

「おもちゃ」という視点からみた箱庭と「遊び」

久米 禎子

(キーワード：箱庭療法, 遊び, おもちゃ)

1. 箱庭と「遊び」

箱庭療法とは、イギリスの小児科医 Lowenfeld, M. が1929年に考案した“The World Technique(世界技法)”に、スイスの児童心理療法家 Kalf, D. M. が、Jung, C. G. の分析心理学の理論を導入し、心理療法における表現技法の一つとして確立したものである。クライエントは、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。そこでは、Kalf (1966) が「母子一体性」という表現によって示したような、クライエントとセラピストの関係性が重視され、自由で保護された空間の中で、クライエ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。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、クライエントに治療的变化が生じると考えられている。

箱庭療法は、その原語が“Sandspiel (砂遊び)”であることからわかるように、「遊ぶこと」が重要な体験であるとみなされている。それは子どもにとってだけでなく、大人にとっても同様であり、幼児から高齢者まで同一の道具を使って箱庭で「遊ぶ」ことができるのが、箱庭療法の大きな特徴の一つである。箱庭ではなぜ同一の道具を使って幅広い年齢の人が遊ぶことができるのだろうか。言語を必要とせず、シンプルな道具立てであるため、発達段階や内的必然性に応じて多様な遊びを展開するということが、適用年齢の幅広さにつながっている一つの要因であると思われる。しかしこれだけでは、多くの人がその年齢に関わらず、箱庭にふれると自然と自分の内へと向かい、遊びのモードに入っていくことや、最後には「自分でも思ってもみなかったような作品ができた」という体験をすることを十分に説明できないのではないだろうか。箱庭には、年齢を超えて多くの人を遊びに誘う何らかの仕掛けがありそうに思われるが、それはいかなるものであろうか。本論文では、砂、砂箱、アイテムといった箱庭の道具を「おもちゃ」という視点から捉え、それらと遊び手との間で生じる箱庭の遊びの様相について検討することを通して、この問題について考えてみたい。

2. おもちゃとしての箱庭

(1) 箱庭の道具 — 砂・砂箱・アイテム —

箱庭の基本的な道具立ては、砂、砂箱、アイテムという、いたってシンプルなものである。これらの箱庭の道具について検討した研究はこれまでに数多くなされている(弘中, 2002; 仁里, 2002; Shepherd, 2002; 猪股, 2007; 石原, 2007; 松下, 2007; 村林, 2007; 中川, 2007; 千野, 2007; 吉水, 2007; 東畑, 2009; 中道, 2010など)。これらの論考では、砂、砂箱、アイテム、それぞれの性質がさまざまな角度から検討され、療法におけるそれらの意味についても考察されている。

ところで、箱庭が「遊び」だとすれば、箱庭の道具を「おもちゃ」として見ることもできよう。砂、砂箱、アイテムからなる箱庭は、「おもちゃ」としてみたとき、どのような性質をもっているのだろうか。「おもちゃ」という視点から見ることで、箱庭の道具の側面に違った光を当てることができるのではないかと思われる。

(2) おもちゃとは何か

松田 (2003) は、「おもちゃ」について次のように述べている。

おもちゃとは、「花」とか「石」とかいったある固有の「もの」に固定的に貼り付けられた名前なのではない。おもちゃとは、わたしたちがこの世界にあって、対象として把握できるすべての「もの」に対して与えることのできる、ひとつの可能性のことである。おもちゃが先にあるわけではない。人はこの世のすべてのものをおもちゃにすることができるのである。(松田, 2003, p.10)

「おもちゃ」は「おもちゃ」として最初から存在するのではない。人を含むこの世のあらゆる「もの」が潜在的にもおもちゃになりうる可能性をもっている。以下に松田 (2003) の考えを要約する。

子どもがおもちゃで遊ぶという行為を、わたしたちはよく「子どもが、おもちゃを使って、自由に遊んでいる」と見る。つまりここには「個としての存在である=主体としての子どもが、対象としてのおもちゃに働きかけている」ということが「おもちゃで遊ぶ」という行為の基本形だ、という暗黙の前提が潜んでいる。そして、「他の人」や「おもちゃの種類」や「建物の雰囲気」などというものは、その基本形を取り巻く副次的な要素でしかないともすでに考えられている。しかし、遊ぶことにおいては、「いろいろな人も遊んでいる」「いろいろなおもちゃがある」「建物の雰囲気が楽しい」、そういうことの総体が影響を及ぼしあって「わたし」の意識は消失している。だとすると、「おもちゃで遊ぶ」という行為は、『子どもが、おもちゃを使って、自由に遊んでいる』というよりも、『子どもが、他者(他の人)とモノ(おもちゃ)と自己が溶け込む、という独特の関係のなかにある』と見たほうが、より状況を伝える言葉としては正確なのではないか (p.25)。そうすると、「自己」「他者」「おもちゃ」が「溶け込む」状態、つまり「おもちゃの三角形」(図1)の面積部分こそが「おもちゃで遊ぶ」ということの間主体的な実態であり、この三角形=「おもちゃで遊ぶ世界」の存在こそが、おもちゃを「おもちゃ」たらしめる基盤である、という見方を導く。「おもちゃは、この意味で、『おもちゃで遊ぶ』という世界を創造する(溶け込みを促す)ためには欠くことのできない要素であるとともに、そういう世界が成り立ったときにのみ、また逆に『おもちゃ』になりうるという、両義的な性格を持つ」(pp.25-26)のである。



図1 おもちゃの三角形 (松田, 2003)

西村 (1989) も、「どのようなものであれ、ものを玩具となすのは、そのものの即自存在でも、また可能存在でもなく、そのものを場としてひとつにむすばれる、あの遊びの輪、遊びの関係なのである。そのものに元来帰属するどのような可能性とも無縁に、あるとき偶然に、このものを場として遊びの同調の輪が現出したときはじめて、そしてただその輪がむすばれている現在のあいだだけ、それは玩具である」(p.156)と述べている。松田の「おもちゃの三角形」と西村の「遊びの輪」は、ほぼ同様のことを指しており、いずれも遊びというものが現在にのみ存在する事態であり、遊び手もおもちゃもその事態においてはじめて存在するものであることを指摘している。

『「おもちゃで遊ぶ」という行為を『人がおもちゃを使って遊んでいる』と見たとき、対象としての『おもちゃ』に傾くと、わたしたちの関心は客体としての『おもちゃ』に向かうし、主体としての『人』に傾くと、私たちの関心は主体としての子どもや、人と人が取り持つ『遊び』という行為に向かっていくことになる。…けれども、そのどちらでもない『おもちゃの三角形』という事態にそのままとどまって、つまり『自己』と『他者』と『モノ』の三者が織り成す、独特の関係自体を対象とした中間的な場所から、わたしたちは『おもちゃで遊ぶ』ということについてまず考える必要がある」(p.26)と松田 (2003) は述べているが、遊びという営みの本質をとらえるうえで、この指摘は重要である。箱庭療法に移して考えてみると、「クライアントが〇〇で遊んでいる」という言い方を私たちはよくする。このとき、私たちは暗黙のうちに、「主体としてのクライアント」や「対象としてのおもちゃやセラピスト」を想定してしまっている。つまり、「クライアント」から「おもちゃやセラピスト」に向かったベクトルがイメージされているのである。しかし松田も言うように、遊びという事態において、クライアントの主体は実際のところ、間主体性の世界に溶け込んでいるといった方が近い。また、おもちゃやセラピストも、一方的、受動的にクライアントからはたらきかけられる対象ではなくて、クライアントのはたらきかけに応じ、はたらきかけ返している。西村 (1989) は遊びを、「ある特定の活動であるよりも、ひとつの関係

であり、この関係に立つものの、ある独特のありかた、存在様態であり、存在状況である。それは、ものとわたしのあいだで、いずれが主体とも客体ともわかちがたく、つかずはなれずゆきつもどりつする遊動のパトスの関係である」(p. 31) ととらえ、その祖型として、「いない・いない・ばあ」を挙げている。「いない・いない・ばあ」が、もっとも単純で透明なかたちでみせてくれるように、遊びというものの骨格は、「ふれあいの遊戯関係、宙づりにされた期待の遊隙、同調された遊動、遊ぶものと遊ばれるものとの間の役割交替」(p. 44) であり、遊びにおいて、私たちは主体として、一方的に他者やおもちゃといった対象にはたらきかけるのではなく、同調関係のなかで、遊ぶものであると同時に、遊ばれるものでもあるのである。

3. 箱庭療法にみられる「遊び」

「遊びはおもちゃ＝ものによってではなく、ものをどう使用するかによって成り立つ」(増田, 1989a, p. 52)。「おもちゃは遊びをそのかすもの、現実の世界と想像の世界の間をつなぐ媒介物であり、その遊びを誘発する力は、遊び手の志向性に依存している」(p. 52) と増田 (1989a) は述べる。そして「人間にとっての『遊び』は、あくまで『遊び』『遊んでいる』という行為によってのみ現前する」(p. 53)。したがって、箱庭だから「こういう遊び方をする」「こういう遊びになる」ということは言えない。箱庭は、さまざまな「遊び」が展開する可能性を潜在的にもっているだけなのである。それでは、箱庭ではどのような遊びが生じ得るのだろうか。リースー滝 (2015) は9歳から11歳の7名の重度情緒障害児の事例を検討して、発達心理学的観点から、箱庭にみられる遊びとして次の7種類を挙げている。

- (1) 感覚運動的な遊び (Sensory Motor Play)
- (2) 対人関係のある遊び — ままごとやピクニックなど
- (3) 図式的な遊び
- (4) 造形的な遊び
- (5) 象徴的／劇的な遊び
- (6) ゲーム
- (7) 喧嘩ごっこ、レスリングマッチなどのドタバタ遊び (Rough and Tumble Play)

リースー滝 (2015) は、子どもたちがそれぞれの情緒的、発達のニーズに応じて、これらの遊びを展開したことを報告している。たとえば、早期母子関係に重大な問題を抱える子どもには感覚運動的な遊びが重要であり、ある子どもは、砂の表面をきれいにならず動作をしばらく繰り返してから、ようやく作品作りに取りかかることができたという。この子どもの動きについて、リースー滝は「(感覚運動的なうだうだした遊びの) 身体の動きと視覚感覚的な刺激を通して心がまとまりを体得していくようだ」と述べている。「このような感覚運動的な遊びが基底にあって、ごっこ遊びの知的な遊びへの発達が可能になる」(p. 201) のだと考えられる。

増田 (1989a) は、「遊び」はそれぞれの個人の志向性によって「遊ばれる」一方で、「遊び」という一般的概念もまた(曖昧で輪郭が不確かではあっても)やはり社会的に存在することを指摘している。「遊び」を一般的概念、通念のなかに封じ込めようとすることによって、「遊び」はますます限定的に認識され、「遊び」の本来のカオスとしての性格と、それに基づくエネルギーを喪失してしまう。そこで増田 (1989a) は、「人間が『何を遊びとしているか』という原点、どのような行為を遊んでいるのかという素朴な、原初的な問いかけから」(p. 53) 出発し、「競う、演じる、賭ける、感じる、つくる」という、遊びの仮説的分類を行なっている。この5つの類の領域は互いに浸透しあうものである。

この増田 (1989a) の仮説的分類、およびリースー滝 (2015) の挙げた遊びを参考に箱庭の遊びの要素を考えると、「感じる」「つくる」「演じる」「競う」の四つを挙げるのではないかと思われる。そのうち、比較的出現する対象が限られる「競う」を除き、本論文では「感じる」「つくる」「演じる」の三つの要素について、以下にそれぞれ遊びの様相を見ていくことにする。

(3) 感じる

① 「感じる」遊びとは

藪田 (1989) は、「感じる」遊びについて、「この類の遊びの多くは人間の生活行為そのものと密接に結びつい

ている。人間が外界に適応して生きていくためには、五感を生かして外からの刺激を受けとめ、それに対応した適切な行動をとらなければならない。生活する人間は日々感覚を生かしている以上、感覚の遊びが生活に接続するのは当然のことである」(p. 758)と述べている。感覚にはもともと「快」の要素が伴っているが、快感はそのままでは遊びとはいえない。しかし快の追求は遊びときわめて近い位置にあって、遊びによって人間は困難な現実から逃避したり、現実を変形して快樂を味わおうとしたりするのだという。感覚が遊びになる境界は、「感覚が生活の直接の必要を超えて過剰なものとなる地点」(p. 758)にあると藺田(1989)は述べている。

さらに藺田(1989)は「感じる」遊びについて以下のように説明している。「『感じる』遊びは、その始原においては生活行為のなかに埋め込まれていたさまざまな感覚が、次第に分化して遊びとして自立する方向に展開していく。…『感じる』遊びの多くは、生活行為と分かちがたく結びついていて、明確な遊びの種目として独立することが、他の類と比べて少ない」(p. 759)。また、「総じて遊びは人間の感覚や情緒にかかわる行動」であり、「競う」にしろ「演じる」にしろ「賭ける」にしろ、いずれも何らかの感覚を伴い、その点では「感じる」遊びと通底するものである。

② 箱庭における「感じる」遊び

箱庭では、砂やアイテムに触れ、それらを使って何らかの表現を行う。藺田(1989)も指摘するように、あらゆる遊びは何らかの感覚を伴うものであるが、箱庭は、視覚、触覚など、さまざまな感覚に直接的、同時的に訴えかけてくるという特徴がある。リースー滝(2015)は、箱庭の遊びのなかでも、とくに感覚に焦点づけられた遊びを、「感覚運動的な遊び(Sensory Motor Play)」として分類している。この「感覚運動的な遊び」には、「グルグル回る回転運動。モノを砂に埋めたり掘り出したりの繰り返し(イナイイナイバア)。メリーゴーランド、水車などの繰り返しの動きをもつ玩具を使ったり、グランプリ、競輪、競馬など円運動のある活動的な遊びの傾向がある」もの、「知覚感覚的な感触、匂い、色彩、光と影。冷たさ、固さ、柔らかい感触などが遊びに取り入れられ」たものが含まれている(p. 198)。箱庭ではアイテムや砂に「ふれる」行為を必ず伴う。そこでここではとくに「ふれること」に注目して、箱庭の「感じる」遊びのなかでどのようなことが起こっているのか見ていくことにする。

③ 「ふれる」こと

「遊ぶとは一つの関係である」ことについてはすでに述べたが、モノや人との関わりが生じる時、そこには「ふれる」という体験が深く関わっている。「おもちゃ」の語源は「持ち遊び」であると言われているが、松田(2003)は、この「持つ」という性格が、おもちゃにとって大きな意味を持つこと、そして、そこにはまず「触れる」という体験があることを指摘して、坂部恵の論考を紹介している。坂部(1983)は、「ふれる」を「見る」「聞く」「嗅ぐ」「味わう」といった動詞と比較して次のように述べている。

ふれる、あるいはさわる以外の五感をあらわすことばは、いずれも対象を示す助詞として「を」をとる。たとえば色を見る、音を聞く、臭いを嗅ぐ、甘さを味わうといったようなぐあいである。このことは、これら四つの感覚においては、いわば見るものと見られるもの、聞くものと聞かれるものといったぐあいに、主-客、主観-客観、主体-客体の別がはっきりしていることを意味する事実とみることができるだろう。これにたいして容易にわかるように、ふれるということばだけがすくなくとも今日の通常の用法においては、「を」をとらない。机をふれるとはけっしていわないで、机にふれるというふうになるのが普通である。…(中略)…この事実、見るものと見られるもの、聞くものと聞かれるものといったような主体と客体ははっきりと分離されている他の四つの感覚に対して、ふれることだけが、ふれるものとふれられるものの相互嵌入、転位、交叉、ふれ合いといったような力動的な場における生起という構造をもっていることを示すものと見ることができるだろう。(坂部, 1983, pp. 28-29)

坂部(1983)はさらに、「ふれる」ということばが通常「分ける」という言葉とは結びつかないことから、「ふれる」という経験の含む相互嵌入の関係が、一定の分けることを前提としない、むしろ分ける以前の経験であることを示すものとみることができる」とも述べている。この坂部の論考をふまえて、松田(2003)は、「触れる」という動詞は「主体と客体が入れ替わり可能の特別な言葉」であり、「どちらが主体となっても客体となってもかまわない」特別な感覚なのだ、という。そして、「触れる」という体験において、われわれは「『他者』という

ものを、なんの準備も、そして言葉やジェスチャーなど何の道具も必要なしで、『触れる』ことから直接そのままに理解している」(p.44) のだという。

右手と左手を合わすのをやめて、他の人と握手を試みたとする。そうすると「どちらが主体となっても客体となっても構わない」感覚はそのまま、けれども「確かに今ここに相手がいる」ということを、ものすごくよく実感しているはずである。わたしたちが言葉を介さずとも、人の手のぬくもりのなかにその人のやさしさやきびしさを感じとったり、体を抱きしめることでその人の愛や人格を感じることができるのも、こうした「触れる」ことによる他者了解の直接的な作用が基盤をなしているからであろう。…(中略)…この意味で、「触れる」ことから始まる他者との関係は、「他性に対する感度」という形で人と人やモノとのコミュニケーションの最下層を構成する、もっとも重要な関係であろう。このように考えてみると、おもちゃがまず「触れる／触れられる」ものであるとするならば、わたしたちはおもちゃに触れるということで、その「他性」を感じている、ということになるのではないか。あるいは、それを単なる「もの」ではなく「他者」として改めて発見しているのではないか。(松田, 2003, p.44)

「おもちゃで遊ぶ」ためには、まず触れるということをとおして、それが「他者」として発見されることが必要であり、「『どちらが主体となっても客体となっても構わない』感覚のなかで、ある種の『間』を行きつ戻りつ同調することがおもちゃから始まるからこそ、わたしとおもちゃの間の輪郭が消失していき、わたしたちは『おもちゃの三角形』に溶け込んでいくことになるのだ」(p.47) と松田(2003)は言う。このことから「ふれる」ことが単なる触覚のみを意味するものではないことがわかる。「ふれる」ことは、それをとおしての他者との出会い、関わり合いまでも含みこむ体験なのである。そしてこの「ふれる」という行為は、能動的でありながら、同時に受動的でもある。このことを西村(1989)は次のように説明している。

遊びのはじまりは、遊ぶ意志ではなく、呼びかけと応答からなる遊びの誘導そのものにある、とわれわれはいった。…(中略)…企ての主体としての手は、ものさし「を・つかむ」が、いまわたしが、ふと棒きれを手にしたのは、そもそも棒きれがわたしの手「に・ふれた」からである。…(中略)…ボールや棒きれは、「手もとにある」、つまり手もとにひきよせられて、手の統御のもとにあるというのではなく、むしろ手にふれ、「手に即してある」というべきである。この手にふれ、棒にふれる、ふれあいの場においてはじめて、遊びの「運動は、遊びの対象(たとえばボール)に即して(an)生じ、あるいは、遊び手へとさしむけられる」。遊び手は、自分にさしむけられた、この多様で予見不可能な運動に、みずからも、しなやかな弾性によって応じ、こうして両者は、パトス的な「相即(an-einander)」の関係に立つ。(西村, 1989, pp.151-153)

西村(1989)は、道具が一義性、適材性、可能性を持つのに対して、「手に即してある」玩具は多様性、相即性、現在性をもつという(pp.159-160)。おもちゃは遊びの手が「ふれる」まではそれ自体何ものでもなく、「ふれる」という行為において他者として発見され、「おもちゃ」になるのである。「ふれる」とは一見外側の世界に向かってはたらきかけているようでありながら、外からの刺激を受け入れ、誘いかけに応じることでもある。したがって、自分の内側へと向かっていく体験でもあるのだと考えられる。このことを坂部(1983)は次のように表現している。

「ふれる」ことは「単に感覚によって知覚し、指示することではなく、さらにその展開としてより深くへ侵入し、かくしてわれわれの存在のもっとも深い層にふれるためにあるのである」。ふれることは、世界を知覚し、思考するのではなくて、世界の内に生きることにはかならないといいかえてもいい。(坂部, 1983, p.20)

ふれるという経験は、いうまでもなく、触覚に限られるものではなく、むしろより根源的な(「人目にふれる」の例からも推察されるように)おそらくはすべての感覚におよぶひろがりをもった基層にあるものにかならないと考えられる。(坂部, 1980, p.26)

「ふれる」ということがきわめて原初的な感覚であることは、触覚-味覚-嗅覚-聴覚-視覚という、動物における感覚の進化の過程や、発達心理学における最早期の親子関係の研究からも明らかにされている(妙木, 2006,

p. 388)。また桑原（2010）は、触覚の多くは太い神経線維（A β 線維）を通して伝達されるが、一部はC線維という細い神経線維によって、痛みや痒み、温度などの情報が伝えられること、さらに、このC線維のなかにはとくに伝達速度の遅いもの（遅速C線維）があって、スキンシップのような、肌をゆっくりと撫でるような刺激に反応し、愛情や嫌悪感といった感情を喚起させるはたらきがあることを紹介し、触覚とところとの深い結びつきを指摘している。触覚は「原始的で、人間の生を保障する働きを担うとともに、自分の身体に触れ、触れられることによって自分の『身体イメージ』を確立する働き、さらには、他人と自分は違う存在だということを感じることによって築かれる『自己意識』の確立に寄与するのである」（pp. 192-193）と桑原（2010）は述べている。「ふれる」とは、人間にとって原初的であり、かつ存在の基盤にも関わるような重要な感覚なのである。坂部（1983）は「『ふれる』ことはつねに『ふれ合う』こと、いうなれば、惰性化した日常の領域の侵犯であり、能動-受動、内-外、自-他の区別を超えた原初の経験である」（p. 4）と述べているが、これは中村（1990）のパトスのな劇的行動についての指摘ともつながる。

私たち人間は、誰でもみな身体をもったパトスの（受動的、受苦的）存在である以上、否応なしに外界からの働きかけに身をさらさなければならないし、情念に囚われ痛みや苦しみを被ることも避けがたい。けれど、そのことは必ずしも不都合であるとばかりは限らない。というのは、私たち人間は受動的、受苦的存在であることによって、世界や自然とのいきいきとした交流をもちうるからである。（中村、1990、pp. 141-142）

箱庭という「おもちゃ」はとりわけ「砂」という素材によって触覚と密に関わっている。砂に「ふれる」ことをとおして、外に向かって、また同時に内に向かって私たちは開かれていく。これは、年齢をこえた、原初的存在の基盤にも関わる体験なのである。何かに「ふれる」とき、私たちは自分をそのものに対して開いているが、それは他者の侵入を許すことであり、これまでそれなりに保たれていた安定をいったん放棄することで、ある意味、無防備な状態に自分の身をおくことになる。だから、それは自らの存在基盤を揺り動かしたり、ときにカタストロフィックな体験ともなりうるのである。遊びの体験をとおして、他者と出会い、新しい世界が開かれるのは、傷つく可能性も含んだうえで、外界からの働きかけに身をさらす結果なのである。

④ おもちゃの他性 — 砂の動き —

砂は「ふれる」体験を賦活するだけでなく、なかなか思い通りにならない素材でもある。粘土が粘着性、保水性、可塑性、耐久性をもち、加えた力に応じて形を変える応答的素材であるのに対して、砂は、可塑性があり、水を加えれば造形も可能であるものの、粘土に比べると粘着性が弱く、まとまりにくく、崩れやすいという性質をもつ（久米、2015）。したがって、砂の動きを作り手が完全にコントロールすることはできない。

松田（2003）は、おもちゃの他性は変化や運動という形で現れることもあることを指摘し、そのもっとも典型的なものとしてボールを取り上げている。「ボールは転がったり、はずんだりすることで、わたしたちの『思いどおり』からいつもすり抜けていってしまう。…ボールの持つ、この転がったり、はずんだり、という特性は、それが絶えまなく、位置を変化させ続け、運動するというにはほかならない」（pp. 49-50）と松田（2003）はいう。このような意味で、砂もまたその動きにおもちゃの他性がよく現れる素材だと言えよう。

運動するもの、動くもの、とは、意識にとって「わからない」ものである。このように動くもの、あるいは「わからないもの」と、わたしたちはどのようにして接することができるのだろうか。松田（2003）は次のように述べている。

そのひとつが、自分もその動きに同調することで、遊びの關係に巻き込まれることである。思いきって、その動きのなかに入っていくのであり、だからこそ、例えば見ず知らずの人とでも、遊びをとおすことでコミュニケーションが始まる。こうしてわたしたちは、例えば運動するボールと同調し、ボールの他性を実感しつつ多くの人々と「おもちゃの三角形」に溶け込むことになる。（松田、2003、p. 50）

遊ぶためには、このように「遊びの關係に巻き込まれること」や「『おもちゃの三角形』に溶け込むこと」が必要である。矢野（2006）も「遊びの体験の特質は、この世界への全身的な没入体験にある」とし、この世界への没入、自己と世界との境界線が溶解してしまう体験を、「溶解体験」と呼んでいる。

自己と世界との境界に溶解が生じるとき、私たちは、自己と世界とを、日常生活で経験する以上にリアルで、奥行きを持ったものとして体験する。…(中略)…しかし、より正確にいいなすと、「私が経験する」というようには「私が体験する」ということはできない。それというのも、体験においては、経験のように主体である「私」が私の外にあるものを私へと取り入れるのではなく、主語となるはずの「私」は、体験の深い海に溶けているのである。だからこそ、深い体験は「ああ！」や「おお！」といった言葉を越えた声として表現されるのである。(矢野, 2006, p. 120)

日常の世界は労働を中核とする功利を原理とする世界であり、有用性を生活の原理にして目的-手段関係のみで世界とかわることになるが、それを続けていると、世界とのかかわりは部分化し、断片化してしまい、現在の時間は未来の目的を実現させるための手段とみなされてしまう。しかし、「遊びでは、労働のように有用な関心によって目的-手段という系列によって切り取られる部分とかわるのではなく、何かのために役立つという目的-手段の回路から離脱し、世界そのものへと全身的にかかわる。そのため遊ぶ人は世界に直に住みこむようになり、世界との深い連続性を味わうことができる。このときの世界は、日常生活における世界以上にアクチュアルで、奥行きをもったものとして立ち現れ、生き生きとした現在として体験されるのである」(矢野, 2006, p. 120)。

中村雄二郎は河合隼雄との対談において、日本文化における視覚と触覚のむすびつきを指摘し、「視覚と触覚がうまく結びつくとき、『身体性』が生まれる」と述べ、その二つがうまく結びついたことで箱庭療法が日本で成功したのではないかと述べている。(河合・中村, 1984/1993, p. 30)。そしてイメージ的に見ることと触覚とが重なることによって、非常にイメージが働きやすい状態、つまり「人間が、全感覚でコミットできる」(p. 163)状態になると指摘する。「企ての主体」というあり方から解放されることで、世界との深い連続性を味わい、「世界との深い全体的なコミュニケーションを回復する」(矢野, 2006, p. 120)ためには、箱庭がさまざまな感覚を伴うこと、とりわけ砂という素材を用い、触覚を刺激することが重要な意味をもつ。

(4) つくる

① 「つくる」遊びとは

増田(1989c)によれば、「つくる」遊びとは、「物を素材、原料として、何かの物をつくる遊びである。創る、造る、作ることそれ自体を楽しむことに基本的な遊びとしての性格があり、ここでは何のためにつくるのか、つくったものが何の用途をもつかは第二義的と考える」。また、「つくる」遊びの始まりについては以下のである。「人間が立位移動を始めたとき、移動の機能から解放された前足は『手』となり、物を持ち、物を使う道が拓けた。そこから手によって物をつくり、かたちをつくる営為までは、おそらく直線的な経緯であったであろう。原初につくられた物、かたちは、生活必要具と呪術用具である。…このような段階においても、すでにそのものの機能の追求とともに、美的造形の意識が、つくる営為に働いている。そのとき、人間にとって、つくることを楽しむ遊びが成立していたといえよう」(増田, 1989c, p. 872)。「物をつくる」ことは人間に限ったことではないが、動物のそれとの本質的な違いは「人間がつくることを遊びとできることである」(p. 873)。生活、生存上の必要性からの「つくること」と、遊びとしての「つくること」とはおそらく相関的に展開され、非実用的、非日常的性格をもつ「つくる」遊びが、「遊び」として分離されていく過程をたどることになったと考えられる。そして、「つくる」遊びは、「表現」の遊びとみることができる(増田, 1989c, p. 870)。「物をつくる遊び」は模倣に始まり、創造へと発展するが、実は両者の境界はあいまいである。そこにはイメージを抽象化する知的能力が関わっており、そうした表現としての象徴、表出は「つくる」遊びの本質的な構造と考えることができると増田(1989c)は述べている(p. 870)。

② 箱庭における「つくる」遊び

箱庭ではどのような「つくる」遊びが展開されるのだろうか。リース-滝(2015)の分類では、「対人関係のある遊び」「図式的な遊び」「造形的な遊び」「象徴的/劇的な遊び」が「つくる」遊びに分類されると考えられる。これらは、砂やアイテムを使って、風景や幾何学的図形や地形といった造形、すなわち何らかの「かたち」をつくること含まれる遊びである。さらに、「対人関係のある遊び」「象徴的/劇的な遊び」には、人物設定、ストーリーなどのことばによる創作も加わっている。そしてそれらは「演じる」遊びともつながっている。「つくる」遊びにもさまざまなものがあるが、ここでは、とくに「かたち」をつくることに着目してみたい。

③ アイテム

箱庭の道具である「アイテム」について中村雄二郎は河合隼雄との対談において、次のように指摘している。

箱庭の面白いのは、既成のでき上がったパーツを使っていることですね。実をいうと、われわれが世界をイメージとしてつくり上げるのは、結局「組み合わせ」の問題なんですね。しかも組み合わせによって、もともとの形の意味は変わってしまう。そのことの意味が非常に大きいんじゃないかと思うんです。…まったくの自由というのは、近代の一つの迷妄であって、ある形が与えられている、基本的なものがあることによって、かえって自由になれるんです。…とにかく非常に集約的に人間のイメージ—われわれのイメージ—を「噴出させる装置」としては、この箱庭療法以上のものは考えられないんじゃないか、と思うんです。(河合・中村, 1984/1993, pp. 76-77)

おそらく、初めて箱庭療法に接した人が箱庭を冷ややかにみれば、ものは粗末であり、出来合いのものを使っている。人形や乗り物だてでありきたりだという形で退けられやすいけれど、実は、そこに現代人の否応なしに共有しているイメージがみんな揃っている。…いつのまにかわれわれの社会のなかででき上がり均質化されているようなあれこれのイメージが用意されている。その組み合わせで表現するということに、一見ありきたりなように見えながら、そういうことを通して一番うまく自分たちの心のなかの願望を引き出す仕掛けになっているんですね。(河合・中村, 1984/1993, p. 142)

中村は箱庭における創作が既製品であるアイテムの「組み合わせ」であることに着目している。ところで、中村は二度のインドネシアのバリ島訪問をとおしての気づきを次のように述べている。

バリ・ヒンドゥ文化では、まず、劇や舞踊や音楽の豊かさは、物語の大筋や楽器の種類によって成り立っているのではない。その点では、むしろ変化に乏しいのである。その代わりに、劇や舞踊や音楽の豊かさは、パフォーマンスつまり上演・演技・身体的行為の即興性によって成り立っている。この即興性は、しばしば誤って考えられるように、まったくなにもないところからつくり出されるのではない。そこには、いわばルール・ブックが、つまり話の大筋や音楽と舞踊の決まった型の数々が与えられ、それらがプレイつまり劇・演技・演奏のなかで自在に組み合わせられ、使われるときに、豊かさが現れるのである。熟知されたものの自在な組み合わせによって、無限に新しいものを作り出すのである。(中村, 1990, p. 119)

遊びの豊かさも、こうしたパフォーマンスのなかに現れるのではないだろうか。このことは、松田(2003)がブロック遊びにみられる創造的特性について、アメリカの知覚心理学者 Gibson, J. J. の提唱した「アフォーダンス」の概念を用いて考察したことと重なるように思われる。以下に松田(2003)の論を紹介する。

日本のアフォーダンス研究の第一人者である佐々木によれば、アフォーダンス(affordance)とは、「動物にとっての環境の性質」のことである。わたしたちの環境には、知覚するものにとっての価値ある情報が眠っており、わたしたちは状況に応じてそれを「取り出す」。しかし、これはモノから受けとる「刺激」とか、その人がモノに感じている「主観」ではなく、モノと人との関係のあり方、それ自体にアフォーダンスは貼り付いている。そうすると、新しい行動＝「創造性」というものは、これまでとは異なったアフォーダンスを取り出すことによって実は成り立っている、と考えることができる。私たちは創造性の出発点を「個」の意志や意識に求める傾向があるが、そうではなく、「個」が環境とかかわり合う、まさにその「関係」自体を出発点にして、意志よりはむしろ感受性に「創造性」の源を求めるのである。

つまり、「創造性」というものを、「個→対象」という図式のなかにはなく「個⇄対象」という循環図式の中間的な場所に見出すわけである。このようなアフォーダンスの考え方からすると、「まず、誘われるままにくっつけてみる」というブロック遊びの「触発性」は、ブロックが、その言葉どおり誘いかけてくる無限のアフォーダンスを、状況に応じて丹念に探索していることにほかならない、ということになる。そして、こういうアフォーダンスをよく探索するためには、「内省活動」といった意志の力ではなく、むしろブロックからの誘いかけを感受する力が大切となる。働きかけるといった力強さよりも、働きかけられることに敏感になるといった繊細さのほうがより重要なのだ。つまり、たとえていえば「意図性零」のような状態を、積極的に創り出すことであろう。

(松田, 2003, p. 74)。

私たちは、遊びの豊かさ、創造性というものを主体的であることや能動的であることと結びつけて考えがちである。しかし、箱庭でしばしば作り手から語られるのは「なぜかこのアイテムが気になって…」 「このアイテムと目が合ったので置きました」といったことである。これらのことから、作り手が主体的にアイテムを「選んでいる」とは必ずしも言えないような気がするのである。そのことは、中村(1984/1993)が指摘するように、箱庭が「組み合わせ」によってつくられることと無関係ではないのではないだろうか。箱庭は、同じセットを使っても同じ作品はなく、一つ一つがユニークである。それは使われるアイテムが特殊だからではない。アイテムがその人らしく組み合わせられることに新しさやユニークさや豊かさがあるのである。砂やアイテムからの誘いかけを感受すること、そこに創造性も生まれてくるのである。「置き場所、置き方によって、個人の内面を鮮やかに表わしたシンボルになっているわけですね」(p. 146)という中村(1984/1993)の指摘も、このことを指していると思われる。

④ 「壊す」こと

松田(2003)は、おもちゃには「作る」だけでなく、「分解」という遊び方があることを指摘している。「分解」には、時計やラジカセなどを「おもちゃ」にして分解してしまうものもあれば、「壊す」という分解の仕方もある。

例えば、積み木でさまざまにいろいろな建物や塔を作って遊んだとき、最後はかならずそれを崩す。いや、崩さなければ気がすまない。同じように、粘土でなにかを作って遊んだあと、やはり最後は「ぐちゃぐちゃ」にしてもとの塊に戻そうとする。これは、単なる「おかたづけ」というのではなくて、この瞬間がやはり魅力的なのである。これらの行為は、決して「分解」しているのではない。明らかにそれは「壊している」のだ。おもちゃは、この意味で、よく遊ばれるものであると同時に、よく「壊される」ものでもある。なにかのきっかけがあったとき、おもちゃは、確かに気前よく破壊の対象になる運命を背負っている。(松田, 2003, p. 79)

松田(2003)は、このような、なんの意味も持たず、なんの役にも立たない、今だけのための危険な瞬間、日常から解き放たれた瞬間、すなわち「至高」な瞬間に、人々は我を忘れて、自分を解放することができるのだという。そういう意味でこれもひとつの溶解体験と言える。また、藺田(1989)は、「壊す」遊びを、「物を壊す」形態と「人、動物をやっつける」形態の2種類に大別し、この遊びの動因として作用しているのは人間の攻撃性であり、「壊す」遊びは人間の攻撃性を「遊び」という枠の中で、比較的穏やかに解消することを目指しているとみることができるという(p. 862)。

箱庭でも、箱庭を舞台に破壊的なプレイが行われたり、できあがった「作品」が壊されたりすることがある。もちろんその破壊行為の内容や質、程度によっては制止することが必要なこともある(もっとも、そうなればそれはもはや「遊び」ではないであろう)。しかしながら、松田(2003)や藺田(1989)が指摘するように、「壊す」ことも遊びの一つであるという視点は重要であろうと思われる。

(5) 演じる

① 「演じる」遊びとは

『芸能』のすべては、原始的な祭祀や呪術にその源流が認められるとされる。…一方、役割、役を演じる行為は、人間の共同生活—社会生活のなかで常に行われてきた。…人間が存在すること自体、何かを演じているのであるとすれば、『演じる』遊びはその象徴として成立するといえるのである(増田, 1989b, pp. 360-361)。「演じる」遊びは広い分野に広がっており、「模倣」以前にただ単純に他人の動作に「合わせ、つられて」動く、単純な同じ所作をただ「繰返す」といった、きわめて未分化な遊びから、演じる意識が意識化された「物真似」の遊び、さらに分化した形態での「役の演技」「技の演技」「踊る演技」「うたい・奏でる演技」などに展開を見せる(増田, 1989b, p. 361)。

『役を演じる』演技は、「自分」でない「別の人格」を装う遊びであるが、それはまた自分でない何物かであると「戯れに信じる」ことで成り立っているのである(p. 360)。子どもの「ごっこ遊び」において、子ども自体それが「演じている」ことであり、決して「なり切っている」とは信じてはいない。「演技」のすべてには、

この疎外の構造が認められると増田（1989b）はいう。

② 箱庭における「演じる」遊び

リースー滝（2015）が挙げている遊びでは、「対人関係のある遊び」および「象徴的／劇的な遊び」が「演じる」遊びに分類されよう。「対人関係のある遊び」には、家屋空間や秘密の部屋などの表現、談判や交渉している劇的な遊び、敵味方に分かれた戦いなどが含まれる。このような遊びではセラピストがクライアントから役割を与えられることもある。また、「象徴的／劇的な遊び」というのは、物語以前の物語、尻切れとんぼで道草的な話の繰り返し、未完結の物語から、起承転結が明確にあって、複数のテーマやドラマが組み合わせられた複雑な物語までさまざまなものがある。そうしたストーリー、ドラマのなかでは、一つもしくはそれ以上の役割がクライアントによって演じられることがある。ここでは、クライアントが何らかの設定やストーリーにおいて、何らかの役割を演じる遊びについて考えてみたい。

③ mimicry（ミミクリー）

フランスの社会学者 Caillois, R. は、『遊びと人間 (*Les Jeux et les Hommes*)』（1958）において、聖なるものと遊びの間に俗（実生活）を区別する「聖－俗－遊」理論を提唱し、心理的態度を指標に、人類の遊びを *agon*（競争）、*alea*（運・偶然）、*mimicry*（模倣・擬態）、*ilinx*（めまい）の四つに分類した。このうち、*mimicry*（模倣・擬態）とは、「人が自分を自分以外の何かであると信じたり、自分に信じこませたり、あるいは他人に信じさせたりして遊ぶという事実」（p. 55）に基づいた遊びである。Caillois（1958）は、こうした遊びでは「他者になる、あるいは他者であるかに思わせる、これが楽しみなのだ」（p. 57）という。しかし、「事は遊びであるから、見物人を欺くことは本質的な問題ではない」（p. 58）。*mimicry* とは「絶え間ない創作」（p. 60）であり、「強制的で明確な規則への不断の服従」をのぞく遊びの特徴、すなわち「自由、約束、現実の中断、空間的・時間的限定」（p. 60）を備えている。

④ ふりをする — 「見かけ」と「本当」—

Caillois（1958）が「他者になる、あるいは他者であるかに思わせる」ことが *mimicry* 楽しみなのだと指摘したように、「演じる」遊びでは、「本当」と「見かけ」が存在する。つまり、遊び手は何かの「ふりをする」ことになる。この「ふりをして」つくられている世界について、松田（2003）はそのような世界では『『本当』と『見かけ』という二つの異なった視点が同時に成り立っている』（p. 96）のではないかという。私たちの意識は、ふつうは二つの異なった視点を同時に成り立たせることはできない。「ふりをして遊ぶ世界」で錯乱状態ならずにいられるのは、ここで現れるのが、「おもちゃの三角形」に溶け込む状態、つまり溶解体験として外界と自己との壁がなくなり「意識が面のように広がっていく」という特殊な状態であるからだ、というのである。こうした「面」の意識は、「他者との溶け込みであり、それゆえに他者との同時性でもある。…ミミクリーの遊びにおいて、『本当』と『見かけ』というパラドックスを維持する力とは、『演じる』というこの独特の意識のあり方を了解していることに他ならないのだと思う」（p. 98）と松田（2003）は述べている。

こうした遊びのパラドックスについて、矢野（2006）は次のように考察している。遊びが可能になるためには、「遊びとしてのメッセージ」（メッセージ）とは区別して、子どものあいだに「これは遊びだ」という「遊びについてのメッセージ」（メタ・メッセージ）を交換するメタ・コミュニケーションの能力が不可欠であるが、「これは遊びだ」というメタ・メッセージはパラドックスを生じさせる。しかし、子どもたちはこのメッセージとメタ・メッセージのパラドックスから、真か偽かを選択すべき必要性を放棄することで、このパラドックスを乗り越えていく。こうして「遊びによってもたらされる論理階型の歪みは、トートロジーから成り立つ日常の解釈図式に、ダイナミックな不均衡を生みだす。この不均衡は、これまでの枠組みを変容させ、以前には想像もできなかった世界の意味を新しく生みだす」（p. 46）のだという。

遊びは、新しい世界の意味の創造と同時に、自己に流動性を生みだし変容を促す。このことを、無意識と意識の相互の在り方が改変され、新たな統合がおこるのだといいかえることもできる。遊びによる論理階型のワープ現象は、これまで堅固と思われた自己と世界との境界を溶解させ、世界との一体化として体験される。このことが、遊びという体験が、日常の「現実」以上に生き生きと鮮烈であり、強い現実性（アクチュアリティ）をもつ理由なのだ。…遊びというコミュニケーション・システムの自律的領域、パラドックスからの飛躍によってもたらさ

れた場所は、たえまなく意味が躍動し増殖する運動の場所だ。…ここに遊びにともなう楽しいフロー感覚（全人的に行為に没入しているときに人が感じる包括的感觉）や自由さと、創造性、生命の充溢感をみることができる。（矢野，2006，pp. 46-47）

鷺田(1998)もまた、「遊びというものがその虚構性によって現実の秩序を支えながら、同時にいつもそれを揺さぶり、それから外れ、逸脱するという外部性をもつのもそのためである。遊びという契機が、現実の〈物語〉を編みなおす余地を、あるいは欄外や余白をつくっているのである」(p. 175)と指摘している。箱庭においては、おもちゃの三角形に溶け込むことによって、このような、虚構の世界に遊ぶことが可能になる。そしてそのことは、鷺田(1998)のいうように「現実の〈物語〉を編みなおす」契機となりうるのである。さらに、「ふりをする」ことは、「見立て」ともつながっている。演劇評論家の郡司正勝(1987)は、「見立てとは、創造にかかわる連想と飛躍の働き」であると述べている。「あるもの」を「別のあるもの」に「見立てる」ことは、「ふりをする」ことであるとも言え、現実を揺さぶり、新たなものを生み出す契機を孕んでいる。そこにはイメージの動きが大きく関わっていると考えられる。

4. 「遊び手」としての見守り手

箱庭療法ではクライアントの遊びの場に必ずセラピスト（見守り手）がいる。Kalff(1966)は「母子一体性」や「自由であると同時に保護された空間」といった表現によってクライアントとセラピストの関係性を重視した。また山中(2003)も「この治療法の大切な眼目は、解釈ではなく、クライアントが作っていく過程をじっと見守り、作品をじっと味わうような態度こそが要求されるのである」(p. 221)と述べ、「治療者の臨在」(山中, 2006, p. 145)こそが治療的にもっとも重要なことであると強調している。というのも、そうしたセラピストの態度が、「箱庭の枠の護り以上に、大きな目に見えない護りとなっており、このことが成就されていれば、いわば、いわば二重の護りの中におかれることになる」(山中, 2003, p. 221)からである。

それでは、「遊び」という視点から見たとき、セラピストの存在はどのように理解することができるのだろうか。Winnicott(1971)は精神療法において「遊ぶこと」の重要性を強調し、精神療法の成否は治療者と患者の遊ぶ能力に依存しているため、「もし、治療者が遊べないとしたら、その人は精神療法に適していない」(p. 75)と述べた。セラピスト自身にとっても「遊ぶこと」は重要であると考えられるが、それは箱庭療法場面においてはどのようなあり方として実現されるのだろうか。

① 「おもちゃの三角形」の内側にいること

クライアントが箱庭を置いているとき、多くの場合、セラピストは傍から見れば「ただ側に立っているだけ」のようであり、目に見える行為としてそれに参加しているわけではない。しかし、そのあり方はクライアントに少なからず影響を与えているはずである。

松田(2003)は、「おもちゃ王国」のパピリオンを訪れる子どもたちとその両親や祖父母との関わりを次のように描写している。子どもたちはすぐにおもちゃに関心を寄せて遊び始めるが、しばらく時間が経つと一緒に来ている家族を探し、「見て見て」とか「いっしょに遊ぼう」というサインを送る。家族のほうは、自分もおもちゃに触る、休憩する、子どもの遊ぶ姿をビデオやカメラで撮影する、といったように、そのあり方はさまざまであるが、共通しているのは、子どもたちからの「見て見て」とか「いっしょに遊ぼう」というサインが送られたときには、かならず反応することである。ただ、子どもからの誘いに家族の誰かが応じて一緒に遊んだとしても、子どもはいつかその誰かと遊ぶだけで、すぐまた遊びに夢中になって、家族の存在は忘れてしまう。

このことについて松田(2003)は、「子どもたちは、一定時間遊んでいると、『おもちゃの三角形』に溶け込んでいる状態から、しばしば覚醒してしまう。そのときに、まわりにいる家族が『おもちゃの三角形』のなかにいるのかどうか、おそらく確認したくなるのであろう」(p. 28)という。ここで、大人と子どものつながりが「直接に対面したり、直接にかかわったりする必要がないことはポイント」(p. 28)である。「『おもちゃの三角形』の内側にいる、ということさえ子どもに了解を与えられれば、そこには子どもと家族の間に『溶け込み』という絆がすでに成り立っている」(p. 28)からである。

このような「お互いにそこに溶け込み同調することで生まれる『安心感を与えあい感じあう』、関係やコミュニケーションのあり方」(松田, 2003, p. 29)は、箱庭におけるクライアントとセラピストのあり方にも当ては

まるように思われる。セラピストは、クライアントが箱庭を作っている間、黙ってクライアントの傍らに立っていることが多いが、そのとき、「おもちゃの三角形」の内側にいる、ということが非常に大事なのだと考えられる。そのことがクライアントに安心感を与え、いつしかセラピストの存在は意識から遠のき、クライアントは遊びに夢中になることができるのである。

松田（2003）は、大人にとっての「おもちゃの三角形」への参加の意味について、「自他の境界の消失」という「溶解体験」において、大人たちも、いったん確立された「個」を消失させ、子どもと同じように他者とモノ（おもちゃ）と自己が溶け込む、独特の関係のなかにあるのではないか、という。そのような意味で、「遊ぶ」ことは必ずしも目に見える行為ではない。Winnicott がいう「遊ぶこと」もこの意味においてのことなのである。

② 共振

哲学者の鷺田清一（1998）は、身体と他者との関係について、「身体の使用は社会的なものである。それだけではない。じぶんの身体とのかかわりでさえ、他者というものを經由する。じぶんの表情、外見、身体の全体像といったものの理解は、他人の視線や表情を鏡としてはじめて可能になるからだ」（p. 54）と述べている。私たちの身体は、他者のまなざしに「ふれる」ことによってはじめて理解が可能になる。また、ふだん何気なく行っている所作や行動のあちこちに、他者との相互作用の結果が及んでいる。このような「表情が（したがってまた感情が）伝染したり、無意識で他人のしぐさを模倣したり、手をつないだり、一緒に歌ったり踊ったり」という体験にある相互的な身体性のことを鷺田は「インターボディ」と呼んでいる。「いわば自己を超えてあふれ出て、他者の命にふれ合い、参入するという契機」（坂部，1983）が「インターボディ」にはあると考えられる。そこで起こる現象のひとつが「共振現象」である。

劇作家の別役実は、演劇体験における「共振現象」について次のように述べている。

一般に演劇は、舞台がある情報を発信し、客席がそれを受信するという形で成立していると考えられており、確かにそう説明されてしかるべき面もあるが、同時に、舞台は舞台で独自に進行し、客席はそれを「追体験」もしくは「同時体験」という考え方もあり、「共振現象」もしくは「共鳴現象」は、この後者の場合の舞台と客席との間の作用を言うものである。（別役，2002，p. 23）

（相撲見物において）土俵と客席との間に働く作用と、舞台と客席の間に働く作用は同じである。それぞれ、見たり見られたりしているだけのようでありながら、その実、皮膚感覚を、筋肉の動きを、感情を同調させ、「共振作用」もしくは「共鳴作用」を通じて、同時体験しているのである。「共振作用」というのは、音叉の実験によって、よく知られている。ひとつの音叉を鳴らすと、周波数の等しい他の音叉も、それぞれ離れて置いてあるにもかかわらず、鳴りはじめるのである。これが舞台と客席の間にも作用しているものであり、従ってこの場合の「演劇体験」というのは、「何ものかの共有」という言葉で説明されるのが、最もふさわしいといえるだろう。観客は、劇場へ出かけて「何ものかを受信」してくるのではなく、「何ものかを共有」してくるのであり、「受信」の場合は、その伝えられる「何ものか」の内容によって、感動したりしなかったりであるが、「共有」の場合は、その伝えられる「何ものか」の内容に関わりなく、「共有した」という体験の中に、「演劇的感動」が含まれている、ということがある。（別役，2002，p. 25）

箱庭療法において、セラピストはクライアントが箱庭を置く様子を「観察」して、それらの情報を「受信」するのではない。セラピストにはクライアントと「何ものかを共有」することが求められている。言い換えれば、クライアントの体験を「追体験」もしくは「同時体験」ということであり、それは「インターボディ」をとおしてなされるものである。これはセラピストがクライアントとともに「おもちゃの三角形」（松田，2003）や「遊びの輪」（西村，1989）に入る体験であるとも言えよう。そして、このような「インターボディ」における共振現象の体験、つまり「何ものかを共有した」という体験こそが箱庭の治癒力にかかわる重要な体験なのではないだろうか。

5. まとめ

リースー滝（2015）が指摘するように、箱庭における遊びには、クライアントの発達段階や成長段階にあわせ

てその内容や質が変化していくという側面がたしかにある。しかし一方で、子どもも大人も、「感じる」「つくる」「演じる」といったさまざまな遊びの相のあいだを自由に行き来する。そのような多様性、多層性が箱庭の遊びの特徴であり、箱庭はそうした遊びを可能にする「おもちゃ」なのである。

箱庭の遊びのなかで私たちを動かしているものは何なのだろうか。それは「企ての主体」というあり方における、主体の意図ではない。箱庭で遊んでいるとき、私たちは自分自身を開き、自分の内側に降りていくと同時に、外界に向かっても開き、外界からはたらきかけを受ける。それは、目的意識や外的な圧力によってではなく、砂箱や砂、アイテムにふれ、その誘いかけに応じ、遊びの關係に巻き込まれるといった、受動的能動とでもいうべきあり方によって可能となる。そして、そこに通常の意図を超えるものとの出会いがある。そのためには、セラピストが「遊べること」もまた非常に重要な条件となる。クライアントや箱庭とともに、セラピストが「おもちゃの三角形」のなかに溶け込むことができたとき、はじめて遊びが生き生きと展開し、心の変容が生じると考えられるからである。

文 献

- 別役実 (2002) 別役実の現劇教室 — 舞台を遊ぶ 白水社
- Caillois, R. (1958) *Les Jeux et les Hommes. (Le masque et le vertige), édition revue et augmentée.* Galimard. (多田道太郎・塚崎幹夫 (訳) (1990) 遊びと人間 講談社学術文庫)
- 郡司正勝 (1987) 風流の図像誌 三省堂
- 弘中正美 (2002) 玩具 岡田康伸 (編) 現代のエスプリ別冊 箱庭療法の現代的意義 至文堂 pp. 74-86.
- 猪股剛 (2007) 人形の心理学 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 318-341.
- 石原宏 (2007) 砂箱という仕掛け — 制作者の体験を手がかりに 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 16-25.
- Kalff, D. M. (1966) *Sandspiel: Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche.* München / Basel: Ernst Reinhardt Verlag. (山中康裕 (監訳) (1972/1999) カルフ箱庭療法 [新版] 誠信書房)
- 河合隼雄 (1969) 理論篇 河合隼雄 (編) 箱庭療法入門 誠信書房 pp. 3-51.
- 河合隼雄・中村雄二郎 (1984/1993) トポスの知 箱庭療法の世界 TBS プリタニカ
- 久米禎子 (2015) プレイセラピーの素材としての砂 — 「拡散」と「形成」のあいだ — 箱庭療法学研究28 (2), 5-16.
- 桑原知子 (2010) カウンセリングで何がおこっているのか — 動詞でひもとく心理臨床 日本評論社
- 増田靖弘 (1989a) 総説 増田靖弘 (編集代表) 遊びの大事典 東京書籍 pp. 15-54.
- 増田靖弘 (1989b) 演じる遊びの解説 増田靖弘 (編集代表) 遊びの大事典 東京書籍 pp. 359-640.
- 増田靖弘 (1989c) 作る 増田靖弘 (編集代表) 遊びの大事典 東京書籍 pp. 869-922.
- 松田恵示 (2003) おもちゃと遊びのリアル — 「おもちゃ王国」の現象学 世界思想社
- 松下姫歌 (2007) 箱庭療法におけるイメージとリアリティのポテンシャル 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 342-363.
- 村林真夢 (2007) 箱庭の砂とリアリティ 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 26-36.
- 妙木浩之 (2006) ふれる 北山修 (監修) 妙木浩之 (編) 日常臨床語辞典 誠信書房
- 中川純子 (2007) 箱庭療法の道具の本質 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 43-57.
- 中道泰子 (2010) 箱庭療法の心層 創元社
- 仁里文美 (2002) 砂箱 岡田康伸 (編) 現代のエスプリ別冊 箱庭療法の現代的意義 至文堂 pp. 62-73.
- 西村清和 (1989) 遊びの現象学 勁草書房
- リース-滝幸子 (2015) 重度情緒障害児への箱庭療法 創元社
- 坂部恵 (1983) 「ふれる」ことの哲学 岩波書店
- 千野美和子 (2007) 箱庭における水 — 道具立てとしての底の青 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 374-382.

- Shepherd, S. (2002) 一粒の砂のなかに—果てなき世界 (今西徹 (訳) 岡田康伸 (編) 現代のエスプリ別冊 箱庭療法の現代的意義 至文堂 pp. 87-99.
- 藺田碩哉 (1989) 感じる 増田靖弘 (編集代表) 遊びの大事典 東京書籍 pp. 757-868.
- 東畑開人 (2009) 玩具の存在論 箱庭療法学研究21 (2), 3-17.
- 鷺田清一 (1998) 悲鳴をあげる身体 PHP 新書
- Winnicott, D.W. (1971) *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications Ltd. (橋本雅雄 (訳) (1979) 遊ぶことと現実 岩崎学術出版社)
- 山中康裕 (2003) 山中康裕著作集5 たましいの形 岩崎学術出版社
- 山中康裕 (2006) 心理臨床学のコア 京都大学学術出版会
- 矢野智司 (2006) 意味が躍動する生とは何か—遊ぶ子どもの人間学 世織書房
- 吉水はるな (2007) 砂のみの箱庭表現についての一考察 岡田康伸・皆藤章・田中康裕 (編) 箱庭療法の事例と展開 創元社 pp. 26-36.

Playing with Sandplay tools as toys

KUME Teiko

(Keywords : Sandplay, Play, Toys)

This article discusses on the Sandplay tools (sandbox, sand and miniatures) as toys and on the situation playing with them. In Sandplay, everyone, from children to adults, can play with the same tools. What kind of play would appear in Sandplay depends not on the toys themselves, but on how to use them. Sandplay contains at least four aspects in action, as follows, “feeling”, “making”, “playing” and “competing”. When people are playing in Sandplay, they freely come and go among these aspects. These aspects are connected at a fundamental level. The Sandplay tools are “toys” that enable us to play in such manners. It is also important not only clients but also therapists themselves can play in Sandplay.