

# ドル・プレイの発達・臨床的効果を探る(1)

大野 雄子

Doll play(1)

Yuko OHNO

ドル・プレイにおける子どもと大人(セラピスト, 保育者および養育者)そして媒介物である人形との関係性, その関係性から作り上げられる共通のイメージと, 子どもに与える効果について, 事例を通し, 「役割の取得」, 「二者で作り上げる共通のイメージ(虚構場面)」, 「三項関係」の視点から考察をした。

## I. はじめに

ドル・プレイの臨床的効果は, 主に幼児や児童を対象とした遊戯療法の一形態として, また投影法として診断に用いられたりすることで知られている(庄司 1992, 弘中 1992)。庄司(1992)は, 人形で遊ぶことがごっこ遊びの一種で, 空想の世界を表現することも可能であり, 子どもの内的葛藤や不満, 抑圧などを表出し, 自己表現するのに適切な手段となるとしている。また, ドル・プレイの象徴的意味と治療規制について, 攻撃反応や抑圧された感情の表現, 願望の実現等であると言及している。これは子どもだけとは限らず, 芹澤(2003)は, オーストラリアで実践されているダイバージョナルセラピー(Diversional Therapy)の一つであるドールセラピーを紹介し, 認知症を患う老人やデイケアや特別養護老人ホームの場に赤ちゃんの人形を用いることで愛する対象を見出し「幸せになる努力」をするようになる」と報告している。

一方, 山川(2006)は, George&Solomon(1990/1996/2000)の提案した幼児の愛着の測定具である Attachment Doll Playの日本における妥当性の検討をし, 以前よりもより効率的に短いスパンで安定した愛着の基底因や, その連続性を見出せるものとしてドル・プレイの診断的側面からその有効性を述べている。

ところで筆者は, 数年前から人形を製作し保育場面での活用や効果について検討をしており, 臨床の場以外の日常で, 人形を媒介として子どもと遊ぶことがある。その場合, 展開される世界は, 明らかに二者の関わりが大きく反映される。ガートルード・ブランク(2013馬場訳)は, 「面接室に二人の人間がいるとき, 一者心理学は成立しない」とし, 患者と治療者の両方の心理が関わり合って作用する二者心理学(two-person psychology)の重要性を

示している。

よって本稿は、大人（セラピスト、保育者、養育者）と子ども、そして媒介物である人形との関係性、その関係性から作り上げられる共通のイメージと、子どもに与える効果について、事例を通し考察した。各事例における主訴や背景等は、本稿の趣旨を考えると大きな必要性がないことから、省略するとともに、事例対象児が特定されないよう unnecessaryな情報は削除している。

## II. 事例

### 【事例1】人形を使い分けて気持ちを語る

A子は、中学3年の女子である。小学生の頃から登校しぶりがあり、母親との分離不安が見られた。小学生の時は、母親とともに保健室登校をしていたが、中学生になり、適応指導教室に行くことができるようになり、規則的な生活や、場に応じた対応に安定を見せている。また、場面緘黙があり、母親の言うことに頷くということで意志の伝達を済ませることが多かったが、適応指導教室の中で、自分の意思是っかり示すという指導を受け、必要があれば小さな声で返事や意志を伝えられるようになってきていた。

筆者は、カウンセラーとしてA子の中学校に勤務しており、母親の面接を行っていた。A子へは直接的な面接はしていないが、生活や遊びの中で信頼関係は築けていたと思われる。そんな一場面である。

ある休み時間、A子が自身のかばん中からドラえもののぬいぐるみを取り出し、A子：「先生、今日は一緒に給食を食べられるか」と、はっきりと聞こえる濁声で言った。筆者：「食べられるよ。一緒に食べようね」と返事をすると、A子：「昼休みは、(担任の)先生と話をするんだ」とぬいぐるみと同じドラえもの声である。普段あまり声を出さないA子との会話がこのように続くのはめずらしいことである。筆者：「何かあった?」、A子：「進路のこと」、筆者：「そうか…、進路は、どうしたいか決まった?」と過度な立ち入りを意識しながらも尋ねると、A子は、かばんの中から別のぬいぐるみを取り出した。手のひらに乗るくらい小さいピンク色のひよこである。声が急に小さく弱々しくなり、A子：「どの高校に行ったらいいの、(担任の)先生と話して決めて来るんだよ…」、筆者：「あら、このひよこさんは、心細いのかな?」と尋ねると、A子は大きくなずいた。

[事例1の解説と振り返り]

筆者は、A子の母親と面接を通し信頼関係を結んでいた。母子分離に不安があったA子にとっては、そのような繋がりの中で、母親とほぼ同位置の目線から筆者を見ている。A子は、日頃うなずきや返事、尋ねられた質問に対して一言二言の話はしても、自分の感情を表現することは苦手である。「場面緘黙児は、学校的なものの代表である自分の学級、教室の学習、

学級の仲間たち、そのボスとしての担任教諭がもっとも大切であると同時に、もっとも喋れなくなる刺激(福島 1992)」なのである。しかし、進路決定という切羽詰まった場面での不安を人形の持つキャラクターの力を借りて表現しようとしたのではないと思われる。

### 【事例2】初対面の子どもとの関わりづくり～手袋人形の活用～

この事例は、心理士K(50歳代)が東日本大震災で被災をされた小学校に支援に行った時のものである。これを取り上げたのは、筆者独自の関係づくりの方法にとらわれず、筆者以外の方の関係づくりも考慮にいれるべきであると考えたからである。また、筆者が作成した手袋人形を被災地に提供したため、その反応を知らせてくれたのである。

Kは面接をする際に、自分に初めて会う小学生の低学年の子どもは、緊張するであろうと思い、持っていた象の手袋人形で、一緒に粘土遊びをしないかと誘ったところ、緊張が解け、笑顔で象の餌となるリンゴやバナナを作ったという。Kも落ち着いた気持ちで子どもの遊びを見守ることができたとのことである。

[事例2の解説と振り返り]

この事例は、一対一という向き合う関係にあるが、象の手袋人形を介在し、一緒にそれを見つめることで、子どもが粘土で作った餌を象に食べさせるという虚構場面をKと一緒に漂い受容することができたものと思われる。

### 【事例3】聞き手と演者の役割交代。キャラクターを再現させるC

Cは、小学1年生の男児である。これは臨床場面ではなく、筆者がパペットに手を入れダドリー役を演じながら『Hello Dudley』(Sam Lloyd, 2006)を読み聞かせていた時に観察された場面である。

『Hello Dudley』とは、手を入れて口がパクパクと動くパペットがついており、全ページにその顔が通る穴が空いているという作りの絵本である。主人公のダドリーは少し困った行動をするモンスターという設定である。

「こんにちは。ぼくダドリーだよ。今日の朝ごはんは、ヘビソーセージの焼いたのに、プルプルクラゲジャムのトースト、……」と、筆者が濁声でダドリー役を演じると、Cは、「ねえ、何でそんな声?」と笑いながら尋ねる。一方で、絵に興味を持ち「これクラゲジャム?」などと、筆者に向けての質問をした。2回目に読んだ時には、「こら～、ヘビを食べるんじゃない。クラゲだって、ナメクジだって食べられないぞ」「くしゃみの鼻水がとんでいて汚いぞ」「ダドリー、トイレはちゃんと流さないとダメだ」と、ふざけながらも興奮して話したり、叩いたりするなど、ダドリーに向けての会話となった。それからしばらく別の遊びをし、再びCが『Hello Dudley』を手にした。隣に座り、今度はCがダドリーの人形に手を入れてダドリー

役を演じる。「こんにちは、今日の朝ごはんは、ヘビソーページの焼いたのと、プルプルクラゲジャムのトースト、……」と筆者が演じていたような濁声で読み始めた。絵本の本文は、英語で書かかれているため、Cは、筆者が読んだ物語の記憶を辿ってのアドリブである。筆者が読んだ特徴をそのまま役割として再現したのである。

[事例3の解説と振り返り]

筆者に対するCの反応が対面する眼差しから、横並びの眼差し(佐伯 2007)に変化している。Cは日頃から素直で真面目な性格で、攻撃性を示すことはほとんどない。むしろ、攻撃を抑圧してしまいがちなところがあった。ここで興味深いのは、筆者と同じキャラクターで役割を演じ、役割が入れ替わってしまったことである。Cの抑圧願望を充足させる形で遊びが表現されたものと思われる。ダドリーの少し困った(少し悪い)行動の意外性がCを刺激したとともに、絵本という枠組みの中だからこそ安心してダドリーの役割になりきり、攻撃を投影できたのではないかと思われる。

**【事例4】媒介物を通しイメージを二人で作りに共有する。～みかんの指人形～**

Dは幼稚園年長の女兒である。筆者が目の前にあったみかんに人差し指を突き刺し、「こんにちは」と言うと、Dはとても喜び「ちょっと待って」と油性ペンを持ってきて、目を描いた。筆者:「わあ、かわいいね」と伝えると笑った口も描いた。筆者:「こんにちは、Dちゃん」、D:「はやく、貸して、貸して」とDの手に付けると、今度は筆者がほっぺたを描いた。すると「みかんマンだ。パンチ。パンチ」と言って笑いながら向かってくる。次に筆者が頭にリボンを描き入れると「これ、“みかんちゃん”ね」と言ってとても気に入った様子で、しばらくの間、話しかけると“みかんちゃん”として応答をした。そして、Dは思い立ったようにペンをとり、笑いながら口の周りに髭を描き足した。筆者:「あっ、おじさんになっちゃった」。Dもそれを認め、二人ともしばらく笑いが止まらなかった。

[事例4の解説と振り返り]

この事例は、どちらか一人が思い描いた空想を受容するという形ではなく、二人で人形とそのイメージを作り上げた事例である。ところで「共通のイメージ」とはあるのだろうか。厳密に言えば似てはいるが同じではないだろう。だが、きわめて近いイメージを描き見て繋がったと言える。そしてその繋がりは、お互いの書き加えたことへの興味と受容が重要であるといえる。

### Ⅲ. 考察

#### 1. ドル・プレイでの役割の意味

弘中(1992)は、ドル・プレイの解釈の中で、しばしば子どもの分身が登場することを述

べた。また、分身がはっきりしないのは、子どもの自我が混乱していたり、自分を表現することに不安を感じている場合は、どの人形も分身と言えなかったり、複数の人形に自分を投影している場合があるとした。事例1は、自ら言いたいことを二つの分身として人形に投影された。弘中(1992)の解釈に従うならば、自分を表現することに不安を感じていたのだろう。事例2は、象に餌を食べさせてあげたい、可愛がりたい、大切にしたいという母性的な気持ちを役割として表現したともと思われる。ヴィゴツキー(1989 神谷訳)は、「虚構場面を伴うあらゆる遊びは、同時にルールを伴う遊びであり、ルールを伴う遊びは、虚構場面を伴う遊びである」としている。ごっこあそびとして、母親役にはその役割としてのルールが存在するのだ。また、C(事例3)は、内的世界にあった攻撃性を筆者が演じたものを再現することにより、ダドリーに投影した。それには、憎めないダドリーのキャラクターや絵本という枠組みの存在がより安全な守りとなったことは否定できない。Cの事例での気づきを更に発展させるならば、例えば児童がいじめ防止の対応として、自己表現を学ぶ訓練に効果があるのではないかと思われる。

## 2. 二者で作り上げる共通のイメージ

二者で作り上げる共通のイメージについて考えてみたい。この共通のイメージについては、様々な人物により研究されている。例えば、ヴィゴツキーは、「虚構場面の創造」とし、幼稚園期(三歳未満児には不可能)に視覚的世界と意味的世界の分離に伴い可能となるもので現実場面からの解放であると述べた(1989 神谷訳)。加用(1982)は、遊びにおける大人と子どもとの関係には「二重の二重性」があることを指摘し、「虚構上の関係と実生活上の関係」と「上下関係と対等な関係」とのダイナミックスであるとした。また、藤野(2008)は、「想像的探索遊び」の事例研究で共同的想像の微視的過程や共同遊びの本質的特徴を探っている。弘中(2014)は、「子どもにとって生きた心的活動である。遊びは現実的・日常的世界とは独特の世界を形づくる。意識的世界と無意識的世界の中間にあって両者を結ぶ役割という意味で、遊びの世界を「中間領域(intermediating area)」と呼ぶことがある。子どもは遊びの中で、内的現実の世界を生きていると言ってもよいかもしれない」と述べている。また、セラピストとの関係性において、前概念的レベルのコミュニケーションの重要性について指摘し、セラピストが前概念的レベルで捉えた内的状態に情動律動するべく自身の応答を微妙に調整している。その情動律動こそ「セラピストの能動的な応答を通じて、クライアントが自分の状態を丸ごと受け止めてもらったと確認できる現象」前概念的レベルでの体験とした(弘中2014)。

筆者の体験では、この共通のイメージは、リアリティがあり、その時のまま時間を経ても変化しないものである。例えば、筆者の姪の話であるが、4歳前後の頃、姪はよくタコのまねをしていた(攻撃行動の一部である)。怒ったタコが「タコだよ!」と口を尖らせながら、

墨のつमりの唾を飛ばしてくるのだ。タコの口を突きこちらも応戦するのだが、だいたい筆者が負けていた。今は成人した姪に覚えているかと尋ねると、「タコだよ！」と即座に同じことができるのだ（恥ずかしそうではあるが）。また、二人以上の人の間でも体験ができるかについては、アメリカの臨床家アーノルド・ミンデルが子どもたちの想像を繋げながら一つのリアリティ溢れるお話を作った実践から言えるように、複数の子もたちとイメージを共有することは可能なのである（エイミー・ミンデル 2001）。

共通のイメージを介するという遊びは、目に見えないがリアルな夢のようなものなので、臨床でアプローチすべきポイントそのものなのである。

### 3. 三項関係と共視

大人、子どもという二者と作り上げられた共通のイメージは三項関係となり得るものである。北山 (2005) は、「共に眺めること」を“共視”とし、浮世絵に登場する母親と子どもの構図や視線について研究した。これは、共同注視や共同注意とも呼ばれる。また、ここにないものを共同化する三項関係が表象を含む三項関係であるとしている。

そこには二重の交流となる「共に思うこと」情緒的交流（二者間内交流）、「共に眺めること」身体的交流（二者間外交流）があり、身体的交流として母親の腕が状況や子どもをしっかりと抱えていることにより、情緒的な絆が形成されるとした。

子どもとの遊びの中で、共通のイメージが出来上がったり、それに触れる遊びは、子どもにとって受け入れてもらえたという充実感や安定感に繋がる。臨床や保育の場において意識できるよう心掛けたいものである。

### 【引用文献】

1. Sam Lloyd 2006 *Hello Dudley!* Templar

### 【参考文献】

1. 藤野友紀 2008 石黒広昭編 幼児教育知の探究 6 保育心理学の基底 第2章 遊びの心理学 3-4 萌文書林
2. ヴィゴツキー・レオンチェフ・エリコン他（神谷栄司訳）1989 ごっこ遊びの世界 虚構場面の創造と乳幼児の発達 法政出版
3. エイミー・ミンデル（佐藤和子訳 諸富祥彦監訳）2001 メタスキル コスモスライブラリー
4. 加用文男 1982 「遊びを指導する」ということについて 心理科学
5. 北山 修 2005 共視論 母子像の心理学 講談社選書メチエ

6. 佐伯 胖 2007 共感 ミネルヴァ書房
7. 庄司一子 1992 新・児童心理学講座 第Ⅵ章 第三節の九 ドルプレイ 金子書房
8. 芹澤隆子 2003 心を活かすドールセラピー 赤ちゃん人形療法 ダイバーショナルセラピー (気晴らし療法)の視点から 出版文化社
9. 弘中正美 1992 臨床心理学大系6 人格の理解② 第Ⅹ章 第4節ドルプレイ 金子書房
10. 弘中正美 2014 遊戯療法と箱庭療法をめぐって 誠信書房
11. 福島脩美 1992 新・児童心理学講座16 子どもの問題行動と心理療法 第Ⅲ章 第二節の三 非社会的問題行動の改善法 金子書房
12. 山川賀世子 2006 幼児の愛着の測定 Attachment Doll Playの妥当性の検討 教育心理学研究