

「箱庭生成の自律性」に関する探索的研究

池 田 有 加 里

臨床心理学研究 東京国際大学大学院臨床心理学研究科 第16号 抜刷
2018年（平成30年）3月31日

「箱庭生成の自律性」に関する探索的研究

池 田 有 加 里

目 次

- I. 要約
- II. 背景
- III. 箱庭に関する研究
 - 1. 箱庭研究の流れ
 - 2. 箱庭体験に関する先行研究
- IV. 問題と目的
- V. 方法
- VI. 結果
- VII. 総合考察
 - 1. コアイメージの持ち方
 - 2. イメージの広がり方
 - 3. 「箱庭生成の自律性」について
 - 4. 違和感をおさめる方法
- VIII. 今後の課題

I. 要 約

箱庭を制作する際には、意識的に作ろうとしたものではないものを作りあげてしまうことがしばしばある。自分ではわからないがこのミニチュアを置きたい、この場所でないとしっくりこないという感覚は、制作者の中に浮かんでくるイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせることが関係していると考えられる。本研究ではこのようなイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせて箱庭を制作していくということを「箱庭生成の自律性」と呼び、「箱庭生成の自律性」に焦点をあて、箱庭制作が制作者の

中でどのように体験されているのかを検討していった。その結果、制作者の体験しているコアイメージの展開の仕方、及び個々のイメージの広がり方をみることができた。そして、イメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせることの重要性や違和感を感じながらも、それを箱庭内にどうおさめるのかが明らかになった。

キーワード：箱庭体験過程、箱庭生成の自律性、質的研究、イメージとのすり合わせ、イメージの広がり、箱庭における違和感

II. 背 景

箱庭療法はLowenfeld, M.が考案したThe World TechniqueをKalff, D. M.が分析心理学の考えを取り入れ、Sandplay Therapy（箱庭療法）として発展させた技法である（河合, 1969）。砂の入った箱（57×72×7 cm）にミニチュアなどを自由に選択し、何らかの表現をしてもらう療法で、日本においては1965年に河合隼雄によって導入されて以来、多くの臨床場面で使用されてきた。一度だけの制作もあるが、多くは数回にわたり制作することが多い。また、面接の中で毎回の箱庭を制作するのではなく、他技法を取り入れることや、話し合いのみの回があるなど、箱庭療法のみで面接が構成されることはほとんどない。指示はクライアントに対し「この砂と玩具を使って、何でもいいから、作ってみてください」（河合, 1969）と指示する。指示の仕方は面接者によって多少変わることも

*臨床心理学研究科 博士課程（後期）

ある。子どもの治療法として出発した箱庭療法だが、その適応範囲は現在では子どもだけではなく大人にも広がっている。

Ⅲ. 箱庭に関する研究

1. 箱庭研究の流れ

箱庭が研究の対象となった当初は基本的資料収集のため、数量的研究が多くなされてきた。木村（1985）は、箱庭表現の特徴（制作時間、玩具数、砂を使用するかなど）と、既存する人格検査（Y-G性格検査やロールシャッハ）や年齢の違いなどとの関連を調べた。岡田（1984）は、性差や年齢差の箱庭表現の違いを明らかにした。このことにより、性差や年齢ごとに箱庭表現がどのように表現されるのかという指標になり得た。また、岡田（1969）は、SD法を用いて精神障害者（統合失調症、うつ病など）の群と、そうでない群に分け作品の印象の違いについて明らかにしたことにより、箱庭における診断的側面の特徴を強調した。

しかし、その一方で岡田（1984）は、これらの基礎的研究と治療の間に大きなギャップがあり、「治療を中心に考え、かつ制作者の心の動きを大切に考えると、その過程に実証的な、第三者的な刺激を加味することには、制作を歪曲する恐れ」があると指摘し、次第に箱庭研究の主眼は事例研究へと移っていった。

その後、斎藤（1992）の「idiographicな研究とnomotheticな研究は、車輪の両輪のようなものであり、治療を重視する同法においても、何らかの客観的な枠組みを提供するようなnomotheticな研究は必要」という主張や、箱庭の基礎的データが不十分という主張（宮川、2005）もあり、再び量的研究も取り込まれるようになった。

そして、平松（2001）によって、箱庭表現において制作者にはどのような体験が生じているのかを明らかにすることが、箱庭研究の今後の課題としてあげられ、石原（2002）も制作者の主観的体験が今後の研究において積極的に取り

上げられるべきだと述べている。これら以外にも同様の多くの指摘によって、近年では箱庭における制作時の主観的な体験についての研究は多くなされてきた。

2. 箱庭体験に関する先行研究

岡田（1993）は、箱庭制作をグループで試行し、どのように制作していくかを調査した。各個人間の影響もあり、すでに置いてあるミニチュアにも影響を受けるということを示唆した。個人で制作した時にも複数人で一つの箱庭を制作した時にもすでに置いてあるミニチュアや箱庭場面からの影響は大きいものと思われる。

ミニチュアを置くことに関して、片畑（2007）は、アイテムをボール1つと単純化して、イメージの中で置く場合と実際に置く場合を比較しようとした。その結果、イメージの状況下では触覚が制作者の感覚の中から抜け落ちやすいことや、イメージの中で置くことと実際に置くことでは置いた時の「ぴったり感」が違うことを明らかにした。石原（2003）は、ミニチュアを一つ選択し、置いてもらうという行動を数量化し整理した結果、「ミニチュアが『いかに置かれたか』という視点が、箱庭制作の理解にとって重要である」と述べている。ミニチュアを置く時には制作者がどのように体験し、置いたかが重要となる。

砂の作用について大石（2010a）は、砂は作り手の心を動かし独自の内的表現を生じさせることにつながる一方で、砂は不安定という要素もあり、安定しないという感覚につながるかもしれないと述べている。

一方、箱庭の治療的要因に関しての研究もある。清水（2004）は、箱庭制作において立会人がどのような意義を持っているのかについて、「制作者と立会人の相互作用の結果として箱庭表現が両者の間に生まれる」ことを示唆した。大石（2010b）は、KJ法を用いて箱庭制作の場のもつ特徴や意味について検討し、セラピストに守られた空間と箱庭の枠によって守られた空間について、「危険性は十分に自覚しながらも、

そうした状況がクライアントとセラピストの間で、2つの場をめぐってどのような形で抱えられていくかということに注目していくことが重要」だと示唆している。千葉（2015）は、箱庭制作後における箱庭と制作者との関係について、箱庭のイメージを制作者が内在化し、内在化した箱庭を通して制作者の意識された内的なテーマと向き合うと述べている。片畑（2006）では、箱庭制作を触覚の観点から検討しており、箱庭制作において、「一致・適合感」を得る過程には、触覚の影響があると主張している。伊藤（2005）は、箱庭制作過程をイメージと意識の関係性という観点から検討し、「箱庭制作過程では、イメージと意識の関係性の位相が様々な推移し、その中で箱庭作品が展開する」と指摘している。後藤（2004）は、箱庭体験過程に焦点をあてPAC分析により「ぴったり感」の要因を明らかにした。制作者が箱庭に主体をゆだねる形で作品を生成していき、感覚に従って「さぐる」という作業をすることで「ぴったり感」と出会うことができるという。箱庭制作においては箱庭－制作者－見守り手の三つの関係が影響しており、制作後もその影響は続いていくと考えられる。

複数回の箱庭制作をした研究もあり、近田・清水（2006）は、大学生を対象として週1回、計10回の箱庭制作をし、箱庭制作過程を一連の流れとして分析した。この研究では表現をすることによって気づきを深め、箱庭表現過程で自我のあり方に変化が生じ、表現の展開に伴い停滞や抵抗が生じることもあると示唆している。

平松（2001）は、「箱庭療法面接のための体験過程スケール」を作成しプロセス研究への応用の可能性を主張し、12回の面接で体験過程スケールを応用した。その結果、制作者による箱庭作品の説明や面接者との応答の中で調査協力者の体験の深まりが現れたと述べている。

楠本（2011）は、制作の様子をビデオ撮影し、修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチに基づいて、制作者の制作中の過程と自発的な説明過程を分析した。その中で、制作者が箱庭

内に置いたアイテムとともに置けなかったアイテムも、内的に保持することで箱庭療法においてのおさめることが可能となると述べている。

IV. 問題と目的

箱庭を制作する際には意識的に作ろうとしたものではないものを作りあげてしまうことがしばしばある。たとえば、木村(1985)は、前もって考えてきたイメージがあるにもかかわらず、ミニチュアを目にしたら使わねばという気持ちになった女子大生の例をあげている。また、河合（2002）は、「箱庭を作っていると、最初は自分が考え、意図したように作っていくのであるけれども、そのうちに自分の意図や意志を超えて、どうしても何かを置かざるを得なくなったり、あるいは作ろうと思っていたことができなくなったりということが生じてくる」という。箱庭には異質だと感じるようなミニチュアが置かれることもあり、箱庭内に置かれた異質なものは箱庭療法の過程では重要な役割を持つことがある。この異質なものは制作者が意図して置いたものではないことが多い。これらの自分ではわからないがこのミニチュアを置きたい、この場所でないとじっくりこないとこの感覚は、制作者の中に浮かんでくるイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせる関係性があると考えられる。箱庭制作の中で制作者はどのようにしてイメージとすり合わせ、ミニチュアを選び、体験をしていくのだろうか。本研究ではこのようなイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせて箱庭を制作していくことを「箱庭生成の自律性」と呼ぶ。

前述したように、箱庭が研究の対象となった当初は基本的資料収集のため、数量的研究が多くなされてきた。現在では箱庭の研究は事例研究を中心になされ、多くの知見が積み重ねられてきた。しかし、岡田（1993）が箱庭療法の本質は「制作中の制作者の心の動き」であると述べ、近年では箱庭を制作する過程について研究が増えてきている。これらの研究は探索的なもの

のであり箱庭制作体験を概観する研究であるが、箱庭制作者の体験を理解するには、数がまだ少ないと言える。

本研究では「箱庭生成の自律性」に焦点をあて、箱庭制作が制作者の中でどのように体験されているのかを検討していく。

V. 方 法

箱庭を制作し、ある程度言語化ができる7名(20代男性4名, 20代女性3名)を対象とした。箱庭を制作後、半構造化面接を行った。なお、箱庭制作には筆者が同席した。

半構造化面接では録音をし、音声データを逐語化する。データの分析方法は仮説生成のため、木下(2003)の修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ(以下M-GTA)を用いる。M-GTAはデータを切片化せず、コーディングと深い解釈を同時に行うことによって、データに密着しつつも恣意的でない概念生成をすることができる分析技法である。

概念生成については、池田のローデータを田中が独自にワークシート化し、生成したものを参考にして、分析を進めていった。¹⁾

VI. 結 果

分析の結果、10の概念が生成された。

結果図から作成したストーリーラインを述べる。以下、〔 〕は制作者の語り、【 】は定義、〈 〉は概念名である。

箱庭制作を始める時には何を作ろうかというイメージが湧いてくる人とそうでない人がいる。すぐに【箱庭の中心となるイメージが湧いてくる】人はそのイメージに沿っていく。すぐに湧いてこない人はミニチュアの並べられた棚を見ているうちに「最初は本当にどれから手を付けていかかわからなかったんですけど、ぱっと見た時に大きめな木を置きたいなという所から始めて、そこを作ってから街の様子を作ろうと思って進めていきました。」と【ミニチュ

アからイメージが湧いてくる】。

コアイメージについては本研究では3つの系統がみられた。一つ目は、一つのコアイメージのまま制作していく人で、コアイメージと出会ってからそのコアイメージに沿って箱庭を制作していく。「まず一番最初に白い卵型のおもちゃが目に入りまして、パカッと割れる仕様になっているんですけど、それを見てここから生まれるっていうのが一番最初に浮かんだ」と一つのイメージに沿って箱庭が展開していく。中には、「カフェのイメージも捨て切れず、公園にもなりきらず、そのまま行きました。」というようにコアイメージに沿ったミニチュアがなく、違うイメージに変えようとしたがコアイメージは捨て切れずに箱庭を制作していく人もいた。二つ目は、最初は制作者の中でコアイメージがはっきりと浮かんでこないが、制作をしているうちに中心となるイメージがだんだんとはっきりしてくる人である。例えば「ミニチュアを見て木とか滝とかがあって自然にしよう」と思い作っていくうちに「好きな人とほけーっとしている所がいいなと思って自分のんびりするのが好きなので置いて、川を見ている」と自然の中で自分のんびり過ごしているコアイメージがはっきりとしてくる。三つ目はいくつかのイメージが同時にある人である。制作者の一人は自然を意識した海と恐ろしい魔女のイメージが同時にコアイメージとして存在していた。

ミニチュアの並べてある棚を眺めている時に「愛らしい熊なんで使えればいいかな」[最初ライオンが目に入ったので絶対使おうと思って]と【ミニチュアを見た時に惹かれ置きたいと思う】こともある。コアイメージに沿って箱庭を制作していき、惹かれるミニチュアを置くことで、制作している箱庭から刺激を受け、〈連想の広がり〉が起こる。「この卵型のおもちゃをとった時はここから生まれてくるものはもうちょっと穏やかで人と争わない、人というか他のものと争わないような、そういうものが生まれてきたらいいかなって思っ」[こんなに木

を置いていいのかなっていうくらい置いちゃったんですけど、置くとなんか箱庭が生き生きとしてくる感じがして」と【箱庭から受ける印象が活発になる】。箱庭から刺激を受け、連想が広がるという、制作者と箱庭の相互作用があると思われる。

置いていく際には、すでに形作られているミニチュアや箱庭場面と制作者の中にあるイメージを照らし合わせて〈イメージとのすり合わせ〉をして箱庭を制作していく。〔卵から生まれるミニチュアを置くことについて）蛇とかワニだと若干こう、こっちの人間（制作者）のイメージとしてちょっと凶暴とか凶悪な感じのイメージもあるなって。そうじゃなくてもうちょうとこう生まれた赤ちゃんじゃないですけど、小さくて今生まれましたみたいなのに近いイメージがこの草食恐竜っぽいのが一番イメージが近かった〕とすり合わせることでミニチュアを選んでいく。ミニチュアを選ぶ際にはミニチュアは既製品でありイメージ通りのものがあることは多くない。すり合わせていく中で、イメージ通りのミニチュアがない場合には〔本当は火山みたいなイメージにしたかったんですけど、ミニチュアの中にそれがなかったのでそれに順ずるものって言えば火かなって感じ〕というように〈代替物〉として違うミニチュアを選ぶ。置いたミニチュアはイメージ通りの物の代わりとなるが、代替物として足りないように感じるとそれを補うようにいくつかのミニチュアを組み合わせてイメージを表現することもある。〔腰の曲がった老人を一人置くので良かったんですけど。この人（フォークを持った人）が一番近いですね。若いのでそれを補うように他の人を置いたのはあるかもしれませんが〕と老人の代わりに置いた人だけでは足りない感覚が残り、補うようにイメージに近いミニチュアを置いていた。また、〔この人がスーツっぽいんですけど（直立している姿勢でスーツを着た男性のミニチュア）、ちょっとリラックスしているような感じがして海岸に着て伸びをしているサラリーマンって考えるとこの海岸にマッチし

ているような感じ〕〔自分の中で、たぶん暖かみとかを出したかったので、ひいおじいちゃんとかそういうイメージが自分の中にあって置きたかった〕と【ミニチュアへ制作者のイメージを投影する】こともある。〈ミニチュアへの投影〉はミニチュアに個人的なイメージが投影されている。

連想が広がっていくと、制作者の人生に関わる一場面が箱庭に表現されることもある。〔二匹飼っていたんですけど、去年一匹亡くなっちゃってその犬と仲良く、似ているなと思って置きました〕〔昆虫は小さいころに昆虫で遊ぶことが多くてナメクジとかカエルとかいっぱいいて、自分には親近感があるものなんですけど、大きくなって生活していると昆虫とかは見なくなるので、そういったものを置きたかった〕と箱庭の中でも重要なイメージとして登場する。中には〔なんとなく今やっていることをしていなければ、カフェ開きたかったことを思い出して〕とコアイメージとして人生に関わる場面が出てくることもあった。

上述した【ミニチュアに惹かれる】際には制作している箱庭の中に置くと〔（熊を）普通に置いちゃうとこの恐竜の時代とこの熊の時代とちょっとギャップがある〕〔象の方は寂しい感じ〕など違和感を感じることや、そのまま置くとイメージが強すぎてしまうことがある。この強すぎるイメージをやわらげるために対処し、〈違和感をおさめる〉ためにはいくつかの方法があるようである。〔寝かせたらこの表情に、この熊の目が上に向いていてちょうど空想にふけているような顔に見えたので、じゃあ寝せてこの端っこに置いて頭をこっち向きにすれば、ちょうど空想が広がっているように見える〕というように箱庭場面を区切っておさめる方法や〔（ティラノサウルスが）全面的に出てしまうと箱庭が危機にさらされてしまう（中略）かすかに匂わせる程度とかそういう程度で置きたかったので端っこの方に置きました〕と距離を取ることや、〔魔女がおどろおどろしいので、関係の深い可愛い小人を置いた〕〔象

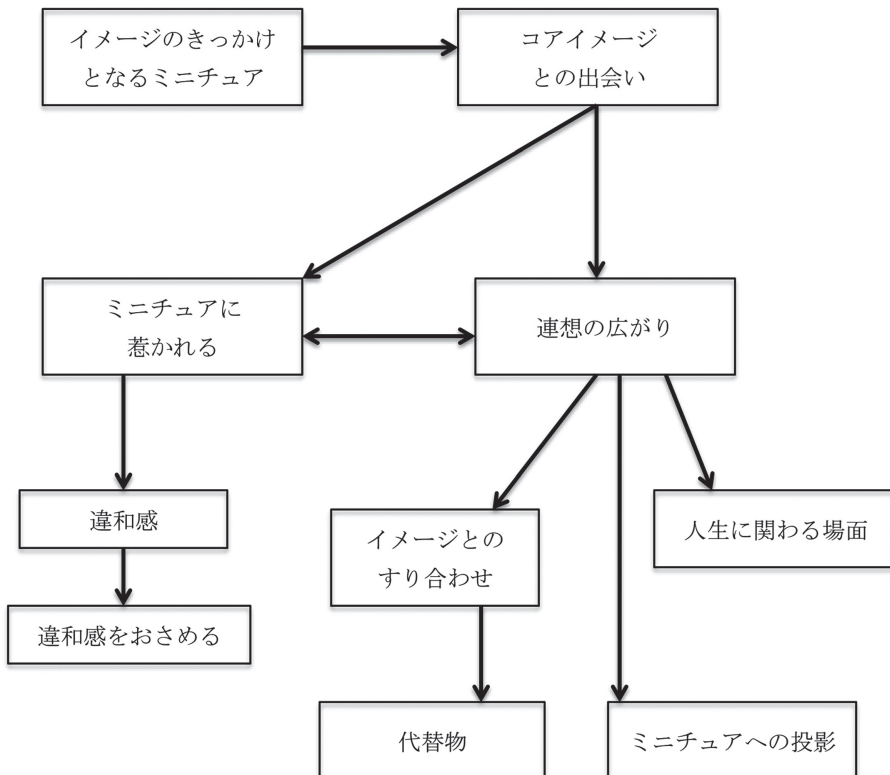
が) 寂しい, 険しい感じがします。(中略) ちょっと暖かいとかキラキラとかそういうほんわかしているイメージを(ビー玉を置くことで)向かわせていくみたいな感じ) と他のミニチュアを置くことで強いイメージをやわらげる方法がみられた。一方で, [ライオンとか虎とか迷いました。(中略) 置くとなんか壊されてしまうような怖さがあります] と強すぎるイメージをおさめることができないものは箱庭内には置けないようである。

VII. 総合考察

1. コアイメージの持ち方

河合(1969)は「箱庭の表現の中に, 何らかの意味でテーマ, あるいは主題と呼べるようなものを見出せることが多い」と述べているよう

に, 箱庭には中心となるイメージがある場合が多い。そのコアイメージは個人的な課題や内界を映し出しているものだと考えられる。コアイメージの持ち方について, 本研究では三通りみられた。一つ目は, 一つのコアイメージのまま制作していくもので, 基本的にはそのコアイメージに沿って箱庭が制作される。二つ目は, 最初は制作者の中でコアイメージがはっきりと浮かんでこないが, 制作をしているうちに中心となるイメージがだんだんとはっきりしてくるものである。制作しているうちにコアイメージが湧いてきて, 制作者の作りたかった箱庭ができあがってくる。三つ目はいくつかのコアイメージが同時にあるものである。どのコアイメージも制作者にとっては重要なものである。コアイメージの持ち方は制作者や制作した作品によって異なると思われ, 中心としたイメージ



	概念名	定義
1	コアイメージとの出会い	箱庭の中心となるイメージが湧いてくる
2	イメージのきっかけとなるミニチュア	ミニチュアからイメージが湧いてくる
3	連想の広がり	箱庭から受ける印象が活発になる
4	イメージとのすり合わせ	ミニチュアや箱庭場面とイメージを照らし合わせて制作する
5	ミニチュアに惹かれる	ミニチュアを見た時に惹かれ置きたいと思う
6	代替物	イメージ通りのものがない場合にはそれに順ずるものを使う
7	人生にかかわる場面	制作者の人生に関わるものが登場する
8	ミニチュアへの投影	ミニチュアへ制作者のイメージを投影する
9	違和感	箱庭には必要だが、制作者がそのままでは置けないもの
10	違和感をおさめる	強すぎるイメージをやわらげるために対処する

が存在しそれに沿って展開していくことは共通している。本研究では心理療法としての設定ではない上に一回のみの制作だが、心理療法の場においてもこのコアイメージがどう展開していくのかに注目することは重要なことと言える。

2. イメージの広がり方

箱庭制作におけるイメージの広がり方についてはミニチュアを見た時にイメージが湧いてくことや制作している箱庭場面からイメージが活性化されるように感じる事が挙げられる。石原（2015）は、制作者はミニチュアを単なるモノとして捉えているのではなく、イメージとして体験しており「モノを単なるモノとして体験するに留まらず、イメージを交錯させて体験する」と考えられ、箱庭内に置く時には単なるミニチュアとしてではなく制作者のイメージも伴ったものとなると述べている。ミニチュアは制作者のイメージが伴うもので、時には制作者の強いイメージが投影されることもある。本研究では海辺に直立した姿勢のスーツの人を置いて

いる制作者がおり、〔リラックスしているような感じ〕と個人のイメージを投影している様子が見られた。そういったミニチュアは場面にそぐわないが制作者の中ではそこに置くことに違和感を感じていなかった。箱庭制作の中にはより強いイメージを投影されたミニチュアが登場することも多いと考えられる。また、本研究では人生に関わる場面を制作したり、連想したりする制作者もいた。河合（1969）によると意識的に自分が箱庭内に登場していると把握している場合や「理想像や未来像、無意識的に生じて来る面などを含んでいる場合」があり、箱庭作品全体が「自己像」と言うこともできると言う。制作者の幼いころのことやできなかったことなど制作者の人生に関わる表現は臨床の場面でも重要なことと言える。

3. 「箱庭生成の自律性」について

コアイメージに伴ってイメージが広がっていき、時には制作者も予期しない箱庭を作ってしまうことがある。それは箱庭制作には意識的な

ものだけではなく無意識的なものも関係しているからだと思われる。そのため、制作者もどうしても置きたい、箱庭にこのミニチュアが必要だという気持ちが湧き、それを箱庭内にどう置くかが課題となっていく。

本研究ではイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせて箱庭を制作していくということを「箱庭生成の自律性」と呼んでいる。本調査協力者も箱庭制作をする際にはミニチュアの棚をじっくりと眺め、時には手に取る様子が観察された。語りからもミニチュアから制作者が想起するイメージと箱庭のイメージとをすり合わせていると考えられる。また、箱庭場面においては実際にミニチュアを置いてみて合わないと感じることや、この場所ではないと感じ、自分のイメージと合うミニチュア、場所を模索しているようであった。この模索を通して、まだ意識化されていないはっきりとしない制作者の内的イメージを感覚で模索していくことで、箱庭場面からも制作者に働きかけが起き、さらに内的イメージが活性化していくのだと考えられる。制作者は箱庭制作を通すことで、自分の内的イメージと対峙しそのイメージが広がっていくことや新たなイメージを発見することが箱庭療法の治療の一要因だと推測される。

イメージとのすり合わせをした際には物理的にミニチュアがないことがある。その際には、置きたいイメージに順ずるミニチュアを選んでおり、ミニチュアがなくとも箱庭内に置けるようにするための妥協であると言える。

4. 違和感をおさめる方法

「箱庭生成の自律性」には箱庭制作の中で違和感をどうおさめていくかということも重要になる。本研究でも自分でも置こうと思っただけなのにミニチュアに惹かれて置くことがあり、置く際には違和感を感じることもある。河合（2002）は箱庭を制作している時に制作者の意識的なコントロールされたものだけではなく、制作者も意図しない思いがけないものが生

じてくるゆえに箱庭における自己治癒力が可能になると言う。制作者にとっては違和感を感じながらも置かざるを得ないものであり、置くためには違和感をおさめなければならない。本研究では違和感をおさめるために三つの方法がとられていた。一つ目は箱庭場面を区切っておさめる方法である。二つ目は距離を取ることで違和感をやわらげる方法である。三つ目としては他のミニチュアを置いて違和感をやわらげる方法がみられた。前述した箱庭体験の先行研究でも千葉（2015）が箱庭制作後に箱庭のイメージを制作者が内在化すると述べている。制作者にとって強すぎるイメージはそのまま内在化しにくく、上述したような三つの方法を使って違和感をおさめている。箱庭におさめることができる形にすることによって、制作者にとっても制作した箱庭を内在化しやすいようにしているとも言える。

VIII. 今後の課題

本研究ではイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせて箱庭を制作していくという「箱庭生成の自律性」に焦点を当て、箱庭体験過程を明らかにした。その結果、制作者の中で起こるイメージの広がり方や箱庭制作においてイメージとのすり合わせは非常に重要な要素であることが理解できた。しかし、本研究は箱庭体験に関する探索的研究であり、今後も詳しく検討していく必要がある。さらに本研究は一回のみ制作でのデータなため、複数回箱庭制作を行った際にはどういった心の動きが制作者に見られるのかを概観したものではない。本研究でも示したように、制作者にとってはイメージとミニチュアや箱庭場面をすり合わせ、箱庭内におさめられるようにすることこそ、箱庭療法の本質だと言えるため、連続した箱庭制作の中ではどのようにイメージが展開していくか、制作者の心はどう揺れ動くのかを今後検討していく必要がある。

注

- 1) 東京国際大学人間社会学部 田中信市

引用文献

- 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), 41-53.
- 後藤美佳 (2004). 箱庭表現に伴う「びったり感」のPAC分析 箱庭療法学研究, 16 (2), 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.
- 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 岡田康信 (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, 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, 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—— 創元社 63-72.
- 伊藤真理子 (2005). イメージと意識の関係性からみた箱庭制作過程 箱庭療法学研究, 17 (2), 51-64.
- 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, 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・皆籾 章・田中康裕 (編集) 京大心理臨床シリーズ4 箱庭療法の事例と展開, 70-79, 創元社.
- 河合隼雄 (1969). 箱庭療法入門 誠信書房.
- 河合俊雄 (2002). 箱庭療法の理論的背景 岡田康信 (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, 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.
- 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.
- 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 北星学園大学社会学部北星論集, 43, 35-57.
- 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, 103-120.
- 宮川貴美子 (2005). 高齢者による箱庭制作の試み 箱庭療法学研究, 17 (2), 33-50.
- 岡田康信 (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, 151-163.
- 岡田康信 (1984). 箱庭療法の基礎 誠信書房.
- 岡田康信 (1993). 箱庭療法の発展 誠信書房.
- 大石真吾 (2010a). 箱庭制作における砂の作用に関する一研究——作り手の主観的体験にもとづいて—— 箱庭療法学研究, 22 (2), 63-72.
- 大石真吾 (2010b). 箱庭制作という場の特徴に関する一考察——2つの場をめぐる作り手の体験に着目して—— 京都大学大学院教育学研究科紀要, 56, 209-221.
- 斉藤紫をん (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), 39-50.

Abstract

Exploratory Study of “Autonomy of Sandplay”

Yukari Ikeda

In a sandplay, we often make a sandplay that is not intentionally made. The feeling that one feels like putting a particular item although one does not know why, or that it feels wrong to put an item in any other places than a particular place, is thought to be related to sandplayer’s reconciling the sandplay setting (or existing miniatures) with the image floating within. In this study, the author calls sandplayer’s reconciling of sandplay setting with his or her images within as “autonomy of sandplay”. The author studied seven research participants’ experience of making a sandplay focusing on this “autonomy of sandplay”. As a result, the author clarified how the core image that the sandplayer is experiencing evolves and how the image spreads. Regarding the “autonomy of sandplay”, the author clarified the importance of sandplayer’s reconciling process of sandplay setting with his or her images within, and the process of “osameru (pulling things together)” into a sandplay while feeling some incongruence.