

交差と創造性

—新たな理解を生み出す思考方法—

関西大学大学院心理学研究科

岡村心平

◆要約◆

本論文では、人間性心理学において言及され続けてきた誰しもが日常生活において発揮しうる創造性に関して、Gendlinの「交差 (crossing)」の概念から検討する。MaslowやRogersは、自己実現や個人の内的条件への言及において創造性を取り上げているが、Gendlinもまた創造性について独自の仕方であらえている。まず、Gendlinの交差の概念が持つ創造的な特徴、状況についての新たな理解をもたらす機能に言及し、能動的に交差を用いる「掛け合わせる」思考方法や、それを支える受動的な「すでに交差している複雑さ」、またこれら2つの交差の関係について論じる。次に「掛け合わせる」思考方法の具体例として、創造的な言葉遊びである「なぞかけ」を取り上げ、なぞかけの言い回しを用いたフォーカシング・セッション記録の概要を提示する。考察では、「掛け合わせる」思考方法の持つ創造性について、セッション記録を参照しながら、Rogersの言及する建設的な創造性の内的条件と比較検討する。最後に、Gendlinによる創造性の捉え方に含まれている方法論への関心について指摘する。

キーワード：交差、創造性、なぞかけ（言葉遊び）、フォーカシング、掛け合わせ

I はじめに

人間性心理学において、創造性 (creativity) は主要なテーマの1つである。人間性心理学の成立に中心的な役割を果たした Abraham H. Maslow は、著作 *"Toward a Psychology of Being"* において、創造性を以下の2つに区別している (Maslow, 1968)。すなわち、歴史に名を残す発明や芸術作品を生み出す偉人たちが有する「特別な才能の創造性 (special talent creativeness)」と、すべての人に内在する「自己実現の創造性 (self-actualizing creativeness)」である。前者は科

学や芸術など、特定の専門的な分野における偉業を通して捉えられる創造性であり、後者はより広義の創造性、自己実現へと向かう人なら誰しもが持っている創造性を指す。Maslow (1968) は、終日家事に追われているある女性を後者の例に挙げ、彼女が日々行っている料理や育児、家具の選び方などがあまりに素晴らしく、それは創造的と言わざるを得ないほどで、このことを「一流のスープは二流の絵画よりも創造的である (Maslow, 1968, p.136)」と記述している。このように Maslow は、芸術表現などに限らず、日常生活のなかでも十分に創造性が発揮される

と指摘している。

Maslow (1968) はこの「自己実現の創造性」の特徴をよく表現している言葉として、Carl R. Rogers の著書 “*On Becoming a Person*” (Rogers, 1961) における「体験に開かれていること (openness to experience)」を挙げている (Maslow, 1961, pp.137-138)。Rogers のこの著作 (Rogers, 1961) に収録されている論文 “*Toward a Theory of Creativity*” では、創造的行為に最も密接な関係を持つ個人の内的な条件である「建設的な創造性のための内的条件 (The Inner Conditions of Constructive Creativity)」として、以下の3つの特徴が挙げられている (Rogers, 1961, pp.353-355)。この1番目が先の Maslow が指摘した「体験に開かれていること」であり、2番目は「評価基準が内部にあること (an internal locus of evaluation)」、3番目は「要素や概念と遊ぶ能力 (The ability to toy with elements and concepts)」である。

また Rogers は、心理療法と創造性に関して「創造性の主な原動力は、我々が非常によく発見する心理療法における治療的な力と同じ傾向性であると思われる (Rogers, 1961, p.350)」と指摘し、心理療法と創造性に共通するこの傾向を「人間が自分自身を実現し、自分の潜在性になろうとする傾向 (Rogers, 1961, p.351)」と表現している。このように、Maslow (1968) によって言及された日常生活において発揮されうる自己実現の創造性は、Rogers (1961) にとっての心理療法の原動力とも共通の傾向を持っているのである。

創造性への関心は、フォーカシングを考案した Eugene T. Gendlin へも引き継がれている。三村 (2015) が Gendlin の哲学者 Wilhelm Dilthey への言及に触れながら「ディルタイから、理解がもつ創造性という観点を学び、同じ論点を異なった仕方でも語る (ジェンドリンの方法が、創造的なものと特徴づけられるようになった (三村, 2015, p.13))」と論じているように、Gendlin は初期の業績 (Gendlin, 1962/1997) から、

近年の論文 (2009a, 2009b) に至るまで、一貫して創造性に着目し、議論を発展させてきた。また Gendlin は、セルフヘルプ技法としてのフォーカシング (Gendlin, 1981) の成立契機となったフォーカシング的能力 (Focusing ability) について、創造性との関連を指摘している (Gendlin et al., 1968)。

しかし、Gendlin の着目する創造性はフォーカシングや心理療法場面に限定されず、創造性に関する哲学的な関心の対象を、例えば「パーティの準備中にトマトソースを焦がしてしまった窮地をどうやり過ごすか」というような日常的な場面 (Gendlin, 2009a) にまで広げられている。Gendlin が「我々が現に有している思考は、常に体験過程を要求する。思考とは実のところ、シンボルと体験過程の機能的関係である (Gendlin, 1962/1997, p.11)」と記述しているように、心理療法場面から日常生活のなかのあらゆる思考にはすでにシンボルが関与している。このシンボルとは、言葉だけでなく、イメージ、事物、行動、状況や出来事、対人的な相互作用など、非常に広義のものを含む。「それ [体験過程] に注意を向けることでさえ、シンボル化のプロセスなのである (Gendlin, 1962, p.10, 亀甲括弧内は筆者による補足)」と Gendlin が指摘するように、心理療法でのやりとりや、日常生活での出来事 (家具選びや料理など) に注意を向けること、何かを思考することを含むあらゆる体験や思考は、シンボルと体験過程との相互作用なのである。

一方で、Gendlin はこういったシンボル化のプロセスによって発揮される創造性を誰しもが学ぶことのできる能力として捉え、実際に教えられる手順として、フォーカシング簡便法 (Gendlin, 1981) や、フォーカシングを創造的思考法に応用した TAE (Thinking at the edge) という方法を提案している。これらの方法は、フェルトセンスにぴったりな言葉やフレーズを見つけてという言語運用によって実践される。この言語運用の仕方を考慮することは、Gendlin

の注目する創造性を考える上で、さらにその心理療法における実践的な意義を考える上で不可欠である。

人間性心理学において注目され続けてきた、心理療法場面から日常生活のさまざまな場面でも発揮される創造性とは、具体的にどのように発揮されるのだろうか。本論文では、Gendlinの「交差 (crossing)」の概念に着目し、MaslowやRogersも注目した人間性心理学における創造性に関して、フォーカシングのセッション記録を参照しながら検討する。交差は哲学的な概念である一方で、実践的な手続きとしても用いられる (Gendlin, 1991, 1995, 2009b; 岡村, 2015)。また、交差という言語運用によって思考することは、フォーカシングのセッション中に見受けられ、またそのような手続きを通じてフォーカサーに習得されるだけでなく、日常生活のさまざまな場面でも起こりうる、より広義の創造的な営みへと広がっていく可能性がある。このような広い射程を有する創造性に関する問題に関して、交差によってどのように創造性が発揮されるのか、セッション記録からその特徴について考察を試みる。

II 交差の創造性：「掛け合わせる」という思考方法

1 交差の創造的な機能

交差は、言葉と現在の状況の間に生じる創造的な相互作用であり、「精巧に関連する有機的なプロセス (a finely relevant organic process) (Gendlin, 1986, p.150)」と説明される。例えば、ある状況が「梅雨が明けた」という言葉で (字義通りの気象現象として梅雨明けでなく、何らかのメタファーとして) 理解されたとしよう。その際、単にその状況の特徴をその言葉で描写しただけでなく、それ以上のことが起こっている。「梅雨が明けた」という言葉はその状況に暗に含まれる多くの特徴と交差し、「それまでの鬱積した雰囲気」や「状況の変化への待ち遠しさ」、「新

しい展開を迎えた清々しさ」など、状況に対して含まれている複雑な意味が、喩えられることによって後から創造的に理解される。交差はメタファーの理解において顕著に機能するが (Gendlin, 1986)、通常の言語運用においても生じ、「新しい状況におけるすべての言語使用はメタフォリカルである (Gendlin, 2009b, p.150)」とも主張される。ある言葉が意味を成すこと、自体が、言葉と状況が交差する創造的な行為であり、日常的な言語運用自体にすでに創造性が発揮されている。

Gendlinは「何であれ正確に理解することは、一つの交差である。例えば、ある新たな発言は、我々がすでに知っている非常に多くの他のものと暗在的に交差しなくてはならない (Gendlin, 1997c, p.397)」と指摘する。状況を言い表す言葉が意味を成すということは、その言葉で状況を理解できるということである。言葉の意味は多義的であり、その言葉についての先行知識や置かれた文脈によって大きく影響を受けるが、ある状況には「すでに交差された複雑さ (already-crossed multiplicity) (Gendlin, 1997b, p.30)」が含まれていると Gendlin が記述するように、実際には状況自体にすでに多くのものが交差されているため、その言葉は意味を成すことができる。「梅雨が明けた」と表現しうるその状況は、そのように表現されるより以前に、すでに交差された複雑さを有している。

2 交差とフェルトセンス

交差のもたらす新たな理解は、暗在的な身体感覚によって導き出される。Gendlinはこの感覚のことを「フェルトセンス (felt sense)」と呼び、交差とは「その言葉の使い方を知っているというフェルトセンスによって果たされる言語機能 (Gendlin, 1995)」であると記述している。ある状況に対して「梅雨明け」と呼ぶにふさわしい雰囲気が理解されるという先の例で言えば、「梅雨明け」という言葉からもたらされる独自のニュアンスもまた、身体的に感じられて

いる。Gendlinが著作“*A Process Model*”で「我々はあらゆる言葉を別の事物に用いることができるが、それらは交差しうるときにだけ交差する (Gendlin, 1997a, p.53)」と記述するように、交差が可能となるのは、交差によってその言葉がその状況で意味を成すときだけである。つまり、その言葉がその状況を言い表すのにふさわしいかどうかは、その言葉とその状況を交差させるその人のフェルトセンスが知っている。状況と言葉の交差は、言葉を交差させるその人のフェルトセンスによって可能となるのである。

Gendlinが「身体感覚とはその人の身体に暗在的な状況である (Gendlin, 1991, p.82)」と指摘するように、フェルトセンスとは外的な環境の知覚の集合体としての物理的な身体ではなく、有機的なプロセスとしての暗在的な身体において直接的に感じられる感覚である。フェルトセンスはその場の雰囲気や言葉に伴うニュアンスと同様、あえて意図的に身体を感じようとしないともすでに感じられている場合もある。フェルトセンスから実際に新たな理解が導き出されるとき、創造的に意味が体験される。その際、状況の新たな理解に伴って身体的に感じられる変化が、フェルトシフト (felt shift) と呼ばれている (Gendlin, 1981)。

3 「掛け合わせる」という思考方法

言葉が新たな理解の創造に役立つのは、それらが状況のより多くの要素とすでに交差しているからであった。一方、ある言葉を状況と意図的に交差させること、つまり交差を「方法 (method)」として用いることもできる。Gendlinは「あなたの怒りは、イスとどのよう似ているだろうか (How is your anger like the chair?) (Gendlin, 1986, p.150)」という例を挙げている。この問いかけは、2つの事柄を意図的に交差させることで、怒りとイスの間の共通点を探りながら、例えば「重く居座っている」「投げつけたい」というようなその「怒り」についての新たな理解を導き出すようにはたらく。交

差によって、イスと意図的に比較する以前には思いつかなかった、怒りのさまざまな側面が、新たに創造されるのである。

ところで、“cross”という動詞には「交差させる」という訳語が適切な例、例えば道を「横切る」や線が「交わる」のような「2つの対象が空間を移動し重なり合う」という意味があるが、それだけではない。Gendlin自身が指摘しているように (Gendlin, 1991, 1997c)、“cross”には「交配させる」「交雑させる」と訳出しうるような「異なる種類の動植物を掛け合わせることで、ハイブリットな新種を作り出す」という意味も含まれている。新たな理解を創造するという意味での“cross”では、この「掛け合わせる」というニュアンスの方がその語義を的確に言い表すことができると考えられる。またGendlinは“cross with”という語と“apply to”という語を同義で用い (Gendlin, 1991, p.99)、これら2つの語をつなぎ“cross-applying”という造語を使用している (Gendlin, 1991, p.77)。先述の怒りとイスの交差の例で言えば、怒りの意味の理解のためにイスというモチーフを「適用」するだけでなく、怒りとイスを「掛け合わせる (cross-applying)」ことで、新たな理解を生み出そうと試みる。この2つの対象を意図的に掛け合わせるというニュアンスを重視するために、本論文では、このような場合の“crossing”や“cross-applying”を、適宜「掛け合わせる」と意識して論じていくこととする。

4 能動態としての交差と受動態としての交差

方法としての交差は、状況と言葉を「掛け合わせる」ことで新たな理解を生み出す創造的な思考方法であるが、このような思考方法が可能なのは、我々の生きている状況が「すでに交差された複雑さ (already-crossed multiplicity)」を有しているからに他ならない。Gendlinの「この意図的な掛け合わせ (This deliberate cross-applying) は、状況が交差される最初の仕方なのではない。多くの状況はいかなる状況におい

でもすでに交差している (already crossed) (Gendlin, 1991, p.142) という指摘から明らかなように、「掛け合わせる (cross-applying)」と能動態で表現される意図的な方法としての交差は、「すでに交差している (already crossed)」と受動態で表現される状況の複雑さに支えられている。例えば、多くの生物個体はその親世代の2つの個体が交雑することで生まれるため、すべての個体は「混血種」であると言えるように、「すでに交差している (already crossed)」という受動的な交差もまた、遡及的に「親を作り出す (Creating parents) (Gendlin, 1997c, p.397)」というような創造的な機能を果たす。受動的な意味での交差がすでに生じているからこそ、能動的に「掛け合わせる」という意図的な交差を方法として用いることが可能となるのである。

Gendlin が意図的で能動的な交差である「掛け合わせる」思考方法としての交差と、日常の言語運用ですでに生じている受動的な交差を同様に“cross”という言葉で論じていることに注意されたい。例えば、TAE ではステップ8において検討している対象の諸側面を「交差させる (crossing)」という段階 (Gendlin, 2009b) があるが、このステップ8における交差は、意図的に「掛け合わせる」という方法としての交差である。しかし、状況と言語の間にすでに生じている受動的な「交差」は言葉が意味を成すこと的前提となっているため、TAE の他のすべてのステップにおいて受動的な交差は生じている。能動的な方法としての「掛け合わせ」が可能なのは、状況においてより多くのものが「すでに交差している」という受動的な交差に支えられているからに他ならない。そして、我々のフェルトセンスもまた、すでに多くのものが受動的に交差しているからこそ、その複雑さから新たな理解が導き出される。それ故に、フェルトセンスは「掛け合わせる」という思考方法において、新たな理解を生み出す創造性の根源となりうるのである。

III 「掛け合わせる」思考方法の実際：交差となぞかけ

1 「掛け合わせる」思考方法となぞかけフォーカシングの創造性

フォーカシング実践における交差、特に意図的な「掛け合わせ」の具体例はいくつか報告されている。交差の概念はもともと Gendlin による夢へのフォーカシング的な取り組み (Gendlin, 1986) に由来するが、森川 (2010) は、痛みや痒みなどの身体症状への取り組みについて Gendlin 哲学の観点から考察する際に、交差の概念に触れている。森川は、先述のイスと怒りの交差 (Gendlin, 1986) の例を引きながら、「このように交差とは、通常の想定を超えて何かと何かをオーバーラップさせ、意味を見出す過程である (森川, 2010)」と記述している。オーバーラップ (overlap) とは、画像や映像、転じてイメージや記憶などが重なり合うことを意味する語であるが、身体症状から呼び起こされる連想と状況を交差させ、オーバーラップさせることで、新しい意味を見出す過程に着目している。このような過程は、Gendlin が「掛け合わせる」という仕方で強調している、状況についての新たな理解を創造する意図的な方法としての交差と同様のものである。このように、新たな理解を生み出すフォーカシング的な過程には、フェルトセンスを手掛かりとして言葉やイメージと状況を「掛け合わせる」という、ある種の体験的手続き (Gendlin, 1962/1997) の特徴が見て取れる。本論文ではこれを、より広義の「思考方法」という表現を用いて論じる。

交差の概念をもとに考案されたフォーカシング実践の一つに、なぞかけフォーカシング (岡村, 2013) がある。「A と掛けて B と解く、その心は C/C'」というなぞかけの問いかけは、話し手自身の状況とその状況についてのハンドル表現とを交差させるフォーカシングにおいて典型的な「そのことのどこが、そのように○○のようなんだろう」という問いかけと共通の構

造を有しており（岡村，2013）、「（ハンドル表現）と掛けて、そのような状況と解く、その心は…」という問いかけによって状況についての新たな理解を促進させる方法としてのステップが考案されている。さらに「Aと掛けてBと解く」という言い回しは、直接的にAとBを交差させること、つまり掛け合わせる思考様式を促す。つまり、なぞかけの言い回しを用いた問いかけは、従来のフォーカシングの問いかけと共通の特徴を有しながらも、従来の問いかけに含まれる交差の創造性をより意図的に際立たせるように機能するのである。なお、Gendlin（1981）による簡便法のステップ2～4までの手順は、岡村（2013）の考案した4つのステップのうち2番目の「フェルトセンスを感じ、それにぴったりのハンドル表現を探す」というステップに集約されており、「共鳴させる」という手順が、ハンドル表現が精密にフェルトセンスを言い表しているかを確かめ、そうでなければさらに見つけることを促す補完的なステップとして捉えられている。

また岡村（2016b）が「言葉遊びは、それ自体が創造的な営みであり、かつ、そのような創造性を育むことを伝えるための機能を有している」と指摘している通り、なぞかけのような言葉遊びには、もともと創造的な特徴を有している。そして、ある対象Aを別の対象Bに喩えるメタファーは「Aと掛けてBと解く」というなぞかけの言い回しと同じ構造を持っており、メタファーとなぞかけは共に、そこからAとBとの共通点C/C'を見出そうとする創造的な営みである点で共通している。なぞかけの言い回しによって見出される共通点は、Gendlin（1995）が記述するように、初めからすでに存在しているものが後から気づかれるのではなく、共通点は後から創造されるのである。AとBを掛け合わせるということで見出される共通点は、AとBに関して創造された新たな理解に他ならない。このように、なぞかけフォーカシングは、通常の論理的な思考方法とは異なる

仕方であり、つまりその思考の対象となる体験や状況を別の何かと意図的に掛け合わせることで、その体験や状況についての新たな理解に取り組むという創造的な思考方法である。次節では、本論文が注目する「掛け合わせる」思考方法が実際にはどのようなプロセスを辿るのかを示すために、なぞかけフォーカシングによるセッション記録を例として取り上げる。

2 セッションの詳細

以下の記録は、有志により開催されたフォーカシングのワークショップにおいて、大学院生のAさん（20代男性）が話し手、筆者が聴き手を務めた約15分間のセッションである。Aさん本人の許可を得てその概要を示す。以下のセッションの概略は録音から書き起こした逐語記録からまとめられたもので、岡村（2013）によるなぞかけフォーカシングの4つのステップが挿入されているが、実際のセッションは切れ目なく進行している。鍵括弧（「」）は話し手、山括弧（<>）は聴き手の発言である。Aさんには以前にもなぞかけフォーカシングの説明を行ったことがあるため、ステップの導入部分は省略された。

筆者が「最近どうですか？」と尋ねると、Aさんは少し間をとって日常を振り返ってから、担当ケースや趣味のスポーツ、実習など、最近Aさんのやっていることが「流れていくようにすすすーっといっている感じ」がすると述べた（ステップ1）。「流れているような感じ」について詳細を確かめてみると、「自分がこれまでは何かしないかと思ひ、自分から動いていた」が、最近は何事も「勝手に、進んでいっている」ように思えるという。

そのような自身の最近の日常に関する感じについて、さらにぴったりの表現を促すと（ステップ2）、いくつか思いついたイメージを試しながら「それに乗っかってるっていったらあれですけど、なんか綱渡りでもないですけど、何がいいやろなあ…スケボー？に乗っているよ

うな」と述べた。Aさんはスケボー（スケートボード）に乗って遊んだ経験はないが、「グラグラしながら」スケボーに乗っているというイメージが、その感じを言い表すために最もふさわしいようであった。

筆者はここでなぞかけを用いたアスキングを導入することを提案し、<『スケボーに乗っている』と掛けて、『今の状況』と解く、その心は…>と尋ねた（ステップ3）。Aさんは数秒間しばらく考えた後、「うーん、上達かなあ」と述べる。これに続いて、Aさんがなぞかけの心として述べた「上達」という言葉をめぐって、さらに吟味していった（ステップ4）。「自分の今の状況は、こう、スケボーのように、すーっと自分が思ったよりも進んでいく」ものなので、「これまでのように力みすぎるとコケてしまう」。そのために、「その乗り方っていうのを上達していく必要がある」という。

吟味を続けていくなかで、筆者はAさんに<上達するための『一番のコツ』は何なんだろう>と問いかけた。Aさんは10秒ほど沈黙してから「無理に動かそうとしない。自分の主導になってあんまり動かそうとしないこと」と述べる。その後、Aさんが「だから、まずはまっすぐに進むためのこの自分の姿勢に、慣れるっていう」と述べ、筆者が<自分の姿勢に…>とそれを伝え返すと、Aさんは「そうそうそう、姿勢が大事なんですよ！」と声が大きくなり、笑い出した。スケボーの初歩的な姿勢が身に付いていないと「回ったりできないですよ！」と述べる。

筆者はもう一度、<スケボーに乗っていると掛けて、今の状況と解く、その心は、姿勢が大事>と、Aさんのこれまでの発言をなぞかけのかたちで整理して伝え返し、Aさんとそれを確認しながら振り返ってみた。Aさんの述べた「姿勢」というのは、担当ケースへと望む「姿勢」であり、趣味のスポーツをしている際の「姿勢」であり、実習先での立ち位置や距離感、課題に取り組むための「姿勢」であり、取り上げてい

た話題の多くの部分に共通していたことがわかった。Aさんは笑いながら「うまいこと出てきました」と述べた。Aさんの「すっきりとした感じ」を大切にしながら、セッションを終えた。

IV 考察

1 「掛け合わせる」思考方法と新たな理解の創造

「掛け合わせる」という思考方法において創造性はいかに発揮され、そこから導き出される新たな理解にはどのような特徴があるのだろうか。先のセッション例では、担当ケースや実習、趣味に関してなど、要素がすでに複雑に交差しているAさんの状況について振り返った後、その状況を生きるAさんのフェルトセンスが「スケボーに乗ったような」という喩えで表現される。続いて、聴き手は「スケボーに乗っていると掛けて、今の状況と解く、その心は…」というなぞかけを用いた問いかけを行い、それによってAさん自身の状況と、その状況についての表現を「掛け合わせる」思考方法が促進されている。

この問いかけを行うまでは、Aさんの今の状況がなぜ「スケボーに乗っている」ように感じられるのかはまだ明らかになってはいない。しかし、Aさんには確かに「スケボーに乗っている」ように感じられている。このAさんのフェルトセンスから導き出されたスケボーという喩えをなぞかけによって状況と掛け合わせ、さらに交差を重ねることで、「上達」やそのコツとしての「姿勢が大事」という、今の状況のさまざまな側面についての新たな理解が導き出されている。「姿勢が大事」という新たな理解には、確かに「スケボーに乗っている」際の特徴が巧みに反映されている。このようなAさん自身にも意外に思われる状況についての新たな理解は、掛け合わせる思考方法によって創造されたと考えられる。

また、聴き手のフェルトセンスから導き出される問いかけは、Aさんの創造性を活性化させ

る。岡村(2013)はなぞかけフォーカシングについて「リスナー自身もなぞかけに取り組みながら、問いを共有するように応答する」ことを強調している。このセッションでも、聴き手はAさんの用いた「上達」という言葉からもたらされた聴き手自身のフェルトセンスに導かれて、その「コツ」について尋ねていることからわかるように、Aさんの状況についての表現から聴き手自身もその状況を感じながら進めている。聴き手と言葉を交えるという交差の仕方もまた、話し手自身の状況と言葉の「掛け合わせ」を促進するのである。

2 体験に開かれていることと創造性

ここからは先のセッション記録を例に、交差概念のもつ創造的な特徴と、本論文の冒頭で取り上げたRogers(1961)の「建設的な創造性のための内的条件」との比較検討を行う。Rogersは「建設的な創造性のための内的条件」の1番目に「体験に開かれていること」を挙げているが、この用語は心理療法的変化に関してRogers自身がたびたび用いる表現でもある(Rogers, 1961)。例えばRogersは、体験に開かれていることに関して言及するなかで、あるクライアントの「私が今感じているものは一体何なのでしょう。私はそれに迫りたい。それが何かを知りたいんです(Rogers, 1961, p.173)」という発言を例に挙げ、このクライアントが自身の「感じていること」の確かな味わいを見極める(discern the exact flavor of the feelings)(Rogers, 1961, p.174)ように努めていると指摘する。また別の箇所でもRogers(1961)は「体験に開かれていること」の具体例として、ある青年との面接を取り上げているが、これを「他の感情と同様に、自分の身体感覚に対してより開かれていく道のり」(Rogers, 1961, p.116)」と紹介している。つまり、身体感覚に開かれているということは、体験に開かれているということの重要な側面なのである。

これらのことから、Rogersのいう「体験に

開かれていること」とは、クライアントが自身の身体に直接感じられていることに開かれ、その質感に注意を向けること、つまりGendlinのいう、状況についてのフェルトセンスを感じながらその状況について考えることと共通する。現在の状況と、その状況についての表現を、フェルトセンスを手がかりとして掛け合わせることで、あたかも新たな種族が誕生するかのようには、状況についての新たな理解が生み出される。掛け合わせる思考方法では、フェルトセンスを感じられていることが重要な役割を果たしており、これはRogersのいう「体験に開かれていること」にも見受けられる特徴である。先のセッション例でも、フェルトセンスに開かれていることで「スケボーに乗っている」という表現がもたらされ、「姿勢が大事」という新たな理解が導き出されている。「掛け合わせる」という創造的な思考方法を行うには、言葉と状況をつなぐフェルトセンスに開かれていることが重要であり、これはRogersの創造性の内的条件とも共通していることがセッション記録からも確認できる。

3 新しさは身体的に感じられる

交差による新たな理解はフェルトセンスによって導き出されるが、新たな理解に伴うその新しさ(novelty)自体もまた身体的に感じられる。Rogers(1961)の「建設的な創造性のための内的条件」の2番目は、「評価の基準が内部にあること」であった。創造性のための最も基本的な条件は、他者からの賛辞や批判など外的な判断ではなく自分自身が決めるものであり、このことをRogersは『「行為のなかに自分がある」』、つまりそれまでは存在しなかったような自分の潜在性はこの瞬間に立ち現れ現実化している、という『感じ』が持てる時には、その個人は大きな満足を得ながら創造的になることができ、外側の評価がその根本的な事実を変えることは決してない(Rogers, 1961, p.354)」と記述している。先のセッションの例では、なぞかけの間

いかけの後にAさんは「うーん、上達かな」と述べたが、この「上達」という言葉には、さらなる吟味が必要であった。一方で、聴き手とのやりとりから出てきた「そうそうそう、姿勢が大事なんですよ!」という発言からは、声の調子や笑いを伴うなどの振る舞いから、身体感覚の変化を伴って到来したことがうかがえる。このようにAさんにとっての理解の新しさは、Aさん自身の所作から明らかなように、身体的に実感され、面白みを伴ってもたらされるのである。

Gendlinは交差の概念について「交差とは理解であり、多くの含意が同時に伴う一つの感覚である。交差は『そう、そういうことなんだよ!』と我々に言わせる何かなのだ(Gendlin, 1997b, p.29)」と記述している。ある一つのひらめきが、多くの事柄に適用でき、「ああ、なるほど」と納得できるような理解が、交差によって導き出される。Rogersも同様に、創造的な行為に伴って生じる特徴的な現象の1つに「ユーレカ感情(The Eureka feeling)」を挙げている(Rogers, 1961, p.356)。入浴中、金の王冠を壊さずにその純度を調べる方法を思いついたアルキメデスの逸話に由来するこのユーレカ感情のように、創造的なひらめきには思わず「これだ!」と叫んでしまうような身体感覚が伴うことが知られている。新たな理解には「腑に落ちる」という身体感覚の変化を伴い、フォーカシングではこれをフェルトシフトと呼んできた。交差の創造性を活かした実践であるなぞかけフォーカシングでは、掛け合わせる思考方法を実際に技法として用いることで、新たな理解を促している。交差によって導き出される状況についての理解の新しさは、その基準がその人の内部にあり、その人自身にも確かに実感されることがセッションからも確認できる。

4 「遊ぶ」能力と交差の創造性

Rogers(1961)の「建設的な創造性のための内的条件」の3番目は「さまざまな要素や概念

と遊ぶ能力」である。Rogersによれば、これは「アイデア、色や形、さまざまな関係性と自発的に遊ぶ能力(Rogers, 1961, p.355)」であり、また「このように自発的にさまざまなことを試してみることによって、人生についての新しい意味ある創造的な見方ができるようになる(Rogers, 1961, p.355)」と記述されている。Maslow(1961)も同様の指摘をしており、自己実現へ向かう人々が体験する「至高体験(peak experience)」には愛情の体験や神秘体験、美的認知や創造的瞬間が含まれているが、この至高体験に伴う特徴の1つに、ユーモアや遊戯性(playfulness)が挙げられている。Maslowが「人間の状況についての1つの良い解決作、それは、ある問題を解決する1つの方法は、その状況を面白がることにある(Maslow, 1968, p.113)」と指摘するように、ある状況について、それを面白がりながら取り組み、あれこれとアイデアを試しながら遊べるということが、問題を解決するために創造性を発揮できる大きな要因となるのである。

なぞかけフォーカシングは、話し手と聴き手が共になぞかけを楽しみながら取り組んでいけるワークである(岡村, 2013)。セッション例では、Aさんが自身の状況についてなぞかけをしながら振り返り、「スケボーに乗っている」という喩えから、状況についてのさまざまな連想を遊ばせている様子が見受けられる。岡村(2016a)は、なぞかけフォーカシングという実践を「フォーカシングが利用する『交差』という、元来言葉遊びが持っていた、状況や問題の新たな理解を生み出すための創造性を培う方法へと接近するための方便」と捉えている。なぞかけはそもそも言葉遊びであり、これによってRogersの強調する「遊ぶ能力(The ability to toy)」が触発される。創造的であるとは「遊べる」ということでもあり、交差による思考方法による新しいアイデアの到来を楽しめるということでもあり、またこれは体験に開かれ、内側の基準を大切にするという「建設的な創造性のため

の内的条件」の他の2つの条件とも強く関連している。

また、聴き手が話を聴きながら、話し手が状況を言い表したその喩えをなぞかけの言い回しを用いて伝え返し、尋ねることは、話し手側の状況と言葉の掛け合わせをさらに促進させるように機能している。このような関わりには、聴き手がなぞかけの言い回しを用いることで、話し手が「遊べる」ように、つまり創造的に言葉を用いることができるように誘いかけている、という側面もあると考えられる。先述のように、話し手と聞き手が言葉を交わし、問いかけを行うという相互作用における交差もまた、話し手の創造性を活性化させる重要な要因なのである。なぞかけフォーカシングのような言葉遊びの要素を含む実践によって、Rogers や Maslow が指摘している、創造的な人に自発的に発揮されている「遊ぶ」という能力を意図的に引き出すことができるのではないかと考えられる。

V まとめ：人間性心理学における創造性の進展

Maslow は、特別な才能の創造性だけではなく、日常生活において誰もが自己実現する過程で発揮される創造性に着目した。Rogers も同様に、あらゆる人に発揮される創造性を想定し、それが心理療法の原動力とも共通すると指摘した。Gendlin もまた、日常生活のなかでも発揮される創造性に注目した点で、Maslow や Rogers が重要視した人間性としての創造性を探求するという系譜のなかに位置づけることができる。では Maslow や Rogers と比較して、Gendlin に独自の創造性の観点とはどのようなものだろうか。Maslow は自己実現の創造性に関して「業績よりも人格 (personality) を強調する (Maslow, 1961, p.145)」と記述するように、創造性をその人格特徴から考察した。また Rogers は「建設的な創造性のための内的条件 (Rogers, 1961)」を提示し、個人の創造性を促進するための他者の条件、言わば創造的な「人

になる (becoming a person)」ための人間関係の条件を探求した。Maslow は創造性に関して人格論を、Rogers は個人の変化の諸条件を明らかにしようと試みた。

一方で、Gendlin は創造性を特定の「パーソナリティ」に由来するもの、つまり人格論や個人の変化の条件としてではなく、「方法論 (methodology)」の観点から捉える (Gendlin, 1962/1997)。Gendlin の哲学は一貫して、具体的にどのようにすれば、誰もが創造性を発揮できるのか、その方法をいかに学べるのかに注目してきた。それ故に Gendlin はフォーカシング (Gendlin, 1981) や TAE (Gendlin, 2009b) など、具体的な方法 (method) を自身で提案するのである。これらの方法の重要性は、具体的な言い回しやステップの構造自体ではなく、日常場面でも起こりうる、2つの対象を掛け合わせるといった発想のメソッドを、意図的に行えるようになることにある。意図的な交差という思考方法がすでに含まれているフォーカシング指向のワークや心理療法は、それ自体、創造的であると言えよう。このような心理療法は、言葉や体験の意味が過去や記憶によって決定されるものと捉えず、状況を生きる有機的なプロセスとの相互作用という別の発想で、クライアントの創造性を発揮させるように支援するのである。

本論文では、交差の概念を手掛かりに、創造性を発揮するための発想の方法、すなわち「掛け合わせる」という思考方法に注目し、その具体例としてなぞかけフォーカシングを取り上げた。創造的な人の特徴を通してではなく、また創造的な人になる条件を通してでもなく、誰もが実践可能な創造的な方法を提示できる。本論文では特に、状況についての新たな理解の創造を促すものとして状況と言語の交差に着目したが、これは思考や言語という枠組みを超え、あらゆる創造性の源泉とつながっていくだろう。交差による創造性への言及は、「掛け合わせる」という具体的な思考方法の提案を通じて、人間性心理学における創造性の探求の連続線上にあ

って、かつそれを別の仕方でも進展させているのである。

付 記

セッション記録の掲載をご承諾いただいたAさんに感謝いたします。また本論文を作成するにあたり、ご指導いただきました関西大学大学院心理学研究科の池見陽教授にお礼申し上げます。

文 献

- Gendlin, E. T. (1962/1997): *Experiencing and the creation of meaning*. Evanston: Northwestern University Press.
- Gendlin, E. T. (1981): *Focusing (2nd ed.)*. New York: Bantam Books.
- Gendlin, E. T. (1986): *Let your body interpret your dreams*. Illinois: Chiron.
- Gendlin, E. T. (1991): Thinking beyond patterns: body, language and situations. In B. den Ouden & M. Moen (Eds.), *The presence of feeling in thought*. New York: Peter Lang. 25-151.
- Gendlin, E. T. (1995): Crossing and dipping: some terms for approaching the interface between natural understanding and logical formulation, *Minds and Machines*, 5(4), 547-560.
- Gendlin, E. T. (1997a): *A Process Model*. New York: The Focusing Institute.
- Gendlin, E. T. (1997b): How Philosophy Cannot Appeal to Experience, and How It Can. *Language beyond Postmodernism: Saying and Thinking in Gendlin's Philosophy*. Levin, M. (Ed) Evanston; Northwestern University Press, 3-41.
- Gendlin, E.T. (1997c): The Responsive Order: A new empiricism. *Man and World*, 30(3), 383-41.
- Gendlin, E.T. (2009a): What first and third person processes really are. *Journal of Consciousness Studies*, 16, No. 10-12, 2009, 332-62.
- Gendlin, E.T. (2009b): We can think with the implicit, as well as with fully formed concepts. In Karl Leidlmair (Ed.), *After cognitivism: A reassessment of cognitive science and philosophy*. Springer, 147-161.
- Maslow, A. H. (1968): *Toward a Psychology of Being (2nd ed.)*. London: D. Van Nostrand Company, Inc.
- 三村尚彦 (2015) : 体験を問いつづける哲学 第1巻 初期ジェンドリン哲学と体験過程理論 ratik (電子書籍 PDF版 ver1.0).
- 森川友子 (2010) : 身体症状へのフォーカシング的取り組みに関する一考察—「それはフォーカシングか」という議論に関して— 人間性心理学研究 28(1), 35-47.
- 岡村心平 (2013) : なぞかけフォーカシングの試み—状況と表現が交差する“その心”— サイコロジスト: 関西大学臨床心理専門職大学院紀要 3, 1-10.
- 岡村心平 (2016a) : 言葉遊びの創造性 統合人間学研究 1, 55-63.
- 岡村心平 (2016b) : 日本語とフォーカシングの交差: 「漢字一字」と「なぞかけ」 傾聴・心理臨床学アップデートとフォーカシング ナカニシヤ出版 189-197.
- Rogers, C. R. (1961): *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. London: Constable & Robinson.

ABSTRACT

**Crossing and Creativity:
A Way of Thinking That Generates Novel Understandings**

OKAMURA, Shimpei

Graduate School of Psychology, Kansai University

This paper examines creativity in everyday life that has been studied in Humanistic psychology from the standpoint of ‘crossing’ in Gendlin’s philosophy. Maslow and Rogers discussed creativity with reference to self-actualization and internal personal conditions, but Gendlin also pursued creativity in his own original way. Firstly, the characteristics of crossing as a creative functioning that generates novel understandings are examined. Then, a way of thinking by ‘cross-applying’ that uses crossing actively, and the passive function of crossing that is referred to as ‘already-crossed multiplicity’ are examined, and the relationship between these two crossings are explained. Secondly, *nazokake*, a creative word-play riddle, is introduced as an instance of ‘cross-applying’. A summary of a Focusing session using *nazokake* is shown. From these elaborations, the creative functioning of cross-applying is argued using the session report with reference to Rogers’s formulations of the inner conditions of constructive creativity. Finally, the paper points out Gendlin’s emphasis on a creative methodology of thought.

Key Words

crossing, creativity, *nazokake* (wordplay-riddle), Focusing, cross-applying.