

言葉の箱庭としての物語とびったり感

田 中 史 子

1. 序

TATを考案したことで知られるMurrayは、人生をエピソードという一まとまりの単位の連続であるとし、TATは人生という物語の中の埋もれたエピソードを引き出すものであると考えた(Murray,1935)。筆者ははじめ、こうしたエピソードの「引っ張り出し器」としてのTATに関心をもったが、やがて、引っ張り出された物語が、語り手のパーソナリティを理解する手がかりをもたらすだけでなく、語り手自身にとって意味のあるものをももたらしているのではないかと考えるようになった。

2. 問題と目的

(1) TATを治療に用いることについての先行研究

語り手と聴き手のあいだで個別に施行されることを基本とするTATは、人格検査であるとともにそのほかの点でも面接に役立つものとして利用が模索されてきた。精神分析の立場から、Deablerは面接におけるTATの役割について、初期にice-breakerとしてはたらきラポールの形成に役立つこと、洞察を妨げる抵抗や防衛が起こった時にその克服を助けること、解釈を語り手自身に委ねることによって連想を深めていくことを挙げている(Deabler,1947)。また、KrisやSchaferの「自我による退行」という考えを取り入れたHolzbergは、TATなどの投影法の体験は、統制された状況下で適応的な退行を経験する機会になり、退行に対する不安による変化への抵抗を軽減するとした(Holzberg,1963)。

こうしたTATの利用の模索の中で注目されたのが、物語に投影されたものからの自己認知、自己洞察の効果である。Bettelheimと、その影響を受けたLuborskyは、TATの自己解釈法を提唱した(Bettelheim,1947・Luborsky,1953)。Bellakは、TATの使用において重要なことは、語り手が自分自身からある程度の「距離」を取るようになり、心理療法を受ける態度を確立することであるとし、また、自他のTAT物語を聞くことで自分の思考過程を客観的にみるようになることを主張した(Bellak,1954)。

日本では、藤掛らが、「カウンセリングの進展が困難であった」事例にTATを用いることによって「来談者のカウンセリングに対する積極性を促し、来談者の自己認知を深め、これを契機として面接を治療的に進展させることは可能」であると主張した(藤掛ほか,1963)。また、筆記した物語を音読させたうえでクライアントにそれについての陳述を促した。また、村瀬は、TATを「自分の問題点を受け入れられる許容範囲に応じつつ、意識化して課題とし、時に自己洞察の端

緒を掴むために用い」ている(村瀬,1978)。

また、下山はTATなどの図版を用いた絵物語法を提唱した(下山1990)。絵物語法においては、聴き手との「治療的对象関係」を通して語り手の「日常的对象関係」にはたらきかけることが重視される。下山は絵物語法を、絵や物語についてのフォーカシング(体験過程的側面)、時間や因果関係の認知(認知発達の側面)、自我による自我のための退行(遊戯療法的側面)、行動のリハーサル(認知行動的側面)、「第3の対象」(芸術療法的側面)といった観点から論じている。下山の研究は、物語を創ることをさまざまな角度から検討し、一つの技法として体系化したという点で意義がある。

(2) 箱庭との類似点とびったり感

以上みてきたように、これまでの研究は、投影されたものからの自己理解を中心に、関係性の形成や退行といった点から物語を論じられることが多かった。結果としてもたらされる自己理解や関係性は心理療法にとって重要なものではあるが、しかし、無意識的なイメージを外在化させる作業である物語を創作する過程そのものが語り手にとって意味をもつ可能性が考えられる。本稿では、創作を体験することじたいが語り手に治療的にはたらくのではないかという観点から論じることしたい。

イメージの外在化という観点は、「絵画、箱庭などの造形物や、身体を用いてのダンスなどの表現」(河合,2000)を用いた療法にみられる。これらの中で、箱庭に注目すると、下山の絵物語法との類似点に気づく。絵物語法で用いられる図版は、そこに描かれた絵による制限を物語表現に加えるが、その制限は、語り手の自由度に限界をもたらすと同時に、表現の守りとしてもはたらく。これは、箱庭における枠としての役割に近いものであると考えられる。また、物語に使われる言葉は個人がその場で作り出したものではなく、すでにもっている言葉の中からイメージを表すために選ばれたものであり、箱庭のミニチュアの選択に似ている。ミニチュアの場合と同様に、あるイメージを表現するために、ほかのものではなくある言葉が選ばれることに意味があるのである。そして、選ばれた言葉を物語として構成していくことは、選ばれたミニチュアを箱庭として構成していくことに似ている。さらに、箱庭で作り手と見守り手の関係性が重要であるように、物語でも語り手と聴き手の関係性が重要である。これに加えて、しばしば箱庭の製作過程で物語が出現することも、物語の製作と箱庭の製作に共通するものがあることを示唆している。つまり、物語を創ることは、図版という枠組みの中に物語を構成していくという意味で「言葉の箱庭」を創ることであると考えられることができるだろう。

箱庭のもつ意義については、自己治癒力の促進を中心に、治療的人間関係の形成やカタルシス効果、砂による退行や作品からのフィードバック、自己表現と美意識の満足などが挙げられる(岡田,1984・木村,1985)。そうした中で注目されるものの一つに「ビッタリ感」(三木ほか,1991)、「自分の本質にびったりした自己イメージ」(東山,1994)がある。東山によれば、箱庭が「心理療法に効果的であるためには、自己の本質をびったりした表現で表すことができる過程を含んでいなければならず、それ自身が「強い治癒力」をもつという。既成のイメージをもった既製の遊具を自分流に膨らませて自分にびったりした意味世界を創ることは、「本当の自分と自分のもつ自己イメージの乖離」を少なくし、「自分というもの」を統合することに役立つのである。

"言葉の箱庭"である物語にも、箱庭療法と同様に、自分の本質にびったりした表現をする過程が重要であると考えられる。物語に登場する人物やアイテムは、箱庭のそのように「既成のイメージをもった既製の遊具」ではないが、物語の手がかりとなる図版に描かれた絵は刺激特性をもった「既製の」ものであり、語り手はそれを見ながら物語を自分流に膨らませて自分にびったりした意味世界を作っていくといえるのではないだろうか。本稿では、びったりするという感覚を、"びったり感"と呼び、内的世界と外的刺激との相互作用から生じるイメージを把握して表現する際に、その表現を自分の本質に属するものとして受け入れる感覚で、表現の過程の中で感じられるものと定義する。

しかし、物語のびったり感と、箱庭療法における「ビッター感」が全く同じものであるといえるだろうか。箱庭を創る場合には、砂をさわり、ミニチュアを手にとるという触感や動作が伴うが、物語を創る場合には、身体感覚的にびったりすると感じられるそのような要素が乏しい。また、箱庭において作品がびったりしなかった場合、作り替えることができ、また、よりびったりするように作り替えられた作品をまのあたりにすることができるだろう。しかし、口頭で即興的に作られる物語では、すでに展開した筋は打ち消されにくいと考えられる。打ち消されたとしても、一度発せられた言葉は、言い直された言葉とともに物語の一部として語り手の心に残るだろう。従って、物語には箱庭よりも、びったりしないものを取り除こうとする機制がはたらきにくく、制作の過程でびったり感が大きく変動する可能性が高いといえる。

そこで本研究では、箱庭において意味をもつとされる「ビッター感」に近いびったり感が物語を創る過程においても得られるのか、得られるとすればそれはどのようなものか、物語を創っているあいだに、また、継続して物語を創るあいだに、びったり感の大きさに変化がみられるのかを調査し、その結果から、物語を創ることの意味を検討する。

3. 方法

調査対象者：大学生及び社会人10名（男性5名、女性5名、平均年齢28.2(SD5.8)歳）であった。

手続き：以下の手続きで3回の半構造化個人面接をおこなった。1回の面接で創る物語は2話であっ

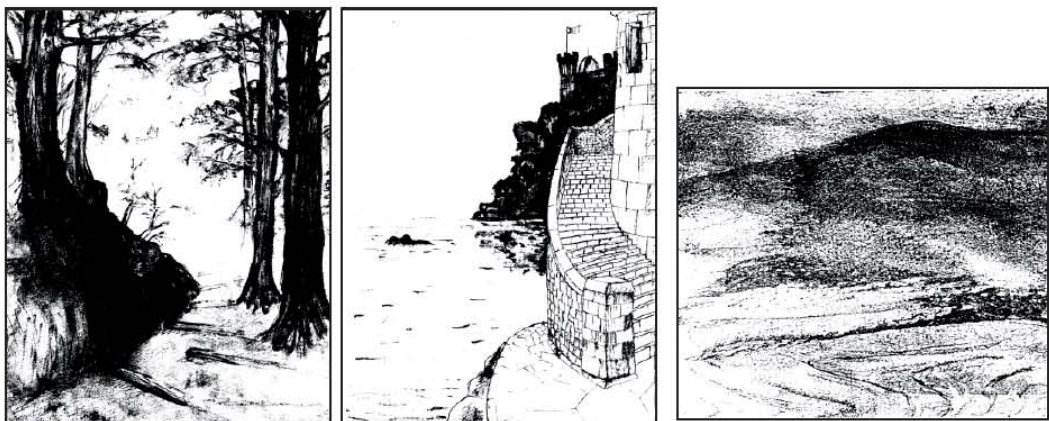


図1 使用した図版（左からa・b・c）

た。面接と面接のあいだには、原則として1週間のインターバルを置いた。

物語段階：「ここに、絵の描かれている6枚のカードと1枚の白いカードがあります。この中から1枚選んでいただき、そのカードの印象から物語を創っていただきます。絵のとおりでなくてもかまいません」と、図版を見ながら物語を創るよう教示した。図版は全部で6枚であった。TATハーヴァード版の中から、11図版、12BG図版、19図版を使用した¹。また、絵による制限のない白図版を必要とする調査対象者がいる可能性を考え、16図版を使用した。4枚では図版の選択肢が少ないため、TAT図版以外に3枚の図版(図1)を用意した²。**評定段階：**物語段階の直後、物語を創っている時のぴったりする感じ/しない感じについて、評定用紙にグラフを作成するよう教示した³。

① **質疑段階：**なぜそのようなグラフになったのか、どういう気持を感じたのかを、評定線の下したところを中心に内観報告をするよう求めた。

4. 結果と考察

(1) 結果の整理

10名それぞれの3回6話の物語・評定グラフ・評定についての内観報告を得た。内観報告については、1つの評定についてのコメントを1単位とし、それぞれのコメントを表1のように分類した⁴。その結果を表2に示す。

各調査対象者の評定グラフは、物語の開始からの時間の経過を横軸にとって修正をおこなった。10名中5名(A1・A3・A8・A9・A10、ただしA8は全ての特徴を満たしているわけではない)の評定には、以下の特徴がみられた。第1回の第1話において評定の変動が大きかったが、第2話以降では変動が減少する。第2回、第3回にかけて、評定線は全体的に上昇し、第3回においてはほぼ、【ややぴったりする】から【とてもぴった

表1 コメントの分類カテゴリとその定義

大カテゴリ	小カテゴリ	定義
イメージ	状況・事物のイメージ	物語全体、または設定した状況・事物についてのイメージのぴったり/ずれに言及したもの
	登場人物のイメージ	登場人物についてのイメージのぴったり/ずれに言及したもの
語り手	語り手の気分・気持ち・感情	自分の気分・気持ち・感情など、語り手自身についての言及があるもの
物語	物語の技巧	言い回し・単語などの表現や、ストーリーとしての構成・筋・矛盾など、物語創作の技巧的な側面に言及したもの
	物語の独創性	設定や表現がありふれているかどうか、あるいは、これまで見聞きした本や映画についてなど、物語のオリジナリティに言及したもの
	物語の現実性・客観性・必然性	現実的なものごとへの言及があるもの、または、こうなる必要はなかった、自分が勝手に物語を創っているなど、物語を客観的にみてその必然性に言及したもの
図版	図版との一致	図版に描かれているものへの一致/不一致に言及があるもの、あるいは図版の印象と物語とのぴったり/ずれに言及したもの
その他		

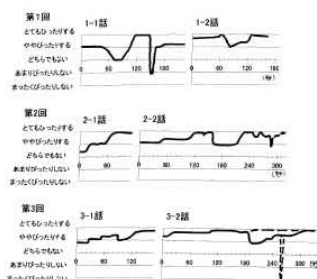
表2 コメントの分類
(著者以外の評価者1名と著者との評価の一致率は81.0%)

	状況・事物のイメージ	登場人物のイメージ	語り手の気分・気持ち・感情	物語の技巧	物語の独創性	物語の現実性・客観性・必然性	図版との一致	その他
A-1	21	17	17	1	0	1	1	0
A-2	36.2	29.3	29.3	1.7	0.0	1.7	1.7	0.0
A-3	28.9	2.2	11.1	8.9	2.2	22.2	24.4	0.0
A-4	58.1	16.1	9.7	8.1	3.2	0.0	4.8	0.0
A-5	19.2	0.0	0.0	0.0	0.0	53.8	26.9	0.0
A-6	11.9	9.5	14.3	11.9	2.4	19.0	21.4	9.5
A-7	57.1	21.4	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	7.1
A-8	28.9	33.0	21.6	0.0	9.3	3.1	4.1	0.0
A-9	22.7	22.7	45.5	4.5	0.0	4.5	0.0	0.0
A-10	31.3	49.3	7.5	7.5	0.0	4.5	0.0	0.0
	6	9	5	0	0	2	2	0
	25.0	37.5	20.8	0.0	0.0	8.3	8.3	0.0

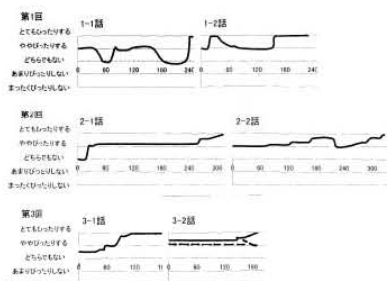
は%

田中：言葉の箱庭としての物語とぴったり感

① グループ I

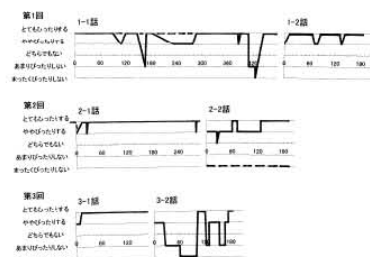


A1

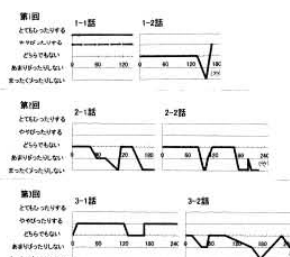


A10

② グループ II

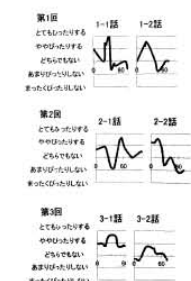


A2

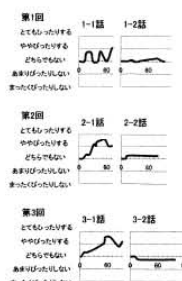


A5

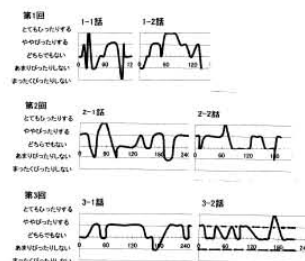
③ グループ III



A4



A6



A7

図2 各タイプの評価グラフ（波線は質疑段階での調査対象者による訂正を示す）

りする】までのあいだで安定する。また、回を重ねるにつれて、出だしに階段状あるいはなだらかな坂状の評価（右上がり評価）が見られ、物語の途中での評価の落ち込みにも同様の特徴をもった回復がみられるようになった図2①参照）。これらの特徴をもつ5名をグループ I とすることと

した。

その一方で、最初は【とてもびっくりする】に直線的に沿うが、次第に変動が増加する傾向を示す調査対象者が2名（A2・A5）みられた。この2名のグラフは、第1話では【とてもびっくりする】をベースとした評定がなされるが、最終話では変動が多くなり【まったくびっくりしない】と評定されることも多くなる。彼らの評定グラフと、右上がり評定を特徴とする調査対象者の評定グラフとを比較すると、両者が対照的なグラフを描いていることがわかる（図2②参照）。この2名をグループⅡとした。

残りの3名（A4・A6・A7）の評定では、第1話において評定の変動が大きく、回を重ねるにつれて急激な変動が減少する傾向にあったが顕著ではなく、右上がり評定もみられなかった。A4とA6は、評定線にそれぞれ固有の特徴があり、毎回同じような形を描いた（図2③参照）。この3名をグループⅢとした。

（2）結果の考察

① グループⅠ・Ⅱの内観報告にみられる特徴

グループⅠとグループⅡは、評定グラフが対照的であるというだけではなく、何をびっくりと感じるのかということについても大きな違いがあった（表3）。グループⅠは、内的なイメージや語り手の気持を重視して評定したという報告が多いのに対し、変動増加を特徴とする調査対象者は、物語の創作のしかたや図版に合っているかどうかを重視する報告が多かった。以下では、それぞれのグループについて考察する。

グループⅠに属する調査対象者は、びっくり感の評定について、多くの場合、物語の状況が自分の語りたいイメージや気持、願望に合うかどうかと言及された。また、次々とイメージがふくらむ、出てくるといふ報告もなされた。そのように次々と思ひ浮かんだイメージを、第1話では多く物語に盛り込もうとするが「消化不良」（A3）と感じられたことなどが報告された。しかし、第2回・

表3 右上がり評定を特徴とする調査対象者と変動増加を特徴とする調査対象者のコメントの比較

		イメージ	語り手	物語	図版	その他
右上がり 評定	A-1	65.5	29.3	3.4	1.7	0.0
	A-3	74.2	9.7	11.3	4.8	0.0
	A-8	45.5	45.5	9.1	0.0	0.0
	A-9	80.6	7.5	11.9	0.0	0.0
	A-10	62.5	20.8	8.3	8.3	0.0
変動増 加	A-2	31.1	11.1	33.3	24.4	0.0
	A-5	21.4	14.3	33.3	21.4	9.5

(%)

第3回と面接の回数が増えるにつれてそのような報告は少なくなり、評定は【ややびっくりする】から【とてもびっくりする】のあいだに安定する。このことは、物語を創り続けるうちに、思い浮かんだたくさんのイメージの取捨選択がうまくいくようになることを示していると思われる。しかし、第3回であっても、評定が完全には【とてもびっくりする】に沿うことはなく、どの調査対象者も時々グラフが小さな落ち込みを示す。この小さな落ち込みについて、思いがけないイメージの出現やふくらみが、自分が語りたかった筋からも外れさせるようにはたらいたという報告があった。つまり、イメージの取捨選択がうまくいくようになっても、創り手の意図を越えて現れてくる思いがけないイメージが物語に入り込んでびっくり感を損なうのである。しかし、そのようにして損なわれたあと、びっくり感は、急激な回復を試みられるのではなく、ゆっくりと回復されていく。これは、思いがけず出現した、少しびっくりしないイメージを物語の中に徐々に取り込んでびっくりするものへと変えていく力がはたらいていると考えられる。この一連の課程が、

特徴的な右上がり評定を生じさせたと推測される。このように、右上がり評定を特徴とする調査対象者は、イメージの選択肢が多く、新しいイメージを取り込みながら物語を創るため、語り終わった時に、自分の物語の展開に対する意外さがしばしば述べられた。

一方、グループⅡの調査対象者は、「(図版から外れて)勝手に作る」(A2)、「(状況や人物が)動く」(A5)と評定が下がった。また、物語が調査者によって心理学的に「解釈」(A5)されるのではないかと、調査に隠された意図があるのではないかとすることを気にする態度が、他の調査対象者よりも顕著であった。これらのことから、この2名は、無意識的なイメージやそれを解釈されることへの防衛が強く、無意識的なイメージが動きにくくなっていた、あるいは、動いていたとしてもそれを意識的な統制で押さえ込もうとしたため、ことさらに図版に忠実に物語を創ろうとしたのではないかと考えられる。しかし、そうした態度では、思いがけないイメージが物語に入り込んできた時にそれをうまく使うことができず、面接を重ねるにつれてびったり感が激しく動揺したのではないだろうか。また、内的なイメージとのびったり感について言及が少ないわけではないが、登場人物についての言及があまりないことがグループⅠと異なる。登場人物への共感の度合いが右上がり評定を特徴とする調査対象者よりも低い可能性として考えられる。

以上のことからグループⅠとグループⅡを比較すると、グループⅠは与えられた図版をそのまま受け入れず、自分の表現したいものに合わせて変えて使用する。ものごとの価値づけ、意味づけを重視し、内的イメージや自分の感情に対してひらかれており表現が豊かな一方で、気が済むまで表現しようとする傾向がみられた。その一方で、グループⅡは、与えられたものから外れないように表現し、共感や反感などの感情ではあまり心を動かさない可能性が考えられる。調査対象者が少ないため、本研究からだけで2つのグループのパーソナリティの違いを決めつけることはできないが、この2つが、びったり感の変遷だけではなくびったり感そのものの違いを示したことの背景として、こうしたパーソナリティの特徴が影響している可能性が考えられる。

表4 事例A4の物語

② グループⅢの事例から

これまで述べてきたように、グループⅠ・Ⅱにはグラフと内観報告に特徴があり、それぞれ典型的な理解が可能であるといえる。しかし、グループⅢのグラフの形状や内観報告は、グループになんらかの特徴があるというよりも、より個別的な、各個人ごとの特徴を色濃く示しているように思われる。そこで、このグループについては、事例ごとの検討をしていきたい。

【事例1】A4 (20代後半, 男

	物語のあらすじ
#1	【第1話 (図1b)】戦いが始まって、階段を登って城に攻めていくような感じ。この塔から相手が監視している感じで、すごくむつかしい戦い。城のすぐ横に崖があって、なんか攻めにくく、こっち (階段) から回って戦いにいく。
#2	【第2話 (図1a)】おじさんがゆっくりこの長く続く山の中を散歩してゆく感じで、いろいろな木などをみたり、昆虫や鳥を見たり写真を撮ったり、これからスタートしていく段階。 【第3話 (図1c)】ラクダに乗ったおじさんたちが、千キロぐらい離れた村まで砂漠を旅している。アリやサソリが出てきて、それで同じような風景がずっと続いているので、途中道もわからなくなる感じ。喉も渇いて、水もなくなって、だいたいまわりがぼやけてきた。 【第4話 (TAT図版19)】これは夢の中。嵐の中を船に乗って、いろんなおぼけから逃げているという感じ。逃げて逃げてもおぼけが追ってきたり、ほかのおぼけが出てきたり。だんだん、波も高くなって、船が嵐に吞まれて沈んでいて、そこでおぼけに囲まれて、びっくりして起きてしまう。
#3	【第5話 (図1c)】エジプトかどっかの砂漠で、真夏の日には何人かがラクダに乗って、300キロぐらい離れた場所まで旅をする途中の風景で、途中にはアリやサソリがいたりして、何日間かけて泊まったりして、毎回毎回砂漠の形状とかが変わって、楽しみながら行っているような感じ。暑くて、木も生えていないような砂漠をえんえんと旅している。 【第6話 (TAT図版12)】春の天気の良い日に、桜か何かの花見をしに出かけていて、川沿いを舟に乗りながら見ている。その花の横にスペースがあって降りて休憩する。ゆっくりしたスピードで、次の見やすいところがあれば降りる。

性)

表2からわかるように、A4は、物語が現実に即しているかどうかや物語の必然性、図版と物語の一致について言及することが多かった。特に物語の必然性・図版との一致については、「(図版からは) わからない」ことを思いついた、決めた時にぴったりしないと感じると報告した。図版から外れて物語を創ったことをぴったりしないとするのは、A4とグループⅡの2人の調査対象者との共通してみられる特徴のように思われるが、報告を詳細にみていくと、異なった点も見えてくる。グループⅡでは、最初から図版に忠実に物語を創ろうとする防衛的な態度が顕著であった。それに対してA4は、物語創作の段階ではそのような態度はあまりみられず、質疑の段階で、自分の述べた状況に対して、「～でなくてもよかった」と述べる事が多かった。A4は、まず無自覚な表出をおこなったあとで、それでよかったのだろうかと思いついて迷いや悔いが生じているように思われる。特に、第4話の「おばけに追いかける夢」の物語では、「おばけがどんどんきそうな感じ」と述べられたころから、語り手であるA4と物語との距離が非常に近く、生々しい印象を感じたままに物語に出してしまったのではないかと推測される。この調査では通常、面接と面接のあいだに1週間のインターバルをとっていたが、この第4話が語られた第2回から、A4の都合による2度のキャンセルが続き、3週間後ようやくおこなわれた。そして第3回では、表4からわかるように、A4は第2回に創った物語とほとんど同じ主題の物語を創り、調査終了時に調査者から尋ねられるまでそのことに気づかなかった。つまりA4は、第2回に創った物語を忘れていたのである。これらのことも、生々しいものをまず表出してしまい、そのあとで心が揺れる(そしておそらく解離などの防衛ははたらく)というA4のありかたを示している可能性が考えられる。

この同じ主題の2つの物語と評定グラフを比較すると、グラフの形状としては似たものが得られたが、わずかに上昇し、第2回では「わからないものを決めたから」とぴったりしないとされた部分(虫などの砂漠の描写)が、第3回には「もしかして違うかもしれないが出てくる感じがする」のでぴったりすると報告されることが見られた。また、物語の内容も、旅の描写がより詳細になっており、旅の苦しさを楽しみになるなど、変化がみられた。第3回では、A4は自分が「わからないのに決めた」ものに対して以前よりも肯定的になっており、それまでよりは自信をもって自分のイメージを展開しているようすがうかがえる。イメージが展開するとはいえ、印象のまま語っている第2回よりは物語の構成度もやや高くなっており、物語が

表5 事例A6の物語と評定についてのコメント

	物語のあらすじ
#1	【第1話(TAT図版12)】若い男が舟に乗って、桃源郷から舟を置いて歩いていくところ。その男は、桃源郷を愛してやまないゆえに、些細なことが不満でならない。それで、ここを出るを得なくなった。彼は、戻ってくるつもりだが、たぶん、戻らずにどこかでたれ死ぬ。
#2	【第2話(図1b)】昼すぎ、男が会いたかった人を訪ねてきたが、その人は死んだと伝えられて、それでも何かあるかと思ってここに来て、建物の中に入り、ゴージャスなものの碎け散ったものを踏み、ため息をつきながら部屋を出た。 【第3話(TAT図版11)】サバトをやっている人々がいて、そのあと竜が来た。招かれてきたのではなく、サバトがうざいからとめるために来た感じ。人々は奇跡が起きたと勘違いして喜んでいても知らないが、竜の炎とかで焼かれると思う。 【第4話(図1c)】砂嵐の砂漠、オアシスに向かって旅人が歩いている。昼間は岩陰で必死で暑いのを耐えていたが、気温が下がってきたから、砂嵐の中無理をして出てきたが、後悔があるのかも知れない。
#3	【第5話(TAT図版19)】これは海に墜落した飛行機で、乗客みんな助かってない。で、よくわからない生きものが住んでいるが、怨念ではなく、自分でもわからないままに、そこに生まれきていると思う。死んだ人やその家族が激しい感情でガラス越しに覗いているが、それを全く知らずにのんきに生きている。 【第6話(白)】空はうんざりするほど明るくて、子どもたちがグラウンドで遊んでいる。自分もそういえばこんなところでこういうふうに住んでたなんて思ってた、どの程度遊んでいたか思い出せない感じ。おとなになったけど、子どもの頃に思い描いていた夢が何か、ちょっとよく思い出せない感じ。子どもたちを見ていて結局よくわからない暗い気分になんか嫌気がさし、また、夏の暑さがうとうとしと思いついて、歩いている。

ら少し距離をとれるようになった可能性がある。第3回の評定グラフがそれまでの2回よりも安定したのは、これらのことを反映したためではないかと考えられる。

【事例2】A6（10代後半、男性）

表2より、A6の評定は、状況・事物のイメージとのぴったり感や、人物への共感や反感に依るところが多く、どちらかというグループⅠに近いことがわかる。

A6のグラフは3回とも、同じような形状になった。毎回、はじめに創られた物語についてはいづれも変動があり、第1話では波状を、第3話・第5話では1つの大きな山状の線をえがいている。

それに対して、後半で創られた物語の評定は常に、【どちらでもない】からほとんど動かない。このことから、A6は、おそらく、状況や図版から刺激されて心を動かされたこと、呼び起こされたことをすぐに表出する傾向にあったのではないと思われる、図版から受けた刺激を物語に創り上げていく作業をあまりせず、印象のままに語った可能性が考えられる。こうした物語の評定について、A6は多くの場合、主人公や物語の「肝」になるもの以外についての言及があるとぴったりしないと報告した。A6にとって重要であると感じられる中核的な部分以外、例えば状況の説明や主人公以外の行動・感情は「興味がない」と述べられた。その一方で、自分の語りたい興味のあるイメージになると評定が山状にあがっていく。

後半の物語で評定の動揺がほとんどなくなるので、そうした印象のままに出すということが最初だけに起こる可能性が考えられる。あるいは、最初の物語に心を動かすすぎ

表6 事例A7の物語と評定についてのコメント

	物語のあらすじ
#1	【第1話（図1b）】時代はかなり前で、相手との伝達方法は、手紙。ここは多島海。人口はそんなに多くなくて、若者が、近くの島の人と文通をしている。ずっと手紙のやりとりをしていて、相手に興味をもった。でも、波も荒く、航海技術も発達していないために、なかなか合うことはできない。けれども、ある日、その文通相手が、この島に、重要な用事があるためにやってくるようになった。それを聞いた主人公はとても喜び、心待ちにしていたが、その日になっても、その船が来ない。心配になりつつ、主人公は毎日毎日、沖を眺めて、友人がくるのを待っている。 【第2話（TAT図版11）】岩山に、1頭の竜が住んでいた。特に邪悪というわけでもなく、善良というわけでもなくてごく普通の竜。この竜の楽しみにしているのは、毎日この道を通っていく旅人と話することだった。かといってそれほど好きなわけでもないの、あまり通られても困るので、人がそれほど通らないように、岩などを並べて通りにくくするはずもしていた。旅人がやって、くると、気に入った相手だと何時間、何日間も一緒に話をして過ごす。その旅人から小耳に聞いた話によると、人間がどここの辺りをもっと整備しようとしている。なんとか、それをさせない方法はないだろうか、竜はそのことを考えていた。
#2	【第3話（図1a）】山の中腹にある村から、青年が下に行く時、いつも、何人のひとにであうか、というのを楽しみにしている。今日は気候もいいし、6人、と考えて降り始めた。しばらくすると、中年の女性3人が見えた。青年は、急ぐ用事なので、簡単に挨拶をしたあと通り過ぎた。今度は、郵便を届けにくる人であった。今度は子ども2人、遊びながら駆け上がってきた。あと1人でぴったりだったが、とうとう麓の村に着いてしまった。 【第4話（TAT図版19）】海が大好きな若者たち十数人が潜水艦で旅をしていた。同じメンバーで旅をしているわけではなく、もしその土地が気に入った人がいれば、その土地に上陸してずっとそこで一生を終わる。途中で停泊した村から、希望者がいれば同乗してもらうこともあった。そうやってメンバーは増えたり減ったりしつつ、旅は続いた。ある日、上がってみると、何かようすが変で、今まで見た世界とは全く、違う光景が目の前に展開されていた。とりあえず、また深海に潜り検討したが、わからない。確かに、外部からの電波もしばらく途絶えていた。青年たちは、結局浮上し、全世界を調査してみることにした。
#3	【第5話（図1b）】離れた島に住む、文通を交わしていた人が、その友の島へやってくるようになった。しかし予定していた日を過ぎてもやってこない。島にいる青年は、毎日、海の彼方を見て、友人が来るのを待っていた。友人のほうは、海賊に船を襲われ、遠く知らない国へ奴隷として売られていた。十数年の年月が過ぎてから助けられて、ふるさとに帰ってきた。友人の島を訪ねると、その青年は、海賊を取り締まる運動をしているうちに亡くなったことがわかった。友人は、友の運動を引き続きおこない、海賊は少なくなった。 【第6話（図1b）】文通相手を、青年はずっと待っていた。そのうち、どうやら船は遭難したという連絡が入ってきた。もしかしら海の中に消えてしまったのかも知れないと、青年は心配していた。その頃、その友人は、島の離れたところに打ち上げられ、陸路を来た。こうして、思いがけないかたちで会うことになった。友人はほぼイメージしていたとおりの人物で、親密に話をした。友人は音楽を志しており、島を統治する本国のほうへ向かう途中で、文学を志している島の青年に、一緒にいけないかと誘った。しかし青年は島にとどまり、文通相手の青年は島を離れて音楽の勉強に行った。2人の文通だけは、一方が亡くなるまで続いた。

て、次の物語は「いいも悪いも感じない」ものになる可能性もある。しかし、3回とも同じようなグラフのパターンを示しているとはいえ、最終話の評定についてのコメントから、それまでの2回の後半（第2話・第4話）とは違った心の動きをみることができる。

A6はこの最終話について、「おれらしい話」であるとしながらも、「好んではない」「正当化してはならない」と述べている。この物語の感想で、彼は、「ぴったりしているかどうかという点では、自分らしい話というのでぴったりしているともいえるが、それだからこそいやだ（ぴったりしない）」という言葉は、物語と語り手がぴったりくるかどうかという問題の複雑さを示唆している。この点についてはさらに"まとめ"で論じることにする。

【事例3】A7（40代前半、女性）

A7もA6と同様に、評定については、グループⅠに近い報告をおこなっている。つまり、ほかの多くの調査対象者（グループⅡの2名とA4以外）と同様の傾向を示したということであり、それじたいは大きな特徴であるとはいえない。しかし、A7が、ほかの調査対象者と大きく異なる点は、物語の独創性に特に言及する点にある。A7は、自分の表現が「ありがち」「陳腐」であると感じると、評定が下がる傾向にあった。また、それに加えて、A7は、登場人物や彼らの置かれている状況が、自分や自分の生活している状況と重なるかどうかについての言及も多かった。つまり、A7にとって、「自分の物語」は自分だけの独創的なものでなければならず、より自分や自分の状況に近いものでなければならなかったのである。自分の内界と物語とのぴったり感を求めることはグループⅠの調査対象者と共通するが、A7の場合にはより強烈に物語が「自分」のものであることを意識していたように思われる。

もう1つ、A7について興味深いのは、表6からわかるように、同じ主題の物語を3回も創っていることである。A4も2回、同じ主題の物語を繰り返したが、A4の場合はそのことに無自覚であったのに対し、A7は意識的に繰り返している。特に、第3回において、2つの物語を同じ主題で、展開をかえて語っていることは注目される。この2つの物語をかたったあと、最終話の感想として、A7は、「自分の物語だからぴったりしないわけではないし、物語としてまとまっていると思うが、細部の矛盾や納得のいかなさがある」と述べた。

以上、グループⅢの3人についてそれぞれ検討した。グループⅢは、グループⅠ・Ⅱのどちらにも入らなかったいわば"その他"の人々であったため、グループ全体になんらかのまとまった傾向はみられない。しかしそれだけに、個々人の特徴が浮き上がってみえてくるように思われる。

ただ、3人ともそれぞれのやりかたではあるが、自分の創った物語を自分にぴったりなものとしてどのように受け入れていくか、あるいは、どのように物語をぴったりだと感じられるように創っていくか、ということを模索するという点では共通している。そこには、矛盾や納得のいかなさからぴったりしない思いをかかえながら、自分のテーマをなんとかより納得のできるものへ、ぴったりするものへと、近づけていこうとする意識的・無意識的な努力をみることができる。

（3）まとめ

以上、グループⅠとグループⅡの比較、またグループⅢの事例の検討から、個人のぴったり感は互いに重なり合う要素を含んでいると同時に、まったく同じぴったり感を共有しているわけで

はないことがわかった。本稿では事例として取り上げなかった調査対象者のびったり感にも、それぞれ個人に特有の傾向が見られた。また、個人の中でも、どのようなことが「びったりする」あるいは「びったりしない」と感じられているのかは、場合によって異なることがわかった。

このようにさまざまなびったり感が得られたことは、何と何とがびったりするのかという組み合わせが無数にあることを示唆する。また、その組み合わせが同じものであったとしても、評定の理由を報告する時には、個人が平常こだわりを感じていること、あるいはその時ちょうど気にかかっていたことなどに結びついた言葉で把握され、説明されると推測される。特に「びったりしない」感じは、A4の「わからないものを勝手に決めた」、A7の「ありがち、陳腐」のように、個人の特色が出やすいと考えられる。

「びったりする」感じは、「びったりしない」感じに比べ、説明は曖昧になる傾向があるが、グループⅠのように自分の何かとびったりである、あるいは、グループⅡのように図版の印象にびったりである、のどちらがより強調されるかで大別することができる。報告されたびったり感が大きく2つに分かれること、また、その中でもさらにさまざまな決定因がみられたことは、びったり感を下位のカテゴリに分類する必要があることを示唆しているが、今回の調査によって、筆者の仮定したびたり感が物語を創る過程の中で感じられていることがわかったといえるだろう。

多くの調査対象者は、物語を繰り返し創ることを通して、次第にびったり感が得られるようになり、また、評定の急激な変動が減少するようになった。このことから、継続して物語を創ることが、自分の表現がびったりであるという感じを安定してもてるようになること、そしてその結果として、自分の本質と自分のもつイメージとの解離を少なくすることに役立つのではないかと推測される。

しかし、第3回でのびたり感は、安定するといっても、【とてもびったりする】に終始沿うというわけではない。特に右上がり型の第3回では、イメージがふくらむことや新しいイメージが出てくることは、びたり感を増す一方で、時にはびたり感を損ねるようにはたらき、そこから右上がり評定が生じた。つまり、物語を継続して創ることで、単に自分にびたりな表現ができるようになるばかりではなく、思いもよらなかった、【とてもびたりする】わけではないイメージを取り込んで、【とてもびたりする】物語を見つけていくことができるようになるといえる。これは、自分の内的世界にある思いもよらないものの発見と、それが「腑に落ちる（河合,1998）」過程といえるのではないだろうか。

その一方で、少数ではあったが、変動が増加する調査対象者もいた。安定していく調査対象者と変動が増加していく調査対象者とのパーソナリティの差の可能性を指摘したが、人によっては物語を創ることが逆効果になったようにみえることがあるといえる。しかし、グループⅡの調査対象者が創った第1話のような、常にびたりすると物語を維持することは、おそらく人間にとっては不自然で、不可能なことであろう。それは、例えば、イメージが自律的に動き出した時に起こる予想外の展開を受け入れられない態度につながる。グループⅡの人々にとって、物語を継続的に創るということは、安定に固執する態度を揺るがすというはたらきをしたと考えられる。

これらのことから、物語を創る過程には、びたり感を安定させようとする側面と、びたりしないイメージを語り手に吹き込んだりびたり感の質を変えたりして安定を揺るがそうとする側面があるといえる。びたり感が安定するということは、イメージを表現しそれを自分のもの

として受け入れるということであり、東山のいうように「本当の自分と自分のもつ自己イメージの乖離」を少なくし、「自分というもの」を統合することに役立つといえる。しかし、そうしたびったり感の安定が望ましいことであると考えられる一方で、安定を保持しようとしすぎると、びったりしないものが意識に入り込むことができないと考えられる。すなわち、安定を保持しようとする働きは、無意識から上がってくるびったりしないものへの防衛につながるといえる。無意識的なものを意識に送り込んでくるイメージのメッセージ性を活かすためには、揺るがすということも、安定させることとともに重要であるといえる。

以上のことから、「言葉の箱庭」として物語を創ることのもつ意味は、物語を創る過程において、自分にびったりした感じを安定してもつことと、そうしたびったりした感じを揺るがすことの両方にあると結論づけることができるだろう。すなわち、語り手は、物語を創ることによって、これまでの自分を揺るがしながら、よりびったりするように自分を統合し安定させていくという作業をおこなうのではないかと考えられる。それぞれの調査対象者のプロトコル全体を見渡すと、物語を創ることがもつこうしたはたらきと物語が生み出される場を共有することによる関係性の形成が、多かれ少なかれ、語り手の内面に影響を与え、語りを変化させていた。紙面に限りがあるのでその点を細かく検討することはできないが、例えば、A6は、それまで「噛み殺して」いた感情が出てきた、A10は、「数年前に感じていたことをまた感じるようになった」などの語りが、第3回になって出てきている。

しかし、今回の調査では内観報告に重点をおいたため、びったり感をすべて捉えきることではできなかった。例えば、質疑段階で、調査対象者がびったり感を説明することができない場合があった。自分と表現との、体験された感覚的な一致は言葉にしにくいと考えられる。語り手と物語との一致が大きければ大きいほど、それは多岐にわたった総合的なびったり感であるために、何と何の一致なのかを報告するのは困難に感じられるだろう。右上がり評定や「とてもびったりする」の基準線に添う評定で、言葉にされにくいびったり感が得られることから、物語のびたり感の中で、こうした捉えにくいものがびたり感の中でも特に注目される。びたり感の本質を知るためには、こうしたものについてさらに検討することが今後の課題となるであろう。

<付記>本稿は、2003年度京都大学に提出した卒業論文の一部を加筆・修正したものです。ご指導いただいた先生がた、ご協力いただいた調査対象者の方々に、心よりお礼申し上げます。

【注】

ⁱ これらを選択したのは、人物が明確には描かれていない図版がTATではこの3枚のみであったためである。人物が明確に描かれた図版は、その人物を中心とした定型的な物語が語られやすいと考えられるため、選択しなかった。

ⁱⁱ TATにはない日本の山林の風景（図1a）、港の風景（図1b）、砂漠を思わせる風景（図1c）の3枚である。刊行された文献に載っている絵や写真は、なんらかの既存のイメージを語り手にすでに与えている可能性があるため使用せず、筆者が描いたものを使用した。

ⁱⁱⁱ 調査対象者は、自分の語った物語の録音を聴きながら、5段階の評定線のある用紙に鉛筆でグラフをえがいた。

^{iv} この分類をおこなうにあたり、全てのプロトコルを1文ずつ区切り、それぞれに言及されている要素を細かく抽出した。それらの中で多く抽出されたものを小カテゴリとした。それらの中で、比較的意味に近い

と思われるものをまとめ、大カテゴリを作成した。

【引用文献】

- Bellak,L.(1954)The Thematic Apperception Test and The Children's Apperception Test in clinical use. Grune & Stratton,New York.
- Bettelheim,B.(1947)Self-interpretation of fantasy:The Thematic Apperception test as an educational and therapeutic device.Amer.J.Orthopsychiat,37,80-100.
- Deabler,H.L.(1947).The Psychotherapeutic Use of The Thematic Apperception Test. Journal of Clinical Psychology,3,246-252.
- 藤掛永良・吉田猛（1963）TATを媒介したカウンセリングの経験 日本心理学界第27回大会発表論文集,461.
- 東山紘久（1994）箱庭療法の世界 誠信書房.
- Holzberg,J.D.(1963).Projective Techniques and Resistance to change in Psychotherapy as Viewed through a Communications Model. Journal of Projective Technique,27-4,
- 河合隼雄（1998）物語と現代 創造の世界,106,28-43.
- 河合隼雄（2000）イメージと心理療法 河合隼雄（編）講座心理療法 3 心理療法とイメージ 岩波書店.
- 木村晴子（1985）箱庭療法の基礎と実験 創元社
- 小嶋謙四郎ほか（1978）絵画空想法解説 金子書房.
- Luborsky,L.(1953) Self-interpretation of TAT as a Clinical Technique, Journaal of Projective Technique,17,217-223.
- 三木アヤ・光元和憲・田中千穂子（1991）体験箱庭療法—箱庭療法の基礎と実際— 山王出版.
- 村瀬嘉代子（1978）さまざまな身体症状を訴えた一少女のメタモルフォーゼ 季刊精神療法,4-3.
- Murray,H.A.(1935)Exploration in Personality. （外林大作(訳編)パーソナリティ1・2 誠信書房.)
- 下山晴彦（1990）絵物語法の研究—対象関係仮説の観点から 心理臨床学研究,7-3,5-20.
- 山本和郎（1992）心理検査TATかかわり分析—豊かな人間理解の方法— 東京大学出版会.

（臨床心理実践学講座 博士後期課程 3 回生）

（受稿2008年9月8日、改稿2008年12月1日、受理2008年12月11日）

Narrative Creating as Verbal Sandplay Therapy and the Fit Feelings of the Process

TANAKA Fumiko

Sandplay therapy is thought to consist of the client's expression of self in a fit way, and therefore it is therapeutic. This is called "fit feeling." Creating narrative is alike sandplay therapy in many ways, and also cause "fit feeling." In this research, what do the narrators feel "fit" in the process of creating narrative, how much it is felt, and whether it changes was investigated, and therapeutic meaning of narrative was examined. The conclusions: (1) There were some subjects whose fit feelings were not steady at the outset, but though there was a small decrease in the rating, they recovered gradually by the continuous creation of narrative; (2) There were other subjects who reported very fit-feeling at the outset, but the fit feelings were not steady through the continuous creation; (3) The other subjects showed their own patterns every interview session. In this research, the difference between these three groups was examined from what they felt as fit.