

心理臨床面接における間主観性
— スキグル技法の調査事例を通して —

里見 聡

京都大学大学院教育学研究科紀要 第58号

2012

心理臨床面接における間主観性

— スキグル技法の調査事例を通して —

里見 聡

I 問題

1. 心理臨床面接における間主観性

セラピストとクライアントが1対1で向き合う個別心理療法において、我々は通常のものとは異なった人間関係を体験する。現実的・理性的な面と、空想的・情緒的な面が共存するのである。前者は特定の領域について知識と技術を持つ専門家と、その専門家に援助を求める依頼者との間に成立する関係であり、それ自体は目的ではなく、ある目標達成のための手段としての関係である。しかし、心理療法がいったん始まれば、後者の関係を見えなくなる。クライアントとセラピスト双方の過去の経験に影響を受けた無意識的なものが働き、空想的なものが現れ、情緒的なものが支配的になる。本研究では、このような心理療法における人間関係を「間主観性 (intersubjectivity)」をキーワードに考察する。間主観性という概念は、学問領域や学派によって定義が異なることから、本研究においては、心理療法の場において、セラピストとクライアントの主観性の相互作用によって生み出されるもの (里見, 2011)」と定義する。

Stolorow (1987) は、精神分析を間主観的アプローチとして定義し、治療の中で分析医が得られる情報はすべて分析医の主観的事実に基づくものであり、面接は分析医と患者という「二つの主観性の交差点に位置する特定の心理的な場」になるとした。また、Stolorow の理論における転移・逆転移は「乳幼児期に形成された対人関係のとらえ方の原理 (オーガナイズ・プリンシプル) に基づき、治療関係をとらえること。」とされる。オーガナイズ・プリンシプルは過去の主観的現実の影響を基に形成され、現在の経験を自らのうちに位置づける機構として働く。そして、間主観的な治療の場では、患者の体験は患者と分析医のオーガナイズ・プリンシプルにより共決定されるのである。

2. Winnicott の「遊び」及びスキグル・ゲーム

セラピストとクライアントのオーガナイズ・プリンシプルが交差する場としての心理臨床面接のあり方は、セラピスト、クライアントがそれぞれの主体を保ちながら、それを重ね合わせることにつながる。この「私 (me)」と「私でないもの (not-me)」が分化していく過程や、それが重なる間主観的領域について考察したのが Winnicott である (Gentile, 2008)。Winnicott (1971) は、「私」と「私でないもの」が分化していく中間領域に、内的世界に存在するのか、外的現実として存在するのかを問うことができない「移行対象」が存在するとし、それが生じる場を「可能性包蔵空間」とした。Winnicott (1971) はこの可能

性包蔵空間において、「遊ぶ」ことが治療的であるとしている。「精神療法は二つの遊ぶことの領域、つまり、患者の領域と治療者の領域が重なり合うことで成立する。(中略)遊ぶことが起こりえない場合に、治療者のなすべき作業は、患者を遊べない状態から遊べる状態へ導くよう努力することである。(Winnicott, 1971)」

スキグル・ゲーム (以下 S.G.と略記) は、Winnicott が臨床場面で用いた技法である。施行方法は、「一方が思いつくままに線画を描き、他方がその線画を何かあるものの絵に描きかえる。次に役割を交代して同様のことを繰り返す」というものである。Winnicott (1987) は、この技法について、「精神療法家として振る舞う分析家が自由に参加できる」ことが特徴であるとしている。すなわち、治療者が調律した応答性という関係性体験をクライアントに提供する中で、クライアントの自己感が発達し、治療が進んでいくと考えたのである (Buirski・Haglund, 2001, 丸田・森, 2006)。

また、S.G. の過程の中で、描画の内容があるテーマをもって現れる場合がある。山中 (1984) は、S.G.施行後、クライアントにすべての描画を用いて物語を作らせる手法を考案し、MSSM (Mutual Scribble Story Making) 法と名付けた。「なぐり描きによって軽い退行を引き起こし、投影によって拡散し、幾分希薄化した無意識と意識のボーダー (自我境界) を、物語を構成し、意識の糸でつなぎとめる、ということによって、再強化することにもつながる。(山中, 1992)」なお、scribble とはなぐり描きを意味し、Naumburg(1969)の原法ではクライアントが行ったなぐり描きにクライアント自身が投影を行うものであるが、山中 (1984) はこれを相互に行うことでS.G.と同様の施行方法を採用している。

里見 (2011) は、S.G.及びMSSM法を用いて調査面接を行い、心理臨床面接における主観的場の構造について考察した。それによれば、描画の色彩やタッチに個人の主体性や個別性が表れ、被験者と面接者それぞれの色彩やタッチがS.G.が進むにつれてどのように推移するかを見ることで、心理臨床面接に関わる二者の関係を考察する端緒となることが示された。また、S.G.全体の流れを通じて、なぐり描き線の質を被験者が主導して変化させていくのか、面接者が主導して変化させていくのか、という視点が、S.G.終了後の二者関係に影響を与えることが示唆された。

一方、里見 (2011) の研究では、すべての調査データを対象として統計処理することで、全体的傾向を見ることに主眼が置かれ、個別事例の検討は1例のみにとどまっている。心理臨床面接における間主観性を考察する上で、全体的傾向を知ることは、セラピストークライエントの関係性を検討する視点を明らかにする上で有効である。しかし、心理臨床面接が、セラピストとクライアントという二人の人間の主観性が相互作用する中で生み出される場であり、さらに、個々の面接がそれぞれ独自の意味を持ち、二つとして同じものがないことを考えると、互いのやり取りを通してどのような関係性が構築され、推移して行くのかという面接場面の内実を明らかにするには、全体的傾向を見るだけでは不十分であり、個別の事例について詳しく検討を加える必要があると考えられる。本研究では、里見 (2011) が実施した調査結果の中から、個別事例をさらに2例取り上げ、検討を加えることで、心理臨床面接における間主観性についてより詳細な考察を行い、S.G.を通して生起する間主観的な相互交流の過程を明らかにするとともに、間主観的な観点から心理臨床面接をとらえる上で、

有効な着眼点を提示することを目的とした。

II 方法

1. 調査対象者及び調査手順

里見（2011）が実施した調査の概要は以下のとおりである。調査対象者は面接者と面識のない大学生、大学聴講生 31 名（女 26 名、男 5 名、18 歳～40 歳）であり、個別面接方式で行った。

S.G.を実施した。中井（1982）にならい、なぐり描きを行う側をサーヴァー、そのなぐり描きに彩色を行う側をレシーヴァーとした。A4 サイズのケント紙を提示し、「一方が自由な線を描いて相手に渡し、渡されたほうがその線に色を付けて絵として完成させる。これを交互に行う。」ことを教示した。なぐり描きの描線には黒色サインペンを用い、彩色には色鉛筆（24 色）とクレヨン（20 色）を用意した。また、絵を完成させたらレシーヴァーがサインペンで題名を記載することとした。実施にあたり、1 枚目は被験者がサーヴァー、面接者がレシーヴァーとなった。以後、面接者と被験者がサーヴァーとレシーヴァーを交互に 3 回ずつ担当し、計 6 枚の描画を完成させた。

2. 同質性の評定

各描画間の関係性を明確にし、質的变化の推移をとらえるため、S.G.の終了後、完成した 6 枚の描画の中から 2 枚をランダムに提示し、被験者にその 2 枚の描画がどの程度同質であるかを評定させた。評定項目は 1. なぐり描き線、2. 完成した描画の色彩やタッチ（以下、「色彩やタッチ」）、3. 完成した描画の内容（以下、「内容」）、4. 完成した描画に描かれたものの動き（以下、「動き」）、とした。各被験者が 15 対すべての組み合わせについて評定を行うこととし、評定尺度は「全く同質である」から「全く同質でない」までの 7 段階とした。

3. 物語の完成

被験者に S.G. で完成した 6 枚の描画を用いて自由に物語を作成させた。

4. サークルテストの実施

被験者―面接者の関係性を見るため、Cottle(1967)が開発したサークルテスト（以下、C.T. と略記）を実施した。A4 サイズの用紙上下端から 15mm の距離に長方形の枠と、枠内の上部 4 分の 1 の箇所半径 25mm の円を印刷したものを提示し、枠を面接室、円を面接者としたときに被験者自身がどのように表されるかを、別の円をフリーハンドで描かせることで表現させた。また、円の中心に点を打たせた。

5. 評定項目の整理

同質性の各評定項目について、被験者ごとに多次元尺度構成法による分析を行った。いずれの分析においても S-Stress の収束値が 0.001 まで反復推定を行い、2 次元解を採用した。この分析によって得られた結果に基づき、以下の 2 つの視点から 2 事例を選出した。①多次元尺度構成法で得られた軸の解釈が明確であること。②C.T. の結果が被験者―面接者の関係性を明確に表していると考えられること。なお、C.T.において、面接者のなぐり描き線や描画の内容が、被験者を表す円の大きさや被験者と面接者の円の距離に影響を与えることが

明らかになっているため（里見，2011），本研究では，C.T.において被験者を表す円が面接者を表す円の近くに描かれた事例と，被検者を表す円が大きく描かれた事例を選出した。

なお，以下では各描画をレシーヴァーとなった側の頭文字と，完成した順序を組み合わせて表現し，t1, s2, t3, s4, t5, s6 とする。t は面接者（tester），s は被験者（subject）を表す。t1, t3, t5 では被験者がサーヴァーで面接者がレシーヴァー，s2, s4, s6 では面接者がサーヴァーで被験者がレシーヴァーである。

Ⅲ結果と考察

1. 事例1

（1）結果

被験者：A 女 20 歳

S.G.において得られた描画を図1-1～6に示した。

同質性の評定によって得られた各変数の2次元プロットを項目ごとに図2-1～4に示した。最終のS-Stress値は「なぐり描き線」が0.12,「色彩やタッチ」が0.22,「内容」が0.22,「動き」が0.23であった。

描画をもとにAが作成した物語は次のとおりである。「あるところに一人の音楽家がいました。彼は山あいの小さな村で生まれました。彼の小さいころの思い出といえば，家族で出かけた旅行です。彼は17歳の時に恋をしました。相手はおさげのよく似合う女の子でした。当時おデブちゃんだった彼は，必死でダイエットに励み，ついに愛を手に入れました。彼の頭の中では妖精が踊り，音楽を奏でます。その音楽は最高の愛の音楽なのです。」物語に使用された順に描画を並べると，t1→s4→s6→t5→t3→t1→s2→t3 となった。

サークルテストの結果を図3に示した。



図1-1：t1



図1-2：s2



図1-3：t3



図1-3：s4



図1-4：t5



図1-5：s6

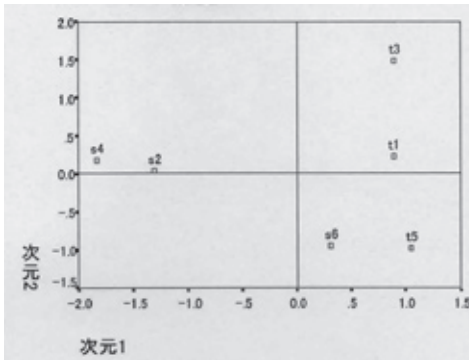


図2-1：「なぐり描き線」同質性評価結果

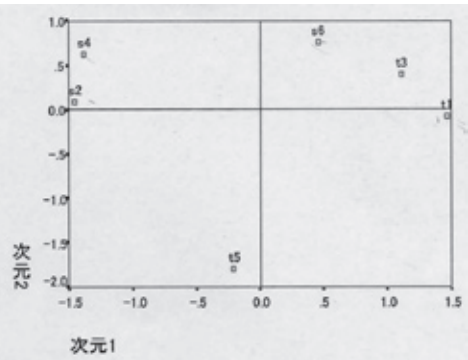


図2-2：「色彩やタッチ」同質性評価結果

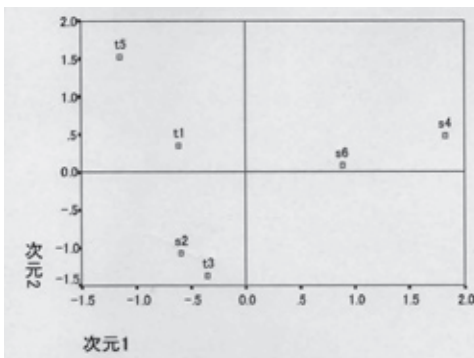


図2-3：「内容」同質性評価結果

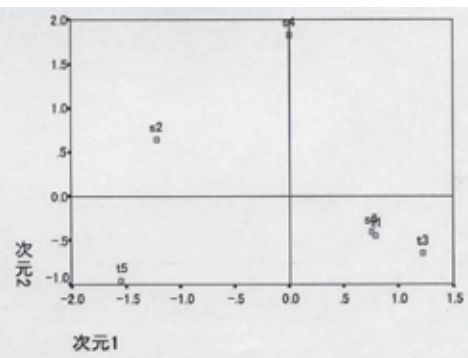


図2-4：「動き」同質性評価結果

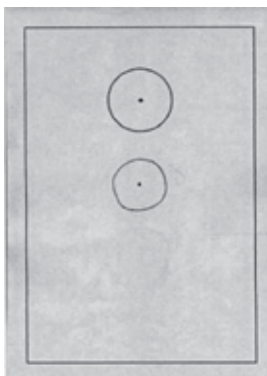


図3：サークルテスト結果

(2) 考察

「なぐり描き線」の評定(図2-1)において、s2, s4のプロットが第1次元の負の方向、その他のプロットが正方向に分かれている。この結果より第1次元は「なぐり描き線に直線が含まれている—含まれていない」と解釈される。また、t3が第2次元の正の方向へ、t5, s6が負の方向に分類されている。t3ではまっすぐな線が交差し、ハート形という特定の意味を持つ形象が織り込まれている。また、t5, s6はすべて曲線で構成されている。よって、第2次元は「硬い—柔らかい」と解釈される。全体を見ると、「t1, t3, t5」と「s2, s4」の

プロットが大きく離れており、s6 が比較的「t1, t3, t5」に近づいている。初期の描画においては面接者と A のなぐり描きが異質なものであったが、面接者が 6 枚目に描いたなぐり描きが A のなぐり描きの性質に近づいたと言えよう。

「色彩やタッチ」の評定（図 2-2）において、t1, t3 が第 1 次元の正の方向に、s2, s4 が負の方向に分かれている。t1, t3, s2, s4 いずれもクレヨンで描かれているが、t1, t3 は筆圧が弱く、全体を塗るようなタッチであるのに対して、s2 の妖精、s4 の新幹線や山は強く塗りつぶすようなタッチである。よって第 1 次元は「筆圧の弱一強」と考えられる。第 2 次元では s3, s4, s6 が正の方向、s5 が負の方向に位置づけられている。s3 では右側の鳥が、s4 では新幹線、湖が、s6 ではセーラー服が青色に塗られているのに対し、s5 では描画の大きな部分を占める男性の服が暖色系の色彩で塗られている。よって第 2 次元は「寒色一暖色」と解釈される。プロットの布置を見ると、第 1 次元において A の色彩やタッチ（s2, s4）と面接者のそれ（t1, t3）は異質なものと判断されているが、スクイグル・ゲームが進むにつれて（t5, s6）その異質感は小さくなっている。

「内容」（図 2-3）の評定において、第 1 次元では s4, s6 が正の方向に、その他の描画が負の方向に布置されている。s4 は「夏の思い出」と題され、子供時代の思い出としてとらえられる。s6 は 17 歳の少女であり、t5 が成人男性であることから、第 1 次元は「子供一大人」と考えられる。第 2 次元では s2, t3 が負の方向に布置されている。それぞれ妖精、鳥の愛が描かれていることから、これらの描画は他のものより空想の要素が大きいと考えられる。よってこの次元は「現実一空想」と解釈された。全体を見ると、s2, s6 と t1, t5 が近くに布置されており、A と面接者がそれぞれ独自の描画を完成させていたと考えられる。しかし、s2 と t3 は近くに布置されていることから、この 2 枚で 2 人の描画は接近していると考えられる。なお、物語に沿ってプロットを追うと、t1 で主人公が示され、s4, s6 で主人公の過去が語られる。そして青年時代の恋愛（s6）をきっかけにそれ以後の主人公の様子が t5 で示され、恋愛の結果とそれから生み出された音楽が s2, t3 で象徴的に表現されている。すなわち、それぞれ独自の様式をもつものとしてとらえられていた A の描画（s4, s6）と面接者の描画（t1, t5）が時間の経過と恋愛のテーマによって関係づけられ、その関係を結ぶものとして s2, t3 が使用されたと言える。同時に s2 と t3 は「空想」という次元で A と面接者の描画を結び付けるものであったとも言える。

「動き」（図 2-4）の評定において、第 1 次元では t1, t3, s6 が正の方向に、s2, t5 が負の方向に布置されている。t1, s6 はともに音符が描かれており、t3 は鳥のさえずりを連想させる。物語においても t3 は音楽家が奏でる愛の音楽の象徴として用いられている。また s2 について、A は調査後の感想として「リズムカルな感じ」を述べている。t5 は縄跳びをしている人で、一定のリズムを感じさせる。よってこの次元は「メロディーリズム」の次元とした。第 2 次元においては s4, s2 が正の方向に、t1, t3, t5, s6 が負の方向に分かれている。この次元は「非人間一人間的動き」と解釈される。プロット全体を見ると、t1, s6, t3 が近くに布置されている。調査後の感想においても、A は「t1, t3, s6 は共通のテーマを感じた。あったかくてほんわかった雰囲気。t1 と s6 は音符のつながりを感じる。」と述べている。面接者の描画（t1）と A の描画（s6）が対になっており、音楽のテーマによって関連

付けられていると言える。

サークルテストにおいては、面接者を表す円に近接した被験者像が描かれた。なぐり描き線や色彩・タッチでは、S.G.の後半において面接者がAに波長を合わせたことをきっかけに、より同質なものに近づいているのに対し、内容ではs4においてAが異質なものを描いたことがきっかけに遊びのダイナミックな展開が見られている。このように、面接者がAに寄り添うと同時に、Aが異質なものを自由に表現できたことで、Aは面接者を身近なものと感じることができたと考えられる。

2. 事例2

(1) 結果

被験者：B 男 30歳

S. G. において得られた描画を図4-1～6に示した。

同質性の評定によって得られた各変数の二次元プロットを項目ごとに図5-1～4に示した。最終のS-stress値は「なぐり描き線」が0.15,「色彩やタッチ」が0.24,「内容」が0.21,「動き」が0.17であった。

描画を元にBの作成した物語は次のとおりである。「おじいさんとおばあさんがいて、孫たちがカラオケボックスで楽しく歌っています。おじいさんは孫たちと一緒にカラオケボックスに行って盛り上がり、大笑いしています。おばあさんはそんなおじいさんのことを苦々しく思っています。だらしのない思い、おじいさんに飽き飽きしている。おばあさんにとっての楽しみは一人で絵を描くことで、素描、デッサンとか。おばあさんはおじいさんに愛想を尽かして一人で老後を過ごしています。おばあさんは、おじいさんが引退後、一緒にオーストラリアに行ったときに見たクジラの親子を思い出して絵を描こうと思っています。絵を描いていたら、若いときおじいさんがくれた黒い真珠のネックレスを思い出し、取り出してつけてみたりしています。」物語に使用された順に描画を並べると、t1→t5→s2→t3→s6→s4となった。

サークルテストの結果を図6に示した。



図4-1：t1



図4-2：s2



図4-3：t3

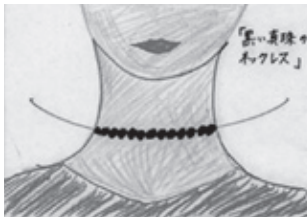


図4-3 : s 4



図4-4 : t 5

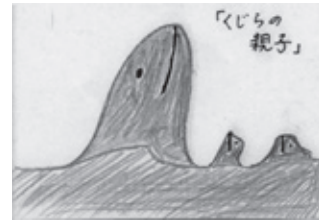


図4-5 : s 6

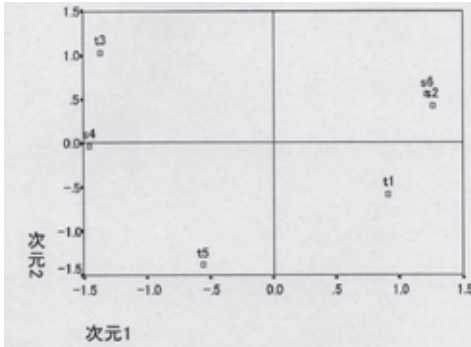


図5-1 : 「なぐり描き線」同質性評定結果

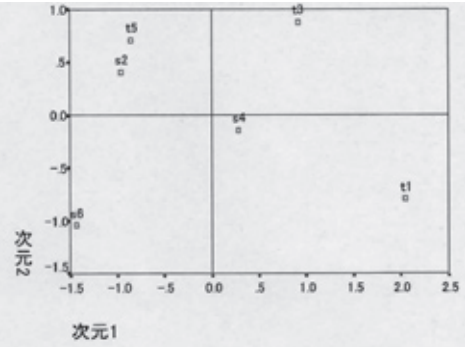


図5-2 : 「色彩やタッチ」同質性評定結果

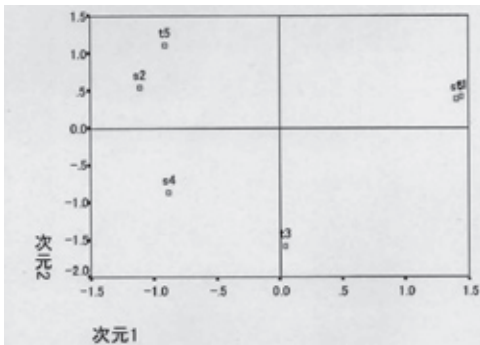


図5-3 : 「内容」同質性評定結果

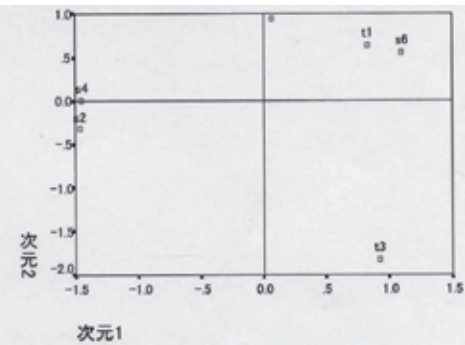


図5-4 : 「動き」同質性評定結果

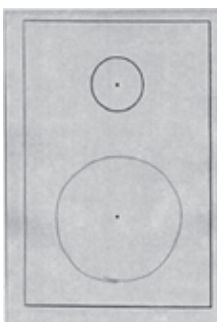


図6 : サークルテスト結果

(2) 考察

「なぐり描き線」(図5-1)の評定に関して、t1, s2, s6が第1次元における正の方向、t3, s4, t5が負の方向に分かれている。t1, s6, s2のなぐり描き線は一筆描きであるのに対し、t3, s4, t5では複数の線が描かれている。よってこの次元を「一筆描き—複数線」とした。第2次元においてはs2, t3, s6が正、t1, t5が負の方向に布置されている。t1, t5では線がシンプルな印象を受けるのに対し、s2, t3は線が複雑に交差し、s6は単に波状の線ではなく変化がついている。よってこの次元は「複雑—単調」の次元とした。描画の順にプロットを見ると、「t1—s2」、「t3—s4」が近くに布置されており、これらのなぐり描きが連続性を持っていると考えられる。面接実施後の感想でBは、t1で一筆描きでなぐり描き線を描いたため、t3ではt1とは異なったものにしようという観点から二筆でなぐり描き線を描いたと述べている。これはBの意図的な操作であったようである。面接者はs2において一筆描き、s4において二筆描きのなぐり描き線を描いている。筆者はS.G.の実施中、Bにとって違和感のないなぐり描き線を描こうという意識はあったが、一筆描きか二筆描きかは意識しなかった。結果としてBはt1とs2、t3とs4を「一筆描き—複数線」の次元で同質なものにとらえたようである。t5のなぐり描き線はS.G.実施後のBの感想によると「(自分の履いている)スニーカーをイメージして描いた。」とのことである。t1, t3に続き、再びBの主導でなぐり描き線の局面が変わったと言えよう。面接者の描いたs6はこれとは連続したものとはとらえられなかったと言える。

「色彩やタッチ」(図5-2)の評定に関して、第1次元ではt1, t3, s4が正の方向、s2, t5, s6が負の方向に布置されている。s2, t5, s6では灰色、水色など淡い色が多く用いられているのに対し、t1, t3, s4では黒、赤、深緑など濃い色が多用されている。よってこの次元は「濃—淡」と解釈される。第2次元ではs2, t3, t5が正、t1, s6が負の方向に分かれている。t3は縦に画用紙が使用され、s2, t5においては上下に広がりを持った顔が描かれている。それに対し、t1, s6では左右に広がりをもった描画が描かれている。よってこの次元は「上下—左右の広がり」と考えられる。

「内容」(図5-3)の評定に関して、第1次元においてはt1, s6が正、s2, s4, t5が負の方向に布置されている。t1は子供たちがカラオケに興じる様子であり、s6ではクジラの子供が描かれている。対してs2, t5では老人が描かれ、s4では成人女性が描かれている。よってこの次元を「子供—成人」とした。第2次元ではt1, s2, t5, s6が正、t3, s4が負の方向に分かれている。t1, s2, t5, s6では人間やクジラの顔が描かれているのに対し、t3, s4では指、首などが描かれている。よってこの次元は「顔—顔以外の身体部位」と解釈される。物語では、s2のおばあさんとt5のおじいさんは夫婦としてとらえられ、t3はおばあさんの趣味である絵を描くための道具とされている。またs4はおばあさんが若いときにおじいさんからもらった真珠のネックレスである。「内容」同質性評定のプロットを見ると、面接者の描いたおじいさん(t5)とBの描いたおばあさん(s2)が夫婦というペアで表されている。そして、Bの描いたs2に所属するものとして面接者の描いたt3、Bの描いたs4が表現されている。

「動き」(図5-4)の評定に関して、第1次元ではt1, t3, s6が正の方向に、s2, s4が

負の方向に分かれている。s2, s4 が特に女性に関わる描画であるため、この次元を「非女性的—女性的」とした。第2次元ではt1, t5, s6 が正, t3 が負に布置されている。t5 が「大笑い」と題されており、t1 は笑いながらカラオケをしている場面である。さらに s6 のクジラはダイナミックな動きを連想させることから、この次元を「活動的—非活動的」と解釈した。s2 と s4 は「内容」の評定においても近くにプロットされていたが、「動き」ではより密接に関係するものとして布置されている。「おばあさん」が「黒い真珠のネックレスをつける」という動きが一連の動作であることが示されていると言えよう。t1 と s6 も「内容」「動き」双方の評定で接近している。子供の活発なイメージが重なったためと考えられる。「内容」と「動き」の評定で布置のされ方が異なるのは t5 と t3 である。「内容」ではおばあさん (s2) とおじいさん (t5) が近くに布置されていたが、「動き」では第1次元、第2次元ともに離れた位置にプロットされている。これは「大笑いしている」おじいさんに「愛想を尽かしている」おばあさんとして物語にも影響を与えている。

サークルテストでは、面接者を表す円に比べて大きな円が描かれた。「なぐり描き線」に関する評定では、t3, t5 において B の主導でそれまでのなぐり描き線とは質の異なる線が描かれることになった。「内容」では面接者の描いたおじいさん (t5) と B の描いたおばあさん (s2) はペアとして近くに布置され、物語においても夫婦であるものの、おばあさんがおじいさんを嫌悪する物語となっている。しかし、物語の最後におばあさんはおじいさんからもらった真珠のネックレス (s4) を思い出し、身に着けるという筋で、二人はつかず離れずの距離である。また、「内容」ではペン (t3) と真珠のネックレス (s4) はおばあさん (s2) に付属するものとして近くに布置されている。しかし、「動き」の項目において B の描いた s4 は s2 の近くに布置されているものの、面接者の描いた t3 は離れた位置に置かれ、物語から s6 の絵を描く道具として間接的におばあさんに関わっている。おばあさん (s2) を B, おじいさん (t5) を面接者とし、s2, t3, s4 の関係を B と面接者の関係としてそのまま解釈することはできない。しかし、B の主導でなぐり描き線の局面が推移し、B の描画を中心に同質性評定や物語が構成されていることは、サークルテストにおいて B を表す円が大きく描かれたことと関係していると考えられる。それは B を中心にしてスキュグル・ゲームが進み、「大きな居場所」を確保できたということかもしれない。

IV 総合考察

本研究では、里見 (2011) が実施した調査面接のデータを再検討し、そのなかから 2 事例を選出して分析を行った。個別の事例をより詳細に分析することで、S.G. や MSSM 法を通して見た心理臨床面接の間主観性について具体的に検討することができたとと言える。ここでは、2 つの事例を総合し、心理臨床面接における間主観性についてさらに考察を加えたい。

事例 2 において、3 枚目、5 枚目と、被験者の主導でなぐり描き線の局面が変化していくことがとらえられ、結果としてサークルテストにおいて大きな円が描かれた。里見 (2011) は、被験者がなぐり描き線の変化を主導できなかった場合、サークルテストにおいて小さな円が描かれることを指摘しており、このことを考え合わせると、被験者自らがなぐり描き線の流れを主導していくことができるかどうか、被験者—面接者関係に影響を及ぼしている

ものと考えられる。他者の描いたなぐり描き線を描画に完成させていく過程には、Winnicott (1971) の言う「対象を使用する能力」が関係していると考えられる。Winnicott (1971) は、主体と対象との関わりでの発達において「主体が対象と関係する」→「主体が対象を破壊する」→「対象が破壊から生き残る」→「主体は生き残った対象を使用することができるようになる」という段階を想定した。この発達段階においては、幼児自身が対象を破壊する、すなわち今回のスクイグル・ゲームの結果でいうと被験者自身がなぐり描きの局面を変化させていくことが重要である。面接者がこれを受け止め、描画へと昇華させることで、被験者はなぐり描きを表現の道具として自由に使用できるようになったと考えられる。

被験者と面接者が織りなす間主観的な場の要素は、事例 1 においても認められた。すなわち、「色彩やタッチ」の項目において、S.G.の初期の段階では被験者と面接者がそれぞれ独自の様式を持ち、異質なものと評定されたが、5 枚目、6 枚目と進むにつれて被験者の持つ異質感は減少した。そして、この異質感の減少が、サークルテストにおける被験者と面接者との距離の近さに反映されていると考えられる。また、「内容」の面からも、被験者の描画と面接者の描画はそれぞれ独自の内容を持つものとしてとらえられていたが、それが「空想」という、被験者と面接者に共通するテーマによって結び付けられ、一つの物語へと構成されている。また、事例 2 においても、なぐり描き線からいくつの物を見出すかという点で調査者と面接者が呼応したり、調査者の描いた描画と被験者の描いた描画がペアとして示され、これらを主人公として、物語の中でつかず離れずの距離が表現されたりしている。これらの点については、S.G.の流れを被験者が主導するのか、面接者が主導するのかといった視点から、分析を行うことはできない。両者が持つ距離が S.G.の進展につれて縮まり、被験者・面接者それぞれ独自の投影が、互いの描画によって結び付けられていく様子は、どちらの主導によるものでもなく、描画のやり取りの中で、あるいは物語を作成する過程の中で生じるものである。面接に関わる両者のうち、どちらがどの役割を担っているのかが明確にならないまま、主客があいまいになり、このことが、両者の関係性を変化させる契機になったと言える。これは S.G. で生み出された描画が「お前が創造したのか、それとも見出したのか (Winnicott, 1971)」を問われることのない、移行対象として機能しており、さらに、面接の場が、「可能性包蔵空間 (Winnicott, 1971)」、すなわち、二者の間にあって、「錯覚や創造により両者を分離させたままで結び付けるという可能性のある、可能性としての空間 (北山, 1985)」として機能しているためであろう。

本研究では、S.G. や MSSM 法を通し、そこに現れる二者の間主観的な場の構造を、事例を通して明らかにすることを目的とした。本研究で用いた事例は、調査面接によるものであり、実際の心理療法や心理査定における事例とは異なる。しかし、本研究によって、二者が関わる面接の場において、S.G.や MSSM 法を通して二者の関係性の内実や推移を明らかにすることができ、それを見る上での視点が明らかになった。S.G.や MSSM 法は、そこに関わる二者がそれぞれの内的世界を投影すると同時に、その関係性自体をも投影し、描画のやり取りが進んでいく。そのため、現れた描画や物語には、個人の投影だけが現れているのではなく、二者の関係性が混然となっている。本研究で取り上げた事例を分析する中で、二者の「個」と「関係性」が分かちがたく相互に作用する中で、S.G.が推移していく様相が

示された。また、MSSM 法により、S.G.を元に物語を作成することで、S.G.ではばらばらに提示された二者の関係性の産物が、一つの流れやまとまりを持つものとして整理され、それぞれの描画が物語の中でどのような位置づけで語られるかを見ることで、二者の関係性をよりの確にとらえられることが示されたと言える。

引用文献

- Buirski, P. and Haglund, P. (2001) Making Sense Together: The Intersubjective Approach to Psychotherapy. Paterson Marsh Ltd. and the Rowman and Littlefield Group. (丸田俊彦監訳 (2004) 間主観的アプローチ臨床入門 意味理解の共同作業 岩崎学術出版社)
- Cottle, T. J. (1967) The Circle Test: An investigation of perceptions of temporal relatedness and dominance. *Journal of Projective Techniques and Personality Assessment*. 31(5):58-71.
- Gentile J. (2008) Between private and public: Toward a conception of the transitional subject. *International Journal of Psychoanalysis*. 89:959-576.
- 北山修 (1985) 錯覚と脱錯覚 岩崎学術出版社
- 丸田俊彦, 森さち子 (2006) 間主観性の軌跡 治療プロセス理論と症例のアーティキュレーション 岩崎学術出版社
- 中井久夫 (1982) 相互限界吟味法を加味した Squiggle (Winnicott) 法 芸術療法, 13; 17-21
- Naumburg (1969) Dynamically Oriented Art Therapy: Its Principle and Practice. Grune & Stratton.
- 里見聡 (2011) 心理臨床面接がもつ間主観性に関する一考察 心理臨床学研究, 29(1):97-108
- Stolorow, R. D. (1987) Psychoanalytic treatment: An intersubjective approach. The Analytic Press. 丸田俊彦訳 (1995) 間主観的アプローチ 岩崎学術出版社
- Winnicott, D. W. (1971) Playing and reality. Tavistock Publications. 橋本雅雄訳 (1979) 遊ぶことと現実 岩崎学術出版社
- Winnicott, D. W. (1987) To L. Joseph Stone. Rodman FR(Ed) The spontaneous gesture. Harvard University Press. 北山修・妙木浩之 (監訳) (2002) : ウィニコット書簡集 岩崎学術出版社
- 山中康裕 (1984) 箱庭療法と絵画療法 佐治守夫, 福島章, 越智浩二郎編 ノイローゼ 現代の精神病理 第2版 有斐閣
- 山中康裕 (1992) 風景構成法・枠付け法・スクリブル・スクイグル・MSSM 法 安香宏 他編 臨床心理学体系6 人格の理解2 金子書房

(心理臨床学講座 博士後期課程1回生)

(受稿 2011 年 9 月 2 日、改稿 2011 年 11 月 25 日、受理 2011 年 12 月 26 日)

Intersubjectivity of Psychological Sessions : Through Structural Interviews Using the Squiggle Game

SATOMI Akira

This study examined intersubjectivity of psychological sessions through structural interviews using the Squiggle Game and the MSSM technique. Analyzing the experimental interviews, the present study suggested that the interviewees' psychological dynamic movement which led the sequence of the Squiggle Game affected the relationship between the interviewer and the interviewee. Furthermore, the story made by the interviewees using drawings was thought to reflect the change the relationship between the interviewer and the interviewees. The relationship between the interviewer and the interviewees, the drawings, and the story made by the interviewees were entangled with each other, and they could not be explained separately. These findings supported the theory advocated by Winnicott such as transitional object or potential space. The drawings functioned as transitional objects and the interaction between the interviewer and the interviewees functioned as the potential space. The interviewer's transitional objects and the interviewees' transitional objects affect each other through the course of the Squiggle Game, and this intersubjective interaction of transitional objects functioned as "play" which Winnicott thought the critical factor in psychotherapy.