

箱庭の“表現”に反映される創造的態度の評定－Ⅱ－

－ ロールシャッハ・テストスコアを用いた評定図式の検証 －

鈴木 史子

I. 問題

芸術（表現）療法の治療的意義は、表現することそれ自体と表現されたものを通じた制作者と治療者の交流にある（飯森, 2000）。この「交流」には、治療的要因に関わる要素が様々な次元で存在すると思われる。その一つとして、治療者が、作品を介して制作者の創造性を感じ取るという動きは重要である。ただし、ここでいう創造性とは、芸術や発明などに関連する特別な能力を意味するものではなく、人格またはそれを含んだ広義の態度として捉えられるものである。本研究では、このような創造的態度が何らかの形で表現に反映されると考えている。

創造的な態度に関する研究では、繁樹（1993）が創造的態度の因子分析により6因子「柔軟性・分析性・進取性・持続性・想像性・協調性」を抽出した。渡辺ら（1997）は、繁樹（1993）の尺度をもとに、「創造的態度質問紙」を作成し、創造的態度と創造的行動には正の相関があるという結果を得た。また、大川ら（1990）は、創造的パーソナリティ尺度を作成し、「受容性、積極性、アイデア、開放性、私の強さ」の5因子を抽出した。中でも「開放性」因子が大きな影響力をもつことが示唆された。ここでの開放性とは、「奔放な」「楽観的」などの開放的な性格因子のことを指す。一方、Rogers, C. (1954) は、開放性とは、曖昧で複雑で新奇な刺激や事態に対する耐性や寛容さを意味し、概念、信

念、知覚、仮説形成に硬さのない態度であるとし、「経験に対して開かれていること」（Rogers, C., 1959）を重視した。西川（1992）は、開放性を創造性の重要な要因と捉えて多様な検討を行い、パーソナリティの開放性－閉鎖性の測定尺度を作成した。

筆者は、上記のような制作者の創造的態度が、表現行為を通して作品に反映されると考え、箱庭作品の表現について研究を行った。その結果、制作者の創造的態度特性と作品の創造性評定の間に関連が見られ、箱庭を見る者が、作品から制作者の創造的態度を感じ取ることが示された。更に、複数の評定者の創造性評定の視点を分析した結果、評定者は、イメージの自由な展開や、物語への発展が見られる作品、あるいはアイテムを多数使用し、動きのある力強い作品を高く評価しており（鈴木, 2007a）、作品の語り（言語的説明）と視覚的印象に関する視点の存在が示唆された。次に、評定者を増やし、この2視点の存在を確認した上で、2視点は、語り・視覚的印象に対する評価が、低いものから高いものへと変化していく一つの軸として評定者の中に位置づけられていると想定し、この軸としての構造を検討した。2視点を“語りの段階”、“構成の段階”と命名し、6段階から成る評定段階の図式を作成した（鈴木, 2008b, 2009）。2つの図式にのっとり箱庭作品を評定したところ、語りの段階は制作者の開放性（西川, 1992）と、構成の段階は創造的態度（渡辺ら、

1997)と関連が見られた。語りの段階はイメージに開かれていく柔軟さを捉え、構成の段階は作品を作り上げる構築力を捉えていることが示唆された。創造には、原始的な一次過程思考による、既存の枠組みに捕らわれない柔軟さに加え、その原始的な素材を加工・修正する二次過程の思考の働きが必要であるとの見方があることから (Kris, E., 1952) (Arieti, S., 1976)、本研究において、語りの段階は、制作者の態度における“柔軟さ”の側面(一次過程的側面)を、構成の段階は、“構築力”の側面(二次過程的側面)を捉えていると推測している。これらの図式は、概ね評定者に理解され、利用可能であることが示されたが(鈴木, 2008b)、他の心理テストの結果との関連をみて、その妥当性を検討する必要がある。

箱庭と同じ投影法であるロールシャッハ・テストにおける創造性の研究は、適応的退行の仮説や M 反応解釈仮説を軸にして検討されてきた。Rorschach, H. (1921) は、M 反応(人間運動反応)が内的創造の能力であると考えている。Schachtel, E.G. (1966) は、M 反応に2つの意味を付与した。M 反応が、自分自身、他人、自分の周囲の世界に対するその人の「基本的な態度」を表すということ。もう一つは「創造的体験能力」の一要素を表すということである。Rorschach, H. が定義する M 反応とは、被験者が運動や姿勢の実際の感じや内的体験を持つことが必須条件である。想像の中で自分をその運動の内部に置き、内から感じることによって、生命が付与されるような M 反応こそが、Rorschach, H. が内的創造性の能力と呼び、Schachtel, E.G. が、創造的体験能力の一要素と考えるものを表現している (Schachtel, E.G., 1966)。自分自身の内なる運動が、対象に吹き込まれているがゆえに、M 反応によって、その人の重要な、個性的態度について知る

ことができるのであり、創造的体験となり得るのである。従って、創造的な体験は、自分の周りの世界に対する開かれた心や感受性を前提とし、同時に、認知したものに、「自分自身の生命や態度、自分の生活観を反映させるための能力」をも必要とする (Schachtel, E.G., 1966)。この能力が、体験における創造的な要素であり、自分の内にあるもの(感情や態度、生活体験など)が素直に体験の中に投射されることで、本当の自分自身を表現できるような在り様であると思われる。両者が M 反応に見ているものは、体験行為における創造的要因であり、筆者の考える表現における創造的態度も、これと軌を一にするものである。

また、ロールシャッハ・テストは、M 反応に限らず、他の解釈仮説からも多くの情報を得ることができる。Rorschach, H. (1921) は、知能との関連で「聡明な人」の反応の特徴を挙げている。「良い見方をされた形のパーセントが高い(形態質が良い)」「全体反応が多い」「動物パーセントが低い」「独創反応のパーセントは、高すぎも低すぎもしない」「知覚過程への運動感覚の流入の数が多い(M 反応が多い)」など。解釈仮説に基づき、これらの特徴を総合すると、生き生きとした情動をもち、注意力と集中力を持続する力があり、連想が豊かでそれらの連想を結びつけることができるような人物像である。連想過程では、適度に紋切り型にもなり、また自由にそこから離れる柔軟さをもつ。しかし、その連想は他者に理解されない程、独創的すぎるものではなく、ある程度の公共性を保っており、その量は適度である。以上のような、連想の豊かさ、柔軟さという側面は、筆者の作成した評定図式による評定が高い人の人物像と、一致する点があるように思われる。

また、Rorschach, H. (1921) は、M 反応を多く示す人として「空想人」という言葉を用い

ている。空想人とは、「創造的な空想力をもった人」であり、「程度の差はあれ、頻繁に、長時間、自ら望んで（いくらその度合いが少なくても、まったく望まないということは決してない）、生産的に受容的にか、ある種の快感情をもって内向領域に赴き、その間多かれ少なかれ、積極的に現実順応の考えを一時的に排除する人」である。このような状態は、語りの段階で高い段階に評定される、箱庭制作に没入した状態像と類似している。

Rorschach, H. (1921) が、体験型を重視し「いかに体験するか」を捉えようとするロールシャッハ・テストは、M 反応のみならず全ての反応から、被験者の態度を読み取ることができると考えられる。ロールシャッハ・テストの反応と、箱庭の評定結果を比較することは、創造的態度を評定するための評定図式の妥当性を検討する上で有益であると思われる。評定が高い人の特徴と「聡明な人」「空想人」の特徴はある程度一致する傾向にあることが推測されることから、評定の高・低により、制作者のロールシャッハ反応が、上記の項目において違いが生じるか注目に値する。しかし、まずは評定の高・低群がロールシャッハ・テストでどのような反応の特徴を示すのかを広い視野で抽出することが必要であり、その上で、上記の特徴を参考に図式の妥当性を検討する必要がある。

Ⅱ. 目的

箱庭作品に表れる創造的態度を評定するため作成した評定図式（鈴木, 2008b）が、箱庭制作者の創造的態度を評定する軸として妥当なものであるのか、ロールシャッハ・テスト（以下 Ror・テストと略す）の結果と照らして検討する。

Ⅲ. 方法

1. 調査の概要

調査①で箱庭制作を個別に実施した（立ち会いは全て筆者）。制作後、創造的態度に関連すると思われる創造的思考を測る S-A 創造性検査 A 版を実施し、創造的態度特性に関連する開放性質問紙、創造的態度質問紙を実施した。Ror・テストは後日実施し（検査者は全て筆者）、片口法でスコアリングを行った。調査②では、5 名の評定者が先の調査にて得られた作品を評定した。評定結果と創造性検査、質問紙、Ror・テストスコアを総合して、その関連を分析した。

2. 箱庭作品の収集

(1) 被験者

箱庭制作が初めての大学生 32 名（男子 7 名 女子 25 名、18～22 歳、平均 19.28 歳）。

(2) 調査の手順

調査室 1（調査者は筆者）にて、箱庭制作を実施。指示は「ここにあるものを自由に使って、この箱の中に何か作って下さい」。箱庭のアイテムは、面接室にある通常のミニチュアを使用した。完成後、2 人で箱庭を眺め、口頭での説明を求めた（了承を得て録音した）。別室に移動し、これ以降は別の調査者が対応する。S-A 創造性検査を実施。その後 2 つの質問紙と箱庭作品に関する質問票に記入し、終了となる。

今回の調査では、これまでの研究（鈴木, 2007a, 2008b, 2009）での箱庭作品の収集手順に対し、以下 2 点の変更点がある。

a. 「箱庭アイテムは自然の素材に限定せず、通常のミニチュアを使用する」

評定図式は、アイテムに玩具等を使用せず、石・木の枝・貝殻など、自然の素材に限定した箱庭作品の評定に基づき作成された（鈴木,

2009)。比較的抽象的な素材を使用することで、アイテムへの意味付けの自由度が高まり、本研究で考える創造的態度が現れやすくなると考えたからである。今回は通常の箱庭制作場面を想定したアイテム環境で制作し、通常の箱庭作品に対しても図式が使用可能であるか確認する。

b. 「制作後、制作者による作品説明の語りを録音する」

先の調査でも作品説明の時間は設けていたが、録音はしていなかった。作品を見ながらの調査者とのやり取りも重要であることから、今回は録音データを逐語化して参考データとして使用することにした。

(3) 創造性検査

S-A 創造性検査 A 版（東京心理総合研究所）（以下 SA とする）：拡散的思考を中心とした創造性を測る。Guilford が発表したものを日本語版で恩田が標準化した。作業内容は、本来の使いみちとは異なる新聞の使い方を考え、制限時間内に出来る限り多く記述するなど。思考の4つの次元「流暢性」「柔軟性」「独創性」「具体性」について測定する。4つの思考特性（思考の速さ、広さ、独自さ、深さ）および3つの活動領域（応用力、生産力、空想力）の得点を求め、総合点を算出する。

(4) 創造性特性に関する質問紙

創造的態度特性を測る創造的態度質問紙（渡辺ら, 1997）と、開放性を測る経験質問紙（西川, 1992）を使用した。これらは、1次元の尺度と考えるとその総得点を使用した。一つの質問紙に対して、項目順を変えた2種類を作成し、項目の並び順による影響が出ないように考慮した。

①経験質問紙「Experience Inventory」（西川, 1992）（以下 EI とする）：開放性と閉鎖性という概念を両極に据えたパーソナリティ次元を仮定した3段階評定、30項目の尺度。開放的とは、曖昧さや新奇性等の特徴を持つ事象に対し耐性

や寛容さがあり、概念、仮説形成に柔軟な態度のことである。開放性の極の特徴は、受容、接近、柔軟性であり、閉鎖性の特徴は、拒否、逃避、硬さとなる。高得点が開放的、低得点が閉鎖的であることを意味する。質問項目は鈴木(2007a)を参照。

②創造的態度質問紙（渡辺ら, 1997）（以下 CA とする）：5段階評定 29 項目からなる。繁樹（1993）の創造的態度の質問紙が改訂され、創造の所産や問題解決などの領域に偏りがちであった質問項目に加え、日常生活をより豊かに作り上げるような態度を測る項目が追加された。この尺度の得点が高い人は、創造的態度を実際に行動に移す傾向がある（渡辺ら, 1997）。29 項目のうち各因子への因子負荷量が 0.4 以下の項目を除き 19 項目のみを採用した。高得点は創造的態度が高いことを意味する。質問項目は鈴木（2007a）を参照。

(5) 質問票

箱庭作品についての説明、作品タイトル、感想を記述する。

3. 箱庭作品の評定

(1) 評定者

臨床心理学を専攻する大学院生 4 名と教員 1 名（男子 3 名、女子 2 名：24 歳～48 歳 平均 33.2 歳）が、鈴木（2008b）の評定図式を用いて、先の調査で得た 32 作品を評定した。（注：（鈴木, 2009）より新しい。2009 にて作成した図式を 2008b にて改訂しているので、こちらが最新の図式である）

(2) 調査の手順

①評定作業の概要を説明

評定者に、評定作業の流れについて以下の内容を説明した。

“構成の段階”と、“語りの段階”という評

定図式を用いて評定を実施する。評定の対象となるのは、32作品の画像データと、作者が記述した作品についての説明文である。2種類のデータは、小さなカード状にして配布する。画像カードを構成の段階に沿って評定し、記述文のカードを語りの段階に沿って評定する。二つの評定軸は6段階に分かれ、1～6の段階は、連続的なものとして設定されている。評定者は、評定軸の全体像（文書）を読んだ上で、6段階の内容を表にした“図式”を熟読する。この図式にのっとり、各作品がどの段階にあてはまるかを評定していく。

②“構成の段階”全体像の説明

最初に“構成の段階”についての理解を求めた。評定者は、段階の全体像を説明した文章（鈴木，2008b 参照）を熟読した。以下はその要約である。

“構成の段階”は、作品の視覚的印象から、構成が成り立ち充実していくプロセスを、“アイテムによる構成”と“砂による構成”という二面から捉えようとしている。アイテムについ

ては、使用量、空間配置、アイテム同士の関連性や置き方に着目し、砂については、砂の空白領域の多さと立体感に着目する。低いもの（段階1）から高いもの（段階6）に向かって以下のような変化を想定している。

高い段階になるに従い、箱庭の一部分に偏って少ししかアイテムが置かれなかった表現から、アイテムの量が増え、箱庭全体に置かれるようになり、またアイテム同士の関連性が感じられるような作品へと変化する。砂は、高い段階になるほど空白領域は少なくなり、砂の起伏による立体感が見られる。高い段階では、空白領域が存在しても、砂の起伏による立体感があるので寂しい印象を与えないものとなる。

③評定図式の説明

評定段階の構造が分かるように表にした“図式”（表1）についての理解を促す。この図式の見方について以下のように説明した。

図式は、段階毎にその特徴が示されている。色がついている項目は、その段階にて特に注目すべき項目である。評定の際は、全ての項目を

表1：「構成の段階」の図式

段階	段階名	アイテム			砂		全体的印象・雰囲気
		使用量	空間配置	関連性・置き方	砂だけの空白領域	立体感	
1	空白平面構成	非常に少ない (砂の面積の2～3割以内)	局所的	工夫が少なく単純に配置	非常に多い (砂面積の約7割以上)		のっぺりしていて寂しい
2	平面構成	少ない	局所的に偏った傾向は弱まるが、箱全体に満遍なく置かれていない	やや工夫が見られるがバラバラと置いたように見える	砂だけの部分は多いが、まとまった空白領域としての面積は1段階より小さくなる	砂で山や谷をつくるといった起伏（凹凸）が殆ど見られず、平地と水の部分で構成されており平坦である	力強さ、エネルギーが感じられない
3	豊かさのはじまり				まとまった空白領域としては存在しない。		アイテムのにぎやかさが感じ取れるようになる
4	立体性のはじまり	多くもなく少なくもない。		箱全体にバランスよくアイテムが置かれ、何らかの意図、意味づけをもって配置している事が伺える。	空白があっても砂の造形があり放置された空白ではない。	砂だけの部分は起伏（凹凸）が見られ、砂の凹凸があることで寂しい印象はない	アイテムは少なめだがバランスよく配置されており、砂の凹凸があるので寂しい印象はない
5	量的な豊かさ		箱全体に対して満遍なく配置	ものを積み重ねる表現などで配置が複雑になる。アイテム同士の関連性が表現されている		砂の起伏（凹凸）が少ないものもあるが、顕著なものも見られる	アイテム数が多く、数の上では豊かだが作品としてのまとまりがなく雑多
6	関係性と統合された豊かさ	使用するアイテムの種類や数が豊富		関連づけに基づく配置の複雑さが認められる。また、まとまりがある。意味づけをもって配置していることが伺える。丁寧。	まとまった空白領域としては存在しない。	砂による起伏（凹凸）が顕著	全体としてまとまりがあるため、アイテムが多くても雑多に見えない。

考慮する必要はあるが、特に、色のついている項目の特徴が顕著な段階を優先して分類を行うとよい。(評定の際参照する資料は、これ以外に段階の変化を視覚的に表した“図式の構造図”と、構成の評定で用いる段階のサンプル作品画像がある。鈴木 (2008b) 参照)

④ 評定練習

評定段階の全体像の説明文、図式の詳細を確認した上で、評定練習を行った。答え合わせをして、着目点の例示など、解説を行った。

⑤ 構成の段階の評定の実施

32 の作品カード (写真) を評定する。以下の注意点も伝えておく。“作品は必ずどこかの段階に属する”、“各段階に含まれる作品数は均一でなくてもよい”、“置き直してよい”。

各段階に属する作品が決まったら、その段階の中での順位を決める。段階 1～6 は連続体として考えているので、32 作品は、1 から 32 の順番がつく。最終的に決定した分類について、作品カードの裏に記載された作品番号を、評定票に転記する。

⑥ 語りの段階の評定の実施

1 週間後、語りの段階を評定した。以下は、段階の全体像の説明 (鈴木, 2008b 参照) の要約である。

語りの段階は、制作者による作品の語り方を評定する。“空想の広がり”と“イメージへの没入”という二面から捉えられる。空想の広がりとは、アイテムが何かに見立てられ、箱庭に実際に置かれた事物を超えた情景描写、状況説明、物語の展開が、具体的に詳細に語られる状態を言う。イメージへの没入は、制作者が作品に関するイメージを語る際に、あたかも自分自身が現在、そのイメージの中に存在しているかのように語る語り口として表現される。イメージが制作された“もの”であるという客観的な叙述であるほど段階は低くなり、イメージの中

に入り込んでいるほど評定段階は高くなる。1 段階から 6 段階への変化は、説明的で単純な記述から、作成時のプロセスを振り返り、その時に思い浮かべたことを詳細に語るようになり、やがて、プロセスは説明されなくなり、イメージした内容そのものを生き生きと物語のように語るという流れを想定している。

評定者は、段階の全体像の説明文、図式 (表 2) を熟読した後、練習を行い、構成の段階と同じ手順で評定を実施した。

IV. 結果

1. 箱庭制作

制作時間の平均は、29 分 09 秒 (13 分 22 秒～39 分 42 秒)。制作後のインタビュー時間の平均は、6 分 36 秒 (4 分 11 秒～10 分 45 秒)。

2. 創造性検査・質問紙

SA 総合得点の平均は、34.88 (SD=9.98、Range:14～52)。創造性特性を測る質問紙の平均は、EI が 40.13 (SD=7.40、range:24～53)、CA が 70.23 (SD=9.10、range:55～91) であった。また、EI・CA の Cronbach's Alpha を求めたところ (EI: $\alpha = .73$, CA: $\alpha = .81$)、内的整合性のある、ある程度の信頼性をもった尺度であることが確認された。

3. 評定の一致率の確認

5 名の評定者による 32 作品の評定順位の一貫性を見るため、Kendall の一致係数を算出した。構成の段階が .75、語りの段階が .69 と、高い一致が見られた。5 名の評定者の評定は、ある程度安定して一致した傾向を示しているといえる。

評定結果の例を表 3、写真 1～3 に示す。No.7 (写真 1) は、砂の領域が多く、寂しい印

表2:「語りの段階」の図式

段階	段階名	イメージへの没入			空想の広がり			全体的印象・文の特徴
		作品と作者の間の距離感	語りの内容	感情	広がりかた	詳細さ	時間的流れ	
1	作品説明	イメージの中に入り込まず、作品を外から眺めるように説明する	どういふものを作ったかという、単純なネーミングや抽象的なタイトル付けなど、単純な作品説明	なし	空想はしていない。思い出や現実の光景の再現にとどまる。	文は短く詳細ではない。状況羅列的		過去形と現在形の混在。事務的、説明的な口調で、全体的にそっけない
2	行為説明	イメージの中に入り込まず作品と距離をおいて、作成時を振り返って語る	主に作成時の“行為”について言及しながら、作成プロセスにてふくらませたイメージを説明	作成時に感じたことを述べる	主に作成時の行為について語られるので、イメージは連想程度で空想的な広がりはない	説明に必要な在る程度の量は記述するが、詳細ではない		過去形と現在形の混在。「～したかった」「～を作った」と、作成時を振り返る表現
3	単純なイメージ語り	作品のイメージを語る。イメージに入り込みつつあるが、詳細に説明しようとする積極さは見られず、少し作品との距離感がある	イメージ内容を語ることが主となる。作成プロセスについても触れることもある（作成時の行為）		自分なりの意味づけがあるが、空想的な広がりはない		なし	現在形。前置き、宣言なしに、いきなりイメージを語る。説明も少ないのでひとりよがりな印象。
4	プロセスなイメージ語り	作品のイメージを詳細に語る。イメージの中に入り込みつつある。しかし、作品を客観的に説明しようとする姿勢もみられ、少し距離感がある。	イメージ内容を語ることが主となる。作成プロセスについても詳細に説明する（作成時の行為）	作成時の感情ではなく、自分のイメージの中の感情を述べる	イメージの記述においては具体性が増し空想が広がる。自分に関連づけたイメージ	イメージを詳細に語るようになり、文章は長めになる		過去形と現在形の混在。文頭あるいは文末に「イメージした」「表現した」とイメージの説明であることを宣言する。イメージは現在形、プロセスは過去形で語られる傾向がある。
5	複雑なイメージ語り				ある場面について空想は広がり詳細に語られることで、場面の立体感が増す。しかし一場面であり、動きは少ない	意味づけが豊かであり、詳細な語り。文章が長くなる。		現在形。文頭で「～を作った」などと宣言をしてからイメージの世界を説明する。あるいは、宣言なしで状況説明が詳しい。
6	ものの語り	あたかも作品の中に作者がいるような語り方をしており、作品と作者の距離感が非常に近い。	イメージした世界そのものを直接語る		空想が広がり重層的なイメージになる。語られる対象相互の関係性が密接になり、ストーリー性が高くなる。何らかの物語の中の一場面であるかのように感じる	音や色彩に言及したり、描写が詳細になるため、文章は長くなる。語られる文から、背景にあるストーリーが浮かび上がってくるような記述	時間的な経過が感じられる	現在形。今現在もそのイメージが進行しているかのように語る。

象で構成の評定は低い水準となる。作品説明の記述文（表3）では、ゲームの1シーンの再現であり、制作者の連想と言えない内容であった。語りの評定も低い水準である。No.25（写真2）は、砂が掘られ木も繁り、少し立体感もある。砂の領域が広いが、寂しい印象は受けない。構成の評定は中程度である。記述文は、あまり詳細ではないが、制作者のイメージが表されている。しかし、一場面だけの表現であり、あまり動きは見られず、語りの評定としては中程度の水準である。No.5（写真3）は、中心の森に動物たちが集まってきて、まとまりがある印象。動物アイテムが多いせいか、活気もある。構成の評定は高い水準である。記述文では、アイテムの性質や、アイテム間の関係にも言及されている。「その森はこれからもずっとそこにあり

つづける」と、時間的な奥行きも感じさせる語りであり、語りの評定も高い水準である。

4. 評定結果と質問紙、S-A 創造性検査、Ror・テストとの関係

構成・語りの評定について、各作品が獲得した評定の平均得点による順位を三等分し、低、中、高群とした。尚、同点が複数ある場合は全て同じ群に入れた。高・低群の間で、EI、CA、SAの得点やRor・テストのスコアに差があるかt検定を行った。

(1) 構成の段階

① 創造性に関連する特性との関連（表4）

評定の高・低群における、EI、CA、SA得点の平均値とSDを表4に示す。EI・CAは有意な差は見られなかった。SAのTb(生産力)が、

表 3： 評定結果の例（評定の低・中・高群）

製作者 No.	評定*		作品説明の記述文	タイトル
	構成	語り		
7	低	低	ゲーム「モンスターハンター」の 1 シーン。友達といっしょに「キリン」を狩りにきたけど自分一人だけ先にやられてしまった時の図	幻獣 キリン 現る
25	中	中	水、森、家がバランスよくある。人通りは、あまりよくない。人や動物は、かくれて姿をみせない。しずかな所。海外の家の中のイメージ。広い部屋にイスだけある。争い事はない平和なところ。	静かな森の中
5	高	高	中心の森には神秘的パワーがひそんでいて、そこに様々な動物達が集まってくる。良い動物だけでなく邪悪な動物達も・・・ しかしその動物全てを見はっているフクロウと魔法使いのおかげで、その森はこれからもずっとそこにありつづける。	神秘の森

*：評定の低・中・高は、Ⅳ. 結果 4. の獲得評定得点平均値の順位による群を示す



写真 1

No.7：20 歳男性「幻獣 キリン 現る」
構成・語りの評定ともに低い作品



写真 2

No.25：20 歳女性「静かな森の中」
構成・語りの評定ともに中程度の作品



写真 3

No.5：20 歳女性「神秘の森」
構成・語りの評定ともに高い作品

高群が高い傾向を示した ($p<.10$)。

② Ror・テスト 反応の実数との関連 (表 5)

反応数、反応領域、反応決定因、反応内容の各スコアの主要なものについて、その実数をカウントし評定高・低群で比較した。その結果、動物反応 A の実数が、評定高群の方が低群より多い傾向が見られた ($p<.10$)。

尚、Ror・テストは、産出される反応の数や反応内容は被験者によってまちまちであり、個人差が大きい。反応の実数を分析しても偏りが生じるため、以下③の各指数の比較結果と併せて検討する。

表4：構成の段階 評定結果の高群・低群間における創造性検査・質問紙得点のt検定

		高群 (N=10)		低群 (N=12)		t 値
		平均値	SD	平均値	SD	
	EI (開放性特性)	42.30	(5.33)	39.17	(9.32)	0.94
	CA (創造的態度特性)	73.30	(10.79)	68.83	(7.77)	1.13
S A 創造性 検査	Ta：応用力	9.40	(4.22)	9.75	(3.28)	-0.22
	Tb：生産力	11.90	(3.93)	8.92	(3.85)	1.79 +
	Tc：空想力	14.80	(4.52)	13.83	(5.02)	0.47
	F：思考の速さ	34.70	(9.20)	31.58	(8.65)	0.82
	X：思考の広さ	25.40	(5.60)	22.83	(4.63)	1.18
	O：思考の独自さ	8.20	(2.04)	7.50	(3.29)	0.58
	E：思考の深さ	27.90	(7.88)	25.00	(7.87)	0.86
	S-A 総合	36.10	(9.54)	32.50	(10.16)	0.85

**：p<.01、*：p<.05、+：p<.10

表5：構成の段階 評定結果の高群・低群間におけるロールシャッハ・テストスコア実数のt検定

Rorschach Test 実数	高群 (N=10)		低群 (N=12)		t 値
	平均値	SD	平均値	SD	
R	31.60	(12.19)	28.58	(17.68)	0.46
W	16.20	(7.64)	13.25	(5.86)	1.03
D	10.50	(6.90)	10.50	(12.01)	0.00
Dd	4.20	(4.37)	4.50	(4.87)	-0.15
S	0.70	(0.82)	0.33	(0.49)	1.23
F	14.50	(4.40)	12.08	(7.77)	0.92
M	5.00	(2.91)	5.92	(4.14)	-0.59
FM	4.70	(2.79)	3.33	(2.23)	1.28
FK	0.80	(0.92)	1.00	(1.28)	-0.41
Fc	2.00	(2.91)	1.50	(1.51)	0.52
FC'	0.90	(1.29)	0.67	(0.98)	0.48
C'	0.20	(0.42)	0.08	(0.29)	0.77
FC	2.70	(1.83)	2.67	(2.31)	0.04
CF	0.70	(1.06)	1.25	(2.45)	-0.66
C	0.20	(0.63)	0.00	(0.00)	1.00
H	3.90	(3.07)	3.25	(1.42)	0.66
(H)	1.20	(1.40)	2.25	(3.31)	-0.93
Hd	2.40	(2.55)	2.25	(1.86)	0.16
(Hd)	0.80	(1.03)	0.67	(1.15)	0.28
A	8.50	(4.12)	5.08	(3.70)	2.05 +
(A)	1.80	(1.48)	1.25	(1.29)	0.93
Ad	2.90	(2.28)	3.25	(4.03)	-0.24
(Ad)	0.50	(0.71)	0.33	(0.49)	0.65
At	0.70	(0.95)	0.67	(1.44)	0.06

**：p<.01、*：p<.05、+：p<.10

③ Ror・テスト 各指数との関連 (表6)

Ror・テストの指数の主要なものについて、評定高・低群で比較したが、有意な差は見られなかった。尚、“M%”(表6の最下段)は、通常のスコアリングにはない項目である。M反応が全反応数の中に占める割合を参考として記

載した(計算式：Mの実数/反応数R)。

(2) 語りの段階

① 創造性に関連する特性との関連 (表7)

EI・CAは有意な差は見られなかった。SAのTb(生産力)、Tc(空想力)、E(思考の深さ)は、高群の方が高い傾向を示した(p<.10)。O

表 6：構成の段階 評定結果の高群・低群間におけるローレルシャッハ・テストスコア指数の t 検定

Rorschach Test 指数	高群 (N=10)		低群 (N=12)		t 値
	平均値	SD	平均値	SD	
W%	53.20	(23.23)	56.08	(26.87)	-0.27
D%	31.80	(11.89)	30.00	(22.93)	0.24
Dd%	12.90	(12.15)	13.25	(11.23)	-0.07
S%	2.30	(3.09)	0.83	(1.34)	1.40
Σ C	3.10	(2.20)	3.44	(4.11)	-0.23
FM+m	6.90	(3.61)	5.21	(3.84)	1.06
Fc+c+C'	4.20	(4.72)	3.42	(3.27)	0.46
Ⅷ + Ⅸ + X /R	31.50	(7.58)	32.08	(6.47)	-0.20
CF+C	1.15	(1.63)	1.75	(2.80)	-0.60
FC+CF+C	3.85	(2.49)	4.50	(4.81)	-0.39
F%	48.30	(11.73)	41.75	(11.62)	1.31
Σ F%	97.30	(3.89)	97.00	(4.95)	0.16
F+%	89.80	(7.77)	82.92	(14.48)	1.34
Σ F + %	89.70	(6.36)	85.00	(9.60)	1.32
R + %	87.20	(6.71)	82.58	(11.29)	1.13
H%	26.50	(6.31)	31.33	(12.09)	-1.14
A%	42.80	(11.27)	35.17	(11.67)	1.56
At%	1.80	(2.15)	2.42	(4.29)	-0.41
P	4.45	(1.69)	3.67	(1.34)	1.21
Content Range	8.20	(2.78)	8.00	(2.86)	0.17
Detrminant Range	6.40	(2.63)	6.08	(1.38)	0.36
M%	16.02	(7.51)	22.78	(10.59)	-1.09

** : p<.01、* : p<.05、+ : p<.10

表 7：語りの段階 評定結果の高群・低群間における創造性検査・質問紙得点の t 検定

	高群 (N=12)		低群 (N=11)		t 値
	平均値	SD	平均値	SD	
EI (開放性特性)	41.17	(4.86)	39.09	(9.13)	0.69
CA (創造的態度特性)	70.42	(7.83)	69.00	(10.06)	0.38
S A 創造性 検査	Ta : 応用力	10.58 (4.23)	8.82 (3.09)		1.13
	Tb : 生産力	11.00 (3.25)	8.82 (2.71)		1.74 +
	Tc : 空想力	16.92 (5.02)	13.45 (2.66)		2.04 +
	F : 思考の速さ	35.58 (9.89)	30.27 (5.92)		1.54
	X : 思考の広さ	25.33 (5.28)	22.45 (3.17)		1.57
	O : 思考の独自さ	8.67 (2.77)	6.73 (1.19)		2.14 *
	E : 思考の深さ	29.83 (7.72)	24.36 (6.27)		1.86 +
	S-A 総合	38.50 (9.85)	31.09 (6.64)		2.10 *

** : p<.01、* : p<.05、+ : p<.10

(思考の独自さ)、総合点は、高群の方が有意に高かった (p<.05)。

② Ror・テスト 反応の実数との関連 (表 8)

反応決定因において、無彩色反応 C' の実数は高群のほうが多い傾向を示した (p<.10)。

反応内容では、非現実人間部分反応 (Hd) は高群のほうが多い傾向が見られ (p<.10)、非現

実動物反応 (A) は高群の方が有意に多かった (p<.05)。

③ Ror・テスト 各指数との関連 (表 9)

いずれの指数も有意な差は見られなかった。

5. Ror・テストプロトコルの詳細検討

Ror・テストについて、スコアの統計的分析

表8：語りの段階 評定結果の高群・低群間におけるロールシャッハ・テストスコア実数のt検定

Rorschach Test 実数	高群 (N=12)		低群 (N=11)		t 値
	平均値	SD	平均値	SD	
R	34.17	(17.08)	27.36	(13.51)	1.05
W	14.83	(5.54)	12.73	(5.41)	0.92
D	13.67	(11.17)	9.55	(8.13)	1.00
Dd	4.92	(4.12)	4.45	(4.76)	0.25
S	0.75	(0.75)	0.36	(0.67)	1.29
F	15.58	(8.12)	11.45	(7.01)	1.30
M	5.08	(4.36)	4.45	(2.25)	0.43
FM	4.08	(2.97)	3.73	(1.90)	0.34
FK	0.75	(1.06)	1.18	(0.98)	-1.01
Fc	2.42	(2.71)	1.36	(2.01)	1.05
FC'	1.00	(1.13)	0.73	(1.19)	0.56
C'	0.25	(0.45)	0.00	(0.00)	1.92 +
FC	3.42	(2.68)	3.09	(2.55)	0.30
CF	1.25	(1.42)	1.18	(2.40)	0.08
C	0.17	(0.58)	0.09	(0.30)	0.39
H	3.33	(2.39)	2.73	(1.42)	0.73
(H)	1.83	(3.33)	1.27	(1.10)	0.53
Hd	2.42	(2.61)	3.09	(1.64)	-0.75
(Hd)	1.08	(1.31)	0.27	(0.47)	2.01 +
A	7.92	(4.70)	5.82	(3.82)	1.67
(A)	1.67	(1.37)	0.55	(0.93)	2.27 *
Ad	4.17	(3.27)	3.73	(2.94)	0.39
(Ad)	0.25	(0.45)	0.73	(1.01)	-1.49
At	0.67	(0.98)	0.36	(0.50)	0.92

** : p<.01、* : p<.05、+ : p<.10

表9：語りの段階 評定結果の高群・低群間におけるロールシャッハ・テストスコア指数のt検定

Rorschach Test 指数	高群 (N=12)		低群 (N=11)		t 値
	平均値	SD	平均値	SD	
W%	51.67	(26.06)	51.18	(22.06)	0.05
D%	33.75	(16.76)	32.18	(17.02)	0.22
Dd%	12.42	(11.06)	15.73	(8.63)	-0.80
S%	2.17	(2.79)	0.91	(1.64)	1.30
Σ C	4.15	(3.83)	3.30	(3.64)	0.54
FM+m	6.33	(4.32)	5.27	(2.38)	0.72
Fc+c+C'	5.25	(4.58)	2.68	(3.59)	1.49
Ⅷ + IX + X /R	36.58	(8.14)	31.55	(8.02)	1.49
CF+C	1.79	(2.20)	1.59	(2.52)	0.20
FC+CF+C	5.29	(4.51)	4.68	(4.62)	0.32
F%	47.17	(15.87)	40.82	(13.52)	1.03
Σ F%	95.50	(5.85)	96.55	(5.39)	-0.44
F+%	88.92	(12.87)	85.18	(14.41)	0.66
Σ F + %	86.17	(10.52)	84.91	(10.59)	0.29
R + %	82.17	(10.70)	82.27	(13.01)	-0.02
H%	24.08	(6.04)	30.73	(12.87)	-1.56
A%	41.67	(12.28)	40.09	(12.82)	0.30
At%	2.08	(2.91)	1.36	(2.20)	0.66
P	3.92	(1.92)	3.82	(1.94)	0.12
Content Range	8.67	(3.11)	7.18	(2.79)	1.20
Detrminant Range	6.67	(1.92)	6.00	(1.73)	0.87
M%	15.07	(8.39)	18.58	(10.93)	-0.87

** : p<.01、* : p<.05、+ : p<.10

だけでは捉えきれない面をできるだけ吟味するため、制作者が質問段階においてどのような反応の仕方をしているのか、個々のプロトコルを確認した。同一図版に対する反応の違いを見るため、比較図版として、Ⅸ図版を選んだ。

Ⅸ図版は、Ⅷ図版に続く多彩色図版で、橙色、深緑色、桃色などの強い色彩から構成される。それらの色彩が分割されずに重なり合っているため、W（全体反応）にまとめるのは非常に困難であり、また D（普通部分反応）としての独立性にも乏しい。この難しさにより、Rej（反応拒否）を生じやすく、P 反応（平凡反応）もない図版である。きわめて Rej を生じやすい反面、空想を多く誘発する性質を持っており、思考が現実的な人と空想的な人とは、反応に顕著な差が生じる。前者は色彩に幻惑され統覚に困難を来すが、後者は楽しく豊かな幻想的なイメージの世界に引き込まれる図版である。（片口, 1987）

制作者 32 名のⅨ図版への反応と作品説明・作品写真を見比べ、特徴があるかどうか確認した。Ⅸ図版は W にまとめるのが非常に困難な図版であるため、W があるかという点や、M 反応があるか、形態水準が低くないかなどの点に留意しながら、作品説明における記述の詳細さや連想の豊かさについての印象、作品の視覚的印象と比較した。視覚的印象については、あまり関連が見られなかったが、記述文については 32 作品中 19 作品に、Ⅸ図版への反応の特徴と類似が見られた。例として、以下に 3 名のプロトコルと作品写真、作品説明の記述を示す。

No.12（写真 4）の制作者は、Ror・テストでは、反応数 24 で M 反応が多く、形態水準が+の M もあり、概ね豊かな印象を受けるプロトコルであった。Ⅸ図版に対し、「中世のドレスを着たお姫様」と、ドレスのイメージを詳細に説明し、このようなドレスを着る人としてお姫



写真 4

No.12：18 歳男性「明日（あす）へのために」
構成：高群 語り：高群



写真 5

No.26：18 歳男性「近所の世界」
構成：高群 語り：低群



写真 6

No.29：19 歳女性「ごちゃごちゃ」
構成：中群 語り：低群

表 10：No.12（18 歳男性）Ⅸ図版プロトコル

制作者 No.	RT	自由反応段階	質問段階	スコアリング
12	25"	√ 中世のドレスを 着たお姫様	ピンクの部分が髪の毛で、はじの丸くなってる感じが結ってる感じみたいで。くるくる巻いてる感じ。で、中世かなーと。濃い緑の所は、羽織っている服みたいな。ドレスの上に。薄着だから羽織ってる。カーディガンかな。でも、派手で、みたいな。薄い緑のところがドレスというか身体の部分で。オレンジがスカートの部分についてるヒラヒラとか、首に巻いてるファーのようなもっさもっさした感じの高そうなやつ。＜お姫様と思ったのは？＞服装を想像した後に、どんな人やったらこういう服を着るかなと思って。貴族とかが出てきたんで、じゃ、お姫様かなと。＜ドレスらしいと思ったのは？＞緑を羽織ってて、薄いひらっとした感じに見えたんで、オレンジできらびやかに見せてパーティーで着るような豪華なドレスというイメージがしました。	W FC+Fc Cloth, H
	1'01"	△ なんかちょっと 口が大きい怪 物みたいな感 じですかね	赤いところが下あご。緑が顔ですかね。顔全体、緑が。薄い緑が鼻で、この穴の空いてるところが、濃い緑の穴が空いてるところが目で。頭の上のほう。オレンジが角みたいな感じですかね。＜怪物と？＞鼻があって、口、配置が、大きな生き物って感じがして。口がとがってて、何でも食べられそうというか、こんな大きな生物なら怪物かなと。角もある。	W, S F ± (Hd)
	1'33"	はい		

表 11：No.26（18 歳男性）Ⅸ図版プロトコル

制作者 No.	RT	自由反応段階	質問段階	スコアリング
26	1'49"	△ カエルみたいな つぶれた顔	ここが目です。鼻、このへんで顔が終わって、下は服かなー。このへん全体的に口。そんなもんですね。＜上の部分は？＞王冠みたいな。＜つぶれた顔というのは？＞目がすごい離れてるし、横に広いからつぶれてると。＜顔だなと思ったのは？＞これが目に見えたからです。	W, S F ± m (Hd), Cloth
	2'09"	そなんですね		

表 12：No.29（19 歳女性）Ⅸ図版プロトコル

制作者 No.	RT	自由反応段階	質問段階	スコアリング
29	14"	△ 噴水	ここです。水色やから水が出てきそうやなって。あと、形。	S CF ± m Na
	24"	△ 豚肉	これです。色あいで。脂身とか、白いところもあるし。最近豚肉食べたから。	D FC ± Food
	45"	△ 火	オレンジの部分。メラメラしてる。＜どのあたりが？＞ここらへん。＜他に、火と思ったのは？＞色も。	D FC ± Fire
	1'16"	△ カービィ	ここらへん。色と、これが目に見えて。＜カービィというのはどうして？＞まるっこい。	dr FC ± (Ad)
	2'08"	△ ブタの鼻	ここです。よく漫画とかで表されるようなブタの鼻。	D F ± (Ad)
	2'19"	はい		

表 13: ロールシャッハ・テストプロトコルとの比較検討箱庭作品

制作者 No.	評定		作品説明の記述文	タイトル
	構成	語り		
12	高	高	人間と大型の人?や動物が戦っているところ なるべく人は増やしたかったので多くした 人間側は追いつめられているが必死に守ろうとしている そして、侵略されまいとしている。 一般の人も戦いに加わっているのも特徴。音楽を楽しんでいる人もいる。	「明日 (あす) へ のために」
26	高	低	ほのほのとした街を作ってみました。ほとんど直感で作ったのでこだわりとかは特にはないです。	近所の世界
29	中	低	左に秋、友達ともみじを見に行こうと約束しているので、これが待ちどうしくて作りました。牛は最近太ってきたし、牛の T シャツを買ったので置きました。ぞうは中学の時に美術で作ったので置いて、キリンとなんかはおまけです。公衆電話はハリーポッターの影響です。ふくろうはなんとなく好きなので置きました。	ごちゃごちゃ

様を連想している (表 10)。箱庭の視覚的印象では、アイテム数が多く賑やかである。戦いが繰り広げられ動的な印象を受ける。箱庭の記述文 (表 13) では、「追いつめられているが、必死に守ろうとしている」人間、という意味づけがなされており、イメージに入り込み、また詳細に語っている。評定は、構成・語りともに高い。Ror・テストへの反応、箱庭の語り・構成ともに連想豊かな印象を受ける。

No.26 (写真 5) は、反応数が 15 と少なく、カラー反応がゼロであった。M 反応も少なく、全体的にエネルギーの低下した状態と思われた。Ⅸ図版への反応は「カエルみたいなつぶれた顔」であり、形態水準は一応±としたが、説明の仕方からも±に近い水準と思われた (表 11)。語りの評定は低群であり、「ほのほのとした街を作ってみました」ということ以外説明されていない (表 13)。反応の少なさや形態水準の低さと、あまり語られていない記述文の印象が一致する。しかし、視覚的印象では構成も豊かで、構成の段階は高い評価を得ており、Ror・テストの反応の仕方と特徴は一致しない。

No.29 (写真 6) は、反応数が 45 と非常に多いが、部分反応 (D や dr) が多く、形態水準±が多かった。質問段階では反応について十分

に説明されず、検査者が更に説明を促してもそれ以上語られないことが多かった。Ⅸ図版でも、反応領域は、空白反応 S 部分反応のみで、部分的な形や色合いで反応が決定されており、統合されたイメージというよりは断片的な印象をうける (表 12)。視覚的には、川が流れ動物も置かれ、まとまりと構成の豊かさを感じる。しかし、記述文では、牛は「牛の T シャツを買ったので」、ゾウは「中学の時に美術で作ったので」置いた、と何らかのエピソードからアイテムを選んだことが記述され、各アイテムに関連はない。置いたミニチュアについての断片的な語りは、形態水準の低い部分反応が多いという図版への反応の仕方と一致していると思われる。

V. 考察

1. 創造性に関連する特性との関連

これまでの研究では、構成の段階は CA と、語りの段階は EI と関連する傾向がみられていたが、今回はどちらも関連がなかった。今回新たに加えた、創造的思考を測る SA に有意な差が見られた。SA は、構成・語りの段階ともに高群は生産力 (問題発見力と関わり、改善改良思考と結びつく発想力) が高かった。語りの

評定の高群はこの他に、空想力（予測、見通しなど日常的な課題と関係の深い発想力）、思考の深さ（発想のまとめの入念さや考えの深さ）、思考の独自さ（発想のユニークさ、非凡さ）、総合点が高かった。砂やアイテムを関連付け構成していくような豊かさを測る構成の段階がSAの生産力と関連し、連想が活発になり作品に没入するようなイメージの豊かさを測る語りの段階が空想力、思考の深さと関連することは、評定図式の内容と一致した傾向と思われる。

2. Ror・テスト反応との関連

（以下の解釈仮説、「」は全て片口（1987））

（1）構成の段階の評定

Ror・テストスコアの実数の中で、評定高・低群間で差が見られたのはA（動物反応）だけで（評定高群はAが多い）、指数では無かった。A%は「紋切り型（stereotype）の指標と考えられ、不安や抑うつ気分によって、観念内容が貧困になると増大し、精神活動の豊かな爽快な気分においては減少する」と言われている。正常成人のA%は25～60%の範囲である。表6高群のA%平均は42.80、低群35.17であり正常範囲内であった。構成の評定高群でAの実数が多いという結果だけでは、評定の特徴を推測するには不十分である。スコアの実数・指数ともに殆ど関連が見られないという結果から、構成の評定はRor・テストの反応とは関係がない可能性が高いことが示唆された。Rorschach, H. (1921)によると「聡明な人」の特徴は、生き生きとした情動をもち、連想が豊かでそれらの連想を結びつけることができるような人物像であった。評定の高い人もこのような特徴があるのではないかと推測していたが、これに関連する項目である、形態質が良い、全体反応が多い、動物パーセントが低い、適度な独創反応がある、M反応が多いなどの特徴は見られなかつ

た。これまでの調査から、構成の図式は作品を作り上げる構築力を捉えていることが示唆されている。しかし、このような構築力は、豊かな連想を生み、それを結びつけるような要素とは異なるものなのかもしれない。

プロトコルの詳細と構成の段階の評定結果の間にも、あまり関連がないようであった。No.26（写真5）は、反応数も少なく形態水準の低い反応が多く、プロトコルを見る限りでは、賑やかで構成力の豊かな箱庭を作るような内的状態には思えないが、構成の評定では高く評価される作品を作っている。しかし、これには、ミニチュアが存在が影響している可能性がある。鈴木（2007b）の調査では、自然のアイテムだけを使った箱庭制作を「難しい」と感じる制作者が見られ、比較すると通常のミニチュアの方が作りやすいとの感想があった（鈴木, 2008a）。石や木の枝で箱庭を作ろうとした場合、制作者がそれらに意味づけをし、積極的に関わるエネルギーが必要になる。構成の段階は、自然のアイテムに限定した箱庭作品の評定に基づき作成されており、制作者にとって難しい体験を強いたものである。今回は、ミニチュアがあることで、エネルギーが低く抑うつの状態であっても、構成の評定が高くなるような作品を作ることができた可能性がないとはいえない。構成の段階の図式は、自然アイテムの場合だけ適切に機能するのだとすれば、構成の段階とRor・テストは本当に関連がないのか、自然アイテムによる作品を用いた評定結果にて再度分析する必要があると思われる。

（2）語りの段階の評定

実数では、決定因のC'、反応内容の(Hd)(A)の数が、評定高群の方が多く傾向が見られた。無彩色反応C'は、抑うつの気分を反映すると言われている。しかし、知的水準の

高い観念活動の活発な正常成人のプロトコルにも、かなり頻繁に C` が見られ「数個の(適量の) C` の存在は、むしろ望ましい」と言われている。表 8 高群 C` 実数の平均は 0.25 であり 1 個に満たない。高群の C` が特に多いという訳ではないと思われる。

また高群は、非現実人間部分反応 (Hd) と非現実動物反応 (A) が多かった。人間反応 H より (H) が多い場合、「現実の対人関係を避け、空想的な世界に逃避する傾向」を示し、(A) は「現実回避的・未成熟などの傾向」と言われている。表 8 高群の H の平均は 3.33、(H) 1.83、(Hd) 1.08 で、H の方が多い。(Hd) (A) 共に多いという結果は、現実の対人関係を避ける未成熟さというより、高群は空想的な世界に親和性があることが示されたと考えられる。

以上から、語りの評定高群は、観念活動が活発で非現実なものへ親和性がある人物像が推測される。これは、語りの評定で捉えようとする方向性と概ね一致している。しかし、語りの段階で定義している“空想の広がり”とは、“アイテムが何かに見立てられ、箱庭に実際に置かれた事物を超えた情景描写、状況説明、物語の展開が、具体的で詳細に語られる状態”として定義している。よって語りの評定は、非現実なものを連想することを高く評価することを意図していない。一般的にも、“空想”の定義に関しては、防衛としての意味合いをもつ場合や、願望充足を伴うことを条件とした場合や、想像と同じだと考える場合まで幅がある。ここでは想像と同じようなものとして定義しているが、このような一般的な定義の幅の広さにより、“空想”という表現が評定者に混乱を与えている可能性もある。

また、構成の段階と同様に、関連を予測していた形態質、全体反応などの特徴は見られなかった。特に関連が深いと考えていた M 反応

にも有意な差は見られなかった。しかし、プロトコルの詳細を見ると、図版への反応の仕方と語り方に類似が見られる場合も多かった。スコアリングでは、人間の全身による運動だけでなく、身体の部分的な運動も M 反応となる。表 10～12 のプロトコルに見られるような、連想豊かな反応と断片的で部分的な反応の質的な違いというものを、スコアリングだけでは捉え切れないという問題も推測される。スコアリングの統計的比較だけでなく、プロトコルの詳細を分析する方法も検討する必要がある。

VII. まとめと今後の課題

統計的分析とプロトコルの詳細検討によると、構成の段階と Ror・テストの反応の間には関連はないが、語りの段階は反応の仕方となんらかの関連があるように思われた。しかし、統計的に有意な差が見られた項目は、実数、指数ともに非常に少なく、今回の結果にて図式の妥当性を検討するのは難しい。個々のプロトコルを見る限りでは、図版への反応の仕方と語り方が類似する傾向も見られることから、反応の実数や指数だけではなく、プロトコルの質的な分析の方法を模索する必要があるだろう。

一方、問題点として、調査手続きの変更を行ったことで、評定結果が影響を受けた可能性も懸念される。箱庭制作後の制作者による作品説明はこれまでも行ってきたが、録音はしていなかった。今回、録音をしたことが、制作者に影響を与えたことが推測される。今回の調査では、全体的に説明文の記述量が少なかった。恐らく制作者は、録音として“データが収集された”という印象を持ち、その録音にて作品についての説明を済ませているので、質問票での記述にあまり力を入れなかった可能性がある。記述した文を評定の対象データにするのであれば、制

作後のやりとりは録音せずに、質問票での説明に制作者のエネルギーが向けられるように、教示文の工夫などが必要であった。

使用アイテムの違いによる影響も検討が必要である。構成の段階は、自然のアイテムに限定した箱庭作品の評定に基づき作成されている。ミニチュアがある通常環境での制作の場合、評定が混乱するとすれば大きな問題である。自然アイテムによる作品を用いた調査を行い、Ror・テストとの関連について今回の結果と異なるのか、確認が必要である。

以上の点により、改めて調査を実施し図式の妥当性を検討する必要がある。語りの評定図式の“空想”という表現を修正した上で、自然のアイテムでの箱庭制作調査を実施する。その際、制作後のやりとりの録音をせず、質問票での記述にエネルギーが傾けられるように工夫し、適切なデータ収集に努める予定である。

文献

- Arieti, S. : Creativity - The magic synthesis -. New York : Basic Books, 1976. (加藤正明・清水博之共訳:創造力－原初からの統合－. 新曜社, 1980.)
- 飯森眞喜雄:芸術療法の適応と注意点. こころの科学, 92, 24-30, 2000.
- 片口安史:改訂 新・心理診断法. 金子書房, 1987.
- Kris, E. : *Psychoanalytic Exploration in Art*. New York: International Universities Press, 1952 (馬場禮子訳:芸術の精神分析的研究. 岩崎学術出版, 1976.)
- 西川隆蔵:パーソナリティの開放性－閉鎖性に関する研究－精神健康性, 創造性, 自己意識との関係について－. 教育心理学研究, 40 (1), 37-46, 1992.
- 大川一郎・渡辺弥生: ACL による創造的パーソナリティ尺度の作成. 筑波大学心理学研究, 12, 159-167, 1990.
- Rogers, C.R. : Toward a Theory of Creativity : A Review of General semantics, 11 (4), 249-260, 1954 < Reprinted in H.H.Anderson (Edi.) , *Creativity and its cultivation*. New York: Harper&Raw, 69-82, 1959 >
- Rogers, C.R. : A Theory of Therapy, Personality, and Interpersonal Relationships, as developed in the Client-Centered Framework. In S.Koch (Ed.), *Psychology : A study of a Science*, vol.3, Formulation of the Person and Social Context. New York : McGrawhill, 184-256, 1959 (伊東 博訳:クライエント中心療法の立場から発展したセラピー, パーソナリティおよび対人関係の理論. ロジャース全集(8)第5章, 岩崎学術出版社, 1967.)
- Rorschach, H. : *Psychodiagnostik -Methodik und Ergebnisse eines wahrnehmungsdiagnostischen Experiments*. 1921. (鈴木陸夫訳:新・完訳精神診断学 付 形態解釈実験の活用. 金子書房, 1998.)
- Schachtel, E.G. : *Experiential Foundations of Rorschach's Test*. Basic Books, Inc., 1966. (空井健三・上芝功博訳:ロールシャッハ・テストの体験的基礎. みすず書房, 1975.)
- 繁樹算男:日米学生の創造的態度の因子分析による比較研究. 心理学研究, 64 (3), 181-190, 1993.
- 鈴木史子:箱庭作品に反映される創造性についての研究 - 水表現のある箱庭作品の特徴分析と創造性評定を用いて -. 臨床心理学研究科紀要 (京都文教大学大学院編), 4, 27-38, 2007a.
- 鈴木史子:自然の素材と水のイメージを用いた箱庭体験の感想文分析. 箱庭療法学研究, 20 (2), 89-98, 2007b.
- 鈴木史子:アイテムとして自然の素材を用いた箱庭作品と玩具を用いた箱庭作品の比較－被験者の記述と作品の視覚的印象からの検討－. 臨床心理学研究科紀要 (京都文教大学大学院編), 6, 23-35, 2008a.
- 鈴木史子:箱庭の“表現”に反映される創造的態度の評定－評定段階図式の検証－. 臨床心理学部研究報告 (京都文教大学編), 1, 69-98, 2008b.
- 鈴木史子:箱庭の“表現”にかかわる創造性についての研究 - 作品を見る者の視点とその評価軸としての構造の分析 -. 箱庭療法学研究, 21 (2), 33-49, 2009.
- 渡辺貴・弓野憲一:大学生における創造的態度と創造的行動について. 静岡大学教育学部研究報告 (人文・社会科学篇), 47, 207-221, 1997.

Abstract

The Evaluation of Creative Attitude in Reference to the Expression of Sand Play II: Verification of a Schema by Using the Score of Rorschach Test

Fumiko SUZUKI

The aim of the present study is to evaluate the creative attitude in reference to the expression of sand play. In this study, the word “creative attitude” doesn’t mean the ability in art, but means to having the experience where the maker express themselves and get their image reflected in sand play, signifying the world around them.

In the previous study, the author made two schemata to evaluate the creative attitude in reference to the expression of sand play. The first schema relates to the points of the questionnaire of “creative attitude,” named “a phase of the construction,” showing the richness of the visual impression. And the second schema has something to do with the points of the questionnaire of “openness,” named “a phase of the narrative,” showing the richness of the imagination. The structure of these schemata consists of six phases. After considering the result, the author presumes that 6 participants who used these schemata for the first time would understand them and these schemata would be available to them. But some problems were found in the schema. As the result of the analysis, the author extracts some factors which confused the participants. The author modifies the previous schema and made two new ones.

In this study, 5 participants evaluate 32 sand play works by using these new schemata. The result of the evaluation was compared with the score of the Rorschach Test for the purpose of verifying the validity of these schemata. As a result, some scores of Rorschach Test had something to do with the result of evaluation, but the author didn’t find sufficient results to consider the validity of the schema. After the analysis, the author extracts some factors of the problem in this experiment and a matter of the schema to be modified. Accordingly, the author intends to improve these situations and examine the verification of the validity of the schema in the next study.

Key words : creative attitude, sand play, Rorschach Test