

ことばの表出が遅れていた 5才男児の遊戯療法過程

高橋 千香子
奈良文化女子短期大学

The Process of a Five-year-old-boy's Playtherapy with Communication Disorders

Chikako Takahashi
Narabunka Women's college

遊戯療法とは、主として子どもを対象としたカウンセリング技法のひとつであり、遊ぶことを通して心の成長や課題の解決をはかるものである。本論では、ことばの表出が遅れていることを主訴に来室した男児の遊戯療法過程を報告し、検討を試みた。相談開始時5才のA君は、ことばを話せる力があるにもかかわらず、他者との交流を拒否して心理的に引きこもった状態であった。遊戯療法を導入すると、セラピストである筆者とのあいだで情緒的交流が生まれ、驚くほど自己を表現し始めた。さらに遊戯療法の進展とともに筆者に母親対象が転移され、遊びのなかで万能的にふるまう一方、「大きな敵」との「食うか食われるか」の戦いの世界を表現していった。A君にはどのような心の世界があり、それを乗り越えようとしていたのかを振り返り、遊戯療法の果たした役割について検討した。

キーワード：遊戯療法、遊ぶこと、ことばの遅れ、情緒的交流、ウィニコット

1. はじめに～遊戯療法とは

遊戯療法（プレイセラピー）は、主として子どもを対象としたカウンセリング技法のひとつである。安島（2010）¹⁾は、「子どものこのころの中に『遊ぶところ』が生まれ、遊ぶことを通してこのころの成長や課題の解決がなされていく子どもの心理療法である」と定義している。ここでの「遊ぶところ」とは、単に楽しく面白く遊ぶという意味ではない。ウィニコット（1967）²⁾は、「遊び（play）」と「遊ぶこと（playing）」を区別し、前者をその内容に注目する概念とし、後者を子どもがどのように遊んでいるか、遊んでいる体験やプロセスそのものに着目した概念として定義した。そして、「子どもの遊ぶことと他者の遊ぶことが重なり合う、この領域に、人生を豊かにするものを初めて経験する機会がある」とし、それが精神療法であると説明している。

心に問題を抱えた子どもは、自分の内部で何が起きているかもわからず、人知れず不安感や恐怖感に圧倒されていることが多い。そのような子どもの遊びは、不安を解消するために本能を巻き込んだ身体的興奮が顕著になりやすく、「遊ぶこと」は中断してしまう。つまり「ところが遊べていない」といえる。ウィニコットは、「子どもを遊べるように調整してやること自体が、直接的普遍的な応用性をもつ精神療法なのである」と述べ、セラピストの在り方を母子関係になぞらえて論じている。

筆者は数多くの子どもの遊戯療法を行ってきたが、たとえ幼い子どもでも、日常とは違うプレイルームという空間で、ただ楽しく遊ぶ相手ではないセラピストとともにいて、心に触れる経験をする、遊ぶことを通して、子どもが自ら心理的課題に取り組むようになることを経験してきた。故に、筆者は、子どものセラピストの役割は、まず遊戯療法の場を設定すること、子どもに「特別な大人」として信頼してもらうこと、子どものところに触れ続けること、そして子どもの自己回復力を支えることであり、それがウィニコットのいう「遊べるように調整する」ことであると理解している。

そこで本論では、ことばの表出が遅れているという主訴で来談したA君の遊戯療法過程を振り返り、A君が自身のこのころの世界を「遊ぶこと」を通してどのように表現し、展開していったのかについて検討する。A君は当初、表情は硬く、セラピストである筆者とも視線を合わせようとせず、他者との関わりから引きこもる姿を見せていた。遊戯療法を導入すると、筆者とのあいだで情緒が動き出し、交流が始まり、驚くほど自らのこのころの世界を表現し始めた。(なお、A君に関わる情報については一部事実を改変したものになっている)

2. 遊戯療法開始までの経過

A君は来談時5才の男児で、幼稚園の年長組に通っていた。「言葉が単語でしか話せず、通っている幼稚園の先生から理解力が低いのではと言われた。来年から小学校に入るので、いじめられるのではと心配で」と、祖母より相談を申し込まれ、来室した。

祖母の訴えにもとづき、まずはA君の発達のチェックを行うため、新版K式発達検査を行った。

A君は比較的体格の良い男の子であったが、色白で表情は硬く、ぼーっとした様子で机にあごをくっつけて伏し目がちに座り、祖母と離れる時も変化をみせなかった。

検査をすると、教示は一度で理解し、課題も次々に淡々とこなし、認知面の問題はみられなかった。しかし言語の課題は祖母のいうとおりの小聲で単語のみで答え、『人物完成』の課題は「わからない」と言い、全く手をつけなかった。また、検査中一度も視線を合わせようとしなかった。A君は知的には問題ないと考えられたが、対人面の様子が気になったため、翌週プレイルームで会うことにした。

ふたたび祖母と来室したA君は、数々のおもちゃや砂場、トランポリン、小さな滑り台もあるプレイルームに入室しても、表情を変えず、その場にじっと立ったまま、しばらく無言で部屋の様子を見ていた。筆者はルームについて説明し、しばらく様子を見守った。やがてA君はゆっくりと歩き出し、おもちゃ棚に置かれていた“はしご車”を無言で手に取り、テーブルに置いてはしごを伸ばすと、じっと黙ってしまった。そこで筆者は、そばにあった仮面ライダーを手にとり、そっとはしごを登らせ、〈火事は

どこかな?〉とつぶやいた。するとA君の表情がパッと明るくなり、筆者から仮面ライダーを受け取ると、何かをつぶやきながら、はしごを登り降りさせて遊び始めた。その後はいくつかのおもちゃを確かめるように遊び、時間を終えた。

この数日後、A君の成育歴と家族状況を聞くため、母親に入室してもらった。

家族構成は、両親、A君と弟、祖母の5人家族である（のちにきょうだいが一人生まれる）。

成育歴は、ほぼ満期産で出産時のトラブルはなく、乳児期の発育も気になることはなかった。両親は職場で知り合い、A君の妊娠がわかり入籍したが、父親に借金があることもわかり、母親は産休後すぐに仕事に復帰した。母親は「Aの妊娠は想定外だった。産みっぱなしで世話はすべて祖母にまかせてきた。祖母からは『Aのことも見てやらないと』と言われるが、Aは祖母の方が好きだと思う。次男を妊娠してからは抱っこもしていない」と話し、A君については「都合が悪くなると黙り込んだり、泣き虫なところは私に似ている。長男なので、もっとしっかりしてほしい」と不満そうに話した。

筆者は、母親の話から、A君は祖母に育てられているとあって良い状況であること、母親はA君の子育てを祖母任せにしていることに罪悪感がある一方で、A君には自分自身の嫌いな面を見ており、A君を受け入れがたく感じているように思われた。そこで筆者は、母親の養育態度を指摘することは控え、来談してくれたことを労い、A君のコミュニケーション不足を補うために当面遊戯療法に通ってはどうかと提案した。そして、次男の世話も大変だと思うが、母親がA君を連れてくるほうがA君も母親を独占できて嬉しいだろうと伝えた。母親は筆者から養育態度を責められなかったことに安堵したのか、ほっとした様子で同意した。

こうして筆者が担当セラピストになり、A君の週1回50分での遊戯療法を開始した。必要に応じて筆者が母親との面接も行う設定とした（相談室では、基本的に親子とも一人の担当者が担当する方法をとっている。ただし、思春期の事例やその他必要な事例では親子の担当を分けて対応している）。

3. 遊戯療法過程

遊戯療法は、A君が5才から12才までの7年間のあいだに計167回行った。ここではその展開に沿って大きく3期に分けて報告し、期ごとに考察を試みる。なお、遊戯療法の記述の中では、筆者（セラピスト）をTh、A君のことばを「 」、Thのことばを〈 〉で表す。

3.1 第I期 ことばのはじまり（第1回～第31回 幼稚園卒園まで 開始から約10か月）

A君はプレイルームで、三輪車をゆっくりとこいだり、砂場のブルドーザーに乗ってみたり、プラレールをつなげる遊びを始めた。プラレールでは、回転盤からいくつかの方向に、たこ足のように線路をつなぎ、「終点」と言って電車を置いた。それぞれの電車が距離をおいて、沈黙して停車していた。A君は「新幹線」「北斗星」などの名前を知っていて、なかでも「電気機関車」が気に入り、しだいにA君自身を表すようになった。

第3回から、ことばでのやりとりが自然に生じる。第4回では、砂場で穴を掘っていて「サンダルに

砂が入って気持ち悪い」とつぶやくので、Thが手助けして砂をはらうと、「あのね、ぼくね、ばあちゃんとBちゃん(弟)と電車に乗ってて、気持ち悪くなったことあるの」〈気持ち悪くなったこと?〉「そう。それでうずくまったの。で、ばあちゃんが電話したけどつながらなかったの」〈そうなの、病院に?〉「ちがう!」〈家ね〉「そう。で、ずっと気持ち悪かったの」と話した。Thは急に話し出したA君に驚くとともに、苦しい状態になった時に「家」は助けてくれないと感じているとThに伝えてきていると思った。この回は帰り際に「ぼくはいつもかぜをひいている」ともつぶやいた。A君は時々、突然吐いてしまうこともあるとのことだった。A君にとって遊戯療法の場が自分を表現できる場となり始めた。

第10回では、砂場に他児が作った砂の山が残っており、それを見て険しい表情で「ぼくは弱いんだー」と言いながらバットでたたいた。その後、絵の具で○、×、アンパンマン、ウンチなどの絵を次々と描いた。パレットを洗っている時、「たまねぎを切った時、涙が出てくるみたい」「やっつけちゃえーやっつけちゃえー」と言った。Thは、A君は「自分は弱い」と思っていること、悲しい気持ちがいつもあり、その感情をやっつけないといけないと思っていると感じた。

この後、攻撃性を含んだ活動的な様子が少しずつ現れ、ごっこ遊びもするようになる。

第12回では、ごっこ遊びでThと2人でカレーを食べながら、相談室に来る途中、Z町の交差点でトラックがひっくり返っていたこと、中に人がいて多分死んだ、怖ろしかったと話す。その後、×をいっぱい描きながら「雨が降ってきました、それが海になって、水たまりになるんだよ」と言う。〈バツがいっぱいになって悲しくて涙がいっぱいって感じかな〉と伝えると、嬉しそうにうなずいた。

第14回は「いいもの見つけた!」と言い、Thに赤ちゃん人形を託した。Thが赤ちゃん人形を抱っこしてあやすと、A君も赤ちゃんのようになって、積み木を倒したり、ピアノを弾いたりし、赤ちゃん人形にジュースやマクドナルドのセットを食べさせたりしながら、「赤ちゃん、かわいいなあ」と嬉しそうにしていた。A君自身が赤ちゃんのように、Thに世話をしてもらって満足しているような姿をみせた(この頃おそらく母親は妊娠しており、その影響とも考えられた)。

第19回では、プラレールで、いくつかの電車の中で電気機関車だけが終点にたどり着けない。〈1つだけ置いていかれて1人ぼっちみたいだ〉とつぶやくと、電車を激しく倒して終点に置き、「あのね、電車は電気につながっているんだよ。電気が切れたら、壊れちゃうんだよ!」と言う。〈そうだね、電気につながっているよね。電気って大切なものだね〉「あのね、うちの電気全部壊れちゃってるんだよ。それでまーっくら。虫がいっぱい入ってきちゃったの」〈そうなの、…怖かった?〉に、黙ってうなずく。その後、新幹線を「ぼくだけ置いていかないでー」と言いながら走らせ、電気機関車と正面衝突させて2台ともひっくり返し、救急車やパトカーが来て「お葬式。人は皆死んだ」と言う。新幹線は起こされるが、電気機関車だけはひっくり返ったまま置き去りにされる。そこでA君は「何やってるの?って言うんだよ」とつぶやいた。Thは、A君のいう「電気」とは情緒のエネルギーのことで、「Aのうち」では情緒のつながりは断絶していて壊れてしまうくらいの恐怖を体験していること、電気機関車はA君自身、新幹線は弟を表し、兄弟げんかになっても自分だけが放置され、冷めた目を向けられる辛さを表現していると考えた。

A君は遊戯療法でさまざまに自己を表現し始めた。なお来談の際、母親は時々同伴したが、ほとんどは祖母と一緒に来室した。ThはA君の遊戯療法を進めることが第一と考え、母親の態度を黙認した。

母親面接には約束どおり訪れ、「次男はよく話をしてくれるが、Aは何を聞いても『わからん』と言う。留守番ができず、よく泣くから困る。でも幼稚園では『とても変わった。主体的になった』と言われて嬉しかった」と話した。A君の日常の様子に変化がみられ、母親も肯定的に受け止めていることが確認された。

3.2 第I期の考察

A君は来談時、検査の課題だけを淡々とこなし、ことばは単語でしか発さず、視線は全く合わせようとしなかった。『人物完成』の課題ができなかったことは、対人イメージが非常に希薄であることをうかがわせる。このことから、A君のことばの遅れの要因には、他者とやりとりすることへの拒否あるいは制止があるのではないかということが考えられた。

初めてプレイルームで会った時、A君は、はしご車のはしごをのぼして黙るという行動を示した。他者との交流を拒否しているなら、このような行動も起こさないはずであり、それはA君から筆者に向けられた何らかのメッセージと考えられ、セラピストとしてはこの瞬間を外してはいけないことになる。筆者は“A君はどんな気持ちではしごを伸ばしたのだろうか？”と考え、とっさに仮面ライダーにはしごを登らせて〈火事はどこかな？〉と伝えたのだが、ほとんど直感でもあった。しかし、それに対してA君の表情が初めて動き、筆者から仮面ライダーを受け取って遊び始めた。“火事”はトラブルや事件、そして激しい情動も感じさせる。この時のA君の心は、「ぼくの中で大変なことが起きている。誰か気づいてほしい。でも気づいてくれる人はいない」と表現していたのではないかと考えられる。そうだとするなら、〈火事はどこかな〉という問いかけは、A君の中に大変なことがあると理解し、それを一緒に解決しようというメッセージとして伝わったといえるかもしれない。実際にA君の表情が明るくなり、筆者から仮面ライダーを受け取る、つまり取り入れて遊ぶことができた。これは交流の始まりであり、少なくともA君が他者と交流できる力を有していることを示すものであった。

幸いA君はこの後、喜んで遊戯療法に通うようになるが、遊戯療法では子どもが主体的に通いたいと思うことが大事である。そのためには「あそこには、自分が求めている特別なものがある」と子ども自身が感じる必要があるが、このはしご車のやりとりを通して、A君は心を表現できる場所と認識したのではないかと考えられる。この後、数回通う頃には、自然にことばでのやりとりが生じ、自分の気持ちや感じたことまでも次々と表現するようになった。

第4回では気持ちが悪くなくても助けてもらえなかった体験を話し、第10回では砂場の山を力いっぱいつぶしながら、「ぼくは弱いんだ」と悔しい感情を表現した。これは、他児がつくった砂場の山に攻撃を向けたことから弟との葛藤を表していた可能性があり、さらに第19回にはプラレールを使って、弟は助け起こされ、自分だけが心身ともに置き去りにされてしまう状況を表現した。

以上の様子から、A君は、ことばを話す力は育っていたが、家族と情緒的につながれない不全感を強く感じており、さまざまな感情を抑制せざるをえない中で、しだいに周囲との交流から引きこもってしまったということが考えられた。同じ第19回では「うちの電気は全部壊れている」「虫が入ってきちゃったの」と話したが、これは現実には家が停電して虫が入ってきた話と受け止めるより、A君自身の生々しい体験を象徴的に語ったものと理解できる。「虫が入ってきた」という感覚は精神病的体験に近いもので

あり、A君が外傷的ともいえる心理的状况を経験していることが推測された。一方で、そのような体験を言語化できる力をA君はもっていたということであり、祖母の養育によるところが大きいと考えられる。

第I期では、A君の中にたまっていた辛さ、苦しきの感情が、遊戯療法の場で一気に吐き出されたことで、内側に向いていたエネルギーが外に向かい始め、日常生活でもいくらか主体的になることができたと考えられる。

3.3 第II期「食うか食われるか」の世界（第32回～第100回 小学校1年生～2年生 開始10か月～3年目まで）

幼稚園を卒園する頃には、ことばの問題は改善していたが、母子ともに相談の継続を希望し、Thもその必要があると考え、小学校入学後も続けていくことになった。

入学式後に来室したA君は「ぼく今日〇小に行ってきた！」と弾んだ声で報告し、学校生活は順調にスタートしたが、この頃母親の第三子の出産が近づいており、遊戯療法ではそれにまつわる気持ちを表現するようになった。

第34回では、Thに赤ちゃんの世話をさせ、A君も赤ちゃんにプレゼントするが、突然「天井で昼寝をしていた猫が、化け猫になった！」「雷、火事、地震！」と言って、ハウスも赤ちゃんもすべて破壊してしまう。さらに怪獣がやってきて、仮面ライダーが応戦した。生まれてくる赤ちゃんへの激しい嫉妬を表しており、母親への怒りや葛藤も含んでいると考えられた。

次の第35回では、A君自身がカラートンネルの中に入り、モゴモゴと動いた。〈まるでお母さんのお腹の中にいる赤ちゃんみたいね〉と伝えると、「うん！」と元気に言ってトンネル内を行ったり来たりした後、頭から出てきて、「ぼくの部屋」といいながらマットを並べ、赤ちゃん人形を抱きかかえて「1才になった」と言った。A君は次第にThに母親像を投影するようになっており、A君自身が赤ちゃんになり、プレイルームで心理的に生まれ直している姿を表現していると思われた。この回の後半は、ドミノゲームをしている時、ため息をつきながら「こんなに増えたら、もう戦いしかないよ…」とつぶやいたのだが、Thは現実にはきょうだいが増えることへの葛藤を表しているを受け止めた。

第39回、初めて父親と来室し、妹が生まれたことが報告された。A君はこの回もカラートンネルに入り、赤ちゃんになって生まれた後、鉄道ゲームをした。

しかし次の回は、弟の英語教室による休みとThの出張による休みが2回続き、3週間後になる。セラピーのあいだがそれほど空くのは初めてであった。3週間ぶりのA君は、髪が少しのびて背ものびたように見えて、Thには少しお兄ちゃんぽくなったように感じられた。この回は、遊びながらも「オラー、何で入らんねん！」「戻ってくんない！」といつになく激しい口調で、これまでの愛らしいA君の様子とは一変した。Thは〈A君、今日は激しいなあ。しばらくここに来れなくて怒っているんだね？〉とA君が感じたであろう怒りを解釈して伝えたが、A君からの反応はなかった。

その後、A君の遊びは激しいだけでなく、Thに向けて攻撃性を帯びていった。第42回では、ホッケーのボードゲームをしていて、Thをからかうような態度で次々と攻撃し、自分のゴールには絶対に入れさせなかった。ThはA君と遊んでいて、初めて不快な感覚を抱いた。このような遊びが続き、Thは

A君の挑発的で敵対的な様子に戸惑い、同伴の祖母に「ここに来るのを嫌がったりしていないか」と確かめると、「ここに来るのを一番楽しみにしている」とのことだった。

第45回ではビンゴゲームをしていて、「強いやろー」と自慢してくるので〈うん、強いわあ。A君は強くなりたいの?〉に、「うん!」とはっきりと応えた。その誇らしげな姿も、これまでとは違っていった。第46回では、1人でドライブを始める。〈どこに向かっているの?〉と聞くが「ないしょ」と応え、Thは置き去りにされた気分になった。次に机の上ではしご車をぐるぐると迷走するように激しく走らせた。終了後に他のスタッフから「ずいぶん大きな音がしていたようだけど」と心配されるほどであった。

そんな中、第53回は久しぶりに絵を描いた。灰色の曇り空。やがて雨が降り、海が荒れ水かさが増して「鉄砲水」と言いながら激しく書き殴った。次の日は小雨になり水が減り、太陽がのぞくがまた曇り空となる。A君は、「最後は、晴れ。水は全くない。大人の雲と子どもの雲、そして赤ちゃんの雲も」と話した。Thは、A君自身が体験してきた嵐のような情動の流れを語っているのだと思いながら聞いた。

その後、すごろくゲームや人生ゲームでThと対決する遊びが増えるが、ルールは勝手に変更され、最後にはA君が必ず勝ち、「勝った、よかった!」と喜んだ。人生ゲームではお金をためるよりも先へ先へと進み、しばしば車は暴走した。第60回では将棋盤を見つけ、「やってみたい」というのでThが本将棋の方法を伝え、駒の動かし方をすぐに覚えた。A君は“たくさんの駒をとった方が勝ち”というルールをつくり、一直線に前だけに突き進む香車が気に入り、「こいつ（香車）は、ドピューンと突っ切る!」「待ち伏せ作戦!」「待っていたら、食われるだけや!」「逃げる!」などと叫びながら、盤の上でめまぐるしく駒を動かし、最後には一方的にA君が勝利して終わるパターンが続いた。Thは相手をしながら、A君のやり方を把握してついていくのが精一杯で、目が回りそうであった。そんな中、将棋の遊びでは「食うか食われるかの世界」を表現しており、その世界で生き延びることを目標にしていることに気づいた。

第84回の将棋でも、A君は「先生は弱いな〜、そんなもんか」と言って挑発しながら、「だって来ないもん。大きな敵が」と言う。〈A君はいつもそうやって大きな敵と戦ってるんか?〉と聞くと、「そうや!」とこたえた。〈そうか〜、食ってもまた食われての、繰り返しの敵か?〉と聞くと、「そう!」と嬉しそうにこたえた。そして、「ひっこ抜かれて戦って投げられて〜今日も、運ぶ、戦う、増える、そして食べられな〜い」と、『ピクミン 愛のうた』の替え歌を歌った。原曲では、最後は「食べられる」だが、「食べられない〜」と歌ったところに、絶対に負けないで生き残るという信念をもっているのだと感じた。そのような遊びを繰り返しながら、第88回の将棋では「食ったら罰がくるけど、少しでも前に出た方がいい」とつぶやいた。敵からの報復を恐れつつも、少しでも攻める姿勢を保つこと、そうすることで自分を守ろうとしているのだと受け止めた。

このように、Thとの対決のなかに迫害的な世界を表現し、Thを圧倒する一方で、突然赤ちゃんことばで話してきたり、カラートンネルに「ムニャムニャ」と言いながらもぐって出てきたり、Thに「〇〇して〜」と、直接的に甘える様子も出てきていた。

母親面接では、以前は母親がA君を叱ると黙り込んでいたが、最近は「なんで?」と言いつつ、「だったらどうしろって言うんやー!」と叫ぶようになったとのことだった。また大きな変化として、泣くことが減り、1人で留守番が出来るようになったという。妹はとてかわいがっているとのことだった。

母親はこのようなA君の変化について、「少しは自分を出せるようになった」と肯定的に語り、兄らしくふるまう姿にも満足している様子だったが、「Aに対してはつい爆発してしまい、言うてはいけないことを言ってしまう、後で後悔する」と話し、Thに対して初めて本音と思われる戸惑いが吐露された。遊戯療法の展開とともに、母子のあいだにも感情のぶつかりあいが生じており、母親もそれを受け止めようとしている様子であった。母親の側の戸惑いや怒りも受け止めつつ、〈叱る時以外にも、お母さんからA君に話しかけたりしてみては〉等と伝え、母子の情緒の交流を支えた。

3.4 第Ⅱ期の考察

第Ⅱ期では、母親の出産という大きな家族の変化の中で、A君の心にさらに大きな葛藤が生まれ、遊びのなかでアンビバレントな感情を表現するようになった。それと並行するように、A君と筆者との関係が急速に深まり、A君の内なる母親像が筆者に転移されるようになっていった。

元々、A君と母親のあいだには複雑な心理的葛藤があったと推察される。おそらく母親は、A君が生まれた時から自然な愛情を向けられず、A君との愛着関係が結べないまま、祖母に委ねられたと考えられる。母子のあいだで自然な情緒を交わすことがなく、心理的に距離をおいて生活していることが推察され、A君の側からみれば、そばにいながら母親とつながれない、拒否されていると感じていた可能性が考えられるだろう。A君は母親の妊娠、出産をめぐり、抑圧していた感情が刺激されたと思われるが、遊戯療法の場面で、A君自身が赤ちゃんに同一化し、筆者に受け止められる遊びをし、また現実いきょうだいが増えることへの怒りや葛藤を表現した。しかし、その流れのなかで初めて3週間の空白が生じてしまった。A君にとってはまさに母親（筆者）から放置される体験と重なったと考えられる。

これはウィニコット（1958）³⁾のいう「治療者による holding の失敗」といえる。ウィニコットは母子関係理論のなかで、母親の適応の失敗が、それまでの母子の一体感という錯覚から脱錯覚へ、つまり相対的な依存の関係へと向かう契機になり、子どもが“個”を成長させていくと論じている。「クライアントは治療者の失敗を利用する。失敗とは、なければならぬものであり、実際、完全な適応を試みることなどできない」。そしてクライアントは治療者の失敗によってのみ、「過去の失敗について怒る機会を得る」と説明している。A君はまさに、筆者の失敗をきっかけに、過去に生じた傷つきへの怒りを激しく表現し始めた。

第42回で、筆者はA君と遊んでいて初めて不快な感覚を抱いたが、この不快感を吟味すると、つながりを求めても拒絶され、交流させてもらえない感覚であった。まさにA君自身が苦しめられていた感覚であり、A君が攻撃者となり、その苦痛な感覚をThに味合わせていた。これは対象関係論という投影同一化という現象であり、A君とThのあいだで原初的な情動の交流が生じ始めたことを意味している。

また、第45回では、A君はThに「強いやろー」と自慢し、「強くなりたい」とはっきりと告げた。その誇らしげな姿は、第Ⅰ期に「ぼくは弱いんだ」と打ちひしがれていた様子からは逆転していた。それ以外の遊びでも、A君は一方的なやり方で最後には必ず筆者に勝つことを繰り返したが、これは「強い自分」、すなわち万能的な感覚を体験しようとしている姿といえる。幼い子どもは母親に万能的体験を保証されることで、本来の主體的な自己感覚を得、自分という存在を確立していく。A君は筆者との関係のなかで万能感を確かめようとしていたと考えられる。

その一方で、A君の内的な母親像は、求めても拒絶される対象像である。母親対象であるThよりも優位に立ち、受け止められたいと願うことは、同時に拒絶され、報復される恐怖を生むことになる。第46回では最初Thを置き去り（拒絶）して一人で出かけ、その後、はしご車を激しく迷走させたが、筆者という母親対象に近づきたいが、近づくと拒絶される恐怖が表されていたと考えられる。はしご車は初回にA君と筆者とのつながりをもたらしたものであり、筆者とどのようにつながれるのかわからない混乱の渦に陥っていたのではないだろうか。

将棋における「食うか食われるか」の世界においても、A君の中では「大きな敵」に「勝つ」ことは「対象を食う」、すなわち支配することであり、報復される恐怖と結びつく。一方で「負ける」ことは「対象に食われる」ことであり、自己を喪失する感覚と結びつくと考えられる。つまり、勝っても負けても恐ろしいことが襲ってくることになるのである。そのためA君の戦い方は、真正面で対峙することができず、一直線に突っ切るか、逃げるか、ゲリラ攻撃であり、常に混乱していた。しかし第88回に「食ったら罰がくるけど、少しでも前に出た方がいい」とつぶやいたように、もはや閉じこもらずに前に出続けようとしている姿があった。そうすることが自己を守り、成長できる方向性なのだA君自身が気づいていったと考えられる。

このように見ていくと、A君の心の奥のいくつもの葛藤が交錯して表現されていたことがわかる。ひとつは母親に近づきたいが近づけない葛藤、つまり甘えをめぐる葛藤であり、もうひとつは自己を主張したくてもできない（否定される）葛藤である。これらが一体となり、爆発的な怒りとともに混乱して表現された。

ウィニコットは、子どもが脱錯覚に向かう時のセラピストの役割は、子どもの破壊性から「生き残ること」であるとしている³⁾。その過程を経て、子どもは支配的ではない新たな対象を創造し、自己感を回復していくという。筆者はA君の激しい怒りを受け止めることにつとめたが、その怒りは爆発的で混乱しており、そのめまぐるしさに翻弄され、対決の相手を務めることに精一杯で、ほとんど思考できない状態であった。先の見えない状況が続いたが、この時期に、A君は現実の母親に対して、未熟ではあるが自己主張ができるようになり、それがきっかけとなって、交流が途絶えていた母子のあいだに感情のぶつかり合いが生まれた。また、一人でも留守番が可能になったのは、A君が自己感覚を取り戻しつつある表れと考えられ、遊戯療法において心の作業がすすんでいる証であると考えられた。

3.5 第Ⅲ期 自己の成長に向けて（第101回～第167回 小学校3年生～6年生 開始4年目～7年目まで）

A君は3年生になり、遊戯療法も4年目に入った。学校生活では友人もでき、帰宅後すぐに宿題をして、友人の家に遊びに行くというペースができていた。相談室では新規の相談も多く、構造上は終結を検討せざるをえない状況だったが、A君は来談を続けることを望み、ThもA君との相談をできる限り続けたいと考えた。結局、曜日を变えて2週に1回に回数を減らして継続することになり、A君も同意した。

第101回からは、初めて全身をつかう野球遊びをするようになった。A君は体格が良い割には体力がなく、少し動いただけですぐに疲れをみせた。野球においても自分に有利なルールで、ランニングホー

ムランを続け、Thに圧勝して喜んだ。A君は体全体でエネルギーを放出するようにプレイルーム内を走り、動き、Thも毎回汗びしょりになるほどだった。また、おもちゃのバットで「大根切り!」「まっぷたつ!」と、チャンバラと混同してみせたり、別の日には筋トレ用の砂袋を見つけ、「砂袋を持ち上げる男」「砂袋を投げる男」「なわとびをする男…ちょっと失敗(笑)」とポーズをとって見せたりして、A君特有のユーモアも見られるようになってきた。

このように元気よく健康的に遊ぶ一方、第119回では「家族で野球を観に行った」と話してくれるが、野球をしながら、いきなりロールマットの中に吐くマネをして、Thには「来るな!ちゃんとせんかい!」と大きな声を出して近寄せせず、Thは違和感と疲労感でことばを失う状態になった。〈今日はすさまじいな〉〈A君どうしたの?怖いわ〉〈そうでもしないとやってられないってこと?〉などと伝えるが「え〜何?聞こえへんかった〜変な音〜」とごまかし、終了時間前になるとロールマットの中にうずくまってしまった。Thが時間を告げると「オラー、無視するな、コノヤロー」と大声でマットを叩いた。A君自身が家族の話に触れたとたん敵意をあらわにしたのだが、なぜこのような様子を見せたのかThの理解が追いつかないまま、時間切れになってしまった。

5年生になると、電車とバスを乗り継いで一人で来室するようになり、来室時は「よっ」と手をあげ、まるで友達に会いに来ているようだった。この頃のA君は、長髪気味だが少年らしくなり、来室するごとに体つきがたくましくなった。勝負の仕方は、肛門期的(爆発的)から男根期的(競争的)のあいだを行ったり来たりした。

第136回では、ビンゴゲームでA君が勝つが、「テキトー」と冷めているので、〈勝ったのに嬉しくないの?〉と言うと、久しぶりに絵で表現した。1枚目は「賞状」、2枚目には、「人ではない人」に人がかみ殺される絵を描き、勝ちを喜ぶと報復される恐怖を再現した。続く第137回でも「ヒーローはいない」と話し、だんだん赤ちゃんことばになり、本当に赤ちゃんが泣いているかのような姿をみせた。A君は思春期にさしかかっており、内的な衝動の高まりとともに、迫害的な不安が再燃したのではないかと考えられた。しかし次の第138回は、真っ黒に日焼けして元気な姿で家族旅行のおみやげをくれた後、力強い素振りを数回試し、珍しくピッチャーになり、緩急をつけてボールを投げてきた。「一直線」を多用していたA君に、少し柔軟性がでてきたように感じられた。第139回では、「運動会で白組優勝!俺、白組やった。今まで負けてばかりやったけど初めて白組で勝った」と満面の笑みで満足そうに話した。第141回では、退室前にさりげなく片づけを手伝ってくれ、Thはその様子に“一人立ち”しつつあるA君の姿を感じた。次の回、友達と遊ぶ約束をしたのでと初めて当日キャンセルがあった。

6年生になり、A君は小学校卒業と同時に遊戯療法も卒業すると決め、Thも同意した。6年生でも野球や人生ゲーム、将棋で対戦したが、激しさは減り、A君のルールではなく本来のルールで勝負して勝利を喜ぶようになった。第156回、久しぶりにレゴを使い、家とバイク2台をつくり、「俺の集大成」と説明した。母親面接では「本当にしっかりしてきた。相変わらず“出せない”ところもあるが、自分の意志はハッキリと言うようになった。先を考えて行動できるようになった」と話してA君の成長を認め、「一番手がかかっているのは父親なんです」とため息混じりに打ち明けた。最終回(第167回)は、これまでに遊んだプラレールや他のおもちゃをゆっくり見て回った。遊戯療法に通った感想をたずねると「楽しかった」と短く言い、手を振って相談室をあとにした。

3.6 第Ⅲ期の考察

第Ⅲ期は回数を減らしたことで、A君の内的な表現が見えにくくなったことは否めない。しかし、中心となった野球遊びも、筆者と「遊ぶこと」を共有していたことには変わりはない。安島¹⁾は、遊戯療法の展開において「遊び込む」時期があるという。第Ⅱ期は内的世界における母親像と対峙した時期といえるが、第Ⅲ期の野球遊びは、まさにA君自身が全身で遊び込んだことで、A君の心と身体がつながり、一個のまとまりをもった存在となっていたのではないかというのが筆者の実感である。また、それは思春期を迎える準備でもあったと考えられる。その流れの中で、A君は筋トレ用の砂袋を使ってさまざまな「男」のポーズをとって見せたが、この様子も自己をまとまりあるものとして実感し、確認していた姿と考えられる。

おそらく第Ⅲ期の途中で、筆者は母親対象から外在化された対象に変容していたのではないかと思われる。つまり、A君の迫害的世界は和らぎ、情動の渦から抜け、主体性を回復していく過程で、2人の関係の質も変わっていったのだが、筆者はそれに気づけず、投影を引き受ける存在として機能しようとしていた。今から思えば、筆者自身ももう少し現実的な感覚にシフトして、A君が家族や学校のことを口にした時、積極的に話題にしていれば、A君の新たな一面が表現されたかもしれない。

卒業が近づいた時に、時間をかけて家とバイクを作り、「俺の集大成」と言ったことも興味深く受け止めた。それまでA君は、人生ゲームでは「家はいらぬ」と言い張っていた。遊戯療法の終わりが近づき、A君のなかに「こころの居場所(器)」、そしてバイクに表現される能動性が形成されたことを筆者に伝えてくれたのではないかと感じられた。母親面接では、A君の成長を認め、むしろ長男として頼りにしている様子すら感じられ、母子関係は一定、安定したようであった。最終回はあっさりとした別れであったが、筆者との関係を十分に遊びつくし、一人立ちしていった姿であると受け止めた。

4. 遊戯療法過程のまとめ

A君の7年間にわたる遊戯療法過程を振り返った。第Ⅰ期では、A君に遊戯療法という場を設定したことにより、それまで単語しか発さなかったA君が、筆者との情緒的交流を通して、驚くほど自分の内面を話し始めた。同時に日常生活においても変化が見られ始めた。第Ⅱ期では、筆者との関係の深まりとともに、A君の中に抑圧されていた激しい怒りと混乱が表現された。つまり、A君の心には「大きな敵」の存在があり、「食うか食われるか」の世界を生きていたと同時に、相手に近づきたいが拒絶される恐怖も抱えており、A君の混乱をいっそう激しいものにしていたと考えられた。A君自身の苦痛な感覚を筆者に投げ込み、味合わせるといふ原初的なコミュニケーションを経て、時折筆者に甘えたり、退行する様子を見せるようになるとともに、遊びの中では万能的自己を表現し、心の中の対象像を再構築していった。第Ⅲ期では、全身を使う遊びを繰り返すことで、自己のまとまりを再確認し、筆者との関係から一人立ちしていった。

筆者の経験では、親との情緒的問題を抱える子どもの遊戯療法では、A君のいう「大きな敵」、あるいは「大ボス」「神様」といった、不死身で破壊的な対象イメージが登場し、それとの戦いがテーマと

なることが多い。投影を受けるセラピストは、この時期は子どもと会うのが辛く、苦痛に感じたり、なぜか「もう治療は必要ないのでは？」などと考えてしまうこともある。しかしこの時に、子どものこころの深いところで対象イメージの再構成が行われているのであり、まさに破壊から生き残り、遊戯療法の場を維持することがセラピストの役割であるといえる。

川上 (2012)⁴⁾ は、ウィニコットの治療観を援用し、「私の臨床の中では、クライアントの心が自分の心の中の内面とどれだけうまく『あそべて』いるかということが、最も大切なポイントになっている」と述べている。筆者としても、A君が遊戯療法を通して、最終的にはA君が自分の内面と、少しでも「遊べる」ようになったことを願うものである。

5. おわりに

近年は相談件数の増加や物理的な事情から、子どものカウンセリングや遊戯療法においても期間を限定したり、より効率化した方法で行われることが増えている印象がある。しかし、子どものこころの治療は、大人が主導するものでなく、子どもが主体的に遊戯療法という場を利用し、自分自身の力で自己を発見し、問題解決していく過程を通して成長していくことをめざすものであり、それを支えるのが大人の役割ではないかと考える。

なおここに検討した事例は、筆者が公的相談機関において関わったものである。さまざまなことを教えてくれたA君への感謝とともに、A君との遊戯療法を支えてくれた相談室のスタッフに心よりお礼申し上げます。

引用文献

- 1) 安島智子 (2010) 遊戯療法と子どもの「こころの世界」. 212pp. 金子書房.
- 2) Winnicott,D.W. (1967) *Playing and Reality* 橋本雅雄訳 (1979) 遊ぶことと現実. 356pp. 岩崎学術出版社.
- 3) Winnicott,D.W. (1958) *Collected Papers: Through Paediatrics to Psycho-Analysis* 北山修監訳 (1990) 児童分析から精神分析へーウィニコット臨床論文集. 260pp. 岩崎学術出版社.
- 4) 川上範夫 (2012) ウィニコットがひらく豊かな心理臨床ー「ほどよい関係性」に基づく対象関係論. 312pp. 明石書店.

参考文献

- Winnicott,D.W. (1965) *The Maturation Processes and the Facilitation Environment* 牛島定信訳 (1977) 情緒発達の精神分析理論. 356pp. 岩崎学術出版社.
- 西澤哲 (1997) 子どものトラウマ. 192pp. 講談社現代新書.
- 木部則雄 (2006) こどもの精神分析 クライン派・対象関係論からのアプローチ. 245pp. 岩崎学術出版社.