

外在化としての妖怪描画

安川, 愛理
特定非営利活動法人九州大学こころとそだちの相談室

<https://doi.org/10.15017/7177918>

出版情報 : 九州大学総合臨床心理研究. 15, pp.101-107, 2024-03-15. Center for Clinical Psychology and Human Development, Kyushu University

バージョン :

権利関係 :

外在化としての妖怪描画

安川愛理 特定非営利活動法人九州大学こころとそだちの相談室

要約

本研究では、妖怪として外在化された自身のテーマとの付き合い方はその人の対人関係のあり方と関連があるのではないかと考えから、エゴグラムを用いた意識的に認知されているパーソナリティとの比較から妖怪を描画することの意義について検討した。そこで、安川ら（2022）の妖怪をテーマとする描画について方法を修正し、妖怪画における描画過程・描画体験について質問紙調査とインタビューを用いながら事例的に検討を行った。その結果、身近にいるかもしれない妖怪という教示が想起するイメージとして、【自身の内面の特性】、【他者との関係】、【妖怪そのもののイメージ】があると考えられ、上手くいかないイメージを妖怪の文脈で外在化することができる可能性が示された。エゴグラムとの関連では、自我状態の構造やエネルギー量が描画表現やそのイメージ想起に関連している可能性を示唆した。また、その後の語りや振り返りの中で、自身の新しい面への気づき、変化のきっかけをつかむ体験があり、臨床的な応用へのつながりが考えられた。

キーワード：描画法、妖怪、外在化、描画後質問、エゴグラム

I. 問題と目的

心理臨床において心理査定の方法としても心理療法の方法としても用いられてきた課題描画法であるが、そのテーマは様々である。安川ら（2022）は、描画への抵抗感を感じずに表現ができるテーマとして妖怪に注目し、妖怪の絵を描く実験群と家にあるものの絵を描く統制群に分け比較検討を行った。描画前後で気分を調査する「気分調査票」を分析した結果、テーマに関係なく緊張感と抑うつ感が下がるなど、妖怪をテーマとした場合も描画による気分への肯定的な効果があることが示唆された。描画体験や、描画自体への抵抗感と満足感に関するインタビュー内容からは、妖怪というテーマの侵襲性の少なさや洞察の促しやすさが示された。また、この実験では、テーマの教示の後15個の図形の中から好きな形を選び模写し、それに描き加える形で行われたが、妖怪画において図形を選択して描き足すという方法は、描きやすさと創造性・面白さにつながっていた。

本研究では、安川ら（2022）の研究をもとに、特に描画内容に注目し、妖怪を描画することの意義について考察する。先行研究では、様々な妖怪が描かれ描画後の質問においてそれぞれの妖怪イメージが語られ創られていった（安川ら、2022）。絵を描き、絵について語っていく中で創られる妖怪は、その人の一部分が投影された表現と考えられるが、「妖怪」として外在化されることで心的な距離をとった状態で語ることが可能であり、自己表現としては比較的扱いやすいということが考えられた。それは妖怪自体が害をなす存在として認識されることや、畏怖の対象となる一方で、どこか愛らしさや面白さも兼ね備えているという性質によるものと考えられた。

「妖怪」を心理療法に用いている例として、妖怪セラピー（芥子川、2006）が挙げられる。ナラティブセラピーの考え方をもとに因果関係のストーリー（妖怪が悪い）を創り出すためにあえて問題を客観化・人格化する（妖怪化する）ことで外在化していくというワークである。問題を外在化した臨床実践としては、「なまけ虫」を描いた絵を叩く虫退治を行った東（1997）の事例や、小学6年生の授業の中で「困っていることや苦手なこと」の原因になる虫を粘土で作らせた稲垣ら（2017）の研究がある。また、自発的にクライアントの葛藤が「妖怪」を用いて表現化された事例として、五位塚（2020）の事例では、クライアントが自身の内にある衝動やイライラを「怪獣X」、それらを

とにかく抑圧しようとする「妖怪X」という二つのキャラクターとして外在化し、衝動的な自己とそれを抑制しようとする自己との間での葛藤について表現するようになったというものがある。

上記のように、妖怪という存在は、その人が問題ととらえていることや、その問題をめぐる内的体験を外在化するのに適した存在といえるだろう。それによって、問題をめぐる新たなストーリーを創り、問題に対する新たな捉え方や、問題の解決に対する新たな気づきを支えることを可能にすると考えられる。一方、安川ら（2022）の研究では、教示において妖怪を困りごとや悩みと結びつけることはしていないため、妖怪というテーマを通して外在化されたものは必ずしも問題意識とは限らない。そのうえで筆者は「妖怪」を用いることで、自己のネガティブな体験についても、それが侵襲的なものではなく、どこか曖昧さや愛らしさ、面白さを兼ね備えた表現となり、体験を受け止める器となりうるのではないかと考えた。曖昧なイメージだからこそ可塑性があり、切り替えが難しいような場合にはうまくいくのではない。

以上のことから、本研究ではエゴグラムを用い、意識的に認知されているパーソナリティとの比較から妖怪を描画することの意義について検討する。妖怪として外在化された自身のテーマとの付き合い方はその人の対人関係のあり方と関連があるのではないかと考えられる。

II. 方法

調査協力者 筆者の知人を通して調査協力を依頼し、7名の協力者（18～32歳の男性3名、女性4名）を得た。

調査時期 2021年12月に調査を実施した。

調査手続き 調査は2回に分けて行った。2回とも初めに同意書にサインを求め、許可を得てからICレコーダーによる録音を行った。手順は安川ら（2022）の手順を参考にし、事前に方法について検討し、色鉛筆を加えるなどの工夫をしている。以下にセッションの流れを示す（表1）。

1回目では、TEG3、気分と近況に関するアンケートに回答を求めたのち、描画セッションを行った。描画セッションには妖怪描画の段階と、描画後の質問（PDI）が含まれ、その間に気分についてのアンケートを再度実施した。その後、描画体験

表1 調査全体の流れ

順序	1 回目の実施内容	順序	2 回目の実施内容
0	同意書の説明とサイン	0	同意書の説明とサイン
1	TEG3	1	描画についての振り返り
2	気分と近況に関するアンケート	2	TEG3早わかり表を用いた振り返り
3	妖怪描画	3	調査全体についての感想
4	気分に関するアンケート		
5	PDI		
6	描画体験に関するアンケート		
7	描画体験についてのインタビュー		

についてのアンケートとインタビューを実施した。最後に妖怪画を封筒に入れ、「封印の儀」を行い1回目を終了した。1週間後に実施した2回目では、「開封の儀」を行い、前回描いた妖怪画を見ながら描画の内容や体験について振り返った。それからTEG3について、結果のプロフィールと早わかり表を見ながら振り返りを行った。最後に調査全体についての感想を求め、再度「封印の儀」を行い、調査を終了した。

妖怪描画の具体的な手順 妖怪描画は、イメージ、図形の選択と模写、妖怪描画という順番で行われた。A4サイズの白紙、2Bの消しゴム付き鉛筆、色鉛筆（黄色、黄緑、緑、水色、青、紫、桃色、赤、橙色、薄橙、茶色、黒の12色）を用意し、図形選択時には先行研究でも用いた15個の刺激図形が印刷された教示板（図1）を提示した。以下、教示とともに流れを説明する。〈 〉は筆者の発言を示す。

はじめに、〈『あなたの近くににいるかもしれない妖怪』を描いてみましょう。『妖怪』と言っても、漫画やアニメのキャラクターではありません。身近にいるかもしれない妖怪を想像してみてください。ほんやりとしたものでも構いません〉という教示のもと、まずは妖怪のイメージを求めた。それから、〈なんとなく浮かんできたでしょうか？〉と促し、イメージができてきたところで、〈ここに図形を用意しました〉と15個の刺激図形を提示した。〈この15個ある図形の中からそのイメージに近い形を選んで、書き写してみましょう〉という教示のもと、A4用紙を縦向きで渡し、図形の模写を求めた。そして、〈そこに描き加えたり、色を塗ったりして、『自分なりの妖怪』を描いてみましょう〉と教示し、妖怪描画を求めた。消しゴムをつかってもいいか、こんな感じで良いかなどの質問があれば、極力〈思った通りでいいですよ〉と回答し、見守った。

使用尺度 認知されたパーソナリティを測るものとして、新版TEG3東大式エゴグラム Ver.3：以下、TEG3（東京大学医学部心療内科 TEG 研究会，2019）を使用した。TEG3はアメリカの精神科医 Berne. E の提唱した交流分析理論に基づき、東京大学医学部心療内科 TEG 研究会が開発・作成した「CP：批判的な親」，「NP：養育的な親」，「A：大人」，「FC：自由な子ども」，「AC：順応した子ども」の5つの心からパーソナリティを捉える尺度の改訂版である。53項目からなり「はい」，「いいえ」，「どちらでもない」の3件法により回答を求める形式である。対人関係のあり方からパーソナリティを測定する尺度として、質問文が平易で回答しやすく、構造分析による視覚化されたフィードバックが可能な TEG3を用いて検討する。こちらは描画前に実施した。

次に、描画による気分の変化を調べるために、一時的気分尺

度（Temporary Mood Scale）：以下、TMS（徳田，2011）を使用した。これは徳田（2007）が POMS の項目を参考に作成した、短期的な気分変化を測定するのに適した尺度である。内的整合性、再検査信頼性、妥当性があることが確認されている。「今現在」の気分について回答するもので、「緊張」，「抑鬱」，「怒り」，「混乱」，「疲労」，「活気」の6つの下位尺度、18項目からなり、「1：まったくあてはまらない」から「5：非常にあてはまる」までの5件法により回答を求める形式である。描画による気分変化を調べるため、描画前後に実施した。また、1回目のみ近況についてネガティブな側面とポジティブな側面で自由記述する欄を設けた。

描画セッションの後に、描画体験評価尺度（土田ら，2012）を実施した。これは投影描画法を行った際の描画体験の強さを測定する尺度である。「発見促進」，「表現促進」，「直面・抵抗」の3因子、計15項目からなり、「1：非常にそう思う」から「7：全くそう思わない」までの7件法により回答を求めるという形式である。尺度項目以外に、思ったこと・気づいたことがあれば記入できる欄を下方に設けた。また、この質問内容を基にその後のインタビューを行った。

インタビュー・面接の内容 描画後の質問（PDI）では、妖怪画を見ながら、描かれた内容についての質問を行った。事前に用意したインタビューシートに基づき、①名づけ、②イメージ付け、③自身にとっての存在、④どうしたいか、⑤言葉がけ、について質問し、他にも気づいたことなどがあれば自由に話した。なお、名づけの際には考えた妖怪の名前を紙の空いているところに書き込むよう求めた。PDI の具体的な教示については表2に示す。

描画体験尺度への記入後には、いちばん印象に残っている項目等について質問した。それから、描いた時に考えたことや描き終わっての感想について質問し、やりとりを行った。

2 回目の調査では、〈前回描いた妖怪の名前を憶えていますか？〉という導入に始まり、妖怪画を眺めながら①思いついたこと・感じたこと、②思い出したこと、③前回から変化したこと・気づいたこと、④言葉がけについて質問し、他にも気づいたことがあれば話した。具体的な教示については表3に示す。さらに TEG3の結果についての振り返り後には、TEG3のプロフィールと妖怪画を並べ、調査の流れについて一通り挙げて振り返ったのちに、〈全体を振り返って感じたこと、考えられたこと〉について質問した。

倫理的配慮 調査協力者に対しては、調査の初めに同意書への回答を求めた。調査は同意を得られた者のみに実施した。同意書の書面にて研究の主旨と調査の流れについて説明するととも

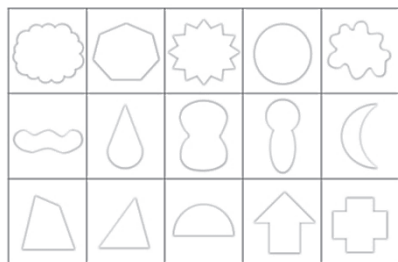


図1 15個の刺激図形教示板（実際はA4サイズ。便宜上，図形は左上から順に①，②，③，…と呼ぶこととする）

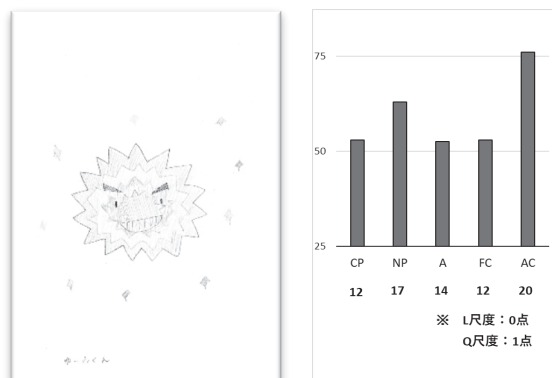


図5 D氏の妖怪画とエゴグラム

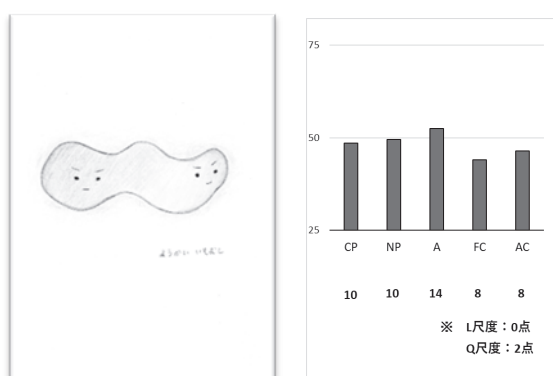


図2 A氏の妖怪画（左）とエゴグラム（右）

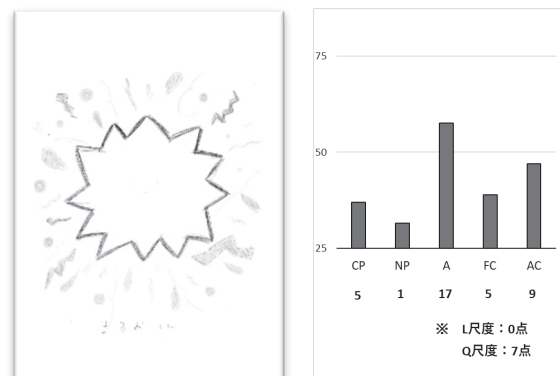


図6 E氏の妖怪画とエゴグラム

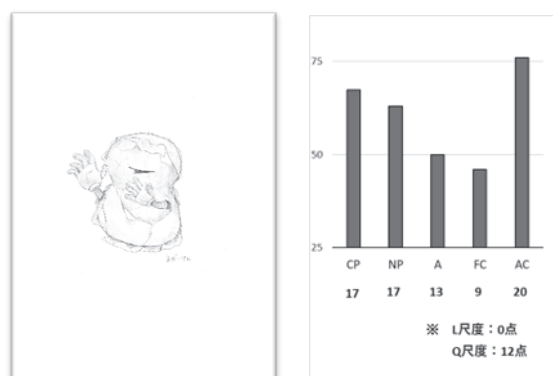


図3 B氏の妖怪画とエゴグラム

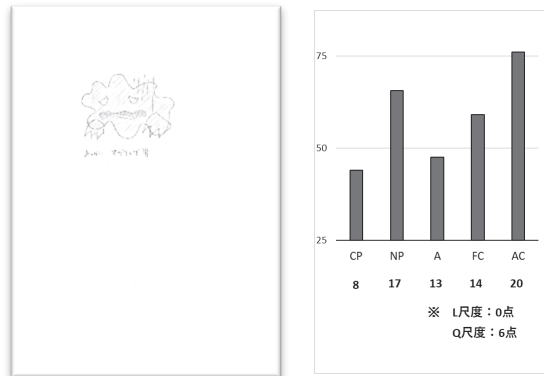


図7 F氏の妖怪画とエゴグラム

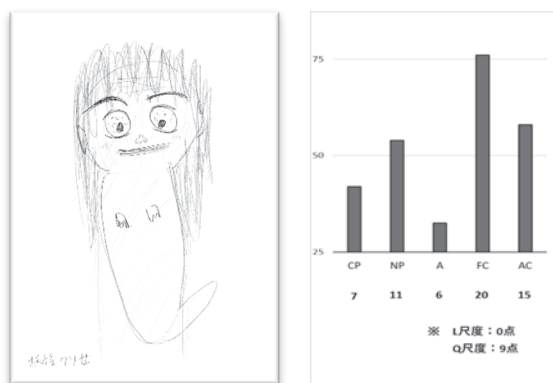


図4 C氏の妖怪画とエゴグラム

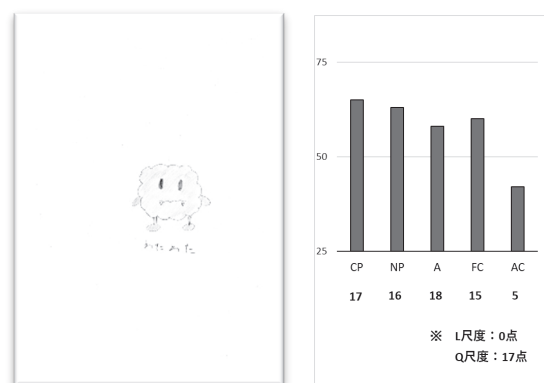


図8 G氏の妖怪画とエゴグラム

表2 PDIの内容と教示例

質問項目	質問内容・教示例
名づけ	・この妖怪の名前は何ですか ・この妖怪に名前を付けてみましょう
イメージ付け	・どんな妖怪でしょうか ・妖怪事典にのせるとしたらどんな風に紹介しますか (どこにいるのか、何をするのか、何が好きか、何が苦手か、人間との関係、など)
存在	・あなたにとってはどのような存在でしょうか
方向性	・この妖怪をどうしたいですか ・どうするのがいいと思いますか
言葉かけ	・この妖怪に言葉をかけるとしたらどのように言いますか ・なんと声をかけたいですか
その他	・適宜気になったことを話し合う

表3 振り返りセッションの内容

振り返りセッション
絵をご覧になって、今、思いついたり感じたりすることはありますか
絵をご覧になって、描いていた時や当時のことで思い出したことはありますか
前はあなたにとって〇〇と仰っていましたが、今はどうですか
今改めて妖怪に言葉をかけるとしたらどのような言葉をかけますか

に、倫理的事項について記載し、口頭でも説明を行った。依頼に関しては、調査協力は任意で一度同意した後でいつでもその同意を取り消すことができ、それによる不利益を被ることが無いことについて記載した。実施に関しては、記録漏れを防ぐためICレコーダーにて録音すること、不快に感じられる刺激や答えたくない質問があると感じた場合はいつでも中止できること、調査実施後、調査の影響とみられる何らかの不調が生じた場合は申し出るについて記載した。データの扱いに関しては、データは統計的処理を行い個人情報保護されること、個人的なデータである録音内容や絵の内容は外部に発表されることはないが、絵は個人が特定されない形で公開される可能性があること、データが調査の目的以外で使用されることは無く、同意書および実験データは研究成果を発表後、一定期間が経過した時点で、個人情報保護を漏洩しないように慎重に破棄および削除することについて記載した。また、調査面接を始める前に、答えたくない質問には答えなくてよいこと、記録漏れを防ぐために録音することを再度口頭で伝えた。

さらに調査前日のリマインドの際に、調査の内容について記載したうえで、当日に体調や気分が優れない場合には中止可能であることを伝えた。描画前に行うTMSで抑鬱の項目で高得点である場合にはその時点で協力者に確認をとり、対象から除外するかどうか判断することとした。また、調査実施後の心理的負荷に伴う反応に対しては、別日に有資格者による心理面接を設定可能であることを伝えることとした。本調査を行うに当たっては、指導教員への定期的な報告を行い、随時検討を行った。

尚、本研究は筆者が所属していた大学院の倫理委員会に置いて事前に研究の許可を得て実施したものである。

Ⅲ. 結果

1. 各尺度の結果について

表4は描画前後のTMSの結果を示す。

表5は描画体験尺度の結果を示す。

表6はそれぞれのエゴグラムの型を示す。エゴグラムの結果の詳細について以下に記述する。A氏(20歳女性)のエゴグラムの結果はCP=10, NP=10, A=14, FC=8, AC=8であり、

パターン分類では中位平坦型である。この型はあらゆる面において平均的で中庸であるといわれる。項目ごとに見ていくと、まっすぐさ・素直さを持ち、自分にできることは率先して行うという面が特徴と考えられた。B氏(18歳女性)のエゴグラムの結果はCP=17, NP=17, A=13, FC=9, AC=20であり、パターン分類では、U型Ⅲに当てはまる。葛藤を抱えながらも、人の世話や周囲への奉仕を行う傾向があるとされる。項目ごとに見ていくと、自分よりも他者への関心が強く、我を主張するというに抵抗があることが推察された。C氏(22歳男性)のエゴグラムの結果はCP=7, NP=11, A=6, FC=20, AC=15となり、パターン分類ではFC優位型に当てはまる。項目ごとに見ていくと、特にCPやAの項目で低く、責任感や論理的な思考に欠け好奇心に従って行動する一方で、NPやACの高さからは人を助け、人の意見を受け入れるということで、社会適応においてバランスを保っていることが推察された。D氏(21歳女性)のエゴグラムの結果はCP=12, NP=17, A=14, FC=12, AC=20となり、パターン分類ではAC優位型に当てはまる。人への気遣いのあまり、「No」と言えないという特徴があるとされる。そのうえで、項目ごとに見ていくと、人を助けることへの関心は強く、冷静さや落ち着きというよりも、好奇心や使命感に従った行動をとることが推察された。E氏(24歳女性)のエゴグラムの結果はCP=5, NP=1, A=17, FC=5, AC=9となり、パターン分類ではA優位型に当てはまる。論理的、知的で計画的な行動が多いが、理屈っぽい、冷たい、何事も計算づくというマイナスの面が現れる危険性もあるとされる。全体的にエネルギーが低く、いつも周囲を見渡して、行動に移すかどうか自分の判断基準をもって分析し、必要があるときのみ行動するというような傾向があると推察された。F氏(23歳男性)のエゴグラムの結果はCP=8, NP=17, A=13, FC=14, AC=20となり、パターン分類では、AC優位型に当てはまる。人への気遣いのあまり、「No」と言えないという特徴があるとされる。項目ごとに見ていくと、他者を優先する傾向がありつつも、のびのびと振る舞う素直さを持ち合わせており、人への親切心や使命感からの行動が多いと推察された。G氏(32歳男性)のエゴグラムの結果は、CP=17, NP=16, A=18, FC=15, AC=5となり、パターン分類では、AC低位型に当てはまる。周りへ

の気兼ねをあまりせずに行動してしまうので、行動力がある反面、周囲への気遣いや思いやりに欠ける傾向があるとされる。「どちらでもない」につけた項目も多く、他人の意見を受け入れる場面もあるが、どちらかといえば自身の好奇心に従って行動するという面が強いと推察された。

2. 妖怪描画について

妖怪画の特徴について形式面と内容面に分けて提示する。まず、形式面については、描画テストにおける形式分析を参考に、それぞれの妖怪画についてその特徴をまとめた（表7）。

〔描画時間〕は教示を伝えてから、描画者が完成とするまでの時間とした。描画平均時間は M=6.29, SD=3.88であった。

〔サイズ〕は初めに書き写した時点での図形のサイズと完成した妖怪画全体のサイズに分け、用紙の3分の2より大きいサイズを【大きい】、3分の2より小さく3分の1より大きいサイズを【大きめ】、3分の1より小さく9分の1より大きいサイズを【小さめ】、9分の1より小さいサイズを【小さい】として分類した。

〔位置〕は用紙を上下・左右・中央に分けた際どのあたりに位置しているかで分類した。

〔切断〕は絵の一部が用紙の縁で切れている絵を指すが、今回は見られなかった。

〔ライン〕は描線の長さや滑らかさに注目し分類した。〔筆圧〕はラインの濃さや安定度に注目し分類した。

〔陰影〕はその有無について分類した。【あり】では繊細なタッチで濃淡をつけ、自然な陰影がつけられていた。

〔彩色〕は実際に使われた色に関してその数を記載した。多くの描画者は5色以上の色鉛筆を使い表現しようとした。

内容面に関して、『身近にいるかもしれない妖怪』という教示のもとに描かれた妖怪の性質について整理すると、描かれる妖怪の性質についていくつかの視点が得られた（表8）。B氏・D氏・F氏は妖怪の性質について「自分をネガティブ思考に持っていく」、「やらなきゃいけないことを妨げてくる」、「不安にさせたり、焦らせたりしてくる」と話していることから、自身のネガティブ思考や誘惑に負けやすいところを妖怪の性質として表現し、【自身の内面の特性】に結び付けているところが共通し

表4 描画前後の TMS の結果

TMS 項目	緊張		抑鬱		怒り		混乱		疲労		活気	
	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
A 氏	7	7	6	6	3	3	13	8	↓	12	9	↓
B 氏	9	7	↓	7	6	↓	4	3	↓	7	5	↓
C 氏	9	13	↑	3	8	↑	4	5	↑	11	11	↑
D 氏	9	6	↓	6	3	↓	3	3		6	5	↓
E 氏	9	7	↓	12	7	↓	13	10	↓	9	8	↓
F 氏	10	9	↓	4	4		3	3		7	6	↓
G 氏	8	5	↓	3	3		3	3		3	3	

表5 描画体験尺度の結果と平均値・SD

	発見促進	表現促進	直面・抵抗
A 氏	25	22	12
B 氏	20	19	13
C 氏	22	22	21
D 氏	32	23	19
E 氏	35	28	14
F 氏	28	25	17
G 氏	20	17	9
M	26.00	22.29	15.00
SD	5.48	3.37	3.89

表6 エゴグラムの結果

A 氏	中位平坦型
B 氏	U 型Ⅲ
C 氏	FC 優位型
D 氏	AC 優位型
E 氏	A 優位型
F 氏	AC 優位型
G 氏	AC 低位型

表7 妖怪画の特徴

	A 氏	B 氏	C 氏	D 氏	E 氏	F 氏	G 氏
描画時間	約12分	約12分	約5分	約5分	約6分	約2分	約2分
図形のサイズ	小さめ	小さめ	大きい	小さめ	大きめ	小さい	小さい
全体のサイズ	小さめ	小さめ	大きい	大きめ	大きい	小さい	小さい
位置	上寄り中央	中央	中央	下寄り中央	中央	上部左寄り	中央右寄り
切断	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ライン	長く滑らか	短く滑らか	長く荒っぽい	長く滑らか	短く荒っぽい	長く滑らか	長く滑らか
筆圧	普通安定	普通安定	強い不安定	普通安定	強い不安定	普通安定	普通安定
陰影	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし
彩色	5色以上	5色以上	5色以上	4色	5色以上	4色	2色

表8 妖怪の性質の分類

カテゴリー	妖怪の性質に関する言及
自身の内面の特性	B氏「自分をネガティブ思考に持っていく」 D氏「やらなきゃいけないことを妨げてくる」 F氏「不安にさせたり、焦らせたりしてくる」
他者との関係	A氏「自分が壊れないように他人や外界と一線を引いてくれる」 C氏「迷惑をかけてきた」 E氏「その人が持っている感情を増大させている」
妖怪そのもののイメージ	G氏「近くに居そうな妖怪」

ていた。A氏・C氏・E氏は「自分が壊れないように他人や外界と一線を引いてくれる」、「迷惑をかけてきた」、「その人が持っている感情を増大させている」妖怪を描き、特定の場面での【他者との関係】を想定して妖怪を描いていた。また、G氏は「近くに居そうな妖怪」とお題に沿った【妖怪そのもののイメージ】を描いていた。『身近にいるかもしれない妖怪』という教示により引き出されたイメージは、概ね、単なる妖怪ではない、より自身の姿と重なる部分が含まれており、また、自分自身が「直したい」、「問題である」と日頃意識しているところと妖怪のイメージが結びついていると考えられた。

3. 描画とエゴグラムとの比較

妖怪画の内容とエゴグラムの関連について検討する。自我状態の構造として、親(P)・大人(A)・子ども(C)の3つに注目してみる。前項で【自分の内面の特性】をイメージと結び付けていたB氏・D氏・F氏はCの内、ACの方が高いことが共通していた。ACは感情を抑えて、周囲に合わせようとする自我状態で、自身の悪い面を探し、劣等感の持ちやすさがある一方で、素直で協力的という性質があると言われており、妖怪が持つ悪い側面が自分に向かっていくということが推察された。また、エゴグラムは自我状態のエネルギー量を表していると考えられる。例えば、D氏とE氏では同じ⑤の図形を選択しており、周りに装飾がある点でも類似している。絵の印象を比較すると、D氏は図形の中央に向かって色を塗り、満たしていくような描き方で、表情も豊かに描かれ元気な印象があるが、E氏は枠線や周りの装飾は激しいものの図形の内は全く色を塗らず閑散とした様子で、無表情な妖怪を描いており、妖怪自体にどこか淋しさを覚えるような、満たされない感じを受けた。このことがD氏はエネルギーが高く、E氏はエネルギーが低いというエゴグラムの特徴と一致している。

IV. 考察

1. 描画内容についての考察

本研究では、『身近にいるかもしれない妖怪』という教示のもと、調査を実施した。これは、安川ら(2022)とは異なる部分であった。単にキャラクターとしての『妖怪』とは区別すること、また『自分の中の妖怪』ほど問題を引き出させすぎないようにする配慮も兼ねていた。この教示により描かれた妖怪について整理すると、描かれる妖怪の性質について【自身の内面の特性】・【他者との関係】・【妖怪そのもののイメージ】といった視点が考えられた。民俗学者・文化人類学者である佐々木(2021)は、妖怪を「節目に現れてその変わり目の恐怖を体験させ、その恐怖を直視し克服し、前へ進むことの大変さを覚悟させてくれる存在である」と述べている。今回の調査でも、身近

にいる妖怪のイメージについて「マイナスなことがありえる時に妖怪がいるって思って帳尻を合わせたい」(E氏)という発想や、「自分の心に影響をもたらしている存在」(F氏)という語りが見られており、妖怪自体のイメージはまさに、自身の「うまいかなさ」について説明することにつながっていた。それを描いて向き合うことにより、新たな気づきを得、自分なりに解釈する、自身の感覚をより理解していくような体験につながっていたと考えられた。また、このようなイメージを比較的抵抗のない形で外在化できるのが妖怪というテーマであり、扱っていいイメージとなるのではないかと考えられた。ただし、『身近にいるかもしれない妖怪』像は、その人の『妖怪』への接触経験による部分も大きい。G氏にとっての「妖怪」のイメージは伝説的なものであり、身近にいる「妖怪のせい」のイメージが万人に共通しているわけではないということは適用に際し気を付けるべき点である。

2. 描画とエゴグラムとの比較

描画の内容とエゴグラムの特徴を比較すると、妖怪の性質はその人の自我状態のあり方によって変化することが考えられた。エゴグラムによってわかる自我状態は、自分自身や他者への関わり方・行動パターンに基づいている。妖怪の性質として日常の「うまいかなさ」を表しやすいテーマであるならば、その人がどのようなところに注目しやすくどんな課題を持ちやすいかということと関係していることは必然であるといえるだろう。

3. 描画法の手続きに関する検討

彩色について、今回は道具として色鉛筆を加えたが、「色を使うことで表現の幅が広がった」(E氏)、「色を塗っていく中でイメージが移っていった」(A氏)、「だんだん最初のイメージよりも色を変えたくなっていった」(G氏)という語りが見られた。色鉛筆の使用は妖怪画において推奨されると思われた。

また、妖怪描画において調査の随所で行った『封印の儀』、『開封の儀』といった儀式は、妖怪セラピー(芥子川, 2006)のセレモニーにあたる。セレモニーでは、妖怪を退治する方法を考えて妖怪の伝説を終結させる方向に持っていく。妖怪セラピーでは1回きりということもあり、妖怪画を破く・丸める・燃やすなどして“退治する”という方法も進められているが、本研究においては、妖怪画を描いてから1週間後に再対面するという構造をとっているため、一度日常に戻るための安全装置としての役割を持たせて取り入れた。実際には、テスターが封印の儀を提案すると、「ぜひ封印してください」と頼む人もいれば、「〇〇、バイバイ」とプレイフルにふるまう人もいた。この場合、安全装置としての役割だけでなく、妖怪を扱う、距離を取って対処する方法の一つとして提示することにもつながっていたと

考えられる。

〈付記〉

本稿は九州大学人間環境学府実践臨床心理学専攻に提出した修士論文の一部に加筆・修正を加えたものです。調査・執筆にご協力いただきました皆様に心より感謝申し上げます。

文献

五位塚和也 (2020). 発達障害のある子どもとの「対話」を支えるドラマ—エピソードと情動体験の描写. 教育と医学の会 (編) 教育と医学. 慶應義塾大学出版会, 68 (6), 44-50.
東豊 (1997). セラピストの技法. 日本評論社.
稲垣希望・池島徳大・田窪博樹 (2017). 問題の外在化技法としての「虫

退治技法」を取り入れた心理教育プログラムの開発とその検討. 次世代教員養成センター研究紀要, 3, 73-81.
芥子川ミカ (2006). 妖怪セラピー—ナラティブ・セラピー入門. 明石書店.
佐々木高弘 (2021). 妖怪がやってくる. 岩波書店.
徳田完二 (2011). 一時的気分尺度 (TMS) の妥当性. 立命館人間科学研究, 22, 1-6.
東京大学医学部心療内科 TEG 研究会 (編) (2019). 新版 TEG3マニュアル. 金子書房.
土田恭史・田中勝博・今野裕之・丹明彦・赤坂澄香 (2012). 描画体験の評価に関する尺度の作成の試み. 目白大学 心理学研究, 8, 23-33.
安川愛理・伊藤咲耶子・岡誠貴・白濱あかね・古賀聡 (2022). 妖怪をテーマとする描画の試み. 九州大学総合臨床心理研究, 13, 83-90.

Yokai drawing as externalization

Eri YASUKAWA

Kyushu University Kokoro to Sodachi no Sodan-shitsu (Mental and Physical Health Consultaion Room), a specified nonprofit organization

Based on the idea that the way one interacts with one's own theme externalized as a yokai may be related to one's interpersonal relationships, this study examined the significance of drawing yokai by comparing it with one's consciously perceived personality using an egogram. Therefore, this study modified Yasukawa et al.'s (2022) method for yokai-themed drawing, and examined the drawing process and drawing experience in yokai drawing from a case study perspective, using a questionnaire survey and interviews. The results indicated that the teaching of a yokai that may be around us evokes images of [one's own inner characteristics], [relationships with others], and [images of the yokai itself], and that it may be possible to externalize images that do not work well in the context of yokai. In relation to the egogram, it was suggested that the structure of the ego state and the amount of energy may be related to the drawing expression and its image recall. In addition, in the subsequent narrative and reflections, the subjects had experiences in which they became aware of new aspects of themselves and grasped the opportunity for change, which may lead to the clinical application of yokai drawing.

Keywords: drawing method, yokai, externalization, post drawing interview (PDI), egogram

