

箱庭と遊び —幼稚園児の「箱庭遊び」の特徴について—

伊藤真理子・真壁あさみ・間藤侑・田中弘子・近田裕之・高橋徹 (新潟青陵大学大学院)

キーワード：箱庭療法 遊び 幼稚園児

PLAY in Sandplay Therapy — A Study of Sandplay process by kindergarten pupils —

Mariko Itoh, Asami Makabe, Susumu Match, Hiroko Tanaka,
Hiroyuki Konta, Toru Takahashi (Graduate School of Niigata Seiryu University)

Key words : Sandplay Therapy, Play, Kindergarten pupils

本論の目的

箱庭療法は国内外で子どもから成人にいたるまで広く用いられている心理療法の一技法である。この箱庭療法は、事例研究を中心として発展しているが、箱庭作品や箱庭制作過程に関する基礎的研究も多く行われてきた。

幼児の箱庭制作に関する基礎研究は、岡田(1984)・木村(1985)によるものがあり、両論文とも、作品の特徴を他の年齢群と比較することが行われている。幼児群の特徴として岡田は「整理された作品という感じは非常に少なく雑然とした感じで、玩具が羅列的に置かれている」と述べている。また、木村は「全体として統合されたひとつのテーマは見出しにくく」、「作品を作ることよりもその過程を楽しむ」、すなわち遊びが主となったものも多い、と述べている。また、木村は「幼児の自我はまだ未熟でまとまりに欠ける」と、その要因について述べている。岡田・木村の研究においては、出来上がった後の作品の特徴に関する基礎的資料の収集が主な目的となっているため、制作中にみられる遊びも含めた箱庭制作過程全体を検討対象とはしていない。また、他の年齢群との比較をしているために幼児の作品の「まとまりのなさ」や「未熟性」が指摘されている。

子どもの心理療法をおこなう視点から考えてみると、箱庭は遊戯療法の経過の中で用いられることが

多い。事例研究においても、遊戯療法の一部として箱庭が取り入れられたものが見られ、箱庭がどのように遊びの中で制作されていくのかを描写・検討している(例えば三宅(1998)、増澤(2005)など)。河合(1969)は箱庭療法を「遊戯療法と絵画療法との中間にあるもの」と述べているが、子どもの箱庭療法に関しては、おとなに比べて遊戯療法的な要素が比較的強いということが考えられる。

遊戯療法の適応期である幼児期から学童期の中でも、幼稚園児の年齢にあたる幼児期後期は、保護者から分離个体化をすすめる自我が、保護者・保育者や友達など多くの他者との関係性の中で、よりまとまりを増し発展していく自我の形成期であるといえる。また、学童期の子どもの遊戯療法の中でもこの時期や、それ以前の課題が表現されることは多い。箱庭制作や箱庭を介した遊びの中にも自我がどのように成り立ち、発展していくのかが反映されるものと考えられる興味深い時期である。

本研究では、幼稚園児の箱庭制作の過程を、玩具や砂を介した立会人との遊びも含めて関与観察することを試みた。ここで展開された遊びや立会人とのやり取りも含めた、「箱庭遊び」ともいえる箱庭制作過程の特徴について検討していきたいと考える。なお、上記のような視点から幼稚園児の箱庭を検討している先行研究は、これまでにみられない。本論では、まず、幼稚園児の箱庭制作の様子を個別に観察

していく中で、幼稚園児の箱庭制作過程にはどのような特徴がみられるのかを探ることを目的とする。

調査方法

制作者：S幼稚園の園児26名。クラス群（年少・年中・年長）別の人数と平均年齢を表1に示す。

立会人：臨床心理学専攻の教員3名、大学院生2名が各園児に交代で立ち会った。

期間：2006年11月22日～2007年1月31日

材料：箱庭制作用具として、木箱（縦57cm×横72cm×深さ7cm）、砂（乾いた砂/湿った砂）、玩具（人、動物、植物、乗り物、建造物、その他（石やビー玉など））を使用した。砂の高さは2cmに統一した。また、デジタルビデオカメラ一台、デジタルカメラ一台、メジャー、筆記用具を記録に用いた。

作品に関する数値的データ（作品略図、見守り手の位置、玩具の種類と数、制作時間、砂の使用の有無、砂の種類、作品の高さ）を収集するため、岡田ら（2002）の研究を参考にフェイスシートを作成し使用した。

表1 被験者数と平均年齢（単位 名）

	年少	年中	年長	計
男	5	5	4	14
女	4	4	4	12
人数計	9	9	8	26
平均年齢（年：月）	4：5	5：4	6：1	5：3

手続き

幼稚園内にある図書室内に箱庭療法用具を設置した。机の高さや、箱の周りを周回できるように空間の余裕を設けるなど、幼児が遊びながら箱庭を制作しやすいような工夫を行った。ビデオカメラは園児が制作中になるべく気にならないように部屋の隅に固定し、上方から箱庭や玩具、園児の様子を全体的に記録できるように配置した。また、岡田（1984）、木村（1985）などに示された幼児の制作時間を参考に、制作時間を30分に設定した。

立会人は、自己紹介を行った後、園児とのラポール形成に配慮しつつ、「今からこの砂とおもちゃを使って作品を作ってもらいます。時間は30分です。途中で終わったのならば教えてください。砂には2種類あります。どちらを使うか決めてください」との

内容を、園児に適した表現を用いて伝え、箱庭に導入した。制作中は、できるだけ園児が自由な表現を行うことができるよう受容的に見守った。箱庭作品の制作が終了したように見えても、箱庭や玩具で遊び続ける園児もいたが、制限時間までは関わりを続けた。園児が教室へ戻った後に、箱庭の状態をデジタルカメラで記録し、数量データをフェイスシートに記録した。また、園児のふるまいや印象、制作時の会話、箱庭の制作過程、遊びの様子、立会人の関わり方や制作過程で感じたことについて立会人が自由記述にて記録を行った。

調査の結果と考察

I. 箱庭の全体的特徴の数値的検討

まず、箱庭の特徴を大まかにつかむために、基礎的資料の検討を行った。（年長男児の一例については、2つの作品を明確に分けて作ったため、2人分のデータとして検討した。また、この男児の制作時間は測定不能であり、欠損値として統計的検討を行った。）

1. 製作時間について

クラス別・性別の制作時間の平均（SD）を表2に示した。制作時間に関して、性別・クラス別にKruskal Wallis検定を行ったところ、いずれも有意な違いは見られなかった（性別： $\chi^2=.060, n.s.$ 、クラス： $\chi^2=.013, n.s.$ ）。表2から、制作時間の平均値は設定を行った30分の周辺にあり、個人差は大きいものの全体として園児が設定時間を十分に使ったことがわかる。これには、立会人側が、箱庭制作の過程で箱外の遊びに移行した場合も、「箱庭あそび」とみなし、制作時間を長めにカウントしたことの影響もあろう。しかし、箱庭

表2 制作時間（クラス別）

クラス		制作時間（分）		
		男児	女児	合計
年少	平均値	29.8	27.3	28.7
	SD	10.3	13.7	11.2
年中	平均値	29.8	27.0	28.6
	SD	9.3	12.7	10.3
年長	平均値	29.3	30.5	30.0
	SD	9.1	8.6	8.0
合計	平均値	29.7	28.3	29.0
	SD	8.8	10.9	9.7

外で少し別の遊びをした後に戻って制作を続行する場合もあったため、どこまでを箱庭の制作時間と考えるのかは、判断が難しい。「作品を作り上げるまで」に限定しないでつきあうと、ほとんどの園児が設定時間まで、初めての場面・立会人であっても十分に遊びを展開し、時には制限時間の枠を引き伸ばして箱庭遊びに没頭するということが窺えた。

2. 玩具数・作品の高低について

クラス別・性別の玩具数・作品の高低の平均値 (SD) を表3に示した。玩具数と作品の高低について、性別・クラス別にKruskal Wallis検定を行ったところ、男女間の玩具数において「空想生物 (空想上の生物)」 ($\chi^2=4.198, p<.05$) と「乗り物」 ($\chi^2=4.499, p<.05$) に差が見られた。クラス間においてはいずれの項目においても有意な差は見られなかった。

空想生物は男児全体平均で3.3個 (SD=2.8) 女児全体平均で2.3個 (SD=5.6) が用いられており、男児の

ほうが空想上の生物を多く使っている。作品を参照すると、ウルトラマンや怪獣を多く使って戦いの場面を作ることが多かったことによるのではないかと考えられる。女児では、個人差が大きく、ディズニー・アンパンマンなどのキャラクターを多く使用する者と全く使用しない者がみられた。乗り物は、男児全体平均で7.7個 (SD=10.1) 女児全体平均で1.4個 (SD=2.3) が用いられている。乗り物をほとんど用いない女児に比して、男児においては、新幹線や乗用車、ショベルカーなどが多く用いられたことによるものと考えられる。玩具の選択の嗜好性には、男女差が反映していることがわかる。

総玩具数の平均は24.8個 (SD=24.1) である。岡田 (1984) では41.5個、木村 (1985) では40.7個と報告されており、今回の結果はかなり少ない。これには、立会人の要因に加えて、砂のみを使用して造形を行ったり、砂と少数の玩具を使って箱庭で遊んだ園児が比較的多かったことの影響だと考えられる。また、

表3 作品の特徴 (クラス別・性別)

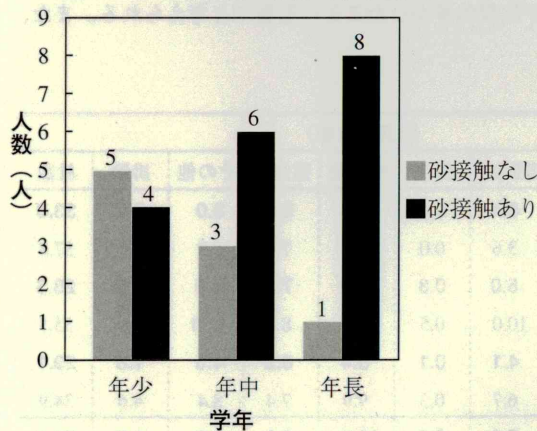
クラス	性別		高低 (cm)		玩具数 (個)								
			高さ	低さ	人	動物	空想生物	樹木	乗り物	建造物	その他	排除	総数
年少	男児 (N=5)	平均	14.8	1.2	0.4	12.6	3.4	0.0	8.8	5.6	3.0	3.2	33.8
		SD	4.7	1.1	0.9	16.8	3.6	0.0	12.7	7.0	5.2	6.1	37.8
	女児 (N=4)	平均	10.5	1.1	2.3	1.3	5.0	0.3	1.3	7.3	6.0	0.0	23.3
		SD	8.7	1.0	4.5	2.5	10.0	0.5	2.5	8.8	12.0	0.0	35.5
	合計 (N=9)	平均	12.9	1.2	1.2	7.6	4.1	0.1	5.4	6.3	4.3	1.8	29.1
		SD	6.7	1.0	3.0	13.4	6.7	0.3	9.9	7.4	8.4	4.6	34.9
年中	男児 (N=5)	平均	12.8	1.4	1.2	3.0	3.0	0.2	10.6	8.8	2.2	1.2	29.0
		SD	6.9	0.9	1.6	3.3	2.1	0.4	12.3	7.8	2.8	2.2	13.6
	女児 (N=4)	平均	12.3	0.6	1.3	7.0	1.3	2.5	3.0	7.8	2.8	1.3	25.5
		SD	5.4	1.0	2.5	11.4	1.3	3.3	2.6	11.0	3.2	2.5	27.1
	合計 (N=9)	平均	12.6	1.0	1.2	4.8	2.2	1.2	7.2	8.3	2.4	1.2	27.4
		SD	5.9	1.0	1.9	7.7	1.9	2.4	9.7	8.7	2.8	2.2	19.3
年長	男児 (N=5)	平均	20.3	0.4	0.0	3.0	3.6	0.6	3.8	8.6	2.8	0.6	22.4
		SD	7.3	0.5	0.0	3.3	3.0	0.9	3.8	11.2	4.2	0.9	15.9
	女児 (N=4)	平均	15.5	0.7	1.0	0.8	0.8	2.5	0.0	1.8	5.3	1.5	12.0
		SD	5.7	0.9	2.0	1.5	1.0	3.0	0.0	2.2	4.8	3.0	12.4
	合計 (N=9)	平均	18.2	0.5	0.4	2.0	2.3	1.4	2.1	5.6	3.9	1.0	17.8
		SD	6.7	0.7	1.3	2.8	2.7	2.2	3.3	8.8	4.4	2.0	14.6
合計	男児 (N=15)	平均	16.0	1.0	0.5	6.2	3.3	0.3	7.7	7.7	2.7	1.7	28.4
		SD	6.8	0.9	1.1	10.4	2.8	0.6	10.1	8.3	3.9	3.7	23.6
	女児 (N=12)	平均	12.8	0.8	1.5	3.0	2.3	1.8	1.4	5.6	4.7	0.9	20.3
		SD	6.5	0.9	2.9	6.8	5.6	2.6	2.3	8.0	7.1	2.2	25.0
	合計 (N=27)	平均	14.5	0.9	1.0	4.8	2.9	0.9	4.9	6.7	3.6	1.3	24.8
		SD	6.7	0.9	2.1	9.0	4.2	1.9	8.2	8.1	5.5	3.1	24.1

乗り物・動物・建造物の使用数が比較的多く、樹木(植物)の使用数が少ない点は、岡田(1984)の結果に一致する。

3. 砂の使用について

砂の接触の有無について、クラスごとに図示した(図1)。砂に接触した人数について、クラス群別・男女別に χ^2 検定を行ったが、有意な差はみられなかった。しかし、年少では4人(44.4%)、年中では6人(66.7%)、年長では8人(88.9%)が砂に触っており、岡田(1984)の示した割合(34.5%)を大きく上回っている。これは、シュタイナー教育をとり入れている園において素材を扱うことに慣れている園児の特性に加えて、制限時間内の遊びも制作過程に含めたことや、遊びとしての砂の扱いにコミットした立会人のスタンスが影響していると考えられる。

図1 砂への接触の有無(学年別)



以上、全体的な傾向を把握するために数量的検討を行った。今回の調査では被験者数が十分でなく、正確なクラス群・性別群間の比較は難しかった。クラス群・性別群間の比較について、今後資料を充実させた上での再検討が望まれる。

II. 個別事例からみた箱庭遊びの特徴

園児の「箱庭遊び」を検討していく手始めとして、箱庭制作過程を枠にとらわれずに観察していく中で、その特徴を見出していくことを試みた。臨床心理学専攻の教員4名と大学院生2名が、箱庭の過程を記録したビデオと立会人による記述、作品の写真とフェイスシートを事例ごとに共有し、それを元に事例検討会を積み重ねた。その中で浮かび上がってきた視点について以下に事例を示しつつまとめる。

1. 自我発達と作品の統合度について

岡田(1984)・木村(1985)も指摘するように、幼稚園児の箱庭作品は、全体としてその未熟さが反映され、統合されていない印象が強い。しかし、年齢を追って箱庭を検討していくと、自我の発達に応じて、どのように統合された作品へと向かっていくかが窺えた。ここでは、観察の結果仮定した3段階を、事例とともに示してみたい。

(1) 基盤・枠の形成の段階

年少女児A(4歳4ヶ月, 写真1)

箱庭を紹介するとすぐに、大きささまざまな家を枠沿いに並べ始めた。大方四方を囲むと「終わった。」と告げる。立会人が「もう少し作る?」と促すとうなづき、やはり家を枠沿いに追加して並べ、納得して終了する。立会人は囲まれた中身に注目していたが、Aにとっては「囲む」こと自体が大切な様子であった。

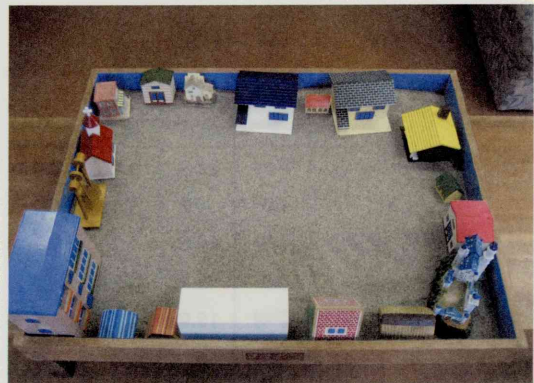


写真1 A(4歳4ヶ月女児)の箱庭作品

年少女児B(3歳11ヶ月, 写真2)

キャラクター人形に興味を示し、一つ一つ人形を手にとっては名前やそれにまつわるエピソードを立会人に話しながら手元から奥へと、一列に並べ、並べ終わると再び同様に2列目を作っていく。(中央部)建物や乗り物を配置した後、ビー玉を一列に並べていく。(左中央)

その後は、恐竜の背中に人形が乗ってお散歩したり、サンタがプレゼントをしている場面なども現れた。



写真2 B (3歳11ヶ月 女児)の箱庭作品

Aの使用した建物は「囲む」という目的のために使われており、Bの人形は「並べていく」という目的に使われ、玩具相互が有機的な関わりを持っているとはいえない。つまり玩具相互の関係が生じにくく、玩具の意味もひとつに固定されていない。椅子やテーブルを戦わせて遊ぶ園児もいたが、この場合にも玩具が何かということよりも「ぶつかり合う」ということに意味があると考えられる。この段階においては、玩具の「意味」や「ストーリー」といった中身が生じるよりも以前の段階として、中身を生じさせるための基盤づくり・枠組み作りが行われていると考えられる。これは、第一次反抗期において「否定する」行為自体が大切であって、「何を否定するか」という内容が問題ではない、ということと関連し、自我の基盤・枠組みの形成が行われていることの表現ではないかと考えている。

(2) 玩具の意味の発生と物語による部分的な結合の段階

年中男児C (4歳8ヶ月 写真3)

乗り物、家、動物などをただ羅列しているかのようにおいていく。途中から、ウルトラマンと海賊が対峙しているのをマリア像が見ている場面(右上方)や、ゴジラを3人のウルトラマンが囲んでいる場面(左下方)を作り、隙間に玩具を埋める際にもさまざまな角度から箱庭を見て考え、独り言をいいながら制作する。スペースが足りなくなると、置いてあった玩具を端に寄せるなどして、置きたいものを全部を箱庭に置こうとする。

Cの箱庭においては、玩具に一定の意味が生じ、玩具同士(例えばウルトラマンとゴジラ)が互いに連関した物語が表現される。一見すると玩具を羅列

したのみにみえるCの作品であるが、ところどころで彼なりの物語が展開していることが立ち会う中でも感じられた。他の園児においても、お気に入りの町の風景の隣に爬虫類が「気持ちわる～」と言いながら置かれて共存することがあった(5歳5ヶ月女児)。この段階では、全体としてはまとまりをなしてはいないが、玩具に意味づけがなされ、数個の玩具を関係付けた複数の物語が、ひとつの箱庭に平行して共存している状況が表現されていた。



写真3 C (4歳8ヶ月男児)の箱庭作品

(3) 統合的な表現がなされる段階

年長男児D (5歳11ヶ月 写真4)

玩具をよく吟味した後、工事車両(左下方)を置き、線路や駅をつなげて、町ができていく。その際、工事車両と井戸、線路とお墓を同時においていく。トンネルや線路をまたぐ橋をおいて立体的に交差させる。工事車両が砂を運び、ベンチを移動させるなど土木工事を行う。また、橋の上を車が走り、標識が配されていく。マリア様や神社、大仏を並べる(右上方)。左側を少し掘ってシャチなどを泳がせる。終了後名残惜しそうに箱庭を見ていた。



写真4 D (5歳11ヶ月男児)の箱庭作品

Dの箱庭においては、作品全体がひとつの町としてまとまっており、そのまとまりの中で、工事車両が働いていたり、新幹線が走るなどの動きがある。また、乗り物が配された町として水平方向に動きがあるだけではなく、その中に墓や宗教的なアイテム、井戸が配されて垂直方向への動きも示されている。この水平・垂直方向の動きを作品の中うまく組み入れて豊かな世界を表現している箱庭作品だといえる。

この段階では、多様な物語を含む玩具の意味を生かしつつ、さらに高次の視点で箱庭作品としてまとめあげた統合的な表現がなされていると考えられる。

以上、事例の提示にも反映されているように、年齢群によって作品は統合度を増すことが観察された。事例の数が十分でないため、年齢群間の比較は慎重にすべきであるが、自我の発達に応じた箱庭の内容があり、玩具の意味や作品全体の意味もその段階ごとに異なるであろうことが示唆された。

2. 砂を使った遊びについて

上記I-3.で述べたように、今回の調査では、箱庭の中で砂を使って遊んだ園児が非常に多かった。玩具に砂をかける、埋める、砂を掘りさげる、落とす、混ぜる、盛る、においをかぐ、押さえつける、運ぶ、山を作るなど、非常に多様な砂とのかかわりがみられた。今回は、玩具を砂に埋める遊びと、砂のみを使った遊びを取り上げて考察したい。

(1) 「埋める」遊び

年少女児E（4歳9ヶ月）

ビー玉をひとつだけ「埋めてみよう」と埋めて掘り出す。たくさんビー玉を埋めては掘り出し、「みーつけた」と立会人と言ひあい、わくわくしている。

年中男児F（5歳0ヶ月）

新幹線やウルトラマンなど、気に入った玩具を取り出しては砂の中に埋めていく。次第に埋めるスペースが足りなくなると、玩具の大きさを考慮しながら標識などの小さいものをなるべくたくさん埋めたがる。「もっと砂がほしい」、部屋にあるすべての玩具を埋めてしまいたいという。

年中女児G（5歳6ヶ月）

最初子どもと男性を顔だけを残して砂に埋めるが、

女の人を全部砂に埋めてからすべて砂に埋めて、「よし、みんなどっか行った」と嬉しそうにする。トーマポールを「面白い人」パイキンマンなどを「悪い人たち」と言ってバラバラに埋めていき「みんなかくれた」という。その後砂から掘り出して「みんなほぐれていく」という。

たくさんの園児が玩具や、時には自分の手までを砂に埋めていた。Fは埋めることによって、玩具を見えなくすることにこだわっていたし、Eは自分で埋めたビー玉を何も無いところから発見したかのようにして遊んだ。Gでは埋めた後に掘り出されるという流れを表現する。

玩具を埋め、掘り出す遊びは、在／不在遊びとしてこの時期の子どもたちにとって重要な意味を持つのであり、この時期幾度か繰り返される遊びなのであろうと考えられる。これが、どのようにパターンを変えて繰り返されるのかは興味深いため、今後検討していきたい。

(2) 砂自体で遊ぶ

年中女児H（5歳8ヶ月）

まず自分の側にある砂を触って、右側に砂を集め始めた。最初は恐る恐る触っている様子だったが、手前に山の形が出来始めると手を一杯に伸ばして砂を集め始めた。集めた砂を握っては手からこぼして山を崩してはまた作るということを繰り返していた。そして、手のひらから手の甲・手首、腕全体へと砂をかけていった。また、手を洗うようにしてすり合わせたり、指で砂をつまんだりした。四隅に砂を丁寧に盛って終了する。

Hは、砂の感触を指先からはじまり、手（身体）全体で、様々な方法を使って味わったようである。他の園児でも、砂山を体重をかけて押ししたり、話しながら砂時計のように砂を落とし続けるなど、素材自体の原理を味わうような遊びが見られた。

箱庭の砂は大地・母性・身体性といった側面を論じられている。園児の砂遊びを見ると、掘り下げたり、砂の身体的な感触を味わったりするのに加えて、まるで宗教儀式のように、細かな砂が上空から落ちて山を作るのをみたり、砂を身体に降りかけたりしていた。こういった砂遊びのディテールとその意味についても事例を重ねて検討する意義があると考えられる。

3. 立会人との関係性

Kalff, D (1999) が箱庭療法において「母子一体性」を強調したように、立会人との関係性は箱庭制作過程やその内容に大きな影響を及ぼす。特に、遊びの要素が含まれる園児の箱庭制作では、立会人と言葉のやり取りをしながら制作が行われていくことが多くみられた (16人, 62%)。例えば、玩具について「これもってるよ」「これ知ってる?」と話しかけたり「これはお母さん」などと場面を説明する。また、遊びや作品の内容とは全く違う日常生活のエピソードを話しながら制作する。このやり取りが立会人によって受容されているとき、園児は安心して遊びを展開していくようだった。逆に、立会人が調査者として遊びの外で観察するような姿勢をとっていた場合には、園児はどう振舞ってよいか戸惑い、遊べない様子があった。さらに、言葉によるやり取りはほとんどなくとも、立会人との関係が成立するに従って使用する領域が広がっていくなど、立会人の動きを感じ取り、関係の中で作品が変化していくこともあった。

また、特に年少クラスにおいては、教室を離れて知らない立会人と2人になることへの抵抗が強く、何人かは箱庭の部屋まで来ることができず、自我の不安定さが保護してくれる対象から離れることを難しくしていることが読み取れた。

今回は園児に一回ずつ箱庭を制作してもらったが、関係性の要素については、制作回数を増やしてその変化を検討してみることが必要だと考える。

おわりに

以上、「遊び」を視野に入れながら幼稚園児の箱庭制作の特徴を検討した。「遊び」といっても、普段園児が行っている遊びとは違って、狭い箱庭の枠に限定された遊びである。しかし、狭い箱庭の枠があったり、大人と一対一で遊ぶという設定があったりと、限定されることによってかえって濃密に園児の内的世界が反映された遊びが展開されることが感じられた。今回の調査で得られた視点をもとに、さらに事例を積み重ねるなかで幼稚園児の内的世界が、どのように「箱庭遊び」に表現されるのかを検討していきたい。

謝辞: 本研究を行うにあたり、新潟青陵幼稚園の加藤由美子園長をはじめとする先生方、そして園児や保護者の皆様には多大なご協力・ご助言を頂きました。心より感謝を申し上げます。

引用文献

- 岡田康伸 (1984) 作品の分析—年齢差を中心として, 箱庭療法の基礎, 第4章 誠信書房, 52-87
- 岡田康伸 (研究代表者) (2002) 日豪の箱庭制作プロセスの比較研究, 平成12・13年度科学研究費補助金基盤研究 (B) (2) 研究成果報告書
- ドラ・M・カルフ (1999) カルフ箱庭療法 (河合隼雄監修、大原貢・山中康裕共訳), 誠信書房, 7-11; Dora M. Kalff (1966) SANDSPIEL, Rascher Verlag
- 木村晴子 (1985) 箱庭療法と制作傾向の分析—発達の視点から—, 箱庭療法—基礎的研究と実践 第4章, 誠信書房, 31-72
- 河合隼雄 (1969) 箱庭療法入門, 誠信書房, 20-25
- 三宅理子 (1998) 「異界」体験としての遊戯療法過程—箱庭の世界で破壊と創造を繰り返した学校不適応の少年との心理面接を通して—, 箱庭療法学研究, 11 (1), 3-15
- 増澤菜生 (2005) Tourette症候群のQ君の遊戯療法過程—竜との戦い—, 箱庭療法学研究 17 (2), 3-18