

論文要約

心理臨床における人形の存在意義と役割に関する研究

一人形遊びの心理臨床—

菱田 一仁

2015 年

本論文は、心理臨床における人形の存在意義と役割について検討しようというものである。

第 1 章では、心理臨床において人形が用いられるようになった経緯について検討した。心理臨床において人形は、遊戯療法や箱庭療法、芸術療法などで使われるが、それらは自然と使われるようになってきており、なぜそれが人形なのかといった点については十分に検討されるのではなく、自然と使われるようになっていったと考えられた。

心理臨床は、その源流をシャーマンに求めることができると言われているが、人形はそもそもシャーマンたちによって病気の治療などに使われるものだった。日本においても巫女やイタコといったシャーマンによって治療などを目的に人形は使われてきており、それは治療を目的としていたという点で、現代の心理臨床にもつながっていた。そして、Jung, C.G.の人形に対する考えが、古来使われてきた人形と心理臨床とをつないでくれると考えられた。

第 2 章では、実際の事例の中で人形がどのように用いられているかについて、事例論文をメタ的に分析することで検討した。その中で、人形がクライアント、セラピストとの間で 3 つのパターンで用いられていることが考えられた。それらが、大きくクライアントとセラピストが共に人形を見つめる共視的な三者関係と、クライアントが自分のものとして人形を使うことをセラピストが見守る二・五者関係という関係のあり方に分類されることが分かった。そして、事例の中での 3 つのパターンの現れ方によって、各事例は 6 つのタイプに分かれた。続いて、タイプごとに事例を検討することで、人形がクライアントのイメージを表現するための媒体となり、クライアントとセラピストでイメージを共有するための道具、クライアントとセラピストとの間に絆を作るもの、反対にそうした関係の親密

さが侵襲的に感じられるときには親密な関係からクライアントを守るもの、という 3 つの役割を持っていることが考えられた。

第 3 章では、心理臨床における人形の役割について、人形の本質的な役割から検討した。人形は仏像などとは異なり「私」のものとして弄ばれることによって、「私」であって「私」でないものという特徴を持つことになると考えられた。それによって、人形は「私」の苦しみを代りに引き受け、「私」にとって受け入れられないものを流し去るという役割を担っていた。そして、儀礼の中で人形が流されることによって、それを行う共同体にとって関係を強化するものと考えられ、それは第 2 章でみた二・五者関係を通すことで、それを共有することのできたクライアントとセラピストの間に強力な関係ができたと考えられることと共通していることが考えられた。

第 4 章では、「私」の代理としてではなく、魂を宿すものとして考えられた人形について見た。人形は、良くないものを流し去るだけではなく、儀礼の中で荒々しい暴力性や性的な衝動をそういった人形に託し、それを改めて共同体で取り込むことによって、普段は良くないものとされている荒々しい生命性との関係を更新するものとして考えられた。こうした役割は、第 3 章でみた「私」のもつ良くないものを流し去るという、人形の役割と矛盾しているように思われる。しかし、そのどちらともにも共通する点が、普段は良くないものとされているものといかに関係を持つか、という点だと考えられた。さらにそうした人形が担っている重要な役割の一つが、そうした儀礼を執り行う共同体の内としての関係を強化することだった。儀礼を共有することによって、良くないものから共同体を守ると同時にそれらとの関係を更新し、その中で共同体の絆を強めることが考えられた。

第 5 章では、人形を考える上で切り離すことのできない遊びという語について検討した。遊びは、日本文化の中では、管絃の遊びや遊女、遊部という葬送に関わる語として使用され、これまでに主に心理臨床の遊び研究の中で扱われてきた意味とは異なった側面を持っていることが分かる。そして、遊びという語が超越的なものと深く関わるヌミノース的な体験を持ったものとして考えられてきたことが分かった。そして、現代における遊びについて考える時、何かに熱中して遊ぶ時の体験もまた、上に見たようなヌミノース的な体験に通じるものであることが考えられ、それは遊戯療法に置いても同様であることが考えられた。そして、そうした遊びの中で使われる人形は、ヌミノース的な体験に繋がっているために、クライアントのテーマを表現したイメージに開かれていく事ができたのと同時に、それが物として存在しているがゆえに、そうした超越的なものに触れることからわれわれを守ってもくれるという二重性を持っているものとして考えられた。

第 6 章では、筆者の担当した事例を通して、遊戯療法における人形の役割について検討した。事例のはじめ、クライアントの A 君は人形を使った二・五者関係の中で間接的にセラピストを攻撃したが、次第にセラピストと共にイメージを共有していく事ができるようになっていった。面接は A 君の引っ越しによって終結しているが、その直前の回には、A 君は「史上最大の恐怖」という、すべてを破壊していくロボットを登場させる。それに対

して、怪獣が戦いを挑むが倒されてしまう、というプレイを人形を用いて展開させていった。その時の人形は、まさに A 君自身が感じているような不安や恐怖を、人形という形で外部に象徴的に登場させ、それとどのように関係を持つのか、というテーマを表現していたと考えられた。

第 7 章では、古代から使われてきた人形とは異なった、現代の人形の特徴について検討するために、いくつかの物語や映画などを検討した。その中では、Des Cartes が人間を機械的な機構の集合として記述して以降、人間自体を機械的なものとして考える考え方、つまり神と人の中にあるものとしての人形ではなく、物と人との間にあるものとしての人形というあり方が広がっていったことが考えられた。それは、ただの物として、機械的に変更されていく空虚さを抱えた現代を生きる人の象徴であると考えられた。しかし、そのように役割が変わっても、人形の担っている、共同体に強いつながりをもたらすという役割は変わっていないと考えられた。

第 8 章では、心理臨床のテーマと人形の関わりについて検討した。心理臨床のテーマは「私」という存在が内的・外的な分裂の痛みをいかに生きるかということだと考えられ、そうしたテーマは人形が担ってきたと考えられた役割を共通していると考えられた。つまり、人形は「私」にとって良くないものを流し去るものであると同時に、逆にそれを取り込むことによって関係を更新していくものでもあると考えられた。現代においては、儀礼において使われる人形の役割は多く失われているものの、心理臨床では決められた枠の中で、そうした役割を人形が担うことができると考えられた。そして、それを共有出来たときクライアントとセラピストの間には、クライアントの生きるテーマに取り組むための強力な関係ができる。そして、人形の担っているテーマが心理臨床におけるテーマと共通しているからこそ、心理臨床の場面では、自然と人形が用いられるようになったと考えられた。