

プレイセラピーにおける遊びの意味と枠組みのあり方について

—集団生活が苦手な少女の事例から—

本 間 友 巳・中 垣 ますみ

(京都教育大学)

(京都府総合教育センター)

On the Meaning of Playing and the Therapeutic Structure in Play Therapy:

A Case Study of a Girl Who is Weak in Group Activities

Tomomi HONMA・Masumi NAKAGAKI

2001年11月30日受理

抄録:プレイセラピーとは、遊びを通してクライアントの成長や変容を目指す心理療法である。本論においては、集団生活が苦手という主訴で来談した女子児童の事例を提示した。クライアントはプレイセラピーの中で、箱庭の中にガラス玉を埋めてそれを探し出すという遊びを繰り返した。また、クライアントの強いエネルギーに裏打ちされた激しい遊びが、破壊に向かわず治療的な意味を持つために、治療者は制限を与えるなどして安定した枠組みをつくるよう努めた。そこで本研究では、プレイセラピーの過程を通して、遊びの中で展開されるクライアントの自己表現の意味と治療的な枠組みのあり方を中心に考察を行った。

キーワード:プレイセラピー、遊びの意味、治療的枠組み

1 はじめに

子どもへのカウンセリングは、多くの場合遊びを通して行われる。その最大の理由は、「子どもは自分の内的世界を言葉で表現することが困難であるが、遊びの中では豊かな自己開示を行うことができる」と弘中(2000)が指摘しているように、遊びが治療と結びつく子どもの自己表現を促す大きな可能性を持っていることがあげられる。また当然のことではあるが、子ども、とりわけ年齢の低い子どもの場合、通常は来談意欲のある保護者によって相談機関に「連れてこられる」のであり、子ども自身の来談動機や意欲が来談の時点で存在するとは考えにくい。よって、自由度の高い遊びを通して関わることは、子どもの来談意欲を生みだし高めるために有効な方法となる。このことも遊びを通したカウンセリングが行われる理由であろう。すなわち、遊びとは子どものプレイルームへの来室意欲を高め、セラピストとの関係を媒介として、治療に結びつく表現を促していく力を持っているのである。

以上のことから、プレイセラピーでのセラピストの第1の役割は、遊びの中で展開される子ども自身の自己表現の意味を理解していくことと言えよう。子どもの自己表現の理解こそが、治療を支えるセラピストの受容や共感を生み出すからである。もちろん、クライアントの自己表現の意味を理解していくことの重要性は、大人のカウンセリングでもまったく同様である。しかしながら大人の場合、自己表現の理解へと通じる道筋は、クライアントによって語られる言葉の意味の理解を通して可能となっていく面が強い。その一方で子どもの場合は、遊びの中で展開される非言語的な表現をセラピストがいかに読みとっていくかが中心となるであろう。言い替えれば、子どもの遊びの意味をどのように理解していくかがセラピストの受容や共感を生みだし、プレイセラピーの経過や結果に大きな影響を及ぼしていくのである。

プレイセラピーにおけるセラピストの第2の役割は、治療の枠組みを自覚し、その枠組みを創りかえていく努力を怠らない点である。通常、遊びを通して関わることはその高い自由度ゆえに治療の枠組みが不安定になりやすい。遊びに没頭した子どもが、自らを危険に晒したり、治療者に激しい身体攻撃をしかけたり、遊具を破壊したりしてしまうようなことは、プレイセラピーの中でしばしば生じることである。それらのことは、ときに子ども自身を破壊や混乱へと誘い、結果的に治療にマイナスの影響を起しかねないのである。枠組みが不安定な方向に傾きやすいプレイセラピーでは、セラピストが枠組みを常に自覚し、いかにその枠組みを柔軟に創りかえていく

かが常に問われているのである。

そこで本研究では、プレイセラピーの中で子どもたちの自己表現の意味理解と、遊びの展開につれて不安定な方向に傾きやすい枠組みの問題を、具体的な事例を通して考えてみたい。本研究の目的は、プレイセラピーの事例を通して、遊びの意味と治療的な枠組みのあり方について検討することである。

II 事例

事例はプライバシーを保護するために、問題の本質を損なわない配慮をしつつも大幅に改変した。

1 事例の概要

A 子は小学校1年生の女子。A 子が幼い頃に両親は離婚し、パート勤務の母親(以下 Mo)との二人暮らしである。学級に落ち着かない児童がいるとのことで担任がまず相談機関に来談した。担任の話では、入学時からにらむことはあっても笑顔を見せない子で、友だちと関わらず担任にくっついて行動していた。2ヶ月ほど経って、担任から離れて友だちとも関わられるようになってきたと思っている矢先に、教室を抜け出したり物を盗ったりするということがあった。以来、友だちを巻き込んでの落ち着きのない行動が続いていると話す担任の顔には疲れが感じられた。学校で指導している間はそっぽを向いており、家庭訪問をしても落ち着いて話を聞くことができなかった。家庭訪問中、A 子が Mo の膝にすわったとき、Mo は膝をかしてはいるが、上体は子どもを避けるような姿勢であったのが印象的だったと担任は語った。Mo 自身は、A 子のことでそれほど困った様子を見せていないし、あまり感情が動かされない感じだという。担任が、「そういえば・・・」と取り出した小さな紙切れは、A 子が担任にそっと手渡したものであり、絵と自分の名前、先生へのメッセージが書かれていた。

担任の勧めで Mo も来談することを承諾しており、約束の日には A 子と Mo が来談した。背が高く細身でどこことなく頼りなげな印象の Mo に対して、A 子は小柄ながら陽に焼けてカッチリとした体つきであった。A 子は Mo を横目でにらむようにして見ているが、返事がしにくい時などは Mo に助けを求めるように視線を向けた。そんなとき、Mo は小首を傾げるようにして、「どうなの?」と小さい声で聞き直し、その様子を見て A 子はプイと顔を背けてしまった。また、A 子の首や肘の内側にはアトピー性皮膚炎とその掻き痕と思われる傷がみられた。Mo は申込用紙の来談理由に「集団生活が苦手」と記入していた。

A 子について、担任の話、担任宛の絵とメッセージ、さらに A 子の様子から、次のようなことが考えられた。エネルギーはあり、友だちや先生と関係を結んでいきたいという思いは強い。しかし、それがうまくいかない。何とか繋がろうとして物や力で自分に引きつけようとして一旦は一緒に行動するが、かえって離れていってしまう。何とかしようとすればするほどイライラして攻撃的になり、一方でホッと包まれる安心感も持ち得ない。そしてそれが悪循環の状態になっている。心が満たされていないと自分をコントロールすることは難しいのではなかろうか。そこで A 子の落ち着きのなさについては心理的な援助が必要であろうと考え、A 子が持つ本来の力が顕現され発揮できるようにプレイセラピーを導入することにした。

〈A ちゃんの良いところがみんなの前で出せるように、ここに来て遊ぼうか〉と誘うと、A 子は快諾した(Mo とは離れてプレイルームで遊ぶことは A 子自身が選択した)。Mo の都合により2週間に1回のペースの母子並行面接とし、A 子のセラピーは筆者(以下 Th)が担当した。

2 プレイセラピーの過程(「」内は A 子、〈〉内は Th の言葉である。)

初回は、Mo と別れてプレイルームに入ったものの、「どんな先生と・・・話してるん?」と Mo を気にかけることで始まった。そこで、Mo の顔を見、担当のセラピストを確認して再びプレイルームへ入った。箱庭の貝やガラス玉に興味を示して Th と一緒に砂にさわっていたが、どんどん貝やガラス玉をもってきて砂の上に無造作に散らし始めた。暫くして砂をかけて埋めてしまっ Th を見た。〈できた?〉ときくと頷き、〈・・・宝物が・・・隠れているのかな・・・〉と言うと、Th のそばでどんどん貝やガラス玉を掘り出していった。箱の中央の砂を掻いて箱庭の青い部分を丸く出し、そこに掘り出した貝やガラス玉を置いた。その後、A 子の肩の高さまであるような大きなバルーンに飛びつこうとする勢いに、Th は驚いて A 子の手をもとうとすると、A 子は手を伸ばして Th の手をつかんでバルーンに乗ってしまう。乗ってからはバルーンの上に座るような体勢になって弾んでいた。Th は笑いながらそれを支え、A 子も声をあげて笑っていた。幼い子が大はしゃぎしているような様子であった。急に「オシッ

コ、出そう！」と言うので2人でトイレに大急ぎで行った。トイレを出た後は紙粘土に興味を示し、紙粘土をさわって感触を確かめるようにしていたが、そのうち丸めて伸ばして、動物や花を幾つも作った。「・・・色、塗る？」とA子から言い出し、次回は色を付けることにした。全身を使って遊ぶA子のエネルギーの豊かさと加減を知らないような勢いの強さをThはハラハラしながら感じた。

第2回。初回到紙粘土で作ったものに着色した。使ったパレットを手際よく洗うので「お料理とか好き？」と水を向けると「うん、何でわかるん？」「水使うん、上手やし」「それでわかったん？」と、一層調子良く洗い出した。洗いながら「学校で一番仲良し」の友だちの話を始める。友だちと学校を抜け出したことや先生に怒られたことを話す。洗い終わると再びいろいろな色を出して、混ぜたり手に塗りたいくったりもしていた。今回も「トイレに行きたい！」と急いでトイレに行った。終了時間が近づいていたが、絵の具のついた床を「ここでしかない・・・」と言いながら雑巾がけをし始める。ふき終わってからもバルーンに乗ったりブランコに乗ったりしかけるので声をかけると、「いやだ」とまだ遊ぼうとする。〈時間だよ〉「もう一回」と退室を渋る。何度か促すと部屋を出たが、玄関でもう一度渋ってから帰った。

第3回。プレイルームで落ち着きなく、目を合わせずイライラと動き回っている。バルーンも飛びかかるようにして乗るため、Thはハラハラする。あまりの激しい動きでバルーンから落ちてしまう。〈痛いやろ〉「言わない!!」「痛くても言わない!!」〈まあ、痛くても言わずに我慢するの?〉とA子の手足をなでながら言うと、「言わない」と目をそらす。暫くすると気を取り直したようにトランプで神経衰弱をしようと言う。Thがカードを取ろうとすると、「嫌だ!」と抵抗をみせる。〈そう、嫌なの・・・〉といいながらThはそのまま続けた。〈今日は何だかイライラしてない?何かあったのかな?〉とカードを取りながらいうと、「何も・・・ない・・・」。それからも狡いことをしようとしていたが、だんだん落ち着いてくるのが感じられた。次はトランポリンをしたいと言う。はじめはそっと跳んでいたが、激しい跳び方に変わっていく。突然「お便所行きたい」と言う。トイレの外で待っているThに中から話しかける様子から、A子の心細さが感じられた。トイレからプレイルームに戻って再びトランポリンに上がり、箱庭の人形をもってきたいと言う。石や家や動物をもってきて、一緒にトランポリンに上がっているThを助手のように使いながらトランポリンの上に置いていくのだが、石を分けるとき、Thに「こうしてて」と手のひらで石をうけるように言う。A子がThの手に少しずつ石を置いていく。〈きれいでおいしいお菓子をもらってるみたい・・・〉「みたいと違う・・・」〈・・・もらってるん・・・やね〉「うん」。トランポリンの上にいろいろなアイテムを置いてその中に2人もすわっていたのだが、Thは箱庭の中にいるような気がした。終了時間が近づき、Thに手出しさせずに片付け始める。が、箱庭のところに行って砂にガラス玉を隠し始め、また遊ぶ。砂を掘ってそこに置き、砂で隠す。「宝探し・・・隠すし、目、つぶってて」と隠しているが時間となる。そこへMoがプレイルームに入ってきてA子もThも驚いた。

第4回は、プレイルームに入るやいなやバルーンに飛び乗る。危ない!という間もなく飛び乗って、勢い余って前にベタッと落ちてしまう。Thが大丈夫かと声をかけると「・・・痛い・・・」と言い、ブランコに2人で腰掛けて、手の指、手首、膝と順番に見ていった。泣きはしないが、「痛い」といったりする。赤くなっているところもあったが腫れてはいない。すぐに「大丈夫!!」と言って、ブランコをこぎ始める。トランポリンで元気良く跳ねた後、箱庭の砂をさわっているとガラス玉がでてきて「あ!宝や!!」と言い、続けて宝探しをする。交替で何回もやる。今回も「オシッコ!!」急いでトイレへ。部屋に帰ってくると、「・・・痛い・・・」〈痛いの、どこかな〉手首を見せる。暫くなでているが、まだ痛そうにしているので、トランポリンの角に2人で腰をかけて湿布を貼る。だんだんA子はThに抱っこされるような姿勢になり、もたれかかってくる。〈そっとしてあげてね〉と言うと、「うん」と小さく答える。話し方がいつもよりゆっくりしていた。Moの担当者によると、それほど酷くなっているわけではないが、アトピー性皮膚炎で病院を受診をしているとのことであった。

第5回はMoの担当者が休みで、Moも一緒に遊ぶことになった。Moもそそくさとプレイルームに入る。A子はブランコでゆれながらキャーキャーとはしゃいでいたが、バランスを崩したのでThは思わず手をだすと、A子もつかまってくる。Moはニコニコして見ていた。「あれしよう!」と箱庭での宝探しをA子が指示。3人で順に宝探しをする。MoとThがAの宝を探すという構図になり、いつもに増してキャーキャー言うA子。何度も宝探しをした。終始テンションが高い状態であった。次回の日時を決めるとき、Moの担当者の都合をたずねるA子に、MoもThも驚き感心した。しかし一方で、Moと一緒に面接予約でさえ安心して任せていることが出来ないような、A子の心許なさも伝わってきた。

第6回はブランコ遊びから始める。Th に押させて大きくゆれながらキャキャと笑い声を立てる。落ちそうになったときに、Th が驚いて手を出すと寄りかかる。何回もバランスを崩すようにして Th に寄りかかる。習字をしたことがないのでやってみたいと言い、細筆で動物の名前を平仮名で書く。「みたらダメ」と言うので Th も横で書き散らしていると、「○○ってかいて」と言う。いくつか書いていると「トイレ!!」。トイレから戻って、A 子はブランコに立ち乗りする。バランスを崩すたびに、Th が A 子の胸をギュッと掴まえる。何回か繰り返すが、Th に「書いてきて」と言ってからは、A 子はブランコに腰かけてぶらぶらゆれながらニコニコした表情で Th が書くのを見ていた。Mo の担当者によると、A 子のアトピー性皮膚炎が酷くなり、よく掻いて傷を作っていること、学校ではかなり落ち着いて過ごしているという連絡を担当からもらったと、Mo から語られたとのことであった。

第7回。バルーンを思い切り転がして遊びながら、Th の祖母の名前を質問する。Th が同じように聴いてみると、「名前はわからない」が B 市に住んでいて時々行くと話をする。

色紙を見つけて Th に折るように注文する。A 子も途中まで折りかけるが、急に紙をくしゃくしゃにする。「失敗した、破れた、嫌や」と言って、さらにくしゃくしゃにする。〈そうか、失敗するの嫌なんやね〉「うん、嫌や」。くしゃくしゃにしたのを Th が開いて伸ばしくじゃ、続きを折るから、A ちゃんはツルの続きを折って!〉と言う。「うん。それで何折るの?」〈花を折ってみようか〉ツルを聞きながら完成させ、花も途中から自分で折る。次はトランポリンの上で折り紙をしたいと言う。トランポリンの上に折り紙をいっぱいまき散らす。Th に折り紙を折るように言い、自分は折り紙の裏に動物を描きながら祖母の家に遊びに行くことを話し始める。ゆっくりと“話をした”と感じられる時間であった。母子双方の面接終了後に廊下で会うということを確認してあったのだが、突然 Mo がプレイルームに入ってきて A 子も Th も驚かされた。

第8回は「あの折り紙どうした?あれ、貼りたいの。」と前回の折り紙の続きのような遊びから始まった。自分が貼るときは Th に糊を付けさせ、Th に貼らせるときは自分が糊を付け、一緒に家で遊んでいるというような雰囲気でも過ごした。オセロなどのゲームをしたり、そのゲームを使って A 子が考えたルールで遊んだりもした。「今度は・・あれ」と三輪車に乗り「押して!! A がハンドル!」。Th が息が切れるほど走り回り、A 子はキャラキャラと声を上げて笑いながら三輪車を乗り回す。バルーンでもはしゃぎ回り、Th は A 子の身体を支えながら、危険なことについては加減するよう注意を促すことが何度もあった。このセッションは一気に遊んだという感じがした。

第9回。祖母のところに行ってきたと話し始める。泊まってきたのだが、すぐに時間が経ってしまいもっとゆっくりしたかったと言う。2人でブランコに乗り A 子の注文で大きく揺らす。キャーキャー言う。笑いに来ているのかと思うほどよく笑う。「宝探しよ!」とたくさんのガラス玉を隠す。ガラス玉がたくさんなので、みんな見つけたのか埋まったままなのかわからなくなってしまう。たくさん砂をこぼしてしまい、「ほうき、上手に使うって先生が誉めてくれた」と言って、「A が全部する」と砂を集める。ゲームをするが、Th に勝たないと気が済まないかのように攻めてくる。時間がくるとサッと終わり、廊下で Mo にべったりくっついてた。

第10回。跳び箱をし始めるが、ぶつかるような感じで上に乗ることも難しい。すぐに、「・・・とべない・・・ジャンパー取ってきて」と言う。「ジャンパーにカード入ってる。取ってきて」〈そう、カード持ってきてたん?〉「カードで遊びたい」〈ここではね、ここにあるもので遊ぶのよ〉「何で・・じゃ、ボールで遊びたい」。ボールを探しているうちに棚の中に入って遊ぶ。Th はそっと開けようとし A 子はちょっと開けてまた閉める・・を繰り返す。「ハハハ」と笑って出てくる。「宝探しよ」と家や木やガラス玉を隠して探す。数回繰り返した後、2人でブランコに座ってゆっくりゆられるうちに終了となる。Mo の担当者の話では、学校ではすっかり落ち着いた様子が継続している、しかしアトピー性皮膚炎が酷くなっているとのことであった。

第11回。ボールをゴールめがけて投げるがなかなか入らない。前回の跳び箱より粘れるかと思い、くもうちょっと、そっと、惜しいなどと Th が声をかけると、途中でやめずに暫く続けた。「入った!」と大喜びする。ゲームをした後、ブランコで大きく揺れている。終了間際、Th もブランコに腰掛けて、ゆっくりゆれながら話をする。進級が近づき、そのことにも少しふれようとしたが、「(それまでには)もう少し時間があるね」と A 子は言う。今をゆっくりしたいという気分で二人で揺れていた。

第12回。ブランコに乗って揺れているが、Th を見て落ちそうにする。Th はそれを何度も抱える。次は Th に手伝わせてバルーンに乗る。Th に抱きつくようにして弾んでいたが、暫くすると降りて「次は宝探し」とピン球で

の宝探しを始める。A 子が隠し Th が見つけ役だが、数が多くてなかなかすぐには見つからない。A 子も一緒に探し出す。探せた後、鬼ごっこをして走り回っているうちに終了時間になる。久しぶりに退室しほりをする。A 子がセッションの中で、「ごめん」「ありがとう」という言葉を自然に使っていることに気づいた。また、アトピー性皮膚炎がずいぶんよくなったと Mo が担当者に話していたとのことであった。遊びながら掻くことも殆どなくなった。終結についても話をした。

第 13 回（最終回）。Mo 担当者が休みだったので、Mo は A 子の終了時間に合わせて迎えに来るまで相談室を離れた。A 子はボールをトランポリンの上で転がしながら跳ぼうとする。足下にボールがきそうで怖い。〈危ないよ〉と声をかけるが、怖いことを予想できないかのような表情で跳んでいる。〈危ないのでやめよう〉「じゃ、バルーン」と言って、バルーンをトランポリンの上にあけて体を預けている。不安定すぎて落ちそうになる A 子を支える自信が Th にはなく〈やっぱり危ないから、バルーンを使うのはやめよう〉とストップした。「何しよう・・・あ、もってきてた」と小さいゲームを見せる。〈あ、ここにあるもので遊ぼうっていったんやね〉「そうやったっけ」としめて、「じゃ、何しよう・・・あ、あれ・・・」〈卓球？〉「うん」〈したことなかったね〉「うん、なかった・・・しよ！」と卓球をする。「何対何って書こ！」と気分を盛り上げている。ラケットを使って球を打とうと試行錯誤している。もうセッションが終わる時間というとき、A 子が「・・・帰ろうかな・・・」とつぶやき面接が終了した。廊下に出ると丁度 Mo が迎えに来ており、大きく手を振って帰っていった。

III 考察

1 遊びの意味

事例の概要で述べたように、母子同席のインテーク面接で、次回から母と離れて Th といることを決めたのは他ならぬ A 子自身であった。そして、プレイセラピーの初回に Mo の様子を確認するかのように一旦は Mo の元へ行ってみたが、再びプレイルームに入って以降、終結まで A 子は Th を遊び相手にしながら全身を使って遊び続けた。菅（1981）が「入室する子どものなかには、直感的にプレイルームのもつ意味を知る子どもが大勢いる」と書いているように、A 子も自分がプレイルームでしようとしていることを、しかも、Mo と離れて自分で成し遂げようとしていることをどこかで感じ取っていたのではないと思われる。A 子はプレイルームでどのような心の仕事をしていたのだろうか、A 子が何度も繰り返し行った遊びの意味を通して考えてみたい。

(1) 宝探し

A 子は、プレイセラピーの中で「宝探し」を何度も行った。初回・第 3 回・第 5 回・第 9 回・第 10 回ではガラス玉を宝にして箱庭の砂に埋め、また第 12 回ではピン球を宝にしてプレイルームの至る所に隠して、それらを探し出すという遊びを繰り返した。A 子が選んだ幾つかのガラス玉を交代で砂の中に隠したり、それを見つけて出したりする単純な遊びであった。だが、だんだんと隠し方もうまくなり、平らにならされている場所や、隠してありそうでも本当は隠されていない砂山などをつくり、「3 回だけ砂を掘って探してもいいことにしよう！」という A 子が作ったルールで探していくのは、ドキドキする楽しさがあった。ダミーの山に引っかかってほしいけれども、宝物が探し出されないのも嬉しくない、というような表情で A 子は見つめている。探す方としてはいささか緊張もした。一方、Th が隠して A 子が探すときには、大きく砂を掻くので 3 回も探せばガラス玉を見つけることができた。役割を交代しながらといっても、ほとんどが A 子が隠し、Th が探すという時間であった。

初回の最初の遊びが「宝探し」であったこと、そして初回では A 子自身がすっかり宝を探し出して綺麗に揃えて置いて見せたことは、このプレイセラピーの意味を暗示していたとも考えられる。すなわち、「宝探し」は A 子が隠したガラス玉、象徴的に言えば A 子の中に秘められている輝くものを、丁寧に表の世界に出してくる遊びであったと言えよう。このことは、A 子自身に宝を探し出していく潜在的な力があることも示している。従って、Th の役割は、A 子に心を寄せながら A 子の輝く宝をとともに見つけていくことであったと考えられる。学校では、A 子の良さ（宝物）は隠されたままであった。それを A 子自身も周囲の人たちも見つけられなかった。このことが A 子の主訴である落ち着きのなさや問題行動を生んでいたのであろう。プレイセラピーの中で、A 子は象徴的に自らの宝を Th と一緒に見つけていったのである。「宝探し」はまさしく A 子のテーマそのものであったと言えよう。

(2) トイレとバルーン遊び

初回から第 4 回まで、および第 6 回で A 子は遊んでいる最中にトイレに行った。まず思い切り遊んだあと、ギ

リギリの状態トイレに駆け込み、トイレの後はまた気分を新たに遊びを続けるという流れであった。このことは、村瀬(1996)が「これまでの生で、甘えが満たされなかった子ども、現在の状況があまりにも過酷で傷ついている子どもにとって、遊戯療法という、現実と非現実の間であり、かつ守られた時空間の場は、しばし退行し諸々の要求を満足させるには格好の機会である」と述べているように、プレイルームがA子の心理的な退行を可能にしたと見なすことができるであろう。また、セラピーが始まる前でも終わってからでもなく、遊びの途中で尿意を催したことは、プレイセラピーの中で、尿意という緊張や不安の高まりと、放尿というそれらの解消による弛緩や安心を繰り返し体験したことを示している。さらに、緊張や不安の解消のために、いつもThがトイレまで同行したことは、Thに守られているという実感をA子に与えたであろう。

同様にバルーン遊びも、A子の退行やThによって守られている安心感を促進したと考えられる。A子は、非常に不安定で危険な状態になってしまうにもかかわらず、身体ごとバルーンに飛び乗ろうとした。バルーンに飛びかろうとしたA子の勢いに驚いたThは、支えようと手を伸ばした。同時に手を伸ばしたA子が、Thの手を捉えて上手くバルーンの上に乗ることができた。とっさの出来事であったが、手がつながれた瞬間、ThはA子と関わっていくことができるように感じた。バルーンに乗って弾むという動作は不安定で、決してA子一人で出来るものではない。乗ろうとして勢い余って落ちてしまい、痛い思いをすることもあった。しかし、後述の枠組みの問題ともかかわってくることであるが、安全のための制限を加えながらも、Thと一緒にあれば、バルーンに乗って弾みながら楽しむ体験をA子は持つことができた。Thに守られた体勢でのバルーン的不安定さはスリリングな面白さとなり、A子とThの2人でそれを楽しむことができたのであった。Thの腕を支えにしながらポワンポワンとバルーンで弾む行為は、A子にほどうい快感とThに守られ抱えられている感覚を実感させたであろう。これらのことが、A子の中の安心感や信頼感を醸成し、その結果としてA子の学校での適応は大きく改善したと考えられる。

2 枠組みをめぐって

面接の枠組みや構造に関連して、松岡(2001)は「心理療法は一言で表現すると、時間と場所の提供」で「凝縮した時間に自分にだけ向けられた尽きない関心、それに包まれることは非日常的なこと」と述べている。また河合(1999)は、「一人の人間が治療によって変化するためには、その人を現在取りまわっている世界が変化しなくてはならない。そしてその『世界』とは、外界だけとは限らず内界を含むものである」し、「クライアントの内界に接することは、このように限定された空間によって守られているからこそ可能であるという面と、このように閉じられた空間であるからこそ、クライアントの内界のはたらきが豊かに表出されるという面とがあるわけである」と語っている。このように、外的には自由度を制限しているように見える面接の枠組みは、非日常的な空間でクライアントの内的な世界を自由に表出できる守りとなっているのである。

A子のプレイセラピーでも、この枠組みは重要な問題であった。A子の遊びは、次々と遊びの内容をかえながら落ち着きなく動き回ることが特徴であり、ThはA子の遊びに制限を加える場面が何度かあった。時間と場所が決められているという構造の中で遊ぶということ自体に、A子はどこことなく動きを封じられたような思いをしていたかもしれない。実際、その枠組みを緩めるべく、A子は「遊びの時間的な延長」、「部屋の出入り」、「玩具の持ち込み」等を求めることがあった。初回のMoの部屋に行くこと、第5回のMoも一緒に遊ぶことについては、A子の気持ちを明確化した上でA子の希望に添う形で対応した。しかし、第10回の「カードのもちこみ」については、A子の主訴も改善され成長が実感できた時期でもあったので、プレイルームのルールについて話し、A子もある程度、ルールについて理解することができたと思われる。しかし、このような制限に関する判断を行う背景に、Th自身のパーソナリティやカウンセリングへの考え方や社会的な立場、さらにA子との関係など様々な要因が介在しており、この辺りを明確化していくことも、おそらく治療的な枠組みづくりを考える上で重要な点であろう。

また、前述のようにA子は大きなバルーンで遊ぶことを好み、多くはその上に座って思い切り弾む遊びを繰り返した。足元が不安定な状況で遊ぼうとすることが、A子の基盤の危うさを物語っているようにも感じられ、ThはA子をしっかりと支えることを心がけた。しかし、そのような不安定な足元をさらに危うくしてしまうような遊具のセッティングになっているときは、安全のためにストップをかけた。プレイセラピーの中では、クライアントの遊びについてはクライアントの主体性に任せて拘束しないのが原則である。しかし、山中(1978)が書いてい

るように、プレイセラピーにおける「真の『自由』とは、その自己表現を守るべき、適当な『制約』をも必要とする」場合もある。遊びの中でも A 子の激しい動きで危険が予想されるような場合は、かえって安心から遠ざかってしまうのではないかと考えられた。弘中 (1981) が「非現実的な自由さは、かえって子どもに不安や動揺・自責感を与える危険性がある。制限のルールは、そのような危険を回避するための必要最小限度の歯止めである」と書いているように、A 子の遊びの中でも、ストップをかけることで一定の安全が確保され、A 子にとって「保護された時間と空間」の中で遊ぶことができたのではないだろうか。安心して遊ぶことができることで、「枠」は肯定的な意味を A 子にもたらし、ひいてはその枠を内在化させることが可能となって、学校でも落ち着いて過ごせるようになったのではないかと考えられる。

IV おわりに

A 子のプレイセラピーについて、本研究では遊びの意味と治療的な枠組みという 2 つの視点から考察した。行動化から身体化に向かったと考えられる攻撃性の問題、A 子と Th の関係、Mo との関わりなど、考えていかなければならない点は他にも多くあるが、本研究ではこの事例で治療にもっとも大きな意味を持ったと思われる上述した 2 点を取り上げた。なお、その後の A 子は、アトピー性皮膚炎が増悪することもなく、友だちと楽しく学校生活を送れているとのことであった。

引用文献

- 弘中正美 (1981) 臨床心理学 水山進吾編 福村出版 p124-144
弘中正美 (2000) 遊びの治療的機能について 日本遊戯療法研究会編 遊戯療法の研究 誠信書房 p17-31
河合隼雄 (1999) 日本人と心理療法 講談社 P39-68
松岡素子 (2001) 臨床心理犬アレックス 日本評論社 p143-148
村瀬嘉代子 (1996) 子どもの心に出会うとき 心理療法の背景と技法 金剛出版 P23-35
菅佐和子 (1981) あるチック症児の治療例 河合隼雄編 カウンセリング入門 協同出版 p104-128
山中康裕 (1978) 少年期の心 中公新書 p3-25