

# SEMINAIRE OUVERT PERMANENT

septembre 2005

セミナー通信 2005年9月

## 公開セミナー『心的構造論』 藤田博史 (精神分析医)

第31回第31講「精神病の構造的治療理論とその治療技法 (19)」

2005年9月10日(土) 13:30-16:30 (開場時間も13:30になります)

第32回第32講「精神病の構造的治療理論とその治療技法 (20)」

2005年10月8日(土) 13:30-16:30 (開場時間も13:30になります)

第33回第33講「精神病の構造的治療理論とその治療技法 (21)」

2005年11月12日(土) 13:30-16:30 (開場時間も13:30になります)

会場: 日仏会館 509号室 聴講料:1000円

日仏会館 東京都渋谷区恵比寿 3-9-25 JR 恵比寿駅東口から「動く歩道」経由で徒歩10分

主催: ユーロクリニック 協賛: ドール・フォーラム・ジャパン

問合せ先: ユーロクリニック文化部 TEL: 042-308-7637 E-mail: ys@euroclinique.com

## SÉMINAIRE OUVERT PERMANENT

FUJITA, Hiroshi (psychiatre-psychanalyste)

Le 31ème SÉMINAIRE samedi 10 septembre 2005-----13h30-16h30

Le 32ème SÉMINAIRE samedi 8 octobre 2005-----13h30-16h30

Le 33ème SÉMINAIRE samedi 12 novembre 2005 -----13h30-16h30

SALLE#509 DE LA MAISON FRANCO-JAPONAISE

Frais de participation :1000yen LA MAISON FRANCO-JAPONAISE

10 min.à pied depuis la Sortie Est de la Gare d'Ebisu(ligne JR Yamanote)

Organisation:L'EUROCLINIQUE Collaboration:DOLL FORUM JAPAN

Renseignements: DIVISION CULTURELLE DE L'EUROCLINIQUE

TEL: 042-308-7637 E-mail: ys@euroclinique.com

発行  
EUROCLINIQUE  
編集  
ユーロクリニック文化部

### 目次

公開セミナー案内	1	『プレーキを踏もう』佐藤良平	5
『セミナー断章』藤田博史講義	2	ヨーロッパ美術紀行 清水由美子	6
	3	ユーロクリニック案内	7
	4	マンズリー対談案内 編集後記	8

## SÉMINAIRE OUVERT PERMANENT

公開セミナー『心的構造論』より

### 「セミナー断章」

講義 藤田博史

編集 榊山裕子

Le 30ème SÉMINAIRE

第30回第30講「精神病の構造的治療理論とその治療技法 (18)」より

samedi 13 août 2005 2005年8月13日(土) 日仏会館(東京・恵比寿)

(『セミナー断章』は、公開セミナーのご紹介として、講義より抜粋して掲載しています)

### 法と死の欲動

論理、倫理、美学、LOGIQUE、ETHIQUE、ESTHETIQUE、この三つに共通しているものは何かというと「法 LOI」です。

それも法律という意味での法ではなく、人類を根本のところ縛っているような「法」。その「法」の根本機能は「禁止」です。何の禁止かということと近親相姦と殺人の禁止。何故そういうものが禁止されているかということ、裏を返せばそういうものに対する欲動行使を、放っておけば人類がおこなってしまうからです。これは何かというと他者に対する「暴力」です。つまりフロイトが晩年に主張せざるを得なかったような「死の欲動」と結びついているわけです。

根源的に「死の欲動」があって、その「死の欲動」を禁止するために「法」が生まれた。比喩的な言い方をすれば、ぐつぐつ煮えている鍋に上からふたをした。その「法」の見えざる床下というか地面の下には「死の欲動」が横たわっている。これは梶井基次郎の有名な「桜の樹の下には屍体が埋まっている」(註1)というのと少し似ています。「法」というのは一見非常に美しくきれいごとのように見えますが、実はこれは「死の欲動」の焼き直し、つまり「死の欲動」の「きれいヴァージョン」というか。つまり「法」というのはその背後に必ず「死の欲動」、他者への暴力、そういうものが潜んでいる。それが姿を変えただけです「法」というのは「死の欲動」のアヴァタール avatars です。アヴァタールというのは「分身」とか「化身」というインドの用語です。

「法は死の欲動のアヴァタールである」

これは誰かが言っているわけではなく、わたしが言っていることです。誰かが言っていることを盗んで言っている訳ではなくて、こう考えざるを得ないということです。

美しいものがあるその場所。わたしが言いたいのは、まさにその場所には死があったり、「死の欲動」があるということなのです。それが「美」に対して、「法」を介して接続されている。だから要するに本当の美しさとか震えるような感動の背後には必ず死の匂いがする。その死の匂いがしないような、その背後には法もなく、死もなく、というような見せかけの美というか「サンブラン semblant としての美」というのもあるでしょう。

## 暴力とその根源

この派生してくる順番を、最初は逆に辿ってみたわけです。<sup>ロジック</sup>論理、<sup>エティック</sup>倫理、<sup>エステティック</sup>美学、その三者はバラバラのものではなく、なにかある共通したもので支えられている。それは何かというとそれは「法」です。それは人類においては近親相姦の禁止と殺人の禁止によって生じてきた。何故近親相姦と殺人が禁止されなければならなかったかという、人類がもっともやりたいと思っていることだからなのです。つまりそれは他者に対する暴力です。これは連綿と続いてきた生物の歴史にとってある意味で当然のことであって、他者に対する暴力というのは他者を食べることです。あらゆる生き物は他の生き物を食べて生きているという恐るべき事実があるわけでしょう。全ての生物は他の生物を食べて生きている。

たとえばこの世に存在する63億の人類のなかで、他の生き物を一度も食べたことがないという人はいないはずです。でもそのことを普段われわれは日常のなかで忘れてるか、気に留めないでいる。わたしの句集（註2）の中にも書いたのですが、「生命は生命を食べて生きている忘るべからず」「食べる」というのはまさに暴力であって破壊行為です。破壊して自らの中に取り込むという一つの行為です。

するとわれわれが認めたくないような結論になってくるわけです。われわれの根源には他者に対する暴力の衝動がどうしてもある。その暴力の衝動の根源は何かというと「生き物は生き物を食べて生きている」という根本的な要請というか、根本的な原理に依っている。人類に至ってはこのことが「他者の暴力」、その「他者の暴力」をそのまま行使していたのでは人類として滅びてしまう。そこで欲動行使の禁止が必要になってきた。だからこそ言葉が生まれた。

## 言葉と死の欲動

それは何か。「禁止」です。「ノン non」とか「否<sup>いな</sup>」という「言葉」です。もっと厳密にいうとシニフィアンです。「禁止は言葉によってなされた」ということが重要です。つまり人類における構造の根本的なところは、根源にある欲動が言葉によって抑圧されているということ、言葉によって禁止されているということです。そうすると言葉もまたその死の影を担っている。言葉もまたある意味では死の代理人。言葉は暴力の代理人と言ってもいいし「死の欲動」の代理人と言ってもいい。われわれはこの言葉を使っているいろいろな文化とかいわゆるコミュニケーションとかそういうものを実行しているわけですが、実はこの言葉というのは、もともとはなにか他者を殺害したり、他者へ及ぼすその「死の欲動」の代理物というか、「死の欲動」の手下というか。比喩的に言えば「言葉は何か」といえば「死の欲動」が持っている一つの凶器です。言葉は凶器。ナイフとかピストルとか言葉は凶器。コミュニケーションというのも実は上手に凶器を振り回している人というのか。ところがその凶器が自分に向かってくることがあるわけです。つまり言葉というのは通常は「自我」が言葉をあたかも道具のように使うことで生き延びているように見えるけれども、実はその言葉というのは発生しているこの瞬間瞬間に何かを殺害している。言葉は何かを殺害している。あるいは何かを殺害し続けている。何をか、というと本当の自分を。つまり言葉によって何か表現し続けているということは、その言葉によって「自我」ではない、なにものかはわからない、この肉体的な現われをもった生命体の何かかわからない本来の自分と言ってもいいけれど、そういうものを殺害し続けている。つまり「言葉は主体を殺害し続けている」と言ってもよいかもしれません。

ただ「主体」もしぶとい。殺されない。殺されたままでいない。つまり主体は主体で「言葉の行間に生き続けている」言葉と言葉の間に生き続けている。言葉は「主体」を殺害し続け、「主体」は言葉と言葉の隙間に生き延び続けている。その一番典型的なものがラプシュス lapsus です。フロイトが指摘した言い間違いとかやり間違いとか。

何かある演説をしようとして原稿を用意して一生懸命その原稿通りに読み上げようとしている時にふとなにか「言い間違い」

をする。それは要するに「主体」がその言葉に反逆して姿を現わした瞬間でしょう。ピアノの発表会で絶対に間違えないようにしようと思って弾こうと思えば思うほど絶対間違えてしまう。それは「主体」がそれに反逆している。こういうロジック、こういう構造になっているのです。

そうするとどういう風に言えばいいか、われわれが言葉を話している時、実は言葉によって「主体」が殺害され続けながら、言葉と言葉の間に「主体」が現われ続けている。関東地方では一秒間に50回点滅している、50ヘルツで点いたり消えたりしている、高速度撮影すると点いたり消えたりしている蛍光灯の点滅、言葉というのもまさにこの蛍光灯の点滅と同じで実は点いたり消えたりしている。点いている時は言葉を言葉として認識している時。そして消えている時というのは言葉と言葉の隙間。何故隙間ができるかという言葉は極めてデジタルなものだからです。デジタルだからこそ隙間がある。中国の呼吸みたいに連続的な音の変化でいっていたらおそらく隙間はできていなかった。そうではなくて言葉がデジタルである最大の理由は、デジタルだからそこに隙間ができるからなのです。つまり「主体」がそこへ顔をのぞかせる隙間がなければ、逆に言えば言葉とは言えない。だから言葉の定義はそこに「隙間ができる」ことです。

## 否定と抑圧

質問：「肯定と否定の関係は？」

肯定と否定の関係は今度はその言葉のデジタル部分の機能の二分なのです。つまり行間ではなくて、今度言葉の中でその機能として肯定と否定がある。

質問：「たとえば夢には否定形がないと言いますが」

「否定」というのは非常に難しい問題で、たとえば抑圧と原抑圧は違う。原抑圧 Urverdrängung は一番最初に起こった抑圧でその後続くのは後期抑圧 Nachverdrängung です。一番目に起こったものと二番目以降に起こったものとは違うのです。

今「否定形」とおっしゃったのは二番目以降に起こった禁止のことです。二番目以降に起こったものと最初に起こったものの根本的な違いは、二番目以降に起こったものはいったん肯定されたものが否定されるのです。つまり最初の<sup>アフィルマシオン</sup>肯定 affirmation がないと否定されない。<sup>アフィルマシオン=ネガシオン</sup>肯定 = 否定 affirmation-négation という二つの作用がなければ駄目なのです。

ところが最初の禁止というのは、<sup>アフィルマシオン</sup>肯定はない。いきなり「禁止」なのです。だからこそ、フロイトはそこで凄く悩んだ。「原抑圧」の問題について考える時に、最初にどうしてそういう「原抑圧」が起こるかということのをうまく説明できない。おそらく「主体」にとってある耐え難い事実があって、その堪え難い事実から逃れるために堪え難い衝動を伴った表象を心的なもの奥深くへ押し込めてしまう。

フロイトは非常に面白いことを言っているのです。外部からの力だけでは到底説明できない。何を考えたかということ内からの牽引力を考えたのです。内から引っ張られる。つまり内部からその耐え難き表象を引っ張るような牽引力を考えないと、とてもそういう「原抑圧」を説明できない。

「牽引力とは何か」ということです。押すだけでは、押し込めるだけでは駄目なのです。中から引っ張るものがないと・・・。

論理にしても倫理にしても美学にしても、その背後にあるのは「<sup>ロ</sup>法 loi」なのだということです。この「<sup>ロ</sup>法」というのはひとつの<sup>アヴァタール</sup>死の欲動の化身 avatar なのだということです。そのアヴァタールのアヴァタールとして<sup>ロジック</sup>論理や<sup>エティック</sup>倫理や<sup>エステティック</sup>美学が生まれてくるということです。

註1 梶井基次郎（小説家 1901-1932）作『桜の樹の下には』より

註2 藤田博史著『桜さくら桜』（花神社 1991年刊）

# ブレーキを踏もう

佐藤良平

## 連載 20 テレビゲーム嫌いの弁

私はテレビゲームが嫌いだ。というより、恐れている。私が初めてテレビゲームというものを知ったのは中学時代のこと、まだ高級品だった「ブロック崩し」をお金持ちの同級生の家で体験したのだ。もちろん画面はモノクロであり、今日に至るまで最も原始的なテレビゲームだったに違いない。私は手が動かなくなるまで3時間ほどブツ続けて遊んで、「これにハマったが最後、自分は間違いなく破滅する」と悟った。自分の性格を把握していたのが幸いして、私は震に落ちずに済んだことになる。ちょうどその頃、街角のゲームセンターでは「インベーダー」が爆発的に流行し、私の友人達は軒並みゲームの餌食になった。私はといえば、ブロック崩し以後ほとんどゲーム機に触っていない。

そういう経緯で、ゲームが楽しいと主張する人の気持ちは私にも幾分か理解できる。ただし、ゲームを楽しむ自分のありようを想像すると、私は途轍もなく不愉快になる。ゲームの何が嫌いかというと、遊ぶ者に対して無制限の自由が与えられていないのが一番気に入らない。もちろん、遊びにはルールが必要であり、そのルールを他者と共有することで初めて自分の能力を他に知らしめることが可能になる。それは当然だ。しかし、テレビゲームがお客に強制する制約は、他の遊びに比べて格段に強固である。そこが致命的だ。

私に言わせれば、ゲームをする行為（通は「ゲームを解く」と言うらしい）は受験勉強に酷似している。これは私見だが、日本という国は「受験の国」だ。無手勝流では絶対に勝てない仕組みになっており、志望者は必ず手元にアンチョコを用意して、あらかじめ解法を隅から隅まで学んでおく。個人の独創性や個性は必要とされない。最低限の労力でシステムを把握し、そのシステムを有効利用した者だけが勝ちを収める。ゲームおよびゲームを取り巻く制度のすべてに屈従し、相手が自分に求めるものを進んで差し出すのと引換に勝利を得る。ゲームに勝利するためには、進んでゲームの奴隷にならねばならない。ゲームを行う者の意識には、ゲームという制度そのものに対する疑問が入り込む余地など少しもない。私は何かの、あるいは誰かの奴隷になるのは真っ平なので、最初からゲームや受験に向けた精神構造になっていない。自分の不適格ぶりには、かなりの自信がある。

基本的にゲームは余計なことを客に一切やらせてくれない。脱線は許容しない。RPGのマップでは、本筋と関係ないところへ歩いていっても虚無が広がるばかりで、そこには文字通り何も無い。いわんや、マップの外側に何かがあるかなど考えるだけ無駄だ。キャラクターも必要最低限のことしか言わない。冗長性の高い会話ですら、すべて誰かが意識的に設定したものであって、プログラムされた限度を超える何かが存在するわけではない。めちゃくちゃ閉塞的で、合目的で、管理至上主義的な世界が広がっているばかりだ。

映像作品を観るとき、あるいは本を読むとき、絵を見るととき、音楽を聴くとき、私は目の前の作品から自由でいられる権利を常に保有しているし、その権利を最大限に活用することになっている。私がおとなしく映画館の暗闇の中で椅子に座っているように見えたとしても、意識をストーリーに集中していると思ったら大間違いだ。たいていは映画の内容とまったく関係ないことを延々と考えている。

むしろ、逆説的な言い方になるが、いま正に自分が観ることになる映画から意識が自由であり続ける時間を確保するために、わざわざ入場料を払ってまで映画を観ることを選ぶのである。自分が観た映画が面白いかつまらないかは、私にとって些末な問題でしかない。たっぷり考え事をする充実した時間を私に提供してくれたかどうかによって、その映画の価値が決まる。ハリウッド製の大作映画はたいてい決りきった事柄しか考えさせてくれないので、しばらく前から観なくなっただ。

客の意識を自由にしておくという機能は、ゲームには期待できない。お客の意志的かつ自由な操作によってディスプレイの中の世界が変えていける故にゲームは面白いと言われている。しかし、ゲームはあくまでお客の意識がゲーム自体に向けられることを前提として作られている。たしかにゲームは限定的な自由をお客に与えるが、ゲーム自体が規定する限界を超えた自由を客が享受することは、まず絶対に許してくれない。

客を奴隷にすることなく楽しませようとする仕組みのゲームがあっても良かったと思う。しかし、幸か不幸かゲームは現在あるような限られた可能性を志向し、極めて偏った進化を遂げた。それこそが我々のイメージする「ゲーム」の姿に他ならない。その志向は自由競争によって淘汰された結果なのであるから、結局はゲームの好きな客が時間をかけて選択したのが現在のゲームの形であり、歴史的な必然性に裏打ちされたものであると言うしかなかろう。今日のゲームのありようは、我々日本人の鏡像、しかも相当にグロテスクに変形されたポートレートとなっている。格闘ゲームも、冒険RPGも、エロゲーも、すべて日本人の意識を反映する形でそこにある。あんなものは自分と関係ない、他人事だと断じる人がいたとすれば、彼は無自覚に自分自身を否定しているのと同じなのである。

ゲーム嫌いである私は当然パチンコもやらない。嘘偽りなく、今まで一度もやったことがない。私が子どもの時に憧れたパチンコという遊びは、釘師とパチプロが秘術の限りを尽くして熱き戦いを繰り広げる古き良き個人技の世界だった。しかし、そんな店は私が成人するまでに跡形もなく滅び去ってしまい、代りにパチスロが全盛時代を迎えていた。テレビ画面が付いている台は、もはやパチンコではなく、テレビゲームの変種であるに過ぎない。事実、客が勝つ確率は台の背後に置かれたパソコンによって決定され、個人が編み出したワザが物言う世界ではなくなっている。新台入替日や開店初日の朝早くからパチンコ店の前に列を作って並ぶ客たちの勤勉さには、人気のゲームソフトが欲しくて発売日の前日から店の前に徹夜で並ぶ人々と同じメンタリティを嗅ぎ取ってしまう。多分、彼らはああいうことをするのが心の底から好きで好きで堪らないのだ。パチンコ屋に通う人々の熱心さは私に感銘を与える。明日あれをやれと言われたら私には絶対できない。

ある種のゲームに含まれる残虐な描写や性的な内容が子どもに悪影響を与える可能性は繰返し取沙汰されている。しかし、それ以前に論じなければならない重要な問題がある。ゲームという外来のシステムを当然のものとして受け容れる精神構造が子ども時代に形成されてしまうことの是非こそが、まず問われなければならないと私は考えている。不自由な精神状態が当たり前だと思うような人間は、いま以上に増えてほしくないからだ。

さとう・りょうへい（文筆業）

## ヨーロッパ美術紀行 (18)

### カラヴァッジョに魅せられて 3

清水由美子

ドリア・パンフィーリ美術館（ローマ）



ローマには古代遺跡や無数の教会と共に豪華な貴族の屋敷が多く残っている。神聖ローマ皇帝カール5世の軍による1527年のローマの掠奪でルネサンスの中心としてのローマの繁栄は終わり、教会や屋敷は破壊されたが、反宗教革命のエネルギーの高揚の下、大規模な再建事業が始まり、カトリックの中心地が再び蘇ったのである。ローマの貴族は教会内でポジションを保つことで力と富を蓄えた。パンフィーリ家も教皇インノケンティウス10世を輩出した名家である。男子の嫡子が途絶えた18世紀にはジェノバの親族のドリア家がローマに移り、ふたつの名家が融合した。わたしたちのめざしているドリア・パンフィーリ美術館を擁する館には、現在もその子孫が居住しているようだ。

ローマ市街地を貫くコロソ通りの始まるヴェネツィア広場に2世記念堂や、ムッソリーニが演説したというバルコニーのあるヴェネツィア宮殿があるから、このあたり、と見当はついているのだがブティックばかりが並んでいて面喰らう。通りかかった警官も、さあ、と肩をすくめていたからかなり地味な存在なのだろうか。裏通りにまわって、ようやく入り口らしきものを見つけた。うっかり通り過ぎてしまいそうな質素な玄関だが、中は宮殿の名にふさわしく豪華で広大である。シビオーネ・ボルゲーゼ枢機卿の元邸宅で、今はまばゆいばかりに改修され予約なしには入れないほど観光客を集める国立美術館となったボルゲーゼ美術館と比べれば、古めかしさはかくせないが優れたコレクションを擁する。17～18世紀に教会の検閲故に上書きがほどこされた作品を元に戻す作業がコツコツと続けられているらしい。

次から次へと連なるアパートメントを抜けると、4翼と5部屋からなるギャラリーに達する。ペラスケスの《教皇インノケンティウス10世》のあるキャビネットを覗き、彫刻の並ぶ豪華な《鏡の間》翼の先にさらに進むと17世紀ギャラリーである。瑞々しい詩情を放つタブローが眼にとびこんだ。若いカラヴァッジョの《エジプトへの逃避途上の休息》と《悔悛のマグダラのマリア》である。《エジプトへの逃避途上の休息》は、座り込むヨセフと幼子を抱えたマリアの間に、白い布地を腰に巻きつけた天使が後姿で立ち、ヨセフの掲げる楽譜を見ながらバイオリンを奏でている図である。

楽曲はフランドルの作曲家によるモテット『あなたはなんと美しい』と特定できているようだ。カラヴァッジョが音楽のモチーフで描いた5枚のうちの1枚。ローマでの彼の最初のパトロンは、音楽も愛好したデル・モンテ枢機卿であったことと関係しているらしい。貧しい下積み生活から一転、貴族や教養人が出入りするデル・モンテ家の世帯の一員となったカラヴァッジョは、「デル・モンテ家の者」と嘯いては違法の帯刀のお咎めもずうずうしくかわしていたらしい。後に犯罪者として逃亡の生活を送ることになるカラヴァッジョの短い人生のうちでも幸福な時期であったに違いない。

《エジプトへの・・・》に少し感じられる硬さは、《悔悛のマグダラのマリア》では全く感じられない。指摘されるまでもなく、ベネチア派のすばらしく静謐で気品のある絵を遺したジョルジョーネの世界を髣髴とさせるものだ。カラヴァッジョはヴェネツィアに行ったことがあるとかないとか、北方芸術の影響を受けたロンバルディア絵画の伝統云々といった論議はとりあえず美術史家たちにまかせておいて、わたしは、ジョルジョーネの後継者ティツィアーノ以上に、精神的に近いと感じられる静かな画面にひたすら引き寄せられるだけだ。

さして美しいともいえない少女が長い髪をほどいて椅子に腰掛け、膝の上に手を組みうなだれている。大粒の涙が白く光り、虚栄のシンボルである真珠などの宝飾類や香油入りの壺らしきものが床に置かれているが、衣装はカラヴァッジョの時代のものようだし、タイトルがなければとてもマグダラのマリアとは思わないだろう。

カラヴァッジョは、身近な人々や娼婦をモデルに使い、理想化することなく描き写した。その緊迫するリアリズムは、他の作品でまざまざと見せつけられることになるが、この1枚は優しく内省的である。ボルゲーゼ美術館の、思わずパゾリーニ（の映像）と重ねてしまった少年の像の不穏をさえ覚えるエロティシズムからも遠い。視線は穏やかに絵筆の跡を迎えることができる。魅力的な絵だ。美しいとさえ言っている。優れた絵画が美しいということと一致することは滅多にないことなのだが。

今回のローマへの小旅行がカラヴァッジョ探訪の旅の端緒となることを意識し始めていた。一級の作品のあまりの多さに圧倒されるばかりのルーヴルやナショナル・ギャラリーも再訪して、カラヴァッジョ作品に改めて対峙してみたくなった。思い返せば、ベルリンの壁の崩壊前後に訪れたことのあるかの地の国立美術館所蔵の《勝利のアモル》との出会いがわたしのカラヴァッジョ体験の始まりだったようだ。同館所蔵のレンブラントやフェルメールの印象すら吹き飛ばしてしまうくらい、不敵な誘惑者にあっけにとられ、そして魅了されたのである。

カラヴァッジョをめぐる関心は、実はこのところ世界的な高まりをみせているようだ。ここほんの数年の間だけでも展覧会や出版物が目白押しである。ローマのかなりまとまった数のカラヴァッジョ作品を求めて多くの旅行者がつかめかけるようになってもおかしくはないだろう。ナヴォーナ広場にほど近いサン・ルイージ・ディ・フランチェージ聖堂を飾る3点の祭壇画にも大勢がむらがり人気のほどがうかがえた。（続く）

しみず・ゆみこ（ブリュッセル在住）

\*左上図版：《エジプトへの逃避途上の休息》

