

自閉症者とのプレイセラピー

— 描画を通じた世界観の共有 —

野田 みさき (愛知県立みあい特別支援学校)

吉岡 恒生 (愛知教育大学障害児教育講座)

Play Therapy with an Autistic Person

— Sharing of the World View through Drawings —

Misaki NODA (Aichi Prefectural Miai Special Needs Education School)

Tsuneo YOSHIOKA (Department of Special Education, Aichi University of Education)

要約 本論は、自閉症と診断された特別支援学校高等部の男子生徒との、1年半にわたるプレイセラピーの経過を通して、セラピストとの間で繰り広げられた遊びの変遷とコミュニケーションの在り方を検討したものである。男子生徒は4歳からプレイセラピーを継続して行っており、担当したセラピストは筆者を含め6人いる。過去のプレイセラピーにおける男子生徒の変化も振り返りながら、考察を進めていく。1年半の治療経過を8期に分け、男子生徒の遊びの特徴を期ごとに見ていくと、第Ⅰ期「クレヨンによる描画遊び」、第Ⅱ期「描画の模写」、第Ⅲ期「共同制作」、第Ⅳ期「再現遊びの表出」、第Ⅴ期「再現遊びの広がり」、第Ⅵ期「プールでの遊び」、第Ⅶ期「描画を用いた演劇遊びの表出」、第Ⅷ期「絵を媒介とした交流の深化」と変遷していった。男子生徒は、見たアニメや動画の一場面を描くことが多い。男子生徒の描画遊びは、見た物を描画で再現することから始まり、セラピストと一緒に絵を完成させる経験を経て、最終的には描画を通してセラピストとイメージを共有して演劇遊びを行うように変化していった。コミュニケーションの面では、セラピストと視線が合わない段階から、セラピストに自分から言葉や絵で伝えようとする段階まで変化した。男子生徒の遊びの変化には、男子生徒の関心を惹きつける描画を通して関わりを深めたこと、描画をツールとして男子生徒とイメージを共有しようとしたことなどのセラピストの働きかけが関係しているのではないかと考えられる。

Keywords : プレイセラピー, 自閉症, アートセラピー

1. はじめに

発達の停滞やつまづきを起こしている子どもに直接働きかける方法として、遊戯療法はしばしば用いられている。深谷(2005)は、遊びが子どもの心理療法や成長援助に欠かせない理由を以下のように述べている。「その理由は、心身発達の途上にいる子どもたちの発達の特性の中にある。彼らは言葉による表現力が乏しく、コミュニケーションの力が十分でない。子どもは言葉で自分を表現することが難しい。そこで臨床の現場では、言葉の代わりに遊びを媒介にした『かかわりのセッション』が工夫されるようになった。」

また、障がいのある子どもへの絵画指導場面における描画と遊びの関係について金子(2008)は、「絵を描くことの本質は遊ぶことだと思っている。いっしょになって本気で遊べるかどうかで、子どもたちの感性は生きもするし、死にもする。ありのままに子どもたちを受け止め、彼らが描きたいように描くのをサポートしていけばいい」と述べている。

筆者はX年4月から、自閉症のある男子生徒A(以下Cl)のプレイセラピー(遊戯療法)を行ってきた。当初のClはビデオを見たりアニメのキャラクターの絵を描いたりして一人で遊ぶ時間が多く、セラピスト(以下Th)との関わりがほとんどない状態であった。しかし、ClがThを意識するようになってからは、ビデオのある場面と一緒に演じたり一つの絵を分担して色塗りしたりするなど、プレイセラピーでの遊びが変化していった。

本研究では、一緒に絵を描いたり色塗りをしたりするなど、描画を通してClとThの関わり合いが生まれ、要求行動が出てくることによって遊びが変化していった過程に焦点を当てる。プレイセラピーにおけるCl自身およびClとThの関わり合いの変遷について、筆者が担当するまでの10年弱のプレイセラピーの経過をまとめたいので、1年半余りの記録をもとに考察を行うことを本研究の目的とする。

2. 事例概要

(1) 対象者: 自閉症のある男子生徒A (筆者担当開始当時14歳・特別支援学校中学部3年生)

(2) 研究対象期間とセッション数: X年4月～X+1年12月 (計60回)

(3) 資料と手続き

愛知教育大学発達支援相談室で実施されたプレイセラピーの経過資料と母親や学校からの情報を基に考察を行う。

(4) 事例紹介

a) 家族構成 (筆者担当開始時)

父 (47歳), 母 (43歳), 姉 (17歳), 本児 (14歳)

b) 生育歴

1歳半健診では、積み木ができなかった以外は特に指摘されなかった。初語は2歳2ヶ月 (「アンパン (アンパンマン)」)。言葉が遅いのが気になり2歳半から民間の療育施設に1年8ヶ月通い、その後の就学までの2年間、市の療育施設に通う。3歳児健診では目と耳の検査ができず病院で再検査を受け、それから児童相談所・病院を紹介され、3歳半のとき自閉症と診断された。小学校入学前に療育手帳を申請しA判定 (重度知的障害) を受ける。地域の小学校の特別支援学級に就学。小学校2年時に手帳の再判定でB判定 (中等度知的障害) となり、現在もB判定。中学進学と共に特別支援学校に移る。

中学部に入学した当時は静かで、自分の好きなことをやっているだけだったが、次第に先生の質問に単語や二語文で答えることができるようになった。クラスメートには自分から行こうとすることは少ないが、相手からくれば一緒に楽しそうにしている。

(5) 治療構造

週1回50分。大プレイルームで実施。大プレイルームの中は、他のCIとThのペアが同時進行でプレイを実施していることもある。大プレイルーム内に小さな観察室 (ビデオルーム) あり。また、夏は屋外プールを利用。

3. 筆者担当前のプレイセラピーの変遷

CIの言葉を「 」, Thの言葉を〈 〉として記す。

筆者が担当する以前の記録を、それぞれ担当したThごとに分けて示す。また、長期にわたるプレイセラピーであるため、治療経過を前任Thの担当期間ごとに分け、期間ごとの様子を記す。なお、前任ThはDTh以外は全員男性である。

A Th 【体をつかった遊び】全15回

CI: 療育施設年中

セラピー導入期であるこの期間には、Thが声かけをしても返事がない・視線が合わないなど、Thへの認識が非常に弱いことがうかがえる。言葉によるやりと

りは難しいため、この期間には体をつかった遊び・関わりが展開されている。#7で、ThがCIを抱き上げてトランポリンにおろすと笑顔を見せている。真ん中に円柱状の大きな穴のあいたボールの中にCIが入り、Thが転がす遊びは、CIが気に入って比較的長く続いている。笑顔になったり、もう一度やろうとしたりする様子から、CIは体をつかった遊びを楽しむことができていることが分かる。しかし、CIからThに指示・要求をする場面はなかった。他CIがいると、別の場所に逃げるように移動したり、遊びに誘われてもまるで気につかない場面があったりと、Th以外の人とは全く遊べない様子は、この期間全体を通して一貫している。

B Th 【Thの言動の模倣の増加】全77回

CI: 療育施設年長～小学校特別支援学級2年生

この時期には、プレイルームの外に出て一人の世界に入るかのように、アスレチックや木に登って上空を見上げ独り言をつぶやくことが増えている。さらに#5では、Thからの身体接触を嫌がる場面もある。CIからThに物を渡すなどの歩み寄りは見られるが、CIの気持ちの変化や不安から、ややもすると一人遊びへ没入してしまうようであった。この時点でThという他者への認知度はかなり低いと考えられる。#6でThがCIを抱っこする場面がある。これをきっかけに、#9まで、高いところに登るためにCIは「はい」と言って抱っこを要求するようになる。しかし、上に登ってしまえば再び上空を見上げ独り言を発するという一人の世界に入ってしまう、Thの声かけには反応しなくなる。この時点でCIにとってThは抱っこしてくれる存在、つまり“補助役”として認知されていると考えられる。

“補助役”としてThを認知し始めたCIは、Thの声かけに従ったり、やっていることに対して興味をもつ素振りを見せたりするようになる。そして、Thと共同で何かを行うことが増えていくが、思い通りにいかずに「うー」と怒ったり、Thの持っていたおもちゃを奪い取ったりする場面もある。#25では、動物の本を読んで遊んでいるが、CIが動物を指差すと、Thが〈ワン〉など答えるという形で遊びが進行している。この遊びはCIとThが役割を交代して遊んでおり、CIにとって“補助役”だったThが、徐々に“共同作業”として認識されつつあると考えられる。それと共に、遊んでいる最中にThが言う掛け声〈ほ!〉〈びょーん〉や動作を模倣する場面も増え始める。Thの言動を模倣するだけでなく、CIが先に見本を見せ、それをThに真似させる要求行動も現れた。

C Th 【言語での意思表示, 再現遊び】全105回

特別支援学級3年生～5年生

Thとの初対面で、戸惑う様子はないものの、以前のように一緒に何かをして遊ぶことがなく、Clから新しいThへの認識が弱いと考えられる。#4では四つん這いのThに馬乗りになる“馬乗り遊び”が展開され長く続いた。これがきっかけで、Clの中でThという存在の認識が強くなり、一緒に遊ぶ対象として捉えられるようになったと考えられる。

この時期から少しずつ言葉が増えてきている。Thに対して言葉を用いて指示をすることが増えており、夏のプールでは、Clが使いたいおもちゃを要求する時に「イルカ、イルカ」と言ったり、浮き輪を運びながら「重い、重い」と言ってThに運ぶ手伝いをさせたりしている。

また、Thとの言葉によるやり取りも現れ始めている。#8でThが〈もう一回やる?〉と聞くと「もう一回」と答えたり、Clが浮き輪に穴を開けてしまった時に〈あーA君、やっちゃったな〉と言うと「ごめんなさい」と答えたりするなど、意思表示が明確になっている。この時期はClとThのやり取りがとて多く、二人のやり取りが成立している場面がいくつもある。その中の一つに、アニメ“ドラえもん”に登場する“秘密道具”と言われる架空の道具を用いての遊びがある。ClとThと一緒にトランポリンで遊んでいると「スーパー手袋」や「スモールライト」（共にアニメの“秘密道具”）と言って、手で銃の形を作ってThを撃っている。この遊びはThがサイ役（登場キャラクター）になりきり、Clが追いかけて撃つという遊びに発展し、毎回遊んでいる。

#100から、童話“オオカミと七匹の子ヤギ”を模した形での追いかっこ遊びが展開されていく。Thがオオカミになり、小部屋や遊具の中に隠れているClに対して、〈Aちゃん、お母さんだよ。扉を開けて〉と言い、Clは「お母さんじゃない。違う」と拒否をする。そしてThが〈オオカミだぞ！食べてやる〉と言って追いかっこが始まり、Clは捕まりそうになると「ショックガン」などと言ってThを倒して逃げる、という遊びである。また#103以降では、オオカミ役がサメ役になるなど、Clの指示で役が変遷している。しかし、ThがClを追いかけてClがThを倒すという流れは基本的に同じである。アニメや童話を忠実に再現するだけでなく、Clが自らのやりたい遊びを融合したり役を変更したりして、自分にとってより楽しい遊びへと発展させていると考えられる。

DTh【再現遊びの深化】全55回

Cl：特別支援学級6年生～特別支援学校1年生

#1でビデオを見るClのそばでThがその解説をしていると、徐々にClからの軽い身体接触が増えていく。これをきっかけに、ビデオでトラが出てきた時にThが〈トラ、ガオー〉と言ってClをくすぐりなが

ら手で食べるふりをした。この時は特に反応が見られなかったが、#2以降ビデオで同じ場面になると、ClからThの方を見ながら「トラ、ガオー」と言うようになった。この「トラ、ガオー」でくすぐる遊びは長く続き、#5からはClがThを食べるふりをするようになっていく。

#19では、Thの歌う“桃太郎”の歌を聞くと嬉しそうに「桃太郎！」と反応し、「桃太郎！昔々…」と物語を話し始める。それに合わせてThが〈おじいさんが山へ…〉と繋げていくと、この言葉に合わせたようにClは身振りをつけたが、その後すぐに動物が仲間になるシーンを演じ始めた。そのシーンはとても上手に再現しており、Clが桃太郎役でThも犬役になって参加することができた。しかし、Clが桃太郎役を一貫して演じるのではなく、猿が仲間になる時には、Clが猿役でThが桃太郎役になったりと、Clが演じたい役を思いのままに演じている印象が強い。演じている最中にThが質問をしても答えることはなく、Clの動きを見てThが動きを合わせることで一緒に演じている。この間、ClはThを特に意識した様子がなく、空想にふけているように少し上を見ながら嬉しそうにしている。

#33では、童話“きこりの泉”の遊びが始まる。他の再現遊びと同じように、この“きこりの泉”も最初はClが一人で、Thの方を見ずにセリフを呟いているだけだった。Thが身振りや曖昧に聞こえたセリフを頼りに〈あなたが落としたのは金の斧ですか？それとも銀の斧ですか?〉と言うと、Clは嬉しそうにThの方を見て「全部！」と答えている。このことがきっかけで、それからはClがきこり役、Thが女神さま役になり、Thの質問に対してClが「全部！」と答えると、〈このうそつきものー〉と言ってThがClをくすぐる遊びになっている。“きこりの泉”の遊びは長く続き、“金の斧”がClの欲しがっている“金のメガトロン”に変わり、Clがそのやり取りを喜ぶことが多くなっていった。“金のメガトロン”は実際にあるようで、#49では、「郵便屋さん」「金のメガトロン」と言って、ダンボールらしき荷物が届き、ガムテープを剥がして中を見て喜んで仕草をしている。このようにClの願いが反映された遊びが多くなり、#50ではClが食べたがっているピザと一緒に作っている。Thが〈ここにオープンがあるよ〉と言うとClがそこにピザを入れる仕草をするなど、Thが言った言葉に従ってClの身振りが変わり、Thの提案を呑むことができるようになっていく。

ETh【ペープサートを使ったごっこ遊び】全31回

Cl：特別支援学校中学部2年生

この期間では、Clはプレイセラピー中にビデオを見て楽しむようになっていく。見るのは、いつも“学研ちゃれんじ2年生”というビデオである。静電気の

仕組みの解説や、カモノハシなどの動物の紹介を、イカ星人やタコ星人といったキャラクターが行う。

またこの期間には、ThがCIの好きなキャラクターのペープサートを用いてプレイセラピーを展開している。ペープサートを使った結果、学校ごとが行われるようになっていく。#25では、Thが「今から朝の会を始めます。健康観察です、たこ星人」などと告げると、CIはたこ星人のペープサートを持って「はい、元気です」と答える、という遊びが行われている。そして、#26では、CIが自発的に「今から3時間目の数学を始めます」と言っている。役割交代の遊びは、この期間の終盤ではじめて現れている。日常生活の中で見たり体験したりしている生徒・教師という役割だったから、役割を交代して楽しむことができたのではないかと考えられる。

4. 筆者担当期間のプレイセラピーの変遷

全60回のプレイセラピーを、CIの遊びに着目して8期に分け、遊びの変化を考察していく。

第一期【クレヨンによる描画遊びの開始】

#1～#9 (14歳3ヶ月～14歳5ヶ月)

#1でCIは、ビデオルームにある、「学研ちゃれんじ2年生」というビデオを見たり、黒板に絵を描いたりして遊んだ。母親から、CIは絵を描くことが好きであると聞き、#3の時にクレヨンと自由画帳を持参したところ、アニメ「トーマス」の登場キャラクターなどを描いた。Thが絵について「これはなに？」とたずね、CIが答えるというかたちでコミュニケーションをとった。これがきっかけで、CIは毎回プレイセラピーの中で20分ほど絵を描くようになった。

前任のThとのプレイセラピーでは、ペープサートを使ったごっこ遊びなどが行われていた。しかし、#3で筆者がペープサートを使って同じように遊ぼうとした時にはやりとりが成立しなかった。歴代のThの記録を見ても、CIはThが交代した時、前Thと行っていた遊びをそのまま継続して新Thと遊んだことはない。これは、Thの交代に対する戸惑い、不安、緊張などの気持ちが反映された結果であると考えられる。CIが安心して遊びを展開していくことができるように、第一期では、Thからの強い要求や指示は避け、CIを受容すること・CIの心に寄り添った声かけを行い、楽しい時間を共有することを主として働きかけた。

また、絵画療法の導入について寺沢(2010)は「絵画表現がクライアントの得意な手法であったりクライアントの人生と関わりが深い場合にも導入を勧めることがある」と述べている。CIは小学生の時にお絵描き指導を受けており、絵を描くことに積極的な面がある。そこで、クレヨンとA4サイズのお絵描き帳を

使ったプレイセラピーを展開することにした。CIのお絵描きを見守り、絵について質問したり感想を述べたりする形で、CIとThの関係性を深めていった。

第二期【CIの絵の模写・画材の工夫】

#10～#19 (14歳5ヶ月～14歳10ヶ月)

第二期では、CIの絵をThが逆模倣するという方法で働きかけた。逆模倣は模倣遊びやミラリングなどとも呼ばれ、子どもの動作や言葉を大人が模倣する関わり方のことを指す。お絵描きにおける逆模倣を行ったところ、CIはThの絵を気にかけ、絵の細かなミス指摘し訂正を求めてくるようになった。ThがCIと同じ絵を描くことで、CIはThが描いている題材に興味を示し、ミスを指摘してThに訂正させるというやりとり結びついたのでと考えられる。第二期では、第一期と同様に、CIは自分の描きたいものを描き上げることに夢中になって取り組んでいる。そこにThへの働きかけが生まれたのは、CIと全く同じ絵を、ほぼ同じスピードで描き進めたことが大きく関わっているのではないだろうか。仮にThがCIの描いているものとは違う題材を描いていたなら、自分の絵に夢中なCIはThを意識することはなかったかもしれない。CIがThの方に意識を向けるきっかけとして、逆模倣という方法が有意義であったと考えられる。

また、使用する画材はクレヨンから黒いマーカー・絵の具に変更した。クレヨンは線が太く大きな表現に適していて、べったりと塗られて色がはっきりしているが、色を重ねたり混ぜたりすることには向いていない。CIは細かな絵を描くことが多く、黒の輪郭線で細部がつぶれてしまったり色を混ぜようとして上手く色が作れなかったりすることがあった。そこで、重色・混色を行うことができて、より色彩が豊かな絵の具と、絵の具を塗っても線がはっきりする下書き用の黒いマーカーを用意した。CIは#11で、絵の具を「貸して貸して」と言葉で強く要求した。画材の変更で、CIはお絵描きへの意欲を高め、プレイセラピーの大半の時間をお絵描きに費やすようになった。このことから、CIにとって適した画材の選択が、CIの描画意欲の高まりに影響したことが分かる。

第三期【共同制作への変更・Thへの指示の増加】

#20～#23 (14歳10ヶ月～14歳11ヶ月)

#20では、CIの描画があまりに早く、模写が追い付かない状態だった。そこで、CIが描いた下書きと一緒に塗る方法で関わった。すると、「茶色」と塗る色を指定するなど、Thへの指示が増加していった。CIからThへの指示・要求が増加したのは、CIがThを、絵を描く上での補助者として受け入れたからであると考えられる。CIとThの関係が徐々に築かれてきたことで、CIは自己表現の場である描画と

いう場面へのThの介入を受けいれたと考えられる。そして、補助者であるThに対して、共同で絵を完成させるという目標に向けて指示・要求が増したが、言語表現は得意でないため、言葉に加えて指差しや身振りが多用されていた。

共同制作をするにあたって、A4サイズだと2人同時に作業するのは難しかった。そのため、用紙サイズを、788×1085mmに変更し、紙を半分に折って使用した。#20では、CIは用紙いっぱいに巨大な船の絵(写真1)を描き、そこにキャラクターを描き加え、何をしているのか、どういう様子なのかをThに説明しようとしていた。



写真1 【巨大な船の絵】

第四期【再現遊びの表出】

#24～#33 (15歳1ヶ月～15歳4ヶ月)

第四期には、“天突き地蔵”というアニメ“ドラえもん”のお話に沿った再現遊びが表出し始める。ドラえもんの秘密道具によって、昔の世界とドラえもん達の世界が穴で結びつき、昔の世界の住人である与作が物干し竿で天を突くふりをすると、穴からドラえもん達の世界の石やごみ、答案用紙などが落ちてくる。珍しい物(ドラえもん達の世界の物)を持っている与作は、お奉行様に泥棒ではないかと疑われるが、与作の住む国に他国が攻め入ろうとした時に、穴から落ちてきたドラえもん達の世界の物が役に立ち、与作は国を救った英雄となる。このようなストーリーである。特に、CIが「お願いします、お願いします」と手を合わせ、頭を下げて懇願し、Thが<んーん、んーん>と手を突き出して要求を却下する、という1場面の再現遊びは、#27で行った後、何度も繰り返しThに要求してきた。再現遊びをする前に、CIは必ず絵を描いた。主人公が役人に懇願する場面、天から紙やごみが落ちてくる場面を描いたが、どれもお気に入りの場面の切り取りであり、1枚の紙に同じ場面を何度も描くことがあった。

大きな用紙を使う前は、描いた紙はすぐに新聞紙に挟んでしまっていたため、前に描いたものを振り返ることはなかった。しかし、大きな用紙を使うようになって、CIは前回自分が描いた絵を確認するよ

うになった。“天突き地蔵”の再現遊びは、第一期・第二期の遊びが1回きりで終わる事が多かったのに対して、1ヶ月以上も継続している。これは、用紙を変え、前回の絵を振り返るようになったことが影響しているのではないかと考えられる。前回は振り返ることで、行った遊びの楽しさを思い出し繰り返し再現遊びを行うことにつながったのではないかと考えられる。



写真2 【天突き地蔵の絵】

第五期【様々なビデオの再現】

#34～#39 (15歳4ヶ月～15歳6ヶ月)

第五期では、“ジャンプ体操”や“ジャングルじゃんけん”など、CIがお気に入りのビデオを持参し、Thと再現遊びを行った。ここで行われた再現遊びは、どれも一人で行うのは難しいものが多い。例えば、“ジャングルじゃんけん”では、CIがパーを出し、Thがチョキを出す、じゃんけんなので、一人で演じて遊ぶことはできない。これは、“天突き地蔵”の再現遊びをきっかけに、CIがThとやりとりをして遊ぶことの楽しさを知り、CIがThを遊び相手として認識した結果ではないかと考えられる。

また、再現遊びの再現率はとても高く、同一の再現遊びならば、毎回同じセリフ・仕草をする。これは描画においても同じことが言える。例えば“イナズマイレブン”というアニメに登場する円堂君というキャラクターを、“天突き地蔵”の主人公に置き換えて絵を描いた時である。前回絵を描いてから3週間ほど期間があいても、前回の絵を見ることなく、全く同じ服装・配色でキャラクターを描いていく。CIは不変であるそれらの一場面を想像したり再現したりすることに大きな喜びを感じている。しかし、一人で再現するだけでなく、Thに役割を与え遊びに参加させるようになったのは、Thとイメージを共有して遊ぶことに楽しさを見出している、または、楽しみを共有したいという気持ちがあるからではないかと考えられる。

例えば、写真3の絵では、ヒーロー役をCI、ウイルス役をThが演じ、Thが<やられたー>と言うと、CIは「わっはっは」と笑う。このやりとりを繰り返した。

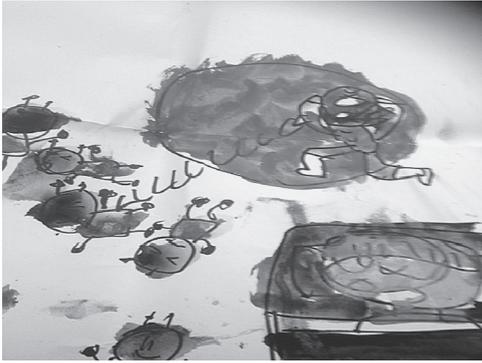


写真3 【体を守るヒーローとウイルスの絵】

第六期【プールでのプレイセラピー・他CIとの場所の共有】#40～#44（15歳7ヶ月～15歳8ヶ月）

第六期では、他CIと場所を共有して遊んだが、CIは他CIを避けるような行動が多かった。大プレイルームでの遊びの時には、ビデオルームに入ってしまったが個別の空間を占有できたが、プールでは個別の空間はない。他CIと上手く接することができず、水鉄砲をとられてしまった時には「残念」と言って諦めた。それでも、CIはプールに入りたいという気持ちが強く、プールをやめて大プレイルームに向かうということはなかった。

また、遊びに着目すると、第五期と比較して、一人でセリフを話していたり、水をペットボトルに入れては出すということを繰り返したり、一人で遊ぶことが増えた。一方で、再現遊びはほとんど行われなかった。これは、CIが話している世界観をThが把握しきれなかったことが関係しているのではないかと考えられる。#43では、“ピノキオ”のストーリーを話していたが、おじいさんがピノキオを探している場面しか理解することができず、“ピノキオ”の再現遊びを一緒に行ったのは一度だけだった。CIと世界観を共有できなかった理由として、描画表現の有無が挙げられる。第五期で様々な再現遊びを行えたのはCIが、描いた絵と身振り、言葉を使ってThに再現遊びの内容を説明したからである。ところが、プールにおいては描画で表現することができない。そのため、意思疎通がうまくいかず、再現遊びに発展しにくかったと考えられる。

第七期【描いた絵に沿って進める、長い演劇遊び】#45～#51（15歳8ヶ月～15歳10ヶ月）

この時期には、一つの物語の最初から最後までまでのストーリーを描き、全て通して演じて遊ぶ、演劇遊びが始まる。今まで、CIのお気に入りの1シーンの再現遊びが中心だったのに対し、飛躍的に1回が長い遊びに発展した。最初に演劇遊びを行ったのは“きこりの泉”のストーリーだった。CIは、“きこりの泉”での再現遊びをDThと体験している。この時、CIと

DThのやりとりは、10通り以上の変化を遂げている。DThとの体験と、世界観を共有しやすい描画という方法の導入によって、よりスパンの長い演劇遊びへと発展したのではないかと考える。

例えば、写真4の絵には、きこりが湖に斧を落とす場面、別のキャラクターに置き換えられた女神（トランスフォーマーのコンボイ）が斧を提示する場面、女神が湖に帰る場面と、場面に適したセリフが少しかかっている。CIは、“きこりの泉”の主だった場面を描き、Thと最初から最後までストーリーを通して演じる遊びを楽しんだ。繰り返し演劇を行い、最後に「完」と書いて「めでたしめでたし」と言った。Thの拍手を受けて、CIも拍手をした。

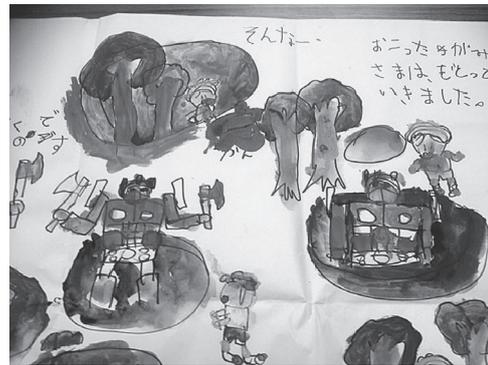


写真4 【きこりの泉】

第八期【“天突き地蔵”の演劇遊び、絵を媒介とした交流の深化】#52～#60（15歳10ヶ月～15歳11ヶ月）

この時期には、“天突き地蔵”を題材とした遊びが再び表出する。第四期と違うのは、スパンが長く、ストーリーのはじめから終わりまでの絵を描き、演じて遊んだことである。この変化は、第七期で長い演劇遊びが表出したことが影響していると考えられる。第四期では、CIはお気に入りの一場面を繰り返し演じる事に喜びを感じていたと思われる。しかし、第七期からは思い描くストーリーの全ての場面を絵に描くことでThとストーリーの全容を共有できるようになり、はじまりから終わりまで演じて遊ぶことができるようになった。そして、CIはより長い演劇遊びを行い、「めでたし、めでたし」でその遊びを終えることを楽しむようになったと考えられる。一部ではなく、考えているストーリー、やりたい演劇がThに伝わり、一緒に遊ぶことに楽しさを見出したのではないかと考えられる。

また、ThからCIへの働きかけに、言葉だけでなく、絵を用いるようにしたことで、ThからCIへの働きかけがよりCIに伝わりやすくなったのではないかと考えられる。ThからCIへの要求を受け入れてくれることが増え、初期にはThから依頼しても描こうとしなかったThの似顔絵を、#57で描くことができたのもその結果であろう。

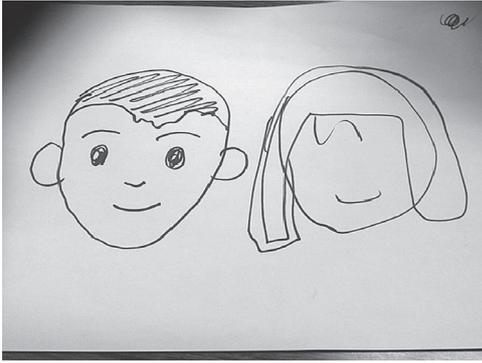


写真5 【Thが描いたClの似顔絵（左）と、Clが描いたThの似顔絵（右）】

5. 描画を通したかかわり方についての考察

心理療法的手段としてアートを用いるようになったのは、1940年代、Margaret Naumburgからであるとされている。そこからいくつもの研究がなされてきたが、アート・セラピーのあり方について Wadeson (1988) は、「『セラピー』が目的で、『アート』はその手段である。」と述べている。その考えに基づくと、アートを通した関わりで、Clの精神的成長が促されることが、重要となってくる。

本事例の場合ClはThと、あるストーリーについて、一つ一つの場面を紙面に描き出していくことで一歩進んだ再現遊びを行うようになった。この変化をClの精神面の成長から見ると、コミュニケーション・ツールとして描画を使うようになったということである。例えば#53では、Clは雪が降る中、座って凍えている人達を描いた。そこに紙を書き加えて、「紙が落ちてきました」とセリフを言ったので、<天から落ちてきた紙はどうするの?>と聞くと、絵の中の窓の部分に触り、凍える素振りをして「貼る」と言った。発している言葉は「貼る」だけであるが、描いた絵を用いることで、窓に紙を貼って寒さを防ぐことを表現している。また、#56では、ThがClのセリフを聞き取れないでいると、紙に『ちいさな わるわるの ぼうけん ねむる たからのまき』と書き、Thに文字で説明した。(写真6)

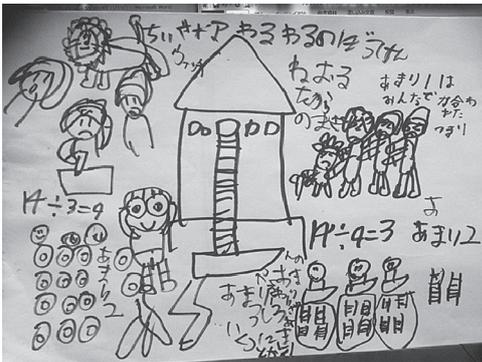


写真6 【文字でセリフを書いてThに説明した例】

#53の場面では、仕草や言葉だけでは、具体的なイメージを二人の間で共有することは難しい。Clは描いた絵を指差したり触ったりすることで、Thに自分のイメージを理解させようとしている様子だった。つまりClは、言葉を補完するツールとして、絵を利用していたように感じた。また、#56では絵ではないが、書くという行動で、伝わらない言葉を懸命に伝えようと努力する様子が見られた。このように、Clは“きこりの泉”の描画を通してThと深くイメージ共有することができた経験をきっかけに、第八期においては描画を積極的に、言葉を補完するコミュニケーション・ツールとして使用しはじめたと言える。Clは“Thに伝えるためにはどうすればいいのか”を自ら考え、行動し、結果として“絵をツールとする”方法にたどりついたことは、コミュニケーション機能の発達につながったのではないかと考えられる。

また、寺沢(2010)は、「絵画療法の初期において、クライアントはセラピストの視線を『見られる目』として体験していることも多い。セラピストに見られる空間のなかで、クライアントは自分の心を絵画表現という手段で表していく。しかし、絵画療法の回を重ねるに従って、クライアントはセラピストの目を『見守りの目』として体験し始める。クライアントはむしろ自分の表現をセラピストに見てほしいと思うようになる。」と述べている。絵画療法を取り入れる場合、確かにThの『見守りの目』は重要な要素となると考えられる。実際、第一期にはClの絵を見る・絵について質問するという形で関わりを深めていった。しかし、この事例を通して感じたのは、“見守る”だけの方法では、Thの関与としては不十分なのではないかということである。

この事例においては、“見守る”ことの他に、画材の工夫や逆模倣、Th自身も絵を描くなどの方法を取り入れて関わりを進めた。第八期の#59では、“シンデレラ”を題材とした描画が行われた(写真7)。Clがお姫様と、落としてしまったガラスの靴(丸囲み部分)を描いた時、Thはそこに階段を少し描き加えた。お姫様は階段で片方の靴を落としたまま、走り去ったのではないかと、ということ伝える目的で描いた。するとClは階段の続きを描いて上段の方に王子様を描いた。

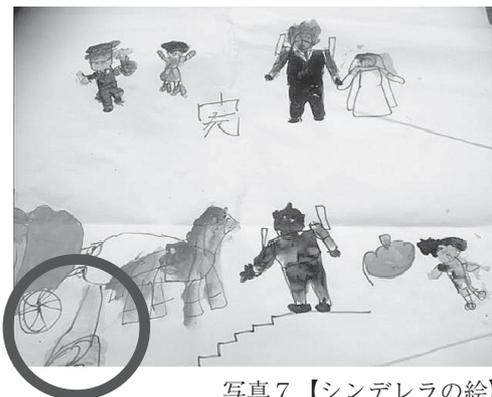


写真7 【シンデレラの絵】

これは、Thが言いたいことを絵で伝えたことの一例である。刺激となる図形を描くという部分では、誘発線法に近い手法を使ったとも言える。誘発線法は、後藤・中井によって1983年に発表された絵画療法の一技法である。1枚の画用紙に1つの刺激図形を用い、そこからイメージを膨らませ、CIが続きを描く、というような方法である。松井(1991)は、「この方法は、言語的アプローチが極めて困難な症例に対してもしばしば可能であり、治療者と患者との間に、侵襲性の少ない広がりのある言語交流をもたらすものである。」と述べている。

“見守る”だけで、自閉症のあるCIと関係を育んでいくのは難しい。対象となるCIの様子に合わせて、時には#59で行ったように、刺激を与えイメージを誘発する行動をしたり、第二期で行った逆模倣のように、注意がこちらに向くような働きかけをしたりするなど、積極的な関わりの姿勢が重要になってくるのではないかと考える。

6. CIの描画表現についての考察

CIは、筆者とのプレイセラピーの中で、物語本来の登場人物を別の自分のなじみのキャラクターにかえて絵を描くことが何度もあった。なぜそうした変換を行うのか、その意味について考察したい。

この行為の背景には、CIの映画好きが関連しているように思える。CIはアニメや映画がとても好きで、映画は週一回のペースで映画館に見に行く。それくらい、映画やアニメなどに強い興味をもっている。その上CIは、第Ⅶ期から、映画撮影に携わると考えられる「ムービーン」という3人組の絵を毎回描くようになった。1人はメガホンを持ち、1人は撮影に使うカチンコという道具を持ち、1人は大きなカメラを持っている。



写真8 【ムービーンの絵】

ムービーンは、あるアニメ作品にヒントを得ているが、CI独自の意味が込められたキャラクターらしい。ムービーンが描かれるのは、たいがい題材を描き始める前と描き終わった後である。描き始める前にカメラを回すような仕草をし、描き終わった後、“完”という文字を書いて「カット」と言う。これらのCIの様子から、ムービーンというキャラクターは、映画監督(スタッフ)のような役割を果たしているのではないかと考えられる。そして、CIは映画監督=ムービーンになりきって、再現遊びを楽しんでいるのではないかと

映画監督になりきって遊んでいると仮定すると、キャラクターをかえるのは監督による配役である。本来の登場人物のかわりに使用されるキャラクターは、イナズマイレブンなどCIのお気に入りのキャラクターである。描画に用いられるストーリーは、“三匹のこぶた”や“シンデレラ”など、理解しやすい童話が多い。つまり、CIは理解できて楽しいと感じられるストーリーを使用し、好きなキャラクターを配役し、絵の中で演じさせて楽しんでいるのではないかと。そして、お気に入りのセリフや場面のイメージをThと共有し、実際に再現してみる遊びを発展させているのではないだろうか。

CIは、ビデオの1場面を再現する遊びを、小学3年生の時から、歴代のThとも行っている。しかし、監督役になりきって遊ぶのは、筆者とのプレイセラピーが初めてである。その要因の一つは描画療法の導入であると考えられる。CIの得意な描画という方法からアプローチを行ったことで、CIは絵や文字を使ってコミュニケーションを行う方法を身につけはじめた。その過程で、CIは自分の考えがThに伝わる喜びを味わったのではないだろうか。「もっと伝えたい」「Thとこういうふう遊びたい」と、他者であるThと関わる意欲を高め、また、得意な描画というツールがあったからこそ、自分のやりたいことを明確にThに伝えることができたのだろう。そして、潜在的に望んでいた監督役になっての遊びが展開されたのではないかと。他者に自分の思いが伝わる喜びを味わう経験は、自ら他者と関わろうとする力の発達のためにも必要なことであると考えられる。

・謝辞

最後に、本論文執筆にあたりまして、ご快諾いただきましたご家族の方々に深く感謝致します。

7. 主な引用・参考文献

- Harrit・Wedeson／渋沢田鶴子・石川元訳：1988
『アート・セラピーのあり方』 臨床描画研究Ⅲ
金剛出版, p. 151～159
- 深谷和子：2005 『遊戯療法 子どもの成長と発達の支援』 金子書房
- 金子光史：2008 『アートびっくり箱 障がいのある子どもの絵画指導』 学習研究社
- 松井律子：1991 『誘発線4枚法による精神疾患患者の適応レベルの予測』 神戸大学医学部紀要51 (4) pp. 113-132
- 滝川一廣：2004 『自閉症児の遊戯療法入門 一学生のために—』 治療教育学研究第24輯 21-43 愛知教育大学障害児治療教育センター
- 寺沢英理子：2010 『絵画療法の実践 事例を通してみる橋渡し機能』 遠見書房