

## 遊びにおける「役割」が「内的な枠」として作用することの意義

### —ボードゲームにおける偶発性と流れに着目して—

長岡由紀子 古谷 学

心身マネジメント学科

## The Significance of “Roles” During Play which Function as “an Internal Framework”

### —Focusing on the Chances and Flow in a Board Game—

Yukiko NAGAOKA, Manabu FURUTANI

#### 要 旨

臨床心理学の実践的な側面を理解する上で、「自らの主体を関与させる」ということを体験的に学ぶことは大切である。なぜなら、このような体験により、学習者は物事を「自分のこととして捉える」という視点を得ようになり、このことが、「関係性」を理解する指針となり、実践的な学びに結びつくと考えられるためである。そこで、本研究者は大学の授業において、ボードゲーム（『人生ゲーム』）遊びを「ある役割を演ずる」という枠組みのもとで行い、受講学生の体験を検討することとした。これは、遊びが自由度の高い行為であるがゆえに、そこに「演じる」という個人の内的過程がベースとなる枠組みを付加されることで、その体験内容がよりコミットしうるものになるのではないかと考えられたからである。その結果、偶発性の積み重ねで生じたゲームの結果や流れを、受講学生らは自らが演じた役柄に関連づけて洞察をする様子が顕著に見られた。これは、一見理解しがたいものを、役というイメージを利用した意味づけがなされたものと考えられた。そして、受講学生らが役にコミットすることで創造的なワークが成立したことより、本演習で用意したいくつもの枠が有用に作用したことが認められた。このように、内的なイメージが創造的に働きかつ、外的な枠が作用することで、受講学生らが安心して自己を表現する器として、本演習の役割が内的な枠として作用したのではないかと考えられた。

キーワード：遊び、役割、ボードゲーム

#### Abstract

To understand the practical aspects of clinical psychology, experiential learning by “making the main character personally relate” is important. This is because the learner is able to gain the viewpoint of “perceiving matters as one’s own” through such an experience, which in turn becomes a guide to understanding “correlations,” and is then considered to connect to practical learning. Consequently, the researchers allowed students in one university class to play a board game (“Life”) within the framework of “playing a role,” and then considered the experience of the students who took the course. Since playing is a behavior with a high level of freeness, by adding a framework based on the personal internal process of “playing a role”, the experience was thought to have a higher level of commitment. As a result, students were observed to significantly gain insight into the game results and flow by accumulating chances, by relating to the role they played. It is thought that the students attached meaning to things which appeared difficult to understand by using the image called one’s “role.” In addition, the students could establish creative works by committing to their role, and some of the frameworks prepared for this practice were found to be useful. In this way, the roles in this practice were considered to have acted as an internal framework from which students could express themselves freely, by creatively exercising an internal image and the functioning of an external framework.

Keywords : play, role, board game

## 1. 問題と目的

### 1.1 臨床心理学の学びの基盤にあるもの

本研究者は、大学学部の臨床心理学系科目の授業において、心理臨床実践の基礎的な学びを体験的に行うことを目的に表現活動を行っている。この表現活動では、粘土による箱庭玩具の制作と、主に水彩絵の具を用いた描画を行っている。これらの活動で受講学生が自らの内的世界を表現しようとする過程は、自身の感受性やイメージへの気づきや理解を高め、それらをどのように作品として形にするか、ということに向き合う過程でもある。そして、これらの体験は、受講学生が自らの内的側面への疎通性を高める上でいわゆる「練習」としての意味も内包していると思われる。

そもそも臨床心理学は、心理的側面に関する実際的な領域として発展し、その方法論として河合（1967）は、「自分の主体をその事実に関与させることにより、その主観と客観を通じて認められる一つの布置をできるだけ確に把握しようとする」という現象学的観点を提示した。その後、臨床心理士養成大学院が設置されるようになり、その学びが体系化されるようになる中で、「アカデミックな理論とそれを実証化することによってのみ実践活動が保障されるほど単純ではない」（大塚，2004）と指摘されるように、臨床心理学は一義的な学びでは修められない性質を有していることが、改めて認識されるようになった。これらの観点から鑑みても、臨床心理学の学びには「自らの主体に関与させること」がその基盤に存在しているといえるだろう。

本研究者は、臨床心理士養成大学院における課程も担当している。そのため、学部における授業はその学びの基盤を担う位置づけともなる。このような位置づけの学部授業において、受講学生が表現活動を通して自らの内的側面への疎通性を高めようとすることは「自らの主体に関与させる体験」になると捉えている。そして、このような体験が、臨床心理学を学ぶ上で求められる、「人と人との関わりにおける自らのあり方」を体験的に学ぶためには、有用なものになるのではないかと考える。

### 1.2 表現活動における内的体験のあり方を理解する限界

このような観点から、これまで本研究者は演習授業において上記の表現活動を行い、受講学生がどのような体験をしているかについて検討を行ってきた。その中で、完成した自分の作品について「イメージどおりにできたかどうか」という言及が自己評価をする際に自発的になされている傾向があり、その中で「イメージどおりにできた」という認識が高い場合に、自己評価も高い傾向が示された（長岡・古谷，2012）。この結果を踏まえ、制作された作品の背景にある制作者のイメージが、「表現」が行われる上で、ことのほか大きな影響を与えているのではないかと想定のもとに、粘土と描画による作品

を制作した後に、すべての作品名を使用して物語を作ることを最終課題として課すことにした。すなわち、粘土や描画の作品として表現された個々のイメージを、「物語」として言葉でつなぐことでイメージの統合を図り、このような作業が表現活動体験を自らの内に収める行為になるのではないかと考えたのである。そして、完成された物語のつながり具合を検討した結果、そこにはイメージに対する自我関与のあり方が反映されており、イメージの混沌さと自我関与の程度の掛け合いにより、創作される物語のつながり具合や深まりの度合いが変わるのではないかと考えられた（長岡・古谷，2013）。

本研究者はこれらの検討を行う中で、自我は「イメージ」という、一見、抽出するには曖昧とも捉えられる対象に対して、「枠」としての働きをも担うのではないかと再認識するようになった。例えば、あるぼんやりとしたイメージが浮かんだ時に、意識的にそれが何であるのかと思索を巡らせれば、それは言葉やその他の媒体により何らかの表現が可能となる。しかし、そのように意識的な関与をもととしなければ表現に至らないか、または、イメージの側からの力が大きければ、夢やフラッシュバック、幻覚などの、非コントロール下での表出になるかもしれない。

このように、表現活動において「イメージ」はその基盤に存在するものであり、それが作品として形になる過程で、何をどう表現するかという点において、制作上の技術的な要因（例えば、手先の器用さなど）があるのはもとより、自我がどのようにイメージに関与しているかという点も影響していることは否めないだろう。しかし、実際問題として「イメージそのもの」は明確に認識されにくいものであるため、表現活動における当事者の内的な体験のあり方を理解することは困難であろう。

### 1.3 表現活動における遊びの有用性

そこで、表現活動の一環として、イメージをより具体的な形で扱うために「遊び」を取り入れることとした。遊びは創造的な営みであり、それゆえに自己発見的である（Winnicott,1971/1979）。すなわち、遊びはイメージを誘発する行為とも捉えられ、このことは、遊びを「イメージを生み出す機能を持つ」（安島，2010）とされていることから認められる。このような遊びの側面は、対象が大人である場合にも同様であり、河合（1994）は特に青年期の遊びの意義について、近代では「遊びが無意識的に宗教的な意味合いをもつようになってきた」とした上で、遊びにおける「融合体験」（一体感）の重要性を示唆している。そして、この融合体験を経験するために、遊びが「訓練されたものであるべき」としている。

そこで、例えば表現活動において、遊びというイメージを伴う行為を何らかの「枠」のもとで実践することができれば、受講学生にとってより生産的かつ創造的な体験になるのではないだろうか。このことは、先の河合

(1994)の指摘をもとに、受講学生が遊びの中で何らかの「融合体験」を得るためには、それ相応の「制限」が必要になるのではないか、と考えられたためである。

#### 1.4 『人生ゲーム』を役割を演じながら行う試みの目的

そこで、『人生ゲーム』<sup>註1)</sup>というボードゲームを何らかの役割を演じながら行う、という試みを行うこととした。ボードゲームは複数名でできる遊びであり、かつその展開がボード版上で繰り返されるため、「起きていること」を一同が視覚的に共有できるという特徴がある。その中でも『人生ゲーム』を用いた理由としては、「人生」という誰にでも共通したテーマが内包されているため、何らかの人生を疑似的に体験することが可能となり、これにより「自らの主体を関与させる体験」の一助となり得るのではないかと考えた。このため、『人生ゲーム』を表現活動として行う上での「制限」として、「ある役割を演じる」という枠組みの設定を考案した。

この「役割を演じる」ということの意味について、前田(1999)の「役を生きる」ということへの言及を参考としたい。これについて前田(1999)は、「演技者が自分の過去の経験を生かしながら、内面的に生き生きと生きて『役』としての具体性を与えること」としている。すなわち、演じるということは演じ手自身の内的過程がベースとされるものであり、そこに「役」としての枠組みが与えられることで、演じ手の内的過程が「役」という守りの中で具体化される、ということではないだろうか。

このような観点からすると、遊びという自由度の高い内的活動を媒体に「自らの主体を関与させる体験」を目的とする表現活動の試みとして「ある役割を演じる」という枠組みを設けることは、受講学生が自身の内面がより具体的な形で活性化することを体験することになると考えられる。また、この方法により体験内容がより本人にとってコミットしうるものになる可能性がある。そのため、授業においてこれらの体験を内省することで、粘土や描画の作品制作だけでは言語化され得なかった表現活動体験について、新たな示唆が得られるのではないかと考えた。

以上より、表現活動において体験された内的体験のあり方をより具体的な形で理解することを目的とし、『人生ゲーム』を役割を演じながら行うこととした。

## 2. 方法

### 使用したゲーム

『人生ゲーム・第6版』(タカラトミー社製)：この版は誕生から就職までの「ジュニアステージ」と就職後からの「億万長者ステージ」からなる。

### 実施回数

ゲームは2回実施した(以下 [ゲーム1]、[ゲーム2]

として記載)。

### 対象者

[ゲーム1] 大学4年生11名(男性9名、女性2名)。

[ゲーム2] 大学4年生10名(男性8名、女性2名)(10名全員が[ゲーム1]に参加している)。

### 場の状況

[ゲーム1]と[ゲーム2]では共に、教員2名(本研究者ら)が見守り手として同席した。具体的には、ゲーム時は1名がゲーム進行上で不都合が生じた場合の采配役、1名が銀行役(お金の受け渡し)兼ルール確認役となった。

### 手続き

[ゲーム1]と[ゲーム2]は表1の手順で実施した。尚、[ゲーム2]は[ゲーム1]の翌日に実施した。

チームを決めてから役割を決めた[ゲーム1]を実施したのちに、[ゲーム2]ではより作為的要因を排除する目的で、個々の役割を決めてからチーム決めを行った。また、より役割にコミットできるようにある場面設定を行い「地球再生会議」を行うまでを一連の枠組みとして設けた。

## 3. 結果

結果では、まずゲーム結果を提示し、次に受講学生のレポートから彼らにとって印象深い体験について洞察されたものと捉えられたものを抜粋した。そして、「地球再生会議」の経過について提示する。

### 3.1 ゲーム結果

ゲーム結果は表2、3のとおりである。尚、参考として『人生ゲーム・第6版』における職業別の給料の金額を表4に示す。

各2回のゲーム結果は、給料金額が高い職業に就いたチームから上位を占める結果となった。本ゲームは給料が定期的な収入となるしくみとなっているため、この結果は順当なものだろう。しかし、給料金額の序列から外れた順位となったチームもみられた。[ゲーム1]のチームIV(パティシエ)や[ゲーム2]のチームVIII(スポーツ選手)は、給料金額が比較的高い職業であったにもかかわらず、下位の順位となった。一方、[ゲーム2]のチームVII(警察官)は給料金額が低い職業であったにもかかわらず、上位に位置する結果となった。

[ゲーム2]では「ジュニアステージ」と「億万長者ステージ」の2つのステージの合算により最終結果が示されたが、チームVIIIとチームIXで「億万長者ステージ」において順位の逆転が生じることとなった。特にチームVIIIの金額の増加は顕著であった。一方、チームXは「ジュニアステージ」から最下位に位置し、最終的に借金を抱える結果となった。

表1 [ゲーム1] と [ゲーム2] の実施手順

	[ゲーム1]	[ゲーム2]
導入	①ルーレットによるチーム分けをする。 ②チームで「親しい関係性」となるように役割を決めて全員の前で発表する。	①自分の役割を決めて全員の前で発表する。 ②見守り手より場面設定 <sup>※1</sup> を伝える。 ③ルーレットによるチーム分けをする。
ゲーム実施	③「億万長者ステージ」を行い、順位をつける。	④「ジュニアステージ」を行い、順位をつける。 ⑤ゲーム体験に関するレポートを作成する。 ⑥「億万長者ステージ」を行い、順位をつける。 ⑦「地球再生会議」として話し合いを行う。
まとめ	④ゲーム体験に関するレポートを作成し、話し合いを行う。	⑧体験に関する話し合いを行う。 ⑨最終レポートを作成する。

※1：(場面設定として伝えた内容)「現在は西暦2050年である。2049年に起きた世界大戦で世界は滅亡しつつあり、皆さんが残されたシェルターの外は汚染されている。皆さんは人類で唯一残された人々と思われる。これからチーム対抗で『人生ゲーム』を行い、そのゲーム体験を生かして、今後、地球を再生するために自分達がどのような役割を担った方がいいのかということについて話し合いを行い、地球再生への役割を決定すること」

表2 [ゲーム1] のゲーム結果

チーム	I		II			III		IV		V	
学生	C(女)	D(男)	H(男)	J(女)	I(男)	A(男)	F(男)	B(男)	E(男)	G(男)	K(男)
関係性	嫁姑		家族			カップル		姉妹		ヤクザ	
役割	姑	嫁	妻	夫	妻の父	ゲイ	ゲイ	妹	姉	舎弟	ヤクザ
職業	医師		タレント			フリーター→警察官		パティシエ		教師	
最終金額	810,000円		688,000円			660,000円		435,000円		102,000円	
順位	1		2			3		4		5	

表3 [ゲーム2] のゲーム結果

チーム	VI		VII		VIII		IX		X	
学生	F(男)	G(男)	B(男)	E(男)	A(男)	C(女)	I(男)	J(女) <sup>※2</sup>	D(男)	H(男)
役割	ひきこもりオタク	大統領	銀行マン	傭兵	チャラ男	トラック運転手	飲食店の経営者	無職	フリーター	天才ギャンブラー
職業	医師		教員		スポーツ選手		ビジネスマン		フリーター	
金額 <sup>※3</sup>	293,000円		287,000円		175,000円		213,000円		140,000円	
順位 <sup>※3</sup>	1		2		4		3		5	
職業 <sup>※4</sup>	医師		警察官		スポーツ選手(ランクアップ)		タレント		フリーター	
金額 <sup>※4</sup>	980,000円		950,000円		800,000円		390,000円		-180,000円	
最終順位	1		2		3		4		5	
地球再生の役割	リーダー補佐	リーダー	お金の管理	警備,食料ハンター	何でも屋	物資の輸送	食料の提供	Iのサポート	開拓労働者	開拓労働者

※2：ゲーム時は「寝坊のため」欠席 話し合いから参加

※3：「ジュニアステージ」における結果

※4：「億万長者ステージ」における結果

※5：網掛けは [ゲーム1] と同様のメンバーとなったチーム

表4 職業別の給料の金額

職業	金額 <sup>※6</sup>
スポーツ選手	40,000円(70,000円)
医師	35,000円(60,000円)
パティシエ	25,000円(50,000円)
美容師	20,000円(50,000円)
警察官	15,000円(40,000円)
教師	12,000円(30,000円)
ビジネスマン	10,000円(35,000円)
タレント	ルーレットの数字×5,000円(×10,000円)
フリーター	ルーレットの数字×1,000円

※6：( )内の金額は「ランクアップマス」に止まった場合に増額する金額

### 3.2 受講学生のレポートで報告された体験内容

(下線は筆者による。斜体文字は話し合い後のコメント)  
(文章の末尾にチーム名と学生アルファベットを記載)

#### [ゲーム1] より

- a. (II-H) 自分達のチームだけ3人組になった。ギャンブルゾーンで自分達のチームだけ成功したのは、3人組であったことが関係あるのかと思った。2位になれたのは、ルーレットを回すのが3人の順番であったことと関係するのかと思った。自分は妻の役でいろいろ判断したりして動いていたが、話し合いの中で、夫と父がおとなしい役でこの人達がいたから成り立っていたのでは、と言われてそうかなと気づいた。
- b. (II-I) ゲイのペアが仕返しマス<sup>注2)</sup>に止まったが、普通なら自分達が勝つために上の順位の人、つまりその時に一番お金がありそうなペアに仕返しをしようと思う。しかし、ゲイペアは一番お金がなかったヤクザペアに仕返しをした。だけど、このことに自分もみんなもそれほど違和感をもたなかったようだった。これがもし、設定がヤクザでなく、例えば警官のペアとかだったら違和感が流れたかもしれない。いずれにしても、違和感をもたなかったことに変な気がしている。このように、後から考えたら不自然なこと、違和感をもつようなことも、その時の「偶発性」によって消されているのかもしれない。
- c. (III-A) ゲイカップルとして苦勞が多いからこそ堅実であろうとする設定にした。実際のゲームでも、中盤でビリになったが、ゲイの堅実さらしく、みんなが通るギャンブルゾーンを通らずに一番進みが速くなり、収入につながった。役に合うグループ感だったと思う。
- d. (IV-B) 最初はルーレットの数字も大きく、職業もパティシエでとても順調だった。しかし、隣のチームが家交換マスに止まり、一番高い値段で買った自分たちの家を安い家と交換した。そこから流れが変わり、交換した家が燃えてなくなり、ルーレットの数字も大きい目が出なくなった。このことから、流れが勝敗を左右すると感じた。流れが変わるポイントが何か分か

らないが、その何かがどのような結果をもたらすか、ということが面白いと思った。

- e. (V-G) ヤクザとして絶対的な権力でゲームを支配するという極悪非道の考えで役を設定した。しかし、実際には止まるマスは出費ばかり。多額のローン組んで家を購入するが、右隣のチームに取られた。また、左隣のチームからは(仕返しマスにより)、財産をすべて取られてしまった。そして、借金地獄に陥り、ヤクザなのに借金を返そうとする真面目な人生だった。結果的にゴール順も財産もビリだったが、強烈なイメージを残せて楽しかった。楽しむならこういう役でこういう人生もありだなと思った。役割を決めてゲームをやるのは、夢中になれたし楽しかった。役をつけるだけで人生を大きく変えることができ、自分の人生にも当てはまる要素があると思った。
  - f. (V-K) ペアが決まった時にヤクザの役しかないと思っていたら、相手がこの役にしようと言ってきたのですぐに役が決まった。この役になった時点で、最下位になるか、1位になるしかないと思っていた。その結果、最下位だったが、自分達がこういった役割になることで、周りも盛り上がるのができたのかなと思った。役をやりながら何をしても上手いかない時はほんとに来るんだと思った。役になりきることで、いつもとは違った自分ができたり、馴染みやすい空間になったりしていたような気がした。役があるから素の自分を感じることができたと思う。
- #### [ゲーム2] より
- g. (チームVI) "隣のチームが「家を交換するマス」に止まる"という予想を立てその家をもろうつもりで自分達では家を買わずにいたが、実際にそれが的中した。
  - h. (VI-F) オタクキャラだったからこそ、自分の殻に閉じこもって考えることができたり、徐々に心を開くこともでき、明るい未来が見えてきて自分自身にも良いことがたくさん起こり、最終的に1位という結果にもつながったと感じた。相方(G)は、大統領として絶対的な権力者でありながら実はしっかり物事を考えていた。自分はオタクなりに自分の世界を常にもっているからこそ、生まれてくるアイデアを出して、お互いに他のペアよりも深く人生ゲームの先を見ていたのではないと思う。
  - i. (VI-G) ゲーム1のヤクザとは、権力者・支配者という視点は変わらないが、大統領は独裁的ではなく意見を聞き入れ、自分を客観的に捉え、ゲームを上手くコントロールすることを目的とした。結果的に、大統領として上手く流れを読み、最善な判断を下せたことは、素の自分にも当てはまっていると思う。
  - j. (VII-B) 銀行マンとしてお金の流れをつかむ(どこのチームが多く持っているのを知り、自分のチームとの差を知る)ことが、このゲームに勝つために必要な要素だと考えた。いい流れでゲームを終えたのはその結

果ではないかと思う。自分の役を作り、その役でゲームを進めていくことの大変さとゲームの流れを読む難しさを感じた。自分のいる今の世界と、その役で演じて入り込む非現実の世界を経験することはめったにないことなので、不思議な感覚でもあった。

- k. (VII-E) 傭兵は人間の中で殺すことに長けてるし、それが仕事であり、訓練を受けているため、人と人がナイフなり素手で戦ったら一番強い。だから必ず一番になれると踏んで選んだ。結果、全く悪い目は出なかったしゴール順は1位だった。でも、金額で上回ったチームに大統領がいた。傭兵は大統領に雇われて戦争をする側なので勝てなかったのかなと思った。いずれにしても、傭兵を演じてみて自分自身、しっくりきていた。そのことが、ゲームの中でトントン拍子でゴールする流れになっていたのではないかと思う。役をつけてゲームをし、役になりきることで素の部分を出すことができた。今回受講して小学生くらいの気持ちになっていた。ゲームの中で自分にはこんな考え方も持っているんだと知ることができた。
- l. (VIII-A) 1位を目指して前回と真逆に演じていたつもりだったがそうならず、どこかで何かがつながっているような気がした。ゲームⅠとⅡが同じ嫌なマスに止まりながらも、両方共3位という結果は、自分自身にも及ばないところがあり、何か足りなかったのだろうと感じた。

### 3.3 「地球再生会議」の経過（学生は役割名で記載）

会議は全員が車座になって椅子に着席してから始まった。まず、大統領が自分がリーダーになることを宣言し、他のメンバーも躊躇なく同意した。そして、大統領の仕切りにより、メンバー全員が対等な立場で地球を再生していくために、各自がどのような役割を担えるのか、ということについて話し合いが行われた。最初に、オタクが秘書として大統領のサポート役をすることが決まった。そして、次に食料を確保することが大事であり、また秩序を守ることも大事だという意見があがった。そこで、傭兵が狩りと警備役を兼ね、飲食店の経営者が得られた食料の管理と食事の提供をすることになった。ひと段落ついたところで、「チャラ男は乗りが軽い」という意見が出て、「いろんなところをサポートできる何でも屋」ということになった。また、フリーターとギャンブラーは男であり肉体力労働も必要だからと、土地開拓の中心を担うことになった。この時、大統領から基本的には土地の開拓は全員が行うことが前提であることが確認された。そして、まだ決まっていないメンバーが確認され、銀行マンはお金の管理を、トラック運転手は物資の搬送をすることになった。最後に無職の女性が残ったが、経営者とペアだったことなどが考慮され、経営者をサポートすることになった。

全員の役割が決まり、見守り手はこれで終了するもの

と思っていたところ、引き続き大統領が「これからどのように地球を再生していったらいいか」という問題提起を行った。そして、他のメンバーもそれに異を唱えることなく話し合いが続いた。そして、「まずは生きていくことが大事」という意見から、自分達が基地としてやっつけていける環境作りに重点を置くことで同意された。そして、経営者ペアが家族として子孫を残すことを念頭に置き、子どもを守っていけるような生活環境を作っていく、という意見が集約された。最後に、大統領が言った「人が集まれば村になる。村が集まれば国になる。国が集まれば星になる」という言葉に全員が賛同し、会議が終了した。

## 4. 考察

### 4.1 役に関連づけた結果の洞察がなされた背景

結果を概観してまず顕著に見られたのは、ゲームで生じたことを「役」と「ゲームの流れ」に関連づけた洞察が行われていたということだった。

例えば、中盤でビリになりながらも途中から速く進んだ流れについて「苦労が多いからこそ堅実であろう」というゲイカップルの設定と、実際の流れもギャンブルゾーンに入らないこと（＝堅実な流れ）で進みが速くなったことが類似していた、ということがあげられていた (c)。また、[ゲーム 2]で1位という結果となった理由として、「自分の殻に閉じこもって考えられる」オタクキャラや「絶対的な権力があり、しっかり物事を考えている」大統領の役どころとつなげる意見があった (h,i)。その一方で、傭兵役を演じた学生は、ゴール順では1位になれたが、総合では2位となり大統領に負けた理由として、「傭兵は大統領で雇われている立場だから」、と洞察していた (k)。

これらの洞察は、ルーレットの目によってゲームが進行する本ゲームでは、「ゲームの勝敗は偶発的に起こるものである」という認識が前提となつてなされているものと思われる。偶発的、すなわち、受講学生の意志でコントロールができない要因でゲームが進行すると思われるからこそ、「なぜこのようなゲーム結果になったのか」という理由を考える際に、考える手段として「役」の意味を説いたのではないだろうか。役はイメージである。イメージは本稿の1.2で示したように、曖昧なものである。曖昧だからこそ、因果関係で考える時に関与する自我の問題意識により、様々な筋を提供することを可能とする。そのため、上記の考察の内容は、その内容が「正しいか正しくないか」ということは問題ではなく、受講学生が、「そのように説く自我の状態であった」と理解することが自然であろう。

また、今回の洞察は、結果だけでなく「ゲームの流れ」という現象についても行われていた。すなわち、生じた「ゲームの流れ」と「結果」を結ぶツールとして、役と

いうイメージが洞察で用いられてたのではないかと考えられた。

そのように考えると、[ゲーム 1]でHが、「ギャンブルゾーンで自分達のチームだけ成功した」理由を、(自分たちのチームだけ)3人組となったから」としているが、これは、通常の理屈ではいささか飛躍したもの捉えられる。しかしその背景に、先述してきたような偶発的というコントロールができない状況と、イメージの存在があるとすれば、この論理的に飛躍しているという現象そのものが、意味を帯びてくる。

#### 4.2 偶発的な事象がもたらすもの

そこで、この偶発性についてbのコメントに着目して検討する。

bはゲイのペアが仕返しマスに止まった時に、通常なら一番お金が多いペアからもらうところを、一番お金をもっていないペアからもらったことについて、「このことに自分もみんなもそれほど違和感をもたなかったようだった」と述べている。そしてさらに、一番お金をもっていなかった役が今回はヤクザだったためヤクザからもらうことになったが、これがもし、警官などの役だったら「違和感が流れたかもしれない」と洞察を進め、「このように、後から考えたら不自然なこと、違和感をもつようなことも、その時の『偶発性』によって消されているのかもしれない」という感想を記した。

bのこの感想はつまり、偶発的な事象は、通常では論理的に不自然に思われる事象を違和感のないものにしたと述べたものである。このことを鑑みると、偶発的な事象は、「それが生じる根拠は不明ではあるが、生じた事象そのものは、その時のその場に適したものである」と理解することができる。そしてこのベースとして、論理的な整合性をつけるためには、通常は、因果関係という「一つの筋」で説明できることが求められるが、偶発的な事象が生じたという事態が、「一つの筋」を断裂させ、「あれもこれも」という複数の筋を許容させていることがあるのではないかと、という解釈が考えられる。

そして、ルーレットの目で進む数が決まるボードゲームでは、広義の意味では、偶発性の連続でゲームが進行していると捉えることができ、「ゲームの流れ」は、このように生じている。そのため、生じているゲームの流れをどのように読みとるか、個人によって異なるものとなる。

#### 4.3 ゲームの流れについて

受講学生の感想ではゲームの流れに関するものが多くあった。

たとえば、銀行マンの役を演じたjは、銀行マンを「お金の流れをつかむ」という役と考えており、「いい流れでゲームを終えたのはその結果」だとしている。また、ゴール順が1位となった傭兵を演じたkは、傭兵は「人

間の中で殺すことに長けて、(中略)訓練を受けているため、人と人がナイフなどで戦ったら一番強い。だから必ず一番になれると踏んだ」とし、実際にもそのような流れが生じた。それを「演じてみてじっくりし、トントン拍子でいった」と振り返っていた。このように、いく筋にも生じているはずの流れを、役との関係で読みとっているのは、3.1で考察したこととも重なる。

また、流れという事象そのものへの言及もあった。

[ゲーム I]でBは、ゲーム中の流れが変わったと思った時を示し、このことに対して「流れが変わるポイントが何か分からないが」とした上で、流れが変わることにより「どのような結果をもたらすか」ということそのものに面白みがあったとした。このように、流れを感じたり、流れが変わる瞬間を感じることもそのものは、「先行きの見えない状態」の中に身をおいていることでもあり、そのことが、遊びとしての面白みを誘発することになっているのではないかと考えられた。

しかしながら、この「先行きの見えない状態」に面白みを感じられたのは、本稿の方法の項で示したように、遊びとしての枠組みが明確にあるということが、根底には存在していたからではないだろうか。

「自由にして保護された空間」(Kalff,D.M 1970[1972])は、遊戯療法のみならず、表現の場において共通する概念である。本演習における枠としては、①教室という場所、②教員という見守り手、③ボードゲームというツール、④役を演じるという内的な枠、という4つの要因があった。そして、これらの守りがあったからこそ、受講学生が「先行きの見えない状態という曖昧な状態」に身をおくことができたのではないだろうか。そして、このような「状況に委ねる」という他律的な心性が、流れに乗りやすい状況を誘発し、進行したゲームの過程が「ゲームの流れ」として、受講学生に認識されていったと捉えられる。

#### 4.4 象徴的なイメージ表現がされた「地球再生会議」

「地球再生会議」では、役へよりコミットした様子が見られた。それは、大統領自らが、自分がリーダーとなることを宣言し、他のメンバーも意義なく了承してはじまったことからもうかがわれる。そして、見守り手が介入する必要もなく、受講学生が主体的に話し合いを進めていく様子も、具体的かつ実際的なものであり、臨場感を帯びたものであった。そして、全員の役割が決まり、これで終了かと思われた時に、引き続き大統領から「これからどのように地球を再生していったらいいか」という新たな問題提起がなされることとなり、他のメンバーも特に違和感を見せる様子もなく、話し合いが続けられていったのは、まさにゲームを超えて役にコミットしていたために生じたことであると思われた。そして、大統領が最後に、「人が集まれば村になる。村が集まれば国になる。国が集まれば星になる」という「宣言」は、大

統領役の学生個人の深淵なる心性から生じた、象徴的なイメージと見ることもできる。そして、このような表現が可能となったのは、役にコミットした中で進められた話し合いが、受講学生同士が互いに関与をし合った中で行われたものであったことにより物語性を帯びたものとなり、個人の内の象徴的なイメージを誘発することになったのではないだろうか。

#### 4.5 遊びにおける「役割」が「内的な枠」として作用することの意義

本研究では、表現活動の体験をより具体的な形で理解することを目的として、対象者である受講学生に『人生ゲーム』を役割を演じながら行ってもらった。

その結果、ルーレットという偶発性を誘発するツールにおいて、偶発性が連続する中でゲームの流れが生まれることになった。そして、これに対して受講学生は、ゲームの流れや結果について「なぜこうなったのか」という理解をするために、自らが演じた役のイメージを、理解の根拠となるように関連づけた洞察を多く行った。そして、最後の「地球再生会議」では、受講学生が役によりコミットし、見守り手の想定を超えた進行となり、創造的なワークが展開されることとなった。

その一方で、本演習の枠として、①教室という場所、②教員という見守り手、③ボードゲームというツール、④役を演じるという内的な枠、という4つの枠が存在した。

すなわち、遊びにおける「役」は受講学生の役へのコミットを促し、内的なイメージがより活性化することとなり、創造的なワークを成立させる「内的な枠」としての機能を果たし、受講学生が安心して自己を表現する器として作用していたのではないかと考えられた。

#### 注

- 1) 『人生ゲーム』は1960年に米国で発売された『THE GAME OF LIFE』を原型とし、日本版のものとして1968年に発売された。その後、現在(2018年9月現在)までに第7版が発売され、これまでにシリーズ商品を含め累計約1200万個以上が販売されている。このゲームは、「人生」に関する内容のマスルーレットの目により進んでいくものであり、その勝敗はゴール順ではなく、獲得した金額によるところが特徴である。
- 2) そのマスに書かれてある金額(3万円、5万円、10万円)をどこかのチームからもらうか、どこかのチームを1回休みにすることができるというマス。全127マス中、3マスある。

#### 文 献

- Kalff, D.M. 1970. 『カルフ箱庭療法』 河合隼雄監修、大原貢・山中康裕共訳、誠信書房、1972年  
 河合隼雄『ユング心理学入門』培風館、1967年  
 河合隼雄『青春の夢と遊び』岩波書店、1994年  
 前田重治『「芸」に学ぶための心理面接法』誠信書房、1999年  
 長岡由紀子・古谷学「表現活動に関する基礎的研究(1) -粘土による箱庭玩具制作におけるアンケート調査から-」『健康プロデュース雑誌』第7巻、第1号、79-84頁、2012年  
 長岡由紀子・古谷学「表現活動に関する基礎的研究(2) -表現作品をもとに作成された『物語』の検討-」『常葉大学健康プロデュース学部雑誌』第8巻、第1号、65-71頁、2013年  
 大塚義孝「全書のねらい」大塚義孝・岡堂哲雄・東山紘久・下山晴彦監修 丹野義彦編『臨床心理学全書5 臨床心理学研究法』誠信書房、2004年  
 Winnicott, D.W. 1971. 『遊ぶことと現実』橋本雅雄訳、岩崎学術出版社、1979年  
 安島智子『遊戯療法と子どもの「こころの世界」』金子書房、p.5. 2010年