

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 —

鈴木 史子

I. 問題

Schachtel, E. G. (1966) は、体験という行為に含まれる創造的な要素は、自分の何かを表現し、自分自身を体験の中に投射し、自分の生活を周囲のものと接触させるような要素であると考えている。これを「創造的体験能力」の一要素とし、ロールシャッハ・テストでは M 反応（運動反応）の筋肉運動的認知として表現されると考えた。この、体験という行為に含まれる創造的な要素は、言い換えると、自分の何かを表現し、自分自身を体験の中に投射し、自分の生活を周囲のものと接触させるような態度であり、このような態度が創造的な体験につながるものであると考えられる。Schachtel, E. G. (1966) は、M 反応がしばしばその人の「自分自身、他人、自分の周囲の世界に対する基本的な態度」を表すと考えていた。つまり、M 反応に表される態度は、ロールシャッハ・テスト体験に限定されるのではなく、日常的な体験での態度を表している。M 反応が表す創造性とは、他人、自分自身、世界などに自分自身を関与させるときのその人特有の様式を指し、芸術などの創造に必要な才能や技術を指すものではない。そして、この要素は誰にでも備わっているという。

一般的な創造的な態度に関する研究では、繁榊 (1993) が創造的態度の因子分析による比較研究を行い、6 因子「柔軟性・分析性・進取性・

持続性・想像性・協調性」を抽出している。渡辺ら (1997) は、繁榊 (1993) の尺度をもとに、「創造的態度質問紙」を作成した。また大川ら (1990) は、創造的パーソナリティの中心特性として、「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、特に「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」「気軽な」「楽観的」などの開放的な性格因子のことを示している。他方、精神力動論的立場では、開放性は自我の柔軟性を意味する概念であり、自我境界の柔軟性という見方もある。Rogers (1959) は、「経験に対して開かれていること (Openness to experience)」を重視した。開放的とは、曖昧さ、複雑性、新奇性等の特徴を持つ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のことである (Rogers, C., 1954)。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ている。以上のように、創造的な態度は複数の因子から成るが、その中でも、開放性として示されるような、経験に対して開かれた柔軟な態度が重要な一つの要素であることが示唆されている。このような要素は、Schachtel, E. G. (1966) が「創造的体験能力」と表現した、自分の周囲の世界に自分自身を関与させる柔軟で開かれた態度と通ずるものである。このような態度は、日常生活も含め、他の

投影法においても観察されるものであると推測される。

本研究では、箱庭の表現に反映される制作者の創造的態度を捉えるため、箱庭を作る者・作品・それを見る者という三者のつながりに着目した。そして、制作者と見る者の接点となるのが作品であると考えた。制作者の創造的態度は作品に反映され、見る者が作品からそれを感じ取ると仮定した。作者・作品・見る者の間で生じるのは、制作者が作品を作る体験と、見る者が作品から創造性を感じる体験である。

弘中(1995)は、表現を行うことによって引き起こされる、今ここでの体験を心理的治癒の要因として重視した。制作者の体験に関する実証的研究としては、PAC分析を用い制作者の主観的体験やぴったり感を扱った研究(石原, 1999)(後藤, 2004)や、制作過程のビデオ分析(石原, 2001)などが行われている。作品を見る側の体験に関する研究は、箱庭の印象評定として行われてきた。SD法を用いて形容詞対に従った評定を行う方法や(岡田, 1969)(小川, 1973)(塩田, 1994)、「統合-分離」などの予め設定された次元について評定を行う方法がとられている(大石, 1986など)。また、小川(1973)は非行少年の作品について、塩田(1994)は砂と水だけの作品について、印象の評定・分類を行っている。制作者・作品・治療者の三者を含めた体験の検討としては、平松(2001)が「箱庭療法面接のための体験過程スケール(EXPspスケール)」を開発した。これは、箱庭療法面接での作品を介した治療者・制作者間の応答を評定するものであるが、作品・治療者間の体験はスケールの対象になっていない。

そこで筆者は、制作者の体験と見る側の体験を関連させて箱庭作品の検討を行った(鈴木, 2007)。ここで、制作体験に影響を与えると考えられる制作者の“創造的態度”と、見る側が

創造性を捉えようとする体験の結果にあたる“評定”の関連を検討した。制作者の体験に関わる特性として、46名の箱庭制作者の創造的態度に関する特性(開放性・創造的態度特性)を測定した。見る側の体験として、上記の46名の制作者の作品について5名の評定者が創造性に関する評定を実施した。統計的な分析の結果、評定得点の高い作品の作者は創造的態度に関する特性(開放性・創造的態度特性)のどちらか一方あるいは両方が高いことが示された。制作者の体験に影響を与える創造的態度に関する特性と、作品から見る者が感じ取る創造的な印象が関連していることが示唆された。

ここで、見る者が感じ取っているものは何かという疑問が生じ、創造的と評価された作品の特徴を分析した。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いることが分かった。『物語的な表現』『力強さや動き』という2つが、評定者に共通した視点であると推測された(鈴木, 2007)。次の段階として、評定者の数を増やしてこの2視点を再度検討し、これらが箱庭作品を見る者に共通した、創造性に関する視点であるのか確認した上で、この視点の構造を分析した(鈴木, 2008)。その結果、視覚的印象にもとづく“構成の段階”という視点と、作品の言語的説明(記述)に基づく“語りの段階”という視点が抽出された。この2視点の構造を検討し、6段階から成る評定段階の図式を作成した(鈴木, 2008)。

“構成の段階”では、構成が成り立ち、充実していくプロセスが見られた。何もない砂だけの箱に少しのアイテムが置かれることで世界が現れ、やがてアイテムの数が増え、平坦だった砂に起伏が作られるという流れで工夫が凝らされる。最終的にはアイテム間の関連が密になり、

作品としてのまとまりがみられるという形で、その世界がより豊かに表現されていく様が、段階を追って見られた。

“語りの段階”では、想像の体験が変化するプロセスが見られた。ここでの想像とは、「知覚的には存在しない刺激、ないしは経験されていない刺激について、その心的なイメージを生成すること」（藤永他, 2004）を指す。作品と距離をとり、外から眺めるように語っていた制作者のあり方が、少しずつ作品に近づき、作成のプロセス、あるいはプロセスにて生じてきたイメージを語るようになり、やがて作品の中に入り込んでイメージそのものを語るようになった。この流れに沿って空想が活発になる様子が見られ、その内容は詳細さを増し、最終的には静的な情景やイメージの説明から、時間的な体験の展開を含む物語へと変化する様子が見られた。（空想とは、願望充足を伴う白日夢に近いものではなく連想に身を任せる状態を指す）

以上のような2つの評定段階の図式を作成したが、これらが他の評定者にとっても使用可能なものであるのか検証する必要がある。これを研究1として実施し、さらに、研究2にて評定段階図式の問題点を抽出し修正を行った。

<研究1>

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, 2008）が他の評定者にとっても使用可能なものであるのか、複数の被験者による評定を実施し検証する。

Ⅲ. 方法

1. 使用データ

評定に使用するのは、鈴木（2007）の調査

で得た46名の箱庭作品と作品の説明文である。説明文は、箱庭制作後に、質問紙への回答とあわせて制作者に記述を依頼したものである。また、制作者の創造性特性を測る質問紙のデータは、評定結果の分析の際に使用する。

(1) 評定対象作品

箱庭を初めて作る大学生（40名）及び短大生（6名）、合計46名（男子9名：18歳～25歳 平均19.9歳、女子37名：18歳～52歳 平均20.7歳、全平均年齢20.5歳）が個別に作成した。箱庭のアイテムは、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。比較的抽象的な素材のみを使用することで、アイテムへの意味付けの自由度が高まり、多様な意味付与が可能になると想定している。このような環境のもと制作することで、本研究で仮定している創造的態度が現れやすくなると考えたからである。また、実験環境としてある程度の統制を与えるという目的もある。

(2) 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。2つの質問紙は、1次元の尺度と考えてその総得点を使用した。

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。開放性は、自己実現の観点から規定される精神健康性（自己実現スケール：粟津他, 1977）および、創造的思考特性（S-A創造

性検査 A 版：創造性心理研究会，1969）と関連していることが示されている。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（2007）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。繁榊（1993）の作成した創造的態度の質問紙に改訂が加えられ、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。創造力を支えるより広範囲な態度にまで広がりをもたせた項目が使用されている。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）。今回は 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（2008）を参照。

2. 評定図式

1- (1) の箱庭作品に対し、“語りの段階”“構成の段階”という評定図式を用いて評定を実施する。図式は 1～6 段階から成り、6 段階が最も高い段階となる。

“語りの段階”は、作品についての制作者の語りから imagination（想像）の体験の様相が変化するプロセスを、“語り口”と“imagination”という側面から捉えようとしている。“語り口”の下位分類項目として、“語りの対象、作者の位置（物理的位置ではない）、内容、感情、詳細さ”がある。“語りの対象”としては、作品を説明するのみの 1 段階から順次、作成プロセスを語るようになり、やがてイメージが語られ、最後には詳細な物語が語られるという流れで段階が上がっていくと想定している。このような流れに伴って、“作者の位置”としては、作品を外から眺めるように語っていた作者が、

最終段階ではあたかも作品の中にいるような語り口になり、意味づけが豊かで詳細な語りになる（“詳細さ”）という、段階的な変化を想定している。“imagination”の側面については、“imagination の様相、時間的流れ”という項目について、殆ど空想をしていない 1 段階から、やがて空想が広がり箱庭の場面が詳細に語られるようになり、最終的には時間的な経過も感じられるようなストーリー性のある語りに変化すると想定している。このような流れの各段階における特徴が図式にて説明されている。

“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”と“砂”の側面から捉えようとしている。“アイテム”の下位分類項目として、“使用量、空間配置、関連性・置き方”がある。“砂”は“空白領域、立体感”について見ている。何も無い砂だけの箱に世界が現れ、工夫がこらされ、その世界がより豊かに表現されていく様が、アイテムの量が徐々に増えて行くことや（“使用量”）、ただ多いだけではなくアイテム同士の関連性が見られるようになる（“関連性・置き方”）という流れで段階が上がって行くと想定している。“砂”については、アイテムの量とも関連するが、何も置いていない砂だけの空間が多い 1 段階から、徐々に空白領域が減少すると共に（“空白領域”）、砂を掘ったり盛ったりすることで立体感が生まれるようになる（“立体感”）という変化を想定している。

3. 被験者

臨床心理学を専攻する大学院生 6 名（男性 3 名、女性 3 名：23～36 歳 平均 26.3 歳）が評定を行った。3 名ずつでグループ A・B に分けた。

4. 調査の手順

A グループは最初に“構成の段階”の評定を

行い、1週間後、“語りの段階”の評定を行った。Bグループはこの逆の順序で行った。以下Aグループの手順に沿って説明する。

(1) 評定の全体像の説明

以下の内容を、文章で提示するとともに読み上げた。

『評定の対象となるのは、調査にて収集した46作品の画像データと、作者が書い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。

評定の軸は、視覚的印象に基づいた“構成の段階”と、作品の説明文の印象に基づいた“語りの段階”の2つであり、この軸に沿って、それぞれ評定を実施する。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。2つの軸は6段階に分かれている。6段階の内容は、別紙の“図式”にて説明されている。この図式にのっとり、それぞれの作品がどの段階にあてはまるかを評定していく』

(2) 評定段階“構成の段階”の説明

評定段階の全体像を文章で説明したものを提示する(表1)。評定者はこれを読んで構成の段階の全体像を掴む。次に、段階の構造が分かるようにそれぞれ表にした“図式”(表2)についての理解を促す。例えば、構成の段階の図式は、「アイテムの使用量」「アイテムの空間配置」などの項目が、1～6の段階においてどのような特徴の違いがあるのかを一覧表で分かるようにしている。1～6の段階は、連続的なものとして設定されている。

この図式の見方について、図式を提示しながら以下のような文章を読み上げた。

『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、その段階において

特に注目すべき項目を表している。段階によって注目する項目が異なる。例えば、第1段階では「アイテムの使用量」と「アイテムの空間配置」に注目して評定を行うことになる。評定の際は、全ての項目について考慮する必要はあるが、特に、色が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』。(1)(2)の説明の後、評定者は評定段階の説明文と図式の内容を熟読した。

なお、構成の段階は視覚的印象の評定なので、在る程度の視覚的な指標も必要と考え、サンプル作品を作った。図式をもとにして、段階1～6の目安となるようなアイテム数、砂の起伏を表現した作品を筆者が作成した。評定時に、図式と共にこのサンプル写真一覧を提示した。

(3) 評定練習

評定段階の説明文、図式の詳細を確認した上で、評定練習を行った。練習用データは、予備調査で得た箱庭作品を用いた。筆者が予め評定を行い、各段階に分けた後に、その段階を代表する作品として分かりやすいものを1～3作品ずつ選択した。これらの練習課題を用いて、実際の手順に従い評定を行った。答え合わせをして、着目点の例示など、解説を行った。

(4) 第1回評定の実施<構成の段階>

構成の段階の評定は、46作品の写真データを小さなカード状にしたものを使用した。カードの裏には作品番号が記載されている。評定分類シート(それぞれ“第1段階”～“第6段階”と書かれた6枚の紙)をならべ、図式に従い46作品をそれらのシート上のどこかの段階に置いていく。以下の注意点も伝えておく。“46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

表1:「構成の段階」全体像の説明

<p>この段階では、構成が成り立ち、充実していくプロセスが見られる。段階1と2は、質的に類似したひとつのグループとなり、段階3と4、段階5と6で、それぞれグループとなる。ここでは、便宜的にグループをステップ1～3とする。</p>
<p>ステップ1 (段階1・2) — 「表現の始まり」</p> <p>このステップは、作品構成における「表現のはじまり」と言うことができる。何もない砂箱にアイテムが置かれ、作品として成り立っていく最初のステップとなる。段階1, 2ともに砂は平坦でアイテムの数は少なく、空白部分が目立つ。しかし、一面砂だけの箱の中に水が表現され (砂箱の水色)、アイテムが置かれ、一つの世界が形成される。</p> <p>段階1はアイテムの置き方が局所的で砂だけの空白領域が目立つ。段階2では、アイテムの数が段階1よりは増えて、まとまった空白領域の面積は段階1よりも小さくなる。しかし、依然としてアイテムが置かれていない砂だけの部分は多い。段階1と2は、平坦でアイテム数が少ない点で同じだが、段階2の方が若干アイテムが多く、少しにぎやかな印象となる。段階1と2の違いは、アイテムの量と空白の少なさによる。</p> <p>このステップは、砂だけの箱の中に表現が始まっていく最初 (段階1) と、その表現が少し広がっていく様 (段階2) が見られる。段階1, 2の特徴は似ているので、アイテムの量や空白領域の面積の比較で段階を決めることになる。</p>
<p>ステップ2 (段階3・4) — 「工夫」</p> <p>次のステップは第3, 4段階である。ここでは、作品への「工夫」が表面に表れてくる。ステップ1の「表現の始まり」から、更に進展した作品構成の段階として、工夫がこらされるようになる。ここでは、ステップ1よりもアイテムの数は多くなり、箱全体にバランスよく配置される。または砂の起伏が見られるようになる。</p> <p>段階3は、箱全体にバランスよくアイテムが配置されるようになり、砂だけの空白領域がまとまった形ではみられなくなる。アイテムのにぎやかさが感じられる。段階4も、全体にバランスよくアイテムが配置される点は同じである。しかし、段階3に比べると、段階4のほうがアイテムが少なく感じる。これは、アイテムを置いていない部分があるせいで、空白領域と言えるものだが、ステップ1での空白部分と同じ印象ではない。砂を盛り上げたりして手加えられており、放置された空白領域ではない。</p> <p>このステップでの「工夫」は、段階3ではアイテムの配置に表れ、段階4では砂の造形にて表れるという違いがあると言える。段階3は砂が平坦だが、段階4では砂の起伏が見られる。</p>
<p>ステップ3 (段階5・6) — 「豊かさ」</p> <p>最後のステップは段階5, 6で、アイテム量としては最も多いグループである。このステップは「豊かさ」が顕著に表れてくる。最初のステップで、作品として一つの世界が現れ、次のステップでは、その表現に工夫がこらされるようになり、この最後のステップでは、更に表現が豊かで洗練されたものへと変化してくる。アイテムの数や種類が豊富になり、積み重ねた表現などで配置が複雑になる。アイテム同士の関連性が感じられるようになる。</p> <p>段階5は、アイテムの量が非常に多く、量的な豊かさが特徴である。アイテムを積み重ねたり、たくさん使用したりするのが特徴で、その印象は、「多い」「重い」というものになる。しかし、多すぎて雑多な印象をうけることが多い。段階6もアイテムが多めである点で類似する。しかし、段階6の方にはまとまり感がある。段階5より丁寧に意味づけをもって作られている印象を受け、砂による立体感も見られ、アイテムが多くても雑多には見えない。創意工夫が洗練された形で表されていると言える。</p> <p>このステップでの「豊かさ」は、段階5では量として表現され、段階6ではより洗練されたまとまりとして表されているといえる。</p>
<p>まとめ</p> <p>この「構成の段階」は、構成が成り立ち、充実していくプロセスであると先に述べた。三つのステップに別れており、何もない砂だけの箱に世界が現れ、工夫がこらされ、その世界がより豊かに表現されていく様が、段階を追って見られる。ステップ毎に見ると、段階1より段階2の方が、段階3より段階4のほうが、それぞれのステップで見られる表現のより洗練された形態を示すと考えられる。全体として、作品が豊かになっていく段階と言えるが、その豊かさの現れ方には、段階毎に違いがある。</p>

表2:「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	箱全体に対し てやや均等	やや工夫が見られる がバラバラと置いた ようで雑に見える	砂だけの部分は 多いが、まとまっ た空白領域とし ての面積は小さ くなる	立体感が全くと 言って良いほど なく、平坦	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 立体的	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	積み重ね表現など 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		砂の立体感が少 し見られる	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 れるなかに、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。	砂による立体感 が顕著	全体としてまと まりがある。ア イテムが多くて も雑多に見えな い。

たら、その段階の中での順位を決める。例えば、段階2に属すると判断した作品の中で、最も段階1の特徴に近いものを1番とし、最も段階3の特徴に近いものをその段階の最後の順位とする。段階1~6は連続体として考えているので、46作品は、1から46の順番がつくようにする。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(図1)に転記する。各段階で、欄の左から右へと低い順位から記載する。次に、評定の感想、気づいたことなどを“質問票”に記入する。質問票は、「評定をしてみて、気づいたこと・感想を書いて下さい」との教示のもと、以下の4点について質問した。

- ① 評定の手順について、やりにくかった点・分かりにくかった点
- ② 評定する際、判断に困った点

語りの段階(説明文の分類)	
評定者名: _____ 実施日: _____ 年 月 日	
段階	該当作品番号
1	
2	
3	
4	
5	
6	

図1: 評定票

- ③ 図式や段階に納得いかなかった点
- ④ その他なんでも気づいたこと、感じたことを書いて下さい

評定者は、以上の質問票、評定票を提出し終了となる。

(5) 第2回評定の実施<語りの段階>(1週間後)

語りの段階の評定では、評定者は評定段階の説明文と図式(表3,4)の内容を熟読し、評定練習を行った後、(4)の手順と同様に語りの段階の評定を行った。分類対象は、箱庭制作者が記述した“作品の説明”の文章をカード状にしたものを使用した。

(6) グループ合同での話し合い

評定が全て終了した後日、A・Bグループ合同でのディスカッションを行った。6名の評定者間で、評定が一致している作品、バラツキがある作品、筆者の評定と著しく異なる作品などをあらかじめピックアップしておき、それらの作品についての評定者の意見を聞いた。また、分類する上で分かりにくかった項目や納得いかなかった点などを話し合った。

(7) 評定指導

各評定者の評定結果を個々に検討し、その評定傾向を検討した。図式の作者である筆者の評定を一応の基準解答とし、筆者の評定と著しく異なる場合は評定に対して誤解している可能性があると考え、間違いを説明し、図式の認識への指導を行った。

(8) 再評定

評定指導の後、再評定を個別に実施した。その時の条件は、同じ日に2種類の評定はしないこととし、各自任意の時間に実施し、評定票、質問票を提出することとした。

IV. 結果

1. 初回評定

(1) 評定者間の評定結果の関係

A・Bグループ合わせて6名の評定は、語りの段階では、全員一致で同じ段階に評定したのは46作品中8作品(17%)であった。6名中4名以上の一致が見られた作品の数は65%であった。構成の段階では、6名が一致したのは7作品(15%)で、6名中4名以上の一致が見られた作品の数は全作品の78%であった。(図2,3)

次に、6名の評定者による46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。語りの段階が.790、構成の段階が.828と、高い一致が見られた。評定者間の評定順位の順位相関は、語りの段階では.609～.924、構成の段階では.647～.883であった(表5,6上段)。6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。

(2) 段階図式と評定の関係

6名の評定が、評定段階の図式が意図するものと合致しているか確認した。図式の作者である筆者の評定を一応の基準と仮定し、筆者の評定順位と各評定者の評定順位の順位相関を求めた。語りの段階は.610～.873の相関が、構成の段階は.694～.869の相関が見られた。(表5,6上段)

次に、評定結果と創造的態度を測る質問紙得点の関連を検討した。まず筆者の評定結果について、1,2段階の作品を評定段階の低群とし、5,6段階の作品を高群とし、2つの群間で質問紙得点に差があるかt検定を行った。その結果、語りの段階は、低群より高群の方がEI得点有意に高かった($p<.05$)。CAは有意な差はみられなかった。構成の段階は、低群より高群の方

表3:「語りの段階」全体像の説明

<p>この段階では、imagination（想像）の体験の様相が変化するプロセスが見られる。ここでの imagination とは、「現前の知覚に与えられていない物事の像を心に浮かべること」であり、そして、その心に浮かべたものを「イメージ」と定義する。Imagination 体験の様相は、作り手の作品への没入の度合いと空想の度合いという側面から見られる。空想の度合いが高まるから没入するのか、没入するから空想が広がるのか、因果関係は分からないが、両者は関連するものであり、また、分かちがたい要因であると考え、2つの要因を並行させて imagination 体験の様相を追っていく。質的に類似したグループに分けると、段階1がステップ1、段階2、3がステップ2、段階4～6がステップ3となる。</p>
<p>ステップ1（段階1）—「作品という物を語る」 最初のステップは、段階1のみである。ここで語られる対象は、作品という「物」である。語りの中に現れる作者の位置という側面で見ると、作者は作品の完全な外側にいて、外から作品を眺めるように語る。Imagination 体験としては、没入度がきわめて低く、空想度も最も低い段階となる。ここで言う空想とは、現実にはないことを思い浮かべて、思いめぐらせることで、作話的という意味を含んで用いる 段階1の特徴は、作者が作品の外側にいて、外から作品を眺めるように語ることで、作品への没入が見られない。全く没入が見られないものは、「**を置いた。++を置いた」という事実を記述するだけで、作品を対象物として説明する。これより没入度が高いものとしては、何かを思い浮かべて作品を作ったことが語られる。しかし、それは思い出の光景の再現などであり、現実根ざした内容を思い浮かべている状態で、空想はしていない。また、文は短く詳細には語られない。</p>
<p>ステップ2（段階2・3）—「プロセスを語る」 次のステップは、段階2と3である。ここで語られる対象は、作成時の「プロセス」である。作り終わった作品を対象物として説明するのではなく、作成の「プロセス」が語られる。作者が作品の外側にいて語るスタンスはステップ1と同様であるが、段階3になると、語りの中に現れる作者の位置は外になったり内になったりと混在する。ステップ2も没入度は低い、記述が詳細になり、感情に関する言及も見られることから、ステップ1よりは没入度が高い。作成時に起こった連想や、どのようなイメージを作品として作っていったのかを説明する。 段階2は、作成時の行為について主に語り、作成プロセスでふくらませたイメージの説明をする。しかし、そのイメージは連想程度のものであるか、イメージ内容が現実根ざしたものであり、作話的な空想度は低い。段階3は、同じくプロセスについて語っていても、主にイメージの説明をする。この段階でのイメージは、現実を離れて空想が広がる様子も見られる。 段階2と3は、作成プロセスに関して語るという点で類似するが、段階2では作成行為（**を作った）について多く語り、空想は少なめである。段階3では、作成行為ではなくイメージについて多く語る。作成行為の語りとイメージについての語りは混在するが、イメージについての語りが主になり、空想の広がりも感じられるという違いがある。</p>
<p>ステップ3（段階4・5・6）—「イメージを語る」 最後のステップは、段階4、5、6となる。ここでは、ステップ1、2とは質的に大きく異なる変化が見られる。ステップ2では、イメージがふくらむことはあっても、語られることはプロセスについての説明であった。ステップ3になると、プロセスは無視され、イメージそのものが語られる。「こういう風に考えて、こういうものを作った」という語りではなく、作品の中に作者が既にあるような状態で、作品に表現されたイメージを語る。ステップ1、2は作品の外側に作者がいたが、ステップ3では、作者は作品の中のように語られる。ここで語られる感情は、作成時の感情ではなく、イメージの中での感情である。ステップ1、2は、順次文章の量が増えて詳細になるという流れであったが、その流れはステップ3に入るところで切断される。段階3に比べて、段階4のほうが文章は短く、記述も詳細ではなくなる。このステップでは、語りの詳細さという流れではなく、作品に対する作者の位置として現れる没入度がステップ1、2よりも高い。 段階4では、イメージそのものを語り始める。しかし、記述は詳細ではなく、空想の広がりも少なめである。段階5は、意味づけが豊かで詳細な語りになる。空想が広がり場面の立体感が増すが、一場面であり動きは少ない。段階6は、描写が更に詳細になり、音や色彩への言及も見られる。空想が広がり重層的なイメージとなる。まるでストーリーの中の一場面であるかのように感じられる。 段階4と5の違いは、その文章の長さ、詳細さに見られる。段階5と6の間にも、微妙な質的变化があると思われる。段階5では空想が広がり、あるイメージが詳細に、立体的に語られることになるが、段階6ではただ単に詳細が増すだけではなく、時間的な流れが読み取れたり、背後にある物語を感じられたりする。「イメージ」から「もの語り」への変化があると考えられる。</p>
<p>まとめ この「語りの段階」は、imagination の体験の様相の変化のプロセスであると先に述べた。作品と距離をとって、外から眺めるように語っていた作者のあり方が、少しずつ作品に近づき、その中に入り込んで語るという流れに沿って、空想の度合いも高まっていく様子が見られる。</p>

表4:「語りの段階」の図式

段階	段階名	語り口				imagination		全体的印象・文の特徴
		語りの対象	作者の位置	内容	感情	詳細さ	イメージの様相	
1	作品説明	作品を説明する	作品を外から眺めるように語る	どのようなものを作ったかの説明	なし	文は短く詳細ではない	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。	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	プロセス行為説明	作成のプロセスを説明する	作品の外側から作成時を振り返って語る	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	説明に必要な在る程度の量は記述するが、詳細ではない	連想程度	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	プロセスイメージ説明		作品の外と内側の境界周辺。両方を行き来する。	主にイメージの説明をする。現実の話題（作成時の行為）とイメージの説明が混在。	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空想が広がる
4	単純なイメージ語り	イメージを語る	作品の中にある	イメージそのものを直接語る。		文は短く詳細ではない	自分なりの意味づけがあるが、空想的な広がりはない	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。
5	複雑なイメージ語り				意味づけが豊かで詳細な語り。文章が長くなる。			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
6	もの語り	もの語りを語る			音や色彩に言及したり、描写が詳細になる。語られる文から、背景やストーリーが連想される	空想が広がり重層的なイメージになる。何らかのストーリーの中の一場面であるかのように感じる	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。

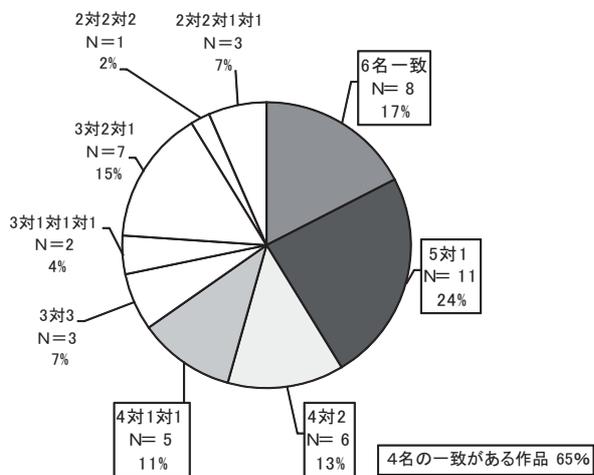


図2: 語りの段階 評定結果の一致状況

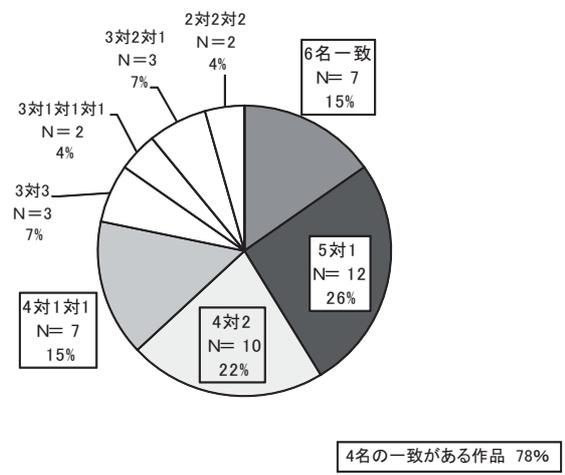


図3: 構成の段階 評定結果の一致状況

表5：語りの段階 評定の順位相関 (Spearman)

	グループ	評定者	②	③	④	⑤	⑥	筆者
初回評定	A	①	.633**	.870**	.775**	.798**	.924**	.837**
		②		.615**	.693**	.627**	.609**	.613**
		③			.768**	.718**	.892**	.873**
	B	④				.765**	.752**	.610**
		⑤					.777**	.658**
		⑥						.858**
再評定	A	①	.841**	.799**	.875**	.704**	.820**	.760**
		②		.838**	.913**	.738**	.715**	.806**
		③			.875**	.777**	.690**	.832**
	B	④				.823**	.787**	.852**
		⑤					.706**	.771**
		⑥						.716**

** : p<.01

表6：構成の段階 評定の順位相関 (Spearman)

	グループ	評定者	②	③	④	⑤	⑥	筆者
初回評定	A	①	.882**	.842**	.837**	.883**	.764**	.869**
		②		.736**	.754**	.782**	.647**	.733**
		③			.849**	.855**	.675**	.837**
	B	④				.830**	.671**	.819**
		⑤					.758**	.864**
		⑥						.694**
再評定	A	①	.793**	.848**	.888**	.889**	.904**	.878**
		②		.756**	.804**	.797**	.765**	.786**
		③			.845**	.814**	.862**	.823**
	B	④				.855**	.842**	.899**
		⑤					.885**	.872**
		⑥						.798**

** : p<.01

がCA得点が有意に高かった ($p<.05$)。EIは有意な差はみられなかった。つまり、筆者の意図する段階図式に従って評定をすると、語りの段階で高く評価される作品の制作者はEIが高く、構成の段階ではCAが高い傾向を示すことになる。この傾向を一応の方向性の基準とする。(表7,8最下段)

次に、評定者6名の評定結果から、作品ごとに評定段階の平均値を出し、その作品の“平均評定得点”とした。この得点の順位を低・中・高の3つに区切った。3分割した順位の低群を筆者の評定結果の1,2段階に相当する群とし、3分割の高群を5,6段階に相当するとして便宜的に設定した(同点の作品は同じ群に入れた)。

低と高群の間で、質問紙得点に差があるかt検定を行った。語り・構成の段階のどちらも、EI・CAとの関連は、有意な差としては見られなかった。(表7,8上段)

次に、個々の評定結果について分析した。各評定者の評定が1,2段階の作品を評定段階の低群とし、5,6段階の作品を高群とし、2つの群間で質問紙得点に差があるか検定を行った。語りの段階では、A・B両グループにおいて1名ずつ、EIにて有意な差 ($p<.05$) と有意傾向 ($p<.1$) が見られた。構成の段階では、Bグループにおいて3名全員、CAにて有意な差が見られ ($p<.05$)、両段階とも、筆者の評定と一致した傾向を示した。(表7,8上段)

表7: 語りの段階 評定結果の高群・低群間における質問紙平均得点のt検定

	グループ	評定者	EI 得点				CA 得点			
			高評定群		低評定群		t 値	高評定群	低評定群	t 値
			(N=)注1		(N=)注1					
初回評定	平均評定得点		15	41.07	14	37.57	1.01	67.87	69.71	-0.11
	A	①	12	41.67	21	37.91	1.32	67.50	67.76	-0.09
		②	9	39.56	22	37.86	0.53	66.78	68.59	-0.58
		③	11	43.18	15	36.20	2.60 *	68.09	67.67	0.16
	B	④	7	39.29	18	38.39	0.24	66.86	68.61	-0.43
		⑤	10	42.40	27	38.85	1.15	68.00	68.89	-0.30
		⑥	10	43.90	22	38.55	1.89 +	68.20	67.91	0.10
再評定	平均評定得点		17	41.82	15	37.47	1.66	68.82	66.93	0.70
	A	①	16	43.06	13	39.92	1.01	69.25	65.39	1.15
		②	13	41.54	14	37.93	1.06	68.31	64.71	1.09
		③	11	41.46	14	37.14	1.28	69.18	67.43	0.53
	B	④	13	42.00	15	36.20	1.76 +	69.39	67.13	0.78
		⑤	13	41.46	15	37.33	1.29	68.60	64.92	1.10
		⑥	7	41.71	23	37.52	1.28	69.14	67.83	0.38
筆者		13	43.77	14	36.64	2.39 *	67.69	69.71	-0.28	

** : $p < .01$, * : $p < .05$, + : $p < .10$

注1) - 高群・低群の人数。1,2段階を低群、5,6段階を高群としているので、各評定者ごとに人数が異なる

表8: 構成の段階 評定結果の高群・低群間における質問紙平均得点のt検定

	グループ	評定者	EI 得点				CA 得点			
			高評定群		低評定群		t 値	高評定群	低評定群	t 値
			(N=)注1		(N=)注1					
初回評定	平均評定得点		14	38.07	15	41.07	-1.14	68.57	64.73	1.40
	A	①	14	38.57	18	39.72	-0.38	71.07	66.39	1.68
		②	10	38.70	20	40.25	-0.51	67.50	66.75	0.29
		③	16	39.44	14	41.64	-0.68	68.88	66.43	0.80
	B	④	16	38.38	11	38.73	-0.12	71.00	65.00	2.59 *
		⑤	11	39.36	15	39.27	0.03	71.09	64.47	2.31 *
		⑥	16	38.56	13	39.85	-0.42	70.94	65.08	2.15 *
再評定	平均評定得点		15	38.87	15	38.6	0.90	71.33	64.53	2.74 *
	A	①	16	38.38	13	39.85	-0.47	70.69	65.08	2.16 *
		②	16	37.88	13	39.23	-0.45	69.44	66.31	1.29
		③	17	39.53	13	38.23	0.44	70.71	64.92	2.22 *
	B	④	11	36.55	14	38.93	-0.78	72.00	64.64	2.56 *
		⑤	14	37.86	14	40.00	-0.69	69.43	64.93	1.53
		⑥	10	38.80	17	39.82	-0.3	71.8	64.53	2.60 *
筆者		13	40.08	13	39.85	0.07	71.54	65.08	2.29 *	

** : $p < .01$, * : $p < .05$, + : $p < .10$

注1) - 高群・低群の人数。1,2段階を低群、5,6段階を高群としているので、各評定者ごとに人数が異なる

(3) 評定の感想

評定の実施後に記入を求めた感想文を表 9,10 に示す。語りの段階の“やりにくかった・わかりにくかった点”は、段階内の順位のつけかたなどが挙げられた。“判断に困った点”は、イメージを語っているのか作品を説明しているだけなのか分からないという意見や、作者の語りから自分のイメージが膨らんで判断に影響を及ぼしたことなどが挙げられた。“納得いかなかった点”では、段階の特徴が交差している語りもあるという意見や、過去形や現在形という区別では段階と一致しない場合もあることなど、図式通りには行かない点が挙げられた。

構成の段階の“やりにくかった・わかりにくかった点”は、段階内の順位のつけかたが難しいことや、立体的かどうか分かりにくいことなどが挙げられた。“判断に困った点”は、4と6段階の差がわかりにくいことの他に、砂の立体感をどの程度で立体的と見なすのが判断しにくいという意見が多く見られた。“納得いかなかった点”は、順位づけが、次の段階よりも2段階上に近いと思う場合もあったことなど。

2. 再評定結果

結果 1. (3) の感想から、語りの段階はイメージかプロセスの説明なのか、違いがわかりにくいこと、構成の段階はアイテム量や立体感の程度が判断しにくいことが判明した。評定者の認識のずれやわかりにくさを解消するため、イメージの語りとプロセス説明の語りの具体例や、砂の立体感やアイテム量の具体例を示すなど、評定指導を行った上で再度評定を実施した。

(1) 評定者間の評定結果の関係

6名の評定者間の46作品の評定順位について Kendall の一致係数を算出し、第1回評定と比較した。語りの段階は、.790 から .828 に、

構成の段階は .820 から .864 となり、語り、構成の段階ともに再評定において一致係数は高くなった。

次に、評定者間の評定順位の順位相関を比較した(表 5,6)。語りの段階では、初回の評定が .609 ~ .924 で、再評定では .690 ~ .913 の相関となった。構成の段階は、初回が .647 ~ .883 で、再評定では .756 ~ .904 の相関となった。全体的な傾向として、評定者間の評定順位の相関は高くなっている。

(2) 段階図式と評定の関係

筆者の評定による順位と各評定者の評定順位の順位相関を求めた(表 5,6)。語りの段階は、初回評定では各評定者との間に .610 ~ .873、再評定では .716 ~ .852 の相関が見られた。構成の段階は、初回評定では .694 ~ .869、再評定では .786 ~ .899 の相関が見られた。

各作品の平均評定得点の順位を低・中・高の3つに区切り、低と高群の間で、質問紙得点に差があるか t 検定を行った。初回評定では、語りの段階・構成の段階どちらも、EI、CA ともに有意な差は見られなかった。再評定では、語りの段階は、EI・CA ともに有意な差は見られなかった。構成の段階は CA に有意な差が見られ ($p < .05$)、筆者の結果と同じ傾向を示した。(表 7,8)

次に、各評定者の評定結果について検定を行い、初回評定と再評定の結果を比較した。(表 7,8)。語りの段階の初回評定では A・B 両グループにおいて1名ずつ、EI にて差が見られ、筆者の評定の傾向と一致した。再評定では有意な傾向がある者は1名に減少した。

構成の段階の初回では B グループにおいて3名全員が CA にて差が見られ、筆者の評定と一致した傾向を示した。再評定では有意な差を示していた1名の結果が悪くなったが、新たに2

表9:「語りの段階」 評定者の感想

評定者	1. やりにくかった・わかりにくかった点	2. 判断に困った点	3. 納得いかなかった点	4. その他
①	特になし	段階3と段階5で、どちらに評定すべきか迷った作品がいくつかあった。No. 23の作品は、作者にとってはすごいストーリーなのだろうが、あまり理解できず評定に困った。	特になし	作品中の自分の感情に目を向けている人と、自分の感情ではなく、作品に入り込んでいる人と、タイプがわかれるのだなと思った。視覚的印象の評定よりもやりやすかったが、文章を読むと視覚的イメージがわかり易いが、箱庭だけを見ると、ストーリーが広がりすぎるから評定しにくかったのではないかと思う。
②	イメージの様相で、段階2と3あたりから判断しにくかったが、段階名で判断するとわかりやすかった。	イメージの様相でステップ2と3の判断が難しかった。	-	語り口の感情はあまり見なかったと思う。他で判断することが多かった。
③	段階ごとの順位のつけ方	文のどこに注目して評定するかという点	文の特徴での過去形と現在形。ストーリー性があるものでも過去形で言うことがあるように思う。	3段階と4段階で分けて、1, 2, 3段階と4, 5, 6段階に分けるのは分かりやすかったが、その中で分けるのが難しかった。特に、1, 2, 3段階の方がむづかしかった。
④	手順はとてもわかりやすく、やりやすかったように思える。表としてまとめてあることで照らし合わせられてよかった。	語りを見ることによって自分がその語りから色々なことをイメージしてしまい、評定している自分とイメージを膨らませている自分が混同してしまい、判断に影響を及ぼしてしまったのではないかと思う。順番をつけるのは難しかった。	納得がいけないというより、それぞれの段階が様々に重なった語りについての説明がもう少し表にでもあればいいかなと思った。(どこに比重を置くべきかなど)	語りの段階がより深いものになっていくこの図式はとても納得がいった。これを実際にやってみて、自分がイメージにひっぱられないだけの強い核の部分として図式をしっかりと意識して取り組まなければいけないということを感じた。また、何枚も見えていくことでカードの順番で影響を受けている部分もあるだろうと思った。
⑤	段階の中で順番をつけるとき、段階内の数が多いと分からなくなる。	イメージを語っているのか、説明しているのかどっちか分からないもの。	-	読めば読むほど分からなくなってきた。
⑥	最初の説明文を読んでいる時、(特に“図式の全体像”の部分)自分が理解できているのか不安だった。その後、“語りの段階表”を見てなんとなく解った気持ちになり・・・という感じで作業しながら理解が深まったという感じだった。	文の長さや、表の全体的印象・文の特徴に書かれている言葉にとらわれ、惑わされたように思う。特に第2、第3の区別が難しかった。	特にないが、若干、特徴が交差しているものもあったように思うが・・・間違いかもしれないと思うし、細かいところで考えられた。	表の通りに区分けできたのか、あまり自信がないが、全ての文は表にある通りに大きく6通りに分類されることが納得され、興味深く思った。

下線部： IV. 結果1-(3) と関連する箇所

表 10: 「構成の段階」 評定者の感想

評定者	1. やりにくかった・わかりにくかった点	2. 判断に困った点	3. 納得いかなかった点	4. その他
①	立体的かどうか分かりにくい。自分としては「エネルギーを感じても、一般的には雑多な印象をうけるのかなあ」と思ったりした。	すごく立体感があるがアイテムのまとまりに欠けるなど、どちらにするか困った。「作品構成の段階」の表で重みづけされているが、それにのっとると自分では納得いかない評価になってしまう。	特になし	評価することと自分の好みがあざってしまって難しかった。
②	全体の印象と細部の特徴どちらに重点をおいて評価するのか、それぞれの作品によって使い分けの必要がある点が難しかった。	砂の立体感を見極める判断が難しく感じた	図式を見る限りでは、段階3から4に移行する大きな違いは立体的な面をもつかどうかと思ってしまうところ。	評定の重点をどこにおくかは経験に左右されるものなのでしょうか。(立体感があっても全体の印象から段階4ではなく3にするとか)
③	相互に見比べないところかわかりにくかった。また、各段階の順位についてつけるのが、6段階だとよくわからず、最も5段階目に近いものから並べた。	立体的であるかないかという点。特に第3段階と第5段階で迷う。また、第4段階と第6段階も少し迷う。実際のものを見て行うなら大丈夫だが、写真だとその構図によって立体感やアイテムのぎやかさ等、見方が変わってしまう。	特にないが、順位づけが、次の段階よりも2段階上に近いとかいう場合もあると思った。(3→5)(4→6)のような場合。	写真からうけるイメージと図式や段階にあてはめるときがズレてしまうことがあった。アイテムも多く立体的にも見えるのだが、なんとなくそこまでのエネルギーを感じない、逆に砂部分が多いがイメージして作っているのは砂浜かなあなど伝ってくるものもあったりした。そこに少しづれを感じた。
④	段階の中で順番をつけることが難しかった。どこに重点を置いて考えればいいのかを順序づけの段階で迷った。	平坦か立体かという判断で、どの程度を立体とみなしてゆくかというところで迷いが生じた。また、アイテムのまとまりについて5段階のときに意味づけようとしてしまう自分がいて、自分の中でその折り合いをつけてゆくのなかなか大変であった。	何もアイテムを置かなくて砂だけ立体にして表現したものがあつたら、どの段階に入るのだろうと疑問がわいた。平坦だけどとてもストーリー性を感じれるものなども分類するのが難しいだろうと思った。	文章と違い、視覚からうける印象がすべてであり、文章よりも判断が難しかったように思う。ぱっと画像を見て、自分がゆさぶられたり、影響されることはよくあるのだと思った。アイテムが限定されたものだけでやられていたので、色々なアイテムがあればまた変わったり、おもしろいだろうなと思った。
⑤	特にないが、例をして一応の目安の判断を説明してもらうことによって、本では判断しやすくなった。	段階4と6の区別がつきにくかった。段階5ではゴミゴミしているという印象があったので分けられるのだが、雑然とされたのが整理されることによって、4と6が似てくる印象があった。	アイテムの数の小、大、から立体への段階と移るほうが判断しやすいのでは？	段階6を探す場合、橋のように木の棒がかかっているのは、ストーリーを感じやすかった。また、どうして人や動物がいないのかと思ひ、何か不思議な感じがした。
⑥	前回の経験があり、特になかった。	砂の立体感について、まとまり感について判断し兼ねた。	特になし。	私は写真のほうがやりやすかった。視覚で直接捉えられた分、素直に感覚的に作業ができたと思う。

下線部： IV. 結果 1-(3) と関連する箇所

名の評定に有意な差が見られ、全体としては向上した。

(3) 評定の感想

再評定後の感想は、「1回目と比べてやり易い・やり難い点」「2回目で新たに気づいた点」「その他」の3項目について記述を求めた。語りの段階の感想では、初回評定の後に、評定者の認識間違いを修正するための評定指導を行ったことについて、「客観的になれた分、評定をしやすかった」「一度体験していることで評定について知ることができたので、前回より納得してできた」など、肯定的に作用したと見られる感想が見られた。一方で、「前回どこに区分けしたか気になった」「説明を受けたので、これは間違っていないかと気になった」「説明を聞くことで、自分の認知のしかたがずれていると感じたので、それを修正しようとして、だんだん何が正しい評定の仕方なのか分からなくなった」など、かえって混乱を招いたことが示唆された。

構成の段階では、「説明を受けたことで段階1と2の違いがわかった」「見るポイントがはっきりすると評定しやすかった」など、肯定的な感想と、「説明を受けたときの記憶が残っていて、それが気になった」などの意見も見られた。指導に影響を受けてやりにくかったという記述は、語りの段階のほうが多かった。

V. 考察

評定者6名の評定順位は高い一致性を示し、筆者の評定順位とも相関が高かった。筆者の意図する評定段階は概ね理解されていたことが示唆された。また、6名の評定者のうち数名については、制作者の創造的態度に関連する特性(EI,CA)と関連した評定がなされており、その関連の仕方も図式の作者である筆者と同じ傾

向を示していた。この結果からも、評定者は図式の意図するものを概ね掴んでいると思われる。これらの結果から、本研究で使用した評定段階の図式が、初めて使用する人にも了解可能であり、これに基づいた評定が可能であることが示唆された。しかし、図式の問題点も明らかになり、これらについては修正も必要である。語りの段階では、その語りがイメージなのか、プロセスなのか判断が難しいようであった。また、文章の前半と後半で特徴が異なるため、文章の特徴から図式の段階を決めること難しいとの意見もあった。多様な語りは、分類にあてはめ切れない面もあるということが示された。また、語りを聞いて評定者自らのイメージがふくらんで判断が難しくなったとの意見も見られ、評定者の要因も影響することが示唆された。

一方、構成の段階では、立体感・アイテム量について、段階としての境界が判断しにくいという意見があった。これらは程度の問題であるが、多少の個人差は出てしまうのではないかと考えている。また、段階4と6が似ているという意見もあった。段階4は、“立体性の始まり”で、砂の立体性が表れ始め、アイテムもそれなりに意味づけをもって配置される段階である。段階6は“関係性と統合された豊かさ”で、立体感があり、アイテム量も豊富になり、全体としてまとまりがあるという特徴を示す段階である。見た目には同じような特徴であるが、段階6の方が、よりまとまり感があり豊かな印象をうけることを想定している。この違いは、“まとまり感”という質的な違いによるので、これを図式として定義することは困難であり、評定図式の限界が示唆された。箱庭表現の質的な側面を見分けるには、見る者の感性に頼る面があると思われる。

1回目の評定の後、評定指導を行ったことで再評定での一致性は高くなった。評定者が図式

をよく理解することで作品の読み取り能力が共有されたと考えられる。しかし、再評定後の感想では、指導を受けたことで混乱したと思われる感想が複数の評定者から示された。図式を強調しすぎることは、作品を見る者の感性を損なう危険性があることも踏まえて検討していく必要がある。箱庭を見る者各々の感性が十全に機能しつつ、型にはまった理解に陥ることなく、箱庭を読み取るための枠組みとしてこの図式が利用されるのであれば、箱庭理解のための指導材料としてこの図式を用いるという方向性も検討する余地があると思われる。

<研究2>

I. 問題

研究1の結果より、語りの段階と構成の段階の各図式は、6名の評定者に概ね理解され、この図式に従った評定が可能であることが示唆された。しかし、図式の構造に関する問題点や評定のしにくさが明らかになった。これらの問題を改善した図式の作成が必要である。

II. 目的

研究1の結果から、評定段階の図式の問題点を抽出し、その原因を検討する。問題点を修正し、より評定がしやすい図式を作成する。

III. 方法

(1) 研究1の再評定の結果を検討した。語り・構成の段階について、6名の評定者が各作品を何段階に評定しているのか、一覧表を作成した(表11,12)。6名の評定の平均値を算出し、その値を低い値から順に並べた。段階1~6は色分けしてあり、6名の評定の一致・不一致が

視覚的に把握しやすいように工夫した。表の右端の列は、筆者の評定結果を表示しており、6名の評定結果と比較できるようにした。尚、筆者の評定結果は、46作品全ての順位を示したものである。つまり、表12の構成の段階では、作品48は最も低く評定され、作品25は、最も高く評定された作品となる。

この表をもとに、評定者間で評定に高い一致が見られる作品と、そうではない作品を抽出した。評定に混乱が見られるものとして、以下の2点に注目して作品を抽出した。

- ・筆者の評定を一応の基準として仮定し、この結果とかけ離れているもの
- ・評定者間でバラツキが大きいもの

(2) 評定結果の分析のため、抽出された作品について、語りの段階では作品説明の文章を読み比べ、構成の段階では作品の写真を見比べた。その作業を繰り返し、評定の一致が高い作品・混乱がある作品の共通点・相違点などの特徴を書き出して検討し、評定を混乱させる原因を推測した。それに加えて、1回目の評定の後に行った評定に関する話し合いの逐語データ(表13)、評定者の感想の内容(表9,10)も参考にした。評定に関する話し合いでは、1回目の評定で、6名の評定の一致が高かった作品、低かった作品について意見を聞いているので、どういう意図でその段階に決定したのか、幾つかの作品について知ることができる。感想は、個別の作品についての言及はないが、その評定者が判断の際に困った点などが記載されている。これらのデータを総合して、問題点を検討し、評定段階の図式の修正を行った。

(3) 修正後の図式を検証するため、新たな評定者による評定を実施した。臨床心理学を専攻する大学院生4名と教員1名が評定を行った(男

表 11: 「語りの段階」 評定結果一覧 (再評定)

作品 No.	評定者						評定 平均値	作品 No.	筆者
	①	②	③	④	⑤	⑥			
*22	2	1	1	1	1	1	1.17	1	1
44	1	1	2	1	1	1	1.17	10	1
45	1	1	1	1	1	2	1.17	15	1
1	1	3	1	1	1	1	1.33	*12	1
10	1	2	1	1	1	2	1.33	*22	1
15	3	1	1	1	2	2	1.67	45	1
4	2	2	2	2	1	2	1.83	6	1
24	2	2	1	2	2	2	1.83	4	2
40	3	2	1	2	1	2	1.83	21	2
6	2	1	2	2	3	2	2.00	18	2
18	2	3	2	2	2	2	2.17	*33	2
21	3	1	3	2	2	2	2.17	16	2
29	3	1	2	3	3	2	2.33	30	2
30	3	2	2	2	2	3	2.33	24	2
48	2	2	3	2	3	2	2.33	31	3
16	3	4	2	2	2	2	2.50	25	3
*12	1	3	3	3	4	2	2.67	29	3
28	1	2	3	3	5	2	2.67	11	3
*33	3	3	3	3	3	2	2.83	2	3
25	4	3	3	3	3	2	3.00	38	3
27	3	4	3	3	4	1	3.00	40	3
39	3	3	4	4	4	1	3.17	37	3
11	2	3	3	3	6	3	3.33	*34	3
2	5	4	3	3	3	3	3.50	48	3
23	4	4	4	4	4	1	3.50	44	4
31	4	4	4	4	2	3	3.50	39	4
41	4	4	4	4	4	1	3.50	41	4
37	5	3	4	3	4	3	3.67	23	4
38	5	3	3	3	5	3	3.67	27	4
8	4	4	4	4	4	4	4.00	47	4
36	4	4	4	4	4	4	4.00	36	4
42	4	4	4	4	4	4	4.00	8	4
5	5	5	5	5	2	3	4.17	42	4
9	5	4	4	5	4	4	4.33	9	5
*34	5	5	3	6	4	3	4.33	7	5
3	5	5	3	5	5	4	4.50	5	5
14	5	5	5	4	5	3	4.50	28	5
47	4	5	5	5	5	3	4.50	14	5
19	6	5	5	5	5	3	4.83	20	5
26	5	5	5	5	4	5	4.83	19	5
7	5	5	5	5	5	5	5.00	26	5
13	5	5	5	6	5	5	5.17	13	5
20	5	5	5	6	5	5	5.17	3	5
*17	6	6	6	6	6	6	6.00	43	6
32	6	6	6	6	6	6	6.00	32	6
43	6	6	6	6	6	6	6.00	*17	6

*: 研究 2. IV. 結果 1-(1)b. にて具体例に挙げた作品

表 12: 「構成の段階」 評定結果一覧 (再評定)

作品 No.	評定者						評定 平均値	作品 No.	筆者
	①	②	③	④	⑤	⑥			
*48	1	1	1	1	1	1	1.00	*48	1
13	2	1	1	1	1	1	1.17	20	1
20	1	1	2	1	1	1	1.17	13	1
22	1	2	1	1	1	1	1.17	22	1
11	1	1	2	1	2	1	1.33	6	1
6	2	2	2	1	1	1	1.50	*33	1
8	2	1	1	2	2	1	1.50	8	2
*33	2	2	2	1	1	1	1.50	*39	2
37	1	1	2	2	2	1	1.50	28	2
34	1	2	2	2	2	2	1.83	11	2
9	1	1	4	2	2	2	2.00	37	2
*39	2	2	2	2	2	2	2.00	34	2
28	2	4	4	2	2	2	2.67	9	2
19	3	2	3	3	3	3	2.83	12	3
41	3	5	2	2	3	2	2.83	41	3
3	3	3	3	3	3	3	3.00	7	3
7	3	3	3	3	3	3	3.00	15	3
14	3	5	2	3	3	2	3.00	45	3
45	3	3	3	3	3	3	3.00	3	3
12	3	3	5	3	3	3	3.33	30	3
17	4	4	4	4	2	2	3.33	19	3
27	3	3	5	3	3	3	3.33	14	3
5	4	4	3	4	4	3	3.67	27	3
29	4	4	4	4	4	2	3.67	1	3
30	5	3	3	3	5	3	3.67	21	4
15	5	3	5	3	3	5	4.00	17	4
*26	5	4	4	4	4	3	4.00	5	4
31	4	4	4	4	4	4	4.00	38	4
21	5	4	3	4	5	4	4.17	29	4
38	4	4	4	6	4	4	4.33	*47	4
44	3	4	6	4	5	4	4.33	31	4
36	4	6	4	4	5	4	4.50	36	4
2	6	4	5	4	4	5	4.67	44	4
4	5	5	5	5	5	3	4.67	24	5
18	4	5	4	6	5	4	4.67	40	5
*47	4	6	6	4	4	4	4.67	23	5
24	6	5	6	4	4	4	4.83	4	5
10	5	5	5	5	5	5	5.00	10	5
42	5	5	5	5	5	5	5.00	42	5
23	5	5	5	5	6	5	5.17	32	5
25	6	6	5	6	4	4	5.17	43	6
43	6	5	5	3	6	6	5.17	2	6
32	6	5	6	5	6	5	5.50	18	6
1	6	6	6	6	5	6	5.83	*26	6
40	6	6	5	6	6	6	5.83	*16	6
*16	6	6	6	6	6	6	6.00	25	6

*: 研究 2. IV. 結果 1-(2)b. にて具体例に挙げた作品

表 13：1 回目の評定後の話し合い逐語録（抜粋）

	作品番号	発言者	発言内容
語りの段階	22	A	No.22 は全員 1 段階につけています。でも、どう受け取られるか微妙だと思ってました。現実の再現ではあるんだけど、貝が落ちていたりとか、岩場とか、そういうもの自体を、これがイメージじゃないかと受け取られたら 3 段階ぐらいになるかなと思ってました。「単純なイメージ段階」あたりにいれようとは迷いませんでしたか？
		⑤	むっちゃ迷いました。どっちがイメージで、説明なんかイメージなんか分からなかった。
		④	私これ読んで、イメージというより写真みたいな感じでぼんぼんぼんと並んでつぎつぎ思い浮かんだんで、実際にあるものでしかないなと感じて。
		①	私も同じ
		A	おもしろいですね。写真に感じるんだ
		④	そうですね。今年の夏に行った海を再現していますっていうのが、こう、海行ったんやなど、場所場所こういうところもあったんやなど写真みたいに感じました。
	17	A	No.17 の、摩周湖は、5 か 6 段階かという意見ですね。
		④	イメージとして、同じ場所をずっと映していて、ナレーションみたいに言われているように感じたので、繋がっているというより、ずっとその場面がテレビに映ってるみたいだったので 5 にしました。
		①	わたしは 6 にしたんですけど、王様がでてきたりとか、王の偉業とか、昔話みたいな、ものがたりみたいなことを連想してしまって、物語な気がして 6 にしました
		⑥	すごい、際だっかわった印象をうけたんですけど、すごい細かいところまで設定があつて、王様とか、歴史的な話で。壮大な感じがして 6 にしました。
		②	5 なんですけど。宣言なしで説明が詳しいって言うところとか、④さんがいうように、あまりストーリーというより、あまり動きが感じられなかった。
		⑤	一場面のような。王が生きてるときの死んでるときの流れがあったらストーリーを感じたかもしれないけど、王の死んだ後の話だけだし。

発言者の表記： 評定者－①～⑥ 筆者－A

4 名、女 1 名：24～47 歳 平均 29.6 歳）。評定後に話し合いを重ね、語句の表現などの分かりにくい点を指摘してもらい、これらを検討した上で、最終的に新たな評定段階図式を作成した。

IV. 結果

1. 一致・不一致評定の詳細分析

(1) 語りの段階

a. 抽出された問題点：

- ① 文章の前半と後半で語りの形式が異なる場合がある
- ② プロセス説明とイメージの語りの定義が難しい
- ③ “作者と作品との距離”の定義が難しい
- ④ 内容と形式のどちらをとるのか混乱する

(内容は詳しくても、文章ではなく図示説明だけのものは評価が低い)

b. 評価の分かれた作品の具体例：(表 14)

①の例：No.34 の評価は、3 段階(プロセスイメージ説明)、4 段階(単純なイメージ語り)、5 段階(複雑なイメージ語り)、6 段階(もの語り)が混在。筆者は 3 段階と評定。この記述では、前半はイメージに没入しており、作者と作品の距離は近いという印象を受けるが、最後は「ということを表現しました」と距離を感じさせる終わり方をしている。前半はイメージの広がりを感じられるので、これを評価した場合、段階が高く評定されたと思われる。

②③の例：No.12 は、1 段階(作品説明)、2 段階(プロセス行為説明)、3、4 段階(プロセスイメージ説明)(単純なイメージ語り)が混在。

表 14：語りの段階検討作品

制作者	記述文
NO.34	暗い森ときれいな宝石への道が湖から出ていて、今、自分は森の方へ歩いていっている。でも、きれいな宝石へたどりつきたいと思っている。湖は、自分のパワーの源である。難しい道をくぐり抜けて、きれいな宝石の所へ行きたい。ということ表現しました
No.12	四季をテーマにした。自分の中での春・夏・秋・冬を表現した
No.33	全体的にあたたかい感じを出したかった。箱は四方が囲まれているけれど、その囲まれている感じを与えずに、空間に広がりをもたせたかった。あまりごちゃごちゃさせずに、シンプルだけど、たくさんイメージをふくらませるような感じにつくった。それぞれの場所に、生き物が生存している。
No.22	今年の夏に行った海を再現しています。貝殻が落ちていた岩場、雑木林、その奥にあるシャワー場、遊泳場の囲い、海底で拾ったウニ、遠くのとびこみ台、砂浜、芝。
No.17	真ん中の水は、ましゅう湖で火山の噴火口に水がたまったものであり、中にマッシーとその子ども2匹が泳いでいる。近くに、王の道と呼ばれる石畳の道があり、その道は地下水路の入口に続いている。反対側に森と、王の墓がある。王は人々をむりやり働かせる嫌な人だったけれど、彼の唯一の偉業が道と地下水路への入口である。これらは昔は貴族しか使えなかったけれど、王の死後、一般の人々も使えるようになった。

3段階が3名。筆者は1段階に評定。この記述では、評定者はイメージなのか作品説明なのか混乱している様子であった。筆者は作品を客観的に説明しているだけと捉え、1段階としたが、高く評価した人は“春夏秋冬”をイメージしていると理解したと推測される。制作者と作品との距離は遠いので1段階相当と思われるが、イメージだと理解した場合はそちらを優先させたようである。あるいは、“作品との距離”の定義が曖昧なのかもしれない。

②の例：No.33は、筆者は2段階（プロセス行為説明）だが5名が3段階（プロセスイメージ説明）に評定。筆者はプロセスを説明しているだけに感じたが、記述に感情がこもっているため、他の評定者の評価は高くなったようである。

高い一致が見られた作品を挙げると、No.22は5名が1段階、1名が2段階、筆者は1段階に評定した。評定後の話し合いによると、イメージか説明か迷ったという評定者もいるが、写真をぼんぼんと並べているだけに感じたので1段階にしたという意見があった。No.17は、筆者と6名全員が6段階に評定した。しかし、1回目の評定では5段階と6段階で意見が分かれていた。評定後の話し合いは1回目の評定の後に

行われたものなので、5か6段階のどちらを選ぶかの判断がこの話し合い（表13）にて詳細に語られている。これによると、No.17は、語りが詳細だが、あまり動きのない1場面と感じた人と、歴史的な話であり物語だと感じた人により判断が異なったことが示唆された。（No.22,17に関する評定者の話し合い内容は表13参照）

(2) 構成の段階

a. 抽出された問題点：

- ① アイテム量の捉え方に個人差がある。
- ② 立体感の捉え方に個人差がある。
- ③ 3-5、4-6段階間での違いが見分けにくい。

b. 評価の分かれた作品の具体例：

①の例：No.48（写真1）は全員一致で、アイテム量が少なく空白部分が多い1段階（空白平面構成）。ここまでアイテム数が少ないと迷うことはない。No.39（写真2）は全員一致で、1段階よりはやや賑やかな2段階（平面構成）に。しかし、No.33（写真3）の作品になると、1、2段階が半分ずつになった。

②の例：No.26（写真4）は筆者は6段階に。4名は4段階。水の周りはクレーターのようになら

が盛りられているので立体感ありと判断した。写真映りのせいであまり立体感が感じられなかったのか、あるいは立体感として認識される程度に個人差があった可能性がある。No.16(写真5)は、日光の加減で陰影が濃く立体的に見えたの

か全員一致で6段階に評定された。ただし、この作品については、何故か分からないが迫力を感じるという評定者が複数見られ、立体感だけではない何らかのインパクトを受ける作品であるらしい。



写真1 : No.48

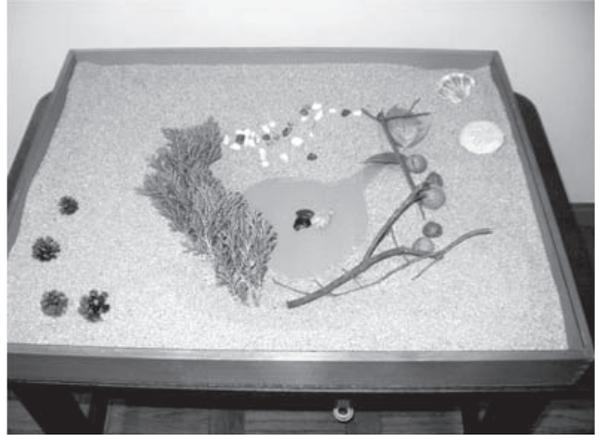


写真2 : No.39



写真3 : No.33



写真4 : NO.26



写真5 : No.16



写真6 : No.47

③の例：No.47（写真6）は筆者を含め5名が4段階（立体性のはじまり）だが、2名が6段階（関係性と統合された豊かさ）。少し寂しい印象を受け、筆者は4段階に。4と6段階は質的に似ているので混乱しやすい。違いは、6段階のほうがよりまとまりがあり、アイテム配置に意味づけが感じられるとい点であるが、具体的な指標は示しにくい。

2. 問題点にもとづく段階図式の修正

上記の問題点を改善するため、図式の全体像の説明文と評定図式を修正した。共通の修正としては、全体像の説明文にて、最初に図式の全体的な説明を追加したこと、最後に軸の限界についての説明を追加したことである。また、各ステップの説明で、1段階毎に特徴を表示するなど、読みやすくなるような修正を行った。

語りの段階は、図式の構造自体に修正を加えた。3段階（プロセスイメージ説明）と4段階（単純なイメージ語り）を入れ替え、3段階を“単純なイメージ語り”に、4段階を“プロセスと詳細なイメージ語り”にした。旧図式では、詳細に語られなくても、イメージを語っている方が詳細にプロセスを語るより高い段階にあると考えていた。しかし、イメージか説明かの判別を明確にすることは難しいこと、プロセスの説明であっても、詳細に語れている場合は、評定者は作者の感情や没入を感じ、高く評価する傾向があることを鑑みて、そのような流れの方が自然であると判断し、入れ替えることにした。また、語りを捉えるための2項目のタイトルを変更した。“語り口”を“イメージへの没入”に、“imagination”を“空想の広がり”と変更し、表記に具体性を持たせた。旧図式の“語り口”の下位項目にて“作者の位置”と表現していた項目を“作者と作品の間の距離感”に変更した。単なる作者の位置（作品の外にいるか内にいる

か）だけでなく、作品との距離の感覚を明示し、“イメージへの没入”の状態が明確になるように修正した。

構成の段階は、大きな変更は無かった。アイテムの量や立体感の程度にバラツキがあるが、これを絶対量で定義することは困難である。評定段階の構造の問題ではなく、各段階の境界の問題であり、本質的な問題ではないと判断した。なるべくわかりやすいように、図式の説明文・サンプル作品の修正を行うにとどめた。サンプルは、立体感やアイテム量の差が分かりやすいように段階毎の変化に連続性をもたせるよう注意して作り直した。また、両評定段階について、段階の構造が分かりやすいように、新たに“図式の構造図”を作成した。（図4,5）

3. 新図式での評定と検討

新たな評定者5名が新しい段階図式を用いて評定を行った。この5名から、分かりにくい点や、語句の表現などの細かい部分についても指摘を受け、検討、修正の後、新しい図式を作成した（表15～18、図6：新図式における変更箇所は、部分的な修正は下線で示し、項目全体の修正は*印をつけている）。

V. 考察

語りの段階は、構造の修正を行った。当初は、プロセスについて語ることも、たとえ少ない記述であってもイメージ内容を語る方が創造的な段階が高いと想定したが、評定者の感想や評定結果を見ると、イメージかどうかよりも、制作者の感情がこもった詳細な語りが高く評価されていた。評定者間の評定の一致も高いことから、この意見は6名に共通するものと捉え、評定者の感性に従い図式を修正することにした。修正後の図式による検討においても、特

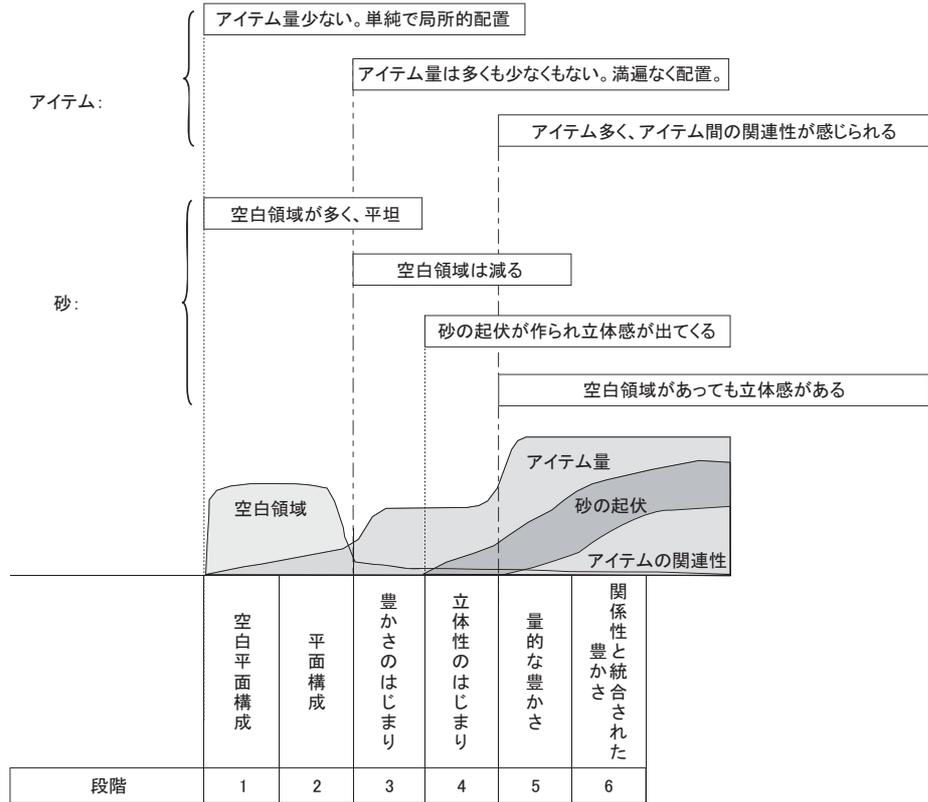


図 4：構成の段階 - 図式の構造

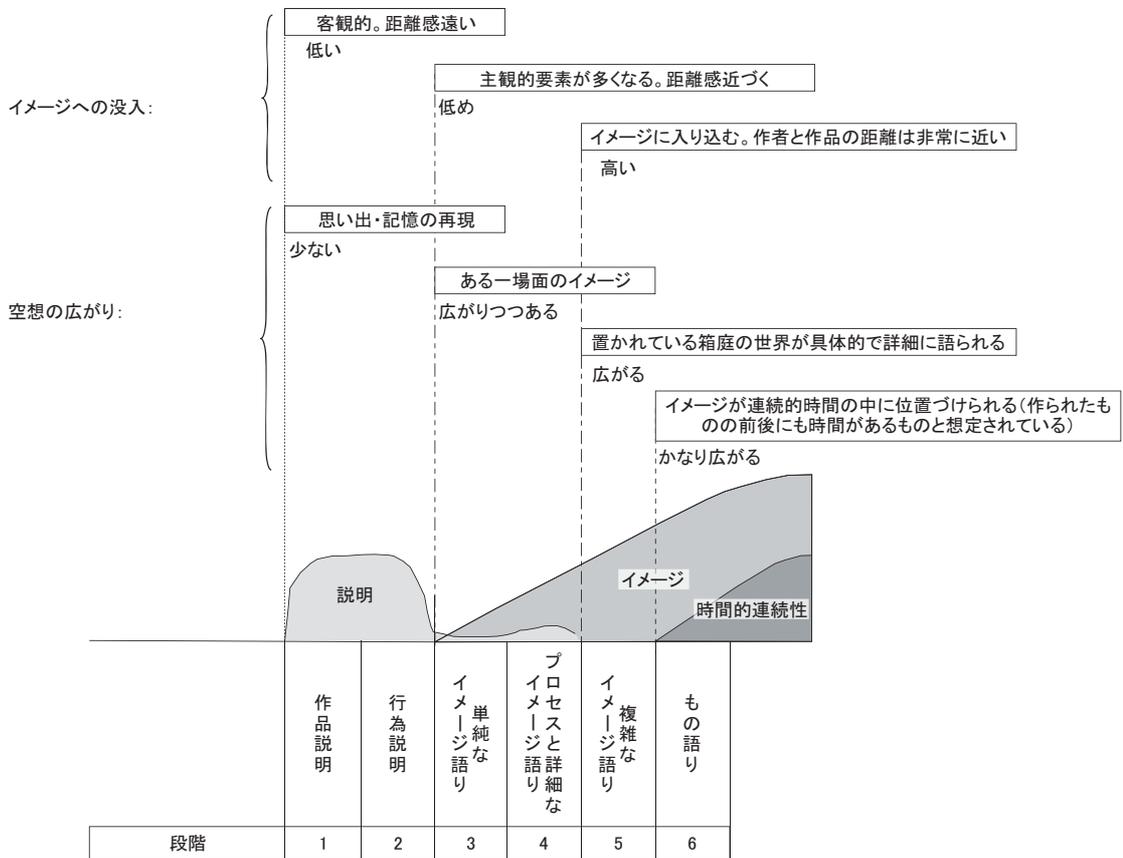


図 5：語りの段階 - 図式の構造

表 15：新「構成の段階」全体像の説明

	<p>* (図式の全体的説明を追記)</p> <p>この段階によって、作品の視覚的な印象に基づいた構成のされ方を評定する。全部で6段階あり、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。</p> <p>低いもの</p> <ul style="list-style-type: none"> ↓ ・アイテムが少なく、置き方が局所的。平坦で砂だけの空白領域が目立つ。 ↓ ・空白領域が減り、アイテムが満遍なく置かれる。工夫が感じられる。 ↓ ・アイテム量が多く、アイテム相互の関連性が感じられる。砂の起伏も見られる。 <p>高いもの</p> <p>* 高い段階への変化は、「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られる。「アイテムによる構成」は、アイテムの使用量、空間配置、アイテム同士の関連性や置き方に関する状態を指す。高い段階になるに従って、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作品から、アイテムの量が増えて、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。</p> <p>「砂による構成」は、砂の空白領域の多さと立体感に関するもので、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、空白領域はあったとしても、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。</p> <p>全体の評定段階は、大きく3つのステップに別れ、さらに各ステップが二つの段階に分かれる。</p>
	<p>ステップ1 (段階1・2) — 「表現のはじまり」 * (段階の特徴を1段階毎に表記するなど、読み易く修正。特徴自体は変更なし)</p> <p>このステップは、作品構成における「表現のはじまり」と言うことができる。何もない砂箱にアイテムが置かれ、作品として成り立っていく最初の段階となる。段階1, 2ともに砂は平坦でアイテムの数は少なく、空白部分が目立つ。しかし、一面砂だけの箱の中に水が表現され(砂箱の水色)、アイテムが置かれ、一つの世界が形成される。</p> <p>特徴:</p> <p>段階1 — アイテムの置き方が局所的で偏りがあり、砂だけの空白領域が目立つ。アイテムの数も少ない。</p> <p>段階2 — アイテムの数が段階1よりは増えて、まとまった空白領域の面積は段階1よりも小さくなる。しかし、依然としてアイテムが置かれていない砂だけの部分は多い。段階1よりも若干アイテムが多く、少しにぎやかな印象となる。段階1と2の違いは、アイテムの量と空白領域の少なさによる。</p>
	<p>ステップ2 (段階3・4) — 「工夫」 * (段階の特徴を1段階毎に表記するなど、読み易く修正。特徴自体は変更なし)</p> <p>ここでは、「工夫」が表面に表れてくる。ステップ1よりもアイテムの数は多くなり、箱全体に満遍なくバランスよく配置される。または砂の起伏(凹凸)が見られるようになる。このステップでの「工夫」は、段階3ではアイテムの配置に表れ、段階4では砂の造形にて表れるという違いがあると言える。段階3は砂が平坦だが、段階4では砂の起伏(凹凸)が見られる。</p> <p>特徴:</p> <p>段階3 — 箱全体にバランスよくアイテムが配置されるようになり、砂だけの空白領域がまとまった形ではみられなくなる。アイテムのにぎやかさが感じられる。</p> <p>段階4 — 全体にバランスよくアイテムが配置される点は段階3と同じである。しかし、段階3に比べると、段階4のほうがアイテムが少なく感じる。これは、アイテムを置いていない部分があるせいで、空白領域と言えるものだが、ステップ1での空白部分と同じ印象ではない。砂を盛り上げたりして手が加えられており、放置された空白領域ではない。</p>
	<p>"ステップ3 (段階5・6) — 「豊かさ」 * (段階の特徴を1段階毎に表記するなど、読み易く修正。特徴自体は変更なし。下線部分は変更)</p> <p>最後のステップは段階5, 6で、アイテム量としては最も多いグループである。このステップは「豊かさ」が顕著に表れてくる。最初のステップで、作品として一つの世界が現れ、次のステップでは、その表現に工夫がこらされるようになり、この最後のステップでは、更に表現が豊かで洗練されたものへと変化してくる。アイテムの数や種類が豊富になり、アイテムを積み重ねた表現などで配置が複雑になる。また、アイテム同士の関連性が感じられるようになる。しかし、<u>段階5は雑多な印象を受け、段階6では洗練されてまとまりを感じさせるという違いがある。</u>このステップでの「豊かさ」は、段階5では量として表現され、段階6ではより洗練されたまとまりとして表されているといえる。</p> <p>特徴:</p> <p>段階5 — アイテムの量が非常に多く、量的な豊かさが特徴である。アイテムを積み重ねたり、たくさん使用したりするのが特徴で、その印象は、「多い」「重い」というものになる。しかし、多すぎて雑多な印象をうけることが多い。</p> <p>段階6 — 段階5同様アイテムが多めである。しかし、段階6の方にはまとまり感がある。段階5より丁寧に意味づけをもって作られている印象を受け、砂の起伏(凹凸)による立体感もあり、アイテムが多くても雑多には見えない。創意工夫が洗練された形で表されていると言える。</p>
*	<p>軸の限界: * (軸の限界について追記)</p> <p>この「構成の段階」は、作品の視覚的な印象に基づいた構成を見るものであり、アイテムの豊かさや立体感が感じられる表現であることで評定段階が高くなる。少ないアイテム、空白領域の多い作品は、この評価軸では低い段階にあてはまる。少ないアイテムに込められた意味の重要性や豊かさについては、この軸ではすくい上げることができない。</p>

*印の欄は全体的に追加・修正が行われた項目。部分的な修正は下線で示す

表 16：新「語りの段階」全体像の説明

	<p>* (図式の全体的説明を追記) この段階によって、制作者による作品の語り方を評定する。 全部で6段階あり、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。 低いもの ↓ ・説明的で単純な記述 ・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 ↓ ・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りのように語る 高いもの 高い段階への変化は、「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、具体的で詳細に語られる状態を言う。 被験者の個人的な体験や記憶、連想が語られる場合もあるが、それらは広がりをもった空想とは呼べない。過去の体験や記憶の再現より、むしろ、箱庭制作によって触発され、作り出されていくストーリーの展開であるほど、評定段階は高くなる。 「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。この語り口から、作品と制作者の間の距離感が近いか遠いかを感じるようになる。(没入しているほうが近い) 全体の評定段階は、大きく3つのステップに別れ、さらに各ステップが二つの段階に分かれる。</p>
	<p>ステップ1 (段階1・2) — 「単純な説明」 * (旧：段階1のみ→新：段階2もステップ2に入れる。ステップのタイトルも変更。 以下のステップ2,3共通の変更：“語りに現れる作者の位置”という見方をやめて、“作品と作者の距離”として捉えるように修正。また、イメージを浮かべているのかどうかではなく、いかに空想を広げてそれに没入しているのかを捉えるように修正) ここで語られる対象は、作品という「もの」である。どういったものを作ったのかという説明が、単純なネーミング(「これは**」)や抽象的なタイトル付け(「**の風景」)といった単純な記述でなされる。作者と作品の距離感は遠く、作者は外から作品を眺めるように語る。イメージへの没入度がきわめて低く、空想の広がりも最も低い段階となる。 特徴： 段階1—制作者が外から作品を眺めるように語っており、イメージへの没入が見られない。全く没入が見られないものは、作品を対象物として説明する。これより没入度が少し高くなると、何かを思い浮かべて作品を作ったことが語られる。しかし、それは記憶の再現などであり、現実根ざした内容を思い浮かべている状態で、空想の広がりはない。また、文は短く詳細には語られない。 段階2—作成時の行為について主に語り、作成プロセスでふくらませたイメージの説明をする。しかし、そのイメージは連想程度のものであるか、イメージ内容が現実根ざしたものであり、空想的な広がり少ない。制作行為を語るため、作品に入りこんではおらず、イメージへの没入はあまり見られない。</p>
	<p>ステップ2 (段階3・4) — 「イメージが広がり始める」 * (旧：段階2,3→新：段階3,4をステップ2にする。ステップのタイトルを含め全体的に変更) ここで語られる対象は、作品のイメージと作成時の「プロセス」である。段階3では、イメージした内容そのものが主に語られる。しかし、記述は詳細ではなく、空想の広がりも少なめである。段階4は、記述はより詳細になる。ここでのイメージは、現実を離れて空想が広がる様子も見られる。しかし、イメージ内容だけでなく、作成プロセスについての説明も混在しており、作品と制作者に少し距離がある印象を受け、イメージへの没入としてはあまり高くはない。 特徴： 段階3—イメージした内容が語られるが、文は短くそっけなく、独りよがりな印象を受ける。 段階4—イメージした内容だけでなくプロセスの説明がある。制作者がイメージの中に入り込めておらず、イメージへの没入が高いとは言えないが、段階3よりも語り方は詳細であり、空想の広がりがあるという点で、高い段階に位置づけられる。</p>
	<p>ステップ3 (段階5・6) — 「イメージを語る」 * (旧：段階4,5,6→新：段階5,6をステップ3にする。タイトルと5,6段階の特徴には変更なし) ここでは、プロセスを語るのではなく、イメージの世界(置かれた箱庭の世界)そのものが語られる。「こういう風に考えて、こういうものを作った」という語りではなく、作品の中に作者が既にあるような状態で、作品に表現されたイメージの世界を語る。ここで語られる感情は、作成時の感情ではなく、イメージの中での感情である。 特徴： 段階5—意味づけが豊かで詳細な語りになる。空想が広がり、具体的に語られることで場面の立体感が増すが、一場面であり動きは少ない。 段階6—描写が更に詳細になり、音や色彩への言及も見られる。空想が広がり重層的なイメージとなる。イメージが時間的な連続性の中に位置づけられており、作られた作品の前後にも時間があるものとして想定されているように感じる。まるで物語の中の一場面であるかのように感じられる。 この段階では、時間的な流れが読み取れたり、背後にある物語を感じられたりする。段階5から6への質的な差は、「イメージ」から「もの語り」への変化があると考えられる。</p>
	<p>軸の限界： * (軸の限界について追記) この「語りの段階」は、制作者による作品の語り方が、箱庭制作によって触発され作り出されていくストーリーの展開を表現するものであり、具体的で詳細な表現であることで評定段階が高くなる。抽象的な表現や、詳細さを欠き他者に理解されにくい表現は、この評価軸では低い段階にあてはまる。俳句や詩のように、少ない言葉で象徴的に表現を行うような創造的な作品もあると思われるが、この軸ではそのような創造性はすくい上げることができない。</p>

*印の欄は全体的に追加・修正が行われた項目。部分的な修正は下線で示す

表 17： 新「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 いるわけでもな い	やや工夫が見られる がバラバラと置いた ようで雑に見える	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	多くもなく少な くもない。	箱全体に対して 満遍なく配置	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。	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						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。
5	量的な豊かさ	使用するアイテム の種類や数が 豊富	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	まとまった空白 領域としては存 在しない。	砂の起伏(凹凸) が少ないものも あれば、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			関連づけに基づく配 置の複雑さが認めら れるなかに、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。			砂による起伏 (凹凸)が顕著

注) 下線部が修正箇所

表 18： 新「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 に感じて 述べ	* 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 広がりは少ない	説明に必要な在 る程度の量は記述す るが、詳細では ない	なし	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。イメージの中 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)	作成時 の感情 ではなく、自 分のイメ ージの中 での感情 を述べる	* 自分なりの意味づけがあ るが、空想的な広がり は少ない			* 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 のでとりよがりな印象。
*4	プロセス と詳細な 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)		* 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		* 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	もの語り				* 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。

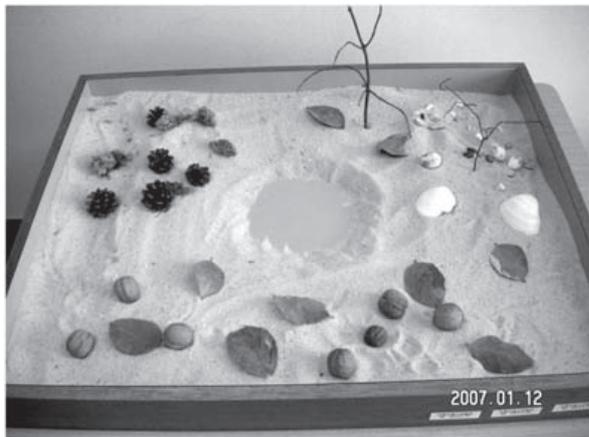
注) *印がついてい欄は項目全体を修正した。部分的な修正は下線で示した



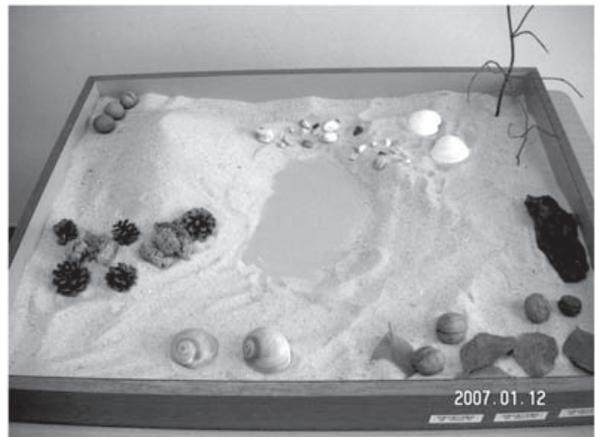
段階 1



段階 2



段階 3



段階 4



段階 5



段階 6

図 6：構成の段階－サンプル作品

に問題がなかったので、やはりこの流れが自然であろうと思われる。構成の段階は、構造自体には問題はなかった。アイテム量や砂の立体感の程度をどこまで段階の区切りとするかは、有る程度は個人差が出ることは避けられないようである。段階の構造自体はよく理解されており、量の違いは大きな問題ではないと思われる。しかし、両段階において、質的な違いを見分けることの難しさは共通しており、この点に関する評定精度の限界は、今後の検討課題である。

修正した評定段階について、その構造を先行研究と比較した。平松（2001）が作成した体験過程スケール（EXPsp）は、箱庭表現を介した面接者・制作者間の言語的やりとりを評定するものであり、語りの段階の評定と対応させて考えることができる。EXPspは7段階から成る。1段階は「素っ気なく最小限の発言をするだけ（これは○○です）」、2段階は「箱庭表現についての自発的な説明（○○を置きました）」、3段階は「個人的な感情が説明に付与される（さみしいライオンです）」、4段階は「表現自体よりも、箱庭に対する体験や感情が説明の主題（すごく迫力があると思う）」、5段階は「表現（登場人物）について、または自分自身について、感情、反応、内的過程、行動パターンなど、探索的な説明をする」、6段階は「今まで気づかなかった自分自身の感情や体験が新しく気づかれ、統合される」、7段階は「感情体験の理由付けが自分の人生と関連づけて語られる」となる。語りの段階の1段階は、単純なネーミングなどが属する段階であり、2段階は、作成の行為を説明する段階であり、EXPspの1,2段階と類似している。3段階は“単純なイメージ語り”で、感情が記述される点が同じで、4段階の“プロセスと詳細なイメージ語り”では作品に没入し詳細に語るという点で類似している。ここまではEXPspと流れが概ね一致している。

しかし5段階以上では、微妙にニュアンスが異なってくる。EXPspでは探索的な姿勢や新しい気づきがあることを重視しているが、語りの段階では、イメージへの没入とイメージ自体が豊かになることを重視している。本研究は、見る者・作品・制作者の三者の関係について、作品を中心に捉えようとしているため、作品に軸足を置いている。EXPspは制作者の体験に軸足があるためこのような違いが生じたものと思われる。

次に、構成の段階について、岡田（1969）のSD法評定結果と比較する。岡田（1969）は、健常群と疾患群の68作品を対象に18名の治療者によるSD法評定を実施し、箱庭表現の6次元を抽出した。第I次元は、色彩豊かで立体感があり構成力が豊かな「動的統合型」、第II次元は、構成力はないがエネルギーを感じさせる「動的非統合可能型」、第III次元は、堅く動きがなく生物がない「硬直型」、第IV次元は、貧弱で寂しい空虚な印象で、エネルギーの低下を感じさせる「貧困型」、第V次元は、静的でさびしい「静的統合型」、第VI次元は、柵が用いられ貧弱で閉鎖的な印象をうける「積極的防衛型」であった。統計的分析によると、健常群は動的統合型、疾患群は積極的防衛型のグループに入る作品が多い（岡田，1969）。貧弱で閉鎖的な印象をうける「積極的防衛型」は、構成の段階の1段階と、色彩豊かで立体感があり構成力が豊かな「動的統合型」は6段階と類似している。構成の段階の1段階に類似する次元が疾患群のグループに対応し、6段階に類似する次元が健常群に対応していることは、構成の段階の構造の妥当性をある程度示唆するものと思われる。

VI. 今後の課題

以上のように、図式の修正を行い、より自然な連続性をもった評定段階として利用できるものになったと思われる。しかし、抽出された問題点が全て解決されたわけではない。視覚的な印象での“まとまり感”や、語りに現れる作者と作品の距離感など、質的な側面を見分けることについて、これをどう扱うのか検討が必要である。特に語りの段階は、変化する語りをどう評定するのかなど、検討の余地が多いと思われる。また、通常のアイテムを使った作品での評定を検討することも今後の課題である。

文献

- 粟津幹子・野島一彦・村山正治：自己実現スケールの作成。九州大学教育学部教育相談室紀要, 3, 117-130, 1977.
- 藤永 保・仲真紀子監修：心理学辞典。丸善株式会社, 2004.
- 後藤美佳：箱庭表現に伴う「ぴったり感」のPAC分析。箱庭療法学研究, 16 (2), 15-29, 2004.
- 平松清志：箱庭療法のプロセス－学校教育臨床と基礎的研究－。金剛出版, 2001.
- 弘中正美：表現することと心理的治癒。千葉大学教育学部研究紀要, 43 (1), 55-65, 1995.
- 石原 宏：PAC分析による箱庭作品へのアプローチ。箱庭療法学研究, 12 (2), 3-13, 1999.
- 石原 宏：箱庭制作過程における制作者の体験理解の試み。日本箱庭療法学会第十五回大会発表論文集, 78-79, 2001.
- 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.
- 小川モモ子：箱庭療法の作品評定について。犯罪心理学研究, 10 (1), 27-35, 1973.
- 岡田康伸：S.D.法によるサンドプレイ技法の研究。臨床心理学研究, 8 (3), 151-163, 1969.
- 大石弘：精神分裂病者の箱庭作品について。日本心理学会第50回大会発表論文集, 687, 1986.
- 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.)
- 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.
- 塩田泰子：箱庭療法における砂と水による表現にみられる特徴に関する研究。箱庭療法学研究, 7(1), 24-35, 1994.
- 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(京大文教大学大学院編), 4, 27-38, 2007.
- 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), 1-17, 2008.
- 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: Verification of a Schema Which Expresses 6 Phases of Evaluation

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 of “the creative attitude” doesn’t mean the ability in art. The creative attitude means to have the experience where they express themselves and get their image reflected in sand play, which means the world around them. The results of the previous study revealed that the creative attitude bears some relation to a creative trait which is measured by means of a questionnaire of “openness” and “creative attitude”.

The author made two schemata to evaluate the creative attitude in reference to the expression of sand play. The first schema has relation 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.

The author asked 6 participants to evaluate the work of sand play by using these two schemata. The participants evaluated 46 works of sand play. The result of statistic analysis showed a coincidence of evaluation to a large extent and a high correlation coefficient of the ranking. Then the evaluation of some participants has something to do with the trait of the creative attitude. The tendency of how the evaluation related to the trait of the creative attitude accorded with what The author supposed. The author presumed that 6 participants who used these schemata for the first time would understand them and these schemata would be available for them. But the problems of the schema appeared. As the result of the analysis, the author extracts some factors which make the participants confused and some problems of the schema. In “a phase of the construction,” the participants found it difficult to decide in which phase the sandplay was, in some cases. In “a phase of the narrative,” they got confused and found it more difficult to do so. The author modified the previous schema and made two new ones.

Key words : creative attitude, sand play, evaluation