

プレイセラピー過程の象徴的観点からの読み取り — 登校を渋る小学1年生男児のセラピーをもとに —

Understanding the playtherapy process from the viewpoint of the symbols — A Playtherapy with the first grade boy who is difficult to go to school —

隈元 みちる* 竹間 智子** 松本 剛* 上地 安昭***
KUMAMOTO Michiru CHIKUMA Tomoko MATSUMOTO Tsuyoshi UECHI Yasuaki

本論文では、登校を渋る小学一年生男児のセラピーを元に、その過程を面接の中で見られる変化としてのものと、象徴的な観点からの流れとしての二観点からの読み取りを行った。面接の中での変化としての読み取りは、初め口が重くほとんどセラピストとも会話をしようとしなかった男児が様々な遊びの中で、攻撃性をも表出することができるようになり、再登校が可能になったというものである。一方で、男児がセラピーに持ち込んだぬいぐるみなどの役割をその象徴面から読み取ると、原初段階の葛藤が変容していく過程として捉えることができ、現実的な再登校がなされたあとも、変容の過程が続いて行くであろうことが見て取れた。セラピストが象徴的な観点からも面接の過程を読み取っていくことで、クライアントの人生そのものや面接自体が深まることが期待できることが示された。

キーワード：プレイセラピー、象徴、変容過程

Key words : playtherapy, symbols, transformation process

I はじめに

心理臨床の面接室を訪れるクライアントは、何らかの主訴を持って来談する。そのため、面接室ではまずその主訴を取り上げ、その主訴の変化・軽減が目的とされる。しかし、面接者としてクライアントに会うとき、しばしば主訴以外の底流にあるその人のテーマやその人が生きるということ全体が、面接者に迫ってくるように感じられることがある。主訴を取り上げる一方で、それらを面接者が十分に読み取り（それを面接の俎上にのせるかどうかはともかく）、その物語を面接者も生きることで主訴の変化・改善だけにとらわれないその人全体を受け止める器ができるのではないかと考えられる。

ここでは、小学一年男児との6回に渡るプレイセラピーを報告する。その上で、面接の中における流れの読み取りと、象徴的な側面からの読み取りを行い、面接室で展開される二層の物語について考察していきたい。

なお執筆にあたり、事例の概要を竹間・松本がまとめ、面接のスーパーヴァイズを上地が担当した。隈元が全体を統括し、考察を中心的に進めた。

II 事例の概要

1. クライアント（以下CI）：小学1年生男児（普通学級在籍）。
2. 主訴：みんなと一緒に学校へ登校したいができない

（母親談）。

3. 家族構成：父・母・姉（小3）・CIの四大家族。

母親は専業主婦で元小学校教諭である。

4. 生育歴・面接までの経過：

CIは、幼稚園の頃から真面目に通園し、無遅刻無欠席だった。しかし一方では、友達に対して適切な意思表示ができず、また言い争いや喧嘩もできないでいた。CIは帰宅後、母親に当たり、その不満を解消していた。

小学校入学当初、CIには登校渋りがみられたが、母親が無理に登校させ、1学期の間は普通に登校していた。CIは授業をまじめに受け、家では残す食事も、給食では残さず時間いっぱいまで頑張って食べるなど、いわゆる「よい子」であったという。

2学期に入ってCIは登校を渋りだす。2日間学校を休んだ後、CIは母親と一緒に保健室登校を始めた。CIは「学校に行きたいのに行けない」のだという。9月の運動会の練習は母親が見守る中、少し参加する。母親がCIに黙って帰宅するとCIは母親を追って帰ってしまう。CIは「お母さんと離れたくないんや」と言いつつ、「僕、いつになったらみんなと一緒に（学校へ）いけるのかな」と母親につぶやいたという。

当初は親子で来談するも、母親のみがCIについて相談する形であった。母親が面接室で相談している間、CIは隣のプレイルームで1人で遊びながら待っていたが、

*兵庫教育大学（臨床・健康教育学系）

**埼玉市立岸町小学校

***武庫川女子大学

平成18年4月19日受理

5～10分に1度、母親がいる面接室に来ては甘えるため、面接はその都度中断した。松本による母親面接が3回続いた時点で、「1人で登校できるようになってほしい」という母親の主訴に応ずる形で、松本からCl.のプレイの並行面接が提案される。母親は女性のプレイセラピストを希望し、Cl.とのプレイセラピーを竹間（以下Th.）が担当することになった。

Cl.は1学期間、普通学級にて学校生活を送っており、Cl.と母親、松本とCl.との会話などから、発達・学習の遅れを考慮する必要はないと判断された。それらを評価する心理テスト等によるアセスメントは行っていない。

5. 面接の構造と方針

Cl.が1人で再登校できることを目標とした。Cl.の登校渋りからの回復と心理的成長のために、プレイセラピーを中心とした構造とした。幼児期からCl.は十分な感情表出が難しいこと、1人で登校したいが出来ないという状況がみられたため、プレイを通じて感情表出を促し、心的エネルギーを充足することに主眼においた。

また母親との並行面接による、母親への心理的援助も同時に行うこととし、松本が母親の面接を担当した。

6. 面接過程

以下、#は面接回を表す。また、Cl.の発言を「」、Cl.の母親の発言を《》，Th.の発言を<>で示す。

#1 X年11月21日

母親とともにCl.が来談。Cl.は、ライオン、ゴリラ、トトロに出てくるカメのような生き物のぬいぐるみを抱きかかえるようにして入室した。終始ややうつむき加減であり、自宅から持ってきたライオンのぬいぐるみを介し、明確には聞き取れないような言葉を発する。

最初にCl.は、ぬいぐるみのライオンが輪投げをするかたちで遊び始めた。Th.はCl.が持って来たゴリラとカメのようなぬいぐるみを抱きしめながらその様子を見ていた。輪を投げ終わるとCl.は、ライオンのぬいぐるみを使って、Th.の抱えていたカメのぬいぐるみの首に6つの輪投げの輪をかけてくる。Cl.が短いカメの首に熱心に輪をかけている様子を、Th.は、遊びの輪に入ってきてよいというサインであると感じた。ライオンを介してCl.がすべての輪をかけ終わった後、今度はTh.がカメを介してその輪をライオンに返す。このときTh.は、Cl.のペースで遊ぶことを配慮している。

この後Cl.は、迷路ゲーム、クレーンゲーム、パチンコゲーム、黒ひげ危機一髪ゲームといった、ついたての奥にあるゲームを進んで出してきた遊びを次々と変えながら、1人遊びを続けた。Th.はCl.の近くで遊びを見守ったり、声をかけたりした。Cl.のゲームを探す身体の動きも少しずつではあるが、活気付いていく。

最後のダイヤモンドゲームの時、Cl.はライオンのぬいぐるみを使い声色を変えて「ようし、勝負だ」とTh.

に言う。Cl.がジャンケンのポーズをし、Th.もそれに応じてゲームが始まった。ゲームのルールはCl.自身が決める。コマの進め方の規則性はなく、Cl.はその都度Th.にルールを教えながらゲームは進む。Th.がコマを動かすとき、<ヨイショ>と声をかけるとCl.は「コラショ」と続け、またCl.が「ヨッコラセ」と言い始めたのでTh.は<エッコラセ>と答えた。両者の声は次第に大きくリズムカルになっていった。

Th.がカウンセリングの終わりをCl.に告げると「えー」と言い、時間があればまだ遊びたい様子であった。Cl.は、後片付けをきちんとし、家から持って来たカメのぬいぐるみは自分の着てきたジャージに包むように隠し、ライオンには自分と同じようにマフラーをさせて退室した。

#2 X年11月29日

Cl.は、終始、自宅から持ってきたライオンのぬいぐるみを小脇に抱えて遊んだ。Th.は、Cl.の入室時の表情が前回より柔らかく目で挨拶をしているという印象を受ける。Cl.は駆け足で入室し、前回遊んだダイヤモンドゲームに飛びつく。この様子からTh.は、Cl.が予めこのゲームで遊ぶことを心に決めて来談したのではないかと想像した。コマをボードに並べている途中で、Th.が前回とは異なる陣地にコマを並べているのにCl.が気づき、「色！色が違う！」と指摘する。Th.は照れ笑いをし、Cl.も笑顔を返した。

ゲームは、両者が声をそろえたじゃんけんから始まった。コマを動かす際に、Th.が<へへへ、作戦だ>と言いながら、敢えてCl.の陣地の前をコマで遮る形をとると、Cl.は「そんなの、すぐに越えられる」「ふふふっ」とニタニタ笑う。Cl.の表情が変わってきたことがわかる。Th.が、<頑張るぞ、えいっ>というとき、Cl.も「えいっ」と言い返す。互いのコマを動かしていく中で、Th.の負けが明らかになると、Cl.は「そう来てももう負けだよ」と言いつつ、Th.に「ここに(コマを)置けば？」と提案する。また、Cl.は持って来たライオンのぬいぐるみの顔に触れて「もう負けなのにね…」と声色をかえて言い、打つ手がなくて困っているTh.を喜んで見ている。

Cl.の勝ちが決まると、Cl.は「また、やろう」とTh.を誘った。1回目と異なり、Cl.は、自らの陣地にゴールするよりもTh.の1つのコマをジワジワと意図的に包囲するようなコマの動かし方をする。Cl.は、コマを動かす時「ピュッ」「ピシュ」とミサイルの発射音のような音とともにコマを進め、Th.のキングの妨害をあからさまに行う。Cl.はTh.を困らせているのを楽しんでいる様子である。次にCl.は、まだ使っていない別の色のコマをすべてボードの上に並べ始めた。Th.のコマのキングを「ズキャ」という音と共にさらに激しく倒し続け、

最後には一方的にコマを無秩序に進めて、Th.のコマをすべてボードの外に追いやり、「ハハハハ、強いのだ」と言ってゲームを終了させた。Th.がコマをボードから追出す様子からは、Cl.のこのころの中にある“教室から追出されている現実”への思いが重なっているようにTh.には思われた。

3 X年12月6日

Cl.は今回も自宅からライオンのぬいぐるみを持参。入室するとすぐに靴を脱ぎ、Cl.は新しいおもちゃで遊ぶようにするがうまく動かない。Th.がおもちゃの釣りざおを見つけたことをきっかけに、2人で釣り遊びを始める。Cl.は釣られる側だったが、後にTh.を釣る側になり、次第に追いかけてこへと変化した。Cl.はピストルを見つけ、撃ち合いが始まる。Cl.はやみくもに撃つのではなく、きちんとTh.に狙いを合わせて撃ってくる。また、Cl.はTh.の足の甲を手で数回軽くたたいたり、怪獣を使ってTh.の足に噛み付いたりもした。Th.の顔にねずみのおもちゃを近づけたり、Cl.の足の匂いをかがせたりを繰り返した。

4 X年12月13日

Cl.が自宅で飼っているハムスターを持参、Th.に見せてくれる。次にCl.はピストルを持ち、Th.に攻撃を始めた。それに対してTh.は、Cl.に相撲のようなプレイで応戦する。Cl.はプレイルームを十分に使って遊んでいる。Th.はCl.をくすぐったり、押さえつけたりする。Cl.もTh.に噛み付いたり、全身を使ってパンチやキックを繰り返したりした。ハムスターを使って、自分の代わりにキックさせることもあった。

プレイの途中、初めてCl.は歌を歌った。リラックスしている様子である。歌いながら、箱庭で使う戦う人のパーツをTh.の周りに並べる。ここでも攻撃性を表すCl.の一面を感じる。一方、Cl.は、檻のパーツにも強い関心を示した。ハムスターをそこに閉じ込め、自力で出てくるのをじっと見守っている。

最後にCl.は、今関心を持っているテレビドラマについて話した。学校へ行けずにフリースクールに通う小学生のドラマである。現在の自分の状況を間接的にTh.に知らせているように思われた。Cl.にはリラックスしている様子が伺え、自己開示やカタルシスはさらに進んでいる。話しを聴いていたため10分程超過してカウンセリングを終了した。

5 X年12月20日

Cl.は母親を駐車場に残し、小さなバスケットといつものライオンのぬいぐるみを小脇に抱えて定時よりやや遅れて1人でプレイルームにやって来た。Cl.はしゃっ

くりをしながら、キャラクターカードやメダルが入っているバスケットの中をTh.に見せてくれる。バスケットにつけていたペンギンのマスコットの話から始まって、Cl.はいつも自宅から持参するライオンを主人公とした箱庭を作り始めた。箱庭は物語形式で進んでいく。まず「怪獣と麒麟の対決、それを止めに入るライオン達」をつくり、「ライオン達に骨までしゃぶられる怪獣」、そして「戦いに疲れ果て檻の中で死ぬライオン」、「その檻の中の様子」と続く。

その後、Cl.はTh.に釣られる形で釣り遊びをし、またパンチやキックの攻撃を繰り返した。Cl.はゴルフクラブを「ハンド」と名づけ、手の代わりにした。Th.はこれで殴られるかもしれないと、Cl.に対して執拗に反撃することにした。Cl.はTh.とジャンケンでマジックテープの玉を取り合い、すべて手に入れる。そして、それを“眠り薬”という爆弾の玉としてTh.に渡す。玉を爆弾に見立てたことから、再びCl.とTh.のついでををはさんだ戦いが始まった。このプレイの最中、Cl.は「(遊びの)仲間に入りたくない」とTh.に言う。最後に眠り爆弾によって横たわったTh.をCl.は「ハンド」で叩いたので、Th.はそのことを注意し、遊びは中断する。しかしその後、Th.がCl.を腕相撲に誘い、2回対戦した後、終了した。

6 X+1年1月10日

Cl.は、いつものライオンのぬいぐるみを持って入室。同時に3学期始業式当日であった今日、普通に学校に登校できたことをTh.に伝えた。Cl.は、マジックテープの玉をTh.と取り合いながら、しまいにはすべてを手に入れ、ライオンのぬいぐるみが置いてある自分の陣地らしきところを集める。次に、ぬいぐるみに「パワーを与える」と言いながら、前回の「ハンド」で触れる。Th.がCl.の持っているマジックテープで作られた玉を奪おうとすると、Cl.は玉を投げて自分の陣地とぬいぐるみを守ろうとする。Cl.の中にTh.も立ち入ることができない自分の領域ができたのだと思われた。

戦いの最中、Th.が死んだふりをする。Cl.は近寄り、ぬいぐるみをTh.の顔のほうまで近づけて様子をうかがい、笑いながら自らの息を吹きかけてきた。

面接終了後、母親からCl.が登校できたということによって面接終了の希望があり、今回は最終面接となった。

III 考察

1. 面接中での流れ

プレイセラピーが始まるまでの数回、Cl.は母親面接が行われている間、プレイルームで待っていた。Cl.にとっては、プレイルームは期待と不安の場所であったのではないだろうか。それは、「面接室」という母親に何

らかの(たぶん良い)ことをしてくれる場所と一体となったものとして、他方では母親から引き離されるための隔離の部屋としてであり、母親面接を何度か中断するほどの行動の大元もここにあるのではないかと考えられる。そのプレイルームにおいて、初めての自分へのセラピーである。ここには、通常のプレイセラピーの始まりよりも、Cl.の思いは様々に交錯したであろうと考えられる。Cl.はぬいぐるみを持ってくることによってその不安を紛らわせようとしたのかもしれない。ぬいぐるみはその意味で、ウィニコットのいう移行対象(Winnicott, 1971/1979)としてみることもできる。移行対象の存在によって、Cl.は不安を軽減し、セラピーへの導入がスムーズになったのだろう。

#1で、Th.はそのぬいぐるみのもつ重大性を察知し、ライオンを持って遊ぶCl.を、ゴリラとカメを「抱きしめながら」見ていた。これは、Cl.を抱きしめているのと同等の意味があり、さらにそれを間接的に行ったことで、実際に抱きしめる以上のものをCl.に伝えたのではないかと考えられる。それは直接的な接触だけによらず、安心感や包まれている感じをその身のうちに体験することが、ひいては自己の生きる糧となり、それによって人は人生を歩むことができる、とも言えるからである。その糧を育むことがプレイセラピーの究極の目標であるといっても過言ではなく、その重要性がこの第一回目でTh.の行動によって示された意味は大きい。Cl.もそれに応えて、Th.のもつカメの首に輪をかけていっている。

この回最後のダイヤモンドゲームでは、Cl.はライオンの声音で「よーし、勝負だ」という。ライオンの象徴については後述するが、ここでCl.はあたかも場面を支配する神の様に、全てのルールを掌握し、仕切っている。それに対し、Th.はそれにのりながらも、かけ声をかけることでプレイフルに応じ、場を仕切る神に対し人間としての有り様を示しているかの様である。これは、後の回にも続くやりとりのパターンであるが、象徴的なものを尊重しつつも、Th.が現実的な対応をしようとしたことが、このプレイセラピーの短期終結をもたらしたと考えられる。その帰り道、Cl.はライオンに自分と同じ格好をさせ—自分と同一化し—、カメを胸中に抱いて帰る。カメは以後登場せず、セラピー以後のTh.とCl.それぞれに託されたもの、と考えることもできるだろう。ともあれまずは、ライオンの物語が展開していく。

#2では、ライオンの目が光るもと、セラピーが進んでいく。意識的にか無意識的にかTh.が前回と異なる布陣をとると、「違う!」とCl.(ライオン)の厳しい指摘がある。以後もCl.は場を支配するものとして君臨する。Cl.が時折Th.に手をさしのべるのも、場を支配しているからこその行動であろう。この支配の行動は、1歳半の頃の児にもよく見られるものであり、そこで自信をつけ

ることができて初めて、その後世界との折衝が可能になっていくと考えられている(白石, 1994)。この回は執拗とも思われる程、Th.を攻撃するが、その自信の確かめがCl.にとってはどうしても必要なものだったのだと考えられる。またそれはTh.にCl.の教室での居心地の悪さを体験させる効果もあった。

#3でも、ライオンのぬいぐるみが登場するが、この回では遊びの中で神一人の逆転が起こっている。釣り遊びの中で、釣る側と釣られる側が逆転するのだ。これは一方的な支配だけが起こっていた関係からの転換であり、現実場面でいえば教室の外に追い出されているだけのCl.にその転換が可能なのをも体感させるものであったといえよう。プレイの中では、唯我独尊の時期を経て質的転換が起こり、真の相互遊びができるようになる年代へ移行したともいえる。これは、全てを支配しなくても自分自身が揺らがないことを確認したからこその転換であろう。役割の転換が可能になったことは、その後の生の自由度がぐんと広がることを意味しよう。そして、次にはCl.の興味がぬいぐるみから、生身のTh.に向くようになる。人間の最も原始的な部分、地と一体化する部分としての足のにおいから、その興味が始まったことは真に興味深い。

#4では、さらにCl.自身が生身の動物(ハムスター)を持参している。そして、ハムスターとTh.を同一視し、Th.の周りに戦う人を置く一方、ハムスターを檻で囲んでいる。そこにはさらにCl.自身との同一視も働いている。そして、それらがどうやって囲いから脱するかを注意深く観察するのである。フリースクールに通うドラマの話が、Cl.の現状と考えると、Th.とハムスターはそれを如何に脱するかモデルとして存在したといえる。

#5では、ライオンを中心とした箱庭が展開される。ここにきてセラピーの場を支配していたライオンが、箱庭という象徴の中へ戻っていったと考えることができる。これによって、ライオンはより内的な仕事が可能になったと言えるだろう。そして、箱庭の中でライオンは死に、その後の檻の中で何が起こるかが描かれている。檻はものを閉じこめるものでもあるが、一方でそれによって外のものと同時に中のもを守る効果も持っている。動物園において、動物たちは、外の人間を攻撃しないように檻に入れられているのであるが、一方でそれによって動物は人間から攻撃されないで(檻を出れば殺されることは自明である)その生を全うすることができる。箱庭自体にそのような守りの機能があるが、さらに檻の中という二重の守りが作られるのは、そこでなされるのが、Cl.にとって非常に重要なものであるからであろう。

この回の別の遊びにおいて、Th.はCl.に対して執拗な反撃を行っている。箱庭で行われている象徴的な仕事の一方で、ここではTh.の現実的な対応が際だっている。

これは#1と同じ構造であり、象徴的なものを現実の中におとして再現するのではなく、現実が現実として対応するところにこの面接の要がある。次の回では、事態そのものが現実的な変化を見せることになる。

#6で、Cl.が登校を再開したことが告げられ、面接は終了に向かった。Th.に対し、Cl.も見事に現実的に対応して見せたということであろう。前回の「ハンド」で、これまで面接場面で象徴として働いてきたぬいぐるみにも現実的なパワーを与え、一方でTh.にCl.の息を吹きかける。息は、生きにつながり、人間の生そのものを象徴するものである。この息はCl.の内奥から出てきたものであると思われる、それは象徴の力を今度はTh.に捧げたものである、と考えることができるのではないだろうか。

2. 象徴的側面からの読み取り－ライオンの死への過程として－

次に、この面接の要となっている動物について、象徴的側面から考察したい。ぬいぐるみを先に述べた移行対象とだけみると、それはその象徴性よりも実在性が重要である(Winnicott,1971/1979)。しかし、この面接では、ぬいぐるみたちは、実在性を超えてその象徴としての機能を存分に発揮しており、それがこの面接を裏で支える流れとなっていると考えられる。ここでは、それぞれのぬいぐるみのもつ象徴性に焦点をあてていこう。

#1のプレイセラピーに、Cl.はライオン、ゴリラ、カメのぬいぐるみを持参している。ゴリラはこの中で（あるいは現実的にも）もっとも人間に近いものと考えられ、プレイの中の象徴としての重要性は、ライオンとカメによりもたらされる。ライオンは「百獣の王」との異名もあるが、象徴的にはさらに意味の深い動物である。De Vries (1974/1984)は、ライオンは、太陽つまり神を表し、さらに燃えさかる火、リビドーを表すとしている。この視点からみると、ライオンはCl.自身の内なる火であり、Cl.の意識を超えたCl.全体を支えるものであると見なすことができる。Cl.の現状は、ある意味自我による舵取りの行き詰まりという神経症的状況と見ることができる。これを脱するために、Cl.の自我を超えたセルフの力を借りることはCl.にとって有用である。プレイセラピーの初回に現れたこのライオンの関わりを注意深く追っていくことは、セルフの関与によるCl.の自我の変容過程を追うことになると思われる。

ライオンはまず、カメに輪投げの輪を投げかけることから始める。カメは、鷲と対になって地を表すものであり、土台であり基礎であるこの地があってはじめて、その上に黄金の家を築くことができる(Jung,1955/2000)とされ、変容をささえる土台となるものである。#1でCl.はカメをプレイルームに連れて来て、そして胸中深く大事に持って帰っている。このCl.の行動は、#1の

セラピーの時間において、プレイルームが変容の器になりうることをCl.が体感したと物語っている。一方で、ライオンは今や我が時とばかりに、Cl.そのものとなってセラピーの中でその力を存分に発揮し始める(#1)。これまで押さえられてきたCl.自身がプレイルームという器を与えられて、再び活気づいたと見ることができよう。#2でも、ライオンの力は遺憾なく発揮され、Th.が少しでも違うことをすると、鋭く指摘する。Cl.は時々、自我の力を働かせ、Th.を思いやりながらも、Cl.自身の火はもはや自我によって消し去られることはない。

#3では、新しい遊び－釣り－が展開される。魚はキリスト教においては、キリストそのものであり、あるいは人間の魂を指すものである。故に釣りとは、所在のはっきりしない宝を探すことと同義語となる(De Vries, 1974/1984)。Cl.はその宝自身でもあるし、宝を探す人でもあることがここに示される。セラピーを通じてその内なる輝きや力を自身で再確認していった過程が、この釣り遊びに結晶化したのだと考えることができる。そして、Cl.は自分探しのそばに寄りそうTh.の存在を実際に手や足を触ることで確かめている。

Cl.は#4では、生身のネズミ－ハムスターを持参する。前節で、閉じこめられるものとしてのTh.とハムスターおよびCl.の同一視を指摘したが、さらにそこには、閉じこめられていたライオンというメタファーも働いていることが感じられる。イソップ童話(Perry, 1952/1999)には、ネズミが罠にかかったライオンの網をかみ切って助ける、という話がある。また古来には、ネズミは病気をもたらすものである一方で治癒する力を持つものとされていた(De Vries, 1974/1984)。この回でのネズミの登場をその象徴的意味から捉えると、#5で再びライオンが表れることも肯ける。

本節では、ライオンをCl.の内なる火であり、セルフであると考えてきた。そのライオンがネズミに導かれて#5で再登場する。この回、Cl.は箱庭に取り組んでいるが、その過程ではこれまでプレイルームで取り組んできたことが凝縮して行われているようだ。

ライオンははじめ、キリンと怪獣の戦いを止めに入る。ライオンは葛藤状況を解決するために表れた第三のものであり、Cl.の当初の「学校に行きたいのに行けない」という苦しみと「お母さんと一緒にいたい」がそうしては学校に行けないという苦悩の間に新たな展開をもたらすものの象徴のように思われる。この葛藤状況を解決に導く第三のものを生み出すことこそが、セラピーの中でなされてきたことなのだといえるだろう。まずライオンはこれまでの葛藤していた両者をその骨までしゃぶり、それらを身のうちで結合する。対立構造は、錬金術においては結合のための第一歩であり、対立対は人間のダイナモである(Edinger and Blackmer, 1994)。それが

結合へと変容していくためには、その対立対を超えるもの—自己—が必要となり、それがここではライオンであると考えられる。

しかし次の箱庭では、ライオンもまた死んでしまう。Edinger and Blackmer (1994) は、対立対を見てしまうこと、そしてその作用のさらに奥を見てしまうことは、自我に非常な衝撃を与え、文字通り死に至らせる洞察となる、と述べている。ライオンの死は、対立物を越えたということを示す一方で、それが非常に困難な仕事であったことをも示すものであると考えられよう。あるいは、ライオンの象徴性から考えると、ライオンは、結合の媒体である一方でライオンそれ自身、その野蛮な粗暴さから解き放たれる必要があるものである (Jung, 1955/2000)。箱庭では、ライオンはさらに次のものに殺されるのではなく、自ら疲れ果てて死んでいく。ライオンを殺す者 (結合する者) として、また次のものが象徴的に表れてくることが期待されるが、ここでの変容過程はいったん終止符を打たれたと言えよう。

その後の檻の中の様子の箱庭は、Splendor Solis (Harley 3469) の最後の図版を思い起こさせる。Henderson and Sherwood (2003) は、それについて、プロセスそれ自体が完成の唯一の表現であり、最後には様々な栄光のシンボルはなくなって静けさだけが残り、そこでは日常の世界は深さと意味に満ちると述べている。この箱庭においても、これまでの息もつかせぬ展開から一転静かな世界が広がっている。象徴の世界におけるプロセスはいったん終わり、日常の中でそれはまた続けられていくのである。

このような過程を経て、プレイセラピーの幕も閉じられるものとなり、#6 が最終回となった。Th.にはセラピー終了後に母親から面接の終了が告げられているが、Cl.、Th.ともに十分にそれを意識したセラピーが#6では展開されている。Cl.はぬいぐるみ達に「ハンド」によってパワーを与えている。死んでしまったライオンにもう一度力を与え、変容のプロセスがさらにすすむように、Cl.自身が自らを鼓舞しているかのようである。

Cl.はさらに Th.にも自身の息を吹きかけている。織田 (1993) は、治療の本質を、治療者がその病を生きることによって変容の過程を歩み続けることとしている。Cl.は“息を吹きかけること”で、治療者のなかの象徴的な世界に働きかけ、そこに生きるものを活性化させる力を与えようとしたのかもしれない。

IV おわりに

小学一年男児との6回に渡るプレイセラピーを、面接の流れにそってまとめ、さらに象徴的な観点からの考察を行った。6回の面接の中で Cl.には着実に変化している過程が見られるが、その変化を現実的な側面から

見るだけでなく、象徴的な側面からも見ていくことで、面接の中だけでは終わりきらない生きること全体に渡る個人の変容過程を捉えることができると考えられる。そしてそのような捉え方が、面接における幅と奥行きをもたらし、さらには Cl.のその後の生活や、再来談などにおける理解を円滑にするのではないかと考えられる。

【文献】

- De Vries, A. 1974 : Dictionary of Symbols and Imagery North-Holland Publishing Company (山下主一郎 (監訳) 1984 : イメージ・シンボル事典 大修館書店)
- Edinger, E. F. and Blackmer, J. D. 1994 : The Mystery of the Coniunctio: Alchemical Image of Individuation, Inner City Books, Tronto, Canada
- Henderson, J. L. and Sherwood, D. N. 2003 : Transformation of the Psyche -the symbolic alchemy of the Splendor Solis, Hove : Brunner-Routledge
- Jung, C. G. 1955 : Mysterium Coniunctionis - Untersuchungen uber die Trennung und Zusammensetzung der seelischen Gegensatze in der Alchemie (池田紘一 (訳) 2000 : 結合の神秘 人文書院)
- 織田尚生 (1993) : 昔話と夢分析 : 自分を生きる女性たち 創元社
- Perry, B. D. 1952 : Aesopica. A Series of Texts Relating to Aesop or Ascribed to him or Closely Connected with the Literary Tradition that Bears His Name. Vol I : Greek and Latin Texts. The University of Illinois Press, Urbana (中務哲郎 (訳) 1999 : イソップ寓話集 岩波文庫)
- Winnicott, D. W. 1971 : Playing and Reality, Tavistock Publications Ltd, London (橋本雅雄 (訳) 1979 : 遊ぶことと現実 岩崎学術出版社)