

箱庭制作に伴う物語生成過程の検討

長谷川千紘

1. 問題・目的

子どもが箱庭に向かうと、たちまちのうちにまるで命を宿したかのようにミニチュアが動いたりしゃべったりし始め、箱の中の砂地は空にもなり海にもなって、そこを舞台に物語が展開してゆくことがある。また、一見静止しているように感じられる箱庭作品においても、時間の流れる物語が潜んでいるのに気づかされるときがある。このように、箱庭制作の過程では、箱と砂とミニチュアという「モノ」から「物語」が生まれ、紡がれてゆくさまに往々にして巡りあう。いったい「物語」とはいかなるもので、箱庭療法の実践においてどのような意味を持つのだろうか。

(1) 心理療法における物語

心理療法では、箱庭をはじめ、夢や描画、遊びのなかに生まれ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。こうした物語に着目するあり方は、Jung が患者の幻覚・妄想・夢などに神話や昔話と共通するモチーフを見出してそれらの研究を重ねたことに示されるように、人間の心の深層の一端が物語という形をとって顕れるという考えに基づくだろう。このような視点から物語を捉え、臨床実践に位置づけてなされた考察は河合隼雄(1991, 1992, 2000, 2001a, 2001b)に詳しい。河合(1992, 2001a)は、Ellenberger(1970/1980)および井筒(1983)の論を援用し、物語のなかに無意識のはたらきを認める。すなわち、無意識は“mythopoetic”（神話産生もしくは神話形成的）な性質を有し、恒常的に物語を生み出し続けている。これが、展開してお伽話・伝承・神話となったり、夢や白昼夢・妄想として現れたりするという。心理療法の実践においては、“意識的レベル”に留まらず“それよりも深いレベル”での心のはたらきが重要となってくる場合も多く(河合, 2000)、それゆえ、意識のはたらきを超えたところから生まれてくるものに着目するのであるが、物語はそれらを知る手がかりとして一翼を担う。“物語形式は無意識にとってぴったりの形式であって、特にそれが意識化されようとする時、物語という形式をとるようである”と桑原(1992)の述べるところは、心理療法家の多くが経験的に実感することではないだろうか。

心理臨床の分野に限っても、物語は様々な視点から定義されてきたが、「筋」によってつながり「時間性」のもとに構成されるという、ある種の構造が要求されるという性質が共通して指摘される(下山, 2000; 山口, 2001; 森岡, 2004)。そのなかで、河合(2000)は、筋に縛られすぎると無意識のはたらきが失われてしまうし、逆にあまりにイメージが断片的すぎるとその意味が把握され難いことを述べ、無意識と意識との“協応関係”(河合, 2000)のもとに成り立つというところに物語の本質を見出している。本論文においては、河合の論考に拠って、“無意識から湧き出してくる内

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)と考え、内的に生じてきたものがその人自身に捉えられ、語られた内容を「物語」として扱うことにする。

(2) 箱庭療法における物語

ここで当初の問題意識に立ち返り、箱庭療法における物語に焦点を結びたい。箱庭療法は、内側が青く塗られた砂箱の中で、砂やミニチュアを用いて様々な表現をしてゆくものである。これは、Lowenfeldにより子どもの心理療法として考案された The World Technique に端を発し、Kalff によって分析心理学の枠組みにおいて理論・実践ともに深められて、現在の形に至った。日本には、Kalff のもとで学んだ河合隼雄により紹介され、その礎が築かれた。

Kalff(1966/1972)は、箱庭療法とその治癒要因について以下のように言及している。“幾百もの小さな玩具のなかから選んだパーツを使って子どもによって作られた箱庭作品は、ある精神状況の3次元的表現として理解される。無意識の問題は箱庭のなかである一つのドラマのように演じられる。葛藤は内的世界から外的世界へと移され、視覚化される。この表象の遊戯は子どもの無意識の力動性に影響を与え、その心に大きな作用を及ぼすのである”。この一節は、箱庭療法における物語を考える上でも、示唆的であろう。というも、箱庭制作に内在する物語性について端的に言及していると思われるからである。Lowenfeld(1939)は箱庭を子どもの内的世界の表現であるとして The World と表現したけれども、Kalff(1966/1972)は更にそれらが具体的な形をもつことを指摘し、その表出過程を“ある一つのドラマのように演じられる”と述べる。このように考えると、箱庭制作はまさに物語が現われ体験されてゆく過程となりうるのではないだろうか。

(3) 箱庭制作における物語の生成

こうした現象は、制作者(クライアント)自身からも、また立ち会った見守り手(セラピスト)からも報告されている。山口(2001)は、箱庭制作を行ったある学生の“どこか自分の物語であるという感じを持ちました”という実感のもと、“一人の人が一人の人の立合のもとで箱庭を作るとき、わずかな間にたちどころに一つの物語が出現するのを私たちはしばしば目にする”と述べる。そして、物語と箱庭制作過程の構造的類似性を検討し“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だ”と論じている。また、河合は箱庭作品を“心象 image”すなわち“意識と無意識、内界と外界の交錯するところに生じたものを、視覚的な像として捉えたもの”(1969)とし、こうしたイメージが展開するときには“ものすごい怪獣が出てきたとか、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”(2002)と指摘する。

箱庭に物語が生まれてくる、その一瞬を捉えていると思われるエピソードを、河合隼雄の著した『トボスの知』(河合他,1993)に見ることができるだろう—“帽子がふわっと舞い落ちてきたというイメージ”があったある女性は、自ら持参した赤いリボンを用いて、つば広帽の上に乗った少年と少女の箱庭を作る。“あまりにメルヘン的な感じ”を覚えたセラピストが、“これはなにかお話ができそうですね”と言うと、彼女は「孤児の少年が太陽の出る瞬間の露で白いリボンを赤く染めてゆく」というお話を作る。セラピストに“メルヘン的な感じ”を与えたもの、それは改めてお話として作られる前に、すでに物語の萌芽があることを感じさせないだろうか。本論文で焦点を当てたいのは、このエピソードに見られるように、箱庭のイメージにおける物語的側面で

あり、それは制作された箱庭を元に物語を作るという方法(岡田,1993;東山,1994)や、夢の物語を箱庭に表現するという方法ではなく、箱庭制作過程においてまさに生成されてゆく物語なのである。

(4) 物語という視点の可能性と限界

そして、“作られつつある箱庭作品を見るときは、作品がどのような物語、つまり神話を表現しているのか(中略)ということに注目する”(織田,2002)というセラピストの姿勢がクライアントの箱庭制作を支えてきたのであり、多くの事例研究ではこうした方法がとられている。物語という視点から箱庭を検討したり解釈したりすることによって、クライアントの内的世界の理解が深められてきたケースが多く存在することは間違いないと考えられるけれども、一方で物語という観点から見ると何も起こっていないように見えるのに、見事に展開してゆくケースもまた存在するように思われる。例えば、伊藤(1988)は、物語性の消えた無機質で表層的に見える箱庭の表現にこそ、クライアントの本質的な作業がなされていた事例を報告しているが、セラピストのこうした深い眼差しに支えられてその事例は確かに展開しているのである。このような事例を目の当たりにすると、「物語」とはいったい何なのか、改めて問い直す必要があるのではないかと考えさせられる。

物語の特徴として、Jung(1987/1992)が夢へのアプローチ方法として起承転結に着目したように、一貫性・連続性を要求する一種の構造を有していることが挙げられる。イメージや事象を物語として理解することは我々の日常意識に馴染みよいように思われるけれども、Berry(1974)に指摘されるように、物語の構造的特徴によって、本来のイメージが見落とされたり、時に改変されたりすることさえあると考えられる。また Giegerich(2006)は、物語が出来事を意味論的水準で一連のものとして記述する性質を持つために、本来、論理的・統語論的に展開するはずの内的矛盾を扱いきれないことを述べ、弁証法によって事象に迫るという手法を提示している。

これまで箱庭療法へのアプローチとして自明のように「物語」という視点が用いられてきたけれども、「物語」という観点からでは見落とされてきたものがあるのかもしれない。ゆえに、今一度、箱庭に現れる物語について詳細に検討してみる必要があるように思われるのである。それによってこそ、物語の意義と、物語を否定し超えてゆける新たな視界の双方に開かれてゆく可能性を見出しうるのではないだろうか。

(5) 目的

以上の問題意識のもと、本研究では、箱庭に現われるイメージについて、「物語」という観点から検討したい。箱庭制作に伴って浮かんできたイメージやお話について、制作者自身が捉えた内容を「物語」として扱い、①「物語」の形式的特徴と、②「物語」の生成される過程を描き出すことを通して、箱庭における物語とは如何なるものか、また箱庭療法において物語という視点はどのような意味をもつのか検討することを目的とする。

2. 方法

(1) 調査協力者：大学生 24 名(男性 9 名、女性 15 名)。

(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：箱庭制作過程に浮かんでくる物語を「書く」ための用紙を用意した。これは、夢の記録や、「イメージを捉えるのはひとり言みたいなもの。話すより書くほうがやりやすい」との予備調査における感想を参考にしたもので、内的に生まれてくるイメージに向かい合う作業には、「書く」スタイルがぴったりくるのではないかと判断したためである。③自由記述用紙：箱庭制作体験に関する3項目と、箱庭作品に関する4項目から成る(表1)。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。

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がありますか？

表1. 自由記述項目

(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・拒否の自由をお伝えするとともに、最後には面接の場を閉じるよう配慮した。具体的手続きは以下の通りである。

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. 生成過程からみた物語の形式的特徴

本項では、手続き②において「制作中に浮かんだイメージや空想、お話」として描かれた物語について、その形式的特徴を検討する。

(1) 記述タイプ

物語を見通すと、アイテムを選んだ理由や連想したことなど制作者の体験に即した記述（制作者記述）がしばしば見られ、イメージそのものの内容(イメージ記述)と混在していることが分かった。そこで、制作者記述の有無を指標として物語の分類を試みた結果、イメージ記述のみの「イメージ型」と、2つの記述形態が混じった「混合型」という2つの型が見出された。前者は6名、後者は18名の作品が該当したことから、実に75%の作品において、制作者の体験が語られていたことになる。

実際に物語がどのように書かれたかを知る手がかりになるとされる例を、混合型から一つ取り上げる(例1)。例1は、P14の作品である。下線部分に着目すると、例えば「キリンと壺の

質感が最高」というように、制作者の視点で体験が描かれている。一方、「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）」などは、箱庭内で水や大地、キリンが独自に動いているようすが描かれており、イメージに主体があると考えられる。しかしながら、冒頭の「静寂」は、制作者を実際に包み込む静寂であると同時に、イメージとして箱庭を包み込む静寂でもあると思われることから、主体がどちらにあるとも明記することが難しい。箱庭制作について、石原(2007)は「内的な現実とも外的な現実ともつかない中間領域で、内的な体験とも外的なモノの知覚ともつかない体験をしている」と述べている。このように考えると、今回描かれた物語は、箱庭に現われたイメージと制作者自身が知覚しうる現実世界での体験が交錯して織り成されたものと考えられるのではないだろうか。

例1:P14

写真1

静寂
何か以前に起こって、終わったみたいなかんじ
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って、
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。肌ざわりが良い。
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。



(2) 構造タイプ

また描かれた物語は、単語レベルのものから箇条書きのもの・文章体で一続きに描かれたものまで幅広い形態が見られ、構造のあり方という観点からも検討されうるのではないかと考えられた。そこで構造の度合いに着目し、①全体として一つのまとまりがあるかどうか、②部分としてのまとまりがあるかどうか、という2つの指標を設定して物語の分類を試みた。その結果、「全体型」「部分型」「羅列型」という3つの型が見出された。

「全体型」は、全体として1つの連続性をもった物語が描写される作品で、6名が該当した。例えば、先述のP14(例1)。登場する水、砂、キリンが1つの情景の中に位置づけられ、全体で1つの世界が描かれる。「何か以前に起こって、終わった後みたいなかんじ」「海は永遠に広がっていく」というように、ゆっくりと移ろいゆく時間の流れが示されるけれども、明確に起承転結を指摘しうるような構成から成ってはいない。

「部分型」は、箱庭の各所に対応して複数個の物語が展開し、部分の集まりとして全体が描かれた作品で、9名が該当した。例えば、P3(例2)。初めに身動きのとれないヘビと悩む青年が描かれ、その周りに箇条書きで複数個のエピソードが布置されている。いくつかの「テーマ」があると語られたように、部分ごとに登場(人物)の内面や情景描写が描かれる。ヘビを

例2:P3

最初は、イメージがあまり浮かんで来なかった。
一番最初に浮かんだのは、真ん中の“ヘビ”のイメージで、このヘビは、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、そのヘビ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。
・ そのヘビの上を、何事もないよ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、ヘビ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(右上)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、つまり都会側へ向かう。すでに、トラが一匹と、猫と大きなエイが、青年の方へと向かっている。これらの動物は、青年・ヘビを助けるだろう。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。

中心に、各エピソードがつながっていくことが予測されるが、現段階でははっきりしない。

「羅列型」は、短文・単語が羅列される作品で、9名が該当した。例えば、P18(例3)。浮かんだことを浮かんだ順に書き記し、中でも鍵括弧内は「実際にことばで浮かんだもの」で「はっきり浮かんできてわかったこと」と述べられた。このことから、一見暗号のような記述がととてもリアルな生に近い体験を描いたものであることがうかがわれる。しかし、構造的に見ると、筋や時間性を備えたものとは言えないだろう。



「誇り」、	荒々しさ	→	動物	地盤	→	貝	ー	巻貝
	生					歴史		
						遺産		
ふくろう(小)	わし(大)							
山	と	小山と地平、	できるだけでこぼこに、	一様でなく				
する								
						ビー玉		
「争いや戦いではない、分断はない」								
完全や対象でなくてもいいが釣り合いがほしい、バランスをとる								
活力の流れ、エネルギー、円環 → つた葉								
知性、知恵、知識								
大きく、強く、たくましく								
「このような円環活動の結果 何か美しいものが生じなければならないはず」								
泉								
対応			(てきとう)					
卵								



左:例3:P18

上:写真3

物語は「筋」によってつながり「時間性」に基づいて構成されるというように一定の構造を要求することが指摘されるが(山口,2001)、今回描かれた物語は、部分的にそのような構造が見られるものの、必ずしもこれまで指摘されてきたような性質に則ってはいないように思われた。

以上より、描かれた物語に関して、①箱庭のイメージと制作者の体験が分かちがたく結びついている、②構造の度合いという観点から、イメージの羅列から成る作品・部分ごとに物語がある作品・全体で一つの物語がある作品という3つの型が見出されたが、いずれも明確に「筋」と「時間性」を備えているとは言い難い、という2点の特徴が示された。特に①はその傾向が顕著であったことから、物語をイメージとして独立して捉えるのみでは十分ではなく、制作者の体験をも踏まえた上で、改めて物語について考察する必要があるのではないかと思われた。

3. 2. 制作者の体験からみた物語生成過程

前項では、物語の形式的特徴を検討することを通して、そこに制作者の体験が織り込まれてくるところを見出した。そこで本項では、制作者の体験を切り口として物語の生成過程を検討したい。そこから、箱庭に生まれる物語とはいったい如何なるものか、再度捉え直すことを目指す。

(1)分析対象 手続き③における自由記述のうち、「箱庭制作体験に関する自由記述」3項目と、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」を同時に行うことで、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。本法は、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た。⑦複数の概念の関係から成るカテゴリーを生成した。

(3) 結果の全体像

箱庭制作体験に関する自由記述とインタビュー記録を対象として、M-GAT を用いて制作者の語りを分析した結果、以下の3つの「カテゴリー」と8つの【概念】が見出された(表2)。

表2 M-GTA 分析結果

カテゴリー	概念	定義	具体例
〔自律的イメージに沿う〕	【イメージが浮かぶ】	ミニチュアや砂を前にして、「自然に」「勝手に」イメージが浮かび、湧いてくる	制作中にイメージが浮かんできたが、とても不思議な感じがした。イメージを湧かす(変な表現だが)のは難しく、イメージが湧いてくるのは突然であり、それは、おもちゃを選んでいる時であったり、配置している時であった(P3)
	【動き出すイメージに身を任せる】	イメージが自律性を帯びて動き始め、制作者はその動きに身を任せる	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。(P14)
	【イメージとやりとりする】	自律的イメージとモノとしての箱庭制作との間でバランスをとりながら制作を進める	小説を読んでいる時のように、映像(文章)がひとりて頭の中に浮かび、流れてゆく。ものを見て浮かんだイメージに動かされることがほとんど。(P4) 特に何の違和感もなく、それらのイメージに身を任せる感じ。とても自然な感じ。(P17)
〔制作意図に沿う〕	【意図に沿う】	何らかのイメージが先にあり、意図に沿わせる形で制作を進める	イメージがまた新たなイメージをどんどん湧かせていって。パッと湧いてきたイメージを置くんですけど、それが他のイメージとうまく合ってなくて、バランスがとれなくなったりするのを調節していつて、一つのものにまとめている(P3) これを置いたらまとまるだろうな、と思う時でも、気持ち悪くて置けず、結局まとめるにかかるといよりは、イメージに当てはまるものを置いたという感じ。(P13)
〔イメージを把握する〕			自分なりに「ここは～エリア」というのを意識してつづいて、次は「～エリア」に置こうと思ってからアイテムを探すことが多かった。(P5) できるだけ本物の自然に近いような配置にしたいと思った。(P24)
	【イメージを体感する】	リアルな身体感覚を覚える	・ サルが嫌だ。嫌というか、嫌いなタイプだと思ったんですよ(P6) ・ ことばに書き留める際には、自分が箱庭の中に入ってあたかも本当に体験しているような感じがした。文面にあるようにすがすがしい気分や花・木の香りをたくさん吸い込んだような気持ちよさを感じた。(P9)
	【イメージが明確化される】	漠とした体験やイメージが、自然に納得される形で明確化される	・ 書き留めているときは、自分のふだんの性格や考え方が反映されているなと改めて気づきました。(P11) ・ 書くことで頭の中のストーリーがよりはっきりと具体的になった。(P16) ・ 好きなように、何も考えずに作っていたのに、「ストーリー」といわれるとややメルヘンチックな「お話」が思いついておもしろかった。(P20)
	【イメージがずれる】	言語化に伴って、元来の体験やイメージとずれが生じているかもしれないことが指摘される	・ 今書いていることが本当に思っていたことなのかなというところ。あとは書いたあとに、ああ、自分はこういう風に思っていたのだ、と確認し納得する感じがした。(P13) ・ 言葉になる前の段階まで感じられなかった。言葉で表現しているほど、はっきりと感じていたわけではない。ただ何となくそう思っただけ。(P15) ・ 書き留めている時のイメージは、それがアイテム選択の中まだ箱庭に置かれていないとかなのか、置いている途中なのか、それとも置いた後に全体を見て起こったものなのか分からなくなってきた。ただ、どれも悪くない。今はその全部を見ているんだと思う。(P21)
	【一貫性を意識する】	全体としてのまとまりが意識される	・ 制作後、書き留めている時は、バラバラだったイメージを、1つのストーリーに構成していくかのような感じであった。(P3) ・ 全体的にストーリーを持たせられたら面白いなと思ったが、結果的に断片的なストーリーが羅列されたように思う。(P5)

①〔自律的イメージに沿う〕とは、イメージが意図を超えたところで生まれ、動き出すという体験を基盤とし、イメージと現物との間のバランスを調整しながら制作が進められるものである。

【イメージが浮かぶ】とは、ミニチュアや砂を前にして、自然にイメージが湧いてくるもので、しばしば「不思議」と形容されたように制作者自身にとっても説明のつき難い現象のようである。

【動き出すイメージに身を任せる】では、「映像(文章)がひとりでに頭の中に浮かび、流れてゆく」という P4 のように、イメージが自律性をもって動き始め、制作者はそれに「動かされる(P4)」、「身を任せる(P17)」ようにして箱庭の制作が進められる。

【イメージとやりとりする】では、基本的にイメージ自身の動きに従うが、時に現物の「モノ」としての箱庭空間の中でバランスを調整しながら制作が進められる。「これを置いたらまとまるだろうな、と思う時でも、気持ち悪くて置けず(後略)」という P13 のように、まとめようとする意識がはたらかしながらも、イメージの力強さに押されるような体験も見られた。

②〔制作意図に沿う〕とは、映画やドラマ・風景などのイメージが予めあって、それに沿うように箱庭制作がなされるものである。例えば P24 は「動物というのが一つのテーマ」で「なるべく本物の自然に近いような配置にした」と、自らのテーマを箱庭内に具現化していった。

③〔イメージを捉える〕とは、箱庭制作中、もしくは物語を書きとめる時に自らの体験が振り返られて内省される際の体験であり、元来イメージであるところの箱庭を物語として捉えることがもたらす作用であると考えられる。以下、更に4つの概念の詳細を見ていく。

【イメージを体感する】とは、視覚や嗅覚、触覚までもを伴うようなリアルな世界として、物語が体験されるものである。物語の登場人物に対して嫌悪や畏怖を本当に覚えた P6 や、自らが箱庭の中に入り込み「すがすがしい気分や花・木の香りをたくさん吸い込んだような気持ちよさ」を感じた P9 のように、心身に直接訴えかけてくる体験である。

【イメージが明確化される】とは、「やってるときは気づかないんですけど、書いたり言ってるときに、そういえばそういうことを考えてたかもしれんなあって」という P7 のように、制作中の言葉にならないような体験やイメージが、改めてはっきりと把握されるものである。

【イメージがずれる】とは、制作中の言葉にならないような体験やイメージを物語として書くことによって、本来のものとずれが生じているのではないかと感じるものである。「今書いていることが本当に思っていたことなのかなァ」という P13 に代表されるような体験である。

【一貫性を意識する】とは、イメージを捉えようとする時に、全体としての一貫性・まとまりを志向するというものである。「全体的にストーリーを持たせられたら面白いなど思ったが、結果的に断片的なストーリーの羅列されたように思う」という P5 のように、断片的でまとまりがないことを残念に思っているような言葉からも、一貫性を求める傾向が感じられる。

(4) 考察

以上、抽出された〔カテゴリー〕及び【概念】について記述してきたが、ここでは、改めて代表的な制作者の体験を取り上げることを通して、i) 物語生成における2つの方向、ii) 物語の持つ構造化への志向性、iii) 物語の作用としての「ずれ」という3つの観点から考察する。

i) 物語生成における2つの方向―〔自律的イメージに沿う〕と〔制作意図に沿う〕

ここで、P3(例2)の体験を取り上げる。まず、身動きの取れなくなったヘビと青年のテーマが生まれ、彼らを挟んで対角に都会と動物が配される。この瞬間、「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。ビビッときたみたいな感じで、突然来た」と言う。動物は「それこそアニメーションのように動く」のであり、「パッとひらめいたイメージが自分の中では生々しい」ものとして彼に体験される。そして、これらの動物たちがヘビと青年を助けるだろうことが予感されて物語が閉じられる。P3は、この体験を振り返って「イメージを湧かす（変な表現だが）のは難しく、イメージが湧いてくるのは突然」と述べるが、この言葉は〔自律的イメージに沿う〕ように箱庭が制作されたこと、そして描かれた物語が事後的に考えられた筋書きではなく、イメージそれ自身によって紡ぎ出された物語であることを示しているのではないだろうか。

他方 P5 においては、「自分なりに「ここは～エリア」というのを意識してつくっていて、次は「～エリア」に置こうと思ってからアイテムを探すことが多かった」と述べられたことから、前もって設定したテーマに従って、〔制作意図に沿う〕ように箱庭が制作されたことが窺われる。

このように、箱庭制作においては、制作者の意図を超えたイメージに主導されて物語が生まれてゆく場合と、制作者が予め持っていた物語に沿って箱庭制作が進められる場合と、2つの物語生成の方向があるように思われる。けれども同時に、P3では【一貫性を意識する】など意図が作用する体験が、P5では【イメージが浮かぶ】体験が報告されている。このように、箱庭では完全にイメージに沿う制作がなされたり、逆に完全に意図的な制作がなされたりするというよりも、一人の人の中で、双方向が影響しあって物語が生成されてゆくのではないだろうか。

ii) 物語のもつ構造化への志向性 — 【一貫性を意識する】

「制作後、書き留めている時は、バラバラだったイメージを、1つのストーリーに構成してゆかのような感じであった」とP3(例2)が述べるように、イメージを捉えようとする時は物語(ストーリー)という形式が馴染むようであり、また物語はある種のまとまりを志向するようである。しかし同時に、突然動き出したイメージに対して「イメージの一貫性は直す(一貫性のあるものにまとめる)のは難しかった」とも指摘していることから、必ずしも構造化しきらない箱庭の物語の特徴が示唆される。箱庭では意図的な制作も可能で、作品としてまとめようとする意識が幾分なりともはたらくが、P3の物語においては、動物がヘビと青年を救出に向かうという筋は強いインパクトをもって既に動き出しており、一貫性をもたせようとしても訂正し難いように思われる。

箱庭の物語は、終始一貫した筋立てを持ち、一つのまとまりとして構造化されたものではなく、このようなイメージが動き出す瞬間の断続的な連なりとして織り成されてゆくのではないだろうか。物語の構造タイプにおいて、部分型・羅列型が多数見られたのはこのような物語の生成過程を反映していると思われる。

iii) 物語の作用としての「ずれ」 — 【イメージがずれる】

生来イメージであるところの箱庭を物語として捉えることによって、その意味が明確に把握されることや、感情や体感を伴うような非常にリアルな世界が展開してゆく可能性が示された一方で、【イメージがずれる】こともありうる。

P15(例4)の体験を見てみよう。砂を触るうちに自然に山が生じ、その色合いに魅かれてピラミッドが置かれる。こうした感覚的体験が先にあって、神聖な山を象徴するものとして人々が足を運ぶというピラミッドの物語につながってゆく。この部分は、物語には「きっと～だろう」と、断定ではなく推定の形で重ねて描写されているが、この表現の背景には「言葉になる前の段階までしか感じられなかった。言葉で表現しているほど、はっきりと感じていたわけではない」との

思いがあるのではないだろうか。そして、これ以上は「言葉にすると、ちょっとずつ意味がずれていく」として口を閉ざした。P15は、何度か箱庭制作の経験があつて、今回の作品は箱庭を信頼して身を任せることで自然に出来上がったもので、「本当に頭で考えるということがなくて」と語る。例4に描かれた内容からは、彼女の中に物語が生まれていないということではなくて、ただそれは「何となくそう思っただけ」で「言葉になる前」なのだということが窺われる。後から意味を考えたり、突き詰めて言葉で捉えたりしようとする、ずれてしまうことになりかねない。

砂がとにかく気持ちよかった。気づくと山になっていた。
最初は山以外水色にしようとしていた。でも、水色が今日は好きじゃなかったの、他の部分も砂でうめた。
何かおきたいとは思わなかった。でも、山だけではさびしかったので、何かしたかった。
なかなかピンとくるのがなかった。
ただ、最初の山が上から見ると、きれいな丸だったので、その丸を作りたい(目立たせたい)と思った。
緑の草をえらんだのは、ひも状で自然物だったから。
人工的で直線的な柵はイメージとちがった。
ピラミッドの色が砂の色とびったりなのでおいた。
さっと、山を象徴するものなのだろうと思った。
さっと、山は神聖で、人々は その山の代わりにピラミッドに足を運んでいるのだろう。
ビー玉をおいたのは色が欲しかったから。
具体的なものをイメージしていたわけではないが、
キラキラしていて、カラフルで おいて正解だと思った。
小さい黒い石は、あんなにおくことになるとは思ってなかった。
あるだけおいてしまうくせがあるらしい。
思ったよりも量が多くて、ビー玉も少しかすんでしまったが、そうってしまったのだからしょうがない。
山もそのままでは物足りなかったのだが、何かを置く気にはならなかった。
偶然手でつけてしまった跡がきれいだと思ったので、ななめに1周線をつけてみた。
具体的な生き物のイメージはないが、まったくいないというわけでもないだろう。



上：写真4

左：例4：P15

あくまでもずれに敏感で、イメージに忠実であろうとしていたP15に対して、P13はずれの可能性に気づきつつ「書いたあとに、

ああ自分はこういう風に思っていたのだ、と確認し納得する感じがした」と物語を受け入れる方向に進んだ。物語が生成されてゆく時、イメージそのものは変容しているかもしれない、その変容をも含めた形で制作者に捉えられたものが物語ではないだろうか。物語として展開することで、例えば「…」とか「!」としか表現し得ないようなイメージ体験に意味がもたらされ、制作者自身によって明確には把握されたことは非常に興味深く、臨床的に意義があるように思われるけれども、ずれやひずみが生じている可能性があることも忘れてはならないだろう。

4. まとめと今後の課題

箱庭に生まれる物語について、その形式的特徴を検討することを通して、①箱庭内のイメージと制作者の体験がリンクしていること、②物語として「筋」や「時間性」を備えた構造ではなかったこと、という2点の特徴が見出された。続いて、制作者の体験から物語生成過程を検討することで更に物語に迫ろうと考えた。その結果、①イメージに主導されて物語が生成されてゆく場合と、制作者が予め持っていた物語に沿って箱庭制作が進められる場合と、2つの方向があること、②構造化を志向するが、必ずしもそうはなりきらないこと、③イメージそのものとずれる可能性があること、を指摘した。その中で、様々な形態の物語が見出されたことが興味深い。例えばP18(例3)のように、「実際ことばで浮かんだもの」として短文・単語が羅列された物語である。

「筋」「時間性」を備えてはいないけれど、“無意識から湧き出してくる内容に対して、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）という意味においては確かに物語であり、こうした断片的な要素の強い物語があることに気づかされる。P15(例4)が「言葉になる前の段階」という事を強調したように、前言語的な物語というのもまた存在するように思われる。そして、P9のように、箱庭制作時には気づかなかったり、何も考えていなかったりするが、記述する時に初めて形を露にすることもあった。桑原(1992)は、物語をイメージとして捉え直す試みの中で、夢について“ぼんやりとしていて記録したりあるいは報告しようとする時にはじめて物語の形をとるものから、断片だけしか思い出せないもの、さらには、一シーンだけのものもある”と述べ、それらも物語になり損なった切れ端ではなく、大切なイメージであることを指摘する。箱庭の物語もまた、同じことが言えるのではないだろうか。

ここで改めて、本研究で扱った物語について検討したい。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のであるが、物語はテキストであり、Berry(1974)の言うよう“言語的制約”を受ける。本研究は、箱庭の特性のなかでも特に物語という側面に焦点を当てたものであり、箱庭制作に際して「作っている間に浮かんできたイメージや空想、お話」を意識させる指示を行っていることから、制作者に対して内的体験のテキスト化を促すものであったと考えられる。そのため、箱庭の主要素である“テキストではない部分”（河合俊雄,2007）がそぎ落とされてしまっている可能性があるだろう。例えば、本論では、物語的な視点で箱庭を捉えようする時にずれやひずみが生じる可能性があることを指摘するに留まったが、発達障害児の箱庭など物語という地平からはまったく捉えきれないような箱庭もまた確かに存在するように思われる（片山,2000；河合,2002,2007）。箱庭の「物語」ではない部分に着目することもまた、臨床実践の上では大切であるのではないだろうか。このような現象についても検討することを今後の課題としたい。

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へ、心より御礼申し上げます。

【引用文献】

- Berry, P.(1974) : An Approach to the Dream. *Spring*. 2(3). pp.58-79
- 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
- Giegerich W.(2006) : Closure and Setting Free or the Bottled Spirit of Alchemy and Psychology. *Spring*. 74. pp.31-62. *Spring Journal*
- 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
- 東山久絃 (1994) : 箱庭療法の世界. 誠信書房
- 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(2007) : 制作者の主観的体験からみた箱庭療法に関する研究. 京都大学教育学研究科 博士論文
- 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

- Jung, C.G.(1987) : Kinderträume. Walter Verlag AG. Olten : 氏原寛・李敏子・青木真理・皆藤章・吉川真理(訳)(1992). 子どもの夢Ⅰ. 人文書院
- Kalff, 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
- 片山知子(2000) : プレイセラピーにおける混沌と言葉. *箱庭療法学研究* 13(1). pp.3-14
- 河合隼雄(1969) : 箱庭療法入門. 誠信書房
- 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・中村雄二郎(1993) : トポスの知 新装版. TBSブリタニカ
- 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(2001a) : 〈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(2001b) : 心理療法における「物語」の意義. *精神療法* pp. 5-7
- 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) 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
- 河合俊雄(2007) : 箱庭療法の光と影. *臨床心理学* 7(6). pp.744-748
- 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
- 桑原知子(1992) : イメージとしての物語. *プシケー*. 11. pp.49-71. 思索社
- Lowenfeld, M. (1939) : The World Pictures of Children. *Brit. J. Med. Psychol.* 18. pp. 65-101
- 森岡正芳(2004) : 物語的アプローチ : 亀口憲治 (編集) 臨床心理面接技法 (3). 誠信書房
- 西村洲衛男(2002) : 夢と箱庭 : 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
- 織田尚生(2002) : シンボルとしての神話 : 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
- 岡田康伸(1993) : 箱庭療法の展開. 誠信書房
- 下山晴彦(2000) : 心理臨床の発想と実践. 岩波書店
- 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

(心理臨床学講座 博士後期課程2回生)

(受稿2009年9月7日、改稿2009年11月30日、受理2009年12月11日)

The Story-arising Process through Sandplay

HASEGAWA Chihiro

The purpose of this paper is to examine the way a story arises through sandplay therapy. The subjects were twenty four university students. Each of them was required to set up a scene in a sandbox and to write down images that came to his/her mind through this process. Then he/she was interviewed about the experience. The data from the interviews were analyzed by the Modified Grounded Theory Approach. As a result, I identified some trends associated with the story: (1) There were two types of stories. One was created by spontaneous images, and another by the conscious plan. (2) The story tended to become structured text, but not always the case. (3) The story may slip out of primary images. Although the clinical significance of the story was confirmed, on the other hand, we must keep in mind the possibility that the story causes a gap or a strain from the original images.