

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 ——

久米 禎子

(キーワード：箱庭, タイプ, 制作プロセス)

1. 問題

(1) 箱庭療法について

Kalff (1966) が確立し、河合 (1969) によって完成された箱庭療法は、縦57cm×横72cm×高さ7cmの砂箱の中に、人間や動植物、乗り物や建物などのミニチュア玩具 (アイテム) をセラピストの見守りのもとで配置して何らかの表現を行うというものである。箱庭療法では、Kalff (1966) が「母子一体性」という表現によって示したような自由で保護された関係のもとで、クライアントの自己治癒の力が働き始め、象徴体験によって治療が進んでいくと考えられている。箱庭に表現されるのはイメージ、すなわち「意識と無意識、内界と外界の交錯する領域に生じたものを、視覚的な像として捉えたもの」(河合, 1969) であり、具象性、直接性、集約性という特徴を持ったこれらのイメージを見ていく中で、クライアントの心の中に新たに生じてくる発展の可能性を生かそうとするのが箱庭療法のプロセスである。

(2) 制作者のパーソナリティと作品との関連

箱庭療法に関する研究には事例研究と基礎的研究があり、これまで多くの事例研究によって箱庭療法の有効性やその変容のプロセスが明らかにされてきている。一方、基礎的研究では、発達や制作者の特性に関する数量的な特徴や他の心理検査との関連、制作者の内的体験などについて資料の収集や検討がなされてきた(岡田, 1984; 木村, 1985など)。このような基礎的研究の一つとして、制作者のパーソナリティと作品との関連を検討した研究がある。たとえば木村 (1982) は、大学生を被験者として Y-G 性格検査との関連を見ている。その結果、使用玩具数は活動性、エネルギーのレベル、外界への関心、強迫的傾向と関連し、砂の使用は適応、安定といった側面に関連が深いことを指摘している。また、相馬・茂泉 (1994) は、MPI を用いて、被験者を外向群、内向群、および神経質群、非神経質群に分類し、自己像、所要時間、砂の使用、使用玩具との関連を調べている。その結果、外向群は現実的で意識的関与の強い箱庭を制作するのに対し、内向群は回を重ねるにつれてその内的世界が作品に反映されることを報告している。これらの研究は、制作者のパーソナリティの特性の違いが作品に影響を及ぼすことを実証的に明らかにしたものであると言える。

(3) Jung のタイプ論

Jung (1967) は人間の心理学的特性について、内向性・外向性という根本的態度に、思考、感情、感覚、直観の4心理機能を加えて、それぞれの組み合わせによって8種類の心理学的タイプを想定している。根本的態度が心理的なエネルギーの基本的な方向性を規定するのに対し、心理機能は意識の方向づけを行う。4つの機能は、思考と感情、感覚と直観がそれぞれ対になっており、感覚と直観は、心理的な内容を取り入れる方法として知覚を用い、非合理機能と呼ばれる。一方、思考と感情は、知覚機能を通して取り入れられた内容に対して、ある一定の観点から評価したり、意味を与えるといた判断を行い、合理機能と呼ばれる。人間はこれらの機能をすべて心の中に持っているが、最も際立って発達・分化しており意識的な意志にとって役立つものを優越機能と呼び、その対にあり、無意識的で未分化な機能を劣等機能と呼んでいる。

このような Jung のタイプ論の観点から制作者のタイプと箱庭との関連を検討したものとして、木村 (1985) による Q カード分類を用いた研究がある。それによれば、外向型は内向型に比べて制作時間、使用玩具数が少なく、全般に動的で明るくすっきりと見やすいが、一面常識的で強い個性に欠ける表現が見られること、合理タイプの表現はバランスがとれ、秩序があって、制作意図が了解しやすいが、整然としすぎていたり、硬い印象の

ものもあること、一方、非合理タイプは秩序に欠け、わかりにくい印象で、類似した点を見出すのが困難であることなどが指摘されている。Jung のタイプ論は、個人の物事の捉え方やそれに対する関わり方を取り上げており、これらの特徴を考慮することは、箱庭作品を検討する際に有効な視点であると考えられる。

(4) 制作者のタイプと作品および制作プロセスとの関連

箱庭を制作するという行為には、箱庭という対象をどのように捉え、それに対してどのように反応していくか、という制作者の知覚や態度が含まれる。そこには前述したようなタイプの違いも反映されると考えられる。木村（1985）は、制作者のタイプの違いによって作品に違いが見られることを指摘しているが、その違いが箱庭を制作するプロセスに具体的にどのように現れるかということについては検討されていない。

タイプの違いが作品に反映されるとすれば、当然、その前段階である制作プロセスもタイプによって違いがあるはずである。とくに、意識の方向づけの働きをもつ心理機能は、箱庭への関わり方、作品の作り方に強い影響を及ぼすと考えられる。知覚を用いる非合理タイプと、知覚機能を通して取り入れられた内容に対して判断を行う合理タイプでは、おのずと箱庭に対する態度や作品の作り方は異なったものになっているであろう。そこで本研究では、制作者へのインタビューを手がかりに、タイプと作品、およびその制作プロセスとの関連を検討し、制作者の物事の捉え方や関わり方が箱庭制作にどのように関わっているかを明らかにしたい。

2. 目的

本研究では、Jung のタイプ論の観点から、制作者のタイプの特徴が箱庭作品とその制作プロセスにどのように現れるのかを、合理タイプと非合理タイプの作品と制作プロセスを比較、検討することによって明らかにすることを目的とする。

3. 方法

調査協力者：X 大学にて協力者を募り、20歳代～40歳代の学生および社会人23名（男性3名、女性20名）の協力を得た。

調査時期：2009年2月～3月。

手続き：すべての事例において、筆者の立ち会いのもとで個別に箱庭を制作してもらった。制作は約2週間の期間を間において2回行った。使用した部屋、箱庭セットはすべて同じである。砂は乾いたものを使用した。制作者の希望があれば水の使用も認めた。

[1回目]「ここにあるものでこの砂箱に自由に作品を作ってください」と教示した。制作終了後、制作体験について筆者がインタビューを行った。インタビューはあらかじめ決められた質問に沿って行ったが、制作者の回答によって適宜質問を加えたり、さらに詳しい説明を求めたりした。なお、インタビュー内容は制作者の了解を得て IC レコーダーで録音した。その後、河合（1969）が作成し、木村（1985）が箱庭作品と制作者のタイプとの関連を検討するために用いた Q カード分類による自己評定検査を実施した。Q カード分類による自己評定検査とは、Jung の8つのタイプを最もよく表現すると思われる特性を述べたカードを各タイプにつき5枚ずつ、計40枚用意し、これを「どちらとも言えない」を中央に、枚数が正規分布をなすように自己評定しながら、指定された枚数にカードを分類するよう被検者に求めるというものである。すべてのカードには-3～+3の点数が与えられ、各被検者の得意とする機能、態度がプラス点として集計される。そして、それぞれのタイプの性質をよく表すように作成された5枚のカードの得点の和が各カテゴリーの得点となる。

[2回目]箱庭制作は1回目と同様の手続きで行った。インタビューでは1回目と同じ内容を尋ねた後、1回目の制作体験が2回目の制作に与えた影響を調べるために、「1回目と比べてどうでしたか」という質問を加えた。

4. 結果と考察

Q カード分類による自己評定検査において、合理得点、非合理得点が高かった者をそれぞれ上位から5名ずつ選出した。そして合理得点が5点未満であった1名を除き、それぞれ合理タイプ、非合理タイプとして本研究の分析対象とした。各制作者の得点は以下の通りである（表1）。なお、合理得点と非合理得点の絶対値は同一

の値を取り、合理得点が正の場合、非合理得点は負の値となる。また得点が高いほどその傾向が強いことを表す。ここでは便宜的に、合理タイプは合理得点、非合理タイプは非合理得点を示してある。理論的に取り得る値の範囲はいずれも0点～22点である。

表1 制作者の得点

制作者	タイプ	得点
A	合理	10
B	合理	5
C	合理	9
D	合理	7
E	非合理	16
F	非合理	10
G	非合理	10
H	非合理	14
I	非合理	12

(1) 作品の全体的な印象

まず、タイプ別に作品の全体的な印象を検討する。合理タイプの作品は、整然とまとまっており、アイテム間の連関がわかりやすく、何を表現しようとしているのかが了解しやすいものが多かった。一方、非合理タイプの作品は、合理タイプと比較すると、雑然として、まとまりに欠ける印象であり、作品のテーマは一見しただけでは分かりにくいものが多かった。また、1回目と2回目の作品を比較すると、合理タイプは使用する領域やアイテムに共通性が見られ、雰囲気もかなり似通っていた。一方、非合理タイプの作品は、使用する領域にはある程度の共通性が見られるものの、アイテムや雰囲気は異なっていると感ぜられるものが多かった。

今回得られた作品の全体的な印象は、基本的に木村（1985）の結果と一致するものであった。それに加えて、1回目と2回目の作品の類似性にもタイプの違いが見られた。以下に、両タイプの制作プロセスの特徴を比較、検討する。

(2) 制作プロセスの検討

箱庭制作後に実施した作品や制作プロセスについてのインタビューをもとに、1)制作意図、2)アイテムの選択、3)アイテムの配置、4)1回目の作品が2回目の作品に与えた影響の4項目について、合理タイプと非合理タイプの回答を表2～9にまとめた。まとめるにあたって、できるだけ制作者自身の言葉や表現をそのまま用いるようにしたが、一部、制作者の発言の意図を損なわないように配慮しながら筆者が手を加えて分かりやすくしたり、要約した部分がある。なお筆者の発言は<>で示す。

1) 制作意図

作品を制作するにあたって、どのようなことを考えていたか、どのような意図で作っていったかを問うた。結果をタイプ別に示す（表2、表3）。

表2 合理タイプの制作意図

制作者	テーマ・ストーリーなど (1回目/2回目)	制作意図(1回目/2回目)
A	現実の世界と休日の世界をお地蔵さんが見守っている。/2つの世界。さびしい感じと、帰らなきゃという感じ。	町を作ろうと思った。これまで使ったことのない柵が使えたことが大きかった。町の形を完成させて、他の部分を作っていた。/アイテムを見て、砂の感触を確かめて作ろうと思った。目に入ったものをポンポンと置いていったら出来ていった。

B	浴槽から命が生まれてイルカと一緒にここまで来て、生まれてくるのを2人が待っている。／シマウマが草を食べながら行く。雨の夜。	現実にある風景をつくらなきゃと思っていて最初は動きづらかった。何つくろうかとそればかり思っていた。置きたいアイテムは最初からいくつか決まっていた。／波線ははじめから入れようと思っていて、窓みたいな感じで作りたかった。昨日くらいから箱庭のことを考えていた。
C	癒し。マイナスイオンが出ていそうなところ。／静けさ、沈黙、じっくり考える。一人で瞑想みたいな。	特に考えてはいなかった。違和感のないものを置いて構成しなおした。／何も思っていなかった。
D	お母さんが赤ちゃんに語りかけている。周りはお話の中の世界。(付加説明：人間と想像上の生き物が同じ世界にいるのは不思議なので。)／男の人が音楽を奏でていたらイルカや動物たちがつられてやってくる。ベンチは誰かが来るのを待っている。その様子を木が見守っている。	雲を基調とした世界観を作っていた。撮影用のカメラの向きが気になった(どこを正面にしたらよいか)。置きたいアイテムは最初からいくつか決まっていた。だいたい思い描いていたようなものができた。想像していなかった部分もある。／今日は自由に作ろうと思っていて。水は使おうと思っていて。見ていたらイメージが湧くかなあとと思って砂を触っていたら海のイメージが出てきて、そこから出来上がっていった。

合理タイプはCを除いて、「町をつくろうと思った」(A)、「窓みたいな感じで作りたかった」(B)、「雲を基調とした世界観」(D)など、全体を規定するイメージがかなり早い段階から具体的にできている点が特徴である。1つのまとまりをもった作品を完成させようとする意図が感じられる。また、箱庭を作る前から置きたいアイテムやイメージが既に決定している場合が多い。完成した作品のテーマやストーリーを問うと、具体的で詳しいストーリー説明があり、すべてのアイテムについて合理的で整合性のある意味づけがなされている。また、作品の世界観が明確であり、テーマが観念的であるのも共通している。

表3 非合理タイプの制作意図

制作者	テーマ・ストーリーなど (1回目/2回目)	制作意図(1回目/2回目)
E	レスキュー。<もう少し言葉に出来ますか?>これが置いてよかったと思うのは救急隊。だからレスキューという言葉が浮かんだ。／海の中から出てきて歩いていこうとするネコ。	自分が今日どんなものを置きたくなるのかなあと思っていた。見たときに訴えかけるといふか、ぴんと来るものをもってきて置いた。構成とかは何も考えていなくて、アイテムをもったときに、ここに置きたいというところに置いた。不完全なものを表現したかったのかもしれない。自分の気持ちが動いている最中。これは過程、動きの途中。／何も考えていなくて、ここに立ったときに目に入ったのが怪獣。それから渦巻きイメージが浮かんで、その動きを体験したいと思った。作ることに期待感があった。自分の中にあるものをポンと置いた感じ。
F	宇宙人が遊びに来て、いろんな世界を見て回るみたいな。／道。イメージは夕方。	特に頭の中にはなかった。見て目についてアイテムがあって、それを使ってみた。かわいいものばかりでなくて、不思議なものも置いてみようと思った。最終的に宇宙人が来て、地球を回っていることにしようと思った。どんな風に自分が作っていくのだろうかという不安と、何が出来るんだろうという期待感があった。寂しい世界にはしたくないなあと考えた。自分の内面が出ているかもしれない。／前の作品に影響されないか不安だった。何も考えてこなかったもので、何が出来るか楽しみだった。ほわんほわんとイメージが浮かんできた。
G	自分の内面(深層)の表現。／テーマはない。作りたいから作るみたいな感じ。<出来上がったものを見てどう?>自然。輪廻の1シーン。	砂を触っているときに砂だけの作品を作ろうと思った。砂を触って自分は何を作りたいのかなと考える。最初に山を作って、でもおもしろいものを思いつかなかったので、アイテムも置いてみよう。自分の好きなアイテムを選んで置いた。カラフルにしたくてビー玉を置いた。／砂を濡らしてみたかった。骸骨が好きなので作った。怖くない、明るい骸骨。気に入る形にこだわって作った。
H	人と動物のある風景みたいな。／暖かい日に子どもたちが公園で遊んでいる風景。	イメージ的にはどこかの田舎で人間と動物がほのぼのしている風景。木を最初に取りってしまったので、そこから何を作ろうかと考えた。動物は置きたいと思っていた。人を置くことによってイメー

		ジが変わってきた。／公園でのんびりしている感じ。水の感じはイメージ的に最初に持っていた。今日は天気がよく暖かいので公園のイメージを作りたいと思っていた。
I	家族、帰りたい。／都会をイメージした。	何も考えて来ていなくて直観で選んだ。温かいイメージにしたかった。実家に帰りたいというイメージが出ているのかな。頭の中は真っ白で行こうと思って、目につくアイテムを置いていった。／テーマはここに来て一瞬で決めた。人がいっぱい歩いているイメージが浮かんだ。近代的、都会のイメージを置いてみた。

非合理タイプは、H 以外は、箱庭の前に立ってから何を作ろうか考えたという点が共通しており、最初にイメージがあった H も、それに固執するわけではなく、作る過程で作品の様子が変化していつている。既に頭の中にあるイメージを形にする、というのではなく、作りながらイメージが浮かんできてそれが作品になっていくという感じである。「作ることにに対する期待感」(E)、「何が出来るのか楽しみ」(G) など、未知の自分の作品に対する期待感についての言及が多くあったのもこのタイプの特徴である。作品を完成させることだけでなく、作品をつくっていくプロセスをいかに体験するか、ということも重視しているのかもしれない。また、「渦巻きイメージ」(E)、「水の感じ」(H)、「温かい感じ」(I) など、視覚的というより、運動的あるいは感覚的なイメージが述べられている。

作品のテーマやストーリーは、合理タイプのものとは比べると、抽象的であいまいである。アイテムについての説明は少なく、作品全体の大きな説明、あるいは作品の一部についての具体的な説明が述べられており、作品全体を詳細に説明する合理タイプとは対照的である。このことは、作品の全体的な印象として、合理タイプの作品が、整然としてまとまりがあって分かりやすいのに対して、非合理タイプの作品が、雑然として、まとまりに欠ける印象であることと関連があると思われる。さらに、「自分の中にあるものをポンと置いた」(E)、「自分の内面が出ているかもしれない」(F)、「自分の内面の表現」(G) など、自分の内的なものに関連づけて作品を捉えるコメントが多かった。箱庭を置く作業を、自分と向き合う、あるいは未知の自分に出会うこととして捉える傾向が強いのもかもしれない。

2) アイテムの選択

どのような意図で、あるいはどのような基準でアイテムを選択したかについて、タイプ別に回答を表4、表5にまとめた。

表4 合理タイプのアイテムの選択

制作者	(1回目/2回目)
A	建物は置こうと思っていたが、それだけだとさびしい。彩りが欲しくて、木や植物系を置いた。生き物は最後に置こうと思った。何種類かある場合は、中でも気に入ったアイテムを置いた。／井戸は水を汲めるようにしたくて置いた。
B	いつも使うアイテムが見つからなかったので思ったようにはできなかった。いくつかは最初から使うことを決めていた。／道にしようと思って、道に歩いているのは何か考えてシマウマを置いた。そうしたら草があるなあとと思って草を置いた。
C	自己主張しないものが置きたかった。／自分の枠組みで選んでいるけど、それからはみ出すものでも気になるものは置いた。2回見て気になったものは使った。色合いも出したかった。
D	最初から探していたアイテムがあった。あとは自分の身近にあるもの、興味があるものなど。／途中で海だったら灯台があるなあと。魚は(箱庭セットの魚が)川魚っぽかったのでやめた(海だから)。「草原からアーチを抜けて海へやってきた」という(ストーリーの)組み立てを行ったらしっくりきた。使えたら使いたいと思っていたアイテムがあった。

合理タイプでは、「建物の近くには植物」(A)、「シマウマには草」(B)、「海だったら灯台」(D) など、アイテム間の整合性を気にしながら置く様子が伺われた。そのことが、整然とまとまって、何を表現しようとしているのかが了解しやすいという作品の印象につながっていると考えられる。アイテムの組み合わせは日常にあり得るものが多く、そうでない場合はDのように「お話を語る人とそのお話の世界」(表2参照)、「草原からアーチ

を抜けて海へやってきた」というような合理化を行っている。また、「いつも使うアイテム」(B), 「自分の枠組みで」(C), 「最初から探していたアイテム」(D) など、好みのアイテムに対するこだわりが感じられる。

表5 非合理タイプのアイテムの選択

制作者	(1回目/2回目)
E	ぱっと目に飛び込んでくるものを置いた。イルカを置くまではちょっと苦しかった。ワニや想像上の動物を置きたいと思ったけど、ちょっときついなあとと思って、イルカだったら安心感がある。お地蔵さんは表情や赤いよだれ掛けが気に入って。そこにいてくれると心強いと思って置いた。お地蔵さんを置いて作品が収まった。／作りながら気持ちの動きがあった。どのアイテムかというのは、ぴたっと合うとしか言いようがない。これ自分だなという感じ。終わりにもう一つ何かと思って探した。
F	最初はただ置きたいというものを置いた。目についたもの。気になるもの。／一番最初は目についたもの。街灯が目について、光で何が出来るかなあと考えた。
G	自分の好きなアイテムをまず見に行き、いい感じと思ったら置く。なるべくつながりのあるアイテムを置きたい。あるべきところにあるべきものを置きたい。／(アイテムなし) アイテムは違和感があるので置かなかった。綿があれば置いたかもしれない。
H	できるだけ種類を統一しようと思った。アイテムを単独で置くのではなく、同じ系統のものを複数置こうと思った。人間同士は関連性があるかどうか。／子どもが学校帰りに遊んでいる感じで置こうと思った。鳥が飛んでいる感じにしたかったが、実のなる木に止まっている感じにした。気に入っている。
I	普段置かないようなアイテムを置いて自分でも意外な感じ。優しくなれるもの、刺激が強すぎないものを今日は選んだ気がする。家を見て、町並みを作ろうと思った。温かい町並みを自分が歩いているイメージ。そこから広がった。／まず人を置いた。イメージに合う人のアイテムが少なかった。あればもっと置いたかもしれない。

非合理タイプは、「ぴたっと合う」(E), 「目についたもの」(F), 「いい感じ」(G) など、感覚にピタッと来るもの、合うものを選んだというコメントが多かったが、それ以上の具体的な説明はなく、合理タイプほど明確には語られなかった。合理タイプと同様、好みのアイテムはあるものの、「これでなければ」という強いこだわりは感じられず、その時の気持ちの動きを重視していたようである。アイテム間の連関については、「つながりのあるアイテム」(G), 「人間同士は関連性があるかどうか」(H) など、決して無秩序においているわけではないが、その「つながり」は制作者独自のもので、説明されなければ第三者にはわかりにくく、合理タイプの「つながり」とは質的に異なっているようである。また「そこにいてくれると心強い」(E), 「子どもが学校帰りに遊んでいる感じ」(H), 「温かい町並み」(I) など、イメージには制作者の内的感覚が投影されている。

これらのことから、合理タイプが、そういう風景が現実であり得るかどうか、作品としておかしくないかどうか、ということを含味するのに対して、非合理タイプは自分の内的な感覚を優先してアイテムを置く傾向があると考えられる。合理タイプが、現実世界との対応を考えるという意味で、ある程度客観的の視点をもって箱庭を置いているのに対して、非合理タイプはより主観的に箱庭と関わっているということもできそうである。したがって、合理タイプの作品は視覚的、知的に理解できるものが多いが、非合理タイプは、その人の中でのつながりはありそうだが必ずしも明確に言語化できるとは限らず、すぐには了解しにくいものが多い。セラピストはその人の体験に入っていくって感覚的、直観的なレベルで理解することが求められるのではないだろうか。

3) アイテムの配置

アイテムの配置に関して、どのような意図が働いていたかについて、タイプ別の回答を表6、表7にまとめた。

表6 合理タイプのアイテムの配置

制作者	(1回目/2回目)
A	じっくり来る場所を見つけてアイテムを置いた。この辺にこんな感じのものを置きたいと思って探してきた。／あまり考えすぎないようにしてポンポンと置いた。
B	1個目は左上に、2個目はその対極に置いた。／途中経過の箱庭を見ながら。

C	頭で考えたというよりは感覚で一番嫌味でないところ、置いても邪魔にならないところに置いた。消去法で。／左上がさみしくて何か置こうと思ったのと、つながりを持たせたいと思った。直観で、違うと思ったらずらしたり。最後に調整。
D	こだわったつもりはないが左右対称になった。バランスが取れていて偏りが無いのが好きなのかもしれない。

合理タイプは「しっくり来る場所」(A)、「感覚で一番嫌味でないところ」(C)など、内的な感覚を大切にしながらアイテムを配置していた様子が伺われる。「1個目は左上に、2個目はその対極に」(B)、「左上がさみしくて」(C)、「左右対称になった」(D)などのコメントは、全体的な構成を視野に入れて配置していることを示しているかもしれない。これは出来上がった作品のすっきりとまとまった印象と関連している可能性がある。

表7 非合理タイプのアイテムの配置

制作者	(1回目/2回目)
E	砂だけだと息苦しい感じがしたので、砂を掘った。川ができるとほっとした。椅子はちょっと傾いて砂に埋もれている風に置きたかった。今回は位置や向きの細かいところはあまり気にしなかった。出たとこ勝負で。なんとなくしっくりくる場所に置いた。ここにいてくれると安心という感じ。／置いてみて、違うなと思ったのはやめた。
F	星や雲は奥に置くのがいいなあとと思った。あとはアイテム同士が近すぎず遠すぎずがいいなあと思いながら置いた。なぜか竜巻と虹、星と雲は近くに置きたかった。／道を作ってみんながつながったようにした。道が中心になった。
G	感覚で置きたいと思う場所に置く。あまり考えて置いていない。考えるとしたら、カラフルでありたいと思ったから、色をいっぱい入れた。／(アイテムなし)
H	池を中心にみんながそれを取り囲んでいる風景を最初考えていたが、だんだん空間が目立つようになって学校などを置いた。池のほんわかした感じがまずできた。<花を置こうとしてやめたのは?>見ている視点がそこにはないので、せっかくきれいな色なのに注目してもらえないと思って。／あまり深くは考えていなかったが、人の流れを考えていたので、人が行き交っている感じにした。
I	直線よりはカーブの方が温かいイメージが出るのだと思う。あまり間隔が細すぎると歩けない。／同じ方向に向かっている感じを出したかった。新しいものと古いものを配置。

非合理タイプも、合理タイプと同様、内的な感覚を手がかりにアイテムを配置していたようである。しかし、「ここにいてくれると安心」(E)、「道をつくってみんながつながったように」(F)、「花を見る視点が無いので置くのをやめた」(H)、「間隔が細すぎると歩けない」(I)など、箱庭の中に制作者の視点があるのは、合理タイプでは見られなかった特徴であり、興味深い。合理タイプは、どちらかと言えば箱庭の外に、非合理タイプは箱庭の中に視点を持っているという可能性が考えられる。そう考えると、合理タイプの作品が他者の目から見てまとまりがあるのに対し、非合理タイプの作品がまとまりに欠けることの一つの説明となり得るかもしれない。

4) 1回目の作品が2回目の作品に与えた影響

1回目に作った作品、および、その体験が、2回目の制作にどのように影響を及ぼしていたかについて、タイプ別に表8、表9にまとめた。

表8 合理タイプの1回目の作品の影響

制作者	
A	1回目は最初は構図などを考えたが、2回目は置きたいものを置いていって、置きながら考えた。1回目と2回目に共通するテーマがある。
B	1回目と比べて、どのような空気になっているか分かっていたので作りやすかった。自由に置けた。
C	1回目とのつながりはある。「違うものをつくりたい」という思いもあった。前回は使っていな

	いアイテムを使おうと思った。
D	1回目に使ったアイテムは2回目は使わないようにしようと思った。

1回目と2回目の作品の類似性や、1回目に使ったものは2回目は使わないようにしようと思ったこと、2回目の方が作りやすかったことなど、語られた内容はさまざまであるが、全員が箱庭への関わり方の意識的側面について言及していた。

表9 非合理タイプの1回目の作品の影響

制作者	
E	1回目の作品を思い浮かべていたけど、だからこうしようというのはなかった。出来上がってみて、2つの作品の違いに気づいた。1回目の感じと違ってきた。
F	違うようでやっぱり似ているんだろうなと思うところはある。置きたいアイテムは似ているものもあったけど、自分の中で変化がわかる。
G	1回目と比べて2回目の方が自分がやりたいようにできた。
H	1回目は共通性にこだわって作ったが、今回は許せる範囲で違う雰囲気のものが入っている。1回目につまっていた部分が空いていたので自分でも意外だった。1回目のイメージが残っていたので、同じものは作らないようにと思った。
I	2回とも何も考えずに置けた。どちらも全体的に柔らかいイメージで、今の自分が置かれている状況を表している気がする。

非合理タイプは、作品の特徴や自分の変化について述べた人が4名 (E, F, H, I) いた。合理タイプが箱庭への関わり方について多く述べたのに対して、非合理タイプは「1回目の感じと違ってきた」(E)、「自分の中で変化がわかる」(F)、「自分でも意外だった」(H) など、作品からのフィードバックについて多く述べられていた。合理タイプは意識的に作品をコントロールする傾向が強いが、非合理タイプは、逆に意識の力を緩め、イメージの自律性に身を委ねて自分にも意外性のある作品を作ろうとする傾向があるのかもしれない。

(3) まとめ

制作者のタイプの特徴が箱庭作品とその制作プロセスにどのように現れるのかを、Jung のタイプ論を用いて、合理タイプと非合理タイプの作品と制作プロセスを比較、検討した。作品の検討では、合理タイプが整然とまとまった印象の作品を作る傾向があるのに対し、非合理タイプは雑然とし、わかりにくい印象であった。

制作プロセスの検討を通して、合理タイプ、非合理タイプの特徴として、次のようなことが示唆された。まず、合理タイプであるが、箱庭を作る前から置きたいアイテムやイメージが既に決定している場合が多く、全体を規定するイメージがかなり早い段階から具体的にできている。1つのまとまりをもった作品を完成させようとする意図が感じられ、意識的に作品をコントロールしようとする傾向が強い。作品の世界観が明確であり、アイテム間の整合性に配慮し、全体的な構成を視野に入れて作品を構成している様子が伺われる。これらのことが、整然とまとまって、アイテム間の連関がわかりやすく、何を表現しようとしているのかが了解しやすいという作品の印象につながっていると考えられる。

一方、非合理タイプは、運動的、あるいは感覚的にイメージを体験し、その自律性にある程度身を委ねながら作品が完成して行く。アイテムの選択においても、客観的視点や整合性よりも内的な感覚が優先しているようである。作品についての説明はあいまい、部分的で、明確には言語化されない。むしろ、自分の内的なものに関連づけて作品を見る傾向が強く、箱庭制作を積極的に自分の内面や未知の自分に出会う契機として捉えていた。箱庭を外から見る視点を持つ合理タイプに対して、非合理タイプは箱庭を内側から捉える傾向が強いと考えられる。これらは、それぞれのタイプが主として使う機能である「判断」と「知覚」に関連していると推測されるが、今後さらに詳細な分析が必要であろう。

従来から箱庭を見る視点として「統合性」が重視されている。「統合性」とは、「分離、粗雑、貧困、機械的、固定的な要素の少ないこと」(河合, 1969) であり、統合性の低い作品は、制作者の未分化な状態や混乱状態を

反映していると考えられている。非合理タイプの作品は、一見、雑然としてまとまりに欠け、統合性が低いように見える。しかし、制作プロセスを検討してみると、非合理タイプの「雑然としてまとまりのない印象」の作品は必ずしも作者の未熟さや混乱を示しているとは限らず、このタイプに特徴的なものごとの捉え方、対処の仕方を反映している可能性を考慮する必要があることが分かる。河合（1969）が、「まとまった作品であってもあまりにも動きがなかったり深さを感じさせないような固定的な感じのするものも統合的とはいえない」と述べているように、「統合性」とは客観的指標で測れるものではなく、見る者の感受性を必要とする。その際に、作者のタイプの違いや特徴を考慮することで、より作者の個性を的確に把握することができると考えられる。

また、タイプという見方は見守り手（セラピスト）の個性の理解においても示唆に富んでいる。我々は箱庭作品を検討する際に、通常、作品のみを問題にすることが多い。しかし、作品からどのような印象を受けるか、その作品をどのように理解するかは、本来、見守り手（セラピスト）の個性の要因を抜きにしては考えられないものである。例えば、自分と異なるタイプの作品に対して、その世界に入って行きにくく感じたり、理解しにくく感じたりすることは、十分にあり得ることである。作品をより深く味わい、理解するためにも、見守り手が自分のタイプ、すなわち、ものの見方、感じ方や捉え方の特徴を知っておくことは非常に重要なことである。そして、自分と異なるものの見方や感じ方に対して感性を磨き、理解を深める必要があると思われる。

本研究では、箱庭の制作プロセスに注目して、タイプ論の観点から作者の個性の現れ方について検討し、箱庭への態度や取り組み方が作品の特徴と関連していることを見出した。なお、本研究でタイプの抽出に用いたのは自己評定であり、また分析対象も少ないため、さらにデータを収集し、検証を重ねていくことが今後の課題である。

謝辞

調査にご協力くださった皆様に心より感謝いたします。

文献

- Jung, C.G.: *Psychologische Typen*, Rascher Verlag, Zürich, 1967 (林道義訳『タイプ論』みすず書房, 1987)
- Kalff, D.M.: *Sandspiel-Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche*, Ernst Reinhardt Verlag, 1966 (河合 隼雄監修; 大原貢・山中康裕訳『カルフ箱庭療法』誠信書房, 1972)
- 河合隼雄: 箱庭療法入門, 誠信書房, 1969.
- 木村晴子: 箱庭療法に関する研究 —— Y-G 性格検査との関連 ——, 心理測定ジャーナル, Vol.18, No 2, 1982, 12-16.
- 木村晴子: 箱庭療法, 創元社, 1985.
- 岡田康伸: 箱庭療法の基礎, 誠信書房, 1984.
- 相馬壽明・茂泉朋子: パーソナリティのタイプによる箱庭表現の特徴について, 茨城大学教育学部紀要 (教育科学), 43号, 1994, 143-150.

Relation between the psychological type and the Sandplay construction process

— using of the comparison with rational type and irrational type —

KUME Teiko

The purpose of this paper is to consider the relation between the psychological type and the Sandplay construction process by using the type theory of C.G. Jung. The rational type and irrational type were compared, and how the features of types appeared in the works and construction processes was examined. The works of irrational type were in disorder and incomprehensible, while the works of rational type were clear and organized. In the examination of the construction process, the rational type had the tendency to control the work intentionally and had the intention to try to complete the work with one settlement. And items and images to be put were often decided in the early stage of the process. On the other hand, the irrational type was feeling that the image was fluid and seemed to put items according to their inner sense. Therefore, the work of the irrational type which looks disorderly and unsettlement does not necessarily mean their immaturity or confusion. It is concluded that the perspective of psychological type is useful for appropriate understanding of the Sandplay works.