

箱庭制作における物語の体験

長谷川 千紘

1. 問題・目的

(1) 箱庭制作に内在する物語性

箱庭療法とは、砂箱の中で砂やミニチュアを用いて様々な表現をしてゆく心理療法の一つであるが、そこには単なる造形的な意味を超えて、「物語」の世界が紡がれていくことがある。心理療法においては、箱庭をはじめ、夢や描画・遊びのなかに生まれてくる物語が一つの素材として扱われ、重要な役割を果たしている。こうした物語は、Jung が患者の幻覚や妄想・夢のなかに、神話や伝承と共通するモチーフを見出したことに示唆されるように、心の内奥と深く関わっているように思われる。臨床実践のなかでこのような物語の意義を詳細に検討した河合隼雄（1992, 2001）は、Ellenberger（1970/1980）及び井筒（1983）の論を紹介しながら、物語が無意識の深みから生み出されてくることに着目する。河合（2001）によると、無意識の深層は元型に満ちており、それは意識に近づくにつれてイメージとなってゆくのであるが、このイメージには物語として展開する特性があるという。ここで箱庭療法に立ち返ってみると、箱庭にイメージが展開してくる時には“ものすごい怪物が出てきたとか、物語的にしか言えない、だから箱庭表現そのものが物語的”（河合, 2002）と述べられるように、箱庭は生来的に物語と馴染みよいもののように思われる。また山口（2001）は、物事を選択し意味づけて再構成するという構造的な観点からも、箱庭と物語に共通する特性を見出し、“箱庭をもとに、自覚的、内省的に物語や状況が本人に把握されたり治療者に解説されたりしなくても、箱庭を作ることそれ自体がすでに物語を語ること”と指摘している。このように考えると、箱庭を作ることにそのものに、物語が生み出されてゆく過程が重なっているように思われる。

こうした内的に生じてくる物語は、河合（2000）によると、無意識と意識の“協応関係”のもとに成り立つところにその本質が存すると考えられ、意識的な関与が強くなりすぎると無意識の生命力が失われてしまうし、逆にあまりにも断片的なイメージのままだとその意味が把握され難いことが指摘される。本論文においては、河合の論考に拠って、“無意識から湧き出て来る内容に対して、意識が避けることも圧倒されることもなく対峙し、そこから新しく生み出されてくるもの”（河合, 1991）を物語と考え、検討していきたい。

(2) 物語を体験すること

箱庭に現出する物語は、その内容について検討し解釈することによってクライアントをより深く理解する一助となり、またセラピストの持つこうした視点が箱庭療法のプロセスを支えて

きたと考えられる。一方、石原（2002）はセラピストの解釈が先行し、クライアントの体験から離れてしまう危惧から、“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”（傍点は筆者による）という新たな視座を提示している。この指摘をふまえて、箱庭の流れを一つの物語として読み込んでいくという方法を提示している山中（2002）の姿勢に立ち返ってみると、“あくまで、クライアントが、どうアイテムを扱い、どう語ったか、がもっとも大切”と述べられており、クライアント自身の体験をもっとも尊重するという姿勢がそもそも根底にあることに気づかされる。物語に着目して箱庭を理解しようとする背景には、クライアントは内的にどのような体験をしているのか、とみる姿勢がまず存在しているのではないだろうか。すなわち、箱庭療法における物語を考える上で、従来注目されてきた「どのような」物語かという内容だけではなく、「どのように」物語が体験されているのかという側面が一つの核となるように思われる。

筆者は、プレイセラピーにおいてクライアントが箱庭のなかでミニチュアを介して何役にもなつて物語を展開し、その過程で激しい攻撃や感情を発露するのを目の当たりにしたことがあるが、それは紡がれてゆく物語の一瞬一瞬におけるクライアントの体験の凄まじさを実感させるものであった。ここで言う体験とは、まさに今という瞬間において生々しく迫ってくる直接的な感覚・知覚であり、単なる経験に留まらず、“物語を生きる”と河合（2001）によって表現されるものに通じるものと言えるだろう。

では、具体的には、箱庭の物語はクライアントその人にどのように体験されているのだろうか。その糸口を、山中（1978）により“赤頭巾庭子”と名づけられた8歳の少女の事例から検討してみたい。少女の箱庭療法の過程は、赤頭巾ちゃんのミニチュアとともに歩まれていく。赤頭巾ちゃんの旅は森の探検に出かけるところから始まり、時に現実世界での庭子とリンクしつつ、動物の国や恐竜たちの闊歩する太古の世界、怪獣たちの乱入や宝探し、大洪水や砂漠の世界をめぐる。その世界は庭子の住む世界と“ちょうど何もかも反対の国”であり、箱庭のなかの少女は約2年の歳月をかけて、“反対の国”から“現実の国”へ戻ってくることになる。そして、この過程が1つの物語であるとともに、1回1回の箱庭にもまた物語が紡がれている。そこは決して静的な世界ではなく、赤頭巾ちゃんがお話したり宝探しをしたりすることを通して、庭子に象徴的に体験される生きた世界だろう。本人にどのくらい自覚されていたかは分からないけれど、赤頭巾ちゃんとは、山中（1978）も“このときの庭子の自己像に思われました”と述べるよう、まさに庭子そのものであり、“反対の国”をめぐる旅は庭子の旅そのものだったのではないだろうか。

一方、橋本（1995）は、箱庭の物語がクライアントの意識にとって“生きられる”ことが必要だった、思春期少女の事例を検討している。箱庭の世界では非常に初期の段階からクライアントの内的なテーマが物語られてゆくのに対して、それは現実を生きるクライアントにとっては“意味のないもの”“関係のないもの”にすぎなかった。その物語がクライアントの意識とつながり、意識のレベルで“私”として体験されるようになってはじめて意味をなしていったのである。

(3) 本研究の視点

こうした事例に触れると、箱庭の物語は様々なレベルで体験され、意識のなされ方もまた様々であることが示唆される。河合俊雄（2002）が指摘するように、箱庭を継続して作って行くうちにイメージが展開して外的な症状や関係などと結びつけなくても治癒につながることもあるし、橋本（1995）の事例のように意識に理解されて初めて意義深いものになることもあるように思われる。そのため、クライアント自身が物語をどのように捉え、関わっているのかという、クライアントと物語世界との関わりのある方が、クライアントの体験を理解する1つの切り口になるのではないだろうか。そこで、本研究では、箱庭制作過程で内的に生じてきたものがその人自身に把握され、語られた内容を「物語」として扱い、「物語」に対する制作者の捉え方や関係性に焦点を当てることにしたい。

(4) 目的

以上の問題意識のもと、箱庭制作に伴って生成される物語の世界を制作者その人がどのように体験しているのか、制作者と箱庭世界との関わりのある方の様相を描き出すことを通して検討したい。こうした視点から、物語を体験するということが実際の箱庭制作のなかでどのように起こっているのか、具体的な事例を通してその諸相を描き出すことを目的とする。

2. 方法

(1) 調査協力者：大学生 24 名（男性 9 名、女性 15 名）。以下、調査協力者を P1 ～ P24 と呼ぶ。

(2) 用具

①箱庭制作用具：箱庭療法で通常用いられるものと同様に、内側が青く塗られた箱（57 × 72 × 7cm）、砂、ミニチュア（人・動物・植物・乗り物・建物・石や岩・宗教的なものなど）を使用した。

②物語記述用紙

③自由記述用紙：箱庭制作体験に関する 3 項目と、制作された箱庭作品に関する 4 項目からなる（表 1）。制作された箱庭作品に関する 4 項目は、吉水（2008）が砂のみの箱庭表現において、作り手と箱庭の関係性を問うた項目を参考に設定された。

④記録用具：箱庭作品及びインタビューの記録にデジタルカメラと IC レコーダーを用いた。

表1. 自由記述項目

箱庭制作体験に関する自由記述	
①	何らかのイメージやストーリーが浮かんできたとき、またはそれを書きとめているとき、どのような感じがしましたか
②	何らかの感情や五感的な感覚を覚えることはありましたか？
③	作品としての一貫性や次の展開を意識することはありましたか？
制作された箱庭に関する自由記述	
①	箱庭はあなたにとって、どのように感じられますか？
②	箱庭に対して、あなたはどこにどのように感じますか？入り込める感じはありますか？
③	箱庭の世界とあなたは、どのような関係や距離感があると思いますか？
④	箱庭の中で、意外な感じがしたり不思議に思ったりするところはありませんか？

(3) 手続き

調査におけるセッションを臨床面接に即するものと捉え、協力者へ中断・拒否の自由を伝えるとともに、最後には面接の場を閉じるよう配慮した。

- ① 箱庭制作：「ここにある砂とミニチュアを使って、箱のなかに好きなものを作ってください。作っている間に浮かんできたイメージや空想、お話などについて、あとでお話を聞かせていただけたらと思います」と教示した。
- ② 物語の記述：「制作中に浮かんだイメージや空想、お話について、思いつくままにできるだけ詳しくお書きください。ことばになりにくい“感じ”や絵で表していただいても構いません」と教示した。
- ③ 自由記述質問紙への記入
- ④ インタビュー：書かれた物語と自由記述をもとに、インタビューを行った。

3. 結果・考察

3.1. 分析対象と方法

(1) 分析対象 「制作された箱庭に関する自由記述」4項目（手続き③）と、それに基づくインタビュー記録（手続き④）から得られた言語データを分析対象とした。

(2) 分析方法 本研究では、制作者の体験を記述するために修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（M-GTA）を用いた。M-GTAは、Glaser et al. (1967) が提唱したグラウンデッド・セオリー・アプローチを、木下（1999,2003）が改良した質的研究法であり、データを切片化する「コーディング」と「深い解釈」を同時作業的に行うことによって、データに密着しつつも、恣意的ではない説明力のある概念を生成するものである。これは、制作者の主観的体験に基づきながら、それを考察しうる枠組みの生成を目指す本研究に適していると考えられる。なお、M-GTAでは生成された概念を最重視するが、本研究はあくまでも制作者の体験に基づくものであり、概念からデータに戻るという作業を行う。分析の具体的手順は以下の通りである。①分析テーマに照らしてデータの関連箇所に着目し、それを一つの具体例として、他の類似具体例をも説明できると考えられる概念を生成した。②その際、分析ワークシートを作成し、

概念名・定義・最初の具体例などを記入した。③分析を進める中で、新たな概念を生成し、分析ワークシートを個々の概念ごとに作成した。④各概念について、具体例が豊富に出てこなければ、その概念は有効でないと判断した。⑤生成した概念は、類似例だけではなく対極例も見ていくことにより、解釈が恣意的に偏る危険を防いだ。⑥概念同士の関係を個々に検討し、複数の概念の関係から成るカテゴリーを生成した。

(3) 概念生成例の呈示

1つの概念生成過程を提示する。P2は、物語に対して「その世界の外側で傍観している感じ」「お互いに存在の次元がずれている感じ」と述べている。ここから、制作者は物語の外側に位置し、物語を対象化して眺めているという関係を見出し、【外在】という概念を生成した。これは、「あくまでも空想のもので現実には起こり得ないと考えると隔たりを感じます (P1)」「外から自分自身のイメージ世界を見ている感じ。今、私がいるのは現実世界だから (P7)」なども照らし、他の類似の具体例を説明しうる概念と判断した。同様の手順を繰り返し、5つの概念を生成した。

3.2. 結果の全体像

分析の結果、制作者と物語の関わりのあり方に関して、5つの【概念】と3つの〔カテゴリー〕が見出された (表2)。以下、各〔カテゴリー〕の特徴を記述していく。¹⁾

表2. M-GTA分析結果

カテゴリー	概念	定義	具体例
外在	【外在】	物語世界は、知覚される現実世界と明確に区別される。制作者は現実世界に身を置き、対象化された世界として箱庭を眺めている。	その世界の外側で傍観している感じです。お互いに存在の「次元」がずれている感じ(P2)
			入り込みそうなんだけど、それは永遠に入り込みそうなかただけであって、実際に入り込むことはできないという距離感。やはりこれは現実ではないので(P5)
内在	【箱庭外・内在】	制作者は物語世界と空気を共有するけれども、箱庭内に自らが存することには違和感を覚える。	私は制作者として全部をみわたし、今ここにいる位置にあると思います。映画のイメージ(P12)
			この中に物語があるというよりは、はっきり”表現”と意識している。写真的。写像・断面図(P18)
			実際に外から見ているんだけど、ちゃんと物語の世界の中に入っているような感じもしました(P3)
	【箱庭内・内在】	制作者自ら、箱庭内に入り込むように感じられる。	現実には実体はないのに、ウツじゃない。近い、けれど遠いというか手で触れない。(砂箱の枠の上にいる感じ(P6)
			私がこのところ(箱庭内)にいるなっていうのではないけれど、でもやはり一体感があります。こう世界がつながっている感じ(P15)
			箱庭のへりに立って、世界を見下ろしている感じ。私があえて入り込む余地はない(P17)
【アイテム】	制作者は、アイテムと重なり合って箱庭内に入り込むように感じられる。	この場に通りかかったので、自分も輪の中に入ってみようか(P1)	
		公園のベンチのあたりで本を読んでいたのかなあと思う(P5)	
		作っているときはあまり感じなかったが、イメージを書き留めるときには自分自身が中に入って実際に体験している感じがした。箱庭に表現されたものは非現実的で空想的だが、視覚や嗅覚、触覚などは自分の身体と密接にリンクしている感じがして、その点では非常に現実的(P9)	
内包	【内包】	制作者は、物語世界を自らの内に抱えているように感じる。	この上にゼリーがかかっているよう。こう指を入れたら、おむにっって行く感じ(P19)
			1人の青年を置いたが、決して彼に視点があるわけではなく、常に全体を見ていた。時にガラスの視点になったり、猫の視点になったり、カメの視点になった(P3)
			これ(ウシ)が私。威圧されてるのかな。この子、覗かれていたりするのに意外とポっておどりました感じ(P16)
内包	【内包】	制作者は、物語世界を自らの内に抱えているように感じる。	どちらも感じるから不思議(【箱庭内・内在】と【内包】のイラスト)。内含関係(P4)
			箱庭は自分の中にもあるが、自分も中に入れる。どちらが内でも外だからはっきりしない(P9)
			私の心の中の高い位置にある感じ。一歩ひいているというよりは、内包して、夢でたまに出てきそうな。抱えている感じというか、持っている感じというか(P13)
			箱庭は自分の内にあるから、入り込める感じはしない(【内包】のイラスト)(P14)

〔外在〕とは、「外から、自分自身のイメージ世界を見ている感じ。今、私がいるのは現実世界だから。ちょっと隔たったというか、違う世界です」(P7) というように、物語は制作者の現実からは隔たり、対象化されて体験される。

〔内在〕は、箱庭という限定された空間内に自分が存在すると感じるかに違いがあるものの、物語に制作者自身が包摂されることから、物語に入る体験と考えられた。「隔たれている感じはしない(中略)私がかこのところ(箱庭)にいるなっていうのではないけれど、でもやはり一体感があります。こう世界がつながっている感じ」(P15) というように、制作者は物語の世界と空気を共有するけれども、箱庭という具現化された範囲内には存在しないように感じられる【箱庭外・内在】、「公園のベンチのあたりで本を読んでいたのかなあ」(P5) と制作者自身があたかも箱庭内に入り込み、リアルな世界が体験される【箱庭内・内在】、「これ(ウシ)が私。威圧されているのかな、この子」(P16) と制作者がアイテムと重なり合い、箱庭内に入り込む【アイテム同化】という、3つの概念から成る。

また、〔内包〕は、「私の心の中の高い位置にある感じ。一歩引いているというよりは内包していて、夢でたまに出てきそうな」(P13) というように、物語は制作者の内にある内的なものとして捉えられる。

3.3. カテゴリーの検討

ここでは、抽出された〔カテゴリー〕に基づいて、代表的な体験を取り上げることを通して、(1) 物語と隔たるという体験、(2) 物語に入るという体験、(3) 物語を内に抱えるという体験、という3つの観点から考察したい。

(1) 物語と隔たるという体験—〔外在〕

ここで、P 24 (20歳男性)の体験を取り上げる。

作品1 P24の物語(20歳男性)

動物
草食動物と捕食者がいて、適度な距離を保っている
平和だけど軽い緊張感がある
できるだけ多くの種をできるだけ自然に近く…
動物はできるだけ集団で置きたい



物語は『動物／草食動物と捕食者がいて、適度な距離を保っている』のように一貫して第三者的な視点で描かれ、箱庭を「外から見ている感じ」であることが知れる。箱庭制作では「できるだけ本物の自然に近いような配置にしたい」「何をどこに置こうか、そういうのを考えるのが楽しかった」と、構成的な要素が前景にあり、イメージをめぐる体験は薄いようであった。こうした制作体験のもと、「作っている間に浮かんできたイメージや空想、お話」を問うても、現物の箱庭に沿って説明してゆくという過程を辿る。箱庭に対する「外から見ているような感じ」というのは、箱庭はあくまでも箱庭であり、モノの次元として存在していることを示唆しているように思われる。

P24のほか、〔外在〕の体験群には、ゲームやドラマ、または現実世界のなかの何らかの光景を模すという箱庭制作がなされていることが目立ったことも、外的なモノとの関係として箱庭が体験されているように思われる。

(2) 物語に入るとい体験―〔内在〕

続いてP3(20歳男性)の語りから、物語に入る体験に迫りたい。

作品2 P3の物語(20歳男性)

最初は、イメージがあまりうかんで来なかった。
一番最初にうかんだのは、真ん中の“へび”のイメージで、このへびは、1つの湖から、もう一方の湖へうつろうとして、失敗し、はさまった状態にある。その前で頭を抱えている青年は、そのへびを何とか助けようとしているが、どうにもいかず、悩んでいる。
これをメインに、他のテーマが広がっていった。
・そのへびの上を、何事もないうに通っている道路には、車が走っており、緑の森から、色あせた枯れた森へと向かっている。
・左上部の洞くつは、へびがやって来た所であり、その入り口には湖が広がっている。その水を飲み、動物が列をなしてやってきている。
・道路で隔てられたもう一方(右下)は、都会のビルであり、沈黙が支配している。その象徴のような大きなカラスが一羽おり、そのカラスのせいで、青年は、策を練れず、悩んでいる。
・湖の水を飲み終えた動物は、再び列をなし、反対の境界、つまり都会側へと向かう。すでに、トラが一匹と、猫と大きなエイが、青年の向へと向かっている。これらの動物は、青年へびを助けるだろう。エイは大きく、とても力強い。
*このテーマは、途中でふと、湧いてきたので、とても不思議だった。

物語は、『1つの湖から、もう一方の湖へうつろうとして、失敗し、はさまった状態にある』へびと、『そのへびを何とか助けようとしているが、どうにもいかず、悩んでいる』青年を中心に、動物の集う湖や都会など箱庭の各所に対応してエピソードが点在している。各エピソードから成る物語は、「イメージがまた新たなイメージをどんどん湧かす」と語られるように、イメージが動き出す瞬間の断続的な連なりとして生成され、そこには、単にモノとしての箱庭の



説明という次元を超えて、葛藤や停滞というような物語の主体的な動きが生じているように思われる。この時の体験は、「1人の青年を置いたが、決して彼に視点があるわけではなく、常に全体を見ていた。時に鳥の視点になったり、猫の視点になったり、カメの視点になった」と語られ、敢えて述べられることから翻ってP3と青年の重なりが推察されるけれども、視点が次々に移動し、エピソードごとにP3が物語の中に入り込んでいくようすが窺われる。なかでも、「ふと途中で、動物がこっち(都会)にやってくるってイメージがパッと湧いた」瞬間は、「その行進が自分のなかで生き生き動いていて」「生々しい」ものとして体験される。この一瞬において、P3は「真ん中を見ている猫の視点」になり、「箱庭の世界にいるような感じ」を覚える。P3は、意図を超えた物語の流れに自らを委ねた時に、かえって生々しく物語の世界を生きることになったように思われる。河合(2002)は、“できていく箱庭に主体を委ね、主体をいわば逆に捨てること”によってこそ、主体の世界が現れてくることを述べ、そこに箱庭の自己治癒力の可能性を認めている。物語に入るといのは、主体を委ねたときに現れてくる世

界に没入し、それを真に体験するものではないだろうか。ここに、物語が治癒的に作用する可能性が開かれているように思われる。

(3) 物語を内に抱えるという体験—〔内包〕

物語を内に抱えるという体験について、人が自らの内に箱庭を抱くイラストとともに語ったP14 (23歳女性) を取り上げたい。

作品3 P14の物語(23歳 女性)

静寂
何か以前に起こって、終わった後みたいな感じ
動くのは波と砂
あとは どんどん 砂に埋もれていく(キリンも)
噴水からの水が海に流れ出していて、
大地が乾燥・風化していても 水は枯れず
海は永遠に広がっていく。
キリンと壺の質感が最高。肌ざわり良い。
キリンの哀愁が箱庭全体に広がって もう何も置けなかった。



「ふしぎな感じ。勝手に出てくるから。ストーリーはおもちゃを見ていると自然に出てくる」と述べられるように、生成された物語は、『動くのは波と砂 あとはどんどん砂に埋もれていく(キリンも)』『大地が乾燥・風化していても 水は枯れず 海は永遠に広がっていく』と、悠久の時を感じさせるような独自の流れを持ち、物語自ら進行してゆく。「自分がこの中にはいなくて、自分はどんどん変わっていくけど、50年経って、これは多分ちょっと砂が多くなったぐらいでずっと変わらないのかなあ」と〔内在〕とは異なって箱庭内に自己像が見出されはしないが、「キリンは耳くらいたまにピクピクって動いているかもしれないけど、本当に動かないで砂に埋もれて」と臨場感あふれる語りで、「何かじんわりしますね、さみしくて」と物語の世界を深く感じているようである。P14にとって、物語は「自分の一部」として自らの内面であることが自覚されており、「自分の内にあるから入り込める感じはしない」のであろう。実体を持った現物の箱庭は背景に退き、そこに流れる物語が現実の自分とは異なる時間をもつ内的世界として、P14の内に納められているようである。

〔内包〕とは、箱庭として外在化される過程で自らの意図を超えたところで生まれた物語が、自らの内から生じてきたものとして実感される体験ではないだろうか。それは、絵が付されていたことから、言葉を尽くすよりも絵で表現されうるような感覚的な体験であろうと思われる。

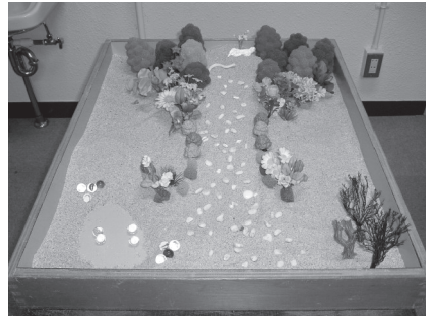
3.4. 混合型の検討

これまで M-GTA の分析結果に沿って各カテゴリーについて検討してきたけれども、それが一人の人の中で重なり合って同居する例もあった。本項では、そうした中から P9 を取り上げて検討する。個々の現象の記述に留まるのではなく、一人の人に起こった内的な体験を、全体の流れの中で捉えたいと思う。

箱庭制作では、まず、木々が砂箱の左上部・右下部に形よく並べられるが、しばしの後、全て退かされる。改めて、丘の頂上へと続く緩やかな小道が作られ、森に包まれ、花で彩られて

ゆく。丘の中央にマリア像が立ち、小道の入り口左手に湖ができる。ここでP9は手を止めてじっと箱庭を見つめ、すっと息を吸い込み、マリア像に手をかける。マリア像は倒され、その半身は徐々に砂に埋もれてゆく。そのすぐ背後から白い小さな花が生え、森からは白へびが現われる。小道の入り口、湖と対称を成す位置に枯れた木立が置かれる。

そして、物語は以下のように描かれる。



作品4 P9の物語(22歳女性)

はじめは、丘の上に立つ教会を作ろうと思ったが、しっくりこず、きれいな丘の上に立つマリア像を作成した。

丘の上へと つながる小道には 両側にはたくさんの花や木が並んでいて、白くて きれいな小石がたくさんしきつめられている。

小道の入り口には、水面がきらきら光る小さな湖があって すがすがしい気分になる。

小道をあがっていくと、花や木の香りが胸の中いっばいに広がり、ひっそりとした花園を満喫した気分になる。

丘の上までくると、かつては 皇々しく立っていただるうマリア像が 砂に埋もれ 朽ちた感じを与えるが、マリア像の脇から そっと静かに生えている白い花が印象的であり、この白い花こそが本質だと感じられる。スッと表れた白蛇も、朽ちたマリアよりずっと崇高であり、うそがなく、そして邪悪である。丘から下を見てみると、上ってくるときは気づかなかった枯れた木の林が目に入る。

i) 物語の生成と体験

P9は、制作後すぐには言葉にならず、しばらく間をおいて、「始めは何か綺麗なものを作ろうと思った、マリア像を立てていた時までは。どうもそれを立てて、何かすごく嫌な感じがしたので、そのへんからですかねえ、さっきから変な緊張感というか… すごく緊張感に襲われて倒したんですけど、その後もずっとドキドキしている感じがしていました」と述べた。マリア像が倒されたのは、予め生に宿る死・死に宿る生の物語を描こうとしたためではなく、「緊張感に襲われて」「嫌な感じがしたので」としか言い得ないような、息の詰まるような心の動きに沿った必然の出来事だったのではないだろうか。「何か綺麗なもの」が目指された箱庭は、この一瞬において変容する。そして物語もまた、この瞬間に一気に動いたように思われる。このように、ミニチュアや砂とやりとりするなかで生じてくる内的な要請に従って瞬間的に変容がもたらされるところに、言語を媒介とする物語とは異なる、箱庭の物語の独特の特徴があるのではないだろうか。また、制作中ではなく振り返ったときに初めて、物語が紡ぎだされたことが興味深い。日の出の瞬間を礼拝するアフリカの部族を見た Jung (1971) は、日の出とその際に生じる気持ちが彼らにとっては同一の神々しいものとして体験され、自然現象そのものよりも感情の伴ったファンタジーのほうが心に深く刻み込まれた結果、神話が創造されたのではないかと考察している。P9においても、内的な必然性により倒されたマリア像とその時の心の動きが不可分なものとして体験され、その体験を記述しようとする試みにおいて物語が生成され、描かれたのではないだろうか。

マリア像が倒されるという出来事とその瞬間の心の動きは、当のマリア像だけではなく、白い花・白へび・白い小道、そして湖と枯木のすべてに宿り、P9は花の匂いや小石の感触を確かめながら1つ1つめぐることでそれを踏みしめ、感じ取っていったように思われる。

ii) 物語に入る

物語は制作者としての視点で綴られた一文から始まるが、二文目より、『丘の上へと つながる小道には 両側にはたくさんの花や木が並んでいて、白くて きれいな小石が たくさんしきつめられている』と、制作者ではなく「私」として見た情景が描かれる。「どんな感じかなあって考えながら書いている時には、自分が実際に中を歩いているような感じ」であったという。箱庭制作に沿って道なりに歩が進められ、その過程では「匂いとか、キラキラしたものを見た時のすがすがしい気分とか感じて。こう、(小道を) 上に行って(丘から) 下を見下ろす感じとかも、結構すごくしました……その感触というかそれがすごく自分ではリアルに感じていたので」と語られるように、視覚や嗅覚・触覚にまでも直接に訴えかけてくるようなリアルな現実として、物語の世界が立ち現れてくる。物語の中に入るという体験は、最早自分が制作者であるという意識や外的世界とは何らつながりを持たず、ただそこに没入してゆくものようである。

iii) 箱庭の物語における没入とその否定

P9は物語の世界に深く入っていったように思われるが、ただそこに没入しているばかりではない。「箱庭に表現されたもの自体は非現実的で空想的だが、視覚や嗅覚、触覚などは自分の身体と密接にリンクしている感じがして、その点では非常に現実的」「自分そのものでもあるし、まったくただの空想であり、距離でいうと0でもあるし100でもある感じ」と述べられるように、幾層もの両義性を含んでいるように思われる。先に見てきたように、箱庭制作は、砂やミニチュアという生のものに直に触れることによって五感を呼び覚ますような現実を生み出し、そこに没入し包摂されることが起こってくる。その過程は目で見えるために、「私」や内的世界の映し鏡として把握することが可能となる。箱庭では、物語が現実として立ち現れてそこに没入していくと同時に、外に身を置いてそれを眺める自分も存在しているように思われる。河合(2002)が指摘するように、箱庭はその双方の契機となりうるのではないだろうか。このように、没入と自己反省が同時に起こってくるのが箱庭の物語ではないかと考えられる。

そして、「箱庭は自分の中にあるが自分も中に入れる。どちらが内で外だかはっきり判別できない」というように、〔内在〕と〔内包〕の両義性も示される。P9は、文字通り箱庭の中に入り込むことを通して、自らの内面に入ってゆくことになったのではないか。自らの内に自らが入り込む、「どちらが内で外だかはっきり判別できない」ような次元に物語は生まれ、それゆえ、そこでなされる体験が内の世界にも外の世界にもつながってゆくのではないだろうか。

4. まとめと今後の課題

箱庭に物語が生まれてくるとき、物語は制作者にとってどのように体験されるのか、制作者と物語世界との関わり方に着目して検討した。その結果、①物語と隔たるといふ〔外在〕、②物語の中に入るという〔内在〕、そして③物語を内に抱えるという〔内包〕という3つの関係のあり方が見出された。箱庭に入り込む〔内在〕体験は、P3のようにミニチュアと視線が重なり合ったり、P9のように実際に花の匂いや小石の感触を覚えたり、心身にリアルに迫ってくるものであり、箱庭制作の過程でコントロールを超えた内的な動きに自身を委ねるとき、一

瞬にして物語が動き出し、このようリアルな体験がなされていた。また、箱庭を内に抱える〔内包〕は、外在化された箱庭を自らの内面として、内に抱えなおすような体験であったと考えられた。

一方、対象化されたものとして外側から箱庭を眺めるという〔外在〕は、一見内的なイメージの動きや、それに対する制作者コミットメントが乏しい印象を受ける。しかしながら、本研究においては、箱庭の諸相のうち「物語」に限局して検討したことを考慮に入れなければならないだろう。岡田（1993）が、“箱庭を制作することは、無意識にある、内的なものをイメージとして表現すること”であり、“その表現や把握は、言葉によるレベル以前のもの”と述べるように、箱庭は生来、非言語的要素が強い。さらには、箱庭の世界は、“イメージや象徴以前として現れてくる”ような、“主体の成立以前の世界も扱うことが可能”（河合,2002）と考えられる。伊藤（1988）は、物語性の消えた無機質で表層的に見える箱庭作品においてこそ、クライアントの本質的なあり方が表現され、本質的な作業がなされていたことを見出した事例を発表している。こうした事例を目の当たりにすると、無機質であったり、モノが物語とならずモノのままであったり、ただ砂を触り続けていたりする箱庭にも、治療的契機が潜んでいるように思われる。物語という視点は、クライアントの内的体験を豊かに描き出すことが可能であるように思われるが、同時に、物語という視点からは見えない箱庭の世界が存在することも忘れてはならないのではないだろうか。

謝 辞：本論文は、平成19年度、京都大学大学院教育学研究科に提出した修士論文の一部に加筆・修正したものです。ご指導賜りました桑原知子先生並びに皆藤章先生、そして何より調査にご協力下さいました皆様に、心より御礼申し上げます。

注

1) P は被検者番号を表し、「」は被検者の言葉の引用、『』は物語の引用を示す。

【引用文献】

- Ellenberger, H. F.(1970) : The discovery of the unconscious- The history and evolution of dynamic psychiatry. Basic Books Inc. New York : 木村敏, 中井久夫 (監訳)(1980) : 無意識の発見 (上) - 力動精神医学発達史. 弘文堂
- Glaser B.G.・Strauss A.L.(1967) : The discovery of grounded theory : Strategies for qualitative research. Aldine De Gruyter. 後藤隆・大出春江・水野節夫 (訳)(1966). データ対話型理論の発見—調査からいかに理論をうみだすか. 新曜社
- 井筒俊彦 (1983) : 意識と本質—精神的東洋を求めて. 岩波書店
- 石原宏 (2002) : 箱庭制作者の主観的体験に関する研究—「PAC 分析」の応用と「一つのミニチュアを選び、置く」箱庭制作 : 岡田康伸 (編集) 現代のエスプリ別冊. 箱庭療法シリーズⅡ 箱庭療法の本質と周辺
- 伊藤良子 (1988) : 箱庭表現の深さについて—眠れる少年—. *箱庭療法学研究*. 1(1). pp.3-16
- 橋本やよい (1995) : 箱庭の物語が「生きられる」ようになるまで—ある思春期心身症少女の箱庭—. *箱庭療法学研究*. 8(2). pp.3-14
- Jung,C.G.(1971) : Erinnerungen, Traume, Gedanken von C.G.Jung, Hrsg. von Aniela Walter, Jaffe : A. ヤッフエ編. 河合隼雄他訳 (1973). ユング自伝2. みすず書房

- 河合隼雄 (1991) : ファンタジーを読む. 楡出版
河合隼雄 (1992) : 心理療法序説. 岩波書店
河合隼雄 (2000) : 〈総論〉 イメージと心理療法 : 河合隼雄 (総編集) 講座心理療法第3集 心理療法とイメージ. 岩波書店
河合隼雄 (2001) : 〈総論〉 心理療法における物語の意義 : 河合隼雄 (総編集) 講座心理療法第2集 心理療法と物語. 岩波書店
河合隼雄 (2002) : 座談会 箱庭療法とイメージ—箱庭の輪郭と本質 : 岡田康伸 (編集) 現代のエスプリ別冊. 箱庭療法シリーズII 箱庭療法の本質と周辺
河合俊雄 (2002) : 箱庭療法の理論的背景 : 岡田康伸 (編集) 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
木下康仁 (1999) : グラウンデッド・セオリー・アプローチ—質的実証研究の再生. 弘文堂
木下康仁 (2003) : グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践—質的研究への誘い. 弘文堂
岡田康伸 (1993) : 箱庭療法の世界. 誠信書房
山口素子 (2001) : 心理療法における自分の物語の発見について : 河合隼雄 (総編集) 講座心理療法第2集 心理療法と物語. 誠信書房
山中康裕 (1978) : 少年期のころ—精神療法を通してみた影. 中央公論新社
山中康裕 (2002) : 箱庭療法における解釈 : 岡田康伸 (編集) 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
吉水はるな (2008) : 砂のみの箱庭表現についての一考察 : 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開. 創元社

【参考文献】

- 長谷川千紘 (2010) : 箱庭制作に伴う物語生成過程の検討. *京都大学大学院教育学研究科紀要*. 56. pp.125-138
Kalf. Dora M.(1966) : Sandspiel — Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche. Rascher Verlag, Zürich und Stuttgart : 山中康裕 (監訳)(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

(心理臨床学講座 博士後期課程3回生)

(受稿2010年9月6日、改稿2010年11月26日、受理2010年12月9日)

The Experience of the Story Through Sandplay

HASEGAWA Chihiro

The purpose of this paper is to examine how subjects experience stories through sandplay therapy. Twenty-four university students were each required to create a scene in the sand in a sandbox and to write down stories or fantasies that came to his/her mind through this process. Each subject was then interviewed about the experience, and the data from the interviews were analyzed by the Modified Grounded Theory Approach. As a result, three patterns of relationships between subjects and stories were identified. (1) The fantasies were objectified from the subjects. (2) The subjects were absorbed into their fantasy worlds. (3) The subjects held their fantasies within their minds.