあり方についてとらえることに重点があり、臨床場面での面接者とクライアント、およびクライアント自身の内的対象との関係についてとらえる視点となるものである。つまり、個人の内的世界の構造よりも、相互関係的な視点から心的事象を理解する理論である。このように関係性を重視するにいたったことで、精神分析理論の中で重要な位置を占めていた欲動論との距離は、対象関係論の立場によって異なるものとなっている。この対象関係論的な観点と構造論的な観点との違いを、講義を受講している学生にとって理解しやすいものとして提示していく必要がある。

筆者がここで検討する視覚的な媒体は映画であり、ある概念を描き出すための特別な素材ではない。いわば、日常的な視覚的な素材ということができるが、このような素材を用いることの意義について検討する。ここで取り上げるのは、エディプス・コンプレックス、母親の不在について理解するための素材である。さらに、こころの構造論と対象関係論的な観点について検討する。これまでに視覚的媒体を用いることの功罪や講義という場の構造を踏まえた視覚的媒体の意義についてすでに論じているので(恒吉:2002, 2004)、映画や物語の一部(あるいは断片)を用いることの意義について主に論じることにする。

Ⅱ 素材と視点

ここでは、3つの映画についてそれぞれの物語の要約を示したのち、どのような臨床心理学的な視点の理解を促すのかについて論じることにする。

1. 「ラスト・サムライ」(2003年公開、エドワード＝ズウィック監督・脚本・製作) ：エディプス・コンプレックス

この映画は、明治維新前後の時代設定であると考えられる。渡辺謙扮する「勝元」は、マゲを結った武士の集団の武将である。この集団を討伐するために新政府から派遣されたのが、トム＝クルーズ扮する「ネイサン＝オールグレン大尉」である。オールグレンは、南北戦争の英雄であるが、今は酒におぼれながらウィンチェスター銃の販売のデモンストレーションをしており、そこへ勝元討伐という仕事が舞い込んできたのであった。

オールグレンは、政府軍が撤退していくなかで勝元の率いる武装集団に一人戦いを挑み、勝元の面前で勝元の弟を倒し、自らも傷ついて勝元らに山奥の村へと連れられていく。ここで、勝元の弟嫁「たか」(役：小雪)に介抱され、これまでのアルコール浸りの生活からも離脱する。この村で生活するうち、勝元らとともに自らの雇い主であった政府軍と戦うことになる。あるとき町へ出向いた勝元は、かつて仕えた「天皇」と再会するが政府の中枢に戻ることはなく、新たな取り巻きたちによって押し出される。さらに勝元の息子は、市中で憲兵に押さえつけられて「マゲ」を切り取られる。

その後、とらわれの身となった勝元を救出し、逃げ出す際に勝元の息子は射殺される。逃げ延びた勝元らは、里にもどって兵を組織し政府軍との戦いに再び臨む。戦いのクライマックスで政府軍は、連射式の「新式銃」(ガトリンク銃)を使って勝元らを狙い撃ちにし、勝元は倒れながらも最後は自ら切腹しトムが介錯する。この光景を目の当たりにした政府軍の兵士たちは、次々と跪いて頭を下げ戦い抜いた最後の武士に敬意を示す。まげを切った政府軍の兵士が、まげを結ったままの武士がみせた「サムライ」の魂へ敬意をしめす場面ということができるであろう。

このストーリーの中から、勝元の息子が政府の兵士に大衆の面前でまげを切り落とされる場面を、エディプス・コンプレックスという概念について理解するための素材として取り上げて検討する。エディプス・コンプレックスとは、「同性の親にとってかわり、亡き者にしたいという願望と、異性の親と結合したいという願望、これらの願望をめぐる同性の親からの処罰にたいする恐怖ないし罪悪感を3つの構成要素とする」(精神分析事典)ものであるとされている。マゲを切り落とされる場面では、自らの武士としての象徴である“マゲ”を、すでにマゲを切り落として武士ではなくなった憲兵の剣によって切り落とされ、苦悩の表情をする姿が映し出されている。憲兵に抵抗しようとする武士を、西洋人であるオールグレンは諫めながら遠巻きに見守っている。つまり、武士である自己の証でもあるマゲを、すでに西洋化していきつつある洋服を着た憲兵によって切り裂かれるのである。ここには、武士である自己、およびその象徴でありいまだ西洋化していない日本の象徴でもあると考えられるマゲ、このマゲを切り裂く剣を手にしている西洋化していきつつある憲兵という3項関係、つまりエディプス的な状況が成立しているとみることができる。国としての歴史的な連続性を含めた自己の象徴であるといってもよい重要な対象であるマゲを、他者によって切り取られることへの反抗と恐れ、いわば去勢される場面であるともいえるのである。「武士」としての誇りを保もうとうとする自己と、そのつなが

りを切り裂く政府軍との間のエディパルな関係が描かれているものと理解することができ、映画全体のテーマを象徴している場面であるといってもよいであろう。言い換えると、これまで慣れ親しみ、また古来から受け継がれてきた文化を守ろうとして新たに流入してきた文化に戦いを挑む、というエディプス的な葛藤を示していると考えられる。この戦いには敗れたことになるが、政府軍の兵士は勝元が自ら切腹するにいたるとひれ伏していく場面からは、古い価値観を否認したわけではなく、残しながらも新しい価値観への同一化が図られていることが示されているととらえられる。つまり、エディプス・コンプレックスが抑圧され、父親的な価値観への同一化という解消への途上の出来事が描かれているものとして理解することができる。

講義においてこの場面を用いると、エディプス・コンプレックスが含んでいる性的な側面については「切り落とされる」という表現を用いて場面をとらえるならほのめかされているともいえるが、行動だけをとりえると抜け落ちてしまい、むしろ3者関係的な側面が強調されるところになる。しかしながら、この場面を素材として用いたのは映画として関心をもたれていた時期でもあり、共有可能な素材であると考えたからであった。講義の中では、自らにとって大切なものを切り取られること、奪われることとして解説を行ったが、画像の効果もあり言語だけによって説明したときよりも、「わかりやすかった」と感想に書く学生もいた。しかしながら、エディプス・コンプレックスは無意識的なレベルで起きている出来事であるので、「わかりやすかった」というとらえかたには、必ずしもうまく表現された説明であるとはいえない。このように、ある側面を重視すると他の側面には不十分さが残ることを考慮し、時には講義の中で補足する必要がある事項であると考えられる。

2. 「ロード・オブ・ザ・リングⅠ～Ⅲ」(2001, 2002, 2003年公開、ピーター＝ジャクソン監督・脚本・製作) : 心の構造論と対象関係論

Freud (1915) は、初め意識、前意識、無意識という3つの場所に心を分けて局所論を唱え、さらに、自我、超自我、エスという構造をなす構造論 (Freud, 1923) として発展させた。この他にも、力動論や経済論がフロイトのモデルとしてあるが、局所論においてもすでに抑圧された無意識というダイナミクスが示されている。局所論とは、「心的装置はいつくつかの系に分かれていると仮定する理論的観点で、心的装置の位相性、性質や機能の異なる系を含み相互に関連しあう様相を理解するために提出された」(精神分析事典) ころのとらえかたのモデルである。一方、この概念の発展的なモデルである「構造論的観点はすべての心的現象が、永続的な心的構成と構造に規定されているとみなす観点」(精神分析事典) のことである。このような、精神分析学的な視点からみた心のモデルは、無意識レベルの心的事象をとらえたものであり、構造論を理解するための素材として、ロード・オブ・ザ・リングを検討する。

この物語の原作は、数学者トールキンによるものであるが、劇場版を素材として検討する。講義で素材を提示する場合には、数分の戦いの場面を用いる。粗筋は、かつての支配者が持っていた指輪を、その魔力を封印する使命をになった青年「フロド」(役：イライジャ＝ウッド) が、指輪を自らのものにしたいという衝動に突き動かされながらも、衝動をとどめて最後には指輪を火口に投げこむというものである。このような、自らの欲望・衝動と理性との間で葛藤するフロドは、エスと超自我との間で苦しむ自我の機能について

理解することを可能にする。さらに、フロドを助けるいわば補助自我的な存在として親友の「サム」(役：ショーン＝スティン)が旅に同行していく。道中では、この指輪の前の所持者であったスメアゴル(およびゴラム)も、指輪を取り返すべく道案内人を装って同行する。スメアゴルは、両極端な2面性をもつキャラクターとして描かれており、フロドに合わせるスメアゴルとしてのパーソナリティの側面と、欲望に突き動かされるゴラムのパーソナリティの側面とに、パーソナリティが分裂していると考えることができる。つまり、よい自己と悪い自己との分裂としてとらえることができる。この二つの側面の間で時には葛藤したり対話がなされたりする点からは、誰にでもある2面性としてとらえることも可能だが、葛藤的な側面は部分的であることから、分裂機制が働いていると考えほうが妥当であろう。なぜなら、このスメアゴル(ゴラム：役はアンディ＝サーキス)に関わる、フロドとサムの関係は、スメアゴルによって亀裂を生じさせられ、パーソナリティの内的世界での分裂が外的世界での対象間の関係に分裂を生み出しているのとらえられるからである。この分裂された人格の一部は、投影同一化のメカニズムが働いてフロドに投影され、これにフロドが同一化して指輪を欲しているとも考えられる。しかし、自我としてのフロドは分裂していいないために葛藤する。そして最後には、指輪をフロドから奪い取ろうとしたスメアゴルと戦って、スメアゴルは火口に指輪ともども落ちて消えていく。このように分裂したスメアゴルの二つのパーソナリティの側面は分裂しており、いわば妄想一分裂態勢が優勢なままであったと考えられる。一方のフロドは、指輪を得たいという気持ち(エス)と、指輪を捨てなければ(超自我)という二つの気持ちの間で揺れながらも、最後には現実的な判断を下すことになる。このように、構造論的な観点と対象関係論的な観点を理解するための素材としての可能性をもった素材であると考えられる。

一方、主人公以外の登場人物について考えることを通して、さらに構造論の観点について理解を促す素材として検討する。中つ国の王位の継承者である「アラゴルン」(役：ウィゴ・モーテンセン)は、フロドの同行者の一人でもある。弓矢の戦士「レゴラス」(役：オーランド＝ブルーム)、斧の戦士「ギムリ」(役：ジョン＝リス＝デイビス)らとともに、ウルクハイ(オーク)と戦う。ここに、自我ともいえる戦士と、エス(イド)ともいえる、ウルクハイに率いられて攻め込んでくるオーク、それに、超自我の象徴ともいえる魔法使いのガンダルフ(役：イアン＝マッケラン)、およびその対となるサルマン(役：クリストファー＝リー)など、キャラクターの多くが対となって描かれている。つまり、パーソナリティのGoodとBadという2面的な対象関係についての素材として理解することができる。戦いのクライマックスでは、ウルクハイとの戦いでアラゴルンらの戦士は疲労困憊し危機的な状況にあったが、そこに朝日を背にして「白のガンダルフ」が援軍を率いて戻ってくる。最後の戦いが始まり、さらに危機的な状況に追いやられたところで、指輪を火口に葬るという使命を帯びたフロドは、指輪を奪おうと襲いかかるゴラムともども火口に指輪を投げ込んで戦いは終わりを迎える。

ここでは、アラゴルンらの戦士は自我を、戦いを挑んでくるウルクハイらは非人間的な様相で描かれている点からもエスを示すものとして理解でき、さらに、戦っているアラゴルンらを助けるべくウルクハイに立ち向かっていくガンダルフは、自我を理想として導く超自我の役割を果たしていると考えられる。つまり、構造論的にみると、エスに圧倒される自我と、いわば理想的なかたちで自我を導く超自我の関係および、分裂した対象関係の折り合わせの過程としてとらえることが可能な素材となる。このような理解を、映像その

ものを提示しない場合でも、すでに映画館で鑑賞している学生にとっては記憶を想起することで心理学的な意味づけが可能となる点が、身近な素材を用いる利点でもある。しかし、鑑賞していない学生もいることから改めて断片的ではあっても映画のある場面を提示して、解説を行うことは視覚的な媒体により理解しやすいものになると考えられる。

3. 「ニモ」(製作総指揮：ジョン＝ラセター、監督・原案・脚本：アンドリュー＝スタントン)：何かが「ない」ことの反復(繰り返し)をめぐる

この映画は、海水魚カクレクマノミの父子の話である。息子をダイバーに連れ去られた父親「マーリン」は、息子を探している途中で出会った「ドリー」とともに息子を探して旅をする。ストーリーの中に、母親の「コーラル」が出てくるのは、映画の最初の部分だけである。コーラルは、小さな岩穴に産卵し、子どもを「ニモ」と名づけた。この卵をねらって来た他の魚から身を挺して守り、コーラルは息絶える。この時、父親のマーリンは尾ビレでけられて気を失い、目が覚めたときにはた400個以上もあった卵は一つ残っただけであった。この卵から生まれたのがニモである。ニモは、襲われた影響で左の胸ビレが小さい。この小さいビレで、うまく泳げることを父マーリンにアピールするが、妻や他の多くの子どもの喪失したことから、マーリンは、息子が自分から離れていることに過度の恐れを抱いている。そのため、息子の少しの冒険さえもとどめようとする。この父親の不安は現実のものとなり、「保育園」に登園した初日に停泊中のボートの底まで度胸のあるところを見せようとして泳いでいって、もどって来る途中で父親の目の前でダイバーに捕獲される。このように、不安がる父親が強調されることで、母親の不在が対照的に強調されることになる。

ニモが捕らえられたところから、物語は父親マーリンの息子探しへと展開していくことになる。マーリンは息子探しの途中で、記憶をすぐに失ってしまう「ドリー」と出会う。ドリーは、何度も繰り返し(リハーサル)覚えようとしても、すぐに忘却してしまう。マーリンとドリーは、海流に乗ってニモのいるシドニーへ向かい、ニモを見かけた海鳥に連れられてニモを飼っている歯科へとたどりつく。ところが、歯科医の水槽から逃げ出すために死んだふりをしているニモを見て、本当に死んでいるとマーリンは思い込み、失意の中で家路につく。周りをみる気力も失って、ドリーともはぐれてしまう。ドリーは、歯科から逃げ出してきたニモと海底で出会う。ところがドリーは、記憶障害のためにすぐにはニモであることを認識(再認)できない。しかし、ついには父親とも再会し、ドリーは記憶障害から回復する。また、ニモも成長して、父親から楽に離れていることができ、父親も少し離れて息子を見ていられるようになる。

ストーリーの中で繰り返されているのは、何かが十分ではないということ、つまり何かが「ない」ことである。母親がいない、記憶がない、息子がいない、右と左のビレが同じでない、などの「ない」が散りばめられている。ストーリー的には、父親の息子探しとして理解できるが、「描かれていない」ものは何かを検討することで、むしろ、母親がいないことが強調されていると考えることができる。外的な対象としての記憶障害の女性ドリーは、十分に記憶が残っていないのであるが、物語の終わりには、記憶を取り戻す。これは、外的な対象としてのドリーでもあり、ニモの内的世界での部分対象としての母親が、全体対象へと変化したことの象徴的表現と理解することもできるであろう。さらにいえば、妻を亡くしたマーリンの、喪の作業が一区切りついたことも示していると考えられる。なぜ

なら、最後の場面では、息子ニモが父親マーリンと離れたところで同年代の子どもたちと遊んでいる姿をみていることができるようになってきているからである。つまり、目の前には息子がいないといことに耐えられる状態にあることが示されていると考えられる。

このようにとらえると、対象の不在、とくにここでは母親という重要な対象の不在であることについて理解するための素材として用いることができると考えられる。

Ⅲ 考 察

1. 日常的な素材の一部を講義において提示することの意義

講義で素材を提示する場合、映画などのストーリー全体を上映することは時間的な点からも困難であり、素材を提示することの意図があいまいとなるという弊害も考えられる。そのため、ある概念の理解のために素材を提示するという使用目的から考えると、提示する場面を限定するほうが受講学生にとっても意味づけの幅をある程度限定することが可能となる。しかしながら、一般的にも描画なども含めた非言語的な媒体は、解釈の幅はひとつに絞ることはできない。この点で、より日常的な素材を用いることの利点と困難さが並存している。前田（1985、1994）のように図としてモデル化されたものであっても、ある概念や発達論などを理解するために視覚化されたものであれば、焦点化されており理解しやすいことは利点である。しかし、筆者が意図しているのは、このようにある概念のために意図された図ではなく、学生にとっても日常的なところにある素材を使うことにある。つまり、自らのこととはかけはなれたこととしてとらえがちになりやすい事象を、より身近なところにある素材を用いることで、他人事ではないものとして関心を引き起こすことを可能にするからである。しかしながら、各人の解釈の幅を与えることになりうるという可能性も並存することになる。この点からも、ある場面に限定して用いることで、こちらの意図を伝えるためには必要なことだともいえる。ところが、映画や物語は、そもそも全体としてのテーマや流れをもっており、一場面だけを用いる場合には、映画や物語としてのまとまりを断片化することがもっとも大きな弊害となりうると考えられる。

2. 講義と臨床の場の違いと共通性

先に述べたように、講義のテーマを理解するために映画のある場面を取り出すことは、物語全体のテーマと異なる可能性が生じる。しかしながら、臨床場面でも毎回のセッションやセッションの中での個別の発言をそれぞれに理解する側面と、全体の流れを通して個別の発言を理解する側面との両方が同時に存在しているということができる。この点では、講義である場面だけを取り出すことは、セッションの中でのある発言だけを部分的に取り出すことに近いと考えられる。しかし、このような理解ではクライアントを理解したことにならないし、実際の面接場面では、面接者とクライアントの相互関係の中で、クライアントのテーマ・問題を読み取っていくものである。その過程で、反復されている不適応的な関係を読み取っていくのが対象関係論的な立場からの臨床の一側面であると考えられる。しかし、講義で提示する視覚素材では、そもそも視覚的な媒体が対象であることから、双方向的な意味での相互作用を通して理解する過程とは異なることになる。

また、臨床場面で、たとえばバウムテストについて解釈を行う場合、パーツごとの解釈と描画全体から受ける印象も含めた解釈との折り合わせが必要となる。このように、部分を全体の流れの中に位置づけていくことないし、折り合わせていくことが重要となる。さ

らに、作り上げられた解釈は、臨床場面を通してクライアントとの間で「検証」することも可能である。ところが、講義で臨床的な概念を理解するための素材として映画の一部を用いる場合は、素材は学生との間でその場面で作りだされたものではなく、授業の担い手である筆者が外から持ち込んだものである。そのため、筆者の用いる素材を筆者が理解した（または解釈した）内容を、第3者である受講生に納得のいくように言葉によって説明することが求められている。この点では、クライアントと面接者の間でのできごとを、学会発表や事例検討会など第三者のいる場面で提示する状況と近いものとなる。面接場面で面接者とクライアントの間で交わされる言葉と、その外側にいる第三者との間で事例について語るときに用いられる言葉の異なることが指摘されている（北山，1993）。そもそも臨床的な概念は、臨床場面からさらにその外にいる第三者へと伝えられるものであり、講義という知的な理解を主とする場において伝えることの困難さという類似点をもつことになる。いずれにしても、講義という場面を考えると、受講学生の納得のいく説明を行うこと、さらに、まったく理解を促すに至らない場合には、受講生の意見を聞くなかでさらに検討することなど、対話的な側面については臨床場面と同様の発想がいかされる場ともなりうると思われる。

講義と臨床場面とを比較すると、形としての共通性を取り出すことは可能であっても、知的な理解を重視する場の出来事と、臨床という面接者関係を通じた心理学的援助の場の出来事とを同列に論じられるものではない。ただ、臨床との橋渡しの意図をもって講義の素材を提示することの意味はあると考えられる。

3. 全体的考察

ここでは、取り上げた3つの素材について全体的に考察する。その際、視覚的媒体を用いることによって理解を促進することができるという側面と、あるストーリーをもった素材の一部分を取り出すことにより誤解を生みやすいという側面とをあわせて論じることにする。つまり、映像という目に見える形の素材を使うと、一見するとわかりやすいものができるのだが、このわかりやすさは同時に弊害ともなりうる。なぜなら、心そのものは見えないものであり、無意識ということを想定するならばなおさらである。このような、このころの無意識の部分をいわば「形」として表現することで、あたかも意識レベルのできごとであるかのような錯覚を産み、誤解を創り出す可能性も並存していると考えられる。

筆者が担当している心理学（精神分析学）の講義で、「ラスト・サムライ」の“マゲを切り落とされる場面”をエディプス・コンプレックスについて理解するための素材として提示した。受講学生の反応では、「わかりやすかった」という感想が大部分であった。ところが、エディプス・コンプレックスは無意識レベルの出来事であるから、これを意識的・知的にわかりやすく説明することで、無意識の世界の出来事であること自体はどうしても抜け落ちていることになる。この点では、無意識的な心の出来事が、意識化できた場合の説明であることになり、また父と母と息子（娘）という3者の関係の中での「性」的な違いも含めた内容である点はさらに抜け落ちてしまう。このような不十分さは素材そのものが、ある概念の置き換えとして用いるものであるから、必然的に生じることとなるので、講義においては補足説明が必要であると考えられる。

視覚的な媒体といえども心的な事象を理解するための置き換えであることの限界を知った上で用いること、さらに、この限界も含めて講義で伝えることがより臨床的な理解を深

めることになると考えられる。概念について言語的に説明するにしても、何らかの事例や素材を示すにしても、臨床の場で生じていることそのものを伝えることはできないことは、心そのものを直接に表現することができないことと同様である。しかしながら、心的な事象を扱っている学問にとって避けることはできないことであり、可能な限り理解をより促しうる素材や媒体の工夫が必要である。

文献

- 北山 修 (1993) : 言葉の橋渡し機能—およびその壁, 日本語臨床の深層第2巻, 岩崎学術出版社.
- 北山修 (1999) : 対象関係論. (松下正明編) 精神療法. 臨床精神医学講座15, 中山書店, pp. 35-53.
- Freud (1915) : *The Unconscious*, SE14, The Hogarth Press Vintage, London: Random House, 159-215.
- Freud (1923) : *The Ego and the Id*, SE19, The Hogarth Press Vintage, London : Random House. 3-66.
- 前田重治 (1985) : 図説 臨床精神分析学, 誠信書房.
- 前田重治 (1994) : 続 図説 臨床精神分析学, 誠信書房.
- 小此木啓吾(編) (2002) : 精神分析事典, 岩崎学術出版社.

資料映像

- Disney/Pixar (2003) : Finding Nemo. ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント.
- ロード・オブ・ザ・リング I (2001) : The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, New Line Cinema & New Line Home Entertainment. 発売元: 日本ヘラルド映画株式会社、販売元: 株式会社ポニーキャニオン
- ロード・オブ・ザ・リング II (2002) : The Lord of the Rings: The Two Towers, MMII New Line Productions & New Line Home Entertainment. 発売元: 日本ヘラルド映画株式会社、販売元: 株式会社ポニーキャニオン
- ロード・オブ・ザ・リング III (2003) : The Lord of the Rings: The Return of the Kings. The Two Towers, MMII New Line Productions & New Line Home Entertainment. 発売元: 日本ヘラルド映画株式会社、販売元: 株式会社ポニーキャニオン
- Warner Bros. Entertainment (2004) : The Last Samurai, 発売元: ワーナー・ホーム・ビデオ, ラストサムライ