

サンドプレイ技法の研究

—領域に関する一研究—

岡 田 康 伸

はじめに

遊戯療法が子供を対象とする心理療法として確立されたのは、A. Freud, M. Klein, M. Lowenfeld の3人に負うところが大きい。3人3様のやり方で、遊戯療法は発展していくが、とりわけ M. Lowenfeld⁽⁹⁾ は、構成、表現を重視し、構成的治療法として確立させた。彼女は、子供が何を感じているかという子供の心理全体に、言葉ではなく、作品を通して、接しようとし、World Technique を作成した。この World Technique をもとにして、D. Kalff⁽⁷⁾ は、Jung 心理学の分析的側面を導入し、Sandspiel (Sand Play Technique, 箱庭療法以下 SPT. と略す) として完成させた。D. Kalff に教えをうけた河合は、SPT. は日本人のもつ感覚性と直観性に合うから、日本人の心理療法に適していると考え、日本に導入した。SPT. は、57×72×7 cm の、内側を青色に塗った箱と、少し湿らせた砂と、花、木、芝生、家、人、動物、乗物、柵、ブランコ、シーソー、石などの玩具との3つを素材とする創造的心理療法である。

SPT. は子供だけでなく、言語表現の豊かでない中学生、高校生、大人などを対象とした療法として、広く利用されてきている。

SPT. の作品は内的世界を投影した心像であり、夢のように無意識と意識との接点に生じてくる像であると考えられている。SPT. の作品の具体的な見方として、河合は次の4点、即ち、(1) 全体からうける感じ、(2) 全体的布置、(3) 置かれたものの象徴的意義、(4) 継列的理解を指摘している。筆者はこの4点を中心に研究を進めているが、すでに(1)の全体的な感じをSD法でとらえることにより、6類型を抽出した。ここでは次節で述べるように、(2)の全体的布置に関して領域を問題として、研究を進める。

問 題

心理療法を進めていくための条件として、時間、場所、料金などの場面設定は重要な問題である。カウンセリングや精神分析では話しやすいように室の雰囲気、テーブルの配置などは考慮されるが、治療室は、治療者がよりどころとする場面設定の1つにすぎない。しかし、遊戯療法に於ては、遊戯室は、場面設定の1つの条件であるとともに、クライアントの行動場面となり、そこにおける動きも重要な意味をもってくる。次のような緘黙児の事例がある。「クライアントは、はじめ、プレイルームの隅でしか行動出来なかったが、治療回数が進むとともに、大胆に行動が

出来るようになり、プレイルーム全体を使用して、活動的になっていった。」これは、今までの研究では、治療要因として、セラピストとクライアントの関係、クライアントを支持したこと、プレイ室での暖かい接触などが考えられて、意味づけられた。さらに、これは、クライアントとセラピストとの関係の中で、クライアントの内的世界が開かれ、心的エネルギーが流れはじめたと象徴的、心的エネルギー論的には説明される。このようなプレイの意味づけは大切である。一方、幼児が母親を中心として、同心円状に行動範囲を広げていく事実を研究することが、発達心理学にとって重要であるように、プレイルームで行動範囲を広げていく事実をとらえることは、治療過程の客観的な指標になり非常に重要である。千原(1970)は、行動軌跡検出装置による研究でこの点を指摘している。彼の研究は、行動や、装置そのものに焦点づけられすぎているので、治療とはまだまだ関係づけられないが、治療過程の意味づけなどを結びつけることによって、行動軌跡の研究も遊戯療法の研究法の1つとして意味をもってこよう。

要するに、遊戯室での行動を、治療の意味づけの面からと、行動そのものをとらえる面から研究することが必要である。

SPT.に於ても、同じことが指摘出来る。西村⁽⁸⁾(1969)の緘黙児の事例では「左下隅に、サクで囲まれた家を作っていたクライアントが、回が進むにつれて、領域を拡大し、箱全体を使用するようになった。」これは、「領域の拡大」のテーマとして把握され、拡大につれて心的エネルギーの流れも順調になり、自我の強さを獲得したと説明される。外的生活場面でもSPT.の変化と対応して、明るくなり、積極性が少しづつ出てきた。又、登校拒否症の作品は、世界が2つに分割され、右側は全く淋しく、ほとんど玩具がおかれないが左側はそれに比べ豊かではないが、玩具が置かれている点が認められている。この意味は、外界への不適応と母子の不分離を反映していると考えられている。このように、象徴論的、心的エネルギー論的に説明される内的な変化が、そのままSPT.の作品の客観的な領域の問題として示される。この点からも、客観的な指標の1つとなり得る領域を問題とする意義があろう。客観的、外的な事実と内的な表現との対応は必ずしも一対一関係であるわけではない。むしろ、宿谷⁽¹¹⁾(1969)はこの関係を状態像と絵画的な表現のずれとして「パラドクシカルな関係」という言葉でとらえようとしている。経験的には内的な表現が先行するようである。

箱の使われ方として、縦に使われるか横に使われるかの問題は、「SD法によるサンドプレイ技法の研究」⁽¹⁰⁾で筆者がすでに触れたが、ここでは、箱を9等分し領域による箱の使われ方を問題としたい。

前述の登校拒否児らの意味づけには、M. Grünwaldの空間象徴理論が背景にあった。SPT.もBaum TestもVillige TestもMosaic Testなども背景に筆跡学と空間象徴理論を持つといわれる。しかし、この関係はほとんど研究されていない。Mosaic Testの研究で、東⁽⁵⁾(1967)が盆の使われ方で、空間への接近を試みようとしているのと、Baum Testの研究で、例えば「枝の空間倒置」「幹ののび方」などとして考えられているのに見られる程度である。空間象徴理論

岡田：サンドプレイ技法の研究

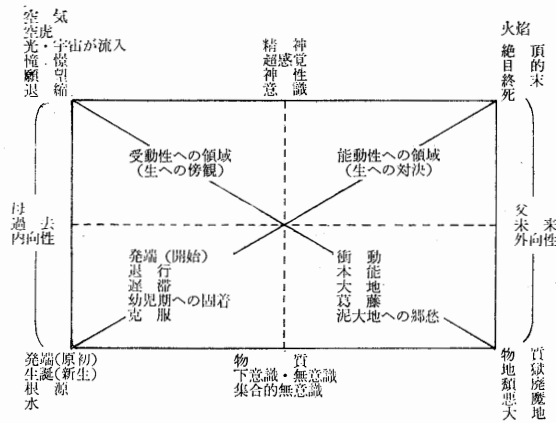


Fig1. Grünwald の空間図式

は、「置きテスト」などのテストの結果から、Fig 1に示すような図式を得たと聞く。これによれば、下側を無意識、物質、上側を意識、精神、右側を外向性、父、左側を内向性、母などに対応させている。SPT. の作品にもこの図式に従って考えた方がわかりやすい点が多いのも確かである。筆者は、SPT. の箱の使われ方と玩具の種類と数との関係から、経験的にいわれていたSPT. の領域、方向性を、さらにはSPT. における Fig 1に示される空間象徴理論を検討しようとする。

逆に、SPT. の玩具の意味づけをその置かれる位置によって明らかに出来るかもしれない。玩具の象徴的意味とその置かれる場所とは深いつながりがあるかもしれない。すでに、岡田⁽¹⁰⁾ (1969) が指摘したように、使われる玩具の数と種類は、異常群と正常群でちがった。その中で、両群に木や家の意味づけの違いがあるかもしれないと述べておいた。玩具の使われ方、配置の差異によってこの点にも接近しようとする。

要するに、SPT. に於ては、箱がクライアントの行動の場であり、空間象徴理論や象徴論にもとづく、内的表現の場でもあることを指摘し、箱の使われ方の大切さを述べた。そして箱を9等分して領域を問題にしようとする。領域の問題をとり扱うために、ここでは次の3点を目的とする。

本研究の目的は

- (1) 玩具と領域との関係を明らかにし、その意味を明確にすること。
- (2) 玩具の種類と数と領域の関係から、SPT. における空間象徴理論について検討すること。
- (3) 正常群と異常群とで、箱の使われ方に差異がないか調べること。

の3点である。

方 法

すでに発表した岡田⁽¹⁰⁾ (1969) と同一の作品を分析対象に使用した。主なる方法は次の通りである。

1. 器材：SPT.用具一式（箱，砂，家，人，木，動物等の玩具多数）

1. 教示：「ここにあるおもちゃを使って，この箱に何か作って下さい。」

1. 被験者：正常群（以下N群と略す）41名（18才～28才，男性，独身）

異常群（以下S群と略す）27名（19才～28才，男性，独身）S群の内訳は分裂病18名，躁ウツ病3名，非定型精神病又は境界例6名である。

1. 結果の分析方法：作られた作品を横，縦各3等分し，9領域に分ける。記録用紙に玩具の位置を記入する。9領域は Table 1である。

Table1. 9等分の領域

Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

ヨコの場合

Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ

タテの場合

結果と考察

(1) 玩具の種類と領域に関して

木，家，人などの玩具の使われる領域及び山，海などの作られる領域とその出現頻度を百分率で示したのが Table 2，Table 3である。Table 2は正常群を Table 3は異常群を示す。同じ領域で同じものが2つ以上使われている場合は1つにしか数えない。又，1つの玩具が等分に2つ

Table 2. 正常郡の玩具と領域との関係

玩具	領域									総数
	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ	
木	9.4	7.3	12.0	11.5	9.9	9.9	12.5	13.5	14.1	192
家	11.6	9.3	14.0	10.5	3.5	12.8	15.1	12.8	10.5	86
人	6.0	9.0	11.9	10.4	19.4	10.4	13.4	10.4	9.0	67
動物	9.9	9.9	13.9	8.9	10.9	10.9	13.9	12.9	8.9	101
ベンチ，シーソー等	12.1	9.1	15.2	12.1	15.2	12.1	9.1	9.1	6.1	33
サク，門	9.6	10.8	10.8	16.9	9.6	13.3	10.8	12.0	6.0	83
乗物	17.5	14.3	7.9	6.3	15.9	12.7	4.8	7.9	12.7	63
石，タイル等	6.8	13.6	13.6	9.1	11.4	13.6	11.4	6.8	13.6	44
芝生，草	9.8	10.9	8.7	10.9	18.5	16.3	9.8	9.8	5.4	92
船	6.7	6.7	13.3	13.3	13.3	6.7	20.0	13.3	6.7	15
花	3.8	11.5	19.2	11.5	19.2	11.5	7.7	15.4	0	26
山	14.3	4.8	9.5	0	0	4.8	28.6	9.5	28.6	21
海	5.0	15.0	10.0	5.0	10.0	10.0	15.0	15.0	15.0	20
川	5.3	15.8	10.5	5.3	15.8	21.1	0	15.8	10.5	19
大砲	9.7	9.7	9.7	12.9	12.9	9.7	9.7	16.1	9.7	31
兵士	10.8	13.5	10.8	8.1	8.1	10.8	8.1	13.5	16.2	37

注] 総数は，領域と玩具との関係から出た数で，使用された総数ではない。

総数10以上の玩具を掲げた（数字は%を示す）

の領域に渡っていると判断したものは、両領域に1つずつ配置されたものとして1つに数えた。箱を9等分して領域化しているのだから、各領域に、均等に使われれば、11.1%の割合が入ることになる。

(a) 正常群の特徴：玩具の種類により、総数は異なるが Table 2 より各領域に配置される特徴的な玩具を述べると次のようになる。

領域Ⅰでは、やや乗物が多く配置される。花が(3.8%)と少ない。領域Ⅱでは、余り特徴的なものはない。領域Ⅲでは、花が(19.2%)と多く配置されている。領域Ⅳでは、山が作られることがなかった。又、ややサク・門が多い。領域Ⅴでは、人が(19.4%)、花が(19.2%)、芝生、草が(18.5%)と多く使われる。山がここでも作られていない。家が(3.5%)と少ないのも特徴的である。領域Ⅵでは、川が(21.1%)と多く作られている。領域Ⅶでは、船が(20.0%)と多く置かれ、山が(28.6%)と多く作られ、川が作られていない。領域Ⅷでは、余り特徴的な玩具の配置はみられない。領域Ⅸでは、山が(28.6%)と多く作られ、花が配置されていない。各領域における特徴を検討したが、各玩具の配置のされ方を以下でとらえていく。

木：木は使われる位置に余り差異はなく、全領域に均等に使われている。Table 4によれば、木はわずかに箱の上側で多く使われていることがわかる。この領域は Fig 1 では意識の領域にあたり、象徴理論⁽³⁾でいう木の無意識から意識への成長の意味に対応しているようである。全領域に均等に配置されることは、木の使われる意味の多様性を示していると思う。領域Ⅸでは、木は目標としての意味を示しているかもしれない。箱の縁におかれた木は、サク的役割を果しているかもしれない。領域Ⅴは中央であり、領域Ⅴに置かれた木は、自己像であるかもしれないなどと推論できる。木が集まって森が作られる。3つ以上木が密集しているところを森とみなして数えると、上側に(4)あり、ほとんど全部である。左下に1つある。右上と左上に分けると(7)と(5)で余り差がない。中側に(1)である。

家：家は領域Ⅴ即ち中央に置かれる割合が(3.5%)と極端に少ない。Table 4からも Mv, Mh は少なく、中側に置かれることは少ない。領域ⅢとⅦには(14.0%)と(15.1%)と基準よりたかくなっている。家は、一般に個人のくつろぐ場所、憩いの場所として意味づけられる。空間象徴の受動性の領域と大地、本能の領域に多いことは予想された点を裏づけたといえよう。Table 4より、左右に同程度づつ置かれるのは、例えば家は、くつろぐ場として、内的な意味(左側)をもち、社会と接触する場として、対社会的な意味(右側)の2面性を示していると思われる。

人：人は領域Ⅴに(19.4%)と多く配置されている。Table 4によれば、両側、上下は少なく、中側に多い。やはり人は自己像を示すために中側に多いのではないだろうか。領域Ⅰ、Ⅸに少ないのは、置テスト⁽⁴⁾的に考えれば、被験者が青年であることも関係しているかもしれない。

動物：動物は人間より lower なもの、本能的なものを示すと考えられる。従って、領域Ⅰ、Ⅱ、Ⅲに多いと予想された。しかし、動物は全領域に使われている。(Fig 2 参照) 正常者にとっては動物は象徴理論的な意味である本能性を示すものとしてよりも、もっと身近なものとして

親しみや活動性を示しているのかもしれない。

ベンチ, シーソー等: ベンチ, シーソー, ブランコなどの公園にある遊び道具を含めた項目である。全領域に大体均等に使われている。Table 4 より上側には少ないことがわかる。

サク, 門: サク, 門はわずかに領域Ⅳに多く配置される。又Mh と左側に多い。過去へ退行するのを防いでいるようであり, Mh では中央の大切なものを守っているようである。上側に置かれるのも少ない。この結果は「サクで守る」といった場合, 意識面よりも無意識面, 内的なものとの関係が深いことを示しているとも考えられる。

乗物: 乗物は領域ⅠとⅨに多く置かれる。Table 4 によれば Mv と下側に多く集まる。空間象徴では開始と目的の領域にあたる。乗物は動きを意味しているようである。

石, タイル等: 石, タイル, アジロなどを含めた項目である。領域Ⅰは少ないが, 大体全領域に使われている。右側が少し多い。

芝生, 草: 芝生, 草は領域Ⅴ, Ⅵと中側に多く配置される。領域Ⅸは少ない。未開拓さ, まだ実のならない, 核になるものを持たない青年期の特徴の1つかもしれない。

船: 船は領域Ⅶに多い。船は象徴理論的に, 母性, 包容を示すということから空間象徴での受動性への領域に入るのかもしれない。

花: 領域Ⅲ, Ⅴ, Ⅷに多く Table 4 によれば中側に多い。これは芝生, 草と対照するものと考えていたが, 使われる場所としては差異がない。中側に多いのは自己像との関係からではないだろうか。又領域Ⅰ, Ⅸには使われるのが少ないのも特徴である。これは花は現在のものであり, 未来の目標にするにははなやかすぎることを示しているのかもしれない。

山: 山は領域ⅦとⅨに多く, 中側に少ない。これらは空間象徴での願望, 目標の領域と対応している。山は phallic なものと考えられ能動性が強調されているが, 山の意味は受動性と能動性の2面性をもつのではないかと領域から推論出来る。

海: 全領域に使われているが, Table 4 は上側に多いことを示している。海は無意識的な意味を示すといわれているが空間象徴では上側は意識性を示すので矛盾した結果である。総数(20)と少ないことからさらに作品を集めて検討していきたい。

川: いくつかの領域に渡るのが常である。領域ⅦにはなくⅥに多い。Table 4 から左側に少なく右側に多くなっており, 外側に開かれているようである。

大砲: 領域Ⅷに少し多いだけで全領域に配置される。

兵士: 領域Ⅸに少し多いだけで全領域に配置される。目標, 未来が攻撃と関係しているようであり, 青年期の未来への不安の1つの指標としてとらえられるかもしれない。

(b) 異常群の特徴: 玩具の種類により総数は異なるが, Table 3 により各領域に配置される特徴的な玩具を述べると次のようになる。

領域Ⅰでは人がやや(17.6%)と多く用いられるが特徴的なものはない。領域Ⅱでは船が多く(25.0%)芝生, 草, サク, 門もやや多い。領域Ⅲでは人が(23.5%)と多く, 動物(21.1%)と

Table 3. 異常郡の玩具と領域との関係

玩具	領域									総数
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	
木	10.3	8.4	10.3	10.3	11.2	12.1	13.1	15.0	9.3	107
家	11.6	10.5	7.0	14.0	12.8	10.5	16.3	7.0	10.5	86
人	17.6	11.8	23.5	5.9	17.6	5.9	5.9	5.9	5.9	17
動物	5.3	15.8	21.1	0	5.3	21.1	10.5	10.5	10.5	19
ベンチ, シーソー等	7.7	15.4	7.7	0	7.7	23.1	7.7	7.7	23.1	13
サク, 門	12.8	17.9	7.7	10.3	10.3	15.4	10.3	10.3	5.1	39
乗物	11.4	11.4	8.6	8.6	20.0	11.4	8.6	14.3	5.7	35
石, タイル等	11.1	16.7	5.6	8.3	19.4	13.9	8.3	11.1	5.6	36
芝生, 草	10.0	17.5	7.5	7.5	20.0	10.0	7.5	10.0	10.0	40
船	8.3	25.0	8.3	0	8.3	8.3	8.3	16.7	16.7	12

注] 総数は、領域と玩具との関係から出た数で、使用された総数ではない。
総数10以上の玩具を掲げた（数字は%を示す）

続いている。Fig 1 では衝動、本能、大地への郷愁を示す領域であり、この領域に人、動物が入ることはS群のエネルギーの低さ、大地への固着を感じさせる。領域IVでは、動物、ベンチ、シーソー、船が（0%）で置かれていない。領域Vは乗物（20.0%）芝生、草（20.0%）が多く配置され、N群の花、人に対応している。領域VIには動物（21.1%）ベンチシーソー等（23.1%）が多く配置される。領域VIIには家がやや多い程度で特徴的なものはない。領域VIIIは船が（16.7%）とやや多い。領域IXはベンチ、シーソー等（23.1%）と多く配置され船がやや多く（16.7%）使われている。各領域を列記したので次に玩具別に特徴をとらえると以下の通りである。

木：木はN群と同じように、全領域で配置される。

家：領域VIIで多く使われるのはN群と同じだが、中央の領域Vで（12.8%）と多く配置され、N群と異なる点である。

人：領域I、III、Vに多く配置される。(C)で述べる様に、下側に多く配置され、N群と異なる点である。領域Vに配置されているのはN群と共通している。

動物：動物は領域III、VIに多く右側、下側に多い。下側に多いのは動物の lowerさ、本能性を示しており、象徴理論と空間象徴と一致する。N群と違う点である。

ベンチ、シーソー等：領域IVが(0)とまったくない。領域VI、IXに多く置かれている。S群のFig 1 で示す能動的な領域は、公園で遊ぶことぐらいで、ほとんど受動的ともいえそうなものなのかもしれない。エネルギーの少なさ、萎縮などが感じられる。

サク、門：領域IIに（17.9%）と多くIXに少なく配置される。N群と大差はない。

乗物：領域Vに（20.0%）と多くおかれ、中側に配置されがちである。N群と同じ傾向を示しているが、右側でN群と異なり少ない。

石、タイル等：領域II、Vに多く置かれる。IXには（5.6%）と少ない。N群ではIXには（13.6%）置かれており、この点で異なる。

芝生、草：領域Ⅱ，Ⅴに多く置かれる点は、石、タイルと同じである。又N群とも大差がない。S群の方が、強められた形で現われている。

船：領域Ⅱ，Ⅷ，Ⅸに多く配置される傾向を示している。

花、山、海などは総数が(10)以下であるので、検討することをやめ、さらに資料を増やしてから調べてみたいと思っている。

N群とS群とで、配置のされ方に差異のある玩具があることが指摘出来たので、次節でこの点を取り扱いたい。

(c) 玩具の正常群と異常群の配置の差異

箱を9等分して9領域を作っていたが、縦に3等分し、領域Ⅰ，Ⅳ，Ⅶを左側(Le)，領域Ⅱ，Ⅴ，Ⅷを中側(Mv)，領域Ⅲ，Ⅵ，Ⅸを右側(Ri)とした。又横に3等分して、領域Ⅰ，Ⅱ，Ⅲを下側(Lo)とし、領域Ⅳ，Ⅴ，Ⅵを中側(Mh)とし、領域Ⅶ，Ⅷ，Ⅸを上側(Up)とした。Table 4は、3等分による領域とN群、S群の玩具の配置との関係を示している。

Table 4. 玩具と領域との関係

玩具	領域											
	Le		Ri		Mv		Lo		Mh		Up	
	正	異	正	異	正	異	正	異	正	異	正	異
木	33.4	33.7	36.0	31.7	30.7	34.6	28.7	29.0	31.3	33.6	40.1	37.4
家	37.2	41.9	37.3	28.0	25.6	30.2	34.9	29.1	26.8	37.2	38.4	33.8
人	29.8	29.4	31.3	35.3	38.8	35.3	26.9	52.9	40.2	29.4	32.8	17.7
動物	32.7	15.8	33.7	52.7	33.7	31.6	33.7	42.2	30.7	26.4	35.7	31.5
ベンチ、シーソー等	33.3	15.4	33.4	53.9	33.4	30.8	36.4	30.8	39.3	30.8	24.3	38.5
サク、門	37.3	33.4	30.1	28.2	32.5	38.5	31.3	38.4	39.8	36.0	28.8	25.7
乗物	28.6	28.6	33.3	25.7	38.1	45.7	39.7	31.4	34.9	40.0	25.4	28.6
石、タイル等	27.5	27.7	40.8	25.1	31.8	47.2	34.0	33.4	34.1	41.6	31.8	25.0
芝生、草	30.5	25.0	30.4	27.5	39.2	47.5	29.4	35.0	45.7	37.5	25.0	27.5
船	40.0	16.6	26.7	33.3	33.3	50.0	26.7	41.6	33.3	16.6	40.0	41.7
花	23.1	/	30.7	/	46.1	/	34.6	/	42.2	/	23.1	/
山	42.9	/	42.9	/	14.3	/	28.6	/	4.8	/	66.7	/
海	25.0	/	35.0	/	40.0	/	30.0	/	25.0	/	45.0	/
川	10.6	/	42.1	/	47.4	/	31.6	/	42.2	/	26.3	/
太砲	32.3	/	29.1	/	38.7	/	29.1	/	35.5	/	35.5	/
兵士	27.0	/	37.8	/	35.1	/	35.1	/	27.0	/	37.8	/

(数字は%を示す)

N群とS群の差異の大きいのは、家、人、動物、ベンチ、シーソー等、乗物、石、タイル等、船などである。

家に関して、両群で異なるのは領域ⅤがN群で少く(3.5%)S群で多い(12.8%)点と、S群で右側に用いられる家が少ない点である。家のもつやすらぎの場としての役割と対社会的な役割の2面性の内、S群は対社会的な意味を示す役割として家を使うことが少ないと思われる。家

を中央に置いていることは、自己像がまだ出来あがっておらず、やすらぎの場にひたりこんでいるようである。右側に家がおかれるかどうかで、診断的な面にも少しは役立つかもしれない。

人がS群では下側に非常に多く(52.9%)使われ、上側に(17.7%)と少なく配置されている。N群との差は、(26.0%)と(-15.1%)と大きな差異が認められる。人が使われる人数の違いにN群、S群で有意差があることをすでに指摘したが、又使われる領域も両群で違う。これは診断のための1つの指標となろう。

動物はS群では Ri の右側に多く(52.7%)、Le の左側に少ない(15.8%)。N群との差も(19%と-16.9%)と大差がある。動物が本能的、lower なものを示すとするなら、S群の使い方の方が、空間象徴理論に合致しているようである。

ベンチ、シーソー：S群がN群に比較して Ri の右側に多く配置し、Le の左側には少なく配置する傾向がある。(Fig 6 参照)使われる数は余り変りないことから、その位置によって、S群とN群の指標となり得るようである。

乗物：S群がN群より中側に多く用いる傾向がある。

石、タイル等：S群がMvの中側に(47.2%)と、N群がRiの右側に(40.8%)と多く配置する。

船：S群がMvの中側に(50.0%)、N群がLeの左側に(40.0%)と多く配置している。上下でも、S群がLoの下側に(41.6%)と多く、Mhの中側に(16.6%)と少なく配置している。

これらの配置の両群での差異は、出現頻度を百分率で示した限りでは10%以上の差異がある。相当使われ方が、両群で異っている。これは、それらの玩具の意味づけも違っていることを示していると思う。概して、S群の方が、玩具の象徴的意味と空間象徴理論の意味づけと一致した使い方をしている様である。

次に各作品の配置を調べ、両群の差異を検討する。

(2) 3領域における各作品の玩具の数

9等分による各領域の割合は、Table 5 である。N群はレンジ 9.8%~12.2%で均等な使われ方である。S群はレンジ 7.1%~18.3%で、領域Vに 18.3%と集中し、領域IX、に 7.1%と少ない配置で、領域によって、使われ方に差異が大きい。

すでに述べた方法で箱を3等分し、各領域に使われた玩具の数を百分率で示したのが Table 6 Table 7 である。Table 6 は正常群、Table 7 は異常群を示す。

Table 5. 各領域の玩具の数

領域	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
N	9.8	10.8	11.7	10.0	12.2	10.4	11.6	11.5	12.0
S	9.2	12.3	9.8	10.4	18.3	11.2	11.0	10.8	7.1

(数字は%を示す)

(a) 正常群の特徴：

N群を平均すると、大体均一な使われ方をしている。わずかに Le の左側が(31.4%)と少

Table 6. 3領域における正常群の玩具の数

領域 作品	Le	Ri	Mv	Lo	Mh	Up	総数
1	32.0	40.0	28.0	8.0	44.0	48.0	25
2	43.6	20.5	35.9	20.5	30.8	48.7	39
3	25.9	42.0	32.1	46.9	13.6	39.5	81
4	23.9	33.3	42.9	33.3	38.2	28.6	21
5	25.8	29.1	45.2	19.5	51.6	29.1	31
6	29.4	35.3	35.3	17.7	0	82.3	17
7	29.7	43.2	27.0	54.0	21.6	24.3	37
8	36.0	22.0	42.0	28.0	62.0	10.0	50
9	37.9	31.0	31.0	27.5	41.3	30.9	29
10	20.0	40.0	40.0	46.7	0	53.3	15
11	30.9	38.1	30.9	42.9	26.1	30.9	42
12	33.9	37.8	28.2	37.7	39.6	22.6	53
13	37.7	28.3	33.9	24.5	35.8	39.6	53
14	29.1	29.1	41.9	33.9	37.1	29.1	62
15	31.9	41.3	26.7	35.9	36.0	28.0	75
16	31.2	27.1	41.7	25.0	39.6	35.4	48
17	30.3	18.6	51.2	23.3	34.9	41.9	43
18	22.2	22.2	55.5	33.3	55.5	11.1	9
19	36.6	21.9	41.5	34.2	39.0	26.8	41
20	28.6	28.6	42.8	17.8	57.2	25.0	28
21	28.6	32.2	39.3	41.1	37.5	21.5	56
22	25.0	33.3	41.7	20.9	45.8	33.3	24
23	20.9	35.4	43.8	31.3	39.6	29.2	48
24	18.0	49.2	32.8	31.3	19.4	49.3	67
25	34.1	40.7	25.3	22.0	27.5	50.6	91
26	37.2	22.1	40.7	46.5	29.1	24.4	86
27	40.4	27.6	31.9	55.2	31.9	12.8	47
28	7.7	61.6	30.8	15.4	46.2	38.5	13
29	34.8	30.4	34.8	47.7	26.1	26.1	23
30	23.8	40.4	35.7	40.5	19.0	40.4	42
31	22.0	58.5	19.5	29.2	31.7	39.1	41
32	40.0	36.7	23.3	20.0	36.7	43.3	30
33	44.0	31.7	24.4	24.4	12.2	63.5	41
34	20.0	28.6	51.5	31.5	31.5	37.1	35
35	40.4	36.8	22.9	43.9	15.8	40.4	57
36	32.1	33.9	33.9	32.1	33.9	33.9	56
37	21.1	55.3	23.7	21.1	34.2	44.8	38
38	39.2	37.3	23.5	35.3	45.1	19.6	51
39	32.2	23.9	44.0	23.9	41.4	34.8	109
40	34.0	34.8	31.3	27.9	27.8	44.4	115
41	16.7	50.0	33.3	66.7	0	33.3	6
平均	31.4	34.1	34.5	32.3	32.6	35.1	1875

総数は、領域と玩具との関係から出た数で、使用された総数ではない。(数字は%を示す)

なく、Up の上側が (35.1%) と多く配置されている。Le の左側に多く示される作品は、作品 2、作品 33 など余り多くない。Ri の右側に多く配置される作品は、作品 24 (Fig 2 参照)、作品 28、作品 31、作品 37、作品 41 など多くある。又 Mv の中側に多く玩具が使われる作品は、作品 5、作品 34、作品 17、作品 18 などである。この領域が主になっている作品も多い。同様にして、上下についてみると Lo の下側が主になる作品は、作品 7、作品 27、などである。Mh の中側が主になる作品は、作品 20、作品 8 などである。Up の上側が主になる作品は、作品 33、作品 10、作品 25 などである。

(b) 異常群の特徴：

Table 7. 3 領域における異常群の玩具の数

領域 作品	Le	Ri	Mv	Lo	Mh	Up	総数
42	40.0	26.6	33.4	40.0	26.7	33.3	15
43	28.4	35.2	36.5	27.0	37.9	35.2	74
44	44.4	25.9	29.6	37.0	40.7	22.2	27
45	100.0	0	0	0	71.4	28.6	7
46	14.3	50.1	35.7	57.1	33.4	9.6	42
47	33.4	46.7	20.0	13.4	53.3	33.4	15
48	28.5	28.6	42.8	0	71.4	28.5	14
49	20.0	0	80.0	0	40.0	60.0	5
50	17.1	0	83.0	19.5	61.0	19.6	41
51	35.3	29.5	35.3	23.6	47.0	29.5	17
52	39.2	21.7	39.1	19.5	34.8	45.7	46
53	50.0	8.3	41.7	66.7	8.3	25.0	12
54	31.3	6.3	62.5	25.1	62.5	12.5	16
55	38.4	28.2	33.3	41.0	30.7	28.2	39
56	38.1	22.1	39.7	26.9	36.5	36.5	63
57	33.3	25.0	41.6	33.3	44.4	22.2	36
58	41.0	5.2	53.9	30.8	36.0	33.3	39
59	19.4	63.9	16.7	11.2	69.4	19.5	36
60	23.9	31.1	45.0	43.0	35.1	21.9	151
61	55.5	22.2	22.2	0	66.6	33.3	9
62	54.5	0	45.5	0	0	100.0	11
63	29.6	33.3	37.0	33.3	37.0	29.6	27
64	31.0	27.5	41.4	37.9	31.0	31.0	29
65	20.7	31.0	48.2	41.4	44.8	13.7	29
66	17.1	39.0	43.9	31.7	36.5	31.8	41
67	30.0	25.0	45.0	40.0	40.0	20.0	20
68	38.7	29.1	32.2	16.1	32.3	51.6	31
平均	30.6	28.1	41.4	31.3	39.9	28.9	892

(数字は%を示す)

総数は、領域と玩具との関係から出た数で、使用された総数ではない。

S群を平均すると、相当領域によって配置されている玩具の数の割合が違う。Ri の右側には (28.1%) と少なく、Mv 中側に (41.4%) と集まっている。又上下でとらえると、Up の上側が (28.9%) と少なく、Mh の中側に (39.9%) と多く集まっている傾向がある。

Le の左側が主なる作品は、作品 45, 作品 61, 作品 62 などである。Ri の右側が主なる作品は、作品 46, 作品 59 などであり、非常に少ない。Mv の中側が主なる作品は、作品 49, 作品 50, 作品 54 などであり、多くの作品が入る。視点を換え、上下関係からみると、Lo の下側が主なる作品は、作品 46 作品 53, などである。Mh の中側が主なる作品は、作品 47, 作品 48, 作品 59 などである。この領域が主になる作品も多くある。Up の上側が主なる作品は、作品 49, 作品 62 などである。

(3) 正常群と異常群の比較

作品によって、箱の使われ方、布置のされ方が相当違うことを述べた。そしてS群とN群の違いが認められた。平均すれば 33.3% が 1 領域に入る玩具の割合であるから、33.3% を基準とし、基準以上と以下とに作品を 2 分し、S群とN群との割合を比べてみた。本来領域は相関連するものであり、相当むりな分け方かもしれないが、1つの指標となればと思う。Le の左側に関して 33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(15)、S群では(14)であり、基準以下は(20)と(13)であ

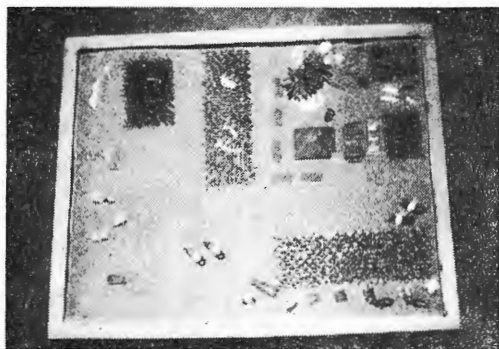


Fig 2 作品 24

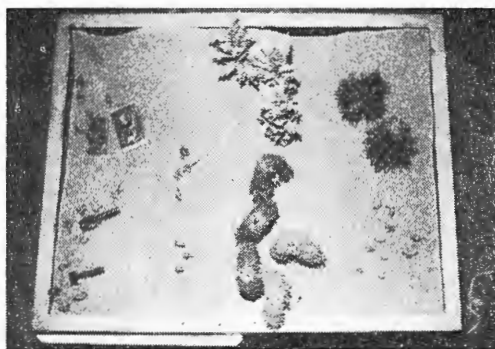


Fig 3 作品 27



Fig 4 作品 54



Fig 5 作品 20

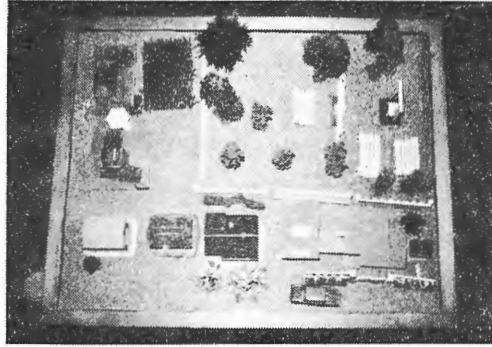


Fig 6 作品 66

る。X² 検定によるとこれには有意差がみられなかった。Ri の右側に関して 33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(23)、S群では(6)、基準以下は(18)と(21)である。これは X² 検定によると、1%水準で有意にN群とS群で差があることがわかる。即ち、N群の方が右側に玩具を配置する役割が有意に多い。Mv の中側に関しては、33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(22)、S群では(21)、基準以下は(19)と(6)である。X² 検定によると5%水準で有意にN群とS群で差があることがわかる。即ち、S群の方が有意に多く領域Mvの中側に玩具を配置する作品がある。上下関係を調べると、Loの下側に関しては、33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(18)、S群では(11)であり、基準以下は(23)と(16)である。X² 検定によるとこれには有意な差はなかった。Mh の中側に関しては、33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(23)、S群では(21)、基準以下は(18)と(6)であった。X² 検定の結果 P=3.332 であり、わずかに5%水準での有意差は得られなかったが、S群に Mh の中側に玩具を配置する作品が多い傾向を示している。Up の上側に関しては、33.3% 以上の玩具が使われた作品は、N群では(23)、S群では(10)、基準以下は(18)、(17)であった。X² 検定の結果有意差は認められなかった。

右側に多く玩具が配置されるのがN群タイプ、中側に多く玩具が配置されるのがS群タイプといえよう。

総合的考察と今後の課題

両群で、配置のされ方に違いのある家、動物、ベンチ・シーソーなどの玩具を見出した。又、S群は玩具が中側に集まる作品が多く、N群は右側に集まる作品が多かった。これらの結果は、診断をする時の1つの指標となる。SPT. は治療の意味に加えて、診断的な手がかりも与え得る面があると思われる。SPT. の領域面からの接近で諸結果が示すことは、S群の特徴として、社会への無関心、エネルギーの低さ、萎縮性などである。特に、「下側に動物や人をおくことが多い」ことは、「大地へ固着している」と極端に断定出来ないが、のびやかな活動性を失っていることを示していると思われる。又、自己像が多く置かれると思われる中側に家を多く配置する傾向があることは、家の中に保護されている自己でしかあり得ず、家との共生的な関係を暗

示しているようである。

玩具の種類によって、その配置が異なるのは予想された。その配置の空間象徴理論からの意味づけと玩具の象徴的意味が合致する場合、例えば、木、花、人などと、合致しない場合、例えば、海などがある。中央は自己空間などと名づけてSPT. での空間象徴を考えていく必要がある。領域と玩具を結びつけることによって、玩具の象徴的意味も明らかになってこよう。

本研究では、領域を玩具の数の割合から分析したが、玩具の大きさには触れなかった。玩具の大きさからの占める割合も問題となろう。又、各作品で使われる玩具の数が異なる。数が少ないことは、それだけ使われた玩具に象徴性をもたせようとしたのかもしれないので、もちろん、数だけで十分ではない。全体的布置をもっと異なった視点から検討する必要がある。使える玩具を各1コに限定して、単純化した、実験的な研究も必要だろう。

SPT. は治療に主眼が置かれたため、その研究は緒についたばかりである。さらに、SPT. の治療法としての技法を高めるためにも、前述した、SPT. の作品の見られ方の4点に絞られることなく、レヴィン流の場の理論などの視点からも考察していく必要がある。

要 約

SPT. の作品を領域に焦点づけて、探索的に正常群41名、異常群27名の作品を分析した。

玩具によって、多く用いられる領域と少ない領域があること、両群で配置の割合に差のある玩具があることなどを指摘した。又S群は玩具が中側に集まる作品を5%水準で有意に多く作り、N群は玩具が右側に集まる作品を1%水準で有意に多く作ることを見出した。これらは診断の手がかりとして利用出来よう。

参 考 文 献

- 1) Bowyer, R. The Lowenfeld World Technique, Robert Maxwell, 1970
- 2) 干原孝司 精神病者の迷路通過の行動特性—その行動軌跡記録の試み—, 京大教育学部紀要, 1970, XVI, 48—57
- 3) Cirlot, J. E. A Dictionary of Symbols, Routledge & Kegan Paul, 1962
- 4) 林勝造, 国吉政一, 一谷彊訳, バラムテスト—樹木画による人格診断法—, 日本文化科学社, 1970 (The Tree Test the tree drawing test as an aid in psychodiagnosis, C.Koch, 1952)
- 5) 東 英明 幼児における Mosaic の反応様式—その精神発達の側面について—, 児童精神医学とその近接領域, 1967, 8, 4, 311—322
- 6) 一谷彊, 林勝造, 律田浩一, 樹木画テストの研究—KochのBaum test における発達の検討—, 京都教育大学紀要, 1968, 33, 47—68
- 7) Kalf, D., Sandspiel, Rascher & Cie AG. Zurich, 1966
- 8) 河合隼雄編 箱庭療法入門, 誠信書房, 1969
- 9) Lowenfeld, M. F. The World Pictures of Children, Brit. J. Med. Psychi. 1939, 18, 65—101
- 10) 岡田康伸 SD 法によるサンドプレイ技法の研究, 臨心研, 1969, 8, 151—163
- 11) 宿谷幸治郎 状態像と絵画表現の間のパラドキシカルな意味について, 芸術療法, 1969, 1, 41—48
- 12) 鐘幹八郎 児童心理療法の発展(1), 青少年問題研究, 1962, 2, 1—15