

ビジュアル系

子ども・家族の

理解と支援



十二 寄木細工の臨床備忘録

見立て(2)

家族援助あれこれ

四〇数年の間にあちこちで学んだ知識や技術をもとにした寄せ木細工の家族臨床その補修をかねて見立てと手立てを見直しています

前回の見立ては「家族の流儀」からでした。今回は、問題とされるものへの「家族の対処」からの見立てです。

いつものように、マンガは作者の団士郎氏の許諾を得て木陰の物語と家族の練習問題から転載しています。

ある出来事によって生活に支障をきたし、かつ長引いている場合、家族はそれを“問題”と呼んで不都合の元凶と名指しする、これはよくあることです。

”問題“が生じたら、当事者も家族も解決にむけて努力しますが、その努力が報われないと苛立ちや怒りをつのらせますが、解決行動そのものは不思議と変えないものです。



診る

頭の切り替えが難しいのは、その背後に”問題”を理解するストーリーを始めとする三点セットがあるからだと思います。



“問題”の背後
の三点セット

- ① “問題”理解
のストーリー
へのこだわり
- ② 解決努力の
効果に目がい
かない
- ③ 解決行動に
おける家族の
役割の固定化

このセットを維持するエネルギーの供給元は、報われない努力・執拗な叱責・身勝手な回避・八つ当たりなどによるストレスがもたらす怒りです。

怒りが主役として居座ると、自ずと「怒りを活用するコミュニケーション」が飛び交うことになります。

役割の固定化



実際、怒りを使うと関係性とか場の支配は容易になります。怒りによる支配は、ある種の快感をももたらしめます。実際の葛藤や苦悩を曖昧にする働きもします。怒りには麻薬のような力があるため、その活用はクセになりやすいのです。



怒りの活用

- 一 関係や場を容易に支配できる
- 二 快感がある
- 三 かつとうや苦悩をあいまいにする

家族支援の目標は、なんとかしてこのセットの一角を崩すことです
(続く)。



- セット崩し
- 一 “問題”理解ストーリーの作り替え
 - 二 解決行動における家族の役割の変更
 - 三 怒りを使わないコミュニケーションへのスキルアップ