

プレイセラピーにおけるセラピストの果たす役割

廣瀬 幸市（愛知教育大学教育支援高度化専攻臨床心理学コース）

An essay about a role of psychotherapist in the play therapy

Koichi HIROSE (Psychology Course in Department of Training Programs for Educational Support Professionals, Aichi University of Education)

要約 プレイセラピーにおいてプレイセラピストが果たす役割については、既に多くの先人により論じられてきたが、本稿では、筆者が考え続けてきた場所論的心理療法の視点から、プレイセラピーの中でも特に重要と思われる、身体性・媒介性・中間性という3つの契機に着目して論じることとした。クライアントが没頭できる環境を設えるということに関して身体性の観点から、非日常と日常との懸け橋に関して媒介性の観点から、プレイセラピーの独特の時空間に関連して中間性の観点から、それぞれ論考を進めた。さらに、発達障害の子どもたちへの関わりを念頭に置きながら、同一性の観点からもプレイセラピーの治療的機能を眺めておいた。レナマ的知性の特徴に着目して、イメージを用いる心理療法全般を改めて眺めた上でプレイセラピーを捉え直して、プレイセラピストの役割について改めて論じた。このことにより、AI社会に向かう現代にあって、却ってプレイセラピーの貴重さが確認されたと言える。

キーワード：身体性、媒介性、中間性、イメージ、レナマ的

0. はじめに

大学院における臨床心理士養成が制度化されて四半世紀以上が経過し、既に各種の臨床心理学的アプローチに関する教科書の類は十分揃っており、学び手からすれば学習環境は整備されている時代にあつて、本稿のようなタイトルは時代錯誤な印象を与えるかも知れない。書店に並べられたり、インターネット上で推奨される書籍の流行は、公認心理師養成対応に関するものに潮目が変わってから久しい。公認心理師と臨床心理士の養成を兼ねている大学院もまだ多いが、元々臨床心理士養成がなかった大学で公認心理師養成を始めようとする動向が見える現在、臨床心理士養成大学院で心理臨床実践訓練の標準として行われていたプレイセラピーが新たに注目され出した、という話は残念ながら聞かない。

本稿は、筆者が勤務校で或る経緯から教授することになった、講義によるプレイセラピーの教授を終えるに当たって、これまで考えてきたことをまとめようと思ったものである。それは、近年の大学院生が担当する事例に関して、カンファレンスやスーパーヴィジョンでの検討に際して彼女らのケースに臨んでいると、クライアントとの関係性作り自体に苦心している例、その作業を何らかのアプローチにより代替しよう

とする例、その作業に向き合えない例に遭遇することが多くなってきた。ここに改めて、セラピスト自身が果たしている働きについて、若干の考察を施す必要性を感じるに至った。

公認心理師向け教科書では、心理学的支援における技法の選択の必要性を求められる記述の中で、現在400を超える心理療法のアプローチがあると紹介されている（杉原，2018）が、その中にある一群の遊戯療法のアプローチとしてではなく、サイコセラピーの本質を備えたアプローチの雛型という意味合いで、伝統的なプレイセラピーを考えることに現代的な意義があるのではないかと、思うのである。

1. 心理療法の間から見た幾つかの視点

まず始めに、本稿の問題意識を明らかにするために、プレイセラピーが行われるサイコセラピーの場について整理しておきたい。

筆者は長年サイコセラピーの“場の機能”（廣瀬，2003）を考え続けてきたが、昨今までの考察を通して明らかになっていることは、次のようなことである（廣瀬，2020）。すなわち、クライアントとセラピストが治療的な関わりを維持している時には、そのセラピー空間は或る種のシステム様の時空間になってお

り、クライアントとセラピストは弁証法的な相互作用関係を続けている。その時空間では、「可能性空間」のように、内界と外界のいずれでもありながら、いずれかに限定されない状態が成立していて、ここはその中間領域を行きつ戻りつ揺れながら、非日常的な体験の中で没頭する取り組みを通して、日常生活においては阻害されている課題が解れてくる、という現象を呈してくる、ということである。

本稿では、このような知見を考察のマトリクスにして、クライアントとセラピストが作り上げる具体的な営みとしてのプレイセラピーを、幾つかの視点から検討してみたいと考えている。心理療法の鍵概念については多くの視点を検討しなければならないが、既に弘中(2001)が遊戯療法との関連で論じているので、これを参考にした上で、プレイセラピストの果たす役割に抽出した形で、言及していければと思っている。具体的には、クライアントが没頭できる環境を設えるということに関して、身体性の観点から論じてみたい。そして、非日常と日常との懸け橋に関しては、媒介性の観点から見ていくことにしよう。プレイセラピーの時空間については、Winnicottのpotential space論など、既に多くの論者がそれぞれ独自の術語で描写してきた。このことに関連して、中間性の観点から論じることにしたい。さらに、今やその登場によりすっかり心理臨床実践行為が大きく変質することになった、発達障害の子どもたちへの関わりを念頭に置きながら、同一性の観点からプレイセラピーの治療機能を眺めてみたいと思っている。

しかしながら、鍵概念を参照した各視点に移る前に、心理療法とりわけプレイセラピーにおいてイメージが果たす役割について、本稿での視座を整理しておかなければならない。

2. イメージに関する本稿の視座

まずは、先人たちの研究を概観した上で、プレイセラピーにおいて治療的に働くイメージの位置づけについて、考えてみることにしよう。

河合(1991)は、深層心理学とりわけ分析心理学の立場からイメージについて論じており、その特性について「自律性」「具象性」「集約性(多義性)」「直接性」「象徴性」「創造性」の6つにまとめている。弘中(2005)は、分析心理学に止まらず広く遊戯療法の流派を集めて、その諸理論を幾つかの視点から分類・整理した。それらは、それぞれ①精神分析、②ユング心理学、③クライアント中心療法、④行動療法、の考

え方に基づく遊戯療法であったのだが、イメージを理論として治療に明示しているのは④ユング心理学の考え方に基づくものだけであった。しかしながら、学派の別なく遊戯療法の治療メカニズムを抽出する考察を通して、「言語化」と「体験化」の二つの原理を取り出したが、それらは相反するのではなく、それらいずれを重視するかは「治療の実際状況に左右されながらセラピストが微妙に舵取りを行う、一種のムーブメントである」としている。これら両極の原理はイメージに対するセラピストの態度の違いを生みはするが、イメージそのものに関する相違ではないように思われる。

実際、分析心理学とは全く異なる文脈で人間の発達に関する独自の貢献を果たしたVygotskyによる発達の観点においても、イメージの果たす役割は肝要である。Vygotskyの思想は内言理論などにおいて有名であるが、彼の理論における内言は、言語がコミュニケーションの道具(外言)として発生したものが人間の成長・発達の過程で思考の道具(内言)の働きを獲得するものである。その言葉の意味は、中村(1998)によれば、知覚・記憶・思考の形式での世界に関する反映(認識、知識理解)及び欲求・情動の形式での世界に対する反映(感情、情動的態度)は個人の意識の中で独自の意味を構成しており、それらの独自性や豊かさの発達を「意味的作用」が保証している、という。内言では、意味同士が相互に自由に結合し、先行する語の意味が後続語の意味をお互いに取り込んで無尽蔵に拡大していくとされているが、それは彼の「想像の発達論」と関連している。彼にとって、想像とはイメージを創造する活動であり、その本質は経験の創造的な再構成にある、としている。中村(2010)によれば、ヴィゴツキーの考えでは、感情による想像はイメージの主観的な構成に対応し、概念的思考による想像はイメージの客観的な構成に対応している。ヴィゴツキーによれば、感情によるイメージの構成と概念的思考によるイメージの構成は、単に並列的に存在するのではなく、子どもの発達と共に複雑な機能を持った心理システムを形成する、とされている。彼にとって、イメージは知覚像や記憶像に止まらない。内言の意味は意識の中ではイメージの形で存在していると考えられていて、これらは思考や感情の働きによって拡大・縮小・拡散・凝縮・省略など、様々に変形・加工され、組み合わせられ、再構築される。これらは思考と感情の共同作業により創造される想像のイメージとして、具体的イメージから抽象的イメージまで様々な

形を取り得るとされている。

このように、論者は異なっても、イメージが情動的指向と概念的思考の両面に互って重要な働きをしていることが明らかである。このような視点に立てば、サイコセラピーにおいて治療的効果を求めてどちらの側面からアプローチするか、という違いがあるものの、いずれにせよイメージの力を活用していることは間違いなさそうである。

ここまで論を進めてみて、この視座をより確かなものにするために、さらにレンマという視点を持ち込みたい。仏教哲学の領域では古くから論理として体系化されていたが、近年になって再び脚光を浴びるようになった。山内（1974）により体系化が進められていたレンマの論理は、鈴木大拙や井筒俊彦らの哲学者によって学としての体系化が試みられたが、未完成に終わったという（中沢，2019）。心理臨床の領域では、精神分析は勿論のこと、分析心理学の立場からだけでなく、人間性心理学の立場の人々も、早くから仏教とそれぞれの理論との類似性や関連性に着目し、数多の論究が試みられてきた。精神病理学の領域においても、西田哲学を臨床領域に持ち込んだ木村敏とその同志により、中動態を経由してそのエッセンスに気付かれてきた。今や中沢（2019）によりはっきりと姿を現したレンマ学によって、ロゴスとは異なるレンマのロジックに則ったイメージを考えることができるようになった、と言える。ギリシャ哲学以来、言語によって構造化されているロゴスの知性を中心に展開してきた、伝統的なヨーロッパの知性は、コンピュータの発達と共にこれまで以上に世界を制覇しかかっている。レンマ的知性とは、生命体の全域を貫いて活動している、言語の構造化を受けることのない知性を指しており、ロゴスの知性を含むあらゆる知性活動のプラットフォームを成す働きを持ちながら、意識の表面には現れてくることがない。この両者の知性の在り方は、中枢神経組織を使って直交補構造的に関係し合っており、ロゴスの知性が働いている時もレンマ的知性は働いているが、アーラヤ識が形成されることで、レンマ的知性の方がロゴスの知性の無意識となって、ロゴスのな分別知に何らかの働きを及ぼし続けている、という（中沢，2019）。

このように、本稿では、言語の働き方をロゴスの知性に割り当て、イメージをレンマ的知性の働きに充当する、という視座をもって、以降の論考を進めてみたい。この視座から眺めれば、言語を用いたサイコセラピーを重用する現代にあっては、言語は特権的な位

置づけを与えられているが、イメージを媒介する手段を用いているという点において、描画、箱庭制作、音楽、ムーブメント等、芸術的表現手段に並ぶ一媒体に過ぎないことになる。しかも、先述したように、ロゴスの知性が絶えずレンマ的知性の働きの影響を受けているように、言語もイメージによる活動の影響を免れることはできない。ロゴスの知性により構成される世界から見た場合、レンマ的知性の働きは「無意識」として感じられることになる（中沢，2019）。それ故、言語的アプローチを取ったとしても、イメージからの作用を避けることはできないのである。本稿のような視座からすれば、長らく分類基準として確固たる役割を果たしてきた、言語的アプローチか非言語的アプローチかの大分類も、将来的には再考する必要が出て来るかも知れない。

3. 身体性

弘中（2001）は、遊戯療法に頻繁に見られる諸現象から捨象した幾つかの鍵概念を論じた中で、心の傷が治癒される契機として深い情動的な体験が遊戯療法において起こる、ということ論じたが、その諸概念として「身体性」「即興性」「偶発性」を取り上げた。本稿の視座からすると、河合（1991）がイメージの特徴として挙げた6つのうち、「具象性」「直接性」「集約性（多義性）」の3つに関連があるように思われる。弘中自身も後に、「リアルなものとして遊びを体験しているがゆえに、子どもは遊びを通して自分自身に影響を与えるような意味あることを体験する」と、遊びが持つ「リアリティ」という重要特性として論じ直している（弘中，2016）。確かに、プレイセラピーで見る子どもたちは、遊びが楽しいかどうかに関わらず、遊びのリアリティに影響されながら、「遊びの中に没入する」と見える。これは、イメージの側に若干視点を移せば、心に傷を抱えた子どもたちが生まのイメージの流れから身を離しておこうとしていたにも拘らず、遊びのリアリティに引き込まれて最初はおずおずと、しかし、いつの間にかドップリとその流れに浸かってしまう、という現象を意味している。この現象と関わる意味合いで、河合はイメージの具象性・直接性・集約性を言ったに違いない。このイメージのインパクトが、言語化された洞察とは異なる、「理屈を超えて実感を伴った洞察」（弘中，2001）を生じさせ、深い情動的な体験になるのだ、と理解されるのである。

このようなイメージのインパクトを感じるのは、プレイセラピーだけに止まらず、広くイメージを利用

したサイコセラピー全般において体験されるが、子どもに関してはとりわけ箱庭療法が感じ取り易い、と思われる。竹松（2016）は、箱庭療法におけるセラピストの存在を考察して、クライアントが自らの弱く汚らしく未熟な影の部分を見せても、セラピストがありのままを受容し罰したり嫌ったり秘密を漏らしたりしないという信頼に裏打ちされた関係性による守りがセラピーの「絶対的な条件」になる、と強調する。クライアントが一心不乱に制作する箱庭の表現にトラウマ体験、痛みや不安、恐れに関連する内容が表現されることに関しては、「心理療法であるがゆえに、その没入体験を大切に遂行させる背景には、快も不快もあるその感情をまるごと抱えて、そばに寄り添い『守り』を提供するような安定した治療者の存在が不可欠である」と論じている。このようなセラピストの存在は、身体を伴った具体的な他者であることが不可欠である。

子どもが遊びに没入する時は、時間の経過を忘れていたり、客観的現実状況との関係が危うくなったりする。身体性を具現化したセラピストは、プレイセラピーの中で子どもの没入が効果的に生じて、しかも必要なだけ持続するように工夫したり、必要な援助を与えたりすることができるのである。このことは、遊戯療法における治療メカニズムに関して、言語化と体験化の二つの契機のうち、これらが実際は一種のムーヴメントとして一つに繋がっていることを踏まえた上で、「最初に体験ありき」として体験化を重視した弘中（2005）の深い経験知と、底の部分で響き合っていると見ることができる。

遊びの体験には即興性と偶発性の側面があり、遊びはしばしば物語的な展開、しかもドラマティックな展開をするが、それは即興性に富んだドラマになることが多い。これは、子どもが「ヒア・アンド・ナウ」で能動的に振る舞うことで遊びの流れを創り出すからだ、とも言え、子どもがドラマの主人公として「自分が遊びの主体者であることを実感すること」（弘中，2001）が彼らの自己治癒力を引き出すのだとも言える。「子どもが遊びの中で、自分が主体となって行動し、何かを実現していく有能感を得ていること」が重要だと弘中（2016）は指摘し、その遊びを繰り返しているかどうかとは関係がなく、たとえ生涯に一回しか行わなかったとしても子どもが真に主体的に行った遊びは心に残るものとして子どもの自我成長を促進させる、と言う。それ故、この文脈でセラピストには、子どもが体験している遊びのリアリティに寄

り添い、その体験を最大限生かしてあげられるよう支援することが求められる訳である。

また、遊びは本来、子どももセラピストも全く意図していなかった流れを偶発的に引き起こすが、そのプレイセラピーが上手く進行している場合には、後から起こった結果をよくよく振り返って考えてみると、治療プロセスとしては必然としか言いようのない影響をもたらしていることが少なくない。必然的な現象と見做す場合でも、必ずしもいつもセラピーの発展に寄与するように思える場合ばかりではなく、却ってセラピーの進行を妨げているかのように思える場合すらある。いずれにせよ、セラピストはその時々々のセラピーの動きを最大限生かすように努める以外には術がない、と言わざるを得ない。

一見当り前すぎるように思われる、身体性の要件は、以下に照射する他の要因と複雑に絡んで、イメージの持つ特性を有機的に織り成している。そして、そこからセラピストの果たす役割が逆照射されて、新たな相貌の下に表れてくると考えられるのである。

4. 媒介性

このように、子どもが遊びにおいて体験している直接的な関わりに着目したので、イメージの関わりはダイレクトであることが無条件に肯定されるかのように誤解される向きがあるかも知れない。それに関しては、分析心理学の治療者たちが異口同音に指摘するように、危険性を十分に認識してプレイセラピーの枠を保護して、破壊性を避けなければならないのである。そこで、プレイセラピーが治療的な機能の持つ範囲を確認しておく必要があるだろう。

まず重要なこととして、遊びを媒体にするという特性から、遊戯療法においては、遊びそのものが「守りの機能」を持つという、いわば「二重の守り」があることが指摘されている（弘中，2001）。遊びが本来的に“非現実”の性質を備えているから、そのまま直面したならば恐ろしいことであっても、主観的な体験としては受け容れ易くなる。イメージの「象徴性」の特長が生かされて、子どもたちは遊びの中で主観的に生き生きとイメージのインパクトを実感する。それが、深層心理学の術語では、「心的現実」あるいは内的な現実と表現されるものである。彼らは、遊びの中で生じていることは生き生きとした（生々しい）現実ではあるが、外的にはあくまでも非現実であることを理解している。そうであるが故に、弘中（2001）が言うように、子どもは遊びの客観的な非現実性に守られて、

遊びの主観的な現実性を生き生きと体験することができるのである。

それゆえ、イメージがクライアントに治療的に働くという場合は、イメージがそのまま何等の媒介もされずにクライアントに作用する形態ではなく、何等かの媒介を施してインパクトの直接性を宥めたものが治療的作用を及ぼす、と言える。主観的には受け容れ難く、それを成長の糧に活かさないが故に、こころの成長・発達を阻害している要素をセラピーで取り扱おうとする場合（それ自体を取り扱わないアプローチも近年は増える一方だが）、非常に扱いにくい要素をその本質に何ら変更を加えないながらも出来るだけマイルドに取り扱うのが「心理治療の根本原理」（弘中，2001）であるから、メタファーの持つ治療的作用を十分に活かすことが重要である。弘中（2001）は、遊びがメタファーとしての性質を備えていることを踏まえて、内的な現実と外的な非現実が上手く境界をもって認識されている場合にメタファーとして機能する、と論じている。そして、プレイセラピストはそのメタファーを扱うに際して、「メタファーにメタファーで応える」ことが大切だと指摘している。

児童養護施設に設けられたプレイルームで施設内心理療法を行っている樋口（2008）は、クライアントがプレイセラピー直後に日常生活空間に帰ることに腐心しながらも、セラピー過程で表現されたメタファーに注目して、クライアントに虐待事実を物語として位置付けるための支援を行っている。彼女は、「①CIのメタファーの水準がどのようなレベルにあるものなのかを探り、②そのレベルに照準を合わせたメタファーでThが応答することでCIに寄り添う」という治療的関わりにより、被虐待児であるクライアントが自分自身の成育歴の読み直しや再構成に耐えうる力を醸成するために、「事実と適度な間合いが取れるような『メタファー的応答』をThが創り出すこと」が手立てとして重要であると論じている。

また、高森（2013）は、プレイセラピーにおいて治療者が扱うべきものは遊びではなく、「遊びと見えるものを媒体として表現、伝達される心理現象であるのは、論を俟たない」として、隠喩的に表現されたクライアントの「心理的問題解決に向けた抜き差しならない企て」に関わっていくことの重要性を指摘した。それはつまり、「クライアントの不安、葛藤、衝動、無意識的空想、内的作業モデル、他者とともにあるスキーマ、潜在的関係性知識といったもの」であると明らかにしている。

このように、セラピー・ルームに連れられてきた段階で抱えている心理的問題が重篤な子どもたちほど、セラピストは遊びと見える媒体に参加しながら彼らの扱える範囲を見立てて、彼らの表現するメタファーを治療的に用いて、彼らとの相互作用の関わりを即興的に選び取らなくてはならない。

5. 中間性

これまでは、身体を有するセラピストがプレイセラピーの中で子どもにしてあげられることと、イメージのインパクトを何かしら媒介でもって扱うことを眺めてきたが、次に、セラピストと子どもが遊びを通して過ごすセラピーの時空間について見てみることにしたい。

まずは、ウィニコット Winnicott, DN.の potential space 論から、プレイセラピーの持つ独特の時空間の存在形態について考えてみよう。Winnicott（1971/1979）によれば、遊ぶこと（playing）は内側（inside）にあるのではなく、また、外側にあるのでもない。彼は、乳児が母親から分離していく過程を自我形成の観点から考察し、移行現象（transitional phenomena）に着目した。そして、乳児が健全で順調な脱錯覚（disillusionment）のプロセスを進行している際の記述として、乳児と母親の間に可能性空間（potential space）を措定した。二者の間にあって内的心的現実（inner psychic reality）とも外的共有現実とも問われずに遊ぶことのできる、この体験の中間領域（the intermediate area of experience）は、幼児の体験の大きな部分を占め、生涯を通じて、芸術・宗教・創造的科学的研究等に保持されるようになっていく。Winnicott は、遊び（play）および移行現象という概念を拡大したものとして文化的体験を想定している。その文化的体験は、個人と環境の間の可能性空間に位置付けられる、と言う。彼にとって文化は受け継がれた伝統を指しており、「神話の中に 6000 年にわたる人類の歴史の流れをたたえる文化的プールがある」（Winnicott, 1971）と想定されている。

このように、乳児と母親との関係に止まらず、精神発達に伴い、人間と環境との間に措定される中間領域は、幻想から移行対象を経て可能性空間として、人間の精神生活の創造性を産み出すマトリクスとなる。Winnicott 自身、サイコセラピーとして患者とコミュニケーションする営みを人間の文化的生活に接続したものと考えている。このような悠久の流れにつながる遊ぶということは、実は、プレイセラピーひいては

サイコセラピーに止まらず、こころの領域におけるあらゆる創造のプロトタイプになる、と考えることができるだろう。幼児が主観的な内界において想像したものなのか、客観的な外界において創り出したものなのか、の二律背反でどちらかに帰属させるのではなく、そのどちらでもないが、それら両方を含んでいるという在り方こそ、レンマのロジックに他ならない。

アリストテレス論理学から基礎づけられているヨーロッパ知性の論理操作は、同一律と矛盾律と排中律の3つの規則で出来上がっている。ところが、インドで起こった大乘仏教の運動で創作された教典は、ナーガルジュナの活躍によって、縁起の論理がレンマの構造を持つ体系として確立された。そこでは、先の3つの規則ではなく、それらを全て解除するロジックを駆使して新しい論理学が構築された。その中心的な論理道具が、「両否」と呼ばれる、「否定でもなく肯定でもない」という両者の「中間」を思考することを可能とするロジックだった。筆者は「ウィニコットの英文は難解な表現が続く訳ではなく、むしろ平易な文章表現とも言えるのだが、ネイティブで好きな人は何故か多くない」と関係者からかつて聞いたことがあり、長年不思議に思ってきた。しかし、筆者の疑問への答えは、今や次のように解消する。Winnicott が移行現象・移行対象あるいは遊ぶことに関わる可能性空間（中間領域、または第三領域）という概念で言い表そうとした論述スタイルがレンマのロジックに基づいたものであったからだ、と。

遊ぶこと（playing）が展開される独特の時空間については、西欧においてはWinnicott以外にも、遊びを文化の生成的基層として語り直したホイジンガ Huizinga, J. や、近代社会におけるカーニバル文化の貧困化を徹底的に批判したバフチン Bakhtin, M. M.、社会の文明化への移行段階においてリミナリティの社会性様式に注目したターナー Turner, V. W. 等、社会構造や文化との関係において論じた多くの学者がいる。我が国に目を転じてみれば、柳田國男を始めとする民俗学者たちが境界状態について鋭い考察を積み重ねており、ケの世界とハレの世界の二分法を超えた、云わば“中間的な”世界構造あるいは往還構造を捉えていた。近年では、それと同等のロジックを中動態（あるいは中動相、内態）という概念で捉える人たちが分野を問わず増えてきている。美学者の西村清和（1989）は、現象学的に見た遊びの本質を考察している。また、質的心理学の領域では清水武（2004）が構造構成主義的アプローチから、遊びと探索の構造

を比較検討して「内態（中動態）」という構造を掘り出している。

以上から、中間性という視点からは、プレイセラピーの範疇を超えた普遍的な特質を展望することができ、人が遊ぶことを通してロゴスの知性に覆われた世界を破って体験しようとするレンマ的知性の世界について考察を進めることになった。心の傷など何らかの不調を抱えたクライアントに向き合うセラピストは、プレイセラピーの場を自己治癒力が賦活するような可能性空間として創出するというのが、その役割として要になることが分かる。しかし、これまで見てきたように、治療的な働きが動き出す時には、予想もつかないような偶発的な事態が招来されることが多く、セラピストは自身も即興的に振る舞いながら、同時に子どもが破壊的な体験をしないように子どもとセラピーの場を守ることが大切である。

6. 同一性

ここまで見てきて、最後に少し方向性の異なる視点を点検することにしよう。プレイセラピーの現場は2000年前後には、発達障害の登場により、ユーザー・サイドも提供側でも支援ニーズが変わり出し、その流れが心理臨床実践行為をすっかり変質させた。発達障害とりわけASDの子どもたちへのプレイセラピーは効果がない、とのエヴィデンス・ベーストの立場からの喧伝に押され、大学院生養成の基盤ともなる心理教育相談室においてさえ、ASDの範疇に入れられる発達障害児には認知行動療法およびSSTなど療育的関わりを提供するよう、トレーニーを教育・指導している機関が多いと聞く。ただ、現在は一頃に比べて、限定付ではあるが、プレイセラピーの効用が見直されてきた感を抱いている。

齊藤（2016）は、障害特性に応じた固有の配慮や方法を前提にした上で、ASDとADHDを対象とするプレイセラピーを考察している。その中で、「発達障害を対象とするサイコセラピーの目標」として4つを挙げているが、その一つとして「同一性の基盤としての時間を『つなぐ』役割」を指摘している。長くなりながら治療過程を通して、そうだからこそ「同じ治療者と、同じ場所で、同じ時間に」定期的に会うことを繰り返すセラピーの抱える機能により、クライアントの自己の連続性ないし一貫性が形成される。彼は30年に及ぶ非定型自閉症水準のASD者の治療を通して、外来通院そのものがASD者の同一性を支える重要要因であったことを知った、と述べている。このような

プレイセラピーの特長は、思春期以降の神経症水準、パーソナリティ障害水準、精神病水準のクライアントが対象となるサイコセラピーにおいて呈される、しばしばドラマティックな展開に比べると、付随的なものとして目立たないものではあるが、クライアントの自我形成において大切な要因である。

同一性をもたらす治療的効果であれば、純粹に考えれば、安定したセラピーを淡々と積み上げるだけでその目的を果たすことが可能になる、と思えるのだが、本当にそうだろうか。河合俊雄と田中康裕を中心とする研究チームの成果報告を見る限り、大人は勿論のこと（河合・田中，2013）、子どもでも（河合・田中，2010）、そう簡単にセラピーの効果が期待できるようになるとは思われない。発達障害に関する心理臨床的な試みは現在も積み上げられており、現時点での展望でさえ述べられそうにない。しかしながら、本稿の視座から一言及すれば、次のようなことになるだろう。

ASDを中心とする神経発達症（群）は、中枢神経系の発達に起因する障害であるとの知見にまとまってきたのであるから、いわばロゴスの知性の変質に関わる現象を意味していると考えられるのではないか。そうであるなら、現在主流の合理的知性（ロゴスの知性）に働きかける現代的アプローチでは奏功しないのではないだろうか。むしろ、ロゴスの知性のベースにあって、その作動に影響を与えているレナマの知性へ働きかけるアプローチの方が、今後は効果を発揮するようになるかも知れない、と。

思うに、自己の成り立ちを考えてみれば、同一性とは決して静的な自己像を積み上げることによって形成されるのではなく、むしろ折り合いのつきそうにない矛盾し合う自己像を何らかの経験を通して自分の中に何とか納めようとする、相互作用的でダイナミックな試みによってかろうじて形成されるものであったはずである。

7. プレイセラピストの目指すところ

次に、これまで身体性（即興性・偶発性）、媒介性、中間性という契機に着目して再考してきたプレイセラピーに関して、プレイセラピストが如何に振る舞うのかという観点から、セラピストの役割を再検討してみよう。

本稿での論展開から、以下のようなことが考えられる。最初に、遊びが持つ媒介性・中間性の特質から、クライアントである子どもたちの外界と内界との再構築（あるいは接続の再設定）が可能になることが了

解された。それに際してプレイセラピストは、自身の存在をもって、言葉だけによらない具現化モデルを子どもの面前に示すという役割を果たすことになる。プレイセラピーにやって来る子どもたちにとって、セラピストという存在は、彼らの身近にいるどんな大人たちとも異なる種類の存在として映ることになるだろう、と想像される。というのも、多くの大人たちが遊び心を失った中であって、セラピストだけはそれを保持しているはずだからである。子どもたちは、本能の働きを抑止されていなければ、そのことを直感的にすぐに見抜く。だから、治療者という社会的枠組み等では、残念ながら、プレイセラピストとして通用しない。そうすると、セラピストの資質として、社会的にも中間人（大人と子どもの境界）に止まることが要請されてくるのではないだろうか。しかし、こう述べたからと言って、大学院生であれば誰でもプレイセラピストに向いていることを保証している訳ではない。

プレイセラピーは子どもと何となく遊んでいればよい、と子どもの心理療法に携わっている関係者にすら相変わらず誤解されている我が国の現状に苦言が呈されている（田中，2011）くらいだから、若い初心セラピストなら子どもと上手く遊べるだろう、と思われても仕方ないのかも知れない。しかし、濱田（2016）は、初学者ゆえに全身に関わり理解しようとする姿が子どもにとっては真剣に向き合われ大切にされた経験になる、と「言葉、身体感覚、感情、イメージなど、さまざまなものを総動員し、臨むことが求められる」ことを強調して、初学者が遊戯療法を担当する意義について述べている。そうすると、中間人であることは若さがあれば誰にでも可能になることを意味する訳ではない、と分かるだろう。

コンプライアンスやルール遵守で雁字搦めになりかかっている大人の世界に生息しながらも、プレイセラピーの中ではクライアントの世界の同行人になれるという、精神の自由さ（しなやかさ）と或る意味のタフネスを持ち合わせたパーソナリティであることが必要になるだろうと予想される。そうでなければ、到底子どもたちの全身全霊を賭した真剣で危険を伴う“こころの旅路”を間主観的に察知することすら出来ない相談だろう。その旅路を同行できるパートナーは、そもそも自分の深い情動に触れることができる人でなければならないだろう。子どもたちが自分の中にある生命の泉に触れることができなくなって、かつては上手く遊んでいたことを忘却してしまっている状態にある訳だから、そこから回復させる環境（場）

を提供することの重要性は、わざわざ指摘するまでもない。

それから、遊びを介して自己治癒力が発揮される場において、治療機序が働く鍵として関係性が重要な要因となることは言うまでもないが、その為にセラピストの役割としてどのようなことが必要なのだろうか？プレイセラピストには生来の性格特性がなければならぬものなのだろうか？このような疑問は、セラピストのトレーニング初期段階にトレーニーが抱く基本的なもので、改めて議論するまでもないことのようにであるが、セラピーの技法的な指導が主流になってきた現代では、却って新鮮な問題意識を喚起するかも知れない、と思うものである。

これに関する筆者の考えは次の通り。すなわち、セラピーの治療的機能を底支えている関係性は、セラピストの人格（人間性）が基盤となるのだ、と。これまでも、深層心理学をベースにしたアプローチを中心に、分析的人間関係においてはセラピスト自身の課題解決（人間的成長）が肝腎であることが指摘されてきたが、百花繚乱の技法の賑わいの中で、そういった基本的なことも問題視されなくなってきた経緯があるように思う。セラピスト自身の課題解決として、必ずしも教育分析が必須であるとは思わないが、それでもプレイセラピストにおいても、自身の課題と取り組み続けることは不可欠であろうし、その取り組みを通して人間的な成長を続けることが重要であることは、心理学的支援がポピュラーになった今こそ改めて強調したい点である。人間性の更なる磨きをかけるべく、日々の心理臨床実践の中で自分と向き合い、時には呻吟しながらも成長しようと揺らぎ続ける、そのようなプレイセラピスト自身の存在の在り様が、子どもにあっては説教臭くなくクライアントに響く機序になる。彼らとの関係性の網の中で、彼らが遊びを媒介にして表現してくる心理的課題を見立てて、彼らが取り扱える範囲でその場に応じていくためには、セラピスト自身の未解消の発達課題で目を曇らせているどころではなく、臨機応変に自分の在り様で応じざるを得ない。このような一見“人間らしい”態度に関わることが、プレイセラピーにおいては奏功するエッセンスであろう。昨今のスマートな現代的アプローチのように、クライアントとの関係性の網に入ろうとせずに、アドバイスを投与するかのような所謂“専門職風の”スタンスの関わりとは正反対の在り方こそが、プレイセラピストの身上である。自分の努力にも拘らず如何ともしがたい問題に苦しんだ末に我々の前に連れて来ら

れた子どもたちは、大人の世界に収まってスマートに振る舞っているセラピストより、自分たちの世界に親和性を持った“半大人（境界人）”の方を自分たちの同行者に選ぶはずである。

8. おわりに

本稿を閉じるに当たり、これまで論じてきた視点を整理しながら、次の論考につながるテーマを展望しておきたい。

本稿では、身体性・媒介性・中間性というプレイセラピーの中でも特に重要と思われる契機に着目して、セラピストが果たさねばならない役割について論じてきた。しかし、振り返ってみれば、セラピストの役割という切り口で論じてきたことも、見方を変えれば、プレイセラピーの場、ひいてはサイコセラピーの場においては、どのような治療機序が働いているのか、それが子どもにおいて、あるいはセラピストにどのように体験されているのか、というテーマを巡って論考してきたことと連なっている。筆者にとっては、自己の同一性という動的なメカニズムと同様、サイコセラピーの場がクライアントの自己治癒力をもたらすという治療機序が長年の研究テーマであった。しかるに、本稿のタイトルにおいて若干のずらしを施したつもりが、結局はその中核的問題意識に還流している、という結果を目の当たりにすることになった。

そうは言っても、サイコセラピーに共通の、いわば中立的な「場の機能」を考え続けていただけでは具体的に検討することができなかつた、クライアントに起こっている事態、あるいは、セラピストとの間で執り行われる事態について、本稿の取った照射によって明らかになる事柄も少なくなかつた。また、大学院の講義を通して「遊ぶことにおいて機能している特質はプレイセラピーの中核であるだけでなく、サイコセラピーの中核でもある」とずっと感じていたことが、「心理療法一般に共通する治療的諸要因が遊戯療法において顕著な形で現われる」（弘中，2001）という先人の知見に出会うことで、自分の教授してきたことが間違いでなかつたと、改めて確認できる恩恵にも与った。

一方で、本稿では扱い切れなかつた今後の課題として、何よりも弘中氏が繰り返し論じている前概念的洞察を挙げたい。これに関しては、講義では何度も取り上げて扱う等、院生には十分に伝えてきたのだが、論文にしようとなると連想が膨らみすぎて上手く納めることができなかつた。長年に亙り考え続けてきた場所論的心理療法モデルあるいは心理療法システム

との関係で、本稿で取り上げたレンマのロジックと絡めて、新たなタイトルを設定して改めて論じてみたい。

それから、子どもの成長力（自己治癒力）との関連で、近年になって再脚光が当てられている「ネガティブ・ケイパビリティ」（帯木, 2017）を取り上げて、セラピーの治療的機能について論考してみたいと思っている。

また、プレイセラピーを取り巻く援助者間の連携についても触れることができなかった。今やプレイセラピーによる心理臨床実践的支援は益々行われ辛くなっていて、生活臨床との取り合せを考慮せずには論考としては意義が薄くなってしまふ。これに関しても、稿を改めて論じてみたいと思っている。

ともかくも、論述を始める前には、新型コロナウイルス感染症の影響で喧伝される“新しい生活様式”の潮流によりプレイセラピストを志願しなくなるのではないかと危惧していたのだが、本稿を論述してみて、却ってプレイセラピーは現代的意義を有していると思えた。AI 社会を国家的に推進する時代にあって、なお子どもが遊びを通して自己を形成していくことに変わりはないだろうし、それどころか、心の傷などの不調を抱えた場合に、プレイセラピーの創り出す治癒力は益々貴重なものとなっていこう、と思えるようになった。このような次代を見越した普遍性を確信できたことが、本稿を書いた何よりの恩恵であった、と深く得心している次第である。

引用文献

Bakhtin MM. (1965) Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса, Tvorčestvo Fransua Rable i narodnaja kultura srednevekovja i Rennansa, Moscou: Xudožestvennaja literatura. 川端香男里 (訳) (1973). フランソワ・ラブレーの作品と中世・ルネッサンスの民衆文化. せりか書房.

帯木蓬生 (2017) ネガティブ・ケイパビリティ, 朝日新聞出版.

濱田祥子 (2016) 大学付属心理教育相談室の現場における遊びの意味——初心者が遊戯療法を担当することを巡って. 弘中正美 (編) 心理臨床における遊び. 遠見書房, pp.123-131.

弘中正美 (2001) 遊戯療法をベースとした心理療法の鍵概念, 千葉大学教育学部研究紀要 教育科学編 49, 29-37.

弘中正美 (2005) 遊戯療法における治療メカニズムについて, 明治大学人文科学研究所紀要 56, 209-224.

弘中正美 (2016) 遊びについて. 弘中正美 (編) 心理臨床における遊び. 遠見書房, pp.11-22.

樋口亜瑞佐 (2008) プレイセラピーにおける言葉のメタファの観点からの一考察, 心理臨床学研究 26(2), 129-139.

廣瀬幸市 (2003) 場の理論と心理療法. 哲学論集, 50 ; 40-54.

廣瀬幸市 (2020) 場所論から見た支援に関する一考察. 統合的アプローチ研究, 1 ; 24-39.

Huizinga J. (1938) Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur. Groningen, Wolters-Noordhoff cop. 高橋英夫 (訳) (1963). ホモ・ルーデンス: 人類文化と遊戯. 中央公論社.

河合隼雄 (1991) イメージの心理学, 青土社.

河合俊雄編 (2010) 発達障害への心理療法的アプローチ, 創元社.

河合俊雄, 田中康裕編 (2013) 大人の発達障害の見立てと心理療法, 創元社.

中村和夫 (1998) ヴィゴツキーの発達論: 文化-歴史的理論の形成と展開, 東京大学出版会.

中村和夫 (2010) ヴィゴツキーに学ぶ子どもの想像と人格の発達, 福村出版.

中沢新一 (2019) レンマ学 講談社.

西村清和 (1989) 遊びの現象学 勁草書房.

齊藤万比古 (2016) 発達障害の問題と遊びの治療的意味, 弘中正美 (編) 心理臨床における遊び. 遠見書房, pp.98-114.

清水武 (2004) 遊びの構造と存在論的解釈, 質的心理学研究, vol.3 No.3, 114-129.

杉原保史 (2018) 統合的アプローチ. 野島一彦・岡村達也 (編) 臨床心理学概論, 遠見書房, pp.168-180.

高森淳一 (2013) 職業としての心理療法: プレイセラピーを具体例として, 天理大学学報 64(2), 59-84.

竹松志乃 (2016) 箱庭療法と遊び——「砂遊び」を伴う心理療法の観点から. 弘中正美 (編) 心理臨床における遊び. 遠見書房, pp.79-87.

田中千穂子 (2011) プレイセラピーへの手引き——関係の綾をどう読み取るか. 日本評論社.

Turner V W. (1969) The ritual process: structure and anti-structure. Aldine Publishing, Chicago. 富倉光雄 (訳) (1976). 儀礼の過程. 思索社.

山内得立 (1974) ロゴスとレンマ 岩波書店.

Winnicott, D N (1971) Playing and Reality. London: Tavistock Publications Ltd. 橋本雅雄 (訳) (1979). 遊ぶことと現実. 岩崎学術出版社.