

# 遊びの「場」を開くことと心理療法

—風景に入り風景を眺める視点—

前川 美行

## はじめに

イメージ表現・描画・夢、さらに思考や行動、言葉にはその人らしさが表れる。個人の人格特性(らしさ)に、それぞれ社会文化や時代によるバリエーションが加わった表現型が顕在化する。それはそもそも身体性や主体性のあり方が、環境の文化的影響を受けているからであり、スマホやタブレットを子どもが操作し、簡単に動画にアクセスできるような情報過多時代においては、その影響が身体に出ないと考える方が不自然である。人は、そして人の身体は、生きるために環境世界に適応する柔軟性を持っているからこそ、環境の変化に敏感に反応し適応する。その可塑性は脳にも身体にも功罪さまざまな影響を及ぼす。それは身体がその存在する場と相互交流しているからである。場と私たちの相互交流が「生活する場」を生み出している。本稿では、言葉、笑い、イメージ表現などの特徴と、場に入り場を眺める視点について考えてみたい。

## 1. 言葉と心

### (1) 交流手段の変化: 言葉は画面に添えて

まず人々の交流手段はどのように変化したかを辿ってみたい。手紙や日記など文字による文章表現は、言語の持つ音と語りのニュアンスを消去したものである。そこで思いのニュアンスを伝えるために筆記具や紙を選び、字体を工夫し、文脈を駆使し語句を洗練させて表現した。メールなどの交流では伝達できる意味を補完するかのように、絵文字や顔文字が生まれ表現の幅を広げた。また、標準語の音を表現するのに適した文字は、話し言葉や幼児語、方言の親しみのある音やイントネーションを伝えにくい。そこ

でたとえば宮沢賢治(1924/1986)は「あめゆじゆとてちてけんじゃ」、「Ora Orade Shitori egumo」など詩の中で表音文字である仮名やアルファベットを用いて情感を表現した。

さらに、写真や動画がコミュニケーション表現手段に加わると、伝達できる表現の幅は格段に広がった。写真や動画に乗せてリアルタイムの私を瞬時に伝えるそのツールは、動き(写真の場合は動きを内包する画像)が視聴覚を通して、直接的・具象的に伝達される特徴を持つ。また、動画や写真に添えられる短い言葉は添え物で、画像の方が主役である。それは、意味を文脈とともに伝えるような表意文字を並べて意味合いを伝えようとする意図よりも、文字は添え物で繰り返しやオノマトペ表現によって臨場感を伝えているからのようだ。改めて「オノマトペ」が注目されているのもこのような話し言葉の持つ豊かな世界を表現しうるものだからであろう。オノマトペの体系には、擬音語、擬態語、擬情語などが含まれ、音まねから抽象的な音象徴語など幅広い。どぼどぼ、ごくごく、ワンワン、たらたら、わくわくなど挙げればきりが無い。

また相手の反応をその都度確認できないメールでは、事務的な意味連絡でさえ、不要な情感を刺激してしまうことがある。文字や文章がその言葉の持つ意味以外にもさまざまな意味合いを伝えてしまうからである。

### (2) 言葉と言葉の結合の場(意味づけと構成)

中井(1974/2010)は風景構成法などの非言語的接近法を「投影的方法」と「構成的方法」に大別した。「構成的方法」段階では syntagmatic(シンタグマティック)な選択過程が働いて表現が生み出され、「投影的方法」段階では paradigmatic

(パラダイグマティック)な選択過程が働いているとする。すでに風景構成法の空間構成と身体性の関連で筆者も述べた(前川 2013)が、この視点は言葉の面にも当てはめることができる。「構成」過程を「文をつくる際の選択とおなじく、“syntagmatic”な過程」(中井)として捉えられるからである。これらはそもそも言語学的概念である。

脳機能障害により失語症になった人に関する研究がある(立石、1993)。「言葉が出なくなる」という症状は“話せないから”ではなく、言葉が想起できなくなる状態から生じる。障害の部位によってタイプは異なるが、立石は「語連想」課題を失語症患者に施行し、健常者と失語症患者の「語と語の結合の場の構造」について考察した。それによると、失語症群は自由連想課題で刺激語と paradigmatic な関係にある連想語の出現頻度が健常者よりも有意に減少している。さらに抽象性の低い語では syntagmatic な関係にある連想語の出現頻度が有意に増加し、抽象性が高くなると「特異な連想語」(直接的関係が認められない語)が有意に増加するという。健常者は抽象度にかかわらず、paradigmatic な反応語が有意に多いことと比べると「語と語の結合の場の構造」の違いが顕著である。

さらに「語と語の意味的關係」を検討するために、刺激語の上位及び下位概念や同一カテゴリーを選択する課題を施行したところ、失語症群では刺激語と syntagmatic な関係にある語や音韻的類似語、無関係語を選択することが多くなることも示された。ここでの paradigmatic な関係の語とは「同一の品詞に属し、刺激語と意味的關係がある語」、syntagmatic な関係の語とは「異なる品詞に属し、刺激語と文を構成する語」と分類される(例えば、「馬」に対する paradigmatic な関係にある言葉は「犬」「ネコ」「動物」「選手」など。Syntagmatic な関係にある言葉は「寝る」「走る」など)。

以上の結果から、健常者は paradigmatic な語の安定的結合が形成されているのに対して、失

語症患者は具象的で日常的に慣れ親しんでいる言葉では paradigmatic な意味による反応ができて親しみがなく抽象的言葉になると syntagmatic な関係の言葉や無関係の言葉を連想しやすい。すなわち失語症患者一般(タイプにより多少の違いもあろうが)に語と語の意味的結合が健常者より緩く切れやすく、構造的結合によって言葉が連想される傾向にあると言えよう。

また精神病理と言語表現についての藤田(2013)の研究では、TAT から境界例の言語表現を分析して、antisyntagmatism な特徴を抽出している。syntagmatic な選択を回避し不統合のまま保持する傾向で、ロールシャハテストであれば識別形態による認知の優位性が定着していないために、「見るたびにころころ変わる」体験となって反応の構造的側面が崩れる。これは「対象を独立したものとして捉える主体の力の弱さの表れ」と考察している。

以上2つの研究より、paradigmatic な能力と syntagmatic な能力が認知的特性やパーソナリティの問題と関連していることがわかる。特にいずれかの機能が弱まる状態は、軽微であっても何らかの苦悩を生み出している可能性がある。言い換えれば、言葉の表現にはこの両方の能力が整っていることが必要であると言えよう。これは中井が風景構成法から見た統合失調症の妄想型と破瓜型の分類にこの2種の能力を空間に対する特性として挙げて、これらの能力と統合失調症のタイプの関連を指摘したことと同様の結果である。

## 2. 笑いと心

### (1) 笑いのツボ

言葉には交流すなわち物語り伝達する機能だけでなく、落語や漫才のように笑いを生み出したり、しりとりなど「遊べる」機能もある。

まず、自閉症スペクトラム(ASD)者の「笑いのツボ」を調べた李ら(2013)の研究を引用して、笑いのツボと交流について考えてみたい。中学生 ASD 者と定型発達群を対象にユーモア課

題への反応を調べた研究である。

それによると、ASD 者は面白さの着目点にユニークさが認められた。まず定型発達群が、「共感や発想・組み立てに注目する」のに対して、ASD 者にはその視点がない。またネタである発言が「比喩的な表現」である場合にも「その発言がそもそも現実的にあり得ない」点に注目していたこと。さらに「どこが面白かった？」という質問に対して理由を説明するのではなく、「内容を思い出し、ネタをそのままマネしながら笑う行動」が ASD 者の 1/4 に見られたことなどが挙げられている。これは筆者が ASD 者との心理療法で実際に感じる臨床的印象とも一致している。

李らの研究からは、ASD 者が“言語的やり取り”、つまり“概念間の不適合”よりも“非言語的な要素に含まれる不適合”に注目していることが示唆された。例えば、飛行機の機長が「お降りの際はブザーでお知らせください」とアナウンスするネタに対して、定型群は「飛行機なのにバスみたい」と“飛行機—バス”の概念間不適合に注目するが、ASD 者は「飛行機なのにバス」ということよりも「機長がこんなアナウンスするのはあり得ない」とルールへの逸脱に注目する。また ASD 者の方が課題のための“設定”（隣にいてメールを送ること、おばあちゃん役がおばあちゃんのような声だった）そのものに注目したり、“音や小道具など具体的なもの”を通してより面白さを感じることが多い。一方で、“作り手の意図や組み立て”についての言及がないなど、結果は ASD 者のメタ的な認知能力の特徴を表していると考えられた。李らは ASD 者のユニークな笑いの「ツボ」を知ることでユーモアを取り入れた心理的支援が可能になるのではとまとめている。

通常、ツボが同じ者同士は親近感も持ちやすい。ASD 者のユーモアへの注目点や感度が同年代者や周囲の人々とずれることは、言葉に対する想像力や状況理解の難しさとも関連しており、李らのこの研究は改めてそれを示していると言

える。心理療法場面におけるセラピストとの交流にも同様の傾向が表れているが、そのズレがお互いの誤解を生みやすく気持ちが伝わりにくいといっても過言ではない。場を共有しにくいのだ。したがって、自分と他者の笑いのツボが違うことを理解することは ASD 者にとって大変難しいことであり、ツボの違う他者が存在することが認識できたならば、他者の意図や心に気づく一歩にもなるだろう。

ASD 者を例に述べたが、日常場面における笑いのツボの違い、すなわち交流様式の違いは心のあり方および言葉による交流のあり方の特徴でもあると言える。

また、笑いのツボは人によるだけでなく、時代によっても少しずつ変化している。普遍的なツボもあれば、「今どきの若い人は…」と批判が起きるようなツボもある。ツボが理解できないと笑いへの親近感が生れず、ツボを共有する人たちへの拒否感さえ生まれる。1980 年代にツービート等の登場で爆発的な“漫才ブーム”が生れた時には早口の語りとブラックユーモア、ツッコミの激しさなどに多くの“大人たち”は眉をしかめた。笑えないのである。最近さらには笑いは進化し、抽象性の高い言葉による交流の機微から生まれる笑いは減ってきたように思う。抽象性の高いツボが共有されにくくなってきたようだ。社会に ASD 者が増えている（「本質的には ASD ではないのに ASD と診断されたり本人もそう思うような人が増えている」（河合俊雄、2013））、あるいは ASD 類似のコミュニケーション特性や認知特性を持つ人が増えていることも関連しているのだろうか。その点においても李(2013)の研究は意義深い。もしかすると、ASD 者の笑いのツボは現代的笑いのツボの一面にすぎないということかもしれない。

## (2) 個性を色付けるキャラと個性を消すキャラ

次に笑いを生み出す非言語的要素について考えてみよう。すでに述べた研究では、ASD 者の笑いの特徴に、言葉の概念間不適合よりも“非言語的な要素に含まれる不適合”に注目してい

ることや“音や小道具など具体的なもの”により面白さを感じる事が挙げられている。

古典的には、立ったまま（あるいは座ったまま）1人もしくは2人で（3人も）あだこうだと状況や人物像を描き出し、登場人物たちの絡みを語り、聞くものに設定のズレや人物のボケにツッコミを入れさせ、笑いを生み出す。そのような落語や漫才の話芸は大変楽しく、落語でも漫才でも掛け合いの会話のテンポや間（ま）、リズムの揺れが聞く者を引き込んでいく。イメージの世界が広がり、どっと沸き起こる笑いの瞬間にツボを共有する「場」が生まれ、人々の心がほぐれて距離が近づく。話者は声と表情、手振り程度の演技が中心で、服装の変化や舞台道具などは伴わないものが中心だ。

このような話芸で人の想像力を駆り立て、世界を広げてその中に引きこみつつ、概念間のズレや言葉の勘違い（ボケ）によって生み出す笑いは古典的スタンダードなものだ。先の例を引用すると、“飛行機なのにバスのようなアナウンス”などの概念間のズレや、登場人物の思いや行動が場面とずれていることを話の流れから理解して、そのズレが生み出す笑いを楽しむ。そのように言葉が広げる物語を想像して笑う心は、登場人物たちのそれぞれの心を想像することができるからこその笑いである。

またお笑いの世界では、昔から強烈なキャラ作りも常套手段としてあった。藤山寛美、博多淡海などが代表的だ。同じキャラ（風貌も！）の丁稚さんやおばあさんがさまざまなストーリーに登場し、いつものようにふるまい、いつものようにギャグや決まり文句を言ってくれる。観客はそれを待ち、ここぞのキャラ全開を待つ。役者個人に型として固定され個性を印象付ける強烈なキャラであった。

最近のお笑いを見ていると（…と、もちろん若い人たちのお笑いである）、漫才に加えてコントも増えているように思う。コントには小芝居がある。芸人の個性をキャラ化したり、中心的キャラとしてヴァリエーション応用したりしなが

ら、オリジナルの小芝居ネタによって笑いを生み出している。小道具や設定そのものに注目するツボの人にも、単純な繰り返しを好む人にも、ありえない状況を楽しむ人にも好まれる、わかりやすい具象的な「場」の提示形式である。

今やキャラ作りは10代の間人間関係の中和剤でもあるが、このような固定キャラになってしまうと関係が固定し、人間関係はより難しくなるかもしれない。今、思春期の子どもたちが仲間内で演じるキャラは、関係の中で柔軟にふるまえるためのものであり、個性を消すためのものようだ。大きな物語が消滅し、価値観が多文化した社会の中の小さな集団で、複雑化した人間関係の破綻を回避し、安定した関係を内輪で保てるように「物語としての意味から脱却して、どんな物語にも転用可能なプロトタイプであるキャラ」を「相互に協力しあって」演じ合っている（土井, 2009）。そして「外キャラ」を場面に応じて臨機応変に演じ分けることと同時に、「内キャラ」として感じている「本当の自分」を変容しないままに個人の中では固定化しつつあると土井は指摘する。

### (3) 言葉遊び: ダジャレ・横滑り

ところで、落語の枕に「小咄」というちょっとしたダジャレや落ちのある話がある。注意を引き付け、ちょっとほぐすような話し出しの笑いを生む短い話で、噺家のセンスが問われる個性的なネタであることが多い。一方で同じダジャレでも“オヤジギャグ”と言ってつまらない横滑りの言葉遊びや、下品な笑いがある。顰蹙を買い、しらせさせることも多いが、小咄同様、場の緊張を弛緩させる効果もあり、時によって、洗練された笑いに負けないほどの豊かな笑いを生み出すこともある。これらはコントとは違い、言語的要素中心の笑いである。

「ダジャレ」という言葉遊びの研究を紹介しよう。日本語ダジャレの特徴を音韻論・音声学研究の分野において大量の“ダジャレ corpus”からデータを抽出して子音や母音の配列やつながりを分析した研究である（Kawahara・

Shinohara 2009a,b)。それによると、「弁別素性に基づく音韻論的対応仮説よりも知覚的近似性に基づく音声学的対応仮説の方がダジャレの成り立ちをより説明できる」と言う。ビッグデータの時代らしく web からダジャレを大量に集めたデータがあること自体が興味深い、この corpus 分析からダジャレの母音や子音や韻律などによる構成を考察した研究である。それによると、言葉の持つ「音」の知覚的近似性の関与が大きいことがわかったという。高度な意味やリズムによる言葉遊びよりも、単純な音の近似による言葉遊びがダジャレの王道なのだ。

すでに挙げた李らの研究では、ASD の中学生が“音や小道具など具体的なもの”を用いた笑いに注目していたことを考えると、ダジャレは定型群よりも ASD 者の方の笑いのツボにはまりやすいことが考えられる。しかし ASD 者も好む直接的で単純な音のつながりで表現するダジャレの笑いは、おそらく ASD 者も定型群も共通に笑えるツボであろう。

そしてさらに corpus 分析のデータベースでは音遊びが文字で表現されていることも特徴的だ。しかしダジャレは声に出して初めて意味が理解できるものもある。音ではなく抑揚やイントネーションが意味をもたらし、理解させてくれることがあるからだ。次のような筆者の経験を例に挙げよう。昼食時、なみなみと味噌汁の入った椀を持って知人が向かいの席に座った。じっと見ていたら、知人は「てつ子味噌ですよ」と言う。そんな味噌があったかなと「テツコミソ、テツコミソ・・・」としばらく繰り返していると、はっと気づいた。「手、ツッコミそうですよね。」

こんな聞き間違いは一人でくすすと笑えるが、言葉の意味が崩壊して全く異なる意味が出現した楽しさである。そしてそれを笑うときには、意味崩壊を楽しみ、音や韻律と感覚的（身体知覚的に）に遊んでいる。単純ではあるが、多くの方が共有できる身体的共感を持つ笑いであり、決して単なる未熟な笑いとは片づけてしまえるものではない。

#### (4)オノマトペ

さて、ここでオノマトペについて考えてみよう。言語研究者で先のダジャレ corpus 分析を行った篠原(2015)は、オノマトペがソシユールの提唱した言語の第一原理である恣意性を満たしていないことに注目して、恣意性原理の反例となりうるかもしれないと述べる。

言葉の持つ恣意性とは「石」が「い」＋「し」であることと音に必然的結びつきがなく、恣意的な決まりごとであることである。一方で衝撃を表す「バーン」というオノマトペは実際の音に似ており、「ネーン」ではどうしても衝撃音を表しているようには思えないと述べる。つまり、オノマトペは「語が表す対象と、語を構成する音がある独特の『近さ』を持っている語群」である。そして「音象徴」と呼ばれる現象がその「近さ」を感じさせる。「音象徴とは、語を構成する音が、それ自体で（恣意的な約束事によらず）、何らかのイメージを喚起する、という現象」である（篠原）。

また、中国語、英語、日本語の話者に意味を成さない創作語彙を呈示して印象を評定する実験を行ったところ、「大きい」や「汚い」という印象をイメージしやすい“音”があるとの結果を得ている（篠原、2015）。この結果は、個別言語の音韻構造によらず、言語以外の人間の知覚、感覚、環境との関係に音象徴が依存しているということでもある。これは、ダジャレが知覚的近似性に基づく音声学的対応仮説、つまり知覚としての音の近さに依拠しているという考えや、音による笑いへの嗜好とも重なる。

また、その音象徴との関連による命名も多く見られる。音と遊ぶ命名である。見て聞いて驚くきやりーばみゅばみゅ（無意味音列がオノマトペ的に音象徴を作る命名であり表記である）は、斬新かつ世界共通、そして日本ならではの最新型キャラであろう。彼女は音遊びに長けている。世界共通の音象徴センスを持ち、視覚的象徴性を前面に出してスマートに直接的に訴え、あるイメージを作り出し、巻き込むキャラを完璧

に演じきっている。

### 3. イメージと遊び

#### (1) 言葉の喚起力と想像力

1つの音があるイメージを喚起させることは、言語の異なる人々の間で“画像+音+表音文字”による交流が広まっていることと関連があるように思う。音を伴う動画では音を含む直接的表現を身体で感受し、音のない文字の交流では文字が作る音やオノマトペに耳を澄まし、身体で感じ取る。ネットの向こうの誰かからの発信を身体で感受し身体知覚的に情感を刺激される。意外にも私たちは、音への感性を高めて来ているのかもしれない。受け手側から見れば画像や音などの直接的情報は他者の意図を含まないものである。誰かの意図や思いを込めた言葉を感じ取るよりも、直接感じ取りたいという欲求があるのかもしれない。それは言い換えれば、より触感に近いものを欲しているのかもしれない。発信者もどこかにいる誰かと繋がるために、直接的・具象的に自己表現し、受け手側にイメージを喚起させて伝えたいという欲求があるのだろう。つまり、受け手側の身体を“場”に巻き込んで、直接触れ合うようなコミュニケーションを望んでいるということかもしれない。

さて、言葉から能動的・主体的に意味を読み取りイメージが展開する現象と、言葉の音によって受動的にイメージが喚起させられる現象では違いがある。前者は受け手の想像力に依拠するもので、後者は直接的・具象的なダジャレや笑い、オノマトペなど、より身体知覚的で反射的なイメージ喚起法で、受け手の想像力はあまり期待していない。「頭で考えないでください、身体で感じてください。」そんなメッセージがあるのかもしれない。では、これは笑いの幼さや、言葉のメタファー機能の幼さ・未成熟、あるいは切り取る主体機能の弱さを表しているということなのだろうか。

#### (2) セラピストと言葉

長々と専門外の話をしてきたが、ここで心理

療法について考えてみたい。一般に心理療法では1対1の対面で一定の枠（面接構造）、すなわち“in vitro”な場を作り、その場に生まれる交流によって変容のプロセスが動き始める。クライエントさんは外の世界“in vivo”で体験した出来事、記憶、思い、さらには身体がもつ記憶や夢の体験そして身体的苦痛感や言葉にできないような感覚などをその場に持ちこんでこられる。私たち心理療法家はいろいろな問題や障害を持つ方とお会いするわけだが、中にはほとんど話さない人や、多弁でしゃべり続ける人もいる。妄想という世界の中で生きておられて、言葉の意味が独特な方もおられる。さまざまなクライエントさんと心理療法の場で繰り返しお会いして、時間を重ねるうちに変容が生まれる。そこには相互交流が起こるからである。セラピストの側もそこに参加している。

その場において、クライエントさんの主観を尊重し、その視点から見た世界をともに眺めるのがセラピストの役割である。体験の語りや想起しているイメージは、単に言葉で表現されているものにとどまらない。言葉では表現できない体験や思いを感受し、見えないものを見ることができると、これが重要なテーマとなる。信頼関係を醸成し交流して、セラピスト自身の「私」に生まれる思いやイメージ、身体感覚における微細な動きを感じとることができるかどうか、それが変容のプロセスを促す鍵となる。

交流は主に“言葉”を媒体としているが、それを補う多種多様な感覚をその場で働かせ、感性を磨き感受性を養う。頭による理解ではなく身体による理解である。

では、身体による理解とはどのようなものか。交流の場が活性化している時、尼ヶ崎（1990）によれば、私たちの身体は「話し相手の身体の動きをなぞることによってその話を身体レベルから理解」する。それは「相手の動きを見て自分の身体を操作するのではなく、相互的コミュニケーション活動の流れに導かれる形で、全く意識することなく呼応する身体によって行われ

る」。その呼応は身体の「なぞり」による。「会話は二人で一つの場を形成し、一つの行為を遂行する相互主観的活動」であり、「私たちは心身の全体で互いに同期」する。互いに相手をなぞりつつ、呼吸を合わせ、二つの身体が「一つの踊る身体の二つの部分に感じられる」ようになる。

このように音や笑いは身体と結びついている。会話とは身体を含んだ交流なのである。ニヶ崎はさらに述べる。「コミュニケーションが成立し、相互理解が実現するためには、言葉のやり取りの水面下で互いに相手の身体をなぞり、その態勢を（つまり意味を）身体で理解しなければならないのである」。セラピストの身体がクライアントの身体に呼応するとき、二つの身体は思いもかけない新しいステップを踏み始めるのだろう。

### (3) 遊びの場を開く

では、新しいステップを踏み出すようなかわりとはどのようなものなのだろうか。ウィニコットは遊びを重視する（Winnicott, 1971/1979）。心理療法は「2つの遊びの領域を、患者の領域と治療者の領域とを、重ね合わせることで」あり、「もし患者が遊べないなら、患者を遊べるようにする何かが必要」で、遊べるようになってから心理療法は始められると述べる。人は、遊ぶことによって創造的な個人となり自己存在感覚を確かなものにできるからだ。ここで生きていること、私自身として存在することを実感できる。「ぼかばかしく見える」ような遊びは、「無統合状態」になることで、その場にこそ創造的なものが発現する。つまり、主観的対象と客観的に知覚される対象との間の、「自分の及ぶ範囲“me-extensions”と自分でないものとの間の、潜在空間“potential space”」という場において「信頼」を基盤として遊ぶことで、創造的プロセスが生まれるというのだ。

遊ぶとは何か。遊びの中では創造性が発動し、自己存在を発見・確認できる。笑いが生まれ、身体も緩むことがあるだろう。しかし、たとえば

ウィニコットが考案した描画法、“スクイグル squiggle game”を施行してみると遊ぶことが意外に難しいと実感する。意味の世界で硬直しているクライアントさんに、なぐり書きの線画を差し出し、そこに何かを見て描いてもらえるためには信頼関係がなければできない。相手の意図を読み取りそれに合わせて演じることをよしとしている人が、他者の描線に自分を投影すること（無意味線から意味ある形を描くこと）や、相手が何を答えるかわからない状態で自分を差し出すこと（無意味な線画を描くこと）は大変不安で恐ろしいことだからである。他者の意図をおもんぼかるのでも探るのでもなく、自由に描いてよいという安心感が創造を生む。そして、クライアントさんにとって、意図を超えて無統合状態で遊べる場になっているためには、現前するセラピストが自身を投げ出して遊ぶことがまず必要なことかもしれない（ただし、あまりのギャップは引かれる）。

一方、日本で発展した箱庭療法について考えてみよう。ここでもクライアントとセラピストとの信頼関係がベースになることは同じである。河合隼雄（1993）は「非常に視覚的にもものを掴むことができ、非言語的に把握することができる」日本人には箱庭療法が向いていると述べる。箱庭療法の特徴として、砂や具象物が存在し、視覚が「触覚性」と強く結びついている点が重要で、視覚と触覚とがうまく結びついて『身体性』が生まれる」（中村、1993）ところに臨床的意義がある。すなわち、箱庭は直接的・具象的に身体をまきこみ（前川、2012）、意味を超えた世界を展開させるのである。

スクイグルも箱庭も信頼関係を基盤に遊びが生まれるという方向だけでなく、逆に二人で一緒に取り組むことで信頼関係が深まり、遊びの場が開かれるという方向もある。相互交流が遊びの基本だからである。

ここで注意しておきたいことがある。創造性が発現して内からの表現が生れ、変容を引き起こすような遊びと、ダジャレに代表されるよう

な遊びは次元が少し異なることである。ダジャレは楽しいが表面的で横滑りの表現であり、緊張をほぐしてはくれるが真に創造的とはいえない(「きやりーぱみゅばみゅ」はダジャレではない)。しかしながら遊び一步手前で踏み出せないときに、ダジャレの力を借りて遊びの場が開かれることもある。自分を隠し、自分の物語など持たない人物(物語フリーな人物)として“外キャラ”を演じている人は、同調や小芝居ネタはできても、自分を投げ出して表現することは大変恐れているようだ。それは、自分の物語を語るとたちまち崩壊させられてしまうからである。大きな物語が崩壊して多元的な価値観の世界で小さな物語が大切であると言いつつも、他者の個人的物語をお互いに尊重し合う関係には至っていないようだ。そんな人の奥に隠れている“内キャラ”が遊びの場に姿を見せ、自分の物語を安心して語れるようになることが心理療法のテーマと筆者は考える。遊びの場が開き、創造的に自己存在感覚を実感することが心理療法の目的であると考えているからだ。

## 4. 風景と心

### (1) 風景とは

最後に中井の考案した風景構成法に戻って考えてみよう。すでに syntagmatic(シンタグマティック)な選択過程と paradigmatic(パラディグマティック)な選択過程について述べたが、失語症において syntagmatic な関係にある語や音韻の類似語、無関係語を選択することが多くなることや境界例の言語表現が antisntagmatism、すなわち syntagmatic な選択を回避し、不統合のまま保持する傾向を持つこと、さらに識別形態による認知の優位性が定着していないために対象を独立したものとして捉える主体の力が弱いことなどを先行研究からまとめて述べた。さらには、ダジャレの知覚的近似性、“音や小道具など具体的なもの”を通して面白さを感じる中学生 ASD 者の特徴、オノマトペの音象徴など、意味崩壊を楽しみ、音や韻律を

感覚的(身体知覚的に)に遊ぶ世界があることを述べてきた。しかし遊びの背景には syntagmatic な選択能力と paradigmatic な選択能力両方の働きが必要で、豊かなメタファーや象徴的で創造的な表現はその上で可能となる。それを成熟と呼ぶことができる。風景構成法においても構成面と色彩や内容面の両者が整って描かれていることを自我の成熟の条件として理解することができる。

ところで、風景とは知覚情報処理により表象されたものである。landscape という言葉と風景画(人物に従属するものではなく自然が中心として描かれた絵)の登場は、近代初頭 16 世紀になって現れた(ベルク、1990)。森に棲んでいる縄文人には野性の空間が存在しなかったのと同様に、風景は主客が分離し近代的主体の誕生とともに概念として明確になったのである。

### (2) 眺める視点

風景とは「人間の世界に対する関係の、感覚でとらえられる表現」のことで、私たちは教育や文化に「仕込まれた視線」によって風景を知覚する(ベルク)。視線の誕生によって初めて環境は風景として切りとられ、意味を与える象徴様式によって把握されるようになった。パノフスキー(1964/2009)が遠近法を象徴形式として論じたのと同様に、眺め切り取る視線が風景を作るのだ。風景を描く日本人の「視点移動」様式や、西洋の近代的主体が闊歩した頃の線遠近法は象徴様式すなわち心のあり方と関連している(前川、2013)。ベルクは「日本の風景の美学は多中心的と形容できる」と述べ、見る者の視点が「移動して中心からずれることで、風景の連続的な面が構成する新しい状況にそれらの面を階層化せずに適合」させる特徴があるという。

またベルクは安藤広重の風景描写の特徴として俯瞰的展望を挙げているが、線遠近法は「中心に位置する理想状態の観察者の力を意識」したものだと言う。では、面的で多中心的な風景を作る日本の視線は、八百万の神の国の視線と呼べるだろうか。「面の階層化が面の並置に置き換



えられると、観察者の目は一つの面からもう一つの面へと移動して、面の一つ一つに、主体の位置よりもむしろ対象によって規定される内在的な価値を付与することになる」(ベルク)。これは、思想面より先立って近代性への問い直し絵画の世界で起こり、主客の区別が希薄になっていった印象派セザンヌの絵画特徴でもあると述べる。ベルクはこれを面から面へ視点移動しながら、主体が風景内部に深く入り込むことを象徴する様式と考える。日本文化の下から上に地面を見上げていく風景描写があり、風景構成法等の描画においても「地面への意識」「足元への意識」が考えられることを筆者は述べたが(前川、2014)、そこでは面を一つに統合する必要性をそもそも感じていない文化の特徴も考えられる。

## 6. 場を眺める視点

### (1) 日本文化の持つ視点

ベルクは都市と風景を眺める視点の日本文化的特徴を以下のように挙げている。

- ①主体の中心性の弱さ：主体は各々の具体的かつ個別の場所との関連において位相的にその位置を定める。
- ②現在主義：瞬間瞬間がそれ自体として価値づけられる視点の点在。
- ③並置：諸要素の並置に価値を見だし、支配的原則による統合には価値を認めない。

この3点は、実は東アジア文化圏とも類似があると言う。彼は近代性が崩壊した世界のあり方を「主観性の客体化」をキーワードとして考察している。無意識であることを意識できるようになった主体が主観性を認識したということらしい。「人間の視線は自身から一層距離を置き、同時に事物に一層近づくことになる」。すなわち「客体として風景の中にある主体」という考えである。驚くことにこれは ASD 研究で述べられる ASD の特徴と重なっている。西欧から見ると日本的な心は ASD 的に見えるというのだろうか。

彼は、今後の西欧社会への示唆として、つまり近代的主体が明確に確立した西洋における主体の問い直しという **movement** の対照として現代日本人の心を捉え、新たに別のものになる可能性を見いだしている。これまで本論で述べてきたことから、場所によって外キャラを演じるあり方や、横滑り表現で音を近似させ楽しむダジャレや直接的表現への嗜好なども、風景や都市のあり方から捉えたベルクの考えと類似した傾向を示している。その心のあり方は、必ずしも主客分離以前の心ととらえる必要はなく、新たな独自の心のあり方でもあるという仮説も生まれる。つまり、この心のあり方を修正すべき、あるいは非定型の発達として捉えるだけでは片手落ちとなろう。近代的主体を目指す方向を取り入れたことで古来のあり方が非定型となり、その流れに乗りきれない心の問題が際立っているということかも知れない。この類似点は、私たちに何を教えてくれるのだろう。主客を分けず、並列し、自らが風景の中に入って動きながら自らと風景を捉える視点は、必ずしも未熟ではなく、一つのあり方であり、まるで近代的主体の嵐が吹いた後でむっくりと起き上がった稲のように土着の身体性を表しているようにも思える。

### (2) 生きている場に入ること

人と人とのつながりについて中井久夫(1992)は「常識が考えるよりもはるかに複雑で奥行きがあり、またなまぐさいもの」であるため、「多少ウェットな感じの『つながり』という言葉の中性的な『相互作用』と言い換えたい」と述べている。そして相互作用の前提は「場」が形成されていることであるという。では、「場の形成」とはどうやって可能となるのだろうか。盆踊りに「庭ならし」という踊りがあるが、それを一つのメタファーととらえることができるのではないだろうか。大地に足を垂直に踏み降ろし、かかる、という動きによって、さまよい荒すさぶ魂を鎮撫するとともに大地との関係を開く踊りである。同様に「場の形成」とは場を横に広げて関係を

作るだけでなく、その場所(大地)との関係を開くことだろう。個人それぞれが行為以前の身体を巻き込む相互交流をして影響しあう場で足を踏みしめることである。そこでは「場」そのものがエネルギーを持ち、生きている。

心理士は、その場に入って心理臨床を行う場合、成員とは少し別の位置づけで場に所属する。「場」に入り「場」に関与する(相互作用に取り込まれる)と同時に、外から眺めるのである。場に入り積極的にかかわりながら、場の「性格」「特徴」を身体で感じ取り、頭で理解する。熊倉(2004)は、現場に入ることは、現場の人的ネットワークに入ることであり、複雑さ、不可解さに無防備で投げ込まれることであると述べる。心理士はいきなり複雑な相互作用が網の目のように(いや、クモの巣か…)絡み合っている現実には投げ出されるのだが、複雑であるからこそメンタルヘルスの専門家が必要なのであり、その場に専門家として入り、人と出会うことが求められている。そこで心理士が陥りやすいことは閉じこもってしまうことだ。熊倉は「現実が非合理で神秘性を備えていることを知っていれば、不要に力まないで」、「その場にいる人たちに率直に意見を聞き協力を求めることができる」と言う。その通りなのだが、“何も知らないのに専門家である”という複雑な心理が自然な行為を阻んでしまいがちなのだ。

また、集団にかかわらねば見えないことがほとんどで、個人へのかかわりと集団へのかかわりの二重の視点が必要になる(熊倉)のだが、心理士にも何が起きているのかがわからないことも多く、知らないのに“専門家”であるとの看板が邪魔をして、場に入らせず、聞けない孤立状態を作り出すこともある。そして、心理士の陥穽として集団へのかかわりを避け、個人のみへのかかわりに逃げ込む。逆に、上司・関係者などからの圧力や軋轢(何もしてくれないなど不要論がささやかれる)が生じると、今度は集団へのかかわりに労力を費やし、個人へのかかわりの視点が消失する。膠着した組織に同一化してしま

えば専門家としての成長は望めないだろう。

場はエネルギーを持つ生き物のようなものだが、場に参加し交流するからこそ場からエネルギーをもらえ場に支えられる。心理職の中には「連携」と聞くとすぐに「守秘の問題」と考えて不安になったり硬化する人が多いのだが、「連携」とは足並みをそろえることである。CIの情報を話す連携が望まれている場合よりも、多くの場合は周囲がどうかかわればよいのかの助言がほしい、あるいは周囲と心理士の方針がずれていないかと確認し合うことが連携である。クライアントさんが「生活の場」の中で生きやすくなるためにどうしたらよいのか、それを一緒に考えていくのである。生活の場での情報や人とのつながりを面接に生かすことができるかどうか腕のミセドコロなのであろう。場に入って、その中で眺める視点を持つこと。その視点の形成が心理臨床の場の形成であるといってもよい。そして、そこに遊びが生まれる。

### おわりに 一場に入り、場を眺める一

「生活の場」における心理臨床についての小論を書くつもりで書き始めたならこのようになってしまった。私たちの周りでドンドン猛スピードで行き過ぎる言葉の世界を眺めることから書き始めてしまったからのようである。意味のないことを書き連ねてまともにならないようになってしまった。

初めて心理士としてスタートした社内相談室での戸惑いを思い出す。白衣もなく、明確な資格もなく、現場と自分の生活の境界が薄く、自分の足元とつながった地面に現場がある「生活の場」。肩書で隠せない、さらされる怖さを感じたものだ。キャラを演じることもできなかった。しかし、周囲の人に育てていただいたことで場が温められ、場の方が成長し筆者を育ててくれた。

その支えに答えるために重要なことは心理士としての臨床力を高めることであろう。個別のクライアントさんの問題にしっかりと向き合え

る専門的力がなければ、連携と称して組織や外の視点を中心にしてしまうことにもなりかねない。「場の共有者」であり「場を俯瞰し、異位相場への扉を守る専門家」の両立。場の中で移動しながら深く入り込み、面構造を並列的に把握し、ダジャレで空気を緩め、そして遊びの場を開く。「生活の場」の臨床とはそのようなものではないかとひとまずこの小論をまとめることにしたい。

## 文献

- ・ 尾ヶ崎彬 (1990) 『ことばと身体』 勁草書房
- ・ Berque, O. (1990) 篠田勝英訳『日本の風景・西欧の景観』 講談社現代文庫、講談社
- ・ 土井隆義 (2009) 『キャラ化する/される子どもたち— 排除型社会における新たな人間像』 岩波ブックレット 岩波書店
- ・ 藤田裕司 (2013) ロールシャッハ・テストにおける「境界例」の言語表現病理 『大阪教育大学紀要第四部門』 第 61 卷 第 2 号 pp.135-143.
- ・ 藤田裕司 (2012) 精神障害者の TAT (その 4) — 境界例の場合 『大阪教育大学障害児教育研究紀要』 第 34 卷 pp.13-21.
- ・ 河合隼雄・中村雄二郎 (1993) 『トポスの知』 TBS ブリタニカ
- ・ 河合俊雄 大人の発達障害における分離と発生の心理療法 河合俊雄・田中康裕編『大人の発達障害の見立てと心理療法』 創元社 pp.4-20.
- ・ Kawahara, S.・Shinohara, K. (2009a) The role of psychoacoustic similarity in Japanese puns: A corpus study. *Journal of Linguistics*. 45(1) pp.111-138.
- ・ Kawahara, S.・Shinohara, K.(2009b) Calculating Vocalic Similarity through Puns. 『音声研究』 第 13 卷 第 3 号 pp.101-110. (川原繁人・篠原和子 ダジャレから見る母音の近似性)
- ・ 熊倉伸宏 (2004) 『メンタルヘルス原論』 新興医学出版社
- ・ 前川美行 (2012) 生き物としての箱庭や言葉 (全国研修会講演録) 『箱庭療法学研究』 第 24 卷第 3 号 誠信書房 pp.123-139
- ・ 前川美行 (2013) 風景構成法の空間構成と身体性に関する一考察 — 遠近法と視点移動 — 東洋英和女学院大学『心理相談室紀要』, vol16, pp.62-72.
- ・ 前川美行 (2014) イメージ表現と身体性— 伝統的な平面感覚と伝来の視点 — 東洋英和女学院大学『心理相談室紀要』 vol17. pp.65-75.
- ・ 宮沢賢治 (1924/1986) 永訣の朝 『春と修羅』 宮沢賢治全集 1 ちくま文庫 筑摩書房
- ・ 中井久夫 (1970) 精神分裂病者の精神療法における描画の使用 — とくに技法の開発によって作られた知見について — 芸術療法, 2, 77-90.
- ・ 中井久夫 (1971) 描画をとおしてみた精神障害者、— 特に精神分裂病における心理的空間の構造. 芸術療法, 3, 37-51.
- ・ 中井久夫 (1972) 精神分裂病の寛解過程における非言語的接近法の適応決定. 芸術療法, 4, 13-25.
- ・ 中井久夫 (1974/2010) 統合失調症状態からの寛解過程 [原題: 分裂病状態からの寛解過程] 『統合失調症 2』 みすず書房
- ・ 中井久夫 (1992) 「つながり」の精神病理 『個人とその家族』 中井久夫著作集 6 巻, 岩崎学術出版社
- ・ Panofsky Erwin (1964) Die Perspektive als “Symbolische Form” Verlag Bruno Hessling, Berlin. (エルヴィン・パノフスキー: 木田元監訳 (1993/2009) 『<象徴形式>としての遠近法』 ちくま学芸文庫 筑摩書房
- ・ 李熙馥・榎本泰亮・滝吉美知香・横田晋務・永瀬開・松崎泰・菅原愛理・田中真理 (2013) 自閉症スペクトラム障害者におけるユーモア理解 — 面白さの評価に焦点を当てて — 『東北大学大学院教育学研究科研究年報』 第 62 集・第 1 号 pp165-184.
- ・ 篠原和子 (2015) オノマトペと認知科学 『日本語学』 Vol.34-11 pp.44-54.
- ・ 立石雅子 (1993) 失語症患者における語連想 — 健常者との比較 — 『音声言語医学』 Vol.34, No.4, pp.322-329.
- ・ Winnicott, D. W. (1971) *Playing and Reality* Tavistock Publications Ltd, London. 橋本雅雄訳 (1979) 『遊ぶことと現実』 岩崎学術出版社