

氏名	毛利 泰剛
学位の種類	博士（心理学）
学位授与番号	甲 第7号
学位授与の日付	平成28年3月16日
学位授与の条件	学位規則第4条第1項該当

学位論文題目 心理臨床場面における「媒介」に関する研究
～「遊戯的媒介」について

審査委員	主査	文教大学教授	高尾 浩幸
審査委員	副査	文教大学教授	今野 義孝
審査委員	副査	文教大学教授	布柴 靖枝
審査委員	副査	文教大学教授	谷口 清
審査委員	副査	文教大学准教授	池田 暁史

論文要旨

遊戯的媒介とは、心理臨床の場面で用いられる、遊戯性を持った非言語的な媒介のことを指す。具体的には、箱庭や絵画、玩具、コミュニケーションツールなど、いずれも遊戯性という共通の要素を持った媒介である。遊戯療法においては、言語による表現や交流が難しい子どもにとって、「遊ぶ」という遊戯性が治療効果を持ち、「遊ぶ」ことによって臨床的な進展が期待されている。しかし、言語による表現や交流が可能な大人に対しての臨床場面でも遊戯性を持った遊戯的媒介が用いられることがあるが、その遊戯性による治療効果については明らかにされていない。そこで、本論文では遊戯的媒介がセラピストとクライアントの間で用いられることによって、どのような心理臨床的效果をもたらすのかというメカニズムを明らかにするため、文献研究、調査研究、事例研究を通して考察を行った。

第 I 部の文献研究では、「遊び」についての先行研究を検証することで、遊戯的媒介の定義づけを行った。遊戯的媒介はセラピストとクライアントの間で用いられるものであり、その心理臨床的効果を明らかにするため、セラピスト－クライアント関係の研究についても論じた。セラピスト－クライアント関係の研究では、セラピストの研究に加えて、クライアントの体験過程に注目する研究も行われている。体験過程は他者との関係による変化・変容を示しており、「implicit」な体験（氏原,1993）もしくは前概念的（非言語的）な性質の体験（弘中,2001）として説明されている。つまり、遊戯的媒介の治療機序は、「implicit」な体験もしくは前概念的（非言語的）な性質の体験をすることであると考えられる。

この「implicit」な体験、前概念的な性質の体験を説明していくために、第 II 部では遊戯的媒介に対するクライアント、セラピストそれぞれからの捉え方を調査した。第 1 章ではクライアントに対しての調査として、「箱庭療法面接のプロセスに関する基礎的研究」を行った。箱庭の研究では実験的設定をした一回限りの箱庭制作の研究が多いが、継続的に箱庭を制作する実際の箱庭療法に準ずる箱庭療法面接を行うことによって、継続的なクライアントの変容を調査した。制作者であるクライアントが箱庭に対して「遊べること」によって、セラピストへの語りも変化し、それがセラピスト－クライアント関係に影響してくることが明らかとなった。そして、媒介である箱庭が遊戯性を持っているため、クライアントの「遊び」がセラピストによって受容されていくことで、セラピスト－クライアント関係の深まりを進展させた。また場合に応じて、その媒介を通して言語によるコミュニケーションも行えることから、大人に対しては、遊戯性を持ちながら、さらなる二者関係を深める有効な方法として用いることができると考えられる。

第 2 章のセラピストに対する調査では「臨床心理士の遊戯的媒介についての治療意義の研究」を行った。セラピストである臨床心理士を調査する理由として、遊戯性のメカニズムは言語化が難しい部分であるが、専門的に遊戯的媒介を利用している臨床心理士はその遊戯性をより言語化し、説明できるのではないかと考えたからである。調査の結果、遊戯的媒介を心理療法に用いることで、セラピストとクライアントそれぞれに、媒介に対する様々な体験や感覚を

もたらしことが明らかとなった。それらの体験や感覚を遊戯的媒介にぶつけ合うことで、お互いの真っ直ぐな感覚と感覚のエネルギーがぶつかり、心理療法の方向づけが決まってくると考えられる。

第Ⅲ部の事例研究では2つの事例を提示し、実際の心理臨床場面において遊戯的媒介がどのような働きを担っているのかを検証した。第1章では遊戯的媒介として将棋を用い、将棋という「遊戯的媒介」がセラピスト-クライアント関係の構築にどのように影響を与え、治療的効果をもたらしたのかを検討した。第2章では遊戯的媒介としてパソコンを用い、遊戯性をもたらす治療効果と、セラピストや母親に対してのクライアントとの関係性の変化について検討した。一般的な遊戯療法における遊びや遊び道具と違うものであっても、クライアントとセラピストにとって遊戯性を持つ媒介であれば、面接関係を展開させる力になることが明らかにされた。どちらも特殊な状況における独自性をもった媒介であるが、遊戯性という共通性を持っていることによって、クライアントの興味関心から始まる「自発性」を促し、セラピスト-クライアント関係を進展させていった。そこには、遊びを遊びそのものとして保証し深める「体験化」と、遊びに潜むメッセージを的確に読み取って子どもに能動的に応答する「言語化」の二側面という点において遊戯療法の治療メカニズムと同様のものが起こっている。また、遊戯性という共通性をもっているが、セラピストとクライアントの遊びの関係はそれぞれ異なっており、セラピストも媒介に向き合って「共に遊ぶ」関係と、箱庭療法と同様に遊んでいるクライアントを「見守る」関係の違いが明らかとなった。

第Ⅳ部では総合考察として、遊戯的媒介が持つ治療意義について考察を行った。心理療法におけるセラピストとクライアントの変化の過程を Stern et al.(1998)が5つの治療過程として記述している(①共に進むこと moving along ②今のモーメント now moments ③出会いのモーメント moment of meeting ④オープンスペース open space ⑤今のモーメントのその他の運命 other destiny)が、遊戯的媒介は特に①共に進むことから、②今のモーメント、③出会いのモーメントまでの①～③までをより効果的に引き起こす役割を果たしている。

①共に進むことは、遊戯的媒介を用いるか用いないかに関わらず、心理療法

の初めの段階を示すと言える。セラピストとクライアントが心理療法という枠組みの中で対峙することであり、出会いの瞬間と言える。②今のモーメントとして突然質的に異なる新しいモーメントが現れることは、遊戯的媒介の性質をよく示していると言える。例えば言語の面接を行っていてうまくいかないときに遊戯的媒介をはじめとする「遊び」が入ることで、それまでのセラピスト-クライアントの関係に影響を与え、面接が促進的になることがある。③出会いのモーメントは遊戯的媒介を継続して用いることによって、セラピストとクライアントの関係が成立し、お互いの感覚が相互に認識できる状態を示している。それは特に向き合っの遊びの時間を表している。

セラピストとクライアントの関係が、共通の目標に向かって作業する「遊ぶこと」を始めることによって、進展していくことになる。そして遊戯的媒介の具体的な媒介物を通して、セラピストとクライアントそれぞれの感情や感覚であるモーメントが一つの遊びの動作として、もしくは作品として出会い、相互に認識される状態へと変化することで、セラピスト-クライアント関係が変容していくと考えられる。

遊戯的媒介は言語とは違い、それぞれ背景の異なる知らない者同士のやり取りである。そのために最初から「会話」をすることが難しい場合が多い。そのため、セラピスト-クライアント関係よりもまず遊戯的媒介を、身体を通して体験し、それぞれの背景を共有する体験をする。そして、そのクライアントの新しい体験をセラピストと共に共有し、その世界についての交流が生まれてくる「対話」になると言える。心理臨床場面の中では、クライアントの体験とセラピストの体験による「対話」を引き出していくことが遊戯的媒介を通して行われる。

遊戯性は「遊び」であり、「遊び」には楽しさが伴うものである。遊戯的媒介を用いることで、セラピストとクライアントが共に楽しいと思える、もしくは「遊べる」ことによって共に興味深い体験ができる。そのため、遊戯的媒介は大人、子どもに関わらず心理臨床場面の進展において有用なものであると言える。また、遊戯的媒介がもたらす体験は、心理療法としての「対話」を引き出すために必要な一つの技法であり、セラピストが積極的に遊戯的媒介に興味を持つことによって、遊戯的媒介の導入がより効果的に活用されることになる。

引用文献

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 I, 教育科学編 49, 29-37.

Stern, D.N., Bruschiweiler-Stern, N., Harrison, A.M., Lyons-Ruth, K., Morgan, A. C., Nahum, J.P., Sander, L., and Tronick, E.Z. (1998) The process of therapeutic change involving implicit knowledge: some implications of developmental observations for adult psychotherapy, *Infant Mental Health Journal*, 19, 300-308.

氏原寛 (1993) 意識の場理論と心理臨床—ユング派的実践をめざして— 誠信書房

心理臨床場面における「媒介」に関する研究
～「遊戯的媒介」について～

文教大学大学院人間科学研究科臨床心理学専攻博士後期課程

主査 高尾浩幸

副査 今野義孝、布柴靖枝、谷口清、池田暁史

申請論文は、心理臨床場面で用いられる遊戯性をもった媒介（以下遊戯的媒介）を題材とする臨床心理学分野に位置づけられる意欲的労作である。本論文は、心理臨床実践において求められる多面的かつ高度に専門的な心理的援助の中にさまざまな形で用いられる遊戯的媒介に注目し、子どもだけでなく大人にも遊戯的媒介を用いることで生起してくる有効な援助作用を解明し、遊戯的媒介が支援を推進する仕組みを検証した。この作用要因を解明するために、箱庭制作過程についての基礎的研究、臨床心理士による遊戯的媒介使用に関する調査研究、そして将棋およびパソコンを使った2つの事例研究を行い、これらの研究からの知見に基づき総合考察として多角的な究明を行っている。このように子どもから大人までと広がりをもつ遊戯的媒介について第Ⅱ部以降、調査研究と事例研究を通じて質的に異なるデータを組み合わせて多面的に検証していることは、複雑な体験過程を扱う本研究のテーマと整合する研究方法の採用と評価できる。

従来の遊戯療法においては、クライアントは子どもが多く、クライアントーセラピスト関係を表す遊戯の様子に関する研究が多かった。それに対して本研究は、学生から大人までのクライアントが用いる箱庭、遊具としての将棋、コミュニケーションツールとしてのパソコンなどの「遊戯的媒介」そのものに注目し、遊戯的媒介が心理臨床過程に及ぼす作用を解明することを目的としている点で、テーマに学術的な新規性が認め

られる。

論文の第Ⅰ部では文献研究として、「遊び」についての先行研究をレビューしたうえで、遊戯的媒介について定義づけを行っている。遊戯的媒介がセラピストとクライアントの間で用いられることから、セラピスト－クライアント関係の先行研究から、遊戯的媒介の作用機序は implicit（暗黙裏に感じられるが、あからさまに知ることはできない）な体験もしくは前概念的（非言語的）な性質の体験が関連すると考察している。この implicit な体験もしくは前概念的な性質の体験を明らかにするために、第Ⅱ部においてクライアント、セラピストそれぞれの捉え方を調査研究している。

第Ⅱ部第Ⅰ章においては、クライアントが遊戯的媒介としての箱庭をどのように体験しているかについてのアナログ研究を行っている。その際、従来の箱庭研究では 1 回限りの箱庭制作を対象としていることが多いのに対して、本研究では 9 回の継続的な箱庭制作を行ってもらうことで実際の箱庭療法面接に近い、継続的なクライアントの変容を視野に入れた基礎的調査を行っている。その結果、制作者が箱庭で「遊ぶこと」によって制作者の語りが変化し、それが制作者－研究者関係に影響してくることが明らかとなった。臨床的に考えるならば、クライアントの「遊び」がセラピストに受容されていくことでクライアント－セラピスト関係が深まり、さらにその遊戯的媒介を通して言語的コミュニケーションも進展する場合のあることが考察された。

第Ⅱ部第Ⅱ章においては、遊戯的媒介を用いている臨床心理士にその治療体験を語ってもらう質的研究を行っている。クライアントは遊戯性のメカニズムを言語化することが難いため、専門家である臨床心理士に遊戯的媒介についての体験を説明してもらっている。調査の結果、セラピストとクライアントそれぞれが、媒介についてさまざまな体験や感覚をもつことが明らかとなった。それらの体験や感覚が遊戯的媒介を介して相互作用するところから心理療法の方向性が生まれてくることが考察されている。

続く第Ⅲ部では、2 つの臨床事例を提示して事例研究を展開し、臨床

実践における遊戯的媒介がどのような働きを担っているかを検討している。最初の事例では、将棋という遊戯的媒介がどのような治療的効果をもたらしたかを検討している。次の事例では、遊戯的媒介としてパソコンが用いられ、遊戯性のもたらす治療効果と、セラピストおよび母親に対してのクライアントの関係性の変化について考察している。一般のプレイルームにおける遊技療法とは異なった状況において、子どもの遊具とは違うものであっても、遊戯性をもつ遊戯的媒介であれば、心理面接を展開させる力となることが明らかにされた。

ここまでの研究をまとめる形で、第IV部において総合考察を加えている。ここでは Stern ら（1998）が示す5つの治療過程を参照しながら、遊戯的媒介がもつ治療的意義について論理展開している。クライアントによっては最初から「会話」に入ることが難しい場合がある。そのときまず遊戯的媒介を身体を通して体験し、クライアントとセラピストが共有していく。その共有体験からやがては対話へと進み交流が生まれてくる。その際、遊戯性には「遊びの楽しさ」が伴うことから、両者の体験共有が進みやすいと考えられる。まとめとして、遊戯的媒介は子ども、大人にかかわらず心理臨床の進展に有用であると考察している。遊戯的媒介に着目することで、子どもから大人に至るまでの心理臨床メカニズムへ新しい視点を導入し考察を深めている点は、学界へ寄与するところ大である。

以上のように本論文は遊戯的媒介による心理的援助の意義を明らかにすることに成功している。一方で「遊び」についての概念整理、調査した遊戯的媒介が限定されている点については今後の課題として残されてる。調査研究の対象が限定されていることなど、方法上の限界を指摘することはできるものの、真摯で粘り強い心理臨床実践に加えて多角的重層的研究作業を積み重ね、遊戯的媒介の視点を導入しその治療過程を明らかにした成果は実践的に大きな意義を持つとともに基礎的、理論的にも高く評価できる。よって本審査委員会は博士（心理学）の学位授与が妥当であると全員一致で認めた。