

フィールド

## 現場心理学における質的データからのモデル構成プロセス ——「この世とあの世」イメージ画の図像モデルを基に

やまだようこ Yoko Yamada

京都大学大学院教育学研究科 Graduate School of Education, Kyoto University

### 要約

本論は、現場心理学において質的データからモデルを構成する方法論について、実際の研究を例にしてモデル構成プロセスを考察した理論論文である。まず、モデルとは何かについて考え、モデルを「関連ある現象を包括的にまとめ、そこに一つのまとまったイメージを与えるようなシステム」と定義した。そして論理モードとは異なる図像モードによるモデル作成を提案した。

次に現場データからどのようにモデル構成していくか、その実際のモデル構成プロセスを、「この世とあの世」イメージ画研究をもとに考察した。そのプロセスにおいて、Ⅰ基本要素、Ⅱ基本構図、Ⅲ基本枠組と名づけた水準の異なる3つのモデルが構成された。Ⅰ基本要素は、生の質的データからボトムアップで構成され、分類カテゴリーの作成と再び生データを見直して数量的・質的分析をするために使われた。Ⅲ基本枠組は、理論からトップ・ダウンでつくられた座標系である。Ⅱ基本構図は、最後につくられた媒介モデルで、ⅠとⅢを包括的に関係づけ、基本要素の変化プロセスを位置づける関係体モデルである。これは、質的データの具体性と固有性を保持しながら一般性を表示できる「半具象的図像モデル」として注目された。

**キーワード** モデル構成, 質的方法, <sup>フィールド</sup>現場心理学, イメージ描画, 図像モデル

### Title

**The process of model construction based on qualitative data in field psychology: Figurative models from image drawings of "This World and the Next World"**

### Abstract

The methodology of model construction based on the qualitative data was considered by our research on Japanese-French image drawings of "This world and the Next world." The following three figurative models were constructed: I Element, II Composition, III Framework. Model I (Element) was the fundamental pattern categorized from raw data of image drawings. Model III (Framework) was the theoretical coordinate for mapping the elements. From the combination of these two models, Model II (Composition), the process of change of the elements from this world to the next world within the framework, was constructed. It is an integrated model depicting the abstract configuration and variety of concrete arrangements of naive images.

### Key words

model construction, qualitative method, field psychology, image drawing, figurative model.

## I モデル構成のための現場心理学の方法

現場心理学において質的データをもとにモデル（理論・仮説）を構成する方法として、山田（1986）は「モデル構成的現場心理学の方法論」を提案してきた。本論文では、それをさらに具体的な方法論として発展させるために、実際に行われた「この世とあの世」イメージ画研究を例にして、特にモデル構成プロセスに焦点をあてて考察する。

モデル構成的現場心理学は、まず私たちが生きている日常生活のローカルな現場を研究の土台として、その現場から問題や方法を立ち上げてモデルをつくり、より多くの場や文化において共有できるように一般化していくことをめざしている。

従来心理学研究では、特定の現場や文化でつくられたモデルやカテゴリーを普遍的な基準とみなし、それを輸入して改良や修正を加える研究が多かった。しかし、それでは現場に根がないので育たず次々と流行の切り花輸入を繰り返す研究になりかねなかった。モデル構成的現場心理学のアプローチは、現場に根づきオリジナルな発想を生み出し育てる研究、そしてそれを特定の現場や文化を超えて一般化したり多文化（多現場）化する研究を志す人々に役立つだろう。ただし、このアプローチでは「特定の現場に根ざすローカルティをもちながら、他者と共有できるような一般化をする」という矛盾する要請を両方とも満たさねばならない。それには、何らかのかたちでのモデル化が有効と考えられる。モデル構成的現場心理学と名づけたのは、そのためである。

それでは、モデル構成現場心理学におけるモデルとは何だろうか、そして実際にどのようにモデル構成をしたらよいのだろうか。本論文の目的は、具体的な研究事例をもとにモデル構成プロセスの実際をできるだけ詳しく記述することによって、これらの問いについて考察することにある。

## II モデルとは？—半具象モデルを画像モードで

モデル（model）とは、「関連ある現象を包括的にまとめ、そこに一つのまとまったイメージを与えるようなシステム」（印東 1973）と定義される。

モデル化は、一般的に3つの機能をもつと考えられる。第1には、個々の多様な事象を包含しまとめて記述する知活動の集積庫や図鑑を提供することである。第2には、個々の事象を一般化したり類型化したりものさしとなる基準をつくる認識の枠組を提供することである。第3には、個々の事象を見る見方が変わり、新たな仮説や実証を発展的に生み出していく生成的な機能をもつことである。

本論で特に強調したいのは、モデル化のもつ第3の機能である。モデルは、個々の事象をまとめて包括するだけではなく、それによって個々の事象を見る新しいものの見方が切り開かれる生成的な働きをすることが望ましい。

ここでとりあげる研究例でいえば、個々に描かれる具体的なイメージ描画は、個人によってさまざまに多様なかたちで描かれる。その個々に描かれた具体的な形態を偶然にでたらめに現れた多様性とみなすのではなく、その多様性に何らかの共通性やルールを見いだし、まとめて一般化して認識していく働きは、「知る」という営みの根幹をなすと考えられる。個々の具体的な事象をより一般化して認識していく働き、つまり「知る」という doing や working をするための「知活動の図式」（schema for knowing）を、ここではモデル（model）と呼ぶのである。

知活動の図式としてのモデルは、一度知ってしまえば終了というのではなく、知れば知るほどますます知る必要が生まれる生成的な機能をもつことが特徴である。上の定義で「知、知識」（knowledge）という名詞形ではなく「知活動」（knowing）としたのは、生成的な機能を強調するためである。つまり、ここで想定するモデルは、固定した静的構造ではなく活動的作業を行う「する」（doing）「働く」（working）「生み出す」（producing）モデルである。また「枠組」（frame）や「構造」（structure）と呼ばないで「図式」（シエマ schema）にしたのは次の理由からである。

Furth, H.G. (1969) によれば, Piaget, J. (1946) は有機体の知る働きの一般的形式としてシエムとシエマを考えた。両者はともに協調する複数の働きかけの般化可能な側面であり, 類似の複数の事態に対して適用可能な行動の組織や規制をいう。シエムは, 外界への同化と調節の活動にかかわる操作性 (operative) の知活動の形式であり, シエマは, 象徴やイメージや感覚事象の形態 (configuration) とかわる形象性 (figurative) の知活動の形式である。Piaget が強調したのは操作性の知活動であった。

本論では形象性の知る働きに重点をおいていること, そして Furth の区別にかかわらず, 両者ともに英語圏でも日本でもシエマ (スキーマ・図式) という名称が一般化していることから, 図式と呼ぶことにした。ただし, ここで考えるモデルとしての図式は, 現実をよりよく記述するためのチャート (chart 地図・海図) のようなものである。Piaget がいうような有機体内部にある認識構造をさすのではない。同様に, ここで考えるモデルは, 内部モデルを仮定しないという観点において, Bowlby, J. (1988) たちがいう「内的作業モデル」 (internal working model) とも区別される。ここでは, 人間の内面にあると仮定された「内的モデル」をそのまま外へとりだそうと試みているわけではない。また, イメージのモデルを, 人間の深層にあると仮定された内的現実 (無意識など) を外部に投影 (project) したものだとも考えない。

本論においてモデルは, 内部に実在している実体 (entity) ではなく, 構成されるものであり, 構成主体は研究者である。現実を記述したり説明するための地図の一つとしてモデルがあるのだから, モデルはさまざまな形式で幾つも描くことができるし, 目的によって異なるモデルが構成されると考えられる。

さて, 先の定義にもどると, 「まとまったイメージを与えるようなシステム」としては, 数量的データをもとにした数理モデルが自然科学では多く用いられてきた。それに対してやまだ (1986; 1987) は, 質的データを扱う広義の言語モデルである質的モデルを提唱してきた。

質的データにおいてモデル化が必要なのは次の理由からである。質的データを扱うときには, 従来は「記述」か「解釈」かどちらか, あるいは両方が用いられ

る傾向があった。さまざまなデータを整理し一覧表にしたりタイプに分けて類型化する「記述」, また意味づけに恣意性や主観性ももちこまれやすい「解釈」, そのどちらの方法でもそれだけでは個々のデータ間の意味連関を明確に認識し, 現状認識を越える予測力をもつには不十分である。そして現象のよりよい理解には, 何らかのモデル化 (理論化) が必要だと考えられる。

そこで問われるのは, モデル化の方法である。本論では従来, 多く行われてきた論理的方法を唯一のモデル化の方法とみなすのではなく, モード (mode) の違う認識方法を提案したいと思う。モードとは, 「方式, やり方であり, そのもとに事実が提示される特別の形式」のことである。Bruner, J.S. (1986) をはじめ多くのナラティブ研究者は, 数学的論理や命題的論理を支える論理実証モード (paradigmatic mode) と物語モード (narrative mode) の相違を区別してきた (やまだ 2000 など)。ここでさらに提案したいのは, 広義の物語モードのなかの区別であり, 言語モードに対して図像モード (figurative mode) とでも呼べるものである。従来の物語モードについての議論は, ナラティブ (語り) という用語に端的に示されているように, 言語モードに偏向していた。しかし, 言語による語り方と, 図像による語り方は異質であり, 言語シンボルを中心にした認識活動と, 図像シンボルを中心とした認識活動は脳の左右に分極するほど性質の異なる活動である。したがって, 広義の物語モードを, 言語モード (狭義の物語モード) によるものと, 図像モードによるものに区別すべきだと思われる。本論ではいまだ未開拓の図像モードを生かしたモデル化を考えている。

さらに本論では, 「半具象」の表示方法でモデル提示する方法を探りたいと考えている。半具象モデル (やまだ 1987) とは, あらゆる現象に適用できる代わりに現実とは乖離する抽象モデルではなく, また無限に多様な具体的現実を個々に写實的に写し取る具象モデルでもなく, 具体的現象をできるだけ単純化しながら具体性を保持するための必要最小限の有意味情報を含むモデルである。たとえば「抽象モデル」を数学や化学記号や幾何学図形や抽象絵画に喩えるならば, 「具象モデル」は事例や具象絵画に, 「半具象モデ

ル」は物語や地図や半具象絵画などにあたる。半具象モデルとは、具体的なイメージのもつローカルで生き生きとした意味の本質を保持しながら、あまりにローカルで個別の具体性や複雑性に限定されすぎることからは免れるモデルだといえよう。このモデルの特徴は、イメージからイメージへの比喩的移行や生成的増殖を生みやすいことである。

以上をまとめると、本論で構成するモデルは、言語モードよりも図像モードによる形象的知活動を担うものである。また、包括的説明体系としての抽象的構造としてのモデルよりも、イメージからイメージへと生成的に発展しやすい「半具象的」モデルを求めている。

### III 水準の異なる3つのモデル

#### — I 基本要素, II 基本構図, III 基本枠組

(Model I Element, Model II Composition,  
Model III Framework)

モデル構成的現場心理学の方法論は、あらかじめ仮説をたてて、それを実証するためにデータ収集する方法、つまり仮説検証研究の方法論とは異なっている。多種多様な現場のデータからボトム・アップで、より一般化可能な水準のモデルを構成することを目的にしている。

モデルにはさまざまな水準がある。モデル構成は、必ずしも最終生産物ではなく、実証的データ分析に向かう中途段階において必要な場合もあれば、より一般的な高次のモデル構成に向かう場合もある。また、実際のモデル構成プロセスにおいては、いつも現場の生データからボトム・アップで構成されるとは限らず、理論や理念からトップ・ダウンで構成されることもあり、両者が複雑に交互に行ったり来たりしながらなされる。その作業は研究によって独特で、簡単に一般化できるわけではないだろう。そこで、本論では、机上の空論に近い観念的議論ではなく、また個々の詳細な研究技術だけの提示でもなく、実際の研究事例に基づきながら研究方法のメタ化を行うことによって、方法論の一般化と共有化を行いながら具体的に議論していく道をとる。

また、モデル構成を考えなくとも、数量化するために現場の質的データからカテゴリーを作成することは心理学研究では頻繁に行われる。このカテゴリー作成作業も、モデル構成の一部あるいは同質の作業とみなすことができる。したがって、本論は、数量的分析のためにカテゴリー作成する際にも役立つと考えられる。現に筆者たちの研究では数量的分析と質的分析を両方行っており、数量的データと質的データをそれぞれの長所を生かしながら相補的に用いている。

以後は現場データ、特に自由記述で得られた多様な質的データからどのようにモデル構成するかという具体的プロセスについて、実際の研究例をとりあげて考察する。モデル構成プロセスを具体的に示すことによって、質的データをどのように分析しモデル構成していくかについて議論を深めていきたい。

ここでモデル化の事例としてとりあげるのは、やまだが1994年から研究を開始し、その後日本とフランスの国際共同研究に発展した一連研究の一部で(やまだ 2001a; やまだ&加藤 1998; Yamada & Kato 2001)、人々が日常的にもっている社会文化的表象をイメージ画によって調べる研究であった。第1の研究目的は、人間を「心理的场所」(この世とあの世という二つの場所)のなかで定義したときに、それらの人々がどのような関係性で表象されるかということであった。第2の目的は、「死ぬこと」を、この世からあの世へ移動するという「心理的场所の移動」と、この世の人からあの世の人に変化する、あるいは人間からたましいに変わるなど「他の存在様式や形態への移動」という二つの移動概念の表象からとらえることであった。現場データは、日本1193人とフランス420人の大学生、計1613人を被験者として二つの教示でA4白紙に自由に描いてもらった2種類のイメージ画である。イメージ画1の教示は、「もしあの世があるとしたらどうでしょうか。あの世とこの世の関係をイメージして絵に描いてください。説明をつけ加えてください」。イメージ画2の教示は、「もしたましいがあるとしたらどうでしょうか。たましいがこの世からあの世へ行く過程、あの世からこの世へ帰る過程をイメージして絵に描いてください。説明をつけ加えてください」であった。

上記の教示で得られた個々の具体的で雑多な大量の

質的イメージを、図像モードにより半具象的にまとめることによって、社会文化的表象としての「あの世とこの世の関係」と「たましい」のイメージを認識するためのモデル構成を行うことが研究の目的であった。

実際のモデル構成の作業は7年間にわたって試行錯誤しながら、数々の構築・破棄・修正作業を繰り返して行われ、現在も改訂されつつある。したがって現時点でも暫定的モデルであり完成品とはいえない。しかし、私はモデル構成を、本来的に改訂・変容していく生成的作業モデルとして考えているので、モデルは常に変容の途上にあるともいえる（やまだ 2000）。ただし、現在ではようやく、一つのステップとしてある程度安定し他者に説明可能な地点まで来たと考えている。

私たちの共同研究では、水準の異なる3つのモデル構成を行った。図1は、3つの水準のモデル構成プロセスの実践を統合して後でまとめたものである。したがって図1は、「モデル構成プロセス」のモデル化である。研究を始める前に図1があったわけではないから、すべてのモデル構成が実際にこの手順で組織的に行われたわけではなく、用語も含めて何度も改訂を重ねてきており、今後の検討課題も大きく残されている。つまり、図1は、試行錯誤と紆余曲折を繰り返して分析をすすめた研究実践の経過を現時点でまとめた作業プロセスモデルである。

まず図1に太枠で示した3つの水準のモデルの性質について簡単に説明しておきたい。

### 1) モデルⅠ 基本要素 (Element)

第1のモデルは、個々の現場データの具体的なイメージから、その基本要素をとりだしてまとめたものである。個々の人々が描いた生のイメージ形態にもっとも近く、ローデータを直に反映したモデルである。基本要素は次の基本構図をつくるときの構成要素となる場合と、基本要素のみをカテゴリー化し定義・分類して実証的データ分析に用いられる場合がある。

イメージ画2の分析では、「基本構図作成」と「定義・分類」の両方向の分析を行った。基本要素は、「基本形 Fundamental Figure」と名づけた。

### 2) モデルⅡ 基本構図 (Composition)

第2のモデルは、関連する基本イメージを包括的にまとめ、ひとまとまりのイメージを与える「基本構図」である。

基本構図は、基本要素の配置 (arrangement) や構成 (construction) によって成る「配置形態」(各要素の相対的配列 configuration) を表している。配置形態という名称ではなく構図という名称にしたのは、本研究では、実際に私たちの目に見える配置形態は3次元であるのに対し、それを描画という方法によって2次元で表した図のみを問題にしているからである。配置形態が「地形」や「星位」に喩えられるとすれば、それを2次元の平面に表した基本構図は「地図」や「星座」にあたる。

### 3) モデルⅢ 基本枠組 (Framework)

第3のモデルは、基本構図を位置づける座標系となる「基本枠組」である。基本枠組は、基本構図を成立させる前提となる枠組、骨格、構造にあたる部分である。また、基本枠組は基本構図の描き方を決める額縁でもある。基本構図の描き方、つまり基本構図の寸法や縮約や抽象のしかたや要素の選択や描線の描き方などは、この基本枠組を現実世界のどこを対象にどのような寸法で設定するかによって決まる。

モデルⅠの基本要素は、より具象的で経験的であり、実際に現場で観察された描画の一部(個々の生のイメージ画)をそのまま要素として用いることもあった。この場合、要素が実際の描画の一部であっても、他の多くのデータ集合から選択しとりだす作業がなされており、表象の程度は低くても、representation (代表作用)が行われているゆえに、「モデル」とみなされる。

モデルⅢの基本枠組は、抽象度が高く複数のモデルを共通して位置づける基礎的骨格を提供する。

モデルⅡの基本構図は、モデルⅠとモデルⅢの相互関係によってつくられたモデルであり、半具象モデルの性質をより明確にもつ関係体モデルである。

以上のようにモデルⅠからモデルⅢに至るほど、抽象化の程度が高い。しかし抽象化の水準は、モデル構成の順序とは必ずしも一致しない。後に示すように、

実際に構成されたプロセスは、モデルⅠ→Ⅱ→Ⅲという順序ではなく、モデルⅠ→Ⅲ→Ⅱであった。

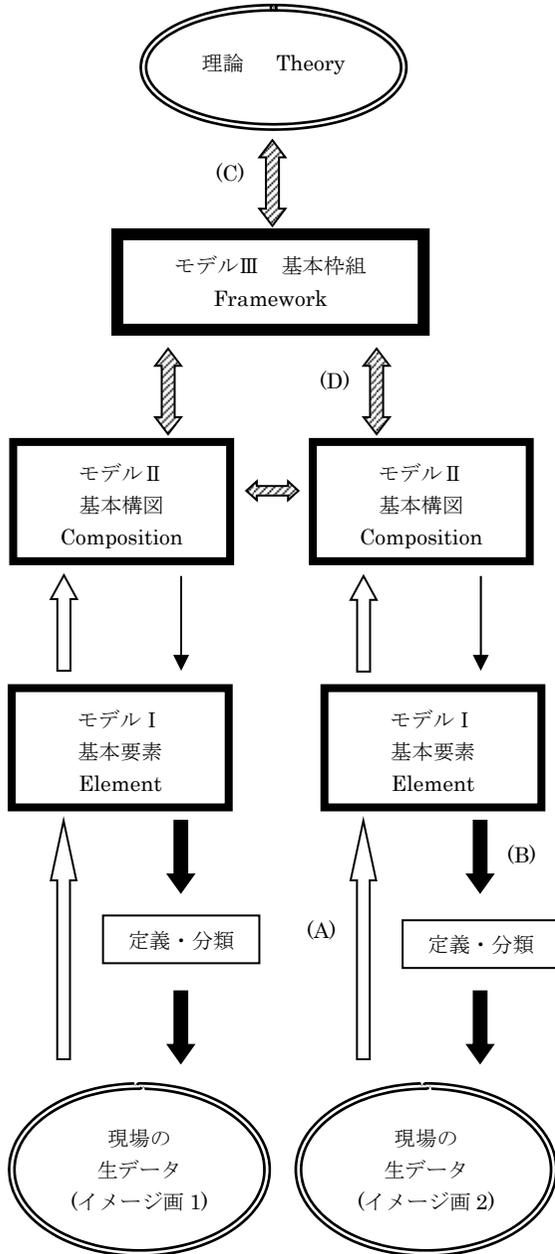


図1 現場データからの3水準のモデル構成プロセス  
モデルⅠ 基本要素, モデルⅡ 基本構図, モデルⅢ 基本枠組。(A)～(D)は構成順序。

Ⅳ 「モデルⅠ 基本要素」の構成プロセス

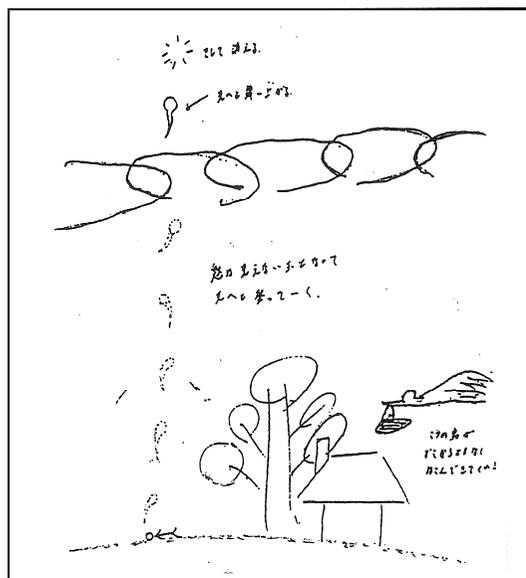
図1に示した3つの水準のモデルの関係と構成プロセスを順に説明する。

イメージ画分析において、イメージ画1とイメージ画2はまず別個に、それぞれのローデータからボトムアップで「モデルⅠ 基本要素」をとりだすモデル化がなされた。そして「モデルⅠ 基本要素」をもとに分類カテゴリーを作成し、定義と分類基準をつくり信頼性を測定し、生起頻度の日仏比較など数量的分析をした。このプロセスは、イメージ画1とイメージ画2で共通していた。

モデル構成は、イメージ画の種類によって、あるいは同じイメージ画のなかでも幾つもの観点から複数のモデルが構成されたので、モデルの水準も多岐にわたった。多くのモデル構成のうちから、ここでは説明事例としてもっとも明確に3つの水準のモデル化が行われたイメージ画2の一部「たましいの形と形態変容」モデルの構成プロセスをとりあげる。

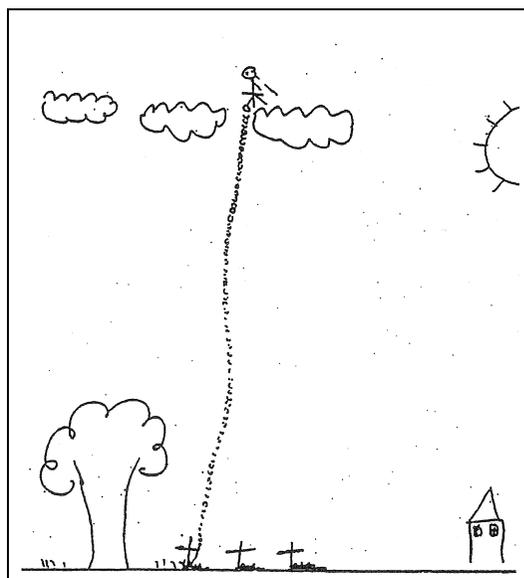
Ⅳ-1. 現場の具体的生データからモデル構成へ  
「モデルⅠ たましいの基本形」の構成  
図1 (A)

イメージ画2において実際に描かれた具体例を図2-1、図2-2に示した。現場データの特徴として、実際の描画は多量の意味の複合体であるから、このような描画から何に注目してどのような観点から分析するかが大きな問題となる。私たちは多くの絵を見て、まず「たましいがどのような形態で描かれたか」そして「移行の過程でたましいの形がどのように変容するか」に注目した。図2-1の日本人の絵も図2-2のフランス人の絵も、人が死ぬと死体となった人間の身体とは別の形をした「たましい」になって昇天するというよく似たイメージを表している。この世からあの世へ移行する途中は希薄化して点線で描かれている。これはのちに「気体形」と名づけた形である。二つの図とも、雲の上のあの世では形が見えるように実線で描かれるというアイデアはよく似ているが、たましいの形の表象は異なっている。のちに私たちは図2-1



魂は見えない玉となって上へと登っていく。天へと舞い上がる。そして消える。この鳥がどこからともなくはこんできてくれる。

図 2 - 1 イメージ画 2 の具体例  
(日本の大学生の絵, 事例 No. J0285②)



人は死ぬと、そのたましいは昇天するが、しかし肉体は残る。たましいのおかげで、人はあの世でまた再構成される。あの世の人は、地上で起こっていることすべてを見ていて(この世の)人の心の中を読むことができる。この世への帰還は、……(解読不能)の形で以外にありえない。

図 2 - 2 イメージ画 2 の具体例  
(フランスの大学生の絵, 事例 No. F0317②)

## 図 2 イメージ画 2 の具体例 日本とフランスの大学生の絵

〈全体的なイメージは共通〉死後にこの世の人間の身体とは異なる希薄化した「たましい」になって空中に上昇し、雲の上のあの世ではたましいの形が明確化するか、再び人間の形になる。〈たましいの形は相違〉日本の絵のたましいは「気体形」と「人魂形」、フランスの絵のたましいは「気体形」と「人間形」で描かれている。

の形を「人魂形」、図 2 - 2 の形を「人間形」と名づけた。

このように私たちはまず、たましいの形態に着目してカテゴリ作成を行った。カテゴリに分類して、数量的比較や質的比較を行うためである。しかし、私たちの研究では、通常の実証的アプローチのように、単にカテゴリ分類によって数量的分析をすることだけが目的ではなかった。モデル構成的現場心理学のアプローチ、つまり、たましいのイメージを「形態」から理解するための理論モデルをつくり、データをその

モデルのなかへ位置づけて理解することが第 1 の目的であり、そのためにカテゴリ作成をしたのである。

まず図 2 のような実際の描画データをていねいに観察して「たましい」がどのような「形」で表現されているかを知り、その「基本形」をモデルとしてとりだす作業をした。それが図 1 (A) で示したプロセスであり、その説明を以下に記述する。

- 1) 収集された現場データの加工 編集 (まるごとの手の内へ入れる知の縮小化)

第1ステップにおいて、収集した現場の生データ(A4版)を4分1の縮小コピーにしてカード化をして、全体を見やすく取り扱いやすくした。このように現場データを当面の目的にそって観察しやすい形に加工・編集する作業は、第2ステップのデータ観察と交互に行ったり来たりすることがふつうであり、両者の順序は入れ替わりうる。

本研究では静止したイメージ画が対象であるから、縮小コピーにしてカード化するという簡便な作業によって、生のデータをまるごと繰り返し観察可能な形に編集した。VTR画像などの場合には、編集作業をするための視点を発見することが必要なので、生のデータ観察が加工・編集に先立つことが多く、観察と編集の交互の行き来は非常に頻繁に必要となる。

一般に、生のデータをどのような大きさに加工するかは、目的によって異なるわけだが、これが意外に重要な作業であることを注意しておきたい。実験研究では、最初から見る視点や測度を決めてから生データがとられるが、現場研究では生のデータのなかにさまざまに雑多なものが混入しており、そこから何が意味ある視点や指標かをとりだす作業自体が重要であり、それはデータに何らかの加工・選択・編集をする作業と不可分だからである。本研究では最初、もとのデータと同じ大きさのA4コピーを用いて分析していたが、それを4分の1のカードにすることによって画期的な合理化ははかられた。縮小化によって一目で複数のカードが同時に比較できるようになり、携帯性や利便性も大幅に増大した。

人間には一度に視野に入れられる範囲に制約があるから、縮小化のもつ長所は大きい。これは単に用紙サイズの問題ではない。情報をいかに取り扱いやすい大きさにするかが、何を意味ある情報としてとりだそうとするかにかかっているのである。したがって現場から得られた生のデータをどのような大きさに加工するかは、単なる技術の問題ではなく本質的な作業となる。

この縮小化は、KJ法(川喜田 1967)において、データを縮小カード化しラベル化し、一枚の模造紙の大きさのなかに全体が見えるように配置する作業と共通点をもつ。私たちの研究では、インタビューのような時系列を含む語りデータや観察も含む複雑なデータ

ではなく、A4一枚の紙にすべての情報をまるごと含みこむ画像データにしぼった時点、つまりデータ収集の時点ですでに「情報のまるごと縮小化」が試みられているのだが、それをさらに「情報を手の内に入れて操作できる」知の大きさへ縮小したのである。

ここで試みた縮小化とは逆に拡大化によって、ふだん気づきにくい部分を見ていく方法もある。絵であれば拡大コピーによる部分の拡大である。VTRデータであれば、部分選択や静止画が縮小化にあたり、スローモーションなどの加工は拡大化にあたるだろう。

## 2) 現場データの観察(有限情報の繰り返し観察による基準づくり)

第2ステップとして縮小加工したデータ束の全体を繰り返し観察した。この観察には、特に初期の予備研究の段階では膨大な時間を費やして何度も行った。

経験的には、この段階で100枚程度のイメージ画がすべて記憶されると、それが基準になって、その後は初めて見る絵であってもおよその位置づけや関連づけができる。まったく視点も仮説もない初期の段階では、一度に大量のデータを対象にしないで、幅広くサンプリングされた多様性のあるデータであって、しかも数を限定した同じデータを、繰り返し繰り返し何度も観察することが新しい発見をする基準や標準を観察者の内につくるために重要と思われる。この作業で、あまりに大量すぎるデータがあると、十分にいていねいに見られなくなる。

後に記すように、質的分析を行うため質的事例を抽出するときには、生データは大量であるほどよいと私は考えている。質的分析は、少数事例分析と同義ではない。数量的分析では統計的手段によって解釈の妥当性が支えられるが、質的分析では少数事例のみを見て解釈することには大きな危険をともなう。したがって、質的分析のほうが統計的分析よりも大量のデータを必要とするというパラドックスが起こる。経験的にいえば、イメージ画では統計的分析に必要な100事例の数倍以上必要だろう。そうすれば、どんな特異に見える事例にも類似した例や関連事例が見つかる。したがって、自信をもって典型パターンや変異パターンを提出できる。また、たとえ独特の一事例だけをとりあげて何かを言う場合にも、周辺ヴァリエーションを含め

た分厚い記述によって、その一事例を支えることができる。分厚い記述 (Gearts 1973) は、観察データだけではなく調査データにおいても重要である。

しかし、ここで述べているモデル構成の基礎作業である基準づくりのための観察においては、むしろ 100 事例ほどの有限の情報を繰り返し見るほうがよいと考える。現場観察や調査において何度も現場に行き詳細がわかればわかるほど何がなんだかわからなくなって、意味ある情報を抽出したり研究をまとめることが困難になることは多くの研究者が経験することである。情報量がある程度以上になると複雑になりすぎて收拾がつかなくなるのである。初期の段階ではある程度のヴァリエーションをもつデータが入手できたら、数量を際限なく増やすことを抑制し、その代わりに繰り返し同じ (類似した) データをていねいに見ることが有効と思われる。再現性 (replication) を保証することは科学の基本であるが、質的データにおいても再現され繰り返し見られる事例から学ぶことによって、ものをみていく基準 (standard) をつくることができよう。

以上のような限定された対象の繰り返しの観察は、自然観察や VTR 観察の場合にも同様に重要である。繰り返し同じものを見て、自分のなかに改変可能な「シエマ＝雛形」をつくるのが以後の作業の基礎になると考えられる。私の場合には、自然観察においては同じ子どもを長期間毎日縦断的に詳しく見たこと、また VTR 観察では限定された同じ実験の場面で 60 人ほどの乳児の行動を横断的に繰り返し何度も見たことが観察の基礎をつくるのに役立った。

### 3) 現場データの質的典型性と多様性の発見

第 3 ステップとして、データを観察して実際にどのような形態が見られたか整理するために、繰り返し同種の形が現れ幾つかの典型的な形に収束する「典型性カタログ」と、形の多様性や変異の大きいもの、不思議に思われる発見を含めた「多様性カタログ」をつくった。

イメージ画カタログは、100 枚程度で枚数が少ない場合であれば、縮小コピーを何度もめくったり、さまざまに並べかえて全体として眺める「図の束」にすれば簡易的にできあがる。私たちの研究では枚数が多かったので着目する観点ごとに独立した作業を行い、数

十種類の図録カタログをつくった。特定の「形態」だけを取りだし、「縮小形態コピー」をつくり、それを「図解地図」にした。この作業では、KJ 法における図解化の発想と技術が役立った。

多様性のほうは別途に質的分析の対象にして、繰り返し多量に出現する典型性をもつイメージのほうに注目して次のモデル化にすすんだ。

### 4) 「モデル I 基本要素：たましいの基本形」の構成

イメージ画の典型的事例をもとに、図 3 のように「モデル I 基本要素：たましいの基本形 fundamental figure」として、「人間形」「人魂形」「気体形」などをとりだして名前をつけた。そして再び実際のイメージ画と照合して、図 2-1 や図 2-2 のような典型事例とそれらの関連を補足的に説明する事例をとりだして検討した。

次に「基本形」を単なる 3 分類のカテゴリーとしてではなく、図 4 に示したような、人間の身体に似た形から消滅していく形までの変容プロセスのなかに位置づけた。たましいの形を「より人間に近いものから消滅に至るまで」の変容と考えてモデル化したのである。

この「モデル I」を変容形としてまとめた段階において、現場の個々ばらばらに見えたデータは、ある種の意味的まとまり (=モデル) をもって見えてきたわけであり、少し理解がすすんだといえよう。たましいの形態のカテゴリーは、分類するための引き出し、つまり固定した静的カテゴリーではなく、形態変容プロセスモデルのなかの一つの「結び目」として位置づけられた。「結び目」とは、ネットワーク構造をもつモデルにおいて、複数の異質の要素を連結する (結ぶ) とともに、新たな意味を生み出す (産ぶ) 結節点のことである (やまだ 1987)。モデル化によってものを見る目が変わり、新たな見方が生み出されるのである。

## IV - 2. 分類カテゴリーの作成とデータ分析

### 図 1 (B)

以下のプロセスは、図 1 の (B) にあたる。

### 5) 分類カテゴリーの作成 (連続した現象に切れ目

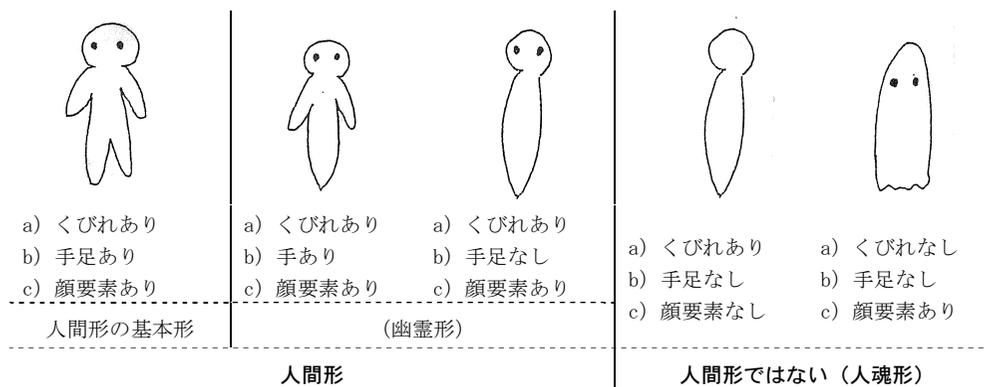


図3-1 人間形の基本形と具体例



図3-2 人魂形の基本形と具体例



図3-3 気体形の具体例

図3 モデルI 3つの基本要素

各基本要素の定義と分類基準は表1に示した。信頼性測定など手続きの詳細や、数量的・質的分析の実際は、Yamada & Kato (2001), やまだ (2001a) 参照。

をつくる)

「モデルI 基本要素：たましいの基本形」としてとりだした「人間形」「人魂形」「気体形」の3基本形の分類カテゴリーをつかった。このカテゴリーは、先にも述べたように、固定した3類型ではなく、形態変化プロセスの一結び目と位置づけられた。実際には連続していて切れ目がない形態変化のプロセスであるが、どこかで区切って分類することによって、ものを見やすくする作業がカテゴリー化である。

6) 分類カテゴリーの定義と信頼性測定〈言語化と他者との共有化〉

次にカテゴリーの定義をつくって、表1のように言語化した。そして、おもに予備研究で得たデータの分析を試しに行った。そして実際のデータ分析に耐えうる操作的で実用的な定義であることを確認した。さらに複数の研究者により数十回の検討を行って、改訂を加えた後に定義を確定した。そして、分類カテゴリー作成にかかわらなかった研究者を含めて、独立した二人の研究者が定義に従ってそれぞれデータ分析を行い、

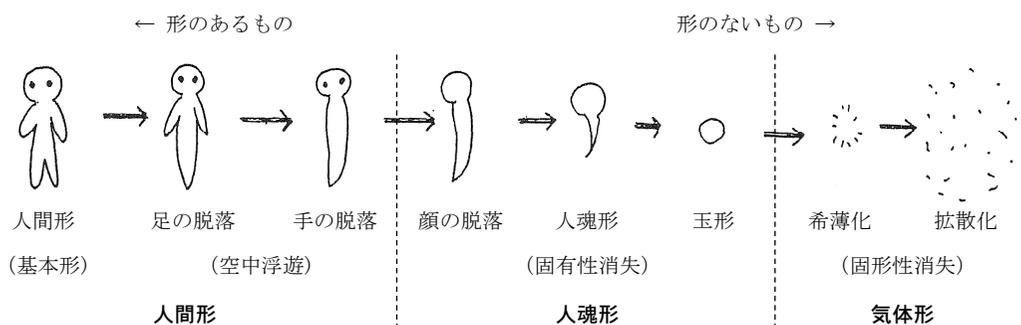


図4 モデル1 3つの基本要素の変化プロセスモデル

図3の第1ステップのモデル化では、基本要素「人間形」「人魂形」「気体形」を3カテゴリーに分類した。カテゴリー分類のためには、基本形とそのヴァリエーション、その形態に分類される範囲、特に「境界」を明確にすることが重要になる。図4では第2ステップのモデル化がなされた。3基本要素の核となる形を中心に「人間形→人魂形→気体形」をたましいの形態の変化プロセスとして位置づけた。図3と図4のモデル化は目的が異なる。図3は、3カテゴリーを区分し、「分ける」ための定義を明確にして数量的分析をするために役立つ。図4は、3カテゴリーの「関係」を表して理解するために役立つ理論モデルである。

一致率から信頼性を測定した。

ここで行われた作業は、単に数量的分析における信頼性測定のための手順としてだけではなく、研究者がつくったカテゴリーを他者に伝達可能なものにし、共有化する過程にもなるので、質的分析のためにも重要である。現場データを繰り返し見てカテゴリーをつくった当事者は、その経験のなかで言語化しにくい暗黙の情報を多く蓄積している。それをできるだけ言語化していくことが定義づくりの重要な作業である。言語化によって他者と共有できるものになると同時に、信頼性の低い部分や他者と食い違う部分を、共通の議論のまな板にのせることで当初のあいまいな基準をより明確な定義にまで練り上げていくことができる。

この作業では、表1のように定義を明確に言語化し、カテゴリーの中核に位置する典型例を示してわかりやすく他者に伝えられるようにすることがまず必要であった。私たちの研究の一例をあげると、人間形と人魂形の区別にかかわって「人間とみなされる最小限の基本的な形とは何か？」が繰り返し議論になった。最終的には、「人間形とは、a) 頭と胴体の分離（くびれ、区切り）がある、b) 手か足がある、c) 顔の要素（目

など）がある、以上の3つのうち2つ以上を満たすもの」という定義をつくった。

次に、カテゴリーの周辺に位置して他のカテゴリーとの境界領域にある例や特異な例を選択して例示することが重要であった。特に境界例については繰り返し検討する必要があった。そしてたとえば、「人間の形の影化（斜線による表現）は人間形に含める」など操作的定義を含めて特記事項を明確にした。

研究によっては、カテゴリー作成の段階で終わる場合もあるだろう。またカテゴリー作成とモデル作成の順序が入れ替わる場合もあるだろう。カテゴリーがモデル構成より先立つ場合もあれば、すべてのモデル構成が終わった後にカテゴリーを作成したほうがよい場合もある。

なお、私たちの研究では「たましいの形」の他に、「たましいの往来プロセス」や「生まれ変わり」のカテゴリーなど、別の目的のためのカテゴリーも多種類つくった。それらの別種の基本形の作成は、上記の1)から6)までの手順を繰り返す作業であり、このループは必要に応じて何度も繰り返された。

表1 たましいの3基本形の定義と分類基準

<p><b>1. カテゴリー分類する上での基本的注意</b></p> <p><b>〈全般にかかわる分類の基本〉</b></p> <p>(1) 基本的には絵を中心に分類する。しかし、説明を加味して総合的に判断する。絵と説明が大幅に矛盾する場合は、絵を優先する。</p> <p><b>〈「たましい」分類の基本〉</b></p> <p>(2) 「たましい」とひらがな表記した場合は、人間形などすべての形を含む広義の内容をさし、人魂形と漢字で示した場合は、狭義の人魂形を示す。</p> <p>(3) 「たましい」の表現形は、死者の肉体から離れた時点以後、途中のプロセスだけでなくあの世での状態も含む。帰還後のこの世における人間あるいは動物の身体表現は「たましい」とはみなさず、分類の対象としない。</p> <p>(4) 一人の一枚の絵のなかに複数の表現形がある場合は、それぞれの表現形についてカテゴリズを行う。したがって、一人の被験者が描いた絵に複数の異なる形が併存する場合（たとえば、一人の人が人間形と人魂形を両方描く場合）には、両方のカテゴリーにカウントされる。</p> <p>ただし、一つの表現形には4つのカテゴリー（人間形、人魂形、気体形、その他）のうち、どれか一つに判断してその分類を相互排反的にあてる。また、一人の被験者の一枚の絵で同じカテゴリーに複数個カウントされる場合（人間形が二回出てくる場合など）は、何回出現しても一個とみなす（人間形として一回のみチェックする）。</p> <p>(5) 一人の一枚の絵のなかに複数の表現形があって、その一つが死者の変形パターンとしての「たましい」の表現と判断される場合、その「たましい」と出会う「お迎えの人」や、「えんま」などの他界の超越的存在の擬人的表現は分類の対象としない。</p> <p><b>2. たましいの3基本形の分類基準——「人間形」「人魂形」「気体形」</b></p> <p><b>(1) 人間形</b></p> <p><b>〈人間形の基本形〉</b></p> <p>a) 頭と胴体の分離（くびれ、区切れ）がある</p> <p>b) 手か足がある</p> <p>c) 顔の要素（目）がある</p> <p>上記3つをすべて備える形を人間形の基本形とする。</p> <p><b>〈分類基準〉</b></p> <p>上記2つ以上を満たすものを人間形の最低基準（minimum basic）とする。人間形が影化（斜線による人間形の表現）している場合は、人間形の変形とみなす。</p>	<p>図3-1に、人間形を分類する基準の具体例と、人間形に似ているが人魂形に分類される形の区別を示した。</p> <p><b>(2) 人魂形</b></p> <p><b>〈人魂形の基本形〉</b></p> <p>人魂形は、人間形と気体形の間形に位置づけられる。人魂形は、人間形と気体形以外の何らかの特定の形をもち、その形に何も付随していないもの。特定の形の具体例としては、人魂形（尾をひいた球形）、球形、雲形、炎形、ファントム（オバQ）形、ハート形などがあげられる。</p> <p><b>〈分類基準〉</b></p> <p>人魂形は、人間形と次の基準によって区別される。</p> <p>a) 頭だけの形。頭があるが胴がない、あるいは胴との分離が明確でないもの。</p> <p>b) 頭と胴（尾）の分離があっても手足がないもの。</p> <p>c) 頭と胴（尾）の分離がなくて顔（目）が描かれているもの</p> <p>図3-2に人魂形の具体例を示した。</p> <p><b>(3) 気体形</b></p> <p><b>〈気体形の基本形〉</b></p> <p>気体形は、次のいずれかの表現形をもつものをさす。</p> <p>a) 光、煙、エネルギーなど特定の対象を表現しているが、定まった形がない表現形</p> <p>b) 「何らかの形」があったものが、消滅、破壊、粒子化、希薄化など形が無くなっていくという表現が明確な場合（「何らかの形」については他のカテゴリーに分類する）</p> <p>c) 点線による表現形</p> <p>d) その他、明確な形が特定できない表現形（矢印のみで形が描かれていないものを含む。ただし、矢印が人間形や人魂形の移動「方向」を表示しているだけの場合は除く）</p> <p>図3-3に気体形の具体例を示した。</p> <p><b>(4) その他</b></p> <p>a) あの世に移行後、人間、たましい、いずれにもたましいとしての特別な表現がなく、星などの天体表現が見られる場合、その天体表現だけでは「その他」にカウントしない。</p> <p>b) 具体物に喩えられている場合（たとえば「花」＝たましい）や、心のなかに存在しているなどの表現は、「その他」とする。</p>
--	--

## 7) サブ カテゴリの作成

私たちの研究では、3つの基本形のカテゴリをつくった後に、「人間形」や「人魂形」の内部をさらに細かく見るために変容パターンを分類するサブ・カテゴリをつくった。

たとえば「人間形」に関しては、(1) 付加(羽, 光輪, 頭巾など): 人間形に羽(翼), 光輪, 頭巾(三角), その他(杖など)がつけ加えられているもの。

(2) 脱落(足・顔の要素): 人間形の基本形と比較して、足や顔の要素が見られないもの。(3) 表情・衣服の変容。(4) 影化: 人間形が、斜線や黒色などで塗られているもの。(5) その他。以上のカテゴリがつけられた。

これらの変容形が独立したカテゴリではなく、サブ・カテゴリとしてつくられたのは、モデル構成の理念だけからではなく、予備研究からおよその出現頻度を考慮して、あまり頻度が多くなかったからという実際的理由に基づく。他のデータ源(たとえば別の文化の被験者)で、この種のイメージが頻度多く現れるならば、たとえば羽の付加を「人間形」の変容としてではなく、「天使形」などと名をつけて別のカテゴリにして独立させる場合もありうる。このように、どのようなカテゴリを幾つ作成するかなどは、現実のデータとの対話によってある程度柔軟に考えたほうがよいだろう。なお、私たちのモデル化では、「羽の付加」など「人間形の変容」のサブ・カテゴリは、「モデルⅠ」には入らなかったが、後につくった「モデルⅡ 基本構図」のなかへ統合して位置づけることで、より全体的なモデルを作成する際に役立った。

## 8) カテゴリへの分類と数量的データ分析

### 9) 多様な形態についての質的データ分析

カテゴリ作成後に、8) 数量的データ分析と 9) 質的データ分析を行った。数量的分析の分類カテゴリは、「モデルⅠ」を作成した第1段階で作成したのうち、何度も改訂された。最初から3水準のモデル構成を行うことが計画されていれば、3つのモデルがすべてできた最終段階で分類カテゴリをつくったほうがよかったかもしれない。しかし、モデルの全体像が最初からわかっていればモデル構成する必要もないわけだから、モデルとデータのあいだを行きつ戻りつした

り、暫定的にカテゴリをつくって分析をすすめることは、ある程度不可避であろう。

数量的データ分析と質的データ分析の内容と結果は、報告書(やまだ 2001a)に記述したが、本論の目的からはずれるので省略する。以下にデータ分析の考え方のみを述べる。

数量的分析と質的分析は相補的であり、それぞれに長所をもつ。数量的分析は分類されたカテゴリの生起頻度など一般的傾向を見るのに適している。また数量化できるのはある程度の出現頻度がある平均的な事例に限られる。質的分析では同カテゴリ内の多様性や微妙な変異をとまなうヴァリエーションを詳しく見ることができる。新しい発見をするには、具体的な事例をできるだけ時間をかけて質的にていねいに見ることが重要である。質的データ分析から新たな疑問や洞察を見いだしていくプロセスは、作業としては大変であるが、その過程に現場研究のいちばんおもしろい醍醐味がある。

私たちは数量的分析には被験者総数 561 人の調査資料を用いたが、質的分析の事例は、予備調査も含めて 1613 人の調査資料から選んだ。このように数量的分析よりも質的分析のほうで、より多量の被験者のデータを分析したのは理由がある。

第1には、逆説的ではあるが、質的分析においては大量の分厚い記述によって裏付けられた多くの事例がないと典型性や共通性は見えてこないし、少数事例のみでものを言うことは危険だからである。第2には、多量のサンプルのなかから選ばないと、絵としても質のよいものが入手しにくいからである。この場合の質がよい絵とは、統計的に大多数の絵と同じカテゴリに属していながら、全体として重要な要素を含み、印象深くインパクトがあり、生き生きしたイメージをもつもので、このような絵は典型事例としての価値が高い。第3には、数量的選択や平均的選択とは異なる基準で選択するためにも、事例は多いほうがよい。多くの事例を見ると典型的で平凡な絵も多く見ることになり、それらと比較すると、特異な絵、独創的な絵、一枚しかないユニークな絵も見だしやすくなる。少数事例では、それが一般的範疇に属する平凡なものなのか、きわめて変わった特異なものなのかを区別することは難しい。質的分析では、「たった一枚」しか存在

しなくても価値があるとみなせば、重要な事例として選択できる。しかし、なぜその一枚が重要なのかは、ある程度大量の絵を見て比較しながら鍛え上げた見識眼がないと見えてこないし、説得力あるかたちで説明することも困難だろう。

私たちは、イメージ画事例の分厚い蓄積の上で次の3つの観点ごとに、個々のイメージ画を相互に「比較・対照」して選択した。第1に、文化差や個人差を越えた共通性や一般性をもつ典型的なイメージ画、第2に、文化差や個人差をよく表し、多様性や変化可能性を広げる独創性のあるイメージ画、第3に、理論的・文化的・歴史的にみて興味深い観点を含むと思われるイメージ画である。

多くの事例から選択したイメージ画の事例は、比較を可能にした形で、しかしできるだけ生のままで提示することにした。絵は、生の絵のほうが形式化するよりも生き生きして生成的なインパクトをもつからである。また、生の絵のほうが多様性と個性をもつと同時に類似性や共通性をもつイメージの不思議を味わわせてくれるからである。イメージ画の描き方は個人によって独特で一つとして同じものがないといってよいほどさまざまである。しかしまた、類似したものを並べていくと、必ずよく似たものが見いだされる。個々のイメージ画は「個性」的であるが、どれ一つとして「孤立」しているのではない。集合的な社会的表象としてイメージ画を見ると、個々人が描いたイメージは他のイメージと補完したり響きあったり対照したりして大きな織物のなかに位置づけることができる。方法としての「比較」は、共通性を見いだすためにも、相違を明確にするためにも、少しずつズレをもつ変容パターンを見るためにも重要である。

個々のイメージ画は、全体として織物をなす個々の図柄といえるが、その図柄にもいろいろな並べ方や織り方があるだろう。私たちは、あるパターンを典型的な一事例によって代表させるだけではなく類似した絵をできるだけ多く並べて見られるようにした。つまり、一つのイメージのヴァリエーションを重視し、多様な変異形を含めて広く深く味わうことができるように提示した。

## V 「モデルⅢ 基本枠組」の構成プロセス

「モデルⅢ 基本枠組」構成は、モデルⅠの構成につづけて行った。図1に示したように、モデルⅢは、本論の事例であるイメージ画2のモデルだけではなく、イメージ画1のモデルも含めて包括的に位置づける枠組モデルとして構成された。

モデルⅠは、実際に描かれた絵をもとにボトム・アップでつくられたが、対照的にモデルⅢは、理論からトップ・ダウンでつくられた。もちろん、片方向だけの作業はありえず、具体的な個々のイメージとモデルは、双方向に相互に繰り返し行き来して修正を重ね、何度も改訂された。

「モデルⅢ 基本枠組」を図5に示す。これは、数回の改訂を経たのちの最終ヴァージョンである。この基本枠組は、「心理的场所」(psychological topos)と、「移動」(transition)という二つの理論的な基底概念に基づいてつくられた。この二つの基底概念は、研究調査の初めから仮定されていた概念である。イメージ画2では、「死ぬ」という表象は、この世からあの世へ移動するという「心理的场所の移動」と、この世の人からあの世の人に変化する、あるいは人間からたましいに変わるなど「他の存在様式や形態の移動」という、二つの移動概念によってとらえることが研究の理論的構想であった。このように、およその基底概念は研究を始める前から想定されており、それにそって研究がすすめられた。

しかしここで注意しておきたい重要なことは、最初からモデルⅢの基本枠組が完成していたわけではなかったことである。今まで記述してきたモデルⅠの構成と定義・分類など現場データとの往還プロセス(この作業に6年以上の月日が費やされた)、その地道な作業の繰り返しによって、「モデルⅢ 基本枠組」も洗練され明確化した。したがって、私たち(Yamada & Kato 2001)は論文を書くときに、このモデルⅢを「問題」の延長としての「仮説」として前半に記述すべきか、「結果」として後半に記述すべきか悩んだ。従来の仮説検証型の論文形式ではどちらかにすべきであるが、どちらにしてもうまく記述できなかつた。そ

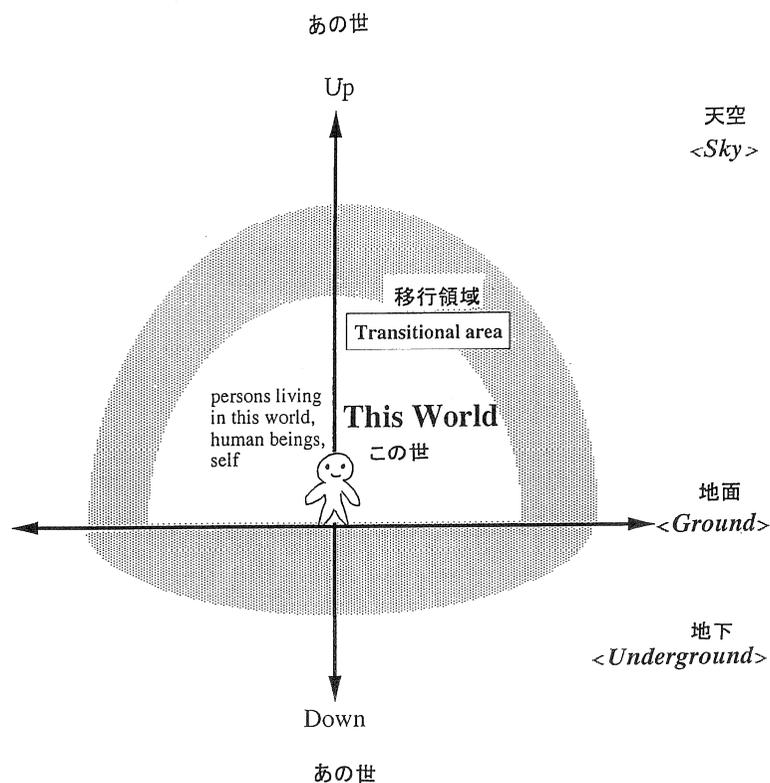


図5 モデルⅢ 基本枠組 イメージ画1「この世とあの世の関係」と、イメージ画2「たましいの形態変容」を位置づけるための基本枠組

れで論文を書くときには「モデル構成 Construction of the Models」という項をつくって中間に記述することにした。このように、ある程度は理論的に最初から考えられ、ある程度は実証的なデータ分析に触発されるというかたちで、理論とデータの往還によってモデルがつくられた。

図5のように「モデルⅢ 基本枠組」を図式化し、同時に規準となる概念を言語化した。それはおもに次の7つの前提からなる。この基本枠組は、「この世とあの世のイメージ」という特定の研究課題を大きく超えて、他の課題にも使える、より一般的な理論モデル

を志向している。

#### 1) 座標系 (Coordinates: Time-Space Frame)

人間が生きている世界をもっとも単純な二次元図式にすれば、垂直軸と水平面からなる座標系が形成される。「この世」と「あの世」という二つの世界も、垂直方向の軸と水平方向の軸によって構成される座標軸によって図式化できるだろう。この表象的座標系は、無機質の幾何学的座標とは異なり、軸にもその軸によって区切られた空間にも「名前」と「意味」がある。また、生き物である人間にとって空間は幾何学的空間

のように等質ではなく、知覚・行動的にも意味的にも異方性をもつ。

## 2) 水平軸：基盤としての地面 (Horizontal axis: Ground as a basis)

垂直軸と水平軸の基盤となるのは、地面 (ground) である。地面は、数学の座標軸の任意の横軸ではなく、陸生動物である人間の知覚や行動を支持する基礎 (basis) となる文字通りの基盤 (ground) である (Gibson, J.J. 1979)。地面は、人間が生きて生活を営むライフの基盤であり、世界を表象する基盤「可変的な世界の基準となる不変項としての面」でもある。

人間は地面の上を移動することができるので、垂直軸と違って、水平軸は移動によって拡大できる。しかし、Bollnow, O.F. (1963) がいうように、人間と場所 (空間) とは独特の二重関係でむすばれている。一方で場所は人間がそのなかで動く固定したものであり、もう一方では、たとえ私が場所のなかで動くにしても私が場所をもちあるいているかのように、「私」に関係づけられた座標系が形成される。したがって、人間の位置が相対的に移動しても、場所は図5のような座標系を形成すると考えられる。

基盤としての水平面は人間にとってすべてのベースになる重要な面であり、水平軸には「地面」という名前が与えられている。「床」「ベッド」などは地面の別名である。しかし、基本枠組の座標系においては、垂直軸の方位には名前を与えたが、水平軸の方位には名前を与えなかった。それは、天と地をむすぶ上下の垂直軸は重力によって絶対的で固定するが、水平面である地面のなかに引く水平軸の方位は相対的で任意性をもつからである。つまり垂直関係のなかで水平面は「地面」として固有の名前をもつが、水平面のなかで水平軸をどの方向に引くかは任意である。人間の身体の位置を変えても上下は逆転できないが、左右を反転させることはできる。また座標系の水平軸には「左-右」の他にも「東-西」など種々の名前を与えることができる。水平軸上の方位の意味は人間にとって絶対的なものではなく、文化や価値観によって変わりうる。

## 3) 垂直軸：上 - 下 (Vertical axis: Up-Down)

垂直軸は、地面 (ground) から上方向 (up) と下方向 (down) にのびている。垂直軸は任意ではなく、重力の方向によって客観的に与えられている (Bollnow)。すべてのものが地面に対して動くのはもちろん、すべてのものが地面に対して直立したり、倒れたり、上昇したり、落ちこんだりする。物理学的にはなく生態学的にみれば、重力は相対的ではなく、絶対的だからである (Gibson)。

## 4) 原点：人間の基本形 (Point of origin: Human Form)

座標系の垂直軸と水平軸の交わる原点に、「この世の人」つまり「人間の基本形」が位置づけられる。人間が主体となるときには、世界は有限であり、人間は自分を座標系の原点として自分の身体を基にして上下、前後、左右などを表象している。人間は「ここ」という有限の場所のなかに根をおろしている存在として座標系の原点に位置づけられる。

## 5) 3つの領域：地面、天空、地下 (Three zones: Ground, Sky, and Underground)

地面 (ground) を基盤にして、垂直軸は、天空 (sky)、地下 (underground) と名づけた3領域に分かれる。地面は、幾何学的直線ではなく、Gibson がいうような生態学的地面を表すが、図5では、その文字通りの地面から、表象的・比喩的地面へと拡張されて、「人間」「私たち」「生者」が生きている場所を表している。

天空と地下は、異なる媒体からなる異質の場所であり、どちらも人間がそこで生きることができない場所として定義される。

天空は、空気に代表される無形の気体の層からなり、無重力の宇宙空間へとつながっている。人間の上に広がる天空は透明性が高く可視的空間は広いが、人がそこに飛翔することはできず、何らかの方法で飛ぶことができたとしても身体を支えられず落下する。

地下は、人間の下にあるが、地面の下は不可視であり生きられる場所は天空のように開けていないし広がっていない。水平線をなす「面」が文字通りの大地である場合には、地下は固体で堅くて進入できない。海のように水面である場合には、落下の危険がある。

媒体が土のような固体であっても、水のような液体であっても、いずれの場合にも人間は地下では息できない。

## 6) 二つの心理的場所：この世とあの世

(The psychological topoi: This world and Next world)

二つの心理的場所「この世」と「あの世」は、主体の居場所を原点としたときに、図5のように図式化される。原点に近い中心領域に私たちの居場所「この世」がある。「あの世」は、この世から離れた場所と位置づけられる。

この世は、「この世の人・生者・私たち」の居場所であり、中心から空間・時間的に隔たった遠くの周辺の場所が「あの世」である。あの世は、英語でも next world (次の世界), hereafter (ここから後), another world (もう一つの世界) など、時間的・空間的に隔たった別の世界として表現されている。

「あの世」の住人は、究極の「他者」であり、人間の基本形から隔たった者として位置づけられる。たとえば、生者から隔たった死者や幽霊、私たちから隔たった他者や異人、人間から隔たった化物や魔物などである。

「あの世」は幾つかの領域に分けられる。天空と地下は、どちらも人間が生きられない場所(死者の場所「あの世」)であるが、先に述べたように等質ではない。人間が生きている場所(「この世」)との関係で配置すると、図5のように上空方向へは大きく「この世」の領域が広がっているが、下方向への広がりはいささか小さい。

## 7) 移行領域 (transitional area)

移行領域は、二つの世界、この世とあの世とのあいだにある「境界領域」である。移行領域は、境界として二つの世界を区切り分離する標識となる場合もあれば、二つの世界のあいだの中間領域となる場合もある。移行領域は、二つの世界のどちらにも属さない中立的、両義的領域となり、呪術＝宗教的禁忌の課される領域となり、聖と俗、浄と不浄の両義性をもつなど、そこにさまざまな価値が付与されることが多い。

移行領域は、人間が一つの場所から別の場所へ移動

するときの、過渡期、境界域である。Gennep, A.V. (1909)によれば、この世からあの世への移行は、生から死への通過 (passage) 儀礼とみなされ、儀礼的境界は「葬儀」や「喪」によってなされる。喪は、死者がこの世から出て行って分離し、あの世の死者の世界へ入って統合されるまでの過渡的期間である。

## VI 「モデルII 基本構図」の構成のプロセス

モデルIIは、図1のモデル構成プロセス(D)で示したように、モデルI(図4)とモデルIII(図5)に関連づけた媒介モデルとして、最後に構成された。

図6に示した「モデルII 基本構図」は、モデルIの基本要素形を、モデルIIIの基本枠組と関連づけてモデル化された。図6を見ると、図4の基本要素を部分的に含みながら、より大きな枠組のなかで「たましいの形態変容モデル」として位置づけられていることがわかるであろう。このように個々のイメージ形態を、より大きな変化プロセスの一部として位置づけ意味づけるモデルをつくることによって、一般化と理論化をすすめ、多文化比較のための枠組としても有効に働くようにした。

図6では、図4の「人間形」「人魂形」「気体形」の基本要素に加えて、サブ・カテゴリーの「人間形の変容形(羽の付加された人間形＝天使形など)」、さらにはイメージ画には少数しか表れなかったが理論的に重要と思われる「動物形」などを加えて、より一般化して「たましいの形態変化」モデルにした。このようにモデルII基本構図では、モデルI基本要素を、モデルIII基本枠組のなかへ並べただけではなく、理論的に拡張して一般化している。

もう一方で、モデルIIは、モデルIIIを具体化、限定化している。図6の基本構図では、図5の基本枠組をすべて使わず、その一部に限定したイメージの具象化を行っている。基本枠組のある部分だけを拡大して、その範囲内で現在のデータを過不足なく記述できる現実的な寸法に加工した。つまり、基本枠組のうち本研究に関与が深い2象限だけに限定し、水平軸に特定の名称を与えて、その部分を拡大して詳細に記述できる

ようにした。このように図6では、抽象的な一般枠組(図5)をより具象的に加工した上で、たましいの形態変化の基本形(図4)から演繹した図像を配置して、理論的に深い考察を可能にした。

以下、図6の「モデルII 基本構図 たましいの形態変容モデル」の一部を簡単に説明する。たましいの形態変容モデルは、生きた人間の形(人間形 Human form)を基点として、「たましいの居場所(空間的距離)」と「たましいの形態」の二次元を交差させてつくられている。本来は二次元では次元が少なすぎるが、ここでは必要不可欠な次元のみを使い、できるだけ単純な図式化を行った。なお形が同じでも内包する意味内容(signifié)が異なるとか、形が違って同じような意味内容をもつことがありうるが、ここで問題にするのは、意味記号(signifiant)としての形のみである。

垂直軸(U-D)は、人間の居場所を地上の中心(原点)においたときの、上昇(UP)——下降(Down)の軸である。図5で想定されていた垂直軸における下降方向は、図6では省略した。地獄など下降方向の表象は理論的には重要と考えられるが、実際のイメージ画にほとんど現れなかったからである。

水平軸(A-H)の方位は、左方向が無形化(Amorphousness)、右方向が異形化(Heteromorphousness)の軸とした。図5では名称を与えなかった水平軸の方位を、図6ではこの研究のイメージ画を理解するための方位として特定化している。ここで名前を与えた左右の方位は、必ずしも対称ではない。

水平軸において、左への無形化の方向は、人間の形態から、固体としての形態を失っていき、希薄化・消滅化に向かう変容を表す。右への異形化の方向は、人間とは異質の形になっていく変容を表す。これには他者形、動物形、怪物形など多くの変化形があり、複雑な次元と方向分化があると考えられるが、ここでは単純化して一次元で表している。

人間形から気体形への変化は、図6のように、上昇に向かう人間形→人魂形→気体形と、地上における人間形→影形→気体形という二方向の変形を考えた。どちらも人間形から気体形へと変化する二つの主要な方向である。たましいが人間形を起点として上方向へ移動する場合、一般にそのままでは浮揚が不可能なので、

翼や特別な衣をつけて浮揚力を獲得したり、地についた足を失うことによって上昇への力を得るといった形態イメージの変容が起こる。人魂形とは、こうした上昇過程の中間に位置づく変容形態としてとらえることができる。幽霊形は、地上にこだわりがあって、人間形にもどることも、地上から離れて気体形になることもできず、地上の空間に浮いている(hovering)特殊な存在と位置づけた。

人間は、地上の生き物であるという肉体的制約をもつ。飛行機などの乗り物か特別の道具を使わない限り、人間形のままでは上昇できない。中空、天空に行くには、水が気化して水蒸気になるように、希薄化・粒子化・気体化など、浮遊できるような変形が必要である。したがって、空間における位置変化と形態の変化は、大きく見れば共変動する。

たましいは原点から左上方向に離れば離れるほど、人間の形がもっていた固体的性質がどんどん失われていく。そして、ついには透明になったり、何もない無の状態へと至る。つまり、生きていたときに有していた個別性の証である身体や名前、容姿等がしだいに失われ、ついには完全なアイデンティティの喪失へと至ると考えられる。

以上のような「あの世I」象限における変化を「気化(vaporization)」と名づけた。ただし、物理学で「気化」と呼ばれるよりも、広い意味をもつ。それは、原点から左、あるいは上方向へ離れるにつれて人間が形を失って希薄になり、透明(transparent)になり、見えなくなることを意味している。「気化」は、人間が固体としての形態を失い、有機体から無機化するプロセスである。また個人としてもっていた、名前や個性や容姿や性格を失い、匿名化、無個性化し、生前のアイデンティティを喪失する方向への移行である。

たましいが「気化」の過程の終りに到達する形態を、I基本要素の「気体形(Air Form)」として位置づけた。ここで気体(Air)とは、たましいの形なき、透明な状態を表す。Air(空気)は生存にとっての必須条件であり、その空気へと存在が解消していくこと自体、生の終焉を意味している。古くから風や氣息はこの世界から消えて去っていくことの象徴であった。気体形は、アニマやスピリット概念の原義でもある。

図6の基本構図において、「あの世II」象限におけ

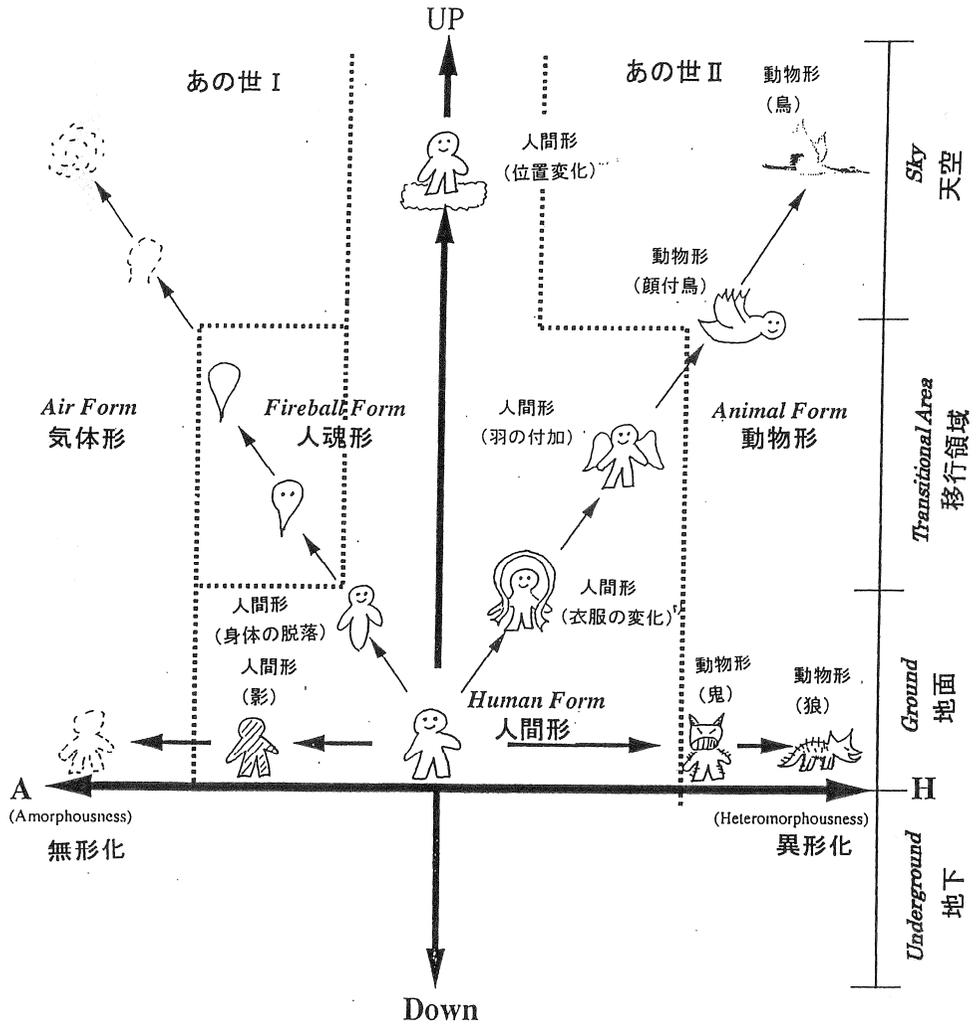


図6 モデルII 基本構図 たましいの形態変容モデル

たましいの変形プロセスを半具象的に表したモデルである。「人間形」を原点におき、基本要素（モデルI）を基本枠組（モデルIII）に組みこんで関連づけて説明できるモデル化を行った。

この基本構図（モデルII）では、水平軸に名称を与えて、この研究にもっともふさわしい説明が可能になるように想定した。そして左方向への変化を、無形化（人間形の消失と希薄化）、右方向への変化を異形化（人間形からの変異、他者化）を示す軸として設定した。左上への変化は、固形性、個性、アイデンティティの消失と浮遊性の増大を示す。「人間形」→「人魂形」→「気体形」という3基本形（モデルI）は、この左上の変化軸上に位置づけられた。右上への変化軸は、「人間形」→「人間形（羽の付加・天使形）」→「動物形（鳥形）」の変化を示す。

モデルIIは、モデルIとモデルIIIの単なる合成ではなく、新しい視点や説明体系を生成する機能をもつ。この中間モデルをつくることによって、「人間形から希薄化へ」「人間形から異形化（他者化・動物化）へ」という二種類の変化パターンが仮定され、その変化プロセスの説明が具体的な図像形の提示によって可能になったといえよう。

る形態変容は「異形化 (Heteromorhousness)」と名づけられた。たましいが原点から離れて右に移動するほど、本来の人間形から、異なる形状の生き物へと変わっていく。右へ向かう軸は、人間形から異人形への変化を表すのである。

異人 (strangers) とは、小松 (1985) によれば、「異類異形性」(人間がふつうにもつ姿とは異なった鬼や怪物、動物たち) と「他者性」(外集団あるいは外の領域に属して、「われわれ」の仲間ではないこと) の二つによって定義される。「異類異形性」の側面は、人間形から異人形へと形態が変容していく過程に照応する。「他者性」の側面は、ふつうの人間の状態から社会的、空間的、時間的にどれだけ距離が離れた存在となるかが問題となろう。図6では、この二つの側面が、ともに原点の人間形からの距離の増大による形態変化として表現されている。

異人形次元は、妖怪や魔物や神霊への変形など多次元で多彩であるが、ここでは簡略化して、おもに動物形 (Animal Form) のみ図示した。動物形を「異類異形性」の代表としたのは理由がある。人は、たとえ想像上でも、まったく見たことがない新しい図像を生み出すことは困難であり、見聞きした実在物を合成して想像する。「異類異形性」として、さまざまなヴァリエーションの想像上の生き物がつくりだされてきたが、人間の身体の欠損や変形の他には、人間と動物 (たとえば「人魚」)、動物と動物の合成 (たとえば「竜」) など、動物形はもっともポピュラーな変容と考えられる。なお、ここでの「動物」は、生物分類上の動物とは必ずしも一致せず、動物 (animal) の原義「動く生き物」というべき広い意味範囲をもつ。なお、動物を人間よりも価値的に低く位置づけ、聖性を認めない文化もあるが、ここでは、動物を神にもなりうる両義的存在とみなしている。

人間形から動物形への変化のうち、たましいの表象として特記すべきは、鳥形 (鳥類だけではなく、蝶、蛭、トンボ、蜻蛉など昆虫や飛ぶ生き物を含む) への変容である。それは、図6のように、人間形→天女形→天使形→人頭鳥形→鳥形へ変容すると考えられる。「天女形」は、人間形をしているが、特殊な衣服や道具や乗り物によって、飛ぶことができる表象である。羽状の衣服 (羽衣) の脱着や、魔法の杖

など) などによって、人間の姿に簡単にもどることが可能である。「天使形」は、身体に羽が生えた有翼人間であるから鳥との部分合体による変身をともなっている。人顔をもつ鳥「人頭鳥形」は、古代エジプトのたましい「パー」などが有名である。「鳥形」としては、死者のたましいが白鳥などの鳥や蝶になって飛んでいったという話が世界中に見られる。

図6基本構図の「あの世Ⅰ」象限では人間が気化・無化していく。それとは対照的に、「あの世Ⅱ」象限では、人間とは異なる生き物に変身する。後者の変容では、人間の形態やアイデンティティは失うが、個としての名前は必ずしも失わない。形態や性格はデフォルメされて、別のアイデンティティを得て、個性はむしろ強化されやすい。

まとめるとモデルⅡは、当該研究に即した内容をもつ次のような構想を含む「たましいの形態変容」を半具象的に表した基本構図モデルである。

- (1) たましいの形の変容 (transformation) は、人間形を基点にして、そこからの変異として考えられる。
- (2) たましいの形の変容は、場所の変化、つまり「たましいの居場所 (たましいが位置する場所)」と「たましいの場所移動 (transposition)」と関連している。
- (4) たましいの形の垂直軸上の変容は、人間を基点とした価値の上下と関連する。
- (5) 原点の人間形 (Human Form) から垂直軸の「天空 (Sky)」方向へ上昇移動するに従い、人間形の形そのものは変わらないが、神性など超越的属性が付与されやすい。
- (6) たましいの形の「モデルⅡ基本構図」における水平軸上の変容は、左方向は「無形化」Amorphousness (希薄化・拡散化・影化・無生物化)、右方向は「異形化」Heteromorphousness (異人化・他者化・獣化・他生物化) を表す。
- (7) 原点の人間形から「あの世Ⅰ」象限に遠ざかる移動をするほど、たましいは人間の形を喪失し、固体としての形を失い、気体化、希薄化、消滅化の方向をたどる。

- (8) 原点の人間形から「あの世Ⅱ」象限に遠ざかる移動をするほど、たましいは人間とは異質の形となり、動物と人間の合体形や動物形に近づく。

以上のようにモデルⅡは、具体的なイメージ画データからボトム・アップでつくられたモデルⅠと、理論的にトップ・ダウンでつくられたモデルⅢを関連づけて、一つの半具象的な見取り図としたモデルである。どの水準のモデルでも、モデルであるからには一般化がめざされているが、モデルⅡは、現場の具体的イメージから遊離しすぎないローカリティを含む抽象化であるという意味で、中間形であるとともに中身が濃くて含蓄が多い「半具象的」モデルの特徴をよく表している。

モデル化は、有限で具体的でローカルな知の働きから始まる。たとえば図3に示した「人間形」「人魂形」「気体形」の3基本形は、おもに日本のイメージからとりだされたカテゴリーである。それを図4の変化プロセスに位置づけた「モデルⅠ 基本要素」にした段階で日本とフランスの2文化比較を可能にできるまで一般化し共通化した。図6のモデルⅡでは、多文化比較が可能なまでに、より一般化した図式になっている。どこの文化にも属さないモデルはありえないし、どこの文化にも属さないモデルにしようとするれば、抽象度が高くなりすぎて記号の世界になり、個々の具体的なイメージの比喩形からは大きく離れてしまうだろう。ローカリティを保持しながら一般性を高めるためには、少なくとも3水準のモデル構成が必要であった。

今までの文化比較研究は、基準となるモデルや尺度自体が文化的文脈に依存していることを軽視しすぎてきた。また、上記のような3基本形のカテゴリーをつくった場合に、単にその量的比率の比較に終わることが多かった。この研究のきわだった特徴は、図3~6をすべてモデルと考えることで、基本枠組や分類カテゴリーそのものも文化によって異なる意味体系をもちうることを想定していることである。他文化においてまったく異なるイメージが表れたときには、この基本形とは異なる基本形をもつモデルへと改訂したり、基本枠組のある部分をより濃密に記述可能にすることによって、基本構図の図柄も変えられるようにしたいと考えている。

## VII 今後の課題

以上、「この世とあの世」イメージ画研究において構成した3つの図像モデルを具体事例として、モデル構成プロセスの実際を記述してきた。ここで記述したモデル構成の作業から、私たちが生きている文化を研究の土台として生身の現場から問題や方法を立ち上げ、長い時間をかけて自前でモデルをつくり、多文化に発信できるように一般化していくことをめざすモデル構成的現場心理学の実際が、ある程度理解していただけたのではないだろうか。

今後の課題としては、4つの方向が考えられる。

第1には、この研究で構成された3つのモデル、それ自体を具体的なデータとの往還によってさらに改良していくことである。モデルは、最初に日本のデータを基盤として構成され、次にフランスのデータとの比較からより共通性が高いものに一般化された。今後はさらに異質の文化を加えて多文化比較を行うことで、実践的によりよいモデルにしていくことが考えられる。この方向では、すでにイギリスとベトナムを加えて多文化研究を進展させつつある（戸田他 2000、伊藤・やまだ 2000など）。

第2には、この世とあの世のイメージ研究という特定の目的のために構成したモデルをまったく異なる目的の研究に応用したり、別のモデルとの関係を考察することで、モデルの汎用性を高めたりモデルの改良をしていくことである。この方向では、やまだ（2001b）において、人間の「寝る」「坐る」「立つ」という身体姿勢を「モデルⅢ 基本枠組」に位置づけるモデル化を試みつつある。

第3には、ここで記述した具体的なモデル構成プロセスが、どの程度方法論として一般化できるかというメタ理論的検討である。データ対話型理論（grounded theory: Glaser & Strauss, 1967）やKJ法（川喜田 1967）など他の現場研究や質的研究の方法論と比較しながら考察することで、方法論として洗練するとともに理論的特徴を明確にしていくことが必要であろう。

第4には、ここで記述した具体的なモデル構成プロセスを研究モデルとした「モデル構成的現場心理学」

の研究を多方面で実践していくことである。そうすれば画像データやイメージ画だけではなく、VTR 観察データやインタビューによる語りデータなどにも適用できる「現場データからモデル構成する方法論」として実践的に練り上げていくことができよう。

## 謝 辞

本論文の構想と内容はすべて著者の責任で書かれたが、事例とした研究は、加藤義信氏（愛知県立大学）との共同研究に基づく。共同研究部分の引用を快く許可して下さった氏に心より感謝する。

本論文の研究は、研究代表者（山田洋子）の下記の科学研究費補助金の援助を受けた。平成 10～12 年度基盤研究 C（2）「現代日仏青年の他界観の生涯発達心理学的研究」（課題番号 10610110）。平成 13 年度基盤研究 B（2）「人生サイクルと他界イメージの多文化比較による生命観モデルの構築」（課題番号 133571006）

## 引用文献

- Bollnow, O.F. 1963 *Mensch und raim*. W. Kohlhammer. 大塚恵一訳 1978 人間と空間 せりか書房
- Bowlby, J. 1988 *A secure base: Parent-child attachment and healthy human development*. Basic.
- Bruner, J.S. 1986 *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press. 田中一郎訳 1998 可能世界の心理 みすず書房
- Furth, H.G. 1969 *Piaget and knowledge*. Prentice Hall. 植田郁朗・大伴公馬訳 ピアジェの認識理論 明治図書
- Gearts, C. 1973 Thick description: toward an interpretive theory of culture. In *The interpretation of culture*, 3-30. Basic Books. 吉田禎吾他訳 1987 文化の解釈学 岩波書店
- Gennep, A.V. 1909 *Les rites de passage*. Emile Nourry. 綾部恒雄・綾部裕子訳 1977 通過儀礼 弘文堂
- Gibson, J.J. 1979 *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin Company. 古崎 敬・古崎愛子・辻 敬一郎・村瀬 旻訳 1985 生態学的視覚論 サイエンス社
- Glaser, B.G. & Strauss, A.L. 1967 *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine Publishing Company. 後藤 隆・大出春江・水野節夫訳 1996 データ対話型理論の発見 新曜社
- 伊藤哲司・やまだようこ 2000 「あの世」と「この世」の関係イメージ(15) ——ベトナムにおけるたましいの形と移行 日本発達心理学会第 11 回大会発表論文集 296.
- 印東太郎 1973 心理学におけるモデルの構成 印東太郎編 モデル構成 1-28. 東京大学出版会
- 川喜田二郎 1967 発想法 中公新書
- 小松和彦 1985 異人論——民俗社会の心性 青土社
- Piaget, J. 1946 *La formation du symbole chez l'enfant, Imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Delachaux et Niestlé.
- 戸田有一・やまだようこ・加藤義信・井上篤子 2000 「あの世」と「この世」の関係イメージ (14) ——イギリスにおける「たましい」の形と移行 日本発達心理学会第 11 回大会発表論文集 295.
- やまだようこ 1986 モデル構成をめざす現場心理学の方法論 愛知淑徳短期大学研究紀要 25, 31-51. (やまだようこ編 1997 現場心理学の発想 <sup>フィールド</sup> 新曜社 161-186.)
- やまだようこ 1987 ことばの前のことば 新曜社
- やまだようこ(編) 2000 人生を物語る——生成のライフストーリー ミネルヴァ書房
- やまだようこ(研究代表者) 2001a 日仏青年の他界観の生涯発達心理学的研究 科学研究費研究成果報告書
- やまだようこ 2001b 場所に居ることの身体イメージ——天地のあいだと「立つ」「坐る」「寝る」画像 住田正樹(研究代表者) 子どもたちの居場所と対人世界の現在 科学研究費研究成果報告書 19-53.
- やまだようこ・加藤義信 1998 イメージ画にみる他界の表象——この世とあの世の位置関係 京都大学教育学部紀要 44, 86-111.
- Yamada, Y. & Kato, Y. 2001 Images of the soul and the circulatory cosmology of life: Psychological models of folk representations in Japanese and French youths' drawings. 京都大学教育学研究科紀要 47, 1-27.

(2001.6.5 受稿, 2001.11.7 受理)