

幼児期に遊戯療法を経験し、その後大学に入学した 予後良好な高機能PDDの2事例

—どんな「遊び」がプレイで展開したのか—

神野 秀雄

Reconsideration of play therapy for two children with high-functioning autism who received a positive prognosis afterwards and entered science courses of national university. "What activity of play therapy did they perform in infancy?"

Hideo Jinno

要旨

本論文は、幼児期に遊戯療法を経験し、その後大学に入学した予後良好と思われる高機能PDDの2事例を通して、彼らは幼児期のプレイの過程でどんな遊びを展開したのか、どんな心的作業を行ったかについて改めて検討しようとするものである。事例1：T君は、プラレールの一人遊びやオーム返しを主訴として来所した。3歳2ヶ月より遊戯療法を開始し丁度1年間で終了した。プレイのテーマは「お化け退治」であった。プレイでは慣れ親しんできたプラレールの列車を、カラーボックスを穴に見立て、そこに捨てようとするが、穴の中にお化けがいて捨てられないのである。セラピストとの関係性が深まるなかでT君は力強くなり、最後は穴の中のお化けを退治し、列車を葬り去ることができたのである。自閉的、非対人的世界から対人的、共同の世界への移行を促したプレイと思われた。事例2：H君は、物を並べること、オーム返し、迷子等を主訴として4歳4ヶ月（幼稚園年少）に初来所し、遊戯療法が開始された。その経過を要約すると年少組の時期は自閉的な遊び、年中組の時期は情動調律的遊び、年長・小1の2年間は、お母さんの登場しない「お母さんごっこ」遊びが展開された。H君は遊戯療法の経過のなかで時間をかけながら次第にセラピストに近づき愛着関係を深め、人とつながる深い体験をしたと思われた。PDD、なかでも自閉症スペクトラム障害児は、関係性、社会性の障害が基礎障害であろう。幼児期は可塑性、柔軟性にとんだ時期であり、この時期にintensiveな遊戯療法を体験することは、彼らの生きる世界を自閉的態勢から対人的態勢に大きくchangeできる可能性を示唆していると思われる。

キー・ワード：自閉症、遊戯療法、高機能広汎性発達障害、予後

はじめに

筆者は、発達障害児に対して遊戯療法を基盤とした治療教育の実践や親の相談にのってきた。なかでも自閉症スペクトラム障害児（ASD）の相談依頼が多く、10年以上にわたって定期的、継続的に来所するクライアントも少なからず経験して

きた。

このように長期にわたって継続的に遊戯療法を実践してきた事例は、一般的に子どもの状態像は重篤であり、また家族にとっても生活していくうえで対応に困ることが多く、相談ニーズが大きく長期化するのである。筆者はASD37名のウェクスラー式IQのVIQとPIQのdiscrepancyな

どに基づきASDを7つのサブグループに分類したが(神野, 2008), 長期にわたる支援はI群(平均FIQ:44)やII群(平均FIQ:56)などのグループが多かった。

一方では, 1, 2年, あるいは2, 3年継続的に来所し, 遊戯療法を終結していった事例も経験してきた。ASDのなかでは比較的短期間の支援といえるが, 知能(IQ)の高い, 筆者のサブグループ化のVI群(平均FIQ:88), VII群(平均FIQ:136)の子どもたちが多かった。

これら幼児期, 児童期に数年間にわたり遊戯療法を実施したASDの子どもたちも年齢を経て高校を卒業し, 筆者のもとに大学に入学した連絡が入るようになった。主に母親からの連絡であるが, 中には親子で大学合格の挨拶にこられた事例もあった。このような事例が, 偶然にもこの1, 2年で4名あった。この4名は10年以上も前に遊戯療法を終結した事例であり, あらためて遊戯療法において彼ら(全員が男子)が一体どんな「遊び」をプレイのなかで行ったのかについて検討してみようと思った。

かつてはASDの人たちが大学に入学することは, 予後良好な指標とされたが(若林, 西村1988), 今日では, とてもしのように単純に予後を評価できないことが明らかにされてきている。ASDのなかでも知能の高いアスペルガー症候群の大学適応の困難性がクローズアップされている今日である(福田, 2010)。

筆者自身の臨床経験からいっても, 大学に入学したものの大学生活に適応できず, 中退した事例を幾人か経験してきた(神野, 1982, 1987)。

本論文では, 「幼児期」に遊戯療法を受け, その後大学に入学した予後良好と思われる4名のうちのなかの2名の事例を報告し, 幼児期の遊戯療法の意味をあらためて検討しようとするものである。

事例1: T君

生育歴

妊娠中異常なし。予定日より2週間遅れて誕生。4420g。3ヶ月, 首が座り, あやせば笑う。泣くことは少ない。バイバイなどの動作の真似はしな

かった。歩き始めは1歳1ヶ月。

いつも一人で玩具で遊んでおり, 母親が困ることにはなかった。「○○しちゃダメ」と叱ることはなかった。ぐずった時にはお気に入りの玩具(鏡のついているガラガラ, 「じゃじゃまる」のぬいぐるみ等)を渡せばご機嫌だった。ご飯も自分から欲しがることはなく, 時間がきたから食べるみたい。1歳すぎより言葉は喋っていた。いろいろ喋っていたが, 「ラジオの道路情報みたい」。1歳半ころ妊娠し, T君には, テレビを見させることが多かった。またジグソーパズル, ブロック, プラレールなど, 一人で遊んでいた。

母親への要求が少ない子で, ベタベタ甘えてくることもない。妹が生まれたころ(2歳2ヶ月), 初めて「ダッコ」と言って要求してきた。排泄訓練を始めたとき(2歳半), 「本当にこの子は, 私の気持ちが伝わらないと実感した。」と言われ, K市の療育相談室に行かれた。そこで筆者は初めてT君(2歳5ヶ月)に出会った。

母親は「オーム返し」ばかりでと言われその場でT君にくぷくぷく, パカパカ, ベタベタ, ポコポコ・・・と話しかけると, 見事にすべてエコラリアしたのには驚いた。2つの物を見せてくどっちにする>と質問すると, 「どっちにする」とエコラリアになってしまう。yes, noも言えない。

道路で車がくると「ブーブ来た。危ない。もう大丈夫だ」, アジサイの花をみると「お花きれい。あじさいだね」と母親が以前喋った言葉を言う。テープレコーダーを聞いているみたい。

一番印象に残ったエピソードとしては, T君が机の角に額をひどくぶつけたときのことである。T君は泣き喚くこともしない。母親はT君の頭を抱きかかえたが, T君は何もなかったようにケローとしていた。

その後, 次第にエコラリアは消失し, 適切な応答ができるようになっていったが, 母親の要望もあり筆者の所属する大学の遊戯室でプレイセラピーを実施することになった。T君の3才2ヶ月より開始され(週1回, 50分), 丁度1年間で終結した。筆者が母親面接を担当し, 大学院生(女性)がT君のプレイを担当した。

プレイセラピーおよび母親面接

(1)母親面接から得られたT君の様子

#1：4月20日

今はテレビやビデオを極力見せないようにしている。何でも言葉だけ覚えてしまう。

先日、滑り台の上で2歳の子を突然、突き落としてしまった。怒った顔をするとか、何かサインを出せばいいが、いきなりドンとやってしまう。相手の子が嫌がっているからやめようということが分からない。母親が「(相手の子が)泣いているでしょう」と言っても分からないみたい。他の子と遊びたいようだが、〇〇ごっこができない。

#2：4月27日

時間の感覚は分かる。昨日、今日、明日はよく理解している。

妹（1歳1ヶ月）を抱きながらの面接。妹は時計を指差しながら「ここ、ここ」と母親の目を見ながらいう（三項関係）。T君にはこういうことがなかった。妹を育てていて、言葉がなくてもコミュニケーションができることに気づいた。

#4：5月18日

音楽教室に通い始めた。はっきり言ってリズム感は悪い。

自宅でままごとと遊びをするようになった。何かをイチゴに見立てて、「イチゴ、はい、どーぞ」と母親に言ってくる。丸い輪をハンドルに見立てて、バスの運転手さんごっこをする。

母親に褒められたがるようになった。妹が何でも食べるので褒めると、「僕だって食べられる」という感じでよく食べるようになった。母親の表情で何事も判断していたが、最近では、妹が泣くからやめる、笑うから自分も楽しいと変わってきた。

#6：6月1日

社宅の中でタケオ君の家族とよく遊ぶ。今は、タケオ君と新聞紙を丸めて刀を作り、カクレンジャーごっこをしている。

#7：6月8日

自分の描いた絵を他の人に見せたり、あげたりする。本日は初めてセラピストに絵（ブルートレイン）を持参した。このプレゼントを受け取ってもらえるかどうか不安だったようだ。

#11：7月20日

子ども同士だと相手を見ることができる。大人だとバイバイしてもあらぬ方向を見てしまう。以前は、手のひらを自分自身に向けてバイバイしたが、今は自然にできる。

母親に時々甘えてくる。抱っこして、目線を合わせて、ニコーと笑ってあげると満足する。

#12：7月27日

昨日父親がガラスを割ってしまった。その破片で足の裏を切った。だいぶ時間がたってから「ママ」と言うので、何かと試してみると、血が出ていた。「血がでたの。痛いから歩けないの」と甘えた感じでいう。「できないから服きせて、着れないの」と妹のように甘えてくる。妹は母親の気配を察して上手に甘えてくる。T君は母親の状況に関係なく近寄ってくる。<今、忙しいからあっちへ行行って>という、もう近付いてこない。

#14：8月31日

母親の友人が二人の子どもを連れて遊びにきた。その子たちが塗り絵をしているところへT君はわりこんだ。T君は怒られた。そのうちに泣き出してしまった。友人は「最近、感情を出すようになったね」という。

#21：12月7日

滑り台で滑ろうとして、下のほうに他の子がいた。「どいて。あけて」と言っていた。こんなことが言えるようになったのは最近のこと。秋頃よりすごく変わってきた。言葉が通用するようになった。祖母より時々電話がかかってくる。祖母<何してるの？>「電話してるの」

#24：1月11日（3歳11ヶ月）

最近すごく甘えるようになった。父にも母にもダッコやオンブをせがむ。「やっとなんか甘えたい。ベターと甘えることを」

スーパーに買い物にいった。これまで何か買いたいとねだることはなかった。そのとき初めて、ガムつきオモチャをほしいとねだった。「今日は買わないよ」と言ったら、泣き出してしまった。

(2)プレイの経過の概要 一穴の中のお化け退治—
セラピスト：院生（女性）

I期（#1～#8）関係づくり

#1（4月20日） 筆者が待合室で担当Thを紹介する。「お姉ちゃん、やさしい？」とThにいう。PRに入ると、まもなくプラレールで遊び始める。T君はプラレールに詳しく、列車を1つ1つ手に持ってThに説明してくれる。沢山ある列車のなかで寝台特急列車（トワイライトエクスプレス）を見つけ、この列車が最後のプレイまで毎回のセッションで手に持ったり、遊びに使われる。

#3（5月11日） ThとT君との追いかけて遊び。T君が追いかけたり、追いかけられたりと役割を交代しながら遊んだ。2人で玩具の自販機のジュースを飲む真似ごっこ。

#8（6月15日） T君のお気に入りの寝台列車とThに持たせた列車をピツリくっ付けたり離したりを繰り返す。プレイ終了後、待合室に戻ると母親の背後から抱きつき離れない。

II期（#9～#12）「T君の勝ち」と“穴”の出現

#9（6月22日） Thと競争するようになり、かけっこではいつも“勝ち”を主張。CB（カラーボックス）の“穴”の中に列車を落とそうとするが、「お化けがいる。こわい」と言って落とせない。T君自身が穴の中に何回も往復して入り、その後、一緒にThも穴を覗き、やっと列車を落とすことができた。

#10（6月29日） ThとT君は、2つずつ列車を持ってお化けのいる穴に行く。穴の中に列車を落とそうとするが落とせない。その躊躇の繰り返し。Thの膝に乗り、やっとのことで列車を穴に落としtime up。

#12（7月13日） 2人で追いかけてこしながら穴まで行く。T君は「大きな穴」と手で大きな円を描き、“穴”のイメージを表す。列車4台を穴の中に入れ、自分も潜り寝台列車だけをとってくる。残りの3台の列車はThに取りに行かせる。

III期（#13～#21）“事故ごっこ”“穴”

プレイの流れはT君のイニチアチブで進み、ThはT君の指示（列車の動かし方など）に従って動くことになる。何をやっても「T君の勝ち！」は一層強くなる。事故ごっこでも自分は強く、ケ

ガをしない。ケガをするのはTh。T君がThの治療者になる。

①事故ごっこ（Thのケガ）に関するエピソード

#13：2人とも列車を持ち事故ごっこ。T君の列車がThにぶつかりケガをさせる。T君が救急車をまわしてくれるというが、いつまでたっても来てくれない。#14：Thがケガで助けを求めても、「みんなお仕事中」という。#15：救急車がなかなか来てくれない。T君が直接絆創膏を貼ったり、薬を飲ましてくれる。#18：ケガでThをベッドに寝かせておけるが、しばらくすると「もう元気になりました」と起き上がらせる。#19：衝突事故でThはベッドに寝かされる。早く救急車が来てくれた。#20：「もう治りました」と飛行機が迎えに来る。

②穴に関するエピソード（穴の中に燕が出現）

#13：自分の電車は穴のお化けを怖がっていないが、Thの電車は怖がっているという設定で穴の中に電車を落とす。#14：2人電車を持って穴に行く。「穴の中のお化けは眠っているから、中に入っても大丈夫」という。#15：穴の中が火事になり、「火がおさまるとへびやお化けが出てくる」と言い、穴に列車を落とせない。#18：電車を持って穴に行くが、「お化け、いないよ。火事もないよ。新幹線がいる」と穴を怖がらない。#19：穴にはお化けがいるから、Thが怖いならT君が助けてあげるといふ。#20：穴に行くと、「お化けがいなくなっちゃったの。火もなくなっちゃったの。だから怖くないの。のぞいてごらん」とThに覗かせる。＜本当だ。いなくなっちゃった＞T君も少しのぞいて「ツバメがいるの」という。（この頃、待合室で“あな”という絵本（谷川俊太郎）を熱心にみていた）

IV期（#22～#34）“撃ち合いごっこ”“穴”

ますますThを思い通りに動かし、ピストルを使った拳銃ごっこが始まり、Thを攻撃する。IV期の最後にはThを殺し再生させる。一方ではくすぐりを楽しむ。

①撃ち合いやくすぐりに関するエピソード

#22：「ゆみねーちゃんは乗っちゃダメ」と最初はブランコに乗せてくれない。しばらくするとThをブランコに乗せ、高くこがせる。危ないので

T君はThの膝につかまる。ThはT君の頬をくすぐると「くすぐったーい」と笑い、足や腰のあたりをくすぐると、さらに身体を縮ませて笑う。#23：Thが時間に遅れると、「おそい！」と拗ねる。飛行機を頭の上に持ち上げ「高く飛んでる」<お姉ちゃんの方が高いよ>T君は滑り台に上がり「(ぼくの方が) 高く飛んでる」TPを跳んだ後くすぐると「くすぐったい、やめて」とニコニコ顔。#24：CBの上にピストルを見つけ、一丁づつ持って撃ち合い。T君は倒れることがない。Thが倒れると、「立って」と何度も起き上がらせる。そのうちにThをベッドに寝かせ、救急車が来てくれる。<薬、塗って>「どこですか？」額を指さすと薬を塗ってくれた。#26：Thが寝ころんでいるT君をくすぐると、「やめて。くすぐったいから」<じゃー、やめた>と手をひっこめると、「ちょっとだけやって」#27：ピストルを持ってきてThに向けて撃ったり、キック、パンチの真似をしてThを攻撃する。#31：冬休みを挟み久しぶりに来所。母親にべったりくっついている。#32：刀を見つけThと対決。T君はThの刀を叩き飛ばし、殺すことを繰り返す。<やられたー>と倒れると、Thの身体の上に列車、レール、自動車、飛行機など次々と乗せ、Thを埋め尽くしてしまう。その後、「起きて」と生きかえさせる。

②穴に関するエピソード

#22：穴にはお化けがいると寝台列車のライトを当て続ける。#23：穴に列車を入れるが、自分の列車を出しても、Thの列車は、「鍵がかかっているから」と、出してくれない。#29：お化けの穴をつくる。「お化けいるけど、新幹線のライト明るくするといなくなっちゃうんだよ。」「怪獣が出てきたけど、ドアで挟んじゃえば死んじゃうんだ」と強いう。#34：Thの列車が、お化けがいっぱいいる穴に落とされてしまう。Thは助けを求めると、お化けを棒で追い払ってくれる。

V期（#35～#39） 穴の中のお化けとの対決

#35（2月8日） 穴に行き、まったく怖がるようすもなく列車を落とす。

#36（2月15日） PRへ行く途中、妹の泣き声が聞こえてくる。「Mちゃん、どうして泣いてるの？」<どうしてかなー？>「きっと（PRへ）

行きたいんだよ」Thの持つ電車に自分の電車をぶつける。何度も繰り返した後に、直接足で蹴りとばし、遠くでモーターのみが回っている。Thが悲しそうな顔をするとうれしそう。穴の中に列車のライトを「ピカー」と当てる。

#37（2月22日） 黒ひげ危機一髪の刀をボールに突き刺す。Thはボールが痛がっている真似をするとうれしそうに刺している。「ボールから何がでてきたの？」<T君に刺されて血がいっぱい出てきたの>という、T君はにっこり笑う。

#38（3月1日） 終了をしぶる。「もう10分」<もうじゅーぶん>「もっと、もっと」腹ばいになっているThの腕の中にミニカーや列車、レールなどを放り込み、腰をふんづけ、頬を蹴る。<T君、そんなことしたら痛いよー>という、ニコニコ顔でThを見る。

#39（3月8日 最終回）：升を作ってきて見せてくれる。プラレールの先頭車を幾つか手に持ち、「もうすぐお化けが出るから」<怖くないかな？>「大丈夫」<ゆみねーちゃんも？>「ゆみねーちゃんは大人だから大丈夫」と話しながらカラーボックスに向かう。「ふかーい穴つくろう」と穴を作る。「お化け、9人いるんだ」<そう。9人いるの>「そうだよ」<勝てるかな？>「ピカーってやればいいの」<ピカーって光あてたら勝てるんだ>と列車を沢山もってくる。竹刀でストーブを叩き「何かの音に似てない？」<なに？>「お化けが出てくる音ーっ」「もう出てくるよ。カーテン開いて、お化けが出てくる」穴の中に竹刀を突き刺し、列車を1つ竹刀に伝わらせ穴に入れる。「最初にトリが出てきて、それからゾウさんが出てきて、それからお化けが出てきて、それからライオンが出てくる。穴、それだけでおしまい。短いお話でしょ」<短いけどすごく大変なお話だね>そしてT君は、穴の中に持ってきた全部の列車を入れ、終了の時間となる。これまで遊んだレジスターやコインゲームなどちょっとづつ触れてPRをでた。

考察

(1)プラレールは、1、2歳のころ自宅によく遊んだ玩具である。いわば自閉的（非依存）世界の

中核的なオモチャ（自閉の対象）であり、他者から侵入されない安全な世界を保障していたと思う。そして上述してきたように1年間のプレイの経過の中でプラレールの列車は“穴”の中に捨てられたのである。穴の中にはお化けがいて、怖くてなかなか列車を落とすことができなかったが、プレイの展開とともに恐怖感が薄らぎ、同時にT君自身が強くたくましくなっていた。そして最後にはお化けと対決することができ、何らかの不安を克服したように思われた。

(2)T君の成長にとってセラピストの果たした役割は大きかったように思う。セラピストとのかかわりを通してT君の内的な作業を成し遂げたように思われるからである。Ⅱ期より競争場面でT君が勝つようになり、Ⅲ期では何をしてもT君の勝ちとなり、一方的ではあるが力強くなっていく。そしてThを事故でケガさせるが治してくれない。Ⅳ期ではピストルでThを撃ったり、刀で切ったりしながら、オモチャを一杯Thに覆いかぶせ、あたかもThを死なせ、そして生き返らせたのである。そしてⅤ期では穴の中のお化けと対決し、慣れ親しんできたプラレールの列車を葬り去ったのである。

Thの死と再生は、同時にT君自身の内面の投影でもあり、セラピストという人を媒介とした作業を通して人は初めて真に成長できるのである。

(3)T君の成長を促進させたもう1つの大きな要因として母親面接で述べたように、母親が身体的レベルを中心とした依存対象となり、甘えることができるようになったことであろう。T君が不安をおぼえた時、母親にべったりくっつき落ち着けるようになったのである。この母子関係を深めることの側面的援助がプレイや親面接の役割でもある。

(4)Ⅱ期に突然“穴”が出現し、列車を穴に落としたいが、中にお化けがいて落とせない状況が生じてきた。穴はどこか無意識を表しているように思われるが、T君はこの頃より急激に不安感が強くなってきたのであろう。しかしその後、強かった恐怖感・不安感も次第に和らいでいき、Ⅲ期の終わりころに穴の中に“つばめ”が出現したのである。穴の中から新しい生命が誕生したようにも

思われ、あたかも自分自身が生まれかわったかのごとく譬えたくなるのである。

(5)このお化けに象徴される不安とは何であろうか。事態を素直にみれば、自閉の世界から対人的世界に入ることによる不安といえるであろう。絶対的依存対象が獲得されていないことからもたらされる不安ともいえる。この不安を克服するためにプラレールの列車が使用されたと思われる。この列車は、自閉の対象としてT君の1、2歳の頃使われていたが、プレイではT君とセラピストを繋ぐ媒介物として機能し、非依存から依存への移行対象の役割を果たした様にも思われるのである(古市, 2009)。しかしT君にとって列車は本質的に自閉の対象であり、最終回に列車を穴の中に葬り去ったものの、その後の児童期、思春期の成長経過をみると自閉の世界からの脱却の課題を完全にwork throughしたわけではないのであろう。クライニ的に「態勢」という用語を用いれば、いくらかの自閉的態勢を残しながらも対人的態勢がドミナントになっていったと表現したほうが適切であろう。

その後のT君

(小学6年生の3月・母親からの報告)

①数の面白さ・算数、数学への関心

幼稚園の時、部屋の中でいつも一人でも何かしていた。園で六面体(サイコロ)の展開図をドンドン書いていた。「こんな子はいない」と先生は言われた。数字にはまり乱数表が面白い。四角形は、三角が二つ、五角形は三角が三つ、・・・こういうことに興味をもった。

小学校に入ってからは、学校で習う算数は面白くない。最初に時計に興味をもった。5分は5/360とか、60進法が面白い。それから計算のからくりに興味をもった。

小6の夏に『日本数学コンクール』に挑戦した。T君は、中学生を対象とした「ジュニア数学コンクール」の部門に参加。何を見てもよいが、隣の解答を見てはいけないルール。面白い解答ということで奨励賞を受けた。

②学校での様子、友人関係

1、2年のときは、学校でのトラブルが多かった。学校では自分一人でも対処しないといけない。

やりたいことができない。欲求不満がたまっていく。友達にからかわれても、まともに受け止めてしまう。怒れて相手を叩こうとしてもスルリとかわされる。うちあげた拳を振り落とすところがない。

3, 4年になると、学校のルールでも、破っていいルールとか、このルールは、この程度やればよいとかが分かり、融通がきくようになった。

1, 2年のころ、友達とじゃれあって遊ぶことができない。何をしたいのか、目標がはっきりしないと動けない。遠足でも低学年のころは面白くない。高学年になると遠足や社会見学は、目標がはっきりしているので面白い。

いきなり「仲良く遊びましょう」と言われるのが一番こまる。仲間を誘って何かをするのではなく、やりたいことを一人でする。それについてきてくれる子は仲間であり友達。

中1の3月に母子で来所し、知能検査(WISC-III)を実施した。言語性IQ:139, 動作性IQ:132, 全検査IQ:140であった。

T君は高校では数学、物理、化学を得意とし、その後某大学の理工系学部に進学していった。

事例2：H君

初来所はX年10月であり、H君は4歳4ヶ月(幼稚園年少組)であった。

主訴：会話にならない。オーム返しばかり。H君の興味はJリーグふりかけで10種類あり、それをきちんと並べている。またトミカのミニカーを沢山ならべている。

生育歴：在胎10ヶ月。普通分娩。体重3020g。混合栄養。首の座り4ヶ月。始歩1歳5ヶ月。始語2歳ころ(パパ、アンパンマン)。

産後、母親の調子が悪く、ミルクやおむつなど最小限のことしかしなかった。抱き癖をつけないようにした。1, 2歳のころは、アンパンマンのビデオさえ見せておけばおとなしかった。一人遊びが多く、親の後追いもなく、人見知りもない。指さしもなく、公園やスーパーへ連れていくと、どこかへ行ってしまう。3歳ころより母親のいる場所を気にするようになった。

4月より幼稚園(年少組)に通っている。1学

期は加配の先生がついたが、10月よりつかなくなった。世話好きな女の子がかまってくれる。数字、アルファベット、平仮名は読める。プラレールの列車を倒しては、「倒れちゃった。傾いてる」と繰り返し、繰り返し言っている。またミニチャの交通標識を倒しては、「倒れちゃったねー」をくりかえす。そればかりしているのでイライラしてくる。また「私は子どもが好きではない。愛せない」とか「100パーセント、原因は私にあるんです」とはっきり言われる。

筆者が母親面接を担当し、大学院生がH君のプレイを担当した。子どものプレイは週1回、親面接は月1回を原則としてスタートし、結果的には小3までの5年半ほど継続して来所し、終了した。親面接は筆者が継続したが、子どものプレイは3人の院生が2年ごと引き継いだ。(津守式発達質問紙：生活年齢4歳5ヶ月、発達年齢2歳3ヶ月、発達指数52)

本論文では、最初に母親面接から得られたH君の小1までの様子を述べる。そして遊戯療法の経過は、H君の特徴が最も表れている幼稚園年長組及び小1の2年間について報告したいと思う。

母親面接から得られたH君の様子

幼稚園年少組

迷子：1月に久能山のイチゴがりに行った。迷子になってしまい1時間ぐらい探してやっと見つかった。3月にディズニーランドにでかけ、1時間半ほど迷子。見つかった時、母親は涙を流しながらお尻をぶった。「どうして泣いてるの?」という。迷路の本が好き。父親：主人にはとても甘えていく。主人が帰ってくると、じっとしておれなくて飛びついていく。お風呂にも一緒に入る。

標識ごっこ：道路標識を手に持ち、ソファーにもたれながら、「倒れちゃったねー」を30分、1時間やっている。車に乗っている時でも交通標識をよく見ている。なかには傾いている標識もあり「駐車禁止、倒れちゃったねー」という。会話：オーム返しが減ってきた。<ご飯、食べてきた?>「食べてきたよ」<何、食べた?>「パンとカレーライス」<おいしかった?>「おいしかったよ」幼稚園：生活発表会があった。舞台の上で寝そべったりして、笑いが起きてしまった。冷凍

マグロみたいに引っ張られていった。

* (プレイ) #1では、玩具のガソリンスタンドや立体駐車場が壊れていたり、シールがはがれていると、指でさし、「あー、壊れてる」「やぶける」とThの顔をのぞきこむように言う。交通標識を見つけると「あー、駐車禁止こわれてるね」という。また交通標識を手を持ち、「あー、ちょっと倒れちゃってるねー」と繰り返す。(不完全な物を見ると不安が惹起されるようである。)

このような遊びが半年にわたって続くのである。またアルファベットや色名、平仮名、カタカナを書いたり、漢字の本を読んだりした。

年中組

標識遊び：(7月)交通標識を手を持って「倒れちゃう」遊びがなくなってきた。この遊びをしなくなってから凄く喋るようになった。

会話：幼稚園から帰ってくると「明日はユカリ先生お休み。ナオコ先生がくるんだよ」朝、父親を起こしに行く「パパー、早くしないと会社、遅れちゃうよ」朝、プレイに来る時、袋にミニカーを入れるが、どれを入れるか迷っている。父親<早くしなさい>「オモチャ、探してる」<早くしなさい。早くしなさい>「待っててよー。今、探してるから」<早くしろ!>「まっててよー」と言いながら泣きだしてしまった(11月)。

幼稚園：(7月)懇談会があり、ものすごく変わったと言われた。友達が転んでケガをした時、「〇〇ちゃんがケガしちゃって、血が出るよ」と先生に知らせにきた。クラス全体での説明も理解でき、七夕飾りもちゃんと作っていた。クラスの子の名前は全部知っている。友達ができ、誕生会に出かけたりする。(2月)園から帰ってくると友達が遊びに来たり、友達の家へ出かけたりする。

感情：(5月)デパートでみたらし団子を買った。せっかく買ったのに1つも食べない。あまりうるさくいったのでワァーと泣いてしまった。このように感情を出したのは初めて。(9月)父親に叱られ泣いた。「パパなんか嫌い」という。

その他：(6月)最近毎晩のようにおねしょをする。「アアア、ママー、H君、もらしちゃった。ビショビショ」(10月)セロテープを無茶苦茶使

う。鋏で切った物をテープでとめたり、壁に貼ったり、ミニカーをティッシュで包み、テープでとめたりする。

* (プレイ) H君は、「パッパラッパ」「ホホホーイ」など意味不明な音声でうたい、それをThに真似させたりしてTPを楽しそうに跳んでいた(情動調律的遊び)。

年長組

4月：新しいThをふざけて「でした」先生という。3月の終わりより指しゃぶりがひどい。ずーと口に入れている。5月：父親がふざけてH君の頬をペロペロした。H君も父親の頬をペロペロしている。その2人を見ていると気持ち悪い。母親にも「ママ大好き」といってペロペロしてくる。

6月：誕生会に友達が15人きてくれた。ペロペロ遊びが続いている。朝おきると、すぐに父親の膝にはいる。父親も嬉しそう。「まるでおじいちゃんが孫を可愛がってるみたい」昨日デパートへいったら、また迷子になってしまった。7月：幼稚園に迎えにいくと、M君の母親に甘え、ベターと貼り付いていく。園の先生にも身体を触り甘えていく。家に帰ると「ママ」と猫なで声でよってくる。指しゃぶりはへってきた。9月：M君の母親に一層はりつくようになった。そのためかM君がH君をいじめるようになった。母親がその理由を説明すると、「分かっている。おれが(M君の母親に)はりつくから」という。母親は「前セラピストの別れがあって、その影響じゃないかしら。その別れでHは真っ白になった。そんな時、M君のお母さんに気持ちを向けていった」と言われた。

10月：母親の頬に口をつけてきたり、身体をひっ付けてきたりと甘えてくる。父親が帰ってくると今まで以上に「キャン」と犬のような泣き声をだして甘えていく。「どうして、何で、子どもを愛せないのかなー」と言われ、母親自身、実の父親に可愛がられなかったことを語られた。11月：M君の母親に貼りつくことはなくなった。まるで関心がなくなったみたい。「先生(年長4月からのセラピスト)の方へ(愛着が)いったなーとおもう」と。12月：落書帳に数字、迷路、カレンダー、県名ばかり書いている。1月：母親にとても甘えてくる。

小学1年生（通常学級）

4月：母親の体調不良などでプレイは月2回となる。5月：人前でも母親の胸を触る。先生の手を触りたがる。父親は相変わらず膝に乗せたり、服を着せたりしている。7月：学校から帰ってきてから友達と遊ばなくなった。テストはオール100点状態。「数字博士」と言われる。運動はとても苦手。1月：年末に名古屋駅近くで忘年会をした。帰りに駅の構内で迷子になってしまった。新幹線のホームで泣いているところを見つけれられた。「迷子になって、悲しくなって涙が出ちゃった」と言った。手を触りにいく。気を許してくれる女の子なら誰でもいいみたい。2月：祖母（母親の実母）は漢字が好き。実家に行くと祖母と漢字で遊んでいる。木へん（部首）の漢字を沢山かいたりしている。学校では「漢字博士」と言われている。

プレイセラピーの経過：2年間（年長組～小1）

—「お母さんのいないお母さんごっこ」—

I期（#1；4月22日～#5；6月10日）

セラピストとの出会いから関係がつくまで

#1では、まず『お絵かき先生』のボードに「迷路」と言いながら枝わかれした線を描いていく。次にプラスチックのプレートをクッキーに見立てて一緒に食べることを繰り返した。#2では、組み合わせると迷路ができるパネルを並べたりする。また数字のパネルを165234と並べ、「じゅうろくまん・」と正確によんだり、サイコロを転がし、出た目の数だけ太鼓を打つ遊びを繰り返した。

このように迷路や数字での遊びを中心としながら一緒に食べる真似をしたり、トランポリンを2人で跳び、H君は楽しそうであった。

II期（#6～#11）

「お母さんごっこ」の開始・Thへの接近と愛着

#6（7月1日）

「お母さんごっこしよう」言だし、プレイネットを家にして始める。<じゃー、H君何の役やる？>「ぼくお父さん」「じゃー、先生は？」<犬の役> お母さんごっここと言いながら、母親役はきめない。

H君はお父さん役になると、途端にぶっちょ

面になり、口調も変わる。「今日は日曜日だけど会社へ行ってくる」<えー、会社へ行っちゃうの。遊ぼうよ。ワン>「月火・土は家にいるからな」プレイネットの下に大きな犬小屋を作り、「ここに入っている」「会社に行ってくる。おみやげ買ってやるからな」オモチャの時計を9時に合わせ、「9時になったら起きるんだぞ。」「おい、もう幼稚園に行く時間だぞ」といった後、Thが子犬役だったことを思い出したのか、「やっぱ先生は子どもね」といい、Thは子ども役となる。「あー今日は誕生日だった。<誰の誕生日？>「お父さんの」<プレゼント何がいいかなー？>小声で「どらえもんの時計とシャベルカーがいいなー」。お父さん役でも子どもらしさは隠せない。

#7（7月22日）

PRにはいると直ぐに「お母さんごっこしよう」と言い、H君が父親、Thが子ども役となる。<子どもの年齢は？>「4歳ね」そしてH君は玩具の時計の針を動かす、「○時は寝る時間」「○時は起きる時間」と決め、お父さん口調で「こら、もう起きる時間だぞ」などと言う。自動車と三輪車に乗って公園、図書館、幼稚園に行く。「駐車場はここ。あそこはダメ。そこは一方通行だ」「赤信号は止まれ」「はい黄色、赤・」など支配的な口調で言う。

#8（9月9日）

TPの上で交通標識を注射に見立てて、「注射」といってThの身体にさしてやる。<いたいー>といってThは逃げたりする。「次はお母さんごっこね」<うん。先生、何の役？>「先生は幼稚園の子、ヨシコね」<H君は？>「ぼくお母さん。あー、やっぱりお父さんね」「ヨシコ、今日はお父さん、仕事に行ってくるからな。帰りは2時だぞ。それまで起きてていいぞ。・・・」

#9（9月30日）

Thの足にまとわりつく感じで少しお喋りしたのちお母さんごっこ。<今日はH君何の役やるの？>「お母さん」<先生は？>「うーん、お父さん」しかし始めてみると「会社に行く時間だぞ」という感じでH君はいつものお父さん役になっている。そのうちにThを子ども役にして、「今日は夜中の1時まで起きてていいぞ」「ちょっとそのボタ

ン押ししてみて。それお化けのボタン」といって、架空のボタンを押し、「そら、お化けだぞー」<えーん、こわいよー>とThがH君に抱きつくと、H君も手を広げて抱きつき、一緒にお化けを怖がる。

#10 (10月7日)

「今日は両方お父さんね。俺もお父さんで37歳。先生は29歳のお父さん」<うん>「君はヨシオ、川口ヨシオね。それで俺がヤヨイね」<ヤヨイ? 男だよねー>「うん、男に決まってんじゃない」
「今日はカレー買ってきてね。・・・」と口調はいつものお父さん。

* (Thの感想) お母さんごっこの中では、Thは子ども役であったが、実際にはH君がThを愛着対象としてみている様子や、Thに母親像を求めて強く接近していることが感じられた。

Ⅲ期 (#12~#19)

「先生、ママに似てる！」

#12 (10月21日)

H君は「べー」と舌を出しながら顔を近づけてきておかしい顔をする。お互いに顔を近づけて睨めっこのような状態。「先生ってママに似てる」と言う。

「お父さんごっこやるっか」と今日は『お父さんごっこ』という。

プレイネットで2人で横たわる。H君はThの足の先を自分の指でくすぐる。Thもくすぐり返し、くすぐりっこになる。Thに向けて「しめー(死ねー)」とか「虫になれー」とか命令する。死んだふりをしていると、くすぐって面白いがる。

#13 (10月28日)

残り時間が5分くらいになり、「今、何時だ? お母さんごっこやらなくちゃ」と始める。「よし、お父さんは出かける。子どもは留守番だ。・・・」直ぐに終了の時間となる。ブスツとなって、「ダメだよー」と言い、Thの顔をたたく。

#14 (11月11日)

平らな板を斜めに置き、スロープを作る。そこへ「ころころ」と言いながら卵を転がす。うまく転がると「すごいだろー、これ」と2人で喜ぶ。そのうちにH君は、両手の人指し指をThの頬にあて、ThもH君の頬に指をあてると、照れなが

ら喜んでいる感じ。

そしてお母さんごっこ。いつもの配役。今日は一段と支配的な口調で、「この家はなー、いつもお父さんがやれやれ! っていうてるんだぞ」という。終了の時間がきたが、次回まで2週間の間があり、悲しそうな顔になる。

#16 (12月9日)

前回のようにはびをThに近づけ怖がらせることを繰り返す。その後プレイネットに2人入って寝ころぶと、H君は口を近づけてきて、プツとつばをかけてくる。Thの顔はツバだらけ。ツバ攻撃はしばらく続き。そのうちに寝ころんでいるThの身体をふんづけたり、蹴ったりもしてくる。H君はThの身体の上に乗ってくるのでくぎゅーと抱きしめてあげると、「ぼくのお母さん、先生だよ」と、さらりと言う。

<腕が痛いよー>「もう骨が折れてるから歩けんぞ。」「よし、お父さんごっこね」<うん>「骨が折れたから病院に行くぞ。・・・」

#18 (1月27日)

すご六遊びをしたのち、「よーし、先生そこで死ぬー!」<えー?>「よーし、先生でも食べるかな」といって、まな板を持ってきた。そして寝ころんでいるThの身体の上に乗せ、Thの顔をなめたり、噛みついたりする。その後お母さんごっこをして終了。

待合室に戻るとH君はトイレに行く。Thが母親と話していると、トイレから出てきて「Y先生、みつけたー」と、母親に見せつけるかのようにいつになく甘えた口調で抱きついてくる。

#19 (2月3日)

終了の時間になると、「いやだよー。えーん、えーん」と泣き真似をする。演技かとおもったが、次第に本当に涙が出てきて止まらなくなる。説得するが涙が止まらず、バシッと本気でThをたたく。来週は母親の都合でお休みということもH君は分かっている。<来週はお休みだけど17日に遊ぼうね>「やだよ。ぼく10日にきたい」と抵抗する。(結局2月17日もお休みとなり、2ヶ月ほど休みが続くことになった)

* (Thの感想) プレイ中に「僕のお母さん、先生だよ」など自然にでてきたが、H君がThに内

的対象としての母親をみていることを強く感ずる。またThを死なせたり、食べたり、つばをかけることは、愛着対象としてThを独占したい、自分のものにしていつも保持していたいという思いがあるからであろう。#19の大泣きは、愛着対象であるThとの、先の保障のない別れが脅威に感じられたに違いなく、こうして泣いて、素直に悲しみを表現できたことは、一つの進歩であると思われた。

Ⅳ期（#20～#25）小学1年生

Thがずっとここにいてくれたら（Thの恒常性）

#20（4月18日）

2ヶ月ぶりの再会。<久しぶりだね>「ワー」と声をあげ、口からつばを出し、Thにつけようとする。すぐにお母さんごっこを始める。

小1になったことから、時間は午後3時から、また月2回のセッションということで再スタート。
#21（5月12日）

母親の都合で久しぶりの来初。しかも10分遅刻。これまで使用していた中PRは他の子どもが使っている。大PRに行くが、以前遊んでいたハウスに他の子が遊んでいる。「俺の家に勝ってに入るな！」と叫ぶ。TPの上で、「先生死ぬー」「食べちゃうぞ」と、笑いながらThを踏みつける。

「お母さんごっこしよう」ということになり、「今日は、先生は娘。6歳。学校に行くんだよ」「ぼく、お父さん」「名前を決めよう。先生はチェミ。（担任の）チェミ先生と同じ」「先生は6歳の中学生」ということで、学校へ行ったり、会社に行ったりのやりとり。帰りの玄関では、「もっと遊びたいよー」と甘え声。

#22（5月26日）

学校の終わる時間がはっきりせず、毎回5～10分遅くなると言われる。プレイの始まる時間が不定になりがちでH君は「今日、何時まで？」と最初に終了の時間を確認する。終了の時間が近づくと、カレンダーを見て、先の予定を知りたいがり、不安げな様子。

#23（6月9日）

Thが近づくと、Thの手をもって自分の口にくっつける。「臭いをかいているんだよー」学校でハンコ注射があったようで注射ごっこが始まる。

帰りに母親の前で甘えた口調で、「ねえ先生、うちに来て」<ここでしか会えないんだよ。また2週間後にね>

#24（7月24日）

プレイの間隔があきすぎ「そんなの地獄だー」「ぼく毎週がいいよー」

#25（7月28日）

大PRでお母さんごっこ。お父さん役のH君は「出張」といってあちこち出かける。終了を告げると「いやだ！」と言って、棚の玩具を激しく落としたので止めた。そして「H君、終わりと言われて怒っているのね>「違うわ、・・怒っているんだわ！」<どうしたら怒るのおさまると思う？>「先生がずっとここにいてくれたらいいよ」<ずっと？>「今度来た時にもここにいたら」<もちろんいるよ>「他の人にならない？」<3月まではちゃんというよ。この次もその次もちゃんとここにいるよ>「今度、何日だ？」とカレンダーを見る。

帰り母親向けて、「ぼくね、Y先生のことをお母さんと間違えちゃうんだよ」

*（Thの感想）母親側の不安や抵抗のためか、来初の回数が減り、日時も不安定になった。またこちら側の要因としてPRもきちんと確保されないこともあり、治療構造がととても不安定になってしまった。そのためにか、Thの恒常性を確かめようとするやりとりが多くみられた。#25でのH君の怒りは、プレイの構造の不安定さや半年後のThの交代への予期不安などから引き起こされたものと思われる。

Ⅴ期（#26～#35）

死んで生き返る遊び・出産、そして別れ

#26（9月8日）

自販機でジュースを出し、「たくさん飲んで死んだ」とか、Thの手足を切る真似をして「死んだけど生き返る薬」をThに飲ませ、生き返らせることを繰り返す。お母さんごっこでは、H君が17歳の父親、Thが16歳の小1の子ども役。いつもより年齢差がない。

#27（10月13日）

元気だが、どこか挑戦的態度。「こないだの続き、お母さんごっこで死ぬやつやるぞ」という。

H君がお父さん、Thが子どもで死ぬ役である。

「子どもは死んでいない方がいい」<生き返る方法は？>「ないよ」<つくって>「じゃあ、この薬飲めば生き返れる」と薬を飲ませてくれる。「27日（次回の予定日）までそうして死んでいる！」<どうして死ななくてはならないの？>「だって、うるさいからなくていい。おれは一人で暮らす」<一人では寂しいでしょう>「それもそうだけど」<2人で暮らした方が楽しいよ>「仕方がないな。今日はお父さん帰りは12時だぞ。会議があるから」といつものお母さんごっこに戻る。

#29（11月10日）

非常に元気。遅れてきても定時で終わることを受け入れる。

#30（12月1日）

お母さんごっこの役を決めるが、実際はTPを跳んだりして落ち着かない。汗をかくほど熱中し、Thとあまりかかわりを持たずとしめない。躁的にすごしている感じ。

#31（1月12日）

お母さんごっこをやることに。<そういえば、お母さんごっこって言っても、いつもお母さんいないよね>と指摘すると、「じゃあ今日はお父さんとお母さん。子どもはなし」という。そしてThが子どもを産むことになる。「明日、病院に行って子どもをお腹に入れてもらう」と言い、病院で手術し、Thのお腹に子どもができる。産む時は、H君がThのお腹を切ってくれる。「三つ子。やっぱり四つ子。子どもの名前はチェミ。全員チェミ。お母さんもついでにチェミ。」

#32（1月26日）

「お父さんごっこ。今日は2人ともお父さん」という。2人のお父さんが一緒に暮らして同じ会社に通う。しかしThはお父さん役なのにまた子どもを産むことになる。「15匹うんだ」などと人間かどうかかわからない感じ。

途中でThは子ども役に変更。「おれは一人で家で暮らす」<親子なのに一人でくらすの？>「そうだよ。離れて暮らす」<そんない、子どもは一人じゃあ暮らせないよ>「おまえは、頭がいいから大丈夫」<頭いいか、関係ないよ。一人じゃあ生きられないよ>「そうかい、まったく。家が

狭いからいけないんだ」と言い、広いブランコに引越し、無事二人で暮らせるようになる。

#33（2月9日）

別れをごまかすような元気のよさ。

#34（2月23日）

元気がいいが、時々寂しそうな表情を見せる。<あと残り一回だね。寂しい？>「寂しくない。だって次の先生がいるもん」と強がる。しかし終わりに近づくと「寂しいんだよ」と甘えてくる。

#35（3月9日）最終回

これまでどおりのお母さんごっこをやる。あえていつも以上に元気がよく、不安を紛らしている様子。「次の先生がいるから寂しくない」と言い張る。<これまでたくさんH君とここで遊んだね。H君のことたくさん分かって良かったよ。お別れするのは先生も寂しい。H君もとっても寂しいだろうね。次の先生に変わるのはドキドキすると思うけど、早く慣れるといいね>

玄関まで戻ると、途端に「寂しいよー」と泣きだす。今まで見せたことのない泣き顔をみせる。泣きながら何度も振り返って帰っていった。

*（Thの感想）ユングのいう『死と再生』のテーマが現れた。Thとの別れを目前にして、その分離に耐えうるだけの新たな心的構造（河合、1967）がプレイ（お母さんごっこ）を通して出来上がってきたのであろうか。

「俺は一人で暮らす」という言葉には、別れに対する心の準備をしているようにうかがえたが、別れに向き合うこと（直面化）は難しく、カラ元気（躁的な防衛）を示していた。また「次の先生がいるから寂しくない」と強がり、寂しさを否認しているように思えたが、最後には、「本当は寂しいんだよー」と泣き、Thと別れの寂しさの感情を表出できたことはH君の成長を示唆するものであった。

なおThに子どもを産ませるシーンは、新たな出発という意味と、Thの分身をたくさん作っておき、次世代に残しておきたかったのであろう。

全体の考察とまとめ

事例1：T君は3歳2ヶ月より遊戯療法が開始され、4月より翌年の3月まで丁度1年間週1回

定期的に来所して終了した。そして幼稚園の年中組より集団生活を体験するようになった。フォローアップの意味で年中の9月に一度来所してもらったが、大きな問題もなく幼稚園生活ができていたようであった。母親によると、一度Tシャツの背中に友達に落書きをされて帰ってきたことがあった。母親は「イヤダといいなさい」と言ったところ、T君は「先生がケンカしちゃいけないと言ったから」と答えたのがT君らしいエピソードであった。

T君に知能検査や発達検査は実施していなかったが、明らかに高機能PDDと思われた。いずれにしても1年間の遊戯療法の過程は貴重な臨床素材と思われ、1995年（神野、伊藤）に報告した。本論文では、先の報告をもとに筆者が遊戯療法の経過を簡潔にまとめたものである。

その後T君が小学校を卒業した3月に母親が筆者のもとにこられ、卒業の報告と同時に小学校6年間のT君の様子を上述したように語っていかれた。あらためてT君の学力の高さに驚いたが、翌年、中1の3学期にT君に来所してもらいWISC-IIIを実施したところ、FIQが140あり、知能の高さに再び驚いた。中1に来所したとき、最初にプレイルームに案内したところ、「（プレイの経験を）ほとんど覚えていない」といっていた。

そして5年後に大学に合格したことを母親から連絡を受けた。

このような10数年にわたる成長の経過を遊戯療法終了後に知ることができ、なによりもT君の学力の向上、理数系に著しく能力を発揮していることに驚くのである。また小学校低学年時代はクラスのメンバーとのトラブルもいくつかあったようであるが、高学年になるにつれて、いわばsocial skillを身につけていったように思われ、学校生活のなかで彼の知性が満足される状況が増え、適応しやすくなっていった。中学や高校生活では益々彼の知性が磨かれていったように思われるのである。

遊戯療法のテーマは「お化け退治」であった。T君は幼児期、明らかに自閉的、非対人依存の状態であったが、1年間のプレイを通してセラピストの力を借りながら力づくよく、たくましくなり、

これまで自閉の対象として慣れ親しんでいたプラレールをお化けのいる穴に葬り去ることができたのである。このような内的作業を終えてT君は幼稚園生活にはいっていった。自閉的態勢が消失したわけではないが、基本的には対人的態勢が優位な状態に大きな変革をとげてその後の人生を歩んでいったと思われる。

事例2：H君の初来所は4歳5ヶ月であり、その時のDQは52であった。文字は読めるが、会話にならず、オーム返しが目立っていた。その後、幼稚園年中組のころより会話の力が著しくのび、集団適応が改善され、発達指数も著しく伸びていった。小1では、テストでは良い点を取り、「漢字博士」「計算博士」とあだなをつけられていた。

H君の特徴は「迷子」であろう。親への後追い、人見しりもなく2、3歳ころより大型スーパーなどに出かけると直ぐにどこかへ行ってしまいう子であった。小1のころまで「迷子」に関するエピソードは続いたが、この背景には養育者（母親）とのattachmentの形成不全、絶対的依存の困難性などが想定されると思う。M君の母親は、「なぜ子どもを愛せないのか」と母親面接の中で語っておられた。M君は母親を求め、いわば一体化したい要求は強くあるように思われ、それが遊戯療法のなかで女性セラピストに向けられていった。少年中のときの最初のセラピストは、M君の自閉的な「倒れちゃった」遊びに根気よくつきあい、その後情動調律的なかかわり遊びに展開していった。

上述してきたようにその後2年間のプレイにおいて、「お母さんのいない」H君の心的現実が、「お母さんごっこ」を通してセラピストに愛着対象を強く求め続けた。そしてやっと得られた母親対象との別れに際して、新たな心の構造の変容を示唆する「死と再生」「出産」のテーマが表れ、終了となった。しかしながら内的な母親対象の恒常性が十分に確立されたとはいえないであろう。

H君は小4まで継続的に遊戯療法を受け、終了したが、これほどまでにセラピストに愛着を求めていった事例の経験はなく、臨床的に意味があると思われ、1999年（山下、神野）に報告した。本論文はそれをもとに簡潔にまとめたものである。

その後の様子は母親の年賀状などで知ることが

できた。学校生活で大きなトラブルもなく中学、高校と進学し、数学やパソコンを得意としていることもあり、某大学の情報系学部に進学していった。大学に合格した時には、わざわざ親子で筆者のもとに報告に来られた。身長も筆者をはるかに超え、やや恥ずかしそうな無口なH君の姿が印象的に残っている。

事例1のT君は、セラピストとの関係性を通して原初的な自閉的不安ともいえる不安の克服にむけて内的作業がなされた。事例2のH君は、愛着関係そのものを「お母さんごっこ」を通してセラピストに求め、強い情愛的な関係が形成されていた。自閉症スペクトラム全体からすればこの2人の遊戯療法の経過は稀な展開かもしれないが、幼児期のintensiveな個人遊戯療法の実践報告のさらなる積み重ねが必要となろう。

10年以上も前に遊戯療法を終え、その後の成長の様子を垣間見ながら、大学入学の機会にあらためて幼児期の遊戯療法の体験の意味について考えさせられた2人の事例であった。

引用文献

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, 26, No.5, 592-602.

福田慎也 (2010), 大学生のアスペルガー症候群
明石書店

神野秀雄 (1982) ある年長自閉児 (興味限局児) の苦悩 ー僕は普通の人間になれないー 愛知教育大学研究報告, 教育科学, 31, 333-348.

神野秀雄 (1987) 定時制高校に通う希死念慮の強い男子 (自閉性障害を疑う) との4年間の面接過程 ー人間に生まれて嫌やったなー 治療教育学研究, 8, 1-17.

神野秀雄・伊藤由美 (1995), 良好な経過を示したある自閉症幼児の発達過程と自閉的不安の克服 ー母親面接とプレイセラピィを通してー 治療教育学研究, 16, 71-93.

神野秀雄 (2008), 自閉症スペクトラム障害児のウェクスラー式IQおよび長期にわたる臨床像からみたサブグループ 治療教育学研究, 28, 1-10.

若林慎一郎・西村辨作 (1988), 自閉症児の言語治療 岩崎学術出版

山下千鶴・神野秀雄 (1999), 「お母さんのいないお母さんごっこ」から「死と再生」へ ーある自閉傾向児のプレイセラピィー 治療教育学研究, 19, 29-43.