

創造性と知覚的空想
—フッサールとウィニコットを巡って—

村上 靖彦

目 次

1. 知覚的空想と超越論的テレパシー
2. 超越論的テレパシーと主体変容
3. 超越論的テレパシーと創造性
4. 全く新たなものの到来

創造性と知覚的空想 —フッサールとウィニコットを巡って—

村上 靖彦¹⁾

1. 知覚的空想と超越論的テレパシー

遊びと治癒

本稿の主題は現象学の視点から創造性の形式構造を明らかにすることにある。現象学で創造性を扱おうとするときには、空想それ自体の可塑性が議論の出発点となるであろうが、この空想は対人関係のなかで十全な創造性を獲得するというのが本稿の要点である。そのためまず空想が作動する対人関係独特の構造を検討する。フッサールが知覚的空想と呼んだ現象を核にもつこの構造、これを超越論的テレパシーと名付けることになる。この構造が空想の持つ創造性を拡張し、成長や精神疾患からの回復といった主体変容の構成要素をなすことが最後に明らかになる。

まず主題を示すためにウィニコットが『遊ぶことと現実』第三章で挙げているダイアナという五歳の健康な女の子の事例を例に取る。実際に診察を受けたのはダイアナではなく抑うつ的な母親である。母親は自分自身の不安を和らげるためにダイアナが同伴することを必要としていたのであった(*ibid.*, 46)。すなわち治療は母親を対象としているが、このセッションは構造的にトリオで成り立っている。すなわちダイアナと遊びながらウィニコットは母親の相談を受けているのだが、ダイアナはウィニコットと遊びながらも母親の相談に耳をそばだて、母親が泣くと不安を募らせる。一般に不安においては遊びが停止したり強迫的な行動に移行したりする。しかしウィニコットはダイアナに対して、母親が泣いている理由（ダイアナの弟の心臓の病気）を説明してあげることで不安を解除するとともに、積極的に遊びに介入することで遊びのさらなる展開を助けている。この遊びのなかで彼女は「子どもの世話をするお母さん」を演じる。こうして遊びのなかで実現するダイアナの成長が、母親を支えることで治療の助けにもなっている。間主観性のなかで展開する創造性が成長と治癒という主体変容の内的構造をなしているのである。

ダイアナとの遊びのなかでウィニコットは二回、自らのアイディアを導入している。

子どもたちは相手が自由に遊ぶことができるときにさらに容易に遊ぶことができる。私は突然私のポケットのなかのティディベアに耳をあてて「何かしゃべってるよ！」と言った。彼女はとても興味を持った。「遊び相手が欲しいみたいだよ。」と

私は言って、部屋の反対側の戸棚の下のおもちゃのなかに羊のぬいぐるみがあると伝えた。(Winnicott 1971, 44-45)

この介入でのウィニコットはごっこ遊びそのものの作動のスイッチを入れている。

二回目は、ダイアナが、テディベアと羊を赤ちゃんに見立てて喧嘩させたあと寝かしつけるときの介入である。

私はもう一度自分のアイディアを持ち込んだ。「見て、赤ちゃんたち〔テディベアと羊のぬいぐるみ〕が見た夢が、床に散らばってるよ。」と言った。このアイディアは彼女の興味を引いたので彼女は採用し、赤ちゃんが寝ているときの夢を代わりに見るかのように様々なテーマを展開した。(Winnicott 1971, 45)

ぬいぐるみが夢を見るというアイディアは、空想のさらなる活性化を要請している。

クライアントの遊びに自分のアイディアを持ち込むウィニコットのやり方は、精神分析としてはオーソドックスではない。たとえば、メラニー・クラインやドルトであれば、子どもの遊びには参加せずに観察し、解釈だけを投入する。もちろんこのウィニコットの事例はダイアナの治療ではないが、スクイグルというクライアントと二人で落書きを完成させてゆく技法からもわかるとおり、ウィニコットは治療場面においても積極的に自分の空想をクライアントに向かって投げかける。クラインやドルトの場合は、分析家の幻想を持ち込まないこと、クライアントの幻想を純粋な形で取り出し解釈して病理を探ることが大前提となっているので、遊びへの介入・参加は差し控えられているのであろう。それではウィニコットはいったい何をしていることになるのだろうか。おそらくウィニコットが「心理療法」と呼んで狭義の精神分析と区別している技法の内実がこの遊びによる治療である²⁾。この「遊び」において何が起きているのか、そして遊びが主体変容にどのように組み込まれているのか、これが本論のテーマである。

超越論的テレパシー

いったんウィニコットとダイアナから離れて、フッサールを出発点として空想と空想の接続の形式構造について考えたい。

私にはあなたが何を考えているのか厳密にはわからない。私と相手の思考とがつながるためには、超能力としてのテレパシーが不可能である以上媒体が必要である。ここではそのもっとも基本的な構造を示していると思われるごっこ遊びを例に取りたい。

ごっこ遊びの場合には、知覚的空想 *perceptive Phantasie* が接点となる。フッサールの概念である知覚的空想とは、石ころを「おにぎり」に見立て、子どもが「お母さん」役を演じる作用である³⁾。このとき石を石として知覚していながら、同時に「おにぎり」を空想している。しかも奇妙であるがおにぎりの「イメージ・像」なるものが、頭の中

にせよ石ころのもとにせよ、どこかに実在するわけではない。つまり絵画を見る際のイメージ（像客体 Bildobjekt）にあたるものはないが、たしかに「おにぎり」が空想されている。どんなおにぎりかは指定されていないので、モデルとなる指示対象（像主題 Bildsujet）も想定されてはいない。すなわち、ここでは像・イメージもモデルももたないかもしれない空想が実現する（それゆえ想像ではなく空想である）。そして言葉を使わないパントマイムを考えればわかるとおり、言語の現実的な作動なしでも、共通の文化的基盤があれば、この知覚的空想は共有される⁴⁾。このような石ころ＝おにぎりを媒体としたときに、私も相手もイメージを持つことなく、この知覚に媒介された空想を共有することになる。

イメージとそのモデルをもたないということは、二人の石ころ＝おにぎりの知覚的空想が二人のあいだで同じなのか違うのかを問う基準がないということでもある。奇妙なことだが、参照軸となるイメージとモデルがないために二人の空想内容は比較不可能であり、それゆえに同一性も差異も問題にはならない。二人のあいだでは誤解が生じているかも知れないし、互いの心の中は絶対にわからないのだが、にもかかわらず空想が完全に共有される。二人のあいだの知覚的空想はあえて名付けるなら「同一性を持たない唯一性」である。二人の空想内容の同一性と差異が問題になるのは、「おまえは本当は何を考えているのか？」という問いと反省を持ち込んだときである。このとき知覚的空想の次元から、判断の次元へと経験が変質している。正確には、「問い」「誤解」「嘘」が成立する時点で高次の象徴構造が介入すると思われる(村上 2009a)。知覚的空想の次元にとどまる限り、二人は一つの空想世界を生き空想を共有する。言語を使わないパントマイムから明らかなように、そして演劇の物語全体が理念化されようがないことからわかるとおり、この共有は言語を前提としていたとしても理念性の共有ではない。あくまで空想の共有である。このような思想の完全な共有においてある種の「テレパシー」、超能力とは異なる誰もが行っている隠れた構造としての「テレパシー」が成立する。これが無くてはコミュニケーションがとれないが、日常的には主題化されることなく背後の構造として作動するという点でこれは超越論的である。すなわち「超越論的なテレパシー」とでも名付けられるような現象が、常に人と人との間では成立している⁵⁾。

もう一つの特徴は、この空想の共有としての超越論的テレパシーが独特の意味で受動的であるということである。映画や舞台を見るときには、観客は意識的に劇を見ようとしなくても、否応なく劇（フィクション）を経験してしまうのであり、劇への引き込まれは意志とは無関係である。空想世界への引き込まれは有無をいわせない強制的なものである。意志の力、あるいは自我の能動性で超越論的テレパシーを開始するわけではないのだ。知覚的空想が自律的に作動し、志向的意識がそこに組み込まれる。空想それ自体の自発的発生と自発的展開がある。この展開は自我の能動志向性から独立するだけでなく、志向性よりも優位に立つことすらある。

テレパシーとシンパシー

決定的なことは（少なくとも潜在的に）相手がいない限り知覚的空想は成立しないということだ⁶⁾。子どもと私は、同時に「ウルトラマン」と「怪獣」としてやりとりするのである。知覚的空想は構造上対人関係を組み込んでいる。さらに言うと、実際に語りかける相手と遊びの空想のなかの相手との二重の対人関係が作動する。一人遊びの場合も、ウィニコットが強調するとおり誰かがままとに立ち会う可能性を前提としている（Winnicott 1965, ch.2）。そしてひとり遊びのなかで子どもは劇を演じる。すなわち対人関係を演じるので、ごっこ遊びは構造上対人関係を組み込んでいる。ひとりで物思いにふける空想と、知覚的空想の関係を本論で論じる余裕はないが、健康な空想は必ず（少なくとも潜在的には）間主観的である、という主張をしたい。

ごっこ遊びは、私が空想世界のなかで誰かの役を演じ、そして相手も誰かの役を演じるという、二重の間主観性を構造に組み込んでいる。ただしここで問題になっている間主観性とは、フッサールが議論したような他者身体の統覚としての感情移入のメカニズムではなく、私が視線触発と呼んでいる相手の視線・声・触れるという現象が私に向かってくるベクトルである。超越論的テレパシーでは空想の共有と伝達がポイントであって、フッサールが議論（村上 2008a, ch.1）するような身体像 *Leibkörper* の知覚を媒介とした相手の生きる身体 *Leib* の統覚が問題ではないからだ。二つめに、像を持たない知覚的空想においては、身体「像」*Leibkörper* の統覚というのは背理である。演じられた「ウルトラマン」の身体像を誰も統覚することはできない。おそらく同じ一つの視線触発（とそこから派生する視線の交差）が知覚世界と空想世界にまたがる。眼があったときに相手が本人なのか「ウルトラマン」なのか、規定することは不可能である。視線触発において知覚と空想はつなぎ止められ、知覚的空想という統一体を形成する。

メルロ＝ポンティやリシールが議論したタイプの共感覚的な間主観性（神経学的にはミラーニューロン系の作動）と超越論的テレパシーとは複雑な関係を持つと思われる。シンパシーすなわち模倣や共感は、超越論的テレパシーと空想を媒介とした間主観的交流という点では一致するからである。ただし共感とは知覚的空想そのものではない。テレパシーが思考内容の伝達であるのに対し、シンパシーは相手の身体状態・情動の看取である。両者は連動するが区別される。共感とは私の空想身体を用いて相手の（空想ではなく）実際の生きる身体と共鳴する働きである。これに対してテレパシーは相手の空想内容と共鳴する働きである。いずれにしても両者は複雑な隣接関係を持つ。

「見せる」志向性

ともあれ見せる相手がいない知覚的空想はない。誰かに「見せる」がゆえにごっこ遊びはごっこ遊びなのである（子どもの一人遊びも、普通は誰かがいるところで行われるので、「見せる」可能性を常に持つ）。子供がおもちゃやままとで作ったものを「見て見て」とせがむということは、遊びの空間すなわち共通の知覚的空想の世界へと相手を

巻き込む行為であり、テレパシーの成立を示す重要なモメントである⁷⁾。そもそも共同注意、とりわけ興味の指さしは、単なる知覚対象の共有ではなく、知覚的空想の作動のスイッチ、原創設である可能性がある。現象学的な審級として「見せる」という志向性を概念化することができるだろう。

少しだけウィニコットとダイアナに戻ろう。ダイアナは初めてウィニコットと会った瞬間にテディベアを「見せる」。

実際、主役ははじめからダイアナだった。というのは私が母親を迎えようとドアを開けたところ、やる気満々の小さな女の子が小さなテディを前に出して自己紹介をしたのだった。私は母親も彼女も見ることなく、直にテディに向かって、「彼の名前はなんていうの？」と言ったところ、彼女は、「ただのテディよ。」と言った。こうしてダイアナと私のあいだに強い関係がすぐにできあがった。

(Winnicott 1971, 44)

ウィニコットがダイアナの「見せる」行為に反応してテディベアの名前を訊いている時点で、すでにごっこ遊びのなかで知覚的空想、超越論的なテレパシーが開かれる準備は整っていた。これが「強い関係」の内実である。そもそもダイアナは家で入念に、コレクションのうちどのテディベアをもってゆくか検討していた⁸⁾。明日会うお医者さんとのあいだで開くテレパシーすなわちコミュニケーションを準備していたのである。超越論的テレパシーへの欲望をもっていたのである。

逆向きに言うと、知覚的空想の本質には「見られる」という要素がある。私の空想の産物が相手によってみとめられることで、ある種の実在感を手に入れるのである。もちろんごっこ遊びはフィクションとしての実在感なのだが、しかしこのことによって私の思考しいは私自身が実在感を獲得する。もしも私の表現が周りの人から無視されたら、私自身が存在していないのと同じである。ウィニコットはこのプロセスを照らし返しとそれによって得られるリアリティの感覚と呼んでいる(Winnicott 1971, ch. 9)。このプロセスを欠いたために強い離人感に苦しむ事例をウィニコットはいくつか挙げている。知覚的空想はこの意味でも視線触発によって貫かれているのであり、しかも事物としての実在感とは異なるコギトとしての私の実在感が視線触発によって与えられることになる。思考が自己感を持つためには対人関係が必要なので、コギトは独我論的ではない。「我思う、ゆえに我あり cogito ergo sum」となるためには遊びの空間が必要であり、一人ではコギトは成立しないのである。

ヒュレーとしての知覚与件

知覚的空想の作動は知覚的与件を「線で引いて消す *durchstreichen*」(Hua XXIII, 516)。知覚において感性的印象が意識の背後に退くのと同じように、知覚的空想においても知

覚的な与件は素材として意識の背後に退き、空想が直接生きられる（いわば知覚的与件が空想のヒュレーとなる）。私たちは存在定立をしない中立的な「まるで～であるかのように」という形で知覚的空想を体験する(*ibid.*, 515-516)。しかもイメージ（像客体）という媒体がないために逆に、私の空想と相手の空想のずれが問題にされることがあり得ない。知覚の消去と空想の「同一性なき唯一性」のために権利上私の空想は直接相手によって生きられ、相手の空想を私は直接生き、両者のあいだには共通の空想世界が開かれるのである。繰り返すと、あくまで空想野と空想の共有であって、イメージが共有されるわけではない。この知覚的空想における空想世界の共有、同一性なき唯一性を超越論的なテレパシーと名づけたのだった。共通の空想野が成立しないとしたら、たとえば複数の人物によって演劇を演じ、それを観客が鑑賞するという現象が不可能になってしまう。日常会話においても二人が目の前には見えていない状況を共有しつつ語り、しかも通常はお互いが考えている内容が一致しているかどうかということは問わないというのと同じである（言語的コミュニケーションは知覚的な支えを言語で代理させることで、この知覚的空想の構造を組み込んでいる）。

言い換えると、知覚的与件は機能的な媒体ではあるが、遊び・コミュニケーションを取っている当人たちにとっては無視できるものである。知覚与件あるいは役者本人を忘れさせることが「良い役者」の定義の一つであろう。衣装や舞台装置は確かに見えているが、知覚的空想のヒュレーであって知覚対象としては意識の前面にはたたない。あくまで役者としての海老蔵ではなく助六を「見る」のである。ただし、難しいのは、これがいわゆる演技のリアリズムとは全く違うということである。子どものごっこ遊びは、完全な知覚的空想をもたらす。逆に一緒に遊んでいる大人にはしばしばごちなさがある。これは子どもが「完全な模倣」「リアルな演技」をできるからではないだろう（子どもはしばしば裏声で演技であることを表現する）。空想世界に参入しきれるか、知覚与件を「線で消して、背景のヒュレーの位置に落とせるかどうか」が問題になる。

2. 超越論的テレパシーと主体変容

超越論的テレパシーと創造性

本論での最終的な目標は、空想と空想の接続が新たな創造性を可能にする仕組みを考察すること、それによって主体変容の構造の一部を解明することである。

知覚的媒体を無視して、私の空想と相手の空想の出会いの場面の内側に直接身を置いてみよう。ここで際だつのは、二人の空想の浸透と隔たりの両立である。上に見たとおり、二人あるいは複数の人の空想が、ある唯一の空想世界を形成しうる。私の空想は相手の空想であり相手の空想は私の空想でもあるのだが、と同時に、相手は私の想定し得なかった新たな要素をこの空想世界に持ち込む。相手が持ち込む空想は本質的に新たなものであり、異質であり、私自身の発想が持っていた可能性からは外れている。逆説的

だが、二人が共有する空想の唯一性のなかに二人のあいだの隔たりが内包される。

さて冒頭の引用を分析する準備がようやく整った。テディベアをウィニコットのポケットにねじ込むという空想内容には乏しい遊びをはじめていたダイアナに対し、ウィニコットは「何かしゃべってるよ」とテディベアに話をさせる。こうして本格的にごっこ遊び、知覚的空想を作動させる。ウィニコットの空想の触発によってダイアナの空想が活性化し始める。ダイアナ自身がかもともとは持っていなかった全く新しく異質な可能性が、ダイアナの空想世界の中に登場する。知覚的空想は、自分の可能性を超えるものが自分のなかに誕生するという逆説が日常的に起こる場である。超越論的テレパシーが成立している限りにおいて、自分の可能性を超える創造ができる。

ごっこ遊びを例にとって考えてきたが、この現象自体は極めて日常的なものである。大人でも会話や読書において常に作動している構造である。私と相手が空想世界を共有しているときにのみ、相手の言葉が意味を持ち私の変容を促す。私の可能性の地平に含まれない意味が私に到来し、私の知覚的空想の世界に組み込まれる。こうして私の可能性の地平が変容する。読書が糧とならしたら、この空想における新たなものの到来が働くからに他ならない。会ったこともないはるか昔の作者の空想と私の空想が接続し、私の可能性を超えるものを受け取ることができるのである。空想世界の同一性なき唯一性という逆説のなかで生じる隔たりと異質性、あるいは「可能性を超えるものの誕生」「可能性の地平の誕生」という新たな逆説が、超越論的テレパシーのもつ創造性の一部分をなす。

自他の分離と思考の個体化

以上の議論はもう一つ要点を含んでいる。すなわち空想世界の共有と空想のテレパシーは、他者との一体化ではなく、逆に分離を示しているということである。私の領域に異他的なものが生じることで、私自身が個別化する。そして、分離した他者という現象そのものが超越論的テレパシーにおいて形成される可能性がある⁹⁾。相手からの視線・呼びかけ・スキンシップの受容といった視線触発それ自体は、単なるベクトルの感覚であるから、未だ自己と相手という極の定立・分離を前提としていない（しかし視線触発もそもそもベクトルという差異化の運動であって融合ではない。極なき差異化の運動である）。視線触発は他者性を前提とはしない。相手の存在が他者として定立され認識されていなくても、視線を感じることはできる。視線触発を前提としてテレパシーが成立する際に、私の可能性を超える新たな空想が到来し、自分の空想世界に組み込まれる。この新たなものの到来が他人の他者性の出発点の一つであり、私固有の思考が個体化する出発点であるといえるのではないだろうか¹⁰⁾。他者性の核は、視線触発を介して私に接続した相手の空想身体であり、相手の空想身体から湧出する新たな空想であり、その意味でテレパシーは他者性の基盤となるのである。他者は実体ではなく私のなかで湧出する新たな空想の源泉のことである。

物語の能力

知覚的空想はほとんどの場合で物語を産出する。物語を否応なく産出してしまおうという形で、知覚的空想は言語と密接な関係を持つ。物語という特異な言語構造がない限り、石ころが「おにぎり」になるという局所的な知覚的空想とそれを支える言語習慣も作動しない。そのいみで、知覚的空想とともに生成する物語という言語活動は、創造性の重要な契機をなしている。ダイアナの成長=主体変容は、実生活においてはおそらくそのつどのお利口な行為として顕在化するであろうが、実生活の母胎としてごっこ遊びにおける物語の生成が必要である(村上 2009b)。物語という概念の定義を含めて、別の機会の議論が必要になるだろう。

3. 超越論的テレパシーと創造性

相手の空想世界のなかに私の空想身体が入り込むこと

つぎに『遊ぶことと現実』第5章でウィニコットが記述した中年の男性患者の事例を手がかりに、超越論的テレパシーのもう一つの機能を議論しよう。この患者は四半世紀にわたって何人かの分析家の下で分析を受け続けていたが治癒にいたらなかった人である。本人のなかに何か自分でもわからない未解決の部分が残っていたために、表面的には成功していると思われた分析も失敗に終わり続けていた。ついに治癒にいたる決定的な場面でウィニコットは患者に向かって次のように語る。

私はいま女の子の話を聴いています。私にはあなたが男だということはよくわかっています。でも私は女の子の話を聞いていて、女の子に向かって話しかけています。その女の子に向かって「あなたはペニス羨望について語っていますね」と語るのです。(Winnicott 1971, 73)

ウィニコットはこの男性患者が同性愛者ではないということを強調している(*ibid.*)。にもかかわらず、ウィニコットは男性を前にして「女の子」と話をしているように感じるのである。このセッションで明らかになってきたのは、患者の母親が、彼を女の子として育てようとしたのではないかということであった。彼自身は男の子だったのに、環境の方が「狂っていた」(Winnicott 1971, 74)のである。この過去の対人関係の枠組みが治療のなかで転移されている。ウィニコットの逆転移ではなく、そして厳密には患者自身の転移ですらなく、患者が引き受けていた母親からの視線触発のゆがみが、ウィニコットと患者の間でようやく成立した知覚的空想において再帰している。この「女の子」は死んだ患者の母の幻想の回帰である。患者が母親の固定した独我論的な空想に巻き込まれている。意識化できないその部分が自分の経験と他の人の空想と接続してコミュニケーションを取り得ないがゆえに、患者は(何だかわからない)違和感を覚え続けてきたう

えに他の分析家達も見逃してきた。幽霊的な幻想、すなわち死んだ母の歪んだ知覚的空想にウィニコットは接続したがゆえに、かくれた「女の子」に気づくのである。通常知覚的空想であれば、視線触発が知覚と空想にまたがる。この人の場合は両者が解離して、空想の側は潜在的に作動しているにもかかわらず埋もれている。さらには超越論的テレパシーとして共有され所有され豊かにされることがない代わりに、幻想は閉じたまましかも意識されないままウィルスのように（異物でありながら組み込まれるという形で）伝達されることがあるのである（このような閉じた幻想の世代間伝達はアルコール依存のいわゆるアダルト・チルドレンなどでも見られる）。逆説的ながら、幻想は独我論的に閉じていることによって、他者に伝染する。ウィニコットが「退行」と呼んでいるのは、単に前言語的で依存的な発達段階に戻るということではなく、実は患者のこのようなアクセスの難しい硬直した空想世界へとアクセスする治療者の側のいったん喪失した超越論的なテレパシーを回復する技法を含むのである。

そもそもこの男性患者を育てる母親の視線は、ゆがんだごっこ遊び、「女の子ごっこ」だったわけである。すなわち息子を見る現実の視線と女の子を見る空想の視線が混じり合っていた。患者は母親の「ごっこ遊び」に巻き込まれているが、この知覚的空想は隠されているために、患者本人が気がつかないままに巻き込まれている。ゆがんだ一方的な幻想が気づかれないままに体内化されることで、その後の対人関係や実生活上の違和感として作用し続けたのである。患者は母親の視線のゆがみ、（女の子というメッセージを伝える）隠されてゆがんだ幻想に巻き込まれ、女の子という鑄型にはめ込まれてしまっている。

ここでウィニコットが行っているのは、ダイアナとの遊びの場合のように単に空想世界を共有し新たな空想を持ち込むことではない。クライアントに埋め込まれた母親の幻想に受肉するということである（他の分析家達はこれができなかった）。患者のもつ固定した視線触発の痕跡のなかにウィニコットの空想身体が入り込むのである。ウィニコットは、患者に埋め込まれた幻想、意識すらされていない空想の型、対人関係の型を引き受け、男の子に「女の子」を見る死んだ母親の役に知らず知らずのうちに身を置くことになる。彼は幽霊に受肉している、あるいは幽霊が彼に降霊している。その上で、患者の無意識的幻想を見逃した今までの分析家とは異なり、ウィニコットは死んだ母親の「ごっこ遊び」（接続を許さない隠された独我論的な幻想を持つゆがんだ超越論的テレパシー）を自覚し言語化することで、女の子の幻想を解離から救い出して、他の人の空想との接続と可塑性を回復している。

ここには空想世界における複雑な浸透が表現されている。単に私の空想と相手の空想が一つの空想世界を作り出すだけでなく、私は相手の空想世界の型・スタイル¹¹⁾のなかにはまりこんで自らも空想することができるのである¹²⁾。健康な場合は、私の空想身体は相手の空想身体に受肉し、相手の空想身体もまた私の空想身体に受肉する。あるいはこのように入り込むことができた場合にのみ、相手の空想表現のスタイルに合わせて相

手の空想に対して新たに持ち込む要素が相手によって引き受けられ得るのであろう（逆に「(...)抵抗は、患者と分析家がともに遊ぶ重なった領域の外から解釈が与えられた場合に起こる。[Winnicott 1971, 51]）。神経症や境界性人格障害では、患者は相手の空想身体と接続する代わりに、自分が作ったステレオタイプなイメージ（幻想）を相手にあてがう。相手と交流しているつもりで、自分の幻想のなかを生きている。転移が精神分析の基点となるのはこの相手のあてがう役（幻想）への入り込みという点においてである。固定した幻想のなかの亡霊的な他者に治療者が入り込み、この入り込みを突破口として空想の接続と可塑性を回復させることが対象関係論系の精神分析であると定義できる。

難しいのは、この亡霊的な幻想は患者にも意識されていないし、それとして表現されることもないということである。こうして患者の空想表現のスタイルにシンクロしたときに初めて患者の硬直したスタイルが変容し始め、主体変容が起こる。主体変容とはまずこの空想表現のスタイルの変容であり、これを引きおこすてがかりの一つが超越論的なテレパシーである（ただし、この事例のように可塑性を失った幻想へと鑄造されると、主体変容はネガティブに働くということがここからわかる。この他者の病的幻想を埋め込まれると、他の人の空想との接続を失いそれゆえ可塑性も失うからである。このとき空想は超越論的テレパシーの媒体ではなく、コミュニケーション不可能だが伝達されてしまうウィルスになる。）。翻って健康な人間関係では、相手が私にあてがう役割・イメージのなかに入り込みつつ、私の空想身体の可塑性がその役割・イメージを逸脱して変化させてゆくことで常に対人関係そのものが変容してゆく。病的転移とはこのような入り込みができないため、役割への押しつけをする状態であると定義できる。こうして主体変容において、相手からの視線と相手の空想への受肉が決定的な役割を果たすことが明らかになった。

4. 全く新たなものの到来

さて、創造性には空想自身の可塑性と相手からもたらされる新たなものの他に、もう一つ別の可能性がある。二人双方にとってまったく新たなものが到来することもある。

次の私のコメントが私自身を驚かせた。そしてこれが決着をつけた。私はこう語った。「あなたが誰かにこう〔僕は女の子だ〕と語っているわけではありません。私が、長いすの上には実際には男の人がいるのに、女の子を見て女の子が語るのを聴いているのです。狂っているのは、私自身です。(Winnicott 1971, 73-74)

ウィニコットは自分でも思いがけないことを口にしてしている。彼は患者の母親が患者を女の子とみなして育てたことを発見し、問題が患者自身ではなく母親の側にあることを発見しているのだが、ウィニコットは自分のコメントに自ら驚いている。単に私の空想

に対して、他の人の空想が絶対に新しいものを持ち込むだけでない。私自身が他の人との空想の共有のなかでは、自分自身の可能性のなかにはなかったような産出（あるいは発見）を行うのである。私の可能性の地平にも相手の可能性の地平にもなかったものが二人の空想の接続において到来するのである。つまり絶対に新しい現象の到来が告げられている。より正確には、共有された空想においては、空想自身が自律的、非人称的に展開し、新たなものを生み出しうる（この場合は、母親の幻想が顕在化、再活性化する）。と同時にこのコメントはやみくもなものではなく、患者が引き受けてきた現実（実際生じているにもかかわらず認識できないような母子関係の構造的なゆがみ）の具体化・開示でもある。現実の受容を可能にする「意味」は二人のあいだでしかし二人の意図を越えて到来する。現実による触発に誘導された非人称的な空想身体が作動するとともに、「意味」は産出されている。これが私たちが達した重要な結論である。

まとめると創造性は、1) 超越論的テレパシーのなかで相手から持ち込まれる新たなアイデア、2) 相手の空想への受肉、3) 現実を引き受けつつ生成する思いがけない「意味」の自然発生といった種類をもつ。

上の引用におけるウィニコットのコメントは偶然のものではない。別の場所でも「子どもは自分自身に驚く」(Winnicott 1971, 51)と彼は語っている。自分も相手も、治療者も病気を持つ人も健康な人も遊び（テレパシー）のなかで自らの創造性に驚く。創造とは自らの予期し得ないもの、矛盾する表現だが自らの可能性に書き込まれていなかった現象が産出されることなのだといっても良い¹³⁾。そして空想世界の共有の中での現実触発のインパクトが私に自らの意識と能力を超えた創造性を発揮させる。恐らくこのことは私たちの日常的な経験でもあろう。自分でも思いがけない創造的なコメントを口にするということは、会話においてはままある。超越論的テレパシーは、私の可能性の幅を質的に変更するのである。相手の空想世界に私の空想が接続して、一つの空想世界をつくったときに空想は浸透によって構造変容をおこし、自律的な運動を起こす。空想の自律的非人称的展開は、超越論的テレパシーにおいてこそ生じる。空想身体の組織化は、認識の志向性や推論とは異質な自律的展開をする。これが驚きの内実である。

先ほどダイアナがお母さんごっこを見せた場面でも、この同じ創造作用が働いていた。ウィニコット自身は羊のぬいぐるみを教えてただけで、ダイアナ自身が「お母さん」を演じ始めている。この成長は本人の恣意でもなく、ウィニコットが導入した新たな空想でもない、さらに越えた空想自体の自発的な展開だったからである。ウィニコットの空想をダイアナは生き、それに対して新たな対応をするときに、ダイアナが一人ではなしえなかった創造性が生まれる。ウィニコットの空想による触発（新たなものの到来）をうけて、ダイアナ自身の空想が創造性を活性化される。そのことでダイアナの空想世界を変容させ、強いてはこの空想世界を構成要素として持つ主体の構造全体を変容させる。すなわちダイアナは母親との同一化を演じる。相手の空想のインパクトのもとで、自分の空想も新たな展開をみせなのである。

創造性の具現

こうして弟をケアし母親を助ける「お姉さん」として成長した主体への変容が、ぬいぐるみをケアするお母さんごっこを通して示される¹⁴⁾。実生活ですでに実現していた成長を遊びの中で反復しているというよりも、遊びにおいて演じうる・変容しうるということそのものが成長なのである。遊びにおいて演じられないような行為を現実化することはできない。空想身体における変容可能性は実生活上の変容可能性と等価である。つまり遊び・心理療法・学習は実的な効果を持つのである。そしてテレパシーにおける創造的な意味産出は、実的な主体変容と連絡しているということがここからわかる。

空想における主体変容が単に空想のものにとどまらず具現する。女の子として育てられた男性の例の最後でウィニコットは次のようにコメントしている。

今まで起こったことを振り返ったとき私は当惑した。ここにはいかなる理論的な新しい概念もないし、技法上の新しい原理があるわけでもない。実際、私と患者は今までもこの地盤の上にいた。しかしながら私たちは何か新しいものを手にした。私自身の態度において新しく、彼が私の解釈の仕事を使う能力において新しいものだ。(Winnicott 1971, 75 ; 傍点は引用者による)

何か新しいことが起こり、患者にとってもウィニコットにとっても変化が起きたが、それは理論や技法の問題ではなかった、というのである。これは「態度」の問題である。つまり患者とウィニコットの相手の世界に対する主体としての態度・構え・表現スタイルが変容したのである。主体変容とはこのことであろう。そして空想における変容が、実生活上の主体の構えを変更するのであり、これによって現実に対する耐性が変化するのである。この事例の場合は固定しかつ健忘された幻想が可塑性を取り戻し（あるいは可塑的な空想身体との接続を回復し）、実生活上の変化をもたらすのである。このようにして遊びあるいは知覚的空想における表現スタイルの変容は、実的な主体変容をもたらす。実的な変容とは、視線触発と現実触発の引き受け方の変更、行為のスタイルの変更である。一つには、視線触発は実生活においても常にごっこ遊びの部分と併せ持っているがゆえに、空想のスタイルの変容が実生活のスタイルにも変更をもたらすのであろう。知覚的空想における変容なしに、実生活上の構え、行為が変化することは考えにくい。少なくとも行為の水準においては空想身体の変化の可能性と他者のスタイルの変化は相関している。つまり実世界と空想は区別されるが連動しているのである。

注

- 1) 本論のもとになったアイディアは第 33 回フッセル・アーベント（東北大学哲学・倫理学合同研究室）2009.5.30 において口頭発表された。
- 2) 「心理療法は二つの遊びのエリアの重なりにおいてなされるといえば、一般原理と

して有効なのではないかと思われる。もしも治療者が遊ぶことができなければ、彼はこの仕事には向いていない。もし患者が遊ぶことができなければ、患者が遊べるようになるために何かなされなくてはいけないし、その後に心理療法を始めることができる。なぜ遊ぶことが本質的であるかという、遊ぶことのなかでこそ患者は創造的になり得るからだ」(Winnicott 1971, 54)。ウィニコットにおいては遊びが心理療法の技法上の核をなす。

- 3) 「劇場上演においては、私たちは知覚的な空想世界を体験し、像のつらなりとして統一された諸「像」を体験する。しかし、だからといって模造 *Abbild* ではない。舞台の上でヴァレンシュタインあるいはリチャード三世が表象される時 *dargestellt*、この模造性格がどこまでの美的機能をもっているのかについては明らかにする必要があるにせよ、たしかに模造における表象が問題になる。しかしまづもって、それが持っているのは模造性格 *Abbildlichkeit* ではない。そうではなく直接的な想像としての知覚的空想の意味での像性格である。演劇においては模造性格は消去されている。(…)役者は一つの像を造る。悲劇的な過程の像で、それぞれが活動する人物の像を造る、等々。しかし「～の像」というのは模造を言うわけではない。模造から区別しなくてははいけない。すなわち役者の表象 *Darstellung* はそこで像主題 *Bildsujet* が表象される像客体 *Bildobjekt* という意味での表象でもない。役者もイメージも、他の対象、すなわち実際あるいはフィクション上の像主題が模造によって表象される像客体ではない（役者の表象とは、ここでは彼の実際の活動、すなわち運動や表情やその産出である外的な「現出」をつかったなんらかの「像」の産出のことである）。」(Hua XXIII, Nr. 18, 514-515) Cf., Richir 2004 : 著者は知覚的空想に関するリシールの研究に大きな影響を受けている。
- 4) 言語との関係についてはさらなる研究の必要がある。たとえば「おにぎり」を空想するためにはある適度な大きさの石が必要である。「おにぎり」を共通理解できる文化的な習慣・制度が前提とされているように思える。あるいはままごとは性役割や家族構造といった高度な象徴構造を組み込んでいる。言語がないと知覚的空想は成立しないが、知覚的空想に支えられないと言語はコミュニケーションとして活性化しない。とこの点では言える。しかし、ウィニコットの議論を勘案すると、言語獲得以前、文化的な分節以前に、移行対象が母子関係を象徴すると論じている(Winnicott 1971, ch. 1)。移行対象は知覚的空想のもっとも初期の形態と考えられるが、これが象徴制度を前提とするのかしないのかは議論の分かれるところかもしれない。しかし母子関係も含めて象徴的な構造なので、知覚的空想と象徴的なものは異質ではあるが共根源的であるのではないかと思われる。さらにいうとパントマイムであっても知覚的空想は必ず物語を作り出す。つまり何らかの言語構造を持つ。概観しただけでも知覚的空想と象徴構造の関係が込み入っていることがわかる。
- 5) アスペルガー障害を持つ人のコミュニケーションの困難は、この「超越論的テレパ

シー」の難しさにも由来する。空想を共有できないので、あいまいな表現が苦手であり具体的な説明を必要とし、相手の言葉を文字通りに受け取りがちになる。逆に言うと、定型発達のコミュニケーションはメッセージあるいは表現の理念的意味ではなく、空想の共有、超越論的テレパシーを出発点としている。

- 6) フッサー自身は、「小説や劇は間主観的「実在」を持つ(...)」(Hua XXIII, 520)と一瞬触れるだけで分析していない。
- 7) たとえばあるウィニコットの患者の娘は、強い幻覚を伴う急性の精神病的なエピソードから回復したのち、妹を診察室へ連れて行ってセッションで使ったおもちゃを「見せる show」(Winnicott 1958, 124)。こうすることで、いったんは彼女が失ったコミュニケーション能力、超越論的テレパシーの回復を妹とウィニコットに示している。
- 8) 「振り返ってみると、インタビューはダイアナのためにアレンジされたものではなかったが、ダイアナが家を出る前に準備していたことがわかった。母親が私に語ったところによると、まるでカウンセラーのところに行くことを知っているかのように私とのコンタクトを組織していた。出発する前に彼女はいくつかのテディベアと捨てられた移行対象のなかから最初のものを集めたそうだ。移行対象の方は持ってこなかったが、彼女の遊びの行為のなかである種の退行的な経験を組織することを準備していたのだった。」(Winnicott 1971, 46)
- 9) ウィニコットの理論では、母が赤ちゃんの欲求を完全に満たしているあいだは、母子は一体感の幻想のなかに生きている(パンコウも同様の主張をする。ただしスターンは母子一体という仮説に反対である)。そして母親が赤ちゃんの欲求を満たさなくなるフラストレーション(脱錯覚 disillusionment)を自己と非自己の分離の起源において(Winnicott 1971, 13)。私たちの議論はそれを現象学の視点から見たものである。
- 10) この前段階として、視線触発の中断への気づきがある。視線触発が中断するとき、相手がいなくなるとき、視線への気づきが生まれる。これが自他の分離の出発点であるように思われる。「ごっこ遊び」に先立つ「いないいないばあ」はこの水準に位置する(村上 2008a, ch. 7)。
- 11) 空想身体が創造的に組織化するためにはその枠組みとしてスタイルを必要とする(村上 2008b)。
- 12) メルロ=ポンティやリッソラッティが議論した共感や模倣の能力は、この入り込みの機能と裏表の関係にある。共感、相手の生きる身体を私の空想身体が感じてしまう仕組みである。入り込みは、相手の空想世界(相手の空想における私の身体)に、私の空想身体が入り込む働きである。
- 13) 夢の奇想天外さも同質の創造性かもしれない。夢は可能性を越える創造性の一端を示している。
- 14) 後で振り返ったときにウィニコットは次のように語っている。「[ウィニコットを訪

れる前に準備していたと] 同時に母親と私は、妊娠するということに関して母親と同一化できるだけでなく、弟の世話に責任を負うということについても母親と同一化できるというダイアナの能力を目撃したのである。」(Winnicott 1971, 46)

参考文献

- HUSSERL, E. (Hua XXIII), *Phantasie, Bildbewußtsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen (1898-1925)*, *Husserliana Band XXIII*, M. Nijhoff, Den Haag, 1980
- 村上靖彦(2008a), 『自閉症の現象学』, 頸草書房, 2008
- 村上靖彦(2008b), 「沈黙と回復　メルロ＝ポンティの主体変容論」, 『現代思想』2008年12月臨時増刊号「総特集メルロ＝ポンティ」, 青土社
- 村上靖彦(2009a), 「うその現象学」, 『臨床精神医学』, 第38号11巻
- 村上靖彦(2009b), 「超越論的テレパシーと主体変容～精神分析家の欲望とフッサールの判断論」, 『現代思想』2009年12月臨時増刊号「総特集フッサール」, 青土社
- RICHIR, M. (2004), *Phantasia, Imagination, Affectivité*, Millon, Grenoble
- WINNICOTT, D.W. (1958), *Through Paediatrics to Psycho-Analysis – Collected Papers*, Basic Books, New York, Brunner/Mazel, Levittown, 1992
- WINNICOTT, D.W. (1965), *The Maturational Processes and the Facilitating Environment*, International Universities Press, Madison
- WINNICOTT, D.W. (1971), *Playing and Reality*, Routledge, London

本研究は科学研究費補助金若手(B)の助成を受けて行われた。

Creativity and Perceptive Phantasía – According to Husserl and Winnicott

Yasuhiko MURAKAMI

I attempt to discover the essential characteristics of creativity from the perspective of phenomenology. The connection of my phantasía – which, according to Husserl’s analysis of phantasy, means ‘imagination without image’ – with the phantasía of others constitutes the starting point of the paper’s argument. My phantasía becomes creative when it is connected to that of someone with whom I am talking. The original structure of this creativity in the phantasía is observed in the perceptive phantasía realized, for example, in the play of household. A healthy perceptive phantasía is structurally intersubjective. It implies the transmission of the phantasía through the medium of a perceptive object, and this transmission enables creativity.

On the other hand, daytime dreaminess does not admit such connection with the phantasía of others, and therefore, it does not have creativity (we call this sort of petrified phantasía “phantasm”). Phantasm repeats a single and fixed scenario, and this fixity concerns the closed and solipsistic characteristic deprived of the window opening on the phantasía of others; when there is a connection between two phantasíai, it structurally implies a creative development.

There are three essential variations in the creativity discovered in the perceptive phantasía. (1) A new idea that goes beyond my possibility is introduced by my partners. Thanks to the transmission of the phantasía, this idea becomes my own creativity. (2) Incarnation in the style of the phantasía of my partner enlarges my possibility and eventually transforms the petrified phantasm of my partner into a healthy phantasía. (3) The arrival of a completely unforeseen idea surprises both me and my partners and constitutes the ultimate phase of the creativity observed in the perceptive phantasía. Analyzing two cases described by Winnicott from the perspective of phenomenology, this paper showcases these structures in contrast with some psychological disturbances in the structure of creativity.