

近代文学講義

精神分析
—フロイト篇—

まず、この詩からはじめよう

[illegible]

歌: [Mr.Children](#) 作詞: [板井和寿](#) 作曲: [板井和寿](#)

Ah 長いしールの上を 歩む旅路だ
風に吹かれ バランスとりながら
Ah “答え”なんてどこにも見当たらないけど
それでいいさ 流れるまま進もう

手にしたものを失う怖さに
縛られるぐらいなら
勲章などいらない

何が起ってても堂じゃない、
そんな時代さ覚悟はできて
よろこびに触れたくて明日
僕を走らせる「es」

Ah 自分の弱さを まだ認められずに
恋にすがり 傷つけるたび思う

「愛とはつまり幻想なんだ。
言い切っちゃった方が
ラクになれるかもなんてね」

甘えや嫉妬やズルさを
抱えながら誰もが生きてる
それでも人が好きだよ
そしてあなたを愛してる

Ohなんてヒューマン 裸になってさ
君と向き合っていたい Uh
栄冠も 成功も 地位も 名誉も
たいしてさ 意味ないじゃん

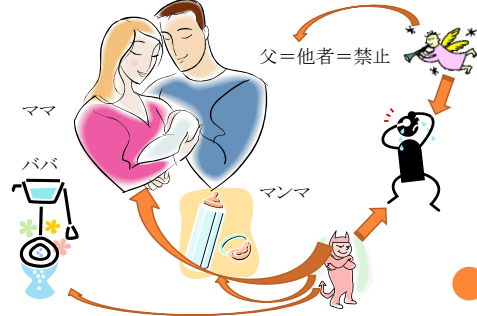
Ohなんてヒューマン 裸になってさ
君と向き合いたい Uh
栄冠も 成功も 地位も 名誉も
たいしてさ 意味ないじゃん

今ここにいる自分を
きっと誰もが信じてたいのさ
過ぎた日々(に)別れ告げて
君は歩き出す

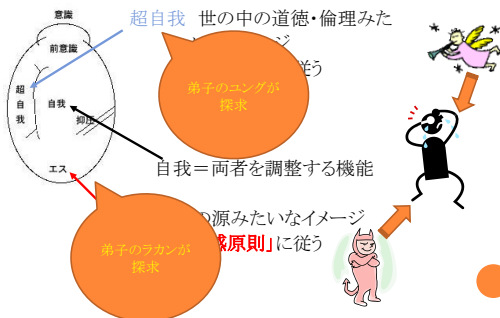
何が起きても変じゃない、
そんな時代さ覚悟はできてる
よろこびに触れたくて明日へ
僕を走らせてくれ

僕の中にある「es」

「父」とは、言語＝禁止＝超自我



フロイトの考えた無意識モデル



ユング

カール・グスタフ・ヤング (Carl Gustav Jung, 1875年7月26日 - 1961年6月6日) は、スイスの精神科医・心理学者。深層心理学について研究し、分析心理学を理論化・創始した。スイス、ボデー・湖畔のクワイルムでプロテスタント牧師の家に生まれる。少年期は己の内に深い注意が向かい、善悪と神人間についてのも思慮に没頭した。学生時代はゲーテ、カントとニーチェの著作に感銘を受けた[1]。ユングは形式的な信仰よりも疑問を感じ、特に教師としての職を継ぐことを望まず、かわって生理学の知識を磨かして行く医学や、歴史学上の知識を満ちてくれる考古学に興味を抱き、やがて人間の心理と科学の境点としての心理学に道を求めた。精神疾患の人々の治療にあたりともにもその研究も進め、特に当時不治の病とされた分裂病(統合失調症)の解明と治療に光明を与えた。ヒステリー患者の治療と無意識の解明に力を注いでいたフロイトと一時親しい意見を交わした。1948年に共同研究所を設立、ユング派臨床心理学の基礎を伝統を確立した。またアスノウで開催された学生分會において、主導的役割を演じたことで、深層心理学・神話学・宗教学・哲学など多様な分野の専門家・思想家の学際的交流と研究の場を拓いた。



ユングの発見 ①

集合的無意識

無意識のある程度まで表面的な層は疑いなく個人的である。われわれはそれを**個人的無意識**と名づける。しかしこれはさらに深い層に根ざしており、この層はもはや個人的に経験され獲得されたものではなく、生得的なものである。このより深い層がいわゆる**集合的無意識**である。

集合的無意識

ニューメキシコのプエブロ・インディアンは太陽が自分たちの父であると信じている。その上、彼らは、自分たちの宗教儀式を行うことによって、太陽が毎日空を横切る旅を遂行するのを助けている、とも確信していた。



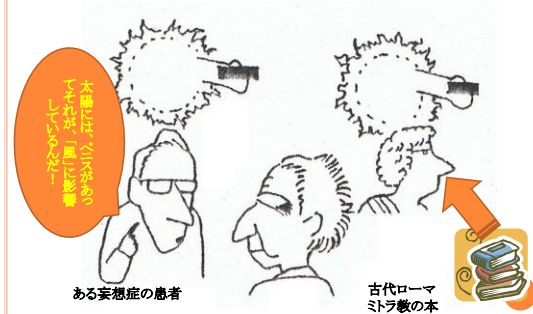
神話は、…たとえ客観的現実ではなくとも、重要な建設的機能を動いているのである。…分裂患者の妄想がうまく役立たない神話であることは全く明白であり、そのため彼らは…病院に住まなければならないのだ。」(ストー『ユング』河合草雄訳より)

ユングの発見②

普遍的無意識

精神病患者、正常人にも、どこに生まれ育っても共通な、また時代や文化を異にする人々にも共通な、神話創造を行う心の層がある。

我々の普遍的無意識



ユングの発見③

原型 (Archetypus)

ユングは、人間の原初的な全体性から出発する。例えば、ユングが研究した古代のグノーシス思想では、神は両性具有であるが、神に似たものである人間も、本質的に両性具有である。ところが、発達上のある時期に (ホルモンといった肉体的要因やジェンダーといった社会的な要因で)、人は男か女か、どちらかの性を強制される。自分が男であれば、女性的な面は無意識に否定される。つまり、そのとき否定された部分は、抑圧され、発達させられずに無意識の領域へ送りやられる。これが、男性において抑圧された女性的な面＝「アニマ」である。(逆に、女性における抑圧された男性的な面が「アニムス」)

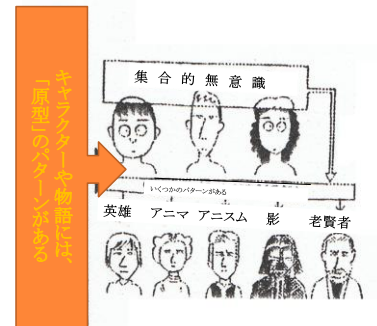
或いは、私が、物事を頭で考えて判断するタイプだったら、感情的な面を無視する傾向をもつ人間になる。感情的に行動する人を見ると、自分が否定しているタイプなので、嫌な感じがしたりする。それが、「影」とユングが呼ぶものだ。それは、私が生きなかった私の半身であり、実は無意識に私の行動を支配している隠れた力である。

(こうした無意識の対立の統合が「自己」という原型である。)

こうした人間が共通に持つタイプを、「原型」とユングは呼ぶ。それは、個人の夢や、民族の共通の夢である神話に、その典型的な姿を見せる。

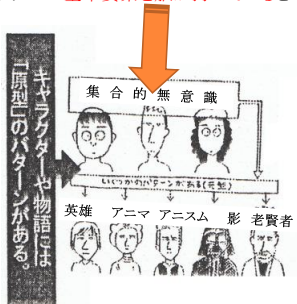
- 影
- アニマ/アニムス
- 父/母
- 老賢人
- 英雄/トリックスター
- 自己

我々の心の中の「原型」



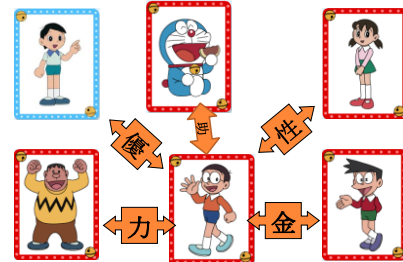
原型理論と構造主義は違う

原型は、キャラクターの**基本要素を脳が持っている**という考え方



原型理論と構造主義は違う

構造主義は、キャラクターはその物語内の関係性で役割が決定するという考え方



ラカン

フランスの構造主義、ポスト構造主義思想に影響を持った精神分析家。フロイトの精神分析学を構造主義的に発展させたパリ・フロイト派のリーダー役を荷った。また、フロイトの大義派(仏:École de la Cause freudienne)を立ち上げた。

新フロイト派や自我心理学に反対した。アンナ・フロイトの理論については、フロイトの業績を正しく継承していないとして批判し「アナフロイディズム」と呼び、「フロイトに還れ」(仏:Le retour à Freud)と主張した。

パリ精神分析協会に所属し、同協会の会長に選ばれるが、会長就任後、同協会に内紛が生じ分裂した。1964年に自ら「パリ・フロイト派」を立ち上げた。だが同派も結局1980年に解散することになった。1981年に大腸癌により死去。



ラカンの発見①

鏡像段階理論

鏡(または、自分と見立てる同型の他者)をみることによって、自分自身の形態を知り、個としてのまとまりを精神的に得るという理論。

生物学的実証(例) とのさまバツタ

鏡像段階理論



自分自身の鏡像を知ることによって自分を知らず！

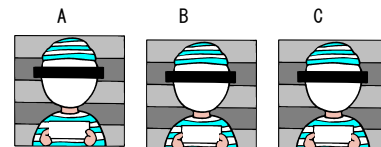
ラカンが使った比喻話

5枚のプレート

白が四枚

黒が一枚

自分の背中の色は何か？



ラカンが使った比喻話

- ①、二人の背中が「白」であることを「見た」！
- ②、もし自分が、「黒」なら、Bは、「黒」「白」を見ている
- ③、そうするとBは、走りだす！
- ④、でも走り**出さない**
- ⑤、さらに、Cも走り**出さない**
- ⑥、そっか、私は「黒」**じゃなく**「白」なん



この比喻話の意味

- ①、自分を知るために、他人を使わないといけない
- ②、その課程は、可能性を「消去」する課程だ
- ③、最後に、その過程全てを「消去」する
- ④、すると、私は、自分を知る
つまり「人間」になれる！！

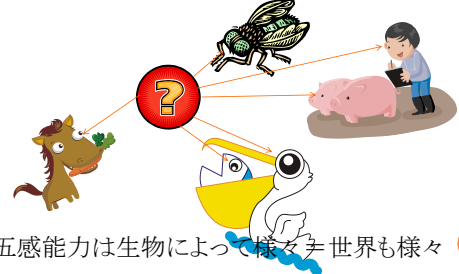
鏡像段階における闘争からの脱出



- 鏡像の抜け出し方
- ①、おれ「**は**」人間だと思ふ
 - ②、おれ「**も**」人間だと思ふ

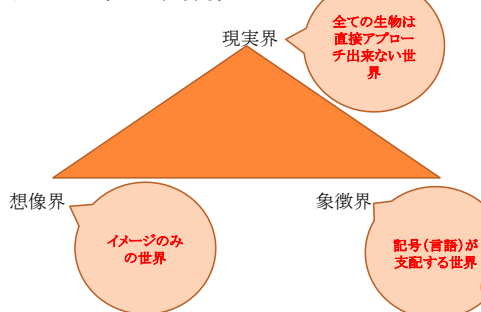
ラカンの発見②

全ての生物は、五感のフィルターで世界を認識



五感能力は生物によって様々、世界も様々

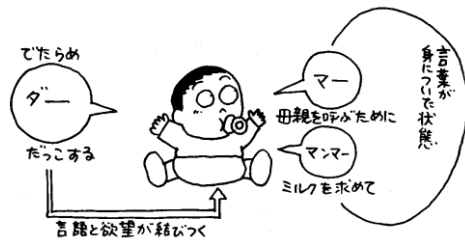
ラカンの考えた世界像



人間の成立①



人間の成立②

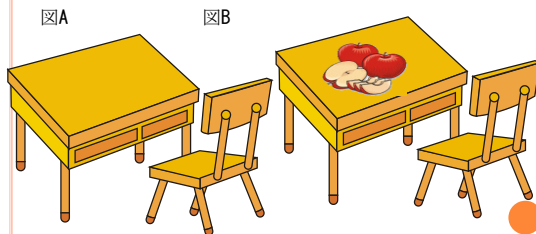


人間の成立③

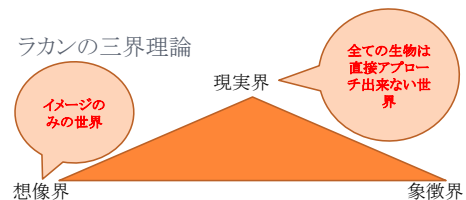


想像界と象徴界の違い

言語(伝達言語ではなく抽象言語)の有無



ラカンの三界理論



象徴界の特徴

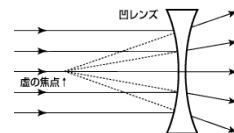
- ① 通常人間は、それを唯一の現実だと思っている
- ②、それは、言語=記号により構成されている
- ③、その世界は、「穴」があり、他の世界と繋がっている
- ④、その「穴」は通常ふさがれている

ラカンの発見③

象徴界の穴=対象 a =虚焦点

- ①、わたしの世界における「わたし」の中身
- ②、わたしの世界=象徴界=言語・物語世界
- ③、記号の世界には穴がある→数学の世界

虚焦点



凸レンズとは逆に、中心が薄く、まわりが厚いレンズで、近視の矯正用に使われます。凹レンズは、凸レンズとは逆に光を拡散させる性質を持っています。そのようなを見ると、まるで1点から光が発散しているように感じられます。この点が凹レンズの焦点で、見えない焦点なので「虚の焦点」と呼んでいます。

いろいろな数字の世界

2進法の世界

1, 10, 11, 100, 101...

12進法の世界

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 1A, 10, 11...

16進法の世界

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F, 10, 11...

あるのに無い点？

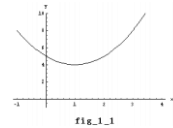
$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

有名な解の公式です。これは、便利な公式であらゆる二次方程式を計算で解くことが出来ます。

具体的に次の関数を例にとって考えてみる。

$$y = x^2 - 2x + 5 \dots \textcircled{1}$$

$y = (x-1)^2 + 4$ より、 x が実数のときグラフは fig_1_1 のようになる。



このとき、方程式

$$x^2 - 2x + 5 = 0 \dots \textcircled{2}$$

は実数解を持たない。解は $x = 1 \pm 2i$ という虚数解になる。グラフには示せないがその数の存在を認めなければ、二次方程式の構造が破綻してしまう。

ユークリッド幾何学

5つの公理

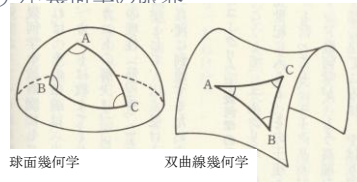
- ①、同じものと等しいものは互いに等しい
- ②、同じものに同じものを加えた場合、その合計は等しい
- ③、同じものから同じものを引いた場合、残りは等しい
- ④、お互いに一致するものは、お互いに等しい
- ⑤、全体は、部分より大きい

5つの公準

- ①、二つの点には一本の直線がひける
- ②、直線はどこまでも延長できる
- ③、すきな点を中心にする半径の円が描ける
- ④、直角はすべて等しい
- ⑤、直線外の一点をとると、その直線に平行な直線が一本だけある

公理 → 公準 → 定理 (例 三角形の内角の和は180度)

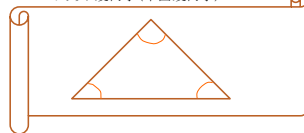
ユークリッド幾何学の限界



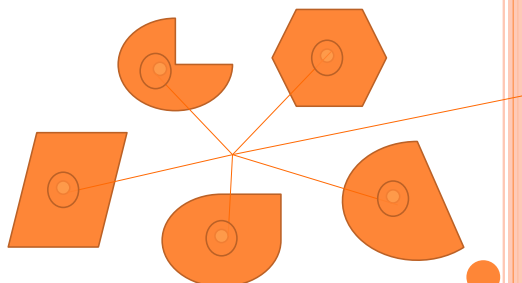
球面幾何学

双曲線幾何学

ユークリッド幾何学 (平面幾何学)



つまり…世界は穴によってつながる



でも、その穴は、内部に向かっては無かったことになって、ふさがれている

穴の特徴



- ①、穴は、通常 **隠されている**
- ②、穴は、外部に通じているため、常に内部のものを外に **誘惑する**
- ③、隠されている **向こう側に常にあこがれる**
- ③、隠された穴自体には何も無い (穴だから)
- ④、穴の存在を忘れていれば内部で安定する
- ⑤、穴は内部のものを **崩壊へ導く恐怖**がある
- ⑥、でも、穴は常に **内部を魅了し続ける**



穴の実例

①、お金

お金は世界を創っている
 お金はみんなの欲望の対象になる
 でも、お金自体には価値がない(紙だもの)
 そのことは隠されている
 価値がある約束を受け入れないと世界にいられない

②、摂食

摂食物は、自分世界を創っている
 摂食行為は、欲望の対象になる
 でも、摂食物自体には価値がない(行為が大事なものの)
 そのことは隠されている
 排泄行為をなさないと個体が維持できない

穴の実例

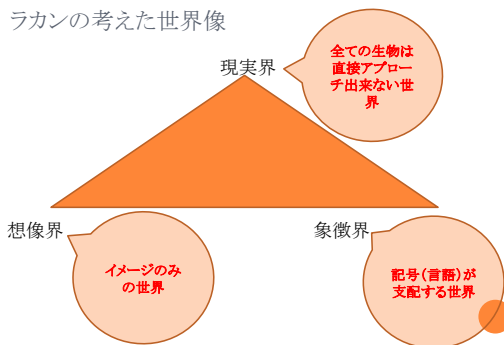
③、排泄物

排泄物は、物質的に自分世界の一部であった
 排泄行為は、欲望の対象になる
 だから、排泄物も、本来は欲望の対象になる
 でも、そのことは隠されている(だって、うんこだもの)
 排泄行為をなさないと個体が維持できない

④、性

性行為は、初期欠損を埋める行為であった
 性器は、欲望の対象になる…はず
 でも、それは隠されている(下着)
 性器は、意外と欲望の対象にならない(グロテスクな物体?)
 性行為をなさないと個体集団が維持できない

ラカンの考えた世界像



急激にすすむ象徴化

ジャン・ボードリヤール(Jean Baudrillard, 1929年7月29日 - 2007年3月6日)はフランスの思想家である。
 『消費社会の神話と構造』(La Société de Consommation 1970)は現代思想に大きな影響を与えた。ポストモダンの代表的な思想家とされる。



ボードリヤールの哲学は映画マトリックスのもととなった。取り分けウォシャウスキー監督は非常にボードリヤールを意識しており、主演のキアヌ・リーブスなどキャスト、クルーのほとんどは『シミュラクルとシミュレーション』を読まされ、台本にもボードリヤールの名前が頻繁に出ている。映画の中でもハードカバーで『シミュラクルとシミュレーション』が映るシーンがある。2作目の制作に入る前に監督はボードリヤール本人に助言を求めたが、ボードリヤール自身は拒否したという。

急激にすすむ象徴化②

『シミュラクルとシミュレーション』

(Simulacres et simulation) (1981年, 邦訳 竹原あき子訳, 法政大学出版局, 1984年)

近代社会までの記号世界(象徴界)

シミュレーションの社会(対応実体がある)

現代社会の記号世界(象徴界)

シミュラクルの時代(対応実体がない)

急激にすすむ象徴化③

(例) 車

最初 道具(移動手段)としての車

車の進化がとり 道具としていきわたる

現在 イメージとしての車

家族を支えるたくましい父親

活動的で小粋なお姉さん

サバンナを爽快に走るレーサー兄ちゃん

急激にすすむ象徴化④

経済活動＝とまってはいけない

食＝永遠に続く消費

その他＝ 消耗品の耐用年数の増加



使おうとおもえば、ずーと使える



経済がとまってしまう！！

急激にすすむ象徴化⑤

経済を止めたくない

実体的なモノ から 観念的なコト へ
商品 イメージ

①、流行を利用する(循環させる)

②、モノ→コピー から コピー→モノ へ

こういう時代を 高度経済社会
後期資本主義社会

とか呼ぶ