

CG コラージュ療法の小児・青年期心身症患者への適用可能性

寺嶋 繁典⁽¹⁾ 二宮 ひとみ⁽²⁾
朝比 奈裕⁽³⁾ 要 正子⁽⁴⁾

The possibility of application of CG collage therapy to children and adolescents with psychosomatic disease

Shigenori TERASHIMA⁽¹⁾, Hitomi NINOMIYA⁽²⁾,
Hiroshi ASAHINA⁽³⁾, Masako KANAME⁽⁴⁾

Abstract

CG collage therapy which pieces of work are made by putting various pictures on a display with personal computer has been tried applying to a clinical setting. In this study the method of CG therapy was changed and added, then CG collage therapy with improved method was administrated children with psychosomatic disease. As a result, patients could easily use this software and release their feelings and desires. And change of pieces of work in continue and pieces of work that patients' mind projected on could be easily understood. This study suggested CG collage therapy had clinical application as one technique of new psychotherapy with non-verbal communication.

Key words: CG collage therapy, psychotherapy, personal computer

抄 録

われわれはパソコンのディスプレイ上にある様々な絵を貼り付けて作品を制作していくCGコラージュ療法を心理療法として、臨床場面で適用する試みを行っている。本研究ではCGコラージュ療法の実施方法の改良を試み、小児心身症患者へ実施した。その結果、作品制作における操作性が向上し、感情や欲求の発散が容易になった。また継続的に実施する際の作品の変化や、作品に投影された患者の心理を理解しやすくなった。本研究では、CGコラージュ療法が非言語的なコミュニケーションを媒体とする新しい心理治療の1技法として臨床的な適用性を有することが示唆された。

キーワード： CGコラージュ療法、心理療法、パソコン

(1)関西大学、(2)大阪医科大学、(3)大阪市児童院、(4)済生会茨木病院

1. はじめに

高度情報化社会の進展につれてパソコンが急速に普及するようになり、教育現場でもパソコンを導入した授業が正規に行われるようになってきた。最近では大人よりも子どもの方がパソコンを扱うことに抵抗感が少なく、医療、教育、矯正などの分野ではパソコンを利用した子どもへの心理技法が様々に模索されている。われわれもパソコンのディスプレイ上に、色々な絵を貼り付けて作品を制作していくCGコラージュ療法(Computer Graphics Collage Therapy)を考案し、その実施法などの開発に取り組んできた。本来、コラージュ療法は、箱庭療法や描画療法などと同じように非言語的なコミュニケーションを媒介とする心理技法であり、絵や写真を切り抜いて画用紙に貼り付けて作品を制作するというものである。作品には子どもの内的な生活を反映しやすく、不安や緊張を和らげ、情緒的に安定した心理状態を取り戻す効果があると考えられる。日本では森谷(1993)、杉浦(1992,1994)らが箱庭療法のように臨床場面で気軽に実施でき、かつ用具や作品を持ち運びできる心理療法としてコラージュ療法を紹介し、その効果を報告している。われわれは従来のコラージュ療法の過程をパソコン上で行うことを考案し、従来のコラージュ療法と同様に、心理状態の安定化を促進するものとして、小児心身症児などへの臨床的適用可能性に関する基礎研究を行ってきた。

CGコラージュ療法はパソコン1台とマウスを使用するだけで、その他の用具は不要で、また特定の場所もあまり必要とせず容易に実施できる。また作品をパソコンで管理し、数量的な分析にも向いていることから研究を行いやすく、さらに画面そのものが箱庭療法の枠のような役割を果たしていることから、保護された空間の中で安全に実施できることも特徴であろう。

われわれが使用しているパソコンソフトは「オーサーノート for Windows 95」(カテナ株式会社)という小学生用の教育総合ソフトであり、Windows 95およびWindows 98で動作し、一般にも販売されているものである。このソフトには「さくぶんワープロ」「グラフ」「とけい」「おつかい」「アニメペイント」という5つのソフトが収録されており、小学生がパソコンの楽しさや便利さを容易に体験できるように作成されている。実際にいくつかの小学校はこのソフトを授業に活用している。われわれはこのソフトの「アニメペイント」という部分を使用してCGコラージュ療法を実施している。

2. オーサーノートによる従来のCGカラーセラピー

オーサーノートによる従来のCGカラーセラピーについて説明する。図1は本ソフト起動時の画面である。この画面上の「ユーザー管理」では、使用者の学年や名前を登録し、管理することができる。そして画面右の「はじめる」をクリックすると図2の選択画面に移り、ここで「アニメペイント」をクリックすると開始できる。開始時には画面上で個人別にノート(フォルダ)を作成でき、あらかじめ被検者ごとに専用のノートを用意して整理することが可能である。



図1 オーサーノート for Windows 95起動時の画面



図2 ソフト選択画面



図3-1 背景選択画面(1)



図3-2 背景選択画面(2)



図4 スタンプの例

CGコラージュ療法は、最初に被検者が19の背景の中から1つを選択する。背景を選択する画面は2つに分かれており（図3）、「白紙」「海の中」「海辺」「花壇」「砂漠」「地面」「宇宙」「水槽」「草原」「草原の道」「テーブル」「教室」「広場」「舞台」「ブラックホール」「街」「湖」「森」「山」が用意されている。選んだ背景にはスタンプと呼ばれる絵を貼るが、スタンプもあらかじめ用意されており、マウスを用いて好きな場所に貼り付けて作品を完成させる。CGをコラージュ療法として使用するのは初めての試みであり、安全性を考慮して、141のスタンプの中から9つだけを選択することや、スタンプの貼り付けにはマウスのダブルクリックをするという制限を設けて慎重に実施してきた。なお、あらかじめ用意されているスタンプは図4に挙げるような、「ライオン」などの動物、「タコ」などの水中の生物、「チョウチョ」などの昆虫、さらに「バイキンマン」「サンタクロース」「少年」「少女」「コックさん」などの人物、「海藻」「雲」「火」など自然界のもの、「飛行機」「船」などの乗り物やその他「雪だるま」「てるてる坊主」などである。スタンプのサイズは大小8段階の設定ができ、左右の向きを変更することも可能である。向きの変更に関してもスタンプの数やマウスの操作法と同様に、慎重を期して、左右以外に向きを変更することはできないという制限を加えてきた。

教示については、次の通りである。『今から何か作品を作ってみましょう。まず【ペイント】をクリックします。次に、【背景】のボタンを押すと、このように19の背景が出てきますね。この中から1つだけ選びます。例えば【海の中】のボタンを押すと、画面が大きくなったでしょ。今度はこの中にアニメを貼り付けてみましょう。【スタンプ】のボタンを押すと、画面の下に色々なスタンプが出てきましたね（この際に、全てのスタンプを患者に示す）。次にあなたが貼り付けたいスタンプを選んで、置きたい場所の上で2回ク

リックします。今、タコを選んでみます。タコの大きさも変えることができますよ。小さいものから大きいものまで8段階から選べます。そして、タコを背景に貼り付けるには、貼り付けたい場所の上で2回クリックします。スタンプは全部で9つまで使えます。このようにしてあなたも何か作品を作ってください。できたら教えて下さい。』このような教示を行って、CGカラージュ療法を開始する。作品完成後には作品名を尋ねたり、被検者と一緒に作品の内容について話し合うようにしている。

以上の実施方法では、CGカラージュ療法を当初安全に実施するためにスタンプ数やスタンプの向きなどに制限が設けられている。しかしこれまでの基礎研究から特定の疾患を除き、ほぼ安全に実施できることが明らかになり、またこれらの制限がかえってCGカラージュの効用を阻害していることも予想されることから、これらの制限を緩和し、実施法の改良を行っていく必要がある。

3. 目的

本研究の目的はスタンプ数の制限やスタンプの向きなどに関する制限を見直し、実施方法の改良を試みるとともに、この方法により実施した小児ならびに青年期心身症患者の事例検討を通じて、CGカラージュ療法の臨床的適用可能性について検討することである。

4. 方法

1. 実施方法の改良

CGカラージュ療法の実施方法を下記のように変更した。

1) スタンプの数

あらかじめ用意されている141種類のスタンプに342種類を新たに追加し合計483種類のスタンプを用いた。従来の141種類のスタンプでは動物、昆虫、人物、乗り物などが大半で、19の背景の各々に関連するスタンプが不足していた。そこで、より多彩な表現を可能にするために「チューリップ」などの植物、「バナナ」などの食べ物、「家」などの建物、「ギター」などの楽器、その他に「星」「交通標識」「時計」「はさみ」など(図5)を追加した。

また



図5 追加スタンプの例

1つの作品に使用できるスタンプの数を無制限にした。これにより作品の表現方法がいろいろ多彩になり、作品に投影される内容が豊富になることが考えられる。

2) スタンプの向き

スタンプの向きを、左右方向だけでなく、90度、180度、270度の回転を可能とした。画面上では90度ごとに時計回りに回転させて向きを決定することができる。これにより、従来は表現できなかった昆虫や魚などの生物の向きをより自由に表現できるようになると考えられる。

3) スタンプの貼り付け

従来、スタンプはマウスのダブルクリックによって背景に貼り付けられていたが、一度のクリックで可能とした。これによりマウスの操作が容易になり、マウスの使用に不慣れな子どもでも適用しやすくなると考えられる。

これらの改良にともなって、教示を次のように変更した。『今から何か作品を作ってみましょう。まず【ペイント】をクリックします。次に、【背景】のボタンを押すと、このように19の背景が出てきますね。この中から1つだけ選びます。例えば【海の中】のボタンを押すと、画面が大きくなったでしょ。今度はこの中にアニメを貼り付けてみましょう。【スタンプ】のボタンを押すと、画面の下に色々なスタンプが出てきましたね（この際に、全てのスタンプを患者に示す）。次にあなたが貼り付けたいスタンプを選んで、置きたい場所の上でクリックします。今、タコを選んでみます。タコの大きさを変えることができますよ。小さいものから大きいものまで8段階から選べます。そして、タコの左右の向きを変えたり、回転させて向きを変えることもできます。タコを背景に貼り付けるには、貼り付けたい場所の上でクリックします。このようにしてあなたも何か作品を作って下さい。

できたら教えて下さい。』

5. 実施方法の改良による効果

実施方法を改良して適用した一般児童・生徒の作品例を図6と図7に挙げる。実施方法の改良の結果、背景に関連性の深いスタンプが増え、感情や欲求を発散しやすくなったと考えられる。またスタンプの向きを左右だけでなく90度ごとの回転を可能にしたり、背景に貼ることのできるスタンプ数を483種類に増加させたことで作品の表現方法が多彩になり、継続的にCGカラージュ療法を実施する際の作品の変化が理解しやすくなったと考えられる。また従来の方法に比して投影される内容も豊富になり、制作者の心理の理解が深まると考えられる。さらにマウスの使用方法をダブルクリックから一度のクリックに変更することによって操作が向上し、これまでにパソコンに触れたことのない子どもへの適用



図6 一般児童・生徒作品例1（小6 女児）
作品名 なし



図7 一般児童・生徒作品例2（中2 男子）
作品名「ある日」

も容易になった。なお作品が完成するまでの所要時間は従来の方法と変わりなく10分～20分で、精神的な負担をあまり感じさせない時間であった。

6. 小児・青年期心身症患者への適用事例

小児・青年期心身症の患者の中には、発語が少なく言語を中心とした心理療法の適用が困難なケースが少なくない。そこで改良されたCGカラージュ療法を一般児童に適用した後に、2事例に実施し、その治療過程を通じて本療法の臨床的適用可能性について検討した。

事例は小学3年生と高校2年生の心身症患者で、両者とも言語表現が不得手で、描画療法などにも抵抗を示したために、手先の巧拙性などに影響されにくいCGコラージュ療法を実施した。なお、本療法を実施するにあたり、担当医の指導を受けるとともに、本人並びに保護者に対しても本療法実施に関する了承を得た。さらに事例研究を行うことについても同様に承諾を受けた。

事例 1

小学3年生（8歳）の女児で、主訴はチックである。父親は患児が1歳の頃に死亡しており、やや過干渉の母親と厳しい祖母に育てられた。患児は小学校3年生の6月頃より、テレビを見ている時や食事中に首を振るなどのチックが目立つようになった。家族はしばらく静観していたが、次第に症状が頻回になってきたために、母親とともに小児科を受診した。質問に患児は「分からない」「忘れた」と返答したり、首をかしげたりするだけで黙っていることがほとんどであった。患児の楽しみがゲームセンターでのゲームであることを知り、その後のセッションでCGコラージュ療法を提案したところ、患児が強い興味を示したので、2週間に1回の割合でCGコラージュ療法を中心とした心理療法を医師の指導のもとで始めることになった。

第1回目は18分で70個ものスタンプを貼り付けて作品を制作した（図8）。強迫的とも思えるくらい多くのスタンプを貼り付け、時折、治療者を見て「この間にも金魚が置けるな」など独り言のように話しかけながら作品を完成させた。この作品の特徴はあちらこちらに鬼が貼り付けられていることや、海の中一面にスタンプが貼り付けられている点であり、過干渉の母親や祖母との関係で患児が抱えている不安や緊張感が表現されているように思える。唯一、海の中には不釣り合いな天使や巫女のようなかわいらしいスタンプが海の中を和ませているようにも感じられる。

治療開始2週間後に第2回目の作品を制作した。スタンプの数は30個に減り、第1回目の作品のようにスタンプを強迫的に貼りつけて空間を埋めることはなかったが、スタンプを選択する時間が非常に長かったことが印象的であった。作品の完成には44分を要している。この作品では背景の水槽の縁から鬼が水槽の中に落下していく様子が表現され、母親や祖母に対する不満が投影されているように解釈された。また第1回目の作品では左隅に小さく隠れているように貼られていた人魚姫が、この作品では中央付近に大きく目立つように貼り付けられており、この人魚姫が自己を表現していると推測された。

治療開始から3ヶ月経過した時点で第3回目の作品を制作した（図9）。この頃には家

庭や面接場面でのチックは消失していた。この作品では第1回目と同じ背景（海の中）を選択したが、空間がスタンプで埋め尽くされることはなく、スタンプのサイズも適切で、しかもスタンプ間には適度な距離が保たれていた。制作時間は第2回目よりもはるかに短時間であった。また鬼は消失し、人魚姫は泳いでいるように表現されている。上部に現れた稲妻は視覚的な表現方法であるCGコラージュの作品に音を感じさせる。稲妻の電流や音の刺激にも動じることなく、人魚姫や魚が穏やかに泳いでいる様子は、患児が心の落ち着きを取り戻したような印象を与え、このような内面の変化から症状の消失が表れたことをこれらの作品が示唆するのであろう。

事例1はCGコラージュ療法がゲーム好きの患児の関心に合致し、短期間で症状が改善



図8 事例1 第1回目（治療開始時）
作品名 なし



図9 事例1 第3回目（治療開始3カ月後）
作品名 なし

した例である。作品の流れを見ると鬼から人魚姫の作品へと変化したことが特徴的であり、患児は母や祖母との関係についての不満や不安をCGコラージュ療法を通して表現し、精神的な安定感を得たことで、症状が消失したものと考えられる。

事例2

高校2年生（17歳）男子で、主訴は不登校である。高校2年の5月頃より、勉強とクラブの両立やアルバイト先での人間関係の問題を契機に、母親に暴言を吐いたり無断外泊を繰り返したりするなどの問題行動が出現した。また来院した時点では全く登校せずに、家では朝遅く起き、日中はテレビを見て過ごす日々が続いていた。初回面接時には言葉数が少なく、時折涙ぐむなど気分も不安定で、「何から先生に話をしたらいいかわかりません」と困惑した表情を示す。その後のセッションで、描画療法を提案するものの絵が下手なことを理由に拒否したために、CGコラージュ療法を提案したところ、強い興味を示したので、本療法について十分に説明した後、他のカウンセリングと併せて実施することになった。

第1回目の作品名は「ゴーストタウン」である(図10)。この作品は、大きなサイズのお化けを貼り付けているのが目立つ。火事で燃えている家を消防士が消火し、救急車やパトカーも出動し、街が騒々しくなっている場面を表現している。この作品からは空想的で、やや、奇妙な印象を受け、彼の衝動的で不安定な精神状態が表れているように思われた。

治療開始後3ヶ月経った7回目の作品は「愉快的仲間たち」という題で、背景の草原の上に、鳥や生き物を貼り付けている。この作品を制作した頃には、ほぼ毎日登校するようになっていた。作品では様々な生き物がそろって同じ方向に向かって移動している場面を表現しており、患者の安定した精神状態が感じられる。この頃から比較的明るいテーマの作品が見られるようになった。

治療開始後5ヶ月経過した13回目では、作品名「宇宙水族館」で(図11)、背景の宇宙には様々な種類の魚が貼り付けられていた。これは空想的な内容の作品であるが、初期の空想的な作品とは異なり、奇妙な印象を与えることもなく、むしろ整然とした印象を与えるものであった。不登校の改善が見られたために治療はこの時点で終了した。

事例2は自分の中に錯綜する様々な感情などを抱いて混乱していたようであったが、C



図10 事例2 第1回目(治療開始時)
作品名「ゴーストタウン」

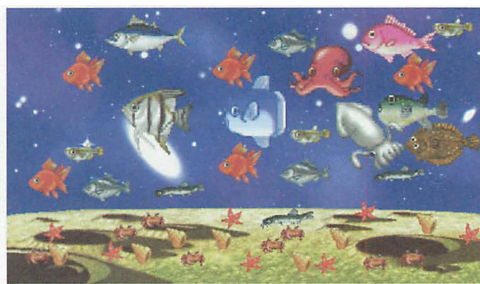


図11 事例2 第13回目(治療開始5カ月後)
作品名「宇宙水族館」

Gカラージュ療法を通して感情を発散したことで、精神的な安定感を得ることができたと考えられる。また事例1と同様に、精神状態の変化が作品の変化として顕著に表れており、CGカラージュ療法の効果を実感した事例であった。

今回報告した心身症患者2事例は、いずれもCGカラージュ療法が奏効したと考えられる事例である。近年、学校や家庭にもパソコンが普及し、ゲーム世代と言われる現代の子どもたちは、パソコンを活用するCGカラージュ療法に興味や関心を示しやすいようである。今回の2事例においても、それぞれ家庭や学校でパソコンを操作した経験があり、導入は他の心理技法に比して容易であった。また2事例とも、感情や欲求を適切に言語表現

することが苦手で、本療法を適用することで不満や葛藤を作品の中に表現し発散につながるとともに、治療的退行を促しパーソナリティの再構成にも役立ったと考えられる。

2事例の治療過程を通じてCGコラージュ療法の臨床的適用性を検討すると、今回の実施方法の改良によって表現内容に広がりができ、自由度が増した。またパソコンの操作という知的な作業であるにもかかわらず、用意された背景やスタンプは元来小学生用に設定されたものであるために治療的退行が促され、作品に患児の内面がより反映されやすくなったと考えられる。また治療者によって統制された背景とスタンプを用いるために、治療上の危険な逸脱が生じにくく、適切に用いることで高い治療効果を得られる可能性が示唆された。ただしCGコラージュ療法では箱庭療法やコラージュ療法のように、砂、はさみ、のりなどを使用して制作しないために、退行の水準は必然的に低くなり、作品に投影される内容は意識レベルあるいはそれに近いレベルのものが中心になると考えられる。

さらに患児と治療者との十分なコミュニケーションがないまま安易にパソコンに向かわせると、患児を仮想現実の世界にのめり込ませるだけで、むしろ現実感が低下してしまうことが懸念された。本療法を実施する際には、治療者が患者の傍らで制作過程を必ず見守り、患者の精神状態を常に配慮し、必要に応じて言葉をかけながら慎重に行う必要がある。

7. まとめ

われわれはパソコンのディスプレイ上にある様々な絵を貼り付けて作品を制作していくCGコラージュ療法を心理療法として、臨床場面で適用する試みを行っている。本研究ではこれまで安全上の問題から、いくつかの制限を設けてきたCGコラージュ療法の実施方法を改良した。変更点はスタンプの数を141から483に増加すること、1つの作品に貼り付けるスタンプの数に制限を設けないこと、スタンプの向きを90度ごとに回転できるようにしたこと、スタンプの貼り付けを一度のクリックで行えるようにしたこと4点である。これらの改良により、操作性が向上し、多彩な表現が可能となり、継続的に実施する際に、作品の変化や、作品に投影された制作者の心理を理解しやすくなったと考えられる。

改良したCGコラージュ療法を心身症患者へ適用したところ、症状の軽減や精神状態の安定に伴って作品に変化が認められ、終結時には作品の内容が明るく落ち着いた印象を受けるものとなった。この結果からCGコラージュは患者の内面を表現したり、欲求や感情の発散を促し、心身症患者への治療的有用性が示唆された。ただ、本療法はパソコンに抵

抗の少ない子どもたちに対して導入がきわめて容易である反面、仮想現実の世界に患児をのめり込ませてしまう危険性も否定できないことから、病態水準を考慮した上で、患者の精神状態に対して常に注意を払いながら実施することが必要であろう。本研究を通じてCGコラージュ療法が非言語的なコミュニケーションを媒体とする新しい心理療法の1技法として、有用なことが示唆されたが、今後、様々な集団に実施しながら、本療法の適用について慎重に検討していきたいと考えている。

8. 参考文献

- 足利学他 (2000) CGコラージュ療法の臨床的適用可能性 (4) —青年期心身症患者への適用の試み— 第41回日本心身医学会総会ならびに学術講演会抄録集 138
- Kalff, Dora M 著 大原貢、山中康裕共訳 (1972) カルフ箱庭療法 誠信書房
- 要正子他 (2000) CGコラージュ療法の臨床的適用可能性 (3) —小児心身症患者への適用例— 第41回日本心身医学会総会ならびに学術講演会抄録集 138
- 河合隼雄 (1969) 箱庭療法入門 誠信書房
- 森谷寛之他編 (1993) コラージュ療法入門 創元社
- 二宮ひとみ他 (2000) CGコラージュ療法の臨床的適用可能性 (1) —方法について— 第41回日本心身医学会総会ならびに学術講演会抄録集 137
- 杉浦京子他 (1994) コラージュ療法 川島書店
- 杉浦京子他 (1992) 体験コラージュ療法 山王出版

— 2000.12.6 受稿 —