

現代の心理療法における「コミットメント」をめぐる諸相 —オリジナルとテンプレート—

北原 知典¹⁾

Aspects of commitment in modern psychotherapy —Loss of originality and template—

Tomonori KITAHARA

要 旨

高度情報化社会では、心の投影の引き受け手であった聖地や未知なる場所は、世界規模で共有かつ消費され、その結果、個人の内的な世界を投影可能なリアルな場は世界から失われつつある。個人の生きる物語は、本来、この感情や情動によって心の深い部分が揺り動かされる体験を通して育まれるが、その体験を得ることが困難となっている。そして、それは個人を定位させる他者の不在とも言い換えられる。他者不在の世界は人に不安を喚起し、その結果、人は現実生活の中で目に見える狭い世界の中で生きようになる。このような時代において個人の生きる物語は、ボーカロイドや異世界転生の物語のようなある種のテンプレートの形式を繰り返す中で「コミットメント」が生じ、形成されて行く可能性があるのではなかろうか。

ABSTRACT

In an advanced information society, sacred places and unexplored places, which were once the recipients of projections at the mind, are shared and consumed by many people, and as a result, the real places where individuals can experience a reality where they project their inner worlds are disappearing all over the world. The story of an individual's myth is originally nurtured through experiences in which the deep parts of one's mind are stirred by emotions and feelings, but it has become difficult to obtain such experiences. This can also be interpreted as the absence of others who a factor in forming individuality. A world without others makes people feel anxiety, and as a result, people begin to live in a narrow world that is visible in their real lives. In a world where others are absent, there is a possibility that the story of an individual's myth will be formed through the repetition of a certain template format, such as the story of Vocaloid or Isekai story, through which "commitment" will arise and be formed.

1. はじめに

ユング心理学においては、日常から非日常性へ連なる動き、いわゆる意識から個人的無意識、そして普遍的無意識に連なる垂直方向への動きが重視される傾向がある。フロイト以降、「無意識」と呼ばれる領域は「心理療法」に関わる領域として、「意識」と対比化、そして実体化され、扱われるようになった。しかし、そこでは「意識化」という言葉で表現されるように、心理療法における主訴や内的な課題は、意識に統合されるものとして、または「個性化」されていくものと

してある種の方向性を帯びるようになった。現代、「無意識」をはじめとした臨床心理学、精神医学に関連した言葉が日常生活において時に一般化され、大衆文化の中で繰り返し使用されることにより消費されて本来の意味が薄まり、ユングが言うところの、一つの記号と化して面がある（ユング、C. G. (河合監訳)、1975)。

この傾向は、高度情報化社会の中で、人が内面を投影できる空間、人が未知をイマジネーションで補おうとする空間が失われつつあるという面からも理解することが可能と思われる。これまで未知であったり、タブーと言われた秘境や聖域、宗教や文化等も今やネッ

¹⁾ 放送大学准教授 (「公認心理師教育推進室」)

ト上で公開され、時にパロディや個人的な表現の素材として扱われるなど消費され、垂直方向へ連なるイメージや投影を含む人の様々な感情や想いを引き受けてくれる空間や場ではなくなりつつある。戸谷（2017）はライン川の例えを提示し、科学技術が自然の意味を書き換えていく作用について述べているが、ある意味、高度情報化の流れは自然や人のあり様を大きく変容させる科学技術の最たるものと言えよう。

SNSやインターネットの発達により、コミュニケーションのあり方は大きく変化した。コミュニケーションも対面中心から、インターネットを介してSNS、Web会議システム、メタバース上で行われるなど、多様化しつつある。個人での体験は画像やインターネットを通して瞬時に共有可能なものとなり、そこではいかに情報をリアルタイムでかつ印象的に伝達できるかが重要となるため、時間をおいて体験を熟成させる暇はないと言っても良い。写真や動画も加工アプリにより見栄えが良く伝わるように作られており、どこまで事実を映し出しているかわからない面がある。一人の冒険家がWebカメラを持ち未知の踏破をリアルタイムで世界に配信することにより、冒険を疑似体験することは可能となったが、一方で視覚的な映像を通してそれは既知なものとなり、イメージをふくらませる範囲は狭まっていく。

確かにAIの登場やメタバースの登場により、これまで人のイメージや想像力では及ばなかった世界が開け、可能性も大きく広がったが、逆に人がその発展に追い付いていない部分もあり、日常生活のリアリティとの間に解離が生じている印象も受ける。

例えば、近年、世界自然遺産に登録された知床では、野生のクマと人との関係性が危うくなってきているという。クマは本来、アイヌの世界では肉と毛皮を被った神そのものであり、神からの贈り物であり、神との関わりを表す重要な意味を持っていた（煎本、2019）。このような人と神との繋がり、人が自然に包まれた世界から離れる中で薄れ、畏怖する感情も失いつつあると思われる。近年、観光客の方からクマに近づき、写真を撮る、餌をあげるような行動により、クマとヒトとの境界線があいまいとなり、クマが人の生活圏に近接するきっかけになっているというが、これも自然そのものや熊が持つどう猛さなどの野性としてのリアルと、人の感覚との間に解離が生じている例とも言えよう。

私が本論で述べたいテーマである「コミットメント」とは、個人の心の奥底や現代の社会のあり様に目を向けるものであるが、高度情報化社会の中では生じにくくなっている印象を受ける。心理療法においても発達障害のクライアント、心の構造がはっきりしないクライアント等これまでの内省を基本とした心理療法では対応が難しい事例が増えていることは、既に周知のこととなっている（河合、2016）。また、例えその情報の背景や個人の内面に対し、創造力やイメージを

通して「コミットメント」が可能であったとしても、その情報の提供者や受信者である個人自体がその部分に無意識であったり、解離が生じていたり、人格の構造があいまいであったりし、結果として難しい場合も多いのではなかろうか。

だが、一方でその内面性がそのクライアントの中に見えなくても、セラピストが関わり続ける中で内面性が生まれてきたり、顕在化する場合も臨床場面では多い。特にその傾向は思春期・青年期のクライアントに多く見られる印象がある。それは一種のエレンベルガーの言うところの「創造の病」として機能するが、実際はその内容より、その出来事のインパクトや直接性が意味を持つ場合が多い。河合（2023）は直接性の次元を「非象徴的な次元のあらわれ」と表現し、「象徴性の欠如の場合」と「象徴性を超越したものの場合」という二面性について、発達障害等の症状に沿って言及している。河合の指摘のように直接性には象徴性を越え、内面に作用する性質があると思われる。

前述したように高度情報化社会においては、場の静謐さや神性は切り取られ、拡散され、2者関係からほど遠いワールドワイドな世界で共有されてしまう。本論ではこのような時代における「コミットメント」に関する諸相について論じたいと思う。

なお、これまで筆者は「コミットメント」をあえて「コミット」と動詞で使用していた。これは「コミットメント」の持つ動的、積極的な意味合いの重要性を強調するためであった。しかし本論では、「コミットメント」という言葉が心理臨床の著作にて多く使用されてきている現状を踏まえ、「コミットメント」という表現で統一することとした。

2. 「コミットメント」について—自身の夢体験から—

これまでも筆者は「コミットメント」という言葉やその意味について考えてきたが（北原、2020, 2021）、本論でも同様に最初にこの言葉について考えたい。まずは、私の個人分析の経験から、夢を題材に述べたいと思う。

夢 急な坂の上にいる。坂の下の方を見ると、一本の綺麗な桜の木が咲いている。どうやったらきれいな写真が撮れるのかあれこれ構図を考える。

「坂」とはあの世とこの世の境界に位置するものであり（赤坂、2002）、夢見手に坂の上から坂下の桜を見るという垂直的な動きがこの夢から見られる。しかし夢見手が「綺麗」と心で感じた桜に対して、人に伝えるため、自分の中に画像として残そうとする動きが見られる一方で、坂を下りて近づこう、桜の存在を感じとろうとする直接的な動きが見られない。「綺麗」と心が感じているのであれば、まず自分の目で直接見

ようと近づくのが自然な成り行きである。カメラのフレームに収めようとする行為は「人と体験を共有しよう」「心に保存しよう（内在化しよう）」というところの動きではあるかもしれないが、それは自我的、意識的、日常的な思考であると言えよう。そして上記の夢は、あたかも「事故現場をスマホで撮ろうとする」「人と盛り上がろうとする」ようなSNSの動きに近いものであると言える。

「コミットメント」とは、北原（2021）が指摘しているように、「何かが形になることを覚悟の上でこちらから能動的に関わろうとするセラピストの姿勢」であり、それは一種の覚悟を伴う行為である。

ユング心理学において重要視されている垂直方向への動きは、言わば「コミットメント」を通して直接的に出会おうとするところの主體的な動きと言い換えることができる。この夢の場合であれば、「フレーム」に収めることは、共有や形式的な保存という意味では重要であるが、そこには痛みや感動等による動きが生じない。実際に心を動かされたのであれば、まず体を動かして急な坂をおりて近づき、桜の木に向き合い、その鮮やかさや匂い、そこはかたく感じられる静謐さであったり、神性に触れることから生じる畏怖のような感情を味わうことなしには、桜とコミットメントしていることにならない。しかし、一方で桜に近づくことで人為的に折られた枝や枯れている部分、幹の傷等気づかなくても良いものに気づく危険性、桜のきれいさが持つ凶器のような部分に出会う危険性を伴う可能性があることも忘れてはいけない。先ほど「コミットメント」には覚悟が必要となると述べたが、それは出会うことにより人が変質するこの可能性のことを指している。

桜とは日本人にとって独自のイメージやリアリティが存在するものであり、桜のあでやかさやその散る様を人生に例えるなどして、それが芸術の世界や日常生活の中で息づいている特別なものである。しかし、SNSの場合、この特別な感覚を表現する場合に、色をよりあでやかに加工するなど「インスタ映え」するように誇張されたり、際立てさせたりするが多い。確かに加工することにより、人の関心や好奇心を刺激し、共有する流れが生じ、発信された情報は広がり、大勢の人が共有可能となる。筆者は以前、オンラインにおける「遊び」について、「見守り」「共有・繋がりが」「巻き込み・関与」の重要性を指摘した（北原、2021）。これはオンラインでは刺激が視覚に偏るため、対面よりも関わりを意識した工夫が必要になると考えたためであるが、インターネットでその場にはいない他者に自分の体験したリアルを伝えるためには、何かしらの巻き込む工夫が必要となる。しかしその結果、情報を通して発信者の意図した「リアル」は伝わるかもしれないが、映像を観た人にとっては、実際にその景色をはじめて目にする際の新鮮さとは異なる「リアル」が伝わり、それが一つの既知なものとしてその人に位置付けられることになる。

投影することや感じることは、人やそのものとのコミュニケーションであり、一種の「コミットメント」と言うことができる。辻（2004）は情報化社会の個人のあり様として「多元的自己」という概念を提唱している。自分を場によって自然に使い分けるあり方は、「コミットメント」とは逆の動きだと言うことができる。このことを考えると現代の若者にとっての「コミットメント」について考えることはなかなか難しいと言わざるを得ない。

3. SNSに代表される現代の関係性

総務省の令和4年度に実施した『通信利用動向調査』（総務省、2023）によれば、SNSの個人の利用動向をみると、6～12歳の利用は50%以下であるにもかかわらず、13～19歳になると92%と、13歳以降急激に増加していることがわかる。現代の若者は中学生以降、急速にスマートフォンを通してインターネットやSNSの世界へ触れていく現状が読み取れる。

一般的に思春期・青年期は、心理的にも身体的にも成長し、急激に社会に開かれて行く時期である。それは統合失調症をはじめとした精神的な疾患の発症時期であることからわかるように、一種の危機でもあるが、この危機に近接する体験がひとの内面を形成し、「オリジナル」な存在として成長させる面も有している。この成長において重要な意味を持つ時期において、SNSは、セーフティネットとして一種の移行対象となりうる等、大きな存在になると思われる。しかし一方でいかに情報をリアルタイムかつ印象的、効率的に相手に伝達できるかが重要となる場合が多く、その情報の質や背景を顧みることは少なく、内面を経由せずに表面的に通過ぎていく場合がほとんどではないかと思われる。このことは学校現場でSNSによるいじめ等が大きな問題となっている現状からも理解可能と思われる。

また、若者の価値観や志向性についての調査も多くの研究者や機関で行われているが、これらの調査の結果からは、現代の若者の傾向として、社会における上昇志向や生きがいよりも自分の身の回りの小さな世界での生きやすさを重視する傾向が指摘されている（松戸（2016）、公益財団法人ハイライフ研究所（2020）、青少年研究会（2023）など）。人は社会の中で自分を生きること、表現することで否応なしに人との関わりを体験する。この若者の傾向は、ある意味、社会におけるぶつかり合いや駆け引きを回避しやすい傾向を持つとも考えられる。速水（2009）は、現代の若者の「仲の良い友人関係や趣味仲間など「小さな物語」に対する連帯意識が強化されてしまう傾向、個別化された中で「小さな物語」のフレームや生じている状況を讀まなくてはならず、的確に読んでいるか不安になりやすい傾向について言及している。

社会学者の鈴木（2005）も「ノンリニアなモードの個人化」という言葉を使用し、類似の傾向について述

べている。好みや反映された情報がインターネットから届くことにより、内面を経由する機会自体が減少し、結果、世界は個人化し、他者も自分の内面も經由せずにAIなどにより効率的に物事が進んでいくことになる。

「コミットメント」とは、弘中（2020）が指摘するように、心理療法においては、面接の基底部を流れる心理療法家の姿勢の根幹と言える。そしてその際には前述したように、心理療法家に一定の覚悟を要求する（北原、2019, 2020）。そして思春期・青年期は自己感を強め、「オリジナル」な存在であるという感覚を心のうちから、そして社会から求められる時期であり、やはり同様に社会や自分、そしてそれらとの関係性への「コミットメント」が求められる時期だと言える。

「コミットメント」とは、関係性の生じない不特定多数の中に身を置くことで生じるものではなく、ある意味前述の夢の例のように「さくらと自分」のような閉じた2者関係の中、主体的に関わっていく過程の中で形成されるものだと言える。それは2者という意味では閉じているように感じられるが、その2者が他者として関わりを持つ世界は閉じられた実質的な空間では決してない。治療関係が最たる例と言えるが、相互の意識と無意識が交差する中で共時的に変容が生じる世界である。そこに変容という表現が入る以上、負荷を感じることもなしに「コミットメント」は生じないと言えよう。

「オリジナル」を形作るための他者性を帯びる体験が得にくい、内面を経由せずに反応することが求められる機会が多い現代、また「オリジナル」を持つことを求めない傾向を持つ個人が存在する中、どのように自分自身や社会に「コミットメント」すればよいのかについては、今後の大きな検討課題としてとらえられる。

4. 現代の若者の心の窓について

話は変わるが、思春期・青年期の心理臨床では、よく「心の窓」という表現が使用される。これは山中康裕の言葉であるが、疾風怒濤とも言われる思春期・青年期を歩む際に時に必要とされる心の拠り所とも言うべきものであり、そのあり様は漫画、小説、音楽、人物など多様である。そして最近、中学生や高校生との臨床場面にて登場するものとして、ボカロや異世界転生物、ユーチューバー等によって配信されている動画等があげられる。

実際に中学校でスクールカウンセラーとして勤務していると、好きな音楽としてボカロをあげる生徒は多い。ボカロとは初音ミクや鏡音リン・レン等いわゆるボーカロイド用に作られた楽曲であり、曲を総称してボカロ、作成者はボカロPと呼ばれている。

筆者も臨床場面子どもたちに勧められて聴く機会が増えたが、最初は人の声ではないこと、歌詞が聴き取りにくくことに対して違和感を覚えたが、聴いている

うちに揺らぎのない電子の音に心地よさを、人の声では表現不可のテンポや曲調、人の声では違和感を持つ可能性がある歌詞や世界観に魅力を感じるようになった。

代表的なボーカロイドとして、真っ先に思い浮かぶのは初音ミクであろう。初音ミクが登場したのは2007年であるが、そのキャラクター性や商用でなければ許可を得ずに使用できるという手軽さから、急速に世界に広がっていった（浅見、2015）。鮎川（2022）は、著書の中で初音ミクを「ポスト・キャラクター」と形容している。初音ミクは一般的なキャラクターとは異なり、姿や装いを変え、様々なボカロの楽曲に登場する。異なるユーザーが初音ミクに楽曲を歌わせ、PVを作成し、ネットを通して世界中に場所や時間を越えてあらゆる場所に存在可能である。岩撫（2014）は初音ミクと実在のアイドルの拡散方式について比較検討しているが、初音ミクは「ネット先行型で、発信源となる大きな力・人物が存在せず、受けての間でおのずと広まってゆく拡散方式（水平型拡散）」、実在のアイドルは「オールドメディア先行型で、発信源となる大きな力・人物が存在し、限定的な情報を受け手が受容する拡散方式（垂直型拡散）」の形になることを指摘している。この拡散方式の違いからも初音ミクのあり様の特殊さが垣間見れる。個別の物語を背景に持つキャラクターは、その固有の物語やキャラクター設定を持つため、枷がある一方で、リアリティがあり、投影や感情を引き起こしやすいと言える。しかし、初音ミクは、この投影や特定の「コミットメント」を引き受け代わり誰でもコンタクトが可能であり、その人の好みに合った設定となるなど自由さがあると同時に、一つの表現のテーブル（プラットフォームという表現の方が適切かもしれない）のような役割を果たし、ネットでの共有を容易にする。初音ミクのオリジナリティは、このあり様事態にあるということが出来よう。

本来であれば「心の窓」とはそこに布置的にクライアントの心理的なあり様が表現され、その窓を通してセラピストが関わることによって、クライアントの治療力が賦活されて行く。その意味で初音ミクによって体現されるような可変性を持つボカロの世界は「心の窓」として人の内面や関係性において垂直方向へ働くことはこの性質上、難しい印象を受ける。

しかし、この初音ミクの持つ一つのテンプレートのような特性は、「心の窓」として大きな意味を持つのではないと思われる。ネットの世界は広く、その場にながら世界と繋がるのが可能である。その可能性は思春期・青年期特有の万能感や自己効力感を刺激し、世界を広げる。また、どのような場面でも姿や雰囲気を変え、合わせながら存在できるという初音ミクの性質は、今の若者にとっては理想的なあり様と言えるのかもしれない。

また、ボカロの歌詞には、心理学や精神医学の用語、個人の不安定な内面、社会の理不尽さ等を表現す

るような言葉も多く登場してくるが、この世界観も個人へカタルシスをもたらすとともに、一種の移行対象として若者を惹き付ける要素になっていると思われる。

一方、異世界転生の物語は、Web小説、ノベライズ、コミック化、アニメ化というメディアミクスされる中で展開され、日本の社会において一つの大きなジャンルを形成している。異世界転生の物語においては、主人公の設定が社会的に弱い存在とされていることが多い。その弱者が異世界において願望充足的なチートな能力を発揮するストーリー展開から、日本社会への批判であったり、現実社会が内包する矛盾や問題を再考させる機能について指摘されている（ジェシ、2022）。

確かに思春期・青年期は社会的な矛盾や否定的な側面に敏感な時期であり、この性質の物語に惹かれる部分があると思われるが、それだけではここまで社会的に異世界転生の物語が広まっている理由としては弱い印象を持つ。その理由として、読者が若者に限らず幅広い世代で読まれていること、設定がテンプレートとして共通しており、特殊な物語背景を読み込まずに入り込める点があげられる。また、異世界転生物には、古来の世界各地の神話に登場する神や神性を帯びた竜など伝説の生き物も多く登場する。しかしこれらは垂直方向への入り口とはならず、繰り返し使われる中で記号化され、単なる舞台設定の一つのようなものになってしまっている。

玉井（2020）は『転生したらスライムだった件』という小説を題材に、Web小説が複数のメディアに展開される中で、作品が作成者に影響を与え、それに伴い物語が物語が変化し、さらに次のストーリー展開に影響を与えていくという流れを指摘している。異世界転生の物語も一つのテンプレートであり、一つ一つの物語の固有性は弱く、イメージーションが垂直方向に働く経緯にはなりにくいと考えられる。しかし、大きな特徴として、1つのテンプレートとして機能することにより多くの人に共有可能な世界観として受け入れられ、利用されている面があると思われる。実際に臨床場面でも異世界転生の物語は、基本構造が似ているために理解しやすく、初期においてはラポール形成の助けとなり、その後個人の物語に繋がっていく場合も多い印象を受ける。初音ミクにおいても述べたが、一つのテンプレートとして機能する性質は、思春期・青年期の若者にとって、移行対象という意味で「心の窓」となりうると同時に、一つのオリジナリティを生む経緯として、働く可能性はあるのではないかと思われる。

また、現実という枠を越え、異世界で新たな物語が多種多様に生まれていく展開は、現代の子どもたちの多面的な自己のあり様を示す一方、境界のなさ、まよりの持ちにくさ、はじまりと終わりがはっきりしないあり様にも類似している。

6. 現代のイニシエーションについて

河合（2000）によれば、現代のイニシエーションは1回では終わらず、その都度繰り返し行われる必要があるという。本来、イニシエーションには不可逆性があり、「死と再生」がそこには布置され、イニシエートされた者は元の世界に戻れない等一つ一つの儀礼には重要な意味があった。しかし、現代は一度の「死と再生」では、イニシエートされず、個人で繰り返し、場面場面で体験する必要がある、一度で終わる過程ではなくてきている。

また、現代はそのイニシエーションの過程自体もある意味形骸化、消費化されている印象を持つ。その形骸化、消費化の一つの表れが、前述した異世界転生物にみられる平行移動の繰り返しと言えよう。それはある種のテンプレートの連続であり、個々の物語自体は異なっても基本設定には差異がなく、受け手も容易に入り込みやすい設定になっていることからイニシエーションにはつながりにくい。

テンプレートとは、伸子（temple）から派生したものである。伸子とは、布や反物を洗い張り、あるいは染色する際に、二の幅を一定に保つ道具のことを言う。他にも型板、指型、鑄型の意味を持つように、それは製品にするための前段階として型など基礎を形作るために必要なものということができる。現代は、このテンプレートを使い、自分の心の方を形成したり、人との共有を容易にし、繋げるために使用することが多い印象を受けるが、一方でそれは現代人が抱える潜在的な不安から安全に「オリジナル」なものを作るための経緯になるものと考えられる。

前述した玉井は『転生したらスライムだった件』が複数メディアにおいて展開されて行く過程の中で、制作者自身がキャラクターへの理解や想いれ、そして物語展開に対する思索が深まり、物語の描かれ方がかわり、深みが生じ来る過程について述べている。その意味でこの「テンプレート」を繰り返し心に乘せていく作業も一つの「コミットメント」であり、そこに違和感や想いれが生じることでオリジナリティを生じさせる可能性があるのではなからうか。これがボカロや異世界転生の物語が思春期・青年期に限らず、社会的にも受け入れられている一つの理由ではないかと思われる。

7. さいごに—「コミットメント」の諸相— —他者との出会い—

スクールカウンセラーとして思春期・青年期に子どもと会っていると、自分から動くことで何かに関与していくという姿勢が見えにくいタイプの生徒に出会うことが多い印象を持つ。例えば、ある目的地があり晴れていれば目的地に向かうが、雨だと目的地に向かわないようなタイプと言えようか。つまり、雨であって

も傘を使用したり、弱い雨であれば少し濡れることを覚悟してでも目的に向かうことが可能となるが、その自分の心の主体性によって状況に関与していくこと自体を思いつかないのか、動こうとしないケースも見られる。

また話す内容も自らの動きがないため、堂々巡りの話を毎回継続してする場合も多い。しかし、枠を保証し面接を継続していくと、堂々巡りの話の中に一つのズレというか、差異が生まれてくることが多い。例えば、動物が好きで動物の話ばかりしていた中に「この動物は哺乳類だけど、この動物は哺乳類ではない」という分類が生じたり、好きな異世界転生物話の話を繰り返していたところに好き嫌いなどの好みが生じてくる場合がある。これらは非常に些細な変化かもしれないが、ある意味堂々巡りの話が、一種のテンプレートとなり、セラピストとクライアントという他者関係によって、受け止めてもらう中で共時的に「自分」と「内なる自分」との自己における他者関係が生じたとも言うことが出来よう。その意味で「コミットメント」には他者性が重要な鍵となる。そしてこの他者とは人であったり、ものであったり、イメージであったり多様である。『転生したらスライムだった件』を例にするならば、複数のメディアによって他者化する自分の作品との出会いが「コミットメント」を深め、展開させたと言える。

また、クラスの間関係についても、場や自分との関係性など線、面として把握しているというよりは、キャラのように一種の点として見ているのではないかと思うこともある。このような場合、セラピストとしては他者との関係性が、線や面の形で生じるよう関わりたくなる。田中はこの体験世界を「二」が成立する以前の体験世界と指摘する一方、その「防衛」としての意味についても指摘している。このように単純に「一」から「二」の世界へ、「点」から「線」「面」の世界へ移行すれば良いというものではなく「コミットメント」の作業である以上、そこには負荷が伴い、慎重さが必要となるのは言うまでもない。

「心理療法」では治療関係の中で行われていることではあるが、そこには常にセラピストの存在があるように、人は個人のみならず世界との関わりの中で「個人神話」を見出し、生きていく(武野、1994)。河合のイニシエーションの例のように世界との繋がりを失った現代の若者は、この「個人神話」を見出さなければならないが、この関係性が狭くなりつつある今、必然的に「個人神話」を見出す素材や体験が少ない中、どのように他者と「コミットメント」し、紡ぐのであろうか。そしてそもそもこの「個人神話」は今の時代どの程度求められているのであろうか。

「コミットメント」への「コミットメント」は途切れることなく、続けていく必要があると思われる。

引用文献

- 赤坂憲雄 (2002)：境界の発生 (講談社学術文庫)。講談社。
- 浅見史郎 (2015)：初音ミクと電子音楽。札幌大学総合論叢。第39号。pp41-61
- 鮎川ばて (2022)：東京大学「ボーカロイド音楽論」講義。文藝春秋。pp91-103
- エスカンド・ジェシ (2022)：異世界ものにおけるゲーム的世界の考察 テキストにみられる現代日本社会批判を巡って。人文×社会2巻7号。pp39-53
- 畑中章宏 (2017)：21世紀の民俗学 角川書店
- 速水奈名子 (2009)：現代社会における自己形成と身体—ゴッフマンのフレーム理論をもとに、『文化の社会学 記憶・メディア・身体』(大野道邦・小川伸彦編著)。文理閣。pp244-262
- 弘中正美 (2020)：セラピストの主体性とコミットメント (山王教育研究所編)。創元社
- 煎本孝 (2019)：こころの人類学—人間性の起源を探る (ちくま新書1395)。筑摩書房。pp67-75
- 岩撫優作 (2014)：ボーカロイドおよび初音ミクに関する分析と今後の発展の予想。早稲田社会科学総合研究別冊「2014年度 学生論文集」。pp335-339
- Jung, C.G. (1975)：人間と象徴 無意識の世界 (上) (河合隼雄監訳)。河出書房新社。pp18-20。
- 河合隼雄 (2000)：イニシエーションの喪失。(河合隼雄編『心理療法とイニシエーション』)。講座心理療法第1巻。岩波書店。pp6-9
- 河合俊雄 (2008)：こころの未来と心理療法 (全体討論) (河合俊雄編『こころの未来シリーズ・1 こころにおける身体 身体におけるこころ』)。日本評論社。pp139-157
- 河合俊雄 (2016)：発達の非定型化と心理療法 (河合俊雄・田中康裕編)。創元社。pp4-24
- 河合俊雄 (2023)：夢とこころの古層。創元社。pp145-167
- 公益財団法人ハイライフ研究所 (2020)：現代若者研究報告書 大学生編—居心地の良い小さな閉じた世界にいる大学生たち。 <https://www.hilife.or.jp/wakamono/wakamono01.pdf>
- 北原知典 (2018)：Commitするということ—シュレーディングの猫の実験を題材に—。東京英和女学院大学心理相談室紀要Vol.22。東洋英和女学院大学学生相談室。pp86-95
- 北原知典 (2020)：現代の心理療法における「コミット」を巡る諸相について。放送大学研究年報。第38号。pp165-171
- 北原知典 (2021)：「リアル」について—心理臨床における実習に関する一考察—。臨床心理士・公認心理師養成における通信制大学の役割—メディアを介した、学生—教員の双方向の授業体制づくりにむけて (佐藤仁美編)。放送大学学習教育戦略研究所研究課題2020年度報告書。pp22-26
- 北原知典 (2021)：オンラインと「遊び」。前掲書。pp76-81
- 松戸武彦 (2016)：ポストモダンの社会と社会意識—意識の連関をめぐって—。南山大学紀要「アカデミア」社会科学編 第10号。pp51-63
- 青少年研究会 (2023)：「若者の生活と意識に関する調査」[生活と意識に関する世代比較調査] (Information)。 <http://jysg.jp/img/20230910.pdf>

- 総務省 (2023) : 令和4年通信利用動向調査の結果.
https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/230529_1.pdf
- 鈴木謙介 (2005) : カーニバル化する社会. (講談社現代文庫). 講談社
- 武野俊弥 (2000) : 関係性と個人神話—精神療法の本質— (『ユング派の臨床 (河合隼雄編)』 pp44-66
- 玉井健也 (2020) : ウェブ小説に見る物語構造と虚構性—『転生したらスライムだった件』を事例として—. 東北芸術工科大学紀要No.27.
- 田中康裕 (2013) : 未だ生まれざる者への心理療法—大人の発達障害における症状とイメージ (河合俊雄・田中康裕編『大人の発達障害の見立てと心理療法』). 創元社. pp21-41
- 戸谷洋志 (2017) : テクノロジーの<いま>を哲学する01—テクノロジーと世界観. <https://synodos.jp/opinion/culture/19733/>
- 辻大介 (2004) : 若者の親子・友人関係とアイデンティティ—16~17歳を対象としたアンケート調査の結果から—. 関西大学社会学部紀要第35巻第2号. pp147-159.

参考文献

- エレンベルガー、H.F. (1980) : 無意識の発見 (上)—力動精神医学発達史— (木村敏・中井久夫監訳). 弘文堂
- 山中康裕 (1978) : 少年期の心—精神療法を通してみた影 (中公新書515). 中央公論新社.

(2023年11月1日受理)