

情報機器と臨床心理学（「リアリティの変容? - 電子メディア/アート/セラピー-」 - 2001年度学術フロンティア・シンポジウム報告）

著者	名取 琢自
雑誌名	心の危機と臨床の知
巻	3
ページ	31-40
発行年	2002-02-15
URL	http://doi.org/10.14990/00002471

情報機器と臨床心理学

京都文教大学 臨床心理学 名取 琢自

はじめに

京都文教大学で深層臨床心理学を研究している、名取と申します。カウンセラー、臨床心理士としても活動していて、どちらかというところの方に重点をおいているつもりです。臨床心理学の大学院に入るまでは、認知心理学にも関心があって、コンピュータを使って実験をしたりしていました。いまはユング心理学、なかでもジェイムズ・ヒルマンの「元型的心理学」の視点に近づいています。

ほかの先生方のように、情報機器について専門というわけではありません。ただ、どういうわけか、パソコンのユーザーとして、ここ二〇年あまり、コンピュータの進歩を目の当たりにしてきました。そういうなかで、私自身、コンピュータからなんともいえない「疲れ」を感じることがありましたし、一見、コンピュータに振り回されているような人を見かけたりすることがありました。

今日、ここでお話することになったのは、この四月に岩波書店から出版された河合隼雄先生編集の『講座心理療法』第8巻で、「情報機器の光と影」という章を私が担当したこと

が主催者の耳に入ったということ、臨床心理の立場から話題を提供するように、とのことでした。

ただ、私はあまのじゃくなところがありますので、どちらかと言えば、光の面よりも影の面に目がいつてしまいます。IT全盛の風潮のなか、時代に逆行するような発言をすることは身のすくむ思いもしますし、ネガティブな面に焦点をあてすぎてしまつかもしれません。どうかご寛恕いただきたいと思います。

では、まず「IT」から話を進めたいと思います。

IT革命とIT不況

私が「情報機器の光と影」について考えをまとめていたのは、二年前の、世間が二〇〇〇年問題で騒がしくなりだす頃でした。当時は、携帯電話やインターネット・パソコンが急激な勢いで普及していた真っ最中でした。

それにしても、人は気づかずに同じパターンを何度も繰り返して演じてしまうものです。土地バブルの次には、ITバブル（ネット・バブル）といってもいい現象が起きて、人々のファンタジーをかきたて、多額の資金が集まっては、消えていきました。ようやく最近になって、もっと着実に、ゆっくりとした進歩になってきたようです。

情報技術が「IT」（アイ・ティー）と呼ばれたのには、案外深いわけがありそうです。そのままの、「情報技術」とかの言葉ではしっくりこないですね。何か目に見えない、未知の新しい力をこめたかったのでしょうか。「IT」のほかにも、

「i-Mode」とか、小文字の「i」を使った言葉がたくさんありますね。私自身は、こうした「i」の字を見ると、「小さい」とか「機敏な」とか「賢い」とかという雰囲気を感じますし、ちょうど小さな子どもが立っている姿のようにも見えます。何か、スマートで、すばやくて、賢いくて、軽い、かわいいというような感じですね。また、「私」の「E」とか、イメージ(image)の「i」とかも連想できます。

河合隼雄先生は、フロイトの時代にも小文字の「i」革命があった、としゃれておられました。そう、フロイトが「Eス」と呼んだ「無意識」の発見のことです。

「EIT」のほうは、「EIT」にも似ていますね。何か、中身のわからない力を表すのに、こういう表記法は適しているようです。そういう意味では、こうした言葉の指し示しているものは、どこか人間の理解を超えたものとして、「生神」とも通ずるところがありそうです。高度な技術は昔から神聖なものとなされてきました。ギリシア神話のヘパイストスとかはまさにハイテクの神さまで。ハイテクは神話のいたるところに散見されます。魔力や神通力を持った剣もハイテク機器と共通した「力」を感じさせます。

しかし、今日、とくにEITによって私たちが直面させられているのは、なんなのでしょうか。

つい先日、この講演の参考になるかと思い、スケジュールの合間を縫って、話題の映画「A.I.(キューブリック原案 スピルバーグ監督)」を観ました。上映中ですので、ストーリーの暴露は慎みます。ただ、おもしろいな、と思ったのは、

人間がアンドロイドを作りたい、と願って技術を注ぐのと同じ時に、アンドロイドがいろんなかたちで人間ないし人間性を追い求める、という動きもあつたことです。もう一つ面白かつたのは、人間が老いていき、歴史の中に消えていくのにくらべて、機械は寿命が定まっておらず、条件によってはそのままの姿で何倍もの時間のなかで存在し続けることでした。人間の欲望や、生の目的とかは人生の中で形も内容も変化していくものですが、機械の場合、最初に命じられた役目や目的を、そのままの形で持ち続けるものとして、イメージされていました。

コンピュータと「永遠の少年」

さて、私が先ほど紹介した拙文「情報機器の光と影」をまとめたとき、自分とコンピュータの、二十年來のかかわりを振り返りながら、七転八倒して、これは本当に苦しい作業でしたが、なにか鍵になるイメージを探した結果、ふとしたことから、現代のコンピュータといわゆる「永遠の少年」(puer aeternus)元型とが見事に符合していることに気づきました。

「永遠の少年」とは、もちろんふつうは人間にあてはめられるものです。ユング心理学に出てくる「元型」というものの一つとして、私もこの元型のなかの多くの特徴を生きてしまっている面があります。みなさんのなかにも、きっと、あてはまると思う方もおられることでしょう。

ここで「永遠の少年」の特徴について、すこしお話しします。

「永遠の少年」は古代ギリシアの神の名であり、オウイディウスの『変身物語』に由来するそうです。これはエレウシウスの密儀に登場する童児神についていわれたもので、この童子神は、エレウシウスの密議では、夜に生まれ、贖罪者の役を果たす、植物の繁茂と復活の神だそうです。

ユング派分析家のフォン・フランツはここから、「顕著な母親コンプレクスを抱いていて、そこから生ずる独特の行動様式を呈する」あるタイプの若者のことを「永遠の少年」と命名しました。その特徴は次のようなものです。

- ・ ふうふうよりも長く思春期の心理にとどまる。
- ・ 母親への強すぎる依存が見られることが少なくない。
- ・ 母親コンプレクスの典型的な障害は、ホモ・セクシュアリティとドン・ファン的性格のふたつである。

こうした態度は、「仮の人生」というノイローゼ症状に通じていて、「自分はまだ本来の人生を生きていない」いま生きているのは、「まだ本当に望ましいものではない」という態度になり、そのため、「いまある瞬間とのかかわりが、絶えず内に拒否されることになる」といいます。

しばしばこれと並行して「救世主コンプレクス」がみられます。いつの日か自分が世界を救うであろうという密かな思いを抱くのです。そして、「自分の時が『まだ来ていない』という考え方」のなかに、誇大妄想のきざしもほの見えます。

このタイプの男性は、なにかに束縛されることをひたすら

恐れていて、「これ以外にない」という状態はすべて地獄のようを感じるのです。

フォン・フランツは、重い荷物を嫌うあまり、薄着で食事もほとんどとらずに登山する若者の例を紹介し、「実際、彼が頑として拒むのは、何かに対して責任をとること、現実の重さになうことなのだ」と説いています。

そのほか、永遠の少年の特性として、ある種の精神性がある。眠そうなお外見の者もいるが、その内面では、空想の生活が生きて育まれているといえます。

こういふ生き方は、コンピューター愛好家にもよく見られます。いわゆる「おたく」を生きている人にも見られます。私の文章のなかに登場するクライエントさんに、原稿に目を通してもらったとき、その人は、自分が「永遠の少年」と言われたのではないかと読み違えたくらいです。

でも、私の言いたいのは、現在のコンピューター自身のあり方が、「永遠の少年」性が強いものであって、それで、周囲の人々が疲れたり振り回されたりしているのではないかと、ということです。

フォン・フランツは『星の王子さま』の背後にある永遠の少年のテーマについて、いささか辛辣に、探究していくのですが、詳細は原著を参照していただくとして、私なりに、コンピュータとの関係を考えやすい形で「永遠の少年」の特徴を抽出してみました。

何者にもならない

パソコンがよくアピールする点に、「ソフトしだいでは何でもできる」ということがあります。この「何でもできる」ということは、パソコンのアイデンティティでもあります。「何でもできる」反面、一つの機能に絞って完成されていく、というところもあります。

常に上昇、下降を繰り返す

これはいくつかの面でみられます。電源を投入して「立ち上がった」コンピュータが、作業に向かって上昇していくのですが、やがて「システムダウン」したり「落ち」たりします。また、価値の面でも、常に最新で、最高性能であることが大事にされていて、新製品はそうした脚光を帯びて登場するのですが、発売されるやいなや、ごく短期間に技術革新が進んで、価値のない旧製品へと急降下していく動きもあります。これに悩まされたユーザーは多いのではないのでしょうか。

グレート・マザーに捕らわれている

「マザー」というイメージは、コンピュータにはおなじみのものですが、かつての大型計算機時代には、マザー・コンピュータとして現れていました。現在はハードウェアの中核部分である「マザー・ボード」にその片鱗がみられます。また、インターネットのような、ネットワークも、情報の母なる海として、端末のコンピュータにとつての「マザー」のポジションにあります。そして、コンピュータはこうした「マザー」から独立しにくい状況にあります。

実感から遠い

「仮想現実」もそうですが、コンピュータが提供する情報は、視覚情報中心で、ユーザーの身体性から切り離されたりアリティです。どうしても「実感」から遠くなりませぬ。「実感」と自由さとは相反する特性なのかもしれません。自由な仮想世界を漂える代わりに、その分だけ、実感から遠ざかることとなります。また、コンピュータ自身も、限られた知覚機能しかもちませんし、自分自身の状態をモニターしたり、感じたりする機能は極めて貧弱です。コンピュータから見ると、「ユーザー」は生身の人間というよりは、遠いところから「キー」や「マウス」の入力を通してかかわってくる、「仮想」の個体です。コンピュータからは、キー入力が誰からのものか、区別できません。そついつ、「生身」性をもった体験から遠いところにあります。

永遠の若さを求め続ける

上昇と下降のところでふれたように、コンピュータは常に自らを「リフレッシュ」しつづけようとします。ハードウェア的にはメモリの状態もそうですし、技術レベルも最新のものについていこうとします。もしついていけなくなったら、快適には使えないマシンになってしまいます。ソフトウェア的にも、常に最新のヴァージョンであることをユーザーに要求してきます。ユーザーが新しいものを求める、というだけでなく、どうやらコンピュータの存在様式自体も、「新しさ」

を志向したもののように思われます。

こうした「永遠の少年」元型が、コンピュータユーザーと商品としてのコンピュータのあいだに「布置」していると、コンピュータもユーザーも、エネルギーを吸い取られてしまつて、身動きがとれなくなつてきます。

「永遠の少年」の影

フォン・フランツは、こういう指摘もしています。永遠の少年のなかには、「非常に冷淡で残酷な人間がいて、現実から離れすぎた意識態度を補償している」というのです。これが永遠の少年の「影」の側面です。コンピュータにも、ちょうどこれに相当する「影」があつて、ユーザーを苦しめます。

ユーザーがよく体験することですが、コンピュータは、突然、「システム・ダウン」を起こすことがよくあります。どうも大事な仕事をしているときによく発生するようです。何らかの理由で、プログラムが突然暴走したり、無限ループに入つて操作を受け付けなくなり、作成中の文書がおしやかになつたりします。何でもできる便利な機械のはずなのに、よりによつて、一番大事なときに動作しなくなる。これが案外よくあります。

また、コンピュータ自身の「影」ではありませんが、新しいメディアが生まれたとき、まず氾濫するのは、性や犯罪のような、人間の「影」の面の情報であることは、ダイヤルQ2でも、インターネットでも一目瞭然です。とくに、インターネットでは、なるほど誰もが世界中に情報を発信できるの

ですが、情報の中身は、ほんとうにどうでもいいことや、他の人の役に立たないものが大半で、価値ある情報はごく限られています。

プエル「セネックス元型

「永遠の少年」元型がもたらす事態をポジティブに乗り越えていくには、「子ども」(プエル)だけでなく、「プエル」セネックス元型」という、ふたつの極を視野に入れるのがよさそうです。

ヒルマンによると、「子ども」の対極には、「老人」(セネックス)があつて、事態がいずれかの極に偏り、一面化してしまつと、こころの流れが滞つて、生命力が失われていき、変化への可能性が閉ざされてしまうこととなります。一つの極がユング心理学の基本的なモデルでもあります。コンピュータの「永遠の少年」の問題を考えると、「老人」の極にも目を向けて、失われていた両極間の動きを回復するよう試みるというわけです。例えば、現在のパソコンのありようのなかで、「上昇と下降を繰り返す」面が強すぎることに対して、安定や連続性の面を強化するにはどうすればいいか、考えて見ます。道具としては、例えば書道の用具などは、セネックスの相が強いものです。様式がめまぐるしく変わつたりしませんし、用途は限られているものの、ユーザーがいったん使い方を覚えると、その技術はユーザーの身に付き、応用が利きます。筆や墨、紙は、突然「システム・ダウン」したり

しません。

とはいうものの、最近になって、コンピュータの「老人」の極も少し活発になってきたようです。ここ数年は、基本的な使い方が大きく変化することなく来ていますし、キーボードの配列などは、ずっと前からあまり変わっていません。きつとコンピュータは、「子ども」の極と「老人」の極の間をゆるゆると振動しながら、ほどよいところにやがて落ち着いていくのでしょう。

携帯電話と「人のつながり」

「ここでもう一つの情報機器、みなさんもきつとお持ちの、「携帯電話」についてみていきましょう。

私がこのテーマについてまとめ始めた頃は、携帯電話の普及期で、学生さんのなかでも、携帯を持っている人もいれば、持っていない人もいました。現在では、もう携帯は若者のみならず、大人にも学生、生徒にも、なくてはならないものになっっているようです。

電話というメディアは、新しいものとはいえ、基本的な姿を変えずに、ここまで来たようですが、携帯電話の普及により、かつては「家」の窓口であった電話が、「私」の窓口へと変化しました。これにより、電話の担う役割も大きく変化しました。一言でいえば、「家」という「社会」の窓であったものが、個人の窓になったわけです。

最近、びつくりした言葉があります。ゼミで、携帯電話のことが話題になったときのことです。ある学生さんが「携帯

がない頃、学生はどうやって待ち合わせをしていたんですか？」というのです。最近の学生さんは、友達と出会うとき携帯電話で連絡を取り合いますから、どこに何時、ということとを約束しなくても、誰がどこにいるか、すぐに確かめることができます。機械の力で連絡ができると、その分だけ、機械を使わずにしていた連絡の取り方の技術や、友達と出会うために働かせていた想像力が使われなままになってしまっようです。

もう一つ印象に残った言葉は、「まず電話番号を交換してから、自己紹介するんですよ」というものでした。私が学生の頃は、相手がどういふ人かわかってから電話番号を明かしたのですが、現在はその逆だそうです。実際、ある人は、何百件もの電話番号を携帯に控えてありましたが、そのなかで顔が思い浮かぶのはごく限られたものでした。

こうした携帯のありようは、臨床場面にも出てきています。いくつかの事例から抽象化してお話ししますが、例えば、ある母親面接でのことです。「どうしてくれるのよ！もう友達と連絡できなくなっちゃった…学校にも行けない！」と娘が母親を怒りました。娘とは女子高生で、学校での友人関係に疲れている様子でした。たまたま母親が、「ゴミ箱に間違っ落ちていた携帯電話に気づかず、そのまま捨ててしまったらしいのです。ここでも、携帯電話という機器に人間関係の一部を依存している、もろいあり方が見えてきます。

電話で人はつながれる？

携帯電話というテーマは、現代の人間関係を考える上で様々なヒントを提供してくれます。先ほどお話ししたようなことが少しずつ見えてくるにつれて、私は「キレル」ことと「つながる」ことについて、いろいろ考えさせられました。

私自身、こつこつというテーマを考えるようになって、自分で体験しなければ、と、携帯電話を持つようになりまし。すると、持つ前には、携帯は、いやでも繋がれてしまうのではないかと、縛られるのではないかと、といったイメージで見えていたのですが、案外そうでもないことがわかってきました。

というのは、家の電話でしたら、誰にかかってくたかわかりませんから、鳴ったらいやでも出ないといけないわけですね。でも、携帯なら、自分あてということが明白ですから、出る気にならないときには、電源を切っていたり、こちらから切ることができるのです。電波状態もいろいろですから、切れていてもそんなに不自然ではありません。また、家の電話番号を知られるということは、即、住所を知られるということでしたが、携帯は場所とは無関係ですから、電話番号を知られても平気な場合もあります。

「切れる」と「つながる」

携帯電話の普及と、若者が「キレル」現象は、時間的には並行しています。

「キレル」とは何なのか、これについて臨床心理学は考える義務を負っているように思います。いろいろな要因がある

でしょうが、私がいちばん強く感じるのは、「キレル」。若者が同時に、何かと「直接つながってしまつ」ことです。例えば、暗黙のうちにずっとストレスや不満をため込んできた人が、「キレル」と言つて、感情を開放したり、暴力的、他害的な行動に走つたりします。そういう時、「キレル」のはもちろん「堪忍袋の緒」かもしれませんが、矛盾を抱える抑うつ的なところのあり方を放棄して、矛盾の一方の極を開放することで、その極にわだかまっていた衝動と「直接つながってしまう」のではないのでしょうか。「永遠の少年」のイメージからすると、(憎しみと愛情等) 矛盾した感情をかかえるという「現実の重さ」に絶えきれずに、その重さを放棄して、より未分化な自分に直結し、いわば、重力に身をまかせて空から転落し、大いなる母に抱きとめられようとしている姿、というふうにも見られないでしょうか。

携帯電話は、人との関係を切つたりつないだりする自由度を高めたようです。ただ、切るほうだけでないのがおもしろいところで、携帯電話が普及したおかげで、車内でのマナーや、使い方について、むしろ若者と親の世代とのコミュニケーションがなされた、という創造的な面もみのがせません。

情報機器とイメージ

ここから、情報機器とイメージについて考えてみたいと思います。

私の少年時代には、いわゆるオカルトブームとか、UFOブームとかいうのがあつて、そうした不気味なものから未知

の世界を覗き見ていたような気がします。ユングがUFO現象に「セルフ」元型の働きを認めていたことは有名です。

面白いことに、インターネットが普及し、ハップル宇宙望遠鏡の鮮明なハイテク映像が紹介されてからは、UFOのイメージは以前ほどに強力ではなくなってきたようです。ひとつとすると、現在では、むしろインターネットやハイテク機器文明のほうに、「セルフ」元型が仮託されているのかもしれない。日本のSF漫画家で、世界的にも評価の高い土郎正宗という人がいますが、代表作『攻殻機動隊』は、主人公が機械化された身体に宿り、「ネットは広大だわ……」といった、ネットワークという情報世界に赴く場面で終わります。

情報化と高速化の影

ヒルマンが、情報について興味深い発言をしていました。「情報が多くなるほど、場所の意味が薄れる」(“More and more information, less and less location”) だったと思います。これは、アメリカ文化の情報過多の面を皮肉った文脈での発言で、人が本来に何かを学ぶとしたら、頭だけの理解(情報)では不十分で、感情も含め、身体全体を使ってそれに取り組む必要があること、そして、自分がどのような「木の枝」にいるのかを見極める必要があることを述べていたところの言葉です。情報を集めれば集めるほど、自分がどこにいるのか、わからなくなる、というのは、逆説的で面白いと思いました。

(筆者注) 講演後に確かめたところ、筆者の記憶違いで、ここでのヒルマンの言葉は正しくは“More and more information, less and less knowledge”であった。文脈としては“location”の意義を述べていたので、筆者が意味を圧縮してしまったようである。

また、ベネットという人が、ユングとの交流を記した本で、ユングが朝食をゆったりと取っていたことが紹介されていて、そのことを取り上げたとき、ユングが中世錬金術の箴言として、こういう言葉を引用した、とあります。「すべて急ぐものには、悪魔が潜んでいる」とでも意識しておきます。

“Omnis festinatio a parte diaboli est” (“all haste comes from the devil”)

情報機器はいつも高速化を目指しているのですが、この箴言はそこにひそむ「影」を指し示しているようです。

実際、コンピュータのおかげで、ずいぶん情報をたくさん扱えるようにはなっていますが、私たちの人生が必ずしも豊かになっていないような気がします。

インフォメーションからイマジネーションへ

それでは、情報機器やIT革命が代表しているような、新世紀の文明のなかで、残された課題は何なのでしょう。私、まさに、心理臨床のなかでしている仕事、その一つではないかと思えます。それは、情報を受け取ることから、自らイメージを動かしていくことへの転換の作業です。

おそらく、「こころ」のなかには、「インフォメーション」の水準と、「イマジネーション」の水準がともにあって、両者の結びつきを可能にしているのが「魂」の働きなのではないか、というふうに思えます。ロールシャッハ図版をみて、「インクのみみです」というのは、これはインフォメーションです。すくく正しいことです。それを、「蝶が羽を広げているところ」というと、「これはイマジネーションの水準での「正しいこと」を見つめる作業に入ったわけです。この、インフォメーションからイマジネーションの世界に入っていくのは、自分しかできないことで、誰か他の人に代わってもらわなければならないのではないのでしょうか。それを代行してもらっていると、ものすごいしっぺ返しにあいそつです。自分の生き方についてもそうかもしれません。自分が何歳で、年収は何万で、といった、インフォメーションのことはわかりやすいですね。そこから、自分が今どんな「物語」を生きているのか、それを見いだすには、「こころのエネルギーを働かせないといけません。それをさぼっていると、人から「物語」を強いられてしまったり、いろんな「物語」を転々と渡り歩いていたりして、いつのまにか自分の「物語」を見失ってしまうことにもなりかねません。

ひょっとすると、あの「キルル」若者たちのいぶかかさは、これまで正面から取組み損ねていた、自分の「物語」とあまりにも突然、直接に出会ってしまった、つながってしまった、と言えなくもないのではないのでしょうか。

イマジネーションの世界とつながっているためには、相

なエネルギーが必要です。というのは、夢のことを考えるとすぐおわかりのように、イマジネーションのなかには、これまでの自分にはとつてい受け入れがたい内容も入ってくるからです。

自分サイズの体験、そして「いま、ここ」

情報機器に限らず、様々な機械の恩恵で、どんどん使わなくなってしまうのが、きりと出てくるように思います。

「いつでも、どこでも」は「永遠の少年」の合い言葉ですね。自分の「可能性」を決して手放さないで、ずっと空中に浮いている態度です。これはこれで、新しい土地を目指して模索するときには、ふさわしい態度でしょう。ただ、じぶんの「物語」を見定めて、そこに人間として着地するには、「いま、ここ」しかできないことに目を向けることだと思います。心理臨床はその作業を援助することだと思っています。ずいぶん話が広がってしまいました。情報機器をめぐって、深層臨床心理学の視点からお話させていただきました。これを私からの話題提供とさせていただきます。

参考文献

- Benet, E.A. *Meetings with Jung*. Zurich: Daimon, 1985.
 フォン＝フランツ『永遠の少年 『星の王子さま』の深層』
 松代洋一・椎名恵子訳、紀伊国屋書店、一九八二年。
 J. Hillman (Ed.) *Puer Papers*. Texas: Spring Publications, 1989.

C.G. Jung & C. Kerényi, *Essays on a Science of Mythology*.
New York: Bollingen Foundation, 1949.

C・G・ユング『空飛ぶ円盤』松代洋一訳、ちくま学芸文庫
一九九三年。

河合隼雄編『個人と社会』講座心理療法、第8巻、二〇〇一年。
土郎正宗『攻殻機動隊』、講談社、一九九一年。
