

## 心理臨床における人形と無限性について

菱田 一仁

### 1. 問題 心理臨床における人形とは

心理臨床において人形というものはとても身近なものである。待合室に置かれたぬいぐるみやクライアントの鞆につけられたキャラクターもののキーホルダー、あるいは箱庭療法や遊戯療法における人形など、さまざまな形で人形が用いられている。また、箱庭療法は河合（1975）が「スイス留学中に、カルフの技法を知り、日本における箱庭遊びの伝統や、日本人特有の言語によらず視覚的な表現を通じて悟る能力の豊かさなどから考えて、日本人に適している療法と考えた」と述べているように、江戸時代に人形遊びの一環として行われていた箱庭遊びにその原点があり、箱庭をもちいる面接室には使用する玩具人形が無数に置かれているだろう。しかし、弘中（1984）に「箱庭療法の用具の中でミニチュア玩具がもっとも重要な役割を果たしているかという、必ずしもそうとは言えない」、「砂箱の持つ枠の役割や、砂の持つ大地のイメージに比べると、玩具の役割は今一つ決定的なものに欠ける」と述べられているように、箱庭で表現されるイメージが主題であり、ともすれば人形はそれを表現するための道具に過ぎないかのよう扱われ、それが持っている意味について十分に議論がされていないように思われる。

箱庭においては玩具について、弘中（1984）は「砂だけの造形によって作品が作られることは箱庭療法として実際にあるが、砂箱あるいは砂を欠いた場合は普通箱庭療法の範疇に入れられないであろう。砂をすべて出してしまっ、残された木箱の中に玩具を並べる表現は皆無ではないが、きわめて特異な例であり、砂だけの表現よりも稀だと思う」と述べているが、こうした形で比較できるものなのだろうか。確かに箱からすべての砂を出して、箱の中に玩具のみを並べた箱庭は稀だろう。しかし、それをもって“すでにあらかじめ箱に入っている砂のみ”の作品と、“あらかじめ入っている砂をどけて、玩具のみ”を用いる表現とは同一平面上で比較できるものではないのではないだろう。少なくとも前者は“新しく追加しない”ということであり、後者の“あらかじめ入っている、しかも砂という扱いにくいものをどける”という作業の持つエネルギーと同等に考えることはできないと思われる。また、実際に砂箱の中におかれなくても、玩具を眺めながら“こんながある”などの話をすることはよくあるし、玩具を手にとって話をすることも必ずしも稀ではない。もちろん、山中（1999）等の示しているように、砂だけの箱庭というものが賦活するイメージやその意義については改めて言うまでもないだろう。しかし、クライアントが玩具に目を奪われ、玩具を手にしてそれについて話をし始めることはあったとしても、玩具の何もないところに砂箱だけ置いたとして、それは箱庭療法としてのイメージをどの程度賦活してくれるだろうか。箱庭の棚に置かれた玩具を見ながらぼんやりと話

をする時、小さな頃に持っていたおもちゃと似た玩具を見つけた母親が子供っぽい笑顔を見せる時、それは確かに写真に撮られて事例として提示しうのような、いわゆる箱庭療法とは違いかも知れない。しかし、その時そこには人形や玩具が存在しており、さらにそうした人形や玩具にいざなわれて出てきたイメージがある。そこに箱庭がある意味があるように思われるのだ。

では、実際に箱庭療法をはじめとした心理臨床の場面において、人形というものはどういった役割を持っているのだろうか。菱田（2012）は人形のあり方についてそれを代受苦の具として考察している。つまり、箱庭療法や遊戯療法などにおいて、人形たちはクライアントが生きている苦しみ等を、ヒトガタ・形代として代りにその身に引き受けて苦しみ、人の生きる苦しみを共に抱えてくれる存在であるというのである。確かにそうした人形のあり方は、心理臨床という場面を考える時重要なものと思われる。しかし、心理臨床、特に箱庭療法という場面を考える時、それだけでは不十分な部分があるように思われる。なぜならば箱庭療法において、人形たちは多くの場合時間がきたら元の場所に片づけられるからである。人形たちが文字通りヒトガタとして、つまり形代として用いられているのであれば、それらは水に流されるなり、火に焼かれるなり、何らかの形で外部に送られるのではないだろうか。しかし、箱庭療法において、人形たちは元の場所に戻される。確かにこれは単なる現実原則であると考えられるかもしれない。しかし、こういった形で用いられることにもまた、人形たちの持つ意味が現れているように思われるのだ。菱田（2012）に述べられているような代受苦の具としてのあり方は人形の持つ形代、人の代理としてのあり方だが、それだけではない側面はどういった部分なのだろうか。ここでは、初めに人形の人の身代りとしての人形のあり方と、それとは異なったさまざまな人形のあり方を詳しく見ていくところから始めたいと思う。

## 2. 人形のもつさまざまなあり方

人の身代りとしての人形のあり方について述べているのは、第一に柳田（1990）であろう。柳田（1990）は各地の民俗や祭りなどの中に登場する人形について「カミオクリ」として、神を村などの外部に送るものとしての役割ともらったものとしての観点から考察を行い、疫病や害虫、あるいは悪い神を共同体の外部に送ることを主眼として人形たちが用いられていたことを多くの事例をもとにして述べている。つまり、これはそうした害あるものや災厄を担わせ、共同体の外部に送るための形代としての人形のあり方を述べていると考えられるだろう。同様に人形の形代としてのあり方に注目して述べているのが折口（1995）である。折口（1995）は特にひな祭りにおいて使用される人形について、「即、一家のひな型を作つて、其に穢れを背負はして流す、と考えたのである」と述べ、ひな祭りの原義について、それが人形を形代として用いていたことを述べている。菱田（2012）の人形についての検討もまた、こうした人の身代りとしての人形の捉え方の延長にあると考えられるだろう。確かに、箱庭療法や遊戯療法における人形のあり方の中にこうした人の身代りとなる、代受苦の具としての人形の姿を認めることはできるだろう。しかし、箱庭療法における人形の役割はそれだけなのだろうか。

折口（1995）は人形（偶人、くゞつ）のあり方に関して、こうした形代としてだけではなく、さまざまな信仰を検討して人と人形のかかわりについて考察し、人の穢れを背負って流される「送り人形」について、「古い形を考へてみると、夷神が人形ではなく、迎えに行くのが、人形であった」（折口,1995）として、神をお迎えし、その身に神を宿す「お迎え人形」としてのあ

り方について述べている。そうして、神社等において用いられる人形はこうしたお迎え人形としてあり、それが「社々の祭礼に出るお迎え人形系統のだし人形は、祭りに臨む神を迎へて、服従を誓ふ精霊の形の変化ではあるが、此が逆に、祭礼に來臨する神其のものゝ形にもなるのである」（折口,1995）として、お迎え人形そのものが、神として祀られるようになる事について述べている。こうしたあり方については、折口自身の述べているおしら様（おひら様）や、船にその守護を祈って祀られる船霊（牧田,1966）等の形で見ることができるだろう。

また、同様に人形について形代としての側面と異なる部分について述べているのが六車（2003）である。それが、人身御供の代理として用いられたという人形御供というあり方である。六車（2003）は「人形の神饌は、決して焼いたり捨てたりはしない。それは、神に食べ物としてささげられるのである」として、神社における祭礼で神の食べ物として人の形に作られた餅が捧げられることについて述べている。そして、そうしたあり方は「かつての人身御供の代りに供えられるようになったという由来のある人形御供は、神の『食べ物』として扱われる、ということにその最大の特徴がある」（六車,2003）というのである。こうした人形の扱われ方について、六車（2003）は「人形御供は、平安時代以降、穢れや災い（疫神）と人間との関係を断つための道具として展開してきた人形とは、別系統の流れの中に位置づけられるだろう」と、それが人の形代としては異なっていることを述べている。

しかし、箱庭療法というものを考える場合、人形は実際に食べられるわけではなく、また贄として捧げるべき神がいるわけでもないだろう。では、心理臨床という場における人形とはどういった意味を持っているのだろうか。箱庭療法において、Kalff（1966）が「自由でしかも保護された空間」ということを強調したこともあり、その枠としての箱や触れる対象としての砂等については多くの議論がなされている。そうした議論の中では箱庭の場というものが主題的なものとなっているように思われる。しかし、箱庭療法における人形というもののあり方を考える時、その捉え方だけでは不十分であると思われるのだ。人形のあり方が形代としてのみではないように、心理臨床の場において用いられる人形のあり方もまた、代受苦の具のみではないと思われる。では箱庭療法における人形は一体どういった役割を持ったものなのだろうか。

### 3. 木霊としての人形

人形という存在について考える時、ここまでは祭礼などにおいて用いられるものを中心に見てきたが、日本における人形に関して、その歴史的な背景として祭りや神社等で見られる形代としての人形、つまりヒトガタとしてのあり方とは別に、見世物や門付け芸として傀儡子と呼ばれた人々によって用いられた繰り人形である、傀儡（クグツ）というあり方が存在してきたことが知られている。傀儡は主に木製の繰り人形で、門付け芸などとして用いられ、現在の文楽に通じる人形浄瑠璃などの繰り人形の源流と考えられているものである。

こうした「クグツ」と呼ばれた人形について、神野（2000）は、形代としての人形と区別して「当時、『ひとがた』に位置づけられていた木製の人形は、あくまで『形代』だったということである。『形代』はすなわち人体の身代りとしての役割を果たすべく作られたものだった」、「ところが、ここで問題にしているクグツは決して人間の身代りではなかったのである」と形代として用いられた人形とは異なっていることを述べている。こうした傀儡の名前の由来については、人形を入れて運んだ入れ物の名前によるとする柳田（1999）の説のほか、折口（1995）

もまた、「此民の持って歩いた人形と言ふのは、恐らく、もと小さなものであって、旅行用具の中に納めて、携帯することが出来たのだと思ふ。さうした霊物を入れる神聖な容器が、所謂、莎草で編んだくぐつこであったのだらう。さう考えて見ると、此言葉の語原にも、見当がつく。くぐつはくぐつこ・くぐつとの語尾脱略ではないだらうか」と述べ、滝川（1965）は「傀儡子はこれをクグツと訓むことになっているが、傀儡子なる漢語の原義とクグツなる日本語の原義とは全く異なっている」と述べ、「クグツなる日本語は、クグツコの略であって、クグで編んだ籠のことである」としている。滝川（1965）は平安時代に成立した辞書である『和名類聚抄』の記述を元に、クグツという名に関して、その内のクグがもともとは浜菅とも呼ばれる海浜に自生する草のことであり、朝鮮から渡来した白丁民が朝鮮にいたときに使用していた柳の枝で編んだ柳行李の代理にクグで編んだ籠であるクグツコに人形を入れて持ち運んだ所から、彼らがクグツコカツギビトと呼ばれ、それが略されてクグツと呼ばれるようになったと述べている。

その一方で、角田（1963）はクグツという語の語源に関して、それまでに挙げられている諸説を、国語説「(1) 樹木の靈魂也とする説。(2) クマツという一種の袋の名称の転用也とする説。(3) ククツは木屑也という説。(4) <sup>クグト</sup>蟻人の訛也とする説」と、外来語説「(5) 中国語の転訛とする説。(6) 朝鮮語の転訛とする説。(7) ジプシーの転訛とする説」と分類した上で、それぞれの説について、滝川（1965）などがその説の根拠としてあげる『和名類聚抄』のほか、『万葉集』、『宇津保物語』、『花厳経音義私記』等に精緻に当たり、それぞれを検討している。その中で、語源的に柳田や折口等の主張するクグツコとクグツは異なっていることを明らかにし、クグは木や木でできたものを表わすのであり、そこに～の物という意味のツという音がついた“木でできたもの”といった意味合いの語がクグツの語源であろう述べている。

神野（2000）はこうした議論を概観したのち、角田（1963）の議論をトレースしてその説に賛同しつつ、傀儡の操る人形が「クグツと呼ばれたのは、単に『木の人形』だというのではなく、あたかも生きた人間のように動き出す不思議な人形だったから」であり、「そして、生きているように人形を動かすことができたのは、これを操る人たちが特殊な能力を持っていると考えられたからであり、彼らは単なる木の『塊』に息を吹き込み、『魂』を与えることのできる超能力を備えていたと認められていたから」であると述べている。つまり、単なる木の人形だけではなく、それが霊的な力を持った、魂を込められたものであるということを重要なものであるというのである。そして、その魂として述べられているのが「古代にクグノチ（久久能遅、久久能智、句句酒馳）と呼ばれた樹木の霊（すなわち木霊）ではなかったか」（神野、2000）と述べている。神野（2000）は建物に宿る神としての登場する「屋船命」というカミを考察する中で、『延喜式』においてその御名が『屋船久久遅命』と『屋船豊宇気姫命』であると記され、注記には『屋船久久遅命』は『木霊（きのみたま）であることが付け加えられている』事に注目し、考察をすすめている。つまり、『ククノチ（久久遅、久久能智、句句酒馳）』の語の『クク（クグ）』は『木木（キキ）』の古形、『茎（クキ）』の古形でもあり、『クダモノ＝木の物』の『ク』にも通じる」というのである。さらに、『チ』は『イノチ＝生命』『オロチ＝大蛇』『ノヅチ＝野槌』『ミヅチ＝水霊＝河童』などに示されるように『魂』や『精霊』などの権威あるものを意味すると考えられるから、『クグノチ』は言葉通り『樹木に宿る精霊』（すなわち木霊）に他ならない名前だったのである」（神野,2000）としている。木製の人形が、古代にクグノチ

(久久能智、久久能遅、句句酒馳)と呼ばれた樹木の霊が呼び起こされたものだということである。つまり、ここに見出されるのは、人の身代りとしての人形のあり方ではなく、樹木の霊が呼び起こされ、「魂」を宿したものとして生き生きと動く人形の姿である。

このようにクグツという語の由来については諸説あり、それぞれに説得力を持っているように思われるが、筆者はこうした語源に関する議論は専門外であり、軽々に自らの説を述べることはできないし、それは本稿の目的でもない。しかし、菱田(2012)にも述べられているように、人形という存在が「境界」(赤坂,2002)として表現されるような中間的な世界に息づく存在であるということを考えるならば、そこは妖怪や精霊などの息づく場であり、神野(2000)の言うような木の魂を宿したもののとしてのクグツという語、そして人形についての見方は非常に共感できるものである。また、語源としてはクグを編んだ籠からの変化であるという説をとる折口(1995)もまた、そうした籠の中におさめられた人形について、「其に納まるものが、<sup>ヒトガタ</sup>霊なるくゞつ人形であったのだらう」と述べており、人形が魂を宿したもののとして考えられたことを述べている。こうしたことから、魂を宿したもののとしてのあり方は、人形というものを考える上において重要なものとして考えられるだろう。クグツという語の語源もさることながら、人形というものがその本質的なあり方としてこうした木霊などを宿す、魂を持った存在として考えられてきたことは注目に値すると思われるのだ。人形に関して、斎藤(1997)が「木や土、藁などでこれを作り、神や精霊が宿るものとして神聖視したり、あるいは人間の身代りとして悪病や災難よけに用いたり、安産、豊作を祈る<sup>まじな</sup>呪いを目的にしたのが人形の始まりである」と述べているように、人形は現代に至るまで霊を宿したもののとして扱われてきている。

こうして考える時、人形それ自体が魂を持ったものとして生き生きとしたイメージを生きるようになる。箱庭の棚に人形が並んでいる時、それらは魂を宿したもののとしてそこにある。そうした視点で改めて見直す時、玩具の棚はただ物を置いてある場ではなくなる。魂を宿した人形たちが今か今かと動き出すのを待っている、そうした場として生き生きと脈打ち始めるのだ。

#### 4. 遊ぶことと、遊び

人形というものを考える時、箱庭における玩具の役割について清水(2003)は「玩具は、クライアントの内面にある何かを刺激し、潜在しているイメージの働きを活性化する作用も持っています」と述べている。つまり「例えば、棚に置かれている玩具の中から特定の玩具を見つけ、それがきっかけでイメージが湧いてきて砂箱に置いてみます。すると、次のイメージが湧いてきて…という具合に次々とイメージが展開していく場合があります」(清水,2003)というのだ。つまり、玩具というものはあらかじめクライアントの中にあるイメージを表現しやすくするための道具ではない。玩具に触れ、遊ぶことでイメージそのものが活性化される、あるいは人形を遊ぶことによってイメージが湧いてくる。そうしたイメージを喚起するものとして人形や玩具が存在しているのである。そこに見えてくるのは、玩具を目にすることで、あるいは玩具を手にとってさまざまに触れることから“遊び”としてそのルーツを箱庭遊びに持つ箱庭療法や、文字通り遊びという語を冠した遊戯療法が生まれてくるということである。

こうして見ていく時に気がつくのは、心理臨床において人形が用いられる時、それが多くの場合“玩具”と呼ばれる点である。箱庭療法においても人形は玩具として用いられる。ところで、こうした玩具という言葉に関して、斎藤(1997)はその語源から分析を行い、日本では奈

良朝時代に『東大寺献物帳』（国家珍宝帳）に「右件皆是、帝翫弄之珍」として登場するのが最初としている。その際の「翫弄」について「この場合の『翫弄』は聖武帝が生前愛用された手回り品を指すと思われるが、日本で初めて記録されたもっとも古い語の一つとされる」（斎藤,1997）述べている。そして、「弄」という語について、『弄』の原形は、玉の下に手を二つ、横に並べた象形文字で、『翫弄』は『玉を両手で繰り返し撫でて愛で楽しむ』意から生まれ、それがやがて『おもちゃ』を指す言葉になったと思われる」としている。つまり、玩具・おもちゃという語の原義は持ち遊ぶものとしての“もてあそび”だというのである。

ここに登場する、もてあそぶ（弄ぶ・遊ぶ）という語について、西村（1989）はそれを『もて（もち）・遊ぶ』というように、『もつ』と『遊ぶ』からなる合成語であるとしている。そこで西村（1989）が強調するのは『遊ぶ』という他動詞にあっても、遊ぶこと自体は、あくまで自動詞にとどまっている」というように、遊ぶという語の自動詞性である。つまり西村（1989）は『鍵束を遊ぶ』とは、したがって、『鍵束をもちて・遊ぶ』こと、つまり、鍵束を手のひらに持つという行為において遊ぶことを言う」と説明する。ここで西村（1989）がこうした語にこだわるのは、遊ぶという行為の様態を明らかにするためである。遊びに関して「遊ぶとは、ある特定の行動ではなく、その行動をとりつつあるわたしの独特のありかた、存在様態を指示する自動詞であり、とりわけて状態動詞なのである」と述べる西村（1989）は、それを、わたしという主体がある対象に対して主体的に関わるような行為と区別するのだ。

遊びについて西村（1989）は「遊びとは、わたしがこれらの風景や事物にある独特のしかたで『関与』することによって、わたしとこれらの風物とのあいだに生じた、ある独特の関係であり、これら両者が位置する独特の状況である」という。つまり、自然に表れる事物の揺れ動き、遊動が遊びとして語られることに注目し、そこにわたしという存在が関与し、その遊動の生成、現出に関わる行動が遊びだというのだ。そして遊びにおける関与のあり方を、「ここでの関与とは、たとえば、目の前にあるハンマーに手をのばしてひきよせ、これでもって釘を打つという、ごくなじみの『もつ—もちいる』関与ではなく、ふと、さざ波や光にささわれ、われ知らずその遊動に引き込まれているといった、ある独特のあり方の関与であった」（西村,1989）という。遊びにおける関与のあり方は、主体としての「私」が客体としての事物に関わるというものではない。遊びに用いられる玩具について西村（1989）は、「玩具は、道具のように、私の企てに動機づけられてはじめて、手にとられるわけではない」、むしろ「玩具にとって本質的なのは、アンリオヤボイテンディクが認めるように、それが『遊びをそそのかすもの』、あるいは『遊びへのきっかけを与えるもの』であるという点にある」というのである。つまり、玩具は他の道具のように、主体としての人によって客体として使用されるのではない。玩具が人に訴えかけて、遊びという行為にそそのかすのである。こうして、玩具としての人形に導かれてわれわれは遊びへと入っていく。あるいは、人形の存在と出会うことにおいて、人形と遊ぶ。

## 5. たましいと無限性

ここまで、主に民俗学的な観点から人形というものについて検討を進めてきた。では、それは心理臨床という視点から考えた時、どのように捉えうるのだろうか。

箱庭に関して、河合（1991）は中村雄二郎の言うゲニウス・ロキ（場所の精霊・土地の精霊）の重要さを述べている。つまり、ある土地や場所はそれぞれの精霊<sup>スピリット</sup>をもち、そうした「精霊が

主体性を持ち、そこにおいて生じる現象のなかに、人の方が参加させられることになる」のであって、箱庭という場が、そうした力を持ちそうした精霊の働きによって箱庭の作品が生まれてくるというのである。ここで河合（1991）が述べているのは箱庭におけるゲニウス・ロキ（場所の精霊・土地の精霊）の意味についてだが、こうした場所の精霊などと関係していると考えられるのが、Hillman（1982）のいう「たましい」ではないだろうか。箱庭療法に関して、角野（2007）は「箱庭療法の中で用いられるアイテムは、単なる物でなくなる。この療法を経験した人なら分かるだろうが、生きたものになっている」と述べ、その時「ものが単なる物（アイテム）でなくなり、それが本来人間の持つところの姿となった瞬間、箱庭は一気にたましい（ヒルマンの言う、ところとからだを繋ぐ第三の領域）の世界へと導いてくれるであろう」と述べている。つまり、玩具がここまで述べてきたような生きた存在となると、箱庭がたましいの世界へと広がるものとなるというのである。Hillman（1982）はこうしたたましいについて「魂は、人間の思考の体系のために、根本隠喩を提供するすべての究極的な象徴と同じように、あらゆる定義を拒む、慎重にしてあいまいな概念である」として述べている。そして、それが「あらゆる生き物さえもが関与している宇宙的な力として、神によって与えられ、従って神聖なものとして」（Hillman, 1982）など様々な形で捉えられてきたことを述べている。こうした Hillman が「たましい」として述べていることについて、河合（2003）は「宗教における『魂』とは異なり、ユング派の分析の仕事の中から出てきたもの」であり、「定義は何かと言われると、直ちに困ってしまうほどのあいまいなもの」と述べている。そこで、ここではそれを限定できないという意味において無限なるもの、あるいは無限性と呼びたいと思う。Hillman（1982）の述べているようにそれが「あらゆる定義を拒む」ものだからであり、またそれを「たましい」という語で捉えると、宗教的な意味での魂との区別が不明瞭になるからである。

無限性に関して Hillman（1999）は、世界の事物について「すべての個々の事物にたましい（soul）があります。神が与えたもうた自然の事物にも、人の手になる街なかの事物にもです」と述べている。つまり、事物は単なる事物としてのみ存在しているのではなく、それぞれが無限性があらわれたものであるというのだ。そして「私たちのイマジネーションによる認識、世界を想像する幼な子のような行為が、世界に生氣を与え（animate）世界を魂のもとへと回帰させるのです」という。河合（1991）は箱庭における場所の精霊<sup>スピリット</sup>の意味を述べたが、Hillman（1999）に言わせるならばたましいを持つのは場所に限らない。すべての物において無限性と触れうるのだ。このように考えると、これまで見てきたような魂を宿す存在としての人形のあり方が意味を持ってくるように思われる。つまり、河合（1991）が箱庭においてゲニウス・ロキ、つまりその場の精霊が主体性を持ち、そこにおいて生じることに身を任せることの重要性を述べているが、同様に角野（2007）の述べるように、箱庭において人形たちもまた魂を宿したのものとして、主体性を持ち、人に働きかけると考えられるのではないだろうか。

先に、人形が神や精霊を宿し、魂を持ったものとして考えられてきたことを見てきたが、ここで言われている神、あるいは木霊としての人形の持っている魂として述べられていることもまた、ゲニウス・ロキと同様に Hillman（1999）の言う「たましい」、つまり無限なるもののある種の表われであるとは考えられる。柳田（1990）は人形が用いられるようになったことについて「信仰の熱烈であり、人の空想の多彩であった時代には、人形等を作りたてて必要がな

かった」、「天然の樹の小枝の蔭、又は些々たる斎串の端にも、これが神だといえれば各人はありありと神の姿を幻視し得たからである。もっと具体的な誰にでも疑いえない験を掲げよという要求が起こって、始めて草を結び藁を束ねて、少しばかり人間に近いものを作ると、それだけでもまた俗衆の確信は蘇り得たものと思われる」と述べている。つまり、元来人々は人形のようなものがなくても神を見ることができ、関係を保っていたが、やがて神を見ることができなくなったために人形を作って、そこに神を見るようになったというのである。人形たちはその身を通して人に神の御姿を見せる。つまり、人形というものは見えなくなってしまった神や精霊の姿に見える形で示すために作られたものとして存在しているのだ。

また、六車（2003）は神の食べ物としてささげられる人形について、「この人形は、神饌に宿された神霊を具象化する役割も担っていると思われる」、「おそらく、ここでは、神饌を人の形に象ることによって、神の霊威を体内にとり込み、生命力を回復させることをより直接的に表現している」として、人形が神をお迎えし、それを食べ物として食べることによって神と人との関係をつなぎなおす存在としてあることを述べている。つまり、こうした形で神事において人形が用いられる時、人形たちは人の生きる苦しみや穢れを流し去る存在ではなく、人形を神の贅としてささげることによって、そしてその贅を神人同食することによって神と人との関係を取り戻すことになるのだ。六車（2003）は人身御供譚やそれを伝承として人形を神の贅として備える祭りについて「結論的にいえば、そこには犠牲の破壊による神と人との関係の切断というよりも、むしろ、神に食われることによる関係の設定のモチーフが濃厚なのではないか」と述べ、人形を用いた人身御供譚を持った祭りが共同体の内部と外部の関係の切断ではなく、むしろ関係をとり結ぶものとして述べている。

河合（1991）は箱庭療法において重要なものとして土地の精霊（ゲニウス・ロキ）について述べているが、同様に箱庭療法において重要なものは、無限性との関係を切ることではなく、つながることだと考えられるのではないだろうか。そうした意味において、人形たちは魂を宿すものとしてわれわれを無限性へといざない、無限性となぐものとして存在していると考えられるのだ。人形たちが生きているのは菱田（2012）にも述べられているように、境界の領域であり、魑魅魍魎の跋扈する世界である。人形と関わることに、私たちもまた人形たちに誘われ、そうした境界領域に踏み込み、無限性との境界で遊ぶこととなるのだろう。先に、箱庭において人形や玩具といったものがそれに触れるクライアントのイメージを活性化させ、イメージに開かせることを述べたが、これは玩具として置かれている人形たちがただの物ではなく、魂を持ち、われわれと遊ぶ中で無限性へといざなう存在だからだと考えられる。人形たちは箱庭における精霊として、目には見えない無限性を見せてくれているのかもしれない。

箱庭の玩具棚に目を奪われる時、そしてクライアントが人形を手を取る時、すでにそこに開かれたものとしての無限性に触れていく。箱庭療法においては、Kalf（1966）が禅における真の自己との合一としての悟りの体験を例にしながら「クライアントが箱庭に一連の作品を作るとき、私どもは、神聖な出来事として、あるいは宇宙的次元との接触としてしばしば体験されるこの合一に至る諸々の段階を、その作品のシリーズの中にたどることができます」と述べているように、無限性と触れていく。そうした時、人形こそがそうした無限性への入り口としての機能を果たしてくれているのではないだろうか。

## 6. 箱庭療法における無限性と人形

先に述べたように菱田（2012）は心理臨床における人形のあり方について、それが代受苦の具として人の生きる苦しみなどを引き受けているということを述べている。こうした人形の捉え方は、人形をカタシロ、つまり人間の身代りとして考えているということができるだろう。そしてここまで、人形という存在について改めて考察を行うなかで、木霊を呼び起されて「魂」を持ち、触れるものを無限性へといざなう存在としての人形のあり方を見てきた。こうした二つの考えは一見矛盾している、あるいは何の関連もないように思われる。なぜなら、前者が無限なるものと「私」という存在を切る働きをしているのに対して、後者はそれをつなぐ働きをしていると考えられるからである。では、実際のところはどう考えるべきなのだろうか。

こうしたことを考える時に参考になると考えられるのが、「人形道祖神」（神野,1996）である。人形道祖神とは、主に東北地方等において藁などで作った人形を道祖神、つまり集落とその外部の間の辻に置かれた藁などでつくられた人形の事であり、神野（1996）は各地の人形道祖神のあり方について、自らのフィールドワークを基に丁寧に考察をしている。そうした中から、神野（1996）は人形道祖神に関して、村境に祀られた人形道祖神がもともとは藁などでつくられ、祀りに際して焼かれるものだったのが、次第に木や石で造られ、恒常的に祀られるものが見られるようになったことを指摘して、「村はずれの守り神として年間を通して恒常的に祀られているが、これが非常によく発達した秋田県の横手盆地や大館盆地などでは、村はずれに送り出される『神送りの人形』の行事が併存している場合がしばしば見受けられる」ことを述べている。こうしたことに関して、神野（1996）は「送り出す側の意識の転換によって、災厄を託された同じ藁人形が災厄を統御する神の像に成長し、守護神的な人形に一八〇度性格転換したものが人形道祖神なのである」と述べている。また、小正月に祀られる人形道祖神が、藁で作られた人形の場合もあれば、木でつくられた「神像彫刻と呼んだ方が適切」（神野,1996）なものもあることを述べ、そうした変化についても、「本来は焼き払われ追い出されて目的を全うしていた人形が、立派な彫刻を施した木像や石像になったのは、災厄を負うだけの形代としての性格から、これに願いを託す人々の守護神的・福神的な神の依代へと性格転換した結果だったにちがいない」として、人形道祖神というものが、神送りの形代と、福神的な要素のという一見相反する側面を共に担っていることを示している。つまり、人形道祖神は道祖神として辻々におかれる、あるいは小正月に焼かれるといった形で、村の中に疫病がはいらないようにするといった意味合いにおいて内部と外部を切り離すと同時に、福をもたらす福神としての役割をも担っているのだ。こうした、外部と内部を切り離し、同時に神と人との関係をつなぎ合わせるという両方の役割を担っているのが人形道祖神という人形であると考えられるのである。

箱庭療法について言うならば、Kalff（1966）は砂箱について「それは砂遊びをする人の空想を制限し、そしてまた秩序づけたり、保護したりする要因のように働いている」というようにそれが二つの側面を持ったものとして語っている。つまり、枠の存在によってイメージとのかかわりを持つことができる一方で、空想を制限したり秩序づけたりすることによって、そうしたものと一定の距離を保つことができるという二重の意味を持っているというのだ。このように考えるならば、箱庭における人形も枠と同様に二つの役割を担っていると考えられないだろうか。つまり箱庭や遊戯療法において、人形は一方で菱田（2012）の述べているように、代受

苦の具として、クライアントの生きる痛みや苦しみを引き受ける存在としてそこにある。それは、人形がカタシロとして人の生きる苦しみを引き受けさらされて川などに流されるあり方と共通しているだろう。いうなれば、「私」と、「私」にとって異なるものとを切り離す作業として人形がそこには存在している。しかし、箱庭療法や遊戯療法における人形のあり方は、ここまで見てきたようにそれだけではない。それは、クグツがそうであったように、無限なるものとの関係を取り結び、その関係を更新するという役割をも担っていると考えられるのである。

## 7. 療法としての箱庭と人形の二重性

先に人形によって遊びへと導かれることを述べたが、遊びというものの自体を検討する上で、西村（1989）は遊びがいわゆる宗教的な儀式や呪術とは異なった遊びという次元にとどまり続けることを述べている。しかし箱庭療法といったものを考える時、それは遊びでありつつも河合（1991）が「意識的なコントロールによって、表面的な作品を作ることも可能であるが、心の深い層が関連してくると、自分でも思いがけないものを作ったり、作っている過程において『やった』というようなパフォーマンスの快感を感じる時もある」として述べているように、いわゆる「遊び」という範疇から超え出る。それは箱庭療法が、そのルーツを人形遊びとしての箱庭遊びに持つと同時に、“療法”としてある種の変容を期しているためである。

遊びと儀礼に関して、西村（1989）は仮面を例にとって、その区別について述べている。呪術的な儀式について西村（1989）は「呪術行為とは何よりも、始原における世界の神話的祖型の模倣として、まさに模倣をつうじて始原への回帰と原初の力の再生とを企てるふるまい」であるとして、呪術における仮面が「わたしを仮面の『なか』へとおきいれ、わたしの身を仮面につけることで、仮面の受肉をはかる、形而上学的な企て」とするのに対して、遊びについては、遊びで用いられる仮面について「かくれんぼで木陰に身をひそめながらにやにやしている子どもと同様、仮面の陰から相手に笑いかけているし、相手もまた自分を見つめているのがこの仮面のペルソナ、つまり異形の般若ではなく、なかよしの遊び相手の素顔であることを知っている」（西村,1989）というのだ。つまり、儀式や儀礼においてそれが神や世界の神話的祖型の模倣として、そうした始原への回帰が期されているのに対して、遊びにおいてはそうした変容は否定されている。遊びにおける仮面が遊びにおける役割を明示するだけであり、その関係や存在の形態に変化をもたらさないように、遊びにおいてはこうした変容というものは求められていない。ところで、上で箱庭療法や遊戯療法が遊びの範疇を超えることを述べた。しかし、ここで注意しなくてはならないことは、遊びの範疇を超え出ると考えられた箱庭療法や遊戯療法が、河合（1975）が箱庭の前身の世界技法について「子どもたちが、遊びのなかに自分たちの心の内容を表現してゆくということに気づき」考案したものだとして述べているように、それがあくまで遊びの領域にとどまり続けることである。

確かに箱庭療法や遊戯療法において、ある種の儀式と同様に無限性へといざなわれるかもしれない。しかし、それはいわゆる宗教的な儀式とは異なっている。決してトランス状態のような意識変容を起こすわけでもなく、使用した道具を焼いたり水に流すこともない。それは、あくまで現実的な意味世界にとどまり続ける。こうした両方の側面を持っているということが重要なのではないだろうか。西村（1989）は遊びに使用されるものについて、「多くの論者が、玩具の本質を、それが喚起するイメージや幻想、それがひらく非現実の虚構世界や想像世界に

求めるのに対して、むしろ玩具こそ、それ自身を超出することなく、その場の現在、この『もの』にふれるふるまいの現在に人をとどまらせるものだということを、主張したいと思う」と述べる。つまり、上に述べてきたように人形たちはそれに触れる人をして異界へと開かせると同時に、それがその場に具体的なものとして存在し続けているという点において、現実性につながるものでもあるのだ。最初に、箱庭療法において人形たちが流されたり焼かれたりすることなく、もとの場所に戻されることを述べた。つまり、それは儀式に用いられるもののように無限性を超出するのではなく、あくまでも遊びとして現実的な次元にとどまり続けることを示している。しかし同時にそれは単なる遊びではなく、象徴的な意味に開かれたものなのだ。こうした両方の側面を持っているのが箱庭療法における人形たちだと考えられる。

箱庭療法の意味について、河合（1991）は Kalff（1966）のいう「自由でしかも保護された空間」という言葉を引きながら、「それは『守り』であるだけではなく、無意識に存在する自己治癒力に対して『開かれた』ものでなくてはならない」とのべる。こうした「守り」あるいは「開かれた」という言葉については、河合（1991）が「クライアントは自由に何を置いてもよいが、それは『枠』によって守られている」と述べているように、箱庭という場が枠によって外から切り離されている点において外のものから侵されることなく守られており、その中であらゆる表現が許されるという意味において開かれていると捉えられてきているように思われる。

しかし、箱庭で使用される人形の性質について、上のように見ていく事によって、こうした「守り」や「開かれた」という言葉がより深い意味を持ったものとして理解されるように思われる。「守り」という言葉を考えるならば、人形はヒトガタや形代などのような形で、人の生きる苦しみや罪、穢れをその身に引き受け、それを外部に流し去ることで人を守る存在である。菱田（2012）において考察されているように、心理臨床の場面においても人形たちは代受苦の具としてクライアントの身を守り続けている。そして、「開かれた」という言葉について考えると、上に見てきたように人形自身が無限性やイメージそのものに開かれた存在と言えるだろう。人形たちに導かれて、箱庭に向かい合う人は無限性やイメージの世界に開かれる。六車（2003）の言うように、祭りにおいて人形という存在を介して人が神との交流を取り戻すのと同様に、箱庭において人形という存在を介して人は無限なるものとの交流を取り戻すのだ。

こうして考える時、河合（1991）が「それは『守り』であるだけではなく、無意識に存在する自己治癒力に対して『開かれた』ものでなくてはならない」と述べる箱庭の持つ意味は、外から侵されることなく守られているがゆえにあらゆる表現に開かれている、といっただけの意味ではなくなる。それは、人の存在を、人形たちがその罪や苦しみを代理に引き受けることで守ると同時に、無限性へと開かせる。あらゆる表現が保障されているという意味においてオープンである、開かれているというだけではなく無限性に対して「開いてしまう」、「開かれてしまう」ということを意味するのだ。それは、無限性という異界にクライアントの生きる苦しみを流し去ってくれると同時に、そこにうごめく創造性を活性化させる。そして、そういった無限性に開かれるからこそ、河合（1991）が箱庭に表現されるものについて「そこに表現されるものは、単なるカタルシスではなく、新しい創造であることが大切である」、「その表現がクライアントの理解を超えた創造性を持っているのである。従って、それはクライアントを癒す力を持っているのである」と述べているように、箱庭は単なる遊び以上に、療法として意味を持

つような変容をもたらすことができるのだろう。その時、玩具として魂を宿す人形たちが代受苦の具としてわれわれを守り、そして同時に無限性へと導いてくれると考えられるのである。

今回は日本の伝統の中から考察する中で人形が、形代として「私」の生きる苦しみをその身に引き受けて「私」という存在を守り、同時に「私」という存在を無限性に誘うという二つの側面があると考えられた。しかし、人形の使用については、西洋をはじめとした他文化においても古くから知られており、箱庭療法がスイスで生まれたことも考えるならばそうした西洋的な伝統、あるいは他文化の中における人形の使用や、捉えられ方などからもさらに人形の象徴的な意味合いについて検討していく事が必要だと考えられる。

## 引用文献

赤坂憲雄 (2002) 境界の発生 講談社学術文庫

Hillman, J. (1964/1982) SUICIDE AND THE SOUL, Hodder and Stoughton, London ヒルマン, J. 著 樋口和彦・武田憲道訳 自殺と魂 創元社

Hillman, J. (1999) The thought of the heart & the soul of the world ヒルマン, J. 著 濱野清志訳 世界に宿る魂：思考する心臓（こころ）人文書院

弘中正美 (1984) 玩具 岡田康伸編 現代のエスプリ別冊 箱庭療法の現代的意義 至文堂

菱田一仁 (2012) 人形の象徴性と心理臨床における人形のあり方について 箱庭療法学研究 第25巻2号 印刷中

角野善宏 (2007) 箱庭とアイテム 京大心理臨床シリーズ4 箱庭療法の事例と展開 創元社

Kalff, D.M. (1966/1969) SANDSPIEL, Rascher Verlag, Zürich und Stuttgart カルフ, D.M. 著 河合隼雄監訳 カルフ箱庭療法 誠信書房

神野善治 (1996) 人形道祖神—境界神の原像 白水社

神野善治 (2000) 木霊論—家・船・橋の民俗 白水社

河合隼雄 (1975) カウンセリングと人間性 創元社

河合隼雄 (1991) イメージの心理学 青土社

河合隼雄 (2003) 河合隼雄著作集第Ⅱ期 物語と現実 岩波書店

牧田茂 (1966) 民俗民芸双書11 海の民俗学 岩崎美術社

六車由美 (2003) 神、人を喰う 人身御供の民俗学 新曜社

西村清和 (1989) 遊びの現象学 頸草書房

折口信夫 (1995) 偶人信仰の民俗化並びに伝説化せる道 折口信夫全集3 中央公論社

斎藤良輔編 (1997) 新装普及版 日本人形玩具辞典 東京堂出版

清水信介 (2003) 山中康裕編著 表現療法 ミネルヴァ書房

滝川政次郎 (1965) 日本歴史新書 遊行女婦・遊女・傀儡女 至文堂

角田一郎 (1963) 人形劇の成立に関する研究 旭屋書店

山中康裕 (1999) 心理臨床と表現療法 金剛出版

柳田國男 (1990) 神送りと人形 柳田國男全集16 筑摩書房

柳田國男 (1999) 巫女考の十一 箴を持てる女 柳田國男全集第二十四巻 筑摩書房

(心理臨床学講座 博士後期課程3回生)

(受稿 2012年9月3日、受理 2012年10月31日)

## **Dolls and the Infinity in Psycho Therapy**

HISHIDA Kazuto

Dolls are very close to our existence and there are many dolls even in counseling rooms. HISHIDA (2012) thinks the meaning of dolls in Sand Play Therapy as a scapegoat for the clients which shoulders clients' sufferings vicariously. They are used to sweep the sufferings away. But, in historical viewing, there was another way of using dolls: they were used to invite gods in them and treated as spirits themselves. They were thought to be a kind of image which is the home of god. In regard to Sand Play Therapy, Kawai (1991) emphasizes the significance of the spirit of land which dwells in the sand box. The spirit is related to the Soul, the infinity on which Hillman, J. (1982) talks about. And when we think about the dolls as that to invite gods, they have also the meaning to have relationship with the infinity, as the spirit of land, in Sand Play Therapy. Then, Dolls have both meaning to sweep sufferings away and to have connection with the infinity. Because dolls have these two aspects, clients are ensured and opened to creativity at the same time in the Sand Play Therapy. (193 words)