

# 自閉症児の「こだわり行動」に対する プレイ体験の可能性

— 空想遊びからの展開と「演じきること」—

牧 裕 夫

## 要 約

本報告は4歳の自閉症男児に対して実施された事例検討である。待合室での本児は挨拶を交わすことなく、視線を合わさない等、自閉症児として一般的な行動をうかがわせた。しかし一旦プレイルームに入室すると、遊具等にまっすぐ目をやりどの遊びをしようか、どのアイテムを使おうかと「好奇心いっぱい」といった雰囲気のみせた。確かに箱庭で砂を繰り返し上から少しずつ落とす等の「こだわり行動」、アイテムを取る時のクレーン現象等、自閉症児に典型的な行動もみられる。

プレイには、たとえば分離不安を背景とするイナイイナイバー、かくれんぼ遊びの様に発達過程での意識、無意識的な不安を再現し、これらの遊びを繰り返し演じることでその不安を乗り越えようとしている側面もある。本児は初回から空想遊びとしてヒコーキのアイテムを手にして空を飛ぶ情景を演じた。本報告の意義は、本児がこの様な空想遊びが可能な発達段階にあるが、自閉症児へのプレイセラピーとして1年間という比較的短い期間の中で発達をうかがわせる様々な可能性を示してくれたことにある。その中で砂を繰り返し落とすという「こだわり行動」も“アイテムの上に落とす”→“アイテムの穴に落とす”→“アイテムを砂に埋めては出す”→“特定のアイテムを砂に埋めて他のプレイに移行する”→“特定のアイテムを砂に埋めてプレイルームを去る”等プレイの内容が推移していった。他のプレイ内容を含めてプレイを通して、本児が日常での不安を乗り越える試みを行っていたことを指摘した。

Key words: 自閉症児 プレイセラピー こだわり行動

## 1. 問題と目的

本報告では自閉症児の「こだわり行動」をテーマとしている。自閉症児への治療的なアプローチとして、1940年代ではL.Kanner (1943) による自閉症児の対人関係の障害が母親の養育態度の不適切さに由来する心因性という理解から、プレイセラピーやカウンセリングによる関わりが主に行われていた。1960年代からM.Rutter (1968) による自閉症の原

因を先天的な脳の器質障害であるという見解に基づき、認知・行動論的手法が主流となる。そこではプレイセラピー等心理療法的アプローチの適応は完全否定されていった。この認知・行動論的な手法では「こだわり行動」は、学習により計画的に制御すべき対象となる。

1980年代になりM.Rutter (1983) 自身も、自閉症児の言語・認知面が改善しても対人関係の障害が強く残ることを明らかにした。今日、自閉症児に対してプレイセラピーを用いることで、情緒的・受容的な関わりを通して社会的な感覚を育てていくことの必要性が見直されている。L.Kannerによる「母子の関わり方が自閉症児の根元的な原因」であることは確かに否定されたが、一般的な発達過程とは異なったとしても、最早期の発達段階を含め他者との相互作用なくしてその後の社会化の過程を進みえると考えことはむしろ不自然であろう。

プレイセラピーによるアプローチにより、自閉症児の「こだわり行動」を制御すべき対象ではなく、セラピストと「こだわり行動」を共感的に共有する対象とすることで担当のセラピストとの、さらには日常の対人関係の変化につながったとする報告がなされている。辻河 (1999) は小学校5年生の男児の「こだわり行動」の対象である唾液に関する行為や言葉等を模倣することで、セラピストとかかわりをもつことが多くなったとしている。古市 (2008) の報告では初回来談時1歳9ヶ月の男児のこだわりである「数字」を積極的に共有することでその「数字」が移行対象 (D.W.Winnicott 1971) となる段階へと心理的な発達を導くことができたという。また、真角、針塚 (2014) は対象児童 (特別支援学校小学部6年) のこだわりである「絵本」「道路標識」に対してセラピストがそれぞれに対して適切な材料を提供することで創造的な活動に結びつけることができたとする。

自閉症児に特定した見解ではないが、精神分析的な立場からのプレイの効果として、H.Zulliger (1952) は「遊ぶことによって子どもたちの困難や障害からしばしば、私とその遊びについて解釈をする前に治療されていたのである」とする。またE.H.Erikson (1963) も「遊びの意図を遊びの中で実際に最期まで演じることがもともと自然な自己治癒の手段である」とする。洞察、解釈という言葉的なやりとりを前提とする精神分析的立場にあってこれら両者の指摘では、プレイ体験そのものに子どもが意識、無意識的に抱えている不安を象徴的に表現した遊びを繰り返すことで、その不安を支配し乗り越えようとしているという。

自閉症児の「こだわり行動」も同じ行為を繰り返しているが、その行為は子どもが同じ遊びを繰り返していることと全く別な行為なのだろうか。また自閉症の「こだわり行動」を「最後まで演じる」もしくは「演じきった」という体験に結びつくのかについては、「水道の水に手をかざしているこだわり行動」に発達的な効果があるのか、そもそも「最後まで演じきる」という体験に行き着くのか、単に行動を強化しているだけではないかと常に問われているテーマでもある。またもう一つの論点としてそもそも「想造性の障害」と言

われる自閉症児にあって、象徴化機能による他者との相互作用から、日常での適応的な場面の共有、さらには自閉症児自身の発達に導きえるのかが問われる。しかしながら、少なくとも認知・行動論的な方法での変容だけでは不十分となっている今日の研究動向にあって、プレイセラピーが、「こだわり行動」をセラピストと共有することで自閉症児の発達にとって有効か否かという二律背反的に検討するよりも、前出した辻河らの諸報告のように「こだわり行動」等に対するセラピストの関わり方、時間・空間等の治療構造のあり方等への探求を進めることが有用な段階となっているのではないかと。

本報告は4歳の男児である自閉症児に対する大学相談室でのプレイセラピーの報告である。本児は砂を手にしては少しずつ落とす等の典型的な「こだわり行動」を繰り返した。砂は子どもの日常の遊びにおいて代表的なアイテムである。さらには心理療法においても箱庭療法は「sand play」であり、箱庭療法の治療効果において重要な構成要素となっている。この行動は水道の蛇口から流れる水に手をかざす典型的な「こだわり行動」で議論になる様な単に感覚を強化しているだけのことなのだろうか。しかし、砂の場合砂をこぼし続ける為には、まず自らが砂を手にしなければならない。その手にした砂を一気に落とすのではなく、それを少しずつこぼす場合には常に自ら手等の身体的なコントロールが必要になっている。また、水道の水のように砂は排水口から消えてしまうことなく手からこぼされた落下地点に止まっている。水道の水とは異なり、砂の場合自らが働きかけなければ「こだわり行動」を継続することができない。

本報告では、単に本児とセラピストとの間で双方向的な交流が生じたということに止まらず、砂を含めた他の遊具での作品や遊びの内容の変遷を含めて検討する。この変遷を含めて遊びを検討することで、通常の子どもの遊びで表現している「不安」といえる体験が自閉症児であっても象徴的に表現されているのか、また、その象徴的表現がセラピストとの相互作用として機能しえるのかを検討したい。

## 2. 事例の概要

対象児：プレイセラピー開始時4歳3ヶ月、男児（以下A）。目線が合わない、言葉の遅れ、こだわり等の行動が観察される。T大学病院にてアスペルガー症候群と診断されている。療育手帳所持。

家族構成：父親（サラリーマン）、母親（専業主婦）、A、妹（1歳7か月）。

主 訴：（母親から）幼稚園等に行かせるべきか、子どもの状態をどのように受け止めたらよいのか。

プレイの構造：B大学臨床相談室プレイセラピー室にて週1回、50分のプレイセラピーのセッションを行う。プレイセラピー室は15m×10m位で、トランポリン、ままごとコーナー、箱庭、砂場、プラレール等を中心としてゲーム、遊具等を置いている。筆者と女子

大学院生（以下スタッフ：主に記録、観察）、Aの母親と妹（1歳5ヶ月）がプレイルームに入っている。主訴がアセスメントを踏まえたガイダンス的な面が中心であったことから、保護者にもプレイルームで様子を見ていただくことにしていた。経緯的に1歳7ヶ月の妹を一人にすることができず、またプレイルームは十分な広さがあり、妹もプレイ室の遊具に関心をもつのであれば、無理に引き止めないこととした。セッション終了後、待合室で短時間ではあるが母親に対してセッションの内容をフィードバックした。基本的に筆者が中心となりAへの支援を展開している。

当初の3回は主訴に基づいたアセスメントを行ない、4回目から母親と再契約してセッションを継続することとした。また、幼稚園については相談室のプレイを併用しながら週3回通うことになった。後に月曜から金曜まで幼稚園に通うことになるまでのX年8月からX+1年9月まで40回のセッションを継続した。

### 3. 事例の経過

「」: Aの発言、以下< >は筆者、<< >>はスタッフ、『 』は母親の発言である。

#### 第I期 砂を少しずつ落とす、アイテムを埋める－出す（#1～#12）

初回Aは待合室に靴を脱いで入室、目線を合わすことなく挨拶もないままソファの上に座った。筆者とスタッフは自己紹介と共にAの名前を呼ぶがAは振り向くことはない。母親、妹と共にプレイルームに移動するが特に抵抗はなかった。この日Aは母親の横で手を繋ぎながら歩いていた。（#2）以降はだいたい筆者より先にまさに一目散に走ってプレイルームのノブをつかんでドアを開けようとする。一人先に入室すると「ままごとコーナー」に迷わず移動、ままごとセットが入ったバスケットを開ける。アイテムを手にして「目玉焼き」という。<お皿にのせようか>と筆者。少し間をおいてAはお皿に置いた。すでに筆者とのやりとりがここで成り立っている。卵のアイテムで卵を割る仕草をする。箱庭アイテムの棚に移動する。ガソリンスタンドのアイテムを棚から3mほど離れた机の上に置く。飛行機のアイテムを手にして空を飛ぶように動かし、ガソリンスタンドに着陸させた。空想遊びである。ヘリコプターのアイテムを手に取り「ハタハタ」と言いながら部屋の中を回っている。筆者も<ヘリコプターが飛んでますハタハタ・・・>。砂箱にボートのアイテムを入れて砂の上を走らせる。鯨、サメを呼称する。<そう鯨やね>。その後砂を手に取り上から少しずつ落とす。筆者も真似をする。シャチ（胴体を押すと鳴き声のような音がでる）のアイテムをとり、握ると同時に音がでる。<びっくりしたね>。パニック的な状態になるかと思ったが、少し後退し「こんにちは」という。<あと5分で終わり>と告げるとシャチのアイテムの口に砂をいれる。そんなひどいことを言わないで欲しいと言わんばかりのAである。<あと1分です>と告げると「イヤ～」と涙をだして泣き、母親に抱きついた。筆者に訴えるという感じではない。<時間が来たんで今日は

終わり、また来週来てね>。母親に後押しされ部屋を退出したがその瞬間に突然泣き止んだ。この突然の泣きやみは、あたかもスイッチがoffになった様で不自然であった。しかしながらプレイルームでは待合室とは全く別人のようにも思えた。アイテムをまっすぐ見つめ、どれを手にしようかと「好奇心」いっぱいを感じられた。

(#2) 箱庭の中がシャチやトド、かめ、ボート、家などでいっぱいにする。このセッションではアイテムを取る場合、クレーン現象が数回みられた。関心のあるものを砂箱に集めたところだ。その後、砂を手ですくい上げ、少しずつ砂箱に落とすといった動作を繰り返す。筆者も一緒に砂を落とす。Aはそんな筆者に対して動作的には影響されることはない。(#3)では砂を落とす場面で、砂箱においたアイテムに対して雨が降っている情景のようで「ザー、ザー」と低い声を伴った。筆者も<ザーザー、雨かな>という。

三回のセッションが終了したところで母親との話し合い。本児とのセッションで特に印象的だったシャチとの場面で「こんにちは」と対応したこと等、新たな場面に対するAの前向きな態度面の特徴を幼稚園で過ごす場合での肯定的な側面として指摘した。幼稚園そのものの受け入れ体制を踏まえ、統合保育等で得られるメリットやデメリット、さらには小学校以降、特に後の社会参加での一般的な留意事項等を母親に伝達した。母親はセッションを見学している中で日常とは違ったAが生き生きとしていたことに驚き、Aが毎回楽しみにしている様子もみられたことからセッションの継続を希望された。

初回から砂を両手ですくっては少しずつ落とすという遊びは続いていたが、(#3)からボートや車のアイテム等を埋めては掘り起こすというプレイも目立つようになる。(#6)で「M先生(筆者)どこから来たの?」と尋ねてくる。筆者も少し困ったがいつも○曜日のこの時間はここにいるよ>と答えた。砂に埋まって見えなくなったアイテムが現れるように筆者の存在も気になったのではないか。(#7)からはアイテムの穴や窪んだところに砂を上から落としては出すようになる。同じ(#7)で英語で主に動物のアイテムの名称を言う。発音は驚くほど正確だ。この英語での呼称は(#11)位まで続いたがその後あまり目立たなくなる。トランポリンで走り回ったり跳ねたりもほぼ40回のセッション全体を通じて毎回選択され、だいたい入室時直後に利用する。筆者と一緒に乗ることはできなかったが(勿論、当該玩具の体重制限による)その周辺でいつも<すごい><はやあ~い>と声かける。(#5)ではトランポリンで走り回りながら突然「楽しいなこれ~」と大きな声で叫んだ。一語文の動物の呼称レベルの発言が続いていたところ、感情的な言語表現がなされた。

(#8)では箱庭の中は左上が動物、右上が工事の重機車両、左下が家、右下が小さな車と家という配置になり、選択したアイテムが全て箱庭に納まる。単にアイテムを砂箱に入れるだけでなく同じ種類をまとめた。アイテムの穴、窪みに砂を上から少しずつ入れる(#8~#10)では特に長い時間行っていた。以後のセッションでも度々見られた。(#11)、ま

ごとコーナーにある時計を「間違えた」と時計を少し動かす。セッション当初は退出時、泣いてしまったり、後に「嫌だ」といったり等の表現がみられたがこの時計を動かしたことも、もっと部屋に残りたいというAの気持であろう。

(#12)で砂場に初めて入った。プラスチック性のバケツに砂を入れては、ひっくり返して砂を出すことを数回繰り返した。筆者から「5分で終了だよ」と告げると、柵から両手で持てる限りのアイテムを持ち砂箱に入れ、アイテムの窪みに砂をかけながら初めて鼻歌を唄う。次の第Ⅱ期にかけて鼻歌の場面が散見する。この鼻歌には遊びでの高揚感が溢れている感がある。さらにこの回の終了間際Aはホワイトボードに移動、マジックのフタをとって勢いよく線を描き始めた。遊びでの体験を形にして残したいという中での表現であろうか。母親によるとことばの教室で絵を描くように言われたがまったく興味を示さなかったという。日常を含めて絵を描いたのは初めてとのことだ。

初回のセッションから母親には日頃とはまったく違った姿を見せたようだ。同じ部屋で見学していた母親が『かわいい!』と声をあげた。あまり日々変化がないと語っていた母親自身が子どものよさ、成長を見直す機会になっていた。さらにA自身が何よりもプレイルームを楽しみにしていた。セッションの継続による発達支援的なプレイセラピーの可能性がうかがえた。実際にこの10回位の第Ⅰ期ですら、筆者にとっては初回ロビーであった典型的な自閉症児の特徴がうかがえたAに対する予測を超えた変化が生じた。( #12)でAが生まれて初めて絵を描いた如くである。セッションの終了間際に描いたこの絵には、少しでもこの場にいたい、ここで体験したことを残したいという気持ちが込められている。

## 第Ⅱ期 イルカのジャンプ・デフォルメした人アイテムの登場 (#13~#19)

第Ⅰ期では、動物、建物等で人に関するアイテムを選択していなかった。( #13)では入室して茶色い肌で大きな目と口を有するデフォルメされた人的なアイテムを選び「ここに住みます」といって砂箱に入れた。Aはこのアイテムの名称を「ギャーギャ」としている。「ギャーギャ」を砂箱の外に置き、いつものように動物等のアイテムを砂箱に置いていく。初めてプラレールを直線的につなげる。既に( #9)でもプラレールを選択し、その際は線路を直線的に繋げたのだが、今回は「5分で終わりだよ」と告げると電車を早く走らせたり、さらに逆方向へ走らせたりもした。速く過ぎる時間、時間を元に戻したいということを表現しているのだろうか。( #14)ではギャーギーと呼称していたアイテムと共にピノキオを砂箱に入れた。その後この2体を砂箱の外に置き箱庭にいつものように動物を中心に置いていく。( #15)ではギャーギャを手にとって「これは?」と言う。〈ハートマン〉(本アイテムの手にしてた箱がハート型であったことから命名した)に対して「ハート」と応えた。Aがギャーギャといったこのハートは筆者のように顔が焦げ茶で、セッション中Aの隣でいつも何かを叫んで時に「終わりです」とAにとって意地悪なことを言

うことから、Aはギャーギャとしたのかもしれない。また、お気に入りのピノキオはA自身として登場させたのかもしれない。二人がプレイルームに入りその中でセッションが展開していくようにこれら2体を選んだのではないか。

砂箱は白い砂が入ったものと一般的な砂色のものと二つ並べている。(＃14)でイルカのアイテムを手にして砂箱からジャンプさせる。また筆者の目を盗んでは砂をつまんで混ぜようとした。〈だめだよ〜〉「エへへ、面白いぞ〜これ」という。筆者に向かってというよりも独り言的につぶやいているという感じである。このやり取りが2回ほど繰り返された後、Aは砂箱の中にはいってクルクル回りだす。母親によると最近「面白いぞこれ」という表現が日常でも口癖のようになっていたとのことだった。その後、トランポリンの上を笑いながらクルクル走り、砂場へ移動して砂を遊具のスcoopですくい、砂を砂場から外へ出そうとした。セッションを見ていた母親から『Aくんだめよ』といわれ砂箱でのセッションに戻った。このセッションから砂箱だけでなく砂場での遊びも繰り返し登場する。砂を枠外に出すことは制限として初めから指示しているが、イルカ等のジャンプ等から同様な内面から湧いてくる高揚感から、砂を外に出すという形で表現しているかに思える。

(＃16)では入室後すぐに白雪姫とピノキオのアイテムを砂箱に置き「男女」という。その後七人のこびとのアイテムを砂箱に置いた。その後にハートも砂箱に入れた。砂箱で前回と同じようにイルカを砂の中で泳がせた。(＃17)「町を作ろう」と床に消防署、家、車のアイテムを並べていく。アパートのアイテムを選び「こびとさんが住んでいます。」という。場面をモニターするような表現である。筆者も〈こびとさんが住んでいます〉という。第Ⅰ期の箱庭作品ではアイテムを置く、アイテムを分類することが中心であったが、第Ⅱ期では町を作る等で複数種類のアイテムでの場面化がみられた。(＃15)の終了時、〈終わりで〜す〉という大人でも入るくらいの大きさの黄色い丈夫なプラスチックで蓋と底の部分がない樽にAが入る。筆者が覗き込むとAは嬉しそうに笑う。〈だめ〜。もう終わんだよ。来週ね〉「嫌だ!」と言いながらも樽を出て退出していった。この終了間に“樽に隠れる→発見される”は以後、＃15〜＃17、＃19さらに＃28で行われた。退室渋りの行動だが、Aなりのプレイを終える儀式的な作業になっている。

(＃19)では白雪姫を先頭にしてこびとを一列にならべた。最後にピノキオを手にする



写真1 ピノキオと白雪姫

がどこに置いたものかしばらく戸惑い一旦他の砂箱に入れる。そこで考える様子を見せた後にピノキオを一番後ろに置いた。この(#19)ではホワイトボードに移動して絵を描いた。線を引きだすが、だんだんその範囲が広がっていく。一旦手を止めホワイトボード消しで数カ所消し、その後跳ねるようなタッチの線を描き始めた。箱庭に戻り、アパートアイテムを砂の上に置き、そこでできた砂のへこみ部分にこびとを置いた。本当はアパートアイテムの中にこびとが入って行くようにしたかったところ、そのへこみに置くことになったのだろう。

この期では砂箱から砂場まで遊びの範囲が広がり、時間いっぱい何をしようかと思いをめぐらせるような表情の中で高揚感あふれるプレイが展開した。言葉により情景をモニターし、筆者との言葉によるやりとりも僅かではあるが行われた。筆者を思わせるアイテムであるハートと、Aと思われるピノキオと一緒に登場させたこともあり、支援者との関係も回数を重ねている少なくとも一緒にいてよい存在となったのかもしれない。ギャーギャとAが一旦呼称しながら「これは？」と尋ねたのは、いつも家族のように一緒にいる存在ではないが週に1回現れ、確かに<砂をだすな>と禁止もするが一緒にいてもいいなと思え、ギャーギャと意地悪な筆者に改めて関心をもったのかもしれない。

白雪姫に登場しないピノキオを並べ、その映画と同じような仲間という感触を体験しているのではないか。

### 第Ⅲ期 家族アイテムの破損からワニの家族登場 (#20～#29)

(#19)では白雪姫を先頭にしてこびとを一列に並べた。(#21)ではピノキオを先頭にする。他のアイテムの先頭として主役の座についたAはその高揚感からか、砂場で砂を壁に向かって蹴る。だんだん勢いが増す。遊具のバケツに砂を一杯いれて、砂で歯車を回す砂場用の遊具にかけることを繰り返す。その後にアイテムの棚をじっと見つめ、ファンタジーもののアイテムではなく一般的な人型アイテムを手にする。男の子を肩車している大人の男性、小さな女の子、若い女性の3体だったが、そこで少し考えた様子の後に若い女性のアイテムを棚に戻し、平手打ちをする怒った女性のアイテムをとる。大人の男性と若い女性のアイテムを床に置き、妹に相当すると思われる女の子のアイテムを少し離れたところに置く。その周辺にプラレールでのプレイに取り組む。



写真2 家族のアイテム

(#22)でも「プラレールしよっと！」

とってから、Aの家族に相当するであろう三体のアイテムを棚から手にして移動するが、その途中で故意ではないが三体が手から落下し、女の子と女性のアイテムが折れてしまう。Aは悲しい表情になり小さな声で「直してください」と筆者に渡してくる。子どもを肩車した男性のアイテムを砂箱の砂に埋める。筆者はスタッフにその場を任せて接着剤を相談室事務室に取りにゆき、プレイルームで修理した。Aはプラレールを組み立てながらその様子を気にかけていた。(＃23)でも同じ3体のアイテムを手にするが、床に運ぶ途中で女の子のアイテムが落下、割れてしまう。悲しい顔のA、他の2体を床に置く。〈こわれちゃったね、悲しい〉。このセッション以降しばらくこれら3体のアイテムを手にとらなくなる。(＃24)(＃25)の入室時には気にかけて棚を見てはいた。次にこれらを手にするのは(＃30)になるが、代わりと思えるワニと亀、金魚と魚等が3体ずつ、もしくはヒヨコを伴ったアヒルが一体化しているアイテムも繰り返し登場させた。ワニと亀の場合、箱庭アイテムで道沿いのようにガソリンスタンド、コンビニ等の建物を置き、その前もしくは上に3体を置く。独り言で「ちょっといってくるわな〜」「お弁当どうですか？」など本人なりの情景が思い浮かんでいるようだ。金魚や魚の場合、砂箱の砂を除いた青い部分、砂場を海等に見立てアイテムの間で会話をしているような独り言を小さな声でつぶやいている。(＃22)母親が『最近家で、〇〇は何歳？って聞くんです』また『Aはクリストファーロビン、妹はピグレット、お父さんはプーさんって言うんですよ』と話される。家でも家族に対してAが関心を持っている様子がうかがえる。

(＃21)では妹が、Aが選択していたピノキオを砂場に持って行った。するとAはそのことに気づき、妹が砂場を離れた時にピノキオを取り返した。妹には分からないように砂箱の縁の外に置いた。プレイ開始当初は母親の側を離れなかったり、もしくは眠っていたりということが多かったが、徐々に遊具で遊びだし、時に兄であるAに関わるようになってきていた。しかしながら、兄の近くで遊んでも兄からは関わることなく、さらには妹から働きかけても応えることのないAの姿も散見するようになってきた。そこで徐々に妹への関わりについては筆者が中心となり、Aへの関わりを中心をスタッフとした。(＃29)では妹がままごとセットの中のスプーンを2つ取り出し、離れていた兄のところに1つのスプーンをもっていった。妹が『はいこれ』と渡したが、Aはその時点では受け取ったのだが、それは一瞬でぽとりと妹の前で落としてしまった。〈せっかかもってきたのに、さみしいよね〉と筆者は妹に声をかけた。

(＃25)から銅製の小さな帆船のアイテムを棚から手にして、砂箱等に場面として置くのではなく、他のアイテム等で遊ぶ時にAの近くに置くようになった。(＃26)(＃27)でも同様であるが、特に(＃27)では終了時に砂場の片隅に砂の中に埋めてから退出していった。この(＃27)では退室間際に久しぶりに絵を描いた。今回は赤、青、黒の三色を順番に使った。最後は消して退出する。

この期の初めで、(#19)では白雪姫と七人のこびとの最後尾だったピノキオが(#21)でその列の先頭になった。Aはセッションの中で主役としての立場への確信をえた。戸惑いの中で過ごしているだろうAの日常の中で、少なくともこのセッションの中では自己中心的なものではあるが自己効力感としての感触をもったのだろう。前述したように、母親の話によれば日常でも言葉を含めたやりとりのあり方に変化がみられることから、日常体験も含めての自己効力感からピノキオを先頭としたといえるかもしれない。

この期では家族のという人をテーマに展開するが、この主役感覚があつてのことではないか。残念ながら家族とした人型アイテムがそれらを使い始めた直後に破損させてしまうが、爬虫類、魚類に変えて家族に係るテーマを展開した。デフォルメされた、もしくはディズニーキャラクターから(#20)のセッションを経て人型アイテムの選択に至ったが、アイテムそのもののもろさから破損してしまう。筆者としてはまた人型アイテムでの家族に関するテーマから遠ざかってしまうのではと危惧した。確かに爬虫類等ではあるが家族のテーマが継続したことは、シャチのアイテムから突然音が出たときに少し後ずさりしながらも「こんにちは」と言葉を返したように彼の出会いに対する「好奇心」とでもいう様な前向きな姿勢をうかがわせる。突然の出来事に投影同一視的に周辺への攻撃となることなく、ある意味は爬虫類へと選択しながらも、家族のテーマを継続させたAの心のたくましさを感じた。

#### 第Ⅳ期 人アイテムでの家族場面を展開(#30～#40)

(#30)、セッション開始時にはワニ4匹と亀二匹を柵から手に取り、ワニは砂浜の水際、その後ろに亀を置いた(もしかすると亀は祖父母かもしれない)。セッション終了に近づいた時間帯になり、アイテムの柵の前で前回壊れた人アイテムを含めた3体をじっと見つめ、その後手に取り砂場で、家のアイテムの横にそれら3体を並べた。以後のセッションで続けて登場させる。(#31)プラレールをつなげ、駅のアイテムの近くに3体を置き、女の子だけ少し離す。(#33)では砂箱の砂を寄せて海を設定。浜辺に家アイテムを置き、そこに3体のアイテムを並べるが、女の子だけが家を向き、他の2体は海に向ける。(#34)トランポリンに3体置き、後にトランポリンに新幹線のアイテムを入れ、その上に女の子と、子どもを肩車している男性を乗せて新幹線を動かした。このセッションまでは女の子だけが他と違う置き方であったが、このセッションでは母親と思える女性だけを新幹線に乗せずにトランポリンの上に残した。(#35)でも女性アイテムだけトランポリンに乗せ、後の3体は砂箱に置いた。同様に(#36)(#37)でも女性アイテムだけが別の設定にされた。(#38)ではプラレールに沿って配置したが、子どもを肩車している男性のアイテムだけが他から少し離れたところに置かれる。人アイテムを落下させる前(#21)のこれら3体の配置では、妹を他の2体から離している配置であったが、以上のように多様な関係性が

登場した。筆者からそれぞれのアイテムについて〈お父さん、A君、Bちゃん（妹の名前）、お母さん〉と呼んでみたが、Aから否定するような様子はみられない。少なくともAなりに家族成員個々の個性に気づき、受け止めようとしている過程ではないか。

この期では幼稚園での体験を思わせるようなプレイが展開している。ブランコ、トイレ等のアイテム（#32）、机、トイレ、すべり台、ブランコ（#34）、シーソー、ブランコ（#35）を配置した。（#33）では砂箱に海を設定して、象、カバ、アリクイ等の陸上の動物を陸部分に横一列に並べ、〈みんな一緒だね〉に対して「仲間・・・」と発言、「象、アリクイ、シマウマ、らくだ〜♪」と唄った。（#32）では入室後、砂箱の砂をさわって「幼稚園いってった！」〈楽しかった？〉「うん」といったやり取りがあった。

（#38）のセッションで母親から従来週3回幼稚園に通っていたが、これから毎日通園することになりセッションを継続できないと申し出がある。第Ⅳ期でのセッションでは前述したように幼稚園での様子をうかがえる内容があり、必ずしも不適応しているとは思えない。しかしながら、突然セッションが途絶することをAがどう受け止めるのか、Aには〈これから毎日幼稚園だ。ここにこれんようになるけどいけるかな？〉と声掛けはしたもののはっきりした返事を確認することができなかった。プレイルームに通わなくなることの影響を確認すべく2週後の来所、さらに夏休み明けに幼稚園に通い始めて、もう一度確認の為にセッションを設定することとした。

（#39）（#40）で登園渋り等がなかったことを確認しセッションを終了した。〈今日で最後〉と伝えて始めたセッション（#40）の最後では、砂場に幾つかのアイテムを持ち込んだ。終了間際にずっとトランポリンの上から腕を組み3m位先の砂場を見下ろしていた。写真3はその時の砂場の作品である。動物アイテム等が円上に並べられ、その輪の外に灯台が置かれた。その砂場の作品全体をあたかも灯台であるかのようにAはトランポリンの上で見ていたことになる。車や街並みを同じ方向に一列にならべた作品とは異なり円状にさらにその全体に対して少し距離を置いたところから見下ろすという立体的な世界が実現していた。

人アイテムの登場、作品での物語化が進む中でアイテムを落下させ壊してしまったことから爬虫類等で家族を表現していく中で、人アイテムを再登場させた。表情の変化をあまり感じさせない爬虫類では表現できない家族成員それぞれの表情の変化を受け止められるようになっていった。母親の話、最近Aの妹が泣いていると、Aは涙を



写真3 配置したアイテムと燈台

拭いてあげたり、「○○（映画）見ればいいんだよ」と励ましたりとのこと（#35）。この期の中で母親から家庭での妹を中心としたAとのやりとりの様子が他の期より多く報告されるようになっていく。

Aにもセッションが終了することは事前に伝えていたが、それを踏まえてのように40回のプレイを集約し、セッションを終了するという中で作品に取り組んだように思われた。

## 4. 考 察

### (1) 「こだわり行動」と不安

本事例でも自閉症児に典型的な「こだわり行動」が幾つかみられたが、セッションを重ねる中でその内容を変えている。

「砂を上から落とす」：初回から砂箱の砂を繰り返し手にしては少しずつ落した。その後、「砂にアイテムを埋めては出す」→「アイテムの穴、窪みに砂を落とす」→「特定のアイテムを砂に埋めて他の遊びに移る」→「特定のアイテムを埋めてプレイルームを離れる」といったプレイが、それぞれの移行段階で重なりはあったもののこの順番で推移していった。単に偶然的に推移したというよりも、それぞれの体験間に関連性があるように思える。

Aが週に1回プレイルームに通っている中で一旦目の前にあったプレイルームや遊具から離れることになる。F.Tustin（1972）によると自閉症児にとって対象が目の前から消失すると、その消失に対する喪の作業が充分できないために、あたかも周囲の対象や自分自身もブラックホールのような亀裂が生じてそこに吸い込まれるのではないかという恐怖の中にいるとしている。手にした砂を少しずつ落とす行為をセッション内さらにセッションを越えて何度も繰り返す行為に、ブラックホールに吸い込まれることから逃れる為に変わらぬ状況にしがみつきたいというAの恐怖がうかがえる。そのブラックホールに吸い込まれるところを再現するかのように、砂を少しずつ落とす行為が箱庭に置いたアイテムの上に、さらにはアイテムのくぼみや穴に繰り返しそそいでいく。その後、砂を上からこぼすプレイが少なくなりアイテムを砂に埋めるという遊びに変わる。プレイルームへの週一回の行き来は、その場がA自身の制御と関係なく消えたり現れたりしている体験であろう。砂を上からこぼす遊びと異なり、ここでは砂の中という、二次元ではなく三次元的な空間から一連の喪失を再現している。自身の視界から一旦消えても再会できるということをセッションの中でアイテムを砂に埋めて他の遊びに、さらにはセッションの終了時にアイテムを埋めて退出するという行為からうかがえる。

当初は退出渋り行動もみられたが、繰り返し通っているなかで一旦はそれらが視野から消えても、プレイルームとそこでの遊具、筆者やスタッフが消失しないという体験を積み重ねて、セッションとセッションの間では我慢することになるが、徐々に単に耐えるだけでなく未来を楽しみにする体験にもなる。一つのセッションの中でも、Aならではの遊

びのプランをセッションが始まる前に計画して来所している様であった。

「退室渋りの変化」:「やだ〜」と泣く(#1)。筆者の目を見ながら手の指を一本立てた(「1分でなくてももっとしたい」と訴えている様に思える)。オモチャの時計の針を少し動かす(#9)。終了を告げられた後大きな樽の中に隠れる(#9)。金属の帆船を砂に埋めて「できた」と叫ぶ(#21〜)。セッションの最後で街を造る(#22〜)。終了時間が近くなると電車を速く走らせたり、戻らせたりさせた(#13)。時間制限がある中で筆者に「もっといたい」「もう時間がなくなる」等のメッセージが送られている。

「プラレールを繋げる」:“プラレールをまっすぐ繋げる”→“分岐を設定する”→“元に戻るように繋げる”とプレイの内容が推移する。電車の走らせ方についても最初に走らせた方向とは逆に走らせる。週に1回繰り返すプレイルームに来室している体験を積み重ねる中で、一旦消失した対象に再び出会えることを象徴的に示している。

「車のアイテム」:セッション開始当初から中盤にかけて、車や船を砂箱、砂場の中でグルグルと走らせる遊びが繰り返された。同じ箱庭で少しずつ砂をこぼす等と同じように、箱庭という適度な大きさで二次元的には閉じた空間であることがこれらの行為の枠組みになっている。同じ箱庭の空間で複数の「こだわり行動」を実現させている。その後、当初は箱庭を中心に遊びを展開していったが、徐々にプレイルーム全体に広がっていく。車のアイテムを同じ方向に並べたセッションが後半で取り組まれた。

「11階にあるプレイルーム」:今回のプレイルームは11階にある。( #14 ) 等でプレイルームの窓から外を見て「わぁ〜面白い」と叫んでいる。箱庭等の作品はAとの関係として鳥瞰的である。プレイルームでの自身の作品を鳥瞰的に眺めていることと、実際に11階のプレイルームから眼下に広がる街並みも鳥瞰的である。セッションの後半では帰路に11階からエレベーターを使わずに階段を下り、途中の眼下の景色を見ていたという。アイテムを同じ方向に並べたような直線的な世界にいたAにとって、目の前から去った対象が同じ平面的な世界に存在しているというイメージは、消失した対象の存在の受け止め方を拡張する契機になっているのではないか。

「終結に向けたセッション」:( #39 ) ( #40 ) のセッションは劇的ともいえる。( #39 ) でAは車を円状に向かい合うようにならば、( #40 ) では砂場に動物等のアイテムをやはり円状に並べ、さらに円の外側にそれらを見下ろせるかのような灯台を置き、さらにその砂場の情景を砂場に隣接するトランポリンの上に乗ってそれを見下ろしてセッションを終了させた。そこでは単に高いところから見下ろした街の情景を再現しただけでなく、平面的な世界、戻ることができる世界、たくさんの対象が同時に存在できる世界、さらにはその全体を見下ろす視座、ある意味自身を俯瞰する客我に関連する視座をセッション全体から獲得する過程となったのではないか。

## (2) 感情表現、言語表現の多様化

当初、言語表現は一語文がせいぜいで、根本的に言葉数がほとんどないに等しい状況で言語での相互的なやりとりを期待してはいなかった。しかしながら、回数を重ねるにつれて、量、質ともに変化していった。“対象の呼称”→“行動のモニター”→“行動の方向付け”等であり。当初「嫌だ～」的な否定的な感情表現は確かに見られたが、(#10)に突然「これ楽しい・・・」といった肯定的な感情表現がなされ、それ以後のプレイで散見されるようになっていった。

言語表現ではないが(#12)位からセッションをしながら鼻歌を唄ったり、独自の詞とメロディで歌を唄ったり(#28)ということが観察された。さらに、日常でまったく描いたことがない絵も(#15)ではホワイトボードに勢いよく描き、その後もセッションの節目といえるようなセッションで描いた。L.Vygotsky (1956)は乳児の独り言にはコミュニケーションとしての機能を有するとしている。すなわち独り言はその場に体験を共有したい他者の存在が前提であるというのだ。鼻歌も同様な動機から表現されたのかもしれない。絵による表現も楽しい体験を残したい、残るのだという動機があり、そこには少なからず描いた絵が人と共有されるという動機があるのではないか。

## (3) 家族イメージの獲得

他の自閉症児の症例でも同様であるが、人に関するアイテムがあまり登場しない。家、山等の構造物、さらには動物も形や色が変わることがない。動物の場合、確かに怖がったり、喜んだり等の表情の変化があるかもしれないが、基本的に支配しえる対象である。しかし人間に及んでは、毎日衣服が替わる、特に感情面ではその都度変化し、時に突然怒り等を伴った表現が現れ実に多様である。変化を苦手とする自閉症児が人のアイテムを避けようとするのも理解できるところだ。実際Aも当初はまったく人関係のアイテムに手を出さなかった。しかしながら、第Ⅲ期ではファンタジー関連の人に関わるアイテムを取り出した。そこでは本人と思われるピノキオを最初は白雪姫と七人のこびとの後ろに置いていたところ、後のセッションでは先頭にした。環境に、特に人に翻弄されるだけでなく、自身がそれらの中心となれる場があるんだという万能感的な気づきが表現された。その時期のプレイは溢れる感情を、砂を蹴る、イルカが何回もジャンプする等生き生きとしたものだった(G.Bateson,1999の学習レベルⅢイルカを彷彿させる)。

ピノキオが先頭になったセッションの後に家族に相当するアイテムによるセッションが繰り返し登場するようになった(#20)。しかしながら、デフォルメされたアイテムではなく通常の人を模したアイテムで家族の様子を再現するかのような場面を設定する。その初回に予期せぬことで一つのアイテムが故意でなくAの手から落下し、破損してしまう。まずAはその場でパニック状態にならなかった。破損したアイテムを接着剤で修復したがしばらくは手を出さず、爬虫類、魚類を家族に見立ててセッションを進めていく。それも

複数の家族であり、そこに物語性もうかがえた。象徴化された遊びであり、後にまた人のアイテムを場面に登場させた。

度重なるセッションを越えて始めて手にした人型、それも家族に当たるアイテムを破損させてしまう。Aはその後人型のアイテムを用いず、しかしながら爬虫類のアイテムで同じテーマを展開する。人型のアイテムを用いることができないという罪悪感、また破損させるのではないかと不安が伴っている。爬虫類を家族の代わりに用いたという明らかに象徴化の過程がみられる。確かに爬虫類の家族を複数配置し、さらにはセッションを越えて爬虫類の家族を配置しているというある意味「こだわり行動」と言えるかもしれないが、象徴化から罪悪感、不安等の感情を抱えるという対象関係論のM. Kleinによる抑うつ態勢の心の空間が存在しているという特徴を有している中でのセッションと思える。少なくとも爬虫類とは異なった多様な感情を有する人を受け止めようとする部分対象から全体対象としての対象関係へのチャレンジが行われていると考える。

## まとめ

今回のセッションでみせたAの行為から、自閉症児としての「社会性の障害」「コミュニケーションの障害」「想像性の問題」という特徴が明らかである。プレイルームに移動する走り方もぎこちなく、セッションが終わり階段を降りていく時に反転バイバイでもある。しかし1年弱のセッションでこれだけの変化が起きていることは、かつて自閉症児には適切ではないといわれてもいたプレイセラピーの事例として普遍性がないのではないかと指摘されるかもしれない。筆者はプレイセラピーという手法から、本来はさらに多くの時間を費やして生じる経過をある意味「早回し」で体験することができた幸運な事例と考えたい。毎回のセッションで同様であったが、相談室の待合室で会うAとプレイルームに入室した後のAは別人のように思えた。しっかり箱庭のアイテムを見つめ、選び、迷う。それも一つのセッションの過ごし方を入室前から模索し、セッションの中でも違った遊び方はないかと思いを巡らせているようだった。少なくとも自分が主役でいられる空間であるとAの想像の翼は広がるし、その主役にそって他者が関わる中で様々な可能性に開かれていることを筆者はAから学んだ。言語表現の多様化、鼻歌、絵での変化は幼児の「自己中心的な独り言」をめぐるPiaget-Vygotsky論争(L.Vygotsky 1956)の答えをうかがわせる様に、筆者等が主役であるAのよき観客として機能することから鼻歌等が他者との相互作用から生じているように思える。

本報告の副題として「演じきること」というテーマを設定したが、「早回し」とした様に、Aは実に様々な遊具に対して沢山のプレイ内容の変化を見せてくれた。しかも考察で記載した様にその変化の変遷に物語性がみられたり、変化の大きな節目ではホワイトボードで絵を描いたりしている。これらからAとしてその都度、演じきりたいし、演じきった体験

をしていたのではないかと推察する。また、これら演ずることの体験から、発達の道筋に沿った内的な変化や、日常で感じていた不安といったいいような体験の再現、さらにはそこで不安を抱えようとする取り組みが行なわれたとしてよいのではないか。

本報告でのAへの関わり方は先行報告で指摘されているように「模倣」「つぶやき」「共同注意」であるが、これらの関わりの中で自閉症児であっても日常での意識的、無意識的な不安が遊びの基本的な主題として少なからず表現され、「こだわり行動」も本事例では「砂」というアイテムを中心としたが、セラピストと共有した象徴化による遊びを実現することで社会化に向けた発達を支援しえることを示した。

Aは初回のセッションから飛行機のアイテムで空を飛んでいる様子を演じることができている。来所時ですでに象徴化による遊びの基盤を有していた。飛行機の形状のミニチュアでの空想遊びではあるが、この段階に至る過程にこそ自閉症児の根源的障害に対するプレイセラピーの有効性を検討すべき本来の課題である。しかしながら空想遊びができることでその後の様々な可能性に開かれていることは意味ある指摘をしえたものとする。

本事例のセッションでは本児だけでなく母親と妹もプレイルームに入っている。セッションの部屋で母親がAと介入者とのやりとりを観察していたことから、母親に対して様々な関わり方の可能性を提示することができた。また、同室した障害をもたない妹、つまり「きょうだいのテーマ」も見逃すことができない。報告者は初回からその可能性について伝え、実際にプレイの中で生じた出来事を、報告者のその場での説明とともに問題提起することもできた。その後実際に1年後には妹に対する遊戯療法が始まることになる。障害を有する当事者だけでなく家族、地域を含めた視座からの支援が必要である。

本事例の公開については保護者の了承を得ています。A君、A君の妹さんとお母さんから実に沢山のことを、今日事例を振り返る中でも筆者は学ぶことができます。感謝いたします。

#### <引用文献・参考文献>

- Erikson,E.H. 1963 Childhood and Society-, W.W.Norton &Company,Inc.. (仁科弥生 訳 1981 幼児期と社会 みすず書房 285-301)
- 古市真智子 2008 自閉症児の初期発達における「数字に対する強い関心」がもつ意味 心理臨床学研究 第26巻 第5号 592-602
- Bateson,G. 1999 Steps to an ecology of mind. ,mary Catherrine Bateson. (佐藤良明 訳 2013 精神の生態学 (株)新思索社)
- Kanner,L. 1943 Autisticdisturbances of affective contact, Nervous Child,2,217-250.
- 辻河昌登 1999 水と唾液へのこだわり行動を続ける重度自閉症児との自閉の共有 心理臨床学研究 第17巻 第1号 12-21
- 間角宏子 針塚 進 2014 こだわり対象を利用した自閉症児との遊びにおける関係性と行動変化 -つぶやき語による積極的な働きかけを用いて- 心理臨床学研究 第32巻 第2号 227-237
- Rutter,M. 1968 Concepts of of autism:Areview of reseach., Journal of Child Psychology and psychiatry,9. 1-25.

- Rutter,M. 1983 Cognitive deficits in the pathogenesis of autism., *Journal of Child Psychology and psychiatry*,24. 513-531.
- Segal,H. 1973 *Introduction to the Work of Melanie Klein* by Hanna Segal., The Hogarth Press Ltd., London. (岩崎徹也訳 1997 メラニー・クライン入門 岩崎学術出版社)
- Tustin,F. 1972 *Autism and childhood psychosis*, London Hogarth. (齋藤久美子 監修・平井正三 完訳 2005 自閉症と小児精神病 創元社)
- Vygotsky,L.著 柴田吉松訳 1956 思考と言語 新読書社
- Winnicott,D.W. 1971 *Playing and reality*, London Tavistock. (橋本昌男 訳 1979 遊ぶことと現実 岩崎学術出版社)
- Zulligs,H. 1952 *Heilende Heilende Kräfte im kindlichen Spiel*, Ernst KleyyVerlag. (堀 要 訳 2000 遊びの治癒力 黎明書房 84-107)