

役割演技と過去の再演 ー精神分析的ロール・プレイングー

川 幡 政 道

目次

はじめに

1. 自分のことを知らない人間ー自由意志の幻想ー
後催眠現象ー自分は例外ではないー
意識の流れと無意識の構造ー proton pseudos ー
2. 過去を再演する人間
フロイトの3つの発見
精神分析に対するモレノの考え方
3. 人間をどう捉えるか
「今ここで新しく」行為する人間
刺激ー反応の図式と目標指向行動の図式
観察は介入ーコミュニケーションの図式ー
4. 満足体験とその再現
満足体験と願望の発生
指しゃぶりによる満足体験の再現
指しゃぶりの役割演技
5. 遊ぶ子は何を再現しているのか
早く大人になりたい子ども
遊びは満足体験の再現かー歯医者さんごっこー
フォートダの遊び
6. 虐待する母親は何を見ているのか
愛と憎しみの両極的感情
虐待する母親

7. 精神分析的ロール・プレイングー過去の再演と役割創造

遊びを忘れる大人

自発性を妨げるもの

母親の嫌がる贈り物をする男の子

問題理解のためのロール・プレイング

ロール・プレイングセッション

プレイ1～プレイ4

考察

(1) 症状は代償的満足を求めるもの

(2) 過去の再演

(3) 役割交代の意義

おわりに

はじめに

心理劇の創始者モレノは、心理劇の基礎となる3つの理論の1つとして、自発性の理論をあげている。自発性とは、新しい事態に対して、また古い事態に対して創造的に行為することである。「今ここで新しく」行為することである。だが、人間の文化は、記憶や知能に依拠して積み上げ方式で発展してきたため、「今ここで新しく」行為することより過去を重視し、創造的な役割演技を妨げる働きがある。モレノが「文化的畝詰」と呼ぶように、過去に取得した役割を機械的に反復するように仕向ける傾向がある。自発性とは、こうした文化・社会など外部の圧力から自由であると同時に、エスや超自我など内部の拘束からも自由であることである。モレノは、神を理想に掲げ、自発的、創造的に行為すること強調している。

『神を演じつづけた男』モレノ（マリノー, 1989）は、「今ここで新しく」行為することを強調するが、「今ここで新しく」行為することは難しく、

われわれは実際には過去を再演しているものである。過去を再演しながらも、そのことを知らず、自由の幻想に操られ盲目的に過去を反復している。だから、「今ここで新しく」行為するには、何よりもまず自分が過去を再演していることを知り、自らの現実を受けとめそれを乗り越える試みをすることから始めなければならない。

再演するということは、精神分析の概念でいえば反復強迫である。この反復強迫という概念は、フロイトが快感原則に先立つ原初の衝動として死の衝動を導入するとき、衝動の根本的特質として強調したものであり、生物学的には理解しがたい概念であるが、生と死を含め人間を全体的に理解しようとする、どうしても無視することのできない考え方のようなのである。反復強迫については、子どもの遊びとの関連で触れることにする。

副題の「精神分析的ロール・プレイング」という言葉は、心理劇の研究者、実践家には少々違和感のある言い方であろう。それというのも、モレノは、フロイトの精神分析を真っ向から批判しており、心理劇の主要な技法であるロール・プレイングと精神分析を1つの言葉にまとめるのは、創始者の思想に背くことになり、心理劇の流れの中に身をおく者としては是認できない態度だと思えるからである。しかし、創始者モレノというより、わが国への心理劇の紹介者外林大作が切り拓いた研究領域（ロール・プレイング）を追究している者としては、人間を理解しようとするごく自然に精神分析的ロール・プレイングという考え方に辿りつく。

外林は、モレノが自分の理論的構想（ソシオメトリー）を剽窃したと激しく非難するレヴィンの研究者として若くして一家をなした人物であり、無批判なモレノの紹介者にとどまることなく心理劇をゲシュタルト理論や役割理論の観点から捉えなおし、心理療法の技法としてだけではなく人間理解のための心理学的な方法、すなわち役割創造を強調するロー

ル・プレイングの技法を独自に発展させ、学校教育や心理臨床の現場にロール・プレイング導入の道を拓いた(外林編『教育現場におけるロール・プレイングの手引き』, 1981)。因みに外林は、レヴィンを通して精神分析の研究に重点を移し、精神分析の理論を心理学に導入した先駆者としてよく知られている。幸運なことに私は、40年以上にわたって外林先生から精神分析とロール・プレイングの指導を受け、研究を続けることができた。

精神分析的ロール・プレイングは、精神分析とロール・プレイングの考え方を取り入れて人間を理解しようとするものである。とはいえ、既存の精神分析の考え方やロール・プレイングの考え方をそのまま踏襲しようとするわけではない。ロール・プレイングについては、理論的研究が少ないので、精神分析の理論に依拠してロール・プレイングを理論化することを目指している。精神分析については、関係の視点が十分に生かされていないので、ロール・プレイングの役割という観点から精神分析を捉えなおすことを目指している。こうすることによって、人間理解のためのモデルとして精神分析的ロール・プレイングをより洗練されたものとすることを目標としている。

モレノの心理劇は、理論が難解なためか、サイコドラマティストたちは実践に重きをおき、理論的研究を疎かにしてきた(ケラーマン, 1992)。モレノ自身は、心理劇は、ソシオメトリーの理論、役割の理論、自発性の理論の3つの理論を柱に構成されていると言うが、これらの理論を体系的に論ずることはなく、彼の理論を整合的に理解することは極めて困難である。モレノの著作を読んでいると、人間について鋭い直観や洞察は豊かだが体系的な理論が欠けているという印象を受ける。だから、心理劇の研究者としては、精神分析の理論を借りて、心理劇、ロール・プレイングを理論化することが喫緊の課題だと思われる。

精神分析は、理論と実践がほどよく組み合わせられ発展しているが、わが国の精神分析は精神科医が中心となって実践しているので、生物学

を理論的背景にしていることは否めず、心の病は個人の病理、脳の病理という考え方が前提となっている。学会に参加し、若手の精神科医の症例報告を聞いていると、ますますその感が強くなる。しかし、人間は元々個人として存在していたわけではなく、まったく無力な状態（helplessness）で生まれる乳児は、人間関係のネットワークの中で相互交渉しなければ生命を維持することもできない。そして、人間は過去の経験を現在の行動に生かす生き物だから、この原初の人間的な存在条件を考慮すれば、個人という観点からではなく関係という観点を軸に精神分析を書き直すことが必要ではないかと思われる。

端的に言えば、ロール・プレイングの研究者には、精神分析の理論が必要であり、精神分析の研究者には個人中心ではなく人間関係、役割関係という視点が必要であるということである。

1. 自分のことを知らない人間—自由意志という幻想—

無意識に支配された人間は、われ知らずして過去を再演する。精神分析は、

1) 心理治療の方法

であり、無意識を主体とした

2) 力学的心理学の理論体系

である。

精神分析というと誰でも無意識という言葉を連想するが、フロイトが精神分析の研究を精力的に行なった19世紀末から20世紀にいたる時代は、科学技術の発展に支えられ、人間は自らの全能感に酔いしれていた時代であり、啓蒙思想の流行に如実に示されているように、自我や理性のはたらきが高く評価された時代であった。フォイエルバッハが高らかに宣言するように、神が自分に似せて人間を造ったのではなく、人間が自分に似せて神を造ったと考える時代にあっては、宗教的権威の支配を

打破し、理性によって自由に生きることが求められた。社会的に差別されたユダヤ人フロイトは、こうした楽観的な合理主義的時代精神に冷や水を浴びせるかのように、自我は人間の中心ではなく、われわれの心は、意識や理性を超えたもの、無意識によって支配されているという当時としては革命的な考えを提唱した。

無意識中心の人間観をフロイトに教えたのは、ヒステリーの女性患者たちであったが、彼女たちは自分自身の願望をまったく自覚していなかった（『ヒステリー研究』、1895）。自らの症状的行為の動機を語ることができなかった。抑圧された無意識の願望が彼女たちの身体を操り、症状と呼ばれる役割演技、たとえば歩けない女性の役割（エリザベート）や水を飲めない娘の役割（アンナ・O）を演ずるように強いていたのである。フロイトは、ヒステリー患者の治療を通して、人間が自らの主体性を回復し、自分自身の主人として復権するためには、無意識の願望を知ることが不可欠であると考えようになった。自分自身に隠されている自分の願望を知ること、それが精神分析の目標である。この意味で、精神分析は単なる治療法ではなく、人間の真実を探求するための心理学的研究法と重なる。だからこそ、哲学、思想、文学などに大きな影響を与えているのである。

後催眠現象－自分は例外ではない－

精神分析の無意識という考え方は、現代では誰でも知っている。だが、人間の心は無意識に支配されているという解説を聞いても、多くの人はその話は知っていると考えただけで、実際に自分自身の心が無意識に支配されているとは考えないものである。無意識に支配され、おかしな言動をするのは、神経症者や精神病者だけで、自分はそうではないと思っている。だが、精神分析が主張することは、人間には質的差異はなく、あるのは量的差異だけで、病者と健常者は地続きであって明確な境界はないということなのであるが、多くの人、病理的な方法によって明ら

かにされた知見は、病者のみに当てはまることで自分には関係ないと思いついでいる。だから、一般の人でも例外ではないということを受容させるには、論より証拠で、無意識に支配された一般人の現象を示すことが便宜であろう。

最近では心理学でも被験者の人権保護が強く求められているので控えているが、以前は心理学入門の講義の中で集団催眠の実験を行った。たとえば「身体が左右に動く」、「手が重くなる」、「組んだ両手が離れなくなる」などといった暗示を与え、ごく浅い催眠状態（観念運動という）に誘導することによって被暗示性の高い学生を選び出し、その学生をやや深い催眠に誘導してから後催眠暗示を与えた。たとえば、「催眠から解いた後で私がこのように指を鳴らす（実際に親指と中指でパチンと鳴らす）と、あなたは教室のカーテンを開けます」というような暗示を与え、さらに「暗示を与えられたことを忘れず」という後催眠暗示を与えて催眠から解き、通常の講義に戻る。そして、適当な時間が経ってから指をパチンと鳴らすのである。

とたんに、被験者はカーテンを開けたくなるが、講義中なので社会的圧力を感じ多少躊躇するが、大抵は後催眠暗示の力が優勢になり席を立ちカーテンを開けることになる。被験者は、カーテンを開けたいという意識的な動機が浮かんでくるからカーテンを開けるのであるが、どうしてそうした意識が浮かんできたか知らない。行動は意識によって決定されるが、その意識が無意識によって作られるのである。意識が無意識に支配されているということは、こうしたことである。そこで、私は、「どうしてカーテンを開けるんですか」とこの学生に尋ねる。すると、「ちょっと暑いので」とか「暗いから」といった答が返ってくる。自らの行為の理由をこのように答えた被験者は、まさにそうした目的でカーテンを開けたと思いついでいるが、後催眠実験を見ていた他の学生には、これが本当の理由でないことは明白なのである。後催眠暗示の実験は、われわれには自分でも意識できない動機があり、われわれは自分自身のことを

知らないということを明瞭に示している。

意識の流れと無意識の構造－ proton pseudos －

最近、学校に行かないという小学生・中学生・高校生・大学生、また会社に行かないという青年は珍しくないが、こうした人たちは後催眠実験の被験者のように、自分が学校や会社に行かない理由についてさまざま列挙するが、登校拒否、入社拒否の本当の理由を知っているのだろうか。自らの心に浮かんでくる認知や感情が、どのように作られているか理解できているだろうか。心の中に、自分でも意識することのできない催眠術者がいて暗示をかけているとしたら、本当の理由を知らないと考えることもできる。とすれば、登校拒否や入社拒否などの現象を理解するには、意識できない催眠術師とはどのようなものでどのような働きをしているか明らかにすることが必要である。

意識や感情の流れが、無意識の構造によって決定されていることを買い物に行けないという症状をもつ女性のケース（フロイト、1951, p.281-5）をもとに考えてみよう。このケースは、フロイトが外傷理論の欠点を修正しようとして、廻行作用や性的発達の遅滞という重要な概念を提出したケースであるが、ここでは意識の流れが無意識の構造によって産み出されているということに焦点を当てることにする。

20歳の女性エマは、1人では買い物に行けないという症状に悩んでいた。フロイトの治療を受けた彼女は、12歳のときの経験を思い出した。

「エマがある店屋に買い物に行ったら、その2人の若い店員が、お互いに顔を見合わせながらニヤニヤ笑っていた。彼女は、なぜだか分からないが恐怖感に襲われ、その場を逃げ去った。この出来事に関連して、自分が着ている洋服を笑われたと思ったこと、そして店員の1人を素敵だと感じたことを彼女は思い出した。」

心理治療を行っているとき、患者がこうした恐怖感をとまなう「外傷体験」を思い出すことができると、1人で買い物に行けないというエマの症状が説明できるように思えてくる。彼女の症状を、心的外傷という準拠枠に当てはめてみると、そこからわれわれに馴染みの物語が浮かびあがってくるからである。それは次のような心的外傷物語である。

「思春期の多感な少女エマは、買い物に行ったら男性から笑われ、ひどく恥ずかしい思いをし、自尊心が深く傷つけられた。そのため、どこか別の商店であっても買い物に行こうとすると、また笑われるのではないかと、また自尊心が傷つけられるのではないかとという強い不安が起き、彼女はこの不安に圧倒され、買い物に行けなくなった。」

だが、この行動主義の回避学習理論に依拠した心的外傷物語では、理解できない問題点がいくつかある。

1. 現在エマは、12歳の少女ではなく、20歳の女性である。綺麗な洋服を身につければ、洋服を笑われる心配はない。
2. 12歳の不快な経験は、それ以後の経験によって修正されているはずである。
3. エマは1人では買い物に行けないが、誰か他の人と一緒なら買い物に行ける。それは、年端の行かない子どもでもよいのである。
4. エマは、2人の店員のうちの1人を素敵だと感じたが、自分のことを軽蔑していると思った男性を素敵だと感じるのには、いかに女心とはいえ不可解である。

このように神経症の症状には、不合理な点があるが、そこにこそ神経症の謎が隠されている。エマが思い出した12歳の体験そのものにも不合理な点がある。そもそも、2人の店員が顔を見合わせて笑っているのを見たとき、エマはどうして自分の着ている洋服を笑われたと認知したのだろうか。彼女は、あの子の洋服がおかしいという言葉聞いたわけで

も、洋服を指さされて笑われたわけでもない。洋服が笑われたというのは、現実の知覚に基づく認知ではなく、彼女の勝手な想像にすぎない。また、自分のことを笑ったにも関わらず、どうして2人の店員のうち1人に対して素敵だったという感情が起きてきたのだろうか。

認知行動療法の言葉で言えば、エマには不合理な認知、不合理な感情が起きている。こうした不合理な認知や感情は、認知行動療法のプログラムによって修正することができるだろうか。2人の店員は、エマの洋服を笑ったのではなく、何か別の話題で笑っていたと認知を変えることができるだろうか。「できない」というのがフロイトの答えである。こうした認知や感情は、無意識の構造によって規定された過去の体験の象徴的認知であり、そこから派生する感情だからである。フロイトの分析の後を追おう。フロイトが治療を進めると、エマは、8歳のときの経験を思い出した。

「エマが1人で店屋に買い物に行ったら、その店主が、ニヤニヤ笑いながら洋服のうえから彼女の性器に触った。」

12歳のときの経験に比べると、ずっと性的色彩が濃い8歳の時の経験が思い出されると、12歳の時のエマの認知や感情の流れが、説明できるようになる。エマは、たまたま洋服を笑われたと思ったわけでもないし、たまたま1人の男性が気に入ったという感情が起きたわけでもない。構造的に決定されている意識であり感情であるというのがフロイトの考え方である。フロイトは、次のような図1を用いて、そのことを明快に説明している。

黒丸は、12歳の経験のときに意識されたものであり、白丸は、8歳の経験の記憶痕跡である。8歳の経験は、無意識の中で再活性化され、感情が解放されるが、この経験全体が思い出されることはなく、意識に入ることができるのは中性的な洋服だけである。店主から悪戯されたこと

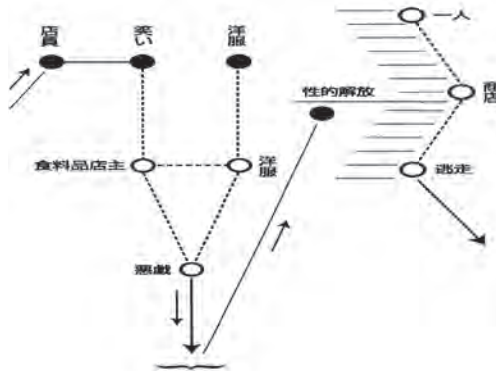
は、意識化への道を閉ざされている。そこで12歳のエマは、意識に現れた手持ちの材料から、「洋服を笑われた」とか「1人の店員が素敵だった」という偽りの結びつきを作り出す。フロイトは、これをヒステリーの根源的錯誤（プロトン・プソイドス）と呼んでいる。

ヒステリーの患者は、象徴を形成することによって、象徴的認知をすることによって、外傷的な誘惑体験を抑圧する。「洋服を笑われた」とか「1人の店員が素敵だった」というエマの回想は、心的外傷を抑圧するための象徴的表現なのである。彼女の恐怖症を理解するためには、図示したような心的構造を明らかにすることが必要だったのである。神経症の治療は、象徴の解釈を通して行なわれる。

12歳のエマが、買い物に行くと洋服を笑われるから行かないと言うとすれば、この言葉はそれなりに理屈が通っている。その意味で、彼女の行為は意識によってコントロールされている。人間の行為は無意識によって支配されているというのは、洋服を笑われるから買い物に行かないという意識そのものが無意識によって作り出されるということである。われわれの行為が意識によって支配されていることは事実であるが、その意識が無意識によって作り出されているのである。

図1 根元的錯誤（proton pseudos）

意識の流れを生み出す無意識の構造 ●黒丸は意識されたもの。○白丸は意識されないもの。無意識の構造を仮定しなければ、意識の流れは説明できない。



2. 過去を再演する人間

フロイトの3つの発見

先に述べたようなヒステリーの治療経験から、フロイトは次のような発見をした（川幡，2005，p.45）。

- (1) 成人の行為には、幼児期の前史（シナリオ）があり、それに基づいている。
- (2) 幼児期の前史は、無意識に排除されている。
- (3) 無意識に排除された幼児期の前史は、性的な性質をもっている。

今ここにおいて何かをしている時、われわれは何か新しいことをしているかのように思い込んでいるが、実は過去の経験を再演している、あるいは過去の経験を元に少し変更を加えて再演しているのである。歴史は繰り返すわけである。少し変更されとしても、基本的なシナリオは同じなのである。演奏家によって楽曲の演奏はまったく異なる印象を与えることがあるが、それでもやはり同じ楽曲を用いていることには変わりはない。

この基本的シナリオ、すわわち幼児期の前史は、無意識に排除されている。もし無意識に排除されていなければ、自分は昔の経験を繰り返しているということを知ることができるが、無意識に排除されているため、自分が過去を繰り返しているということを知る手がかりがない。エディプス・コンプレックスにまつわる経験が抑圧されることを幼児期健忘と言うが、これがあるために幼児は、かなりの記憶能力があるにも関わらず幼児期の記憶がほとんど残っていない。ただし、幼児期の記憶は失われると言っても、すべてが失われるのではなく、失われるのはエピソード記憶のみで意味記憶は失われない。個人的な経験は失われても一般的な知識などが抑圧されることはない。このことは、交通事故などによる

外傷性記憶喪失の場合も同様である。

幼児期の前史は性的な性質を持っているというのは、フロイトの精神分析が受け入れられない1つの要因になっている考え方である。人間の本能には、食欲と性欲があると言われ、フロイトもそんなことを言っているので、精神分析の性欲も生物的な性欲と同列のものと思われ、感情的な反発を受けた。精神分析における意味での性欲を説明する時、私は論より証拠で、「ママ、ミルク」と幼児がねだるとき、そばにいた祖母やベビーシッターがミルクを与えたとしたら、幼児は満足するか、という話をする。もちろん幼児は満足せず、「ママがいい」とぐずるものである。「ママ、ミルク」とママに、ミルク（乳）をせがむとき、幼児は、ミルクだけではなくママ（母・乳）を求めているわけである。すなわちこれは、「洋服が笑われた」と訴えるエマの言説と同様に象徴的表現なのである。生物的な要求を満たすミルクだけではなく、人間的な願望を満たすママを求めている。この人間的願望のことを精神分析では、性欲と呼んでいるのであって、生物的な性欲のことではない。かつて満足を与えてくれたママとの関係を再演しようとするのが幼児性欲なのである。

だから、ミルクがなかったとしても、母親が何かをしてやれば、子どもが満足するということも十分ありえる。子どもは、心理的な願望、対人的な願望の充足を求めている。母子の相互交渉の中で、生物的な要求を越えた人間的願望が派生してくるが、それが性欲なのである。こうした願望を創り出す人間は、単なる生物ではなく、人間になろうとする生き物なのである。

精神分析に対するモレノの考え方

精神分析が精神分析として、また心理学理論として発展するのは、外傷理論の抱える難点を克服する中で、幼児性欲や心的現実を発見し、空想を中心とする理論に変貌してからのことである。医学の常識から言え

ば、症状は生理的障害によって生じるもので、薬物などによって医学的に治療されるものである。ところが、フロイトは、症状も夢も空想もみな願望、性欲を充たそうとするものであり、同じ起源をもっていると考えた。症状は、夢や空想と同列の心理的現象だというのである。これは、当時の精神医学界を揺るがす革命的な考え方であった。

こうした革命的な考え方を背景にして、フロイトが夢の講義をしていたとき、聴講後に1人の学生が彼に挑戦的に語った。それが、最初で最後のフロイトとモレノの出会いである。『サイコドラマ』(1946)によれば、それは1912年のことで、フロイト56歳、モレノ23歳の時である。以下に示すように、若者の特権とはいえ、すでに世界的に名声の高い学者に対して、物怖じもせず大胆なこと、挑戦的なことをよく言えるものだという印象を受ける文章である。モレノは、友人から名前を呼ばれても返事をしない(神には名前がないというのが、彼が返事をしない理由である)という逸話の持ち主で、日常生活を舞台にして自らの空想のロール・プレイングを行うなど、かなり誇大妄想気味で『神を演じつづけた男』(マリノー、1989)と言われるが、フロイトに対するこの発言は、精神分析を仮想敵として自らの独創性を誇示するなどまさに彼の真骨頂というべきロール・プレイングである。因みに、彼の言う神とは、創造性、自発性の化身であり、彼のサイコドラマは自発性、創造性を強調する技法である。

『読者がいなく疑問は、「サイコドラマと精神分析の関係はどんなものか」ということだろう。思想の流れとしてみれば、両者の起源はまったく反対である。わたしは、かつてフロイト博士と一度会ったことがある。それは1912年のことで、このときわたしはウィーン大学の精神病院で働いており、彼の講義の1つを聴講した。フロイト博士は、ちょうどテレパシーの夢の分析を終えたところだった。学生たちが列をなして出て行くこうするとき、彼はわたしに何をしているのか尋ねた。

「そうですね、フロイト博士、わたしはあなたがやめたところから始めます。あなたは治療室という人工的な環境で人々に会いますが、わたしは通りや彼らの家で、自然な環境で人々に会います。あなたは人々の夢を分析しますが、わたしはもう一度夢を見る勇気を人々に与えようと思います。どうしたら神を演じられるか人々に教えます」。(p. 4, 下線は筆者)

この章を翻訳しているとき、「思想の流れとしてみれば、両者の起源はまったく反対である」というモレノの言葉から、フロムの二分性という概念が連想された。フロムによれば、人間は生まれた瞬間から元に戻るか、それとも前に進むか、といった対立する傾向に引き裂かれている。人間発達は、この実存的二分性、歴史的二分性を直視し、克服することによって成し遂げられる。この観点から言えば、フロイトは過去指向の人間で、モレノは未来指向の人間のように思える。

フロムは、『自由からの逃走』(1941)のなかで、自由を「……からの自由」と「……への自由」の2つに分けている(p.42)が、この区分に従えば、フロイトは、「過去からの自由」を問題にし、モレノは「未来への自由」を問題にしていると言える。ファシズムに熱狂してホロコーストに引きずり込まれた人間の心理の解明を試みたフロム自身の根本的な考え方は、現代人は「……からの自由」は獲得したが、「……への自由」を獲得できず、自由の重荷に耐えかね自ら進んで自由を放棄して権威に服従した、「自由から逃走」して過去の権威主義的パーソナリティに退行したというものである。「……への自由」を実現するためには、危険な状況に身をさらし脅威を与える世界に対峙する勇気が不可欠なのであるが、全体主義下の人間は、勇気を失い、魔術的な助け手(magic helper, たとえばヒットラー)に身を委ねる。こうした人間は、前に進むことを断念し、以前の世界に舞い戻ろうとする。挫折した人間は、満足体験を再現するために、過去を再演しようとするのである。

『自由からの逃走』を下敷きにすると、フロイトのように過去を分析し、過去からの自由を獲得したところで、未来への自由が保証されるわけではない。未来を見据え、今ここにおいて自由に生きることは、精神分析だけでは得られない。実存的二分性、歴史的二分性を受けとめ、弁証法的に止揚しなければならない。一見するとモレノの態度の方が、生産的であるかのように思われる。

モレノは、フロイトの精神分析は未完成の理論であり、心理劇は、精神分析の欠点を克服するところから始まるという。ひどく自惚れた青年の言動であるが、夢に関する彼の指摘は正鵠を得たものと思える。人間は、夢を見る能力を失うと病に陥るし、心理治療において、重要なことは、夢を見る能力を再創造することだからである。

モレノは、症状の起源を求め過去に縛られていると言ってフロイトを批判するが、この出会いのとき、フロイトは何と答えただろうか。

「夢を分析しないで、夢を創造できるかね、君」

とでも言っただろうか。精神分析をすれば、その後に精神総合が自発的に生じるが、その前提となる精神分析は、抵抗を克服しなければ可能ではない、というのがフロイトの考え方だからである (1919, p.129)。夢を見る能力を再創造するためには、夢分析、自己分析をすることから始めるほかはない。これが、フロイトの根本的な考え方である。抑圧された未清算の過去を引き受け、自らの願望を洞察しなければ、そもそも自己実現の道を歩むことはできないのである。

蛇足だが、『神を演じつづけた男』や『エッセンシャル・モレノ』(ケラーマン, 1987) に紹介されている自伝を読むと、モレノは今ここに生きることを強調した人物であるが、その彼でさえ、今ここに生きているつもりでいながら、過去を再演していたのではなかったか、サイコドラマによって救われたのは彼自身ではなかったのかなどという思いが湧いてくる。「役割演技と過去の再演」という本稿のテーマに即して言えば、彼はナルシズムの段階に退行し、全知全能の空想、そのシンボルとし

での神様空想を再演していると解釈できる。幼児期の無意識の空想を精神分析によって抑圧を解除しないかぎり、今ここに生きることはできず、過去のシナリオをそれと知らずに反復せざるをえないのである。この解釈に対し、モレノは次のように反論するかもしれない。

「英雄的に振る舞ったり崇高な大志を抱いたりすると、たちまち要注意人物というレッテルが貼られた。天才に対して背後から襲撃し始めたのは精神分析だった。天才のコンプレックスを指摘し、名誉を傷つけ、信用を失墜させるのだ。創造的な宇宙の力から、自然（ダーウィン）と社会（マルクス）を追放したあとの最後の一撃が精神分析による天才の追放だった。凡庸な心の持ち主は、復讐の念に駆られ、すべてのものを最小公分母にまで引き下げようとするものだ。人はすべてコンプレックスをもっている。天才も例外ではない。それゆえ、すべての人は同等だというのが。」（1946, p. 4）

これに対してフロイトは、こうした言辞はナルシズムが受けた傷を防衛するための空想にすぎないと断ずるであろう。いわゆる精神分析への抵抗である。それはともかく、モレノは自発性、独創性に富んでおり、また人格的魅力から多数の信奉者を集めることに成功し、自らの願望に従って現実を多少なりとも変革する力を保つことができたので、心理的に破綻することなく神の役割演技を続けることができたようである。この点では、神の役割演技に挫折し、同性愛の衝動に由来する妄想の世界を彷徨したシュレーバーの衝動の運命、役割演技とは大きな違いがあった。

モレノに限らずフロイトやユングなどの偉大な心理治療家は、自ら開発した治療法や理論によって、内なる狂気をすんでのところでは手なずけ、ナルシズムの再演を求める強烈な衝動を昇華し、創造的な役割演技によって現実世界から振り落とされることなく衝動を乗り越えことに成

功したようである。

3. 人間をどう捉えるか

「今ここで新しく」行為する人間

心理劇は、演劇的方法を用いた集団療法の1つの技法であり、患者（主役）は心理的葛藤を舞台の上でドラマとして表現することが求められる。ドラマとして表現することは、役割を演ずることにほかならず、ロール・プレイングが心理劇の最も基本的な技法と見なされる。モレノによれば、心理治療を受けようとする人は夢を喪失した人であり、夢を思い描く能力を失った人である。だから、心理劇の目的は、劇的に再現された葛藤の中で自発的、創造的な役割演技をすることによって、失われた夢を回復することである。夢を回復することによって、「今ここで新しく」行為することができるようになり、心理治療になる。

このように言葉によって、ロール・プレイングの目的を語ることは比較的容易なことであるが、現実の人間関係の中で、実際に自発的、創造的に振る舞うことは極めて困難なことである。たとえば、何にも束縛されずに自分の意志によって自由奔放に振る舞ったつもりであったとしても、相手の意志を無視した役割演技となってしまえば、「今ここ」における対人関係の現実を否認した統合失調症者の行為に類似したものになってしまう。反対に、相手の意志を重視しようとする、これに支配されやすく、「今ここ」における自分の意志を表現することができず願望を抑圧した神経症的な行為に類似したものになってしまう。両者とも、「今ここ」において現実の対人関係を創造することに失敗しており自発的な行為とは見なされないのである。

ロール・プレイングの自発性とは、相手との関わりあいの中で、共通の関心を発見し、それを実現しようとするものであるが、そうするためには現実の相手をよく見ることが肝要である。ところが、この相手を見

ることが、思いのほか困難なことなのである。相手を見ているつもりで、実は自らの願望を投射しているだけにすぎないことも多い。また、相手を見ようとすると、視線恐怖のような恐怖症さえ起こることがある。相手を見るということは、人間以外の他の対象を見ることとはまったく違った知覚過程だからである。われわれは、ネズミを見るときはネズミを見るだけだが、人を見るときは、ウィニコット (1967, p.157) の言うように、人を見るだけではなく、自分のことを見ている人を見ることになる。相手を見ることは、相手に映った自分を見ることになる。相手に向けられた視線は、相手を通して自分に返ってくるからである。自己外化的自己回帰性とでもいうべき過程が起きる (山元一郎, p.334)。つまり、相手を見ることを強調するロール・プレイングは、汝自らを知れというソクラテスの命令を舞台の上で実践しようとしているのである。創造的に行為するためには、自分自身を知らなければならないが、そのためには相手を知ることから始めなければならない。相手を見ることに失敗すると、今ここで新しくではなく、過去を再演するようになる。心理学は、人間をどのように見るのだろうか。

刺激—反応の図式と目標指向行動の図式

人間を見ると言っても、ただ漠然と見ていれば人間が見えてくるようになるわけではない。また、何でも見てやろうとすると、木を見て森を見ずの譬えのように、細部は見えても全体的な連関が掴めなくなる。一般に現象を理解するためには、モデルとか図式とか理論などと呼ばれている概念体系が必要である。これを下敷きに現象を捉えなければ、統一的な理解は得られるものではない。心理学は、どのような概念体系で人間を見ているのだろうか。心理学の行動のモデルは、大きく分けると機械論と目的論がある。

1. 行動は刺激に対する反応である。
2. 行動は目標を指向する行為である。

行動主義は前者、ゲシュタルト心理学は後者の代表である。精神分析は、どちらであるとも分類しにくいところがある。フロイトは、ヒステリーの外傷理論、誘惑理論においては、刺激-除反応という図式で症状を捉えていたが、エディプス・コンプレックスを発見してからは、空想→症状という目標指向的な図式で心的現象を捉えようとした。症状は単なる病気の産物ではなく、目標を指向した象徴的、記号的行動、われわれの言葉で言えば役割演技だというのである。とはいえ、フロイトは、人間を進化の延長線上で記述しようというところがあるからか、刺激-除反応の図式を捨てることはなかった。人間を他の動物から区別する根本的な特質である言語（表象機能）に注目しながらも、人間は動物と同列であるという考え方を最後まで捨てようとしなかったようである。

さて、行動は刺激に対する反応であるというモデルで考える研究者は、実際どのように行動を研究するのだろうか。たとえば、いじめという現象を考えてみよう。刺激-反応の図式で行動を捉えるとはいえ、彼らに最初に与えられるのは刺激ではなく、刺激作用の結果としての反応、いじめ行動である。だから、彼らはまず行動を引き起こした刺激、行動の原因の探求に着手することになる。こうしたモデルを心理治療に応用しようとする行動療法家なら、刺激を究明して、刺激を除去すれば、あるいは、刺激の効果を抑制することができれば、いじめ行動は起こらなくなるというような論理を採用する。常識的にいえば、原因がなければ、結果は起こりようもないからである。

例えば、テレビの暴力シーンを見ていて、突然弟の頭をポカリと叩いてしまった兄は、暴力シーンさえ見なければ、弟を叩くことはなかった、ということになる。こうした考え方を信ずる母親なら、兄弟喧嘩するなら、もうテレビなんか片付けてしまう、と言うだろう。ホラービデオを見ていた青年が少女を殺害したなら、ホラービデオを自粛しなければ第2・第3の少女殺害者の出現を防止できないと考えるようなものである。

これに対して、弟を叩くことは何かを求めている目的的行為である、

というのが志向性を重視する現象学的心理学の立場である。テレビを見て刺激されたから叩いたのではなく、叩くことがそもそも目標達成の1つの手段だったから叩いたと考えるのである。弟を叩くことが最終目標であるかその下位目標であるかはともかく、なんらかの目標があるから、叩くという行為が行われるのである。この立場では、テレビのホームドラマを見ることは、弟を叩くという目標設定になにかしかなの影響を与えることはあるが、原因—結果のように一義的に、あるいは、刺激—反応のように関数的に目標を決定するとは考えない。

ところで、兄に殴られた後で、弟が仕返しに兄に殴り返し、次のように言ったとしよう。

「兄さんが殴ったから、ぼくも殴ったんだ」

この弟の理屈は、原因—結果の図式に従っており、よく分かる気がする。目には目を、歯には歯を、ということを読く宗教もある。弟が兄を殴ったのは殴られたからであり、兄に殴られなければ弟はなにも手を出さなかったかのように思える。殴られたことが原因になって、殴り返したという結果が生じたように思える。しかし、世の中にはさまざまな願望をもつ人間がおり、キリストを気取ろうとする弟をもった兄には、殴り返されるといふ結果は起こらない。殴られた弟は、キリストの役割を演じる絶好のチャンス到来とばかり、心弾ませて反対側の頬を差し出す。そして、

「兄さんが殴ったから、もう一度殴ってもらった」

と勝ち誇ったように言う。殴ってもらえれば、寛い心をもつ神の役割演技をすることができるからである。こうしたことが起こりうるといふことから言えば、最初の殴り返した弟もやはり、原因—結果の図式で行動が起きたかのように自己描写しているけれど、実際は願望充足のチャンスだからこそ殴り返したと言える。そういう視点から考えなおして見ると、最初に兄が殴ったのは、兄にとっては自発的な行動と思えるだろうが、弟が巧妙に仕組んだ罠にはまったのかもしれない。こうした場合は、

いわゆる刺激と見なされているもの（たとえば、叩かれること）は、刺激というより社会的に許容される抑制解除の契機と見なすべきである。社会的に非難されることも、制裁を受けることもなく、抑制されていた目標を実現するために、くだんの弟は「刺激」を利用したと考えられるからである。日本と開戦するためにアメリカが、日本を真珠湾攻撃に誘い込み、それを利用したのと同じ戦術である。

人間が、機械仕掛けのロボットなら刺激－反応の図式で行動を理解することができるだろうが、人間が、失われた満足体験を再現しようとする人間的衝動に動かされているなら、そうした行為は目標志向的な図式で理解されなければならない。

観察は介入－コミュニケーションの図式－

科学的な研究を行うには、まず最初に研究対象を詳細に観察し、次いで観察結果をまとめ、最後にそれを説明する理論を構築することになる。これが一般的な研究の流れであるが、心理学においては、研究のスタート地点で大きな難問が立ち現れてくる。人間が研究対象である場合は、自然科学的な観察が不可能だからである。人間が人間を観察することは、人間的状況に介入することにほかならず、観察対象の人間を変えることなく、その人間を観察したり実験したりすることはできない。このことは、心理臨床や教育の場において、二次的なことではなくまさに本質的な状況なのである。

心理臨床の実践において、われわれが患者や子どもにどのように介入しているかを知る手掛かりは、われわれの振る舞いに対する患者や子どもの応答である。だから、心理面接や教育を行うには、2つのプロセスを同時並行的に展開させることが必要になる。治療したり教えたりする一方で、このことに対する患者や子どもの応答を通して自分自身が何を行っているか洞察し、自らの視点を相対化しながら研究を進めていかなければならない。このことを怠り自らの視点を絶対化すると、研究対象

の理論を構築しているつもりで、実際は自らの空想を投映し、対象化しているのにすぎなくなる。これが、参加観察法の大きな難点である。

人間の行為には、自発的な行為とコミュニケーション行為がある。内から自然に現れてくるものと、相手との間で生じてくるものがある。この2つの行為を明確に区別することを弃えていれば、参加観察法の致命的な欠陥と言われるものも、それほどのことでもなくなる。だから、研究者の務めは、この2つを明確に区別する眼力を身に付けることである。

ところが、先にあげた行動主義の刺激—反応の図式においても、またゲシュタルト心理学の目標指向行動の図式においても、こうした人間的状況は十分に考慮されていない。物理学などの自然科学と同じように、研究者の存在と関わりなく研究対象が独自に存在していると考えられている。月や星や太陽は、それを観察する人間の存在となんら関わりなく運行している。台風や噴火や地震は、われわれの期待とは無縁の自然現象である。それと、同じように、ネズミや人間の行動は、それを観察している人間の存在とは関わりのないものと見なされている。だれが観察しても、同じように行動すると仮定されている。あるいは、そうなるように、観察者は、研究対象の環境から身を潜め、行動に影響を与えないように配慮することが求められる。

しかし、実際に行動を観察してみると、観察者の存在自体が対象の行動に大きな影響を与えていることが分かる。たとえば、ラットの世話を初めてした心理の専攻生は、決まったようにネズミは臆病だという。というのも、彼らが飼育室に現れると、ラットはケージの奥に引きこもり後ろ足2本で立ち、上体をねじり壁に体をすり寄せ目を閉じてしまうからである。こうした行動は、確かに臆病な行動ということができるだろうが、この臆病な行動は飼育者に向けられた行動なのである。自分の身体に比べ数百倍の大きさの動物を見たとき、ラットに言葉があったら、モンスターだと言うかもしれない。ラットは、臆病という性質をもっているから、虫も殺さないような優しい心の持ち主の心理専攻生に対して

臆病な行動をするのではなく、モンスターを知覚するから臆病と言われるような行動をするのである。このようにネズミを対象化せず、自分との関係でネズミの行動を捉えれば、ネズミの行動を見れば、自分の姿がネズミにどのように映っているかと知ることができる。だが、自己を知る道が拓けるとはいえ、心優しき飼育者（乙女）と夢想していた女子大生が、ラットからはモンスター（化け物）の役割を与えられていたということを知ることは結構ショッキングなことで、このことは否認したくなる現実認識である。

最近、実験室のネズミのように、自分の部屋に引きこもって社会的な関係をもとうとしない若者が増えている。彼らには、社交性が欠如した内向的、自閉的性格の持ち主というレッテルが貼られている。というのも、彼らに面接しようと家庭訪問をしたワーカーや教師たちは、彼らが自分の部屋やトイレに逃げ込んで出て来ないというようなことを経験しているからである。こうした経験をした人は、彼らは最も基本的な社会的関係さえもつことのできない相当の重症の病者だという印象をもつものである。しかし、ネズミの場合と同様に、逃げるのは脅威を感じているからであると考えれば、彼らの心は少しも病んではないことになる。重症なのは、むしろわれわれの行動理解のモデルの方なのである。出会った瞬間に彼らから迫害者という役割を与えられるので、こうした否定的な自己像を拒否するために、自らの社会的勢力を背景に彼らに病者という役割、レッテルを押しつけて逆襲しているとも考えることができるからである。相手の心的現実を無視しては、治療関係は設立できない。

このように観察対象の行動を自分とは無縁のものとは見なさず、自分に向けられた行動、すなわちコミュニケーション行為、役割演技であると考え、対象を見るときは対象の中に映じた自分の演じている役割、自分の知らない自分の姿を知るための契機とすることができるようになる。そうすると、われわれは、内から意識する自分と外から対象の中に映ずる自分という2つの自己像を得ることになる。だが、一般

に対象の中に映じた自己像は、自己愛的な自己像からかなり掛け離れたものである。こうした状況におかれたとき、われわれは目の前の相手を客観的に見ようとしなくなるものである。自分の願望を強く含んだ知覚過程が起きることになりやすい。そのため、相手の真の姿を見ようとせず、自分の見たいように相手を決めつけて見る危険がある。理想的な自己像、そうありたい自分を見ようとし、見たくない自分を隠蔽しようとするのである。そうすると、2つの自己像が対立する弁証法的な過程の代わりに、理想像を維持するための抑圧の過程が起き、現実喪失が起きやすくなる。

4. 満足体験とその再現

満足体験と願望の発生

フロイトの Wunsch という用語は、願望と訳されたり欲望と訳されたりする。語感とすると、願望という用語は、現実にはなかなか達成できないものを達成しようという意味が含まれている。悲願という言葉が、このことをよく示している。達成できないものという意味で悲しい願いなのである。願望と類似の意味で欲望という用語が使われるが、言葉のニュアンスはかなり異なっている。前者では、「願い」の意味に重点がおかれるが、後者では「欲」に重点がおかれる。願いという言葉のなかには、祈願という言葉が示しているように、祈る気持ちが含まれている。願いというものは、個人的な力ではどうすることもできなくて、神や仏に助けを求めるというニュアンスがある。親に完璧に依存していた幼児期のように、自分の力で達成できないときには神仏に向かって「願をかけ」れば、願いが成就されるという信念が蘇るのである。

これに対して、「欲望」という言葉は、自分が欲するのであって、他者の存在は考慮されていない。自分が欲したからと言って、その欲望が達成されるという保証はないが、もし達成されないとすれば、だれかが

邪魔をし、妨害しているのである。私が欲したとしても、それは欲が深いと言って他者が承知しないというのが欲望である。願望には他者への祈りがあるが、欲望には妨害する他者がいる。フロイトの Wunsch という言葉には、この2つの意味が含まれているようであるが、精神分析的ロール・プレイングの観点からすると、願望という言葉の方が役割やコミュニケーションの考え方に取り入れやすいように思われるので、ここでは主として願望という言葉を用いることにする。

フロイトは、人間の行動の原動力を生理的要求 (Bedürfnis) と心理的願望 (Wunsch) に分け、生理的要求の満足から心理的願望を導き出してくる。このように1つの根元的な概念からもう1つの概念、この場合は要求から願望を導き出し、2つの対立概念によって現象を説明するのがフロイトの思考様式である。

まったく無力な状態で生まれる人間の乳児は、空腹になっても、独力では空腹を癒すことができず、手足をジタバタ動かしたり泣き叫んだりする。ジタバタして泣き叫んだからといって要求が満たされ、飢えが癒されるわけではない。空腹から生ずる身体的緊張、苦痛も興奮は鎮められることなく持続する。母親がミルクを与えて初めて、乳児は不快な身体的緊張感から解放される。このように母親から授乳されて満足体験を経験すると、乳児に新たな心的世界が展開する。フロイトは、次のように述べている。

「生活の必然は最初まず、強烈な肉体的形式において、心に迫ってくる。内的欲求によって与えられた興奮は、運動力の中に捌け口を求めて行くだろう。この運動力は『内的変化』ないしは『情緒運動の表出』と名づけることができる。腹を空かせた子どもは、仕方なしに泣いたり、手足をばたばたさせたりするであろう。しかし、状況はすこしも変わらない。なぜなら内的欲求に発する興奮は、瞬間的衝迫力に應ずるものではなくて、持続的にはたらく力に應ずるものだからである。何らかの方途にお

いて、これが小児の場合ならほかの者が助け舟を出してやることによって、内的刺激を解消する満足体験の経験がなされる時に初めて、ひとつの転回があらわれうるのである。」(『夢判断』 p.464)

母親が現れて授乳すると、乳児の内面的な刺激興奮はおさまり、要求の満足を体験する。こうした満足体験をすると、先行する要求興奮(空腹)の記憶痕跡と後続する一連の知覚経験(授乳)の記憶痕跡の間に連想的結合が形成される。そして、こうした連想的結合が形成されていると、再び要求興奮がおきたとき、連合されている一連の知覚の記憶痕跡にエネルギーが充当され、最初の満足体験の状況が再現されることになる。

「この体験の本質的構成要素は、ある種の知覚の出現(小児の場合で言えば乳を授けられること)であり、この知覚の記憶像は、その時以来、欲求興奮の記憶痕跡と連想的に結合して、あとに残る。この欲求が次に現れるや否や、さきに成立している結合関係のお蔭で、ひとつの心的興奮が生ずるのであろう。この心的興奮は、かの知覚像を再生させ、知覚そのものをふたたび喚起しようとし、だから結局第一次満足の状況を再現させようとする。」(同書, p.464-5)

母親から授乳されることによって、生理的要求が満たされ、満足体験を経験した乳児は、再び生理的要求が起きると、先の満足体験を獲得するため、母親からの授乳を再現させるような心的興奮が新たに作られる。この心的興奮をフロイトは、願望と名づけるのである。そして、願望とは失われた満足体験を再現することであると定義し、一次過程においては、現実を変革するという迂回路を経ずに願望を直接的に充足する幻覚的充足過程が生じると仮定する。

「われわれが願望と名づけているものは、こういう興奮にほかならない。知覚の再出現が願望充足である。そして、欲求興奮が知覚を完全に再生させるとというのが、願望充足への最短の道である。願望望むことが一種の幻覚作成に終わるような、そういう人間の心の原始的状態を仮定しても一向に差し支えないわけである。したがってこのような心的働きは、知覚同一性、すなわち、要求の満足と結びついている知覚が反復されることを求めるのである。」(同書, p.465)

行動主義的な理論によれば、以上のようなフロイトの記述は、次のように解釈される。空腹になった乳児は泣き叫ぶ。すると、それを聞きつけた母親が授乳する。それによって、乳児の要求が満たされる。すると子どもは、泣き叫べば授乳される、ということを学習する。そこで、空腹になると、乳児は泣き叫ぶという行動をすることになる。すなわち、要求を満たす行動が学習されるというのが、学習理論による説明である。

泣いてミルクを与えられ満足体験を獲得した乳児であるが、乳児はあらかじめ泣けばミルクが与えられるということを知っていたわけではない。手足を動かしたり、その他いろいろな行動をして、そうした試行錯誤行動の中から要求の満足に効果があった行動、この場合は泣くという行動が学習されるというのである。

これに対しフロイトは、生理的要求を満足させる行動が獲得されるということにはあまり関心を向けず、生理的な要求興奮が起きると、連想の構造を通して、満足体験を再現しようとする心的興奮(願望)が作られるということを強調する。満足体験という最も確実な現象を元に、要求とは別個に願望というものを考えようとするのである。人間を理解するには、生物的な要求とは別個なものとして、心理的な願望を仮定することが不可欠だと考えているからである。

願望とは何か。それは生理的ではない心理的満足体験だとすれば、満足体験は一般的にはどのように考えたらよいのであろうか。ここで、も

う一度空腹に泣き叫ぶ乳児の例を考えてみよう。乳児が泣いて求めているものは、何だったのであろうか。母親が現れ授乳することになるが、乳児が求めていたのは、ミルクだったのか母親だったのか。もちろん乳児が要求したのはミルクであって、母親ではない。すると、子どもがミルクではなく、ひとり淋しく母親を求めているようなことがあるとすれば、これはなんと呼ばばいいのであろうか。また、「ママ、ミルク」と乳幼児が言ったとき、単なるミルクではなく、母親がミルクを与えてくれることを求めているとすれば、これを何と呼べばいいのであろうか。こうしたものは生物的、生理的要求ではなく、より社会的、心理的なものである。フロイトは、これを生物的な自己保存の自我衝動に対立するものとして「性衝動」と呼んだのである。

指しゃぶりによる満足体験の再現

子宮という楽園に暮らしていた人間の胎児は、誕生とともに楽園を喪失し、まったく無力な状態におかれる。失楽園の乳児となる。この乳児は、母親が保護し、世話をしてやらなければ、生命を維持することもできない。母親の最初の仕事は、子宮という理想郷を失った乳児に対し、子宮の代理となる理想的な環境を整えてやることである。この仕事がほどよく行われれば、乳児は満足体験を再現することができ、不快な状況におかれたとき、満足体験を取り戻したいという願望を持つようになる。だが、こうした願望を持ったとしても、いつでも母親が助け舟を出してくれるわけではない。願ったからといって、即座に満たされるとは限らない。そんなとき、乳児は指しゃぶりを始める。

乳児の指しゃぶりは、矯正すべき悪癖のように見なされているが、ほとんどの乳児に見られるものである。特に、歯が生えてきて、吸乳ではなく、噛んで食べるようになる頃に顕著になってくる。指をしゃぶったからといって、生理的な満足が得られるわけではないのに、どうして乳児は指しゃぶりに耽るのだろうか。

乳児は吸乳のときに母親の乳房、あるいは哺乳瓶をにぎって口をもってゆく。そして、ミルクを飲むことによって、飢えからおこる生物的要求を満たすことができる。ここで、フロイトのいう「満足体験」が得られる。十分に授乳され、満足すれば、乳児はうとうと眠ることになる。吸乳のとき、乳児の口唇は乳頭によって刺激され、また暖かなミルクによって刺激される。こうした刺激作用には感覚的快感があるけれど、自己保存の衝動（食欲）からいえば、ミルクを飲むことが重要で、口唇がどのような刺激を受けるかは重要ではない。

指しゃぶりは、吸乳過程と同様に口唇の刺激にはなるが、生理的な「満足体験」が与えられるわけではない。指しゃぶりの運動様式は、吸乳とよく似てはいても、ミルクを飲んでいるわけではなく、食欲が満たされるわけでもない。見かけ上、類似しているだけで、要求の満足をもたらす行動ではない。その意味で、指しゃぶりは学習理論によって説明できる現象ではない。生理的要求を満たす行動ではないからである。吸乳と同じような運動様式がおきるところに、指しゃぶりの重要な意義があるのである。フロイトの言葉を再度引用しよう。

「この心的興奮は、かの知覚像を再生させ、知覚そのものをふたたび喚起しようとし、だから結局第一次満足の状況を再現させようとする。・・・欲求興奮が知覚を完全に再生させるとというのが、願望充足への最短の道である。願望が一種の幻覚作成に終わるような、そういう人間の心の原始的状態を仮定しても一向に差し支えないわけである。」(p.464-5)

現実に満足体験を再現することができないときには、幻覚的に満足体験を再現（知覚的同一性）しようとするのである。指しゃぶりは、虚実被膜の世界の現象なのである。

指しゃぶりをしている乳児を観察していると、乳児は頬をあからめ、

心地よさそうな微笑を浮かべ、時によればそのまま眠ってしまう。ここに成人の性的満足の原型をみることができる（フロイト、『性欲論三篇』、p.46）。フロイトは、こうした観察から、乳児は実際にミルクを飲んでいないので、生理的な満足体験をもつことはできないが、幻想的、想像的に満足体験を得ていると解する。乳児は、吸乳と同じような運動様式を反復することによって、ロール・プレイングの言葉で言えば、吸乳する役割を演ずることによって、失われた満足体験を再演しているのである。

歯が生えてくるようになると、母親は授乳をやめ、噛んで食べる離乳食を与えるようになるから、吸乳時に経験していた満足体験は失われたものになる。しかし、人間は一度経験した満足体験を断念することができない。そこで、フロイトの言う幻覚作成の能力、換言すれば表象能力を獲得した乳児は、満足体験を幻想的に再演しようとするようになるが、これが食欲から派生した性の衝動なのである。自己保存の自我衝動は生理的に満足されるが、性衝動は幻想的に満足されるのである。

指しゃぶりの役割演技

指しゃぶりは、自体愛的行為（オートエロティズム）であり、コミュニケーションの相手だけではなく、外の対象さえ存在しない行為である。この指しゃぶりを役割演技の視点から捉えてみよう。すなわち、指しゃぶりの登場人物は、客観的には1人であるが、一人二役をこなしている役割演技として捉え、授乳の役割演技と比較対照してみよう。授乳を元に指しゃぶりを分析すると次のようになる。

母親	—	与える（ミルク）	—	自分（授乳）
私	—	与える（指）	—	自分（指しゃぶり）

ミルクを飲む行為と指をしゃぶる行為を役割関係によって捉えた文を

比較してみると、二つの置き換えがなされていることがわかる。与える者が「母親」から「私」に置き換えられ、与えられる物が、「ミルク」から「指」に置き換えられている。前者では、「母親」が「私」に置き換えられている。すなわち、指しゃぶりにおいて、乳児は、指を与える主体的な母親と指を与えられる受動的な自分の2つの役割を同時に演じている。乳児は、2つの役割に分極する。自己と自己ならざるものに分極するのである。すなわち、以前のように与えられる乳児の役割と指しゃぶりの役割演技によって獲得する与える母親の役割である。乳児の一部は、母親の姿に変身する。

離乳されることによって、母親から授乳されるという満足体験を失った乳児は、指しゃぶり遊びによって幻覚的に願望充足の状況を再現しているのである。それと同時に、自他未分の状況から自他が分化することによって喪失した母親を、指しゃぶりによって母親役割を演じ、母親を取り入れ、同一視して喪失を補償するのである。

後者の「ミルク」から「指」への置き換えは、性的願望が、固定的な対象をもたないことを示す一つの事例と見なせる。人間以外の動物では、食欲にしろ性欲にしろそれを満足させる対象は生物学的に固定されているけれど、人間の性的衝動は、こうした固定的対象をもたず、次から次へと自由に新しい対象に置き換えられる。自由にと述べたが、自由に置き換えられているように見えるけれど、そこにも何がしかの論理があると構造主義的な精神分析は仮定する。いわゆる無意識は言語のような構造をもっている、というのである。

指しゃぶりする乳児は、一人二役の役割演技をすることによって、失った母親を空想的に再現し、満足体験の状況を再現しているのである。こうした機能があるからこそ、指しゃぶりは、やめさせることが極めて困難なのである。

5. 遊ぶ子どもは何を再現しているのか

早く大人になりたい子ども

まったく無力で母親に強く依存している乳児は、母親がいなくなり、理想的な環境が維持できなくなると、生理的要求を満足させることができず、耐え難い苦痛に苛まれる。ヘソの緒が切断されてしまえば、生存に不可欠な栄養も自動的に補給されることはなく、不快を免れることはできない。そのため、どんなに理想的な育児を受けても、子どもには母親に見捨てられるのではないかという不安がつきまとう。

子どもが母親から愛されたいと願うようになる一因は、こうした根源的な不安から自分を防衛しようとするからである。自分に関心をもち、愛し世話をしてくれる母親がいれば、理想的な環境を取り戻すことができるからである。しかし、どんなに愛されたいと願っても、必ずしも叶えられとはかぎらない。こうしたとき、子どもは理想郷が再現されることを願い続けるが、願いが実現することをただ受動的に待ち続けているだけではない。いくら待っても愛が与えられないなら、自分の方から能動的に愛を獲得しようとする。

現実に願望が成就しないとき、子どもは、現実の世界から空想の世界へ飛翔することで、失われた満足体験を取り戻そうとする。指しゃぶりする子は、ミルクを飲みたい（自己保存の自我衝動）というより、母親の胸に抱かれて得られた満足感を満たしたい（性衝動）と願っている。子どもは指をしゃぶっているだけではない。子どもには、表象能力があり、内的なイメージを想像することができる。イメージとか言語といった記号を理解するようになると、指は単なる指ではなく指の向こうに何かがある。たとえば、指は母親の乳首の象徴になる。乳房は、母親の代理になる（pars prp toto, 部分をもって全体と見なす）。こうしたことを空想している。子どもは、生物としては1人では生きていけない。しかし、遊びの世界では、空想の世界では、あたかも1人で生きていける

かのような振る舞い、ロール・プレイングを行っている。自己保存の衝動は、独力で満たすことができないが、性衝動は、父親や母親の世話を受けなくても1人で満たすことができる。性衝動の世界では、ナルシズムを温存することができるのである。

子どもにとって、指しゃぶりははじめとして遊びの世界は、喪失したものを再興するための恰好の場なのである。この場において子どもは、愛してくれない母親になり代わり、自分から愛そうとする。ごっこ遊び、すなわち象徴遊びをすることによって、子どもは、現実の事物をシンボルとして扱い、その事物に仮託して自分の望むように世界を創造し、願望を成就しようとするのである。

シンボル化の働きは、模倣に起源がある。子どもは、両親を始めとして大人たちの生活を観察し、そこから知り得たことを遊びの中で模倣し、大人たちの役割演技を再現する。そうした子どもにとって、母親は不快な現実を快適な楽園にしてくれる魔法使いのような存在である。願いを叶えてくれる母親はみな全知全能の神のような存在である。子どもは、母親を始めとして大人を理想化し、いつも大人のふりをして遊んでいる。ママゴト遊びの中で、お母さんやお父さんの役割を演じ、赤ちゃんの世話をしたり会社に行ったりする。フロイト(「詩人と空想すること」, p.83)によれば、子どもの遊びは、大きくなりたい、大人になりたいという根源的な願望から発している。自分は無力で、大人のように現実を支配できない子どもにとって、まさにこの願望こそが、子どもを空想の世界に駆りたてる原動力であり、受動的な存在から能動的な存在へと転換させるスプリングボードなのである。早く何でもできる大人になりたいという願望が、心理的発達のためのエネルギーの源泉なのである。

人間の社会や文化が歴史的に変化するように、遊びの世界も時代とともに変遷する。以前は子どもの遊びは、指しゃぶりからママゴト遊びへと展開していったが、最近はこの中間にネコごっこという遊びが流行し

ている。ネコごっことは、ネコ役の子どもがニャーニャーと言いながらお姉さん役にまわりついて、世話をしてもらおうといった遊びで、子どもたちはお姉さん役ではなくネコ役になることをたいへん好んでいる。遊びの世界でも、甘えたい、愛されたいという衝動を満たそうとしているのである（川幡、『見捨てられる不安』, p.128-9）。この遊びを保護者が見ると、うちの子どもはいじめられている、ネコにされて虐げられていると苦情を言うものである。親からはいじめと見えるネコごっこだが、子どもには子どもの世界があり、ネコごっこをする子どもたちのお気に入りの役割はネコで、ネコ役を奪い合って争うほどなのである。

子どもたちは、ネコやイヌになって、ニャーニャーとかワンワンと言ってお姉さん役やお兄さん役にまわりついて甘える。現実には母親に十分甘えられなかった子どもが、遊びという仮想空間で母親に丸ごと甘えるという子どもにとっての理想的なシナリオを充足しているのだろう。

母子未分の一心同体のような関係の中で母親から適切な世話をされると自体愛の中からナルシスの核のようなもの、自己の萌芽のようなものができてくる。しかし、最近の親は手抜きをして子どもに十分な愛情を注がないこともある。そうすると、いわゆるナルシスなきナルシストが作られる。こうしたナルシスなきナルシストが、健全なナルシズムを取り戻そうとしてネコごっこをしているのか。私は、ネコごっこは対象愛というよりナルシズムの再現という感じがする。

ママゴト遊びは、ナルシズムを謳歌し自分は全能だと思っていた乳幼児が、自分は無力だ、全能なのは母親だということを知り、全能感を取り戻すためにする遊びである。母親を模倣し母親演技をして、母親を内在化すると自分も母親のように全能だと思込むことができる。私はこんなに母親に似ているのだから、母親と同じように全能なのである、というのである。

自我は、他者ができて自我ができる。子どもの自我は、母親をモデルに作られる。一般に同一視という過程が起き、母親が乳児の中に内在化

される。失われた母親を取り入れ、自分が母親であるかのような振る舞いをする、ロール・プレイングする。ママゴト遊びをして、あたかも自分は全能な母親であるかのような振る舞いをする。こうして母親を取り入れ自我を豊かにしていく。自我の形成を役割の取得として考察することができる。子どもの遊びがどんなふうに変遷するか考察することで、自我の発達、発達全般を明らかにすることもできる。

現代は父親不在の時代であり、子どもの遊びの世界でも父親の影が薄くなって久しいが、最近では母親までもが子どもの遊びの世界から姿を消そうとしている。消えた両親の代わりにネゴっこが流行しているようである。子どもは、母親や父親さえいない自他未分のナルシズムの時代に退行し、ナルシズムの世界を再現しようとしているかのようである。

現代の子どもには、父親のようにになりたい、母親のようにになりたいという同一視の衝動が薄れているのだろうか。そのため、人を愛するよりも人から愛されることを際限なく望み続けて、愛を与えられる対象から愛を与える主体へと移り変わろうとしないようである。リビドーは外の対象に向けられるより、内の対象に向けられる。「自分で自分をほめたい」というナルシズムの段階に止まっている。愛の衝動が、受動から能動へと転換する契機がいつになってもやってこない。ところで、これは何も最近の子どもだけではない。例えば、アルコール依存症者もニコチン依存症者も、赤ん坊の役割を演ずれば母親から愛してもらえるという期待を隠し持っている。酒やタバコは、大人のシンボルというより、社会的に公認された幼児退行のための契機である。

遊びは満足体験の再現かー歯医者さんごっこー

衝動は、満足体験を反復するだけのものなのか。それとももっと違ったもの、もっと原初的なものを求めているのか。そのことを考えるのに恰好の事例が歯医者さんごっこである。

歯医者で治療を受け泣いて帰って来た子どもは、もう2度と歯医者には行かないと言う。そんな不快な経験をした子どもが、自分を歯医者役にそして弟や妹、あるいは友だちを患者役にして遊ぶことはよく知られたことである。言わば、歯医者にいじめられた子どもが、他の子どもをいじめる遊びをするのである。

歯医者さんごっこの効果か、こうした遊びをした子どもは、二度と歯医者には行かないと言っていたにもかかわらず、案外素直に歯医者に行って治療を受けるようになることもある。不快なこと、嫌なことを遊びの中で繰り返すと、不思議なことに、子どもは二度と嫌だと言っていたことも、拒否することなく受け入れられるようになることもある。

歯医者さんごっこを考えてみると、いくつかの疑問が湧いてくる。1つは、なぜ子どもたちは、歯の治療という不快で、恐怖に満ちた体験を遊びの中で繰り返えし再演するのかという疑問である。快を求め不快を避けるのが、人間の心を支配する大原則であるとするなら、不快を求めかのような行為は、それを引き起こすメカニズムを明らかにする必要がある。子どもは、大人から歯医者さんごっこを教えられたわけでもないし、繰り返し再演すれば歯の治療に対する恐怖心がなくなるということも教えられたわけでもないからである。子どもたちは、自発的に歯医者さんごっこを発明し、喜々として演じている。もう1つは、もし再演することで恐怖心をなくすことができるならば、再演することは、心理的にどんな意味をもっているかという疑問である。

歯医者さんごっこは文化のようなもので、1つの文化は隣接する社会に伝播するように伝わって行く。大人の文化が子どもの文化に伝播するとも考えることもできる。しかし、子どもは、直接大人が歯医者さんごっこしているのを目撃するわけではない。子どもの歯医者さんごっこは、経験的に学習されたものとは考えられそうにない。とすれば、人間の心には、元々不快を克服するためのメカニズムが内蔵されており、それが自発的に発動し、歯医者さんごっこ遊びを創造したとも考えることもでき

る。

不快を克服するために、子どもが遊びを創造することはよく知られている。東日本大震災に襲われた子どもたちは、津波ごっこや地震ごっこ遊びを始めた。こうした遊びをすることで子どもたちは自分を圧倒するような不快な体験を克服しているのである。子どもたちは、自らの恐怖、不安を克服するために遊びを創造し、反復しているのである。不快な経験が無害な経験に組みかえるために、自発的に遊んでいるのである。

過去の出来事は、記憶として蓄えられ、体験したままの形で保存されているのではなく、何度も思い出し、その度に少しずつ改訂されていく。その作業をするからこそ、病的な状態に追い込まれることもなくなるのである。改訂する方法の1つが、ごっこ遊びという役割演技なのである。ごっこ遊び、役割演技には、治療的な効果があると考えられる。不快な体験を再演することが、どのような心理的意味をもっているかという疑問については、フロイトが孫の遊びを通して鋭い洞察を披露しているので、その遊びを紹介しよう（1920、「快感原則の彼岸」、p.155-8）。

フォートダの遊び

ひとりでは生きていけない乳児は、母親に愛されたいと願う。そんな母親が外出していなくなることは、乳児にとって極めて危険な状況であり、不快の極みである。女性の社会進出が当たり前になった現代ではよくある風景であるが、毎日のようにそんな極限状況に置かれた1歳半の幼児は、糸巻き遊びを自発的に始めた。

この子は、糸巻きを目の届かないところに投げ捨てオーオーと言い、糸巻きをたぐり寄せてダーという声を出し、この遊びを飽くことなく繰り返していた。フロイトによれば、この遊びは母親の外出と帰宅を象徴的に再現したものである。

糸巻きは、単なる糸巻きではなく、母親を象徴している。これが、フロイトと母親の一致した解釈である。子どもは、シンボルとしての母親

を投げ捨て、見えなくし、手繰り寄せ再び現している。現実には繰り返される外出と帰宅、喪失と再現を遊びの世界で反復しているのである。遊びによって、日常の出来事を繰り返し再現する意味はどこにあるのか。子どもは何を求めてこの遊びを創造し、繰り返しているのだろうか。

この遊びから死の衝動を導き出すのがフロイトの究極的な狙いであるが、そうする前に、彼は既存の理論でこの現象が解釈できるかどうかを吟味している。この論文を読んだとき、20代の私は、その解釈で十分ではないかと考えていたが、還暦を過ぎ、日々の実感として生と死の境界が越えがたいものというより地続きのような感じがしてくると、死の衝動を認めないのは、ナルシズムの傷を否認するためではないかと思えるようになった。

無機物が有機物になったとき、この有機物は、自分がかつて無機物であった頃を懐かしむ。「私の耳は貝の殻 海の響を懐かしむ」(ジャン・コクトー、堀口大学訳)。そして、そうした状態に戻りたいと願うのが死の衝動である。これに対し、生命として誕生し、満ち足りた状態におかれていたときがあるとすると、その満ち足りた状態を懐かしみ、そこに戻りたいと願うのが生の衝動である。この衝動は、快感原則に支配されている。この快感原則によって、人間の行動をすべて説明しようとしていたのが、「快感原則を越えて」以前のフロイトだったが、元の状況を再現しようとするということを突き詰めれば、有機的な状態以前の無機的な状態を考えざるをえなくなる。論理的に考えれば、快感原則の彼岸を想定せざるをえないのである。

サケは、誕生した川を下り、大洋を回遊する。生後1年目はどこそこ、2年目はどこそこ、3年目はどこそこ。そして、その年かその1年後に、過去を遡るように逆向きに進み、誕生した川に舞い戻る。元へ元へと目指し、生まれた場所を死に場所とする。

人間は事物の世界ではなく、言葉によって象徴を作り出し、象徴の世界で遊んでいる。糸巻き遊びでは、この子は糸巻きの世界に遊んでいる

のではなく、糸巻きが象徴する世界、心的世界に遊んでいる。糸巻きが象徴する母親の外出と帰宅という心的世界を切り拓き、そこで遊んでいる。

この時の音声は、単なる現象記述の言葉ではなく、つまりお母さんは行っちゃったとか（オーオー）、帰って来た（ダー）とかの事象を記述するための言葉というだけではなく、世界変革のための言語でもある。母親をいなくしたり、現したり、自由自在、自分の思い通りに世界を変えることができる。オーオーという言葉によって、幼児は愛してくれない憎い母親を遠くに投げ捨てることができるし、ダーという言葉によって、母親がいなくて淋しいとき、愛してくれる母親を現すことができる。かつて泣き声作り出した魔術の世界を生きてきた幼児は、言葉は、世界を描写するだけではなく、自分が望んでいる世界をつくり出す魔術的な力があると信じている。存在するものを投げ捨て不在なものに変える機能、また不在のものを存在するものへ変える機能を言葉はもっている。換言すれば、言葉を獲得することで、子どもは世界の創造者としての全能感を得ることができるのである。この点からいえば、言葉を不完全な形でしか獲得できない自閉症は、危険な世界を安全な世界に変えるための手段を持たず、苛酷な現実には圧倒され続けているのである。情緒的交流が乏しいため言語的経験が不足し、コミュニケーション能力が十分に育たなかったからである。彼らが、危険な現実から撤退し、自分の殻の中に閉じこもるのももっともである。

遊びには、過去の記憶を改訂する働きがある。心的現実を願望に即して再構築する。不快な経験を遊びの中で繰り返す子どもは、支配衝動と復讐衝動を充足することによって、記憶（心的現実）を改訂しようとしている。

- (1) 子どもが不快な体験を繰り返すのは、受動的に体験したことを、能動的に体験しなおすことで、強烈な印象を残した体験をコント

ロールできる体験に変えることができるからである。(支配衝動)

(2) 捨てられる(現実)のではなく、逆に母親を追放する(復讐衝動)

現実には、津波という事象が起き、その場に受動的にさらされ、その経験に圧倒されるわけであるが、津波ごっこでは、自分で津波を起こし、上手に津波を回避するドラマを演じる。過去に自分を圧倒した経験を自分でコントロールできる経験に作りかえる。脳に刻み込まれた不快な経験を思い出し、能動的に再演することによって耐えられる経験として、乗り越えられる経験として記憶を改訂することができる。これが遊びの重要な機能である。支配衝動とは、快感を確保するために現実をコントロールできるようにする、思い通りに動かそうとする衝動のことである。

フォートダの遊びでは、現実には、母親は自分のことを捨てて外出していくわけであるが、遊びの世界では、そんな母親に対して、そんな非情な母親なら私はいらないとばかり、母親を投げ捨て追い出している。これが、愛から憎しみへの転換にともなう復讐衝動の充足になっている。この支配衝動や復讐衝動は、快感をえるためのものであり、快感原則の中に組み入れることができる。死の衝動を仮定するまでもなく、この2つの衝動で説明できるように見える。フォートダの遊びは、このように快感原則の枠内で説明することのできる側面もあるが、実はそれを超えており、死の衝動を仮定せざるをえないというのがフロイトの主張なのである。

6. 虐待する母親は何を見ているのか

ヒステリーの治療から、成人の行為には幼児期の前史があるということを発見したフロイトは、政治的現象や社会的現象にも、前史、すなわち幼児期の家族関係のドラマを見つけようとする。言わば家族化された政治ドラマ、社会ドラマを見るのである。たとえば、シーザーを暗殺したブルータスは、彼のエディプス・コンプレックスを実現したと解釈す

ることができる。父親の仇を討つことを逡巡するハムレットは、叔父による彼の父親の殺害行為に、彼自身の抑圧された空想、エディプス・コンプレックスを重ね合わせている、だからこそ叔父と同じ罪を空想的に実行している彼は、「お前自身は、お前が殺そうとしているあの伯父よりもよりよい人間ではないのだ」という良心の呵責によって、叔父を断罪することに逡巡すると解釈される（1900, p.221-2）。

また、ある特定の動植物などとある特殊な関係をもっているとして信仰やタブーの対象とするトーテミズムは、太古の親殺しの擬装した復活劇であると主張する。トーテム祝祭、すなわち通常は殺したり食べたりすることが禁止されているトーテム動物を生け贄として殺し、食べるという象徴的な父親殺しが反復されるが、これは文化的に昇華された役割演技となっているというのである。このように文化的現象、社会的現象に過去の家族のドラマを見つけようとするのが、フロイトの基本的な思考法である。

抑圧された無意識の家族ドラマを人間は繰り返し行動化する（acting out）が、精神分析的治療は行動化することなく想起することを目指す。だが、過去を言語的に想起することができず、盲目的に反復するのが人間である。ある祖母は、孫娘は溺愛するのだが、孫息子にはひどく邪険な扱いをしていた。彼女には、3歳年下の弟がいたが、両親が弟を溺愛したため、彼女はひどく弟を嫉妬し、憎んでいた。つまり彼女は、自分が母親から与えられたかった愛情を孫娘に与え、憎悪の感情を孫息子に向けていたのである。彼女は、50年以上も前の空想を反復再演していたのである。

強迫的に反復される家族ドラマとして、最近最も注目されているのは虐待のドラマである。

愛と憎しみの両極的感情

メラニー・クラインによれば、生後数カ月の赤ん坊は、機嫌のいいと

きは、楽園に暮らしているような感情状態にいるが、ひとたび思い通りにいかなくなると、悪魔から脅かされたように感じ、機嫌が悪くなり、地獄に追いやられたような感情状態になる。赤ん坊は、この二つの極端な感情状態を交互に繰り返す。記憶力の貧弱な赤ん坊は、いわば時々刻々変化する環境に支配される瞬間人間で、過去と現在を統合することのできない二重人格者のようなものである。

両極端の感情を示す赤ん坊と二人きりの世界にいると、母親も赤ん坊の感情に巻き込まれていく。赤ん坊は天使だ、赤ん坊と一緒にいるときが一番幸せだと感じるかと思えば、赤ん坊は悪魔だ、赤ん坊と一緒にいるときは地獄だなどという思いに支配される。母親の感情は、赤ん坊の感情と共振し、同じように両極端の間を揺れ動く。こうした感情は、多くの母親の心に起こるようである。

与謝野晶子に次のような歌がある（榊原美文『おれは河原の青い芦』収録、1996）。

これがそも我が生める子か我が子かやあまりかわゆしつくづくと見る

「柔肌の熱き血潮に触れもみで寂しからずや道を説く君」と歌った情熱的な女性も、母親となるとごく普通の母親の役割を演じるようである。わが子を胸に抱き、満ち足りた表情をしている母親の姿が目浮かぶ。これが、かつて理想的な母子関係と見なされていたものの一つの典型だろう。

子どもができると、女性の愛の衝動は、受動的な目標から能動的な目標へと転換し、愛されることより愛することに喜びを見いだす。女性は、他者に愛される対象から、対象を愛する主体に変身する。これが出産を契機とした役割交代であり、子どもを愛する母親のロール・プレイングである。このロール・プレイングによって、自我の構造の内部において対象としての自我から主体としての自我へと重心が移動する。これが、

女性においては、ナルシズムから対象愛への移行を促す。

「彼女たちが生む子どもの場合は、自己の身体の一部が別個の対象のように彼女たちに対立するので、これに対しては、彼女たちはナルシズムから出て、完全な対象愛を贈ることができるのである。」(フロイト, 1914, p.123)

ところで、与謝野晶子には、7文字を入れ替えた対極的な歌がある。

これがそも我が生める子か我が子かや泣きわめく子をつくづくと見る

わが子といえども、かわいいときばかりではない。時には憎たらしいこともある。どれほど献身的に世話をしても泣きやまなければ、母親は困り果て、途方に暮れ、腹を立て、子どもの頭を小突くこともある。ナルシズムを代理する対象愛の対象であっても、自己と対立する対象となれば、目の中に入れても痛くないはずだったわが子であっても、母親はときには憎々しげに見つめる。このように愛の衝動は、対極の憎しみの衝動へといとまたやすく転換する。それが育児というものの現実の姿である。この現実の姿のうち、憎しみのドラマを抑圧し愛のドラマしか見ようとしなのが人間の性である。そのため、無意識に排除された衝動が作り出すさまざまな現象を説明するために、自己防衛的な理論が求められ、都合のいい理論が作り出されることになる。

ところで、子どもが天使に見えるなら、愛するのは簡単だろうが、もし悪魔に見えるなら、母親はそんな子どもを愛することができるのだろうか。一般に母親は、どんな思いを抱えながら育児をするのだろうか。また赤ん坊は、そんな母親をどんなふうに見ているのだろうか。というのも、母子の視線の相互交流は、子どもが自分というものを作り上げるときに極めて重要なものだからである。ウィニコットの言うように、「赤

ん坊は、母親のことを見ているだけではなく、自分のことを見ている母親の瞳を見ている」からである。

目は心の窓であり、赤ん坊は母親の瞳の奥に結晶化した自分自身のイメージを見る。赤ん坊は、自分に向けられた母親のメッセージを取り入れることによって、言い換えれば母親と同一視することによって、自己というものを作り上げる。母親の眼差しは、自己を映し出す鏡なのである。だから、母親が自分のことを信頼の表情をたたえて見てくれば、子どもはこれに呼応するかのように自信を作りあげる。エリクソンの言う他者への基本的信頼感は、自己への自信と表裏一体をなしているのである（『幼児期と社会』、p.318）。

虐待する母親

赤ん坊を見つめている母親も、2つのものを見ている。目の前の現実の赤ん坊と赤ん坊の瞳を通して映し出される過去の自分の姿である。投映同一視の関係にある母子関係にあっては、赤ん坊の瞳は、かつて自分が母親を見ていたときの自分の瞳と重ね合わされ、空想的に役割交代が起きる。

わが子を抱いて子どもを見ていると、澄んだ瞳を通して母親の心には自分自身の乳幼児期の記憶が蘇ってくる。忘れていたはずの幼いころの感情が掻き立てられる。このとき幸せな思いだけではなく、思い出したくもない辛く悲しい体験も堰を切ったように溢れ出してくることもある。そして、自他が未分化な母子関係においては、その感情が目の前のわが子に投映される。母親に見捨てられ、母親を恨んだ子どもは、自分が母親になると、自分が母親を恨んだように、わが子も自分を恨んでいるように思えてくる。心の奥底に抑圧した母親に対する否定的な感情が、わが子を通して蘇ってくるからである。しかも、その感情は赤ん坊に投映されるため、もともと自分自身に由来する感情であり、かつて自分が体験したものであるということは認知できない。

抑圧された過去の記憶は意識することができない。だが、心という装置は、そんな過去の記憶を再現するメカニズムを備えている。認知心理学の観点から言えば、投射とは、意識的反省によっては知りえない自己の内界を外界に映し出すことによって認識するメカニズムである。無意識にあるものは、外部に投射することによって意識の対象とすることができる。だが、抑圧が解除されないかぎり、それが自己に由来したものであるということに気づくことはない。他者の中にしか憎しみを認知しない人は、その憎しみが自分自身の内部から発したことが理解できないものである。

幼児虐待はもちろん、出産によるホルモンの急激な変化に帰因されるマタニティ・ブルーなどの背景にも、こうした抑圧された感情の解放がある。わが子を虐待したある母親は、空腹に泣き叫ぶ子どもの声が聞こえると、「オッパイをよこせ、オシメを替えろ、ダッコしろ」などと命令され、支配されているような気分になり、実に得体のしれない感覚に襲われ、気が狂いそうだったと述懐している。目の前の赤ん坊の中に「悪魔」を見る母親は、恐怖に駆られながらも、逃げ場のない閉塞感の中で自分を守るために子どもを虐待するのである。

乳幼児精神医学のパイオニアのフライバーグは、この「悪魔」のことを「赤ちゃん部屋の幽霊」と呼んでいる（渡辺久子『母子臨床と世代間伝達』金剛出版, 2000による）。我が身の内なる鬼が、赤ん坊に投射され、「赤ちゃん部屋の幽霊」となって、外から我が身を責めるのである。

母親に対する憎しみを思い出したなら、母親に向ければいいが、子どもを虐待する母親には、それができない。彼女は、自分の母親から「よい子」に仕立て上げられ、演じつづけた子どもだったからである。そんな女性たちは、自分が母親になっても、自分の母親を憎むことはできない。苛酷な超自我に監視され、意識的には母親を理想としているからである。彼女たちが、自らの危険を避けつつ攻撃衝動を満たすために選ぶのが、反逆できない無力な赤ん坊なのである。

虐待行為をひとつのロール・テイキング、すなわち過去の役割の再演と捉えるなら、虐待する母親は、いったい誰に見立てて赤ん坊を虐待しているのだろうか。自分を虐待した母親だろうか。直接母親に仕返すことのできない彼女は、母親の身代わりとして、母親の象徴としてわが子を虐待し、遠い昔の憎しみの復讐戦をしているのだろうか。それとも母親に虐待されたかつての無価値な自分だろうか。母親に攻撃された「悪い自分」をわが子に投映同一視し、そして自らを母親と同一視して過去の虐待のドラマを再現しているのだろうか。

この場合、赤ん坊を虐待する母親とは、いったい誰なのだろうか。彼女たちだろうか。それとも彼女たちの母親が彼女たちに乗り移って虐待しているのだろうか。後者なら、これはアンナ・フロイトの言う攻撃者との同一視である。攻撃者との同一視が起きているなら、我知らず虐待してしまうという彼女たちの言葉もよく分かる気がする。彼女たちの心は、母親に乗っ取られているからである。

子どものごっこ遊びのように、自発的に過去を再演し、改訂することによって人格的に成長することで症状形成を免れている人とは異なり、病者は自発的に再演することのできない人である。過去を改訂することなく症状として、行動的に繰り返し再演している。精神分析は、過去を行動化することなく、自分は小さいころ母親に虐待と言ってもいいほどの辛く厳しい躰を受けたと言葉で想起することを目標としている。これに成功すれば、虐待の世代間伝達という悲劇は避けることができる。

7. 精神分析的ロール・プレイング—過去の再演と役割創造

遊びを忘れる人

健康な人間は、自発性と創造性を備えている。現実の強制、束縛を排し、ごっこ遊びや空想によって自分の世界を創り、そこに没頭し、しかも遊

びの世界と現実の世界を対立させ、両者を自由に往来する幼児は、健康な人間である。だが、健康だった幼児も、大人になると遊びを忘れ、不健康な人間になる。ロール・プレイング（役割演戯）を忘れ、ロール・テイキング（過去の再演）に堕ちていくのが日常生活である。

例えば、「ただいま」と言って帰ってくる子どもや夫は、1日の経験をもとにさまざまな思いを胸に秘めて家に帰ってくる。その思いを「ただいま」という1つの言葉にこめて言っている。そうした思いが読み取れず、単なる帰宅の記号としてしかこの発話を理解できない母親や妻は、ただ機械的に「お帰りなさい」という言葉を返す。決まり切った挨拶の言葉を繰り返すことによって、親子のそして夫婦の間の情緒的な交流の道が閉ざされていく。ロール・プレイングの狙いの1つは、相手をよく見ることを通してこうした日常生活の中に埋没した自発性、創造性を回復することである。

ロール・テイキングとは、慣習的な役割行動を取得し、そのまま実行することであり、典型的な例として儀式をあげることができる。アドリブは許されず、あらかじめ定められた動作や台詞を忠実に再現するのが、ロール・テイキングである。これに対してロール・プレイングは、対人関係の中で役割を自発的に演じることであり、役割創造を通して対人関係を見直し、発展させることを目指す。

言い換えれば、ロール・テイキングは、過去において適切だった役割行動、過去の対人関係を再現することであり、ロール・プレイングは、過去に獲得したものを利用するものの過去に束縛されず、今ここの対人関係の中で新しい役割関係を創造することである。ロール・プレイングは、他者の発見を通して自己を創造する技法なのである。

モレノは、人間はもともと自発的だと主張する（『サイコドラマ』、p.58）。自発性とは、知能や記憶とは関わりのないもので、むしろ知能や記憶が発達する以前から備わっているものである。自発性の原初的形態は、赤ん坊の誕生である。赤ん坊の誕生は、母親が1人で出産するも

のでも、赤ん坊が1人で生まれ出るものでもなく、母親と赤ん坊との間の自然発生的な共同作業なのである。

誕生においては、母親も赤ん坊もどのように振る舞えばいいのか、あらかじめ体験的に理解しているわけではない。母子それぞれがまったく未知の状況に直面させられながらも、それぞれが相手の振る舞いに即応した役割を創造するというのが自発性の原型である。その意味で自発性とは、個人的な現象ではなく、個人を越えた間主観的（inter-subjective）な現象なのである。我を通すのでも相手の身になるのでもなく、相手との関係、まさに人と人との間が、生物的な人をコミュニケーションする人間に変える。人間（じんかん＝社会）が、人を自発的な人間に変身させるのである。

ロール・プレイングは、役割を自発的に演ずることであり、役割関係を創造することである。このように言葉で解説するのは至極簡単であるが、実際に行なおうとすると実に困難である。それというのも、われわれ自らの内に自発性を阻害している要因があるからである。それは過去の対人関係であり、そのときに作り上げた無意識の空想である。幼児期の前史であり、無意識のシナリオである。この意識されないシナリオがわれわれの目を現実からそらし、過去に縛りつけている。われわれは、「今ここ」の現実には生きていつもりでいながら、実際は過去の人間関係、転移的關係を生きていっているというのが、精神分析の発見なのである。

例えば、自閉症の子どもは、母親は迫害者であるという無意識の空想を作り出すことがある。そんな空想をもった子どもは、客観的に見れば優しい母親であっても、母親に抱かれると迫害妄想に取り憑かれたように脅え、母親の手を振りほどき逃げ出そうとする。こうしたとき精神医学では、情緒障害とか統合失調症などと診断し、知覚や認知の機能に障害があると見なすものである（ラター、『小児自閉症』、1971）。

だが、心理学的に言えば、子どもは、優しい母親の胸に抱かれているという「今ここ」の現実を生きず、迫害者に捕らえられたという自らの

空想を再現し、過去の対人関係を生きているだけのことである。不快な現実を楽園に変えるため赤ちゃん返りをする幼児のように、心理的に退行し、空想的な役割関係、転移関係を再演しているのにほかならない。

表象能力の獲得は、人間を人間たらしめる働きをしてきたが、時には表象能力が仇となることもある。イメージと言葉を獲得し、過去を再構成する記憶能力をもった人間は、自分では目の前の相手を見ているつもりであっても、無意識のうちに自分自身の内部に由来する空想を想起し、それを目の前の相手に投射することがある。このことは何も先にあげた自閉症の子どもやシュレーバーのようなパラノイアにかぎらない。われわれ自身の問題でもある。自発性を喪失したわれわれは、過去に作ったシナリオをそれと知らずに繰り返しているのである。

母親の嫌がる贈り物をする男の子

まだ身体的に成熟していない乳児は、目の前にある哺乳瓶であっても、自分の手で取ることができない。母親のように歩きたいと思っても、自分の足で歩くことはできない。乳児にとって、自分の身体は、自分の思い通りに動かすことのできない対象である。

だが、自分の分身である母親の身体は、泣き声という原初的な言語によって、自分の思い通りに動かすことができる。乳児にとって母親は、自分の力で叶えることのできないことを叶えてくれる理想的なものになる。子どもは、この理想的なものとの関わりの中で自分（自我）と対象を発見していく。この意味で、自我というものは、かつて自分の一部として感じられていて後に外の対象となる母親の形見分け、母親からの贈り物ということが出来る。

母親から世話をしてもらい、自我や基本的信頼感などさまざまな贈り物もらった子どもは、成長すると今度は自分の方から母親に贈り物をするようになる。フロイトが指摘するように、衝動には対立するものに転換する性質があり、受動的に経験したことを能動的な経験に作り替え

るのが人間である（「衝動の運命」、1915、p.61）。

子どもからの贈り物は、母親にとって無上の喜びである。だが、人さまさま、子どももさまざまで、時には母親があまり喜ばない贈り物、むしろ嫌がる贈り物をする子どももいる。そんな子どもは、母親から問題児というレッテルが貼られ、矯正ないしは治療の対象と見なされる。そんな問題児の5歳の男の子は、外に遊びに行くと、タバコの吸い殻、石ころ、その他のガラクタなどをポケット一杯に詰め込んで帰ってくる。この子は、親の嫌がるガラクタを拾ってくるだけではなく、嘘つきで、盗癖があった。また性的に早熟で、セクハラまがいの行為もあった。母親がいくら叱っても、この子の問題行動はなくならなかった。児童相談所を訪れた母親の主訴は、この子の問題行動を治してほしいということであった。

親に連れられて、子どもが相談所を訪れる。これは、ロール・プレイングの言葉でいえば、親が子どもに問題児という役割を与えていることになる。精神分析的ロール・プレイングでは、人は自分が演じている役割を知らない、だから人間関係を見直すためには、自分が演じている役割を知ることから始めなければならないと考える。このケースでは、子どもに問題児という役割を与えている母親とは何者かということ明らかにすることが、治療につながると考える。それと言うのも、子どもが示す行動は、母親が演じている役割によって、自ずと変化するからである。母親の役割が変われば、子どもを治療しなくても、問題行動は消えてなくなることが多い。

問題理解のためのロール・プレイング

道端に落ちているガラクタを拾い集める行為は3歳ごろから続いており、母親がいくらやめるように叱っても効果がなかった。そこで母親は、警察に連れて行くこともあったが、それでも効果がなく、最近では問題行動が治るように神に祈っている。この子は、一人っ子で病気がちで、

母親は子どもがどんな気持ちでいるかということより、とにかくこの子の行動が変わってくれればいいと考えていた。

このケースの相談を受けたワーカーは、ガラクタが何を意味するのか、この男の子が何をしているのか、どんな役割を演じているのか理解しようとしたが、明確に捉えることができなかった。そのため母親の見方に影響され、親から強く叱られているにもかかわらず、汚いゴミや価値のないガラクタを毎日ように拾ってくるのは、どこか性格的な問題があるのではないかと、最近の言葉で言えば発達障害があるのではないかと感じた。そこで、母親に問題行動をやめさせる方法をアドバイスをしたが、あまり効果がなかった。

治療者の態度を問題理解と問題解決の2つに分けると、これは問題解決を指向する治療者の態度であり、問題理解、現象理解を指向する態度ではない。精神分析的ロール・プレイングでは、対症療法的な問題解決のためのロール・プレイングではなく、根治療法的な問題理解のためのロール・プレイングを目指している。川幡（1993）は、次のように述べている。

「われわれは、症状を直接治療するよりも、症状はどのように作られたか、症状を生みだしている根本的メカニズム、すなわち欲望や空想と呼ばれているもの、一般的に無意識と呼ばれているものを解明しようとする。・・・精神分析が明らかにしたように、症状を形成しているものは環境の中にあるのではなく患者の心の中にある。・・・患者の訴えをもとにした直接的な治療は失敗に終わらざるを得ない。心理治療は、空想という迂回路を通して行わざるを得ないのである。」（「ドラマによる人間理解」, p.14-15）

そこで、問題児とされた男の子の行為を理解するために、問題を提出したケースワーカー A を主役にして3つのタイプのロール・プレイング

を行なった。最初に実際の場面を再現し、男の子（補助自我が演じる）がガラクタをもって帰って来たとき、母親（Aが演じる）との間でどんなことが起きているのか具体的に明らかにした（プレイ1、プレイ2）。次に役割を交代し、母親を演じたAに男の子の役割、補助自我に母親の役割を与えた（プレイ3）。最後に、役割を元に戻し、最初と同じ場面で、ロール・プレイングを行なった（プレイ4）。次に『横浜ロール・プレイング月例報告』263（川幡，1994）に拠りながら、プレイと討論の概略および解釈を示しながら、セッション全体の流れを述べよう。なお、このロール・プレイング・セッションは、クローズドの研究会で監督の訓練を兼ねて行われたものである。参加者は、ケースワーカー3名、大学教員2名、高校教員2名、大学院生2名、学部生1名であり、筆者はスーパーバイザー（以下SVと略す）として参加した。

(1) ロール・プレイング・セッション

<プレイ1>

場面設定：道端に落ちているガラクタをポケット一杯に詰め込んで家に帰って来る子

演者：母親 A，子ども B

母親：お帰り。

子供：ただいま。

母親：あー、またこんな汚いもの持ってきて。

子供：でも神様許してくれるよ。お母さんも一緒にお祈りしてね。

母親：神様はもう許してくれない。警察に連れて行くよ。神様に聞いてみよう。

子供：許してくれるって。

母親：ダメだって。警察に連れて行きなさいって。

以下略

討論の概略

このプレイで母親役を演じたケースワーカーのAは、子どもがもってくるガラクタを汚いもので、自分の感情を害するものとしてしか理解できなかった。問題行動を繰り返す子とそれを叱る母親の関係が演じられた。討論の中で、母親役のケースワーカーAが、この子の母親は、自分の子のことを大嫌いと言口に出すような女性で、子どもにはオモチャさえ与えておけばいいと考えているような母親であるという発言をした。そこで、SVが、「現代の母親には、子どもを捨てるために贈り物をするという傾向があるようです。贈り物を与えられ、母親の世界から放り出された子どもが、元の世界に戻ろうとあがく、そのあがきが、われわれの目には症状と見えるようです。」という解釈を与えると、子ども役のB（補助自我）は、「石ころは、こんなにたくさん拾ってきたんだよっていう気持ちがありました。」と応じた。子どもは、ガラクタが気に入っているから拾ってくるのではなく、母親に見せるため、母親に与えるために拾ってくるのである。そこで、監督は、汚いガラクタではなく、自分への贈り物として拾ってきた物を受け取るように母親に指示した。子どもの行為は単なる問題行為ではなく、コミュニケーション行為として理解すべきことが明らかになったからである。

因みに精神分析では、肛門期の排泄物は子どもから母親への贈り物で、愛情やお金を象徴していると見なされる。ガラクタを拾ってくる子どもの行為は、この象徴関係に依拠しているが、この記号的行為の受け手である母親は、それを解読するコードを忘れてしまったのである。忘れられた言語なのである（フロム『夢の精神分析—忘れられた言語』、1951）。治療関係を設立するには、すなわちクライアントの行為に影響を与えられるように介入するには、まずこの忘れられた言語を思い出すことが必要なのである。母親に愛されたいという願いが満たされず挫折し、フラストレーションに陥った子どもが、代償的な満足を得るために心理的に退行し、身体言語、行為言語によって願望を表現し、成就して

いるからである。フロイトは次のように述べている。

「患者を病気にしたものは願望充足の挫折であり、患者の示す症状はその代理満足の役割を果たすものである」（『精神分析療法の道』, p.130-1）

<プレイ 2>

場面設定：子どもが拾ってきた物を母親は贈り物として喜んで受け取る

演 者：母親 A, 子ども B

母親：お帰り。

子供：ただいま。今日もたくさん取ってきたよ。ほら、これもあるよ、
吸い殻も、大きな石ころもあるよ。泥もついてるけど。

母親：これで何個たまったかな。20個ぐらい。

子供：毎日だからもっと多いよ。

母親：全部くれるの。

子供：ううん、半分しかあげない。吸い殻は大切だから私のもの。

（このあと子どもは、一緒に探そうと母親を誘うが、母親は遅いと言って渋る）

以下略

討論の概要

贈り物として受け取るように指示されたが、母親にはやはり汚い物で、なんでこんな物を拾ってくるのか、という気持ちが残っていた。そのため、自分が作る世界に入って来て欲しいという子どもの気持ちは伝わってきたものの、母親は積極的に子どもの世界に入って行こうとはしなかった。子どもから見るとそんな母親は、「自分の母親という感じはしませんでした。安心感はなかった。試さないといられない母親でした。」

ということだった。拾ってきた物を母親に半分しかあげないのは、母親が「半分しか愛してくれないから」だという。しかし、こうした母親に対するアンビヴァレントな子どもの思いは母親には伝わっていない。母親には、まだガラクタは子どもからの贈り物には見えてこないのである。考え方をえるように指示しただけでは、ガラクタ=汚い、価値がない、という図式的理解を壊し、ガラクタ=贈り物という認知へ変容することは容易ではないようである。

こうしたときは、ロール・プレイングでは、母親に違った役割を与え、矛盾を起こし、対立を引き受け、葛藤を生きることによって、認知を変容させようとする。その最もオーソドックスな方法が役割交代法である。

<プレイ3>

場面設定：子どもはガラクタを贈り物として母親に与える

演者：母親 B，子ども A（母子の役割交代）

母親：花子ちゃん、お帰り。

子供：ただいま。

母親：また一杯拾ってきたんだね。泥だらけ。

（母親、受け取った物を床に置く）

子供：ここに置いて（子どもがテーブルに置き直す）。・・・どういいでしょう。

母親：お母さんは汚いと思うけど、どこがいいと思うの。

子供：何か、使ったって感じがするの。新聞も、オジサンが読んでって匂いがするの。ハンケチは、オバサンの匂いがするの。お母さんはどんなものが欲しいの。・・・お母さんにはビンのふた。

母親：くさいよ。

討 論

子ども役を演じたAは、「ガラクタは汚いものではなく、自分で集めてきた物で、自分なりに意味がある。石じたいには意味はないが、自分が集めてきた物だから、そのまま受け取ってほしいという気持ちでした。」とガラクタの象徴的意味を体験的に理解するが、母親役にはその意味がまだ理解できず「プレゼントとして受け取るというのが指示だったのですが、どうしてこれがプレゼントなの、と考えました。」と感想を述べた。まだ贈り物として受け取ってもらえていない男の子であったが、「くさいとか汚いとか言われても、それほど嫌ではなかったです。」と答えている。そこで、SVは、次のような解釈を与えた。

「石ころは物質で感情をもっていませんが、子どもは石ころにも感情があるとどこかで考えています。テーブルや椅子の上ではなく、床に置かれると、そんなところに置かれた石ころが悲しんでいるように思うこともあります。しかもこの子にとって石ころは、単なる石ころではなく自分の一部、分身のようなものですから、『これは僕ですよ、僕を受け取って下さい』と言って差し出したのに、それが床に置かれるのを見れば、かなりショックを受けると思います。だから、そのショックを癒すために自分からテーブルの上に飾り直すことになるわけです。

それにしても、この母親の役割を取ると、子どもの役割のときは喜々として持って帰ってきた宝物であっても、汚いガラクタにしか見えなくなるようです。大人になると、客観的な認識ができるようになる反面で、想像力を失ってしまうのでしょうか。これも役割交代の効果と言うのでしょうか。

実際のケースの子どもが、お母さんが買い与えてくれたオモチャで遊ばないのは、このオモチャでは母親と心理的に繋がることのできないからです。オモチャは、愛情のシンボルにならないからです。母親は、子どもを放りだすために、関わりを避けるためにオモチャを与えているからです。子どもは、自分がゴミのような扱いを受けていることを知り、

深く傷ついているわけですが、そんなゴミのような自分でも大切に扱って欲しいとばかり、せっせとゴミを、自分を拾い集めているわけです。」

役割を交代し、子どもの役割を演じたAは、子どもの視点からこの行為の意味を考えることができるようになった。子どもがポケット一杯に詰め込んでくるガラクタは、実は母親への贈り物だったということを彼は体験的に理解した。「何か、使ったって感じがするの。新聞も、オジサンが読んでって匂いがするの。ハンケチは、オバサンの匂いがするの。」などと子ども役を演じたケースワーカーA自身が、まったく考えていなかった言葉がプレイの中で次々に浮かんできた。こうした言葉が口を次いで出てきたことに、彼自身がビックリしていた。そして、こうした子どもの思いにまったく気づかなかった今までの自分は、なんと冷たいケースワーカーだったのかという反省の言葉を述べた。ガラクタを拾ってくるという行為言語の意味を体験的に理解したAは、母親として子どもとの間でどのようなドラマを作り出すであろうか。役割を元に戻し、最初と同じ場面でロール・プレイングを行った。

<プレイ4>

場面設定：道端に落ちているガラクタをポケット一杯に詰め込んで家に帰って来る子（最初と同じ場面）

演 者：母親 A、子ども B

母親：お帰り。

子供：ただいま。

母親：なに持ってくるか愉しみになってきた。これ、初めて拾ってきたね。

子供：いろんなところで見つけてくるんだよ。いつも洋服汚して怒られるけど、・・・これから拾いに行こうか。

母親：行こうか。

子供：もう8時だよ，おなかすいた。でも行こうか。

母親：じゃ，あしたの朝行こう。

子供：約束だよ。

母親：オニギリもって，楽しみだな。

討 論

最初のプレイ1では、「この子はわざと持ってくるので，そのことを見たくなかった。この子を世の中から消すために，警察に連れて行きました。」と子どもを自分の世界から排除しようとする母親を演じたAであるが，贈り物という子どもの行為の象徴的な意味が分かると，「この子との会話が愉しくなりました。可愛い子に見えました。」と子どもを受け入れ，子どもとのやり取りを楽しむようになった。また子ども役のBは，「子どもから見れば，可愛いママ，駆け出しママのようで，一生懸命さが伝わってきました。許せないところもありましたが，全体としてはリハビリママで，頑張ってお母さんを演じていると思いました。」と母親が，自分を拒否する母親から一生懸命自分に向き合おうとする母親へ変わったことを指摘している。

Aが演じた母親は，補助自我の感想にある通りリハビリママで理想的な母親ではないが，これがかえって子どもにはほど良い変わり方だったようである。それというのも一気に理想的な母親に豹変すると，子どもは，今日のお母さんは良いお母さんのフリをしている，いつもの本当のお母さんではない，また以前の悪いお母さんに戻ってしまう，という不安な思いに駆られ，奇妙な現実感を抱くことがあるからである。子どもの離人感の源泉が治療者の指示通りに振る舞った母親の偽りの演技だったなどという皮肉な結末になることもあるが，4回目の母親は，良い母親と悪い母親に分裂せずに，葛藤を生き，迷いの中で子どもとの関係を模索し，構築しようとしていたようである。

考 察

(1) 症状は代償的満足を求めるもの

役割交代法によって、ガラクタは汚いものという現実的な意味ではなく、その象徴的な意味が分かるようになると、母親は子どものごっこ遊びにつきあい、一緒に愉しむことができるようになる。このロール・プレイングは、問題を抱えた母親自身が主役を演じたわけではないが、道端に捨てられたガラクタを拾ってくることの象徴的な意味を体験的に理解したケースワーカーAが、男の子の母親との治療的面接を続けると、彼女は子どもの問題はそっちのけで自分自身の問題を語るようになった。メシ、風呂、寝る以外にほとんど夫との会話がないうこと、また自分自身が子どもの頃母親から構ってもらえなかったこと、すなわち彼女自身が母親から捨てられたと感じていたことなどを次々に語るようになった。そして、こうしたことが語れるようになると、母親としてまた妻として自分自身の振る舞い方を反省することができるようになった。やがて母親の役割が変わり態度が穏やかになると、男の子の役割も変わり、人が変わったように穏やかになった。ガラクタを拾ってくるという行為言語の意味が理解され、自分の気持ちが受容され承認されるようになると、子どもの問題行動（行為言語）はいつの間にか消えていった。自分の願いが相手に理解されれば、言葉にできない思いを代理的に表現する行為言語は過剰のものとなり消えていく。子どもの治療は行わなくても、母親の他者理解、自己理解を深めることで、子どもの問題行動は消えてなくなっていくのである。

このケースでは、治療されるべきは、子どもの問題行動ではなく、この子がおかれている役割関係全体であった。そのことを自覚しないまま、問題行動だけを取り上げ、問題行動をなくすことに熱中する対症療法を行なう治療者がいるとしたら、その人はいったいどんな役割を演じていることになるのだろうか。こうした治療者が問題行動と見なす症状は、先にフロイトを引用したように「患者を病気にしたものは願望充足の挫

折であり、患者の示す症状はその代理満足の役割を果たす」ものであり、症状は獲得できない満足を得るためのギリギリの方策なのである。自己犠牲を払ってまで得た代償満足さえ奪おうとするなら、治療者や親との関係で窮鼠猫を噛むというような状況が起きてても不思議ではない。そうした行動が現れると、問題児は重篤な統合失調症と診断されるようになるかもしれない。こうした臨床家は、社会的には治療者という役割を与えられてはいるが、実際は母親の共犯者の役割を演じているのにすぎない。自分が演じている役割を自覚するのは難しい。そのことは、臨床家といえども例外ではない。同じ轍を踏まないためには、常に自戒するほかはない。

ガラクタを拾ってくるという行為は、子どものごっこ遊びと同列のもので、自己治療の試みということができる。とすれば、この子のごっこ遊びに付き合い、補助自我を演じる人がいるかどうか、子どもの自己治療の試みが成功するかどうかの鍵となる。ほとんどの子どもが、傷つきながらも健康に成長発達していくところを見ると、多くの母親は、なんとか補助自我役を果たしているようである。

子どもの問題の多くは、補助自我を演じてくれる人がいないことから起きてくる。個人主義の風潮が浸透し、自己実現することが人生の目標となると、母親も子どもの役割演技の補助自我を演じるよりも、自分を主役にした子育てを好むようになる。このケースの母親のように、子どもの遊びに付き合わず、自分の意に沿わなければ「そんな汚い物は捨ててきなさい」と子どもに命令する支配者の役割を演じることもある。母親に捨てられ苦しくて仕方のない子どもは、自分の窮状を理解してくれる人、救済してくれる人を求めて愛憎相半ばするようなロール・プレイングをするのであるが、母親は補助自我（相手役）を演じきれず、自分を主役にして、私の言うことを聞きなさいと支配者役割を演じるようになると、補助自我を失った子どものロール・プレイングは挫折し、症状的ロール・テイキングを繰り返すようになる。

まったく無力な状態で生まれた乳児は、生を維持するために大人に完璧に依存している。他者に完璧に依存する乳幼児を自立した一人前の人間に変えるには、かつて権力を握っていた人が、その権力を手放すことが不可欠である。過保護や過干渉の両親のように、いつまでも権力者の役割を演じ続け、幼児期の関係を維持しようとするなら、両親は、奴隷を作り出しているということができる。子どもは、親の奴隷の役割を盲目的に反復する。そして、スパルタカスのように決起し、反乱を起こすことのできない子どもが、さまざまな問題行動と見なされる行動をして、難局に対処している。私は奴隷ではない、人間として愛して欲しい、愛してくれなくてもいいから少なくとも人間扱いはして欲しい、というのが彼らの切なる願いなのである。

(2) 過去の再演

「僕は捨てられ、誰も見向きもしてくれないんだ」「お母さん、僕を捨てないで」「僕はお母さんに愛されたいんだよ」というのが、道端に捨てられたガラクタを拾ってくる男の子の言葉にならない訴えである。ガラクタではないが、捨て猫や捨て犬を拾ってくる子がいる。捨て猫を拾ってくる子は、心の優しい子、そうした性格を持った子どもという理解の仕方もあるが、過去のシナリオの再現という観点から言えば、親に捨てられた子は、捨て猫を見た時、捨て猫に自分を重ね合わせ、捨てられた自分を救い出すかのように拾い、世話して愛情を注がざるをえないのである。自分を捨てた母親に成り代わって、自分を愛してやるのである。過去の悲しい体験を捨て猫を拾い育てることで、愛情に溢れた体験の記憶に改訂しようとするのである。

道端に捨てられたゴミやガラクタは、自分と同じような捨てられたものという認知が起きれば、拾いたくもなるであろう。この男の子は、ママゴト遊びをした幼児期の自分に立ち戻り、自分を捨てた母親になり代わり子ネコやガラクタを大切にするのである。母親の役割を演ずれば、

優しい母親が戻ってくるのではないかという淡い期待を抱きながら。ところで、なぜ母親は、子どもにこんな思いをさせるような役割を演じるのだろうか。実は、自分自身がそんな思いをしてきたからなのである。そのことをしみじみと知るのが役割交代法の狙いの1つである。

(3) 役割交代法の意義

役割交代法の意義を簡潔にまとめてみよう。

1. 相手の立場から、相手の見え方、感情などを体験的に理解する。

心理面接では、相手に共感することが強調されるが、他者に共感することは至難の業である。だが、われわれは、すぐにそのことを忘れ、相手を理解できていると思いついでいる。母親は、子どものことを思って嫉妬をしたり愛情を掛けたりしていると思いついで疑わない。だが、当の子どもは、まったく違うように母親を見ていることもある。このズレが、親子の断絶の元となり、さまざまな問題が発生する。だから、問題を未然に防ぐには、まずズレが起きていることに気づく必要がある。そのための技法が役割交代法である。母親と子どもの役割を交代したからと言って、母親が当の子どもになりきることはできないにしても、子ども（他者）の役割から、さまざまなことを感じ取ることができる。たとえば、愛されることは自由がなくて案外窮屈だとか、もう少し極端になれば愛という名の支配にほかならず奴隷のようなのだと気づくかもしれない。

2. 自分が相手からどのように見えているか体験的に知る。

役割交代は、相手を理解する技法というだけではなく、相手の視点を通して自分自身を理解する技法でもある。子どもの役割を演じた母親は、子どもから見ると自分（母親）のやっていることはどんなふうに見えるのか、どんなふうに感じられるのかということについて体験的に理解することができる。相手に共感するには、自分がしようと思っているのではなく、実際に自分がしていることを他者の視点から理解することが

不可欠なのである。ナルシズムに曇った目には、自分は物分かりのいい母親だと見えていても、子どもの目からすると頭ごなしに叱りつける暴君的な母親に見えているかもしれない。自己洞察を深めるためには、自己の視点から見える自己像と他者の視点から見える自己像とを対立させ、止揚しなければならない。

3. 自分が親やその他重要な他者の態度を再演していることを洞察する。

人間は無意識に支配され過去を反復しているという精神分析の観点からは、「今ここで新しく」行為しているつもりでも、実は幼児期の前史を再現しているということを知ることが最も重要なことになる。自分は幼児期の人間関係、母子関係や父子関係を役割交代しながら再演している。また自分が能動的に演じていると感じているドラマが、実は過去を再演したドラマであり、そのドラマにおいて自分は主役ではなく相手役だったことを発見し、受け入れることが、本当の自己洞察に繋がる。

たとえば、自分が母親として子どもを捨てているとするなら、かつて自分は子どもとして母親に捨てられたという外傷的な経験をしたということを受け入れるのである。まさに受け入れがたいトラウマだからこそ、抑圧し言語的に想起することができず行動化するのである。なぜ行動として現れるかと言えば、その時に感じた怒り、憤懣、憎しみ、などの感情エネルギーが鬱積し、意識に現れ行為として表現されることを求めるが、両親の代理としての超自我によって意識に現れることが妨げられると、両面感情を表出するのに適した身体言語が用いられるからである。

ガラクタを拾ってくる子のケースでは、母親自身が自分の母親から捨てられた子であり、また現在は夫から捨てられた妻である。そんな女性が攻撃者との同一視によって役割交代し、捨てる人に変身して子どもを捨てる役割を演じる。子捨てをする鬼のような女性は、自分自身が母親に捨てられたというトラウマを抱えており、そのトラウマの痛みを癒すために、切羽詰まって子捨てをしているのである。こうした自らの幼児

期の前史を洞察し、今現在自分がしていることを反省、洞察する。3歳の幼児としては受けとめることができず抑圧した辛く悲しい体験であっても、30歳の自立した女性としてなら思い出し、辛さ悲しさを受けとめ悲哀の仕事によって、1つのエピソードとして思い出に変えることができる。そうすることが精神分析的ロール・プレイングの1つの目標である。この意味では、精神分析的ロール・プレイングは、自己洞察のための修行ということができる。

おわりに

自発性とは、今ここにおいて新しく生きることである。だが、自発的に生きたいという思いとは裏腹に、われわれは過去を盲目的に反復しているものである。今ここにおいて新しく生きているつもりでいながら、個々の行為を分析してみると、過去に縛られ過去を反復していることが明らかになってくる。われわれは、目の前の相手と交渉しているつもりでいても、心の目は遠い過去の対人関係を見ており、それが目の前の対人関係に重ね合わされる。いわゆる転移的關係が起きており、過去を反復再演していると言わざるをえないのである。そもそも行動の原動力である願望を考察してみると、願望とは失われた満足体験を取り戻そうとすることであり、人間はもともと過去の満ち足りた状況を再現しようとする生き物なのである。

この過去の呪縛、過去の反復から逃れるためには、何よりもまずわれ知らず過去を反復していることを知り、そこから逃れるための試みをすることが肝要である。このとき、子どもの遊びが創造的な生き方の参考になる。過去の束縛を跳ね返す力が、子どもの遊び（ごっこ遊び、役割遊び、役割演技、ロール・プレイング）にはあるからである。不安や恐怖など、人間を過去へと退行させる力に対抗する力が遊びにはある。子どもたちは、遊びを創造することによって、不安や恐怖、そして淋しさを

乗り越え、今ここで新しく生きているのである。

たとえば、母親を失った幼児が、遊びを創造できないと、委託性うつ病のように、喪失状況に拘束された行為が反復されるが、フォートダの遊びや津波ごっこを創造する子どもたちは対象喪失を乗り越え、未来に向けて逞しく生きていくことができるのである。これに対し、遊びの能力が退化した大人は、過去に拘束され、極端に過去の状況に由来した行為を盲目的に反復することがある。それが、心の病の症状と呼ばれる行為である。

想起できない幼児期の記憶、すなわち言語獲得以前の身体的記憶や抑圧されたエピソードは行為として反復される（行動化）。逆から見れば、反復再演されるもの、すなわち行動化されたものとしての症状は、幼児期の前史としての無意識の空想を理解するための手がかりとなる。そこで、症状に現れた転移関係をドラマとして再演し、そのドラマの背後に隠されていた幼児期の出来事、空想を解釈し、明らかに示すことによって、またそれとともに展開する監督（分析者）と主役（患者）の間の同一視、信頼関係に支えられ、抵抗が克服されていくと、過去を洞察することができるようになる。行動化、ドラマ化は、想起、言語化に道を譲るのである。

自由連想法は、人工的に転移関係をつくり出す技法である。治療者を相手役に、患者が衝動的に演じる転移ドラマを分析し解釈するのが精神分析である。この点で、ロール・プレイングは、監督が主役と補助自我に役割を与えることによって、転移のドラマを展開することができるので、転移関係そのものを演劇的に操作することができる。また監督－（主役－補助自我）－観客の治療的な空間構造になっているので、転移－逆転移に巻き込まれる危険が少なく、比較的容易に自己を対象化することができる。ロール・プレイングは、自己洞察を導く恰好の技法と言えるだろう。

引用文献

- ウィニコット 1967 (1979) 『遊ぶことと現実』 橋本雅雄訳 岩崎学術出版
- エリクソン 1950 (1977) 『幼児期と社会』 仁科弥生訳 みすず書房
- 川幡政道 1993 「ドラマによる人間の理解」 『ロール・プレイング研究』 創刊号1-16 横浜ロール・プレイング研究会編
- 川幡政道 1994 「役割交代」 『横浜ロール・プレイング月例報告』 263 横浜ロール・プレイング研究会編
- 川幡政道 2005 『心のはたらきがわかる心理学』 三恵社
- 川幡政道 2008 『ロール・プレイング—即興劇による人間の探究と治療』 春風社
- ケラーマン 1992 (1998) 『精神療法としてのサイコドラマ』 増野肇・増野信子訳 金剛出版
- 榎原美文 1999 『おれは河原の青い芦』 国際出版社
- 外林大作編 1981 『教育現場におけるロール・プレイングの手引き』 誠信書房
- 外林大作 1984 『賞罰をこえて』 ブレーン出版
- フォックス 1987 (2000) 『エッセンシャル・モレノ』 横山太範・磯田雄二郎訳 金剛出版
- フロイト 1895 (1974) 「ヒステリー研究」 懸田克躬訳 『フロイト著作集7』 所収 人文書院
- フロイト 1900 (1968) 『夢判断』 高橋義孝訳 『フロイト著作集2』 所収 人文書院
- フロイト 1905 (1969) 「性欲論三篇」 懸田克躬・吉村博次訳 『フロイト著作集5』 所収 人文書院
- フロイト 1913 (1969) 「トータルムとタブー」 西田越郎訳 『フロイト著作集3』 所収 人文書院
- フロイト 1908 (1969) 「詩人と空想すること」 高橋義孝訳 『フロイト

- 著作集3』所収 人文書院
- フロイト 1914 (1969) 「ナルシズム入門」小此木啓吾訳『フロイト
著作集5』所収 人文書院
- フロイト 1914 (1970) 「想起・反復・徹底操作」小此木啓吾訳『フロ
イト著作集6』所収 人文書院
- フロイト 1919 (1986) 「精神分析療法の道」小此木啓吾訳『フロイト
著作集9』所収 人文書院
- フロイト 1920 (1970) 「快感原則の彼岸」小此木啓吾訳『フロイト著
作集6』所収 人文書院
- フロイト 1950 (1974) 「科学的心理学の草稿」小此木啓吾訳『フロイ
ト著作集3』所収 人文書院
- フロム 1941 (1951) 『自由からの逃走』日高六郎訳 創元社
- フロム 1951 (1952) 『夢の精神分析－忘れられた言語』外林大作訳
創元社
- マリノー 1989 (1995) 『神を演じつづけた男－心理劇の父モノレの生
涯とその時代』増野肇・増野信子訳 白揚社
- モレノ 1946 (2006) 『サイコドラマ－集団精神療法とアクション・メ
ソッドの原点』増野肇監訳 白揚社
- 山元一郎 1965 『コトバの哲学－感性・言語・論理－』岩波書店
- ラター 1971 (1978) 『小児自閉症－概念・特徴・治療』鹿子木敏範監
訳 文光堂
- 渡辺久子 2000 『母子臨床と世代間伝達』金剛出版