

プレイセラピーにおける 治療的变化を促す要因に関する一考察

木谷 秀勝

A Study of Prompting Effects of Therapeutic Change at Play Therapy

by

Hidekatsu KIYA

キーワード：プレイセラピー、あそび、治療的变化

I 緒言

プレイセラピー（以下、PTと略す）では、しばしば「一緒に遊んでいて、いつの間にか子供が変わった」という印象をもたれるように、PTが展開されるとき、そこに生じる「セラピー」の効果による来談児の変化が、言語的コミュニケーションを中心とする面接と比べて理解しにくいと指摘されることが多い。こうした問題について山崎（1995）は、PTが重要な治療技法であることを認めつつ、その理論の明確化が今後の課題であることを指摘している。

そこで、今回の報告では、PTがもつ「セラピー」としての意味づけを、「あそび」がもつ機能の再検討と「治療的变化を促す要因」の検討を中心として明確化することを試みる。

II 「あそび」がもつ「セラピー」としての機能について

PTは言うまでもなく、「あそび」（この場合、「あそび」と「プレイ」はほぼ同義語という前提の下に論を進める）が中心となる。従って、PTがもつ「セラピー」の側面を明確にするためには、まず第一に「あそび」自体がもつ「セラピー」の機能について検討する必要があるだろう。

この点に関して、村井（1992）、河崎（1994a、1994b）、麻生（1994）といった最近の発達心理学の研究では、実験と合わせて観察研究方法の有効性が検討されており、そこには臨床的な視点へ応用できることも多い。

河崎は幼児の探検遊びの分析を通して、幼児期の遊びに見られる現実と想像世界との関係において、「ファンタジーの世界にも遊ぶことが実は現実世界を豊かに生きる上で重要である」という考え方から、幼児期は「幼児の創造的世界が周囲の現実世界ともっと荒々しくせめぎあいながら、その内面領域を広げ始め、自立し始める」段階と述べている。さらに「現実の奥深い多様性に突き当たって、その意味を『発見』したり『付与』したり『解明』したりする重要なきっかけ」としての「あそび」の機能の重要性を指摘している。つまり、「あそび」の世界は、行うこと自体の楽しさという単純な世界ではなく、むしろ

河崎の言うような「内面領域の揺れ動き」の中から子供自身が楽しさを見い出して行くという積極的な行為である。そして、このことが「あそび」のもつ「セラピー」としての重要な機能と考えてよいだろう。

しかしながら、こうした「セラピー」としての機能をより促進させる背景として、「あそび」に関わる大人の役割について検討することを忘れてはならない。

麻生はこの大人の役割について「“恐怖”や“畏敬”といった感情は、子どもたちには身近なものです。彼らに必要なことは、それらの感情に圧倒されてしまうことなく、“好奇心”を働かせ、自分を越えた世界を、イマジネーションの力でリアルに描き出し、その世界に“遊び”という形で身を投じることです。もちろんそのためには（中略）私の言葉で言えば、周囲の大人たちがまず最初に子どもたちの“遊び”相手をしてやる必要があるのです」と述べ、河崎と同様に境界空間を体験する子どもたちの重要性と大人の役割を指摘している。

さらに、このような「あそび」がもつ「セラピー」としての機能とそれに関わる大人との相互関係についての考え方は、麻生も指摘しているように、Winnicott, D. W. (1971) の「遊び」に関する理論が参考となる。

ウィニコットは「遊ぶこと」について次のように述べている。「精神療法は2つの遊ぶことの領域、つまり、患者の領域と治療者の領域が重なり合うことで成立する。精神療法は一緒に遊んでいる2人に関係するものである。以上のことの当然の帰結として、遊ぶことが起り得ない場合には、治療者のなすべき作業は、患者を遊べない状態から遊べる状態へ導くように努力することである」。

ここでは上述した発達心理学の考え方と同様に、遊びにおける赤ん坊と母親の間で重なり合う領域である「潜在空間」の重要性を第一に述べている。また、Parsons, T. M. (1995) も指摘しているように、ウィニコットは「パラドックスな活動としての遊び」の重要性も指摘し、その遊びの本質を大人が十分に理解することによって、遊べるのが「限りない豊かさを身につける能力をもっているようなすべての個人にとって、価値をもたらす」（ウィニコット）と指摘している。

以上のことから理解できるように、「あそび」が「セラピー」としての機能を十分に果たすためには、子供自身がどのように大人との間に内的世界と外的世界をつなぐ第三の世界（河崎の「内面領域」であり、ウィニコットの「潜在空間」）を作り上げ、同時にそこに生じる激しい揺れ動き（ウィニコットのいう「パラドックスな活動」）の重要さをどのように周囲の大人（ここでは、治療者）が理解するかが重要であることがわかる。

Ⅲ 事例研究の目的

そこで常に問題となることは、一般的な状況における「あそび」とは異なり、治療者がプレイルームという特殊な設定の中で、どのような要因を考慮することにより、上述のような「あそび」がもつ「セラピー」としての機能をより促進させることが可能になるかであり、こうした促進的要因を具体的に検討しなければならない。

そこで、筆者自身が行ったPTの過程を、特に来談児の変化と筆者（以下、Thと略す）との相互作用を中心にして報告し、上述のような「あそび」がもつ「セラピー」としての機能を促進させる要因についてさらに検討を進める。

IV 事例の概要

1. 来談児：A男（来談時、3才6カ月）

2. 主訴：夜、夢を見て「こわい」と言って起きる。

3. 家族構成：父親；船員、航海は1年で2カ月くらいの休みがある。A男に対しては甘やかし気味。性格的には、カッとなりやすく、神経質。家にいる間は母親といつも喧嘩をしている。母親；パート。性格的には神経質なところがある。A男；友達が多く、元気だが、乱暴なところがあり、物の取り合いになるとすぐに手が出て、母が止めに入るとヒステリーのように足をバタバタさせることもある。弟；A男来談時1才3カ月。以上の4人家族で、近所に祖母（母方）が住んでいる。

4. A男の生育歴及び来談状況：妊娠中、特に問題なし。出産時、生下時体重3050g。初歩11か月、初語12か月。3才までの既往歴は特になし。

3才の夏頃から夜に寝ていて、1、2時間すると目を覚まして、「こわい、こわい」とふるえることが週に1、2度見られるようになる。同時に「家が揺れているのでこわい」と言うこともある。そうした状態は10～15分くらいでおさまる。寝る前に優しく声かけをしたところ、少なくなったが、だんだん寝るとき以外で、夕食のときにも時々見られるようになる。そんな時、不安で母親をじっと見ていて、手を緊張させてふるわせている姿が見られる。

このような不安定さは、弟が生まれてから強くなり、寝る前に母親の乳房に触れたがる事が多く、母乳を吸わせてあげると30分くらい吸い続けるが、母親にとってはこの行為は生理的にいやとはねつけることが多い。その理由としては、A男の顔つきや性格が父親に似ていることもあると言う。また、父親が長期にわたり不在なために、母親は父親の役割もしなければならないので、育児への不安は高い。

5. インテイク面接：上述の内容について母親から話を聞いた後に、A男に会う。目のクリッとした顔、しかし敏感な感じも受ける。年齢の問題もあり、絵を描いてもらうが、〈好きな絵を描いて〉と言うと、「動物園」（動物のオリ）を明るいい色で描き、「こわいゆめ」（A男は書けると口にして）になると急に暗い色になる。そこで、引っかき画に導入する。筆者が最初に真黒の中から花火を出してあげると、A男はうれしそうにしていた。その後の遊びは次々に変わり、不安な表情がサッと出たりするところが気にかかるが、動き全体は活発である。

心理診断としては、分離不安を伴う一過性の夜驚と考えられ、さらに母親自身の育児への不安が関与している（A男は「お母さんがこわい」と口にするくらい、母親が怒る時には、母親自身不安定になりやすい）と考えられた。従って、今後の方針としては1、2週に1回の母子合同遊戯療法とした。

6. 面接過程：以下、終結までの計14回の面接過程を報告するが、会話において「」はA男、もしくは母親、〈〉はThの発言とする。

#1：（「揺れる」感じは見られなくなる）プレイルームに入ると、A男はしばしばびっくりした表情になる。〈あっ、この前の新幹線がないね〉「うん、作ろう」と、作り始めるが、A男は自分でどんどんプラレールを工夫してゆく。（プラレールの両端に二つの駅を作り）〈これで、二つの駅で自由に乗ったり、降りたりできるね〉とThはA男の自由に表現できた世界を言語化するが、母親は「二つ、ぶつかっちゃうよ」と1本のレールを走る二つの電車の方を心配そうに見ていた。でも、A男は自分の電車と母親の電車を「一

緒にすれば大丈夫」と連結させて走らせる。〈やさしい国ができたね〉（前回の面接で引っかけ画を使ったときにA男が言った言葉）と母親との一体感の中で安心してA男の姿を言語化する。約40分すると、A男は前回引っかけ画で使ったブロックを見つけ、「ここにレールつなぐの」と言って、つなぐ。〈やさしい夢書きたいね〉

母親によると、インタビュー面接の後、家で思い出したように母親に「クレヨン出して」と要求し、「こわいゆめ書いてるの」と引っかけ画のようにして遊んでいた。

#2：（恐い夢は、週に1回程度に減ってくる）初め、長いレールにA男の新幹線と母親の貨物列車を走らせながら、母親に積極的に話しかける。後半では粉絵の具に関心を示した様子で、「これ、何色？」とThに聞いてくる。関心があったことがわかったので粉絵の具を使ううちに、〈恐い色は何色？〉「赤色」〈楽しいのは？〉「青」〈楽しいのはどんな夢？〉「クリスマスにね、サンタクロースが来てね…」と話してくれる。さらに、黒い絵の具に白を混ぜることに関心をもち、「どうなるかなあ？」〈入れてみようよ〉「わあー、白くなった」とうれしそうにする。

母親によると、家では積木やブロックでいろいろなものを作って遊んでいる（描画からの昇華）。

#3：（A男の顔つきが変る）母親から「おかげで恐い夢を見なくなりました」という報告が聞かれる。〈A男の顔の感じが変りましたね〉「そうですか…近所の人からも最近、顔が変わったと言われました」プラレールでは初めに橋を持ってきて、それを中心として、その前後が急な坂となり、そこからプラレールが広がっていく。ThはA男が作るのを見守るが、二股のレールからまっすぐにA男のレールと母親のレールが平行に伸びてゆく。A男が「これ、お母さんの」と言うと、母親が「じゃあ、お母さんも作ろうかなあ」と初めて反応する。同時に、A男は時計を持ってきて（家には時計はなく、母親も時計をしていない）「9時になったら走るんだよ」と待機し、9時になって走り始めるが、途端にこけてしまう。その後、A男が「色鉛筆は？」（A男のために家で色鉛筆を出すようになった）〈クレパスでいい？〉「うん」。水色と青色を塗り、青の上に黒色を重ね塗りをする。「これが楽しい夢で、これが恐い夢だよ」。その後、重ね塗りを続け、〈じゃあ、恐い夢もそうしてみようか〉と引っかけ画で青色を出す。〈楽しい夢もいろいろになって、恐い夢も楽しい夢になるんだね〉「うん」と紫色を塗る。その後、ピストルや刀に関心を見せる。

母親によると、夜驚に代わり、ここ一週間で2回夜尿があった（深い眠りに伴うものと助言する）。

#4：（A男は元気になるが、逆に母親は落ちこみ気味）前半では、プラレール作り、ゲートボール、粘土（ヘビを作る）など落ちつかない様子でいろいろと遊びが変化する。後半に入り、小さい絵の具を持ってきて、「水に入れてもいい？」〈いいよ〉「どれにしようかなあ…赤にしよう」といろいろな色を混ぜる。〈小さいヘビにして入れようね〉「うん」と前半で使った粘土のヘビも入れてゆく。すると、「恐い夢だよ」（A男によると、黒い中に赤色の火が出る夢）とさらに緑、黄、青を混ぜるときれいな色になり、それを使いフィンガーペインティングをするとA男の表情が生き生きとなる。

母親によると、夜驚は二週間で1回程度。A男は生き生きとしてきたが、逆に母親の皮肉ばい話し方が気になり、また育児への不安が表面化してきた（母親自身によると小さいときから、大人のような言葉でいろいろしつけを受けてきたために、A男に対しての働きかけではつつい力が入ってしまうらしい）。

5 : (クリスマス。しかし、「今日は最悪です」といつも弟を預けていた祖母が体調を崩し、弟も連れてくる) プレイルームに入ると、A男から「色はないの」と絵の具を出してもらいたがる。〈今日はクリスマスツリーを作ろう。大きい紙にしようか、小さい紙にしようか〉「大きいの」と模造紙にThが緑色でツリーを描くと、A男はその下を赤色で塗りつぶしてゆく。それが次第にツリーにも広がり、母親は「すごいねえ」と半分あきれ顔、Thは〈これ、サンタクロースだ〉「うん」〈サンタさん、何くれたの?〉「僕、ブロックもらったよ」。少しずつ絵の具の量が増え、それが紙にボタボタ落ちるのを見て、〈あっ、星だ。お母さんにも飾り作ってもらおう〉と母親も巻き込んだクリスマスにする。

母親によると、前回は臨時の仕事で、イライラしていたのかもしれませんが、その後は、落ちつきましたと報告を受ける。また、クリスマスプレゼントのあやつり人形(弟へのクリスマスプレゼント)を使ってA男に言うのと聞いてくれるようになったと話してくれる。

6 : (A男から新年の挨拶を受ける。とても元気な様子。) 前回までの2本のレール(1本はA男、もう1本は母親)を平行してつなげていたが、今回は3本になる。しかし、その3本目の弟のレールは2本とは離れていた。その後は絵の具遊び。チューブ入りの絵の具の色を確かめながら、赤、青、黄、緑、黒と混ぜてゆき、フィンガーペインティング。Thに「手に付けて」と直接絵の具を手付けてもらおうと、それを紙に押し当ててゆく。それを母親はハラハラしながら見ているが、A男は気持ちよさそうにしている。

母親によると、祖母が病気になり、また母親自身臨時の仕事が入っているために、家庭ではかなり忙しいらしい(しかし、A男を強く怒ることは聞かれない)。

7 : プレイルームに入ると、すぐに裸足になり、プラレールを作り始める。今回はA男のレールと母親のレール、さらにレールを交差させながら、「これで、たくさん走るね」と工夫する。それで安心したように、砂場に行き、「先生、あけて」と砂と絵の具で遊び始める。Thは小麦粉粘土(市販の小麦粉と食紅を使った口に入れても大丈夫な粘土)を用意して、小麦粉に赤の食紅を混ぜると、一度は白くなるのをA男に見せてから、水を入れ、〈ほら、ピンクになったよ〉とA男に見せると、A男はびっくりしていた。そして関心を示し、その後にいろいろな色を混ぜていた。その準備をしている間、初めて母親がA男と一緒に遊んでいた。最後に小麦粉粘土を水に溶かし、黄色の上に青色の水が入ると、Thから見ても、本当にきれいな緑色になったのが印象的だった。

母親によると、家ではA男が遊んでいるときは母親が側にいると落ち着く様子が見られ、逆に母親がいないと「おもしろくない」、「さびしい」と口にしている。

8 : (お互いの都合のため、2回キャンセル) プレイルームに入ると、A男はすでに靴を脱いでいた。そして、ホワイトボードの所にあったマグネット付きの文字を見つけて、「これ何?」と聞いてくる。〈ひらがな知っているの?〉「アイウエオは知っているよ」(母親によると、「ク」しか知らない)といろいろと探すが、わからず、結局「クツのク」と口にしながらもあきてしまう。「僕とお母さんのプラレールは?」と言いながらも、絵の具に目が行く。Thが青、緑、黄、白の4色を出してあげると、模造紙の上にフィンガーペインティングで4色を混ぜて書いてゆく。〈これ何?〉「サンタのね…、ギザギザしたの…」〈へエ〉「それにジャジャマルだよ」(お母さんと一緒に出てくるキャラクターは初めて)「お母さんに見せよう」と見せにゆく。片付けの後、A男から「ありがとうございました」とあいさつ。

母親によると、弟の育児のことで保健所から怒られたらしい。A男の方は、5時すぎて

も友達と遊んでいて帰ってこないことが多くなる。

#9: A男はプレイルームに入ると、すぐにホワイトボードに行き、自分の名前のマグネットを探すが、見つからない。それで絵の具遊びを希望する。Thが模造紙と画用紙を用意すると、A男は模造紙に手形を押してゆく(少し手が大きくなったかなあ)。「お池作るの」と模造紙の上に緑色の水を全部こぼし(母親はびっくり)、池を作る。Thもびっくりするが、それがきれいな池の水になり、さらに驚く。〈池の中は何がいるのかなあ?〉「お魚いるよ」〈お魚作ろうか〉「先生作って、僕、池作るの」とプレイルームに池を広げてゆく。あまりの広がりように外遊びに切り替える。

母親によると、5月に父親が帰ってくる予定。もしかすると船を降りるかもしれない。父親への不満が続く。一度ここへ連れてきますとは言っていたが、連れてこれるだろうか。

#10: (父親はまだ帰らず。)プレイルームに入ると、すぐに絵の具遊び。〈大きい紙にする?〉「小さいのでいい」と言うので、新しい絵の具と画用紙を出してあげるとうれしそうにしている。A男は紺色をたっぷり出して、黒いミミズ→花火を表現してゆく。さらにフィンガーペインティングになり、赤い花火→黒い花火→緑の花火と画用紙いっぱい広がってゆく。その緑の花火に水をかけて、緑の空を画用紙いっぱい広げる(それ以上は広げなかった)。

母親によると、A男は最近になって、同じ年の子供や少し年上の子と一緒に内緒話をして楽しむようになった。もう大人は関係ないみたい。そして、先日見た映画「ダンボ」の話: A男と母親とで一緒に見ていて、母親は父親の仕事の関係で小さい頃によくディズニー映画を見ていたのでなつかしく、A男もダンボを見ていて、悲しい場面がもうわかるんだなあと感じた話を教えてくれる。

#11、12、13: 父親が帰ってきて、2回ほど一緒にやってくる。しかし挨拶の後は、どこかへすぐに行ってしまう。そのために、母親からの愚痴を聞くことが中心となる。以前から、A男のことを頼もうとすると朝ごはんの後、一人でさっさと喫茶店行ってしまうらしい。

#14: (2学期から幼稚園に行くことが急に決まり、そのために面接は今回で最後にすることとした)プレイルームに入ると、母親からA男に「先生に何か言うことがあるでしょ」〈何かなあ?〉「昨日ね、ご飯4杯食べたよ」、「違うでしょう」と入園の話になる。そのために、母親中心に話を聞く。父親は再び船に乗り、海外へ行くが、行くか行かないかでかなりのけんかをしたらしい。一方、見送りの時にA男はいつもと違い、涙を堪えてシクシク泣いていた(こうした姿は初めて)。また、弟に対して母親が注意しても聞かないのに、A男が弟に注意すると聞くのを見て、A男がお兄さんとして成長したと感じることもあったと教えてくれる。

その間、A男と弟はプラレール(今までで一番長くつなぐ)、刀、絵の具で楽しんでいった。

7. その後の経過: 幼稚園、小学校とわんぱくではあるが、特に問題は見られない。

V 考察

1. A男の世界とThの理解について

考察を展開する前提として、まず初めに、できるだけA男自身の言葉でA男が体験した世界を推測してみたい。そのヒントとして、スターン(1990)は乳幼児の母親との分離体

験に伴う世界の変化を赤ん坊自身の言葉として次のように代弁している。「非言語の世界がこなごなになりすぎて、そこから安全なところへ飛びだそうにも飛びだせない、ということもあります。そんなとき、彼のいるべき世界がなくなってしまいます。いままでいた非言語の世界はこなごなになってしまったので、いられない。しかもお母さんのいる新しい世界は、遠くて彼を疎外します。彼はひとつの世界を失い、しかももうひとつの世界を手に入れそこねたのです。だから、『ぼくは、はだかん坊になっちゃったみたいだ。そして悲しい。ぼくはいま、ひとりぼっち』と感じるのです」。

同じように、A男が体験した夜驚の世界とはどのような世界だったのだろうか。A男はインテイク面接の段階で、「こわいゆめ」というA男にとっては大きな体験（たとえ、ネガティブな体験であっても）を描画で描いたり、言葉で語るができる能力は見られた。しかも、その大きな体験につけられた「こわいゆめ」という言葉は、母親が抱いていた不安の投影（A男が神経質な父親に似ていること）でもあったと考えられる。

従って、Thには「こわいゆめ」の意味は、「寝ているときにね、何か赤いものがやってきて、すると、苦しくなるとどきどきするの。それでびっくりして、目を覚ますと、お母さんが僕を心配そうに見ていて、『こわいゆめを見たんだね』って言うてくれるの。だから僕『こわいゆめ』っていうものを見てんだよ」という内容と推測できた。

同時に、この「こわいゆめ」には、A男のもつ大きなエネルギーの流れ（良い対象関係への希求）が感じられる。だからこそ、A男は「こわい」という感情を抱きながらも、インテイク面接で「こわいゆめ」を描画や言語で表現できたのではないだろうか。しかしながら、母親自身は自身の不安の投影があり、こうしたポジティブな見え方ができなかったために、そこから生じた「お母さんのいる新しい世界は、遠くて彼を疎外します。彼はひとつの世界を失い、しかももうひとつの世界を手に入れそこねたのです」という状態が夜驚の症状を強めていったと理解できる。

従って、Thもインテイク面接ではあったが、あえてこの「こわいゆめ」というA男にとって大きな可能性をもつ体験への積極的な介入として、引っかけ画という「あそび」を用いた。しかもこの「あそび」を用いることにより、「こわいゆめ」という固定化された情緒的な体験から、（一時的に）A男とThとで共有された新たな「潜在空間」を作る体験とその黒い中からさまざまな色が出てくるという「パラドックスな活動」の楽しさを発見することができた。

その結果、その後のPTの過程で、こうした「あそび」がもつ「セラピー」としての機能を基盤として、さらにその機能を促進させるための3つの要因（後述）との相互作用により、PTが促進されたと考えられる。

2. 「あそび」のもつ「機能」を促進させる要因

以上のようなA男の世界への理解を通して、PTは展開したが、その変化を促進させた要因についてさらに検討を進めたい。

その要因を考える方法論として、ここでは中村（1992）の「臨床の知」の考え方を参考にしてみたい。その「臨床の知」とは次のように定義される。「個々の場合や場所を重視して深層の現実にかかわり、世界や他者がわれわれに示す隠れた意味を相互行為にうちに読み取り、捉える働きをする。」そして、その構成原理としてコスモロジー（何かの出来事は、場の中で起る）、シンボリズム（物事を多義的に捉え、表す立場）、パフォーマンス（行為する当人と、それを見る相手、立ち会う相手との相互作用）の3点を重視する。

ここで中村の言う「相互行為」を「あそび」に置き換えながら、具体的に考察していく。

(1)「発見の場」としてのプレイルーム

ウィニコットは「治療上重要なのは、私の才気ばしった解釈という契機ではなく、子どもが自分自身を突然発見するという契機なのである」と述べている。この契機を生み出すのが、プレイルームという「場」であり、その場において、「一見矛盾する（身体的）行為そのものに意味がある」こと、つまりウィニコットの言う遊びの「パラドックスな活動」の重要性を共に「発見する」ことが重要なのである。

事例で具体的に見ると、PTの最初の頃にA男が見せた世界は、「こわいーやさしい」、「甘えー自立」、「明るいー暗い」といった対極にある世界が混沌としたまま存在するという一見矛盾する状態（A男自身の「揺れる」感覚そのもの）であった。

しかしながら、Thは先に述べたようなA男への理解の仕方から、引っかけ画や絵の具あそびという新しい世界（つまり、家庭ではなかなかできないが、プレイルームならば可能な「あそび」の世界）を通して、A男とともに混沌とした世界は必ずしもネガティブな世界だけではなく、むしろ成長という可能性を秘めた世界でもあることを一緒に発見してゆく。

それが具体的には、#3では「紫」という赤（こわい色）と青（やさしい色）の統合した色が出現し、#4では「黒い世界が花火になり」、#5では「火のような存在がサンタクロース」といった矛盾すること（いけないこと）から潜在空間を自由に変化する「あそび」の楽しさを「発見する」ことを繰り返しながら、A男とThとの「潜在空間」を安心できる第三の領域とすることが可能となったと考えられる。

しかも、#3ではA男の家庭の文化には見られなかった時間という現実世界との接点を表すあそびも出現し、「発見」を通して安定してきた「潜在空間」が少しずつA男の内界と現実とを結びつける側面も出てきている。つまり、このようなプレイルームがもつ空間の機能は、単なる「あそびの場」だけでなく、現実との接点ともなる「場」へとつながり、#7のように、母親が側にいるという空間や時間を安心して受け入れられるようになってくる。

(2)「多様な象徴性（創造性）」をもつ遊具への関心

以上のような「発見の場」としてのプレイルームでの「あそび」が可能になるために、次に必要となる要因が、「多様な象徴性（創造性）」をもつ遊具への関心と考える。

ウィニコットは「個人は創造的である場合にのみ、自己を発見するのである」と述べている。さらに北山（1985）は、ウィニコットの「健康の指標」に関して「創造過程を評価し創造されたものを共有しながら、その象徴性を破壊することなく取り扱う」ことが治療理念として重要であることに言及している。

これらの言葉が意味することは、「発見の場」としてのプレイルームでの「あそび」が、その場限りのもので終ることなく、次の「あそび」へと移ったり、次の回にも連続するためには、「二人で常に新しい発見をもたらす『あそび』として、破壊されることなく、生き残ること」が基盤であり、それにはプレイルームの遊具のもつ「多様な象徴性」が重要と考えられる。

事例で具体的に見ると、A男はPT全体を通して、毎回プラレール作りから始める。そのプラレールそのものの象徴的な解釈も、PTが進むに連れて変化して行くが、それ以上に興味深いことは、プラレールをつなぐ「あそび」は、ほとんどThが介入することなく

行われ、変化していった点である。そこには、A男の内的な世界（特に母親との対象関係）が語られ続け、それをThに伝え、それから絵の具あそびという「潜在空間」への移行する。つまり、A男にとってこうしたPTの流れの中で、いろいろな遊具は2つの役割をもっていたと考えられる。第一には、一度作り、またその形を変えて行く、あるいは次の回では違う形になったとしても、常に「プラレール」としてそれは存在し続けることができていたことである。別の言葉で言えば、プラレールの存在は、Mahler, M. (1975) の「対象恒常性」の役割を果たしていたことになる。

第二には、第一の役割を背景として、初めて「あそび」を象徴的に解釈することが可能となる。しかも、その解釈はTh側からの一方的なものとならないように、常に子ども側のさまざまな可能性を柔軟に理解できるような「多様な象徴性」へ大いに関心を向けなくてはならない。そして、その関心から生まれたThとA男との発見が創造性へとつながるのである。

実際、#6で見せたように、A男の内的世界の根底にあった弟との葛藤を3本のレールを通して象徴的に表現できるようになり、母親との分離が進んで行く。すると、プラレールでの「あそび」は#7を境にあまり見られなくなる（最終回はThとの分離の準備）。これは対象恒常性の確立と考えていいだろう。したがってその後は、絵の具あそびでさまざまな色や物（粘土や小麦粉）を使つての「多様な象徴性」の出現と新たな発見を通して、創造的な世界への変化させていく。

しかも、#8に見られたようなホワイトボードでの文字や画用紙（A男自身の本当に大きさへの変化）といった現実的な遊具を使つての「多様な象徴性」への表現が広がっていった。

(3) 「間主観的な」相互関係

これまで見てきたように、「発見の場」としてのプレイルームにおいて、「多様な象徴性」をもつ遊具を通して「あそび」を展開させるためにも、PTとして最も重要な点として考えなければならないことは、対象関係の改善と現実世界での対人関係の変化である。その基盤として「間主観的な」相互関係の要因について、最後に検討してみたい。

ここで「間主観的な相互関係」を考える際に、その前提としてPTにおける対人関係は、Altman, N. (1994) が最近の児童分析の展望の中で述べているように、2者関係モデル（論文では、Relationl Theoriesと表現している）、つまり「子どもが動き、分析者が動く。一つの相互関係の過程は一組の動きから理解される」ことが重要視されてきていることを理解しておく必要がある。

さらに、そのような相互関係の過程を分析するときに重要なことは、加用（1993）の「遊び研究の方法論としての心理状態主義」の提唱の中で触れている「その時たまたま味わえたある独特な心理状態」であり、北山も遊びそのものの「表現された質、そのもの」への共有が必要だと述べている。

そして、こうした考え方を前提とした相互関係の記述を具体化する方法が「間主観的な相互関係」と考えられる。

この「間主観的な」相互関係そのものについて、現象学的な視点から鯨岡（1993）は、「子どもの生活の場に臨み、子どもの息吹を研究者が感じ取りながら、そこで出会ってくるものを差し当りは記述にもたらし、その記述によって捉えられたものの意味をさらに深く読解する反省の作業に入る」といったアプローチとその基盤としての「間主観的な感じ

分け」を提唱している。

さらに、スターン（1985）は、間主観性の特別な一型としての「情動調律」について、「内的状態の行動による表現形をそのまま模倣することなしに、共有された情動状態がどんな性質のものか表現する行動をとることである」と定義し、この情動調律を媒介とした乳児（9ヶ月以降）と母親との「間主観的な」相互関係が、以後の「言語自己感」での「象徴の使用へと進むに欠かせない発達上のステップ」と位置づけています。

事例で具体的に見ると、#1では〈やさしい国ができたね〉、#5では〈これ、サンタだ〉、また後半でも、ThはA男の展開する色の世界を驚きながらも、新しい発見を楽しんでいたのは事実である。そして、できるだけThのそのときどきの気持ちをA男に向かって表現し、その表現をきっかけとしてA男の「あそび」が動いていくことが理解できる。

そうしたThの言語化の背景には、「表現したくなる感じ、特に新たな発見の瞬間に表現したくなる感じ」（そのためにできるだけこどもの文化には接している）と「こどもがあそべているという実感として表現する」（確かにこうしたら楽しいねという感じ）が存在している。

ただし、こうした態度はただ遊んでいればできるというわけではなく、その根底には来談したこども達の「あそべているという実感」と同時にいつも「（現実的に）あそべていないことへの深い理解と疑問」がなくてはならない。

こうした相互関係を基盤として、ThとA男との一時的な「潜在空間」が、#7では母親との遊び、#8では「お母さんに見せてくる」といった「母親の乳児の情動の調律のあり方、乳児のその調律への乗り方」（スターン）を確かなものへと変化させていく。さらに、#10での映画のエピソードは、A男と母親との情動調律の安定感を示していると言えよう。

VI まとめと今後の課題

以上のように、PTにおける「あそび」がもつ「セラピー」としての機能（「潜在空間」と「パラドックスな活動」）を促進する3つの要因（「発見の場」としてのプレイルーム、「多様な象徴性」をもつ遊具、「間主観的な」相互関係）について検討を試みた。そして、この3つの要因はPTの過程においては、第一の要因が導入期に、第二の要因が展開期に、そして第三の要因が全体を通しての基盤を支えるものと考えてよいだろう。

ただし、こうした筆者の考え方が他の事例ではどのように適用できるかに関しては、今後の課題としたい。

文献

- Altman, N. (1994) : A Perspective on Child Psychoanalysis 1994: Recognition of Relational Theory and Technique in Child Treatment. *Psychoanalytic Psychology*, 11(3), 383-396. American Psychological Association.
- 麻生 武 (1994) : ファンタジーごっこの意味. 発達, 60号, 1-8. ミネルヴァ書房.
- 河崎道夫 (1994a) : あそびのひみつ. ひとなる書房.
- 河崎道夫 (1994b) : ファンタスティックなものの発達. 発達, 60号, 32-39. ミネルヴァ書房.
- 加用文男 (1993) : 遊び研究の方法論としての「心理状態主義」. 発達, 55号, 1-15. ミネルヴァ書房.
- 北山 修 (1985) : 錯覚と脱錯覚—ウイニコットの臨床感覚. 岩崎学術出版社.
- 鯨岡 峻 (1993) : 発達研究—その現象学的接近. 新・児童心理学講座, 1, 227-262. 金子書房.
- Mahler, M. et al. (1975) : *The Psychological Birth of The Human Infant*. New York: Basic Books. (高橋雅士他訳 (1981) : 乳幼児の心理的誕生—母子共生と個性化. 黎明書房.)
- 村井潤一 (1992) : 発達の新しいとらえ方. 新・児童心理学講座, 1, 1-60. 金子書房.
- 中村雄二郎 (1992) : 臨床の知とは何か. 岩波書店.
- Parsons, T. M. (1995) : ウイニコットにおける遊びの概念. (牛島定信・北山修編 : ウイニコットの遊びとその概念. 3-21. 岩崎学術出版社.)
- Stern, D. N. (1985) : *The Interpersonal World of the Infant: A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*. New York: Basic Books. (小此木啓吾他訳 (1989) : 乳児の対人世界—理論編)
- Stern, D. N. (1990) : *diary of A Baby*. New York: Basic Books. (亀井よし子訳 (1992) : もし、赤ちゃんが日記を書いたら. 草思社.)
- Winnicott, D. W. (1971) : *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications. (橋本雅雄訳 (1979) : 遊ぶことと現実. 岩崎学術出版社.)
- 山崎晃資 (1995) : 子どもの「遊び」とプレイ・セラピー. (山崎晃資編 : プレイ・セラピー. 3-16. 金剛出版.)