

## 童話作成に及ぼす心理特性

### —童話研究(2)—

蘭 香代子

## The Psychological Characteristics of Drawings and Fairy-tales by College Students

### —Research of the Fairy-tales (2)—

Kayoko ARARAGI

#### <問題>

筆者は「童話」というかたちで退行したものがたり作成を試み、自己を動物や子どもや女神などに投影させながら、心理援助を促進させる試みをしている。自己を語るものがたりとしての童話—そこには、絵と文による芸術療法がもつ身体感覚にはたらきかけ、身体感覚での表現を中心とする感覚を解しカタルシスを行い、ほとんど意識することのなかった母語の病から回復を促す芸術療法の側面と、このカタルシスを行うイメージ表出を絵や文として定まった流れにそって表出するナラティブ的なストーリーを構造化するというものであり、童話の形であることによってより子どもの自己、つまり無意識にあるイドの部分を表出しやすいという特徴を際立たせるものである。ストーリーと絵というふたつの介入を通して童話を心理療法に活用していく手だてを模索していく姿勢である。

特に水のなかの生きものの童話にみられる心理では、水をかけることや風呂に入ることなども含む水に浸る象徴が、母体の子宮を意味し生まれ変わる意味をもっている。これは心理療法が母性的な保護空間のなかで癒されることの大切さ(八幡1999)からも裏付けられ、Winnicott(1956)の「原初の母性的没頭」にも関係していると考えられる。水の中での十分な体験は、魔法をといてあるべき本来の姿に戻すとも言われ

(M. L. フォン・フランツ2004)、入浴や水は無意識への回帰であり、実際にはそのひとつの中にはない何かしらのシャドウの面を洗いさるものと主張されている。矢吹(2004)もまた、人間の心の発達を動物にたとえ、子どもはおもちゃや童話のこれらの動物に自分の心を引き受けてもらい、苦痛体験を乗り越えていくことを指摘している。

本稿では、童話を作る前の心的構えとストーリーの起承転結のしかたとの関係、作後の成就感などから、童話作成が心理的に及ぼす効果を分析することにする。

#### <方法と手続き>

目的：童話作成への心的構え及びストーリーと作成後の内省を検討する。つまり童話作成への構えとストーリーの関係をより詳しく検討する。

(調査1)

童話協力者：駒沢女子大学大学院生19名

期日：平成18年12月

教示と手続き：教示は「およそ1時間弱のなかで、起承転結をもって、水(海)のなかの生きものの童話を作ってください」で、A4のコピー用紙4枚をわたした。さらに協力者には黒のサインペンとクレヨン一式が与えられた。ほかに「作るはじめの気持ちをありのままに」と「作

成が終わった時の気持ちをありのままに」と、  
2枚の用紙をわたされた。その後 TEG エゴグ  
ラム性格検査及び YG 性格検査が行われた。

### <調査の結果と考察>

調査の結果については、主に作成前の心的構  
えと童話内容（主としてストーリーの展開のし  
かた）と、作成後の快－不快感の3つの側面を  
中心にして分析を行った。さらに性格特性の影  
響について分析した。

#### 1) 作成前後の心理変化

作成前の心理としては次の3パターンがみ  
られた。

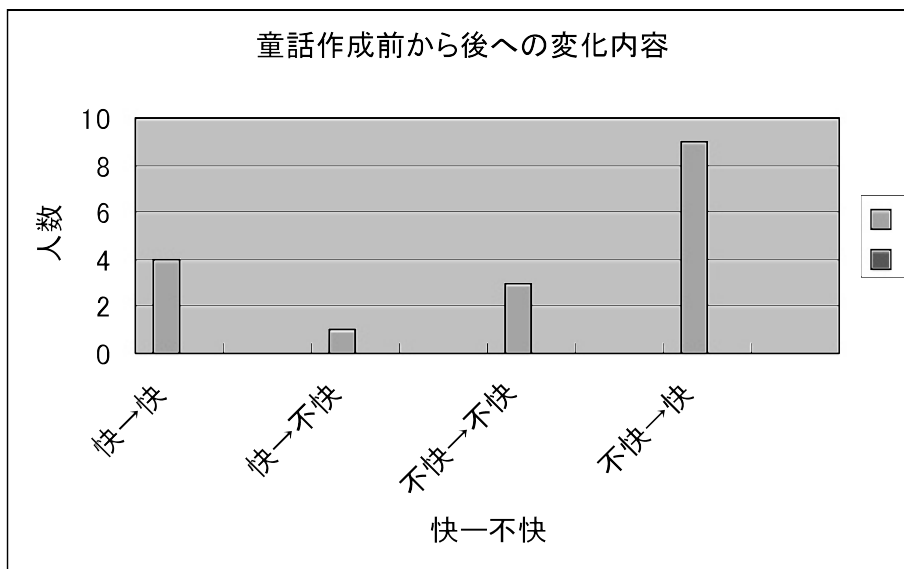
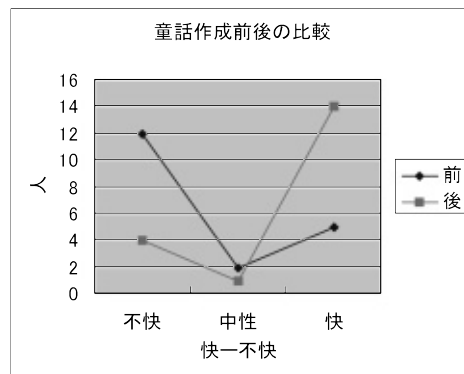
##### ①作成前の心的構えと感情

快的感情（楽しみ、わくわく、馴染みがある）  
…… 5 名（26%）  
中立感情（難しそう、作れるかな）…… 2 名  
（11%）  
不快感情（不安、とまどい、嫌、憂鬱、疲労  
感）……12名（63%）

##### ②作成後の内省感情

快的感情（疲れを忘れて楽しい、満足、充実  
感、開放感、うれしい、おもしろい、スム  
ーズにできた、驚き、すっきりしたなど）……14  
名（73.7%）  
中立感情（説明のみ）…… 1 名（5.5%）  
不快感情（意外な結末でうまくできなかった、  
迷いでまとまらない、つまらない、不完全燃  
焼感、とても疲れた）…… 4 名（21%）

童話作成前から後への変化では快から快へ4



名、快から不快へ1名、不快から快へは9名、不快から不快は3名、となっている。中性から快へ1名である。

これらを不快、中立、快の3段階でカイ自乗検定にかけると、カイ自乗=8.59、 $P<.05$ で有意であった。さらに不快と快のみのカイ自乗検定では、カイ自乗=8.24、 $P<.01$ で有意であった。つまり童話作成前の不快感が、作成後に快感情へ変化したのは78%に及んでいる。

これらの結果は、はじめ不安や疲れ、戸惑いや嫌な気持ちなどの不快感情が多かったものの、童話を作成するなかでカタルシスを行い浄化され、洞察が得られすっきりしたり、満足したりする快感へと変化したひとが多かったことを示し、多くのひとにとって童話作成が心理療法として良好であったと考察できる。

## 2) 童話作成の着手パターンが影響する作成前後の心理

次に童話を作成する際の着手パターンの作成前後の影響について、まとめたのが表1である。

ここでは、着手が絵から先に描かれたか、文から先に書かれたか、絵と文が交互につくられていったのかの3つの視点から集計した。内容(ストーリー)が先な場合、4枚文が書かれてから、絵を描いたことになる。また絵から先に着手した場合は、その逆になる。交互につくられ

た場合は絵と文を交互にというのが集計された。

これらの中身をみると、ストーリーがスムーズにでてくると迷いも少なく、絵でカタルシスをおこない、すっきりしている場合が多い。しかし絵から始めると、ストーリーに迷いが生じやすく、途中で二転三転する場合が多いが、絵そのものを紙いっぱいに描くことには快感がある。さらに不快から不快群で文から始まったにもかかわらず迷い例がひとつあり、童話に没頭できない場合もあった。

そこで着手時に着目し、①安定型(動揺なく前向き)、②アンビバレント型(不安と楽しみ、楽しそうだけど嫌、わくわくするけど苦手、心配だけど楽しみ、億劫だが浮かんでくるなどの葛藤がみられるタイプ)、③不安・憂うつ型(大変だ、憂うつ、戸惑い、嫌、めんどくさい)、などの三型に分類した。この場合の詳しい分析は表2になった。

この内容(ストーリー)における起承転結がはっきりとある童話は17で、89.47%であり、起承転結がやや不明確な童話は2で、10.53%である。それでもhappy endの明確な結びの童話は、16で84.2%である。中性は起承転結がやや不明確で2で10.53%である。bad endな結びは1で0.53%である。ほとんどの童話はストーリーや展開が明確で、「めでたし」「幸せ」「仲良く」「おとなになった」「成長」などができた結

表1 着手パターンと作成前後の心的パターンの比較

着手		作成前から作成後 不快から快への群	作成前—作成後 不快から不快群	作成前—作成後 快から快の群
	文から 絵から 絵と文を交互に	5(55%) 3(33%) 1(11%)	1(33%) 2(66%)	4(100%)
作成 経過	ほぼスムーズ型	4(44%)		3(75%)
	途中迷い型	5(55%)	1(33%)	1(25%)
	結末に不満		2(66%)	

表2 テーマとストーリー(特に展開)にみられる心理

	ストーリーの起承転結(ドラマ性)	テーマと結び	快、不快
安定型 (3作品) テーマが明らかで、ドラマの展開も明瞭	①承で自我不安。転で新世界で新出会いがあり、結で自己受容し ②起で誕生、承で育ち、転で試練と乗り越え、結で帰属 ③起(侵入者)、承(長老の助言)、転(仲間と戦い勝利)、結(平和)	自己受容後他者評価有り。happy end 自己成長と自己帰属獲得。happy end 平和共存への勧善懲悪。happy end	満足(快) 満足(快) すっきり(快)
アンビバレント (葛藤)型(5作品) 転で気づき、創造的思考ができると、happyになり満足につながる	①転で自分に寂しさ。結で他の生きものからの励ましで自己受容。 ②起、承、転で親のモデリング学習。結で親の機能獲得。 ③承、転で自己試練。結で親との再会となる自己成長。 ④起承はスムーズ。転で友だちと不和。結で孤独に揺れて生きる。 ⑤起は快。承転で災難に遭い不信感。結で結べない(はみだす)	ソーシャル援助で受容。happy end 自己成長とモデリング。happy end 自己成長と同一性獲得。happy end 原罪に悩み、孤独に生きる。bad end 悪者と善者の統合への失敗。bad end	満足(快) 満足(快) 満足(快) 心外な展開(不快) 不完全燃焼(不快)
不安・憂うつ型 (11作品) happy end でも、元に戻ると不満足。展開で自己成長感や充実感につながると後で満足が得られている	①起でやや不満(退屈)。承で旅。転で危機。結で元に戻る。 ②起、承で満足。転で背中に乗せ陸へ(危機)。結で元通りへ。 ③起承で自我不安。転で自己覚知。結で自己満足と他者評価を得る。 ④起で満足。承で事件。転で新しい場所へ。結で居場所で友愛感。 ⑤起で問題提起。承で援助され、転で多くの援助。結で解決し帰属。 ⑥起承で好奇心が成長。転で不安。結で勇気と行動決意で希望へ。 ⑦起で楽園。承で雨(ストレス)。転で洞窟探検。結で輝き発見。 ⑧起で自己PR。承で葛藤。転で勇気ある戦い勝利。結で愛の獲得。 ⑨起で暗闇に光り。承で脱出。転で捕まり嘆く。結で居場所と友愛 ⑩起であいまいな自分。承転で変化。結であいまいな感情。 ⑪起で根を張る。承、転で全身揺れ周囲に役立つ。結で普遍的自信。	自己の存在感の確認。happy end 他者評価で自己満足。happy end 自己受容と同一性獲得。happy end 対人関係(きずな)の再生。happy end 居場所感の迷いと再確認。happy end 自己確認と成長への決意。happy end 好奇心と勇気からの充実。happy end 承認と愛の獲得。happy end 自我同一性の再成。happy end 自己の透明感 中性 自己有能感 中性	不完全燃焼 疲労(不快) つまらない(不快) 心外な満足(快) 心外な満足(快) 満足(快) 充実感(快) 疲労忘れて満足(快) 大満足(快) 疲労忘れて充実(快) 勉強。(やや快) やや満足(快)

びになっている。

しかし起承転結が明確でないようなモノローグ的なもの、独話的に揺らいでいるものなどの

結びが明らかでないものは、悲しい結末、寂し

い結びとなり、若干にみられる。そして不快と感じた作後でも、童話としてはhappy endの結

びが多い。

ここで、上記の図や表の結果から総合的に考察すると、(1)安定型の童話には起承転結が明瞭にある。①テーマが明確で勧善懲悪や自己成長などのストーリーで、前向きで社会適応的である。②特に展開においてドラマチックであり、またそこで気づきや新しい獲得がなされている。

(2)アンビバレント型の童話では、課題遂行への不安と好奇心（楽しみ）が葛藤している。①展開において創意、工夫、新しい気づきができただけでhappy endになり充実感を生み出すが、展開で期待したものと異なった結末に運んでしまうと、不満感が強くなっている。②また評価やできばえを気にする場合が多く、a)イメージが次から次へとあふれ出てまとまらなかったり、b)絵でカタルシスがうまくできなかったり、c)なかなかストーリーも絵も浮かんでこない遅延現象がみられる。③それゆえアンビバレント型は、葛藤を統合するために初期緊張を起こしがちである。また過度緊張のあまり絵でカタルシスがうまく行われない場合も考えられる。

またアンビバレント型は、結果として①アンビバレント持続型（葛藤維持）、②満足・充足型（アンビバレント統合型）、③不快型（不満）への三種のパターンがみられる。

(3)不安・憂うつ型の童話にもアンビバレント型と同じ初期緊張、過度緊張、食わず嫌いがみられるが、展開で社会的援助や勇気ある行動、洞察や気づきなどの創意、工夫ができると、心外な結末へと流れ、疲労感や不快感、憂うつ感を忘れて満足する。しかし転で危機に見舞われても、結で元のさやに収まるという自己成長が確認できない場合は、不完全燃焼感や自己不満感がつのっている。

初期効果には好奇心や前向き適応感が作用するが、終末効果には終末パターンが次のような

場合、不満足となっている。①イメージが二転三転してまとまらず、はみでてしまうパターンで、心理臨床上やや不適応である。②思ったようにできない当惑型、不安全感型である。自己を抑圧し他者評価や他者優位の思考の持ち主にみられる。周りを幸せにするが自分は不幸タイプである。③結果不満型は、もっと良い作品であるはずだったと、完全志向型で過剰期待し、いつも不安全感を感じやすいタイプである。特にhappy endでありながら満足できないのは、自己成長感がもてない理由が考えられる。④課題達成型（A型）にみられる場合は、できあがったことの成就感に満足がみられる。⑤また起承転結があまりはっきりしない、ドラマ性の少ない作品では、快的満足感も少ない傾向にあった。感情の起伏、事件性の山場などが、童話作成における葛藤や問題解決への盛り上がりを示し、満足感も大きいことが考察できる。しかも⑥展開において他者とのつながりや絆形成、試練にうち勝つ、自己成長がおこなわれている。起はいかなる不幸や不満、楽園であれ、転における図地反転、洞察、他者援助がなされ、新しい認知の変容が起こることが、満足につながっている。つまりドラマチックな自己変化である。

これらは、次のようにまとめられる。

①内省型：こころの状態での洞察、気づき、創造、発見により解決し、満足へと変化。

②外的行動型：異界や新しい世界へ動いたり、戦ったり、友や英知者に出会ったりして行動のなかで学んで解決する。親和性や絆や問題解決をする。

③啓示型：神や夢などのお告げにより、自我を統制する

これらの三種のパターンがみられる。ちなみに大学生の童話にみられる関わりのある（対話のある）登場者は、主人公のみが13

で、12.6%。ひとりが23で最も多く、22.3%を占めている。ついで3人が21で20.4%である。多くは4人までで、16で15.5%となり、それ以上はかなり減少する。

### 3) TEG エゴグラムと YG 性格検査との関係

YG 性格検査は有効なのが16であり、他の3は未提出となった。エゴグラムは19人分全員提出されたけれど、ここでは YG の提出のあった16作品についてのみ分析する。童話作成前での安定した心的構えは3あり、彼らの YG はすべて有効だったので、YG とエゴグラムを記載した。しかしアンビバレントの心的構え（創作はワクワクだけど絵が苦手、絵は楽しそうだけどことばはめんどくさい、心配だけど初めてなので楽しみなど）のひとつでは、5作品中4しか有効な YG がなかったので4ケースを分析する。また不安・憂うつ型では9有効であったので、9個のケースについて分析することにした。

YG とエゴグラムについての詳細は、ここでは省き、後の事例紹介で若干紹介することにする。多くの性格特性は明らかな典型にあてはまる場合が少なく、ややくずれたパターンや混合的なパターンが多かった。

これらの結果をまとめて考察すると次のようなことが明らかになった。

①安定型は、すべて TEG では M 型に近く典型もしくはややくずれの型ではあったが、D 型も保有しており、ガキ大将タイプの情緒安定、社会的外向がみられた。心的構えにおいても安定したプラス志向であり、作後の感想においても満足感に満たされている。起承転結のドラマ性は高く展開が明確で前向き志向であった。

②アンビバレント型で、作成後十分な満足感を得られたひとは TEG エゴグラムにおいて N

型と逆 N 型であった。YG においては、AD、B'、EC と三様であったので、特性はみられなかったが、おひとよしタイプでの優柔不断や孤高のひとタイプの逃避的性格から、心的構えにおいて葛藤が生じたものと考えられる。

③アンビバレント型で、不満足だったケースは、TEG エゴグラムでは A 型優位の山型、逆 V 型であり、課題志向性が高く、十分な満足感が得られなかったと考えられる。また YG では AD 型であり、やや外向的なので、次から次へとイメージが湧き、積極的過ぎたものと考えられる。

④不安・憂うつ型の心的構えでは、作成後不満足だった2つのケースは、いずれも C 優位型であり、ドンファン型と「気まま」タイプであった。欲望が多すぎて童話では表現しきれなかったと考えられる。童話では満たされないイドに満ちていたと考えられる。YG 性格では、のんきさが双方とも高い B 型と AD 型であった。

⑤また不安・憂うつ型で、作成後に心外な満足や充実感を抱いたケースは、7みられたが、E 型を含む BE 型や AB 型、他は A 型系がほとんどで、D 型が1である。このことから YG 性格検査にみられる多くのひとが示す A 型が、不安や憂うつを感じる傾向があるとまとめることができる。童話を作成するということ自体に、嫌だな、不安だな、憂うつだなと感じられることを意味している。しかしまた、多くの A 型のひとが童話作成後に心外な満足感や充実感を得ており、これもまた一般的な傾向と考察できる。

しかしながら、TEG エゴグラムにおいては、NP 優位、CP 優位、A 優位、FC 優位などとそれぞれ異なっており、エゴグラムでのパターン化は難しい。

以上、データからまとめてみたが、2つの問題がある。1つは、サンプル数が16と少ないことである。2つは大学院生でしかも臨床心理専

表3 YG と TEG にみられる童話の心理

心的構え	YG 性格検査結果	TEG エゴグラム	作後感
安定型 (3作品) テーマが明らかで、ドラマの展開も明瞭	① ADE の混合型。気分変化18、のんきさ15、他は A 系統に近い ② D'型で情緒安定。外的志向型である。2から4の領域多。R18 ③ D''型だが、社会的外向18、のんきさ18、攻撃性 3 D 型に近い	FC18のガキ大将型 CP6、A8、AC6 典型に近いガキ大将 M 型 CP A=3 AC 優位の小型ガキ大将(M)型	満足(快) 満足(快) すっきり(快)
アンビバレント (葛藤)型(4作品) 転で気づき、創造的思考ができる、happy になり満足	① AD 型で思考的外向18、抑うつ2だが、他は A 系統値近くにある ② B'型、主観性19、抑うつ性20、攻撃性17、E 系統値6で BE 近い ③ EC 型で神経質15、協調性10、活動性3、のんきさ3で E'C'型 ④ AD 型で支配性16、気分変化 4 だが、あとは A 系統値に近い型	NP 優位の N 型(おひとよし典型) 逆 N 型で孤高の人タイプ N 型(おひとよしタイプ)AC14 A 優位型の山型で A16、NP18、FC15	満足(快) 満足(快) 葛藤維持やや満足(おだやか) 不完全燃焼(不快)
不安・憂うつ型 (9作品) happy end でも、元に戻ると不満足。展開で自己成長感や充実感につながると後で満足が得られている	① AD 型でのんきさが18、活動性17。他は A 系統値近くにある AD ② B'型。気分変化18、劣等感18、神経質20と B 型。のんきさ20。 ③ BE'型神経質18、のんきさ16。社会的外向5。E 型に近い B 型 ④ D 型で情緒安定。社会的外向16 支配性16、活動性16、神経質0 ⑤ CA 型だが A 系統値も5あり A 型に近い。抑うつ性3情緒安定 ⑥ AD 型抑うつ性2、のんきさ18思考的外向17。他は A に近い ⑦ AB 型で社会的外向18、のんきさ14だが、あとは A 型に近い B ⑧ A'型。気分変化4、攻撃性6で他は A 系統値 ⑨ A'型で活動性3、服従性2だが、他はみな A 系統値	FC と NP 優位でドンファン型 C 優位のきまま型 FC20、AC18、NP16 AC 優位型で AC16、FC8、NP11、CP/A5 FC 優位型だが、プレイボーイ型 CP 優位 A 低位型 NP 優位型で NP は20。 FC16、A5 NP 優位型で看護婦タイプ。NP20 A 優位のワークホリディタイプ NP16 U 型 C タイプのいじけタイプ	不完全燃焼 疲労(不快) つまらない(不快) 心外な満足(快) 心外な満足(快) 心外充実満足(快) 充実感(快) 疲労忘れて満足(快) 大満足(快) 勉強。(やや快)

攻生というミニプロ臨床心理士のデータであることである。彼らはかなりの演習や心理療法体験をしており、自己再生途上にあると考えられる。そのためにまったく心理面接の経験のないケースとは考えにくく、純粋な性格特性が測りにくい点である。これら2つの問題はあが、

性格はやや変化しながらもある部分では一貫性をもつ傾向があるので、ひとつの方向性のある知見は得られたと考えられる。そして性格特性における YG と TEG は、双方あってより明らかな性格が測定できるものと考えられる。

4) 3つのパターンそれぞれの童話事例

5) 補足追加としての大学生の童話にみられた不満足感の場合

ここで追加として、大学生の113の童話における起承転結でhappy end（楽しく暮らす、めでたし、幸せになった、笑顔が充ちた、成長した、好きになったなど）になった場合は、88.3%であった。またbad end（死んだ、悲しみ、殺された、消えてなくなった、不幸になったなど）は、3.8%であった。どちらとも判定しにくいのは、7.6%である。

大学生を対象にした童話の場合もまた、不満足な感情をつのらせている場合があり、それは次のような場合にみられている。

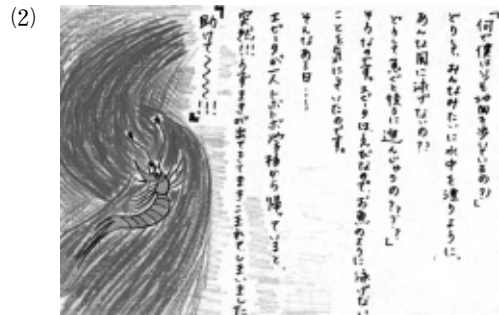
①話しがどんどん展開しとどのつまりが見えない、終結しない、まとまらない話し。②話が短かすぎて場面が変化せずにひとり言、つぶやきの場合。③話しがぐるぐる回って同じ場所から抜けられない。説明がいろいろ変わるだけで

主人公の動きがない場合。④話が中断してしまう場合。⑤支離滅裂な話し。意味を理解しにくい場合。⑥抽象的な話しで具体的表現がない場合（色や光、変化自在な形などの流れである）。⑦結で逃げる場合（夢だったとか、妄想だったとかで結びが結べない）、⑧綿密に企画、計画されて論理的に進み、技巧的で素直な自然のペンの流れがみえない場合、⑨楽しい結びにしようと意図しながら書いていくうちに變形し悲劇になり認めたくない場合、⑩文は書いたが絵を描けない場合（過度緊張）、などである。

これらの不満足な場合のストーリーを大きく分類すると、①漂白型（一場面のなかでただ漂っている）、②円形（どうどうめぐりで終われない）、③透明型（はっきりしない、メリハリ無し）、④分散型（ストーリーとしてつながりにくい、脈絡が掴めない）などであった。

また TEG エゴグラムパターンと童話内容については、蘭（2007）が大学生80名の傾向を調

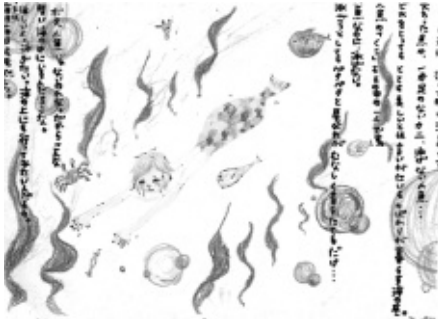
①安定から快へと安定していた童話事例





②不安・憂うつから快へと変化した童話事例

(1)



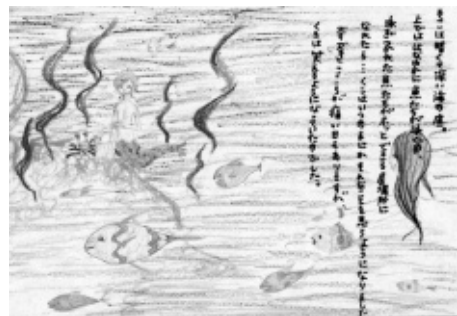
(2)



(3)



(4)



③不安・憂うつから疲労・不満とストレスを持続した童話事例

(1)



(2)



(3)



(4)

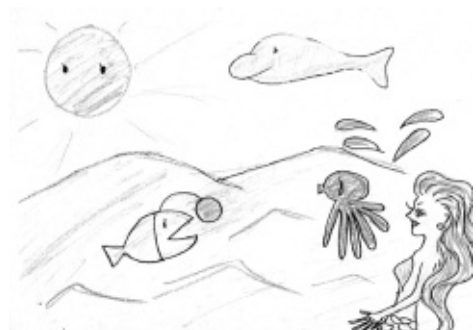


表4 童話とエゴグラムとの関係

CP 優位型(厳格・責任感強く批判的)……客観的で内容も簡潔 情緒が薄く読者をあまり引きづり込まない。童話作成に苦手意識があり、なかなか進まないことも多い。童話の面白みが少ない
MP 優位型(協調的、適応的世話焼きの)……登場人物も多く内容も起承転結や場面展開がはっきりしている。感情表現も前向きである。母性原理のテーマが多い(飲み込みによる包含、暗闇、行ってはいけないなど)
A 優位型(現実的、合理的、処理能力有り)……勇気を課題とした冒険ものが多く、戦いの場面が多い。異界体験が多いが、結の部分では家族や友達の援助で成功という課題志向が第一で、親和的な協力が付加されるのが多い。
FC 優位型(明るく感情主義で自由奔放的)……多元的な展開。いろんな視点を盛り込ませたりしている。行った場で新しく再生して楽しいライフを結末にすることが多い。自ら元の所に戻ることは少なく、新しい楽しみとの関係ができることが多い。
AC 優位型(よい子志向で依存的)……その場その場の適応があり、孤独感をにじませる話が多い。主人公は自ら意図して異界に行ったり人助けをしたりしないが、行きあたった場で親和性を得ている。戦ったり感情的に感激することは少ないが協調していく結末を結ぶことが多い。

M 型(協調性に欠けるが面倒見がよく、ガキ大將的)……親離れ、異界への出発にともなう保護力の高いひとからの援助。全体は明るくその中での心理的な弱さ、劣等感がありそれが起承転結で克服
W 型(自己責任感が強く遁世的)……自己成長が課題獲得によってなされ、自己努力、親からの承認を求めたけなげな作品など。親の保護に回帰する。
N 型(おひとよし的、おふくろ的、仕事に献身的など)……陰性感情(ひとりぼっち、嫌われている、無気力など)をかかえた主人公が、他の生き物との出会いや交流、努力を通して成長していくストーリーが多い。また今回の調査ではN型の性格特性が一番多くみられていた。
逆N型・(孤高型、自己愛、思いこみの)……出だしは明るく快調だが、展開のなかで課題への自己試練があり波乱を他の生き物からの協力で乗り切る。
台形型(マイホーム的とか自己中心的)……自己アイデンティの模索と努力。自分で獲得していく自己努力独立型で納得がいくまでえっちらほっちら
U 型(葛藤や爆発、いじけなど)……規則や言われたことに忠実に励み、それが破綻。死んで他に転生して役に立つなど、ひねり風な展開。オチがあってハッピーエンドに結ぶが手放しては喜べない犠牲的な結末など。

べているので、ここで追加しておく。

次にエゴグラムで多かったM型、N型、逆N型、W型、台形型をみると、次のようになった。

エゴグラムと童話のストーリーとの関係では、

性格の明らかな違いが及ぼす、テーマやストーリーへの影響があると結論づけられる。ここからも童話における主人公とストーリーへの自我投影が考えられる。

#### <引用文献>

蘭 香代子 2007年 水（海）のなかの生きものの童話にみられる心理の考察 ―主として①主人公への自我投影、②テーマにおける母性原理、③ストーリーにみられる自我不安とイド、の考察― 駒沢学園心理相談センター紀要第3号、pp2-11

八幡久美子 1999年 母性的な保護空間と癒しの機能 心理臨床学研究17、1 pp22-33

矢吹省司 2004年 絵本の深層心理 平凡社

**附記：**本研究は駒沢女子大学大学院研究科臨床心理専攻大学院生の協力を得て、調査分析研究を行いました。また事例提供に関しても無記名での掲載同意をいただきました。深く感謝申し上げます。