

役割交代の効果 —性格は変わるか—

川 幡 政 道

はじめに

I 役割と性格

1. 性格について
2. 役割の変化による行動の変化
 - (1). ローゼンソールとジェイコブソンの実験
 - (2). エリオットの実験
3. 役割的性格

II ロール・プレイング：性格は変えられるか

1. テーマ設定
 - (1) ロール・プレイングは過去の改訂の試み
 - (2) 症状をどう理解するか
2. プレイ1～5
3. 終結

おわりに

はじめに

「性格は変えられるか」というテーマで、ロール・プレイングのワークショップを行った。このワークショップでは、性格に関して2時間ほど講義形式の解説を行った後、1時間半ほどロール・プレイング・セッションを行った。ロール・プレイングのテーマとしては、「保育園で娘と別れる母親」と「引きこもりがちな息子を持つ母親」の2つを取り上げた。問題を提出した母親の観点から言えば、「分離不安の性格の娘」

とどう関わるか、「自閉的性格の息子」とどう関わるか、という問題を取り上げた。このうち最初のテーマを提出し、自らロール・プレイングを行った母親から、次の登園日から子どもが泣かなくなり、すんなり別れることができるようになったという連絡がワークショップの企画者であった。

彼女は、ワークショップの後の懇談会で、ロール・プレイングって凄いやと言っていたが、そのとき私は、2日後の月曜日の登園日に早速ロール・プレイングの効果が現れるとは予想していなかった。彼女を主役にしたロール・プレイングは、後に詳しく紹介するように10数秒から2～3分のプレイを5回やっただけであるし、精神分析的解釈はほとんどしなかったからである。だが、強い分離不安を示していた女兒の行動は、ロール・プレイングによって大きな変化をもたらされた。「性格は変えられる」という印象を与えるほどに。

ところで、性格とはどのようなものだろうか。彼女のロール・プレイングにおいて、どのようなことが起きていたのだろうか。実際のロール・プレイングを逐語的に再現し、何が起きていたのか振り返ってみよう。

その前に、「性格は変えられるか」ということをテーマに行われたワークショップであるので、性格について、ロール・プレイングの観点から簡単に考察しておこう。

I. 役割と性格

1. 性格について

いちいち自覚的に意識してはいないが、われわれは、他人がどんな人間で、どんな考え方をし、どんな行動をするか予想しながら生活してい

る。コンビニに買い物に行けば、店員から接客の言葉をかけられるだろうし、家に帰れば妻や子どもが温かく歓迎してくれるだろう。冷たくした相手は仕返しをしてくるだろう。病的な訴訟マニアなら、何か仕掛けてくるだろう。重い心の病を抱えるクライアントなら、最悪の事態が起きる可能性も想定している。極端な場合を除くと、こんなことはいちいち意識していることではないが、予想に反した事態が起きると、われわれは日常知らず知らずのうちに予想に従って行動していることを思い知らされる。

いつもは愛想のいいコンビニの店員が無言でいれば、店の中で何かあったのか、前に買い物に来たとき何か不愉快な思いをさせてしまったのかななどと思いつく。冷たくした相手や訴訟マニアが温かく接してくれば、殊勝なことに反省して心を入れ替えたのかとか、それとも復讐の効果上げるため油断を誘っているのかなどと憶測する。普段何気なく行っている行為であっても、その背景にはさまざまな認知過程が潜在しており、その上に行為が成り立っている。こんなときは、「意識は、行動がとめられ、生活がさまたげられて発生するものである」（島崎敏樹、『感情の世界』、1952、p.2）という言葉も妙に説得力をもつ。蛇足だが、これはただ意識発生現象について時間的順序を描写しているだけであり、意識発生のメカニズムについて説明したものではない。

ところで、コンビニの店員にも、愛想のいい人もいれば、無愛想な人もいる。働き者もいれば、所在なさげに時間の経つのを待っている人もいる。古代ギリシャのテオフラストスが描写するように、『人さまざま』である。「あの人は親切だ」「あいつは人が悪い」「彼女は肉食系だ」などと言うように、個人には特有の行動様式がある。パーソナリティ（人格）心理学では、個人を特徴づける時間的・空間的に一貫した行動様式を性格とかパーソナリティと呼んでいる。時間的に一貫した行動様式とは、時間の経過によってあまり変化しないことであり、空間的に一貫した行動様式とは、場面や状況が変化しても、多少の違いはあるとしても

かなり共通した特徴が認められるということである。だから、われわれは、ある状況におけるAの今日の振る舞い方は、昨日のAの振る舞い方と同じであることを期待する。

性格とかパーソナリティという概念は、こうした個人に特有の行動様式を説明するために構成された概念、すなわち仮説的構成体にすぎないが、一般には性格とかパーソナリティという実体があるかのように考えられている。確かに、Bは学校でも仲間内でも元気よくお喋りで、Cは内気で無口で消極的ということはある、一定の行動傾向がある。だから、そうした傾向をつくり出す脳の構造として性格とかパーソナリティという構造体がある、と考えることもできそうである。

ところで、時間的・空間的に一貫性があると言われる性格であるが、状況が変わると豹変することも多い。たとえば、強きをくじき弱きを助け、仁義を重んじる任侠の世界に生きた清水の次郎長は、山岡鉄舟に出会い心を入れ替え、今流行の社会貢献に尽くすようになったと言われるが、彼の場合案外付け焼き刃の心を入れ替えで、晩年の彼は人が見ていると子どもにアメ玉をやり、人が見ていないと子どもの頭を叩いたというような逸話がまことしやかに語られている。

民主主義を声高に主張していた者が、ひとたび多数を握ると、多数決専制主義の信奉者に豹変したり、表では人権擁護を唱える人物が、裏ではテロリズムに心を奪われた心で非道を働いたりする。こうした人物の場合、構造体としての性格は、たまたま安定した構造をもっていないのだろうか。それとも、そもそも行動は、性格の如何というよりも状況によって大きな影響を受けるのだろうか。性格とかパーソナリティという概念もまた、心理学的神話にすぎないのだろうか。

パーソナリティは、たとえば「人の行動を時を超えて一貫させ、比較可能な事態で他の人と異なる行動をとらせる多かれ少なかれ安定した内的要因」(Allport, 1961)と定義されたが、性格は、固定的で安定した構造をもっているのだろうか。1968年に出版された『パーソナリティの

理論』(Personality and Assessment)においてミッシェルは、状況を越えた行動の一貫性はないと主張した。これを契機に、いわゆる「一貫性論争」が巻き起こり、行動決定において重要なのは人か状況かという問題が取りあげられるようになり、極端な場合にはパーソナリティは存在しないという主張もあった。

筆者(1982, p.28)は、刺激-反応の図式ではなく記号論の観点から性格・人格と役割の関係について検討し、「性格とか人格と呼ばれているものは、自己規定の様式と捉えることができる。・・・自己を規定するには、他者による位置づけ・規定が不可欠であるから、性格・人格は、自己と他者との関係のあり方の関数と言えよう。すなわち、人間とは、一つの記号であり、他の記号(他者)との関係からその価値(人格)がつくられる。」と述べたことがある。すなわち、人間の行動を詳細に記述するには、「どのような性格特徴をもっているかというよりも、どのような関係・体系の中に人が位置づけられるかの方が重要になる」のであり、重要なのは性格ではなく役割であるという結論を得ている。

性格というより役割によって、行動が大きく変わる例を社会心理学の実験から2つ紹介しよう。

2. 役割の変化による行動の変化

(1). ローゼンソールとジェイコブソンの実験

行動主義者は、習慣は賞と罰によって統制することができる主張するが、賞と罰によって習慣を形成するのは案外難しい。勉強しなさいと子どもに言うだけでは、子どもはなかなか勉強するようにならない。勉強したらゲームを買ってやるよと言っても(賞)、一時的な効果はあるとしても永続的な習慣が形成できるわけではない。勉強しないとお父さん

のようになってしまうよと反面教師を示しても（罰）、それほど効果はない。子どもたちを勉強する気にさせるにはどうしたらよいのだろうか。意欲とかやる気と言われるもの、動機の心理学で言えば達成動機は、いったいどのように形成されるのだろうか。因みに出生順位の研究によれば、長子は次子に比べると、達成動機が高いと言われている。

ギリシャ神話に登場するキプロスの王ピグマリオンは、自分が作った乙女の彫像に恋をした。このことを知った愛の女神アフロディテが、この像に生命を吹き込み、ガラティアという美女が誕生する。この神話にちなんで、相手に対して強い期待をもつと、そのことが相手の行動に大きな影響を与え、相手が期待に答えるようになることをピグマリオン効果と呼ぶ。

社会心理学者のローゼンソールとジェイコブソンは、生徒の1年後の学業成績を予測できる「ハーバード式能力開花期テスト」という架空のテストを考案し、小学生に受けさせた。このテストは、実際には言語能力と推理能力を測定する知能検査であったが、このテストの成績とは無関係に、クラスの中からランダムに20パーセントの子どもを選びだして実験群とし、その他の子どもたちを統制群とした。そして、実験群に割り当てられた子どもの名前を書いた名簿を担任の教師に示し、「先のテストの成績からみると、この子たちは急速に成績が伸びると予測できる子どもたちである」と告げた。名簿は、担任教師にだけ示し、子どもや親には秘密にした。担任教師だけに「成績が伸びる」という期待をもたせた。換言すれば、素質は優秀だが本来の実力が十分に発揮できていない子という役割を子どもに与えるように教師を仕向けたのである。

8カ月後に同じ知能検査を行なった。その結果によれば、実験群の子どもは、小学校の1～2年生では、統制群の子どもに比べ、著しい伸びを示した（3～6年生ではほとんど差がなかったが）。

この結果は、次のように解釈できる。教師が子どもに期待をもって関わると、子どもの自己像が好ましいものとなってくる。自己像が改善さ

れると、子どもは、学習意欲が高まり、認知能力が向上する。逆にいえば、教師や親に期待されない子どもは、学業成績が落ち込む。

このように優等生ないしは優等生予備軍という役割を与えられた子どもは、ますます成績が上がり、劣等生という役割を与えられた子どもは、ますます成績が下がる。最近、発達障害とか高次機能障害などと呼ばれる子どもたちが増えてきているが、このように呼ばれる子どもの中には、親や教師から期待されない子が少なからず含まれていることが予想できる。

心理臨床の現場では、他者から期待されない子どもが、理想的な自己像を作れず、私はいったい何者になればいいのかと苦悶している。理想的自己像は、自分が尊敬する他者、通常は両親や教師と同一視することで取り入れられるからである。心理治療によって、新たな同一視が起き、自己像が改善されると、脳の障害と診断された発達障害児でも劇的に学業成績が向上することがある。脳の機能的障害や器質的障害を強調する理論は、親や教師など周囲の者の怠慢を隠蔽する働きがあるとも言える。

ローゼンソールとジェイコブソンの実験には批判もある。彼らの実験に参加した教師は、この実験について尋ねられると、彼らは名簿にはざっと目を通しただけだとか、名簿に記載された子どもたちの名前は覚えていなかったとか答えた。追試実験では、ピグマリオン効果は認められず、再現性がないという報告もある。

科学的研究といえども、研究者のイデオロギーが深く関与していることがある。だから、こうした実験データの真偽を吟味するときは、ただ単に科学的実験結果としてではなく、訴訟社会アメリカという文化的背景に照らして慎重に検討しなければならない。たとえば、万一ローゼンソールらの実験結果が事実であるということが明らかにされたら、うちの子は教師から差別された、担任の教師は依怙蟲虱をして、子どもたちは公平平等に教育を受ける権利を奪われた、などと訴え出てくる親が現れたり、マスコミからバッシングされたりする危険があるからである。

この種の追試実験は、反証実験を実施しようという実験者の欲望と告発を避けようという被験者の欲望の2つの欲望の共同作品という側面もあるのである。

(2). エリオットの実験

アイオワ州ライスビルの小学校教師ジェーン・エリオット (1971) は、人種差別と戦ったキング牧師の暗殺という事件を契機に、差別について子どもたちに身をもって体験させるために、クラスの子どもを青い目と茶色い目の2つのグループに分断した。

最初は青い目の子どもが特権階級で、茶色い目の子どもが差別される。茶色い目の子どもは、教室の後ろに座らなければならないし、休み時間も5分間短い。水飲み場も制限されるし、昼食のお代わりも許されなかった。事あるごとに差別された。換言すれば、主人と奴隷の役割、王様と家来の役割を与え、それぞれの役割行動を規定したのである。

このゲームを始めた日の午前中、子どもたちは友だちを差別することに抵抗を示していた、すなわち役割を拒否していたが、数時間もすると豹変した。ある男の子は、規則を破ったクラスメートに暴力をふるうようになり、「僕は王様になった気がした。茶色い目をした子どもを支配しているような感じがした」と話した。翌日立場が逆転し、差別される側になると、この子は、「もうすべてが嫌になった。自分は何もできないような気持ちになってしまった」と話した。

エリオットは、こうした感情が学業成績にどんな影響を与えるのか、綴り、計算、読みのテストを実施して確かめた。すると、特権が与えられた子どもは優れ、差別された子どもは劣っていた。たとえば、特権階級の子どもが3分で片付ける課題を、差別階級の子どもは5分もかかった。

だからといって、もともと特権階級に割り当てられた子どもたちの能

力が優れていたわけではない。特権階級の子どもたちも、差別階級になるととたんに成績が落ちこんだ。すなわち、子どもたちは、自尊心が高まれば（私は何でもできる王様だ）成績が良くなるが、自尊心が損なわれる（私は何もできない奴隷だ）と成績も悪くなる。学業成績は、個人の能力だけではなく、社会的に与えられた役割によって大きな影響を受ける。

教師が優秀な子どもだと思い、そうした役割を子どもに与えると、その子どもの成績があがる。相手から高い評価を受けた人は、期待にそうように努力するものである。それでは、出来の悪い子、乱暴な子、横着な子、無口な子、・・・などという否定的な役割を与えられた子どもは、どんな自己像をもち、どんな意欲をもつようになるのだろうか。

エリクソンによれば、学童期の発達課題は、勤勉性の獲得であり、それに失敗すると劣等感が生じる。この時期に大人が、優位者の役割を与えたり、劣位者の役割を強制したりすると、劣等感の克服に特異な方式が採られ、人格の発達に大きな影響を与えることになる。

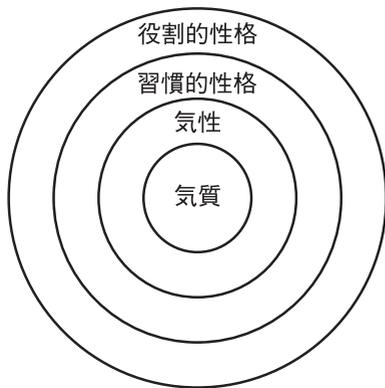
この実験に基づいて、メドニックら（1975, p.346）は、次のような警告を発している。

「この偏見に関する小さな実験から引き出すことのできる意味は多いが、避けることのできない結論の1つは、1日にも満たないあいだに、適当な社会的代行者の許可によって目の色という独断的で無意味な区別以外何物でもない理由から、子どもに憎悪の念を持たせるように教育することができるという事実である。そして、たぶん、もっとも重要なことは、おなじように急速に子どもの自己価値観と自信をぐらつかせ、学業成績を悪化させることをエリオットの実験が示している点であろう。このような結果が数時間のうちに得られるならば、一生涯にわたって偏見にさらされることの結果はどんなものであろうか。」

三つ子の魂百までと言われるが、一生涯にわたらずとも幼児期の早期に極端な役割を強制されると、アドルノらが研究した権威的パーソナリティが形成される。幼児期に両親から厳格な躾を受けると、両親に対する強い依存性が作られ、情緒的に安定せず、両親に対する恐怖と無意識の敵意を抱くようになる。成長すると、一方では強い勢力をもつ権威者への服従や依存が見られ、また少数者や弱者に対する敵意や偏見という攻撃的な形で現れる。

3. 役割的性格

宮城（1960, 1998）によれば、性格はリングを輪切りにしたような同心円の層構造をなしている。その中核に生得的な気質があり、一番外側に社会的に獲得された役割性格があるという。



「性格の土台となるのは、遺伝的で身体的条件による気質であり、これを中心として幼年期に家族内の関係でつくられる気性に加わり、さらに、その後の友人との生活や学校環境などによる習慣的性格が重なったものとする。表面に近いところは、場の条件による役割的性格（会社では、社長は社長らしくふるまい、受付の人はその役割に従って行動するというような性格）である。」

（1998, p.9）

「同心円の周辺にゆくほど後天的で社会的に作られたものである。……役割性格は、社会的役割による性格であるから、ある場

面に結びついた性格である。」(1960, p. 6)

宮城の性格の層的発達理論では、最終段階において役割的性格が形成されることになるが、この役割というものは、いつごろ獲得されるのであろうか。宮城のモデルで、役割的性格に遡るそれ以前の性格、すなわち習慣的性格、気性、気質の形成には、役割という観点は、必要のないものなのだろうか。それとも、役割というものは、もっと早期に発生しており、気質、気性、習慣的性格の形成に大いに関与しているのだろうか。端的に言えば、役割が、気質、気性、習慣的性格を決定づけることはないのだろうか。宮城のモデルでは、生得的、身体的に決定されるという気質であっても、原初的役割関係によってされるのではないかというのである。

クレッチマーの類型論(1961)の3つの気質から、それぞれ代表的な特徴を4つ挙げてみよう。躁鬱気質—社会的、善良、明朗、ユーモアがある。分裂気質—非社会的、内気、臆病、はにかみ。粘着気質—熱中しやすい、几帳面、頑固。(詫摩ら, 2003, p. 50~53, に拠る)

これらは遺伝的で身体的条件によって規定されるという「気質」の特徴を記述したものであるが、こうした特徴的行動が現れる状況を考えてみると、みな他者とのなにかしらの関係において現れる行動である。事物との関係は、内的対象関係が事物に置き換えられたものとも考えることもできる。自信、頑固、臆病などといった一見他者との関係が稀薄な性格特徴もまた、対人的場面において形成され、対人的場面において現れる。自信について、精神分析の考え方に耳を傾けてみよう。

エリクソンは、口唇期の発達課題である基本的信頼を解説するとき、自分の周りの世界を信頼することは母親を信頼することと相同関係にあり、そして信頼と自信は一致したものであると述べている。

「この段階（口唇—感覚期）で子どもが学習しなければならない基本的な心理—社会的な態度は、子どもが自分の母親の姿を通して自分の世界を信頼できるようになることであります。つまり、母親はすぐ戻ってきてきつと食事を与えてくれること、そして、自分が不安になったとき、母親はきつときてくれて、不安をなくしてくれること等々のことをいうのです。その人の欲求と世界の間には対応関係があること、これが基本的な信頼ということなのです。」

(1967, p.15～16)

こうした態度は、動物では生得的な本能として装備されているが、本能在未整備な人間はそれを学習しなければならない。それを教えるのは、通常育児をする母親である。そして、文化、階層、人種的差異によって、母親は異なった方式で「信頼すること」を教えなければならない。教えられ学習することができた乳幼児は、母親が予測できる外的存在になり、内的にも確固たるものとなっていく。ここでエリクソンが言う信頼は、自信と一致する。

「われわれがここで信頼と称するものは、テレサ・ベネディクが自信と呼ぶものと一致する。私が「信頼」という言葉をあえて選ぶのは、この言葉にはより素朴なものがあり、より相互的な感じが含まれていると思われるからである。・・・信頼ということの一般的状態は、・・・自己を信頼し、さまざまな衝動に対処する自分の諸器官の能力を信頼することをも意味する。」(1950, p.318)

エリクソンは、自信ないしは信頼という言葉で言及される事象を指し示す言葉として信頼という言葉を採用したのは、この言葉がより原初的で対人的関係を指し示しているからである。自信という和一見個人に閉じられた現象で、自己そして世界に対する態度のような印象を受けるが、

実は自信は対人的、社会的な現象として、つまり他者に対する信頼の裏面として理解できるのである。

転換ヒステリーが、対人関係に由来する心の葛藤から対人関係の局面を抑圧して個人的な身体的ドラマに転換するように、すなわち対人的現象をあたかも個人的現象であるかのように装うように、信頼から対人関係の局面を剥奪したのが自信である。換言すれば、自信とは、ヒステリー的な用語法ということもできるだろう。

フロイトは、「集団心理学と自我の分析」において、個人と集団（社会）の関係について次のように述べている。

「個人心理学は、個々の人間を扱い、個人がどのような方法で衝動を満足するかを探求するが、その際個人と社会の関係を無視しても差し支えない立場におかれることは稀で、しかもそれは一定の例外的な場合だけである。個人の精神生活の中で、他人は手本として、対象として、助力者として、そしてまた敵対者として問題になるのが常である。したがって個人心理学は、最初から同時にひろい意味での、いやまったく正当な意味での社会心理学なのである。」(1921, p.195)

そして、個人とその両親、兄弟姉妹、愛の対象、教師や医師との関係など精神分析が研究してきたすべての関係は、社会的現象と見なしてよいと続ける。唯一の例外が、自他未分のナルシスティックな現象であり、ここでは衝動の充足は他者に影響を受けないか、あるいは断念されている。精神分析は、個人を取り扱っているようだが、その個人の心的現象は、もともとは対人的、社会的現象なのである。

フロイトは psycho-sexual（性心理的）な発達を考察し、エリクソンは psycho-social（心理社会的）な発達を考察した。換言すれば、心というものを性的な側面から解明しようとしたのがフロイトで、社会的な側面から解明しようとしたのがエリクソンだと言うことができる。エリク

ソンによれば、フロイトは、sexual-psycho-socialの全局面の中で人間を理解しなければならぬことは理解していたが、まず、psycho-sexualな理論を確立しなければならず、psycho-socialな研究をする余裕がなかった。

エリクソンは出典を明示しないが、フロイトの初期の夢の報告の中にそのことを認めることができるという (1967, p.17)。エリクソンが念頭においているものと異なるかもしれないが、次に引用するフロイトの言葉は、個人的・生物学的な現象（性格）と思われているものが、実は社会的現象であるということを暗示している。

「変化を保存する能力をもたない、つまり記憶力を持たないW組織は、われわれの意識にとって種々雑多な感性的性質を示す。ところが逆に、もっとも深く刻みつけられたものを含めての、われわれの記憶は、本来無意識である。むろんそれらは意識化されうる。しかし、記憶されているものが無意識的状态のうちいろいろな作用を行うということには疑いを容れない。われわれがわれわれの性格と呼ぶところのものは、いうまでもなくわれわれが内外界から受けた諸印象の記憶痕跡の上に成り立っている。しかもまさに、われわれにもっとも深刻にはたらきかけた諸印象は、われわれの幼児期のそれであり、ほとんど絶対に意識化されることのないそれである。」(1900, p. 444, 下線は筆者)

われわれがここで問題にしている性格は、幼児期の記憶痕跡の上に形成される。そして、幼児期の経験は、対人的・社会的現象なのである。

無意識に刻み込まれた対人関係の記憶は、意識的に想起されることはないが、ピアジェのいう図式のような働きをし、ものの見方考え方、そして行動の仕方に大きな影響を与える。これこそまさにわれわれが性格と呼んでいるものなのである。つまり、フロイト的にいえば、性格とは幼児期の対人関係の痕跡なのである。とすれば、性格は変えられるかと

いう問題は、無意識の記憶痕跡は変えられるかという問題に置き換えられる。無意識の記憶痕跡は、ローレンツのインプリンティングのように書き換えることが極めて困難なことが予想される。

宮城の性格の層的発達理論に触れたとき、役割というものは、いつごろ獲得されるのであろうかという問題を指摘しておいた。役割は、人と人とが関係を取り結ぶとき発生するから、無意識の幼児期の対人関係の記憶は、具体的には役割関係の記憶痕跡として保持されている。このように考えると、役割というものは、性格の周辺的要因というより、むしろまさに中核に存在するものと考えられる。

サイコドラマの創始者のモレノは、人間は根源的に役割存在であると見なしている。

「人間は役割演技者である。すべての個人は、その行動を支配するある一定の範囲の役割によって特徴づけられる。また、文化は、その成員に対して課す役割セットによって特徴づけられる。」(1934, p.345-355)

そして、そうした役割は、

「役割の発生は、自己の発生に先行する。役割は自己から発生するのではなく、自己が役割から発生する。・・・役割を演じることは、人間にかぎられることではなく、動物によっても役割は演じられる。」(同書, p.76)

サイコドラマでは、本能的な性的行動も、役割行動と見なされる。オスのマウスが交尾するためにメスを追いかけても、すなわち能動的に交尾するものの役割を取っても、メスがロードシスという姿勢、受動的な身体的役割を取らなければ、交尾のドラマは成立しない。また、

「参照点として役割を用いることは、人格や自我と比べると方法論的に見て有利だと思われる。これらは、具合性につけ、メタ心理学的な神秘性に覆い隠されている。」(同書, p.75)

役割という言葉は使っていないが、個人の性格とか人格よりも、対人関係を強調する人物にハリー・スタック・サリヴァンがいる。彼は、『精神医学は対人関係論である』とか『分裂病は人間的過程である』というユニークな書名の著書で知られる異色の精神医学者であるが、精神医学の対象は、個人ではなく対人関係であると捉え、次のように述べている。

「精神医学の対象は、精神障害者個々人ではない。・・・精神医学とは、2人以上の人間を包含し人と人との間で進行する過程を研究する学問である。精神医学の対象は対人関係の世界である。いかなる事情の下にある対人関係かは問わない。とにかく一個の人格を、その人がその中で生き存在の根をもっているところの対人関係複合体から切り離すことは、絶対にできないことが分かった。この理解が生まれてはじめて、次の大きな一歩が踏み出されたと言っているのである。私はそれが偉大な一歩であると確信する。」(1940, p.20)

そして彼は、個性が人それぞれによって独自であるというのは妄想(the delusion of unique individuality)であり、人格というものは、対人関係を考えるための仮設にすぎないという。

「私が人格というとき、それは対人関係を考えるために指定された仮説的な実体(hypothetical entity)のことである。このように定義しても、一人ひとり一つ的人格があることに変わりはないと思う。このように定義するのはただ、私が、相手の人格に関する一切をことごとく知

り尽くそうとなどと決して思っていないこと、しかし相手も、自分自身の人格について私以上に知っているわけでは決してないこと、を皆さんに知らせたいからである。

私なりに人格を定義すれば、それは反復生起し、ある人の人生を特徴づける対人的な場の比較的恒常なパターンである。」(1940, p.4)

また、『サリヴァン入門』の著者チャップマンとチャップマンは、サリヴァンのパーソナリティの考え方を整理し、次のように述べている。

「人格は、対人関係においてある個人が他者に対して振る舞う、その特徴的なあり方で構成されている。」(1980, p.44)

平たく言えば、人格とは、さまざまな他者に対して取り結ぶ関係の集合である。たとえば、A子は、両親との関係では安心してくつろいでいるが、兄との関係では、競争的でどこか不安げである。また見ず知らずの人に対しては、警戒し、脅えてしまう。よく知っている周囲の大人たちには、適切な応答をする。A子の人格とは、こうした対人関係における行動のパターンの集合なのである。

以上、「人さまざま」という現象を個人の性格の視点から記述する考え方と、対人関係の視点から記述する考え方をいくつか紹介してきた。対人関係を強調する論者の一人としてサリヴァンを引用したが、その中で彼は「人がその中で生き存在の根をもっているところの対人関係複合体から切り離すことは、絶対にできない」と主張しているが、この主張は脳生理学が飛躍的に進歩した時代にあっては、ほとんど省みられることはない。しかし、心理臨床の実際に携わっていると、対人関係が変わると、まさに性格が変わってしまったという印象を持つケースにしばしば遭遇する。次にロール・プレイングのワークショップのケースを詳細に紹介し、このことについて具体的に検討してみよう。

Ⅱ. ロール・プレイング：性格は変えられるか

1. テーマ設定

監督：性格を変えられるかということで、何か考えたいことがありますか。

HN：自分には、小さいときからある性格がある、というふうにと考えると、その性格は変えることができるか。自分の本質があって変えられないのではないかと思っていました。それが変えられるという講座だったので、参加しました。ロール・プレイングで変えられるというので、どんなロール・プレイングをすれば変えられるか見てみたい。息子が引っ込み思案なので、社会生活をするのにどうしたらいいか考えています。

監督：息子さんが引っ込み思案な行動をしているとすると、もともと引っ込み思案な性格なのか。あるいは後天的に作られたもので、自信がないと引っ込み思案になると考えれば、自信をつけてやるのが一番です。それなら自信をつけるロール・プレイングをやってやります。自信がついてくると、いろいろなことに積極的に取り組むことができるようになります。

HN：そう思っているけれど、自信の付き方が他の子と違っていました。同じことをやってもあの子は自信が付きませんでした。

(1) ロール・プレイングは過去の改訂の試み

監督：それが、午前中に話した個人がもっているものの違いで、素直な子と、裏を考える子の違いになります。お母さんが誉めてくれたから、自分は素晴らしいんだと素直に考える子と、お母さんがあんなことを言ったのは、何か魂胆があるのではないかと考える子がいます。このとき、考え方の違いをつくり出す何かがあります。子どもがもっているこの何

かは、初めから子どもにあったものではなく、やはり後から作られたものと考えてみます。子どもが現実を認知するときの構造、心理学では認知図式と言いますが、これは作られたものです。この認知図式を作り出したのは、前に述べたように子どもの原初的な対人関係の経験や空想です。ですから根本的に性格を変えるには、幼児期の対人関係を変えることが必要です。しかし、20歳や30歳になるともう変えようがありません。記憶の中の対人関係をなおすことが必要ですが、それは幼児期の思い出しにくい経験なので修正するのが困難です。それを修正する試みが、ロール・プレイングです。

記憶というのは、受動的なものではなく能動的なところがあります。ひねくれた経験が記憶として残っているとき、そうした経験を実際にしたということもありますが、そうした経験をあとから作り出したということもあります。過去の記憶を作りなおすのは困難だから、ロール・プレイングで過去のエピソードを再現し、そのエピソードの意味を捉えなおし、そのことによって記憶を作りなおします。その意味で、ロール・プレイングは過去の改訂の試みということができます。責める言葉、非難する言葉だと受けとめていた言葉の裏に、実は自分の将来のことを考えて、あえて厳しいことを言ってくれていたということに気づくことができれば、ひねくれた性格をつくり出した原初的な空想も多少なりとも修正されます。そうすれば、もっと積極的な意味を発見できるようになり、積極的な行為をするようになります。性格が変わったように見えます。変えるのはかなり難しいですが、変えることはできます。

S Z：話すことが苦手です。

監督：大したことでもなくても、親が凄いねと言ってくれと、子どもは話しくなくなります。逆に何を言ってもけなされると、話しくなくなります。今ここの行為（話すことが苦手）は、過去の対人関係が規定しています（大胆に振る舞えるか小心者を演ずるか。それは幼児期の母子関係。父子関係に依存する）。われわれは、自分自身を現代人と考え

ています。今ここに生きていますと思っていますが、心の中では幼児期の未開人が闊歩しています。ロール・プレイングは、未開人を舞台に上げて満足をもたらし、舞台から降りたら現代人に主役を譲らせることを狙っています。

MT : 精神障害者を10年ぐらいお世話をしています。彼らを全面的に支持する考え方が好きです。

(2) 症状をどう理解するか

監督 : 人間観によってロール・プレイングのやり方が違います。人間を全体として考えてみるとみなおかしいのです。意識の部分は正常でも、無意識の部分は異常です。夢の世界では、誰でもみなとんでもないことをやっています。それを考えてみると、おかしいと言われている人も自分とあまり変わりません。

症状と言われているものも、ストレスに対抗するために行っているものです。病気をやって対抗し、防衛しています。症状は、固有な対抗の仕方です。病的と言われるような方法で対抗しなければならないほどに、強烈なものに攻められていると考えます。

症状を理解することが大切ですが、症状は象徴だから、その奥にあるものを見つけ出さなければ理解できません。

心理治療は成長させることを狙っています。症状も、不快を避け、快を得ようとしています。ですが、状況を柔軟に見ることができず、非常に狭い見方をしてそこから解決を得ようとしています。だから、まず柔軟なものを見方ができるようにします。

それをしないで、患者と同じように狭い物の見方をしているのが、SSTなどをやっている人たちです。学校に行く役割が取れないなら、役割訓練をしようというのがSSTを実施する人たちの考え方です。われわれは、行動を変えることより、まず彼らは何をしているのか、どんな

ことをしようとしているのか、それを考えることから始めます。相手の現状を理解しなければ、援助のしようもありません。

SSTの基本的な考え方は、患者は精神病院に収容され人格が荒廃し、社会的技能が失われているから再訓練してやるというものですが、記憶の心理学から言いますと、以前に獲得されたものは忘却されたように見えても、きちんと心の基層に定着しています。だから、必要が生じれば自然に蘇ってきます。統合失調症で20数年入院していたある女性は、金を管理することも、電車に乗ることも、美容院に行くことも、必要が迫ったとき、有り体に言えば恋する心が蘇って来たとき、みな何の訓練を受けることもなく蘇ってきました。病院関係者は奇蹟だと言っていました。そんなことも理解できない連中が専門家として医療に従事しているわけです。SSTをやるより、患者の目的を見つけ、意欲を掻きたてる方法を考えた方がいいと思います。

TN：感情がどこまで人に伝わるか、ずっと考えていました。人間関係がうまく行っていません。距離感が難しいと思っています。

監督：人間関係はうまく行かないもの。夢の世界は、自分の補助自我たちが登場して、自分の思い通りの世界を作ってくれます。だけど、現実の世界は、自分と同じように主役になりたい人とかかわらなければなりません。なかなか、自分の思い通りの世界が作れません。

我慢しなければなりません。しかし、どの程度我慢するかが問題になります。お母さんも、いつでもお母さんの役割を演じるのではなく、時には子どもの役割を取ってみます。役割交代をしながら、お互いが成長していく。現実の世界でも役割交代ができれば、関係じたいが成長していきます。自分の役割を固定化してしまえば、人間関係が固定化してしまいます。

感情が伝わるか伝わらないかという問題も、自分が勝手な要求をしているから伝わらないのか、それとも相手に何か問題があるのか、それを考えてみます。最近、政府の意志が国民に伝わらないなどとマスコミ

が言って政府を責めています、これはクレイマーという言葉があるので、国民がクレイマーなのかマスコミがクレイマーになるように国民を煽っているのか、そんな風に捉えることもできます。

WT : 資料として配られた人格と性格の違いに興味がありました。変えられるものと変えられないものがあるようです。

監督 : ドイツ人的性格、アメリカ人的パーソナリティというものがあります。character (性格) は文字であり、身体に刻み込まれた文字、すなわち性格はなかなか変わりません。それに対して社会的な人格 (ペルソナ persona) は、相手との関係が変われば変わっていきます。

UK : ガングロの男の子版が学生にいます。その子が髪の毛を切ってさっぱりした恰好で来ました。あまり違っていたので誰だか分かりませんでした。何が彼を変えさせたのかと考えていました。

監督 : 人が変わると言いますが、それはその人が変わったようだけれど、その前にその人の周りの人が変わることがあります。だから、成長するときには、どのような人を友達に選ぶかということが重要な問題になります。

IT : 発達障害で我慢できない子、ADHDの子がいます。授業中に自分が分かるとすぐ答えてしまって、静かにしろと叱るけれどまったくマイペースで、担任が困っています。発達障害なんだけれど、性格的側面から見ると偏りがあります。小さいうちはなんとかなるけれど、高学年になると難しくなります。

監督 : カウンセリングは1対1で恵まれているけれど、先生は学校は1対30といった関係で子どもと関わらなければなりません。人間は1対1で関係を作りたい。昔大学で催眠術をかけることがありました。信頼関係のある子は簡単にかかると思っていたのですが、ある時その学生を含む20人ぐらいに集団催眠を行ったら、その学生はかかりませんでした。そこで、その子の心理を考えてみましたが、おそらく彼女は1対1の関係が欲しい、1対20で催眠なんかかけないで欲しい、その他大勢の扱い

はされたくない、ということでしょう。学生は、いろいろな気持ちを抱きながら講義に出ているんだなと思ったことがあります。

A D H D呼ばれる子も、どういう気持ちで授業に出ているのでしょうか。席を離れて歩き回っているのでしょうか。我慢できない子も、1対1の関係ができていとおとなしくよく聞いてくれますが、先生の関心が他の子に移ると、「じゃあ次に君」などと言うと急に落ちつきがなくなります。その振る舞いは、先生僕の方を向いて、という身体言語になっています。そのとき先生が、「今はこの子と話をしているからあなたは静かにしていなさい」などと言うと我慢できなくなります。そのことが分かれば、あとは先生の技術の問題になります。ちょっと視線を合わせてやれば、それだけで満足するかもしれません。

私の姪の子どものケースですが、この子の従姉妹の3歳の誕生日に、皆の関心が従姉妹に集中したら、とたんに泣き出しました。誰もこの子のことを見ていなかったのが、皆はこの子がテーブルの角にでも頭をぶつけたのかと思いましたが、身体的に痛い思いをしたわけではありませんでした。誰も自分を見てくれなくて、悲しくて泣き出したのです。これと同じように、A D H Dの子どもも、自分から関心が離れると、注意を取り戻す行為をするようになります。先生はできる子だけに関心を向けて、僕には、私には関心を向けてくれません。そんな思いに駆られたとき、A D H Dに特有な行為をするのではないのでしょうか。

授業の時は30対1でも休み時間や放課後は、1対1だよと感じさせてやれば、かなり改善するかもしれません。

T N：私が昔不安だったのは、自分が緊張しているとき、周りの人にも不快な思いをさせているのではないかと不安になったことです。老人ホームで勤めていたとき、介護者側の思いが相手に伝わることによって気づいて、難しさを感じました。自分が穏やかでいると相手もそれを感じます。自分が不安だと、相手のモチベーションが下がるのではないのでしょうか。

監督：老人ホームで仕事をするとき、いつでもいい気持ちで仕事をしているのではなく、イヤだな、やりたくないな、しかし仕事だからしょうがないなというような思いもあります。そんなとき、その思いが相手に伝わってしまうのではないのでしょうか。

TN：焦りとか、イライラした気持ちが伝わってしまいます。きっと嫌な思いをさせてしまったなという思いがあります。

監督：ボケてくるという言葉は使ってはいけません。確かに差別語を使うなという風潮がありますが、私は結構差別語を使います。相手を軽蔑する意味で使うなら、それはとんでもないことでしょう。ですが、人間は歳を取ればボケるもので、事実を事実として受けとめるというのが私の考え方です。むしろ差別語が使えないほど、あなたたちは差別意識が強いのか、日常生活で差別しているのか、と逆に質問したいくらいです。

人間は、言葉がなくなっても感情は残ります。例えば、われわれが近づくとき、そっと優しく受けとめるように近づいているのか、ツカツカと近寄って殴ろうとしているのか、認知症のお年寄りは、こうしたことは理解しています。あの方は臆病ね、と言うときは、実はわれわれがその人を脅かしているということを反省する必要があります。お年寄りは、ボケたといっても、相手の感情は理解しています。

自分のことを歓迎しているのか、嫌っているのか。事務的にただ仕事として介護しているのか。それは、近づいていくとき、その姿勢、歩き方、表情によって、つまり雰囲気によって伝わっていきます。昔、初対面の難聴の青年に、私たちは怖いですよ、私たちは相手の本当の感情がよく分かるんですよと言われ、そうだろうかと反省させられたことがあります。言葉は嘘をつきますが、表情は比較的嘘をつかないからです。相手は自分を映す鏡です。子どもや老人は打算がなくなっているから、自分が思ったことをそのまま返してくれます。自分のナルシズムを傷つけないから、相手を悪く評価するという傾向がわれわれにはあるよ

うです。

それでは、こうした話を続けるよりもロール・プレイングで具体的に考えてみましょう。気持ちが伝わっていくということですが、どんなときにどんなことがあるか、具体的に話していただけますか。

T N：朝，時間がなくてイライラを娘にぶつけてしまいます。悪循環ということは分かっているけれど，イライラして。

監督：娘さんは何歳ですか（3歳）。3歳で悪循環だと，娘さんは大変ですね。3歳といういろいろなことが分かってきますね（はい）。問題をドラマの中から掘み取りましょう。朝にどういうことが起きているか，どんなことが問題なのか。朝の場面を再現してみましょう。

T N：朝私が余裕を持っていないのが問題なんですけれど，お別れするとき，どうしても嫌だと言っていつも泣き出してしまふんです。

監督：それでは，問題を理解するために，その場面を再現してみましょう。

2. プレイ

プレイ I

場面設定：保育園で娘と別れる母親 1

演 者：母親 T N，娘（花子） H N

花子：エーン。

（T N：泣いています。ママがいいって）

（監督：解説ではなくドラマを続けてください）

花子：ママがいい，ママがいい。

母親：ママも花子がいいんだけど，帰ってきたら一緒にいようね。

花子：今いたい，いたい，いたい。

母親：キンコンカンって言ったら帰って来るからね。

花子：やだやだ。

母親：じゃあ、10数えるまでね。1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10。

花子：1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10。

監督：それでは、役割を交代しましょう。

(演者の2人は、初めてのロール・プレイングであるため、ドラマを中断し、すぐ現実に戻ってしまう。また花子役が、自分の花子像を強く出し過ぎるので、実際の花子と母親がどんなことをしているのかうまく再現できていない。そこで、母親に娘の花子の役割を与えた。)

プレイ2

場面設定：保育園で娘と別れる母親2

演者：母親 HN, 花子 TN

花子：ママ行かないでお願い。

母親：ママも一緒にいたいよ、だけど、キンコンカンコンと鳴ったら迎えに来るからね。

花子：ママ行かないで。

母親：じゃ10数えてタッチしようかな。1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10。

花子：行かないで、行かないで。

討論

監督：2回やりましたが、お母さん役をやったときとお子さん役をやったときではどんな感じでしたか。

TN：お母さん役をやったとき、自分のことばかりで、子どもの気持ちを受け入れていませんでした。

監督：お母さん役をやったときは、早く別れて会社に行きたいという思いがありました？

TN：自分のことばかりで、ちゃんと気持ちを伝えていませんでした。

監督：よくあることですが、難しい場面ですね。どうしたらいいんでしょうかね。娘さんの役割を演じてどうでしたか。お母さんとしては、子どもを泣きやませて早く会社に行きたい。泣きやまなくても行かなければならないけれど、できれば納得してもらって別れたい。そんな気持ちですが、娘さんの役割をやって、娘さんはどんな気持ちになっているのでしょうか。

TN：淋しかったです。置いて行かれて。

監督：淋しい。娘とすればどうして欲しいんですか。

TN：どうして欲しい。一緒にいたいんでしょうけれど、私の余裕のなさが伝わった感じで不安になっています。

*（娘の感情は、自分との関係で作られることが理解されている。）

監督：それでは、会社に遅刻をしてもいいと思う母親と、遅刻してはいけないと思って子どものことをあまり考えない母親、振り払うような母親の2種類の母親をやってみましょう。時間だからと言って行ってしまふのと、時間が来たけれど花子ちゃんが淋しそうだから5分ぐらい遅れてもいいから、気持ちが落ち着くまで一緒にいようねという2種類の母親をやってみましょう。

プレイ3

場面設定：振り払ってでも行く母親

演者：娘 TN, 母親 HN

花子：ママ行かないで、行かないで。

母親：だけどもう行かなけりゃいけないんだ。

花子：行かないで、行かないで。

母親：じゃ、1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10。じゃ、ポンポンやろうね。いい子になったね、バイバイ。(それで花子の手を振り払って行く)

討論

監督：そこで、どんな気持ちになりますか。

花子：うーん。

* (言葉に表現できない。役割を交代によって娘の役割を演じ、娘はこんな思いをしていたのかということを知り、自分の演じていた母親の姿を反省している)

監督：花ちゃんは、こういうお母さんだったら、どういう感じですか。

花子：うーん。

監督：淋しいだけですか。このお母さんに対してどんな感じですか。

花子：ちゃんと私のこと見ていてくれているのかなとか、帰って来るのかなとか。

監督：時間で切って、私のことを保育園に預けてしまったら、もうお母さんはお母さんの顔ではなく、会社員の顔に変わってしまいますか？お母さんは違うお母さんになってしまったのか、そんな気持ちになるかもしれないですね。3歳でもいろいろ分かるから、納得させてから行くか、振り払ってでも行くかでは全然違います。時間で顔を変えず、あなたの思いに合わせて、もう少しお母さんの顔でいるわね、というお母さんになってみましょう。

* (プレイ3の母親は、現実自分が演じている母親とよく似ており、そのことを思い知らされた娘役の母親は、娘としての感想が言えなかったのだろう。現実の私は、なんて冷たい、ひどい母親だったのかと感じ

たが、まだ言葉に出して認めることには抵抗があったのだろう。)

プレイ4

場面設定：遅刻してもいいと言う母親

演者：娘 TN, 母親 HN

花子：ママ行かないでよ。

母親：ママがいいの、仕事行かないでもらいたいんだ。そうかー。どうしたらいいの。一緒に保育園にいてもらいたいのかな。じゃ、ぎゅー(抱きしめる)。

花子：(プレイを中断して)。今のぎゅーは癒される

監督：日曜日ならこういうこともできるけれど。癒されたあとに、じゃお母さんお仕事に行ってくるねと言ったら、子どもはどうなるのでしょうか。素直に行かせるのでしょうか。子どもは聞き分けがよくなくて、ずっといてというか、その辺のところは実際にやってみなければ分かりません。あなたが一番大切なんだから、遅刻するとかしないとかは問題ではなく、あなたの気持ちが落ち着くまで、お母さん一緒にいてあげるね、というお母さんだったらどういうふうになるのでしょうか。

MT：時間に余裕がないときは、立っていて上から目線だったけれど、余裕のあるときはお母さんが先にしゃがみ込みました。子どもを見上げるような感じで話してあげていました。そこが一番違っていました。

監督：時間がなくて立っているのと、座って淋しいねと言ってくれるのはだいぶ違います。心を落ち着けるには、この2つはだいぶ違います。

SZ：時間があって子どもを抱きしめてあげると、子どもは安心するんじゃないかと感じました。

監督：家庭では抱きしめてあげているのですか(ええ)。抱くと抱き癖がつくなどと言われますが、あれは本当ではなく、満足のいくように

抱いていないからです。抱かれたとき、子どもはどんなことを感じているのでしょうか。適度に抱いていれば、聞き分けのよい子になるのではないのでしょうか。多すぎるか少なすぎるかでしょう。

先ほど話した私の姪の3歳の女の子は、小学校3年生になりましたが、その下に2歳半の男の子がいます。この子は、お母さんと一緒にいても、お母さんは離れて行ってしまうのではないかという不安があるようです。母親が美容院に行くとなったら、それこそ大騒ぎになります。この子の母親は、難聴なので、子どもが泣いたときにすぐに気がつかないことがあるので、それが影響しているのかもしれません。

子どもが合図をしたとき、母親は見えれば相手をしてやっているけれど、見えないときは相手をしてやれません。だから、一緒にいてもお母さんは振り向いてくれなくて、いつかいなくなってしまうのではないかと、この子は不安を感じているのかもしれません。そういう不安を持っていると、お母さんから離れることができません。

それがいないないバーの遊びをしてやったら、少し落ち着いてきました。いないないバーの遊びは、お母さんは見えないけれど、いなくなったわけではなく、もうすぐ現れるということを子どもに教える遊びになります。お母さんは仕事に行っていなくなっても、また帰ってきてくれます。消えてしまってもまた帰ってきてくれます。そういう自信が持てると、お母さんと離れることができます。お母さんはいなくなってもまた帰ってきてくれるという感覚が出てくるからです。子どもの不安感を打ち消してくれるのが、いないないバーの遊びです。

TN：子どもにどんなときが淋しいのと聞いたら、友達のお母さんが迎えに来て、どんどん周りに人がいなくなるのが淋しいと言っていました。

監督：その気持ちはよく分かります。獣医になった女性が、子どものころ夕方になると、友達がお母さんに呼ばれて1人ずついなくなるのがとても淋しかったと言っていました。そんなとき淋しさを慰めてくれた

のが、イヌやネコだったのです。だから、彼女は獣医になったようです。子どもの心には、捨てられてしまうのではないかという不安感があります。その子どもの不安を打ち消す遊びがないないバーの遊びです。いないないバーの遊びができるようになると、一人遊びができるようになります。

小さな子どもは、親がそばにいれば1人で遊ぶことができますが、いなくなると不安になって一人遊びはできません。自分を見てくれているということが分かっているならば遊べますが、見ていなければ泣き出してしまいます。少し大きくなれば、親のイメージが作れるようになるので、実際にいなくても一人遊びができるようになります。親のイメージが作れなかったり、自分を捨てる親のイメージしかなかったら、とても一人遊びはできません。

だから、お母さんのイメージを十分に作り上げる。そのためには日常生活はもちろん、こうした遊びの中でも、いなくなったものが帰って来るような、そういう遊びを何回かやっていると、別れることもできるようになります。いなくなっても帰ってきます。

われわれは、自分の立場から伝わるか伝わらないか考えますが、相手の心を考えて、相手の立場から伝わるか伝わらないか考えてみます。相手がどう思っているか。その思いを知ったら、どういう伝え方をしたらいいかが分かってきます。

病院などでも医師が立ったままで話しをするか、椅子をもってきて話しをするかによって、話す内容が全く変わってきます。椅子に座れば、しばらくは話すということになります。立ったままなら、ひと言ふた言言って、じゃこれでということになります。お母さんが座ってくれただけで、子どもはお母さんはしばらくいてくれると安心します。自分は大切にされているという感覚が作られます。子どもの心に作られた感覚によって、今日はぐずったとか今日はずっと別れられたという違いがおきるのかもしれませんが。

人間関係ということを考えてみますと、こうやればいいとかああやればいいとかではなく、もう少しいろいろのものが見えてきます。

T N : 先生方にも迷惑をかけてしまうというのが不安でした。嫌な顔をされるのではないかと思っていたので、それが顔に出ていたかもしれません。

監督 : 先生は仕事だから、お客さん(親)に合わせてくれればいいと思いますが、社交辞令でお子さんにはそんなところがあるんですよ、と言ってくれてはいますが、なんか冷たいものを感じさせることが多いです。だから、母親は、子どもとの関係を中心にして別れの儀式をしているかという、先生の目を気にしながら別れの儀式をしています。それでは子どもの不安は治まりません。二者関係を重視しなければならないときに、三者関係が邪魔をします。第三者の、この場合は先生の冷たい視線ですが、母親はその防波堤になってあげなければなりません。そうすればおさんは、安心できます。

H N : 迎えに来たときは、いい子だったねと誉めてやります。

T N : 内ではとても素敵なお子だけれど、別れ際がもの凄く力がいらいます。

監督 : それでは迎えに来てあげてください。

プレイ5

場面設定 : 子どもを迎えに来る母親

演者 : 娘 T N, 母親 H N

花子 : わあー。

母親 : よかったね。よかったね。

—後は歓声—

監督：こんなときも、誰かが見ていると恥ずかしいというのではなく、子どもの世界に入って行ってやれば、子どもは満足します。男性だと照れくさいというのがあるかもしれないけれど、子どもとの関係ではそんなことは考えません。子ども第一にしてやれば、子どもに思いは伝わっていきます。そうすると、今までは母親の思いが伝わらないので、ではなく、伝わりすぎて問題が起きていると考えることもできます。われわれの心にもプラスの思いもマイナスの思いもあります。プラスの思いは伝わらなくても、マイナスの思いが伝わっているのかもしれませんが。プラスの思いの裏側にマイナスの思いがあり、それが子どもの心にピンピン伝わっていたのかもしれませんが。そうしたことが反省できるかもしれません。どうも有り難うございました。

TN：ありがとうございます。

(このあと、引きこもりがちな息子と母親のロール・プレイングをやったが、それは割愛する)

終結

SZ：演技することには照れがあるんですけど、演技することで知ることができるというのは面白かった。機会があったら是非また参加したいと思います。

監督：慣れてくると、演ずることによってカタルシス、解放感が得られますけれど、それ以上に自分の知らない自分に出会うことができます。

WT：性格はおおもとの根本が変わるかどうかは分かりませんが、子どもを抱きしめる母親、別れを惜しんでやる母親、母親が新しい役割を取っていくと子どもの行動が変わってきました。思いが伝わっていきました。そうすると性格が変わっていきます。表に現れたものが変わることで、性格が変わるという印象がありました。

監督：性格という言葉で役割という言葉に置き換えて考えると、ロー

ル・プレイングの真髓が見えてきます。

T N : ロール・プレイングは初めてだったので戸惑ったんですけれど、自分の中でこうでなければいけないという母親のイメージがあったんだなと気がつきました。いろんな母親があって、いろんな役割があっ
ていいんだと思いました。世界を拡げてみたいと思いました。

監督 : そうした気づきが起きると、まさにロール・プレイングをやる意義があるような気がします。われわれは自分の行動パターン、役割を狭めて考えています。しかし、実際世界は決まっているわけではなく、自分で勝手に自分に枠を与えて窮屈になっています。もっと自由にやってみればいいのではないのでしょうか。プレイをしてみると、こんなやり方もあるんだということに気づけます。世界を狭くしていたのは自分だということが分かるようになります。

H N : 受け取ったものがまとまってないですけど、ロール・プレイングの補助自我を演じたいと思います。

監督 : われわれは自分の世界を作りたいのですけど、一緒に援助してくれる人がいないとなかなか世界が作れません。補助自我がいると自分の世界が作れます。補助自我の典型的な人はお母さんで、お子さんはお母さんの援助のもとで自分の世界を作ります。子どもが遊んでいるとき、お母さんが、つまらないことをしていないで勉強しなさいではなく、一緒に遊びの世界に入っていくと、子どもは空想を拡げて、創造力を培うことができます。お母さんが補助自我をやってくれと、天真爛漫な創造力の豊かな子どもになります。お母さんが押さえてしまうと、子どもらしい発想ができなくなってしまいます。

相手を活かすような役割を演じることが大事です。それが補助自我の役割です。しかし、われわれは、今個人主義の世の中に暮らしていて日々評価にさらされているので、みな補助自我ではなく主役になりたがっています。業績を上げたがっています。自分が自分がと言っています。最近絆、絆と連呼されていますが、絆の力は弱く集団として評価され

ることは、二の次三の次になっています。

少なくとも家族の中だけは、「自分が」ではなく家族の他のメンバーを支えるような役割を演じていると、家族全体の生産性が上がります。効率よく動けます。

おわりに

介護の現場で感情が伝わらない、自分の気持ちが相手に伝わらないと言っていた女性が、一番気になっていたことは、子どもを思う自分の気持ちが子どもに伝わっていないことだった。彼女は、子どもに自分の気持ちが伝わらないと思っていたが、ロール・プレイングで役割交代して娘の役割を演じてみると、自分が子どもの感情を顧みない冷たい母親であることに気づいた。意識から排除されていた自己の半面を舞台の上で見て、彼女は全体としての自己像を洞察した。自分の気持ちが伝わっていないと思っていたが、自分でも気づいていない自己中心的な感情が潜在していて、それが子どもに見事に伝わっていたのである。

彼女は、終結において「自分の中でこうでなければいけないという母親のイメージがあったんだと気がつきました。」、そして「いろんな母親があって、いろんな役割があつていいんだと思いました。世界を拓けてみたいと思いました。」と語っていた。娘と向かい合うとき、彼女は娘の心を見ずに、自分の心の中の母親イメージを見て、それに従って行為をしていた。子どもを見捨てているとまでは言わないが、子どもの気持ちを受けとめていないことに気づいた彼女は、自分のあるべき母親像に捉われることなく娘の気持ちに寄り添うことの大切さを痛感し、いろんな役割があつていい、世界を拓けてみたいと考えた。そしておそらく、家に帰り早速それを実践したのだろう。

エリクソンの基本的信頼の獲得過程のように、自分に真剣に向き合ってくれる母親の姿を見て、子どもは母親を、また世界を信頼できるよう

になった。母親は必ず戻ってきてくれると信じてことができるようになり、自信も生まれてくる。泣かずに別れることができるようになった。筆者は、このような推測をしている。

ギリシャ神話の海神プロテウスは、火と水の根源的な対立によっていろいろな姿に変身する。相手に応じて自分の姿を作るのが、アメリカの社会学者リフトンのいうプロテウスの人間である（1969）。プロテウスの人間という見方からすれば、個性とか性格というようなものは、変身できなくなったプロテウスのようなものである。目の前の相手の姿を見ようとしなから、変身することができなくなるのである。

エディプス・コンプレックスのように幼児期に由来する空想は、無意識の状態のままさまざまな影響を及ぼす。性格は、過去の対人関係における経験と空想の記憶から成り立っている。われわれに最も大きな影響を与える記憶は、幼児期のものであり、これはほとんど意識化されることがない。こうしたことが、性格は経験を越えたもの、つまり遺伝によって決定されるものという考え方が一般に支持される一因のようである。

変身できなくなったプロテウスに、変身を阻害している心の固定性を知らせ、柔軟性を失った心に自発性を取り戻させるのがロール・プレイングであり、役割交代の技術である。正反合。矛盾を発見し、矛盾を克服していく。合まで行かないとしても、その道を辿ろうとすれば、道は開かれる。

参考文献

- エリクソン 1950 (1977) 『幼児期と社会 I』仁科弥生訳 みすず
書房
- エリクソン 1967 (1981) 『エリクソンは語るーアイデンティティ
の心理学』岡堂哲雄・中園正身訳 新曜社
- 川幡政道 1982 「コミュニケーション再考」『横浜市立大学論叢』人
文科学系列第33巻2号23~47
- 島崎敏樹 1952 『感情の世界』 岩波書店
- 詫摩武俊ら 2003 『性格心理学への招待』 サイエンス社
- チャップマンとチャップマン 1980 (1994) 『サリヴァン入門ーその人
格発達理論と疾病論』山中康裕監修, 武野俊弥・皆藤章訳, 岩崎学術
出版社
- テオフラストス (2003) 『人さまざま』森進一訳 岩波書店
- ピーターズ 1987 (1988) 『青い目と茶色い目』白石文人訳 日本
放送出版協会
- フロイト 1900 (1968) 『夢判断』 人文書院
- フロイト 1921 (1970) 「集団心理学と自我の分析」『フロイト著作
集6』所収 小此木啓吾訳 人文書院
- 宮城音弥 1960 『性格』 岩波書店
- 宮城音弥 1998 「性格研究の方法」 詫摩武俊編『性格』所収 日本
評論社
- メドニックら 1975 (1979) 「偏見の一実験」 外林大作と島津一
夫訳編著『心理学概論』所収 誠信書房
- Moreno, J, L 1934 "Who shall survive ?", Beacon House Inc. , New
York
- モレノ 1964 (2005) 『サイコドラマー集団療法とアクション・メ
ソッドの原点』増野肇監訳 白揚社

Rosenthal, R. & Jacobson, L. 1968 "Pygmalion in the classroom",
Holt, Rinehart & Winston, New York

リフトン 1969 (1971) 『誰が生き残るかープロテウスの人間』 外林大
作訳, 誠信書房