

## 制作者の主観的体験からみた箱庭表現過程

近 田 佳 江  
清 水 信 介

- 目 次
- I 箱庭療法の基礎的研究における課題
- II 本研究の目的
- III 調査方法と分析手続
- IV 2つの事例における制作体験の分析
- V 考察

### I 箱庭療法の基礎的研究における課題

わが国における箱庭療法の基礎的研究は1970年頃から始められた。それらの研究では、箱庭表現における玩具の種類やテーマなどを量的に分析し、その平均像を見極めようとする数量的・客観的データに関するものが多かった。その後、初期の基礎的研究の実施条件はあまりにも臨床場面と違い過ぎるという問題が指摘されるようになった。岡田(1984)は、基礎的研究を行なう上で「実際には、研究方法、研究における統計の問題、客観性の問題などと現実の治療との間に大きなギャップを感じ続けている」と述べており、また木村(1985)も「研究的試みは、その手続きや条件、方法を客観性の高いものにしようとするほど、実際の治療と遊離したものになっていくというジレンマを備えている」と問題点を指摘している。木村が指摘するように、対象者を増やせば増やすほど客観性が高まるというものではなく、それによってますます個が持つ特徴は見失われ、臨床場

面で行なわれている箱庭療法とは異質なものになってしまうという隘路がある。河合(1982)は、箱庭表現を法則定立的(nomothetic)な方法から見ていくことは可能であり、そのような接近方法による研究の成果を認めているが、箱庭療法は個人の治療を目的としているのであり、その意味においてあくまでも個性記述的(idiographic)な接近法が本質であると述べている。そして、「この両者を簡単に“統合”して考えることは難しく、両者の間には相当なギャップ」があり、それをどう考え研究してゆくのかは今後に残された大きな課題であるとしている。

そして、1980年代半ばから臨床実践に結びつくような研究の必要性が論議されるようになり、臨床場面における箱庭療法に近い実施条件を設け、そこで作られた箱庭作品を検討するという研究も試みられるようになった。平松ら(1998a)は、当面する課題として「心理療法としての、本来の箱庭療法という技法の本質に関わる研究が望まれるであろう」と述べ、さらに平松(2001)では、その課題の1つとして「箱庭を表現することによってクライアントにはどのような体験が生じているのか」に関する実証的研究の必要性を挙げている。また、弘中(1987)は、表現することがいかに治療の力動的プロセスと結びついていくのかを問題にしなければならず、表現することによって何が生じているのかという根本的な問題が残されている。表現することが治療をもたらすという治療機序を実証的に解

き明かすことは非常に困難を極めるが、それを回避する限り、基礎的研究は拡散していくばかりであると論評している。そして、このような問題に実証的にアプローチする姿勢をとり続けることにより、基礎的研究は核心に向かう収斂的性格を持つであろうと指摘している。そして、弘中は「その場合には、研究はもはや基礎的とは言いがたいレベルにあると言ってよいであろう」と結んでいる。石原(2002)は、「クライアントの表現とセラピストによる意味づけの間をつなぐものとして、表現の過程でクライアントがどのような体験をしているのか、また自らの表現についてクライアントがどのように感じているのかというクライアント側の主観的体験を積極的に取り上げていくような研究が必要であると思われる」と述べている。

このように、今日の箱庭療法研究における課題として、「箱庭表現をすることによってどのような体験が生じているのか」、「箱庭表現過程においてクライアントが自分の表現についてどのように感じているのか」などに関しての実証的研究の必要性が論じられるようになってきている。しかし、現時点ではこのような研究は極めて少ない。この方向に近い研究としては、平松ら(1998a)、平松(2001)、石原(2001)、伊藤(2004)が挙げられる。平松ら(1998a)、平松(2001)では、箱庭療法面接における面接者とクライアントの言語的応答の相互作用を評価するため「箱庭療法面接のための体験過程スケール」の作成を試み、心理療法のプロセス研究におけるその適用の可能性について考察している。しかしこれは、箱庭表現過程における制作者の主観的体験を直接扱ったものではない。また伊藤(2004)は、1回の箱庭制作の様子と自由記述から得た制作者の内観から、箱庭制作者がイメージとどのような関係を持っており、その関係は制作過程でどのように変化しているのかを検討している。石原(2001)は、ミニチュア玩具を

1つだけ選択して置いてもらうという課題箱庭から、制作者が何を感じているのかに焦点をあわせた検討を行なっている。石原の研究は、細密な視点から制作者の体験を追う研究として注目されるが、実際の箱庭療法の場合、複数の玩具を使用するため、もっと複雑な心的過程を経験していると考えられる。したがって、実際の箱庭療法に近い条件下での制作過程における制作者の主観的体験を検討する必要があると思われる。

著者らは、箱庭治療者の教育訓練として継続的箱庭療法を行なっていたが、その過程で生じた制作者の内的体験の変遷に注目するに至った(清水2002)。そこで、一定期間の継続的箱庭制作(以下、試行箱庭療法と呼ぶ)による調査を企画し、その過程における制作者の主観的体験を質的に分析する調査研究を試みた。近田(2003)は、そうした試行箱庭療法への参加者の中から3名を抽出し、彼らが箱庭制作過程においてどのような内的体験をしているのかを検討した。本稿では、その中の2事例を取り上げ、継続的な箱庭制作過程における制作者の主観的体験について検討する。

## II 本研究の目的

本研究では、10セッションからなる継続的試行箱庭療法における制作者の主観的体験に焦点をあわせ、表現をすることによって何が生じているのか、表現の過程で制作者がどのような体験をしているのかを探索する。

分析心理学理論および箱庭療法の臨床経験に基づいて構築された治療仮説では、クライアントが箱庭表現を重ねていくと、多くの場合、防衛が緩み、治療的退行が進展して、自己表現が深められていくと考えられている。臨床的事例においては、このような理解は主に箱庭作品の分析(解釈)からなされるが、クライアントの内的体験(主観的体験)の変

化を直接的に追ったものではない。そこで、本研究では、継続的な試行箱庭療法における各回の箱庭制作過程で制作者がどのような主観的体験をしているのかに着目する。また、箱庭制作を継続していった場合、制作者の体験がどのように変遷していくのかを縦断的に追って検討する。理論仮説によれば、治療的退行が進展すると、意識と無意識との交流が活発となり、箱庭作りの過程に意識的な意図を超えた要因がより強く作用するようになり、内的イメージがより豊かに湧き起こってくるのが予想される。本研究の試行箱庭療法における制作者の内的体験の変遷を分析した場合に、果たしてそれらのことを裏付けるような現象が認められるかを検討する。

以上の検討を通じて、箱庭療法の治療機序に関する実証的研究に些かの寄与をなせればと考える。

### III 調査方法と分析手続

#### 1. 試行箱庭療法の実施方法

試行箱庭療法の実施対象者は大学生である。まず本調査への参加希望者を募り、希望者に個別面談して調査についての詳細な説明を行ない、同意を得るという手順を踏んだ。対象者は、箱庭療法に関する知識や制作経験がない者とした。

試行箱庭療法は週1回の頻度で、10回行なわれ、各回の制作直後に面接が実施された。箱庭制作は通常の箱庭療法と同様の手続で行なわれた。各回のデータの収集方法は、以下の手順による。

- ①制作者が箱庭を作る全過程をビデオカメラで記録する。
- ②箱庭作品完成後、作品についての説明を求める。
- ③ビデオ録画を再生して、立会人と制作者と一緒に制作経過を見ながら、半構造化面接による面接調査を実施し、面接内容をテー

プ録音する。

なお、一連の箱庭制作に先立って「予備面接」を実施し、さらに10回の箱庭制作が終了した後は「振り返り面接」を行なった。「予備面接」では、本調査の概要について説明を行ない参加の同意を得るとともに、対象者の生活歴等について聴取した。「振り返り面接」では、10回の箱庭作品の写真を全て用意し、写真を提示しながら、制作体験を振り返ってもらった。面接は全て箱庭制作時の立会人が行なった。

#### 2. データの分析手続

面接データの分析は、質的研究のデータ処理の方法 (Emerson, Fretz & Shaw 1995) を参考にして、以下の手続で行なった。

- ①面接記録の逐語化とデータの加工：面接内容を録音したテープを全て文字に起こし、トランスクリプトを作成した。その際、プライバシー保護のための加工を加えた。個人が特定されそうな個所に関しては、削除あるいは事実に影響が出ない範囲で改変する加工を施した。
- ②データの文節化とオープンコーディング：上記の加工を施したデータを、エピソードごとに文節化し、語られた流れに沿ってエピソードに通し番号を付けていった。各エピソードごとに、語られた内容を整理して、そこに調査者の解釈、理解を盛り込みながら、エピソードを代表するコード名を付けていった。
- ③面接データと箱庭制作経過の対応表の作成 (表1)：対応表は、縦軸を時間軸 (制作経過) とし、横軸には「制作経過・質問」「語り」「コード名」「制作過程の映像」の4項目が配されている。「制作経過・質問」の項には、箱庭制作過程での行動や、面接者が行なった質問を記載した。「語り」の項には、②のデータを「制作経過・質問」列の時間軸と平行に記載した。すなわち、制作過程

表 1 箱庭制作経過と面接データ（語り）の対応表

制作経過・質問	語り	コード名	制作過程の映像
①鯉のぼりを左に置く。	弟の好きな鯉のぼりを見てこれだと思う。鯉のぼりから弟の好きなミニカーの救急車を連想した。テーマは特に考えていなかったけれど、鯉のぼりと救急車を置き始めてから、自分の家族のことだと思う。どんどんひらめいて置く。弟が好きな物を見ているようにした。	特定の玩具に触発されて家族を巡る思い、連想が動きだす (A 1-1)	(省略)
②救急車を左に置く。			
③弟人形と自分人形を左に置く。			
∴	自分人形は弟より大きくと思う。	弟と自分の間の関係性を玩具の大きさに付与 (A 1-2)	
∴	∴	∴	
「制作時の体験について？」	遊び感覚で作る感じではなく、自分の心から出てきたことを表わしたかったのだと思う。	箱庭作品が自分の心の表現であることを自覚している (A 1-29)	

における制作者の主観的体験の報告を記した。「コード名」の項にある（ ）内の英数字記号は、コード分類した際エピソードごとにつけた通し番号である。例えば、「A 1-2」ならば、前半の英数字「A 1」が「事例Aの1回目箱庭制作」を表わし、ハイフン以後の数字「2」は、その回に生じたエピソードの通し番号を表わす。

- ④「制作過程の映像」の項にはビデオカメラで撮影した制作経過の1カットが映像で示されている。これによって、各エピソードが箱庭制作過程のどの局面と対応しているかを把握できる。
- ⑤コードのグルーピング：表1に示された制作経過と面接データ（語り）を対応させながら、制作過程における経験の特徴ごとに各コードを分類し、各カテゴリーに名前をつけた。その結果、〔玩具を選択する際の経験〕〔砂箱に表現をする際の経験〕〔意識的にとっていた構え〕〔意図せず生じた経験、心理状態〕〔箱庭表現や制作体験に対する評価〕〔箱庭制作が日常生活に及ぼした影響〕という6つのカテゴリーが抽出された。〔玩具を選択する際の経験〕には、主に玩具を選択している時に経験していたことが含ま

れる。〔砂箱に表現をする際の経験〕には、選択した玩具を砂箱に配置する時に経験したこと、砂箱に表現したものを介して経験したこと、砂を使用した際に経験したことなど、主に砂箱に表現をする際に経験していたことが含まれる。〔意識的にとっていた構え〕には、制作時に制作者が配慮していたこと、こだわっていたこと、意識的なスタンスなどが含まれている。また、面接データから制作者のにとっていた構えが推測される場合も含まれる。〔意図せず生じた経験、心理状態〕には、無意識的な構えや志向、制作者の意識的な構え・志向とは別に意図せずに経験したことなどが含まれている。〔箱庭表現や制作体験に対する評価〕とは、制作時の経験そのものではなく、箱庭表現に対する満足度や制作時の経験を振り返ってみての評価などが含まれる。〔箱庭制作が日常生活に及ぼした影響〕には、主に箱庭作りが制作場面以外での心身状態に及ぼした影響が含まれる。

### 3. 箱庭制作過程における体験の分析

つぎに、事例Aおよび事例Bの10回にわたる箱庭制作の各回について、前述の6種の経

表2 事例A・1回目箱庭制作における体験の分析例（抜粋）

	玩具を選択する際の経験	砂箱に表現をする際の経験	意識的にとっていた構え	意図せず生じた経験、心理状態	箱庭表現や制作体験に対する評価	箱庭制作が日常生活に及ぼした影響
1回目 タイトル「祈り」	特定の玩具に触発されて家族を巡る思い、連想が動きだす (A 1-1)	父親と家族の関係が対極的な配置という形で表現される (A 1-5)	橋渡し機能を託した玩具を置き、父親の帰還への願いが表現される (A 1-12)	意識的な説明のつかない不思議な配置だが、取り替えられない必然を感じる (A 1-31)	箱庭作品が自分の心の表現であることを自覚している (A 1-29)	
	弟と自分との関係性を玩具の大きさに付与 (A 1-2)	玩具の配置の仕方に事態への思いや関わり方が表現される (A 1-7)	対立する世界に対して感じる暗さや恐怖心、自分たちの弱さなどが動物次元で表現される (A 1-14)	制作過程で（玩具を置くのに伴って、）その都度修正、変更が生じ、再構成を繰り返していった (A1-35)	ちぐはぐな表現であっても、自分の心に浮かんだことはこうなのだと思う (A 1-34)	
	自分の家族のことを表現しようと思った (A 1-3)	玩具の配置の仕方に父への思いや期待が表現される (A-8)	1つの玩具に多重の意味を担わしている (A 1-15)		やりたいようにして作ったが、ちぐはぐな作品なので満足度70% (A 1-37)	
	イメージの広がりが促進される (A 1-4)	対峙する領域に置かれた対照的な事物に制作者の感情や見方が投影される (A 1-9)	多重の意味を担わせて玩具を置く (A 1-23)		作品に自分の内面が反映されていると思う (A 1-38)	
⋮						

験のカテゴリーに属するコードがどのように生じているかを分析した。表2は、事例Aの1回目の箱庭制作過程における体験の分析の一部を例示したものである。なお、各コードを分類する際に発言内容が制作過程における体験とは異なると思われるコードの場合は（作品についての追加の説明をしており、「説明」と命名されているものなど）、表を作成する時点で除外している。

#### IV 2つの事例における制作体験の分析

つぎに、III-3の分析によって得られた資料に基づいて、事例A、Bの各回における制作体験の特徴を記述した。この分析結果は、面接における制作者の語りとコード名を引用しながら記述したかなり分量の多いものであるが、本稿では紙幅の関係上、簡略化した記述で報告する。

#### 1. 事例Aの制作体験過程

以下の記述で、「」内はAの語り（面接での体験報告）を示している。

##### (1) 事例Aの制作体験

1回目の箱庭制作「祈り」（写真1）では、Aはまず弟が好きな鯉職を棚に見つけ、弟のことを連想して彼が好むミニカーの救急車と鯉職を置く。そこから、自分の家族のことを表現しようと思い立ち、どんどん連想が動いて左下領域に母親、妹、弟と自分を登場させる。そして、家を出て女性と暮している父親を家族から離して置こうと思い、右上領域に家族の世界と隔てる境界線（鳥居）を置き、その向こう側に父親と女性を配置する。その際に、「お父さんの方は完全に後ろを向いているのではなく、微妙に違う」と感じていたと語り、父親人形の配置の仕方に父親に対するAの思いが反映されている。人形の配置の微妙な角度の調整に時間をかけ、Aの心情や願



写真1《1回目作品》 左下にはAの弟, 妹, 母親のほか, 祈る人形や家具。アーチ型の門の所にはAがいる。右上には父親と女性。父親が帰って来られるように小舟が用意されている。



写真2《2回目作品》 中央にドラゴン, 左側領域はジャングル。右上のビー玉の列は, さらに右上方向に向かっていている。上辺の動物たちの列は左に向かって進んでいる。



写真3《3回目作品》 右下から上辺中ほどへ人の河が流れている。ドラゴンとその背に乗る小さな女の子は骸骨のある世界に向かって叫んでいる。左辺側には, 家, 教会, 十字架がある。



写真4《6回目作品》 中央に卵と4羽のフラミンゴ。その周りに象, キリンなどの動物を4頭ずつ配置。動物たちの外周にビー玉を丸く配置。砂箱の四隅に梅の木, 紅葉, 風車など。

いを玩具やその配置具合に託している。ついで、左下と右上の2つの世界の間に橋渡しの機能を託した玩具（小舟）を置きたくなり、1人位しか乗れない小舟を鳥居の手前に置き、父親の帰還への願いが表現される。その後、「人間ばかりだから動物を置こうと思ひ…」ということで、突如アヒル、小鹿、兎、山羊が登場する。さらに、父親たちがいる領域にAたちに対抗するようにカバが配置される。これらの動物次元の表現に移ると、人間像だけによる表現段階では示されなかった感情が明確に表現されるようになる。また、2

つの世界が対立した関係にあることが鮮明に示される。さらに、制作を続けていくうちに心境が変化して、小舟をアヒル、小鹿などの小動物の方に近づけたくなったり、家族人形の位置を左下へ移動したりするなど、作品世界に新たな玩具が加わる度に、それまでの玩具の配置が修正、変更され、作品世界の再構成が繰り返された。制作をしながら、意識と無意識との相互作用が進展し、変化していく印象である。Aは、玩具を配置してみて、それがぴったりくるものかどうかを手がかりにして制作を進め、意識的な説明はできないけ

れど、表現に取り替えのきかない必然性を感じている配置も出現している。そして、2つの世界の対立関係が明確になってくると、その表現からフィードバックを得て「対立してばかりだったら寂しいから、真ん中に敵でも味方でもない中立を置きたかった。探していたら教会を見つけたので置いた」と語っているように、新たな展開が生じてくる。2つの世界の対立、葛藤に巻き込まれていない視点が出現し、それを象徴する教会と紅梅を上辺中央に配置する。そこから後の表現には、「家族が揃っているものが欲しくなった。探したら擬人化されたウサギ人形を見つけ、可愛いくてちょうどいいと思った」と報告しているように、それまで空白となっていた左上領域の木陰に現実の家族状況とは対照的な楽しそうなウサギ一家を登場させる。制作過程の終盤には、Aは表現し尽したという思いを持ちながらも、空白になっている領域には不足感を抱く。特に右下領域については、いくつかの玩具の配置を試みるが、しっくりしない感じのまま終わっている。

2回目箱庭制作「叫び」(写真2)では、前回棚にドラゴンがあるのを見つけたので、それを中心に作りたいと考えていたという。最初にドラゴンを砂箱中央に置くが、その際「何故か右向きにドラゴンを置くのがしっくりする」と思い、直感的な感じに従って右上向きにドラゴンを配置している。

ドラゴンとその周辺の表現をしながら、それとは次元が異なる表現も行なっている。上辺に沿って左方向に進む感じでシマウマとサイの列を並べていく。これについて、Aは「小さな動物が砂漠を並んで歩く感じを表わしたかった。動物たちはドラゴンのことを知らずに、何もない所を何かに向かって黙々と歩いている」と述べており、次元の異なる表現を並存させながら、1つの箱庭表現としてのまとまりも意識して作っていたようである。

その後、ドラゴンが向いている前方に赤い

ビー玉を並べていく。これについて、Aは「これは、火というか、何かに向かう道のようなのだが、何に向かっていいのかよく分からない」「ドラゴンを導いているのでもないが、何かとても重要なもの」「ドラゴンを応援している感じ」「ドラゴンとビー玉は一緒でもないけれど、味方同士みたいな」と語っており、この火、あるいは赤い道は何か非常に重要な要素であることを確信している。しかも強く迫力のある赤色で表現されるべきものだということを明確に感じている。それは「火」や「道」というように意味を限定できないものであり、そこに多重の意味が付与されているようである。

ビー玉が向かう対象については、「火の先に何かを置いた方がいい感じがしたけれど、何を置くかがよく分からない」「ドラゴンが吠えている先に何かある感じで、ビー玉もそこに向けて置いた。けれどそれが何かよく分からない」と語っており、何かは確かに“そこにある”という感じを経験していることが窺える。しかし、いくつかの玩具を用いてそれを表現しようと試みるが、いずれもぴったりするものとはならず、的確にイメージ化し得なかった。

制作過程の後半になると、何も置かれていない空白領域が気になっている。「右下のスペースが空きすぎなので置きたいのに、全てが合わないような気がして、悲しい感じだった。いくつか試みたが、ただごまかしているような気がしたので、止めた」と語っているように、適切な表現が得られないまま制作を終えている。

今回の箱庭制作では、Aは自分の中にある感じに根ざして表現しようとする姿勢で制作をしているが、その感じをイメージ化しようとして特定の玩具を選択したとしても、その玩具や配置がしっくりこないと感じる場合には、簡単にはそれを採用していない。このように、Aは自分が感じるものに対して忠実で

あり、多彩なイメージの中から自分の感覚とぴったり符号する表現を追求する姿勢が認められた。

右下領域については、まだ「そこに何かがある」という感じは弱く、何かが確かに“そこにある”という感覚を頼りにドラゴンが向かう対象を探している場合とはやや異なるようである。

3回目箱庭制作は「河」(写真3)。2回目の箱庭制作後に、箱庭のドラゴンが夢に登場して助けてくれたと報告する。箱庭制作と内界のイメージの動きとが連動していることが推察された。Aは夢に登場したドラゴンに親近感が湧き、ドラゴンを中心に作ろうと考え、それを中央付近に置く。右上領域には、氷のような印象を与える玩具を使って海底の世界を作っていく。そこは「海底に違う世界があるような感じで、水が流れて息もできる」異界のイメージである。氷のような玩具を守る感じでその近くにヒンズー教の神像4体を並べると、海の底の表現が少し崩れ始める。海の底を意識しながら、玩具を配置してみてもじっくりくるかどうかを吟味して、そぐわないと感じると玩具を取り除く。しかし、花を置いた時に、「海じゃないと思ったが、合っていれば海でなくてもいいかな」と思い、海底にこだわらない方向に気持ちが変わっていく。その後、ドラゴンの周囲に置く物の取捨選択を重ねるうちに、ドラゴンと4体の神像が向き合っていることが対抗的に感じられて抵抗が生じ、氷のような玩具の周りに4体の神像を円形に配置するように修正する。

ドラゴンと右上領域の世界の表現が一段落すると、その後に連想が浮かばない状態が生じている。その際の経験について、Aは「この時点で煮詰まっていて、人を乗せたらイメージが膨らむかと思って人を登場させた」と語っているが、ドラゴンの背に乗る男性を導入することによって、イメージ世界での膠着状況の打開を図ろうと試みる。ここでは、

次元の異なる要素を導入するという、視点の転換が生じている。そして、男性像の導入後、イメージの展開が生じ、ドラゴンが向かう対象の輪郭が少しとらえられるようになる。「男は一緒に戦う感じで手を挙げている。右手を挙げて戦う時点で、ドラゴンが向かうのは得体の知れないものという感じがした」「男の青い服から団地のイメージが浮かび、無機質な感じの家を置いた」というように、男性像の導入を契機に、ドラゴン側には少し日常的、現実的なものが加わり、氷のような玩具を中心とする世界の方は「得体の知れないもの」とイメージされる。この新たな展開の後、墓、教会、十字架を導入し、他の玩具の表現と合うかどうかを判断基準にして玩具を付け加えたり、撤去したりすることが繰り返される。また、墓の導入と連なって、右上世界の中心にある氷のような玩具の上に髑髏が置かれ、右側世界が「死者の国」というイメージに変化する。これはA自身が予想もしなかった展開であり、「最初は清らかな感じのものを考えていたが、骸骨を置いた後変わっていき、自分でもびっくりしている」と驚きを表明している。この展開によって、左右2つの世界は次元を異にするものとして区別される。最後に、河によって2つの世界の境界を作るが、その際ドラゴンに乗る男性を取り替えたくなり、「未来がある感じの」少女に変更する。その辺りの制作体験について、Aは「ドラゴンの世界と骸骨の世界の間に河を置こうと思って、死んだ人々が流れている河(筆者注：人間の進化の流れ)を作りたいと思った」「河はドラゴンの世界とこちらの世界を隔てる境目で、どうしてもドラゴンはいれない、越えられない世界」「ドラゴンと人間は一体になって叫んでいる。右の世界へ行きたいが、そこは遠くてあまりに世界が違う」と語っている。

4回目箱庭制作は「最後の晩餐」。来室前、ポーッとしている時に、神様が一杯集まって楽しく食事をしているイメージが浮かんだと



いう。それを砂箱の中央に作り始める。神様たちの表現が一通り終わると、「神様の世界とそうではない世界の区切りをつけたくて門を置いた」「門は4隅には絶対置きたいと思ってた」という。門となる玩具を探す際、門そのものではなく、十字架や鳥居など自分が表現したい機能を担うと思う玩具を選択する。その後、門までたどり着いた死者を置いていく。「死者は、違う場所で死んだのかもしれないが、同じ時にたどりついた人」「彼らはこっちの世界で死んで彷徨って門にたどり着いた感じで、入りたいが、入ったら変わってしまう」というようにイメージが明細化される。最初は死者たちを領域ごとに国や宗教別で分けしようとしたが、後の方になるとそれぞれの死者の背景や共通点などがより細かくイメージされ、明確化されていく。さらに、神様の世界との仲介役的存在を置きたくなりそれらを配置しているが、これにより作品世界全体のストーリー性がより詳細になっていく。「門の前に何か置かないと、門に集まってきた人たちは中の世界がどういう世界なのか分からない。門の前に誰かがいると、少しは分かるかなと思った。……門の前にいるのは人を追い払おうとしているのではなく仲介役のような怖くはない存在。人々は結局最後に門の中に入り、各門と関連する神様と一体化するのではないか。例えば十字架の側の人だったらマリア様と一体化しちゃうのかな」と語っている。

5回目箱庭制作は「秋の収穫祭」。Aは前2回の制作の時からずっとピエロを置いてみたいと思っており、関心のあるピエロを選択する。ピエロを複数で使いたいと思い、輪になっている感じで配置する。さらに、普通の人間ではなく、小人などの不思議なものを用いて非現実的な世界を作ることを思いつき、自分の中から湧いてくるイメージ、連想に従って、踊る者と演奏をする者をそれぞれ円形に置いていく。踊っているイメージから「森の中」

を連想し、樹木を配置する。その後も、新たな人形が加わるたびに玩具の配置具合を吟味、調整することを繰り返す。一部の輪でその構成内容が変化すると、その変化が他の輪にも広がり、それまで統一してきた4人ずつの輪という原則が変更され、制作過程に新たな展開が生じる。今回の箱庭制作について、Aはどこに何を置くのかを迷うことなく決められたと語る。また、最初の頃の回では重い感じの作品になってしまったが、今回は一番明るい作品となり、今回と前はよいと思う物をすんなり置いて、以前と比べると違うなと思ったと語っている。

6回目の箱庭作品は「始動」(写真4)。この回には、以前から可愛いので使いたいと思っていたフラミンゴ4羽をまず中央に置く。次いで、フラミンゴの周りを4頭の象で囲む。その後も、4つで表わす構造がよく思えて、キリン、牛、シマウマを同様の構造で配置していく。その際、どうしても円のバランスをとりたいと感じ、牛を上下、左右の十字型に配置している。玩具4体と円で構成される表現には“絶対にこれで”という思いが伴ったという。陸上動物を配置した後に、人間も入れたいと思い、4人の裸の赤ちゃんを動物の間に置く。さらに、カメや魚など水の中に棲む動物をそれまでに作り上げた表現の中に加えていく。その辺りの制作過程では、自分の中から浮かんでくるものに従って配置具合のバランスに留意するとともに、系統発生的な順序や関係などを意識して玩具を配置している。また、上述の制作過程において、中心部分の表現について何度か推敲を重ねていたが、最も中心にくるものとして卵を置く。その後、配置した動物の外周をビー玉で丸く囲んでいく。その際の体験について、Aは「最初の方は、自分の思うままに作るという、無我夢中みたいな感じだったが、ビー玉を置いている時はそういう感じとは違って、本当にボーッとこの感じだった。ボーッとしながら

も、秩序を持たせたいとか、左右対称にしなければと思って置いていた」と語っている。これは、一時的に意識水準が低下し、退行状態にあったと考えられる。しかし、最後に砂箱の四隅に花などを配置する時点では、ポーッとする感じは消失していたと報告しており、そのような意識状態は長く続くものではなかった。

今回の制作体験について、Aは「前は賑やかで楽しい作品が出来て自分でもすごいなと思ったが、素直に嬉しいと思えず“これでいいのかな?”と語っていた。今回は制作後も安心感があり、一番満足した。暗い作品ではないし、前回は不安はないし、“やったな!”みたいな満足がある」と語っている。今回の制作では、円状に構成することだけに専念していたようで、作品内容の説明に関しては「自分でもよく分からない」と述べている。この箱庭作品には、意識的には捉えられないものの表現が多く含まれているようである。

7回目箱庭作品「村」では、6回目までの作品とは一変して、比較的現実的な表現を含む昔の日本の村を作る。玩具選択の仕方も変わり、日本の風景に合う玩具や作品場面が現実的な雰囲気になるような玩具を使用することが増加している。前回までは、内界の動きにゆだねるような制作姿勢であったが、今回は現実的な連想、判断に依拠しながら、そこに自分の中から生じてくるものもある程度取り入れるような制作姿勢が窺われた。

左辺中ほどから右辺中ほどにかけて川を作り、川の上側領域と下側領域を2つの橋で結ぶ。川の上側の領域に日本の昔の風景を表現した後、川の下側領域の表現に移る。川の下側領域については、下辺左に鳥居、地蔵、墓などを置いて作り始めるが、空白領域になっていた下辺中央と下辺右領域の表現が定まらず停滞する。その際、Aは川縁の石を並べながら右下の表現を思いつくの待っている。

その後、ようやく鶏の飼育小屋を置くことを思いつき、それを表現している。下辺中央の空白領域については、焚き火を囲む村人を置いたが、その際「人を置きたいのか、何を置きたいのか分からなかった。子どもを置きたかったが、子どもっぽいのがなく、村人としてこのままでいいかと思った」と語っている。

6回目制作までのAは、1回目と2回目の右下領域への関わり方に典型的に見られたように、色々な玩具を配置してみてそれらが自分の内的イメージにしっくりする玩具かどうかということを手がかりに表現の推敲を繰り返していた。しかし、今回は、玩具を入れ替えて試すこともなく、配置に至る前の段階で連想やイメージを却下している。下辺中央の村人の表現の場合でも、玩具を配置してぴったりくるかどうかを積極的に吟味しようとはせず、曖昧なままに終わらせている。ここまでの制作過程では積極的に表現をしようとする姿勢自体が弱かったのではないかと考えられる。しかし、制作過程の後半に入ると、「上の方に何か違う生き物がいたら面白いなとパッと思いついた。それで、鬼みたいなものを見つけたので置いた」とのことで、右辺中ほどの樹上に鬼、左上隅の家の屋根に大黒という非現実的な像を配置している。それ以前の制作姿勢が突然変わって、それまでの作品世界とは異質なものが取り入れられる。

8回目箱庭制作は「愛情の泉」。7回目制作の直後、胸がよどんだような感じがして眠れない状態が生じている。Aは、このような状態が生じたのは、前回の箱庭制作がうまくいかなかったからではないかと思ひ、最終回はよい状態で終わられるようにしたいと考えて、今回は自分が納得できるような制作をすることを強く意識していたと語っている。そのような気持ちから、「何を作ればいいのかを考え、泉のようだが水ではなく愛情があふれているような泉を作りたいと思いつき、これは決まっていた」という。最初は砂箱中央に

泉を置き、その泉の周りに対照的な関係にある人びと（男と女、母親と赤ちゃん、お爺さんとお婆さんなど）を向かい合うようにして円形に配置する。その円の外側に、「意味的に対立するもの」という法則性に基づいて（草食動物と肉食動物、猫とネズミなど）対極的なものを円形に配置していく。さらに、「まだ寂しい気がしたので空いている所に花や木を置いて、円をもっと大きくしたいと思った」という。泉の周囲の円が完成すると、砂箱の四隅に動物とその棲家を置くことを意図して人と家、鳥と巣、魚と海、虫と木を配置する。

現実的な判断基準が優位に働いた前回と比べると、今回は6回目以前のように自分の中に感じるものに基づいた制作姿勢も窺えるが、意識的な意図もかなり働いている。今回は最終回のことを意識して、6回目制作の後のようにすっきりした気持ちになることを求めたという。「いいふうにならせたかった気持ちが強くて。気持ちに正直にも置けるが、そうしてばかりいたらドンドン暗くなっていくかもしれないと思った。別に、作ったものが嘘というわけではないが自分の中で前向きに作りたいという思いで作った」とAは語っている。彼女の中には、「明るい表現をしたい気持ち」と「それは嫌だという気持ち」の2つがあったが、その時に経験している葛藤の力関係に委ねるよりも、意図的に「明るい表現をする」方を選んでいったようである。

9回目箱庭制作は「冒険」。この回、Aは「前回の制作後、自分ではよくできたと思ったのに、その後具合が悪くなった。疲れを感じ、胸が気持ち悪くなった。作った後に少し具合が悪くなることは今までにもあったが、先週が一番ひどかった。先週は意識的に“こうするんだ”という感じで置いたから、無理したのかなと思った」と語り、意図的な箱庭制作の仕方が自分の心身状態に影響を及ぼしていることをある程度自覚している。Aは自分の内界から生じてくる未知のものをどう受けと

めればいいのかという不安を感じており、前回の意識的・操作的な制作姿勢は、この不安に対する彼女なりの対処であったと考えられる。しかし、それではうまくいかないとも感じたようである。そして、Aは「自分だけでは分からないので、いい機会だからここ（箱庭制作）で見なければ駄目かなと思う。残り2回のことを思い、意識的に作るのはやめて、この場に臨んだ時の思いに任せるようにした」ということで、再びその時に経験する心の動きに従うような姿勢で制作に臨んでいる。

制作を開始して、最初に船が目に入ったので船を置くと、そこから連想が広がり海や陸が作られた。現実的な海や森の場面を作り、貝や魚など、作品世界がそれらしい雰囲気になるような玩具の選択の仕方をしており、現実世界との一致性を重視する制作姿勢が優位であった。今回は、短い制作時間で終わった。「あまり入り過ぎたくないという思いもどこかにあった。思いついたものをあまり頭で考えないでどンドン置いていったら、こんなに早く終わってしまった」ので、それに対して「いいのかな」と、戸惑いを覚えている。

10回目箱庭制作は「お城」。最初に目に入った城を上辺中央に置くと、そこから外国の町という場面設定で次々と連想が広がっていく。この回も、8回目と同様「城というと、高い木がイメージされるから」「風車も外国っぽいと思った」など、作品世界がそれらしい雰囲気になるような玩具の選択をしながら外国の町が作られていく。外国の城や町という設定の中で連想が広がり表現を行っていたが、制作過程の後半になると、作品世界とは異質な非現実的、幻想的な動物が登場する。城の入り口から下辺中央にかけて伸びている赤い絨毯という連想が湧き、ユニコーンを選んで絨毯の上に置くが、最後にユニコーンと取り替えて小さいドラゴンを置いて箱庭作りを終える。Aは「最初、ドラゴンを出すつも

りはなかったのだけど、結果的にドラゴンが一番真ん中で、中心のような感じになったから何か不思議」だと語っているが、ここでは意識的な意図を超えた要因が働いて玩具が取り替えられたように思われる。

## (2) 事例Bの制作体験

1回目箱庭制作「田舎」では、Bは予め作るものを考えて臨み、また表現の際に“絶対にこの玩具を使って”というような強い志向性が認められた。しかし、その一方「家の裏が開けられる箱のようになっているので、そっちの方が（記録用ビデオ）カメラから見えないように置こうと思った」と見栄えを意識したり、制作と関係のないことに連想が向かったりというように、制作に没入しない面も時々認められた。この回の制作でAが一貫して重視していたのは、現実性、論理性であった。玩具間の大きさの釣り合いにこだわったり、「水車は川に面していないと変だと思い、置き場所に迷った。水車と水面を近づけようと苦慮して川の修正をした」「水車がこの状態では回らないと考えて回るように向きを変えた」というように、細部にまで論理的に筋の通った表現を求め、現実的であることを重視する姿勢が強かった。論理的整合性や矛盾のないことを重んじ、つじつまの合わないものは除外しようとする傾向が強く、それは玩具選択の面にまで及んでいた。このように、制作過程全般にわたって意識的判断が優位なあり方が認められたが、一部の表現では「何故か鷺の雛の方が良かったので」というように自分自身でもよく分からない理由で玩具の変更を行なう場合も見られた。

2回目箱庭制作「恐竜時代」でも、前回と同様に玩具間の大きさの釣り合いを吟味して玩具選択をする傾向が見られた。この回は、白亜紀の恐竜のいる世界を作っていく。今回は「瞬間的に浮かんだものをパッと選びパッと置く感じだった」とBが語っているように、

直感的判断に従って作っている。また、「恐竜には岩に乗り上げて行きそうな勢いのあるポーズをとらせたかった。小さい恐竜は何かから逃げ回っていたり、何かを襲っていきそうな感じで置いた」「蛇が動いてきて、恐竜に出会って口を開けている雰囲気 で置いた」などのように、玩具間に関係性や動きを感じている箇所が見られた。この回は1回目よりも作品世界に没入し、表現を生き生きと実感しているようであった。

3回目箱庭制作は「浜辺でファンタジー」。海と砂浜にさまざまな人形が置かれる。制作開始時は現実的、日常的な海辺の表現を目指し、前2回で見られた現実的であることを重視する姿勢が引き続き認められた。しかし、制作過程の途中で鉄腕アトムを見つけ、それを作品世界の中に導入したのを契機に、作品内容が空想的な世界へと変化していく。現実的な表現から離れたことによって、現実性を重視する制作態度が緩み、自分の中から浮かんでくるものを制限することなく制作する態度へと変わっていく。「今までは意識的に現実的なものを作ろうとしていた。違うものを選び浮かべても、それを切って現実でありそうなものしか選ばなかった。しかし、今回は本当に思いつくままだった」と語っているように、自分の中から浮かんでくる非現実的な内容の連想を切り捨てないで、それに従って表現しようとする姿勢に転じている。これによって連想が活発化し、作ろうとする場面にふさわしい玩具を次々と配置しながら、人形たちの動きを生き生きと展開させる。さらに、動きだけでなく、作品にストーリー性を感じているようで、表現への関与の度合いは強まっていく。ところが、自分の中から生じる連想に従って制作を続けていくと、「今までとのギャップのせいか、楽しそうな感じだが、“ん？”という感じがある」と、自分がなした表現に戸惑いを経験するようになる。それまでの論理的に表現する態度を緩め、自由に表

現するようになると、意図しない表現が生じ、それへの違和感を経験している。

4回目箱庭制作は「牧場」で、7人の小人と白雪姫が家畜を飼育し、牧場を経営している。この回の制作について、「いつもは配置を後で変えて意味をもたせようかなということがあったが、今回は何の意味もなく適当にポンポン置いている」「何故小人なのか自分でもよく分からない」と語り、洋風の世界に和風の地蔵を配置するのはミスマッチだと思いつつ、何故か地蔵を見つけて置きたくなり使ったとも語っている。何故そうするのか意識的意図がはっきりしないところで表現しており、制作開始時から、自分の中から浮かんでくるものを許容する姿勢が一貫して窺われた。また、特定の玩具の置き方については、絶対にこうしようという思いが強く働き、それに従って表現をしている。しかし、意識的な意図を超えた表現が生じたことに対して、「柵をつける意味があるのかと思いつけたり、何故小人と人がいるのか、クマがシーソーに乗っているのかと思った。お地蔵さんは自分でも首をかしげながら持ってきた」「小人はじっくりきそうだが、何か違うような“ん？”という気持ちはある」「置く時、選ぶ時、手にとる時、完成して見た時、全てに“ん？”という感じがした」と何度も違和感を口に出している。これは自分の行動を論理的に説明できないための違和感であり、前回の制作時に経験した違和感と同種のものと思われる。今回は自分の中から浮かんでくるものに従おうとする態度が最初から優位のため、前回以上に違和感を覚えることが多かったのであろう。

5回目作品「砂漠の休憩所」になると、1回目と同様の制作姿勢に戻る。作品は、砂漠の中のオアシスで、左下領域に湖。Bは自分の表現には筋が通っているか、現実にあるかということが気になったと語っており、現実性を重視する意識が窺われる。外的現実

と細部まで合致する玩具でなければ使わないという不自由さも認められた。1回目の制作では、現実的な表現を重視するあまり、現実にはどうなっているのか判断できない曖昧な物は置こうとしなかった。しかし、今回は論理的な判断で表現できない部分を切り捨てずに、「実際のオアシスにある木を知らないので自分の中で思っているヤシの木を選んだ」「砂の上からああいう草は生えているのだろうけど、どうなんだろうとずっと考えていた。じゃあ芝か？とハテナだったが合っていたら置き、合わなかったら却下と考えていた。手に取ってみると変だと思ったが、置いてみるとそんなに悪くもない感じがした」と語っているように、想像に基づいた表現で補い、それを作品の中に盛り込んでいる点は1回目の制作の仕方と大きく異なっている。この回の作品内容は、1回目の作品とは違って身近な世界ではないので、論理的判断に依拠しようとしても判断がつかない箇所が当然出てくる。

3回目、4回目の箱庭制作において、非現実的な世界の作品を作り、自分の内面から生ずるものに従って表現する傾向が強まりつつあった。今回の作品はそうした傾向がさらに発展したところで登場したテーマであったと思われる。

6回目箱庭制作「お花畑」では、初めはA地方に実在するヒマワリ園をモデルにして作品内容を構想していたが、実際には現実的なものを重視する制作姿勢は見られなかった。むしろ、自分がひきつけられた玩具を、自分の想像の中の法則性(Bによると「ドラミちゃんはヒマワリと同じ色だからヒマワリの所に置くという自分勝手な法則」)にしたがって配置し、連想のおもむくままに表現をするなど、自分の中から浮かんでくるものに従おうとする姿勢が優位であった。この回は、「大の男が花となると、ちょっと恥ずかしい気持ちがありながらも置いた」と言うように、普段の自分の在り方とは相当かけ離れたものを表現し

ており、意識的な意図を超えた要因が関与している表現であったと思われる。3回目、4回目の箱庭制作でも非現実的な内容の表現が見られたが、その際には説明のつかない表現に対する違和感や抵抗感が生じた。しかし、今回Bは「ファンタジックな人形に抵抗はなく楽しんで置いていた」と語り、むしろ「現実的なものを入れなくてよかった。入れない方が気持ちや和み豊かになる」と述べている。

7回目箱庭制作は「夏の思い出」で、故郷にあるD湖の風景を作る。この回には現実性を重視する姿勢が再び強まる。前回の箱庭制作では退行が進展し、内界の表現が展開されていたが、今回はそれへの抵抗が生じたのか反対の方向へと反転してしまったような印象である。現実にある風景を再現しようと記憶をたどって作り、山や川なども現実の地形を忠実に表現しようとしている。外的現実を忠実に描写しようとする気持ちが強く、何が何でも記憶に頼って再現しようとしている。

8回目箱庭制作「和風庭園」では、彼の兄が描いた鳥居や家のある絵をモデルにして、それに自分の連想を追加して箱庭制作をする。その際、「変な風にしたら兄に失礼かな」「これなら許されるだろう」「兄ならどう作るか」などと思いながら、自分が兄に代わって兄の絵に追加表現をしているかのような姿勢で作っている。そこでは、兄の絵のイメージに従おうとする意識が働いており、制作の仕方がある程度絵のイメージに拘束されていた。しかし、制作を続けていくうちに、兄の絵のイメージに沿わない表現が次々と顔を出し始め、ついに途中から「兄は兄で俺は俺だし同じには作れないから自分の考えた通りに作るのが一番かな」と思って、兄の絵に従うことを放棄する。そして、その後は自分の中から浮かんでくるものに従って、「変だ」と感じる表現には修正を加え、その時の感じや連想にまかせて表現している。

9回目箱庭制作の「草原の仲間たち」では、

作品世界で生じうる事態を想定し(「キリンは木の葉を食べるので木の周りに置いた。また草食動物は単独だと襲われるから身を守るため群れると思うのでまとめて置いておこうと思った」)、現実性を重視した配置の仕方を多用しているが、突然連想がひらめいて、それまで考えていなかった構成を思いつき実行するという動きも見られ、自分の中から浮かんでくるものに従って表現しようとする姿勢も混在している。以前の箱庭制作では、このような混在には違和感を経験していたが、今回は違和感は語られなかった。Bは自ら以前の制作の仕方を顧みて、「以前はレベルの高い凝った作品を切羽詰まりながら制作していたが、今回は切羽詰まった感じで作っていたわけではなく、気楽にリラックスしていた」と述べている。今回は高望みをして無理するのではなく、出来たものをそのまま肯定でき、何も操作を加えようとは思わず受容できたようである。彼は「非常にリラックスして作り、不満もないし、今までになかった経験で、新鮮だった」と語っている。

10回目箱庭制作の「昔ながらの風景」では、最終回であることを意識して、予め制作するものを考え準備して臨み、1回目とほぼ同じ内容の作品を作る。今回は、これまでの箱庭制作の中で何度か作りたいたいと思いながらうまく出来ないだろうと思って諦めてきた「畑」の表現にも取り組み、試行錯誤の末に完成させる。1回目の制作で論理的矛盾のないようにと表現に苦慮した水車の表現については、「水車は水が関わってなきゃいけないかなと思ったが、今回は特にそれを気にしないで置いた」と言うように、以前のように論理的な整合性こだわらないで制作している。

## V 考 察

### 1. 2事例における箱庭制作過程の検討

まず、事例AおよびBの箱庭制作過程につ

いて検討する。

### (1) 事例Aの制作過程

1回目の制作では、Aの心情が作品世界に鮮明に投影されている。分断された家族状況、父親の帰還への願いなど、彼女が家族に対して抱く感情や心理的距離が、家族成員を表わす人形の大きさの違いや配置具合によって表現されている。また、小動物を用いた表現が登場する段階になると、自分たち家族と父親たちの領域が対立した関係にあることが明確に表現され始め、それ以前の間人像だけによる表現段階では示されなかった感情がより明瞭に表現され始める。玩具を配置してみて、自分が抱いているイメージにそれがぴったりするかどうかを手がかりにして表現を進め、意識的な説明はつけられないが、その表現以外には取り替えのきかない必然性を感じている配置も生じている。また、「カバは生き物なんだけど、あっちの世界の心の中みたいなの。怖いよ!」「来るな!」みたいな感じ」「2頭のカバは別ものではない。一緒かどうかは自分でもよく分からないが、カバは父親自身なのかなと思う」などと語り、1つの玩具に多重の意味を感じている場合も認められた。その場合、選ばれた玩具は単なる「カバ」としてだけでなく、多義的な象徴として機能している。

2つの世界の対立が明確に表現された後、その表現からフィードバックを得て、新たな展開が生じてくる。すなわち、対立、葛藤に巻き込まれていない中立的な要素が出現するのである。そこには、表現をすることによって、制作者と作品の間の対話、意識と無意識(自我と内界)との相互作用が進展し、表現がさらに深められ、展開するという過程が認められる。

初回の箱庭制作から、Aは内界志向的な態度で「内界の動き」に意識を向けそれと関わりを持ちながら表現をしている印象である

が、2回目箱庭制作では、前回以上に内的イメージにじっくりくる玩具を積極的に探している。最初に置いたドラゴンも直観的な感じに従って右上向きに配置している。ドラゴンが向かっている右上領域の表現に関しては、何か確実に“そこにある”という感覚を手がかりに、それをイメージ化しようとして積極的に探索する姿勢が見られる。この取り組みは、フォーカシング理論を援用して述べると、フェルトセンス(felt sense;前概念的体験)にぴったりする言葉やイメージを探そうとするプロセスに匹敵すると思われる。

また、ドラゴンとビー玉が向かう右上領域の対象をイメージ化しようとする取り組みや右下の空白領域への取り組みに見られるように、内界の動きと関わりを持ちそれを表現しようとする局面には様々な位相がある。イメージとして表現可能な場合と不可能な場合との違いは、内的感覚(内界の動き)との関わり程度の違いによると考えられる。

3回目箱庭制作に先立って、Aはドラゴンに助けられる夢を見る。そして、3回目にはドラゴンを中心にした箱庭制作を試みる。あたかも2回目に把握できなかったドラゴンが向かう対象に取り組むかのように、右上領域の表現を進める。ドラゴンと右上世界の表現が一段落すると、連想が浮かばない停滞状態が出現するが、ドラゴンの背に乗る男性像の導入を契機にしてイメージの展開が生じる。それまで未分化であった世界が二分されて、ドラゴンと得体の知れないもの(向かう対象)という関係性がある程度明らかになる。さらに、その後右上世界が「死者の国」に変容し、ドラゴンがいる左側の世界とは次元を異にするものとして区別され、その境界が表現される。上記のような過程を経て、前回把握できなかったドラゴンが向かう対象をイメージとして表現するに至っている。これは、Aが箱庭表現を進める過程で、意識と無意識の交流が促進され、意識の関与が深まり、内界にあ

るものをイメージとして把握できるようになったことを示している。なお、3回目箱庭制作に先立って見た夢と2回目および3回目の箱庭作品の内容には繋がりがあがるが、これは箱庭制作と内界のイメージの動きとが連動していることを示唆している。田嶋(1992)によれば、イメージ療法が首尾よく進むと、クライアントのイメージはいきいきと動き出し、治癒に至るイメージ体験の流れが生起する。そのようなイメージの動きは、クライアントが意識的・積極的に作りあげたものではなく、イメージ界に「受容的・探索的な心的構え」を向けることで自然に生じる「イメージの自律的運動」であるという。1回目の箱庭制作から、Aは自身の内界の動きに対して受容的・探索的な態度で関わり表現に臨んでいたと思われる。彼女の箱庭制作過程では、自分の中から浮かんでくるものにゆだねようとする姿勢での表現が展開しており、田嶋の言うイメージの自律的運動と類似の現象が生じていたと思われる。

4回目箱庭制作の直前に生じた神様たちの食事のイメージは彼女の内界から自発的に生じてきたものである。それは、テーマ的には3回目作品の右側世界との繋がりを感ぜさせる。この回には、制作をしながらイメージ内容が明細化され、表現にストーリー性を感じている。Aにとって、箱庭作品が単なる玩具の寄せ集めではなく、イメージが物語となって流れ、その一場面を表わしたものとなっている。箱庭のイメージがそれ自体で自律的な動きを示している印象である。

5回目では、以前から関心を抱いていた玩具であるピエロを選択し、それを複数用いて円形に配置することを思いつく。さらに、そこから連想が次々と発展して小人が登場する非現実的な世界を構成していく。その過程では、玩具の配置具合を吟味し、調整を加えながら、いわば箱庭作品と対話を重ねながらイメージ内容の明細化がなされている。

6回目には、以前から使いたいと思っていたフラミンゴ4羽を中央に置くことから始め、その後も幾種もの動物と赤ん坊などを4つずつ環状に配置していく。玩具4つと円形の表現については、“どうしても円のバランスをとりたいたい”、“絶対にこれで”という思いを強く抱きながら制作している。環状に配置した動物の外周をビー玉で丸く囲んでいく際に、Aは一時的に意識水準の低下を経験している。中心・4・円の要素を含むこの箱庭作品はマンダラ象徴である。5回目までの箱庭表現の展開過程および6回目作品のテーマ「始動」から判断すると、6回目が転回点であることは明瞭である。そのような重要なマンダラ表現の際に生じた彼女の体験は興味深い。分析心理学理論からすると、マンダラ表現は「自己」の象徴表現であり、心の中で自己の働きが強く作用する時に生ずる。マンダラ象徴が表現される時、意識の中心である「自我」と意識も無意識も含めた心全体の中心である「自己」との繋がりが回復され、本人の心の中のすべてが一点に集中する体験が生じていると考えられる。しかし、マンダラ表現をしている時に制作者にどのような体験が生じているのかについて実証的な資料を示した研究はこれまで報告されておらず、この点で上記の現象は貴重な知見と考えられる。事例Aの場合、制作過程で一時的に変性意識状態が生じ、無意識的な力が強く作用している様子がA自身の体験報告からも窺える。

7回目には、作品内容が現実的な表現を含むものになり、玩具選択の仕方も変化している。6回目までは、内界志向的な態度で内界の動きに依拠して制作する傾向が強かったが、この回の制作過程の前半では現実的な連想、判断に基づきながら表現をしている。前回までとは異なって、玩具を配置してみて自分の抱くイメージにしっくりくるかどうかを吟味するということなく、曖昧のままに終わっている場合もあり、内界の動きと関わり



を持ちながら積極的に表現を深めていく姿勢は弱まっている。これは、意識的統制を利かせて、現実的、日常的な表現におさめようとする動きによるものであろう。しかし、この試みは徹底せず、制作過程の後半になると、前半に優位であった姿勢が崩れて、樹上の鬼など内的なイメージや直観に基づく表現が出現する。

8回目の制作では、残り3回で箱庭制作が終わることを考えて、制作後にすっきりした気持ちになるような方向性を強く意識する。今回は、自分の中に感じるものに基づいた制作姿勢が窺われるが、異なる傾向も認められる。それは、その時経験している葛藤の力動関係にゆだねるのではなく、拮抗する気持ちの一方だけを意図的に優先させる制作姿勢である。Aは、箱庭表現を通して自分の内界から浮かび出てくるものを、これまでの自分の在り方（意識）にどう取り入れてゆくかについて戸惑いや不安を感じ始めていた。この不安への対処として、彼女は自分にとって良いと思える方向に箱庭表現を無理に持っていかうと不自然な試みをしたようである。

9回目では、表現に意図的な操作を加えることでは対処できないと悟り、そのような試みをやめて、その時に経験する心の動きにまかせるような姿勢で制作しようと臨んでいる。しかし、深い表現をしないように探索的な姿勢をとることを控えるような構えも働いており、短い時間で比較的現実的な表現をして制作を終えている。

10回目には、初めは外国の町と城という比較的現実的な作品世界を作っていくが、制作過程の後半になるとドラゴンという非現実的、幻想的な要素が作品に加わり、7回目の制作と類似した経過を辿っている。A自身も、当初はドラゴンを作品世界の中心に置くことを意図していなかったのに、中心に据えることになったことを不思議がっている。

筆者らが行ったのは10セッションから成

る試行箱庭療法であるが、事例Aの場合、臨床場面における箱庭療法とほとんど変わらない展開過程を辿っている。これは、Aの内的資質の豊かさと彼女が抱える課題の性質によるところが大きいと思われる。初回から、Aは内界志向的な態度で家族の問題やそれに対する彼女の心情などを深く表現している。2回目以後は、作品内容から見ると、内界に深く下降して元型的レベルでの表現が展開している。2回目から4回目までは、箱庭表現をすることによって、自我（意識）と内界（無意識）との関わりが深められ、内界にあるものをイメージとして把握できるようになっている。また、深層にある内的イメージの自律的な運動が活性化されている。6回目では「始動」というテーマのマングラ象徴が表現されている。しかし、セッション数から見ると、このような展開はテンポの速すぎるものである。7回目に生じた制作姿勢の変化には、箱庭制作を10回で終了するという現実的事情だけではなく、速すぎる展開過程を減速するという防衛的、調節的な働きも関わっていたかもしれない。8回目以降は、残りの制作回数を意識して表現をセーブするか、自然な心の働きにまかせるかという迷いを含む制作過程となった。

## (2) 事例Bの制作過程

1回目の制作では、論理的な判断に依拠して玩具を選択する傾向が強く、玩具間の大きさの釣り合いにこだわったり、細部にまで論理的に筋の通った表現を求めたりするなど、外界志向的な態度が窺われた。この回は、論理的なもの以外は排除するという構えに強く拘束されていたようである。

2回目の箱庭作品は「恐竜時代」であった。この回には、直感的に思いつくものを配置していく行動も見られた。これは一見すると1回目の制作姿勢とは異なっているようであるが、そもそも白亜紀の恐竜の世界は雑然とし

た世界であり、大雑把に雑然とした表現をする方が理屈に合っているわけである。つまり、今回の恐竜時代の表現では、論理的整合性を重視する姿勢を崩すことなく、その中で思いつくまま、自分の感じるままに直感的に表現していくことも可能なのである。そのため、この2つの制作姿勢の間に対立や葛藤がなく共存できるものになったと思われる。3回目では、始めは現実的、日常的な海辺のシーンを作り、現実性を重視する構えが認められた。ところが、途中から作品世界が空想的なものへと変化し始める。非現実的、空想的な世界の表現段階になると、自分の中から浮かんでくるものを現実性という枠組みで制限することなく内界の動きを許容して制作をする方向へと切り替わっていく。現実性の重視という枠が緩んで、その枠外にあった非現実的な連想も切り捨てられることなく表現されている。しかし、論理的な理由づけのない非現実的な表現は、Bがこれまで依拠してきた意識的態度とは異なるため、自我違和的なものとして経験されたようである。

4回目には、現実性、論理性を重視する構えはほとんど見られず、自分の中から浮かんでくるものにゆだねようとする姿勢が制作開始時から一貫して示された。制作態度が内界志向的なものになり、表現を動的に生き生きと体験しているが、意識的な意図を超えた表現に対する違和感は一層増大している。

このように、自分の内面から生ずるものを許容して非現実的、空想的な表現をする傾向が強まりつつあったが、5回目になると、次第に強まる非現実的・空想的表現への違和感を避けるかのように、1回目と同様の現実性、論理性を重視する制作姿勢を強める。しかし、今回は論理的判断では表現できない部分を切り捨てることをせず、想像に基づいた表現で補ってそれを作品の中に盛り込んでおり、その点では1回目と異なっている。

6回目になると、論理性、現実性を重視す

る態度が再び緩む。意識を積極的に内界の動きに向け、連想のおもむくままに、自分の中から浮かんでくるものを表現している。この回は、Bの意識からすると、普段の自分とは繋がらない表現が多く出現しているが、意識的な意図を超えてなされたそれらの表現に対して違和感や抵抗感を経験することなく受け容れている。Bが自身の内界の動きに対して受容的・探索的な構えで関わることにより、内界のイメージの自律的運動が活性化されてきている。

ところが、7回目箱庭制作になると、またもや外的現実との一致性を志向する構えが強まる。それ以前の数回の箱庭制作においては、現実性、論理性を重視する制作姿勢と内界の動きに従って表現する動きとの2つが見られ、前者が強まると、次回には後者の動きがある程度の強さを回復するというプロセスをたどってきた。6回目の箱庭制作では、Bが受容的・探索的な構えで内界の動きに触れ、それに基づいて表現をしているようであったが、7回目には外的現実との一致性を重視する制作姿勢が極度に強まっている。6回目におけるように内界志向的な態度で表現を展開することには、やはり不安、ためらいがあるのであろう。この回は、故郷のD湖周辺の地形を再現することにこだわり、内的イメージがほとんど関与しない箱庭表現となっている。

8回目には、Bの兄が描いた絵をモデルとして、そこに自分の連想を加えて箱庭表現を行っている。これは基本的には7回目と同様の制作態度であり、制作過程の前半では表現が絵のイメージに拘束されたものとなっていたが、後半にはその拘束からある程度自由になり、自身が感じるままに従った表現をするように変わっていく。

9回目では、現実的な表現を重視する姿勢で制作しているが、自分の中から浮かんでくるものがあれば、それに従って表現しようと

する動きも違和感なく共存している印象である。

10 回目に制作した作品は、1 回目とはほぼ同じ内容のものである。8 回目の兄の絵ほどではないが、やはりテーマ選びの面で硬く慎重な姿勢が感じられる。しかし、1 回目とは異なる面もいくつか見られた。1 回目の時は見栄え、出来上がり具合を心配して表現しなかったものを完成させることができている。今回は、現実性重視の制作姿勢の枠内で多少自由に表現ができたようである。

事例 B の試行箱庭療法の過程をまとめると、以下ようになる。1 回目では、外界志向的な態度が顕著で、論理的整合性にこだわった箱庭表現をしている。しかし、論理的な表現にこだわる態度が徐々に緩み、3 回目制作の途中からは意識的な意図を超えた要因が作用するようになり、空想的、非現実的な表現が生起してくる。そのような空想的、非現実的な内容の表現は自我違和的なものとして経験されている。4 回目には、制作態度が内界志向的な方向に傾き、空想的な表現が生き生きとなされるが、そうした表現に対する違和感さらには強さを増している。意識的意図を超えた要因の影響を受けて生じる表現と、従前から依拠してきた硬い意識的態度を維持しようとする動きとの間の葛藤が繰り返し認められた。そして、5 回目から 7 回目にかけては、現実性重視の態度が緩んだり強まったりする動きが制作回毎に交互に出現している。特に、7 回目では現実性、論理性を重視する制作態度が極度に強まって、実在する地形を忠実に再現する箱庭表現を行っている。そこでは、意識と内界の動きとの繋がりが強く制限され、生気の乏しい静態的な表現しか見られない。8 回目以後も、基本的には現実性、論理性を重視する制作態度を持続しているが、自分の中から浮かんでくる連想などを組み入れて表現をするような動きも若干認められた。

## 2. 箱庭表現過程で起こること

箱庭療法では、言語的解釈を介さずに、箱庭を作ることによって治療的進展が起こる。クライアントが「自由にして保護された空間」(Kalff 1966) において箱庭表現を重ねていく過程で、自我防衛が緩み、治療的退行が進展して、意識と無意識との交流が活性化され、自己治癒へと至ると考えられている。これは箱庭療法の臨床経験と Jung の治療理論に基づいて導き出された治療仮説である。しかし、1 節で述べたように、箱庭表現の過程で制作者が実際にどのような体験をしているのかについての実証的研究は十分になされていない。

本研究では、試行箱庭療法の過程において制作者がどのような体験をしているのか、箱庭表現をすることによって何が生じているのかを検討することを目的としていた。以下では、2 つの事例から得られた資料に基づいて、箱庭表現によってどのようなことが生じるのか、またそれらが治療的にどのような意味を持つのかについて考察する。

### (1) 箱庭表現によって内的な体験、感情により深く触れ、気づきを深める

事例 A の 1 回目制作では、家族成員を表わす人間像を用いた表現の段階から動物を用いた表現の段階に進むと、それ以前には示されなかった A の心情が明瞭に表わされる。人間像だけの表現段階では、箱庭表現の中の A は母親と弟妹を自分の背後に庇って玄関口に立っている。家族が当面する深刻な状況の中で、母親を懸命に支え、弟妹を守って、父親たちに対峙している。ところが、動物による表現段階になると、父親の帰還を願う子どもとしての心情が小動物などによって表わされ、また父親と女性のいる世界に対する恐れや否定的な感情が表現される。動物による表現では、おそらく、彼女が普段自覚していない思いや感情を表わしやすかったのである。

う。また、そのような表現をすることによって、自分が暗々裏に経験している感情を意識的・前意識的水準で把握することになったという側面もあると思われる。このように、箱庭のイメージ表現によって、制作者は自身が内的に感じていることを直接的に体験し、気づきを深めることが可能になる。

さらに、事例Aの2回目および3回目制作では、箱庭作りを進めていく過程で、玩具等によって具体的に表現し得ない部分や空白領域があることに目が向き、それを何とか具体的な表現として捉えようとする試みが見られる。2回目制作では、ドラゴンが向かっている右上領域に確かに“何かがある”という感じを持ち、それを具体的なイメージとして表現しようと試みる。この取り組みは2回目制作では成功していないが、続く3回目にはそれをイメージとして捉え、表現している。すでにV節で述べたように、“何かがある”という感覚を手がかりに、それにぴったりした表現を捜していく過程は、Gendlin (1981)が開発したフォーカシングにおいて前概念的な体験、体の感じにぴったりするイメージや言葉を捜していく過程と同種のものである。弘中 (1995) は、遊戯療法や箱庭療法の臨床経験に基づいて、そこでの表現が心理的治癒をもたらす機序に関して優れた論考を行っている。彼によると、「表現を行うことは、同時にクライアントに今ここでの体験を引き起こす。今ここでの体験は新奇な生々しい体験であるので、必ずしも意識的・言語的にとらえられず、しばしば前意識的・前概念的な性質を持つ。この前意識的体験は、その非言語的性質を維持したまま、前意識的洞察(「!」)となり得る。すなわち、意識的・言語的概念化(いわゆる言語的洞察)は心理的治癒がもたらされる必要条件ではなく、前意識水準における「!」の体験だけで人は内的な変化を引き起こされる」という。この弘中の見解は、Gendlinの体験過程理論を援用しつ

つ、彼自身の豊富な臨床経験に基づく思索の中から生み出されたものである。上記の弘中の論述とまさに符合する一連の展開過程が事例Aの3回目制作で認められる。この回には、まずドラゴンを中央に置き、その前の制作回には具体的にイメージ化できなかった右上領域で表現を試み、そこに異界のイメージを形成していく。ドラゴンと異界との対立的な配置が暗々裏に経験されると、その後連想が浮かばない停滞状態が生じる。この停滞状態に耐え、意識を内界に向けていると、連想が浮かんで、Aはドラゴンの背に乗り一緒に戦う男性像を登場させている。それを契機に、ドラゴン側に少し現実的、日常的な要素が加わり、ドラゴンが向かっている右上領域の対象は“得体の知れないもの”というように少し輪郭が捉えられる。さらに、右上領域の世界は、“死者の国”というイメージで具象化される。それとともに、左右の2つの世界が区別され、境界が作られる。この段階に至り、男性像に代わって“未来がある感じの少女”が登場する。上述の一連のイメージの展開は、まさに今ここでの体験として生じており、彼女が自身の深層にある問題を前意識的体験として捉え、前意識的な気づきを得ることに繋がっていくと考えられる。この1回の箱庭制作において生起し展開した過程は、場合によっては何セッションをも要する内的作業に匹敵すると言っても過言ではない。

## (2) 箱庭表現過程で、意識と無意識の交流が深まり、内界に存する要因の影響を受けて、自我のあり方に変化が生じる

この現象は、前項(1)で述べた部分においてもある程度認められた。箱庭作りをしていく過程では、時々刻々と意識と無意識の間で相互作用が行なわれている。この相互作用のあり方が制作者の意識的構えの違いによって異なることは、事例Aと事例Bの箱庭制作過程を比較すると明らかであろう。制作者の意識

的構えだけに注目して述べると、一般に、制作者が内界の動きに注意を向け、それに対して受容的・探索的な態度で関わる時、意識と無意識との交流は活性化され、箱庭表現の過程に意識的意図を超えた力、内界の動きが作用しやすくなる。すなわち、事例Aの場合では、2回目制作～6回目制作においてこの現象が顕著に認められる。特に、マンダラ象徴が表現された6回目箱庭制作では、無意識の力がAの意識の活動、箱庭表現に大きく影響していることが認められた。また、事例Bの場合、現実性、論理性を志向する構えが基本的に強く、意識は内界の動きから隔てられがちであったが、3、4、6回目では内界に存するイメージ、連想、心的内容が彼の意識や箱庭表現にかなり影響を及ぼしていることが窺われる。

このような意識に及ぼす内界からの作用の中には自己治癒力も含まれている。箱庭療法では、箱庭を作ることによって自己治癒力が活性化され、自我の変容、成長が起こると考えられている。

### (3) 表現の展開に伴って、意識と無意識の間の対立、葛藤が強まり、停滞や抵抗の動きが生じることがある

箱庭作りをする中で自己治癒力が働き、治癒に至ると述べたが、その道のりが平坦ではないことも事実である。河合(1991)は「自己治癒と言っても、それはそれ以前の古い自我を破壊する力も含んでいるので、当然それを発揮することに対する恐れが、自我の方に生じてくる」と述べている。本稿で取り上げた2事例においても、10回から成る試行箱庭療法過程において、不安や葛藤を経験する現象が認められた。事例Aでは、初回から内界志向的な態度で、積極的に内界と対話するかのよう表現に取り組んでいたが、7回目以降において表現を深めていくか、意識的統制を利かせて現実的、日常的な表現に収めてい

くかを巡って迷いを経験している。2回目以後の数回の箱庭表現で示されたものは、家族状況を巡る現実水準での問題とは異なって、彼女の日常意識からは遠い水準にある深層の問題であると思われる。それだけに、10セッションでこの問題に取り組むことには無理があり、今回の試行箱庭療法の条件がAにとって負担をもたらしたことは否定できない。<sup>(3)</sup>

事例Bの場合、初回から内界に対する意識の関わり方が制限的であった。しかし、それにもかかわらず、箱庭表現を重ねているうちに内界の動きが活性化され、意識的意図を超えた表現が出現するようになる。それらの表現は、実は彼の内界にあるイメージとぴったりしたものでありうるが、彼の硬い意識的態度にとっては違和感、当惑をもたらすものであった。6回目では、Bはこの言わば“意識的認識を超える自分自身”を許容しているようであるが、それ以上の展開は見られなかった。

箱庭表現に関する論考では、「ぴったり感」が重要であることが諸家によって指摘されている(三木1992 東山1991 光元ら2001)。彼らの言う「ぴったり感」とは、箱庭で表現したものが自分の中にあるイメージとぴったり一致した感じのことである。これまで、「ぴったり感」については、満足感や達成感などを伴うポジティブな体験として語られる場合がほとんどであった。しかし、事例A、Bの箱庭表現過程では、表現をぴったりしたものと感じていても、それが彼の意識にとって違和感、葛藤、抵抗をもたらす場合が認められた。ぴったり感は意識にとってポジティブな体験になるとは限らないと考える。

以上、本稿では、試行箱庭療法における制作者の主観的体験報告に基づいて、箱庭表現過程においてどのような体験が生じているのかについて検討してきた。今回は2事例のみを取り上げての探索的な検討であるので、一

定の限定の下に受け取るべき知見ではあるが、箱庭療法に関する議論において意義を有するものと考えている。

[注]

- (1) 本稿では、「内界の動き」は以下のことを意味する言葉として用いられている。弘中(1996)は、遊戯療法や箱庭療法において表現することが心理的治療をもたらす機序について優れた考察を行っている。その際、彼は Gendlin の体験過程理論に依拠して、言語的には捉えにくい「前概念的な体験」に注目している。本稿で言う「内界の動き」には、「前概念的な体験」だけでなく、より深層に存する心的内容や内的イメージなども含まれる。
- (2) マンダラ象徴と見なされる箱庭表現をする場合に変性意識状態が必ず伴っているとは言えないと思う。事例Aの場合でも、8回目の箱庭作品は図像の特徴から見てマンダラ表現であるが、変性意識状態様の体験は報告されていない。おそらく、形態的にマンダラ象徴様の表現がなされても意識と無意識の関係における重要な変化が伴わない限り、上述のような意識状態の変化は生じないのではなかろうか。いずれにしても、この問題については、今後さらに検討する必要がある。
- (3) 10回目箱庭制作の際、Aから自分のことについて考える機会を持ちたいという希望が出されたので、試行箱庭療法が終了後から心理治療面接を別枠で設定し、一定期間箱庭療法を含む面接を継続した。

[参考文献]

東山紘久：箱庭療法の世界，誠信書房，1994  
 Gendlin, E. T.: Focusing, Bantam Books, 1978 (村山正治他訳：フォーカシング，福村出版 1982)  
 平松清志：箱庭療法のプロセス — 学校教育臨床と基礎的研究 —，金剛出版，2001  
 平松清志・池見陽・山口茂嘉：箱庭療法面接のための体験過程スケール作成の試み，人間性心理学研究，16(1)，p.65-76，1998a  
 平松清志・山口茂嘉：日本における箱庭療法に関する基礎的研究の展望とその課題，岡山大学教育学部研究集録，109,p.39-51，1998b  
 弘中正美：書評・岡田康伸著「箱庭療法の基礎」／木村晴子著「箱庭療法 — 基礎的研究と実践」，心理臨床学研究，4(2)，p.68-72，1987

弘中正美：表現することと心理的治療，千葉大学教育学部研究紀要，43(1)p.55-65，1995  
 石原宏：箱庭制作過程における製作者の体験理解の試み — 一つのミニチュアを選び、置くという課題から —，日本箱庭療法学会第15回大会発表論文集，p.78-79，2001  
 石原宏：箱庭制作の主観的体験に関する研究，(岡田康伸(編)：箱庭療法シリーズII — 箱庭療法の本質と周辺 —，至文堂所収) p.57-69，2002  
 伊藤真理子：イメージと意識の関係性からみた箱庭制作過程，箱庭療法学研究，17(2)，p.51-64，2004  
 Kalf, D. M.: Sandspiel-Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche, Rascher Verlag, 1966(河合隼雄監修，大原貢・山中康裕共訳：カルフ箱庭療法，誠信書房，1972)  
 河合隼雄：序論 箱庭療法の発展，箱庭療法研究，1(1)，誠信書房，p.7-18，1982  
 河合隼雄：イメージの心理学，青土社，1991  
 河合俊雄：箱庭療法の理論的背景 (岡田康伸(編)：箱庭療法シリーズI — 箱庭療法の現代的意義 —，至文堂所収) p.110-120，2002  
 木村晴子：箱庭療法 — 基礎的研究と実践 —，創元社，1985  
 近田佳江：試行箱庭療法における制作者の内的体験過程についての研究，北海道大学大学院教育学研究科修士論文，2003  
 三木アヤ：増補 自己への道 — 箱庭療法による内的訓練 —，黎明書房，1992  
 光元和憲・田中千穂子・三木アヤ：体験箱庭療法II — その継承と深化 —，山王出版，2001  
 岡田康伸：箱庭療法の基礎，誠信書房，1984  
 Robert M. Emerson, Rachel I. Fretz, & Linda L. Shaw: Writing Ethnographic Fieldnotes, 1995 (佐藤他訳：方法としてのフィールドノート — 現地取材から物語作成まで —，新曜社，1998)  
 清水信介：巻頭言 教育研修について思うこと，箱庭療法学研究，15(1)，p.1-2，2002  
 田嶋誠一：イメージ体験の心理学，講談社現代新書，1992

[Abstract]

## Analysis of Sandplay Workers' Subjective Experience During Trial Sandplay Therapy Process

Yoshie KONDA  
Nobusuke SHIMIZU

The trial sandplay therapy was carried out in order to examine what kind of subjective experience the sandplay worker had during the sandplay expression process. Subjects were two university students. The trial sandplay therapy was executed once a week for ten sessions in total. The process of sandplay expression was video-recorded in every session. Then, a survey by interviewing was carried out after the trial sandplay therapy while a video was watched. In the interview, the sandplay worker freely told what was experienced in the expression process. The analysis of the interview data was carried out based on the method of the data processing of the qualitative research. As the result, various modalities were found in the relationship between ego and unconsciousness of the sandplay worker. The phenomenon, equal to a theoretical hypothesis, was confirmed through the analysis of the subjective experience of the sandplay worker.

---

Key words: Trial Sandplay Therapy, Subjective Experience, Fundamental Study of Sandplay Therapy