

箱庭と遊び

— 幼稚園児の「箱庭あそび」の特徴について (3) —

浅田 剛正¹⁾・田中 弘子¹⁾・真壁 あさみ²⁾
薄木 佳苗¹⁾・稲場 健¹⁾・橋田 望¹⁾

¹⁾新潟青陵大学大学院

²⁾新潟青陵大学看護福祉心理学部

キーワード：箱庭の「終わり」 遊び 幼稚園児

Play in Sandplay Therapy

— A Study of Sandplay process by kindergarten pupils (3) —

Takamasa ASADA¹⁾, Hiroko TANAKA¹⁾, Asami MAKABE²⁾,
Kanae USUKI¹⁾, Takeshi INABA¹⁾, Nozomi HASHIDA¹⁾

¹⁾Graduate School of Niigata Seiryō University

²⁾Niigata Seiryō University, Department of nursing, social welfare and psychology

Key words : "termination" on sandplay, play, Kindergarten pupils

I. はじめに

心理臨床面接において設定された時間枠が重要な意味を持つことは、すでに自明のこととして知られている。カウンセリングや心理療法の各セッションの「終わり」には、そのクライアントもしくは事例に応じて様々な特徴的な一面が垣間見られ、ときに退室間際の一言にそれまで一切語られなかった内容が含まれているような場合など、その事例を象徴的に示す出来事が起こることも少なくない。たとえば Rogers, C.R. (1942/2005) が挙げている事例では、「息子のため」に行っていた母親との面接が上手くいかず中断に至り、その母親が扉に向かって歩きかけたところで発した「先生は大人の心理療法をやられたことはあるのですか？」という一言によって、その後の面接そのものが質的に異なった展開で継続し、成功をおさめた例が示されている。また、プレイセラピーでは、子供の退室しぶりのあり方などが、その母子関係や愛着に関するテーマを如実に表していると見られる事例はすでに数多く報告されてきた。これらの例が逆説的に示しているのは、面接の枠と

しての「終わり」が設定されているからこそ現れてくる心理臨床的に重要な現象が存在するということである。

また、面接の終了をどのように締めくくるとかは、セラピスト側にとっても極めて実践的な問題である。Sullivan, H.S. (1954/1986) は「一回一回の面接の訣別が大問題である」ことに触れ、「面接者たるものは将来は非常にかしこくなって、面接が終了したら患者を早速ほうり出す術を身につけるようになるだろう」と述べている。セッションの終わりをめぐる体験はクライアント-セラピスト、その両者をつなぐテーマとしても重要性を持ち、そのプロセスを共有することそのものが、ひとつの心理臨床的機能として考えられるのである。

このような心理臨床における「終わり」をめぐる構造的特徴は、箱庭療法においても重要な要素のひとつであると考えられる。箱庭療法はその技法が考案されたときからすでに、「自由」と同じ比重で「制限」が重要視されている (Kalff, D., 1966/1972)。河合 (1969) は箱の大きさの制限に関して「人間に自由を与えてその内的なものを深く掘り下げた表現を

させる場合、何らかの「制限」を必要とする逆説が大切なこととなってくる」と説明している。箱という物理的な「制限」だけでなく、時間的な「制限」を同様に考えるならば、箱庭セッションにおいては、一回のセッションで制作された箱庭作品はその後片づけられ、無に帰することが前提とされていることにも心理臨床的な機能が内包されていると考えてもよい。ときにその作品を次回まで取っておいてほしい、写真に収めておきたいと希望するクライアントもいる一方で、その場で片付けてしまうことに意味を見いだすクライアントもいる。少なくとも心理臨床において用いられる箱庭は、今後永続的に残るものとして作品が作られるのではなく、近く終わりを迎えることを前提として作られる点に一つの特徴があるとすると、そういった「制限」のひとつとしてのセッションの「終わり」に着目して箱庭プロセスを検討することによって見えてくることはないだろうか。

本研究では、幼稚園児の箱庭制作過程の数量的な検討と個々の事例からの考察（伊藤他，2007）、および継続的な事例検討（真壁他，2008）を通して、幼稚園児の「箱庭あそび」の過程の特徴について検討を重ねてきた。本稿では、これまでの研究において得られた幼稚園児の「箱庭あそび」のビデオ記録を再検討し、その「終わり」の過程に着目することにより、幼稚園児の生きる世界に接近することを試みたい。「箱庭あそび」の終わりには、幼稚園児による一つの箱庭作品が残る。枠に囲われた一つの世界が確定し、それまでの制作プロセスが停止するに至る過程において特徴的な終わり方が見られた4事例を取り上げて検討したい。

II. 調査方法

制作者：S幼稚園の園児9名（男児5名、女児4名）
 立会人：臨床心理学専攻の教員、大学院生がそれぞれ担当する園児の制作に立ち会った。
 期間：2007年1月～2009年2月。継続して制作が可能であった事例はおよそ1年に3回のペースで最長7回のセッションを行っている。
 材料：箱庭制作用具一式、ビデオカメラ、デジタルカメラ、記録用紙
 倫理的配慮：幼稚園児の保護者に対しては調査についての説明を紙面にて行い、協力をいただける場合には書面での回答をいただいた。回答があった中から、幼稚園教諭と検討の上、適当と思われる児を抽

出して調査を行った。

今回取り上げる事例は、継続的に箱庭制作が可能であった9名の中の4事例である。

III. 手続き

箱庭制作用具一式をS幼稚園の図書室に持ち込んだ。部屋の隅の上方から撮影できるようにビデオカメラを設置し、カメラの存在は幼稚園児にもわかるような形で撮影した。立会人は園児と一緒に箱庭のある部屋に入室して自己紹介し、箱庭用具を使って何かをつくること、制作時間は30分であることを園児の理解に合わせて説明した。終了後は園児を送り、その後箱庭作品の写真撮影や、記録用紙の記入を行った。

IV. 事例

以下の事例中の記載では、「」は園児の言葉、〈 〉は立会人の言葉を示す。

1. 事例A：終わり方の変化と成長—完成、迷い、そしてあらたな展開 箱庭プロセスの概要（#5～#7）

ここでは7回中の#5、#6、#7の流れを#6の終わり方を中心に取り上げる。Aは初回制作時4才4カ月の男児である。身体も小さく、クラスの中でも幼い印象を受ける。

#5（5歳9ヶ月）では、初回以来の箱庭遊びを引き継ぎ、部分的な物語の羅列をしていた。加えて、この回には後半になって植物の景観が加わり、終わりの時間が来たことを告げられると、椅子の上から伸び上がるようにして箱庭全体を俯瞰し、満足した様子で終わった。立会人はこの回が充足した活動だったことを感じた。（Fig.1）

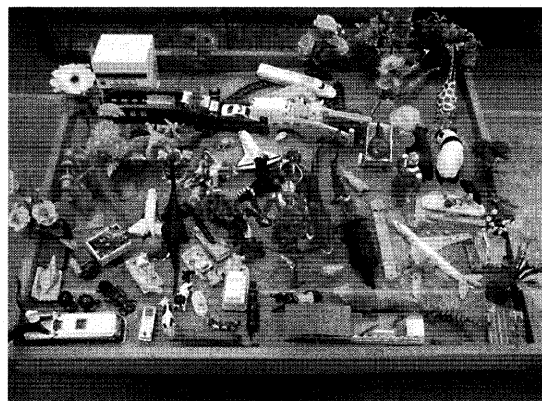


Fig.1 事例A 5回目終了時

#6 (6歳2ヶ月)でも、同じような羅列的に関連のあるアイテム同士を組み合わせ置いていったが、その過程に立ち会って遊びの核心が伝わってこなかった。本当のものではないような何かを感じた。A本人も後半「どうしようかな」とつぶやく姿が繰り返し見られ、時間が来たことを告げられると、軽くなずき、そのままずっと存在感のない去り方をした。なにかが燃焼しきれていない、そのなにかが本人にもはっきりしないままに終わった印象であった。立会人には「つかめない」「よくわからない」箱庭であった。同時に「なにかが変わりつつある」予感のようなものも感じられた。

それが何であったかは、#7 (6歳4ヶ月)で明らかになった。そこでは、これまでの様な曼荼羅風の小さな物語の羅列とは全く別の世界が表現された。統一された一つの空間(海と陸と空)の中で、破壊が繰り返された。荒れる海と、繰り返し起こる破壊的な大波、それが船を始め、シャチなどの海の大きな生き物までも、あるものは空中に巻き上げ、あるものはひっくり返してゆく。そしてそれが陸地にも上陸してきて建物など陸地のあらゆるものをひっくり返し破壊していった。その中から、「小さい」ものたちの脱出のストーリーが展開されていった。反面、立会人の目の前には最初から、視線を遮る障害物(3階建ての大きな家)が置かれた。立会人は、今回表現されるものが内面に触れる何かであり、まだ他人には隠す必要があるがあるのだろうと受け取った。時間が来たことを告げられると、Aは夢から覚めたような表情になり立ち去った。(Fig. 2)



Fig. 2 事例A 7回目終了時

終わり方をめぐる考察

大きな流れとしては、#6では内面で育ちつつあるなにかを表現するまでには至らず、とりあえず従

来の作品の流れをひきついで終わり、#7になって初めてそれを表現することができたと考えられる。

もう少し細かく箱庭で表現されたストーリーに立ち入って見てゆくと、回を追う毎に、自我がしっかり育って行く姿が垣間見えるのも興味深い。すなわち、まず危機に対する処理・解決の仕方という観点から見ると、#5までは危機に対決すること自体が、(肉食獣と草食動物の間に柵を設けるなどにより)和らげられ、避けられていた。#6では、大きな危機と対決するが、すぐに両親によって危機が取り去られた(子トラが独りで大蛇に対面すると、直ぐに両親が子トラを両脇から守るように寄り添い、大蛇が取り去られた)。#7では、親は存在せず、自らの知恵と力で、友人とともに波の大きな破壊力から脱出してゆく。

また、統合性という観点から見ると、#6までの、部分的表現の羅列から、#7では未分化さはあるものの、3次元の空間の中のまとまったストーリーとして、統合されていた。さらに、遊び方の観点から見ると、これまでも関連ある玩具をおんぶさせたり、戦う姿に組み合わせたりということはあったが、玩具を繰り返し動的に使ってストーリーにして遊んだのは#7が初めてだった。最後に、テーマの性質から見ると、#1から#6までは一貫して親和性が表面に出ていたが、#7になって破壊という否定的なテーマへと大きな方向転換が見られた。これらを本人の自我の発達の一つの転機を表しているとする、#6の、立会人にとってどこか腑に落ちないままの終わり方は、Aの大きく成長する直前の過渡的な姿の反映だったと理解できる。

以上の事例から、終わり方が反映しているものは、単にそのセッションの中でのプロセスにとどまらず、本人の心の変化や成長の過程をも表す事があるといえよう。

2. 事例B:破壊と「終わり」を司る視点の変化 箱庭プロセスの概要(#1~#4)

Bは初回制作時4才8ヶ月の男児である。

#1では、開始してすぐに飛行機や戦闘機を置きはじめ、大きな乗り物、建物、標識などを次々に砂箱の中に隙間なく詰め込んでいく。終わり際には、左奥の大きな建物に囲まれた立会人に見えない小スペースにサメを大事そうに隠し、いくつかの柵を加えて終わりになる。<どこか好きなところは?>と訊かれ、サメの辺りを指さしかけるがやめて別の場

所を指さす。しかし、再度サメのいるスペースをのぞき込んで部屋から立ち去る。(Fig. 3)



Fig. 3 事例B 1回目終了時

#2 (5才1カ月)でも線路や飛行機、ウルトラマン、工事用車両、柵、標識など、大きくて強いアイテムを様々な形で組み合わせる。また、花や草木で彩りが加わり、無機質だった箱庭の世界が和らいだ印象を持つようになる。最後に、無機質な人工物でなく、石などの自然物、透明感のあるおはじきをお墓付近やその下に埋めてこの回を終える。

#3 (5才5カ月)では多くのアイテムを埋めて、次々と上から建物を乗せて押さえつけていく。突然、「こわいもの発見」と、おはじきとビー玉3つを目と口に見立てたお化けが砂の上に現れる。そこにウルトラマンが登場するも、やられて「帰ってしまう」。「とってもこわいもの」、「あかちゃんこわいもの」など、砂の上にはたくさんの顔が現れてくるが、「でも大丈夫」と黄色い家が登場し、ピカチュウがその場を治める。そのピカチュウを砂の下に潜らせて終了となる。この回はビデオカメラをしきりに気にしていた。

#4 (5才8カ月)では箱の枠の上にスペースシャトルを置く、建物の上に井戸、その上にスペースシャトルが置かれるなど、倒錯した表現が多くみられた。また、飛行機が墜落し、駅の上に設置されようとした建物はひっくり返り、逆さに置かれる。そこにピカチュウが登場し、すぐに砂の下に潜っていく。ビデオカメラに「見られている」と気にする。砂で電車を埋めた上に重さのあるお城が置かれ、その城を柵で囲み、「誰も入れない」と言う。乗り物や建物がお化けによって倒されるが、城は壊れない。恐竜が他を壊しにくる。「こわいもの(地面の顔)」が再び現れる。

乗り物や建物がお城といくつかの建物を残してほとんど倒された後、Bは荒れた箱庭世界の中でまだ倒れずに残っていた左奥の建物の裏にビー玉をいくつか隠していく。立会人の位置と正反対の場所で隠れるように行われていたその作業を見るために立会人が場所を移して隣に寄り添うように接近すると、Bはビー玉を隠すのをやめ、はっと気づいたように箱庭全体を俯瞰して「無茶苦茶だ」とつぶやく。

Bはさらに橋や石をばらばらと無秩序に置いていくが、ふとしたきっかけで立会人がBの仕草を真似したところから箱庭を介さない直接的な遊びがはじまる。その遊びの流れでBは箱庭の中全体を乱暴に壊してゆき、誰も入れなかったはずの城も壊れて「滅茶苦茶になっちゃった」。時間がきたことに気づいて自分から「終わり」を告げる。箱庭から離れる際には、「あれも無茶苦茶」とカメラを指差し、立ち去りながら再び「終わり!」と確認するようにつぶやく。(Fig. 4)



Fig. 4 事例B 4回目終了時

終わり方をめぐる考察

#1の最初から頻繁に用いられてきた飛行機や戦闘機、工事用車両、建物、ウルトラマン、標識、柵、線路などは、強い力をコントロールしようとする性質をもつアイテムでもある。Bの「箱庭あそび」の世界には、それらのアイテムが多様な形で登場し、その世界に潜在する大きく強い力をどのように御していくのか、をめぐる物語が展開していたように思われる。無機的な世界に花を添えて“和ませる”こと、柵で“囲む”こと、砂に“埋める”といった表現も、アイテム単体で物語を暗示することを超えて、様々な表現形態を用いることでその物語を創り上げていこうとしていたプロセスのように思われる。そして、世界が破壊されかねない物語の諸要素は#2までは

その攻撃性を暗示するのみに留まっていたが、後の#3に出現した実体をもたない不気味な「こわいもの」をめぐる意識化された展開に収斂していく。

コントロールされようとしていた破壊をもたらす力は、おはじきとビー玉という中性的なアイテムに封じ込められ、一旦は地面に埋められた(#2)が、それは「こわいもの」という形をとって、箱庭の世界を壊す力を司るものとして再び出現した(#3)。顔を模したその「こわいもの」は、ビデオカメラを気にするBにとっては、「見られる」ということにも関連しているとも考えられる。それに対抗するものとして登場したのが、黄色い家とピカチュウである。砂の下から現れる「こわいもの」と拮抗させるために、ピカチュウは砂の下に潜り、その上を建物が封じることで、両者の戦いの均衡は砂の下の見えないところに一旦収められ、箱庭の物語も一旦幕を下ろされたと考えられる。

世界を破壊しかねない「こわいもの」とそれに対抗するピカチュウとの戦いを地面の下に埋め、見えなくすることによって、Bはひとつの終わりを結ぼうとしたのではないだろうか。#4の重量感のある城は、柵で囲まれてその先を不可侵なものにしていたと言える。それは立会人にもビデオカメラにも、またB自身にも見えない世界において、物語が進行し続けていることを暗示するものでもある。しかし、#4の終わりに至り、それまで箱庭世界とは無関係にいた立会人がBの箱庭世界に参入してくることとなった。外から見ていた立会人が急にBの世界に寄り添い、仕草を真似することで、Bの外と隔絶した世界はもはやBだけのものではなく、また同時に箱庭の中だけで展開していた物語が、箱庭の外からの視点に開かれることとなったのである。

「こわいもの」とピカチュウの拮抗した戦いの展開を創り出し、その戦いが地下で潜在しているとする視点と、「無茶苦茶だ」と箱庭を作品として外から評価する視点とは、明らかに次元の異なったものであろう。後者はB以外の視点という意味でビデオカメラや立会人と立場を同じくするものであり、そこからは城や残った建物の物語的意味付けは色褪せ、箱庭に展開された物語そのものがすでに過去の静止した「作品」になっているとも言える。箱庭そのものを壊したのは、もはや怪獣でも「こわいもの」でもなく、箱庭の外側に立つBなのである。Bにとっての「滅茶苦茶」な箱庭は、カメラから見た箱庭作品はきっと「無茶苦茶」に見えるに違いないだろうと

いう、Bにとっての他者の視点に重なっているのではないだろうか。

箱庭の外側から俯瞰したこの視点は、#4のはじめの倒錯した表現形態においてもすでに見られているとも言える。箱の枠の上にスペースシャトルが置かれたことや、建物の上に井戸があるという表現は、箱の中の物語では決して起こり得ない現象であり、箱の外から俯瞰した視点からの発想である。風景構成法の川の表現において、それまでの「此岸なしの川」から上から俯瞰した表現に移行することを示す「川が立つ」という現象は、山中(1984)によれば小学校3年で最も多くなり、高石(1996)によると小学校4年、もしくはそれ以降という指摘もある。ここでのBの視点の移行には、そういった俯瞰した表現形態が定着する以前の段階として、自己中心的な視点と「全体を意識的に統合しようとする(高石, 1996)」視点とが混在する過渡期にあるBの発達の背景があるとも考えられよう。

3. 事例C: 時間の流れと静止

箱庭プロセスの概要(#5~#7)

Cは初回制作時4才9カ月の女兒である。

これまでの制作がやり取りを中心に進んできたのに対して、#5(6歳3カ月)ではいつもと異なり言葉が少なく、教示を聞き終わるとすぐに「ビー玉隠すの」と言い中央に埋めるがすぐに取り出す。その後、木の根元にビー玉を埋める。さらに色の異なる三種類の花を置き、それぞれの花の根元に花の色に対応したビー玉を埋める。最後にビー玉を机の上で転がしているところで終了時刻となり、振り返ることなく部屋を後にした。はじめは中央に埋めていたビー玉を枠の外で転がしている様子や、振り返ることなく退出した様子に、立会人は少し不完全なままで終わってしまった印象を持つ。

#6(6歳7カ月)では立会人が変更となる。「皆家族なの」「この子は日陰から見てるの」など穏やかに平和な公園や家などの場面を作り、その場面の中で立会人とやり取りをしながら、ブランコで子供を遊ばせるなど、動物や人形を配置した。その後、一緒に作品を眺め「おもしろかった?」と質問すると満足気な感じで「うん」と言う。しかし、人形や動物が転がったままであり、完成作品という雰囲気は立会人には伝わらなかった(Fig. 5, Fig. 6)。

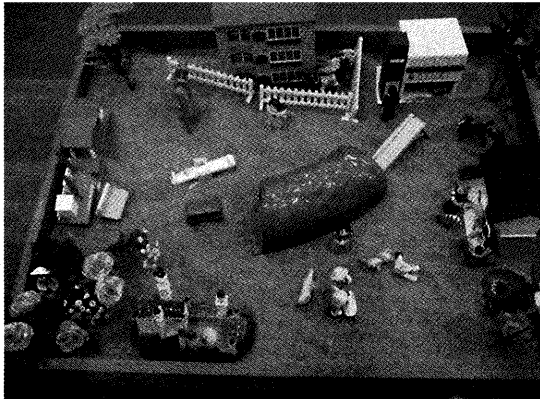


Fig. 5 事例C 6回目終了時

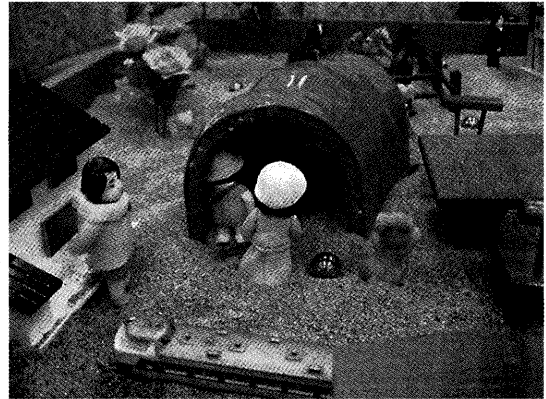


Fig. 7 事例C 7回目 時が止まり終了

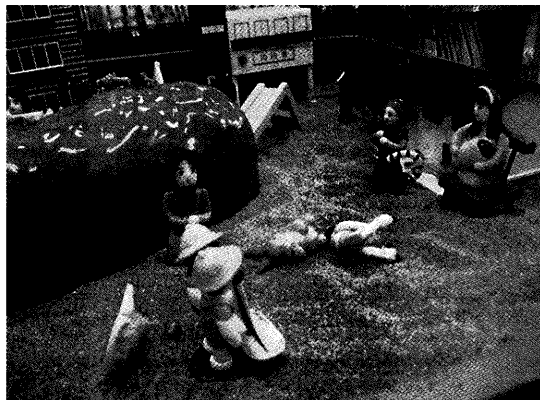


Fig. 6 事例C 6回目 転がったまま

7 (6歳10カ月)では# 6とは異なり口数が少なく、Cは最初から自分の世界に集中しているようであった。淡々とした感じでアイテムが置かれていく。中央にトンネルを設置し、片方の入り口に女の子を、もう片方に赤ちゃんを抱いた母親を置き、母親人形を家からトンネルまで何回も往復させる。絵のように静止した世界ではなく、歩かせる事で時間の流れを感じた。終了時刻が近くなると、転がっている人形やずれてしまった人形などを丁寧に起こし、その場に合うように配置し直された。最後に自分の胸の高さまで腕を上げて、そこから3つのビー玉を一つ一つ丁寧に落とす。更に2個のビー玉を持ち、町全体を見て狙いを定めながらバランスよく落としていった。そして「できた」と言い終了となった。最終的には# 6とは異なり、転がっている人形はなく、それぞれの立ち位置に整理され時が止まり一つの世界が完成されたように見えた。(Fig. 7)

終わりをめぐる考察

5ではビー玉を中央に埋めることから始まり、最後は机の上で転がして終わりであった。ちょうど大地の真ん中に種を蒔き、そこから何かの世界が始まるように思えた。花の根元に埋めたビー玉は種だったと考えられる。しかし、そのような種とも言えるビー玉をどのようにするか、思案の最中に終了となったようであった。

6では人形が転がったままであり、完成形としての一つの世界を作り上げるというよりは、箱庭の町の中で、自分も人形を通して遊んでいたように感じられた。

7での上からビー玉が落とされたことについて考えてみると、今まで制作していた箱庭の世界を上からの視線で見おろしているようでもある。上から見おろすことで全体を見渡そうとしており、箱庭の中での視点であったものが、客観的な外からの視点へと移ったと考えられるのではないだろうか。これら二つの視点の変化は、事例Bで指摘した点と重なるものであろう。

そして、腕をゆっくりと胸の高さまで上げ上空からビー玉を降らせたが、これは# 5で見られた種を再び登場させ、世界の素を蒔いたような印象を持たせる。# 5で種を蒔いたものの完全には町を作ることができなかったが、# 6になるとある程度町を作った後でその中で満足がいくまで遊ぶことが出来た。# 7では町を作り遊んだ後に、今までは遊びっぱなしであった人形をしっかりと固定させることで動きをとめ、静止している完成作品として形を作ることが出来た。さらに、上空から降ってきたビー玉が散りばめられ、# 5~7までの一連の流れが終了したように思われる。# 7での降ってきたビー玉は、時

間の流れに留めを刺し終了のための天からの贈り物であると共に、再び種が蒔かれて何かが誕生するような予感を起こさせる。Cのこの事例を通して、箱庭の中の世界と世界を創造した外の世界、種を蒔いた地と天から降る種、時間の流れと静止という対極する二つの世界を見る事が出来るのではないだろうか。

4. 事例D：現実世界との折り合い

Dは初回制作時は5才1カ月の女兒である。どこか大人びた印象のある園児で、箱庭を始める前に、どこから砂を持ってきたのかや、おもちゃは何でできているか、どこから持ってきたのか、とった写真はどおするのか、何のために写真をとるのかなど、状況をできるだけ把握して、納得し、安心したいようであった。また、できた後で立会人はそれについてどう反応するのかということ意識していたようで、大人の求めるものに敏感であるように思われた。

1 「線路のある世界」

「この砂、どこから持ってきたの？」など用具についての質問をしながら作り始める。木や花を植えて、5分ほどで「できた」と終了を告げ、立会人の顔を見つめ、これでいいのかと承認を求めているようであった。本人にとっては「終わり」だったのである。立会人が「できたね」と承認し、2人で少し鑑賞したあと、もっと作りたいか尋ねると、うなずき、一度片付けて更地にしてから、時間いっぱい使って箱庭を完成させた (Fig. 8)。



Fig. 8 事例D 1回目終了時

一通り作ってから、井戸にビー玉を入れたり、ビー玉を遊具で遊ばせたりして、作ったもので遊ぶ様子も見られた。おもちゃと幼稚園での生活を結びつける言葉がたくさん聴かれた。

2、# 3 「ビー玉の世界」

1の時は一度「できた」と言っていたが、# 2 (5才4カ月) では、「できた」とは言わずに、「やっぱり、花とかやめる」と一度置いた物を自分から取り除いている。線路や家がある世界を作っているが開始から10分くらいで全部片付けて更地にする。やり直しや場面の変更があるときには、「この砂どうしたの？」などの質問がある。ビー玉を丁寧に一つ一つ置いて「できた」と終了を告げる。一緒に見ていると「これ、ビー玉とかの工場」と自分から説明がある。しばらくじっと作品を見ていた。

3 (5才7カ月) では# 2に引き続きビー玉を一面にちりばめた世界ができた。そこに遊具や橋が置かれ、バス停を立てて、どこかからそこにやってきて降り立つ「どこか」であることが強調された。あとから果物を置いて「おながすいたら食べていいの」と、そこで遊びながらずっといられるところで自分を遊ばせていたのではないかと。時間が来ても次々と付け足すものがあり、なかなか終われない様子で、できてはなかなか帰ろうとはせず、立会人が写真をとるのを見ていたが、Dの姿の一部が写真に写ったのを見ると安心したのか、部屋に戻っていった。戻るときも、今度引っ越しするかもしれないと話し、立会人はDが幼稚園とも別れたい気持ちを持っているのだと感じた。(Fig. 9)

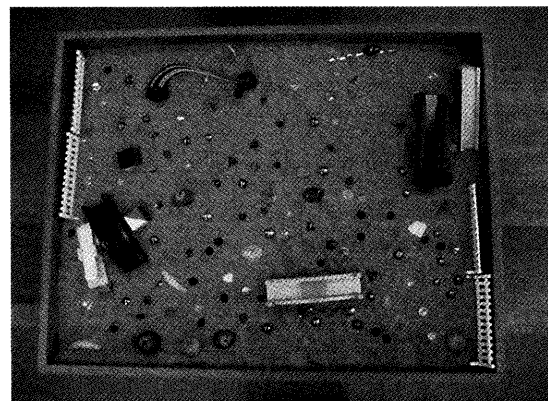


Fig. 9 事例D 3回目終了時

4、# 5 「トンネルのある世界とビー玉の世界の融合」

4 (6才0カ月) では、途中で「あ、きょうナルコだ」とクラスで出し物を練習する日だということ思い出す。線路やトンネル、遊具のある、しかも# 2や# 3で見たようなビー玉の世界も重なっている世界を創り出す。ナルコの音楽が聞こえてき

て、「ナルコが始まった」と気にしている様子であった。そのあと花や木を付け加えて「できた」と終了を告げ、鼻をかんでバイバイと笑って部屋に戻っていった。

#5 (6才5カ月)では、今までになく立会人とやりとりをしながら、ああしようか、こうしようかということを出して作っていった。ずっと使いたかった芝生が盛り上がりすぎてしまうのでなかなか使いこなせなかったが、この回では、その上に重い橋を遊具に見立てて置き、公園の芝生を実現させることができた。作品としては#4が、もっと区画整理されたような印象である。この回は前回とは違い、時間いっぱい使い、名残惜しそうにしばらく箱庭を見ていた。(Fig. 10)



Fig.10 事例D 5回目終了時

#6 「ふたたびビー玉の世界」

#6 (6才7カ月)では、クラスで友達と遊んでいるところに声をかけ、もうひとりの箱庭をつくる園児より先がいいか後がいいか聞くと「後がいい」とのことで、そのままそこで遊んでいた様子が見られた。箱庭セッションでは、苗を植えるように針葉樹の葉っぱを置きその周りに果物を並べた。全体としては#2とよく似た情景が出来上がり、「できた」と終了を告げる。立会人がゆっくり鑑賞していると、「じゃあかえります」「ありがとうございました」とあっさりと8分で終わり、走って部屋に戻っていった。

終わりをめぐる考察

ここでは、Dの表現した箱庭の世界と幼稚園の生活、立会人との関係に焦点をあてて考察していきたい。#1では、Dは立会人と初めて会い、立会人がどのような反応をするのか気になっていた。途中で「でき

た」といったん終了させているが、これは、立会人の希望通りのものかどうか、確認のための「できた」であったと思われる。やり直して表されたのは線路とトンネルがある、町を思わせる風景と幼稚園の園庭を思わせる部分を伴う世界であった。これは、#2、#3でも表現しようとしてやめているが、Dが折り合いをつけようとしている実際の生活の場の表現であったのではないだろうか。

#2、#3では、やり直した後に一転して「ビー玉の世界」が表され、ある程度関係ができた立会人のもと、現実の生活の場とは離れた別の世界が表現されている。しかし、「ビー玉とかの工場」と説明してくれたDは、生活している場と余りにもかけ離れた世界を見せることをためらったようにも思われる。#2でもしばらくじっとできあがった箱庭を見ていたが、#3では特に離れたい様子であった。ビー玉の世界を立会人と共有して、ここだけの世界に浸ってみたいというような気持ちが伝わってきた。#2や#3ではクラスでは発揮できない自分だけの世界を大切にしているように思われるし、「引越すかも知れない」と話があったことから、現実の生活のぐらつき感を持ち、自分だけの世界をしっかりと大事にしたいという欲求があったのかもしれない。

それに対して、#4と#6では、現実の世界に引張られるように短い時間で終わらせている。#6では、作品としては#2とよく似たもので、町的な構成は余りなく、「自分だけの世界」の表れであるようだが、終わり方はあっさりしており、明らかに早く友達との遊びに戻りたいという風であった。#6の段階では、現実が現実、自分の中のことは自分の中のこととして、箱庭にその統合を表す必要がなくなったのかもしれない。

#5では他の5回とは異なる立会人との積極的なやりとりが見られている。立会人との自由な関係性の中で、#2や#3とはもうすこし次元の違う現実的なものも視野に入れた表現ができていているように思われる。しかし、自分の世界も壊さずに折り合いをつけながらビー玉の世界もそこに存在している。うまくやれている自分の世界を立会人と共に楽しめていたのではないだろうか。

現実との折り合いを模索する作品を作ったときはそれほど立ち去りがたい感じはしないが、現実とうまく折り合えないままこの園児のこころの風景であろうビー玉の世界を表現したとき、立会人と一緒に現実と折り合えた自分の心の世界(町のある風景

とビー玉の世界が重なり、さらに区画整理された作品)を表現した後は立ち去りがたい様子であった。また#6では、そこで区画整理されたものがさらに別々の世界のこととして捉えられ、折り合った後、それを表現する必要が無くなったというようにも思われ、ビー玉の世界を表しながらも現実にかれるように早々に切り上げて戻っていった。園児の現実への向き合い方が作品に表れ、また、終わり方にも表れていると思われた。

V. 総合考察

すでに述べたように、箱庭セッションを終えることは、それまでの箱庭の中に展開した物語が一旦その動きを止めることを意味する。事例Aで示された箱庭セッションでは、その回ごとに終わりを迎えたとしても、次の箱庭セッションの中にその続きが展開されていた。この場合、終わりがあくまでひとつの小休止(幕間)として意味づけられ、箱庭の中での物語は潜在的に進んでいたと言えよう。Aが#7終了時に夢から覚めたかのごとく立ち去ったように、まさに箱庭の中の物語は、その場も含めてまるで夢の世界として現実世界から隔絶した次元で流れ続けているようでもある。

箱庭セッションの終わりに着目して検討することにより、事例B・Cでも明示されたように、箱庭の中の視点と箱庭の外の視点を分けて考えることが重要であることが分かってきた。箱庭の中ではしばしば破壊や攻撃といった「終わり」に向かうともとれる物語が展開していくが、たいてい事例Aでの子トラや、事例Bでのピカチュウなどのような対抗する勢力が現れ、遊びに潜在する物語そのものとしては次の対決の展開へ動きが生み出され続けるのである。こういった「勢力の伯仲している戦闘場面」はすでに河合(1969)によって、「単なる攻撃性を示すものではなく、むしろ新しい発展につながるものとして望ましい表現である」と指摘されている。破壊と再生が拮抗しながらも繰り返していき物語は、箱庭の中で十分表現され意識化され、後にまた砂の下やトンネルの中などの見えない形で潜在させられることにより、再度自身の心の中に収め直され、場合によっては再構成されるのである。しかし、一旦外からは収まったようであったとしても、箱庭の中の視点では物語は終わりを迎えているわけではない。そこで時が止まったと感じられるとすれば、それは箱庭の

外からそのように見えるだけのことなのである。

一方、事例Bで示されたように、園児の視点が箱庭の中の世界の視点から箱の外から俯瞰する視点に転換し、箱庭の世界そのものはすべて破壊されて終わるということもあった。Bの作り出す箱庭の世界は#4の終盤に立会人の視点とカメラの視点という他者の世界が混交し、箱庭の中の世界では砂の下に潜在させられていたその展開が、再び箱庭の外の視点から立ち現れ、物語の舞台そのものをひとつの「箱庭作品」として無に帰すように働いたのである。

このように考えると、箱の中に進行し潜在した物語は、箱の外の園児にとっての現実世界に通じていくようにも思われる。事例Dにおいて遊具などの配された幼稚園の生活の場が、ビー玉の世界に重なったことにより物語が終結に至ったことは、その先の潜在する物語はDの現実世界において実現されていくのであろう。遊具の並ぶ世界の中にDの心の「自分だけの世界」が住み分けられたところから、新たな展開が動き出したとき、その新たな世界に身を置く園児にとって箱庭作品はすでにただの止まった残滓になってしまうのかもしれない。

幼稚園児は自身の自己中心的な視点、すなわち自分独自の物語が常に展開していく世界に対して、外界の世界における他者の視点をどのように折り合わせていくかという問題の最中にあると言える。箱庭の終わり方、つまり自分独自の世界が保障された箱庭の場と他者の視点が色濃い現実世界との狭間を越える際に垣間見えるのは、園児のそういった視点の混在やそれを統合しようとする心の成長の様であるとも考えられよう。

謝辞：本研究を行うにあたり、協力していただいたS幼稚園の園長、先生方、ならびに園児や保護者の方々に心より感謝申し上げます。なお、本研究は新潟青陵大学大学院学内共同研究費の助成をいただき行なわれております。

文献

- 伊藤真理子・真壁あさみ・間藤侑・田中弘子・近田裕之・高橋徹(2007)：箱庭と遊び—幼稚園児の「箱庭遊び」の特徴について—、『新潟青陵大学大学院臨床心理学研究』1、pp.31-37
- カルフ, D.M. (1972)：『カルフ箱庭療法 [新版]』(山中康裕監訳)、誠信書房、p.20：Kalf, D.M. (1966)

Sandspiel—Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche,
Rascher Verlag

- 河合隼雄 (1969) : 『箱庭療法入門』誠信書房、p.21、p.111
真壁あさみ・伊藤真理子・近田裕之・間藤侑・田中弘子・高橋徹・國塚拓郎・長谷川智紀 (2008) : 箱庭と遊び—幼稚園児の「箱庭遊び」の特徴について (2) —、『新潟青陵大学大学院臨床心理学研究』2、pp.37-46
ロジャーズ, C.R. (2005) : 『ロジャーズ主要著作集1 カウンセリングと心理療法—実践のための新しい概念—』(末武康弘他訳)、岩崎学術出版社、pp.200-218 :
Rogers, C.R. (1942) *Counseling and Psychotherapy: Newer Concepts in Practice*, Houghton Mifflin Company
サリヴァン, H.S. (1986) : 『精神医学的面接』(中井久夫他訳)、みすず書房、pp.267-276 : Sullivan, H.S. (1954) *The Psychiatric Interview*, Norton
高石恭子 (1996) : 風景構成法における構成型の検討『風景構成法その後の発展』(山中康裕編) 岩崎学術出版社 pp.239-264
山中康裕 (1984) : 「風景構成法」事始め『中井久夫著作集別巻1 H・NAKAI風景構成法—シンポジウム—』岩崎学術出版社 pp.1-36