

行為としての遊び －精神分析における遊び論の考察－

渋谷 亮 (龍谷大学文学部)

【要旨】

教育哲学において遊びは、一方でコミュニケーションに開かれ創造性を発揮するものとして、他方で閉じた自己享受的な側面を持つものとして論じられてきた。本稿では、精神分析家 D・W・ウィニコットの議論を検討し、自己享受とコミュニケーションの中間領域を考察することで、遊びを特異な行為として捉えなおすことを目指す。ウィニコットは内と外、純粹性と社会性の境界が曖昧になる錯覚の領域を取り上げ、コミュニケーションのとは口に立つ幼児の未定型な遊びを、錯覚を纏った独自の行為として論じている。本稿ではそれを、「あること」と「すること」を両立させる固有の身振りとして捉え返していく。

【キーワード】 遊び, 教育哲学, 精神分析, フロイト, ウィニコット, 錯覚

はじめに

R・カイヨワは『遊びと人間』の補論において、遊びが極めて多様で捉え難く、その研究も不均質であると指摘し、「遊びという言葉はひょっとすると罠にすぎないのではないか」(カイヨワ, 1990:262)と述べている。実際、遊びは様々に形を変え、どのような活動にも入り込んでいる。だからこそ、J・ホイジンガは多様な文化的活動に遊びを見いだし、「はじめのうち、文化は遊ばれた」(ホイジンガ, 2018:92)と書くことができた。遊びはあらゆるものにとりつき、内側からその性質を変えてしまう。

だが、近代社会はこうした遊びの融通無碍な性質を飼いならしてきたとも言えよう。近代において労働の範囲が拡大し、共同体の儀礼や祝祭の影響が縮小されるのと並行して、遊びは一定の境界を持つ一領域を形成していった。それとともに子どもの遊びも教育的配慮のもとに置かれることになる。P・アリエスによれば、かつて子どもは大人と同じ遊びに興じていた。遊びは教会や学寮では厳格に禁じられていたものの、基本的には社会のなかに広く浸透していた。しかし、子どもと大人の遊びが徐々に区別され、17世紀にはイ

エズス会士たちによって遊びは管理されながら利用されていく（アリエス、1980:78-86）。近代の教育家たちもまた遊びの捉えどころのなさを統御することで、遊びを自らの試みに取り込んできた。F・フレーベル、M・モンテッソーリ、J・デューイらは遊びの内に、自発的でありながらも統合や知的活動、また社会性と結びつく性向を見だし、遊びの教育的意義を強調したのである。

確かに近代教育は、遊びを一定の枠に囲い込むに留まらず、むしろ遊びによって教育のあり方を組み替えようとしてきた。その意味で遊びの奔放さと一定の緊張関係において新たな教育が模索されてきたと言える。しかしそのような試みそれ自体が、現代社会では動的なシステムにあらかじめ組み込まれてしまっているようにも思われる。現実が多層化しつつある現在、遊びと労働や教育の境界はますます掘り崩され、あらゆる活動が再び遊び化しつつある。そこにおいて遊びは、一定の調整のもとで制御され、新たな規則を産出する創造的な活動としてシステムの拡大のために動員されるのである。

とはいえ、遊びの可能性はそれに尽きるものではない。遊びは一方でコミュニケーションに開かれ、パフォーマンス的な性質によって創造性を発揮するとともに、他方で閉じた自己享受的な側面を持っている。本稿が目指すのは、自己享受としての遊びとコミュニケーションとしての遊びの中間領域を検討することで、現代的な動員に還元されない特異な行為として遊びを捉え返すことにある。そのために精神分析、とりわけD・W・ウィニコットの遊び論を参照したい。精神分析において遊びという主題ははやくから着目され、M・クラインやウィニコットらによって論じられてきた。彼らが問題としたのは、幼児の未定形の遊びであり、自己享受とコミュニケーションの中間であった。

以下ではまず、教育哲学や教育思想史において遊びがどのように論じられてきたかを確認し、本稿の問題意識を明確にする。次に精神分析における遊びについての議論を概観し、ウィニコットの遊び論が置かれた文脈を示す。そのうえでウィニコットの議論を、錯覚と行為という観点から考察していく。

I 遊びの教育哲学

意外なことに教育哲学や教育思想史において、遊びが主題的に論じられることはそれほど多くない。しかし1992年の『近代教育フォーラム』第1号では、遊びをどのように捉えるかが議論されている。フォーラム論文において高橋勝は、労働から切り離された純粋な遊びを論じ、これに対して矢野智司のコメント論文は、遊びを創造的なコミュニケーションとして捉えようとする。両者の議論は教育哲学における遊び論の再開すべき地点を示

しているがゆえに検討に値する。

高橋は、近代教育が遊びを「〈技術〉関係」に回収してきたことを示そうとする。近代教育は子どもの自己活動を発見しながら、「遊び」から「作業」へ、「作業」から「労働」へというベクトルのもとでそれを序列化し、「手段－目的」の系を軸とする「〈技術〉関係」に従属させてきた。だが高橋によれば、遊びは本来的には、作業や労働と結びつかない「遊動」である。それは、主体も目的も欠いた、あてどのない戯れである。にもかかわらず、F・フレーベルやG・ケルシエンシュタイナーは、遊びを労働へ至る一段階として把握する。その結果、遊び固有の経験が切り落とされてきた、というのが高橋の見立てである（高橋、1992）。

こうして高橋は遊びと作業の非連続性を強調し、「遊動」の内に世界と出会いなおす契機を探ろうとする。しかし矢野は、高橋の遊び理解が、遊びと作業の対立によって狭く限定されていると指摘する。遊びから作業的要素や目的を取り除くのであれば、具体的にはブランコなど、カイヨワの言う「めまい」の遊びしか残らない。しかし、そのような孤立した純粋な遊びは、「豊かな〈もの〉や〈他者〉との出会い」を必ずしも実現するわけではない。それゆえ矢野は、遊びと作業の「通路」を確保することが必要だと述べる（矢野、1992:61-62）。

矢野自身は「遊びの論理学」などの論考で、G・ペイトソンのコミュニケーション論を参照し、メタメッセージやパラドックスといった観点から遊びを論じている。犬のじゃれ合いにおいて噛みつきが単なる噛みつきではないように、「これは遊びである」というメタメッセージは、「A（噛む行為）はAによって表示するもの（本当の闘い）を表示していない」というパラドックスをとまなう（矢野、1996:100-104）。遊びとは、こうしたパラドックスを乗り越えるところに成立するフレームである。そこでは三つの相が区別される。第一に、遊びが成立するとき、「A（噛みつき）」というメッセージを規定するフレーム（けんかなど）が動揺し、矛盾を無視する一次過程のもとで「Aが表示するもの」が組み変わり（〈闘い〉から〈闘いではない〉へ）、新たな区切りとして遊びのフレームが現れる。第二に、いったん成立した遊びのフレームは揺らぎながらも自律的に展開し、あらゆる活動を遊びのもとにおく。そこではメッセージとメタメッセージの矛盾を気にせず、多様な活動を産出しながら創造的に遊ぶことができる。やがて矛盾が顕在化し、遊びは消失する（同上：112-121）。

遊びというフレームが成立した第二の相において、どのような活動も遊びとなり、遊びと作業の区別自体が消失する。だから矢野は、遊びを多層的に考えることで、遊びの独自性を切り落とさず、遊びと作業を架橋できるという（矢野、1992:63-65）。矢野は遊びを

コミュニケーションとして捉えることで、遊びの奔放さを意味の創造へとつなぐ回路を示す。それは高橋が遊びの純粹性に留まるのとは対照的である。とはいえ問題はコミュニケーションとしての創造的な遊びと孤立した純粹な遊動との中間を検討することではないだろうか。というのも、遊びと労働や教育の見分けがつかなくなり、遊びがシステムの拡大に動員されつつある現在、高橋の議論もまた遊びの批判的含意を示しているように思われるからだ。

それだけではなく「ニーチェ-ホイジンガの系譜」(矢野, 1996:124)において遊びの生成的側面を強調する矢野の議論は、遊びと聖なるものの結びつきに引きずられているようにも見える。矢野が強調するのは遊びが境界を侵犯し、矛盾を内破する点である。しかし、現代社会において「聖なるもの」は決して例外ではなく、境界が絶えず侵犯され、むしろ小さな聖なるものが次々と生みだされている。だとすれば、聖なるものと遊びの違いを見極めることは重要な課題のひとつである。実際、カイヨワがホイジンガに抵抗した点のひとつは、ホイジンガが遊びを聖なるものとほとんど一体視していることであった。

確かに遊びは、聖なるものと深く結びついている。カイヨワによれば、とりわけ眩暈(ぶらんこなど)と模擬(ものまねなど)の遊びは、脱規則と脱自我という特性を有し、根源的に結びついて聖なるものを体現する¹⁾。例えば仮面を身につけて踊る儀礼や祭礼の中で、眩暈と模擬は遊びを超えて混沌の世界を形成する(カイヨワ, 1990:131-166)。だが、バタイユの影響下で研究をはじめ、現代の戦争に聖なるものの噴出を見いだすカイヨワにとって重要なのは、遊びを聖なるものから切り離すことであった。

カイヨワは聖なるものが「戦慄的なもの」、「魅惑的なもの」であるのに対し、遊びは形式的で、くつろぎや気楽さをもたらすことを強調し、「聖なるもの-世俗-遊戯」のヒエラルキーを提案する(同上:296-301)。ここに含意されているのは、遊びが聖なるものに抗する面を持つ、ということである。しかし、カイヨワはこの点について詳細に検討していない。彼は、混沌をなす模擬と眩暈の結びつきに対して、規則と計算に基づく競争と運の原理を称揚するに留まっている。だが必要なのは、遊びの根本において聖なるものとの違いを見極めることではないだろうか。

こうした点を踏まえて以下で試みたいのは、孤立した純粹な遊びと開かれた創造的な遊びのあいだで遊動を捉えなおし、始原的な遊びの内に聖なるものとは異なる固有性を見いだすことである。そのために遊びをめぐる精神分析の議論を検討したい。精神分析では、とりわけ児童分析が活発化するなかで、遊びをいかに活用しうるのが論じられてきた。そこで争点となったのは、遊びを閉じた純粹なものとして捉えるか、それとも社会的なものとして捉えるかであった。なかでもウィニコットはコミュニケーションのとはば口に立つ幼

児の遊びを検討し、自己享受とコミュニケーションの中間にある特異な身振りとして遊びを捉えていく。このような議論は、新たな遊び理解をもたらすはずである。

II 精神分析と遊び

ウィニコットは大胆にも、精神分析を遊びという領域の発展の内に位置づけている。ウィニコットにとって遊びとは個人的なものと社会的なもの、すなわち閉じた内的世界と共有された現実世界のあいだで生じ、孤立と協働、自由と規範を交差させながら多様な形態で展開されるものであった。精神分析はそうした遊びの領域における治療的效果を持つ一形式にすぎない。曰く、「精神分析は、自分自身や他の人たちとのコミュニケーションに役立つような、遊ぶことの高度に特殊化された一形式として発達してきた」(ウィニコット, 2015:56)²⁾。

ウィニコットの見立てはおそらく、無意識それ自体が遊びを含んでおり、無意識との取り組みが遊びにならざるをえないことを示している。実際、S・フロイトが発見したのは、夢が無意識的な思考を前にして展開される言葉とイメージの滑稽な戯れである、ということであった。自由連想は、無意識と遊ぶための一種のゲームであったと考えることもできる。とはいえ、精神分析と遊びの関係はいくぶん込み入っている。以下ではその概略を辿ってみたい。

フロイトは『性理論三篇』(1905)以降、子どもの性的活動を探求し、とりわけハンス症例において一見遊びに見える活動の性的な背景を検討した。1919年にはS・プファイファーが『イマーゴ』誌上で「幼児のエロティックな欲動の遊びにおける表出」を公表し、ハンス症例の強迫的な人形遊びを出発点にして、遊びの喜びをリビドーの働きに由来するものとして把握する(Pfeifer, 1919)。こうして遊びは、夢や神話とならんで無意識の生産物として位置づけられていった。しかしそれはまた、無意識それ自体における遊びが脇に置かれ、遊びが性的活動に還元されることでもあった。

遊びというテーマが新たな仕方で前景化するのには、1920年代に児童分析が活性化してからである。幼少期の性的発達が精神分析にとって理論的基盤のひとつとなって以来、児童分析の確立は重要な課題であった。1910年代から1920年代前半にかけてH・フーク＝ヘルムートが児童分析を試み、遊びのなかで表現される子どもの無意識に着目する(cf. 丹羽, 2013, 2014)。1920年代後半には、M・クラインやA・フロイトが頭角を現わし、児童分析と遊びは論争的なトピックのひとつになっていく³⁾。

クラインは「子どもの心的発達」(1921)で、知的発達に抑制がみられる息子について

詳細に検討し、遊びが過剰な空想をとめない、解釈可能であることに気がつく（クライン、1983:3-62）。彼女はその後、児童分析に本格的に取り組むなかで子どもたちを自由に遊ばせはじめる。そこで目の当たりにしたのは、遊びが引き裂き汚し奪うといった切迫性を帯び、攻撃性や不安に満ちた空想に支配されることであった。こうして彼女は「早期分析の心理学的原則」（1926）で次のように断言するに至る。「遊びのなかで、子どもたちは空想・願望・体験を象徴的に表現する。ここで彼らは、私たちが夢で馴染みのものと同じ言語や、夢と同じ系統発生的に身につけた蒼古的な表現様式を採用している」（同上：158）。このようにクラインにとって遊びとは一種の言語であり、それゆえ遊びの解釈を通じて、子どもを大人と同じように分析できるのである。

これに対して A・フロイトは、精神分析の通常設定を大幅に変形し、教育的な介入と結びついた児童分析を構想する。すなわち、逸脱的な振る舞いをする子どもに対して、行為の無意識的な意味を理解し、不適切な抑圧を取り除きながら、同時に発達を促すために指導的に関わろうとした。彼女は子どもの転移の有無や超自我形成のあり方においてクラインに反対し、また遊びの解釈可能性についても留保を置く。遊びは外的環境に左右され、偶然的な要素に支配されるがゆえに、無意識理解にあたって必ずしも特権的に用いることができない、というのが A・フロイトの見解であった（フロイト、1981:36-39）。

ここで賭け金のひとつとなっているのは、遊びを含む子どもの活動がどこまで純粋かである。遊びを外的な影響から切り離し、そこから空想や内的世界を抽出できるのか、それとも遊びは社会的なものに根差し、その影響を免れることができないのか。それは実のところ、フロイトが数少ない遊びについての論及のなかで直面していた問題でもある。

フロイトは「詩人と空想すること」（1908）で、空想という観点から詩人の創作活動と子どもの遊びを比較している。フロイトによれば遊びと空想はともに、現実とは異なる自分だけの世界を作りだし、事物を好き勝手に秩序づけるという特性を有する。しかし遊びは、空想とは異なって、現実世界を範として「虚構の対象と状況」を現実世界に重ね合わせ「依托」する。なぜなら遊びは、「大きくなって大人になりたいという欲望」、すなわち大人の生活を模倣しようという欲望と結びついているからである。その欲望は社会的なものに根差し、「子どもを教育するのに役立つ」のである（フロイト、2007 a:230）⁴⁾。

したがって遊びは奔放だけではなく、はじめから社会的な欲望によってピン止めされ、現実へと結びつけられている。これに対して空想は、遊びを断念した大人が遊びの代わりに作りだすものであり、現実世界を目指すことはない。むしろ空想は、現実と向き合うなかで放棄された欲望と関わっている。空想は、大人になった後から幼児期へと遡り、「大人になりたい」という欲望には還元しえないもの、いわば遊びの内に隠されている暗

き側面を見いだすのである。

フロイトは「快原理の彼岸」(1920)において、このような遊びの暗き側面について論じている。よく知られるように彼は、不快な体験がなぜ反復されるかを問うなかで、1歳半の孫が興じていた糸巻き遊びに言及する。その子は手にする小さな物をなんでも投げ、満足そうな顔をして「いない (fort)」を意味すると思われる「オー (o-)」という音声を発していた。彼がある日、糸巻きをベッドの下に投げ「オーオーオーオー」と叫び、さらに紐をひっぱり糸巻きが姿を現すと「ダー (da いた)」と言って喜んだのだという。

フロイトによれば、この「消滅と再来の遊び」は、母がいなくなることを認める欲動断念の達成を示している (フロイト, 2006:64)。幼児は糸巻きによって母を代理し、その上で母がいけないという不快な体験を繰り返し、その不在を名づけることで母との分離を承認している。後にJ・ラカンによって定式化されるように、それは象徴的な次元への最初の一步を記しづける。松本卓也が手際よく解説しているところによれば、幼児は乳房という部分対象への直接的な関わりを断念し、その対象を破壊し無化しながら、同時に母を象徴的な全体的人物としてまとめあげ、気まぐれにみえるその動きを在と不在の間欠的リズムとして秩序化するのである (松本, 2015:174-176)。

その意味で糸巻き遊びは、一方で原初的な対象 (乳房) に対する攻撃的な破壊と喪失、他方で象徴的次元におけるいまだ曖昧な秩序化と関わり、遊びの暗き側面と規範的側面の両義性を帯びている。ところがフロイトの遊びへの興味は、奇妙にもここで唐突に失われる。フロイトによれば、子どもの遊びは「大きくなって大人のように振る舞いたい」という欲望の影響下にあり、さらにまた反復強迫が同一性を再認することの満足に従属している (フロイト, 2006:66-67, 89)。それゆえ遊びは、快原理の彼岸を示すものとしては不十分だとされてしまう。

T・デュフレーヌは、こうしたフロイトの振る舞いに、模倣的な反復と模倣的でない反復、社会化された遊びと欲動的な遊びの区別を見とっている。フロイトが探し求めているのは、「デモニーシユな性格」を有したナルシスティックな閉じた遊びであり、模倣は遊びの純粹性を損ない、社会的なものによって汚染する。とはいえ、遊びは不可避に模倣と結びついており、それゆえに二次的にのみ位置づけられるのである (デュフレーヌ, 2010:333-341)。

プラトンが模倣を理由に遊びを従属的に位置づけたように、フロイトにとっても遊びは最終的に追放されることになる。だが純粹性と社会性という区分それ自体が問いなおされるべきではないだろうか。遊びは純粹性を保てず、社会的なものに汚染されながらも、ナルシスティックな攻撃性を手放すことはない。それは両者のあいだで中途半端に漂い続

け、協働と孤立を共立させながら戯れる。そこに無意識の遊びを見ることができるはずである。そしておそらくそれこそウィニコットが取り上げようとしたことである。

Ⅲ 錯覚と移行対象

ウィニコットにおける遊びのイメージは、例えば二枚のカーテンが、あるいは二つの水差しの表面が相互に作用するというものだ（ウィニコット, 2015:135）。そこには一方で、外部を知らずに孤立した世界を展開する運動があり、他方でそうした運動がもうひとつの世界とわずかに交錯する瞬間がある。フロイトにとっての遊びが、糸巻きを投げる孤独な営みだとすれば、ウィニコットにおいては孤立と協働の曖昧な揺らぎの内に遊びはある。

確かにウィニコットの遊びに関する議論は、間主観的な遊びの性質を示すものとして、幾度も参照されてきた⁵⁾。だが、ここで試みたいのは、これまでの議論においてしばしば強調される錯覚から脱錯覚へというプロセスを脱臼し、新たな関係性や発達の可能性を開く行為論として読むことである。村上靖彦は、ウィニコットの遊び論を空想身体における「超越論的テレパシー」という観点から検討し、想像と現実のあいだ、自己と他者のあいだで、ずれと結びつきを同居させながら自律的に展開する空想の運動を論じている（村上, 2011:90-114）。それはウィニコットの試みに、身体的でありながら身体とは区別される現実のもうひとつの平面を見いだすものとも言える。本稿では村上の試みを範例としながらも、ウィニコットの遊び論を行為論として捉えなおしていく。

小児科医としてキャリアをはじめたウィニコットは、遊ぶ子どもと関わるなかで自らの理論を練りあげていった。彼はすでに1930年代から40年代にかけて、舌圧子で遊ぶ幼児を論じている（ウィニコット, 2005:3-55）。ウィニコットのもとに連れてこられた幼児たちは、机の上できらきらと光る舌圧子に惹きつけられ、母の膝の上から手を伸ばし、それをためらいながら口に入れる。彼らは次第に自由に振る舞いはじめ、一通り遊んだ後で最終的に舌圧子を床に落とす。糸巻き遊びをいくぶん想起させるこの行程を、ウィニコットは「対象と関わるレッスン（object-lesson）」と呼んでいる（同上:51）。幼児は舌圧子とともに、対象を内に取り込んだり（「体内化」）、自己から切り離したりといった多様な関係性を試していく。それは、欲望を喚起する特異な対象と出会い関わる幼児の冒険だと言えるよう。

ウィニコットにとって「対象と関わる」ことは、決して単純なことでも容易なことでもない。そこで幼児が直面するのは、自己の内的世界から距離を取り、現実性を打ち立て、

外的世界に接触するという困難な課題である。幼児は遊びを通じてこの困難と取り組んでいく。ウィニコットは40年代にすでに、こうした世界との原初的な出会いを「錯覚」という観点から考察していた。錯覚とは現実でも妄想でもない曖昧な領域であり、現実との接触の基盤を形成する。錯覚の問題系はその後、錯覚領域に現れる「移行対象」、また錯覚を纏った行為としての「遊ぶこと」といったアイデアへ展開されていく。このような50年代以降の考察は、死の直前にM・カーンの助けを借りて『遊ぶことと現実』（1971）としてまとめられる。

それゆえ、ウィニコットの遊び論を考察する前に、まずは錯覚と移行対象について検討してみたい。その際に出発点となるのがフロイトの錯覚に関する議論である。精神分析において錯覚は、心的現実、妄想、空想、夢といったテーマに比べて周辺部に置かれてきた。とはいえ、まったく論じられなかったわけではない。フロイトは晩年の「ある錯覚の未来」（1927）で、錯覚という観点から宗教を考察している。だがフロイトとウィニコットの錯覚に対する態度は対照的である。フロイトにとっての錯覚とは、あくまで打ち破られるべきものであった。おそらくウィニコットは錯覚に独自の価値を認め、フロイトによる宗教との戦いを反転させていく。

フロイトがその宗教論で目指すのは、宗教を錯覚として看破し、糾弾することであった。フロイトによれば宗教とは、無力な人間が自然の脅威を前に作りだしたものである。人間はまず、無慈悲に死をもたらす自然を擬人化し、身近なものとして理解しようとする。こうして「不気味なものなかで我が家にいるように感じる」ことができる（フロイト、2011:17）。次に自然の圧倒的な力に対して、恐ろしくも保護する存在である父としての性格を与え、神々を作りだし、宗教的な表象を形成する。これによって死という「運命の残酷さ」と和解し、共同生活の不自由を補償することが可能となる。だがそれは人間が「寄る辺なさ（Hilflosigkeit）」のなかで、保護を求めて捻りだした父＝神という錯覚にすぎない。そのような錯覚のもとで、神の摂理や道徳的な秩序の存在を信じ、ひとときの慰めを得ているだけなのである。

フロイトは錯覚が単なる誤謬とは異なり、欲望と結びついている点で妄想と同じ根を持つと指摘する。しかし妄想がその本質として現実に対峙するのに対し、錯覚は必ずしも間違っているわけではない。むしろ錯覚は現実に関心であり、関わりをもたない。フロイトによれば、「その際、錯覚そのものが自らの確証を求めるのを諦めているように、われわれもその現実との関係を度外視する」（同上:34）。現実に対抗し、ときに自らを現実と主張する妄想とは異なり、錯覚は現実かどうかの問い自体を諦め無効化するのである。

現実と妄想のあいだで現実を宙づりにする錯覚、だがフロイトはその特性について検討

する代わりに、宗教がすでに役目をおえた錯覚であり、現実に向き合う知的探求を抑制していると非難する。それだけでなく宗教は、その脆弱な基盤ゆえにかえって危険をもたらすという。かくしてフロイトは、「われわれの神ロゴス」の名のもと、宗教という錯覚を打ち破り、父なき現実直面することと呼びかける。神ロゴスは、父としての神とは異なり、保護する力を持たず、か細い声で囁くだけである。しかし知的探求は、錯覚の誘惑に憑きまわれながらも、「誰かに聞き取られるまでやむことのない」、そうした知性の声に耳を傾け、前進しなければならないというのだ（同上：61）。それは、父＝神の錯覚を放棄し、摂理や秩序の存在を宙づりにして、現実的な世界に向き合おうとするフロイトの宣言である。上尾真道はここに精神分析の根本的な倫理を見とっている（上尾，2013：67-68）。

錯覚を打ち破る英雄的なフロイトの身振りに対して、ウィニコットの態度は対照的だと言ってよい。ウィニコットにとっても、錯覚は内的空想や外的現実と区別され、宗教や文化と結びついている。だがそれは、摂理や秩序の存在を保証する父の錯覚ではなく、より古層の、母との関係における錯覚である。そして錯覚は打ち破られるべきというより、現実との接触の基盤をなすのである。幼児と外的現実との原初的関係を「錯覚の瞬間」として論じる「原初的情緒的発達」（1945）を見ていこう。

ウィニコットによれば幼児ははじめ自らの外部を知らず、対象と魔術的な仕方に関わっている。「対象は魔術的法則に従って動く。すなわち欲望されたときに存在し、近づかれるときに近づき、傷つけられるときに傷つく。最後に欲せられなくなると消え去るのである」（ウィニコット，2005：172）。幼児は本能的な切迫と食肉的な観念を抱いているが、対象は幼児の内側にあり、世界は自己完結している。これに対して母は乳房を所有し、食いつかれないという観念を持つ。だが、これら二つの現象は無関係であり、幼児と母の世界は交わることがない。しかし例えば幼児が乳房を欲望し、自らの内側で乳房を創造しようとするそのときに、母が乳房を差し出すなら、そこに「錯覚の瞬間」が成立する。ウィニコットは次のように述べる。

私はこのプロセスを、反対側からやってきて、互いに近づこうとする二つの線であるかのように考えている。二つの線が重なりあうなら、そこに錯覚の瞬間（a moment of illusion）がある。それは幼児が自らの幻覚か、外的現実と属することがらか、どちらにも捉えることのできる経験の断片である。（同上：170。cf. Winnicott, 2001：152）

T・オグデンがこの箇所を取り上げて強調するように、ウィニコットが示そうとするのは、母子一体の未分化が存在するというのとは反対に、二つの線の重なりは結局のところ錯覚であり、しかし錯覚の内で固有の関係性が生じるということである（オグデン、2008:172-176）。幼児と母の二つの世界は近づきながらも関係を持たない。しかし、幼児が欲望を断念することなく、母が「世界の単純化された断片を供給し続ける」とき、二つの世界が重なりあうという錯覚が瞬間的に成立する（ウィニコット、2005:171）。そこで幼児ははじめて外部に錯覚的に触れ、乳房という対象を介して母と「共に」生きているかのように感じる。摂理や秩序の錯覚以前に、外部があり関係を持つことができるという、より原初的な錯覚があるのだ。

ここでは錯覚は、わずかながらの関係の形式である。内部と外部、幼児と母の世界が、ずれをはらんだまま無関係と背中合わせの関係をほんのつかのま実現する。フロイトが父なき世界へ孤独に踏み出すことを求めるのに対して、ウィニコットは錯覚における「共に」へと促す。それは、未分化な融合のようなものではなく、孤立と社会性のあいだの関係性であり、すれをはらんだつかのまの「共に」だと言えよう。そこにはフロイトが見落とした中間領域が広がっている。すなわち、父による秩序と未分化な融合とのあいだで、幻覚か現実かの決定が宙づりにされ、可能性に留め置かれる領域である。後のウィニコットはこれを、幼児と母の「可能性空間（potential space）」として捉えなおしている。そこで幼児は、現実と幻覚のあいだで遊びながら、自由に身振りを展開し、独りでの能力、対象と関わる能力など種々の能力を発達させる。そして移行対象が現れるのも、このような錯覚の可能性空間においてである。

1951年の「移行対象と移行現象」（加筆され『遊ぶことと現実』に第1章として収録）においてウィニコットは、指しゃぶりやこぼしを口に入れる自体愛的な活動から、人形やテディベアへの愛着に至るまでの幅広いヴァリエーションを探求する（同上：274-293頁。およびウィニコット、2015:1-34）。そこに見いだされるのは、「私でない所有物」との最初の出会である。幼児は、自体愛的活動に対象との関わりを織り交ぜ、自らの内側にあるとも外側にあるとも言えない固有の中間項をつくりあげていく。それは言語以前の喃語や寝る前に口ずさむ歌といった移行現象の形をとり、やがて特別な愛着をとまなう毛布の切れ端やぼろぼろになった人形などの移行対象となっていく。

移行対象とはまずもって、乳房の後継として錯覚の領域に現れる形態を持った実在であり、内と外の曖昧な性質を有する錯覚的な対象である。移行対象は幼児の最初の遊び手となり、幼児は移行対象とともに可能性空間を探索する。そこで幼児は自らの内側から半歩だけ外に出る。その際重要なのは、移行対象の曖昧さを脅かさないことである。ウィニコ

ットは、「君がこれを思いついたの？それとも外からもらったの？」と幼児に問うてはならないと繰り返し強調している（cf. ウィニコット, 2015:16）。すなわち、移行対象が孤立した純粋なものか、社会的なものかは宙づりにされなければならない。というのも内と外を明確に分け、その起源と所有権を決定するならば、可能性空間は消え、移行対象は壊れてしまうからである。

だが移行対象は単なる錯覚ではなく、実在をもった対象であるがゆえに、単に内か外かを決定できないというよりも、幻覚であるとともに現実であり、純粋なものでも汚染されたものでもあるというパラドックス的性質を帯びる。移行対象はなかば分裂しながら、内部と外部のずれを集約し形態化する。それは、フロイトが描いた糸巻き遊びのように在と不在の交代を示すのではなく、内にあるものと外にあるものの矛盾した共立を示すのである。それゆえ移行対象との遊びは、両義的な構えをとまなうものとならざるをえない。移行対象は激しく愛されながらズタズタにされる一方で、優しく抱きしめられ、攻撃に晒されながらも生き残る。そして役目を終えると、やがて見向きもされなくなる。だが、単に消え去るのではない。

それは忘れられるのではないし、悼まれることもない。それはただ意味を失うのである。なぜなら、移行現象はすでに拡散して、「内なる心的現実」と「二人の人が共通して知覚する外的世界」のあいだの中間的な領野の全体に広がっているからである。いわば、それは文化領域の全体である。（同上：7。cf. Winnicott, 2005:7）

こうして原初的な錯覚は移行対象を通じて形象化され、やがて拡散し形を失う。ウィニコットは印象的な言葉で、移行対象は「リンボ（辺獄）に追いやられる」と書いている。移行対象は単に失われるわけではなく、文化の領域を形成する。このような文化を、通常とは別の仕方でも思い描く必要がある。父の文化が権威に基づく伝統の内にあり、また母との一体の内に融合の文化があるとすれば、ここで言われているのは、つかのまの関係性の内で可能性に留まる錯覚の文化である。そこでは、毛布の切れ端やぼろぼろの人形とともに矛盾の内で遊ぶ記憶が保存されている。だが、錯覚の文化は拡散し、父の文化や融合の文化によって見えなくされてしまう。意味を失った移行対象だけが、見えないまま傍らにある錯覚の文化を指し示すのである。

これまで見てきたようにウィニコットは、フロイトが問題としたよりも原初的な錯錯を、無関係を孕んだ関係性の形式として把握する。そして内と外、孤立と協働、純粋性と社会性が交錯する中間領域を見いだし、可能性空間として捉えなおす。この空間に現れる

対象が移行対象だとすれば、錯覚を纏った身振りが遊びだと考えることができる。遊ぶことについて検討していきたい。

IV 遊びにおける「すること」

ウィニコットは遊ぶことを、舌圧子や移行対象との関わりといった始原的形態において考察した。そこで問題となるのは、規則を有する相互的ゲームではない。むしろ、錯覚を通じて現実には微か触れるその淡いが問題となる。ウィニコットによる遊びの規定はいたってシンプルだ。すなわち、特定の空間と時間において展開され、また実質的な働きかけをともなう「すること (doing)」である。「外側にあるものをコントロールするには、考えたり望んだりするだけでなく、何かをする必要があり、何かをするには時間を要する。遊ぶこととは、することである」(ウィニコット, 2015:55)。遊ぶことはすることであり、空想や妄想と区別される。だが、遊びは可能性空間で展開されるがゆえに、その行為も特異な性質を帯びると考える必要がある。以下ではウィニコットの遊び論を検討し、行為としての遊びについて考察したい。

ウィニコットが『遊ぶことと現実』で記述する遊びはしばしば何の変哲もない。紐で戯れる男の子、テディベアを持ってきて人形遊びを行うダイアナ、舌圧子をいじる幼児たち。とはいえその他愛のなさの内に、孤立と協働の戯れを見ることができる。彼らは各自で遊びの空間を展開しながらも、周囲の状況と一定の関係を保ち続ける。例えば2歳半のエドモンドは、最初に「おもちゃどこ」といったきり、一言も発しない。ときおり紐で母にちょっかいを出したり、母の膝に乗ったりしながら、ウィニコットと母が話し込んでいる傍らで、ひとり黙々とおもちゃをいじっている。

はじめ彼は慎重に遊び、その後、口に泡を立て、紐に夢中になる。そして母のもとをいったり来たりすることで、依存と分離といったテーマを展開する。ウィニコットは特別にエドモンドの相手をするわけではなく、単にそこにいる。だが、まったく関係がないわけではない。ウィニコット曰く、「私はたまたまそこにいて、起こっていることを映しだし、こうしてそのことにコミュニケーションの性質を与えていた」(同上:2015:59)。ここでウィニコットが示そうとしているのは、子どもがリラックスしながら楽しんでいること、そして外側の誰かがそれを映し返すということである。ここでの遊びは、純粋な遊動とコミュニケーションの中間にあり、無関係の関係を孕んでいる。このような遊びの特性をどのように考えればよいだろうか。

第一に、ウィニコットにとって遊びの重要な要素はリラックスした未統合状態であり、

それは幼児の最初の体験形式と結びついている。ウィニコットによれば幼児ははじめ、まとまりを欠いた未統合な存在であり、経験は断片的なものに過ぎない⁶⁾。散漫で脆弱なその状態は、浮かんで消える水中の気泡にも喩えられる。そこで幼児を守るのは、暖かく包み、お風呂に入れ、あやすといった多様なケアであり、ウィニコットはそれを「抱えること」、ないし「抱える環境」と呼んでいる。幼児は抱えられることで、内的な本能や外的な侵襲に脅かされながらも、未統合なまま安らうことができる。

このような原初的な状態は、遊びや治療場面において創造的な契機として反復される。例えば治療場面ではときとして、「無目的状態という体験、いわば未統合のパーソナリティのアイドリング」が必要となる(同上:74)。そこでは目的がないまま、無為に時間が過ぎていく。しかしリラックスした休息の内で無定形な活動がなされるなら、創造的な進展がもたらされる。そして遊びもまた休息状態における無意味として、創造的な探求を可能にする。ウィニコットによれば、「探求することは、あたかも中立地帯のようなところで、とりとめなく無定形に機能することから、あるいはおそらく萌芽的に遊ぶことのみから生じる」(同上:89)。

とはいえ、単に無意味で無定形であればよいというわけではない。ウィニコットは、休息状態における無意味と「組織化された無意味」を区別している。「組織化された無意味は、組織化されたカオスがカオスの否認であるのと同じように、すでに防衛である」(同上:76)。それは、休息状態の無意味が陥るひとつの危険であり、その根底に何かを隠し、無意味を偽装し否認しながら、隠された中心の周囲に失調した散乱を展開する。いわば、硬直した無意味である。これに対して休息状態では、無意味が無意味のまま戯れる。ウィニコットは書いている。「その無意味は、ただ休息している個人の心の状態に由来しており、そこでは患者がその無意味を伝達する必要すらなく、つまり無意味を組織化する必要もない」(同上:75-76)。

第二に、ウィニコットが強調するのは、未統合状態において他の誰かが統合を肩代わりすることである。ウィニコットはすでに「原初的情緒発達」(1945)で、ケアする人が幼児の代わりに分散した断片を寄せ集めることを指摘していた。『遊ぶことと現実』では、幼児を抱える母のまなざしが統合機能を持つことが強調される。幼児は見るより先に、ケアする人に受動的に見られており、そのまなざしの内でまとまりを持つ。それゆえケアする人の顔が「鏡の前駆」となり、幼児はその顔に自らを見るのである(同上:152)。

こうして無定形とまとまりの戯れが繰り返され、断片は徐々にユニットをなし、自己の中核である「わたし」が形成される。だがそれはいまだ自己の身体に根差していない。幼

児は身体の外で漂い、他者の「顔の内を生きている」。遊びにおいても、他者のまなざし
が分散的な断片を寄せ集めまとめあげる。それこそウィニコットが、エドマンズの遊びに
際して果たしていた役割である。まなざしは子どもに、未統合のまま自らを探索できる遊
び場を与える。

だが、こうしたまなざしはいつも十全に機能するわけではない。未統合状態は取り返し
のつかないほどばらばらになる可能性に晒されている。ここに、「組織化された無意味」
とは異なるもうひとつの危険がある。実際ウィニコットは、初期の幼児を「想像を絶する
不安の淵に立つ未熟な存在」として記している。想像を絶する不安とは、言語以前の原初
的不安であり、ばらばらになる、落っこち続ける、身体と関係を持たない、方向を持たな
いといった、すべてが消失する不安である（ウィニコット、1977:59）。だがそれは、未
統合と別のものではない。幼児は落ちていく危険に絶えず晒され、かろうじて休息を維持
する。遊びもまた突如足場が消える危険と隣り合わせにある。それゆえ「遊ぶことはいつ
でも恐ろしいものになりうる」とウィニコットは言う。「ゲームとその組織化は、遊ぶこ
との恐ろしい側面を未然に防ごうとする試みの一部とみなされなければならない」（ウィ
ニコット、2015:68）。

このように遊びは何より、未統合のまま抱えられる幼児期の体験の反復であり、「想像
を絶する不安」と「組織化された無意味」という対極にある二重の危険のすき間を縫うよ
うに無意味の戯れを展開する。そこで幼児は、たとえひとりで遊んでいたとしても、他者
のまなざしと密かな関わりを持ち、自らの閉じた世界に外側があるという錯覚のもと、未
統合を楽しんでいる。とはいえ、幼児の遊び相手は移行対象であり、それは人形であれ、
紐であれ、空想と実在の双方の性質を纏う。だからこそ遊びにおいて幼児は、他者の顔の
内で無定形とまとまりを繰り返すだけでなく、対象に働きかけ、固有の「すること」を展
開する。だが遊びにおける行為とはどのようなものだろうか。ここで参照したいのが、創
造性をめぐる議論である。

ウィニコットは『遊ぶことと現実』の第5章で創造性を論じるにあたって、パーソナリ
ティにおける「男性的要素」と「女性的要素」を区別している。男性的要素は、自己と対
象の分離（離絶）を前提とし、本能を背景とした「すること」に関わるとされる。そこで
は対象と能動的な仕方に関係するか、あるいは対象に受動的に関係されるかのどちらかと
なる。これに対して女性的要素は極めて原初的な同一化と関わっている。ウィニコットに
よれば、そこでは「赤ちゃんが乳房（または母）になるという意味で、また対象が主体で
あるという意味で、乳房（または母）と関係する」（同上：110）。

ここでウィニコットはおそらく、フロイトの晩年の覚書を暗に踏まえている。フロイト

は、分離以前の幼児と対象との関係性を描くために、「私は乳房である」と書きつけていた（フロイト、2007b:283）。「私は乳房だ」、それは主体的な自己以前の、対象と情動的に結びついた原初的自己であり、こうした自己をウィニコットは「対象的主体」と呼んでいる。女性的関係において、分離を前提とした「～と一体である（being-at-one-with）」ではなく、端的に「ひとつである（*are one*）」という仕方で対象そのものであり、そこには同一性と存在以外に何もない。幼児の未統合についての議論を踏まえるなら、ここで問題となっているのは、いまだ未統合の内にありながら、自らの身体に根差すことなく、徐々に統合がなされていく段階だと考えることができる。幼児は浮かんでは消える断片でありながらも、ユニットをなし、それは「私は乳房である」といった形式を取る。そこでは何であるかよりも、端的に「あること」が重要となる。

ウィニコット曰く、「あることのあとに——することとされることがある。しかし最初にあることがある」（ウィニコット、2015:117）。ここに含意されているのは、次のことである。いまだ未統合をとまなう「あること」は、統合と分離を前提とした「すること」に先行する。だが「すること」において「あること」はしばしば忘却され、覆い隠される。すなわち「すること」は「あること」を引き換えになされる。しかしウィニコットにとって創造性とはおそらく、「あること」と「すること」の共立によって生じる。

彼は『ハムレット』のセリフを「あるべきか・・・あるいは（*To be, ...or...*）」と捉え返し、そこに創造性の窒息を読み取っている（同上:115）。ハムレットは「ある」という以外の選択肢を求め、その結果サドマゾヒスティックな選択、すなわち「するか、されるか」の袋小路に入りこんでいった。そのような袋小路から脱し、「あること」を手放すことなく、「すること」を実現すること、それこそが創造的な身振りとなる。ここでの創造性とは、作品や規則を産みだすことではない。ウィニコットによれば、知的な発達に遅れのある子どもが呼吸を楽しみ、その瞬間を生きているとき、それは創造的なのだ。

J・ベンジャミンが論じているように、こうした議論は精神分析の一般的な発達論を転倒するものである。父との関係において去勢の脅しを受け入れ、母との関係を断念するというエディプス・コンプレックスの基本的な構図において、女性的な「あること」は放棄されざるをえない。だがベンジャミンは、未統合を許容する母との関係を断念せず、分離を象徴する父への同一化と両立させる道を探し求める。それが可能となるのは移行領域、すなわち可能性空間においてである（ベンジャミン、1996:173-179, 224-225）。

私たちの文脈に置きなおすならば、移行対象との錯覚的な遊びにおいて、「あること」は断念されることなく、「すること」へ至るのだと言えよう。というのも錯覚において、あることか、することか、ないし安らいにおける無為か、対象への操作的な働きかけか

は、未決定なまま宙づりにされ、矛盾的に共立するからである。遊びにおいてはあらゆる事柄が「でないかのように」あり、「しないかのように」行われる。例えば、遊んでいる子どもは、自らを自らでないかのように、紐を紐でないかのように扱い、それをいじっていないかのようにいじる。そこでは「～でないかのようにあり、～しないかのようにする」というパラドックス的論理のもと、未統合の内にありながらも錯覚的な仕方ですること」が実現する。すなわち、ふわふわと揺れ動き「乳房である」ことを享受しつつも、そうでないかのように行為へ導かれるのである。

ウィニコットにとって、ハムレットが迷っていたのは「あるべきか、あらざるべきか」ではなく「あるべきか、するべきか」であり、そこで見失われていたのは、「～でないかのようにあり、～しないかのようにする」という遊びであった。遊びこそが、「である」と「する」を両立させ、現実的行為とも空想活動とも異なる身振りへ到達する。それこそ行為としての遊ぶことの固有性を構成すると言えるだろう。

それでは最後に、こうした行為がいかなる働きかけをなし、どのような意義を持つかを「使用すること」という観点から考察したい。

V 遊ぶことと使用すること

ウィニコットは『遊ぶことと現実』第6章で「対象の使用」がいかにして可能となるかを論じている。ウィニコットの驚くべきテーゼは、対象が使用されるには、まずもって対象が破壊され、そして生き残ることが必要である、というものだ。幼児ははじめ主観の同一化、換言すれば「私は乳房である」といった仕方で対象と関係し、それゆえ対象を使用することができない。そこで幼児は、一種の無頓着さでもって対象を破壊し、語りかける。「こんにちは、対象！」「私はあなたを破壊した」、「私はあなたを愛している」、「あなたは生き残ったから私にとって価値がある」（ウィニコット、2015:124）。こうして対象は生き残ることで外在化され、幼児は対象から距離を取り、使用することが可能となる。

とはいえ対象の使用と遊びとの関係は不明瞭であり、ウィニコットは「使用」の概念を十分に展開していない。ここで考えたいのは、遊びにおける「すること」も使用の一形態ではないかということである。すなわち、遊びは対象を固有の仕方を使用し、対象に働きかけるのではないだろうか。実のところ、使用という概念はそれほど単純ではない。こうした考えを裏づけるのが、G・アガンベンの『身体の使用』である。彼は古代ギリシアにおける「使用（クレシス）」の忘れられた含意を明らかにし、それを特異な行為のカテゴリーとして位置づけている。

アガンベンによれば、使用とはベッドを使用することのように、働きを欠いた非生産的な活動であるとともに、単に一方的な働きかけではなく、主体と客体を切り離れたまま結びつける「無差別」を構成する。さらにアガンベンは使用を中動態と関連させ、世界との内在的関係における自己構成の運動として把握する。「あらゆる使用はなによりもまずもってみずからの使用である。なにものかとの使用関係に入るためには、私はそれを使用する者として構成しなければならないのだ。人間と世界とは、使用においては、絶対的かつ相互的な内在の関係にある」(アガンベン、2016:61)。使用する者は、世界に働きかけつつ、自らを使用する者として再帰的に構成する。そして使用されるものも主体に対して異質でありながら、主体の運動の内で無差別の地帯に入り込み、そこで自らを構成するのである。

「使用」の自己構成の運動は、遊びの「すること」と重なりあう。遊びもまた生産とは切り離された働きを欠いた活動である。幼児は遊びにおいて、未統合と統合のあいだを揺らぎながら、「ある」ことを享受しつつ「する」者として自己を構成していく。対象は幼児の運動に巻き込まれ、可能性空間における錯覚的な関係の中で、破壊され生き残ることで自らを構成する。そこにおいて幼児は他者や世界と、切り離されたまま内密な関係を結ぶ。その意味で遊びもまた、その始原的な形態において、まずもって「所有しえないものの使用」である。

遊びをこのように対象を使用し、世界を使用することとして捉えることで、遊びがいかに聖なるものに抗するかが理解できる。興味深いことにアガンベンは「瀆神礼賛」と題された小論で、遊びを使用と結びつけ、それを神聖な行為と対照させている。神聖な行為は、綿密な儀礼を通して神の領域を確定し、神聖なものを神聖でないものから分離する。こうして不可侵の使用不可能なものを産みだしていく。これに対して遊びは神聖なものを怠慢な仕方で使用し、その聖性を汚す。遊びは何より、神聖な行為が定める分割線を見無視しなおざりに扱うことで、不可侵な聖なるものを「共通の使用」に差し戻すのである(アガンベン、2014:105-110)。

こうした遊びの力能は、これまで見てきた遊びの身振り性に由来すると言えよう。遊びは「～でないかのようにあり、～しないかのようにする」という論理のもと、対象から聖性を剥ぎ取り、移行的な可能性空間に置きなおす。子どもは神聖なものを神聖でないかのように扱い、無駄に使用することで、対象を保存しながら潜勢力を返すのである。瀆神としての遊び、そこに聖なるものに対抗する遊びの固有性を見出すことができる。

だがアガンベンは、「瀆神の器官としての遊びはいたるところで没落している」と指摘する(同上:110)。資本主義はあらゆるものを、物神性を纏った使用不可能な商品に変え

ることで、聖別化と瀆神の区別がつかなくなるほど分離を押し進める。こうして遊びは労働や教育と混ざり合い、瀆神の力を失っていく。それがアガンベンの見立てである。だがウィニコットの議論は、見えないまま傍らにある遊びのありかを示しているのではないだろうか。例えばエドモンドは紐と戯れながら、紐を紐でないかのように扱うことで無力化する。それによって可能性の内に留まり、能力そのものとして戯れる。それは、聖なるものを無化する固有の身振りをなすように思われる。

これまで私たちは、ウィニコットを参照し、自己享受とコミュニケーションのあいだの始原的な遊びを考察してきた。ウィニコットは内と外、純粋性と社会性が共立する錯覚の可能性空間にわずかな関係性の形式を見いだす。それは、摂理や秩序に保障された父との関係でも、母との未分化な融合でもない。遊びとはそのような無関係の関係において、「組織化された無意味」と「想像を絶する不安」という二つの極の狭間で無意味と戯れ、「あること」と「すること」を両立させる行為であった。それは、「～でないかのようにあり、～しないかのようにする」という論理のもと、聖なるものや商品を可能性空間に置きなおす。おそらくそこに、現代の遊び化に還元されない行為の可能性が示されている。

【注】

- 1) よく知られるようにカイヨワは遊びを分類し、スポーツなどの競争（アゴン）、さいころ遊びなどの運（アレア）、ごっこ遊びなどの模擬（ミミクリ）、ブランコなどの眩暈（イリンクス）の四つを詳細に分析する。競争と模擬の遊びは意志的・能動的だが、運と眩暈の遊びは非意志的・受動的である。また、競争と運の遊びは規則と計算に基づき根源的な組み合わせをなし、模擬と眩暈の遊びも組み合わせられて混沌の世界を形成する。そのうえで彼は、模擬と眩暈の世界から競争と運の世界へという発展を描きだしている（カイヨワ、1990）。
- 2) ウィニコットの文献については原著を参照し、必要に応じて部分的に訳を変更している。長い引用箇所に関しては使用した原著を記載している。
- 3) クラインと A・フロイトについては以下も参照。リカーマン、2014:19-88。マカーリ、2020:577-616。
- 4) フロイトの論文についても原著を参照し、必要に応じて部分的に訳を変更している。原著の参照は、*Sigmund Freud Studienausgabe* (Fischer Taschenbuch Verlag) を用いた。
- 5) A・グリーンは、フロイトが分析をチェスに喩えたことを引き合いに出し、ウィニコットのより原初的で雑然とした遊びを検討することで、間主観的な可能性空間が境界例の分析セッションにおいて持つ意義を論じている（Green, 1975）。田中秀紀はウィニコットの議論を検討し、遊びが心的現実と外的現実と現実を二重化し、万能的なコントロールに不確かさをもたらすことを「遊びの論理」として論じている（田中、2015）。また『遊ぶことと現実を再訪する』では『遊ぶことと現実』の様々な論点が詳細に検討されている（Saragnano & Seulin 2018）。本稿は、こうした議論から多くを学んでいる。だが本稿の特質は、錯覚における無関係の関係性を強調し、「あること」と「すること」を共立させる特殊な行為として遊びを捉える点にある。
- 6) ウィニコットはすでに 1940 年代には、幼児が対象と関わるまでに直面する三つの課題を定式化していた。未統合の自己が一定のユニットをなす「統合（integration）」、精神が身体に住み着き自

我を形成する「人格化 (personalization)」,そして現実を打ち立て接触する「現実化 (realization)」(後に「対象と関わること」と呼ばれる)である。後年には、こうした課題に幼児が取り組むにあたって環境からなされる働きかけが論じられる。「抱えること」は「統合」を、「あやすこと (handling)」は「人格化」を促し、さらに対象の提示を通して対象と関わるのが可能になるとされる (cf. ウィニコット, 1977:57-65)。

【引用文献】

- アガンベン, G. (2014)『瀆神』上村忠男・堤康徳訳, 月曜社。
- アガンベン, G. (2016)『身体の使用——脱構成的可能態の理論のために』上村忠男訳, みすず書房。
- アリエス, P. (1980)『〈子供〉の誕生——アンシャン・レジーム期の子供と家族生活』杉山光信・杉山美恵子訳, みすず書房。
- ベンジャミン, J. (1996)『愛の拘束』寺沢みづほ訳, 青土社。
- カイヨワ, R. (1990)『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳, 講談社。
- デュフレース, T. (2010)『〈死の欲動〉と現代思想』遠藤不比人訳, みすず書房。
- フロイト, A. (1981)『アンナ・フロイト著作集第1巻 児童分析入門』牧田清志・黒丸正四郎監修, 岩村由美子・中沢たえ子訳, 岩崎学術出版。
- フロイト, S. (2006)『快原理の彼岸』須藤訓任訳『フロイト全集』第17巻, 岩波書店, 53-125頁。
- フロイト, S. (2007a)『詩人と空想』道旗泰三訳『フロイト全集』第9巻, 岩波書店, 227-240頁。
- フロイト, S. (2007b)『成果, 着想, 問題』高田珠樹訳『フロイト全集』第22巻, 岩波書店, 283-285頁。
- フロイト, S. (2011)『ある錯覚の未来』高田珠樹訳『フロイト全集』第20巻, 岩波書店, 1-64頁。
- Green, A. (1975) "Potential Space in psychoanalysis: the object in the setting", in *Donald Winnicott Today*, ed by Abram, J., New York, Routledge, 2013, pp.183-204.
- ホイジンガ, J. (2018)『ホモルーデンス——文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』里見元一郎訳, 講談社。
- クライン, M. (1983)『メラニー・クライン著作集1 子どもの心的発達』西園昌久・牛島定信責任編訳, 誠信書房。
- リカーマン, M. (2014)『新釈 メラニー・クライン』飛谷歩訳, 岩崎学術出版社。
- マカーリ, G. J. (2020)『心の革命 精神分析の創造』遠藤不比人訳, みすず書房。
- 松本卓也 (2015)『ひととはみな妄想する——ジャック・ラカンと鑑別診断の思想』青土社。
- 村上靖彦 (2011)『治癒の現象学』講談社。
- 丹羽郁夫 (2013)『最初の児童分析家ヘルミーネ・フークーヘルムートの生涯と仕事』『法政大学大学院臨床心理相談室報告紀要』10号, 35-50頁。
- 丹羽郁夫 (2014)『最初の児童分析家ヘルミーネ・フークーヘルムートの児童分析の技法』『現代福祉研究』vol.14. 法政大学現代福祉学部現代福祉研究編集委員会, 73-94頁。
- オグデン, T. (2008)『夢見の拓くところ——こころの境界領域での語らい』大矢泰士訳, 岩崎学術出版。
- Pfeifer, S. (1919) "Äußerungen infantil-erotischer Triebe im Spiele", *Imago* 5(4), pp.243-282.
- Saragnano, G. & Seulin, C. ed. (2018) *Playing and Reality Revisited: A New Look at Winnicott's Classic Work*, New York, Routledge.
- 高橋勝 (1992)『近代教育学における「遊び」と「作業」の意味づけ——〈遊動〉から〈技術〉へ』, 『近代教育フォーラム』1号, 教育思想史学会, 39-55頁。
- 田中秀紀 (2015)『遊ぶことの論理: D. W. Winnicott の "Playing and Reality" の読解』『広島国際大学心理臨床センター紀要』vol.13, 29-38頁。

- 上尾真道 (2012) 「フロイトにおける必然：「レオナルド・ダ・ヴィンチ」論をめぐって」『人文學報』102号, 京都大学人文科学研究所, 65-87頁。
- ウィニコット, D. W. (1977) 『情緒発達の精神分析理論』牛島定信訳, 岩崎学術出版社。
- ウィニコット, D. W. (2005) 『小児医学から精神医学へ ウィニコット臨床論文集』北山修監訳, 岩崎学術出版社。
- ウィニコット, D. W. (2015) 『改訳 遊ぶことと現実』橋本雅雄・大矢泰士訳, 岩崎学術出版社。
- Winnicott, D. W. (2001) *Collected Papers: Through Paediatrics to Psychoanalysis*. New York, Routledge.
- Winnicott D. W. (2005) *Playing and Reality*, Milton Park, Routledge Classics.
- 矢野智司 (1992) 「『近代教育学における「遊び」と「作業」の意味づけ』を読む」『近代教育フォーラム』1号, 教育思想史学会, 60-66頁。
- 矢野智司 (1996) 『ソクラテスのダブル・バインド——意味生成の教育人間学』河出興産。