

アスペルガー障害の診断を受けた不登校男児におけるプレイセラピーの経過 — 「積み木制作」から「戦い遊び」への変遷を通して —

相馬慎吾（愛知教育大学 障害児治療教育センター）

要約

市民病院の臨床心理士からアスペルガー障害の疑いを指摘され、不登校を主訴に来談した小4男児（A君）の事例報告である。筆者はA君が小4（10歳1ヶ月）の6月からプレイセラピーを担当し、現在も継続して週に1回行っている。A君はインテークから積み木を使って大きな安全基地を作り、その後も積み木を使って乗り物や秘密基地などを作っていた。自由で保護されたプレイルームの中で、「積み木制作」を通して何度も「自分くずしと自分づくり」を行いながら心理的な安定を取り戻したA君は、その後、筆者との「戦い遊び」を通して、「自分自身の心との戦い」という内的体験を繰り返し行っていた。これらプレイセラピー全体の経過をいくつかの期に分けて考え、学童期における不登校の心理的支援に焦点をあてて考察をした。また、治療場面で何度か見られた「母親をプレイルームに招き入れる」、「おもちゃの持込・持出」などの制限破りについても考察をした。

キーワード：アスペルガー障害、学童期の不登校、積み木制作、制限破り

1. はじめに

学童期の不登校について、佐藤（2005）は「優等生の息切れや、いじめの被害者、軽度の発達障害…（中略）などさまざまな誘因が見出せる」とし、「それらが複雑に絡み合っている場合が多く、学童期の子どもたちが自覚し言語化することは困難である」と述べている。そして、その対応としては「そのような気持ちを周囲の大人が理解し、解決を急がずに休養を勧めることが大切である」としている。

しかし、アスペルガー障害など発達障害児における不登校への対応について、杉山（2007）は「高機能広汎性発達障害に認められる不登校は、対応を誤ればその一部がひきこもりの高リスク要因となる。より適切な対応を早期から組むための啓発が必要であろう」と述べ、「広汎性発達障害グループの不登校に対しては、登校刺激を行わないという一般的な対応は完全に誤りである」としている。また、発達障害児が不登校になる理由としては「いじめなどの迫害体験をきっかけに学校へ行かなくなる」というものと、学校という不快な

出来事が多い場面への参加を拒否する場合は最もよく見られる」（杉山，2005）としている。このことから、一般の不登校と発達障害の不登校では対応やその原因についても違いがあることが考えられる。

本事例ではアスペルガー障害の診断を受けている不登校児童への心理療法を取り上げたが、ここでは杉山（2005, 2007）のいうような発達障害児への対応ということを頭に入れながらも、複雑に絡み合っていると思われる原因に対して原因探しのよう形を取らず、学童期のなかでも特に10歳頃の「心理的転換点の前に佇み、生きあぐねている子ども」（村瀬，2006）に対して、支持的アプローチによる、安心して自由に表現できる空間作りと関係性を重視した。そして、そのなかでA君が遊びを通して表現していったものを不登校児童の心理的支援に焦点をあてて考察をしていくものとする。なお、プライバシー保護のため、事例の本質を変えない程度の修正を施してある。

2. 事例の概要

A君 インテーク時10歳1ヶ月

<主訴>不登校。

<家族>父42歳，高専卒，会社員。母44歳，高卒，主婦。姉13歳，中学2年生。

<生育歴>普通分娩。初語1歳（「ママ」）。初歩14ヶ月。1歳半健診，3歳児健診は問題なく通過した。しかし，幼い頃からこだわりが強く頑固だった。食事を食べる順番が決まっていたり，幼稚園に行く儀式があったりした。幼稚園では「周りに気を遣ういい子」と言われていたが，同年代の子どもに比べ，遊びへのとっかかりが遅かった。自分に自信がなく，自分の気持ちを抑えてしまう子だった。小学校に入るが，なかなか教室で活発に自己表現できる子ではなく，2学期の終わり頃からようやく手を挙げることができるようになった。やっと小学校に慣れた頃，Z国行きの話が出たが，本人は「行きたくない」と言っていた。それでも家族4人でZ国に渡った。Z国では外出はほとんどせず，母と姉が買い物に出かけても留守番をしていた。小1の2月から小2までの間は現地の日本人学校へ行ったが，小3の始業式から行けなくなった。予定を早めて9月に帰国し，9月，10月はもとの学校へ通うが，11月から行けなくなった。WISC-Ⅲは動作性IQ104，言語性IQ106，FIQ106。勉強は小2まではしっかりやったが，小3の1学期以降はほとんど勉強をしていない。教科書を見せると拒絶反応を起こす。週に1回のピアノ教室には楽しんで行っている。

3. プレイセラピーの経過

筆者とは，X年の6月から，X+1年7月までの1年1ヶ月，計47回のセッションをもった。その経過の概要を4つの期に分けて記述をした。

◆の部分は，母親担当のセラピストからの聞いたことや，直接母親から筆者に語られたA君の生活場面の様子について，それぞれの期に分けて簡単にまとめたものである。

母親はMo，子ども担当のセラピスト（筆者）はTh，A君はC1と記す。また，C1の言葉を「」，Thの言葉を<>，Moやその他の言葉を『』で示す。

I期 積み木遊び（家，乗り物，ボーリング）

「これ，ママに見せよう」

#1（X年6月）～#8（X年9月）

◆朝から漫画を読んでゴロゴロしている。ゲームができる時間は決まっていて楽しみにしている。週に1回のピアノ教室には嫌がらずに行き，近くのお店などは一人で行ける。終業式の午後，学校へ行ったが，式には出られなかった。夏休み中は機嫌が良かったが，9月になると悪くなる。9月から週1回の家庭教師を始める。

#1（X年6月28日）インテーク 小PR

部屋の隅にある大きな積み木を見て，「幼稚園のとき，こういうのでよくトンネル作ったなあ」と言う。Thが<作ってみる？>と言うと，C1は小さめのトンネルを作った。中に入り，「ちょっと小さいなあ」と言い，作り直す。だんだんとトンネルから自然と家のようなものになっていく。バランスよく左右対称になるように全体の構成を確かめながら積んでいき，真ん中に「宝物みたい」と言い，三角の積み木を2つ重ねて，不安定な形にそれを置いた。完成すると，その家の中に入る。

プレイルーム（以下，PR）から出るときに，C1は「あ～あ，ママにも見せてあげたかったな」と言うのでMoにも見てもらうことにする。Moは『うわあ。すごいね。昔，よく作ったよね』と言い，C1はMoの前でその家に入ってみせ，とても満足そうだった。

#2（X年7月5日）小PR

「また何か作ろうかな」と言い，積み木の方へ行く。「なにがいい？」と聞かれたので，Thが飛行機を提案すると，「飛行機？今度はちゃんと設計図を描いてから作らなきゃ」と言い，ホワイトボードに飛行機の設計図を描くと，作り始める。途中で，「設計図描かなくてもできるね」と言う。積み木を全部使い，飛行機を完成させる。後ろの方の飾りには，「これ，前にも作った。宝」と言い，前回の家でも出てきた宝の象徴を作った。Moと3人で鑑賞して，終了する。

#3（X年7月12日）小PR

「今日は積み木で何を作ろう」と言うが，C1から作りたいものは出てこない。Thが城を提案するが，C1は「家と同じだから」と却下。船を

提案すると、C1は設計図を描いてから作り始める。3人ぐらい乗れそうな大きな船が出来上がった。ThとC1はお互いに操縦席に乗ったり、客室に乗ったりする。操縦席にいるThが「舵は誰が取るんだっけ?」と聞くと、「後ろにいる人が“面舵いっぱい”っていうから、それを聞いて、船長(Th)が操縦するんだよ」と言っていた。終了後、Moに見てもらおう。

#4 (X年7月19日) 小PR

待合所でMoと二人で画用紙に三角形が3つ重なった図を描いていた。

「今日は何作ろうか?」と言う。Thが車を提案するが、作っているうちに屋根が難しいということになり、汽車に変わる。余った三角を3つ重ねて、待合所で描いていた図と同じ形を作る。Thが「あっ、これさっきのよ」と言うと、「これ3つでトライフォースって言うんだよ。僕これが1番好きなの」と言っていた。Thが「じゃあ、これを前に持って行って、マークにしようか」と言うと、「うん」と言い、前方にこれを組み入れた。終了時間まで鉄砲で遊ぶ。自分の胸に鉄砲を持ってきて、「自殺」と言うこともあった。「これでママをビックリさせよう」と言い、待合所にいるMoに近づき、Moの目の前で鉄砲を撃つ。Moに作った汽車を見せ、「3人乗りなんだよ」と言っていた。

#5 (X年7月26日) 小PR

PRに入ると、棚にあるヒヨコのおもちゃを触りながら、「家に巣があってね。そこからヒヨコが落ちこちちゃったの。それで、そのヒヨコを飼いはじめたんだけど、昨日死んじゃったの」と言う。Thが「それは悲しいね。」と言うと、「うん。悲しい。すごい弱ってたんだけどね」<そうか。落ちて弱ってたんだね>「ううん。もともと弱かったの。それで落とされちゃったんだと思う」<そうか。それを助けてあげたんだ>「でも、昨日死んじゃったの」と言う。

床に置いてあるボーリングを見つけて、「ボーリングやってみたいな」と言う。積み木でボーリングのレーンを作り、ルールも考えて、勝負が始まる。ゲームは52対107でC1が圧勝する。終了後、Moにボーリングのレーンを見せ、1球投げさせる。

#6 (X年8月23日),

#7 (X年8月30日) 小PR

積み木でボーリングレーンを作る。C1は「これ(大きいピン)は真ん中にしよ。これは王様」と言い、大きいピンを真ん中に置く。途中から黄色いピンを持ってきて、「これを倒したらマイナス1点ね。これは赤ちゃん。王様の後ろに置こう」と言い、後ろの列の真ん中にピンを置いた(#6)。ゲームはC1の大差で勝利する。

銃が見つからず、刀を持ってMoを呼びに行く。待合所で待っているMoに刀で切りつける真似をする。Moにボーリングのレーンを見せる。

#8 (X年9月8日) 小PR

「今日はなにをする?ボーリングはもう飽きたよな」と聞いてくる。Thは「A君は何がいい?」とC1に聞くが決められない感じだった。

プラレールの音が出る駅を見つけ、それにレールをつなげていく。2又に分かれたレールを使い、1番線から2番線に行き、また1番線に帰ってくるというレールを完成させる。「こんなんだけど、一応ママに見せよう」と言い、Moに見せる。

Ⅱ期 チャンバラ遊びと要塞のような秘密基地

「ママ、これでやっつけれるかな」

#9 (X年9月) ~ #18 (X年11月)

◆家庭教師とピアノ教室は楽しみにしている。家庭教師とは「勉強はやりたくない」と言い、プリント学習などはやろうせず、理科実験のようなことをやっている。10月に祖父が亡くなり、東北のY県まで行ったが、そこでは親戚の子と仲良く遊んでいた。家ではずっとゲームのことで頭がいっぱい。学校の運動会には見に行くことができた。

#9 (X年9月13日) 小PR

プラレールで遊んだ後、刀を使ってチャンバラ遊び。C1は指に少し刀が触れると「指が少し切れた」と言い、ホワイトボードの方へ行き、治療をしてもらう。そして、ホワイトボードにペンで、「ちりょうだい 1000000円」と書く。

時間になると銃と刀を持ったまま、「ママ、これでやっつけれるかな」と言う。待合所に行き、Moに向かって銃を撃ち、刀を首のところに持っていく。

#10 (X年9月21日) 小PR

刀でチャンバラ。空気圧で飛ぶロケット砲を見つけ、「今度からは、これが合図で戦争が始まる。」

(飛んできた) ロケットを切ったら戦争開始ね」と言い、Thに武器の準備をさせる。C1は飛んできたロケット砲を刀で切ると、「戦争開始じゃ〜」と言い、Thに攻撃してくる。Thも刀で応戦するが、すぐに負けて切られてしまう。

その後、刀を銃に変え、Thにはレーザーガンを渡す。棚や椅子などに隠れながら、時間が来るまで、撃ち合い遊びをする。終了後、待合所で待っていたMoを銃で撃つ。

#11 (X年9月27日) 小PR

「あんまり隠れるところがないね。そうだ、秘密基地を作ろう」と言い、隠れるための基地を作り始める。出口には砦を作り、基地の飾りに“トライフォース”を3つ作り、砦には中から銃で攻撃できるように穴を作る。まるで要塞のような感じだった。お互いの基地の間に「何でも回復してくれる」というアヒルを置く。

始めの方はお互いに基地の中から銃で攻撃をしていたが、最後の方は基地から飛び出し、捨て身の攻撃を行う。終了後、Moに秘密基地を見せる。

#12 (X年10月5日) 小PR

前回より天井が1段高い基地を作る。覗き穴は1つだけにする。“トライフォース”は正面と屋根に3つ作った。Thは壁代わりに椅子を並べた簡易な基地を作り、戦いが始まる。

途中からC1は基地から飛び出して、接近戦での戦いになり、やられるとアヒルに回復させてもらう。終了後、奇襲攻撃のようにMoにロケット砲を撃つ。Moに基地を見せ、退室するとき「本当はこのままにしておきたいんだけどね」と言う。

#13 (X年10月11日) 小PR

入り口が狭い基地を作る。基地に入ると、C1は「これじゃ、引きこもりだ。引きこもりもいいもんだね」と言い、覗き穴から銃で攻撃をする。途中からは基地から出て、Thの基地までやってきて接近戦になる。終了後、待合室で待っているMoに向かって、柱の影からロケット砲を撃つ。

#14 (X年10月19日) 小PR

「今日は早く遊びたいから、基地は簡単でもいいや」と言い、覗き穴のついた壁のようなものを作った。すぐ接近戦になる。C1はストラックアウトの的を爆弾と言い、部屋中に爆弾をまき散らす。刀もレーザーガンも壊れてしまうが、C1は「なぜか、みんな回復した」と言い、全てのものが回復したということにする。ちょうど時間に

なったので、ここで終了する。C1は刀と銃を腰につけ、ロケット砲を持って待合所に行き、Moめがけてロケット砲を発射する。

#15 (X年10月25日) 小PR

箱庭にキリンを入れて砂で埋め、キリンが顔だけになると、うれしそうに「後でお母さんに見せよう」と言う。今回は基地を作らずに戦う。

終了後、Moに箱庭のキリンを見せる。「ここに何か隠れているよ』『キリン?』『ブー。正解はヘラクレスオオカブトでしたー」と山の中からカブトムシを出す。

#16 (X年11月1日) 小PR

Thに基地の壁を作らせると、C1は壁の上に箱庭のミニチュアを置いていく。学校を置くが、途中で病院に変えてしまう。他にもコンビニ、家を置き、家の庭には十字架を置いた。「守りを強くする」と言い、周りに柵を置く。左側には「南国」と言い、ヤシの木を置き、お城とお城の上には兵士を置いた。最後に幽霊を置き、完成する。

戦いが始まると、C1は幽霊を持って「これを撃つと怖いことが起こる」と言う。Thが間違えて幽霊を撃つと、幽霊は飛んでいってしまう。C1にはすごい力がつき、Thの銃や刀の攻撃が一切効かなくなる。「幽霊をもとの場所に戻したら、元に戻る」と言う。Thが幽霊を元に戻すとC1に宿っていた力はなくなった。終了後、待合所にいるMoに向かって、Thにも攻撃するように言う。Moに基地を見せる。

#17 (X年11月8日) 小PR

「基地はどうする?また適当に作る?」と言うので、Thが壁のようなものを作る。今回は、機関銃のついたジープやスポーツカーなどを操って攻撃をしたりする。Thは“止まれ”や“通行禁止”の標識を使って対抗するが、スポーツカーはその標識をなぎ倒してくる。また、爆弾やロケット砲も使う。PRにある使えそうなものは武器として使うような感じだった。

#18 (X年11月15日) 小PR

「ボーリングしようか。」と言い、積み木でレーンを作る。ボーリングではC1が勝つ。

残り10分ぐらいから刀を使っての戦い遊び。C1は「この刀は色々真似できる」と言い、炎の特性や水の特性を取り入れたりする。終了後、玄関にいるMoにロケット砲を放つ。

Ⅲ期 基地を作らず、無限に爆弾を作る

#19 (X年11月) ~ #28 (X+1年2月)

◆12月から地元にある子ども対象のサポートセンターに週1回行くようになった。サポートセンターでは同学年の男の子1人と1つ下の学年の男の子1人がおり、3人でボール投げなどをして遊んでいる。冬休みに父親の実家(W県)に帰省。冬休み後、C1は一人で祖母のいるY県に泊まりに行った。家では毎日「ゲームやりたい。やらせろ」と言っている。

#19 (X年11月22日) 小PR

様々な能力を吸収してC1の刀はどんどん強くなっていく。そして、炎、水、念力などの特殊な技を使って攻撃する。

#20 (X年11月29日) 小PR

C1は「これに入れたものは全部爆弾になる」と言い、カゴの中にボーリングのピンやストラックアウトの的やボールなどを入れていく。そして、PR中にその爆弾をばらまき、「この爆弾はずっと爆発し続ける」と言う。

#21 (X年12月6日) 小PR

箱庭の砂を集めてスキー場(雪山)を作る。ロッジを置き、「これ、窓が2つしかない。でも、先生と僕が入れるからいいか」と言う。「ケガしたときのために」と病院を置き、「緊急事態のときの脱出用に」と家用ジェット機を隠して置く。「頭のいい動物が住んでいて、その動物が祀ってある」と言い、お墓を2つ砂に隠して置いた。「人がたくさん住める」と言い、ビルを置いて完成する。

#22 (X年12月13日) 小PR

C1は始めにストラックアウトの的や、ボーリングのピンなどを爆弾に見立てて、どンドンと投げてくる。C1は「エスパーは相手の力を吸収できる」などと設定をその場で考えながら戦っていた。また、C1は印籠をポケットに入れて、やられたときは「万能薬」と言い、それを傷口に塗っていた。

#23 (X年12月20日) 小PR

「北海道に行く」「でも飛行機が怖い」という話から、最近見た夢の話になる。夢は実際に飛行機事故を体験したり、目の前で飛行機が墜落したりするものだった。

#24 (X+1年1月10日) 小PR

「今日は銃も何もなしでチャンバラね」と言い、普通のチャンバラをする。C1はロケット砲の銃身をこん棒のようにして持って攻撃する。Thは太いプラスチックのバットでそれを受け止める。C1はこれが気に入ったようで、「おりゃー」と言いながら、何度も攻撃をしていた。

#25 (X+1年1月17日) 小PR

C1は「エスパーは触った物を3つまで爆弾にできる」と言い、色々なものを爆弾に変えていく。ボロボロにやられてしまったThは、C1に「大丈夫。アヒルに触れば回復するよ」と言われ、その通りにするが、実はアヒルも爆弾になっており、Thはやられてしまう。

#26 (X+1年1月24日) 小PR

C1は「エスパーのカード1枚で5つの爆弾が作れる」と言い、色々な物を爆弾に変えて、Thに投げてくる。「よし、最後だ。ここの部屋全体を爆弾にした。僕は守りで守られてるから大丈夫」と言い、C1は床にあぐらで座る。そして、爆発が起きる。すぐにC1は「今度は地球にあるもの全部が爆発する。地球が爆発する。僕は守りで守られている」と言う。大爆発が起これ、地球が爆発してなくなってしまい、C1はあぐらのままで「僕はそのまま宇宙に浮いている」と言う。Thが<A君、一人になっちゃったね>と言うと、「でも、これは幻覚だった」と言い、立ち上がる。「本当に地球を爆発しちゃったら大変じゃん。みんな困っちゃうよ」と言い、退室していった。

#27 (X+1年1月31日),

#28 (X+1年2月8日) 小PR

ポケモンカードを持参する。Thは遊び方の説明をひとつひとつ聞いていき、C1はそれに対して丁寧に説明してくれる。勝負は2回行い、2回ともC1が勝った。

柵からジェットコースターのおもちゃを取る。ジェットコースターはキッチンセットの中に入り、水を浴びたり、コンロで焼かれたりするが、「これ、本当はガラスの屋根があることね」「この中にいる人は大丈夫」と言っていた。また、Moからの希望で曜日変更になる(#28)。

Ⅳ期 小PRから大PRへの移動,

戦い遊びでモンスター役を続けるC1

#29 (X+1年2月) ~ #47 (X+1年7月)

◆2月頃から週2回、1時間ぐらい学校の相談室に行けるようになった。家庭教師の先生とのお別れの日にC1は涙ぐんでいた。4月になり、遠足はみんなと行けた。週2回ぐらい保健室に給食だけ食べに行っていたが、ある日、口笛を吹いていたことに対して担任から強い叱責を受けたことにより、また行けなくなった。ピアノは頑張っている。また、この頃C1の住む市内で殺人事件が起こり、C1はその恐怖から全く家から出られない時期があった。6月以降はピアノ教室と当センターに来る以外はほとんど外に出ていない。

#29 (X+1年2月15日) 大PR

曜日が変わり部屋の都合により、小PRではなく大PRで遊ぶことになる。

大PRに入ったC1は「うわー」「いいなあー。僕こっちがいいなー」と言い、さっそくトランポリン(以下、TP)に乗り、跳び始める。その後も色々な遊具で遊ぶ。足こぎ車に乗って、PRを1周する。

#30 (X+1年2月29日)、

#31 (X+1年3月7日) 大PR

TPに乗り、「僕を高く跳ばせて」と言う。Thは<1,2の3>で高く跳ばせる。その後、バランスボールをTPの上に乗せ、バランスボールを使って転ばせ合いをする。

C1はThを車椅子に乗せるとPRを歩き始める。しかし、壁や遊具にぶつかりながら進んでいく。C1の運転は急にスピードを上げたり、急に曲がったりとジェットコースターのような感じ(#31)。

#32 (X+1年3月14日)、

#33 (X+1年3月21日) 大PR

卓球のラケットとピンポン玉を持って来所する。何回カラリーをしてから試合をする。試合はほとんどがC1のミスでThに点数が入るといった感じだった。

卓球の後はTPでの転ばせ合い。C1が倒される役になる。ThはC1を倒すが、一緒にThも倒れてしまう。Thが<引き分けだね>と言うと、「ひき負けだよ」と言っていた(#33)。

#34 (X+1年4月11日)、

#35 (X+1年4月18日) 大PR

C1は音の出る剣を見つけ、「ボス戦ね。このボスを倒すと次のボスと戦うことができる」と言

い、TPの上で剣を使った戦いが始まる。ボス役のC1はTPをジャンプしながらThのバット目掛けて振り下ろしてくる。ものすごい音でぶつかり、ThはC1の攻撃を受け止めるので必死だった。C1はやられたThに「コンテニュー?」と聞く(#34)。剣から力をもらっているボスは、剣が手から離れるとやられてしまった(#35)。

#36 (X+1年4月25日) 大PR

ザコを何体か倒すと最後のボス(C1)が現れる。何度も立ち上がって向かってくるボス相手にThはどうしたらよいかかわからずに防戦一方になる。すると、「剣を振り終わった後に、頭を叩け…」と言う声が聞こえてくる。Thはボスの攻撃をよけると、ボスの頭にバットでチョンと触る。すると、ボスは「うわ〜」と言い、その場に崩れるように倒れていった。

#37 (X+1年5月2日) 大PR

どこからか聞こえてくる「剣を抜くんだ」という声に従って、ThがTPに刺さった剣を抜くと、封印が解けて、化け物(C1)が現れる。化け物と戦っているとまた声が聞こえてくる。Thはその声のヒントを頼りに化け物を倒す。

戦いが終わると、C1は、「化け物は剣に封印されていて、それは昔、勇者が封印した」と説明する。そして、「先生の先祖がその勇者だったことになる。それで、天から聞こえていた声はその勇者の声だったんだよ」と言う。

#38 (X+1年5月9日) 大PR

TPでの倒し合いは、「漁師とジョーズ」という設定。海で大暴れしているという人食いジョーズ(Th)の情報に一人の漁師(C1)が立ち上がり、村の人たちのためにジョーズを退治するという展開になる。最後に漁師はジョーズの口に爆弾を放り込んで、ジョーズを退治した。

#39 (X+1年5月16日) 大PR

前にやられたモンスターが封印された剣を抜くところから始まる。「剣をどうにかしなければいけない」「前にもあった。思い出せ」と天から声が聞こえてくる。Thはモンスターから剣を奪おうとするが、うまくいかない。すると、また天から「連続攻撃で疲れたところがチャンスだ」「もっと本気でやれ。力いっぱいやるんだ」と聞こえてくる。C1の剣を目掛けてバットで叩くと、剣はモンスターの手から飛んでいき、モンスターはやられた。

#40 (X+1年5月22日) 大PR

「魔物ね。体は鎧で覆われてるから攻撃が効かない。でも、鎧の隙間がある」「バットで頭を砕かないといけない」と言い、戦いが始まる。Thは天からヒントをもらいながら、鎧を破り魔物をやっつける。魔物を倒すと、C1は短い刀を手に取り、「神が現れた」と言う。神の攻撃はとても強く、Thは為す術なく切り刻まれてしまう。C1は「まだ、今の状態じゃあ勝てない」と言い、刀を置いてTPから降りた。

#41 (X+1年5月29日) 大PR

野球盤や車椅子などで遊ぶ。TPで遊んでいる時に、天井の梁にボールが乗っているを見て、「あっ。あそこにボールが乗ってる」「じゃあ、どっちが多くボールを乗せれるか競争ね」と言い、ボールを梁に向かって投げる。

#42 (X+1年6月6日) 大PR

「この剣を抜いたらこの石像はよみがえる。そして、石像を倒すと神が現れる」と言い、戦いが始まる。Thは石像(C1)の攻撃を防ぎながら、隙を突いて攻撃をする。石像の体から石が剥がれていく。少しずつ石が剥がれていき、石像を倒すと、神がやってくる。

神は攻撃力も防御力も高い。こちらの攻撃は全てかわされる。Thはボロボロにやられるが、何度も立ち上がって戦いに行く。しばらく戦っていると、C1は「よし。今日はここまで。神はまだあと2つある」と言い、TPから降りる。

#43 (X+1年6月20日) 大PR

TPでモンスター退治。Thは天(C1)からの声を頼りに戦い、敵(C1)を倒していく。

#44 (X+1年6月27日) 大PR

大学には来たのが、駐車場でMoと言ひ合いになり、車から降りて来られない。終了時間になってもセンターに来られず、Moから電話が入る。電話はC1からだった。「今日は行けなくてごめんなさい」<気にしなくていいよ>「ありがとう。また来週、お願いします。今日はごめんなさい」<いいよ。また来週同じ時間に待ってるね>と言い、電話を切る。

#45 (X+1年7月4日) 大PR

TPに乗り、倒し合いや、ボールの落とし合いをする。TPの後は車椅子やTVゲームなどをして過ごす。

#46 (X+1年7月11日) 大PR

TPの上でモンスター退治。その後、「なんか、飛行機が作りたくなっちゃった」と言い、積み木のあるところへ行き、小さな飛行機を作る。Thが「これは一人用かな?>と言うと、「無理すれば、もう一人ぐらいは乗れるよ」と言う。その後、大きなクッション棒をピンに見立てて、それをバランスボールで倒すボーリングで遊ぶ。

#47 (X+1年7月25日) 大PR

Thと二人で普通にTPを跳びながら、ふとC1は「ここには箱庭ないよね」と言う。Thが「うん。箱庭はあっちの部屋にしかないね」と言う。Thが「そういえば、前に箱庭でスキー場を作ったね」と思い出すように語っていく。C1は天井の梁を見て、「無意味にあそこにボールを投げたこともあったね」と言う。Thも「うん。あったね」と答える。C1は「なんか最後の日みたいだね」と言っていた。

4. 考察

(1) 積み木制作と秘密基地 (第I期, 第II期)

第I期では、積み木制作が主に行われていった。C1は#1から積み木によって「安全基地」(Bowlby, 1988)と思われる家を作り、その家の屋根には宝が置かれた。#2以降は飛行機(#2)や、船(#3)などの乗り物を作り、それらは全て3人ぐらいの人が乗れるようになっていた。まるでThだけでなくMoも乗せて動き出そうとしているような、これからのプレイセラピーに対するC1の思いが表れているように思えた。#3まで出てきた宝の象徴は、#4の自動車からは「トライフォース」というものに形を変えていく。「トライフォース」とはおそらくC1が自分で考えた形で、1番好きな形と言っている。そして、ここではC1を示すマークとして使われている。#3までは宝という抽象的な表現であったものが、#4から「トライフォース」という具体的な形として変化していったというのは、自分の大切なものへの表現が変化していったと考えられる。そして、その自分の大切なものとは「自分が自分であること」(小倉, 2006)を意味しているのではないだろうか。

#5での「弱いから落とされた」というヒヨコのエピソードには、「弱いと捨てられてしまうのではないか」や「弱くてまだ飛べないのに巣から放り出されてしまうのではないか」という、「見捨てられ不安」が投影されていると考えられる。

また、この「見捨てられ不安」の背景には「母子分離不安」も関係していると思われる。#5からは積み木でボーリングレーンが作られ、それを使ってボーリング遊びをする。#6ではピンに王様や赤ちゃんなどの役割を付けているのだが、C1は弱い赤ちゃんピンを守りながら、それ以外のピンや王様ピンを勢いよく倒していくという遊びを通して、巣から落とされて捨てられてしまうかもしれない「弱い自分」を受け入れながら、少しずつ「強い自分」へと変わっていきこうとしていたのだろう。また、プレイセラピー中に作った積み木作品を毎回、終了後にMoに見せているが、このことは、積み木作品に表現された「自分が自分であること」の証をMoに見せることで、より確かに「他ならない自分」をC1が実感するとともに、「僕を見ていて欲しい」というつながりを求め、それによって「見捨てられ不安」を取り払おうとしていたのだろう。

第Ⅱ期からは、積み木による秘密基地作りとチャンバラ遊びが主に行われた。#11から隠れるための基地を作り、C1はその中に隠れて、出たり入ったりを繰り返しながらThと戦っていった。それは、これまで守られていた「安全基地」から少しずつ外の世界へ出ていきこうとするC1の動きと思われ、C1が自分自身の問題へと向かい合っ ていきこうとしているように思われる。中川(1993)はこのような「行って帰ってくる」ことや「隠れて傷を癒す」ことは「死と再生」のテーマにつながっているとしている。特に「隠れること」については、「内的な世界で、何かを探し、何かと出会い、何かをつかんでゆくためには必要なときもある」と述べている。ここでC1はPRという自由で保護された空間の中で安全基地という内的な世界に隠れながら、自分の大切なものという宝を探し、自分自身と出会い、「他ならない自分」をつかんでいきこうとしていたのだと考えられる。C1は基地の他に外界にもアヒルという安全地帯を作ることによって、より守られた空間のなかで少しずつ強くなっていった。そして、特定することのできない漠然としたものに対して苛立ちに近いような感情を、C1は戦い遊びのなかで様々な形によって表現をしている。ここでは、終了後に毎回のようにMoに対しても攻撃をする場面が見られるのだが、これには、PRで表現された攻撃性とはまた別に、Moに対して強くなっていく自分

を見せようとしていたのではないかと考えられる。このことは#15の箱庭で、砂の中にヘラクレスオオカブトを隠すことで、「ママは僕のことキリンと思っているけど、本当はヘラクレスオオカブトのように強いんだ」ということを表現していたのではないかということからも想像することができる。#14では爆弾をまき散らすことで攻撃性を表現しているが、あまりに出し過ぎてしまったのか、すぐに「なぜか、みんな回復した」と言い、何事もなかったかのようにしている。それと同じように#16でC1は自分に幽霊の力が宿ってしまうという体験をしているが、ここでも強くなっていく自分に対してC1自身が戸惑いのようなものがあり、それが幽霊という得体の知れないものが取り憑いたという表現になってしまったのだろう。C1自身に力が付いてくるとともに、それまでC1を守っていた基地はだんだんと簡素なものとなっていった(#14, #17)。

この時期までは遊びの中の一部として積み木制作が行われてきた。積み木は崩して、組み立てるという繰り返しの遊びであり、ここには学童期における「自分くずしと自分づくり」(竹内, 1987)というテーマとの共通性があると考えられる。C1は10歳という心理的・生理的転換点において、積み木遊びを通して、その積み木の中に自分の大切な「宝」を入れることによって、それまでの自分から「新しい自分」へと作り直すという作業を行っていたと考えられる。動き出した自分というものが表現されたと思われる作品(#4)には自分を象徴するマークが組み込まれており、そのことから積み木制作によって「自分くずしと自分づくり」が行われていたと考えてもよいのではないだろうか。

(2) 戦い遊びと生き残ること (第Ⅲ期, 第Ⅳ期)

第Ⅲ期からは、チャンバラでの戦いが主となり、積み木を使って基地を作ることはなくなる。戦い遊びの中で、C1の男性性を表していると思われる刀は様々な能力を吸収してどんどん強くなっていく(#19)。また、溢れる攻撃性も爆弾へと形を変えて表現され、次々に作られては爆発していった(#20, #22, #25)。#21では箱庭が作られているが、このときスキー場に置かれたロッジの窓について、C1は「2つしかない」というようなもっと欲しいともとれる言い方をしながら

も、それをThとC1の二人が入るからいいと言っている。この頃より、終了後にMoをPRに招き入れたり、PRのおもちゃを持ち出してMoに攻撃したりすることがなくなっていることから、C1の中心となるテーマが「外界に向けての強さ」というものから「自分の内面の強さ」へと向かってきていることを意味していると考えられる。また、#23の夢の話は、自分が恐れていることに対してそれを疑似体験するようであり、C1が自身の内面と向き合うことができるようになってきていると思われる。#26では、それまでにないぐらいにたくさんの爆弾を作っては爆発させていき、ついには部屋全体を爆発させてしまう。そして、最後には地球をも爆発させてしまうというものすごい攻撃性を表出し、その結果、宇宙の中でC1ただ一人が生き残ることになった。これはまさにそれまでの戦いの集大成ともいえるもので、C1は周囲全てを破壊して、その中で唯一生き残ることができたのである。しかし、これは逆に言うところ、たった一人になってしまったとも言える。ここでの「生き残る」という体験には、これからC1が競争原理に蝕まれた社会で生き残っていく強さと、「他ならない自分」とはまた違う「ひとりぼっちの自分」という孤独感を追体験することの両方を意味しているのだろう。

第IV期では、曜日の変更によってそれまでのPRが使えなくなり、仕方なく別のPRで行うことになったのだが、C1は前までのPRにはなかったTPなどの大型遊具で体を使って遊ぶ（#29～#33）。そして、音の出る剣を見つけてからは毎日に渡ってTPの上で壮大な戦い遊びを繰り返していった。ここではC1は常に敵役になり、Thはそれを倒していく勇者を演じた。#34で音の出る剣を見つくと、C1は自分をボスの役として、Thにはそれを倒すように要求する。C1は自分を化け物やモンスターとすることで、自分のなかの「bad」な部分を表現し、それを自分では攻撃できないので自分以外の勇者（#37）にやっつけてもらおうということで「自分自身の心との戦い」を行っていったのだろう。何度も戦い続けていくうちに体を覆っていた鎧（#40）や石（#42）は剥がれていく。これは長い間凍っていた氷が少しずつ溶けていくように、C1の周りを覆って動けなくしていたものが少しずつ剥がれていっているように思える。その硬い覆いが取れたC1には

神のような力が手に入る（#40、#42）。神の力を手に入れた状態ではそれまでのようにやられることはなくなった。このときにはそれまでと立場が入れ替わり、今度はThがボロボロにやられながらも生き残るという役になった。#44での休みを挟んでからは化け物退治をしなくなり、#46には「なんか飛行機が作りたくなっちゃった」と言い、一人用の飛行機を作った。これにはC1が「一人で飛び立とうとしている」準備期間を意味していると思われる。そして、#47では、まるで終結を思わせるようにそれまでの出来事を振り返っていった。しかし、実際にはこの後もプレイセラピーは継続して行われており、終結はしていない。ここで終結のように思えたのは、なにかC1のなかで区切りのようなものがあつたからなのだろう。また、ここまで止まることなく物語が展開されて来たことに対して、C1自身が1度立ち止まって全体像を確かめたかつたのかも知れない。そして、それはエピローグのようでもあり、新たな物語が始まろうとするプロローグでもあつたのではないだろうか。

（3）日常生活場面と治療場面の違いについて

村瀬（1996）は遊びに没頭している子どもについて「現実と非現実の世界にまたがりながら、そこに精神的エネルギーをひたむきに集中し注いでおり、その子はまさに高度に統合されたひとつの世界を生きているのである」と述べている。また、弘中（2002）は「日常で行われる遊びと治療の場で行われる遊びは、本質的には等質である」としながらも、プレイセラピーのなかでの遊びは「非日常的世界を心ゆくまで展開することが保証されている」という点が異なっていると述べている。

第IV期の現実場面で、C1は徐々に相談室登校ができるようになり、友達の家遊びにも行くようになるが、その後、家庭教師との別れという喪失体験があったり、担任から叱責をきっかけに学校はおろか家から外にも出られなくなったりしている。また、一時期は近隣での殺人事件という生を脅かされるかも知れない恐怖から一歩も外に出られなくなっている。このように現実生活では様々なことが起こっているのだが、同時期の治療場面ではそのことはあまり感じさせないような首尾一貫したストーリーが展開されている。このことについては、現実場面でこんなにも様々な出来

事が起こっているのに、どうして治療場面ではこれほど安定しているのか、また、なぜ治療場面で安定した展開を見せているのに現実場面ではこんなにも揺れ動いているのかと考えるよりも、様々な出来事によって揺れ動かされ続ける中で、せめてここだけは変わらずにいて欲しいという思いがあり、それに対して常に変わらず安心して表現できる場が保証されていたことによって、なんとか現実場面を乗り切ることができたと思う方が自然だろう。

プレイセラピストは治療場面という非現実世界のみを見て治療経過を判断するのではなく、現実と非現実の間に立って、その双方で行われていることを多面的に見ていくことも必要ではないだろうか。ただ治療場面での様子のみを見て一喜一憂するのではなく、時には少し退いて全体的に経過を見渡すことも大切である。

(4) プレイセラピーにおける制限について

今回、プレイセラピーを行っていくなかで、T hは終了後にM oをP Rに招き入れたり、C lがP Rのおもちゃを持ち出したり、家から持ってきたおもちゃをP Rに持ち込んだりすることを容認している。M oをP Rに招き入れることはプレイセラピー中であれば制限されるが、終了後であれば認めているという立場もある(Landreth, 2007)。また、ここではC lが自分で作った積み木作品を見てもらおうとしている行動であることから許可できると考えてよいだろう。しかし、おもちゃの持込、持出についてはその多くの場合は制限されている(鮑田, 2002; Landreth, 2007)。筆者は不登校という内と外との接点がない状態のC lに対して、家とP Rをつなぐものとしての役割と考えるとおもちゃの持込を許可することにした。また、この持込によってP Rからエネルギーをもらった物をまた家に持って帰るということもエネルギーが減少しているこの時期のC lには意味があることだったのではないだろうか。

5. おわりに

戦い遊びを通して何度も「自分自身の心との戦い」を繰り返したA君は、#47以降、ログハウスの屋根に「ひとりで登ってみたい」と言うなど、自分だけの力でやり遂げたいということが多くなった。これは少しずつではあるが自分の力で進んで

いこうとしている表れではないだろうか。現実場面でも、家族で外出するようになったり、大好きなピアノでは発表会には参加できなかったが、地域の集まる場で演奏をすることができたり、少しずつではあるが、前に進もうとする動きが見られるようになってきている。これから先、再登校に向けては、友人関係や学校との関係など、まだまだ色々な課題があると思うが、「いま、ここで」できることを一歩ずつ、A君と共に歩んでゆきたいと思う。

謝辞：本論文をまとめるにあたり快諾してくださいましたA君のご家族の方に心よりお礼申し上げます。また、ご指導いただきました愛知教育大学の神野秀雄教授、吉岡恒生准教授に感謝いたします。

6. 引用・参考文献

- 鮑田典子(2002)：遊戯療法における制限と制限破り 臨床心理学, 2-3, 290-296.
- Blowby J (二木 武訳)(1993)：母と子のアタッチメント—心の安全基地— 医歯薬出版社
- 弘中正美(2002)：遊戯療法と子どもの心的世界 金剛出版
- 村瀬嘉代子(1996)：子どもの心に出会うとき 金剛出版
- 村瀬嘉代子(2006)：自立と保護のバランス—世界に開かれてゆく子どもの傍らにあるとき— 臨床心理学, 6-4, 437-442.
- 中川香子(1993)：かくれんぼ—内なる世界を育てる— 人文書院
- 小倉 清(2006)：ライフサイクル上の10歳前後—生物・心理・社会的意味— 臨床心理学, 6-4, 448-452.
- 佐藤隆一(2005)：学童期の不登校 そだちの科学 No.4, 89-94.
- 杉山登志郎(2005)：アスペルガー症候群の現在 そだちの科学 No.5, 9-21.
- 杉山登志郎(2007)：発達障害の子どもたち 講談社現代新書
- 田畑元春・水野善親(1998)：子どもの死と再生 溪水社
- 竹内常一(1987)：子どもの自分くずしと自分づくり 東京大学出版社
- Landreth G (山中康裕訳)(2007)：プレイセラピー—関係性の営み— 日本評論社