

# フロイトの糸巻遊びと死の欲動

— 自我発達論としての再構成とその破綻 —

波多野 名奈

## S. Freud's Fort/Da Game and Death Drive: Reconstruction and its Failure as a Theory of Ego-development

Nana HATANO

### 要約

フロイトの有名な糸巻きの遊びは、遊び論や教育論、発達論においてしばしば言及されるが、そこに死の欲動が存在するという彼の主張については多くの場合黙殺されてきた。本稿ではフロイトの『快原理の彼岸』に立ち戻り、糸巻遊びをフロイト本来の目論見に忠実に解釈する。その上で、糸巻遊びを死の欲動の原理で再解釈を試みる。結果として、遊びにおいて自我発達が推進されるという側面と自我という自他境界が融解して退行するという側面、両者が絡み合いながら個としての輪郭を屹立させていくという自我発達のプロセスが明らかになる。しかしここでは同時に、死の欲動の顕現としての遊びがその本質を維持しようとする限り、自我発達の論理にはけして回収されない言表不可能な地平に残り続けるという事態もまた生じることとなった。

### Abstract

Freud's famous Fort/Da game is often mentioned in play theory, education theory, and development theory. But his claim that there is a death drive within the game has been largely dismissed. In this paper, we return to Freud's "Beyond the Pleasure Principle" and faithfully interpret the Fort/Da game according to Freud's original intention. In addition, we attempt to reinterpret the Fort/Da game using the principle of the death drive. As a result, it became clear that play has two aspects, one is to promote the development of the ego and the other is to dissolve and regress the boundaries of the ego. In other words, in play, the ego intertwines these two aspects and makes the outline of the individual stand out. At the same time, however, as long as play as a manifestation of the death drive tries to maintain its essence, there will also arise a situation in which it continues to remain on an indescribable horizon that is never recovered from the logic of ego development.

### キーワード

糸巻遊び 死の欲動 反復強迫 自我発達 フロイト

Fort/Da game, death drive, repetition compulsion, ego development, S. Freud

## 1. はじめに 問題の所在

「子供は、縛りひもを巻きつけた木製の糸巻きをもっていた。彼は糸巻きを床に転がして引っぱって歩こう、つまり、車ごっこをしようとは思ってもせず、ひもをも

ちながら、カヴァーをかけた自分の小さなベッドの方に、その縁ごしにたいそう巧みに投げ入れた。こうして糸巻きがベッドの中に姿を消すと、糸巻きに向かって、意味のあるあの「オーオーオー」を言い、それから、

ひもを手繰って糸巻きをベッドから再び引きずり出した。ところが、糸巻きが現れると今度はうれしそうに「いた」といって歓迎したのである。」[Freud 1940, 12=64]

アメリカの仏文学者ベルサーニによれば、この出来事は「フロイトのあらゆる議論のなかでもっとも過剰に解釈されている文言の一つ」[ベルサーニ 1999, 93-94]である。1920年に「快原理の彼岸」と題された論文に所収されたこの事例は、その後ボウルビイの分離・再会・喪失理論、マラーの対象恒常性の概念、エリクソンの自我形成理論など、子どもの精神発達理論に大きな影響を与えただけでなく [小此木, 北山 2002]、ラカンの言語と象徴の理論など精神分析学のラディカルな展開の源泉ともなった [Lacan 1966]。また、現在も精神分析学の領域を超えて、哲学、文学、美学等幅広い文脈で参照され続けている。この糸巻き遊びは、世界で最も有名な遊びの一つと言っても過言ではない。

しかし改めてこの「快原理の彼岸」を読み直すならば、読者は一様に戸惑いを覚えることになる。なぜなら、「快原理の彼岸」を明らかにするというフロイトの目論見と、この糸巻きの一見素朴で微笑ましい出来事とのつながりが、けして平明なものではないからだ。

フロイトの論旨は明快である。すなわち、「快原理の彼岸」には「死の欲動」が存在する、この「死の欲動」を裏付ける事例の一つとして、幼い子どもの遊びの姿があるというわけだ。しかし、精神分析の理論に精通していない読者であれば、「死」にかかわる何らかの概念とこのありふれた遊びには接点がまるでないように思えるし、実際のところ精神分析の言説世界に生きる

人々でさえ、「死の欲動」とは切り離されたかたちでこのエピソードを取りあげることが多いのである。

例を挙げよう。アメリカの精神分析家E.H.エリクソンは、1950年に執筆した彼の代表作『幼児期と社会』において、1頁以上に渡ってフロイトの糸巻きの事例を引用し、以下のように述べている。「彼〔糸巻きで遊んでいる子ども：筆者補足〕は困難な事態に適応したのである。新しい事物を上手に操作することも学習した。そして彼の用いた手段に対して情愛の深い承認を得たのであった」[Erikson 1950(1963), 218=279]。ここに死の欲動への言及はない。エリクソンにおいて糸巻き遊びは、子どもの現実適応を促進し、自我を強化するものとして解釈されたのである。

精神分析の外部においてもこの糸巻きの遊びはしばしば参照されるが、その参照の仕方は判を押したように一様である。美学者西村清和の秀逸な遊び論『遊びの現象学』[西村 1989]<sup>1</sup>、アメリカの心理学者M.J.エリスの『人間はなぜ遊ぶか』[エリス 1977]<sup>2</sup>、現象学者J.アンリオの『遊び』[アンリオ 1974]<sup>3</sup>などを紐解いてみると、彼らはフロイトの糸巻きの遊びに言及しながらも、死の欲動の概念については、まるでそれが存在しないかのようにすっぱりと抜け落としている。ここに、置き換えあるいは否認といった精神分析用語を使いたくなる読者が出てきても不思議ではないだろう。

以上のような状況を念頭に置きながら、本章は、糸巻きの遊びに「死の欲動」の蠢きを取り戻すことを目指す。それはフロイトの「快原理の彼岸」に向けた道筋を辿り直すことでもあり、フロイトの本来の目論見に忠実に、糸巻き遊びを再解釈することでもある。フ

1 「苦痛の体験を遊びとして反復することが、快感原則に一致するという点について、フロイトは、ふたつの理由をあげている。ひとつは、遊戯のなかで反復することによって印象のつよさをしずめて、自分がその場面の支配者になることである。また、子どもは、体験の受動性から遊戯の能動性に移行することによって、遊び仲間に自分の体験した不快をくわえ、この代理のものに復讐するというのが、もうひとつの理由である。」[西村 1989, 39]。

2 「フロイトは、経験における役割を消極的なものから積極的なものに移そうとする子どものたちの欲求に非常に関心をもっていた。(……) 子どもと遊びに関する精神分析的概念の中で最も重要な要素は、前に起きた不快で手にあまる経験を遊びの中で再び繰り返すことによって、そうした経験が残す影響を少なくし、子どもが不快な経験を同化したり、それと妥協したりする可能性である。」[エリス 1977, 115]

3 「フロイトが、このような考えかたのモデルを提供している。彼にとって、遊びに、「無償の」活動というべき点はまったくない。遊びは、原因から帰結し、法則にしたがい、目標をみざすものだ。それが遊びと見えるのは、見かけの上だけにすぎない。(……) その現実の状況は子どもの手におえるものではない。彼にはそれを支配することができない。母親は出かけ、それから、帰って来る。が、子どもはその出発もその帰宅も決定することができない。遊びのなかで、遊びによって、彼はこの不在の埋め合わせをする。」[アンリオ 1974, 24-25]

フロイトの新しい解釈を探求するわけではないし、フロイト理論の客観性やこのエピソードの妥当性を批判的に検討するわけでもないから、フロイト論ではない。目指すのは、遊びと自我形成、個としての発達を論じる際に、「死」という契機に言及することができるのかどうか、そしてできるとするならばどのようなようにしてなのかという問いに、フロイトの糸巻きの事例を手がかりにしながら接近することである。

本稿は以下のように展開する。最初に、「快原理の彼岸」において、糸巻き遊びがどのような文脈で取り上げられているのかを辿る。次に、子どもの遊びが「死の欲動」の顕現としての反復強迫であるというフロイトの説に沿って、糸巻きの遊びを再解釈する。続いて、死の欲動と自我形成のつながりについて、ウィニコットの理論を手がかりにしながら考察する。最終節では、死の欲動を自我形成の一契機とする試みの帰結について探求する。

## 2. 「快原理の彼岸」における糸巻き遊び

1920年に執筆された「快原理の彼岸」は、それまでのフロイト理論において述べられてきた心の構造・機能原理を刷新する重要な転換点を記す論文として位置づけられている。この論文を書く以前のフロイトは、心のメカニズムを快原理と現実原理の二元論で説明してきた。我々の心は、内的あるいは外的な刺激により、苦痛や焦燥、疲労、不安、恐怖、欲求不満、憂鬱、空虚感、生理的欲求などに代表されるような不快のエネルギーを高めていく。そしてなんらかのかたちでこの不快の緊張が解放され弛緩することによって、快の状態へと帰着していく。ここで述べられる「快」とは、自らの内にある興奮の量ができる限り低くおさえられている、あるいは常に一定に保たれている安定した状態を指す[Freud 1940, 67-68=122]。たとえば、適切な環境の中で満足しながら、静かに覚醒している赤ん坊の様子を思い浮かべると良い。フロイトは、心の装置は常に安定性へと向かう原理を備えていると述べた [ibid. 5=57]。

しかしながら、欲求不満を即座に満足へと変換する行為、すなわち不快から快へと直線的に向かう道は、

他者と共に集団生活を営む人間にとってしばしば危険な行為となる。空腹を感じたからといって眼前の店先にある食物を盗って食べるのは違法だし、性的魅力を感じた対象ととこと構わず性行為に及ぶのは許されない。社会において自分自身の安全で安定した生活を維持するためには、時には満足を延期したり、迂回路を通ったり、代用品を利用したりといった手法を駆使しながら快を得ていく必要がある。法、社会通念、倫理、常識、価値体系などといった現実の様々なルールに沿いながら、人は快の獲得を目指していくのである。ただし、快原理と現実原理は同じ位相で互いに対立しているものではない。ある出来事のその場の状況だけを見れば、一見快原理と現実原理が相対立しどちらかを選択しなければならぬかのように思えることもあるが、現実原理は結局のところ快原理を現実社会で無害なかたちで実現していこうとする傾向なので、快原理に従属していると言える。また、現実原理が快原理を圧倒して不快のエネルギーが蓄積されすぎてしまうと心の不具合が起きることもある。快原理と現実原理の二項は、このように非対称的な関係にある。

糸巻き遊びは、当初快原理の論理に沿って以下のように解釈される。子どもの母親の不在時に観察されたこの遊びは、「母親が自分を置いて去って行った」という、子どもにとっては明らかに苦痛の経験を糸巻きの遊びとして再現している。これは第一に、母親に対する復讐衝動を満足させるものとして捉えられる。この時、子どもの欲望としては、「僕はママなんかいない、僕の方こそママを追っ払ってしまうよ」という反抗を含みながら、自分が受けざるを得なかった苦痛や絶望を母親に味合わせてやりたいという復讐心を糸巻きを母親の代理とすることで達成しようとする[ibid. 14=66]。第二に、それは大人の模倣をするという欲望の影響下にあるとも解釈される。この時期の子どもは一般に、大人の行動の真似をし、そのことによって大人になりたいという思いに突き動かされている。糸巻きを投げて見えなくするという行為は、母親が子どもを放り出すという行為の模倣であり、それによって自分も母親のような大人と同じになりたいという欲望を

満たそうとしていると考えられる[ibid. 15=66-67]。

これら二つの解釈を別の言葉で述べるとするならば、自分自身を状況の主人とすることで、体験の受動性から能動性へと転換する欲望が存在すると言うことができる。フロイトは以下のように述べる。「子供が不快な体験を繰り返すのは、単に受動的に体験した場合よりも、自分の能動性によって強烈な印象をはるかに根本的に制覇できるからだ」[ibid. 36=88]。子どもは受け身的にただ苦痛を被らざるを得なかった無力な自分を状況の主人とすることで、遊びの中で能動的な役割を果たしていく。苦痛を与えられる側から与える側へと転換することで、傷つき弱った自分自身に力を取り戻す。さらに言うならば、反復はそれ自体が快をもたらすものでもある。「反復、つまり同一性の再認がそれ自体快の源泉でありうる」[ibid. 37=89]。そのため、子どもは新たな話ではなく同じ話を何度も聴きたがるし、同じ手順で同じ結末に達する一連の遊びを繰り返して喜ぶのである。

これらはすべて、快原理の論理構造に沿った解釈である。遊びにおける不快の再現の説明としては説得力があるし、前節で述べた糸巻き遊びの参照者たちも一様にこれらを糸巻き遊びの解釈としている。しかし「快原理の彼岸」はここで終わらない。むしろここまでは序論であり、フロイトが当該論文で述べたかった主旨は、この後、後半部分で展開されるのである。

フロイトは、繰り返し再現される不快の体験は、快原理の枠内では理解しきれないと述べる。そしてその根拠として、戦争や災害といった重大な衝撃を受けた結果生じる外傷性神経症の存在を挙げる。外傷性神経症の患者は、その外傷を受けた当時の状況を繰り返し夢に見る。そして夢の中で、苦痛、驚愕、恐怖といった耐え難い情緒を再体験し、激しい動悸と異常な発汗、身体の痙攣と共に毎夜飛び起きるのである。患者は外傷に、「心的に固着している」[ibid. 10=62]。しかし、心は不快の緊張を減じ快へと向かうという快原理の法則にしたがうならば、耐え難い不快に患者を再三再四連れ戻すというこの状況は、どのように説明されるのか。外傷性神経症の夢の作業は、まるで塞がりかけた傷口

を再び切り開いて新たな流血を誘うような、自らを痛めつけるマゾヒズムを連想させる。しかも、マゾヒズムが苦痛を利用した快の獲得であるのに対し、これは明らかになんら快へと結びつかない現象である。フロイトは患者に不快の反復を強いるこのような力を「反復強迫」と名づけ、以下のように述べる。

「いまやわれわれが記述すべき、新たなそして奇妙な事実とは、反復強迫が快のいかなる可能性も含まない過去の体験をも再びもちきたらすということ、すなわち、それが生じた当時でも満足のゆくものではありえなかったし、それ以来抑圧されている欲動の蠢きによってすら満足のゆくものではありえなかった、そういう体験をも再びもちきたらすということである。」[ibid. 18=70-71]

こうしてフロイトは、「快原理の彼岸にある性向、すなわち、快原理よりも根源的で快原理から独立しているような性向」[ibid. 15=68]の存在について探求を始めるのである。

不快を快へと転ずる快原理よりも根源的で強力な反復強迫とはどのようなものか。それは、患者や子どもを強烈な不快の経験へと繰り返し連れ戻す。彼らは痛みや苦痛、絶望や悲しみに何度も何度もさらされ、その結果なにもも得ることはない。快原理が、自己保存欲求に支配された生物としての人間と、社会的存在としての人間との間に架橋しその関係を説明する原理だったのに対し、反復強迫は、一体何のために、何を指すために存在するのか。それはどのような機能を持ち、どのような条件において姿を現すのか。フロイトはこのように問い、「以下は思弁である」[ibid. 23=75]と断り書きを入れながら、この世界に存するあらゆる有機体が支配されている、生と死の欲動の原理を要請するのである。

### 3. 死の欲動と反復強迫

反復強迫は、なにも生み出さない。その反復には何の意味もないし、生産性も創造性もない。喜びも楽し

みもなく、あるのは苦痛の再演のみである。なぜ、何のためにという問いを拒絶しながら、ひたすら盲目的にその行為の反復を強いる、そのようなものが反復強迫である。そしてフロイトは、反復強迫の存在の証拠を生物学の知見に求めていく。たとえば、ある種の魚が困難な道のりを経て、遠く離れた地で産卵し死んでいくという事例、あるいは季節ごとに決まった経路で移動する渡り鳥の事例などを挙げ、「遺伝現象や胎生物学の事実の中に有機体の反復強迫のりっぱな事例がある」[ibid. 38=90]と述べるのである。

有機体にはこのように、「より以前の状態を再興しようとする、生命ある有機体に内属する衝迫」[ibid.]がある。この守旧的な欲動が反復強迫として現れるのであり、その行きつく場所是有機体としての「死」である。ある有機的個体にとっての「より以前の状態」とはすなわち、自らの生命「以前」の状態、つまり無機的な世界ということになる。フロイトは以下のように述べる。

「生命あるものはすべて内的根拠に従って死に、無機的なものへと帰ってゆくということを、例外なき経験として仮定することが許されるなら、われわれは次のようにしか言いようがない。すなわち、あらゆる生命の目標は死であり、翻って言うなら、無生命が生命あるものより先に存在していたのだ、と。」[ibid. 40=92]

このようにして、フロイトは反復強迫の背後に生命体としての死の欲動が存在するという仮説を打ち立てるのである。

以上のように理解したとして、再び糸巻き遊びに立ち戻るならば、死の欲動と糸巻きの遊びはどのように接合するのであろうか。実はフロイトは、糸巻きの遊びを死の欲動の原理ではっきりと説明してはいない。それは考えてみれば尤もなことで、フロイトの主眼はあくまでも「快原理の彼岸」を探求することであり、糸巻きの遊びはそのための事例のひとつに過ぎなかったからだ。フロイトは「災害神経症患者の夢や子供の遊戯衝動をこの強迫に関連づけたい気になってくる」

[ibid. 21=74]と述べるだけで、死の欲動の考察をしている論文後半部分では、糸巻き遊びの話はほとんど登場させないのである。しかし、本稿の目的は、糸巻きの遊びを死の欲動の概念によって改めて解釈することにある。以下は筆者の解釈である。

子どもにとって不快な体験の再現である糸巻きの遊びは、反復強迫によって衝き動かされたものであった。反復強迫は、有機体に繰り返して不快の体験をさせることによってその個体以前の状態への退行を強いる。その子どもが「エルンスト」という名を与えられこの世に生を受ける以前の世界、自己がまだ存在しなかった世界、喜びも悲しみも、苦痛も幸福も存在しなかった生命以前の世界、それは、何もないとも言えるしすべてがあるとも言える世界でもある。災害夢に苦しめられる患者や飽くことなく常同的な遊びに耽る子どもは、生命であるがゆえに引き受けざるを得なかった苦しみの体験を繰り返すことで、「我」の存在以前の世界——楽園としての死の世界——への退行を目指すのである。

反復強迫による過去への退行は、心的に傷を負ったときには誰もが経験する事象である。それは、生活のさまざまな側面で、さまざまな程度で現れる。フロイトによれば、精神分析の臨床場面において過去の人間関係を無意識のうちに再演する転移関係も、反復強迫の一例である[ibid. 19-20=72]。また、人間関係においていつも同じ結末に終わる人々——あらゆる友情が裏切られる人たちや異性関係がいつも同じ破局に至る人たち[ibid. 20-21=72-73]など——の存在も、反復強迫の一例であるとされている。たとえばよく知られている、子どもの赤ちゃん返りなども退行の例として考えられるだろう。弟妹の誕生、親しい人との離別、引っ越しなど、子どもに大きな心的負荷がかかる状況において、子どもは現在の自分より過去の人間関係——幸福かつ満たされていた時代の——を再現すべく特徴的な行動を見せる。「死の欲動」と名指されてしまうから非日常的な概念に思えるが、それは恐らくもっと身近でわれわれもよく知っているものである。ユング派の精神分析家、R.ゴードンは、フロイトの死の欲動の概念について以下のように述べている。

「たとえば意識は夜ごと眠りのうちにひきこもる。あるいは愛や情熱のもたらす恍惚感。さらには踊り手が自分の体を完全にコントロールしながら、それが音楽と混じりあい結びつきコントロールされ、事実、音楽と分ち難く一体となって感ずる至福感。この、完全なコントロールと完全な自己放棄の結びつきの中で、人はまさしく死の恍惚を味わっていると感ずるのである。」[ゴードン 1989, 24-25]

フロイトは「快原理の彼岸」の後、死の欲動を攻撃性や破壊性という観点から論究し、ゴードンが述べるような退行による「死の恍惚」の側面についてはほとんど深めることはなかった<sup>4</sup>。また、「欲動 (Trieb)」という語が、動物に本来備わっている生物学的本能のようなものをイメージさせたため、「死の欲動」と述べられるとき、個体が死に向かう欲求、つまり自殺という自己破壊を連想させたという点も、フロイト以後の人びとが死の欲動を受け入れなかったひとつの理由なのかもしれない。しかし欲動とは、具体的な対象物に向かう欲求や欲望とは異なり、ある方向性をもった流れのようなものである。小林敏明の簡明な説明に従うならば、以下のように理解することができる。「フロイトがこうした「無機物への回帰」をあえて「Trieb」と呼ぶとき、そこにはただ「そのような方向に駆り立てるもの」あるいは「趨勢」のようなものがあるということをおうとしている」[小林 2012, 134]。

さて、子どもの遊びに話を戻そう。遊びと呼ばれるものにもさまざまあり、明らかに快をもたらす遊びと、不快の再演でしかありえない遊びがある。本稿冒頭で引用した糸巻きの遊びは前者であるが、フロイトはこのエピソードに続けて以下のように述べている。

「より大きな快は疑いなく第二幕（「いた」）の方にあるにもかかわらず、たいていはその第一幕（「いない」）しか見ることができず、この第一幕はそれ単独

で、倦むことなく遊びとして反復された」[Freud 1940, 12-13=64]。

糸巻きあるいはそれに代わる玩具を、放り投げて見えなくする。「いた」と引っ張り出してそれと再会するのではなく、投げて見えなくすることばかりを飽きることなく繰り返していたという、これがフロイトの述べる反復強迫の遊びであり、死の欲動のあらわれである。子どもは何かに突き動かされるように、繰り返し繰り返し糸巻きを消滅させる。楽しみを求めてというより、そこに糸巻きがあったから放り投げずにはいられなかったというように。放り投げたからといって、何かポジティブな感情が得られるわけでもない。しかし再び糸巻きを目の前にすると、同じことを繰り返してしまう。このような遊びが死の欲動の支配として解釈できる。

我々も日常生活の中で、子どものこのような遊びを目にすることがある。子どもが自分の思い通りにものをコントロールしたり、好奇心によって探索活動に没頭したりといった姿を見ると、我々はそこに遊びの楽しさを認め、安心して見守ることができよう。しかし子どもは時折、見ていてむしろ痛々しきや切実さを伴うような遊びを展開することがある。どのような遊びがそれなのかと言表することはできない。子どもひとりによって、どのような遊びが切実な意味を持ち得るのかという点は異なるからだ。共通するのは、そこにはモノの統制に伴う喜び、自らの力を試す充実、他者と共有する創造や想像の楽しさとは無縁の、何か突き動かされるような反復の力がはたらいているということだ。快と結びつかない遊びのある様態、そこにフロイトは死の欲動の顕現を透かし見たと言うことができる。

死とは、生命以前の状態への退行、我が生まれる前の世界への回帰である。生の欲動（エロス）が、生命が生存していくためにひとつのまとまりを維持してい

4 死の欲動を説明するふたつの概念、攻撃性と恒常性原理のパラドクスについては、ラブランシュを参照 [ラブランシュ 2018]。恒常性原理はあらゆる欲動の放棄としてのニルヴァーナ（涅槃）を指し示し、生命の最終目標としての「死」に向かう。しかし攻撃性は、対象を破壊しようとする欲動のあらわれである。欲動の放棄と欲動の顕現が同時に成立するかのように見えるこのパラドクスについて、本稿ではこれ以上立ち入る準備がない。

こうとする結合・統合のエネルギーだとしたら、死の欲動（タナトス）は生命が生命以前の状態へと回帰していこうとする解体の趨勢である。我々は、生命が生命として生きようとする姿には疑問を抱かない。しかし、人生の終盤に差し掛かっているのであればまだしも、出生後数年の子どもの姿において、死に向かっていく生をイメージすることは困難だ。そのことが、我々が子どもの遊ぶ姿に死の欲動を認めにくくする一因となっているのかもしれない。

#### 4. 死の欲動と自我発達

##### —ウィニコットの遊び論を手がかりに—

消滅ばかりを再演する糸巻遊びが死の欲動のあらわれであるとして、その反復は子どもを心的に傷つけ続け、最後はその存在を無にしてしまうということがあるのだろうか。戦争神経症や災害神経症の患者であれば、悪夢の反復によって食欲、睡眠欲といった生理的側面に著しい悪影響を被り、ひいては社会生活及び生命体としての生存も危うくなるという事態が起こりうることは容易に想像ができる。しかし子どもの遊びにおいてはどのようなだろう。分離や喪失、孤独や恐怖を遊びの中で反復する子どもは、生命以前の世界に退行し引きこもることしかできないのだろうか。

退行としての遊びを遊びの本質として捉えた理論家の代表として、D.W.ウィニコットが挙げられる。彼は遊びにおいて主観と客観が入り交じり、自他の境界が曖昧になる様子を、原初の母子未分離状態への回帰として描き出した [波多野 2005]。母子未分離とは、いまだ子が子として姿を成していない様態、つまりフロイトの用語で言うならば、「生命以前」であり、「死」ということになる。遊びの世界は、個の内部に閉じた幻想であるだけでなく、外的現実ともつながりをもつ。それが内的世界に属するのか、それとも外的世界に属するのかという問いが意味をもたないような体験の中間領域が、遊びの生まれる場所である [D. W. Winnicott 1971, 18]。

ウィニコットは退行としての遊びがどのように発達に寄与するかという点についても述べている。遊びに

おいて子どもは主客未分離の原初状態に回帰し、現実世界では味わうことのない全能の世界の王として振る舞う。しかし、「自分が創造したものは現実に存在するのだという幻想」[ibid.]は無から創造されるのではなく、必ず現実に属するモノの力を借りなければならない。そして、モノは子どもの幻想世界では意のままに操ることができても、それがモノである限り、モノとしての属性を失うことはない。ここに逆説が生じる。子どもは遊びの世界で全能者として振る舞うと同時に、お前は全能者ではないという事実をモノから突き付けられることになる。子どもは、糸巻きを投げ捨てその存在を魔術のように消し去ることができる。それは、母親を捨て去ることであり、子である自分を放り出す母親に同一化することでもある。しかし、現実には糸巻きはなくなることはない。その瞬間視界から消えることはあっても、ベッドの縁を覗き込めばそこに糸巻きはある。あるいは、「またこんなところに入れて」と呟きながら大人が拾い上げることもある。この事態を、ウィニコットは端的に以下のように述べる。

「子どもは対象を創造するけれども、その対象がそこにすでに存在していなければ、そのように創造されることはなかったのである。」[Winnicott 1971, 98]

主客未分離の幻想の世界に遊べば遊ぶほど、モノに帰属する現実の諸特性に直面することになり、それが子どもの発達を促進する。遊びにおける退行は、子どもの自他境界としての自我を揺るがすと同時に、その自我を強化する方向性にもはたらくのだ [Winnicott 1965] [Winnicott 1971]。

ウィニコットの描いた自我の発達の道筋を、フロイトの死の欲動の概念に重ねてみよう。子どもは反復強迫によって、理由もわからないまま不快の体験を再現する。母親に捨てられ一人になった不安、恐怖、怒り、孤独を糸巻きに仮託し反復する。この、意味や目的、合理性を拒否する反復は、生命以前の状態、我が生まれる前の世界への退行であり、有機的生命はあまねくこの「より以前の状態を再興しようとする、生命ある

有機体に内属する衝動」[Freud 1920, 38=90]、つまり死の欲動に支配されている。しかし、死の欲動はそれ自体が姿を現すわけではなく、必ず現実世界に属する何かを通して感受されるしかない。現実のモノを通してしか反復を実現できない死の欲動は、顕現すると同時にモノの現実的拘束の力に支配される。個の形態を持つモノは、投げただけで消え去ることはない。「オーオーオーオ」という呪文で霧散することもない。繰り返して糸巻きを投げ捨てることで、子どもは現実世界を成立させている諸条件にその都度向き合うことになる。そして自他境界としての自我が十分に強さと可塑性を得て、幻想と現実の世界を自在に行き来できるようになったとき、反復強迫ではない遊びの世界に住まうことができるのである。

P.リクールは『フロイトを読む』と題された著作において、以下のように述べている。

「…外傷神経症の場合の夢とは違って、遊びの場合の反復は、強制された、強迫的な反復ではない。不在と戯れるということはすでに不在を支配下におき、失われた対象に対して、それを失われたものとして、積極的に振舞うことである。とするならば、(……) われわれは死の衝動のもうひとつの面を、つまり否定的なもの、不在、喪失などを制御するような、非病理的な面を見いだしはしないだろうか。」[リクール 1982, 345]

リクールは、芸術作品や子どもの遊びなどにおいては、死の欲動は非病理的で正常なものとして現れるのであり、そこでは遊びの象徴化、美的創造、現実検討への寄与があると述べる。これはウィニコットが述べる、内的現実と外的現実が入り交じった中間領域における遊びが、子どもの自我の発達を促進するという理論と重ねて理解することができよう。

## 5. まとめ

### —自我発達論としての再構成とその破綻—

本章は、フロイトの意図に忠実に糸巻き遊びを再解釈することを目的として書き進められた。そして、反復強迫という死の欲動に支配された糸巻きの遊びが、子どもにとっては不快や苦痛の再演に過ぎないこと、子どもがその遊びによって得るものは苦痛以外に何もなく、ただ無意味・無目的にそれを繰り返すことを強いられるということを示した。そこには成長も発達もなく、あるのは生命以前に回帰しようとする、個としての有機体を越えた大きなエネルギーの流れのみであった。しかしながら、子どもの遊びにおける反復強迫は、単に自己破壊、自己消滅へと向かうベクトルだけでなく、自他の境界を強化し自我の輪郭を屹立する発達の方向性も内包しているという点もまた、ウィニコットの理論を手がかりにしながら言及された。つまり、自己解体へと向かう死の欲動と、自我発達を含み込む生の欲動は、一見相対立する矛盾概念であるように捉えられるけれども、子どもの遊びにおいては両者が併存し同時に駆動するのだという結論が導かれた。子どもは退行しながら発達し、自らの輪郭を構築しながら破壊する。その二重性、あるいは往還の動きによって、子どもは次第に反復強迫としての遊びの拘束から脱け出し、快を求める創造的な遊びへと進んでいくのである。

しかしながらこのような本稿の論旨は、決定的な矛盾を孕んでいる。死の欲動とは、その本質が意味の否定、進歩の否定、ひとつの個体としてまとまりを得る統一の否定にあったはずだ。それを、条件付きとはいえ発達という生の欲動の論理に回収してしまうのであれば、そこにあるのは既に死の欲動とは言えない、何か別の概念であると言わざるを得ないのではないか<sup>5</sup>。自我心理学派がフロイトのエスを合理的な人間観のなかに同化しその真の価値を無化してしまうのと同様、遊びの肯定的な意味という側面から死の欲動を解釈するこ

5 先に引用したリクールによる死の欲動の解釈は、この点に無自覚である [リクール 1982, 345]。不在や喪失を制御するという死の欲動の非病理的な側面を再評価するという彼の解釈は、制御をすり抜けそこからはみ出るものとしての死の欲動の本質を見逃していると考えられる。



とは、結果として死の欲動の「否定」となってしまう。かといって、死の欲動こそすべての欲動の根底で働く根本原理であると述べて死の一元論の立場をとるならば、反復強迫としての遊びはすべて個体の破壊に行きつくということになる。

「死」を概念として取り扱うことの根源的な困難が、ここにある。「死」とは、ひとつの有機体が生命活動を止めて腐敗と分解の道へと進むということだが、それはあくまでも客観的・科学的な死の定義である。フロイトは生物学の知見に自らの理論基盤の源泉となるイメージの多くを借りているので、この科学的な死の定義が念頭にあることは言うまでもないが、それ以上に「死」とは、我々にとって体験不可能で、理解を超えた場所にあるものを総じて象徴するものでもある。我々は、自分が死ぬということを知っているがそれを体験することはできない。自分が存在する以前の世界があるということ、経験的に証明する手段はない。「死の欲動」も、そんなものがあるのかないのか、誰も確かなことは言えないのである。このような事態を、柄谷行人は以下のように述べている。

「第一次的マゾキズムであれ、死の欲動であれ、経験的な概念ではありえない。攻撃性が戦争の観察から容易に得られる認識であるのに対して、攻撃欲動はいわば戦争神経症の「悪夢」からのみ得られる超越論的な仮定である。しかし、攻撃欲動を、さらにそれがそこから派生するとされる一次的な「死の欲動」を仮定するのは、形而上学の再導入ではない。フロイトは、あくまでフィジカルな視点を貫きながら、そこにメタ・フィジカルなもの不可避性を、「欲動」として見出したのである。」[柄谷 2004, 102]

死の欲動は、経験的実証的な存在ではない。しかし、われわれの感覚や知覚にとらえられる世界を超えた超越論的存在と言うこともできない。柄谷が死の欲動は

形而上学の再導入ではないと述べるのは、以下のように理解できるだろう。「死の欲動」は、客観的に観察可能な概念、実証可能な経験的概念として捉えるべきではない。しかし、我々の経験世界を超えた超越論的概位相にあるのでもない。それは、論理や理解、言語や存在の領域を食い破ってはみ出してくる、なんらか言表不可能なもの蠢きである。個を超えた超越的な世界、論理的理解の及ばない非-知の世界、生命の起源と終末、我が存在しないパラレルワールドといった、言葉にしてしまえば即その本質が失われるような、直接知覚することができない何かの存在を、われわれに突きつけてくるもの。生の世界の否定としてではなく、常に生と共に在り、その背後に潜み、噴出の機会をうかがっているもの。飽かず繰り返される子どもの遊びを突き動かす蠕動。「死の欲動」とは、あたかも胎児の自律的な寝返りが母の腹部をうごめかせるかのように、生の背後で流れるエネルギーのうねりが、我々の世界を波打たせるというかたちで眼前に現れたものなのである<sup>6</sup>。

本稿は、フロイトの糸巻きの遊びを死の欲動という概念で再解釈し、それが子どもの自我発達に資するプロセスを描写しようとした。しかしながら、死の欲動を発達の論理と並置し、死の欲動もまた発達に寄与するものとして意味づけようとしたその時点で、死の欲動の概念はその本質を失い、論は破綻した。死の欲動は発達の論理へ回収されることを拒み、反復強迫の顕れとしての糸巻きの遊びは、快原理を超えた非意味・非生産性という地平の下で永遠に繰り返されることとなった。結果的に本稿の試みは、「なにも生み出さなかった」と言うことができる。

しかし、こうも言えるかもしれない。本稿が自らのテキストをもって示したこの破綻こそが、死の欲動の蠢きそのものをあらわしているのではないか。それは、死の欲動とは常に表象可能性からはみだし、接近不可能であるという本質を、論として失敗することで描き

6 小林敏明もまた、フロイトの貢献は「死というものがたんに生の否定、終了、裏返し、影ではない」[小林 2012, 186]と宣言したことにある、と述べている。死が生否定であるならば、死の欲動とは生の欲動の消滅でありさえすればよい。しかしフロイトは、死には生に還元することのできない独自のはたらきがあり、両者はたがいに拮抗し合うと主張した。小林によれば拮抗は相反とは異なり、「ある種の力やエネルギーが必要であり、それに応じた力学やメカニズムがはたらく」[ibid. 188]のである。

出すという試みとして捉えられるのではないか。むしろ、死の欲動とはそのような在り方でしか、描き出せないものなのではないだろうか。だとするならば、この破綻をもって、糸巻き遊びと死の欲動の関係を探求するという本稿の目的が達成されたと言えるのかもしれない。

リクール、P.『フロイトを読む——解釈学試論』久米博訳、新曜社、1982年。

#### 引用文献

- Erikson, H. Erik. *Childhood and Society*. Second Edition. Norton&Company Inc., 1950(1963). 『幼児期と社会』 仁科弥生訳、みすず書房、1977年。
- Freud, Sigmund. "Jenseits des Lustprinzips." *Gesammelte Werke*. Imago Publishing Co.,Ltd. pp.1-69. 1940. 『フロイト全集17』 須藤訓任訳、岩波書店、53-125頁、2006年。
- Lacan, Jacques. *Écrit. Seuil*, 1966. 『エクリ I』 宮本忠雄・竹内迪也・高橋徹・佐々木孝次訳、弘文堂、1972年。
- Winnicott, W. Donald. *The Maturation Processes and the Facilitating Environment*. The Hogarth Press Ltd., 1965. 『情緒発達の精神分析理論』 牛島定信訳、岩崎学術出版社、1977年。
- Winnicott, W. Donald. *Playing and Reality*. Tavistock Publications Ltd., 1971. 『遊ぶことと現実』 橋本雅雄・大矢泰士訳、岩崎学術出版社、1979年。
- アンリオ、J. 『遊び——遊ぶ主体の現象学へ』 佐藤信夫訳、白水社、1974年。
- エリス、M. 『人間はなぜ遊ぶか』 森楸・大塚忠剛・田中亨胤訳、黎明書房、1977年。
- 小此木啓吾編集代表 『精神分析事典』 岩崎学術出版社、2002年。
- 柄谷行人 『定本柄谷行人集 4 ネーションと美学』 岩波書店、2004年。
- ゴードン、R. 『死と創造』 氏原寛訳、創元社、1989年。
- 小林敏明 『〈死の欲動〉を読む』 せりか書房、2012年。
- 波多野名奈 「D・W・ウィニコットにおける「戯れ」としての自我——対象関係という視座から」 『教育哲学研究』 第92巻、pp.77-95、2005年。
- ベルサーニ、R. 『フロイト的身体——精神分析と美学』 長原豊訳、青土社、1999年。
- 西村清和 『遊びの現象学』 勁草書房、1989年。
- ラブランシュ、J. 『精神分析における生と死』 十川幸司・堀川聡司・佐藤朋子訳、金剛出版、2018年。