

自閉症の子どもたちの描画活動と自己イメージ（2）

— キャラクター生成の意味すること —

後藤秀爾^{※1}・木村奈央^{※2}

1. これまでの研究経過

（1）描画の示す体験内容

自閉症圏の子どもが、保育園や学校など、集団状況で描く絵は、その子の、その時の内的体験内容そのものを表している。例えて言い換えるなら、保育園で描かれた絵は、それが殴り描きや課題画のような場合であっても、その時の保育園での自己と他者のイメージを表しているものと考えてよい。つまり、描画から自己イメージもしくは自己を体験するあり方を把握することは、集団状況をどのように体験しているかを理解する手がかりを得ることである。先の論文（木村・後藤、2009）では、そうした視点に立って、自閉症圏の子どもたちの集団参加を支援するための、理解の道筋を提起した。

描画に代表される表現活動には、その子どもの自己イメージが色濃く反映されてくる。自己表現の媒体としては描画に限定されるものではなく、遊びの中で作られる様々な素材による作品も、また遊びそのものの内容に表される事柄も、表現活動として捉える価値のあるものであることは言うまでもない。ただ、作品として残りやすいことと、子ども自身にとっても取り組みやすい素材であることから、描画は活用範囲が広く、臨床的には有用性の高い素材であるため、この論文でも、表現活動の全体を象徴するものとして位置づけて検討することにしたい。

描画を対象理解の手がかりとして使う場合には、次の点に留意することが必要である。

- ① 描かれた作品を解釈することに捉われず、体験内容を共有する努力を通して、子どもの目線からの理解を試みる。解釈することが大事なのではなく、気持ちを共感的に理解することが最も肝腎な作業である。
- ② 結果としての作品のみならず、描画中の様子やつぶやき、出来た作品の取り扱い方や説明内容、前後の行動など描画行動全般に目を向ける。そうした周辺的と思われる言動の中に、重要な理解の手がかりが散りばめられている。
- ③ 出来れば、描画行動にいたるまでの子どもの中での事情を把握できると良い。多かれ少なかれ、描画は自己確認の側面を持っているため、自閉症圏の子どもの場合は特に、描かれたイメージを共有することで確認する作業が、解体し消滅しそうになる自己存在を守る活動になっている。自己存在を脅かされる体験が何であったか、またどのような体験過程から生じたものであるかを、推測するうえで、前後の経過が有用になる。

※1 コミュニケーション心理学科

※2 心理学研究科研究生

- ④ さらに出来れば、表出・表現活動のターゲットを見定めておきたい。分かってくれる誰かに見せようという意図が働くときに、作品は最も雄弁に、子どもの内面を語るものになる。「あの人に见せよう」という意識は、表現内容を深化させる。

(2) 自己イメージと集団参加支援

筆者らがこれまでの論文（後藤ら，1995．後藤，2005．後藤・大見，2007．後藤・河合・大矢，2008．福元ら，2008）で指摘してきたことは、おおむね次のように集約される。

- ① 安定した自己イメージの構築が、自閉症圏の子どものための集団参加行動を支えることになる。何か特定の「もの」になっている方が、なにものにもなれずに混乱の中で彷徨うよりも、子どもに安心感と情緒の安定をもたらす。
- ② 特定のキャラクターイメージが子どもの中に生成してくる場合、子どもはそれを演じているのではなく、その時、その場では、そのキャラクターを生きている、という感覚で理解する必要がある。例えていうなら、光の粒と戯れる子は、その瞬間には自分自身が光の粒なのである。
- ③ 子どもの中のキャラクターイメージは、周りにイメージの受け止め手と、意味の理解者がいてこそ、明確な特性を獲得することが出来るようである。「びー」と叫んで走り回っている子どもの姿を見て、「今朝は地下鉄だね」と言ってもらえることで、その子は自分の存在感を確認でき、言ってくれた相手を停車駅に選ぶ気持ちになれるのである。

自閉症圏の子どもにとってキャラクター生成がどのような意味を持つのか、まだ十分に理解されていない。多くの教育・保育現場で、あるいは臨床相談の現場でも見過ごされることは多い。それは、特定の興味対象への没入、マニアックな関心の持ち方、として捉えられることはあっても、日常生活場面に適応しようとする切迫した努力の現われであり、その場で生き残るための試行錯誤の結果であることまでは、理解されにくい。

以前、相談会で出会ったアスペルガー症候群の中学3年生は、仮面ライダーシリーズに登場する怪人をすべて覚えている、と筆者に語りかけたことがある。早口で語っても30分以上かかる怪人リストを、驚くべき集中力で言い終えた彼に、「すごいね」と反応すると、彼は「うん、だけど誰も聞いてくれん。みんな僕のこと幼稚くさいっていう」と、寂しそうな顔で答えた。彼の潜在能力が開発されないでいることも残念ではあるが、それ以上に、対人関係のトラブルが耐えないという彼のそのときの主訴に、仮面ライダーの主役にも悪役にもなれないでいることが、深く結びついているものと考えられる。何らかの役割と行動指針を自己内に得るためには、そのための基盤として、その時になり得るキャラクターイメージが必要であると、考えられる。

心理面接場面で何が彼らに必要な援助的体験になるかといえば、彼らの自己イメージの生成を助け、それが消えたり解体したりしないよう確認作業を続けて、そのイメージの安定化をはかることにある。そうした点を視野に入れて彼らとかがわり続けることこそが、発達支援のなかでは、隠された中核とも言える部分である。

(3) 集団場面におけるキャラクターの生成と変動

自閉症圏の子どもの中にあるキャラクターは、状況による影響を受けて変動することも多く、そ

れほど安定性の高いものではない。

先の論文(後藤, 2005)では, 人間になろうとすると奇妙な形になってしまうが, テレビやロボットだと表情と存在感が出てくる男児の例や, 人形とウサギと猫を場面によって使い分ける女児の例などを示した。

また, 別の例を示そう。地下鉄が好きで, 保育園では地下鉄になっていたある保育園児は, 5歳児クラスに進級して担任が変わった4月からしばらく, 洗濯機になって回転していた。新しい担任が一時停止ボタンを押して止めようとするとうらやんでパニックになり, 脱水が済むまで次の活動には移れなかった。内面の混乱をそのまま表していたものと理解でき, それまでも使ってきた, 床にテープで作った地下鉄の線路と, 段ボール箱で部屋の隅に作った車庫をそのままにして, それまで通りに日課を続けたところ, 5月からは盛んに迷路を描くようになり, 6月には, 芋ほり遠足を機に「ねんねする紫芋」になることが出てきた。その後, 雪だるまの時期を経て, チビマルコやスイスイフィジーなどのテレビアニメのキャラクターに興味が変わっていった。まだ, これという特定のお気に入りは見つからないのだが, アニメの主人公になることでそのセリフを取り込み, 会話はみるみるうちに流暢になっていった。

さらに別の例をあげる。ある中学3年生の男子は, 囲碁と釣りが趣味で, 機動戦士ガンダムのノベライズ本に凝っていた。囲碁は, 小学生のときに部活で始めたことがきっかけになり, 友人関係を持つときの接点として機能しているものと考えられる。釣りは, 毎週のように父親と出かけているが, 時には友人に誘われるのを待って, 一緒に出かけることもあった。共に, 友人関係への志向性に関連して発展した関心であり, おそらくは仲間関係を作るときの役割取得に, 関心が向き始めたことを暗に示しているものと思われる。こうした段階で, ガンダムのストーリーに関心が深まったことには2通りの意味が考えられる。一つは, 対人関係の文脈への理解が生まれ始めたことである。今一つは, ガンダムというロボット様の巨大な「モビルスーツ」に乗り込んで操縦するイメージが, 学校内での体験内容と実感的に重なることである。自分の体は自分が主導する実体感や自然な自己所有感のあるものとしては体験されず, いちいち意識して操縦しなければならない機械として感じられている。特に, 慣れない侵入的な刺激が過剰になる学校場面では, まだ熟達していない体を見通しの持てないままに操縦しなければならない。つまり, 自分の身体に違和感を持った状態で, 学校での生活を送っている。学校生活に適応しようとするときのこうした困難とそれから生じる辛さを, この子のガンダムは象徴しているものと見られる。

このように, 彼らの体験内容を理解する手がかりとして, 彼らに関心を寄せるキャラクターに目を向けておくことは, 臨床的に重要な意味がある。この論文では, 先の論文(木村・後藤, 2009)で用いた描画データを, 選ばれたキャラクターの種類によって改めて整理し直して提示する。そこから, 特定のキャラクターが選ばれ, 子どもの中のイメージとして生成されることになる, そのプロセスに触れながら, この子どもたちの中でキャラクターが生成される意味合いを検討したいと考える。

2. 生成されるキャラクターの種類

(1) 人間あるいは人形

図1-1から図1-8に人間像を描いた例を示す。一般に、自閉症圏の子どもにとって人間イメージの生成は、ハードルが高い。かなり知的に高い場合でも、自画像を求めると描けない場合が多い。代わりに、好きな宇宙人とか人形とかアニメキャラクターを描くこともよくあるが、それは課題を避けたのではなく、そのイメージこそが内なる自分の姿であることを示している、理解すべきであろう。特定の個人が描かれる人物像が出現するのは、おおむね、人間関係理解のかなり進んだ段



図1-1 ママの顔



図1-2 傘の貼り絵からの展開

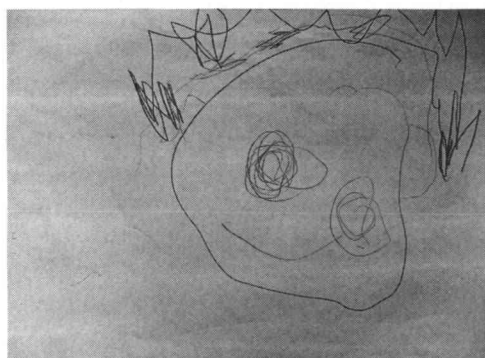


図1-3 顔シリーズのうちの1枚



図1-4 仲良しの友達

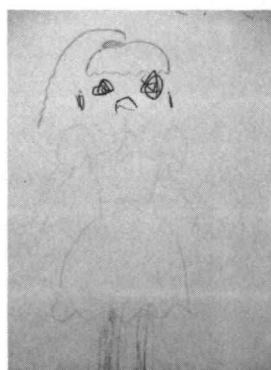
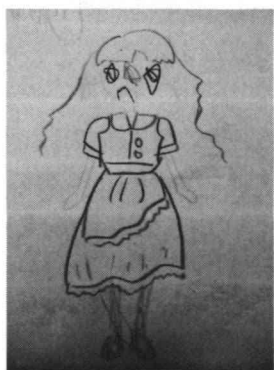


図1-5 シリーズで描かれた人形の一部

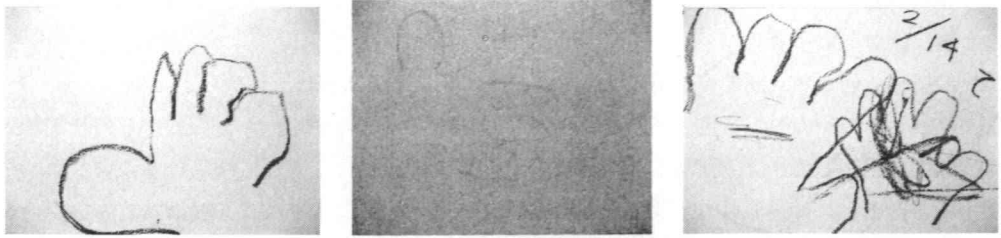


図1-6 「X」イメージから派生した手のシリーズ



図1-7 顔イメージの生成過程の例① (下の3枚は「おかあさん」「おとうさん」「自分」)

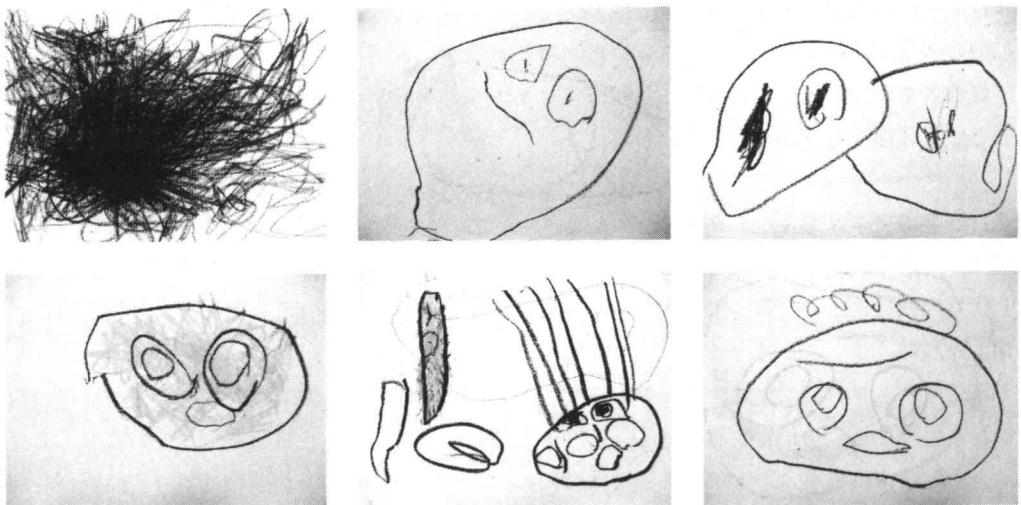


図1-8 顔イメージの生成過程の例②

階からであるか、人間に対する関心が高い場合に限られるようである。

時に、青年期に入った高機能児が歴史上の人物や、物語の中の登場人物に、自分を同一化するこ

とがある。後藤・河合・大矢(2008)でも、そうした例を検討しているが、児童期より前では、そうした例に出会ったことはない。

多くの場合、何とか人間像が描かれる時でも、図に見られるように、部分の寄せ集めであったり、一部が強調されていたり、人間と人形の区分が不鮮明であったりする。また、安定した状況にあっては人間像が出現していても、少しの変化に混乱して人間が描けなくなる例も珍しくはない。

図1-4などは、仲良しの友人を描いたものであるが、少し前までは人の顔ばかりを描いていた時期がある。その後、図1-5に示したようなリカチャン人形をシリーズで描き続けるうちに、「ママ」や好きな女の子を描くようになり、ようやく今回のように複数の繋がった人間像を描くようになったものである。この時も、「おめめ」「はな」「くち」などと声に出して一つずつ部分を確認しながら描いている。人間としての統合されたイメージにはなっていないことが分かる。

図1-6は、人間イメージが部分対象化された形で、手を描き続けた子どもの描画例である。この子は、これに先立って後に示す「×印」を描き続けており、その発展として手に変わったものである。禁止や制止のイメージが、人間のパーツである手に象徴化されたものとも思われ、符号としての「×印」よりも現実感が出てきたものの、基本的な関係性が肯定的ではないことが、気になるケースである。

ここで見てきた人間ないし人間の顔イメージが生成する過程について、次の2事例は興味深い。図1-7の例では、混乱していた内面が、幾つかのまとまりに分化して行き、しばらくは誰のものとも分からない図式化された顔がシリーズで出現するが、次第に両親と自分の顔という形で具体化されていく。図1-8の例では、丸の中に目と口らしきものが見られ始め、上の段の右端や下の段の中央に示したような他者との関係性イメージを挿みながら、次第に、自己と思われる顔のイメージが明細化されていく。どちらのケースも、3歳児クラスの初めから5歳児クラスになる頃までの2年程度の間の変化である。共に、3歳児クラスの4月当初は、1枚目の絵に示されるような混乱と拡散の状態が、行動にも反映されていたものであるが、人間に対する興味の強い子どもたちであり、保育者や親との緊密な関係性を基盤に自己イメージが形成されて、集団内での行動が安定していくという経過を辿ったものと思われる。

(2) 既存のアニメキャラクター

図2-1から図2-7に示したものは、アニメキャラクターの例である。人間としての自分が確認しにくい彼らにとっては、取り入れやすい素材であるように思われる。動物、乗り物と共に、出現頻度は高い。

ドラえもん、アンパンマン、ポケモンのピカチュウなどのような人気の高いアニメから主人公が選ばれる場合には、自己肯定感が強く、仲間と一緒にいたいという意欲も育っているものと見られる。主人公以外のキャラクターを選ぶ場合には、集団の中でその子が置かれている位置が、端的に現れてくる。主人公である教師や保育者に付いて回っているのか、敵だらけの世界で戦っているのか、邪魔にされて外にはじき出されているのか、その子どもの体験している内容が反映される。

かなりマイナーであったり、流行に後れていたりするキャラクターが選ばれることも、比較的目

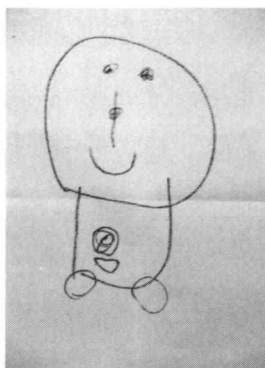


図2-1 ドラエもん



図2-2 でこぼこフレンズ

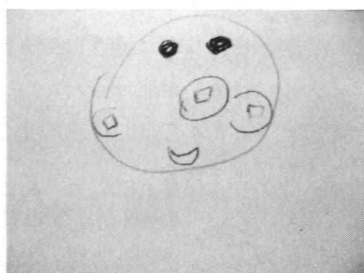


図2-3 アンパンマン



図2-4 ポケモン



図2-5 バルキアー

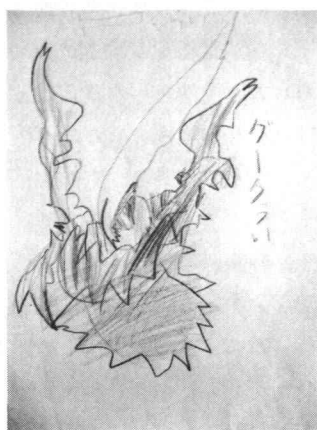


図2-6 ダークライ

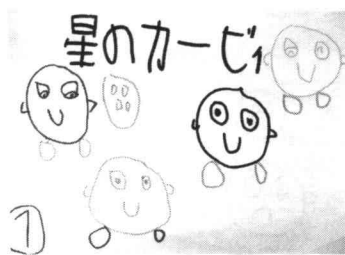


図2-7-① 星のカービィ
紙芝居表紙

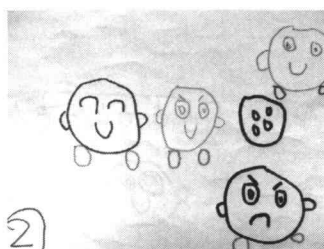


図2-7-② カービィの
サッカー

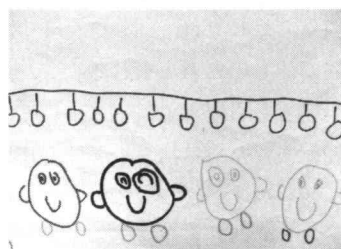


図2-7-③ 電車に
乗っている

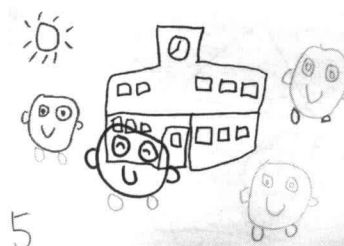


図2-7-④ 朝学校へ行く

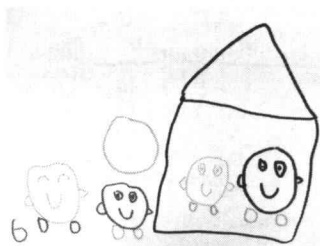


図2-7-⑤ 家に帰って来た

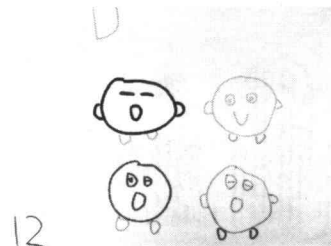


図2-7-⑥ 家で寝ている

に付く。大きくズレていると言うわけではないが、周囲の空気に馴染んでいるわけでもない、という仲間との関係性を反映するものであろうか。

ドラゴンボールの孫悟空も選ばれやすいキャラクターである。人間界にあって人間に近い姿をしているが、みんなとは違う自分を感じている。さらに、自分は悪くない、と感じつつ、敵と仲間になるためには戦いが避けられないようである。

星のカービィもしばしば出現する。宇宙人は、この人間関係の中で体験している彼らの内なる違和感や異質感を代表するものであろう。ここでの図2-7の事例では、このカービィが主役になって、さまざまなストーリーが描かれている。サッカーをしたり、朝起きて学校へ行ったり、夜になってカレーライスを食べたり、バスに乗って海に行ってきたり、ホットケーキを作って食べたり、という日常生活が、ストーリー漫画として描かれる。ただ、ストーリーとしては連続性が見られない。おそらく、こうした描画活動によって、混乱して自己内でバラバラになりがちな毎日の生活体験イメージを、整理し定着させようとする努力の現われなのだと思う。学齢期の自閉症圏の子どもに対して、役割を与えることと、日記を書くことは、生活全体の流れが安定するうえで、有効性が高い。それと同様に、この事例のように、断片的であっても、日常生活のストーリーを自己内でイメージ化する作業は、内的混乱を避けるうえである種の有効性を持つものと考えられよう。

(3) 動物

図3-1から図3-5は、動物のシリーズである。身近なものが選ばれるのか、架空のものが選ばれるのかは、現実生活との距離感を表すものであろう。

動物園で人気の高い動物が選ばれる頻度は高いように思われるが、その場合は、仲間関係へと意識が拓かれやすいようである。図3-2などは、その例にあたるが、それまでも好んで描いていた象が自己イメージで、周りにはコアラやペリカン、キリンといった他種の動物の存在が、認識されている。それぞれ、同じクラスの仲間や担任などが、おそらくはこのようなイメージとして体験されているものと考えられる。

子どもの世界で流行っている、ムシキングや恐竜などの影響が及ぶこともある。その場合は、仲間に入りたい気持ちの強さが反映されているものと見られ、その時々自己イメージが複数化して拡散しやすいような印象もある。どちらかといえば、周囲の影響を受けにくい自分なりの好みでイメージ形成した場合の方が、イメージの安定性は高いのではないだろうか。



図3-1 そう



図3-2 そう・コアラ・キリン

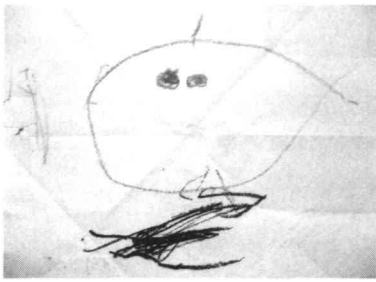


図3-3 金魚

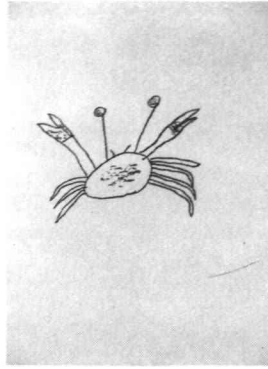


図3-4 蟹



図3-5 ドラゴン

(4) 乗り物

図4-1から図4-5に例を示す。乗り物は、街を走る乗用車や電車やバスのような公共交通機関から、トラックやクレーン車、シャベルカー、キャリアカーのような工事関係車両、消防車や救急車、パトカーのような特殊車両、飛行機やジェット機、あるいは船のような運搬用の乗り物にいたるまで、幅広く選択される対象である。乗り物が強い愛着の対象になっていると思われる自閉症圏の子どもも大人も多くいる。また、同じ鉄道マニアでも多様な興味対象に分かれるように、汽車

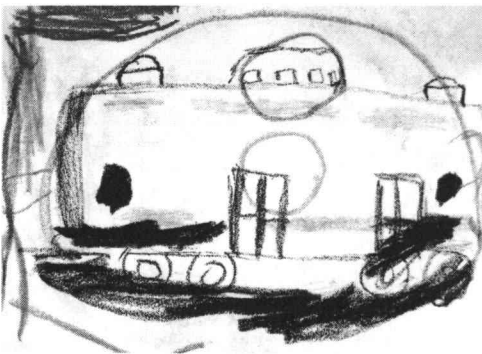


図4-1 顔と重ねて描かれた電車

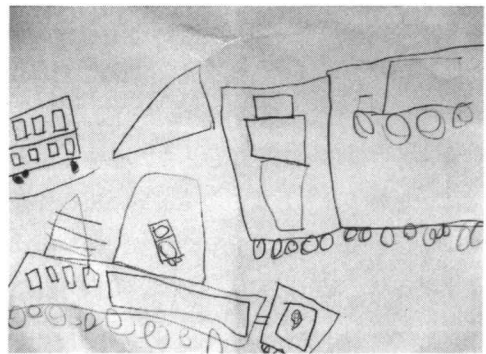


図4-2 バス

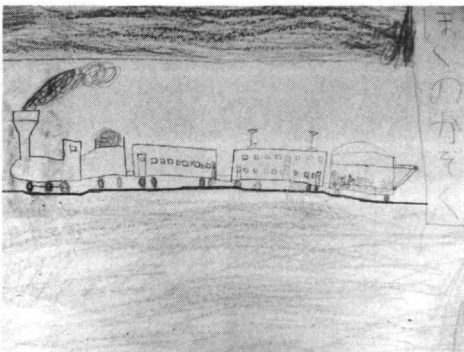


図4-3 社会見学の思い出

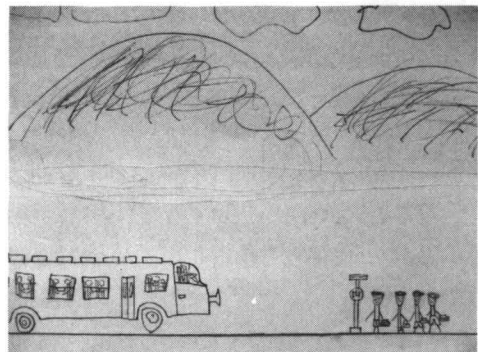


図4-4 新幹線



図4-5 電車とクレーン（一連のシリーズの一部）

や電車が好きな子どもでも、タイヤの回転に心を奪われている子もいれば、車種を記憶してリストを作って楽しむ子も、駅で発着する機関車の音を再現して恍惚とする子も、時刻表を飽きることなく眺めて書き写す子もいて、興味のあり方としてはバリエーションが多い。描画として残されるよりもむしろ、遊びの中に取り入れられていることが多く見られる。

ある子は、紙にボールペンで何本も縦線を描きながら、1本ごとに、「新幹線のぞみ、ひかり、こだま、名鉄の新型パノラマカー、成田エクスプレス」などと、歌うようにつぶやくように説明してくれていた。「これは何なの」という筆者の問いかけにも、答えている。細部にわたる完成度の高いイメージは持っているが、それを描き表す技術が伴わないようにも見受けられる。

図4-1の子は、人間の顔を電車と重ねて描いている。この事例は、この絵とは別に、頭の部分が電車になった人間の顔を描くなど、頭の中が電車のことでいっぱいになっているとも受け取ることが出来るが、部分対象化されている自分と電車のイメージが融合しているものと見たほうが良いように思われる。自分を失うほどに没入する、というよりも逆に、没入して対象と一体化することで自己が確認できる、と理解すべきであろう。

図4-5のケースでは、クレーン車と電車が共に大好きで、その時の気分によって自己イメージを使い分けているように思われる。同じテーマで少しずつ違った絵を、シリーズで何枚も描いている。これらの絵を、保育園での自分と保育者と仲間を描いている、という視点で見えていくと、「工事」という形で内面の混乱を修復しつつ、保育者の指示内容や仲間とのつながり方を模索している様子が分かってくる。この時期は、仲間との関係性に気持ちが開かれ始めた段階であり、活動の見通しを反映する線路や、活動するための安全基地である駅を求めていることが分かる。駅となる大人との安定した関係性を軸にして、本人に理解しやすい形で次にすることを伝えるようにすれば、仲間関係への関心はすぐにでも開かれる状態になっている。

(5) 食べ物

図5-1から図5-4までは、食べ物である。食べ物は、基本的に自己が対象に没入する形で一体化するのではなく、対象を自己内に取り込むように一体化する、という特性を持っている。

自閉症圏の子どもにとって、日常生活における食べ物の好みの広さは、その場の状況を受け入れる許容範囲が関連しているように思われる。好きな食べ物が描かれることは、受け入れても良い好きな対象の存在を反映しているのであろう。また、器に盛られたりお弁当箱に入れられたりしている場合には、クラスという保護枠を意識したからに他ならず、例えば、図5-3の例などは、きれいに並んでいるクラスの様子を描いたものと見てよい。この中のどこかに自分がある。図5-4も、色とりどりの心地よい感触が伝わってくる絵であり、今のこの子にとって、クラスが過ごしやすい場になっていることの反映と思われる。

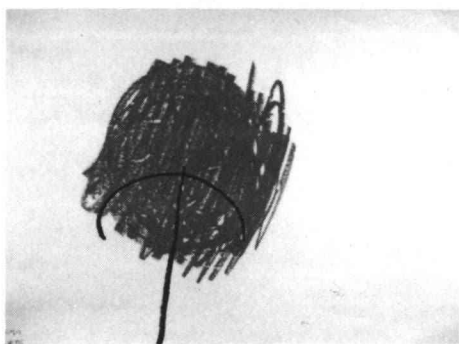


図5-1 いつも描いているりんご

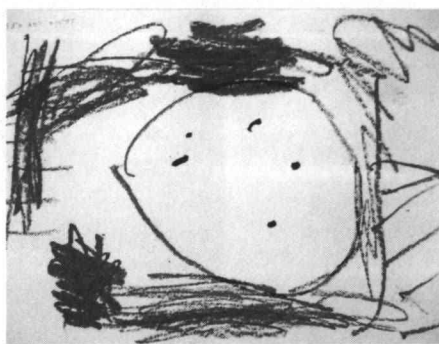


図5-2 いちご

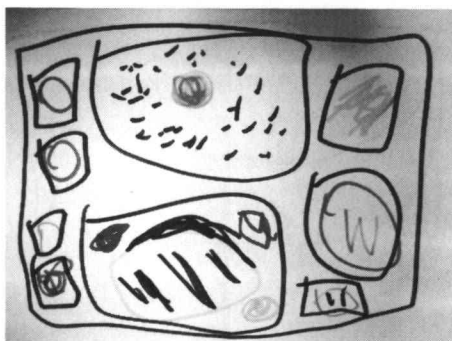


図5-3 お弁当

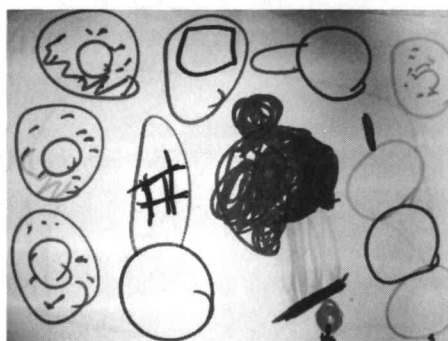


図5-4 お団子・アイス・おにぎりなど

(6) 数字・文字・記号

図6-1から図6-5までは、抽象化された記号の例である。自閉症圏の子どもは自分と他者とを、数字や文字や記号や、時には色彩として体験することが知られている。おそらくは彼ら特有の共感覚が働いているものと思われるが、例えば、「1」が自分で「2」が母親で「3」が父親になっている、ということは、彼らにとって現実感のある事態なのである。

主として形が気に入って選ばれるようであり、広告に使われる企業や商品のロゴマークなどもよく見受けられる。時には、文字や数字の組み合わせが、音の連なりの心地よさから選ばれることも

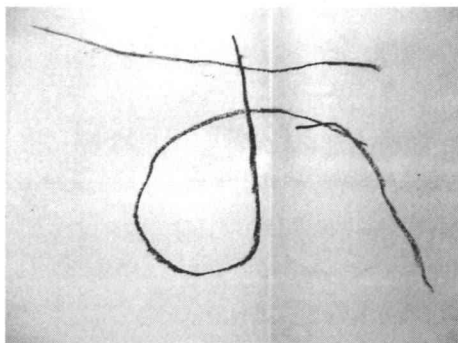


図6-1 ひらがなの「あ」



図6-2 「×印」

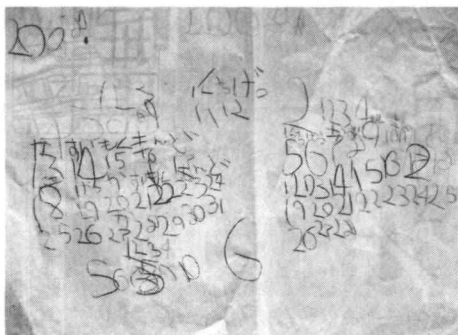


図6-3 カレンダー

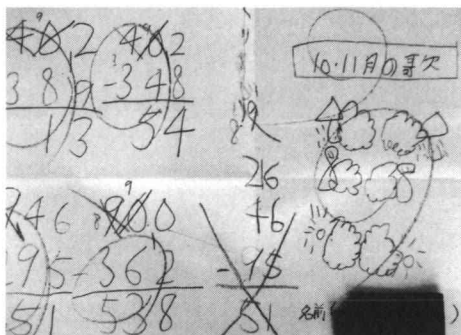


図6-4 今月の歌のプリント



図6-5 「漢字の世界」

あるようである。

図6-3から図6-5までの3枚は、数字やひらがな、漢字などが、乱雑に並べられた状態である。これがおそらく、この子のこの時点での集団体験を象徴している。自分のほかにも多くの子どもや大人たちがいることが受け入れられて来たが、まだ自己内で整理する術が見つけられていない。感情と身体感覚は希薄であり存在実感はないままであるが、それなりに関係性を感じ始めている。例えて言えば、図6-5のケースでは、色との組み合わせを利用して、好きな漢字と嫌いな漢字を分けるとか、熟語や文を構成することによって並べたり組み立てたりするとか、そういった内的作業を展開することが、現実場面での適応を支援することにつながる。それだけ、自閉症圏の子どものにとっては、こうしたイメージで表象される世界には現実感がある、と考えられるのである。

(7) その他：建物・家電製品・道路や信号機等

上述した以外にも、建物、家電製品、道路や信号機などは、これまでの経験から言うと比較的よく出現するイメージである。

保育園では、仲間関係と思われる人形様の複数の人間像を描いていた子が、家では、近くに聳え立つ高層マンションと、公園の噴水とを、交互に何枚も描き続けた例がある。高くそびえる憧れの建造物の描画の中でも、夕日に照らされてガラスが光り輝く様子を描いた絵は、大変に印章深い絵であったが、その存在感の確かさは对象的に、形は似ていても、常に流動して存在感の定まらない噴水との両面性は、これこそがこの子の存在のあり方だと感じさせられて、記憶に残る絵であった。

家電製品の例は、先述した事例にもあるテレビや洗濯機その他、冷蔵庫やラジオ、扇風機、置き電話などが、見られる。スイッチのオンとオフで操作できる単純明快さが気に入っているのだろうか。操作すれば間違いなく、音が出たり映像が出たり、回転したりして、その時に必要なあるいはお気に入りの刺激を提供してくれる対象が、選ばれているようにも思われる。中途半端な状態も許容するアナログではなく、デジタル思考をする彼らの行動パターンには、馴染みやすいのではないかと思われる。

道路と信号機は、仲間関係に気持ちが向き始めた時期にしばしば出現する。交差点や横断歩道のみが強調して描かれる場合、あるいは信号機や道路標識に関心が向く場合は、何らかの形で、彼らが直面する集団のルールに目が向き始めたときであるように思われる。誰かとぶつかったり交わったりする体験が、自分の中でも楽しいのかムカつくのか判然としないけれども、気になる体験として浮上してきたときに、その感覚を象徴するものとして出現するイメージのように思う。

道路や橋などが単独のイメージとして出るときには、関係をつなぐものとしての機能があると見ておきたい。誰かとのつながりを感じ始め、さらなるつながり感の展開を求める気持ちが作るイメージであろうか。

中には、繁華街の建物群を描き続けながらどうしても道路が出てこない中学生もいたが、彼の場合には、テレビのピタゴラススイッチをひたすら自分流に作り続け、その作業によってバラバラになっている自己を何とかしてつなぐ、という作業を必要としていたようである。おそらくは、自己内の世界、もしくは生活圏の地図を頭の中に、確かな連続性と秩序性のあるものとして描き出す作業こそが、必要であったのだろう。

3. キャラクターイメージの持つ意味

(1) なりたい自分となり得る自分

特定の対象への興味・関心が自閉症圏の子どもの中に生まれることは、自己を投入する対象イメージが成立するための起点が作られることである。その子とかかわる誰かが、その興味を共有し、同じように対象に没入し、関心の持ち方の推移に目を向け続けることが、子どもの中の自己感と自己イメージの発達を助けることになるものと、考えられる。

かつて、アスペルガー症候群の6歳児と出あったとき、その子の興味対象は、トイレにあった。こわいけど見たい、といった複雑な関心の向け方をしていたが、遊戯療法の場で、担当者がトイレ

に対する積極的な興味を示すと、共にトイレを見て廻ることを楽しむようになり、プレイルームでもトイレをブロックで作って遊ぶようになっていった。それはあたかも、トイレと同一化した自分の存在が、どのように受け入れられるかを確認する作業のようであった。ある時、担当者が「君はトイレの好きな男の子なんだ」と、誰に向かって言うというわけでもなくつぶやくと、その子は少し嬉しげに「僕は、トイレの好きな男の子なんだよ」と、担当者を横目で見ながら元気な声で言った。

この瞬間に子どもの中では、トイレと一体化していた自己がトイレイメージから分離した形で対象化することが出来ている。それは、自己内でトイレイメージが明細化され、簡単には消えないイメージとして定着してきたことの証しとも言える。原理的には、対象イメージが明確になることは、自己イメージの確認につながる。自己イメージが確かなものとして自己内に位置づけられれば、侵入的な刺激によって自我が解体し、スターンのいう新生自己感が優勢な領域へと退行することを、防ぐことが出来る。それは、混乱と自己喪失を回避する力になる。

具体的な対応をどうするかというレベルで言えば、彼らの興味・関心の対象にかかわり手自身も関心を示し、彼らの中のイメージを明細化して確認するうちに、子どもたちはそのイメージに自己を投入し対象と一体化することになっていく。こうして、とりあえずであっても「なり得る自分の姿」を関係性の中で実現できることの意味は大きい。さらに次の領域である、「なりたい自分」の姿を自己内に確認して、実現しようとする努力に発展する可能性をもたらすからである。

(2) 関係性イメージの出現

さらに視点を変えると、関心を寄せている対象のイメージが部分から全体へとまとまっていくことは、自己のまとまり感それ自体を作ることになる。さらに周辺の関連物へと関心が広がって、そのイメージが取り込まれて定着することは、子どもの心が、自分を取り巻く周りの社会的な事象へと開かれて、社会化されていく過程と重なってくる。

具体的に例をあげれば、電車への興味は、電車を走らせる環境条件としての線路への関心へとつながり、駅存在を認識するようになり、他の電車の存在に気づき、踏み切りや信号のイメージが生まれ、道路が交差し、そこを走る車や線路の周辺に立つ建物に対して目が開かれ、そこに暮らす人間に目が向き、一つの街並みへと発展していく。それは、例えていえば、子ども心の中に安全基地としての保育園の担任が位置づけられ、楽しみを共有できる仲間を見つけ、遊びのときの役割やルール存在を受け入れ、家の外の社会の活動に目が開かれていく、という過程と重なる。

教室の中を一人で走っている電車には、隣を走る電車しか目に入らない。その行動を制限しようとしか考えていない大人がいれば、その相手は敏感に避けられる。捕まれば必死になって逃れようとして抵抗を試みる。子どもは、真に発達を支えてくれる相手をよく見極めている。自分の世界の中でつながることの出来る相手を、この子たちは人に気づかれにくい心の奥では求め続けているように見える。そして、人とのつながりを感じ始めたときに、子どもの中で関係性イメージが生まれれてくるものであろう。

子ども同士の関係で言えば、ともに身体が弾み、同じリズム感で楽しい気分を共有できる仲間が、隣に感じられたときに、他者存在が子どもの中に発生し、関係性イメージへと展開していく。

イルカとクジラへの関心が強く、その2つを交互に描いていたアスペルガー症候群の男児が、5歳になったとき、その興味の世界が水族館への関心として仲間から受け入れられるようになった。保育者との関係も良く、その子は、水族館の絵を描いて保育者に説明するうち、クジラの周りにペンギンが描かれるようになってきた。さらに、タコやマグロやイワシのほか、様々な種類の魚も描かれるようになっていった。それが保育者とクラスの仲間たちのイメージと重なっていたことは、その子が魚たちを他の子どもの名前で呼ぶことから明らかであった。こうした関係性のイメージが内界で展開することと、外的現実の世界で仲間関係が目に見える形で発達することとの間には、かなり密接な関連性があるものと考えてよい。

発達の支援は、この両面を視野に入れてなされてこそ、効果が現れるものである。

(3) ストーリーへの関心の意味

関係性への関心と前後して、ストーリー性への関心が派生することがよくある。日常生活を漫画仕立てで描いてみたり、時には小説や劇のシナリオのようなものを作ってみたりする例も稀ではない。中には、シナリオを作ろうとして登場人物のセリフにまで行き着かず、場面設定ばかりに終始する例もある。

時間軸を追って内的イメージを統合する作業は、この子たちにとっては思いのほか困難な作業である。机の上に乱雑に投げ出されたままの、日付の打っていない写真の山にも例えられる記憶のあり方が、対人関係の文脈を理解するときのネックになっていることは周知の事実であるが、ストーリーとして目に見える形で表現されるときに、ようやく分類され、整理される道が見えてくるかのようである。横並びのデジタル思考を反映して、リストを描き並べているようなストーリーである場合も多いが、それでも順序性への意識が出来ていれば、それが内的なストーリーイメージの獲得へとつながっていく。

関係性への関心とストーリー性への関心が成立したときに、対人関係への意欲や社会参加への自信が生まれてくる。そうなる始めて、広い意味でのソーシャルスキル獲得のための準備性が整ったと、考えるべきであろう。具体的な場面で、具体的に「こうなりたい」と願っている自分の姿を確認しながら、その時々具体的な行動の仕方を探索的に見出す作業が、ソーシャルスキルの獲得への道である。その基盤作りとして、子どもの中に「なりたい自分の姿」や「なり得る自分の姿」を見つけておくことは、発達上の重要な基盤を作ることになる。

4. 今後の課題

ここに提起したような自己イメージを確認していく心の作業は、日々の生活の中で様々な形で、ある程度の安定性と連続性を持って提供されることが肝要である。構造の安定した遊戯面接の中でこそ可能になる部分も多くある。自閉症圏の子どもたちにとって、社会参加の場を得る経験は重要である。ただ、それはそれぞれの発達水準に応じて必要な配慮があってこそ意味を持つ。

つまり、対応の方向性に妥当性と一貫性のある統合された発達環境の整備と、環境条件を活かすことが出来る内的基盤の確立とが、両輪揃ってこそ、この子どもたちの発達支援が効果的に展開する。そうした援助を組み立てるうえで、この論文に提起した視点は有用性が高いものと考えている。

遊戯療法のあり方を検討するうえで重要なものは、技法的なものではない。子どもを理解する視点の置き方が基本である。子どもたちの全体発達を視野に入れた遊戯療法のあり方については、いまま少し整理しておくことが必要かと考えている。次に取り組むべき主題として位置づけておきたいと思う。

注：本稿は、木村による2007年度コミュニケーション研究科提出修士論文のデータに基づいて、後藤が内容を再構成した上で書き下ろしたものである。

文 献

- 福元理英・後藤秀爾・清瀧裕子・大崎園生・鈴木真之・浜本真規子・宮地志保 2008 高機能自閉症児の学校適応支援に関する一考察—内的危機状態の理解と対応— 心理臨床—名古屋大学発達心理精神科学教育研究センター— 第23巻 p23-33.
- 後藤秀爾・辻井正次・堀美和子・永田雅子・河野荘子・中西和紀・竹内康子・川口十糸美・石川恵美子・蔭山英順 1995 学習障害児は自己をどう体験するか—勉強相談会における発達援助の視点を考える— 心理臨床—名古屋大学教育学部心理教育相談室— 第10巻 p13-23.
- 後藤秀爾 2005 軽度発達障害児支援をめぐる今日的課題—臨床心理学に求められることと出来ること— 愛知淑徳大学論集コミュニケーション学部篇 第5号 p13-34.
- 後藤秀爾・大見幸子 2007 就学前高機能自閉症児への発達支援—実態調査と集団参加プロセス— 愛知淑徳大学論集コミュニケーション学部・コミュニケーション研究科篇 第7号 p49-66.
- 後藤秀爾・河合裕子・大矢義実 2008 場としての臨床—愛知淑徳大学心理臨床相談室— 第12巻 p3-13
- 木村奈央・後藤秀爾 2009 自閉症の子どもたちの描画活動と自己イメージ(1)—その発達過程と集団参加— 愛知淑徳大学論集コミュニケーション学部・心理学研究科篇 第8号 (in Print)