

## 夢PCAGIPにおける夢の意味の創造性 : ホラーから友情物語に姿をかえた夢

その他のタイトル	The creativity of the meaning of the dream in PCAGIP Dreamwork : How a horror nightmare turned into a friendship dream
著者	後山 未来, 永田 雅樹, 金井 孝俊, 垣 亜紗妃, 甲山 めぐみ, 水村 明音, 吉川 真央, 池見 陽
雑誌名	Psychologist : 関西大学臨床心理専門職大学院紀要
巻	8
ページ	1-10
発行年	2018-03-16
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10112/13172">http://hdl.handle.net/10112/13172</a>

---

## 夢 PCAGIP における夢の意味の創造性： ホラーから友情物語に姿をかえた夢

The creativity of the meaning of the dream in PCAGIP Dreamwork:  
How a horror nightmare turned into a friendship dream

---

後山 未来 永田 雅樹 金井 孝俊 垣 亜紗妃  
甲山めぐみ 水村 明音 吉川 真央 池見 陽

関西大学大学院臨床心理専門職大学院

Miku USHIROYAMA, Masaki NAGATA, Takatoshi KANAI, Asahi KAKI,  
Megumi KOZAN, Akane MIZUMURA, Mao YOSHIKAWA, Akira IKEMI  
Kansai University, Graduate School of Professional Clinical Psychology

### ◆要約◆

本研究では、夢 PCAGIP において夢提供者自身が、夢の体験過程が促進された場面を特定し、そこでの相互作用及び意味の生成過程について検討し考察した。夢 PCAGIP は8名のメンバーで行われ、Participant-Observer 方式を採用した。すなわち、「被験者」が同時に「実験者」であった。ワークの結果、夢提供者自身の体験が促進された場面は全13場面であり、それらの場面における体験の促進要因は6つにパターン化された。さらに、これら6つのパターンから4つの観点が導き出された。それらは、夢の精緻化、夢の拡張と再構成化、追体験と交差による夢の文脈の変化、現実との交差による夢の意味の創造であった。

キーワード：夢 PCAGIP、追体験、交差、意味の創造

### Abstract

In this study of the PCAGIP Dreamwork process, the dreamer identified instances where the experiencing of the dream was carried forward. The interaction and generation of meaning in these instances were examined and discussed. PCAGIP Dreamwork was conducted with eight members using a participant-observer methodology, where the subject of the study was also the researcher. As a result of the PCAGIP Dreamwork process, 13 instances were identified where dream experiencing was carried forward. The authors specified 6 patterns of interaction between the dreamer and the group member who was interacting at the moment when each of these 13 instances were observed. Furthermore, 4 observations were derived from the 6 patterns; these include refining the dream, extending and reconstituting the dream, the change in the dream

context as a result of re-experiencing and crossing, and creation of the dream's meaning by crossing the dream and reality.

**Key Words:** PCAGIP Dreamwork, Re-experiencing, Crossing, Creation of Meaning

---

## はじめに

人間は古代から現代にいたるまで「夢」に多大な関心を寄せてきた。例えば、古代の人は夢を神（超自然）の啓示と考え、恐れもしていたが、尊重もしていた。また、レム期に夢をみている確率がノンレム期に比べてはるかに高く、報告される夢も鮮明であるという、夢についての神経生理学的な研究もなされている。このように、夢には様々な捉え方があるが、夢を心理療法に初めて取り入れたのは Freud, S. である（フロイト 1969）。Freud は、夢について無意識に抑圧されているものを意識化する手がかりとして考えていた。それに対して Jung, C.G. は、夢は個人的無意識に抑圧された内容に限らず、広く心の表象であると考えた（河合 1967）。Jung の影響が強い今日のドリームワークとしては、Mindell, A. のプロセス指向心理学（ミンデル 2003）や Bosnac, R. （ボスナック 2011）が注目されている。また、人間性心理学では、ゲシュタルトセラピーを考案した Perls, F. が、夢に登場する人物、事物、雰囲気などになってみて、夢を再現し、各々言語化や行動化する「夢のワーク」を行っている（倉戸 1973）。また、Gendlin, E. （1986）は現象学的な観点で人が夢から意味を見出す過程を記述している。Gendlin の夢のアプローチは上記の Mindell や Bosnac にも影響を与えている。

本研究では夢 PCAGIP を取り上げ、夢からの意味生成の過程を検討する。夢 PCAGIP とは、「小グループで夢提供者が自身の夢の意味を見出すことを援助するワークである。夢提供者がグループメンバーの質問や感想、問いかけなどから夢を理解し、夢の持つ新たな側面に気付く」（筒井 2015）ものである。夢 PCAGIP の実施手

順には、準備段階、夢を語る段階、質問段階、夢を共有する段階、問いかけの段階、クロージングの段階がある。各段階の詳細については、筒井（2015）を参照されたい。筒井（2015）では、夢 PCAGIP の方法は提示されているが、夢提供者に、どの段階で、どのような理解や意味の変化が起こるのかについては明示されていない。そこで、本研究では、夢提供者自身が、体験が促進された箇所を特定し、そこでの相互作用及び意味の生成過程について検討し考察する。

---

## 方法

大学院の授業において 8 名（参加者全員）で夢 PCAGIP を実施し、その様子を録画した。後日その映像をメンバー全員で視聴し、夢提供者自身が夢の理解に変化が起こった場面を特定した。それらの場面についてメンバーとのやりとりを検討した。本研究は Participant-Observer 方式で進められ「被験者」が同時に「実験者」であるために、心理学研究科教育・倫理委員会に対して倫理申請を行っていない。しかし、本研究の中ではプライバシー保護のために仮名を用いることとし、録画は逐語記録作成後に消去した。

---

## 夢の提供

本研究で取り扱う夢について夢提供者は以下のように紹介した。

「小学校の 1 年生くらいの時に見た夢なんですけど、私と私の小学校 1 年生の時の友達の女の子 2 人が、なんかサーカスみたいな暗い幕の部屋の中において、なんか、変な、こう、大きいシルクハットみたいなのを被

った、ちょっとなんか…顔とか全然見えな  
いんですけど、黒ずくめのなんかちょっと  
怖そうな感じのおじさんみたいな人が、追  
っかけてきて、で、それから逃げるんです  
よ。で、逃げてて、途中で、一人つかまっ  
て、でその、幕の中みたいところに連れ  
ていかれちゃって。で、もう一人と私は待  
ってて、ちょっとしてまた別の私ともう一  
人いた子が、今度「来い」って言われて、  
連れていかれて、私もその後中に入るん  
ですよ。で、中に入ると、あの、ちょっと、  
化学室…っていうんですかね、なんかわか  
ないですけど、青いライトみたいなもの  
に照らされた感じの、ところに、こんな感  
じの白い机が置いてて、で、そこに、同級  
生の男の子が寝そべってて、で、さっき連  
れていかれた、女の子が給食当番の恰好を  
して、解剖させられてて、で、またシー  
ンが飛んで、なんか順番にその解剖しては料  
理されていくみたいな感じなんですけど、  
でそこから、ぱってシーンが飛んで、オム  
ライスがいっぱい並んでて、でその旗に、  
みんなの顔がこう…描いてあるオムライ  
スがいっぱい並んでるっていう、結構怖い…  
ホラーな夢でした。」

これについて、夢 PCAGIP の手順に従い、ま  
ずは夢の確認のために、参加者 8 名がそれぞれ  
質問をした。その中で、夢がより鮮明になる、  
あるいは夢の内容の詳細を思い出した場面は 2  
つあった。それらを以下に記述する。

〈場面 1〉

**サイモン**：ありがとうございます。最後、料  
理…になってオムライスになってるん  
ですけど、夢提供者さん自身は食べるん  
ですか？それとも…オムライスになってしまう  
方なんですか？どちらの立場にいるん  
ですか？

**夢提供者**：えっと…私は最終的に残って、最  
後にそのなんかシルクハットの男の人にス  
プーンを持たされて「食べる」って言われ

て終わると…思います。なんかそうやった  
気がします。だから、自分は料理されない  
んですけど、その犠牲になった子たちのオ  
ムライスを食べろって言われたところでハ  
ッてなって、怖い思いをしました。

〈場面 2〉

**ハリ**ー：夢提供ありがとうございます。えー  
最後、オムライスになったということなん  
ですけども、そのオムライスっていうの  
は、どんな匂いがしたとか、例えば見た目  
が、こうみんなの知ってるオムライスだ  
ったとか、まあそういうオムライスの印象、  
はどんなだったんかなっていうのを教え  
ていただきたいです。

**夢提供者**：えーっと、ありがとうございます。  
お皿が銀の皿で、でなんか、ほんとにお子  
様ランチみたいな感じのイメージなんです  
けど、その、こういう（ジェスチャーでひし  
形をつくる）なんかオムライスっていうよ  
りは、丸いこんな山みたいになってるオム  
ライスで、上に旗が立ってる。で、横にキ  
ャベツかなんかがぱってある感じの、ま  
あ彩りは鮮やかやけど、でもなんかお皿銀  
の皿で、ぱーってなんか、無造作に置かれ  
てる感じで、匂いとか、覚えてないん  
ですけど、あんまりなんかそうおいし  
そうな感じっていうわけじゃなかった  
です。

〈観察〉

これらの場面では、最初に夢を語ったときに  
覚えていなかった側面が明らかになっている。  
それらの場面では、「食べるんですか？」やオム  
ライスの「見た目」など、夢提供者が語って  
いなかったことを質問されている。そのうち、〈場  
面 1〉の「スプーンを持たされて食べろと言  
われた」は忘れていたことを思い出したもので、  
〈場面 2〉の「銀の皿」は思い出した  
ものか、夢を追体験しているうちに見えてきた  
ものか定かではない。

## 夢のワークと意味の創造

夢が語られ、夢が確認された後、夢を共有する段階、問いかけの段階、クロージングの段階でそれぞれのメンバーが一間ずつ質問や感想を述べた。これらの段階で、23個の質問があり、夢提供者の体験過程を促進した質問は11個であった。それらの場面を一つ一つ検討する。

〈場面3〉

**ジニー**：私も怖いとか、恐ろしいような感じがしたんですけど、なんかこう話を聞いて想像している中で、こう私サーカスとか行ったことがなくて、化学室みたいなところにもあんまり馴染みがないので、こうサーカスと化学室みたいなところで、全然馴染みがない怖さもあったんですけど、最後にこうオムライスってよく知ってる、なんか絶対食べたことがあるような親しみあるものが出てきて、なんかそのギャップにその怖い？というか不思議、な感じがしました。

**夢提供者**：確かに。そうですね、私もそんな、サーカスとか、まあ小っちゃいころはサーカスとか好きだったんですけど、なんで行ったことはあったんですよ。そんななんかめっちゃめっちゃ馴染みあったとかっていうわけじゃないですけど、たぶん行ったことはあった経験から、そういうものが出てきたっていうものもあるのかな、と思います。でも、確かに考えてみたら、ギャップがすごいなと思います。

〈場面4〉

**サイモン**：お話を聞いてて、なんていうか、状況がすごい猟奇的というか、怖い状態、なのに、それが自分とは関係のないところで淡々と進められていって、で、制御のしようがないっていう。で。なんか化学室みたいな無機質な状態で料理、青い光、っていうのが、なんか妙な冷静さがそこにあって、でそれを見てる自分もなんか逃げ出すんじゃないかってそのまま固まってしまって、

その向こうの当たり前に吞まれていっている感覚が私の方でこう湧いてきてたんですけど、どういう風な感じ、だったのかな、そのすごいバーって逃げたい、なのか、それともこう淡々とやってる感じだったのかってというのがちょっと、はい。

**夢提供者**：確かになんか、逃げたいっていうよりは、固まったって感じが強かったっていうのと、ほんとになんか、淡々と、そうするしかないみたいなこう進み方やったので、私もなんかもう逃げるという選択肢が、最初のところで逃げて捕まったときに、もうなんか、されるがままというか、そのままそうですね、あっちの…そうですね、その決まっているペースに吞まれていた感じは、考えてみたらあります。はい。

〈場面5〉

**アンナ**：単純に恐ろしい夢だと思ってたんですけど、確かにその、同級生の子とか、夢提供者さんの視点に立って、夢を体験すると、怖いすごい猟奇的やと思うんですけど、そのシルクハットの人のいっぱいオムライスを作って目の前に並べて、一種のおもてなしというか、の形、こっちから見たらすごいへんな、へんやし気持ち悪いけど、向こうからしたらおもてなしの一種やったんかなあとか、ちょっと思っていました。

**夢提供者**：はあ、ありがとうございます。ほお、そうですね、なんか、おもてなし感はずいぶん確かに視点を変えてみればある感じはします。私はただ単純に怖かって感じでしたけど、でも料理をこう前に並べて、食べろって言われてる状態は、確かになんか、うん、今言われたら、おもてなし感も感じるし、はあ、私一人だけなんか残されたんで、そうですね。そこは、一種のおもてなしでもあったんかなあっていうのは思いました。

〈場面6〉

**ハリー**：はい、えー、その夢の話聞いて、やはり恐ろしいとか怖いとか、たぶん

夢提供者さんもつらかったんじゃないとか、そういう風に思ったんですけど、いろいろこう馳せていくと、そうですね、なんかやっ、ちょっと、化学室、っていうのがなんか私の中で実験室みたいなのところの印象がすごくあって。なんか、そう考えていくと、ある種のこう拷問みたいな感じの印象を受けて、その拷問にどれだけ耐えられるかみたいな実験みたいな、思いがして、ほんとはなんか、それは違う、そのオムライスがほんとは、解体された子が入ってるんだけど、ほんとはなんかショーの一部、みたいな感じで、ほんとは違うかったんですよ、みたいなところまでちょっと考えてしまったんですけど、そんな印象を私は受けました。

**夢提供者：**はあ、そうですねなんか、今お話を聞いて、ショーっていうのがなんか、サーカスみたいな、こうなんか舞台…舞台じゃないけど…舞台じゃないですけど、黒幕みたいな中に入ってるって感じ、なんかショーの一部って感じ、と言われてみればそう…かなっていう、思いました。その時は、起きた時がちょうどそこで切れちゃったので、完全に怖い夢でしかなかったんですけど、続きがあったらもしかしたら、展開が変わってたのかもしれないっていうのは、ハリーさんの話を聞いて思いました。

〈場面7〉

**ミシェル：**えっとじゃあ、質問早見表を見せていただいて、気になったのが、8番、その人になってみる、っていうものなんですけど、えっと、夢提供者さんが夢の登場人物の一人になっていただきたいんですけど、どなたか一人になってみて、イメージの中でその人が言いたいこととか、その人の気持ちとか、ちょっと難しいかもしれないんですけど…

**夢提供者：**はあ、えー、(沈黙 25 秒) 解剖されてる男の子やったらって思ったんですけ

ど、なんか、こう、その1シーンにでてくるんですけど、こうなんか、淡々と作業がされてる中で、だったんで、なんかもう、自分はこうなる運命やというか、なんかその、悲しいとかっていうよりも、淡々と流されていく作業の中で、当然のことっていう感じがしました。はい。男の子だと、そんな風に感じます。

〈場面8〉

**サイモン：**はい。質問早見表のほうからちょっと離れるんですけど、えっと、その、サーカスのテントの中みたいなのところで起こってるんですけども、他に部屋があったとしたら、どんな部屋があるんやろなっていう。(夢提供者：はあ) イメージしてもらえたらと…

**夢提供者：**ほかの部屋ですか、えーっと、(沈黙 20 秒) でも、それこそ、うーんと、そうですね、こう、残されてたところは、幕の中みたいなのところなんですけど、なんか、こう、舞台みたいな、舞台が出てきたわけじゃないんで、こう舞台袖みたいな感じの雰囲気やったと思うんですよ。全部こう幕で覆われてるところやったので、やから、なんか、そう思ったら、ステージがある部屋みたいなのは別にあっただのかなあと思うんですけど、でも化学室っていうのもあるから、学校?の一部?をちょっとなんか幕とかはちょっと違うかもしれないですけど、どこかで張っていて、ほんとは学校の中やったっていう風にも、なんか、思いました。

**サイモン：**えー、学校の、中でも、メインのところ、舞台とかメインのところじゃなくて、うらっかわ、(夢提供者：そうですね) うらっかわのほうになる。

**夢提供者：**自分の、入ったことがない場所とかで、実はこう、入れられてただけで、実は学校の中の一部やったのかなと思って、そしたらなんか、化学室みたいなのところは、学校の理科室みたいなのところでいけるし、

他の部屋があるとしたら、学校の他の教室とかがほんとはあったのかなって思います。

〈場面 9〉

**アンナ**：あの一、いろんな質問の中で何回かでてきたと思うんですけど、まあ、続きがあったらっていうのが気になって、終わり方によっては、その、意味が変わってくるかもしれないと思ったので、こう、もしかしたら、こんなんやったんじゃないかっていうのは、一回さらにしてもらって、もしその、スプーンを持たされたあと、続きがあったとしたら、夢提供者さん、どういう風な行動をとって、夢の結末はどうなったのかなって。

**夢提供者**：ありがとうございます。そうですね。今までずっと、これやるまで思ってきたのは、やっぱりそう、怖いっていう夢やったんで、私はスプーンを手にとって、その目の前のオムライスを食べるか、食べないって言って、同じように殺されるか、どっちかやなっていうふうに思ったんですけど、もしそれが、なんか、いっていいわけではないですけど、実は皆殺されてなくて、っていう風に、おもてなしとか、ショーって言葉をいただいて、思ったのは、なんか、こう、無機質な部屋が私の目の前に広がっていたので、後ろが幕だとおもうんですけど、その幕がぱってあいて、実はドッキリでした。っていうのやったら、ハッピーエンドやなっていう風に今、そっちの続きやったらいいなっていう風に思いました。

〈場面 10〉

**ロビン**：えーっと、うーん、話を聞いてて、で、その、黒づくめの人が、なんかやっぱり私の中で引っかかって、追いかけてきたりとか、こっちこいていたり、スプーンをわたしたり、あんまりこうしゃべるっていう、声を出さないという、あんまりしゃべらない人というか、まあ、だったと

思うんですけど、何か、夢提供者さんに対して、伝えたいことがあったならば、何をその、彼は何を言いたいと思いますか。

**夢提供者**：何を言いたい。ちょっと待ってもらっていいですか。(沈黙 1分) うーん。なんか、難しいなっていうのがあるんですけど、ある意味なんか、今ふと言われたらどうなんやろうと思ったとしたら、まあ、それは夢やったので、なんか、こうならんように、友達を大切にしろっていうか、こう、現実起こってないからこそ、なんかすごい、身近な友達を、こう、亡くす夢じゃないですか、だからこう、反面教師じゃないですけど、友達を大切にしろっていう、感じなのかなあ、っていう風に思いました。

〈場面 11〉

**ニック**：もう一つ言っている？ (夢提供者：はい) 小学校 1 年生の頃の夢で、やっぱり僕の中に、僕の中でさっきから感じているのは、どうもその、学校っちゅうところは、なんか、怖いとこで、なんか、子供らしさが、解体されていって、綺麗なオムライスになる、(夢提供者：はあ) なんか、そういうような、なんかこう、学校とか、その怖さ、非人間的なありかたっていうのは、綺麗な料理にはなるんだけど、どっか子供らしさが消えちゃうみたいな、で、学校行き始めた一年生で、なんか、学校って怖いみたいだね、僕の中ではそんな、こう、連想がわいてたっていう、どうでしょうか？

**夢提供者**：えー、そうですね、ありがとうございます。一年生の時は、学校、自分はずごくぼーっとしてて、学校が嫌だったとかは、経験したことがなかったんですけど、この夢見たのは、ほんとにいつ頃やったかはっきりと覚えてないんですけど、なんか、言われて思ったのは、一年生のときに、何あったかなって思って、で、小学校一年生が終わって、転校して、その子たちと、離

れ離れになって、小学校二年生になったときは、違う学校に行ってるんですけど、なんかその時に、そのへんに見たのかなっていう、なんか、転換点やったから、見たのかなっていう。でもあんまりなんか、学校に対して、嫌なイメージとかは、なかったんですけど、うん、でも、すごい、小学校一年生なので、あんまり覚えてない節は結構あります。

〈場面 12〉

**ニック**：そうすると、転校するっていうことと、時期が、どうなのかは、ちょっと思い出せないけど、みんなの旗が立っているっていうのはなんか、おもしろいねえ、なんか、(夢提供者：はあ、はい) こいつはこんなやつだったとか、こいつはこんなやつだったみたいな、うん、面白いなと思いました。

**夢提供者**：そうですね、確かに、旗、そう、オムライスの旗に、ちゃんと顔がついてる感じやって、なんか全部ちゃんと、私に向いて立ってたなっていうのは、思ってるんですけど、ああ、だからちゃんと、顔がみえてたんやなっていう、だと思って、そういう意味では、因果関係とか、その時期にみたかっていうのは、わかんないですけど、転校っていう意味で言ったら、なんかちょっと、私に向けて、旗を振ってる感じ？も、覚えておけよ～みたいな感じの、にも、とれるなあと思いました。

〈場面 13〉

**ロビン**：と、私もフェルトセンスで一回伝えたように、そう友達、友達に対する夢提供者さんのなんやろ、気持ち、というか、スタンスというか、そういうのが語られる中で、あの一オムライスに旗が立ってる、あっちからこう旗を振ってるイメージと、スプーンを渡されて、なんかこう食べるか食べないか分からないけど、こうオムライスを例えばこう口に運ぶという行動は、自分

の中に取り入れる？刻み込むっていうイメージがぼって浮かんで、ちょっとその転校したっていうことを自分の中に忘れないように刻み込むっていうイメージが私の中に最後こう出て、そういう意味でも温かさっていうのは、私の中に残りました。

**ニック**：じゃあ、それはどんな風にしたら、その友達を自分の中に吸収していけるか、っていうと、刻む、刻むというか、小さくして解体するしかないというか。そしてなんか魔法みたいに、その子のエッセンスみたいなものが、こう、自分の中に入ってみたいいなね。そう思うと、最後あの一、その最後のエンディングのところ、なんか、温かい感じがしてきました。

**夢提供者**：ありがとうございます。感想ですか。えっと、今、そのロビンさんとニックさんが仰った感じで、取り入れるって確かにそうだなっていう風に思って。なんか自分が小学校1年生の時に、そこまで残酷な感じなのを、こう夢に見ているっていうのが、自分自身が怖いなっていう風に、こう、思ってた。あ、1年生でこんな想像をするかっていう、だいたい怖さだったんですけど、今、なんか今日の、いろんなご質問いただいた中で、ちょっと夢の見方っていうのもすごい変わってきた感じがあったのと、確かに取り入れることで、なんか忘れないようにするっていう意味では、なんか、すごい良い夢だったのかもしれないなと思って。で、それこそ転校してから、まあなんか、なかなか会えないけど、やっぱりその小っちゃいころからずっと一緒にいた友達やから、なんか友達、やっぱり、こう自分の中でやっぱり残しときたい気持ちがすごいあるから、すごいなんか小っちゃくして取り入れた感じに、あっ、それ食べたらなるのか、と思って。なんかちょっと夢が温かい風になりました。はい。すごい、なんか、怖い夢で終わらせなくて、今日夢提供でき



てよかったなと思います。ありがとうございます  
 いました。

### 夢の意味が見出されるパターン

夢の意味が見出されてきた上記の場面3～13  
 において、意味生成にはいくつかのパターンが  
 観察された。それらは以下に示す6つのパター  
 ンである。

#### (1) 夢の感じ方にバイアスがかかっていたことへの 気づき

〈場面3、4〉では、夢提供者が夢の状況を説  
 明する中で、そこで起きたことを当たり前よう  
 感じていたことに対し、メンバーが夢提供  
 者に追体験して感じられた違和感に言及した。  
 それにより夢提供者自身もまた違和感を抱き、  
 自分の感じ方にはバイアスがかかっていたこと  
 を認識した。その意味では、Gendlin, E. (1986)  
 の言う bias control の作用があったように思わ  
 れた。具体的には、それは〈場面3〉の「馴染  
 みのないサーカスと親しみのあるオムライスの  
 ギャップ」という発言や、〈場面4〉の「逃げた  
 いのか淡々と進んでいるのか」という発言によ  
 って生成された。

#### (2) 登場人物へのメンバーの追体験がもたらす作用

〈場面5〉は夢の中の登場人物（シルクハット  
 の人）へのメンバーの追体験から生じたもので  
 あり、「おもてなしの一種」という言葉によって  
 夢提供者には夢の新しい理解が浮上した。ここ  
 で夢提供者は他者視点を想像し、夢の「恐ろし  
 いイメージ」とは異なる解釈の可能性を感じ始  
 めた。

〈場面10〉では、「夢の登場人物が夢提供者に  
 何を伝えたかったか」という質問が夢提供者の  
 体験を促進した。すなわち、今回取り扱った夢  
 は夢提供者が十数年持ち続けた夢で、夢の登場  
 人物が伝えたい内容、「友達を大切に」を受け取  
 ったのは当時の自分なのか、現在夢を語る自分

なのかが分からなかった。にもかかわらず、「友  
 達を大切に」という以前には存在していなかつ  
 た視点が開かれた。

#### (3) メンバーの理解によって夢提供者の理解が変化 する

〈場面6、13〉では、メンバーの理解によって、  
 夢提供者にも新しい理解が生じている。〈場面  
 6〉「ショーの一部」という発言は、夢提供者が  
 夢について感じていたマイナスなイメージを払  
 拭するものであり、解釈の幅が広がった。

〈場面13〉は、メンバーが「オムライスを食べ  
 る」という行動を「友達を取り入れること」  
 ではないか、と解釈した場面である。ここで、  
 夢提供者の中にあつた「友達との別れ」との関  
 連づけが明確になった。

#### (4) 登場人物になってみる作用

「夢の登場人物になってみる」、という〈場面  
 7〉の問いかけでは、他者視点を取り入れること  
 ができ、夢提供者の主観的な視点を広げること  
 ができた。解体された男の子になってみて、恐  
 怖ではなく、「当然のこと」「こうなる運命」と  
 という感じがあることに気づいた。

#### (5) 夢にはなかったことを聞かれる作用

〈場面8〉の「ほかに部屋があつたとしたら」  
 という質問では、夢提供者がそれまで夢の中の  
 場所として捉えていた「サーカス」から「学校」  
 という解釈に転換した。〈場面9〉の「夢の結末」  
 について問われたところでは、上記のような明  
 るいイメージを得たこともあり、本来抱いてい  
 た結末のイメージと「こうなったらいいな」と  
 という理想のイメージの2パターンを話すことが  
 できた。

#### (6) 夢と当時の現実の状況を照らし合わせてみる作用

〈場面11、12〉では、夢を見たときに現実に  
 起こった出来事と照らし合わせることで、「引っ  
 越しに伴う友達との別れ」という新たな解釈が

生じた。また「旗」に注目した〈場面12〉では、学校に残していく友達を心に刻む、という視点が生まれた。

## 考 察

以上のように、本研究におけるワークでは、夢提供者自身にとっても理解し難く、漠然としたものであった夢が、メンバーとの相互作用を通じてその輪郭を現し、また、生き生きと動き出す様子がみられた。そして、ワーク終了時には、夢提供者が当初考えもしなかった意味を見出している。そのプロセスを下記の4つの観点から考察する。

### (1) 夢の精緻化

夢提供直後の質問段階である〈場面1、2〉では、夢提供者が最後にオムライスをどうするのかという夢の文脈において重要な点が確認され、また銀の皿に言及することによって、オムライスが並んでいる雰囲気、夢提供者だけではなくメンバー全員にも強く追体験された。さらに、夢を共有する段階の〈場面3、4〉では、メンバーからの発言によって、夢提供者自身が夢の中での感じ方のバイアスに気づくことができおり、同時に、その違和感をメンバー全員で共有することによって、夢の内容をより詳細に理解しようという動機づけがなされた。このようにメンバーの質問や発言によって、夢の細部について検証することが必要となり、夢提供者およびメンバーの追体験を促進することになった。そして、その追体験を共有することによって、次第に夢が精緻化されていく様子がみられた。

### (2) 夢の拡張と再構成化

夢提供者が語った夢が、メンバーからの質問や発言によって精緻化されていく一方で、メンバーの発言によって夢の内容が拡張されていく様子がみられた。〈場面8〉では「ほかの部屋」という空間的な拡張が行われており、〈場面9〉

では「夢の続き」という時間的な拡張が行われている。さらに、〈場面5、7、10〉は夢の中の登場人物への追体験という視点の拡張が行われている。このような拡張が行われるたびに、夢提供者は拡張されたパーツ（構成要素）を組み込みながら何度も夢を追体験し、それらが適合するように夢を再構成化していく。その再構成化の過程において、夢の精緻化の際に気づいた〈場面3、4〉の違和感も同時に解消されていくのである。そして再構成化されることによって、〈場面8〉では「サーカス」から「学校」へ場所の設定が変化し、〈場面5、9〉では当初の「恐ろしいイメージ」とは異なる解釈の可能性を検討することとなった。このように、構成要素の変化が微細なものであっても、その変化を組み込むことによって、夢全体を大きく変化させる可能性があると考えられる。

### (3) 追体験と交差による夢の文脈の変化

追体験によって夢を精緻化し、拡張・再構成化するのは夢提供者だけではなく、メンバー全員である。そして、各々が追体験した内容を語り共有することによって、夢の文脈自体をも変化させる。〈場面6、13〉では、メンバーの追体験から生じた理解を共有することによって、夢提供者がワーク開始時には考えもしなかったイメージや感覚を検討している。そして、夢提供者はメンバーが理解した観点から夢を追体験することによって、その文脈が「ホラーな夢」ではなく、「ショーの一部」や「友達を取り入れる」というポジティブなものへと文脈ごと変化している。

### (4) 現実との交差による夢の意味の創造

夢提供者とメンバーは、追体験と交差を通じて夢の精緻化と拡張・再構成化を繰り返し、追体験と交差を通じてより深く夢を理解しようとする。そして、夢が次々と変化していく中で、夢提供者は現実の状況と夢を交差させることになる。〈場面11、12〉では、「引越に伴う友

達との別れ」という当時の現実と夢に接点を見出すことによって、漠然としたものであった夢に意味を見出している。また、〈場面 13〉では上述のメンバーの理解との交差を通じて「友達を取り入れる」という意味を明確なものとした。そして、その明確な意味を組み込んで夢を追体験することによって、本当はこの夢は「温かい」ものだったのだとリアリスティックに感じ、懐かしさを伴って味わうことができたのだと考えられる。

今回のワークで見出された夢の意味は、夢提供者とメンバーとの相互作用によって見出されたものであった。メンバーが異なればもちろんのこと、夢提供者の夢の語り方や、夢提供者およびメンバーの現実生活での出来事や興味・関心が異なれば、夢の意味形成過程も異なるだろう。このように、本研究では、夢 PCAGIP におけるグループの相互作用及び本人の納得感によって夢の意味が創造されていくプロセスを考察した。

## 文 献

- ボスナック、R. (2011)：『ボスナックの体現的ドリームワーク 心と体をつなぐ夢イメージ』（濱田華子・日本 Embodied Dreamwork 研究会訳）創元社 Bosnac, R. *Embodiment: Creative Imagination in Medicine, Art and Travel*. London, Routledge, 2007.
- フロイト、S. (1969)：『夢判断（上）（下）』高橋義孝訳 新潮社 Freud, S., *Die Traumdeutung*, F. Deuticke, 1900.
- Gendlin, E. T. (1986)：*Let Your Body Interpret Your Dreams*, Wilmette, Chiron Publications. (ジェンドリン、E. (1998)：『夢とフォーカシング』村山正治訳 福村出版)
- 河合隼雄 (1967)：『ユング心理学入門』培風館。
- 倉戸ヨシヤ (2011)：『ゲシュタルト療法 その理論と心理臨床例』駿河出版社。
- ミンデル、A. (2003)：『プロセス指向のドリームワーク 夢分析を超えて』（藤見幸雄・青木聡訳）春秋社 Mindell, A., *The Dreammaker's Apprentice: Using Heightened States of Consciousness to Interpret Dreams*. Newburyport MA, Hampton Roads Pub. Co. Inc, 2002.
- 筒井優介 (2015)：夢 PCAGIP の試みーグループにおけ

る相互作用の活用ー『臨床心理専門職大学院』5：73-81.