

論文

フィギュア・シアターにおけるフィギュアの 意味づけの試み

禹 鍾 泰

フィギュア・シアターと物語の生成

フィギュア・シアター (Figure Theater) は、心理療法の一つの技法としての認知度はまだそれほど高くないといわざるを得ないが、その臨床的活用可能性についてはすでに報告されたところである¹⁾。劇場の舞台を模して造られた木製の箱と、抽象度の異なるキャラクターが三面に描かれた三角柱からなる道具を用意しなければならないので、思い立ってすぐ実施できるとは限らない。その準備過程は箱庭療法の道具の準備をイメージすればわかりやすいかもしれない。箱庭療法に箱があるのと同様に舞台があって、箱庭療法の箱の中にフィギュアが配置されるのと同様にキャラクターが描かれた三角柱を配置し、クライアントはその舞台とフィギュアを用いて自身のイメージーションを繰り広げていくわけである。この舞台上で繰り広げられるイメージーションこそがクライアントの自己治癒力を触発するという点においても、箱庭療法とフィギュア・シアターの二つの技法は共通するといえる。

箱庭療法を通して深い内面に触れる過程で、クライアントは箱庭の世界に自身の内面を投影し物語を産み出すことになる。河合が²⁾、内面の世界に現れるイメージが展開するときは物語性をもつと指摘したことは、まさに箱庭表現のように深い内的世界に触れるとイメージが活性

化され、その活性化されたイメージは物語の形をとることによって表現者に理解される、という一連の過程を示したものと理解できる。そういうイメージ誘発性と物語生成力はクライアントの創造的資質だけに頼るものではなく、適切で知覚可能な外的触媒があるからこそ可能となるといわねばならない。その‘適切な触媒’として箱庭が存在するといえる。

箱庭とイメージ、そして物語生成という一連の過程と関連して、もう一つ興味深い河合の言及がある。河合は³⁾箱庭に表現され展開される物語を‘ドラマ’と呼び、セラピストはそのドラマを傍らで見守る、としている。イメージが生まれ、物語が繰り広げられる過程をドラマと表現したのである。即ち、ドラマとはイメージの力動性を強調した表現である。クライアントによって表現される世界は、クライアント自身の内的体験であると同時に、物語の生成過程でもありドラマでもある、ということである。その過程を誘発する手段として箱庭があり、広くはフィギュア・シアターも同様な触媒であると位置づけたい。とりわけ、フィギュア・シアターはその名称が示す通り、ドラマ制作体験を主たる狙いとする技法である点において、イメージの活性化のためには箱庭療法同様大変有効な手段といえる。

クライアントに物語生成を促す方法を提示

する方法以外に、物語そのものを臨床場面に直接取り入れる試みも見受けられる。例えば、Kast⁴はクライアント自身を物語の登場人物に投影させる手法をセラピーに取り入れ、その成果は臨床的に大変豊富な示唆を与えている。その試みが見事な成果をあげているのは、人間の心の深層に眠る潜在的エネルギーを刺激し活性化させるためには、心的内容の適切な投影対象を見つけさせ、そこに活力と生命力を与えることが有効であることを理解したからである。息をひそめ眠るエネルギーは外在化される、すなわち外的事象に投影されることによって、理解されやすいものとなり得るのである。クライアントは、自身の置かれた八方ふさがりの状態を切り開く手がかりを見つけることに失敗している状態に陥っている。そこに適切な投影対象が与えられることによって、囚われていたエネルギーが動きだすのである。そこから物語は始まり、ドラマが繰り広げられる。言い換えると、囚われたエネルギーや可能性がイメージを形成し、イメージが再生に向けて動き出す状態が物語生成であり、ドラマが演じられる現象である、といえる。箱庭療法であれ、物語療法であれ、投影されたイメージ同士のドラマであると理解すれば、フィギュア・シアターもまた心のドラマを開演させる優れた触媒であるといえる。

投影対象としてのフィギュアの性質を構造化・標準化させる試み

以上の前提に基づき、フィギュア・シアターは臨床活動に取り入れられたわけであるものの、まだ蓄積された情報は十分ではなく、各フィギュアの性格づけ、または意味づけ作業も十分とはいえない。最初の開発の段階で用意された50体程度のフィギュアをもって当面は臨床実践が行われているも、どういうクライアント

によってどういったフィギュアが選択される傾向があるとか、どのフィギュアがどういったコンプレックスの投影対象になりやすいといった標準化に向けた作業も進んでいないのが現状である。いたずらに標準化を強調することがフィギュア・シアターの臨床的価値を保証するわけではないという思いもあって、臨床実践を通して得られた知見の積み重ねを待っているような現状である。しかし、心理療法の技法として活用していくなかで、そこに表現されたものをクライアントの言葉として捉え、クライアントが体験したであろうイメージを的確に理解するためには、それぞれのフィギュアのもつ性質を標準化させる試みを怠るわけにもいかないのではないかとの思いから、一つの調査を行うこととした。

まず、心理療法の場面のように遊びや物語を展開させるといった条件を限定せず、自由な条件ではどのような投影が起こるのかを幅広く調べることも第一歩としては適切ではないかと思われた。物語作成やドラマを演じさせることは心理療法的展開を調べることには有効かもしれないが、最初の調査として、フィギュアに対する投影現象を確認することと、各フィギュアがどういう投影の対象となる傾向があるかを調べることに限定して調査を行うこととした。結果的としては大変興味深い示唆を得ることができたので、以下に紹介したい。

まず調査対象は、調査の趣旨に賛同し協力に同意した韓国の専門機関に保護されている児童の中から調査への同意が得られた10代前半の男女3名ずつの児童6名とした。彼らは、専門機関に保護される理由となったつらい体験を背負っているものの、調査時点では安全な環境での保護のもとに安定した生活を送っている状態

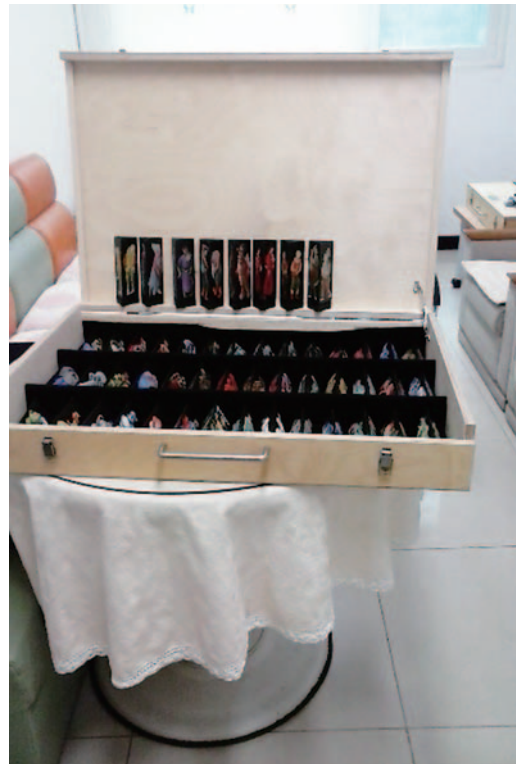
であった。しかし、心理発達の大事な時期に実の家族から引き離されなければならないほどの体験をしたことが、彼らにとって大きな心的外傷となっているであろうことは容易に推測できたので、調査に際してもできるだけ負荷がかからない簡単な質問に止め、言語化も無理のない範囲に止めることとした。調査の手続きは、最初に緊張を和らげるための簡単な会話のあと、「好きなフィギュア」、「自分だと思ふフィギュア」、「嫌いなフィギュア」という質問で一体ずつのフィギュアを選んでもらう課題を与え、最後に簡単な感想と振り返りを求める形で行われた。協力児童の様子を窺いながらもう少し作業

が可能と思われる児童に対しては、3つの選択のほかに「父親フィギュア」と「母親フィギュア」を選んでもらうなどの課題も行った。

次に調査に用いたフィギュア・シアターセットは、協力機関に設置されているものを使用したが、調査協力児童はまだフィギュア・シアターに接した経験のない児童に限定した。調査を行った場面とフィギュア・シアターの設置状態は<写真1>、調査に使用したフィギュアセットは<写真2>の通りである。



<写真1>



<写真2>

調査は2017年前半に行われた。協力者情報については、調査協力機関が児童心理治療と保護の専門機関であることと、協力児童はその施設に保護されている児童であることだけに留めておきたい。

以下において調査の実施順に各協力児童から得られた反応を紹介する。反応の紹介とともに、各協力児童の調査場面での様子とともに、選んでもらったフィギュアとその感想を中心にまとめることとする。協力児童の個人情報、プライバシー保護のために調査の妥当性が損なわれない範囲で変えられていることを付記しておく。

協力児童1（10才、女）

<施設に保護されるまでの経緯>

両親の離婚により養育者がいない状態で、養育放棄に等しい劣悪な環境で養育され、同時に身体的虐待も疑われ、施設に保護されるに至った。施設では落ち着きを取り戻し、明るい様子も見受けられるようになったとのことだったが、調査場面での様子も最初は緊張が高く、徐々に笑顔も見られるようになった。調査自体には協力的であったものの、散漫な様子で課題への集中はやや困難であった。フィギュア選択後の振り返りにおける言語化はほぼ失敗した。

<選択されたフィギュア>

<写真3>の3体のフィギュアが選ばれたが、左から順に好きなフィギュア、自分だと思ふフィギュア、嫌いなフィギュアである。各フィギュアの特徴は以下の通りである。



<写真3>

「好きなフィギュア」(左)：可愛い姿の幼い女の子

「自分だと思ふフィギュア」(中)：非常に明るい表情で、まるで踊っているかのようで、王女様のような装束を身にまとった成人女性

「嫌いなフィギュア」(右)：顔の表情がはっきりしない成人女性。このフィギュアの特徴は顔の表情がはっきりしないため、性格づけの可能性が幅広いところにあるといえる。

この協力児童の場合は、ほぼ振り返りができなかった。というのも、振り返りを拒否したわけではなく、自らの選択を言語化できるほどの意識化は困難な状態であると判断されるほど精神的な脆弱さがうかがわれたためである。

協力児童2 (11才、男)

<施設に保護されるまでの経緯>

両親の離婚後、ほぼ養育放棄に近い状態で、協力児童をしっかりと養育できる人がみつからず、役所の判断により保護機関に入所することとなった。

施設に入所してからの適応状態は必ずしも良好なものではなく、仲間への不満を口にすることが多い。なお、親のことを話題にすることはあまりない。

<選択されたフィギュア>

この協力児童の場合は、最初の好きなフィギュア、自分だと思ふフィギュア、嫌いなフィギュアを選んでもらった後、もう少し精神的作業が可能と思われたので、父親と母親のフィギュアも選んでもらった。そこで選ばれた5体のフィギュアは<写真4>の通りである。各フィギュアの特徴は以下の通りである。



<写真4>

「好きなフィギュア」(左)：赤い色が特徴的で、ロボットのようにでもあり動物のようにでもある。表情は威嚇的ではなくややコミックな、親しみがもてるキャラクターで、キョロっとした目が印象的である。振り返りでは「なんとなく」とのみ説明があった。

「自分だと思ふフィギュア」(中)：茶色からなんとなく動物を連想させるが、姿はロボットとも受けとれるもので、特定は難しい曖昧なキャラクターである。尖った鼻と、うつむき加減な様子が印象的である。振り返りでは「誰かを包んであげている感じ」との説明があった。

「嫌いなフィギュア」(右)：成人女性のようにはあるが、凹凸のない顔のみのキャラクターで、表情がないのが特徴的である。

「母親フィギュア」(後左)：子どもを膝の上に抱きかかえた成人女性で、いかにも温かみのある光景である。母とのつながりをもたない協力児童の母との関係を思い出させる。

「父親フィギュア」(後右)：子どもを膝の上に乗せてあやしているかのような成人男性。

こちらも温かみのある親子関係を連想させる。振り返りでは「好きなフィギュアで、父親がしっかりと稼いで家族を養っているような雰囲気が好き」と説明する。

協力児童3 (12才、男)

<施設に保護されるまでの経緯>

両親の離婚後、父親と再婚相手に引き取られるも、家庭の経済状況と身体的、情緒的虐待などから、父親の依頼により入所に至る。

<選択されたフィギュア>

協力児童3によって選ばれたフィギュアは<写真5>の通りである。写真5の場合は、協力児童1と2とは異なり好きなフィギュアと自分だと思ふフィギュアの位置が変わっていることに注意されたい。この協力児童の場合も協力

児童2同様、好きなフィギュア、自分だと思いうフィギュア、嫌いなフィギュアを選んでもらった後、様子をみながら引き続き父親フィギュアと母親フィギュアを選んでもらった。



<写真5>

「自分だと思いうフィギュア」(左)：猫のようにも見えるがロボットのようにも見えるキャラクターで、親子のフィギュアである。親が子どもを大事そうに抱き上げているのが印象的である。振り返り時の説明が印象的で、親子のようにみえる二人の関係は実のところは昔と今の協力児童自身であるという。今までは他人に頼って生きてきたが、今は成長して一人で立てる自分である、とのことであった。

「好きなフィギュア」(中)：鋭く尖ったくちばしのようなものが特徴的で、首周りには羽のようでもあり、襟巻きの毛皮のようでもある物体

で覆われている。一見した印象は親しみを感じさせるとは言い難いキャラクターのように見受けられる。振り返りでは、綺麗な色だから選んだという説明があった。

「嫌いなフィギュア」(右)：いかにも怒っているかのように目を見張った表情が印象的なキャラクターであり、嫌いなフィギュアとして選んだことが分からなくもない、という感じを受けた。振り返りでは、怒っている人で、他人をいじめ威嚇しそうだから選んだのだと説明する。「母親フィギュア」(後左)：曲がった首筋からして身体的に衰えているかのような印象を受け、もし母親であれば元気なイメージではないような気がする。

「父親フィギュア」(後右)：母親フィギュア同様、こちらのキャラクターもみなぎるエネルギーを感じさせるものとは言い難い。人生の苦難を味わってきたかのような印象すら受けるといえば連想しすぎだろうか、といたくなるようなキャラクターである。

この協力児童の場合は、フィギュアの選択後、自ら進んで選んだフィギュア同士で家族のやり取りを繰り返したことが極めて嬉しい発見であった。今回の調査は投影現象の確認と、フィギュアの性格づけに対する経験の蓄積にあるため、本稿ではこの点についてこれ以上検討を行うことは避けるが、ドラマの繰り返される舞台であるフィギュア・シアター本来の意義を確認させられた場面でもあった。

協力児童4 (11才、男)

<施設に保護されるまでの経緯>

両親の離婚後、父親の暴力的言動により児童の生活も荒れるようになり、警察に保護され、協力機関につながることとなった。学校でも正直さと、良好な友人関係が評価されるほど肯定

的評価が印象的である。

＜選択されたフィギュア＞

＜写真6＞のように、好きなフィギュア、自分だと思ふフィギュア、嫌いなフィギュアの順に選んだ後、父親フィギュアを選ぶも、母親フィギュアについては「ない」といって選ぶことができない。

「好きなフィギュア」(左)：白いドレス姿の成人女性。顔に目と鼻は描かれているが、全体的に表情がないかのような、なんとなく不気味な印象を受ける。振り返りでは、白いから、実際の人間の姿に近いから、白だけでも他と違うから、と説明する。

「自分だと思ふフィギュア」(中)：服装と王冠からして女王様であることが分かる。ほぼ無表情に近い印象を受けるのが特徴的である。振り返りでは、王冠をかぶっていて注目を浴びていそうで、自分も注目されたいからと説明する。他人に従うより従われる方が好きだから選んだ、とも説明する。男の子でありながら女性を選んだことが印象的で、異性に自我イメージを投影した唯一の反応であることが印象的であった。

「嫌いなフィギュア」(右)：顔に目、鼻、口が描写されず、表情をもたないキャラクターで、丸みを帯びた体格がどことなく女性であるかのような感じを受ける。振り返りでは、表情がないから嫌いであると説明する。

「父親フィギュア」(後右)：長い尻尾をもった動物のようなキャラクターである。どことなく威張っているかのような姿勢も印象的である。振り返りでは、怖い感じだから、お父さんも自分に怖かったから、でも今は大分優しくなったし、この人形もそういう三つの顔をもっているから、と説明する。

この協力児童のもっとも際立つ特徴は、好き

なフィギュア、嫌いなフィギュア、自分と思えるフィギュアのすべてを女性キャラクターで選んだことである。半面、母親フィギュアはみつけられなかったことも大きな特徴で、失った、或いは体験できなかった母性を強く意識させる一面であった。



＜写真6＞

協力児童5 (11才、女)

＜施設に保護されるまでの経緯＞

両親の離婚後、母親の再婚相手による虐待が知人の知るところとなり、施設保護に至る。継父への強い怒りをもっている。

＜選択されたフィギュア＞

＜写真7＞のように三体のフィギュアを選ぶ。じっくり心理的作業ができる状態ではないように判断されたので、それ以上の選択は控える。課題に対しては、おざりな反応が印象的

である。要求された課題に真摯に取り組むも、高いモチベーションは感じられない。



<写真7>

「好きなフィギュア」(左)：健康そうな若い成人女性。服装などからして、特別な地位を感じさせるなど理想化されているような感じではなく、どこにでもあるような普通の、しかし活気にあふれているような印象の女性である。振り返りでは、大人の女性で、自分かな？でもわからない、という反応を示す。

「自分だと思ふフィギュア」(中)：小さい少女のフィギュアを選ぶ。協力児童1が好きなフィギュアとして選んだフィギュアと同じフィギュアである。振り返りでは、よく笑うから選んだ、昔の自分かな、という反応を示す。

「嫌いなフィギュア」(右)：円筒のような体特徴的で、顔つきからして成人男性とわかる

キャラクターである。コミックな表情にも思え、険しい表情とは言い難い。振り返りでは、頭も体もなく全部くっついていて、多分男の人である、と説明する。成人男性に対する未分化な感情を思わせる。

この協力児童の場合は、心理的エネルギーが要求される作業は難しいような印象を受けたので、振り返り時の言語化においてもイメージを深めるとか連想を広げるようなアプローチはせず、最小限の説明を要求するに止めた。

協力児童6 (10才、女)

<施設に保護されるまでの経緯>

両親の離婚後、母親の暴力と理不尽な言動のために通報があり、専門機関に保護される。

<選択されたフィギュア>

好きなフィギュア、自分だと思ふフィギュア、嫌いなフィギュアの順に選択した後、父親フィギュアと母親フィギュアの計5体のフィギュアを選ぶ。調査に拒否的ではないが、心理的負荷のかかる作業に苦手な印象を受ける。



<写真8>

「好きなフィギュア」(左)：鋭いくちばしと視線が印象的なキャラクターである。他の協力児童によって嫌いなフィギュアとして選択されたこともあるほど、親近感を感じさせる客観的指標を認めることは難しいように思われる。振り返りにおいても、彫刻のような感じがして、冷静そうである、との説明があった。

「自分だと思ふフィギュア、」(中)：協力児童1と5のすべての女子協力児童によって「好き」、または「自分」として選ばれたキャラクターである。その点、大変興味深いフィギュアである。幼い感じがする少女キャラクターである。今回の協力児童の年齢的な層を考えると、当たり前のようにも思われるが、今後のフィギュア・シアターの心理療法としての展開において示唆するところの大きいキャラクターではないかと思う。振り返りでは、女の子で、今の自分である、

との説明があった。

「嫌いなフィギュア」(右)：鮮明な赤色が特徴的なキャラクターで、女性というよりは男性を思わせる雰囲気をもっている。表情や醸し出す印象は必ずしもネガティブなものとはいえないのではないかと、という印象がある。振り返りでは、怒っているから嫌い、との説明がなされた。「母親フィギュア」(後左)：白いドレスの成人女性が選ばれた。このキャラクターも女子によって選ばれる頻度が高いことがわかる。今回は、フィギュアの三面のなかで動きのある面ではなく、正面を向いてまっすぐ立っている面を選んだことが特記すべき点として指摘することができる。振り返りの際の説明はなかったので、協力児童としても言語化しにくい複雑な母親コンプレックスを抱えているようにも感じられた。

「父親フィギュア」(後右)：年配の男性を思わせるひげを生やし、全体的にコミックな表情が特徴的なキャラクターである。振り返りの際も、面白い顔だから、お父さんは面白い人、という説明があった。

この協力児童も非常に積極的に興味を示したわけではないが、結果的には一つ一つのフィギュアに真剣に向き合ったことを感じさせる言語化が印象的であった。この協力児童が今回の調査の最後の協力児童となったが、女子の場合に共通して選択されるフィギュアの存在が比較的に明らかになったように感じられたことは大きな収穫である。

投影的側面とフィギュアの意味、そして性格づけの明確化に向けて

本稿の目的であるフィギュア・シアターのフィギュアの意味の蓄積に向けての試みは、上

記の調査結果報告の通りである。概ね予想通りの発見といえるものであったが、予想の域を超えた新鮮な発見もあり、フィギュア・シアターの臨床的意義に着目しその本格的活用に向けて努めてきた立場としても意義深い成果が得られたと思う。

箱庭療法同様フィギュア・シアター療法も、制作者や実施者の内的エネルギーが適切な外的刺激と出会い外在化、すなわち投影、することから始まる一連の物語の生成プロセスを通して、制作者・実施者の内的世界が疎通性を帯びるようになり、意識化が進むことが期待できるし、現在まで確認されている意義である。この一連の物語生成プロセスが、内的世界がドラマとして演じられるプロセスであるといえる。今回の6名の協力児童には、フィギュア・シアターを演じるような課題が与えられたわけでもなく、フィギュアを選ぶ単純な課題が要求されただけである。にもかかわらず、その選ぶ過程がすでに彼らの自我コンプレックスを含む様々な内的イメージの世界に力動をもたらし、物語が生まれ、ドラマが演じられる前段階にまで展開することが確認できたことは大変な収穫であったといえる。彼らは、単に好きなフィギュアとか嫌いなフィギュアを選んだのではなく、そのフィギュアの中に自分の過去の姿を見つけたり、怖い対象に過ぎない父親の姿をみつけたりしたのである。同時に、明確な言語化や振り返りはなくても、明らかに優しく自分を抱き上げてくれる母親や父親の姿を見出したことも同じ脈絡で理解することができる。内的対象がイメージとしてすでに動き出しているので、次の段階においてドラマはさらに展開し、制作者・協力者が恐ろしい現実または意識の世界を超越する際に後押ししてくれる象徴的イメージが活性化されることが可能となる。今回の調査を通

して、フィギュア・シアターにそういうプロセスの触媒的働きがあることが確認されたといっても過言ではない。

一方で、本稿の最大の狙いであるフィギュアの意味づけの面でも多くの示唆を得ることができ、心理療法としてのフィギュア・シアターの今後のさらなる定着に向けての方向性が見いだされたと思う。50体ものフィギュアの中から自由に選ぶという条件であるにもかかわらず、特定のフィギュアが選ばれる傾向が非常に高く、こういった調査の積み重ねによる各フィギュアの意味づけ作業が極めて意味深いものとなるとの確信をもつことができた。協力児童が年齢的にも近く、背負う外傷体験も類似のものであることもこういう反応傾向の要因であることは否定できないが、特定のフィギュアがもつ象徴的含蓄が存在することは十分証明されたのではないかと思う。

今回の調査を通して確認できたいくつかの特徴を概観してみる。男女による傾向の違いが非常に明確なので、男女別に大まかな特徴や傾向を取り上げてみたい。まず男子（協力児童2と3）の場合は、好きなフィギュア、嫌いなフィギュア、自分だと思ふフィギュアとして抽象度が高いフィギュアを選択する傾向があるように見受けられた。反面、両親のフィギュアははっきりと人間の姿をしたものが選ばれる傾向があることも見受けられた。男子協力児童で意外な反応をみせたのは協力児童4である。彼は、前列に配置された好きなフィギュア、自分だと思ふフィギュア、嫌いなフィギュアのいずれも人間の姿をした女性フィギュアを選んだのに対し、父親フィギュアとしては動物とも受け取れる曖昧な姿をしたフィギュアを選んでいる。なお、彼が自我像と親近感と嫌悪感を抱くフィ

ギュアとして、いずれも女性を選んでいることも非常に興味深い。異性に自我像を投影したところを考慮すると、協力児童4の男子はかなり特異なケースとして理解しなければならないかもしれない。今回の調査結果を事例検討のような形で分析することは本稿の本来の目的とするところではないので、これ以上の個別検討は避けたいが、自我像をどこに投影するかの問題がセラピーとしてのフィギュア・シアターの中心テーマの一つであることは間違いない。

すると、男子の場合に比較的に選ばれる傾向の高いフィギュアは見当たらないといえる、といったことが特徴ではないかと思う。これは女子との比較的な観点から検討するとより明確なものとなる。自我像を含め同一のフィギュアが投影対象となることは、少なくとも今回の調査では認められなかった。このことをもって男子の場合は個々人がユニークな投影をすると断定してはならない。なぜなら、彼らの投影対象はいずれも抽象度が高い、或いは明確に人間の姿をしたキャラクターは避けられる、といった共通の傾向も同時に認められるからである。一般的に抽象度が高い対象に投影が起こるということは、心理的にはより大きな可能性を示すものとして理解される場合もあるだろうし、より深い層の心的内容が動き出していることを意味する場合もあると思う。今回もそういう傾向が示されたに過ぎないかもしれない。しかし、今回の協力児童の反応傾向からは、むしろ未分化な心理状態が反映された結果として理解することが妥当である可能性も否定できない。彼らが落ちていて心的成熟・発達を成し遂げる機会を剥奪された個人史の持ち主であることを勘案すると、むしろ後者の可能性に注目したくなる。協力児童4の男子が自らの自我イメージを女性に投影していることも同じ脈絡で捉えることも可

能ではある。男性としての自我を獲得する十分なエネルギーが保証されなかった状態で起こり得る退行と、それに伴い自らの性別イメージすら未分化な状態のままである可能性も考え得る。

もう一つ注意深く検討される必要がある可能性としては、彼らが共通して経験した虐待であろう。耐えがたい天災ともいえる両親による虐待体験も、今回の調査にみられた投影傾向の一因になっている可能性は十分考えられる。おそらく自らの存在が根底から脅かされる体験であったに違いない。その結果としてもたらされた混沌の状態は彼らの世界をみる目に少なからぬ影響を及ぼし、今回の調査でみられたような同一視できる具体的対象の不在につながった可能性も否定できない。彼らにとって、親密な対象をみつけることは思いのほか厳しい作業で、どうしても抽象的なレベルに留めるほかなかったかもしれない。

いずれにしても、児童期・思春期男子のより自由な投影を可能にするという意味においても、フィギュア・シアターのもつ抽象的キャラクターの存在は重要な要素であり、今後の展開においては抽象的キャラクターに対する理解が深められる必要があることも指摘しておきたい。

一方、女子の場合は男子に比べ親密対象、嫌悪対象、自我像いずれの投影においても事実的イメージを選ぶ傾向があることが明らかとなった。女子である協力児童1、5、6が選択した両親フィギュア以外の選択されたキャラクターはほぼ人間の姿をしたフィギュアが占めている。このことは、抽象的フィギュアを好む男子協力児童との比較において非常に対照的な現象であ

る。協力児童たちの年齢を考えると、曖昧さを回避し具体的キャラクターを選択する女子の方が理解しやすいといえるかもしれない。意識や自我のレベルで理解しやすく、受け入れやすい点において、自らと同じ姿をした人間として認知できるか否かは大きな要素となることは容易に理解できる。10才前後の児童にとって、人間とも動物ともロボットともわからない未知なる対象を選択することは勇気のいることかもしれない。

女子協力児童にみられたもう一つの顕著な特徴は、フィギュアの性格に関わりなく、同じキャラクターが選ばれる、ということである。言い換えると、親密な対象としても選ばれやすいし、自我像でも選ばれやすいフィギュアが存在するということである。この傾向も、男子協力児童にはみられなかった女子協力児童のみに認められたものである。中でも3人の協力児童すべてが選んだ「幼い女の子」フィギュアは、その出現率だけでいうと最も高い出現率といえる。ただ、この女の子フィギュアは自我像として選ばれる傾向が高いことは確かであるが、協力児童たちの現実自我に最も近いキャラクターであることから選ばれやすいという指摘は当然あり得るだろう。出現率が高い、ましてや自我像としての選択率が最も高いという現象だけをもって、このフィギュアの投影現象における象徴的意味を深掘しすぎることは避けた方が賢明かも知れない。

フィギュアの出現率を基準にして検討する場合、「白いドレスの成人女性」を見落としてはならない。男子協力児童も入れてカウントすると、このフィギュアの出現率も「幼い女の子」フィギュア同様3回で、全協力児童の半分が選んだことになる。協力児童1の場合は嫌いな

フィギュアとして選ばれたかと思えば、協力児童6においては母親フィギュアとして選ばれ、男子である協力児童4においても母親フィギュアとして選ばれている。母親として選ばれやすいことがわかったが、どうやら母親にも様々な向けられる思いが異なることは思い起こす必要がある。同じフィギュアに異なるイメージが投影される現象に対するもう一つの可能性は、フィギュアが三つの異なる姿で描かれていることに求められるかもしれない。というのも、すでに指摘した通り、各フィギュアは三つの面をもつ三角柱の形をしていて、それぞれは少しずつ異なる姿や表情をしているからである。すなわち、同じフィギュアでもどの面をみるかによって投影するイメージは決定的に異なることが十分あり得ることだし、それが考案者の狙いでもある¹⁾。「幼い女の子」とともに「白いドレスの成人女性」はフィギュア・シアターを心理療法として導入する際、肝心のポイントとなる可能性は高く、ここで指摘しておきたい。

以上においてフィギュア・シアターのフィギュアの意味づけ、または性格づけの第一歩となる作業を通して、それなりの発見を得ることができた。こういった作業の積み重ねこそがフィギュア・シアターをしっかりとした心理療法として進化・発展させていくことを可能とする。少なくとも今回の調査と検討を通して認められたいくつかの発見は、優れた心理療法の一手段としての潜在力を再確認させるものであったといえる。

今回の協力児童のように世の中に対して、両親に対して極めてネガティブなコンプレックスが布置されていると容易に推察できる場合でも、フィギュア・シアターは乱暴にその布置にメスを入れることなく、投影作業、或いは物語

生成作業、或いはドラマ制作作業の主体が自らの心理状態や成熟度に合わせて作業に取り組むことを可能とすると確認できたといえる。

註

- 1) 心理療法としての Figure Theater、禹鍾泰、臨床心理研究第 17 号、京都文教大学心理臨床センター、2015
- 2) 箱庭療法の本質と周辺、岡田康伸編、現代のエスプリ別冊、p19、至文堂、2002
- 3) トボスの知、河合隼雄・中村雄二郎著、TBS プリタニカ、p24、1984
- 4) FOLKTALES AS THERAPY, Kast Verena, Translate by Douglas Witcher, Fromm International, 1995

Abstract

An Attempt to Clarify the Meaning of Figures in Figure Theater Therapy

Woo Jongtae

The result of a research to clarify the meaning of figures in figure theater therapy has been reported. 6 voluntary children, 3 male and 3 female, were asked to choose favorable and dislike figures, and father and mother figures. Some tendencies of choosing behavior have been reported such as tendency to choose a female figure as favorable and mother character, and a girl figure as ego figure for female participants. The necessity of further research has been discussed.

Key words : Figure Theater, Figures