

家庭内暴力を受けている少女への遊戯療法

星 野 真由美

概 要

本事例研究は、虐待を受けた体験をもつ兄の怒りの標的となった妹を対象とした、「兄にいじめられる」と抑うつ的になっていることを主訴とする子どもへの遊戯療法についての報告と考察である。遊戯療法とは、S.フロイトの精神分析を子どもに適用する方法の模索として始まったものであり、子どもの心理療法として理論と実践が積み重ねられてきているものである。本稿においては、箱庭を含めた遊びに表現されるメタファーの治療的機能の理解や、治療を促進させる転移関係の形成について中心に考察し、遊戯療法の意義と課題を明らかにしようとするものである。

はじめに

本事例研究は、虐待を受けた体験をもつ兄（B男）の怒りの標的となった妹（A子）を対象とした「兄にいじめられる」と抑うつ的になっていることを主訴とする子どもへの遊戯療法についての報告と考察である。A子の初回面接X年7月の4カ月前に、B男の不登校と情緒不安定を主訴として母親とB男がクリニックを受診しており、筆者とは別のセラピストがB男の遊戯療法を、医師が母親の面接を継続していた。B男の多動、暴力によっていつも迫害された為か、抑うつ的となったA子を心配した母親と医師により、筆者にA子の遊戯療法が依頼された。

虐待という問題の他にも、A子の家庭は国際結婚、父親の長期不在、親戚との同居、相次ぐ引っ越しなど様々な問題が重なっており、個別の遊戯療法だけでなく、家族全体を支援する視点も必要とする事例である。しかし、今回はまず、子どもの遊びの治癒的機能、治療構造について概観した上で、遊戯療法の中で、遊びや芸術的表現（箱庭、絵画など）に現れるA子の気持ちや筆者との転移関係について考察したい。そのため、事例に関しても、その後の治療関係を維持していく転移が形

成されるまでを報告するものとした。

1 遊戯療法とは

遊戯療法は、子どもを対象に遊びを媒介として行なう心理療法である。ここでいう「遊び」とは、人形遊びやゲームなどの遊び以外にも、箱庭や描画、粘土などが含まれたかなり広い意味の遊びである。上述のように、遊戯療法の歴史は、S.フロイトの精神分析を子どもに適用する方法の模索として始まった。その後、遊戯療法は、A.フロイトとM.クラインによる、子どもの精神分析のあり方をめぐった活発な論争や、箱庭療法の創始に影響を与えたM.ローウェンフェルトらによる遊びそのものに治癒的な力があるとする理論、また、C.ロジャーズのクライアント中心療法の立場に立つV.アクスラインによる、子どもの主体性を重視した子ども中心療法の出現などにより、子どもの心理療法として理論や実践が積み重ねられてきた。

子どもの心理療法に遊びが用いられたのは、子どもに対して言葉を主たる媒介手段としてアプローチすることが現実的に困難であるため、遊びが子どもの内的世界を表現するのに適切な媒介と考えられたからである。しかし今日では、単に言葉の代わりとしてではなく、遊びにはそれ以上の治

癒的機能のあることが論じられている。治療者の解釈を通じてだけでなく、遊びそのものが子どもの心の問題を治療に導く機能を持っているということである。

遊戯療法は、非言語的な治療法と言われるが、遊びの中で言葉は使われるし、その中には重大な意味がこめられていることがある。セラピストの注意深く適切な言葉がけが子どもを支えたり、子どもの自分自身に対する理解を促進させることがある。また、遊びの中で発せられる言葉は、言語的なやりとりというよりも、それはメタファーのレベルで機能して治療を展開させる役割を負うことが多い。

子どもは自分の内的な世界を、様々な遊びの中で象徴的に表現する。大人の心理療法においてもイメージを活用したアプローチがなされるが、遊戯療法では、遊びそのものが子どものイメージを活性化し、治療を展開させることになる。

心理療法においては心理的距離を適当に保つということが大切になる。距離が離れすぎるとは治療関係を維持することができないし、相手との距離が近すぎるとはクライアントもセラピストも脅威を感じてしまうこともある。遊戯療法においては、多くの遊びには玩具など何か具体物が置かれ、子どもとセラピストの関係をマイルドに保つことに役立っている。

2 事例の概要

〈クライアント〉 A子、初診時6歳、小学1年、女子

〈家族構成〉 父（40歳）会社員、母（42歳）主婦、B男（8歳）小学3年、本児、の4人家族（年齢は、初回面接時）

〈経過〉

父親は仕事上海外勤務もあり、B男は海外で出生したが日本で生活するようになり、その後もA子、B男の幼少期には何度か転居をくり返している。父親は所属先の事情のため、1年のうちの半

年以上は単身赴任である。

初診時、A子家族は郊外に住む母方の親戚の家に同居させてもらっていた。ここで、B男は親戚からたたかれることもあったという。こういった環境がA子やB男の心理的な不安につながっていると思われる。

B男はA子出生当初から、A子に対する嫉妬が強かった。相継ぐ転校で友達との別れも重なり、X-1年11月頃より、B男の情動が不安定となり不登校が始まる（B男：小2、A子：幼稚園年長時）。その為、母親も抑うつ気分、不安、不眠などが現れ、近医に相談していた。同時にB男によるA子へのいじめ、暴力も頻繁になってくる。母方の実家も通える範囲にあるが、祖母がしつけや家庭問題にいろいろと口を出し、そのことをめぐって父親と祖母との間の喧嘩も絶えず、母親は間に挟まれる状態であった。A子もB男も大人達が言い争う姿をみて成長してきている。母親は母方家族に精神的にも金銭的にも依存する部分がある反面、干渉され、批判されることに対する怒りを持っていたと思われる。

X年3月には同居していた親戚は他県へ引っ越すことになり、母親の実家にA子家族は同居することになる。A子との初回面接は、祖父母宅への同居直後である。しかし、A子家族と祖母を始めとする親戚との折り合いも悪く、日常生活でのトラブルは絶えなかったようである。また、父親はほとんど会社の宿泊施設におり、帰ってくることはなかった。同居数カ月後、第5回のセッションの前に、A子家族は同居をやめ引っ越しをする。

母方の親戚は性格的に神経質で不安定な面が強く、B男の挙動ひとつひとつに強迫的に干渉し、汚れていると言って細かく執拗に注意することがあったようである。大人達の葛藤や怒りの矛先はB男に向かい、B男の怒りは弱い立場のA子に向かった。A子は萎縮し、B男は暴君となる。「A子はいい子、B男は悪い子」という大人達の認識が生まれ、A子もB男も自分の気持ちを自然に表

現したり受け入れてもらうことが難しい環境で育ってきた。

A子の初診時の医師による診断は抑うつ状態。状態像としては、感情的にはこもりがちで、抑うつ気分が認められた。家の環境、家族関係も安定せず、時に本人もイライラが高まり、攻撃的となったりする。この診断をうけてセラピストである著者がプレイルームにおける遊戯療法を担当することとなる。

3 治療過程

以下、A子の発言を「」内に、セラピスト(Th)の発言を<>内に記述する。[箱庭1]、[箱庭2]は箱庭の回数を示し、[箱庭1-1]、[箱庭1-2]とは、1回目の箱庭を作成中に中断し、他の遊びをしてからまた続きを始めた際にその作品を分けて示した。

第1回 寂しそうな表情の子。色白で髪の毛などの色素も薄い、かわいい子である。流行の服を着てくるのだが、ブーツの下が裸足だったり、どこか寒そうな印象をうける。送ってきた父親と待合いですんなり別れて、抵抗なく一緒にプレイルームに入る。「お兄ちゃん、今日キャンプで来れない。帰ってこないかも」と、ニコニコしながら話す。B男が4カ月前から、先に遊戯療法をしており、母親、B男と一緒にクリニックには何度か来たことがある。プレイルームの存在も知っていたため、抵抗なく入室できたと思われる。入室した第一声は、B男が夏休みのキャンプに出かけているため、自分の遊びが脅かされないというメッセージ、また、自分の遊び(世界)を守ってほしいというメッセージにも受け取れる。ダーツをしたり、ホワイトボードにアンパンマンを書いたりする。他にもプレイルームにある玩具をいろいろと試すように、人形の家、フラフープ、魚釣りゲーム、ミニバスケット等、いろいろと手を出すですがすぐにやめてしまう。「こんなものもある」と言って

玩具棚の中に箱庭の人形を見つけ、箱庭を見せると、「置いていい?」と始める。

[箱庭1-1] ①まず蛇を置く。「ねらってる」。黒い馬、狼、象、キリン、ライオンを砂の中に次々と埋めていく。「隠れる。蛇は箱の外で見えない」。象はなかなか砂の中に隠れず、大きな山になる。

「ちょっと休もう」と言って、テントの中にトトロのぬいぐるみを見つけ抱きつく。Thもテントに入れてもらう。しばらくぬいぐるみと戯れているが、「これ、続きをしなきゃ」と箱庭に戻る。

[箱庭1-2] ②箱の外にいた蛇が砂に埋まった動物を一つずつ探し当てる。貪り、噛みつくように襲いかかるが、動物たちが寸前のところで逃げて箱の外に隠れるというパターンを繰り返す。③蛇が全ての動物を探し終える。蛇の玩具を触りながら「あっ、反対にしよ」と、今度は蛇を砂の中に隠し、何も知らない動物たちが周りに立っている様子を作成する。「もっとたくさんせよう」と棚にある動物を全部ランダムに置く。④「アフリカみたい」「全部、動物の国にしよう。蛇はどうかそう」「どこかに集まって行くみたい。あっ、アザラシとかもいる。置いたら変かな」と海獣類を砂の薄くなって水色になった場所(右上)に置く。橋を置き、水の部分の右上に残された砂地と左側の動物が散在している砂地をつなぐ。A子は、右上の小さな領域から指で橋の上をトコトコ渡っていくと、橋の先には大きなライオンと虎がおり、「ここを人が通る。でも、あっ、怖いってすぐに逃げる」とニコニコしながら言い、「怖いのにここに集めよう」と橋の先にライオン、虎の他にも豹、チーターなど橋を渡らせないように置く。人形を探し、女の子を最初に持つがやめ、マントを着たおじいさんに橋を渡らせようとする。動物たちに出会い、逃げて箱庭の外に隠れてしまう。すると

「動物達を寝かせてみよう。みんな横にして布団をかけてあげましょう」と動物を横にして砂をかける。全部に砂をかけながら「たくさん遊びました」とつぶやく。最後に蛇も箱庭に入れ、とぐろを巻かせて横にする。「見てたら怖いでしょ。狙われちゃう」と蛇の目を砂で隠す。次は何で遊ぶか確認しながら、惜しみつつ退室。

第2回 「お砂で遊びたい」と箱庭を始める。

【箱庭2-1】 ①砂の中に小さい動物を隠していき、蛇が見つかる遊びを再び繰り返す。Thに棚から動物を持ってくるように指示をし、渡した動物を次々と隠す。小ライオンの側には親ライオンを隠す。20体近くを隠し、砂の上には岩だけを置き、蛇が動物たちを探す。「どこだ、どこにいる」と蛇も半分砂に埋もれながら動物たちを探し、鬼気迫るものを感じる。一匹目を「いたぞー」と探し当てるが、「怖くしないでいこう。かくれんぼしていることにしよう」と言い、緊迫した空気を和らげた遊びに変える。

箱庭をしている合間に何度か牛の玩具で乳搾りに没頭する。しばらく乳搾りをすると「そうだ、続き」と箱庭の方へ行くというパターンが何度か繰り返された。

【箱庭2-2】 ②次は、大きなサイズの動物を砂に隠し、それを小さな動物が見つけていく。なかなか隠れない象に、イライラしたのか、「チッ、牙おっちゃおうか」と吐き捨てるようにつぶやく。小さな動物は作戦を練って分かれて大きい動物を探す。

【箱庭2-3】 中央やや上に山を作り、その右側に海を作る。右上には小さな陸地が残る。山の上には吠える狼、対岸の豚を狙うチーター、ライオンがおり、海の向こうの小さな陸地には豚やアヒル。水の中には亀。左側に広がる陸地には馬などを

置く。山や陸に木を置き、山と対岸を橋で繋ぐ。何度か「軍隊も入れようか」とつぶやくが、「鉄砲持っているのは駄目だな」と、トランシーバーをもった軍人を山の表と裏に置き、「動物がいます」と通信させる。時間になり終了。

第3回 ポールプールに直行。Thにバスケットのゴールを持たせ、いくつかボールを投げる。その間、何度か目が合う。卓球や野球をやりたがり、Thに準備をさせるがその間に、リカちゃん人形の家（リカハウス）を出してくる。家具を探すよう、Thに命令するが、すぐに飽きる。ピックボールに飛び乗り、「つままないな」とつぶやいたように聞こえる。<つままない>と聞き返すが無反応。ピックボールからズルズルとずり落ちて、壁にかかとをぶつけ大げさに「イタイ」と叫ぶ。怪我がないか確認しようとするが「やだよ」と隠す。<見せて。怪我してない？>「見せないよ」と何度か繰り返すが顔は笑っている。Thに向かって「痛い痛い飛んでけ」と言うのに応え、<痛くなった。どうしたらいい。どこに痛いの飛ばそう>と質問すると、ぐるっと見渡して、「あれ、あの時計のプーさんに」というので、時計に向かって投げると、「あっ、痛いつてさ」と言い、かかとを見せてくれる。なんともない。医者セットを見つけ、トトロとクマのぬいぐるみを少しの間患者にして遊ぶ。

【箱庭3】 橋を持って、「やっぱりこれだな。これを置きたい」と箱庭を始める。そのために水の部分を作り、イルカやアシカなどを置いていく。「イルカはかわいい。お休みしようね」と砂を半分かけ、「こうすれば暖かいからね」とつぶやく。小さいサイズの動物を数匹砂の部分に置き、石灯籠や岩を置く。殺伐とした寂しい感じ。子犬を岩の上に置き、「ワンワン、ママとはぐらかされちゃったよ」（はぐれちゃったと言いたかったと思われる）と遠吠えをさせる。「どこにいるんだろ

う」とつぶやきながら橋の上に子犬を置く。<ママとはぐれちゃってさみしいね>と声をかけるが、それには応えず、他の玩具を探しに行く。ムカデを見つけ、「これ何」とThにおしつけてくる。<うわっ、やめてー>と言うと「おもちゃだよ。これ何」とまた質問してくる。<ムカデだね。チクッと刺されると痛いかな>という、「またあそこに飛ばせばいいよ」と時計を指す。箱庭にいったんムカデを置き、砂の中に埋めるが「やっぱ、やめた。刺されたら痛いもんね」とあまり、熱中せず、箱庭を放置して次の遊びに移る。

色画用紙に絵を描きたがる。パレットの色を出す部分18カ所全部に一色ずつあふれる程たっぷりとチューブから絵の具を出す。描きたい物があって、その色をパレットに出すというより、色を贅沢に出してそろえるという方に関心がむいているようにも見える。時間をかけて、同じ色のないように、パレットを埋め尽くし満足そう。ランダムに色を2～3色筆に取り混ぜていく。まずは黄土色をたっぷりと取り、そこに紫を混ぜる。焦茶色やオレンジがかった茶色になる。Thがそんなに色々混ぜなくてもいいのと思って見ていると「だんだん暗い色になっていくよ」とA子はつぶやく。「そろそろ描こう」と、黒っぽい茶色で地面らしき部分を画用紙下1/3程の部分を雑にぬる。黄土色のようなうすい茶色で画用紙の中央に大きく家の屋根らしき台形を描き、中をぬっていく。しばらくしてThが<屋根かな>とつぶやくと、「もうやめーた」とやめてしまう。

片付けの途中でB男が突然入室してくる。「何やってんだよ。いいな。絵の具なんかあったのも知らなかったよ」と、何をして遊んでいたか気になる様子。A子はB男を避けるように退室し、廊下からThを呼びにくる。「次は早い時間に来たい」と訴える。B男と時間が前後しないよう、次回よりB男よりも数時間は前に予約を設定する。

第4回 ピアノでねこふんじゃったをひく。人生ゲームをしながら「お兄ちゃんは意地悪なんだよ。やらせてくれないし」とつぶやく。ゲーム中、トイレに行ったり、ボールプールに埋もれたりする。牛の乳搾りで遊ぶ。牛乳がどこから出るのが下から覗いて確かめる。牛の目を怖がる。しばらく乳搾りを続ける。金魚の玩具を洗面台に置き、水をたっぷりはる。「このくらいまであれば、金魚さんたち大丈夫だね」。野球ゲームを見つけ、やりたがる。「お兄ちゃんやってる、これ」バットを振ってから三塁打が出ると走り回る。シルバニアトリカハウスを2つ使い、家具を配置。ベットには赤ちゃんと母親と一緒に眠り、子ども用のベットは大きなベットの横にぴったりとつけてそこに2人の子どもを並べて眠らせる。

第5回 シルバニアの家を組み立てる。リカハウスと「ふたつ合わせて家にしよう」と並べて置くが、家の中に家具をセッティングできず、箱庭の中にキャンプに行くという設定にする。そのキャンプ場の中に家具を配置し生活の場を作っていく。

[箱庭4] まず岩を探すが見つからず、木を数本左下にトイレを隠すように配置する。左の中央あたりに丸い池を作り、イルカ、鯨、アシカを入れる。左上には、バスタブを置き、貝殻を赤ちゃん用の風呂としてその右側に置く。その右には“パパの机”と椅子を配置する。右側には大きなベットを置き、シルバニアの子どもを2人寝かせる。その横には芝生のシートを置き、下には食べ物をたくさん乗せたテーブルを置く。中央上のあたりに乳母車に乗ったシルバニアの赤ちゃんを母親が左の方へ押している。箱庭の外(左)には小さなぬいぐるみ6匹が中を覗いている。6匹のぬいぐるみに2人の子どもが箱庭の外の人形の家奥にさらわれてしまう。それを母親と父親で追いかける。何匹かと親が戦っていると、子どもも中から戦い逃げてくる。子どもは「怖かったよ。服を脱がされ

そうになったよ」と、親に抱きつく。2人の赤ちゃんはその間に自分たちで旅に出る。大きなベッドにThが子どもを真ん中に寝かせ、母親と父親をその両側に寝かせておいたが、親は旅に出た赤ちゃんを探しに行く。シルバニアハウスの2階で泣いている赤ちゃんを見つけるが、一人はボールプールの中に落としてしまう。「探さなきゃ」と自らボールの中から探しあてて、ベッドに家族6人を寝かす。

幼児の使う玩具を「誰も見ていないからやっていいよね」と、型あわせなど、一通り遊ぶ。電話機を持っていたのでくもしもし誰ですか>と質問したが「言いません」。ボールプールに入り、中からフリースローを続ける。時間だが、ボール全部なくなるまでやるときかない。<また今度ね>と促すと、ボールプールの中に寝てしまう。その後もぐずぐずと理由をつけて退室をしぶる。はしゃいで転ぶと「バカ」「ボケ」と吐き捨てるように言う。<痛い?大丈夫?>の問いに「痛いに決まってるだろ」と言い放つ。

待合いにB男と母親がおり、A子が母親に買ってもらった新しい玩具をB男がめざとく見つけ、母親に「ずるい」と詰め寄る。その様子を見ながら、「これするとお兄ちゃんすごく怒るの」とThに耳打ちして、B男に見えないようにあかんべをする。

第6回 Thの前の面接が長引き、5分遅れる。「すぎちゃったよもー」と言いながら入室。真っ先にボールプールに沈み込み「沈んでく〜」と。ビックボールに向かって「ったく、……みたいなボールだな」とつぶやくがはっきりとは聞き取れない。ボールプールの中から、ストラックアウト。次にダーツの勝負をするが、自分が不利になると、Thの点数を消してしまう。<(点数の上に)Thの名前も書いて>と言うが、「知らないもん」と言ってそっけない。うまくいかないThに対し

て命令口調になる。電子ピアノで高いキーを押して「天使の声」、低いキーを押して「悪魔の声」と言って、しばらく交互に弾くが、「戦いだ」と両方のキーと他のキーをめちゃくちゃに弾く。ミニカーを使いパーキングのらせん通路をのぼらせ全部のスペースに駐車させようとする。Thにミニカーをもっと探すように指示を出す。最後にチョロQ2台を渡すと追いかけてこを始める。「わー逃げろ」「待てよ、こら……って言ってるだろ」とブツブツ言いながらカーチェイス。箱庭の中に逃げ込む。

[箱庭5] ①箱庭に逃げ込んだミニカーは砂の中に隠れる。そのミニカーを少し大きめのシルバーのミニカーが探すというシーンが繰り返される。<なんだかドキドキするね。どっちかA子ちゃん?>と問うと、しばらくThの目を見つめ、「こっち」と逃げる方を指す。<追われるのは怖いね>と声をかけると、しばらく黙った後に「でも、ここ(箱庭)はこれの家なの」と追うミニカーを静かに指す。その後もしばらく砂の中に隠れたり、追う方も砂の中に隠れ、罫をしかけたりを続ける。②「そうだ、動物も入れて、砂で隠して見つけよう」と岩と橋を置き、動物を隠す。隠し終わったところでトイレのため退室。戻ってから、尾をアンテナのように立たせた蛇が隠れた動物をムシャムシャ食らいつくように探し出す。蛇が寝ている間に「そーっと、そーっと、トントントン」と箱庭の外に逃げる動物もいた。最後は蛇が砂に埋まって死んでしまう。終了後も動物を砂の中に隠しておきたがる。

第7回 ボールプールに荷物を隠し、Thに触れそうなくらいすぐ横にすわって、動物の病院を組み立てる。写真通りにこだわり、Thにやり直しを命ずるがいつもより穏やか。箱庭に裸足を入れる。「気持ちいい」としばらく砂に埋めたり、出したりする。制止しても「ちょっとだから」と

Thを振り切って強行。ボクシンググローブをつけ、Thを相手にしようとするが、思い直してThが支えるクマのぬいぐるみと闘う。その後、「クマさん好き」と抱きつき、床をゴロゴロ。起きあがって、ぐるぐる回って照れくさそうにダンス。リカちゃん人形、リカハウスで遊ぶ。“かわいくない”人形の洋服を脱がし、“かわいい”人形が独り占めしてパーティーに行く。

[箱庭6] パーティー会場を箱庭の中に作る。初めは家のミニチュアを置くがすぐに取り出し、人形を箱庭に入れると裸足にして、「海のパーティー会場にしよう」と水着に着せ替える。椰子の木を置き、デッキチェア、貝殻、ビー玉、ガラスの石を置く。貝殻に耳を当て、「風の音がする」とうっとりする。パーティー会場に客を招こうとするが、他の人形は水着がないので、シルバニアのラッコの赤ちゃんを連れてくる。時間となるが、なかなか終われない。

待合いに戻るが母親が迎えにきておらず、「終わって戻ったら絶対居てねっていったのに」とつぶやく。ゲームボーイをして待つが、母親が到着しても顔もあげない。

第8回 時間より前に来て一人で待っている。パズルの家を取り出し、「これを壊して、作る」と、パズルを壊すが、乱暴な感じではない。手伝いながら、半分ほど作るが難しいと途中であきらめる。牛の乳搾りを甘えた声でやりたがる。故障していたので新しいおっぱいに変えてあげると、腹這いになってしばらく熱中。3回ミルクを絞りきると、「休憩」とゴロリと横になる。シャチの浮き輪に乗り、一人でピョンピョン。Thと頭がぶつかり、ミルクもこぼれるが、意に介さぬ様子で、「モーモー片付けといて」とThに言い、シャチに乗り続ける。テントの下で、レゴブロック。「Thも入っていいよ」と招き入れ、見本にある家を作ら

がる。「とーちゃんがない、あっ、いた」などと言いながら、家族や必要そうなブロックを探す。「ほらっ、これだろ」「バカ」「早くしろ」などと独り言のような口調で言いながらThに渡す。途中から家作りはThに任せ、自分は人形を自転車に乗せて旅に出る。「帰ってくるまでに作っとけよ」。人形で遊びながらも、Thの家作りの進行を確かめて、「屋根はどうするんだよ、屋根は」などと乱暴な口調で言うが、自分で探して作ってみせる。家が完成すると人形の家族を配置する。「これ取っておきたい」と眺めながらしんみり言う。デジカメで写しておくことを提案すると、最後の仕上げに取りかかる。時間になると、レゴの家は自分で片付けると大切そうに分解してブロックに「バイバイ」と声をかける。パンチング人形を2～3発たたいて退室する。

第9回 入室するとパンチング人形を部屋の真ん中に持ってきて、数回思いっきり蹴る。電話機、指人形など遊びはすぐに次の物に変わるが、收拾が付かない様子ではない。レゴで再度家を作らたがるがブロックが足りず、他の玩具をいろいろと物色する。お腹痛いと床に寝転がり、しばらくしてトイレに行きたがる。トイレから戻るとソファに座りしばらく休みダーツをしたあと、箱庭を始める。

[箱庭7] 砂に手を入れて「冷たくて気持ちいい」。貝殻を上からポトポト落として砂浜を作る。右半分は海に左半分は人の住むところにしよう、と陸地にはおはじきを石にみたてて落としていく。木を中央下に数本置いて“森”を作り、右下に岩を置く。人も必要と、兵士を陸の方に「森の向こうをねらって」びっしりと置く。「向こうは海じゃなくて動物を置こう」と貝殻を取り除き、兵士に向かって動物をあるだけ置く。〈そろそろ、時間〉と告げると、「待って、まだ戦いは起きてないの。終わったら、終わりにする」。パンパーンと銃声で

戦いは兵士から始められるが、大きな虎とライオンが次々と兵士を倒す。全員やっつけると「やったあ」と虎とライオンの足をあわせる。1～2本戦いで倒れた木を元に戻して箱庭を終了(図1)。

馬の玩具を欲しがすが、次にまたこの部屋で遊ぼうと促すとすんなり退室。落ち着いた遊び方だが、Thに対しては準備や片付けを命令する。

第10回 鼻歌を歌いながら入室。しばらく歌いながら遊ぶ。レゴの家作りを始めるが、ブロックが足りないのでやめる。ジグソーパズルも途中でやめてしまう。

[箱庭8] サラサラと砂を触り、「気持ちいい」。Thに命じて、家を集め、「ドラエもん」の街を作る。左側に家が配置され、左下にドラエもんの家。左上には駅を置く。右側は木がたくさん生えている“裏山”、その下には原っぱを作る。街と“裏山”を橋が繋ぐ。おばあさん、母親、父親、男の子、女の子の人形を選ぶ。男の子を持ちながら「お兄ちゃんはすぐ(A子のことを)“バカ”って言うんだ」。街に人形を配置。ドラミちゃん、ポケモンやデジモンは裏山に暮らしており、強いポケモンが橋の上で街を見張っている。「裏山がトラクターで壊されそう。強いポケモン、デジモンが橋の上で迎え撃つ。弱いポケモンたちは信用しているから寝ている」と、橋の前にトラクターやブルドーザーを並べる。戦いは起こらず、みんな説得して工事はなくなる。もう一度、女の子が街の方からやって来て、工事の車を説得。感謝したポケモン達が「ありがとう、ありがとう」と言いながら原っぱに立つ女の子の周りに集まる。ポケモンたちは女の子に街に帰らないで欲しいと懇願する。女の子は両親に相談すると、母親が「みんな家に来ていいわよ」と、家ごと原っぱに引っ越しをする。男の子は「俺の部屋には入るな」と言い、駅から友達の家に出る(図2)。

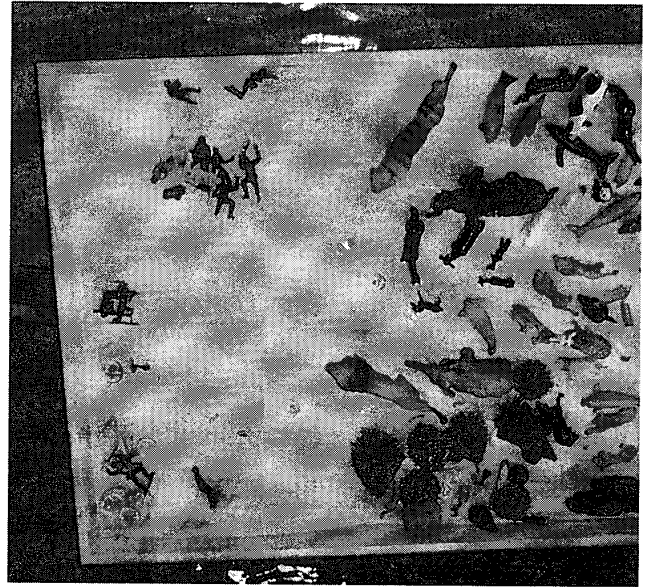


図1 (箱庭7)

第11回 「一人で来た。カードも一人で出した」。入室すると真っ先にクマのぬいぐるみに抱きつき、ゴロゴロ。モンキーバランスゲームをしながら、恐竜の出る最新のビデオを観た話をする。

[箱庭9] 砂を散らかしたり、そっと足を入れ「気持ちいい」。箱から砂は出さないで遊ぶこと、足は入れないことを伝えるが返事はせず、砂を握り、Thに投げつけようとする。顔は笑っており、真似だけ。棚をあまり見ずに、恐竜と動物を全部持ってくるようThに命ずる。「～取って、～も取ってって言ってるだろ」。左半分には恐竜が、右半分には動物が散在し向かい合い、戦う。右上の隅には岩が置かれ、中央下には木が一本置かれる。動物の前線には大きなライオン、虎、象などが並べられ、他の動物たちの盾となって戦う。恐竜が動物を狙うが動物が勝つ。蛇は砂に隠れ、一旦恐竜の味方になってしまうが、動物側に戻る。キリンは水を飲み、葉を食べる。戦いの上空でポケモンは卵から進化して飛んでいる。

テントの下でままごと。A子の両側にクマのぬいぐるみを置き、Thとトトロが向かいに座る。A子が母親役。トトロが父親役。クマは姉たち。Thが兄役。A子が母親役で料理をしたりするのだが、

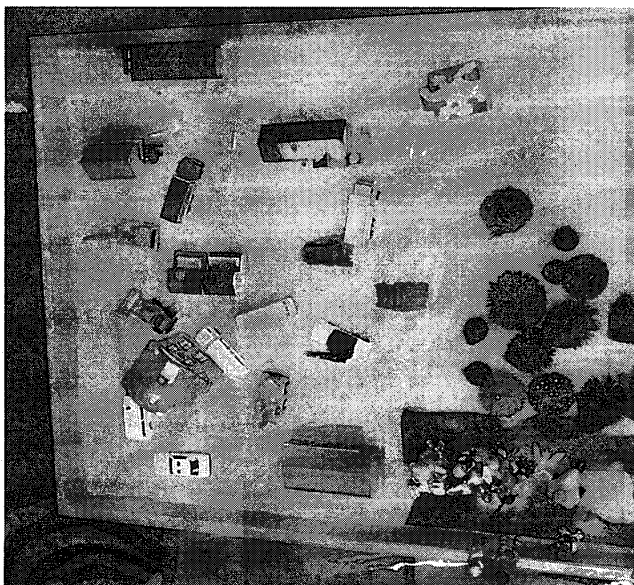


図2 (箱庭8)

しばらくすると「私、赤ちゃんになる」とバブバブ、ゴロゴロ始める。寝ながらダーツで遊ぶが、すぐに立ち上がって投げる。＜赤ちゃんから大きくなったね＞と声をかけたところで時間となる。片付けをしながら、シルバニアの犬を取り、持って帰りたがる。制止するが、Thに先に退室するように命じて、シルバニアハウスの上に覆い被さり、何かをさっとポケットに入れる。＜それで遊びたい気持ちはよくわかるよ。でもこのお部屋の物はここの中だけで遊ぼう。今度、それで遊ぶって予約カードに書いておこう＞と言うと「うん」と、ポケットを押さえていた手を離す。中から布の切れ端のような玩具のベットのマットが出てくる。母親は時間に迎えに来ておらず、15分待合いで待つ。

第12回 A子は先に入室するとテントの下に隠れている。ビッグボールで鞠つきを見せてくれる。「児童館ってところで大会があるの」。オセロを指し、「あんたやったことないの」＜あるよ。A子ちゃんは？＞「何回もあるよ。児童館ってところで大会やって優勝したんだ」大会のことを詳しく質問すると、チラッとThを見てから、Thの背後にある棒のついた人形で遊ぶ。カーテンの影に隠れ、人形だけ出し、「僕の名前は〇〇」と自己紹介するが、早口で聞き取れず、もう一度

名前を尋ねるが、プイッとカーテンの影に隠れ、人形もカバーの中に入ってしまう。もう一度頼むと、「アホ」「バカ」「マヌケ」……と人形を出したり隠したりしながら、Thに対して文句を言う。言い終わるとThに近づきながら、続けて悪態をつき、人形をThの顔に近づけ、「お前なんか大嫌いだ」と言い放つが、心底から言っているようには聞こえない。＜嫌いと言われて悲しいなあ＞とつぶやくと、人形を女の子、Thを男の子と前置きしてから、「ごめんね。お兄ちゃんにあなたと仲良くしちゃだめって言われてるの。本当は好きだよ。でも、仲良いことはお兄ちゃんには隠しておいて」と人形に言わせる。すぐに人形は「兄」(B男)に変わり、「おい、あいつと仲良くしてただろ。まあいいや。許してやる」と展開する。その後、ボールプールから、全部ボールを出して、ホッケー、ゴルフ、テニスと遊びを変える。うまくいかなくなると動物ごっこを提案。お互い動物になってしゃべってはいけないという。お医者さんごっこで終了。ボールの片付けを遊びながら手伝い、「最後はA子いい子だったでしょ」と言いながら退室。待合いは、母親が待っているはずだったが、先に帰っており、代わりに父親が来る。

第13回 一気にテントの下に隠れる。中から「痛いよー」と甘えた声。覗いてみると、折りたたみ式のテーブルの下敷きに。＜大丈夫＞と声をかけるとケロッとして飛び出してくる。鞠つきの後、リカハウス、シルバニアハウスなど人形の家を、部屋の中央に集め、Thにもセットするよう命ずる。初めに頼む時は甘えた頼み方だが、Thから質問するとだんだんに「～って言ってんだろ」「黙れ」と荒々しくなってThを睨んだりする。黙って見ていると「～って言って」と注文をしてくる。猫になって、Thに向かって飛びかかってきたり、睨んだり、ひっかこうとしたり、甘えと攻撃性の表現が続く。片付けながら、シルバニアの赤ちゃんをサッと自分のポーチに入れる。＜仲良

く遊んでもらって一緒に入っちゃったかな」と声をかけると、「そうかも」とポーチから取り出す。「ふーなんか頭がクラクラする」と言いながら退室。一転、待合いではすがすがしい表情。Thにハム太郎のシールをくれる。

第14回 鞠つきを歌に合わせてやってみせる。一つずつ難度が増していく。失敗するといらつく様子も見えるが、大きな気持ちの変化なしにやり終える。BB弾を見つけ、Thに向ける。<人に向けて打つのはやめようね>と言うと、カーテンに向けて数発連射。気持ちよさそうににっこり。バトミントンのネットを張るようThに命じ、その間、ラケットを振ったり、玩具の棚を見回したりし、結局、ままごとをやりたがる。A子が赤ちゃん、Thが母親役。ハイハイしてテントの中に入り、ぬいぐるみに抱きつく。「ここを赤ちゃんのお部屋にしましょう」とうっとり、にっこり。クッションやブランケットを要求すると、ぬいぐるみに囲まれて横になる。他のぬいぐるみを届けてやると、ニャーニャ、ウーウ、ガーガなど名前をつけてかわいがる。乳幼児向けの玩具も喜んで、ひとつひとつ確かめるように手に取り、驚くと目をぱちくりさせ、赤ちゃんになってしまったよう。「赤ちゃんの部屋」は楽しく、「仲間達」とおやつを食べて終了。最後に鞠つきを見せてくれる。母親が迎えにきており、笑顔で帰る。

4 考 察

1) メタファーの使用・理解

まず、第1回目のセッションは、「その後の治療の全過程」がちりばめられ、「その治療の問題点が出現する」といわれているように、大切なセッションである。そこで、第1回目を中心とした初期のセッションを詳しく見ていきながら、A子の問題状況をまず考えていきたい。

クライアントのメタファー（隠喩）の使用とその理解は、心理療法におけるひとつの特徴である。

特に遊戯療法におけるメタファーとは、言葉による比喩的表現だけでなく、遊びや箱庭を通じた表現を含むものである。言葉で具体的な内容に直接触れることが辛くなるような事態、あるいは普通の言葉ではどう表現したらいいか分からないことに、メタファーの使用は効果的である。しかしそれだけでなく、言葉以前の混沌とした内的世界もメタファーの形で表現されることがあるし、いくつかの気持ちが重ねて表現されることもある。このように様々な側面があるが、概してメタファーは物事をマイルドに表現し、しかも、理屈抜きに私たちの感性に直接訴えかける性質を持っている。また、直接的な言葉による表現と違って、子どもが明確には意識していないこと、ときには無意識の領域に隠している感情や衝動や心の傷と関連することが表現される。セラピストは、メタファーの背後にある子どもの思いを大切にしつつ、メタファーのレベルで反応を返す。このようにセラピストはメタファーのやりとりを通じて、子どもの内面に深く触れながらも、いたずらに子どもを脅かすことを避けることができる。

第1～3回までのセッションでは、A子は主に箱庭を用いて、現実を表現している。[箱庭1]での、蛇から隠れたり、見つかって襲われたりというテーマは、B男に追われる自分、親戚に追われるB男、またそういった彼女を取り巻く状況に呑み込まれる不安が遊びの中に表現されていると思われる。メタファーを用いることで、物事をマイルドに表現できる面もあるが、その反面、メタファーにはものごとの本質に直感的に繋がる力も持っているため、A子は第1回目に箱庭を行う中で家族に対する怒りや恐怖、強い願望、不安などを体験し、箱庭を中断し、テントの中で休んだと思われる。休んだ後にA子は箱庭を再開し、隠れている物を探す、あるいは隠れている物が襲ってくるというテーマが繰り返された。箱庭による表現によって、不安を喚起されたと思われる後には箱庭を中断したり、トイレに行ったりして休憩を

いれるのは、その後も何度も繰り返された。プレイルーム外でのA子は、自らの日常生活について語ることはめったにない。例えば引っ越しなどの情報もA子からは語られず、セラピストからの質問にも曖昧な反応が多い。表面的、言語的には、家庭や学校に関しても、うまくいっている部分を断片的にしか語らない。しかしプレイルーム内の遊びでは第1回目から、A子は自らの抱えている様々な感情を遊びとして表現した。これは、プレイルームは現実生活とは異なる世界であり、我慢したり、装ったりする必要のない場であるということを感じ覚的に察したものと考えられる。しかし、まだプレイルームやセラピストとの関係性は信頼しきれぬものとなっておらずメタファーを使用してもなおA子を襲う不安や恐怖は大きかったのではないだろうか。このセラピーの場をA子にとって安心できる場にするのが、その後のセッションにおける最初の治療目的となった。

その他に第1回の箱庭では、砂に動物を隠すということ、橋を置いたという特徴がみられる。砂に隠すということは、自分の本心を砂によって覆い隠し、そうすることで自分の不安をやわらげていると考えることもできよう。第1回ということもあり、自分の考えや気持ちを表現することの不安と抵抗も強かったことを示しているように思う。あるいは、今の状態を再生するために一度死ぬことを象徴しているとも考えられる。橋は2つの世界を統合する役割を担っているといわれている。橋とその行く手を阻む猛獣達は、橋を渡って行きたいが、まだ怖くて渡れない。あるいは、まだ誰も内部に入れたくない、信頼していないというメタファーとも受け取れる。箱庭の空間をどのように用いるかによって、その意味が異なるものかどうかを分析してきた「空間配置」の理論によれば、左側はその人の内的世界、無意識界を、右側は外的世界、意識界を示すことが多い。A子の箱庭において水の領域を挟んだ右側の領域が非常に小さいのは、A子が外界に対して恐れや不安を抱えている点が反映されていると考えられる。しかし、左右の領域は橋によって繋がれており、A子の抱えている心理的な問題の統合への兆しが感じられた。こういった箱庭に見られる分離や孤立化された部分がだんだんと統合されていくことは、治療の過程に生じるとされており、2つの世界に「戦い」という力関係が働いたり、橋で結ばれたり、両者の間に話し合いが持たれたりしているときは統合への努力があると見られている。

抱えている点が反映されていると考えられる。しかし、左右の領域は橋によって繋がれており、A子の抱えている心理的な問題の統合への兆しが感じられた。こういった箱庭に見られる分離や孤立化された部分がだんだんと統合されていくことは、治療の過程に生じるとされており、2つの世界に「戦い」という力関係が働いたり、橋で結ばれたり、両者の間に話し合いが持たれたりしているときは統合への努力があると見られている。

2) 箱庭に現れる変化

「無意識の問題は箱庭の中で一つのドラマのように演じられ、葛藤は内的世界から外的世界へと移され目に見えるようになる」とカルフ (Kalff, D.M.) が述べているように、箱庭の登場によって、無意識のはたらき、治療過程の変化が直接目で見え、それをクライアントと共に体験することができ、記録することによって振り返って見ることができるようになった。本事例においても箱庭による遊びが展開されているが、細かな解釈というよりも、遊戯療法の展開の中に位置づく箱庭の変化を見ていきたい。

箱庭の表現には次のような段階の生じることをカルフは記述している。それは次のように示される。「1. 動物的、植物的段階」「2. 闘争の段階」「3. 集団への適応の段階」。箱庭の表現段階には動物や植物による混沌とした表現の後に、明確な対立や闘争の表現が生じ、この対立者の統合を経て、自我がその環境へと適応していく段階が生じてくると考えられており、A子の流れもこうした段階が見受けられる。

[箱庭1] ~ [箱庭3]の間は、カルフのいう「動物的、植物的段階」と捉えることができよう。混沌とした、原始的なA子の心象風景を見ることが出来る。狙い、狙われる世界である。[箱庭3]では、自己像と思われる子犬が出現するが、荒涼とした岩山にたたずみ、母親を探し遠吠えする。この子犬も橋の上に立つがその先には進めないで

いる。このように、初期の箱庭は、見ている者も心痛くなるような物語が展開されている。遊びであるはずなのに、これらの箱庭ではA子は直接に気持ちを出し過ぎてしまい、かえって不安が喚起されている。そのため他の遊びで休んだりすることが繰り返される。気分を変えようと〔箱庭3〕における子犬の出現の後にも箱庭を中断し、描画を試みるが、それでも暗い色になってしまい、「もうやめーた」と遊びに熱中できなくなってしまう。

〔箱庭4・5〕においても前回までと同様の狙い、狙われるというテーマが繰り返されている。〔箱庭6〕になるとそれまでの、迫害的なイメージが薄れた、ファンタジーが繰り返されるようになるが、一人だけのパーティーに寂しさを感じる。

〔箱庭7・8・9〕は戦いがテーマである。カルフの言う「闘争の段階」と言えよう。それ以前は海や川で分断された左右の領域の差が大きかったが、拮抗した2つの世界の戦いに変化してきている。A子の中の外界に対応する力が育ってきていると考えることができる。〔箱庭7〕では2つの世界の間には橋が架かっているが、それを渡る女の子が出現し、戦いを未然に防ぐ。「渡河」・「橋を渡る」という主題は、「人格の発展に立ち向かっていくクライアントの姿勢を如実に示す」と捉えられている。2つの世界の間には話し合いを持ち、橋を渡る少女は、A子が自分の問題に立ち向かう力を獲得しつつある姿を無意識に表現したものと感じられた。〔箱庭9〕では再び、戦いが起こるが、戦いの後、水を飲み、葉を食べるキノコの出現や、戦いの上空で進化するポケモンが、現実に巻き込まれず距離をとって対処するA子の力の萌芽を象徴的に感じさせるものとして出現していると思われる。

3) 転移と遊びの変化

治療の場で、クライアントがセラピストに対して抱く感情や思い込みを転移という。肯定的に理想化されたり、好意的な感情を向けられることを

陽性転移といい、否定的、拒否的な感情を向けられることを陰性転移という。

私たちは幼少期から、「重要な人々」（主として親）から働きかけを受けて成長する。「重要な人々」のイメージは内在化されており、その人々の行動パターンは自己の行動的パターンとして取り入れられている。私たちの心の問題は、これら幼少期に形成した内的な人間のイメージやパターンに縛られている状態を示していると言われている。セラピストは、治療の場でどんな転移のパターンが自分に向けられているのかを探っていき、クライアントもセラピストと共に時間をかけてこのパターンを認識していき、修正・変容していくプロセスをたどる。転移は、激しい怒りや愛情への渴望などつよい情動をとまなうことが多く、クライアントにとってもセラピストにとっても過酷な体験となることもある。しかし、この激しい情動体験を経ていくことによって、内的な基本的イメージの組み替えや修正ができると言われている。

クライアントの側に生じる転移に対し、セラピストがクライアントに対して抱く感情を逆転移という。クライアントの激しい情動に対応して、セラピストもさまざまな情動体験をする。この強い転移に巻き込まれずにいることが、治療を中断したり、面接関係を破壊的にしてしまわないためには重要になってくる。治療の過程ではこういった感情や思い込みが、常に無意識的に起こっていることを理解しつつ、それを扱っていかなくてはならない。

A子への遊戯療法の過程における転移関係の成立と変化をたどっていくと、第1～4回のセッションでは、まだセラピストのことをどう認識しているのか様子を伺っている段階と考えられる。そのため、遊びもセラピストとの関わりを重視するものではなく、箱庭など主にA子一人で展開できる遊びが中心となっている。まだ安心して遊びに没頭できない感じが伝わってくる。第3回のセッション終了直後に、プレイルームにB男が乱入し

てしまうことがあった。A子にとって、誰にも邪魔されない安全な遊び場としての枠が守られなかったため、第4回にはそのことを反映して、現実を引きずられた遊びが展開される。「これくらいまであれば……大丈夫だよね」という言葉はセラピストに対して、しっかり守ってよと発している言葉に聞こえる。

第5回から、2つの家をあわせてひとつの家にするという遊びが何度か行われるが、その調整はうまくはいかない。2つの家は、現実のA子の家と引っ越した祖父母の家を示すものでもあり同時にA子の現実生活とプレイルームの世界が、異なる世界として感じられるようになってきたことを示すものとも考えられる。現実生活と切り離されたこのプレイルームで展開される世界が、クライアントのメタファーの世界であり、クライアントとセラピストの世界として展開されていく。これは転移と逆転移の世界でもある。こうした流れは、プレイルームでの遊びが治療的遊びになってきた兆しとみることができる。現実にあまり引きずられすぎない治療的遊びが展開し始めたことは、A子が第6回のセッションからほぼ毎回、プレイに入る前にボールプールに沈み込むか、テントの下に隠れるという行為を見せたり、また、箱庭に入るときも手や足を砂に入れて、「気持ちいい」とその感触を味わってからプレイを始めるようになったことから感じられる。それは現実の世界からファンタジーの世界に入るための儀式のようでもあるし、より退行した深い部分へと切り替える儀式のようでもある。こうした変化と並行して、第5回くらいから、A子のネガティブな感情がセラピストに対してぶつけられるようになる。具体的には、組み立てるのが大変な卓球台やバスケットの支柱作りを次々とセラピストに命じ、結局はそれで遊ばず、別の要求をぶつけてくる。それが思い通りにいかないと、おそらく自分がB男や、あるいは両親を含めた大人からぶつけられているだろう暴言をセラピストに向けてく

る。このような陰性転移は、第12回あたりから激しさを伴って現れてくる。

A子の甘えと激しい攻撃の中で翻弄され、セラピストの側にこのままでいいのかといった思いが沸くことも何度かあった。

第14回ではA子は、テントの下で本当の赤ちゃんのようにつろぐ遊びを展開するようになる。セラピストに対する信頼感を軸とした陽性転移も安定したものとなり、治療のベースができたと考えられる。その後のA子のセッションはあまり直接的すぎない、多様なメタファーやファンタジーを使った遊びがプレイルームで展開されるようになる。

これまでの遊戯療法の蓄積の中で理論化されてきた、メタファーの活用、治療変化の把握、転移の活用といった、治療機能が、少なくとも、現時点ではA子の援助に一定の意味を持っていることを確認することができた。今度もそれらの治療機能の意義の検証を続けると同時に、今後はセラピスト対クライアントという一対一の関係を軸として開発されてきた療法の多角的な関係（複数のセラピストとクライアント：この場合は家族）への拡張の課題も視野に入れながら、当事者が抱えている問題の解決を促すため、福祉や教育と心理療法との連携についても心理臨床研究の立場から取り組んでいきたいと考えている。

参考文献

- 鮎田典子：1999「遊戯法～プレイセラピー～子どもの心理臨床入門」新曜社
- 河合隼雄編：1969「箱庭療法入門」誠信書房
- 河合隼雄編：1990「事例に学ぶ心理療法」日本評論社
- 馬場禮子：1999「精神分析的な心理療法の実践」岩崎学術出版社
- 弘中正美：1999「遊戯療法」現代のエスプリ 389 至文堂
- 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
- 森谷寛之：1995「子どものアートセラピー～箱庭・描画・コラージュ～」金剛出版

(2001年9月28日 受理)

Play Therapy for a Young Victim of Domestic Violence

Mayumi Hoshino

Abstract

This paper is a case study of how Play Therapy is used with a girl who is a victim of bullying by her older brother, who is both abusive and aggressive. This brother was also victimized by domestic violence.

Play Therapy started by S. Freud as a way to apply psychoanalysis to children. Since its start a lot of theory and practice regarding therapy for children has been accumulated.

This paper deals with the therapeutic function of metaphor, transference relationships and facilitated Play Therapy. It makes clear the positive and negative aspects of Play Therapy.