

## 遊戯療法に関する一考察

—— 治療過程における自己表現 ——

瀬井まりや\*・田畑洋子

**A Study on Play Therapy :**  
Self Expression Manifested in the Therapeutic Process

Mariya SEI and Hiroko TABATA

### 問題と目的

子どもの心理治療においては、その治療技法として遊びを媒介とすることが多い。それは遊びが自由で自発的な表現であり、子どもは大人の言語に代わるものとして遊びの中でさまざまな自分の気持ちを象徴的に表現していくからである。遊びが象徴的意味をもつことについて Fordham, M. (1969) は「すべての遊びは不安に基づいており、その不安を克服しようと努める手段である。水や砂などの素材的な物質を使っての創造的な遊びでは価値ある全能感を表現し、しばしば象徴が形成される。子どもは愛や嫌悪や希望や恐怖を時には分かりやすく、しかし、たいていの場合はこっそりと表現しながら遊ぶ」としている。子どもは象徴的な遊びの中で不安や欲求不満を解消していく。遊びの治療的な価値について Winnicott, D.W. (1971) は遊ぶことそれ自体が治療であるとし、Axline, V.M. (1947) は子どもは遊びの中で自発的に成長し、自己治癒力を回復していくとしている。遊戯療法ではこうした遊びの治療的機能を活かし、子どもの自己表現の手段として用いていく。またフォーダムは創造的な遊びは他人によって理解される必要があり、遊びは意味のある交流の媒体になるとしている。それ故に遊戯療法では遊びの場・時間を共有する治療者の存在が重要となってくる。その治療者の基本的態度としてはアクスラインが示した「遊戯療法の8原則」を基本とするものが多い。

治療過程について村瀬 (1996) は各事例ごとに個別的ではあるとしながら次の3つの段階で展開していくとしている。①導入期—場面構成の段階、②中間期—関係の確立、子どもの欲求の行動化、否定感情の表出、肯定的感情の芽生え段階、③終結期である。

本論では遊戯療法の治療過程の各時期で自己表現がどういう形でなされて、それが治癒につながっているかを自験例を通してみていくことを目的とする。

### 方 法

瀬井が担当した事例について面接記録をもとに経過をまとめる。面接は週一回、50~60分、遊戯療法である。「」はクライアント (以下C1と記す)、〈〉はセラピスト (以下Thと記す) のことばである。現実面における様子は母親からの情報によっている。

---

\*名古屋女子大学教育研究所心理教育相談室非常勤カウンセラー

## 結 果

### 事例1 N. T. 小学校1年生 女児

- 1) 主訴; 不登校
- 2) 家族; 父親-公務員, 母親-主婦, 姉-13歳, C1-7歳
- 3) 生育歴; 2歳より保育園入園。入園まで家で昼寝の時に乳房をしゃぶっていたのを止めさせることになり爪かみが出る。初対面の人にはなじみにくい家では自分が中心でないと気がすまない。危険なこと以外はあまり叱らずに育てる。
- 4) 問題歴; 入学してまもなく「行きたくない、学校やめたい」といい、連休後「気分が悪い、むかむかする」という。2学期から不登校が始まる。それまで家庭での問題行動は特に見られず、母親も学校生活での疲れがあるせいだと様子を見て休ませていた。姉との年齢差もあり、大人の雰囲気の中で育ち、子どもらしい甘えや活発さが伸ばされていないのではないかと考え、遊戯療法を適用していくことにする。
- 5) 面接形態; 母子並行面接, 母親のカウンセリングは田畑が担当し、子どもの遊戯療法を瀬井が担当する。
- 6) 面接経過; インテーク面接 (10月5日)から翌々年10月まで計76回

#### 第I期 閉じ込められた子どもらしさ (#1~#3)

インテーク面接では母子分離はスムーズであった。プレイルームの入り口で靴を脱ごうとする。Thが〈そのままでもいいんだよ〉という小声で「うん」といって履き直す。控えめな印象を見せ、Thの〈何をして遊んでもいいんだよ〉の言葉掛けにやっとうなずく程度であった。緊張が強く自分からは行動をおこさずに様子を伺っている感じであった。棚のゲームに興味を示しているようなので、Thが〈これやってみようか〉と誘うとすんなり乗ってくる。ゲームをしながら「お姉さんとはほとんど遊ばない。たまにお父さんが早く帰ったらトランプをする。お母さんもたまには一緒にババ抜きをする」という。次いでThともトランプをすることになる。ゲームやトランプをやりながら結構勝ち気な一面ものぞかせる。

#2ではC1の方から「あのね、ファミコンのゲームソフト買うんだよ」と声が出る。ゲームの後、レジスターを見つけて遊ぶ。友達の家でやったことがあるという話が出てくる。バドミントンをして羽根が天井にあたるとびっくりして肩を竦める。ファニートンネルに触るので〈伸ばしてみようか〉というとうなづいて一緒に伸ばし、Thと両端から覗き合って笑う。Thがトンネルの中を通るとC1もさっと通り抜けてくる。#3で箱庭(図1)を製作する。作品は中央に灯台を置き、その回りを消防車、救急車、パトカー、幼稚園バスが走っている。鳥居、五重の塔、灯籠が置かれ、周囲を建物で囲っている“町”を作る。人が一人も置かれておらず寂しい印象。防衛が強く固いイメージを受ける。C1の回りには子どもの目の高さまでおりてくる人がいないのか、大人びた作品であり、子供らしい活発さが抑圧されているようであった。

#### 第II期 保育園時代への回帰 (#4~#29)

#4では習い事の話。習字とピアノの話が出て実際にピアノで弾いてくれる場面もある。リカちゃん人形を出して靴を探してはかせる。C1自身は人形は持っていないと話す。「友達の家に行った時に遊んだことがある」。保育園時代の友達の話がでて、その友達は別の小学校に行ったことが話される。#6の箱庭(図2)では、“ケーキ”を作る。C1は腕まくりをして箱庭中央に大きな円形のスポンジケーキの土台を作る。そしてお団子を作り真ん中と四方にホ

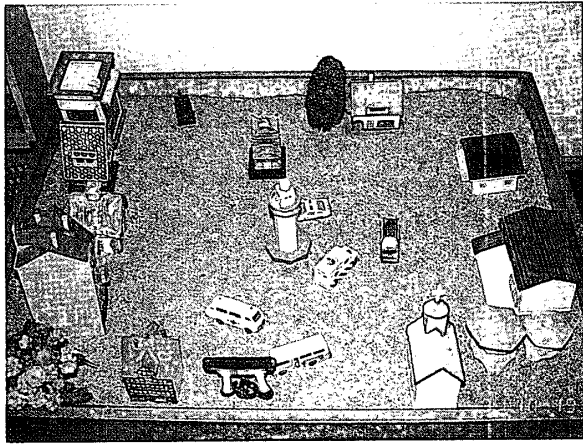


図1－事例1 “町”

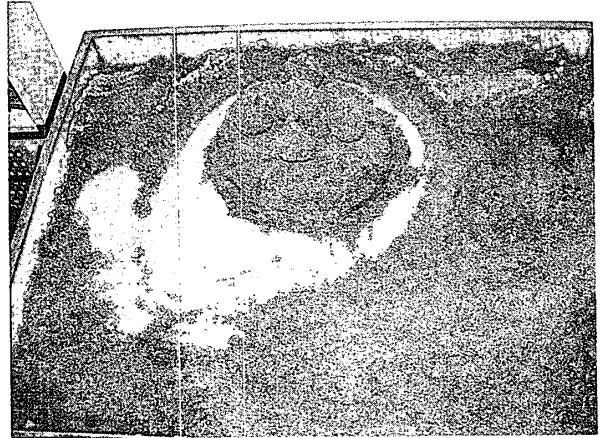


図2－事例1 “ケーキ”

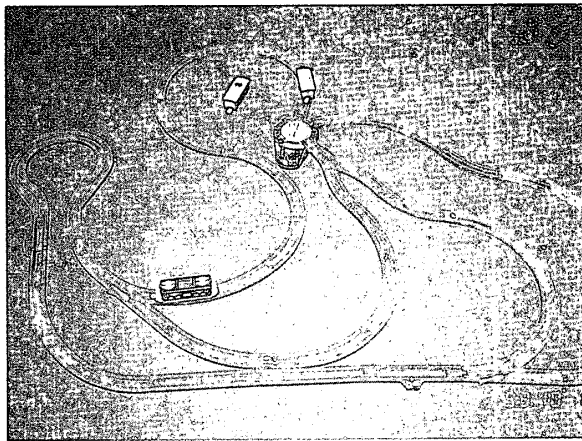


図3－事例1 プラレールでの表現

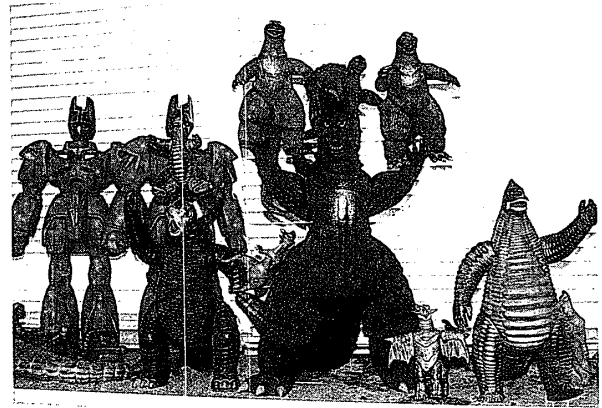


図4－事例2 “怪獣の山”

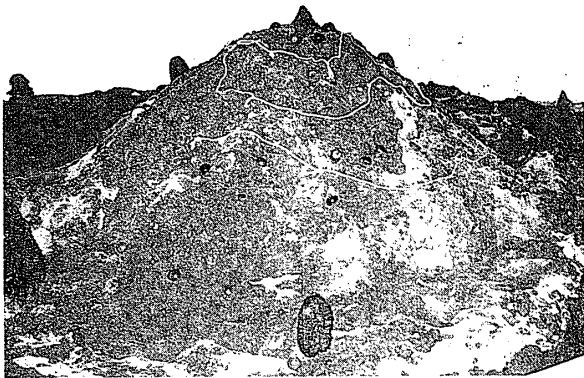


図5－事例2 “古代復興の山”



図6－事例3 “家の周りで話をしている”

イップクリーム様にのせる。さらにお団子の先を指でつまんでホイップの雰囲気を出してケーキにする。かなり時間をかけて丁寧に作る。これはまさに母親の乳房を思わせるものであり、乳児期まで戻りたいという母親への甘えが表現される。その頃母親に哺乳瓶を買って貰い“赤ちゃん”返りをして、自分でもその退行に気づいていることが報告された。その後箱庭の製作は減り、C1は手提げバッグの中のもの一つ一つ披露して、家族・親戚の話をする。

その後のプレイもC1がリードをしてすすめていく。万能感が強くなり、「私は運がいい、私はすごい」という言葉が多くなった。実際に懸賞に何度も当たってその懸賞品をプレイルームに持ち込んで自慢する場面もある。しかし、学校場面ではこの万能感が、C1が友達の中に入っていき道を塞いでいたと思われる。またC1は自分が振り袖を着ている写真を持参する。Thには写真のC1がどこか大人びて見えた。家族の紹介や祖母の家へ行っているとこ達と釣りをして遊んだことなどが楽しそうに話される。Thに対する思いも強く相談室へ通う日が待ち遠しいとノートに記したものを見せてくれる。Thに年賀状をくれたり、旅行のお土産に鹿のマスコット“休んでいる鹿”をくれたり、編み物を見せたりするエピソードがある。C1にとって今、伸び伸びと自分を出せる場所は祖母の家とプレイルームであるということが表現された。

2年生に進級し、久し振りに作った箱庭作品ではお山のでっぺんに駐車場の標識が立てられる。再登校を始めるがC1にとってはまだ休み休みでなくては動けないという状況を示すのだろうか。黒板に描いた絵は何度も書き直したり、全部消して帰ったりする。知的な能力は高いが自分を表現することにまだ自信が持てないようであった。この後しばらくは砂場での遊びや料理作りが中心になる。保育園の頃、友達とよくやっていたというケーキやお団子を作る。C1はキャッチボールをすると投げるのはいいが受け取ることがかなり難しいようであった。強い口調の割りには思うように球が受け取れずに悪戦苦闘する。自己意識が強く、プライドが高いのでなかなか不得手な部分を出せないことや力を抜けないというC1のしんどい部分であった。しだいに自分の不得手な部分もプレイの中で出していくようになる。

### 第Ⅲ期 攻撃性の表出と万能感の低下 (#30～#56)

登校が安定して来て、あだ名をいうなど友達とのやり取りの現実場面の話が多くなった。また砂場に泥で爆弾を落とすという遊びが繰り返され、攻撃性が表出される。周囲への不満が話され、その怒りを泥爆弾に込めて爆発させるかのような迫力があつた。プレイの休みがあると学校へ行き渋るということも見られ、C1にとってプレイの時間は現実場面でのストレスをプレイの中で発散して充電できる大切な場所となっていた。プラレールにも興味をもって初めて作る。もともとかなり要求水準が高かったので複雑なものを作ろうとして思うようにできないとイライラしていきことが多い。しだいに能力相応のもので「まあ、いいか」と納得出来るようになっていった。“自分はすごい”という万能感から出発してそれを認めてもらって、次に自分の出来る範囲は“今はこのくらい”であるという現実検討能力がだんだん出来てくる。次第にクラスの中でもありのままの自分であることが出来るようになっていった。

### 第Ⅳ期 外の世界へむけて (#57～#76)

プレイルームでは身体運動が中心となり野球やバスケットをすることが多くなる。バスケットのシュートゴールをビニール輪で即席に二人で考えて作り、フリースローやディフェンスを競争するというものであつた。かなり強い球の抗戦ができるようになってくる。また球を落としたり、多少のミスが許されていかげんにもなってくる。そのうち以前ほどプレイに集中力がなくなり、幾つかのプレイに移り変って、時間が過ぎていくことが多くなる。そろそろ終結を考える時期がやってくる。しかしC1にとってはまだまだ週一回のプレイルームでの関わり

が必要のようであり、プレイでエネルギーを補給して学校に行っている状態が続く。プレイ終了時間間に三輪車に乗ってプレイルームをぐるぐる回り“世界旅行”するのが儀式的に続く。プレイルームにあった歩行器を押して部屋を一周した後、三輪車に乗る。「保育園の年長になっても三輪車に乗ってたんだよー」。プレイルームはC1が自由に子どもに、保育園児に戻る事が出来る場所であったのだろう。また「あー、休日があつて助かったー」という声が聞かれ、学校での緊張ぶりや疲れが表現される。従って終結はC1の意志に任せることにする。

3年生になり、学校場面の話題が増える。C1は連休に飼育しているウサギの面倒をみる役目を引き受けたのだと面接にも連れて来てみせる。クラスの中にも十分に溶け込んでいて主体的に活躍できているC1の姿を垣間見せてくれた。後期のプラレール(図3)ではこれまでのような複雑さはなくなり、全体としてはまとまったものを作り上げる。また以前は何両も電車を走らせてあたふたと操作していたものを一両だけ走らせてじっくり眺める余裕が出て来た。自分の能力の枠内で衝動をコントロールしていけることが表現されたといえる。10月には“友達の家に行くので休み”となること続き、学校への適応も良好であることから、また必要になったらということプレイを終結とした。

## 事例2 K. A. 小学校4年生 男児

1) 主訴; 場面緘黙、運動ができない

2) 家族; 祖父, 祖母, 父親-自営業, 母親-主婦. 自営業手伝い, C1-10歳, 弟-7歳

3) 生育歴; 乳児期、ミルクはよく飲んだが太らなかった。弟の方によく手がかかった。

4) 問題歴; 保育園年中の時、腕が伸びないといわれる。複式学級の小規模校に通う。学校でしゃべらないということと運動の時、手足が伸びないということが問題にされる。「学校がいやな感じ」、「おなかが痛い、行きたくない」と言う。通学団でいじめにあう。神経科を受診し“不登校にならないで身体にきたのでは”と言われる。発音がおかしいといわれて弟と一緒に言語訓練に月に一回通っている。緊張及び防衛が強く、自由な自己表現ができるようになることを遊戯療法で目指すことにする。

5) 面接形態; 母子並行面接, 母親のカウンセリングは田畑が担当し、子供の遊戯療法を瀬井が担当する。

6) 面接経過; インテーク面接(7月7日)より翌々年の8月29日までの計60回

### 第I期 容赦ない攻撃(＃1～＃5)

C1は色黒で小柄、かなり痩せていた。初回よりThに話しかけ、緘黙というよりは言語障害の印象が強く、口の中に飴玉を入れているようなしゃべり方で非常に聞き取りにくいものであった。プレイルームに入りながら「僕みたいな子も遊んでいいの?」、「僕くらいの子も来るの」と質問する。「何をしてもいいんだねー、壊さなければ、何をしても」と確認してへへへと笑う。ピストルを取りだし「これいい?」と聞いてから、近距離からThめがけて撃って来る。逃げ回って隠れるThに容赦なく撃ち続けるC1。さらに今度は刀で斬りつけて来る。また「片付けなくてもいいのなら、遊んだことにしよう。遊んだ跡ねー」と棚の人形を砂場に置いたり、椅子を倒したり、縫いぐるみ・怪獣を落としたりして部屋の中を散らかす。他者に対してかなり評価を気にして、表現することを抑圧している状態が見られた。しかし制限・禁止の枠組みを緩めると極端に攻撃性を出して他者との距離が取れないという状態でもあった。

＃2以降もピストル撃ちは続くがThには武器を持たせずに容赦なく撃ってくる。＃5では壁にスーパーボールをあてて跳ね返りがThにあたるように狙う。Thも壁にボールを投げる

と「人殺しー、人殺しー」とともにThにボールをぶつけて来る。後に学校でC1に対していじめがあったということを弟が報告しているが、そのことに口出しすると自分までいじめの標的になることを恐れて黙認していた。C1にとって他者の自分への攻撃は過去に打ちのめされた恐怖を思い出させたのかもしれない。その後もThからC1への反撃は許されず、「あたるのは逃げないからだー、この弱虫ー」とThは撃たれ続ける。

#### 第Ⅱ期 不安の表現 (#6～#17)

#6以降は野球で対戦することが多くなる。お互いのチーム名を決めるのだがC1は両方のチームにThの名前をつける。C1はコントロールの悪さはあるが、ピッチャーでは速球を投げ、またバッターでは何度もホームランを打つ。この時の手足は伸びている。Thのホームランは認められず、ファウルになってC1のコールド勝ちが多い。

またプレイの終了間近に“怖い話”を聞かせる。「怖い話しようか」、〈いいよ〉、「でも聞くと死ぬかもしれんよ」、〈どんなの?〉、「この話を聞いて夢の中でうまく答えられなかった人で死んだ人がいるんだって。思い出だけで怖い。止める」、〈嫌なら無理しなくてもいいよ〉、「夢でね、はじめに小さい女の子が出て来て遊ぼって来て、次の日に手なしの女の子が来て、3日目にぐちゃぐちゃの女の子が来て、その子に答えたら死の世界に連れて行かれちゃうんだよ、僕は寝ちゃってみなかったけど」と、それだけ話して帰る。ThはC1自身の内に秘めている根源的な不安から引き起こされる死の恐怖・不安が話されたと感じる。

#17では野球の後に窓際に怪獣を並べて的にしてボールを投げることを思いつく。さらに大ゴジラの上に中型怪獣のガメラやゴジラを積み上げて、“怪獣の山”(図4)を作る。C1は砂場にうつ伏せになって怪獣の山を見上げて「怖いねー」、〈怖いね〉、「ここからこうやって見るともっと怖いよー」と言う。C1にとって外界・他者はきつとこのようにとても威圧感をもって映っていたのだろうと思われた。その後怪獣に砂をかけ、ボールをぶつけて倒す。ようやく攻撃の対象がはっきりして来たという感じであった。

#### 第Ⅲ期 自己イメージの出現 (#18～#27)

#18では、これまで何か作品として残すことをしなかったC1が砂場に大きな山を作って木々やスーパーボール・毛糸で色鮮やかに飾り付けをした“古代の復興の山”(図5)を作り上げた。Thも手伝って砂場の土を中央に集めながら汗だくになってやる。飾り付けを全体にバランスよくするために「こっち側少ない、山の身になったらかわいそうですね」と並べていく。「きれいでしょう、凄いでしょ、最高傑作」と自慢気に言う。これまで形にならなかったC1の自己イメージがようやくまとまって表現されたといえる。C1の埋もれていた潜在的な力が出て来たようであった。

#### 第Ⅳ期 身体の表現を通して (#28～#60)

その後プレイは野球ゲームが最後まで続き、身体を思い切り使って遊ぶ。「ホームランを打ちたい」と家で素振りの練習をする。ホームランが打てると「やったー」と大声で叫ぶ。また「今日は変化球をあみ出して来た」と投げ方をかえる。C1とThのチーム名にはそれぞれプロ野球のチーム名をつけて「今日の打者は、投手は・・・」と決めていく積極的なものになった。これまでのThへの攻撃は怪獣へと向けられるようになった。それも以前ほど執拗ではなくなる。

現実場面の話題としては、修学旅行に行ってきた「清水寺の水、“長生き”を飲んで来た、法隆寺の夢殿で悪い夢見ないおまじないして来た」と話す。また家族でボーリング場に行ってきたとプレイでも再現する。しかし、学校場面ではプレイルームでの伸び伸びとした姿をなか

なか表せないようであった。担任が学校での様子をビデオに撮ったのを見ると、プレイルームでのC1とは違って手足が伸びず、殆ど手首だけで体操をしている姿があった。そのC1の一挙手一投足を全校生徒・先生が注目しているという様子であった。そのような学校の中でのC1の大きな変化は難しいことや家族の力の弱さも考えられ、学校や家族と分離して入院治療する必要性が出てきた。C1は一時入院して集団生活を経験することになり面接は終結となった。

その後母親からは言葉も回復し、体も動くようになったと報告がある。C1にとって、プレイルームでThとの戦いを通して自分の攻撃性を出していったことやもう一度復活するための自信作であった復興の山を作り上げたこと、学校場面以外での誰からも非難されずにできる野球プレイが成長の次の段階への準備になったといえる。

### 事例3 E. T. 中学校3年生 女子

1) 主訴；不登校

2) 家族；父親－会社員，母親－主婦，C1－14歳，弟－12歳

3) 問題歴；母親は短気な性格で何事も先に決めてしまう事が多いとのことであり、C1に対しても“小さい時から何にも自分で決められない人、よくあれで学校でやってると思っていた”とこぼす。また“登校拒否だけC1が自分で決めた”と言う。父親は会社員で母親とは職場結婚。母親とはこれまで喧嘩をしたことがなく、すべて母親に合わせて任せているほうであった。C1には（15年も付き合ってきてわかるだろう？早く決めんとお母さんに流されるぞ）と言うこともある。不登校のきっかけは小学校6年の時に引っ越しをし、これまでの友人がいなくなったこと、また学校のクラブ活動の顧問との衝突が原因であることが分かってくる。

本人の印象は知的な優等生タイプという感じであり、防衛が強い。中学校1年・2年の夏休み明けに登校渋りがあり、中学校3年の5月から本格的に不登校になる。一見“優等生の息切れタイプ”の不登校のようではあるが、その奥に母子関係の希薄さ、C1の主体性の弱さが考えられた。プレイではC1の自己表出を受け止めながら対人関係を深めていくこと、また母子関係の改善を目指した。

4) 面接形態；母子並行面接，母親のカウンセリングは名古屋市緑風荘、岩田保子先生が担当し、子供の遊戯療法を瀬井が担当する。

5) 面接経過；インテーク面接（10月半ば）から中学卒業の3月末。

#### 第I期 クラシック曲演奏（#1～#3）

C1は背が高く年齢より大人びてみえるような落ち着いた印象であり、どちらかというとも母親の方が子供っぽい様子であった。

初回の箱庭（図6）では、赤ちゃんを抱いた母親が同じく赤ちゃんを抱いた女の人と話をしている場面が作られる。後にはお父さんらしき人が馬を柵の中へ入れようとしているが、3人には背を向けている。C1は「家の周りでちょっと話をしている」というコメントをつける。自己紹介をしているような作品であった。箱庭では母親に抱かれ赤ん坊になっているのがC1自身の表現と考えられ、C1の退行願望がうかがえる表現であった。

その後C1はプレイルームにエレピアノをみつけるとうれしそうな表情を見せ弾き始めた。かなりピアノの経験があるようで積極的になり、学校で合唱部に入っている事など話題になった。自分の得意なものがプレイルームで見つかるということはそれだけでC1にとってはまず主導権をもってこのプレイルームという“場所”とプレイという“時間”とThという“人”を使えるということになる。それまでの緊張や不安が軽減されたようであった。初めのうち

C1はバッハ・チャイコフスキー・大地賛歌などクラシック曲を弾く。まるで礼拝堂にいるかのような厳かな雰囲気グレイルームに流れていた。さすがに合唱部でピアノを弾いていたというだけあって自信をもって弾いているC1であった。次の回にはピアノの楽譜を4、5冊持ってきて次々に弾いていく。C1は間違えると何度もやり直して弾き、いい加減に通り過ぎられないという強迫的な印象があった。初めの頃はそのままのスタイルを崩せずに頑張っていたC1の固さに少し肩が凝りそうなくらいであった。曲の合間に学校のこと—小学校の修学旅行に行けなかった話、小学校時代の友達と文通している、C1が作った合唱部をやめざるを得なかったこと、合唱部の先生ともめたこと、絵を描くことが好きなこと—がぼつりぼつりと話された。

### 第Ⅱ期 即興演奏 (#4～#8)

保健室に登校するようになり、保健の先生と関係ができてくる。先生と一緒にワープロをやったりする日々が続く。プレイでは自己像とも言うべき中性的な美少女が描かれる。描きながら保健の先生の話—ワープロで宿題を出したり、手紙を書いていること—が話される。再びピアノでは「楽譜を忘れた、適当に弾きます」といって弾く。40種類あるエレピアノの楽器音を順番通りに音を変えて次々に弾く。

またC1は遠距離から通って来ており、電車・バスを乗り継いでくる必要があったが、この時間がむしろ母親と一緒にいる時間、甘えられる時間になっていた。帰りにデパートに寄って「母にバンダナを買ってもらいました」、「洋服買ってもらった」と、次の回で報告する時はC1はかわいい中学生の表情であった。授業には30分だけ出席し、音楽と体育も見学するようになり、「あとは保健室でワープロやっています」と登校するようになる。またC1はラジオ番組への作品投稿という趣味を持ち、自分の名前の語呂を変えてペンネームにして実際に数回放送される。Thも興味と関心をもってそのラジオを聞いて話題にする。C1の隠れた能力、表現されていない力をC1の世界から引き出して認めていくことで、少し自信が回復してくるにつなげた。ThがいつもどこかC1の健康的な部分を見だしながらC1の表現世界を広げていくことで自信がつき、意欲が出て来たといえる。

### 第Ⅲ期 ポピュラーソング演奏 (#9～#12)

その後エレピアノでは、クリスマスソングやTVの主題歌、歌謡曲、学校の始業ベルなどを鳴らしたりする。また学校の合唱コンクールでクラスで歌ったという“いのちの歌”を声を出して弾き語りする。弾き方もそれまでの窮屈さがとれてきていい加減になってくる。C1なりにまじめさは変わらないが、疲れた時に「今日は○○ですごい疲れたー」と言語化でき、以前よりしんどさを溜め込まなくてもすむようになってくる。母子関係では母親に対して反発することも多くなってきた。卒業式を前に保健の先生にプレゼントを作ったりする自主的な行動も起こせるようになってくる。

C1は結局、私立高校は受けず、中間定時制高校に進学することを決めて終結となる。

## 考 察

治療経過の導入期・中間期・終結期での特徴について以下に考察を加える。

### 1. 導入期

この過程では場面構成をし、ThはC1とのラポールを形成していく時期である。その時に子どもとどのように出会うかが重要になってくる。“出会い”には見知らぬ他者であるThが



どんな人であるか、何をされるのか、どんなことがおこるのか、自分が心を許せる人かという期待と不安が子どもの心に渦巻いている。Thが自分に危害を加えない人、受け止めてくれそうな人ということが感じられるとプレイルームを安心できる所であると判断し、C1とThのラポールが形成されていく。村瀬は治療開始にあたって子どもの困惑、不安、懷疑、恥、恐れを十分に汲み、かつ治療への動機づけを促したいとしている。また自由にしてよいという治療原則からC1が自由をどうとらえているか、どれくらい表現力があるのか、“生”をどれくらい享受し楽しめているかをみていく。そして子どもの潜在可能性を見だし、方向性を探ることに努めたいとしている。

この時期のC1の表現の仕方の特徴として3事例に共通するのはThとの“出会い”における緊張と不安の防衛的な表現がみられたことである。以下遊びの中でどのように現れたかをみていく。

事例1では初回より緊張が強く自分からは行動をおこさずにThの様子を伺っている感じであった。ThはC1の表情、視線、興味と関心を量りながら遊びの材料を提供し、C1はそれに合わせてきた感じであった。ゲームやバドミントンをしながら少しずつ緊張がほぐれ、家族の話をしたり、勝ち気な面ものぞかせたりする。家の中では一番年の近い姉ではなく、父母と遊ぶC1の姿が報告された。ファニートネルをThに続いて素早く通り抜けるときには、C1のまだ十分には安心できない気持ちと退行的遊びへの戸惑いの気持ちがあったと考えられる。箱庭作品では防衛が強く固いイメージの“町”が作られる。

事例2ではC1は初回からプレイルームで時間枠・空間枠を確認しながらも過度な攻撃性をThに向けて表出してきた。また“遊んだつもり・あそんだこと”にして玩具を散乱させる表現が見られた。C1にとってこれまでの他者との関係はいつも自分が評価され、脅かされる関係であることが伺われた。そして他者への不安が強すぎて遊べないという状況につながっていた。プレイルームで決してC1に対して脅威を与えないThであることが保証されると、ようやくC1はこれまで心の奥底に鬱積していた攻撃性を爆発させたといえる。この表現の仕方はC1が他者からの攻撃を制するために、さらに過度な攻撃性を他者へむけるC1の構えであり、自分を守る防衛的な役割を持っていた。そしてこの攻撃性はC1の他者への対人的な不安の裏返しと考えられた。この遊びによりThはいつも無抵抗に攻撃に耐えているC1の心情を身をもって実感させられた。

事例3では初回の箱庭作品で母親に抱かれている赤ん坊が登場する。C1の中で全面的に母親に依存していた乳児期への回帰願望、母親との母子分離ができていない状態を表現した。またC1の表現する内的世界の狭さも窺われた。プレイルームでエレピアノを見つけたC1は幼いころから習っていたというピアノ曲を自信をもって弾き始める。C1にとってエレピアノはThからの侵入を防ぎながら自分を表現出来る唯一の手段であったといえる。

## 2. 中間期

この時期を村瀬はThとC1の関係が確立し、Thは受容的、許容的、共感的態度で接するが制限を導入する時期であるとしている。C1の自己表現が深まり、否定的感情がThにむけて直接的、象徴的、言語的あるいは行動レベルで表現されてくる。Thとの安定した関係の中でこれらの表現が受け止められると、これまでの自己に対する否定的な感情に対して肯定的な感情が芽生えてくるとした。

この時期の表現の仕方の特徴としては、プレイが非現実的な世界としての意味あいを強め、C1がこの内的世界を主導していくようになったことである。Thとの関係が深まり、C1は

甘えや攻撃性をプレイの中に象徴的に表現しながらその自我を育てていった。

事例1では箱庭でまるで母親の乳房を思わせるような“ケーキ”を作った。ここでC1の乳児期まで戻りたいという母親に対する甘えが表現される。C1はかなり明確に自己を表現できる能力を持ち合わせていると考えられた。実際に母親に哺乳瓶を買って貰い、「これで私も赤ちゃん、バブバブ」と言ってくわえている。またバービー人形を買ってほしいとの要求もでた。父母と粘土遊びに興じて家でもかなり退行している様子がみられた。この頃からC1からThへの積極的な関わりが増えてきた。C1はプレイをリードしつつ、しだいに万能感を出して行くようになり、家ではC1の思いどおりにこの万能感が認められていたことも分かってくる。

その後、お団子やケーキ作りといった泥遊びが中心となり、保育園で「いつもやっていた」と昨日のここのように友達の話も出てくる。また同じく“三輪車”に乗ることもプレイルームでは毎回繰り返された。この泥んこ遊びや三輪車は楽しかった保育園時代への退行の表現と考えられる。C1にとって家庭は父、母、姉の大人3人で仲よくしている世界であり、C1なりに背伸びして大人の世界を理解しようとしているところがあった。泥んこ遊びや三輪車遊びで本来の子どもらしい世界の体験を反復し、充足させていった。C1は野球やドッジボールなどの身体運動を通して、Thと対決し攻撃性をぶつけて来た。Thへ怒りを表しながら思うように出来ない自分自身にも腹を立てていた。そしてこれまでの万能感が少しずつ修正されて、Thと協同する遊びに移行していった。また砂団子を作り、砂場に“爆弾”と投げつける遊びをしながらMや同級生に対する否定的な感情も表現された。

事例2ではピストルや刀での直接的な攻撃性をThに向けて発散させていきながら、C1は自分の中にコントロールの力を高めていくにつれて、しだいにその強さを加減するようになった。さらに野球ゲームにおいてThを「下手くそ、こんな球も打てないのかー」と罵倒し、Thとしてつらい場面でもあったが、C1が完全な優越感を得てようやく自然なキャッチボールをする段階に移行していった。

日常生活場面では他の子供達とのゲームに対等に参加出来ない部分をプレイの中で再現していきながら、C1が主人公となってゲームを進めて行くという経験を重ねていき、自信をつけていったと考えられる。そして攻撃の対象もThから怪獣へと移っていった。

またC1から“怖い話”が話され、これまでの恐怖や不安が言語化される。C1の心の中の得体の知れない根源的な不安が表現され、そのことをThに語ることでC1の恐怖の世界が認められ、共有された。共有しながらも“Thは死んでしまわない”という存在の安定感を得ることで、C1自身はその不安を内的世界に留めておけるようになった。C1のこの恐怖・不安は精神的な弱さを持つ母親の不安定さから引き出されていると考えられる。母親との間で基本的安定感を十分には経験出来なかったこともこのC1の自分に対する不安定感をより一層増大させていたと考えられる。C1とThの関係はそれまでの攻撃的な関係から甘えを出せる関係になっていた。その後、その恐怖を“怪獣の山”で表現して対象化し、自分の中に位置付けて処理していった。また“古代復興の山”と題して自分でも「最高傑作」といえるほどの作品を作り上げてC1のセルフイメージを回復させていった。

事例3では家から楽譜を持参してのピアノプレイをしながら、小学校時代の思い出が出てくる。以前の小学校時代の友達と文通していることや転校のタイミングがずれて修学旅行へ行けなかったことや顧問への怒り一しかしそれをぶつけて対決することが出来なかったことも話される。こうした怒りの感情は言語化されたがThに向けられたり、現実場面で表出するところまではいかなかった。顧問と母親像が酷似しており、顧問へ向けられた反発は母親へ向けられ

た反発の投影であったことはまだ気づかれていなかった。ThはC1の悔しさ、怒りに共感しながらC1を支えていく。

エレピアノの弾き方では、それまでの楽譜を見ながら間違えると何度もやり直して弾くという強迫的な表現方法から、遊び感覚で聴ける曲をいい加減に弾くという表現に変化していく。またエレピアノに費やす時間も少しずつ減っていく。C1らしさを表現したのとして深夜ラジオ番組への作品投稿があった。現実から離れ非現実に近い世界、C1のナルシスティックな部分での自己表現ではあったが、外の世界との関係が滞りがちであったC1にとって、この作品投稿と番組の中で作品が読まれるという経験は大きな自信になったと思われる。現実世界への踏み出しの一步としてこのC1の表現を認めていくことが大切な時期であったといえる。

### 3. 終結期

村瀬はこの時期をC1が自分自身を受け入れ、行動にまとまりが増え、環境へのかかわりが多くなっていく時期であるとし、Thの役割はC1の現実世界へのつなぎ手となっていくことであるとしている。

事例1、3ではこれまでの象徴的な表現が減り、プレイでは現実的な話題が増えてきた。Thとの関わりもより現実レベルのものに変わっていった。

事例1では登校も安定してきて、プレイ場面では学校の話が増えてくる。学級での活動の話をしてしながら、しかし三輪車遊びは依然として続いていた。プレイの中では現実世界（学校）と非現実の世界（三輪車遊び）を行き来し、C1にとって学校での緊張や疲れを解きほぐすためにまだしばらくは必要な場所、時間であった。その後、祖母の家もプレイルームも特別な場所という印象がなくなって、それだけ現実場面で充実しているC1の様子が伺えた。

事例2ではプレイルームでは家庭と同様に手足を伸ばして身体運動をし、家族で行ったボーリングを再現したりして自己表現できるようになった。しかし、それが学校場面やプレイルーム外の現実世界にはなかなか広がっていかなかった。プレイルームでの安心感が外の世界にまで広がっていくには、家庭における親、特に母親の支えが必要と考えられる。事例1と3では家庭において母親がプレイルームと家庭、家庭と外の世界への橋渡しの役割を担うだけの力、健康度を有していたと考えられる。しかし、この事例2の場合は母親の精神的な不安定さが基底にあり、子どもを十分に支えることが難しかったと考えられる。そのためC1は家、学校から分離して治療をすることでようやく外の世界への自己表現が可能になったのではないかと考えられる。

事例3では保健室登校をはじめて養護教諭とC1の関係ができていく。この養護教諭がC1にとって、プレイルームと外の世界とをつなぐ役割を果たしたと考えられる。思春期において子どもは、外見の身体的な成長・発達に伴って、親から自立・独立したいという気持ちが起こってくるものである。子どもが母親から離れ、家庭から外の世界へつながっていくためには、このような中間的な役割を取る人の存在が大切であると考えられる。

エレピアノでは学校の合唱コンクールで歌った“いのちの歌”を弾き語りした。これまでのC1の自己愛的な世界の表現が現実場面とのつながりを持った表現としてプレイの中に持ち込まれたといえる。

## 要 約

子どもの心理治療においては、遊びの象徴的な力を利用して遊戯療法が行われることが多い。

村瀬は遊戯治療過程を①導入期、②中間期、③終結期の3つの時期に分類している。本論では村瀬の分類に従って、各時期における子供の自己表現の変化を3事例を通して考察した。

治療過程の導入期においては3事例ともその表現の仕方の特徴として治療者との出会いに対する緊張と不安が防衛的な表現で示された。中間期ではその関係が深まり、治療者に対して攻撃性や甘えが象徴的なプレイの中で表現された。終結期では事例1、3ではそれぞれ治療場面から現実世界とのつながりをつけていく表現がでてきた。事例2においては治療場面では子どもの自己表現の変化はみられたがそれが外の世界へとつながっていかなかった。これは家庭において子どもを支える母親の力の弱さもその一因であったと考えられ、子どもの心理治療における親面接の必要性が改めて示された。いずれにしても治療過程のそれぞれの時期で十分に子供の自己表現を受け止めて、次の時期へ移行させていく治療者の役割が重要になると考えられた。

本事例ではそれぞれの発達段階・病理水準の重さなどの種々の要因を等閑視して考察を試みたが、今後は、さらに多くの事例を積み重ねながら遊戯療法におけるよりよい治療者のあり方について研究していきたい。

## 付 記

本稿は名古屋女子大学教育研究所の資料よりまとめました。資料を御提供いただいた研究所長藤井富美子先生のご配慮に対し深謝致します。

## 引用・参考文献

- Axline, V. M. (1947) : Play Therapy. Houghton Mifflin, Boston. 小林治夫訳(1974) : 遊戯療法. 岩崎学術出版社.
- 馬場謙一他著(1984) : 子どもの深層. 有斐閣.
- Fordham, M. (1969) : Children as Individuals. Hodder and Stoughton limited. 浪花 博・岡田康伸訳(1976) : 子供の成長とイメージ. 誠信書房.
- Frances, G. Wickes (1927) : The Inner World of Childhood. D, Appleton and Company. 秋山さと子・国分久子訳(1983) : 子ども時代の内的世界. 鳴海社.
- 小倉 清(1996) : 子どものころ—その成り立ちをたどる—. 慶応大学出版会.
- 村瀬喜代子(1990) : 遊戯療法の理論と実際. 上里一郎他編. 遊戯療法. 臨床心理学大系8 金子書房.
- 村瀬嘉代子(1991) : プレイセラピストに求められるもの—現実と非現実の中間領域を生きるために—. 季刊精神療法17(2), 23-29.
- 村瀬嘉代子(1995) : 子供の精神療法における治療的な展開—目標と終結—. 子どもと大人の心の架け橋. 金剛出版, 65-93.
- 村瀬喜代子(1996) : 子供の心に出会うとき—遊戯療法の理論と実際—. 金剛出版.
- Winnicott, D. W. (1971) : Playing and Reality. Tavistok Publication Ltd. London. 橋本雅雄訳(1979) : 遊ぶことと現実. 岩崎学術出版社.
- 山崎晃資他編(1995) : プレイセラピー. 金剛出版.