

臨床イメージにおける内的体験についての考察

—箱庭制作体験における「身体感覚」の観点から—

片 畑 真 由 美

＜問題と目的＞

本論は、臨床イメージにおける内的体験を具体的に検討するために、箱庭制作における「位置を定める」体験について、調査で得られたインタビューをもとに考察することを目指すものである。まず始めに「臨床イメージ」を今回はどのように捉えるかについて述べる。

1. 臨床イメージにおける内的体験

(1) 臨床イメージとは

「イメージ」と一言でいっても、記憶像など知覚上は目の前にない対象を視覚的に思い浮かべた像を指す場合から、夢や絵、箱庭で表現されるような、視覚的要因にとどまらない、本質的には不可知な心の動きを指す場合まで、その意味するところは多岐にわたる。ここでは広範囲にわたって扱われる「イメージ」を、本論ではどのような観点で捉え、また位置づけるかについて、これまでの研究を取り上げて検討する。

まず、河合（1971）は、イメージに対する考えの「両極端」として、「外界—内界」という軸を提示し、以下のように説明している。一極には、イメージが「外界の模像」として用いられ、「常に外的な"客観的事実"'とイメージがどれだけ対応しているかに焦点が置かれる、一般心理学の側面を挙げている。そして、もう一極にはイメージが「内界の表現」と捉えられ、客観的な正確さよりも「個人の意識や主観が重要視される」、心理臨床においての側面をあげている。

また、水島（2003）は、イメージを「準外的—内的」「知的—感情的」「受動的—能動的」の三つの切断軸を設定することで、より詳細に分類し位置づける試みを行っている。水島によると、認知心理学が扱っているイメージは「外的刺激と知覚」に基づいている「準外的」「知的」「能動的」なイメージと分類される。そして、心理臨床場面で扱われるイメージについては、「本来的に内的起源性」をもち「内的な吟味」の比重が高い「内的」「感情的」イメージと位置づけている。

これらは、同じイメージという言葉でも、扱われる分野によって捉え方や焦点の当て方に大きな違いが生じることを指している。そして、心理臨床場面で扱われるイメージには、「内的」「感情的」「主観」などといった独自の観点があり、他の分野で扱われるイメージとは異なった位置づけをもつことを示唆している。

さらに藤原（2003）は、心理臨床場面で扱われるイメージの独自性をより明確に主張するために次のように述べている。藤原は、心理臨床場面で扱われるイメージを「臨床イメージ」という言葉を用いて表現し、その言葉を用いることの必然性について「心理臨床ないし心理臨床学の固有性と専門性に深く関係している」と主張している。「臨床イメージ」の「臨床」は「冠として

の"臨床"ではなく、イメージを「個人における主観的で個別的な心の現象ないし心理的事実」と捉えるという、心理臨床（学）における観点の独自性を示すために用いられている。つまり、心理臨床（学）の立場でイメージを考える際には、「外界の模像」のように外的・客観的に規定されるものから考えるのではなく、他でもないその個人がそこでどのような体験をしているのか、という内的・主観的な観点が重要と考えられる。この独自の観点について、藤原は、具体的に描画を例にとり「描かれた絵と現物の写実度や照合性によりも、絵や描画行動の背後にうごめき表現される心の現象に注目する」と説明している。

本論でも、藤原にならってここで扱うイメージを「臨床イメージ」と位置づけ、「臨床イメージ」独自の観点を重視する。つまり、イメージを外的刺激と知覚に基づく「視覚像」として扱う立場から見のではなく、夢などのように内的起源性をもつような、本質的には不可知な「内面的な心の表れ」「心理的事実」として捉える立場に立つ。

そして、この「臨床イメージ」について研究しようとするとき、客観的な指標や実物との照合性からではなく、そこで内的現実として感じられていること、つまり「体験」の観点から検討することが重要と考えられる。そこで次項では、「臨床イメージ」における「体験」の観点を取り上げ、その観点から検討することの重要性を述べる。

（２）臨床イメージにおける「体験」の観点

まず、これまで特に定義せずに用いてきた「体験」という言葉であるが、本論ではどのような意味で用いるかについて、次の成瀬（2000）の論を取り上げて検討したい。成瀬は「動作法」についての考察の中で、「体験する」ことを「"いま、ここで、直に感じている"という認知活動そのもの」と定義している。そして、「感じている」というニュアンスについては「はっきりと意識にのぼっているものはもちろん、意識というまでにはなっていないが、しかし彼には、いうにいわれないある感じ、として分かっているというか気づかれているというようなもの、すなわち意識下のものを含めての謂いである」と述べている。成瀬の定義からすると、「体験」とは「感覚」や「感じ」など、言葉にならない状態で感じられているような曖昧なものを含んだ、内的で主観的、感覚的な意味をもつ言葉と考えられる。これをふまえ、本論でも成瀬にならって「体験」という言葉を、まさにその個人がそのとき感じていること、感覚、感情など、個人内に起こっていることの総体に対して用いることにする。

さらに、藤原（1999）は臨床イメージにおける「視覚イメージ内容」と「イメージ体験」とをより明確に区別し、「臨床イメージ法が、その視覚イメージ内容についての意味解釈を主眼にしているようにみえるが、じつは、イメージ体験それも身体感覚的な感情体験に眼目が存在する」と端的に「体験」の観点の重要性について述べている。

つまり、イメージというと、何が表現されたかという「視覚的なイメージ内容」が重視されることが多いが、ここで臨床イメージが内的、主観的という独自の観点をもっていることを考えてみると、注目されるべきは「視覚イメージ内容」以前に、そこでその個人がどのような体験をしているのか、どのような感覚が賦活され、どのような感情が起こっているのか、という「体験」の観点と考えられる。

そこで本論でも、これらの論を参考に「臨床イメージ」を、表現されたものや客観的な指標か

らではなく、そこでどのような体験が起きているかという「内的体験」の観点から検討していく。そして、「臨床イメージ」における「内的体験」の具体的内容、つまりそこでどのようなことが起きているのか、そこでどのような感覚が賦活され、どのような感情が感じられているのかについて考察する。

しかし「臨床イメージにおける内的体験」という、心理臨床学分野において本質でありながら、茫漠として掴み所のない領域をより具体的、詳細に考察するためには、研究方法として何らかの工夫が必要と考えられる。そこで、次節で詳しく述べるように、今回は「箱庭制作」にともなう、「臨床イメージ」現象を取り上げることにする。

2. 箱庭制作における内的体験

(1) 臨床イメージ体験の一つとしての箱庭制作体験

箱庭制作とは、砂の入った箱の中に、好きなように様々なミニチュアの玩具を置いて、自由に作っていくという心理療法の技法であり、また臨床イメージの表現媒体の一つと考えられている。河合が1965年に日本に導入して以来、箱庭療法は今日まで大きな発展をとげ、またそれに従って箱庭制作について様々な側面での「基礎的研究」が行われてきた(平松・山口、1998)。しかし、その一方で岡田(1984)が「制作中の制作者の心の動き」が「箱庭療法の核心」としながらも、それを実証的に検討することの難しさを指摘して以来、依然として「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」(平松・山口、1998)という箱庭療法における本質的な課題は残されたままになっていると言える。

しかし、近年になって、その「箱庭制作中の制作者の体験」について徐々に新たな取り組みが見られるようになってきている。石原(2001)は、「制作者の体験」の観点が欠落した状態で箱庭制作を理解しようとすると、「あまりに主観的な連想」や「昔話や神話イメージの安易な当てはめによる考察」、「記号的解釈」などによって「箱庭表現そのものから離れていってしまう危険性」があることを指摘し、「イメージが表現される過程においていかなる体験が起きてくるのか」という箱庭制作過程における「体験」の観点の重要性を提起している。そして、石原は箱庭制作の構成を「ミニチュアを一つ選び、置く」というように単純化するという独自の方法を用い、そこで見られた「構成の過程」と「制作者の内観報告」とを合わせて検討することで、制作者が直に感じている感覚や感じをより詳細に考察している。また和田(2002)は「近感覚的な表現の一つ」としての擬態語を切り口に用いて、「箱庭制作にまつわる制作者の体験」、つまり「イメージの広がり、身体感覚、気持ちや感情」の側面についての考察を試みるなど、徐々に箱庭制作における「制作者の体験」の視点は重要視されてきた状態と考える。

ここに挙げた箱庭制作過程に関する研究では、表現された箱庭作品だけが注目されているのではなく、制作者の内的体験が本質的なものと捉えられていることが窺える。このように「制作者の体験」に焦点を当てた研究がされていること、そして石原(2001)の研究のように、よりシンプルな方法を用いての制作者の体験を検討することの可能性を考えて、「臨床イメージにおける内的体験」を、今回は「箱庭制作における制作者の体験」から、具体的に検討することにする。

(2) 箱庭制作における「身体感覚」

前節で述べたように、臨床イメージにおける体験を考えるとときには、そこで実際に「身体」で感じられている感覚・感じ、つまり「身体感覚」という視点は切り離せないと言える。例えば徳田（1984）は、臨床イメージを媒介する方法の一つである描画において、「描く」という行為に焦点を当て、手を動かし目で見るという「身体感覚」が大きな役割を担っていることを示唆している。また、「自由連想法や夢分析、イメージ療法など、身体が表立って扱われることのないような技法においても、無意識のレベルが深く関与するにつれて、身体感覚を喚起しやすくなる」（李,1997）と言われている。これらはともに「臨床イメージ」における内的体験の重要な視点の一つに「身体感覚」が挙げられることを示している。

そして箱庭制作においても、岡田（1984）が「夢分析、自由連想、イメージ療法などどれも実際に、直接に接触感に訴えるものではないが、箱庭療法では触覚に働きかけ、砂の感触を生に体験できる」と述べるように、「砂の存在」「触覚」が特徴的に働いていると考えられている。また、齋藤（1995）は、「触覚」を「身体イメージや自己イメージの形成に早期から関わっている未分化な感覚」の一つと捉え、砂やアイテムに触れながら「自分の世界を作っていく過程」としての箱庭制作過程が「自分のこのころに対する感覚を確かめ取り戻していく過程に対応する」ことを示唆している。これらはともに、箱庭制作における「触覚」が、「未分化な感覚」という特徴をもったために、他の臨床イメージを扱う方法に比べても、「身体感覚」が重要な要因と考えられていることを示している。

これらを踏まえ、筆者は、アイテムを置く位置を決めたときに、この位置は自分にとって「ぴったり置けた」と感じる制作者の内的体験について、箱庭制作における触覚の観点からの検討を行った（片畑、2003）。その方法としては、石原（2001）にならって、「一つのアイテムを置く位置を決める」という単純化した箱庭制作課題を用い、触覚の媒介の有無、さらには「砂に触るか」「アイテムに触るか」によっても、その体験に違いが生じるのではないかと、という仮説を挙げ、砂もしくはアイテムに触れる群、両方に触れる群、何も触れない群に分け、群間比較を行った。その結果、触覚を媒介した方が「ぴったり置けた感じ」を体験し、より「イメージ通り」であると感じたこと、そして、その中でも砂に触れた群は「満足感」を高め、「動的」で「開放的」な感じが強まることなどの結果が示された。このような結果から、アイテムを置く位置に対して「一致・適合感」を得る過程には、「触覚」のような身体感覚の影響があることを考察した。

また、この調査で「アイテムの位置をどのように決定したか」についての内観を聞いたところ、「自分の遊んだ公園の滑り台のあった位置に置こうと思った」や「周りの人間関係を思い浮かべ、自分がいる位置に置いた」などの報告がなされた。この場合、制作者の中で存在する「遊具」や「友人」は、砂箱の上にはなく、実際の箱庭とイメージは視覚的には一致していないと言えるが、制作者は「そこしかない」という感覚を持っていた。このことから、制作者は視覚的に一致したものを箱庭に表現するというよりは、何らかの「（視覚イメージを含めての）内的な感覚」と箱庭を比較した結果として、一致感が生まれるのではないかと推測された。しかし、その「内的な感覚」は一体どのようなものか、箱庭と比較するプロセスの詳細については十分考察できなかった。

本論では、この調査的研究の結果を踏まえ、箱庭制作における内的体験をより詳細に考察することを目的とする。筆者が行った前述の調査では、箱庭制作課題の後に質問紙を実施し、数量的

データを条件間で比較するという方法をとった。このように数量化して扱うことで、制作者の条件間での体験の違いに焦点を当てることが容易になったとは考えられるが、その瞬間に制作者が感じていたことについてはほとんど捉えることができなかった。この点を考慮し、今回は数量的にデータを扱うのではなく、調査設定の枠組みで見られた事実をここでは一つの「事例」として扱い、インタビュー報告に基づいて制作プロセスを検討する方法をとる。

つまり、本論では、箱庭制作における「アイテムの位置を決める」体験の中で、「触覚」を含めた、制作者に起こってくる「身体感覚」に注目し、制作プロセスについての検討を行うことを目的とする。

3. 方法の検討

これまで問題の所在として、臨床イメージにおける内的体験を考察することの重要性、そしてそれを「箱庭制作体験」から、インタビューによって詳細に検討することを述べてきた。今回それらのことを考察するために、今回次の調査設定を独自に設けることにする。それは「イメージの中で箱庭を作ること（以下：イメージ場面）」と「イメージした箱庭をイメージした過程に沿って実際に作ること（以下：実際場面）」の二場面を制作者に行ってもらうことである。このような設定を設けるのは、前述した調査から、箱庭制作においてアイテムの位置を決定する過程は、視覚的なもの以外に何らかの「内的な感覚」が重要となっている可能性が考えられたためである。この二つの設定での体験を制作者に検討してもらうという手続きを加えることで、実際の知覚である身体感覚や「内的な感覚」がどのように影響を及ぼしているのか、より明確に検討できると考えた。以上を踏まえて、今回はイメージの中で感じた制作者の感じや感覚が、実際にアイテムを置くことでどのような変化が現れるのか、それをプロセスの中で検討していくことにする。

ここで確認しておきたいことは、ここで述べている「イメージ場面」「実際場面」は一つの調査場面設定であって、両場面とも「臨床イメージ」状況であるということである。つまり、本研究の設定では「実際に箱庭を作ること」を、先行する視覚イメージにそって、実際の知覚を介して箱庭を制作する「臨床イメージ」状況と見なす。よって「実際場面」で注目すべきは、完成した作品とイメージとの整合性や類似度、もしくは客観的な一致度ではなく、実際に目にし、手に触れたときに制作者の中でどのような感情が動き、どのような感覚が賦活されているかである。

次に、二つ目の設定として筆者（片畑、2003）が以前行った「一つのアイテムにあらかじめ限定し、それを置く位置を決定する」という、構成を単純化した箱庭制作を用いて検討を行なう。前節で述べたように、このように単純化した箱庭制作においても、制作者はそれぞれに何らかの内的体験をし、また通常なら様々な要素の中に埋没してしまう「身体感覚」に焦点を当てて考察することが可能になった。この結果をふまえ、今回も箱庭制作を「限定された一つのアイテムを置く位置を決定する」行為に焦点化して、制作者の体験を探る方法を設定する。

<方法>

（1）調査協力者：Aさん（大学生・女性）。全体の調査としては、大学生・大学院生28名を対象に行った。理由は後述するが、今回は特に1人の協力者をとりあげて考察する。

（2）用具：砂箱、アイテムとしてボール1個、8ページからなる質問紙、記録用として、ICレ

コーダー、デジタルビデオカメラを用意した。砂箱は通常箱庭療法で用いられているものと同様に、内側が青く塗られている、57×72×7cmの大きさのものを用いた。また今回用いるアイテムとして、片畑（2003）と同じく、黄色のゴム製ボールを1個用意した。アイテムをこのボール1つにしたのは、今回は「アイテムを選ぶ」よりも「位置を定める」体験に焦点を当てることが目的であるためと、思い浮かべやすい、できる限り単純な形のアイテムに設定するためである。

（3）手続き：調査協力者と調査者は砂箱を挟んで対面で座り、以下の手順で個別に行った。

①イメージの中での箱庭制作課題（イメージ場面）：

（i）教示：「これから、想像、いわゆるイメージの中で、このボールと箱の中の砂を使って、箱庭を作って頂きたいと思います。つまり、これから目を閉じて頂いて、砂やボールには実際には触れることなしに、イメージ・想像の中で好きなように砂の形を変えてもらったり、ボールを動かしてもらったりして、あなたにとってボールを置くのにもっともぴったりくる、とか、いいなと思う位置を決めて頂きたいと思います」と教示し、まさにイメージ最中どのように感じているかについて、調査協力者の言葉で伝えてもらうために、「あなたがイメージの中で箱庭を作っている間、その様子は私には見えませんから、今どういうふうに見えるか、何をしていて、どのように感じるかについてできるだけ伝えて頂きたいと思います」と教示した。

（ii）イメージの中での箱庭制作：イメージでの箱庭制作の導入として「それでは、目を閉じて砂箱とボールを思い浮かべてください」と教示し、調査協力者には目を閉じてもらった。その後、調査協力者からイメージ内容についての自発的な発言が途絶える場合は、「今どのような様子ですか」など、調査者から尋ねた。「位置が決まった」など、位置決定に対して何らかの意思表示が得られた場合は「その位置でぴったり、しっくりくる感じはありますか」と確認した。

（iii）イメージの中でのアイテムの位置移動：決定した位置に対して「ぴったり、しっくりくる」という確認が得られた場合には、「イメージしているままで、少し別の場所にもボールを動かしてもらってもよろしいですか」と尋ね「例えば…」と、基本的には「右手前・右奥・左手前・左奥・中央」の順で、選ばれなかった位置への移動を教示し、砂による造形物がある場合には、その位置関係（例えば山の右側など）で適宜移動位置の教示を変更した。そして「その位置にボールがあるとどのような感じがしますか」とその位置に対して調査協力者がどのように感じるかについて尋ねた。これは、石原（2001）を参考に設定した手続きで、決定した位置以外の場所にアイテムを移動してもらうことで、なぜ他の位置ではなく、その位置にしたのかを、より明確に検討できるのではないかと考えたためである。

何回か移動してもらった後で「今いろいろ移動して頂きましたが、最終的に一番ぴったりだとかしっくりくる場所はどこでしょうか」と最終的に選んだ位置について尋ね、決定した位置に対しての感じを尋ねた。最終的に決定した位置を確認後、調査協力者には目を開けてもらった。

②実際の箱庭制作課題（実際場面）：目を開けてもらった調査協力者に対して「イメージの中で作った箱庭を、イメージしていた過程に沿って、実際にこの砂箱の中にもう一度作って頂きたいと思います」と教示し、「今実際に見てどう思われますか」と実際に目の前にしたときの感じを尋ねた。次に、イメージ場面で移動してもらった順に再びアイテムの位置移動を行い、各位置について「実際に見てどう感じるか」を尋ねた。

③インタビュー：質問紙を手渡し、記入を求めた。質問紙の内容は前半（イメージ場面について）

と後半（実際場面について）からなる。前半では「イメージでの箱庭制作のとき感じていたこと」「イメージで砂に触れた感じ」「イメージでボールを動かした感じ」「イメージでの体の感じ」などについての自由記述、後半では「実際の箱庭制作中に感じたこと」「実際に砂に触れた感じ」「実際の箱庭制作中に感じた体の感じ」「イメージ場面と実際場面での体験の違い」などについての自由記述で答えてもらった。最後に、これらの記述をもとにインタビューを行った。

＜結果と考察＞

本論では、先述したように1人の調査協力者（Aさん）の報告を主に取りあげて考察を行う。Aさんを取りあげる理由は、イメージ場面、実際場面について比較的言語データが多く、調査のプロセスに添って考察することが、ある程度可能であることが挙げられる。ただし、他の調査協力者に比べてAさんが報告した体験が特徴的である訳ではなく、あくまで今回の調査において、プロセスに添って詳細に考察するためには、1人の制作者内に生じた変化についての報告を取り上げることが妥当と考えたからである。

1. 位置を決定する体験プロセスにおける身体感覚 ―イメージ場面での報告から―

前述した調査（片畑、2003）においては、砂やアイテムに触れた群に特徴的な結果が現れたが、今回の調査では、まず調査協力者は閉眼し、実際に砂やアイテム触れていない状態で位置を決定するように教示される。調査協力者は、この「イメージ場面」をどのように体験しているのだろうか。調査者の教示の時点から、時系列に沿ってAさんの報告を挙げて考察する。

【イメージ場面①】

教示をすると、Aさんは「なんか、なかなかあんまり箱庭のイメージが湧かなくてー」と述べた。そして、イメージの中で砂で波を作るなどしながら、「どうやって箱庭をつくらっかなーと…」とつぶやいていたが、途中しばらく沈黙すると、次のように報告した*。

「…すみません、ボールが勝手に動きだしてしまって（笑）、螺旋の形でボールがこう、ちょっと掘り進むというか、溝を作りながら、ぐるぐるぐるぐると外に、ボールが動いていったら壁（砂箱）に当たって、とまって。なにこれ、蚊取り線香みたいな（笑）。ボールがこう、手使わずに勝手に動いていくんですね。なんででしょうね。おもしろいですね、これ。

……あ、どうしよう、今、想像でやったこと全部言ってみたほうがいいんですね。ここにあったボールを、ぼこって落としてしまって。そうしたら、その、せっかく描いていた螺旋も、ボールのせいで、ぐちゃぐちゃになってしまいましたし、真ん中のぐちゃぐちゃのなかに、ボールがぼこって一個ある状態ですね。」

＜ボールを置く位置は決まりそう？＞「…やっぱり、真ん中が一番安定しますねえ。ボールはそこに、真ん中に安定してる感じです。…やっぱ、真ん中に置きたいのかなー、なんか、端っこに置いてても、その、砂の空間の中で、ボールだけ、異質なもので、それをなんか安定させたい、の、かなあ……。」＜ボールの位置はそこでしっくりしますか？＞「やっぱり、真ん中ですね。やっぱ他のところに置いてると違和感があるんでー。」

この報告からは、「ボールが勝手に動き出してしまって」と述べられているように、アイテムであるボールが、制作者にとっては自律的に動いていると感じられていることが窺える。このように動くボールに対して、自分が関与している意識は薄く、むしろ「～しまって」とどんどん動くイメージの動きに従っているように報告される。その過程で「真ん中」という位置が初めて出てくるが、それは選んでその位置になったというよりも、いわば突発的にアイテムが「ある状態」が意識された、という状態に近い。この時点では、Aさんは何を頼りにその位置を選んだのか、他の位置との違いは窺い知れない。

それが、そのあとで介された調査者の「ボールを置く位置は…」という言葉によって、Aさんは「アイテムを置く」行為に再び焦点化され、その結果「真ん中が一番安定します」と述べられる。また、それに加えて「他のところに置いてると違和感がある」と述べられるなど、アイテムの位置を決定する過程には、何らかの理由や経緯の存在が垣間見えるようになる。そして注目すべきは、ここで位置決定の理由として挙げられているのは、「安定」「不安定」といった、ある種のバランス感覚のような身体感覚である、ということである。

しかし、それ以上はなぜその位置にしたのかについての報告はされず、この報告を聞く限り、「位置」そのものが最初にあり、理由は後付けでされた感がある。それが、アイテムの位置移動を教示すると、次のように述べられた。

【イメージ場面②】

<それでは、そのままの状態、右手前に移動して頂けますか？>「戻したくなります（笑）。…やっぱりバランス？が大事なのかなあ。見た目もそうですけど、なんか、なんかぐらぐらしそうなんですよね。なんか（笑）。」<じゃあ、やっぱり一番しっくりくるのは>「真ん中ですねえ。……箱が、言ってるうちに気がついてきたんですけど、ボールをこっち（右手前）に置いたら、こんな感じでぐらっとし（傾き）そんな感じがするんですけど、重さとかもあるんですけど、イメージ的に。なんでだろう。いつの間にこの箱庭は、そんな針の上に立っている状態になってるんだろう、おもしろいですねー。こんなん初めて。」

この報告からは、一旦決定した「真ん中」とは違う位置に移動しようとする、すぐさま「戻したくなる」と感じられていることが分かる。先程の報告では「真ん中」という位置が突然決定され、どのようにしてその位置を選ぶに至ったかについてほとんど分からない状態であったが、この教示により、選んだ位置と選ばなかった位置にはかなりの違いが感じられていることがより明確に報告されている。そこでは、「見た目もそうなんですけど」と言われるような、イメージの中での視覚的な要因に加えて、「ぐらぐらしそう」というように、【イメージ場面①】のときよりも、はっきりと体感に近い感覚が報告されている。さらに、「ぐらぐらしそう」という感覚は、砂箱が「針の上に立っている状態」で「傾きそう」と、まるで物理的に変化が起きているような実感をもってAさんには体験されていることが推測される。

また、このような身体感覚は、最初に位置を決定したときには、ほとんど報告されてはいなかったが、位置移動を教示することによって、明確に述べられるようになっていく。つまり、この報告からは、アイテムを置く位置を瞬間的に決定するときには、何らかの体感に近い身体感覚が賦

活され、感じられているものの、まだ言葉にも意識にも捉えられない状態にある可能性が窺える。だからこそ、違う位置に移動することによって、「ぐらぐらしそう」といったような、他の位置には交換不可能なほどの特別な感覚や、その人独自の極めて内的な意味が選んだ位置には付与されていることが、明確に感じられるようになるのではないか。

しかし、この事例では、瞬間的に位置が決定され、自分で箱庭を作ったという意識は薄く、むしろ受動的だと意識されている。それにも関わらず、制作者独自の身体感覚が賦活されるのはなぜだろうか。

通常の箱庭制作の設定でアイテムを置く場合は、置く自分の腕や、アイテムがはっきりと目で確認できる状態であるが、今回の調査ではそれができない状態にある。つまり、制作者と閉眼して思い浮かべた箱庭（アイテム）とが、明確には分離できない状態であったと考えられる。そのため、アイテムの動きも自分が行っているにも関わらず、「自律的」に感じられたのではないかと考えられる。さらに、アイテムが自律的に動くという体験は、次の藤原（2003）の論で見られる「主体が動かしているのではあるが、主観的には主体が他の力に委ねられているように体験される現象」ではないかと考える。藤原は「覚醒催眠誘導での腕移動」体験における、まるで腕が「受動的に動かされているような体験」について、「主体機能が能動的とは意識しにくい主体の状況は、それでも主体機能」であり、「主体機能の自在な活性化と円滑化が促進された状態」と考察し、受動的なイメージの背後にある主体機能について言及している。このことから考えると、意識的には制作者自身が置いた感覚は薄いものの、その人独自の生々しい実感を伴う体験となっていたのは、受動的ではあるが、主体的な体験であったからではないかと考えられる。

2. 箱庭制作における実際の知覚としての身体感覚 — 実際場面における報告から —

イメージ場面では、主観的には受動的に体験していたと考えられるAさんにとって、目を開けて実際に砂箱を見、自分の手で砂に触れるということは、どのように感じられるのだろうか。ここでは、実際場面でされた報告を挙げて考える。

【実際場面①】

「うまく作れないな、想像のようには。ちょっと、こういうような《波のように砂を立てようとするしぐさ》感じなんですけど、ちょっと、やっぱり、きれいにはできない。砂じゃ無理ですね…《イメージのプロセスに添って砂を形作っていく》。……えーっと、ボールを使って確か、螺旋を作ってたような気がする。あれいつだったかな…《ボールで砂に螺旋を描く》。…次にボールに思いがいったときに、じゃあここ（中央）に置かーって（笑）《ボールをとって、空中から落とす》。」＜実際見てどうですか？＞「うーん、やっぱりここしかない感じですね。私はやっぱりここしかない感じ。」

ここでは、「砂じゃ無理」と述べられているように、イメージ通りに箱庭を作っていくことに困難を感じていることが窺える。それは、イメージの中にあった箱庭と、目の前に存在する箱庭との間にズレが生じているということであろうが、選ぶ位置に対しては、ほとんどイメージ場面と変わらず「ここしかない」と強く感じている。では、Aさんのイメージ場面での体験と、実際

に見て触れた状態での体験とはどこに違いがあるのだろうか。この状態で、イメージ場面で行った位置の移動を教示すると、次のように報告された。

【実際場面②】

＜移動したら傾く感じと。今置いてみてどうですか＞「《ボールをとって右手前に置く》なんかそれほど、ねえ、上から見ると、全然そんな、やっぱ実際目で見てみるとこれ（砂箱）がしっかりしているの、不安定な感じとかしませんねー。《一度ボールを手に取りまた右手前に戻す》でも、ぐらつく感じはしないですけど、戻したくなる（笑）《中央にボールを戻す》。なんか、飛び出してる感じ。今見ると、はい。」＜イメージの中だと、もっと安定していない感じは強かった＞「あ、そうですね、イメージの中のほうが、これ（砂箱）ごとぐらぐらしそうな感じがしたんで。今は、そこまでは、そこにあると、なんとなく、戻したくなる。」

Aさんは、イメージ場面では、ボールの置く位置によっては砂箱自体がひっくり返りそうな不安定感を感じ、その感覚は「なんでだろう」と自身が驚きを感じるほど実感を伴ったものであった。それが実際場面では、「しっかりしている」と、実物としての砂箱は机の上にあることを目で見て確かめる形で、「ぐらつく感じ」は感じられなくなっている。つまり、先程は砂を形作ろうとしてズレを感じたのと同様に、イメージ場面で感じていた感覚が、視覚などの知覚が加わったために、変化している可能性が窺えるのである。

このことに関連して、Aさんにとって、砂箱を実際に見ること、砂に触れることはどのように感じられたのかについて、次は、イメージ場面と実際場面との違いについてのインタビューでされた報告を取り上げて考察を進めていく。

【インタビュー①】

＜砂に触る感じはどうでしたか？＞「（イメージ場面では）やっぱ砂の感触とかは全然ないんですよ。だから実際に触ったとき、砂の感触がすごくあったんで、楽しくって一生懸命うんうんって。こう、抵抗があるじゃないですか。ぐって押さなくちゃなんなくて。イメージのときはすってやったらすって感触もなく横にばーっていっちゃう感じで、感触はほとんどなかったですね。」

【インタビュー②】

＜実際作って思われたこと＞「底が見えてしまうと嫌なんですよね。横は別に全然いいんですけど、底だと砂がなくなってしまって、砂の限界が見えてるみたいな（笑）。それよりは、もうちょっと、奥まで砂が続いてほしい感じですね。イメージのときは一回も底なんて見えなかったんでー。そんなに深いイメージでもなかったんですけど、なんか底は一、見たくないし、見えてほしくない、みたいな。なんでだろう。」

まず、イメージ場面では砂の形は報告されていた一方で、砂の感触は感じられていないことが報告されている。このことは、今回の調査で用いたイメージ状況下では「視覚」に比べて「触覚」という身体感覚が、制作者の感覚や体験から抜け落ちやすいことを示唆していると考えられる。また、実際場面でははっきりと目に見える形でその存在を知った、砂箱の「底」についても、イメー

ジ場面では「見えなかった」と意識もされない状態であったことが窺える。

興味深いのは、イメージ場面ではほとんど感じられなかった触覚や、想定されなかった視覚が、実際に触れたり見たりすることで、「楽しくって」や「嫌」と述べられるなど、意外性をもって体験されていることである。これらの例からは、「知覚」としての身体感覚が感じられない、イメージ場面での体験が先にあることによって、実際場面では、より明確に「触覚」「視覚」に焦点が当たり、「砂の感触」「限界としての底」が実感されているのではないかと推測される。その実感が、「砂の感触」には快の感情、「底が見えること」には不快の感情を伴って起きていると考えられる。

これらの報告から、イメージ場面と実際場面での違いを身体感覚の観点から考えてみると、イメージ場面で報告された「安定」「ぐらぐらする」など、どの感覚器官にも属さず、身体全体で感じるような、より未分化な「身体を感じ」と、実際場面での「視覚」や「触覚」という実際の「知覚」という、二つの視点が存在するのではないかと推測される。つまり、イメージ場面で感じられていた「ぐらぐらする」感じが、実際の砂箱を見ることによって「ぐらぐらする感じはしない」と変化したのは、前者の未分化で極めて主観的な感覚が、実際の知覚によって修正されたからではないかと考える。そして今回の調査では、イメージ場面から始まり、実際に作ってもらうという順をとったため、二つの身体感覚の違いや互いの影響がより明確に現れたのではないかと考えられる。問題部分で取り上げたように、箱庭制作においては「触覚」や「視覚」のような分化した五感が大きな影響を及ぼしていると考えられるが、それ以前に、より未分化な「体感」や、極めて主観的な感覚が基にあると考えられるのではないだろうか。

また、イメージ場面と実際場面を時系列に沿って見ていくと、そこには大小のズレが体験として生じていることが分かる。しかし一方で見逃してはならないのは、イメージ場面で「ぐらぐらしそう」と不安定に感じられた場所に対して、実際場面においても「戻したくなる」「飛び出してる感じ」と感じられているという、一つの位置に対しての感覚の共通性である。このことから、実際に目にすることで、完全にイメージ場面で体験されたことが新しく塗り替えられるというよりは、むしろイメージ場面で感じられた感覚と、実際場面で得た知覚による感覚とが比較されながら、箱庭制作体験自体が連続していることが窺える。

つまり、イメージの中で感じられた、まさに内的起源性をもつような主観的な感覚が、実際に置くときにも反映されるプロセス、そして一方では、実際の知覚によって目の前にある箱庭から感じとられた感覚によって、未分化で主観的な内的感覚が修正されたり、あるいは強まったりするプロセスが存在するのではないかと考えられる。このような二つの視点で見られる「身体感覚」が相互作用しつつ箱庭制作プロセスが構成されているのではないだろうか。

3. 展望 —今後の課題—

今回取り上げた事例では、イメージ場面では実際場面よりも、より生々しく制作者の身に迫る体験が見られた。このことから、イメージ場面ではより鮮明に（ある種純粋な形で）内発的に生起してくる身体感覚を感じることができていた可能性も考えられる。そのため実際場面では、砂箱の枠と底が目に見える形で存在することで、イメージの自由度が抑えられそうな「限界が見える」ために、まさに「見たくないし、見えてほしくない」と感じたのではないか。しかしその

一方では、実際に見たり砂に触れるという「実際の知覚」があったからこそ、「私はやっぱりここしかない感じ」というように、主観的にも主体的な体験として捉え直し、自律的に動くと感じられていたイメージを適度に収めることも可能になったと考えられる。

通常の設定で箱庭を制作する場合、制作者は初めから実際に砂箱を目にし、砂やアイテムに触れる。その点で、今回見られた事実は調査設定の枠内で見られたことであり、さらに検討が必要であるが、箱庭制作過程で、どれほどの感覚が賦活され、どれほど生き生きとした体験が内包されているかを示す一端となったと考えられる。また、今回は触れられなかったが、アイテムの位置を決める体験に伴って起こる「ここしかない」というような一致感や適合感も、重要な感覚であると考えられる。このことについては稿を改めて検討したい。

<謝辞> 本論は、京都大学大学院教育学研究科修士論文として提出した論文の一部を訂正・加筆したものである。ご指導頂きました藤原勝紀先生、ご協力頂きました調査協力者の皆様に心よりお礼申し上げます。

<註>

*以下、調査状況の抜き書きをゴシック体で表記し、その中での「」をAさんの言葉、<>を調査者の言葉、《>を、そのときのAさんの身体の動きについて表すことにする。

<引用文献>

- 藤原勝紀（1999）：三角形イメージ体験法。藤原勝紀編：イメージ療法。現代のエスプリ，387。至文堂。
- 藤原勝紀（2003）：イメージを使いこなす。臨床心理学，3（2），173-179。
- 平松清志・山口茂嘉（1998）：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，109，39-51。
- 石原宏（2001）：箱庭制作過程における「体験」に関する研究——一つのミニチュアを選び、置くという体験から——。京都大学大学院教育学研究科平成12年度修士論文。未刊。
- 片畑真由美（2003）：身体感覚がイメージ体験に及ぼす影響—箱庭制作における触覚の観点から—。心理臨床学研究，21(5)，462-470。
- 河合隼雄（1971）：イメージの意味と解釈。成瀬悟策編：催眠シンポジウムⅡイメージ。誠信書房。
- 水島恵一（2003）：イメージについて〔日本イメージ心理学会設立総会記念講演（2000）〕。イメージ心理学研究，1，6-13。
- 成瀬悟策（2000）：動作療法—まったく新しい心理治療の理論と方法。誠信書房。
- 岡田康伸（1984）：箱庭療法の基礎。誠信書房。
- 李敏子（1997）：心理療法における言葉と身体。ミネルヴァ書房。
- 齋藤眞（1995）：箱庭療法における「感覚」と「直感」。愛知教育大学研究報告教育科学編，44，193-203。
- 徳田良仁（1984）：芸術・箱庭・図式的投影法とイメージ療法。水島恵一・小川捷之編：イメージの臨床心理学。誠信書房，81-132。
- 和田竜太（2002）：箱庭表現における身体感覚について～擬態語を用いた振り返りを通して～。京都大学大学院教育学研究科平成13年度修士論文。未刊。

（心理臨床学講座 博士後期課程2回生）

（受稿2005年9月9日、改稿2005年11月28日、受理2005年12月8日）

A Study of Inner Experience in "Clinical Image" : From the Viewpoint of Body Sense in Sandplay

KATAHATA Mayumi

In this study, the image is considered, not from the expressed one or an objective measure, but from the viewpoint of a "Clinical image" where one has "inner experience". The author then focuses on the "body sense", which includes the "sense of touch", felt by those who decided to place items in sandplay. A simplified sandplay task was set as the method:

The subjects were asked to decide the place of one item in the state of closed eyes (image situation), and then put the item in the same place actually in the state of open eyes (actual situation). They were then interviewed regarding their experiences. One subject's report was taken up from among 28 subjects. In the image situation, she told with feeling that she felt the item moved autonomously, the subjective sense. Moreover in the actual situation, it was reported that the sense felt in the image situation changed because of the senses of sight and touch. From these reports, it is assumed that there are two sides in body sense, which exert an influence on the process of sandplay. One is an extremely subjective and undifferentiated sense and the other is the differentiated sense, which includes the senses of touch and sight. In conclusion, in the process of sandplay, the body sense with two sides is interactive.