

箱庭におけるイメージ体験について
——投影の仕方及び投影内容のタイプの安定性と
変容性を探る——

池 田 有 加 里
田 中 信 市

箱庭におけるイメージ体験について

——投影の仕方及び投影内容のタイプの安定性と 変容性を探る——

池 田 有 加 里*
田 中 信 市**

目 次

- I. 問題と目的
- II. 方法
- III. 予備調査
- IV. 本調査
- V. 考察
- VI. 総合考察
- VII. 今後の課題

要 約

箱庭療法はミニチュアや砂による造形を媒介にした投影を利用した心理療法である。本研究では箱庭制作において、制作者の投影の仕方と投影内容を検討し、投影の仕方として「ひらめき型」「ミニチュア対話型」「投影不活性型」の3つの型を見出した。また、投影内容として「実人生優位タイプ」「内的イメージ優位タイプ」「説明優位タイプ」の3つのタイプを見出した。さらに、制作者の箱庭に対する投影の仕方及び内容は、継続して制作された場合、制作者内で変化するのか検討した。継続的に制作しても制作者内でほぼ一定である場合と、変動がみられる場合があり、後者に対して、変動に注目することによって、箱庭制作体験の理解が深

まることを見出した。

キーワード：箱庭体験 投影の仕方 投影内容
継続制作

I. 問題と目的

箱庭療法はミニチュアや砂による造形を媒介にした投影を利用した心理療法である。制作者の内界はミニチュアや制作した場面に投影される。投影の仕方は制作者やミニチュアによって異なり、さまざまな投影の仕方が存在する。イメージの特徴の一つとして「イメージはそれ自身の自律性を持ち、自我のコントロールを超えている」(河合, 1991) ことがあげられ、箱庭を制作した時でも意識的に作ろうとしたものではないものを作り上げてしまうことや、制作中や制作後にイメージーションが自ずと広がってくることもある。この箱庭療法におけるイメージの広がり方は個人によって異なるが、イメージが制作者の中でどのように広がっていくのかということに焦点を当てた研究はあまり多くない。

木村 (1985) は、ユングのタイプ論を応用したQカードで制作者のタイプ分けをし、箱庭作品との関係を検討した。外向群は使用するミニチュアが少ない傾向にあり、全般的に動的であ

* 臨床心理学研究科 博士課程 (後期) ** 人間社会学部

るとし、内向群は外向群と比べて使用するミニチュアが多く静的であるとした。佐藤（2018）もユングによるタイプと箱庭作品の傾向について検討し、玩具数は木村（1985）の結果と異なり、外向得点が高いほど玩具の使用が多く、「制作者がその場でイメージを思い浮かべ玩具を棚から選び砂の上に置くという行為は、内向態度というより実際は外向的な態度が大きく関わっている」と述べた。作品から受ける印象としては木村（1985）と同じく、外向群の方が動的で見やすく、内向群は表現が静的でまとまりに欠けるという。久米（2010）はQカード分類を用いてユングのタイプ論の合理的・非合理的タイプと制作過程を比較した。その結果、制作過程において「合理的タイプ」はイメージができあがるまでの時間が早く、作品を一つのまとまりのあるものにしようとして意識的に作品をコントロールする傾向が強く、「非合理的タイプ」はイメージの自律性にある程度身を任せ、作品を完成していくと示唆した。このように、制作者のタイプによって、箱庭作品に違いが出てくる。箱庭作品を制作者のタイプ分けする先行研究ではユングのタイプ論に焦点を当てており、イメージの広がり方は多彩なため、さらに異なる視点も必要となる。

後藤（2003）はびったり感を「主体が身体感覚に導かれて、自らの存在の本質に関わる体験をすること」だと論じている。このように箱庭では意識していない部分が働くことは少なくない。伊藤（2004）の研究ではイメージと意識の関係性において、イメージに没入する制作者やイメージが動くことに抵抗のある制作者がいることを示している。以上のように制作者によって、または制作するごとに箱庭におけるイメージの体験は異なると考えられる。石原（2015）はミニチュアから受けるイメージについて制作者のこれまでの体験が浮かぶこともあると示唆した。箱庭制作では実際の生活に関連したものと内的な世界を表現するものが混ざり合って表現されることが多いが、制作者によ

てどちらが優勢になりうるのか、箱庭を制作するタイミングで違うのかを検討することは臨床の場面でも一助になると考えられる。千葉（2018）は箱庭制作中にもさまざまなイメージ体験をしているが、言葉にすることによって箱庭制作後にもイメージ変容の体験をしていると主張している。箱庭療法においては制作後には体験について多く語らないこともあるが、箱庭体験後にも制作者の中でイメージが動き続け、変容していくことは心理療法にとって非常に意義のあることだと思われる。

本研究では箱庭制作において、制作者のイメージの広がり方と投影内容を検討する。どのようにイメージを投影し、どういった内容を投影するのかを明らかにすることは、箱庭療法を行う際に見守り手が制作者の体験を味わう一助となるだろう。また、制作者のイメージ投影の仕方は複数の制作で変化するのかを検討する。

Ⅱ. 方法

投影方法と投影内容について、どのような分類が可能かということ、予備調査1で検討する。池田（2018）の箱庭作品とインタビューを文字起こししたデータを素材として、池田と田中が話し合いを通じて、分類のひな型を作る。

それを元に、予備調査2として、石原（2015）のデータから箱庭制作過程が十分に読み取れる事例をピックアップして、予備調査1の分類を、池田と田中の話し合いを通じて、試みる。さらに、予備調査3として、小野澤（2006）の継続的に制作された箱庭に、同様な方法で分類を試みる。

本調査として、5名の研究協力者に継続的に箱庭制作をしてもらい、箱庭写真と半構造化面接によるインタビューを文字起こししたものを素材として、予備調査の分類をさらに詳細に検討していく。

Ⅲ. 予備調査

予備調査1

探索的研究として、まず、投影の仕方および投影内容に関して、どのような視点から分析するのがよいかを検討することから始めた。

出発点として、池田（2018）の8名のデータを分析し直し、共同研究者である池田と田中が話し合いを通じて、投影の仕方として、以下の3つの型を見出した。①印象の深いミニチュアの刺激などから箱庭制作の方向性を決めるような投影をしている『ひらめき型』、②ミニチュアやその配置などを通じて投影が活性化していく『ミニチュア対話型』、③制作後のインタビューでもあまり投影体験が語られない『投影不活性型』である。当初は、別の命名であったものもあるが、最終的にこの3つに集約されていった。

また、投影内容としては、以下の3つのタイプを想定した。①実人生に関連する場面を箱庭に置き、実人生についての語りが多い『実人生優位タイプ』、②活性化された内的なイメージに影響された表現が多く、内的イメージについて多く語る『内的イメージ優位タイプ』、③投影内容の語りではなく、ミニチュアや場面そのものについての説明が多い『説明優位タイプ』という視点が抽出された（表1）。

以上の分類が箱庭体験を分析していくときに、分類作業が複雑すぎず、評定者間で一定の安定性があるかどうかを検討するために、予備調査2を行った。

予備調査2

一つのミニチュアのみを研究協力者に置いてもらい、制作過程を複雑化させないことで、体験過程の正確な言語的表現を引き出そうとした石原（2015）のデータを素材として、予備調査1で見出された視点で分類できるか、そして、分類視点として一定の安定性があり、いくつかのタイプに分かれ分類の有効性があるかを確かめることにした。分類は、予備調査1と同様に、池田と田中による話し合いを通じてなされた。

まず、石原（2015）の研究であるが、ローデータが掲載されているわけではないので、検討されている10名のうち（p. 37～p. 168）、分類作業をしていくのに、十分な記述がある5名を選び、分類を試みた。なお、事例の番号は、石原の研究協力者と同じ通し番号を使用した。

石原の研究はミニチュアを一つ選んで砂箱に置いてもらい、インタビューしたデータを基に、箱庭制作過程を調査するというユニークな研究であり、本研究とは異なる研究状況だが、一つのミニチュア選択であっても、研究協力者の語りが豊かであるので、制作者の投影を分類しようとみなした。逆に、箱庭制作状況が異な

表1 予備調査1の分類

	投影の仕方	投影内容
1	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
2	投影不活性型	実人生優位タイプ
3	投影不活性型	説明優位タイプ
4	投影不活性型	説明優位タイプ
5	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
6	ミニチュア対話型	実人生優位タイプ
7	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
8	投影不活性型	説明優位タイプ

る研究素材で分類でき、それぞれの分類に分かれるようならば、視点としての有効性が高まると考えられる。

研究協力者1は選んだミニチュアから情景が浮かび、投影が活性化され連想が内的に広がっているため、「ひらめき型／内的イメージ優位タイプ」とした。研究協力者2はミニチュアに惹かれ、自分の人生についての連想が出てきたため、「ひらめき型／実人生優位タイプ」とした。研究協力者3は選ぶ過程の中で様々な内的な連想をし、他のミニチュアからもイメージに影響を受けたため「ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ」とした。研究協力者6はイメージが膨らんでおらず、客観的な説明をしているため、「投影不活性化型／説明優位タイプ」とした。研究協力者7については造形やミニチュアの位置から投影が見られたが、ミニチュアや情景の説明が主だったため、「ミニチュア対話型／説明優位タイプ」とした（表2）。

予備調査3

次に、小野澤（2006）のデータを使用して、予備調査2と同様に分類の安定性・有効性を確認した。小野澤のデータは、箱庭制作中のビデオデータと箱庭制作後のインタビューの音声データを文字起こししたもので、分類するにあたって、相当豊富な素材としての資料があるので選んだ。さらに、小野澤のデータは、3名の研究協力者に継続して5回の箱庭制作をしてもらっているため、投影の仕方や投影内容が時系列に変化する可能性があるかどうかとも検討できるのである。下記の研究協力者の表記は小野澤

の研究に準じる。

投影内容の「内的イメージ」、「実人生」、「説明」のそれぞれは、程度の差こそあれ、重複して含まれる方が一般的である。ここでは報告しないが、文字情報を細かく分類し、足しあげることによって、どの内容が優位なタイプかを決定しようと試みた。かなり煩瑣な作業であったが、実際には量的に頻度が高い語りで決定するよりも、やはり質的に箱庭全体を支配している大きな要素を重んずる方がよいのではないかという結論に達し、分類のための量的な試みはやめることにし、あくまでも箱庭制作全体を、両名で話し合うことで進めていくことにした。

両名による話し合いは資料を一緒に丁寧に読み込みながら話し合う形を取った。話し合いには長時間を費やしたが、分類が一致しない場合はほとんどなかった。そして、一致しない場合には、1週間以上の期間を空けてから再度話し合いをもった。その結果、意外なほどスムーズに分類が進み、分類はすべて一致するに至った。

研究協力者Aは、5回の制作ともに一つのミニチュアによってイメージが展開し箱庭制作の方向性が決まり、内的イメージが優位に現れていたため、いずれも「ひらめき型／内的イメージ優位タイプ」とした。

研究協力者Bについては、いずれもミニチュアを置いていくうちにイメージが活性化していったので、「ミニチュア対話型」とした。投影内容については、1回目と3回目、4回目は内的イメージが優位に投影されていたため、「内的イメージ優位タイプ」とした。2回目は内的イメージがあまり展開しておらず、箱庭の情景

表2 予備調査2の分類

	投影の仕方	投影内容
1	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
2	ひらめき型	実人生優位タイプ
3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
6	投影不活性化型	説明優位タイプ
7	ミニチュア対話型	説明優位タイプ

の説明が主だったため「説明優位タイプ」とした。また、5回目の制作では実人生についての投影がかなり見られたため、「実人生優位タイプ」とした。

研究協力者Cについては、1～4回目まではミニチュアとのかかわりの中で内的なイメージが展開していたため、「ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ」とし、5回目のみ、制作の始めに箱庭の方向性が決まるイメージが出現したために「ひらめき型／内的イメージ優位タイプ」とした（表3）。

小野澤の研究協力者においては、投影の仕方は、わりあいと個人の中で一定する傾向にあることがわかった。Cのみが5回目の制作で、それまでのミニチュア対話型からひらめき型に変化している。一方、投影内容については、Bが時系列の中でいくらかの揺れを体験しているこ

とがわかる。本調査では、継続的制作時における個人内での変化に注目していくことにした。

全体としては、3つの投影の仕方と3つの投影内容に分類することは、箱庭制作体験の言語資料に基づいて可能であり、評定者間で丁寧に話し合っていくと完全に一致したので、この分類を使用して、本調査に臨むことにした。

Ⅳ. 本調査

目的

ここまでの予備調査で、投影の仕方と投影内容をそれぞれ3つに分けて分析していくことに、評定者間で一定の安定性が確認されたので、さらに新たなデータで再度この分類が箱庭分析の視点として使用可能で、一定の有効性があるかどうか検証する。とくに、継続的に制作

表3 予備調査3の分類

	投影の仕方	投影内容
A-1	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
A-2	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
A-3	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
A-4	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
A-5	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
B-1	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
B-2	ミニチュア対話型	説明優位タイプ
B-3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
B-4	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
B-5	ミニチュア対話型	実人生優位タイプ
C-1	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
C-2	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
C-3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
C-4	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
C-5	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ

された箱庭体験において、投影の仕方や投影内容に変化が生じるかどうか注目し、変化した場合には、その意味を捉えていきたい。

方法

箱庭を制作し、その体験をある程度言語化できる5名(20代女性3名, 20代男性1名, 30代女性1名)を対象とした。

複数のタイプの継続的箱庭制作の様子を把握するために、池田(2018)の研究協力者に打診をし、「ひらめき型/内的イメージ優位タイプ」の人と、「投影不活性型/実人生優位タイプ」の2名から参加協力を取り付けることができたので、今回は1回のみでの制作だったが、4回の継続制作でどのような変化がみられるかを捉えようとした。なお、前回制作から3年程度が経過している。その他の3名は新たに参加してもらった人たちである。5名の内訳であるが、2名が心理臨床の仕事をしていて、1名は一般職の仕事をし、2名は心理系の大学院生である。

制作はおよそ月に1回、計4回行い、箱庭制作後に半構造化面接を行った。半構造化面接での主な質問項目は以下の通りである。

- ①箱庭を作って思い浮かぶことをお聞かせください。
- ②制作中はどのようなことを思いましたか。
- ③各ミニチュアについての質問(このミニチュアについてお聞かせください)。
- ④特に気持ちが動くものや惹かれるミニチュアはありますか。
- ⑤今、箱庭を見ていて思い浮かぶことはありますか。

箱庭の写真と半構造化面接インタビューデータを文字起こしたものを素材として、池田と田中が上述した予備調査と同様に、ひとつひとつの箱庭について丁寧に話し合い、投影の仕方と投影内容を分類していった。話し合いで一致しない場合は、予備調査同様、1週間以上の期間を置き、再び話し合った。今回も、2回目の

話し合いではスムーズに分類が進んだ。

投影の仕方として、①ひらめき型(印象深いミニチュアの刺激から箱庭制作の方向性を決めるような投影をしている)、②ミニチュア対話型(ミニチュアやその配置を通じて投影が活性化していく)、③投影不活性型(制作後のインタビューでもあまり投影体験が語られない)という視点と、投影内容として①実人生優位タイプ(実人生についての語りが多く、実人生に関連する場面が多い)、②内的イメージ優位タイプ(活性化された内的なイメージに影響された表現が多く、内的イメージについて多く語る)、③説明優位タイプ(投影内容の語りではなく、ミニチュアや場面そのものについての説明が多い)という視点から、分析を行った。

結果

各研究協力者の投影の仕方と投影の内容を見ていく。以下、「」表記は研究協力者の語りである。

研究協力者 A

1回目の制作では、砂を移動してできた山のイメージはAにとって住んでいる地域に近い山のイメージでちょっと地味で「寂しいけど、ずっとそこにある感じ」だった。「田舎」のイメージに沿って和風の家や馬、畑などを置いていき、丸太を置く時に「妹が川に落ちた」という小さい頃の思い出が浮かび懐かしさを感じた。制作し終わった頃には「自分の子ども時代に見たものだったりとか、あとは田舎のおばあちゃんとか北海道のおばあちゃんちのイメージが強くて」と、置いた風景に両親の祖母の家のイメージが強く影響していることに気がついた。前述した丸太と山の他にも馬や熊といったミニチュアにも祖母のイメージが投影されていた。全体的に実人生が投影されているわけではないが、ミニチュアや風景にさまざまな実人生のイメージが投影されていることから<ミニチュア対話型/実人生優位タイプ>とした(写真1)。

2回目は最初に手に取った花と木のミニチュアから「生け花みたいにしたかったら、そしたら花瓶が必要だな」と感じ、砂を花瓶に見立てる造形を行い、この生け花や花瓶のイメージが箱庭の方向性を決め、イメージが一気に展開していった。このことから「ひらめき

型」とした。投影内容としては、成長して花を咲かせるために原石から加工して花瓶の蓄えを作るというような内的イメージが活性化している語りが多かったので、〈内的イメージ優位タイプ〉とした(写真2)。

3回目では、水をメインに作っていかうとす



写真1 Aの1回目の箱庭



写真2 Aの2回目の箱庭

るが、砂が多くイメージ通りにならなかった。水を広げようと「もうちょっと強い水の感じが欲しいなと思って」ビー玉を使うという工夫をするが、「水メインにするのが難しいな—って。じゃあどうしよう」と戸惑い、イメージが止まってしまった。作ろうとしたイメージがうまく表現できず、半構造化面接でもミニチュアへの投影がほとんど語られず、ミニチュアの説明が多かったため、〈投影不活性型／説明タイプ〉とした(写真3)。

4回目の制作では、木を手にしてから、宮崎駿の「風の谷のナウシカ」の主人公が地下で腐海の植物を栽培しているシーンが湧いてきた。作っていくうちにその場面が「居心地が良さそう」と感じて制作していく。置いたトンネルはこの世界への入り口として置き、生き物は他の人が入ってほしくないので見張り役をしている。制作後に振り返ると箱庭の場面では「人しか来られない」場所で、「私の部屋のイメージ」であり、現実世界でよくないことが起きた時に入れることのできる場所のイメージだった。木から腐海のイメージが浮かんで来て、暗い森のイメージから居心地の良い場所へと展開していった。〈ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ〉とした(写真4)。

研究協力者B

1回目の制作は、「なんか箱庭の真っ白なところを見ると、掘り所が欲しくなるというか、なんか不安になる感じがある」と掘り所となる家をどこに置くのか考えながら、街並みや「牧場みたいな動物が放し飼いされているような場所」を作る。登場人物である自分はミニチュアとしては置いていないが「私がいるところはしつて言えば車でこちらに渡ろうとしているところ」と語っていた。拠点となる家のイメージから街並みは実人生との関連はかなりありそうであるが、だからと言って、現実の家や街並みが投影されているというよりは、内的な世界についての語りと捉えることができ、町の世界と対比するような動物の世界は明らかに内的イメージの世界であるので、〈ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ〉とした。

2回目では、孔雀から「向こう側にあるもの」という連想が膨らんでいき、亡くなった親戚についての連想へとつながっていく。向こうに行くのは怖い、行く必要があるというような二律背反的な心の動きの語りを引き出す重要なミニチュアとなる。現実亡くなった方に対する思いが浮かび、もっと会っておけばよかったという後悔がある一方で、幸せに亡くなられたん



写真3 Aの3回目の箱庭



写真4 Aの4回目の箱庭

だからという心の揺れを制作後のインタビューで語っている。さらにお墓のそばに咲く桜の花からは祖母の死が思い出されている。制作者にとって重要な現実の人たちの死が大きなテーマであったので、〈ミニチュア対話型／実人生優位タイプ〉とした。

3回目の制作では、「このミニチュア棚を見た段階で、猫を2匹置いて、この猫を向かい合っている感じにしようみたいなのがあって、(中略)じゃあ向かい合っている場合には、今の季節はなんだろうとか、どんな場所なんだろうって考えた時に季節がまったく違うとか気候がまったくちがう所においてそれが向かい合っている感じ」に箱庭が作られていった。2匹の猫のミニチュアから箱庭の方向性が決まり、投影内容は内的イメージの世界なので、〈ひらめき型／内的イメージ優位タイプ〉とした。

4回目では、「今日はなんとなく、昔のこととかを思い出すことが多くて」、「あんなことも

あったな、こんなこともあったなみたいなものがどんどん出て来てしまっ」とミニチュアから過去の出来事が浮かんで来てそれに即して制作していた。「どんどん過去に遡っていった感じ」と語り、箱庭世界も制作者の小学校時代の世界を表現していたため、〈ミニチュア対話型／実人生優位タイプ〉とした。

研究協力者C

1回目では、「ブランコが最初に目に止まって、使おうかなって思って」、「なんかこのブランコが揺れていて、私が置いたときに、それで揺れちゃったんですけど、揺れているのを見て、誰かが座って、さっきまで座ってたけど、今いなくなってブランコだけが揺れているみたいなイメージで、誰も人がいないんだなってなりました」とブランコによって、漠然とした感じではあるが内的イメージが一気に広がっていったため、〈ひらめき型／内的イメージ優位

タイプ>とした。

2回目は、「あんまりイメージが湧いてこないというか、これ作ろうみたいなのが全然浮かんでこなかったからとりあえず置いてみたけど、なんかしっくりこないみたい」と箱庭のイメージが広がらなかった。しかし、ブランコに対しては「雰囲気落ち着く」と感じたり、「柵を置かないと砂が流れていってしまう感じがして、食い止めるイメージで置いて」と砂が流れ落ちてしまうイメージが浮かんだりと内的なイメージは動いていて、箱庭全体としては川が分断しているつながらない二つの世界の表現となった。<不活性化型／内的イメージ優位タイプ>とした。

3回目の制作は、「いつもいざ箱庭作ろうと思うと池作れないんですけど、なんか今日は作れました。」と制作者の中でこれまで制作した箱庭とは違う感覚があった。「池作ってから外側に広がっていくイメージが自分の中にある、なんか池が自分の中心の中にある、イメージとして。それが次、動物みたいな。動物作り終わったら次は植物おきたいって、どんどん外側に広がってきた感じ」と池を中心にイメージが広がっていき、「動物たちがなんか自分の大切なものを池に投げているっていうイメージで作って。大切なものって具体的に出てこないんですけど、自分の大切なものを池になげてもこれは全然悪いものではなくて大切なもの。捨てるではなくてここに投げて眺めているみたいな」と内的なイメージが広がっていった。<ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ>とした。

4回目の制作では、「木と休憩する人のイメージがあって、いざ箱庭を目の前にしたら川を作ろうってイメージが流れていって、最初はここだけ（木を囲うように円形に）川を作ろうと思ったら、周りの砂いらなくなって思い始めて、砂をどけて、全部ここ水にしたい」と感じ、「水の中に陸がポンってあるようにしよう」というイメージになっていった。パンダの隣に透明なビー玉を置いた時に「あ、パンダの大切な

ものだなんて自分の中で思ってた」と前回に引き続き大切なもののテーマが現れた。制作前から持っていたイメージが制作を通してどんどん広がっていったため、<ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ>とした。

研究協力者D

Dは、1回目では「海に面した街の住民」や「人嫌っぽい感じのおじいさんが自給自足をして住んでいる」など置いたミニチュアによってイメージが活性化しており、投影内容は現実のものではないことから<ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ>とした。

2回目の制作では、大きい恐竜や人のミニチュアを置いていくうちに映画のパレードのワンシーンが思い浮かんできて、「精神世界というか全部存在しないもの」の世界を表現していったため、<ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ>とした。

3回目は「砂を見て、お砂場を思い出して」、それからアニメのシーンが連想された。そのシーンは少年がひとりぼつんと砂場にいるシーンで、「すごい悲しい気持ちになる、寂しい感じがある」と語る。箱庭では、砂場を含め、左半分は自分の嫌いなものを置いていき、「そうするとそこから自分を守らなきゃいけない」と中央に好きな果物を置いて、右半分は好きなものを置いていった。<ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ>とした。

4回目の制作は「物というよりは砂を使ったものをやりたいなと思って」、「今日は気分的に無機物感のあるものを使いたい、使おうって感じだった」と砂に正方形の模様をつけていく。投影的というよりも、「作業」としての箱庭制作である。ただ、造形を通して「無機物」「規則的」という内的なイメージは見られるため<投影不活性化型／内的イメージ優位タイプ>とした。

研究協力者E

1回目の制作では、箱庭を目の前にした時に「この形がまず目に思い浮かびました」と壺状

の地形が浮かび、手前から奥に向かうような方向が決まったという。ゴリラやクジラを置いた時に「対決するようなイメージが浮かんできて」、動物たちが観音菩薩へと立ち向かっていく作品となった。奥にこちら向きに置かれた観音菩薩に対峙するように、多くの動物が置かれているが、動物たちは手前から奥に向かって進化の状況も表している。ミニチュアを置いていくうちにイメージが展開し、内的にイメージが

広がっているため、＜ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ＞とした。

2回目では、始めはイメージが湧かなかったと語るが、「山を作った時にそこから飛び出てくるようなイメージ」が浮かび、滝を選んで置くと「そういう飛び出して力強いというか激しいイメージではなく、島っぽいような、孤島っぽいような、そういうようなものがイメージが浮かんできました」「穏やかな心地いいという

表4 研究協力者A～Eの継続的箱庭制作の分類

	投影の仕方	投影内容
A-1	ミニチュア対話型	実人生優位タイプ
A-2	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
A-3	投影不活性型	説明優位タイプ
A-4	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
B-1	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
B-2	ミニチュア対話型	実人生優位タイプ
B-3	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
B-4	ミニチュア対話型	実人生優位タイプ
C-1	ひらめき型	内的イメージ優位タイプ
C-2	投影不活性型	内的イメージ優位タイプ
C-3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
C-4	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
D-1	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
D-2	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
D-3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
D-4	投影不活性型	内的イメージ優位タイプ
E-1	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
E-2	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
E-3	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ
E-4	ミニチュア対話型	内的イメージ優位タイプ

感じ」とイメージが展開していった。作りながらイメージが展開し、置いたミニチュアによってイメージが影響を受けているので、〈ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ〉とした。

3回目は、「頭の中にお岩さんが浮かんでいて、バックボーンとして人としてのよさというか、ただ悪いだけでなく二面性のあるキャラクターが元々ミニチュアにあるなって思っていたので、そういう二面性というか、単純に悪いものだけじゃないってミニチュアに惹かれまして」とお岩さんのミニチュアから、内的イメージが展開し、その他のミニチュアもこの肯定・否定の二面性のテーマで捉えられることがインタビューを通じて理解できた。お岩さんはひらめき型に分類するほどには強く箱庭全体を導いていくイメージではなく、それぞれのミニチュアとの対話を通して、上述した肯定・否定のダイナミクスが表現されていたので、〈ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ〉とした。

4回目の制作では、「何もイメージがわからないのが、頭の中ごちゃごちゃしてるからだなんて思って、それをそのまま表現しようかなと思ったらこんな感じになりました」とさまざまなテーマがそれぞれ浮かんできたことが伺われる。制作途中で「前は未開の部族が海に出て行くってテーマで作ったんですけど、それがまた思い出されました」と前回のテーマも取り入れていく。最後に「自分を制限してくる存在」として赤鬼が思い浮かんだ。ミニチュアを置きながら少しずつイメージが展開していったことから〈ミニチュア対話型／内的イメージ優位タイプ〉とした。

V. 考 察

本研究では投影の仕方として「ひらめき型」「ミニチュア対話型」「投影不活性型」の3つの型を仮定して、5名の研究協力者の箱庭体験の分類を試みた。分類そのものはそれほどの困難はなかった。

一方、投影内容の分類であるが、「優位」と名付けてあるように、箱庭体験としては想像的であり創造的な内的イメージが展開していく体験と、箱庭制作を通じて、実人生が投影され、想起される体験は混在するものである。したがって、どちらが優位であるかという点で、2度にわたって話し合う必要があるデータもあった。たとえば、A-1、B-1など。しかし、どちらが優位であるかは、話し合いを通じて分類可能であった。

したがって、予備調査と同様に、投影の仕方と内容をそれぞれ3つずつにわけて箱庭体験を捉えることは可能であることがわかった。

そして、この分類が箱庭体験を分析するときに、どのような意味を持ちうるのかという点を、研究協力者の体験を細かく分析していくことで考えていきたい。

特に、4回の継続的な箱庭制作において、小野澤のデータではこの分類は箱庭制作者内で、変動が少なく、かなりの一貫性があったが、本調査ではD、Eのようにほぼ投影の仕方でも投影内容も一定している者がいる一方で、A、Bのように変動する者もいた。Cも投影内容は一定であったが、投影の仕方は揺れがあった。この背景について考察することで、この分類を使って箱庭体験を捉える有効性を探っていく。

Aは、以前（池田，2018）の研究協力者であり、今回の箱庭体験からおおよそ3年前には、〈投影不活性型／実人生優位タイプ〉だったが、第1回目の箱庭制作では、以前に比べ、箱庭の構造が明確になり、「置きたいものも置けたし、結構この山も気に入っていて」と述べている通り、イメージ体験がより自我親和的になっている。水車小屋のミニチュアからイメージが膨らむ体験もしている。この3年間にAは専門職としての仕事を続け、心的な成長があったようである（写真1）。

1回目は、〈ミニチュア対話型／実人生優位タイプ〉と分類されている通り、投影の仕方が、「投影不活性型」から「ミニチュア対話型」

に変化していて、上述のAの変化を反映していると推測できる。そして、1回目は、3年前同様に、実人生を背景にした箱庭制作という形は同じであるのも印象的である。

2回目では、箱庭制作がより内的体験を直接表現するパターンに変化していく。Aは、最初に手に取った花と木のミニチュアから「生け花みたいにしたいと思っちゃって、そしたら花瓶が必要だな」と感じ、砂を花瓶に見立てる造形を行い、この生け花や花瓶のイメージが箱庭の方向性を決め、イメージが一気に展開していく。〈ひらめき型／内的イメージ優位タイプ〉である（写真2）。

イメージ体験の自我親和性が、「ひらめき型」という少数のミニチュアなどとの出会いから、箱庭全体の方向性が決まるという制作体験となり、内的イメージが豊かに表現されたことが、それまでとは異なる「内的イメージ優位タイプ」に分類されることになる。インタビューを丁寧に見ていくと、ひらめきによって箱庭が構造化され、内的イメージとして表現された箱庭から、逆に自分自身の現在のあり方を、Aは捉えていることがわかる。つまり、箱庭作品から自分の現在のあり方をフィードバックされているのである。

「なんか外枠が完成したというか、壺ができて上に花があって、(中略)ビー玉でお水を作って、あとこの辺とかどうしようかなって考えてたら、なんでそう思ったのかはわからないんですけど、こういうふう(下から上)に上がって成長していくようにしようと思って、(箱庭全体に表現された「壺」の下の方に置かれている)亀が。奥に行くにつれて成長して花をさせますよってなったらいいんじゃないかと思って、亀さんがここから登って行くようにして階段とかも置いた。この石(壺の底の方に金銀の石が「原石」のように並べられている)が上に比べて少ないなって思って、だんだん自分と重なっているような感じがして、やりたいこととか目指すこととかいっぱいあるんですけど、下積みというか蓄えが全然なくてどこかで供給し

なくちゃと思って、石を作る人たちを作って、原石を持ってきてくれるクジラがいて、ここに置いてくださいってしてるクマたちがいて、若干一人サボっているんですけど。たぶん私の頭の中、サボっているやつが何人かいるのでこんな感じかなって思って、最後にこの辺を置きました。(アンダーライン筆者)

「外枠が完成した」とは、もちろん箱庭の表現であるが、A自身の職業人としての方向性がある程度決まってきたこととも関係しているだろう。そして、内的イメージとしての花瓶と花々の表現に、花々は、おそらく「やりたいこととか目指すことがいっぱい」あるAの気持ちと重なり、壺の底の方の原石をめぐるイメージが、職業人としての「蓄え」の大切さを感じている自分自身を思い起こさせている。大切なのは、〈ひらめき型／内的イメージ優位タイプ〉に分類されている通り、自分のあり方を表現しようとしているのではなく、箱庭表現からいつの間にか自分自身のあり方を見出している(「だんだん自分と重なっているような感じがして」)ということである。

こうした大切な箱庭体験をした後で、3回目になると停滞した感じになる。分類としては、〈投影不活性型／説明タイプ〉となる(写真3)。制作後のインタビューでも投影について語られることはほとんどなく、説明的な言葉が多い。そもそも、前回と違い、「うまく自分の中で広がらなくて」と述べている。「左側(家が並んでいる)は、それで自分のイメージが止まったというか、なんかイメージと違うな」「全体的に寂しい気もしたんですけど、なんかこれ以上置きたくないような感じがして」「建物系はなんか街並みを作ろうかなって感じで、思い入れもなく置いたというか、埋めるために置いちゃった感じ」などと、どうも思うように制作できないことが伝わってくる。水のイメージで制作したいと思いながら、うまく展開しなかった回である。このころ、仕事のことで迷いや悩みが出ている時期であった。

そして4回目は、〈ミニチュア対話型／内的

イメージ優位タイプ>である(写真4)。前回の<投影不活性型/説明タイプ>から、ミニチュアとのかかわりの中で、内的イメージが活性化している。最初「緑」のイメージが動き、「風の谷のナウシカ」の映画の中で、ナウシカが腐海から持ち帰った植物を栽培している部屋が浮かんでくる。Aによるときれいな水、浄化された水が腐海の植物を通して得られるという。そして、この深い森の世界は、特別な人だけが通れるトンネルで外界と遮断されつつ繋がっている。制作後にトンネルを通れる人と通れない人がいる感じが沸き起こってきて、さらに自分とつながってきた感じを持ち、こちらの世界で迷った時とか失敗した時に入れる世界であり、「癒される場所」だと感じるようになる。

Aの継続的な箱庭制作体験を見ていると、投影の仕方の変化が、制作者の外的・内的体験の変化と関係していることがわかる。また、Aの場合は、投影内容が実人生優位タイプから内的イメージ優位タイプに変化した時に、深い箱庭体験をしている。その一方で、現実生活での悩みが、<投影不活性型/説明優位タイプ>の箱庭制作に関係していた。そして再び<ミニチュア対話型/内的イメージ優位タイプ>の箱庭となり、現実生活の困難を乗り越えていく方向性が示唆されている。このように投影の仕方や内容の変動は、箱庭体験を捉えるときに意味がある可能性を示唆している。

次に同じく分類に揺れのあったBの箱庭を見ていこう。1回目は、<ミニチュア対話型/内的イメージ優位タイプ>である。投げ所としての自分の家を置きたいという思いが、箱庭制作の一つの背景となっているが、現実の家というわけではなく、自分が住むならこんな場所というような作り方になっている。猫はその後の箱庭でも活躍するミニチュアであるが、すでに1回目から、まず家の近くに置かれている。川によって分割された二つの世界というテーマで、手前側は、動物が放牧されている世界で、自分の家がある奥側の世界から車で橋を渡っている

という場面である。「旅立ちのテーマ」ともいえる箱庭で、初回にふさわしい。旅立ちの箱庭であるから、まだそれほど内面に深く入っておらず、投影や内的イメージも強く活性化しているわけではない。

2回目の箱庭は、<ミニチュア対話型/実人生優位タイプ>に分類される。ミニチュアとの出会いが様々な投影をよびさましているのであるが(ミニチュア対話型)、いくつかのミニチュアが実人生における重要なできごとと関連しているのである(実人生優位タイプ)。この箱庭でも1回目と同様に、二つの世界のテーマが続いている。ただ、二つの世界の「向こう側」の世界がより具体化してくる。向こう側とは、ひとつには亡くなった人々の世界である。桜の木が呼び覚ました祖母の死(桜の頃に亡くなった)とその傍にお墓があるのであるが、最近亡くなった親戚の死について、制作後のインタビューでいろいろな思いが語られるのである。箱庭制作に実人生の体験が強く影響し、テーマそのものにもその大きな影響が見て取れる。「旅立ちのテーマ」が深化している。ネコのミニチュアは、制作者に近い少女がもう一つの世界に直面している背後に守りとして存在している。

3回目では、そのネコ2匹が向かい合っているイメージが箱庭制作の方向性を決定する。真ん中で川によって左右に分断されている左右の世界に、それぞれ2匹の猫が向かい合い、トンネルが二つの世界をつないでいる。春と秋、墓の代わりに地蔵と井戸であらわされている水を手で触れることができる場所という対比された世界が表現され、<ひらめき型/内的イメージ優位タイプ>と分類できる。

そして4回目には、再び投影内容が「実人生優位タイプ」になる。「いろいろと連想が飽和してくる感じ」とBは述べているが、「一番自分の中でピンとくるものを選んで置いて」という作業を繰り返し、「なんとなく、昔のことを思い出すことが多くて」「あんなこともあったな、こんなこともあったな」とどんどん出てく

る体験をしている。文字通り実人生優位な箱庭体験である。子ども時代の様々な事柄が、箱庭制作を通じて思い出され、振り返っている感じであった。

箱庭体験は、自分の表現した内的イメージに刺激され心的変容が促される側面と、実人生の様々な事柄を想起し整理する側面があるのだが、後者を2回目、4回目と繰り返し、4回目は研究協力の最終回なので、まとめるかのように現実に回帰した箱庭風景を作りつつ、子ども時代の様々な出来事を想起する体験につながっている。投影内容を分類することによって、こうした箱庭制作者の内的な動きを端的に捉えることができる視点としても有効であることがわかる。一方、3回目の投影の仕方が「ひらめき型」になっているが、Aの場合と同様で、内的イメージ体験の深まりの指標のひとつとして使える可能性を示唆している。

Cの場合は、投影内容としてはすべて「内的イメージ優位タイプ」であるが、投影の仕方に変化がある。「ひらめき型」から「投影不活性型」、「ミニチュア対話型」、「ミニチュア対話型」と続く。

言うまでもなく「ひらめき型」は箱庭特有の大切な体験で、一つあるはいくつかのミニチュアが強く制作者の心をとらえ、その体験が箱庭制作の方向性を決めていくことであり、注目する必要性が高いだろう。Aの2回目の花瓶の箱庭体験は、Aにとって、転回点になる箱庭体験であり、現在の自分自身を振り返る契機になっている。Cの場合も、箱庭においたブランコが揺れているのを見て、「それまでいた人が去っていった」という核になるイメージがひらめき、箱庭体験が深まっている。

1回目に、電話ボックスで外界とつながりながら、人が去った世界を体験したCは、2回目では同じブランコを使用しながら、なかなか言語化することが難しい箱庭体験をしている。「今日はしっくりこなかった。あまりイメージがわいてこないというか、これを作ろうみたい

なのが全然浮かんでこなかった。」と語っている通り、「投影不活性型」に分類される箱庭体験である。ただブランコのある部分は柵で守られ、「落ち着く感じ」と語っている。

そこから、3回目の「今まで作った箱庭の中で一番できた気がします」という箱庭体験へとつながっていく。中央に湖が作られ、「外側へ広がっていくイメージ」にしたがって、動物を周囲に配置し、さらに植物をその周囲に配置していく。いわゆる同心円構造をもった箱庭ができあがる。Cの箱庭体験としては、中心から外側へと広がって制作していったと感じているが、箱庭そのものは、動物たちが中心である湖あるいは池に向かって、「自分の大切なもの」を投げ入れている光景である。つまり中心への集中という中心化の箱庭でもある。外への広がりを中心への集中という、相反する心の動きを体験しているものと推測される。4回の箱庭体験の中心に位置づけられるものであろう。ミニチュアと対話しながら、深い箱庭体験が可能になっている。

4回目は、3回目の別バージョンとして、やはり中心に大きな木を置きたいという感じから始まり、水を作りたいと砂をどけていくと、ちょうど大きな木を中心にした島が出来上がることになる。制作後の語りの段階で、水に散らしたビー玉とかおはじきは、前回と同様に大切なものと感じることになり、大きな木の元で、守られるように休息するパンダとその横に「特別感があって惹かれる」透明なビー玉という「大切なもの」を置いた箱庭となる。やはり深い箱庭体験をしているものと思われる。1回目、2回目で提示された人が去った世界の変容体験を3回目・4回目にしていると推測される。

このように投影内容としては同じ内的イメージ優位タイプながら、投影の仕方として「ひらめき型」という箱庭体験様式を通して、孤独感というテーマに出会い、2回目では「投影不活性型」でわかるように、この孤独感のテーマが十分に心に収まるまでには至っていない。しかし、ブランコの部分が柵によって「落ち着く」

という体験はしている。そして3回目で「ミニチュア対話型」となり、投影活動が再び活性化し、孤独感のテーマを乗り越え、心に収めることに成功している。いわば内的世界の再構築がなされていると考えられる。4回目には、この再構築された世界を「ミニチュア対話型」というやはり投影が活性化された体験を通して、大きな木に守られ、大切なものを傍らに置くパンダとして表現している。

Cの場合も、本研究で提案している投影の分類が、箱庭体験を深く解釈していく際の参考になることが示された。

以上、＜投影の仕方／投影内容＞という分類が、A、B、Cの3人の箱庭体験を詳細に見ていくことで、継続的箱庭体験を理解するときに役立つ視点である可能性が示された。

継続した制作時に制作者内で変化の見られるタイプの場合は、本論文で提案する視点を利用して箱庭体験を深く解釈していくことが可能となるだろう。

一方、あまり分類上変化のないD、Eは小野澤(2006)の3名と同様に、投影の仕方、投影内容の視点からは、研究協力者内である程度一定しているタイプと見なせるだろう。つまり、本研究で提案している視点として、制作者内で一定する傾向にある人の場合は、箱庭制作時の投影のタイプとして考えることができるだろう。確かに箱庭療法としての箱庭体験をセラピストとして観察していると、制作者の作品にある一定の雰囲気というものを感じる事が少なくない。つまり、箱庭制作者間の比較などに、この視点が使用できる可能性があるということになる。

VI. 総合考察

小野澤の研究協力者3名と本調査の研究協力者のうち2名(投影内容のみをみれば、Cも一定であり、3名となる)が示しているように、投影の仕方と投影内容は、継続的に制作しても

制作者内である程度一定なものであるのだろう。一方、変動がみられる場合には、そのことに注目することで、研究協力者の箱庭制作体験の理解が深まることは上述した通りである。

「ミニチュア対話型」が箱庭体験の標準であろうことは理論的にも経験的にも推測できることである。一方、とくに「ひらめき型」は、箱庭体験として大切な指標であるだろうし、「投影不活性化型」も実は意味深い体験を内包し、前後の継続的な箱庭体験を見ていく際に注目しておくことが大切であることをA、Cの例が示唆している。

また、投影内容として実人生が語られる場合も、内的イメージ体験という形である場合も、それぞれに意味があるが、継続的箱庭制作をしてもらうときには、その揺れにも注目する必要がある、説明タイプは、そこから内的イメージか実人生かのどちらかの内容へと進んでいければ、深い箱庭体験につながっていくだろう。

とくに内容を見るときに、すでに述べたことであるが、内的イメージが実人生の出来事を想起させたり、自らの姿を理解させたりすることもあれば、ミニチュアとの対話を通して、日常的には少し距離のあった実人生の様々な体験が臨床場面では語りとして、セラピストとの間で共有されることにつながっていく場合も少なくないはずである。

VII. 今後の課題

この研究はあくまでも探索的研究であり、＜投影の仕方／投影内容＞を分類しうるのが、分類することが箱庭体験を理解することに寄与するののかということを探ったものである。したがって、今回の研究では分類の妥当性及び信頼性を厳密に検討はしていない。妥当性については、いくつかの研究資料をつかって分析してみたので、ある程度はあると考えられるが、信頼性の方は、もう少し多数の者に分類してもらい、統計的な吟味ができるとなるとよいと考えている。

参考文献

- 千葉友里香 (2015). 箱庭制作後における箱庭と作り手との関係性の変化について——作り手の変容に関する質的研究—— 箱庭療法学研究, 28 (2), pp. 41-53.
- 千葉友里香 (2018). 箱庭療法と心の変容——イメージと関係性の視点から. 創元社.
- 近田佳江・清水信介 (2006). 制作者の主観的体験からみた箱庭表現過程 北星学園大学社会福祉学部北星論集, 43, pp. 35-57.
- 後藤美佳 (2004). 箱庭表現に伴う「ぴったり感」のPAC分析 箱庭療法学研究, 16 (2), pp. 15-30.
- 平松清志 (2001). 箱庭療法のプロセス——学校教育臨床と基礎的研究 金剛出版.
- 池田有加里 (2018). 「箱庭生成の自律性」に関する探索的研究. 東京国際大学紀要, 16, pp. 1-11.
- 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, pp. 57-69 至文堂.
- 石原 宏 (2003). 箱庭制作過程に関する基礎的研究——「一つのミニチュアを選び、置く」という箱庭制作の数量的データの検討—— 京都大学大学院教育学研究科紀要, 49, pp. 455-467.
- 石原 宏 (2015). 箱庭療法の治療的仕掛け 制作者の主観的体験から探る. 箱庭療法学モノグラフ第2巻. 創元社.
- 片畑真由美 (2006). 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—— 京都大学大学院教育学研究科紀要, 52, pp. 240-252.
- 片畑真由美 (2007). 箱庭制作における制作者の「体験」についての考察——調査の枠内で見られた一事例から 岡田康伸・皆籐 章・田中康裕 (編集) 京大心理臨床シリーズ4 箱庭療法事例と展開, pp. 70-79 創元社.
- 河合隼雄 (1991). イメージの心理学 青土社.
- 河合隼雄 (1969). 箱庭療法入門 誠信書房.
- 河合隼雄・中村雄二郎 (1993). トポスの知——箱庭療法の世界 TBSブリタニカ.
- 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, pp. 110-120 至文堂.
- 木村晴子 (1985). 箱庭療法——基礎的研究と実践 創元社.
- 久米禎子 (2010). 箱庭制作における制作者のタイプとプロセスの関連——合理タイプと非合理タイプの比較—— 鳴門教育大学研究紀要, 25, pp. 232-241.
- 久米禎子 (2011). 2回の連続した箱庭制作における作り手の主観的体験の検討. 鳴門教育大学研究紀要, 26, pp. 213-220
- 楠本和彦 (2011). 箱庭制作過程および説明過程に関する質的研究の試み 佛教大学大学院紀要教育学研究篇, 39, pp. 103-120.
- 岡田康伸 (1984). 箱庭療法の基礎 誠信書房.
- 岡田康伸 (1993). 箱庭療法の発展 誠信書房.
- 岡田康伸 (1969). SD法によるサンド・プレイ技法の研究 臨床心理学研究, 8, pp. 151-163.
- 小野澤光子 (2006). “旅”をテーマとして箱庭制作過程の研究. 東京国際大学大学院 臨床心理学研究科修士論文.
- 齊藤紫をん (1992). 不登校児の箱庭表現に関する数量的研究 箱庭療法学研究, 5 (1), pp. 39-50.
- 塩田泰子 (1994). 箱庭療法における砂と水による表現にみられる特徴に関する研究 箱庭療法学研究, 7 (1), pp. 24-35.
- 田中千穂子 (2002). 体験箱庭療法 岡田康伸 (編集) 箱庭療法の本質と周辺, pp. 113-125 至文堂.
- 田中信市 (2004). 箱庭療法——ここが見えてくる方法 講談社.
- 和田竜太 (2007). 箱庭制作過程における体験をめぐって——身体感覚やイメージの広がり捉える試み 岡田康伸・皆籐 章・田中康裕 (編集) 京大心理臨床シリーズ4 箱庭療法事例と展開, pp. 62-69 創元社.

Abstract

An Exploratory Study on Types of Projective Manner and Content in Sandplay

Yukari Ikeda

Shinichi Tanaka

Sandplay therapy consists in projection activated by miniatures and sand. The first purpose of this study was to examine how participants project and what type of projection predominates. Three types of projective manner were found; “inspiration type”, “dialogue-with-miniature type”, and “inactive projection type”. Three predominant patterns of projective content were found; “real life predominant type”, “inner image predominant type”, and “explanation predominant type”. The second purpose of this study was to examine the shifts in projective manner and projective content in the course of successive sandtrays. There were ones who, producing some sandtrays, were constant type on projective manner and content; on the other hand, there were ones who showed changes in projective manner and content. The latter group’s sandplay experience was able to be understood more deeply by focusing on the change of projective patterns.