

2025年度

# AO 入試小論文 人文学部心理学科試験問題

## ※注意事項※

1. 試験開始の合図があるまでは、この問題冊子の中を見てはいけません。
2. 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの誤り、あるいは解答用紙の汚れなどに気付いた場合は、手をあげて監督者に知らせなさい。
3. 解答用紙は1枚です。試験終了後に解答用紙を回収します。
4. 監督者の指示にしたがって、解答用紙に受験番号、氏名を記入しなさい。
5. 解答時間は80分間です。
6. 問題冊子の余白などは自由に使ってもかまいません。
7. 試験終了後、問題冊子は持ち帰りなさい。

## 問題

次の文章は、日本のアニメをベースにした心理療法の提案に関するものである。これを読み、以下の問いに答えなさい。

また現代心理学では「物語療法」(narrative therapy: ナラティブセラピー)という方法があり、ここでも物語鑑賞の効果が示唆されている。10年ほど前から科学的実証性のある理論が現れ始めており、中でも筆者の目を引いたのが「感情移入理論」(narrative transportation theory)である。この理論では、観客は物語を経験することで感情的・認知的な変化を成し遂げるが、それはストーリーとキャラクターに対する感情移入があるからこそだと提唱されている。欧米の精神療法の現場では物語療法が活用されている。患者の人生のストーリーの再構築を目指すカウンセリング法だ。日本でも浸透しつつあるが、カウンセリングにおいてはまだ幅広く使われていない印象がある。

またゲイリー・ソロモンというアメリカの心理学者が開発した、映画をカウンセリング現場に導入する「映画療法」(cinema therapy: シネマセラピー)という方法もある。クライアント(患者)の悩みにふさわしい映画を「処方」し、患者はその映画を見て、次のカウンセリングの際にセラピスト・医師と一緒に映画のストーリー、登場人物の悩みや葛藤などをディスカッションする。自己啓発、自己効力感、不安の感情の緩和などが報告されているが、正確なデータを提供できる臨床研究が少なく、効果はまだ完全には立証されていない。

日本のアニメをベースにするセラピーは、これらの手法と何が違い、どのような利点があるのだろうか？私たちは健康でない状態であれば、当たり前だが治療を受ける必要性を感じる。しかし、治療を継続するには努力と強い意思が欠かせない。治療を大事ではないと思ったり、面倒になったりしてやめてしまったことのある人もいるだろう。医師あるいはセラピストの指示に従い、正しい行動に準拠することを医学専門用語では「コンプライアンス」というが、患者のコンプライアンス(=治療を継続する意思)を高めることは大きな課題である。この時、つらくないし億劫でもない気軽に受けられる治療が、もっと言えば楽しい治療があれば、私たちは治療を受けやすくなる。現在の多くの治療は健康を取り戻すことが第一義であり、楽しさは脇に置かれている。健康を取り戻せる限りはその過程がつらく、つまらないものでも仕方ないとされている。まさに「良薬は口に苦し」である。腫瘍を取り除くような治療であれば、それも当然かもしれない。しかし、精神や心を治療する上で楽しくない方法を取ることは望ましくない。心の病気には様々な因子が

関わるが、患者の気分も大きな比重を占める。言い変えると、楽しくないとコンプライアンスを保つのが難しいのだ。

だから筆者はアニメ療法というプレイフルでカジュアルな治療を提案したい。娯楽の側面を持ちつつ、治療としても機能する方法があれば最高ではないだろうか。特にデジタルネイティブである若年層にはこうした精神療法がもってこいだろう。

\*注釈 セラピスト：心理療法家

(出典：パントー・フランチェスコ『アニメ療法』光文社新書、2022、pp. 8-10)

**問** 欧米で利用されている「映画療法」と、日本のアニメをベースにした「アニメ療法」について、文章をもとにそれぞれの特徴を比較しながら、あなたの考えを400字から500字程度で述べなさい。