

# 連続する箱庭制作におけるプロセスの検討

－ 3 回の箱庭制作を通して－

不破 早央里

## 1. 問題

箱庭療法は1929年にLowenfeld, M.によってThe World Technique（世界技法）として考案され、Kalff, D. M.が分析心理学の理論を適用し、確立された心理療法である。制作者は砂を敷き詰めた砂箱に向かい、アイテムや砂を用いて砂箱の中に自由に制作する。日本には1965年に河合隼雄によって導入され、心理臨床領域のみならず教育・福祉領域などの様々な領域で用いられている。その状況下で、基礎的研究や臨床事例研究が推し進められているが、岡田（1984）が、「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」としたように、基礎的研究と実際の心理療法には乖離があり、そのギャップをどう埋めていくかが課題にあげられてきた。その課題を打開していくための研究として近年、「主観的体験」に関するものがある。これは、平松（2001）が基礎的研究を概観した上で課題としてあげた、「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」に端を発している。本研究も制作者の主観的体験を重視し、治癒的要因を検討する知見を得るために検討を進めていく。

また、実際の心理療法で行われる箱庭制作は1回に留まらず、複数回行われることが多い。河合（1969）では箱庭をシリーズとして見ていくことを重視しているように、連続して行われることによって生まれる流れや展開も治癒的要因に影響を与えていると考えられる。また、入江（2002）では、初回の作品は作者の内面的状況を示唆することが多いが、過程が動き出すと、未知の事態が展開しはじめるので、解釈はきわめて困難になるとした。このように、初回の箱庭と展開し始めてからの箱庭の差異など連続した箱庭制作に関する知見は経験的に得られているが、その一方で、連続性に関する知見は事例研究、調査研究双方を含めても多くない。千葉（2015a）では箱庭療法に関する先行研究を概観した上で「より長い時間軸の視点をもった」時間性を踏まえた研究の必要を述べている。不破（2018b）では、今後の研究への展望として「連続性」を視野にいたした研究の必要性に言及した。久米（2011）は2回の連続した箱庭制作において、2回目の箱庭制作のほうが、不安が減り、自己発見へと繋がる事が多いことを示した。また、楠本（2012, 2013）は一つの調査事例をM-GTAを用いて自己実現に繋がるプロセスを分析した。これらの研究は連続性・時間性に踏み込んだ研究である。他方で、基礎的研究と実際の心理療法との乖離を先に述べたが、研究デザインにおいても一般化可能性と臨床的な適用の双方を見据えながら研究を行っていく必要があるだろう。

このような問題意識をもって、不破（2017）では、不破（2015;2018a）で、箱庭イメージと制作者の自我の関係性のあり方が制作者の内的体験に影響を及ぼしその後の展開に繋がりうる点に着目し、作成した質問紙である「自我と箱庭イメージの関係性尺度」（項目は表 1 に示した）を用いて、久米（2011）の検討した 2 回よりも展開が起きると考えられる 3 回の箱庭制作の類型を抽出することを試みた。尺度を構成する 2 因子のうち「異質性」は箱庭が「制作者の中にはどこかありながらも普段の自分とは異質なものの、自分の意図を超えた存在として捉えられる関係性」であること、「親和性」が「しっくり感や満足感などの、前意識的なものも含みながら、意識で捉えられる親和感を持ったものとして箱庭が捉えられる関係性」であった。その結果、1・2 回目で異質性得点が高く親和性得点が高いが、3 回目に異質性得点と親和性得点が反転する「自分変化群」、3 回を通じて異質性得点が高く親和性が低い「異質維持群」、1・2 回目で親和性得点が高く異質性得点が高いが 3 回目は両得点が平均程度で、2 回目から 3 回目にかけて 73.3% が箱庭との距離が「離れた」と述べた「離れ変化群」の 3 群が抽出された（図 1）。自分変化群では 2 回目で暗い・不愉快なイメージの箱庭に圧倒され、3 回目では守りを固めた親和的な箱庭を作った事例、異質維持群では 1 回目で箱庭の存在感の大きさに相対し、イメージの次元で処理しようとした結果満足感が下がる事例、離れ変化群では 1・2 回目でほぼぴったりしたイメージを表現するが 3 回目で、イメージが動き出し予想外な展開になる箱庭にコミットできず、離れて遠い視点で見る事例が抽出された。異質性が立ち現れる時、そしてそれが閉じられることが約束された関係性の中である時に、親和的なイメージの中で「守る」ことや、結びつきを拒否するような「離れ」ることが必要であることが明らかになった。しかし、これらの分析は評定者の質問紙評定値のみによっており、実際の語りと適宜照らし合わせながら行ってはいるものの少し偏りがある可能性も考えられる。3 回の制作の流れを掴んだことにも意義があるが、より連続性に関する臨床的な知見を得て、実践に生かしていくためにはそれぞれの制作者が各回でどのような体験をし、各回でどのような違いがあったのかを明らかにしていくことが必要不可欠であろう。よって、本研究では不破（2017）で得られたデータを 3 回の箱庭制作を各回のイメージ体験と回の違いによる変化といったより詳細なプロセスに着目して再分析していく。

表1 自我と箱庭イメージの関係性尺度の因子分析結果（主因子法varimax回転）

	因子	
	異質性	親和性
2. この箱庭は意外だったり、不思議な感じがする	.760	-.046
6. この箱庭は、普段の自分とは異なる自分の一面とつながりがあるように感じる	.720	-.073
8. 普段の自分ならこの箱庭は作らないように思う	.571	-.109
5. この箱庭は、嫌な感じや怖い感じがするところがある	.453	-.157
1. この箱庭はしっくりきたり、納得いく感じがする	-.093	.703
7. この箱庭には満足している	.079	.686
3. この箱庭は親しみやすい感じがする	-.198	.527
4. この箱庭は普段知っている自分に近いと感じる	-.236	.449
寄与率 (%)	33.20	21.12
Cronbachのα係数	.72	.69

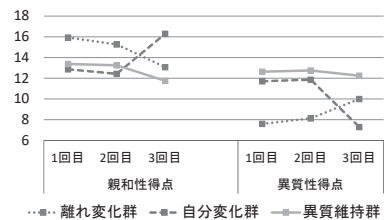


図1 各群の関係性尺度の得点の変化

## 2. 目的

3 回の連続した箱庭制作の調査事例をプロセスに着目して再分析することで、箱庭療法のプロセスに関する知見を得ることを目的とする。

### 3. 方法

調査協力者（以下制作者とする）：近畿地方のA大学の大学生，大学院生32名（女性18名・男性14名，平均年齢21.83才，SD=5.40）を対象とした。以下調査時期の早い順に女性をF01～F18，男性をM01～M14とした。F07とM05は制作者の予定の都合により途中で中断した。調査構造：全ての調査の見守り手および面接者を筆者が担当した。調査は箱庭が置かれている，騒音や人の出入りがない個室で行われた。

材料：縦×横×高さが57×72×7(cm)の砂を入れた砂箱，人や動植物，建築物，乗り物などのミニチュア，調査同意書，A4ケント紙3枚，関係性図用の人型・箱庭型各4種類3セット，のり，ストップウォッチ，デジタルカメラ，ボイスレコーダー，記録用紙，ペンを用意した。

手続き：調査は3回にわけて行った。1回目から2回目，2回目から3回目は心理療法的に行われ，原則1週間に一度行った。

#### ①1回目

1. 調査の概要や目的を説明し，個人情報への厳守や制作者の判断で中止可能であり，その場合不利益を被ることはない旨を説明した。その上で調査への参加の意思を確認し，同意書に署名してもらった。また，制作された作品の写真撮影や面接の録音の許可を得た。

2. 全国大学保健管理協会が作成したUPI学生精神的健康調査（University Personality Inventory）によるスクリーニングを行った。基準は井上・宮岡（2011）に従った。その後，健康状況について聴取した。この時点で中断する制作者はいなかった。

3. 箱庭制作の経験を尋ねた後，「ここにある砂箱に砂が敷き詰められています。砂とミニチュアを使って好きなものを作ってください。できたと思ったら教えてください。」と教示した。制作者が箱庭を制作している間は制作者の斜め後ろで見守った。制作者の申し出で制作を終了した。

4. SD法と関係性尺度（表1）による評価を行った。SD法は本研究では扱わない。「1当てはまらない」「2やや当てはまる」「3どちらでもない」「4やや当てはまる」「5当てはまる」の5件法で行った。

5. 表2に示した質問項目で半構造化面接を行った。極力話しやすい雰囲気になることを心がけ，会話に応じて質問の順序を変更したり，追加で質問を行ったりした。また，半構造化面接の途中で関係性図（千葉，2015b 改変）を作成してもらった。協力者の負担を考え，語りたくないことが無理に語られることがないように配慮しつつ，言葉を返した。調査の性質上深い内面を聞きすぎないようにおろそか言葉にする機会が損なわれないように配慮して対応した。

6. 面接の終了後，面接の締めくくりとして写真撮影を行った。制作者に撮影するポイントや角度を指定してもらった。撮影した写真を確認してもら

#### 表2 半構造化面接

##### どうでしたか

- ・制作前からイメージはあったかどうか
- ・制作中にイメージは変化したかどうか
- ・全体としてのストーリーなどはあるか
- ・制作を終えてみて感想

##### 関係性図課題

- ・制作者と箱庭の関係性はどうか
- ・制作者と見守り手の関係性はどうか
- ・箱庭と見守り手の関係性はどうか

##### 前回と比べてみて(2・3回目のみ)

- ・制作前の気持ちはどうだったか
- ・制作中の気持ちはどうだったか
- ・制作後の気持ちはどうか

##### 全体として

- ・好きなどころ・嫌いなところ
- ・意外な感じがするところ
- ・気づいたこと

い、協力者の要望があれば撮り直した。協力者の確認を持って面接の終結とした。

②2 回目

1 回目の3～6を繰り返した。ただし、箱庭に関する経験を尋ねるかわりに「前回から今回までの間に前回の制作のことを思い出しましたか」という質問を面接開始直後の導入にした。

③3 回目

1. 2 回目と同様に「前回から今回までの間に前回の制作のことを思い出しましたか」という質問をしたのちに、1 回目の3～6を繰り返した。

2. ふりかえり面接として、事前にプリントアウトした1回目・2回目の写真と撮影した写真の画像データを提示し、気づいたことや感想について尋ねた。

3. 制作者に実験計画を説明し、感じた疑問・感想などを尋ねた。制作者と面接の終結を確認してから面接の場を閉じた。

調査を通じて制作者の体験を明確にする事を意識しながら、3 回と回数が決められたものであるなどの本調査の性質を考慮しながら、きちんと閉じられることを意識し、負担になりすぎないように配慮した。また、目的に合致しないため、本論文においてはふりかえり面接は扱わない。なお、本研究は京都大学臨床心理学研究倫理審査会の承認を受けている。

4. 結果と考察①—1 回目から 2 回目へ—

まず、イメージ体験のプロセスを分析するために、箱庭制作のプロセスに関する不破(2018a)の指標の中から、特にイメージ体験に関わる一部を抜粋し、上田(2012)の分析による結果生成されたカテゴリーを基により著しい偏りなく分析できるよう修正してイメージ体験指標を作成した。その結果、生成された4つのイメージ体験指標と定義は表3に示した。各指標について、制作者の語りにその指標が認められるか否かを評定した。質問紙は不破(2018)の手順に従い、分布に顕著な歪みがないかを確認してから親和性得点と異質性得点を計算した。これらの指標と得点を用いて分析を進めていく。

① 1 回目の箱庭とイメージ体験指標

最初に、1 回目の箱庭制作から検討していく。1 回目のイメージ体験の指標と箱庭制作後の制作に関する印象を比較するためにそれぞれ指標の有無と評定値の平均の比較を行った(表4)。その結果、<アイテム主導の展開>と親和性得点( $t(28) = 2.24, p < .05$ )が有意であり、<アイテム主導の展開>が出現している方が、親和性得点が低かった。他の指標に有意な差はなかった。1 回目のイメージ体験の指標で有意な差があったのは<アイテム主導の展開>のみだった。

表3 イメージ体験指標名と定義の一覧

指標名	定義	
作り始めにイメージあり	置き始める前にどんな箱庭を作りたいか、イメージしてから置いて行こうとする過程	M04①「とりあえず街作ろうと思って」
アイテムからイメージ	アイテムを選んだり置いたりしたときに、箱庭に対するイメージが浮かぶ過程	M02①「砂を見た瞬間に・・(中略)砂浜が思い浮かんでしまったので」
イメージ主導の展開	イメージが新しい外的な刺激によってではなく、変化したり、展開したりして、その中でアイテムを選ぶ過程	F14①「作っているうちにどっかかっていうと本当にしんと静まり返った感じにしたいなって思っ」
アイテム主導の展開	それまでのイメージとは関係なく、アイテムを選んだり、アイテムに刺激されてイメージが変化・展開する過程	M07①「なんか目についた恐竜を置いたりとかして」

不破：連続する箱庭制作におけるプロセスの検討

表4 1回目のイメージ体験指標の有無と1回目の各評定値の平均値

	親和性得点	t値	異質性得点	t値
<作り始めにイメージ> 有(n=9)	14.67		10.89	
無(n=21)	14.48	-0.18	9.48	-1.18
<アイテムからイメージ>有(n=18)	14.92		9.44	
無(n=12)	14.28	0.65	10.58	0.32
<イメージ主導の展開> 有(n=5)	15.80		10.00	
無(n=25)	14.28	-1.19	9.88	-0.08
<アイテム主導の展開>有(n=15)	13.53		10.40	
無(n=15)	15.53	2.24 *	9.40	-0.9

\*  $p < .05$

アイテムの影響でイメージが変化・展開すると箱庭制作全体の印象に影響を与えることがわかる。<アイテム主導の展開>が見られたF13では、「海に行きたい」と海を作り始めたものの、2つの家を好きだと感じ、その前のイメージとの違いから組み合わせ方を迷いながらも、花や家を置く。そこでウェディングドレスを見つけたことで結婚式の情景となっていった。このようにアイテムとの出会いによってイメージが動かされる体験はイメージが大きく変化しやすく、自律性をもち制作者の自我とは独立している状態と言えよう。そのため、イメージと意識的な自我との親和性は低くなったと考えられる。また、分析方法は異なるが、不破(2015;2018a)の異質性の高群にアイテム主導の展開が多い結果とは異なる結果となった。差異としては本研究の事例は複数回の箱庭制作することを制作者も知った上での制作ということがある。これからも箱庭制作が続くことが意識され、緊張状態であることが考えられる状況下でアイテムに影響されて変化した箱庭は不思議なもの、嫌なものといった異質的なものとして認識されるよりも、まず“親和的でない”ものとして箱庭が捉えられたのではないかと考えられる。

② 2回目の箱庭とイメージ体験指標

次に、2回目の箱庭について検討する。2回目の箱庭も同様にイメージ体験指標の有無を評定し、親和性得点・異質性得点の評定値の平均値の違いを分析した(表5)。その結果、<作り始めにイメージ>と異質性得点に有意であり( $t(27.99) = 2.12, p < .05$ )、<作り始めにイメージ>が出現している方が、異質性得点が低かった。<アイテムからイメージ>と異質性得点に有意傾向があり( $t(26.26) = -1.93, p < .10$ )、<アイテムからイメージ>が出現している方が、異質性得点が高い傾向にあった。<イメージ主導の展開>と親和性得点に有意であり( $t(28) = -2.14, p < .05$ )、<イメージ主導の展開>が出現している方が、親和性得点が高かった。<アイテム主導の展開>と親和性得点( $t(28) = 2.99, p < .01$ )、異質性得点( $t(28) = -2.24, p < .05$ )が有意であり、<アイテム主導の展開>が出現している群の方が、親和性得点が低く、異質性得点が高かった。

1回目よりもイメージ体験指標との間に有意な差が多く、イメージ体験の違いが箱庭との関係性の評定に大きな影響を及ぼすことがわかる。<作り始めにイメージ>は作り始めにイメージが定まっている状態である。F11は最初に「砂をどけて青を水に見立てることができる」と聞いて海を作ってみようかな」と海を作り最後まで一貫して海の様子の箱庭を作った。F15は前回の箱庭で人を置いたため、「今回は動物とかを作りたいなと思って」とジャングルを作り、その後バナナや森へと展開していき、イメージが広がっていく。その後展開・変化するかは制作者によって異なるが、最初に箱庭のイメージを決めようとする心の動きであると言え、その後異質なイメージに展開しにくいと考えられるだろう。同様に、<アイテムからイメージ>でアイテムからイメージを得た制作者は、アイテムからイメージを得る柔軟性が感じられ、イ

表5 2回目のイメージ体験指標の有無と2回目の各評定値の平均値

	親和性得点	t値	異質性得点	t値
〈作り始めにイメージ〉 有(n=10)	14.40		8.90	
無(n=21)	13.90	-0.49	10.90	2.12 *
〈アイテムからイメージ〉有(n=18)	13.89		11.00	
無(n=12)	14.33	0.45	9.08	-1.93 †
〈イメージ主導の展開〉有(n=12)	15.25		9.67	
無(n=18)	13.28	-2.14 *	10.61	0.81
〈アイテム主導の展開〉有(n=13)	12.62		11.69	
無(n=17)	15.18	2.99 **	9.12	-2.24 *

†  $p < .10$ , \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

メージが異質的な性質になりやすいと言うのも自然なことであろう。〈イメージ主導の展開〉はイメージがアイテム等によらずに制作者の中で展開していく。2回目では親和性得点との関係が有意であった。F10は扉のアイテムから“振り返る”イメージを抱き、そこから昔の光景を作りたいと感じ、そこから好きな情景をイメージした時に見つけた「肩車されている親子」を置いた。このように、2回目の少し緊張状態の緩んだ状態でイメージに内的にコミットしていくとそこに親和的な要素をイメージに喚起されやすいのだと推察される。一方で、〈アイテム主導の展開〉の出現群では1回目と同様に親和性が低く、さらに異質性が高くなった。1回目も取り上げたF13は、砂を触って川を作ってから、橋を見つけて架けてそこからとある観光地にしていく。そして人を見つけて「しっくりきてないけど、置きたくなってどんどん置いた」と後から振り返ると違和感を覚えることが語られた。アイテムによってどんどんイメージが変わるのは1回目と同様だが、変化自体は大きくはないが違和感を覚えるアイテム“人”を置いたように違和感として捉えることが出来る展開が生じていることが窺える。

### ③ 1回目から2回目の変化・展開について

次に、1回目から2回目への変化・展開について検討する。制作者の語りから1回目と2回目の箱庭制作を比較し、違いが語られているものを抽出し、分類して変化指標を作成した。結果3つ指標が生成され、定義は表6に示した。各事例で出現有無を評定し、①②の分析同様、親和性得点と異質性得点と評定値の有無による平均値の比較を行った(表7)。変化指標有無別のイメージ体験指標の出現率は表8に示した。その結果、〈前と異なる箱庭にしたい〉と2回目の異質性得点の間に有意な差があり( $t(11) = 2.76, p < .05$ )、〈前と異なる箱庭にしたい〉が出現している方が、異質性得点が低かった。〈楽な気持ち〉と2回目の異質性得点の間に有意傾向があり、( $t(28) = -1.77, p < .10$ )、〈楽な気持ち〉が出現している方が異質性得点が高い傾向にあった。〈前と異なる箱庭にしたい〉は前回の箱庭を思い出し、異なる箱庭を制作しようとする心の動きである。それは意識的なコントロールとも言え、最初にそのような心持ちで箱庭制作を始めると箱庭のイメージが固定化するのか異質的な要素が少なくなりやすいと考えられる。実際に〈前と異なる箱庭にしたい〉出現群の45%で〈作り始めにイメージ〉が出現しており(出現無群では26%)、最初にイメージを決めずに制作を始める柔軟さが表れにくいことがわかる。〈アイテムからイメージ〉(出現有群は55%;出現無群は63%)や〈アイテム主導の展開〉(出現有群は36%;出現無群は47%)では割合は大きくは変わらないが、〈イメージ主導の展開〉は55%が出現していた(出現無群では32%)。イメージの展開・変化は無群同様あるが、最初からイメージがあることが多く内的なイメージ展開が導かれやすいことがわかる。

不破：連続する箱庭制作におけるプロセスの検討

意識的なコントロール下ではあるが、「前回と違う箱庭を作ろう」という心の動きは1回目の箱庭表現とは違う方法で自分を表現しようという動きとも考えられる。自分を様々な方法で表現しようとするような展開と言え、今後へと繋がっていく動きと言えよう。

〈楽な気持ち〉出現群では異質性得点が高い傾向にあったが、同時に出現有群では〈作り始めにイメージ〉と〈イメージ主導の展開〉の出現が0%であった（出現無群では43%、52%）。〈アイテム主導の展開〉は86%であった（出現無群では30%）。楽な気持ちで作り始めたと言われた時、事前のイメージ無く箱庭制作に取り組み始めることが多く、アイテムからの影響を受けやすくなるようである。異質的な箱庭が制作されるには、楽になると感じられるような関係性が必要とも言える。箱庭療法の展開として異質的なイメージが生じる展開の影響が大きければ、制作者の気持ちを少しでも楽にさせるような声かけが必要であるとも言えるだろう。

〈見守り手が気にならない〉は制作者の半数に見られたが、異質性得点・親和性得点との間に有意差はなかった。約半数の制作者で生じていたことから1回目で見守り手の視線が気になった制作者も2回目では気にならなくなり Kalf (1966, 1992) の指摘する“自由で保護された空間”に近づくと推測される。出現有群では〈作り始めにイメージ〉が47%に有り（出現無群では20%）〈アイテムからイメージ〉が47%に留まった（出現無群では73%）。2回目見守り手が気にならなくなったと語った制作者の半数程度がイメージを想起してから制作を始め、〈楽な気持ち〉とは反対に若干の緊張状態が残ること窺える。しかし、全体の評定値に有意差が出ておらず全体像が掴みにくい。1回目で見守り手が気になる／ならない、や制作者自身の語りだけではなく第三者による評定を含める等別の分析を交えて検討する必要があるだろう。

表6 1回目から2回目の変化指標名と定義の一覧

指標名	定義	
前と異なる箱庭にしたい	前回の箱庭と異なる箱庭にしようとしたことが語られていること	F04②「前回作ったのとちょっと違うのにしてうっていうのと考えて」
楽な気持ち	前回よりも楽な気持ちで箱庭を制作し始めたことが語られていること	M02②「気楽と言えば気楽でした」
見守り手が気にならない	前回よりも箱庭制作時に見守り手が気にならなくなったことが語られていること。	M03②「今回は簡単にいうとあんまり気にならなかった」

表7 1回目から2回目への変化指標の有無と2回目の各評定値の平均値

	親和性得点	t値	異質性得点	t値
〈前と異なる箱庭にしたい〉有(n=11)	14.36		8.36	
無(n=19)	13.89	-0.47	11.32	2.76 *
〈楽な気持ち〉有(n=7)	13.71		12.00	
無(n=23)	14.17	0.40	9.70	-1.77 †
〈見守り手が気にならない〉有(n=15)	14.53		9.73	
無(n=15)	13.60	-0.97	10.73	0.87

† p < .10, \* p < .05

表8 1回目から2回目のイメージ体験指標の有無別の2回目のイメージ体験指標出現率

	〈作り始めにイメージ〉	〈アイテムからイメージ〉	〈イメージ主導の展開〉	〈アイテム主導の展開〉
〈前と異なる箱庭にしたい〉有(n=11)	5(45%)	6(55%)	6(55%)	4(36%)
無(n=19)	5(26%)	12(63%)	6(32%)	9(47%)
〈楽な気持ち〉有(n=7)	0(0%)	5(71%)	0(0%)	6(86%)
無(n=23)	10(43%)	13(57%)	12(52%)	7(30%)
〈見守り手が気にならない〉有(n=15)	7(47%)	7(47%)	6(40%)	7(47%)
無(n=15)	3(20%)	11(73%)	6(40%)	8(53%)

1 回目に有意差が出た指標である<アイテム主導の展開>が1回目に出現していた15名のうち2回日も<アイテム主導の展開>が出現していたのは11名、出現していないのは4名であった。<アイテム主導の展開>が出現していなかった15名のうち2回日も<アイテム主導の展開>が出現していなかったのは13名、2回目に<アイテム主導の展開>が出現していたのは2名であった。F09は1回目(図2)「目についたものを置いてみた」「場所によって時代も空気感もバラバラ」と話し、どこまででも広がっていきそうな箱庭イメージについて話した。2回目(図3)では1回目同様目についたものを置いてみるどころから始め、全体に目に付いたものを置いたが、中央や上に置いた「飛行機から飛び込む女性を見ている」と語った。多種多様な含みのあるイメージではあることは変わらないが全体の方向が少し中心に定まっている印象を受ける。このよう



図2 F09の1回目の箱庭



図3 F09の2回目の箱庭

に、大部分で1回目のイメージ体験と同じ様式のイメージ体験をしていることがわかる。その上で、親和性得点・異質性得点との有意差のあった指標が増えたようにイメージ体験のあり方が全体の制作者の主観的な評価に及ぼす影響が大きくなるような体験の深まりが見られている。その中では、前と異なる箱庭を置きたいという変化を求める気持ちであったり、楽な気持ちで最初にイメージを決めずに望んだりといった1回目とは異なる体験が動いているのであろう。

## 5. 結果と考察②—2回目から3回目へ—

### ①3回目の箱庭とイメージ体験指標

3回目の箱庭について検討する。まず、3回目のイメージ体験指標の有無と3回目の箱庭の親和性得点・異質性得点の平均値の比較を行った(表9)。その結果、<作り始めにイメージ>と異質性得点に有意傾向があり( $t(28) = 1.99, p < .10$ )、<作り始めにイメージ>が出現している方が、異質性得点が低い傾向にあった。また、<イメージ主導の展開>と親和性得点に有意傾向があり( $t(28) = -1.87, p < .10$ )、<イメージ主導の展開>が出現している方が、親和性得点が高い傾向にあった。指標と各得点の関連が、有意傾向があるものに留まり、数も減少している。これまで1回目・2回目と親和性得点との間に有意な結果が出ていた<アイテム主導の展開>

表9 3回目のイメージ体験指標の有無と3回目の各評定値の平均値

	親和性得点	t値	異質性得点	t値
<作り始めにイメージ> 有(n=16)	14.06		9.00	
無(n=14)	12.79	-1.15	11.07	1.99 †
<アイテムからイメージ>有(n=18)	13.27		10.22	
無(n=12)	13.75	0.41	9.58	-0.57
<イメージ主導の展開> 有(n=8)	15.13		8.75	
無(n=22)	12.86	-1.87 †	10.41	-1.87
<アイテム主導の展開>有(n=13)	12.75		10.25	
無(n=17)	13.94	1.05	9.78	-0.42

†  $p < .10$



## 不破：連続する箱庭制作におけるプロセスの検討

に今回は差が見られなかった。得点を比較してみると＜アイテム主導の展開＞が出現している群の親和性得点平均値は 2 回目 12.62 点で、3 回目は 12.75 点で比較的近い値であるが、＜アイテム主導の展開＞が出現していない群の平均値は 2 回目 15.18 点で、3 回目 13.94 点と低下していることが要因として考えられるのではないだろうか。アイテムに影響をあまり受けずに箱庭制作を終えた時に、2 回目まででは親和的なイメージになりやすかったが、調査の最終回でもある 3 回目の箱庭制作という性質から親和的になりにくい部分もあった可能性がある。＜作り始めにイメージ＞が出現している方が、異質性得点が低くなりやすい傾向は 2 回目と共通であるが、＜作り始めにイメージ＞の出現数が半数以上に増加していることは着目すべき点である。M02 は 1 回目で砂から海を連想し、遊んでいる人や好きな蛇を置いて箱庭を完成させた。2 回目（図 4）では砂を触って山を作り、海を作って扇状地を作る。そこで「満足できなくて一番大きいものを置こうと思った。」と恐竜を置いた。3 回目（図 5）は「なぜか保護色を作りたくなってしまった」と砂全体を覆う色として緑を選択し、緑色に近い動物を中に置いていく。その箱庭イメージを「自分とは明らかに切れていて、でも自分と乖離していない」と語っている。2 回目ではアイテムによってイメージが大きく動かされるような体験がされたと考えられるが、3 回目の箱庭では同じような展開にはならず、「保護色」という箱庭の中の世界が守られるイメージが想起されて、最後まで一貫して作っている。この 3 回目の箱庭制作は、

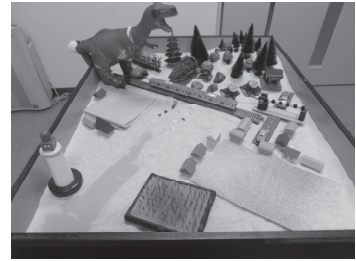


図 4 M02 の 2 回目の箱庭



図 5 M02 の 3 回目の箱庭

“守る”と言う動きでありそれと同時に 3 回の箱庭制作を“まとめる”意味があったと考えられる。2 回目までに動きがあった制作者も親和的なイメージを最初から抱き、それをやりきることで箱庭制作を“終える”心の動きが起きた制作者も一定数いたのではないかと推測される。

＜イメージ主導の展開＞の有無と親和性得点の差も 2 回目と同様であった。＜イメージ主導の展開＞は出現数が 1 回目 5 から 2 回目に 12 に増え、3 回目に 8 にやや減少している。M13 は貝を真ん中に置いて、それを守ろうとするイメージを表現しようとするが、「一番真ん中にある重要なものを自分自身も守っていないようなところを表現しようかな」と思い、子どもが貝に攻撃しようとしたところを加えて「悪い意味で自分の内面に近い」と語った。1・2 回目の箱庭制作の積み重ねがある中で、箱庭制作でイメージが内的に展開する時、展開されるイメージは様々な自分の面を含めた親和的なイメージが表現されやすいのは自然なことと言えるだろう。

### ②2 回目から 3 回目の変化について

2 回目から 3 回目についても、制作者の語りを比較し、語られた違いを抽出し、分類した結果 3 つの変化指標が作成された（定義は表 10 に示した）。各事例指標の有無を評定し、評定の有無と親和性得点・異質性得点の平均値の比較を行った（表 11）。変化指標有無別のイメージ体験指標の出現率を表 12 に示した。その結果、＜テーマへの気づき＞と異質性得点の間に有意な差があり ( $t(28)=3.77, p<.01$ )、テーマへの気づきが出現している方が異質性得点が低かった。

＜置いていない物を置く＞は前回までの箱庭を想起して違うものにしようとする意味では 1

回目から2回目への<前と異なる箱庭にしたい>と近い心の動きのように思えるが、<置いていない物を置く>と異質性得点の間に有意な差はなかった。1回目から2回目の変化で取り上げたF09の3回目(図6)は、1回目2回目同様目に付いたものから置き始めたが、「これまで使っていない物が目に付いて置いた」と木が目に付いて置き、特に右下の赤と緑の木の部分が暗くて嫌いと言っている。



図6 F09の3回目の箱庭

置いているうちに中央に大きな湖が作りたくなり、作ったという池が箱庭の中心として様々なアイテムが方向づけられているような印象もある。「ごちゃごちゃしているような、まとまっているような微妙」と語った。3回の箱庭を比較してみると、電車とトンネルがある様子は1回目と共通であるが3回目の方が異質的な、嫌いと言った暗い色合いが多く、水に入ろうとする人がいる構造は2回目と共通であるが水の形や全体の印象は異なる。1回目2回目の様子を含めながら、置いていないアイテムから少し違った印象も残してこれからの展開を匂わせつつ終わった箱庭制作と言えるのではないだろうか。その今後の展開を匂わせる部分にこれまで置いていない物を置くといったところが寄与していたと考えられる。<前と異なる箱庭にしたい>は箱庭全体に対する言及であったが<置いていない物を置く>はアイテムという部分に対する言及だとも考えられる。その点も違いとなっているのだろう。イメージ体験指標との間にも目立った特徴は見つけられなかった。ある程度どのイメージ体験をした人にも共通して一定数現れる体験だと推測される。

<やることがないと感じる>と親和性得点・異質性得点の間にも有意差はなかった。<やることがないと感じる>が出現している群で3回目<イメージ主導の展開>が出現している

表10 2回目から3回目への変化指標名と定義の一覧

指標名	定義	
置いていない物を置く	これまでの箱庭で置かなかったアイテムを置くこととする	F15③「今までと全然違う箱庭にしたいと思って、今まで使ってない棚のアイテムを使った」
やることがないと感じる	作り始めにしたいことがないと困惑すること	F16③「前の2回でやりたいことは全部やっちゃったんでもうやりたいことないな」
テーマへの気づき	箱庭制作中や制作後に箱庭から制作者がテーマを感じる	F05③「自然とか自分が向き合うことの方がしやすいのかな」

表11 2回目から3回目の変化指標の有無と3回目の各評定値の平均値

	親和性得点	t値	異質性得点	t値
<置いていない物を置く>	有(n=9)	14.00	9.44	0.62
	無(n=21)	13.23		
<やることがないと感じる>	有(n=6)	13.92	10.33	-0.33
	無(n=24)	11.67		
<テーマへの気づき>	有(n=11)	14.64	7.73	3.77 **
	無(n=19)	12.79		

\*\*p < .01

表12 2回目から3回目のイメージ体験指標の有無別の2回目のイメージ体験指標出現率

	2回目			
	<作り始めにイメージ>	<アイテムからイメージ>	<イメージ主導の展開>	<アイテム主導の展開>
<置いていない物を置く>	有(n=9)	4(44%)	5(56%)	2(22%)
	無(n=21)	12(57%)	13(62%)	6(29%)
<やることがないと感じる>	有(n=6)	3(50%)	3(50%)	0(0%)
	無(n=24)	13(54%)	15(63%)	8(33%)
<テーマへの気づき>	有(n=11)	6(55%)	7(64%)	5(45%)
	無(n=19)	10(53%)	11(58%)	3(16%)

る人はいなかった（出現無し群では 33%）。やることがないと感じ、イメージを抱くことに困難を抱えた人はその後イメージを抱いたとしても展開させられるようなイメージ体験をすることが困難だった事が考えられる。1・2回は箱庭を制作することができて3回目になると箱庭制作に困難を感じ始める制作者がいる可能性が示唆される。



図7 F05の3回目の箱庭

〈テーマへの気づき〉が出現した群は異質性得点低かった。これまで箱庭イメージが異質な要素を帯びることが箱庭療法に展開をもたらす点に着目してきたが、異質性の高い箱庭を制作した制作者は気づきが得られにくかったと言える。箱庭を制作することは東山（1999）によると、自己イメージを表現し、それがフィードバックされることで対自的コミュニケーションが促進し、内的再統合がはかれる過程だとされた。箱庭からの意識で捉えられるフィードバックが行われるのが異質的でない箱庭イメージが表現された時ならば、異質的でない箱庭イメージが表現することが対自的コミュニケーションを促進させ、治癒的要因に繋がる事が考えられる。また、異質な箱庭イメージから受けるフィードバックは意識的には捉えにくいことも考えられる。なお、3回のインタビューでいずれの回でも「気づいたこと」を尋ねているが、一定数気づきが語られたのは3回目のみであった。そこでは、最終回だからこそ何かの気づきを得たい心の動きがあり、その動きが異質性を生まれにくくした可能性も考えられる。また、〈テーマへの気づき〉が出現している群は〈イメージ主導の展開〉が45%出現しており（出現無し群は16%）、イメージが制作者の内的に展開することは制作者に強いインパクトを与え、それが気づきとして制作者にフィードバックされることが多いのではないだろうか。箱庭療法には異質な箱庭を制作することで変容していく側面と、異質的でない箱庭を制作することでこれまで気づいていなかった心的内容に自我が気づいていく側面があることが示唆された。

なお、3回目の箱庭に対する制作者の情緒的な反応は実に様々であった。F02、F03、F08の3名は3回目の箱庭に收拾のつかなさやわからなさを感じていた。F02は3回目で初めて人を置くと、ストーリーのようなものを感じ、そこから全体像がまとめきれず難しさを語った。F03は3回連続で〈アイテム主導の展開〉を体験していたが、3回目で猛獣を置きたくなり「收拾がつかなくなった。混沌として苦しい」体験になったと語った。F14は自分の置き方へのこだわりやバランスを気にする気持ちが3回目に薄まり「自由に置けた。縛られなくなった」と語った。逆に、F05は直線を作りたいと感じ、こだわって一つ一つのアイテムを配置し、こだわった達成感を強く感じたと語った。これらの多様さは制作者の様々な心のあり方が親和的なイメージや異質なイメージ双方によって揺さぶられながら展開し、その制作者らしい対自的コミュニケーションが進んでいるように考えられる。3回目でやることがないと語った制作者が一定数いたが、その状況は心理療法の主訴が勢いよく語り終わった後の展開が起きていく瞬間が想起させられる。3回目の箱庭制作というのは箱庭制作の展開の鍵となることが考えられるだろう。

## 6. 総合考察

ここまで、3回の箱庭制作を1回目から2回目、2回目から3回目と言うように分けて分析

と考察を行ってきた。これまでの結果をまとめながら、3回の箱庭制作の流れを整理していく。

1回目は3回制作すると言うことが意識されているのかイメージ体験と評定値の間に差があまり見られなかった。唯一有意差があったのは<アイテム主導の展開>であり、アイテムに影響されることがイメージに及ぼす影響の大きさが示唆された。2回目では、イメージ体験と評定値の間に差が増え、作り始めにイメージがあるか、アイテムからイメージを獲得できるか、アイテムに影響されてイメージが展開されるかといった点が、箱庭イメージがどのようなものになるかに影響を及ぼしていく。また、イメージそのものを内的に展開させる時、その箱庭イメージは親和的なものになるのも2回目からである。1回目から2回目にかけて制作者が体験する変化としては前と異なる箱庭にしたいといった意識的な統制をかけるような動きや、楽な気持ちで制作し始め、イメージを決めずに望むような意識的な統制を弱める動きの、正反対に見えるような動きが生じていた。また、半数程度の制作者が、見守り手が気にならなくなったことを語っていた。3回目の箱庭制作はイメージ体験と評定値の間の差がまた少なくなる。その中で作り始めにイメージを抱いてから制作し始める制作者が半数以上であり、それら制作者の制作した箱庭は異質性得点が低い傾向にあった。2回目から3回目への変化は多岐にわたり、その制作者らしさがあらわれていると考えられた。3回目の箱庭制作で気づきを得られた制作者は3回目に異質的でないイメージの箱庭制作をしていた制作者が多かった。

本研究は3回の箱庭制作という限定した状況であったが、各回で、イメージ体験を含めて違う体験がなされていたことがわかる。これは、2回目に箱庭を制作する時その体験が1回目とは異なる体験であること、つまりn回目の箱庭制作とn+1回目の箱庭制作では体験がかなり異なることが示唆される。連続して制作される箱庭の連続性について制作者がどのような体験をしているかに関する知見をさらに深めることが、箱庭事例に関する見方を深めることや、新たに制作された箱庭作品をこれまでの箱庭制作の流れの中で位置づけることに繋がるだろう。

また、今回の研究の分析方法は主として制作者の自我と箱庭イメージの関係性尺度との関係を検討したものが多かったが、その尺度内の各因子の意義を再確認できたようにも考えられる。異質な箱庭は箱庭制作に大きな展開をもたらす。それは制作者に意識を超えた力動である無意識的な部分が大きいように思えるが、それらが箱庭制作においては箱庭と言う枠の中でアイテムなどのものを通して起きやすく、それを可視化して感じやすいという点はあるだろう。また、異質的でない箱庭を制作することは、制作者の自我に気づきを得られたり、自我の守りとして機能したりといった、箱庭制作によって生じた様々な心の動きを受け止めるために必要であることがわかった。異質な箱庭を制作すること、親和的な箱庭を制作すること双方に意味があり、それを揺らぎながら展開していくのが連続した箱庭制作と言えるだろう。

本研究の限界として、扱った箱庭制作が全て調査事例であることがある。制作者と見守り手の関係性もやはり実際の症例のように主訴を共有した後に制作されるものとはかなり違いがあると言わざるを得ない。今回、得られた知見がどの程度臨床現場に適応しうるのかについては慎重に検討していかなければならない。また、臨床事例と調査の乖離を埋めていくためにはさらに臨床事例に近づけた調査状況などを行う必要があるだろう。また、今回の分析は調査者の報告にのみよった。第三者による印象などはまた異なっている可能性がある。それらを検討していくことでより新しい知見が得られる可能性がある。これらは今後の課題である。

## 7. 引用文献・参考文献

- 千葉友里香 (2015a). 箱庭療法における作り手の変容機序について—我が国の箱庭研究の概観と展望—. 京都大学大学院教育学研究科紀要, **61**, 135-147.
- 千葉友里香 (2015b). 箱庭制作後における箱庭と作り手の関係性の変化について —作り手の変容に関する質的研究. 箱庭療法学研究, **28(2)**, 41-53.
- 不破早央里 (2015). 制作された箱庭イメージと自己イメージの関係性と箱庭制作体験の諸様相. 平成 26 年度卒業論文 (未公刊)
- 不破早央里 (2017). 連続する箱庭制作における制作者の自我と箱庭の関係性と主観的体験の様相. 平成 28 年度 修士論文 (未公刊)
- 不破早央里 (2018a). 制作者の自我と箱庭の関係性と箱庭制作体験, 箱庭療法学研究, **31(1)**, 15-27.
- 不破早央里 (2018b). 箱庭療法の治癒的要因の概観と展望—「力動」と「プロセス」の観点から—. 京都大学教育学研究科紀要, **64**, 331-343.
- 花形武 (2012). 初回箱庭制作における内的プロセスについて —箱庭制作経験のない大学生・大学院生を対象に修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて 箱庭療法学研究, **25(2)**, 91-100.
- 東山紘久 (1994). 箱庭療法の世界. 誠信書房.
- 平松清志 (2001). 箱庭療法のプロセス. 金剛出版.
- 井上勝夫・宮岡等 (2011). 学生相談利用状況からみた UPI 再考. 日本心理学会第 75 回大会論文集, 388.
- 入江良平 (2002). 箱庭療法と集合的無意識 岡田康伸 (編) 現代のエスプリ別冊 箱庭療法シリーズ I 箱庭療法の現代的意義. 至文堂, pp.241-253.
- Kalff, D.M. (1966). *Sandspiel: Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche. Zürich und Stuttgart: Rasher Verlag*, 河合隼雄(監修)山中康裕・大原貢 (共訳) (1972). カルフ箱庭療法. 誠信書房.
- 河合隼雄 (1969). 箱庭療法入門. 誠信書房.
- 久米禎子 (2011). 2 回の連続した箱庭制作における作り手の主観的体験の検討 — 印象評定とインタビュー分析を用いて—. 鳴門大学研究紀要, **26**, 213-220.
- 楠本和彦 (2012). 箱庭制作者の自己実現を促進する諸要因間の相互作用 (交流) に関する質的研究. 箱庭療法学研究, **25(1)**, 51-64.
- 楠本和彦 (2013). 箱庭制作者の主観的体験に関する単位一事例の質的研究. 箱庭療法学研究, **25(3)**, 3-18
- 岡田康伸 (1984). 箱庭療法の基礎. 誠信書房.
- 上田勝久 (2012). 箱庭制作の体験プロセス 心理臨床学研究, **30(5)**, 736-746.

(心理臨床学講座 博士後期課程 3 回生)

(受稿 2019 年 8 月 30 日、改稿 2019 年 11 月 11 日、受理 2019 年 12 月 13 日)

## 連続する箱庭制作におけるプロセスの検討

—3回の箱庭制作を通して—

不破 早央里

箱庭療法に関する先行研究の中で“連続性”を扱うものは少ない。しかし、臨床実践において箱庭制作は連続して作られることが多く、連続性について検討することが必要である。本研究では、3回の箱庭制作の制作者の主観的体験のプロセスを詳細に検討することで連続性に関する知見を得ることを目的とした。分析の結果、1回目では箱庭に抱いたイメージがアイテムに影響されるかどうかが大きく影響を及ぼしていた。1回目と2回目では似たようなイメージ体験でも、2回目の方がその体験が全体の印象に及ぼす影響が大きくなっていた。また、2回目では1回目の箱庭と同じものを作りたくないという気持ちや気が楽になったという変化が制作に影響を与えていた。3回目では、半数以上の制作者がイメージを決めてから制作し始めたりとイメージの体験の仕方に違いが見られた。また、箱庭制作から気づきを得られた制作者は自我異質的でないイメージを箱庭に抱いており、自我異質的でない箱庭を作ることの意義が表れていた。

## Continuous Sandplay Construction Process

FUWA Saori

There have been few previous studies on sandplay therapy dealing with “continuity”. However, it is necessary to examine continuity because sandplay is often made continuously in clinical practice. The purpose of this study was to obtain knowledge about continuity by examining the maker’s subjective experience process of sandplay construction three times. As the result of the analysis, it was greatly influenced whether the image of sandplay was influenced by items at the first construction. Even if they had similar image experiences on the first and second construction, at the second construction the maker’s experience had a greater influence on the overall impression than the first. In the second time, changes in feelings affected sandplay, such as those who said that they didn’t want to make the same thing as the first construction, and those who said that they were more comfortable than the first time. At the third construction, more than half of the makers decided on the image before they started making sandplay. In addition, the makers who had an image that was not ego-heterogeneous in the sandplay had noticed more things from the creation of the sandplay. The significance of creating a non-ego-heterogeneous image in sandplay became clear.

キーワード：箱庭療法、イメージ、連続性

Keywords: Sandplay Therapy, image, continuity