

# 描画法の描画過程における主観的体験の検討 －バウム法，S-HTPP法，風景構成法の描画過程の比較－

近藤孝司\*

(平成27年8月19日受付；平成27年10月22日受理)

## 要 旨

本研究は、描画法の描画過程における一般的特徴を明確化することが目的であった。バウム法，S-HTPP法，風景構成法という固有の特性をもつ3技法を同一被験者に実施し、語られた内容を質的研究法にて比較検討した。被験者は、10名の前成人期の男女であった。本研究の結果、以下のことが示唆された。3技法に共通する特徴として、描画空間への関わり方にはイメージ、バランス、現実を主体とする3種類に分類されたこと、描画過程は様々な性質をもったプロセスが循環的に繰り返されること、またS-HTPP法、風景構成法という複数のアイテムを用いてのゲシュタルト構成は、描き手のコミットメントとイメージの自律性を促すことが分かった。これらの結果をもとに、描画法一般に共通する特徴と各技法に固有な特徴について考察した。

## KEY WORDS

drawing process 描画過程, Gestalt construction ゲシュタルト構成, comparison of a drawing method 描画法の比較, Baum test バウムテスト, S-HTPP method S-HTPP法, Landscape Montage Method 風景構成法

## 1 問題と目的

描画法は、投映法のひとつとされているが、中井<sup>(1)</sup>は、描画法、特に風景構成法（以下、LMT）は「構成」的な技法であり、ロールシャッハ法は「投影」的な技法と区別した。「投影」的な過程は、前対象的な刺激から何かを見出すことである。曖昧な刺激からは、幾つかのものを見立てることが可能であり、その中から1つを選択して他を排除することで成立する。この投影が行われる空間では、反応と反応者との間に距離がなく、無意識、前意識での選択過程が優勢である。一方の「構成」的な過程では、全体のゲシュタルトを崩さないように、1つ1つのアイテムを選択し、距離や方向によって相互に関連付けしていき、「結果が常にひとつのまとまった形（Gestalt Form）」<sup>(2)</sup>へと組み立てていくものである。もし1つでもアイテムが追加されれば、全体のゲシュタルトが異なるものへと変容してしまう。投影的過程と異なり、構成的過程では、構成されたものと構成する者との間に距離があり、意識的な選択が優勢である。描画法は、主に構成的過程を通して描画表現が組み立てられていくが、LMTの彩色段階では投影的過程が優勢になるとされるように、この2つは描画過程の中で相互に現れる<sup>(3)</sup>。

描画法は、イメージを現出させていく技法である。しかしイメージそのものは、その当事者のみの知る、極めて「私」性の強いものであり<sup>(4)</sup>、必ず何らかの情緒的価値を担っている<sup>(5)</sup>。描き手は、全体のゲシュタルトの文脈を考えながら構成する意識的なプロセスに従事しながらも、肯定的なイメージや不安を引き起こすような否定的なイメージと付き合いかねばならない。ここには、表現のもつ生き活きとした動きが現れるだけでなく、情緒の伴うイメージを描画空間の中におさめることの苦しさが生じている。この描画過程での描き手の主観的体験は、描画から描き手のメッセージを読み取ろうとする場合、必要不可欠な視点となる。

描画中の主観的体験に注目した研究は少ないものの、近年になって、バウム法<sup>(6)</sup>、LMT<sup>(7)</sup>、S-HTPP法<sup>(8)</sup>を用いた研究が行われてきた。これらの研究では、描画中の描き手の細やかな内的体験が記述され、描画過程のなかで何が起きているのかを理解する上で貴重な知見が提供された。しかし、これらは1、2名を対象とした事例研究であり、描画過程の一般的な特徴を導き出したわけではない。事例の個別性はそれで重要であるものの、描画過程での主観的体験に関する基礎資料があって、はじめて、その個別性が他のそれとどのように異なるかを理解することができる。また、そもそも描画過程での主観的体験とはどのような性質をもったものなのかを、実際のデータを元に構築せねばならない。そこで本研究は、探索研究として、描画過程を理解するための基礎資料を提出することを目的とする。

\*臨床・健康教育学系

ところで、描画法には様々な技法があるが、各技法の描画過程は、それぞれで異なる特徴をもち、特に画用紙にアイテムをいくつ描くかで大きく異なってくる<sup>9)</sup>。バウム法といった画用紙にアイテムを1つだけを描く技法（単体課題画）は、アイテムの内部で細部（幹、枝など）を構成していき、ゲシュタルトを完成させていくが、アイテムの細部の配置関係がほぼ固定され、また密接不可分である。バウム法では、幹の上に枝があり、それを覆うように樹冠が存在するというように、これらの細部の位置は逆転することがなく、個々に独立してもいない。全体の形態が事前に決定されているため、構成に必要なスキルをあまり必要とせず、アイテムに描き手の内的世界が無意識的に投影されやすい。Koch<sup>10)</sup>が、「木は、投影の担い手以外の何ものでもない」と述べるように、「投影」の過程が優勢である。一方、1枚の画用紙に複数のアイテムを描く技法（複数課題画）は、アイテムの細部よりも、アイテムの相互関連付けが重視される。また個々のアイテムは独立し、配置関係が固定されていない。そのため、全体のゲシュタルトの調和を保つために、重ね合わせや遠近表現を用いて関連付ける「構成」の過程が強く求められる。なかでもLMTは、より構成的な過程が求められる。LMTでは、アイテムが1つずつ提示されるが（順提示）、描き手は、何のアイテムが提示されるのかわからないなかで、ゲシュタルトを構成していかなければならない。また修正が困難なサインペンの使用により、その様相はさらに強まる。LMTは、全体のゲシュタルトを推測しながら計画的に構成していく意識的な関与が必要となる技法である。

このように、アイテム内部での関連付けが重視されるか、アイテム間の関連付けが重視されるかによって、描画過程は大きく異なってくる。また、アイテム間の関連付けでも、アイテムが一度に全て提示される技法（全提示）と順提示される技法とでも、その構成過程に違いがみられるであろう。加えて、技法に関係なく、「描く」こと自体に由来する共通の特徴もあるであろう。これらの描画過程の特徴を明確にするためには、1つの技法に焦点を絞って分析するのではなく、複数の技法を比較することが望ましい。そうすることで、描画過程における、単体課題画と複数課題画の共通点と相違点、また、全提示と順提示の技法の共通点と相違点を明確にすることができる。しかし、このような研究は今までに行われたことがほとんどない。

そこで本研究は、描画過程での主観的体験に関する一般的特徴を明確にするため、単体課題画にバウム法、複数課題画にアイテムを全提示するS-HTPP法と順提示するLMTを取り上げ、これらを同一被験者に実施する。そして3技法の主観的体験を比較することで、各技法の固有特徴と描画法一般の共通点を明らかにする。また本研究は、中規模事例を対象とした質的研究法を採用する。なぜならば、個別性を重視しつつも、一般性を把握するためには、ある程度の数の被験者を対象とした質的研究法が適切と考えたからである。

## 2 方法

### 2.1 被験者

講義の途中および個別に被験者を募集し、心理系大学の学部生、大学院生、修了生の10名（男性4名、女性6名、平均年齢21.5歳）が、研究協力に同意した。被験者は、描画法を受けたことのある者を対象とした。以前に描画法の経験があることで、描画過程を内省しやすく、豊かなデータを得られるであろうと考えたためである。また被験者の中に、描画法を臨床で用いている者や研究している者はいなかった。

### 2.2 実験手続き

個室にて、実験者と被験者が1m四方のテーブルに相対するかたちで座った。被験者と画用紙を俯瞰するカメラ、画用紙のみを撮影するカメラ、および描画後の振り返り作業のための録画映像再生用のディスプレイをテーブルの横に設置した。

実験場面に慣れるための「今の季節」をテーマにした自由画を行った後、本実験としてバウム法、S-HTPP法、LMTのいずれかを実施した（表1、図1）。その様子をカメラで撮影し、描画後に表2の質問をした。

次に、ディスプレイで画用紙のみを撮影したカメラの録画映像を再生し、「これから、先ほど録画した映像を見ていただきます。描

表1 本調査で用いた3技法の教示

|  |
|--|
| <b>バウムテスト</b>  |
| B4鉛筆2本と消しゴム、A4画用紙を縦に置いて、「果物の木を描いてください」(Koch, 1957/2101)と教示した。  |
| <b>S-HTPP法</b>   |
| B4鉛筆2本と消しゴム、A4画用紙を横に置いて、「この画用紙に、家と木と男の人と女の人をいれて、なんでも自由に1枚の絵を描いてください」と教示した。   |
| <b>LMT</b>   |
| 描き手の目の前で、A4画用紙にサインペンで枠を描く。サインペンを渡し、「これから私の唱えるそばからそれを描き込んでいって、全体として1つの風景になるようにしてください」と教示し、川、山、田、道、家、木、人、花、生きもの、石、付加物を教示する。素描が終わったら、12色のクーピーで彩色をしてもらう。 |

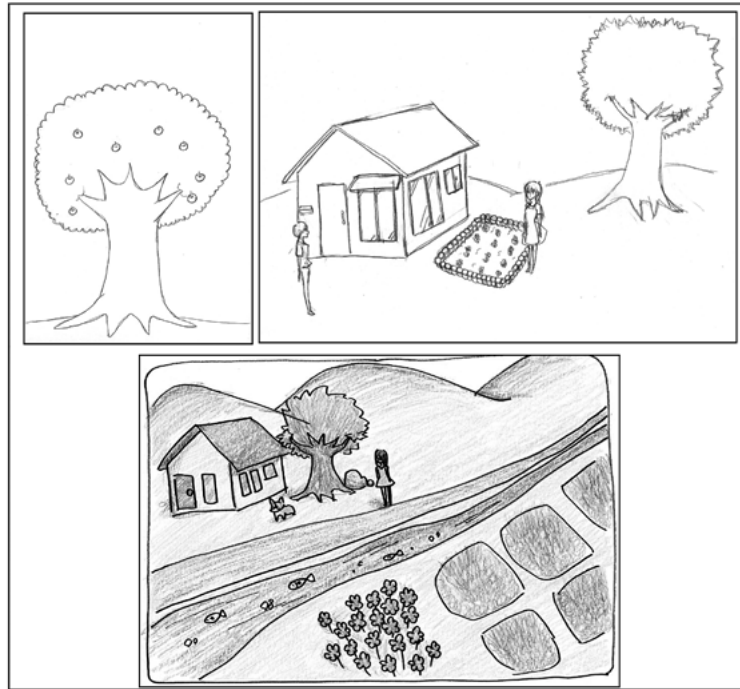


図1 バウム法, S-HTPP法, LMTの描画例

いているときを思い出して、描いている間に感じたことや考えたことを、何でも構わないので、お話しください」と教示し、振り返りを行った。また実験者が気がなったところがあれば、随時質問した。終了後に約1～2週間空けて、残りの技法を無作為に行い、合計3回の実験を行った。期間を空けたのは、先行の描画作業が後続の描画作業に影響を与えてしまうと考えたからである。2回目以降、慣れるための自由画は行わなかった。

### 2. 3 倫理的配慮

実験のはじめに、いつでも中断できること、データを研究関係者以外の他者に開示しないこと、発表等で使用する際には本人が特定できないように配慮することを説明し、同意書に署名してもらった。

## 3 結果

### 3. 1 分析の手続きと結果

描画過程での主観的体験から、一般性の高い理論を生成していくという本研究の目的を達成するため、語りのデータの分析には、グラウンデッド・セオリー・アプローチ<sup>(1)</sup>を援用した。

まず、事例1～7を対象に実験を行い、7名3技法分の録画データを逐語録に起こし、描画とともに逐語録を丹念に読み込んだ。その後、技法ごとに「描画過程での主観的体験」にあたる内容の部分を、できるだけ全体の文脈を崩さない程度に文章単位で取り出した。分析は技法ごとに行った。取り出した文章にコード名を付け、定義を記述した。次にそれらのコードの類似性に基づいてカテゴリ、上位カテゴリへとまとめた。カテゴリと上位カテゴリの調整、カテゴリ間の対比を繰り返し、カテゴリ名の変更、定義の変更と追加、理論的メモの充実を行った。また3技法の比較を容易なものとするため、類似する内容のカテゴリがあれば、極力、カテゴリの名前と定義を同一に示した(表3)。

これらのデータが理論的飽和に達しているかどうかを確認するため、事例8～10を対象に実験を行った。上記と同

表2 描画後の質問

|  |
|--|
| <b>3技法共通の質問項目</b>                        |
| 「この絵はどんな場面の絵ですか」                         |
| 「この絵にはどのような印象を感じますか」                     |
| 「この絵とあなたの間には、どのような関係、距離感があると感じられますか」     |
| 「この絵を描いていて、何かエピソードなどを思い出すことはありますか」       |
| 「この絵の特徴で目に付くところはどこですか」                   |
| 「この絵のタイトルはなんですか」                         |
| <b>S-HTPP法</b>                           |
| 「この男の人(女の人)は、どういう気持ちですか、どのようなことを考えていますか」 |
| 「2人はどんな関係ですか」                            |
| <b>LMT</b>                               |
| 「この人はどんな人ですか」                            |



表3 3技法における上位カテゴリとカテゴリの具体例と個数

| カテゴリ                 | 具体例   | 個数(事例数)  |       |       |        |
|----------------------|---|--|-------|-------|--------|
|                      |   | B  | S     | L     |        |
| 描画と向かい合う             | 教示から連想した過去の事象が描画表現に影響   | 3B「最近見た木が桜なんで、それを思い出して描きました」   | 8(6)  | 9(6)  | 13(7)  |
|                      | 描くことのできる部分から、とりあえず描く  | 3S「何描こうかと思って、難しいなって、とりあえず思いついたものを書いていこうと思いました」   | 11(7) | 5(5)  |        |
|                      | 描画への抵抗感   | 6L「田んぼって聞いたときに描きたくないなって」   |       | 4(3)  | 7(5)   |
| 描くための基準              | アイテム名を聞いて連想した描画表現   | 1L「思い浮かんだのは鳥とウサギ」  |       |       | 5(5)   |
|                      | 描きたい描画を重視して描画   | 2S「大通りからちょっと離れて住宅内というか、町内の様子を描こうかなと思った。町内の様子を描こうと思って何があるのかなって思って、掲示板を描いた」                  | 15(6) | 27(9) | 33(10) |
|                      | 現実的な描写を重視して描画   | 8L「田んぼって、土は茶色で前は緑だけど、実際緑なのかなって、黄緑かなって思って」  | 19(6) | 12(7) | 11(5)  |
|                      | バウム全体のバランスを重視   | 2B「特に何も考えずに紙のスペースもあったんで、あんまり小さく描き過ぎるのはちょっとと思って、程よい大きさに描ければいいかなって」                          | 20(8) |       |        |
|                      | 他のアイテムとのバランスや配置を重視しての描画   | 9S「全体的に女の人の配置は決めたので、木を右側に描いた」  |       | 8(5)  |        |
| 描画の途中                | 空白を残すことを優先しての描画   | 2L「田んぼの次に何を描くのかなって思って、次は家かなって思って、この辺(左側の空白)に家と田んぼを描こうかなと」                                  |       |       | 13(8)  |
|                      | 描画技術の限界を実感  | 3B「これ以上にリアリティには描けないかなって思いました」  | 16(8) | 25(9) | 6(4)   |
|                      | 描画のさびしい印象の改善  | 2L「風景の大きさをしたら小さくなって、一人だとさすがにさびしくて、こっちにも描いて、田んぼがあるので作業している人、道があるので知っている人を描きました」             | 6(4)  | 8(4)  | 10(6)  |
|                      | 描画の締め・ごまかし・妥協   | 2B「地面を描こうかと思って思ったんですけど、まあいいかっていう感じですね」   | 20(9) | 20(8) | 14(9)  |
|                      | 空白への違和感から空白を埋める   | 9B「あと、一応白ばっかだと味気ないなって思って、斜線を引きました。木とか」   | 5(4)  |       |        |
|                      | 描画表現を見ながらイメージに合う表現を模索   | 7B「思うがままにいろんな方向へ描いていこうと思いました。もう少しごちゃごちゃしていたほうが木っぽいなって思いました」                                | 11(7) |       |        |
|                      | 描画のバランスの補正  | 10B「葉の描き方がわからなくなったので、こっち(右)に描いて、で、こっち(左)にも描いてバランスを取りました」                                   | 6(5)  |       |        |
|                      | 独自の描き方・表現論理   | 6L「いつもはここで座ったり、海を見たり、あとは一人で万歳して喜んでるときもあるんですけど、今日は始めてこっちを向きました。横は初めて」                       |       | 7(4)  | 12(5)  |
|                      | 描画表現から得た連想をもとに描画  | 2S「はじめは社会人のつもりで、いや、就活生で描いていた。家を描いて、男性と女性を描いているあいだで、夫婦でもいいかと」                               |       | 16(6) | 29(9)  |
|                      | アイテム間の空白を埋める  | 7S「ここが空いていたので描きました。木はどこに描こうか迷って、ここが空いていたので、ここに描こうかなって」                                     |       | 11(6) | 13(6)  |
|                      | アイテムの空間配置をもとに補正   | 5S「ちょっと狭くなったなって。大きな木を描こうと思ったけど、家が大きくなったので、消した。消す前は、裾が広がってしまったので消した」                        |       | 11(6) |        |
|                      | 現実的な描写のための補正  | 9S「地面が、浮いているような感じだったんで、ちょっと、こういう風に描いて、地面があるよう感じがするかなって思って描きましたね」                           |       | 7(5)  |        |
|                      | 修正できないことへの後悔  | 10L「ここはもう岩山を描きたかったんですけど、描けなかったですね。石を小さくし過ぎたんですね」   |       |       | 8(5)   |
| 描画への意味づけ             | 他アイテムのサイズ・バランスを考えながら描写  | 9L「家のサイズも、山の横だったらだいたい小さくしないといけないなって思ったけど、家ってわかるような小さなサイズで描こうと思ってこうなりました」                   |       |       | 11(7)  |
|                      | 描画表現に対する好意・安堵・満足  | 9L「楽しかったですね。やっぱり色のグラデーションを意識しましたね。川でもこっち(右)を青くしたり、薄くしたりとか。第一そんな時間かけていいのかなって」               | 9(5)  | 10(6) | 8(6)   |
|                      | 描画表現に対する疑問・後悔・不満  | 5B「今見て、枝を後でつけたのは変かも。ただ実だけなら自然かな。普通はこうは見えないなって」   | 17(9) | 19(9) | 19(8)  |
|                      | 描画から過去の出来事を想起   | 10B「世界ふしぎ発見って番組でフランスの南のほうで、何か収穫しているのとか観て、それを思い出しました」                                       | 3(3)  | 5(5)  | 10(7)  |
|                      | さらなる描写の希望   | 2L「結構人が独立しちゃってる感じなので、皆がわいわいしている感じが描ければ。花なり、木なり、大きく描いて自然豊かな感じを表現してもよかったです」                  | 4(4)  | 4(4)  | 8(5)   |
|                      | 自分の特徴が描画に表現されている感覚  | 7B「自分結構まじめに物事に取り組むタイプだと思ってたんですけど、結構適当にやってたなって。うまく描きたいけど描けないから、適当に済ませちゃおうって感じでやってたかなって思います」 | 8(6)  | 8(4)  | 13(8)  |
| 画用紙上に独特の意味をもつ領域を複数作成 | 9L「手前の岸は、こっち(向こう岸)とは違う感じがしますね。こっち(手前岸)は別。自分的には、距離感、遠近感考えてたんで、こっち(手前)はよく見えて、こっち(向こう)はよく見えない」 |  |       | 9(6)  |        |

※具体例の数字は事例番号を、Bはバウム法を、SはS-HTPP法を、LはLMTを表している。

※個数(事例数)の項目での事例出現数について、8事例以上は濃い灰色、薄い灰色は5~7事例、4事例以下は白で表している。

じ分析を行ったところ、新たなカテゴリが生成されず、一定の理論的飽和に達したと判断して、ここでデータ収集を終了した。最終的に、コードはバウム法で178個、S-HTPP法で216個、LMTで252個抽出され、カテゴリは28個、上位カテゴリは4個生成された。以下文中の【 】は上位カテゴリ、『 』はカテゴリを表す。

次に、これらのカテゴリと上位カテゴリの相互の関連性を考えながら、それぞれの技法ごとの結果図(図2~4)を作成した。結果図は、上から下にかけて、時間的な過程を表している。結果図において、「教示」から「画用紙上

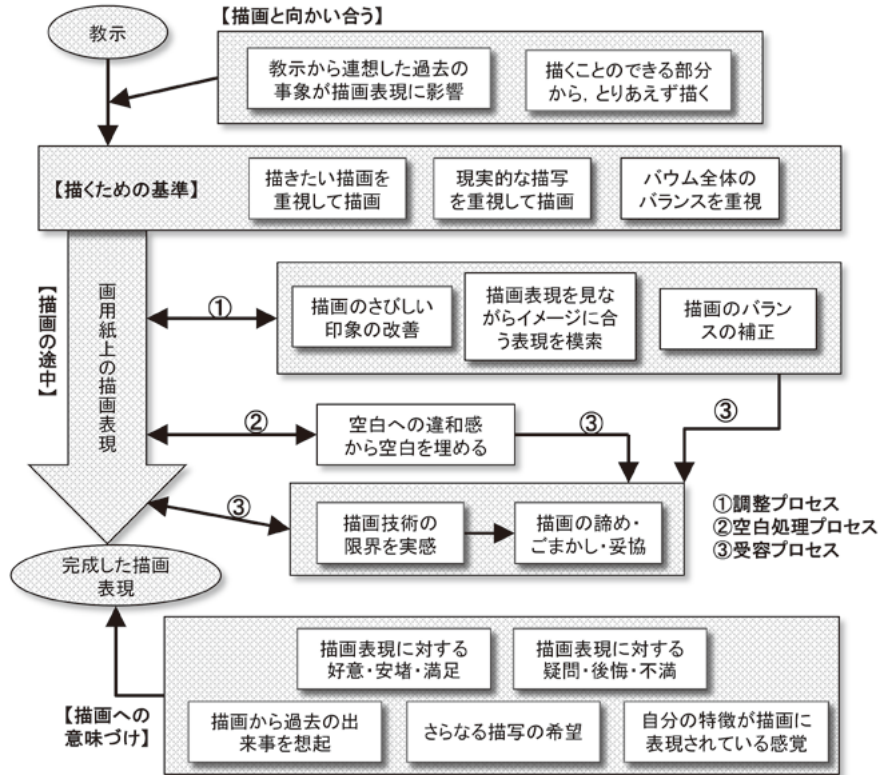


図2 バウム法の結果図

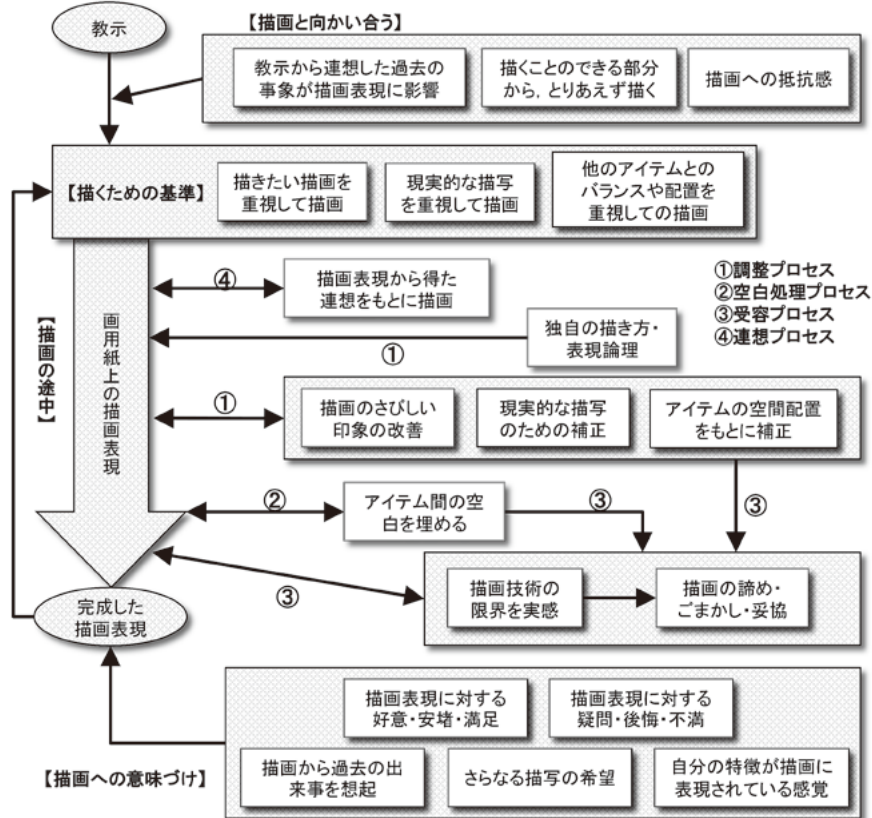


図3 S-HTPP法の結果図

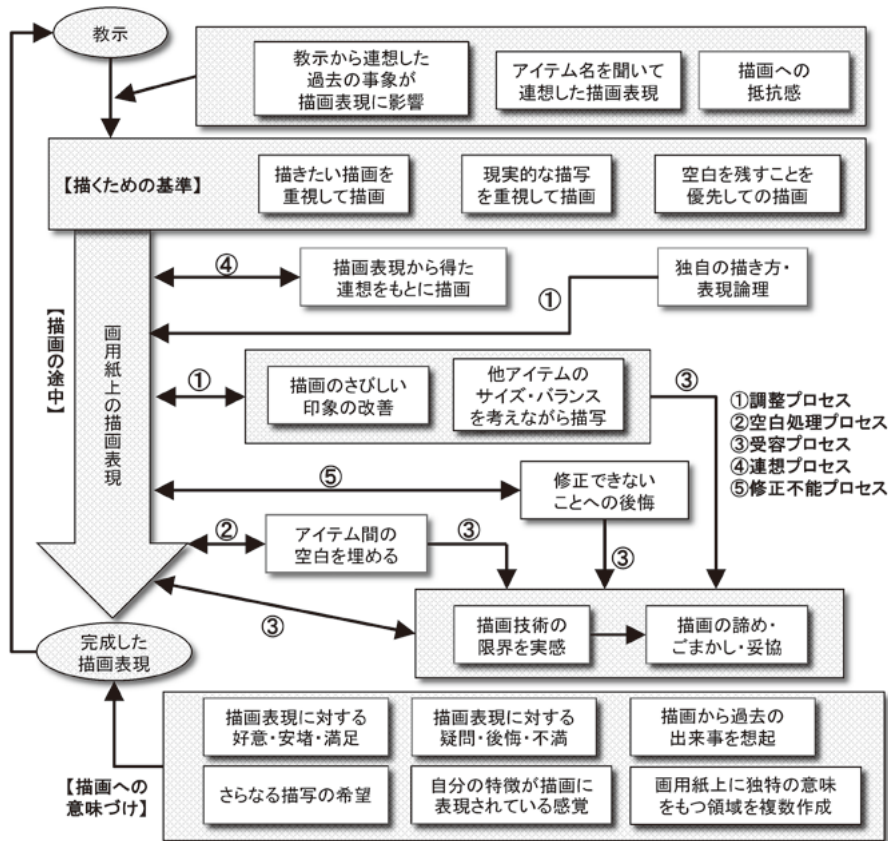


図4 LMTの結果図

の描画表現」,そして「完成した描画表現」に至る矢印が描画過程の中心となり、それぞれの段階に【描画と向かい合う】【描くための基準】【描画の途中】【描画への意味づけ】の4つの上位カテゴリが時系列的に設置されている。また【描画の途中】では、後述する様々なプロセスが展開されている。

また、データの妥当性を高めるために、描画法の知識を有する心理臨床家1名に、分析結果とデータとの適合性のチェックを依頼し、討議と調整を行った。この心理臨床家は、データ収集に関与していない者である。

### 3. 2 描画過程の特徴の説明

教示されて、描画表現の完成に至るプロセスは、4つの段階に分けることができた。以下に、4つの段階ごとに上位カテゴリとカテゴリの内容を説明していく。

#### 3. 2. 1 【描画と向かい合う】

この上位カテゴリは、教示が描き手の内部で描画のための計画が行われている状態である。実際の描画が生じておらず、イメージの形態が曖昧で、細部が不明確な状態である。

3技法で『教示から連想した過去の事象が描画表現に影響』することが高頻度で生じることがわかり、教示の刺激で、貯蔵されていた自身の過去の様々なイメージが喚起され、これがイメージの生成に大きな影響を与えることがわかった。またバウム法とS-HTPP法では、頭の中で全体像を思い描くことが難しく、『描くことのできる部分から、とりあえず描く』ことで取り組むことがみられた。一方LMTは、1つ1つのアイテムが単純であるため、『アイテム名を聞いて連想した描画表現』がなされることがみられた。S-HTPP法とLMTでは、アイテムの多さと人物像を描くことなどから『描画への抵抗感』が生じやすく、またS-HTPP法よりもLMTで多く出現したことから、両者、特にLMTは負荷の大きい技法であると示唆された。

#### 3. 2. 2 【描くための基準】

この上位カテゴリは、描き手のなかで生まれたイメージを画用紙上に外在化するとき、何を基準にして描くかに関するものである。

『描きたい描画を重視して描画』は、〈帰る時間帯みたいなのを付け加えれたなって。帰る時間帯といういろんな人がいるなって思って、それだったら2人だけじゃなくて人を描こうと2S〉と、内面に生じたイメージをそのま



ま画用紙に描こうとするものである。これを「イメージ主体」と命名した。

『現実的な描写を重視して描画』は、〈一番考えていたのは、自分の家を思い出して、それを考えて現実的に描こうと4S〉という、物質世界との類似性を高め、アイテムの対象化を重視する描き方である。これを「現実主体」と命名した。

また、バウム法の『バウム全体のバランスを重視』は、〈幹に対して大き過ぎても変だし、小さ過ぎても変だし、左右も偏ってたら変だして考えながら描きました4B〉と、画用紙全体から見てのアイテムの大きさや配置関係の安定感を重視した描き方であり、S-HTPP法の『他のアイテムとのバランスや配置を重視しての描画』とLMTの『空白を残すことを優先しての描画』に多くの点で共通するものである。つまりこの描き方は、画用紙や空白の広さ、アイテム全体、またアイテムの各部分の調和ある共生を重視している。これらを「バランス主体」と命名した。

以上のように、【描くための基準】は、「イメージ主体」、「現実主体」、「バランス主体」の3つの名前でも類型化することが可能であった。またこれらは1回の描画中に何度も混在して現れた。

### 3. 2. 3 【描画の途中】

この上位カテゴリは、完成に至るまでのプロセスで、画用紙上の描画表現に存在する自我違和感を消していく段階である。実際に描くと当初想起していたものとは異なるものであったりなどして、様々な方法を用いて修正しようとし、また限界を感じるというプロセスである。ここには多くのカテゴリが出現したが、その性質からいくつかのタイプに整理することができた(表4)。

表4 【描画の途中】における各プロセスの特徴

| 名前       | 技法    | 心理的特徴   |
|----------|-------|---|
| 調整プロセス   | B.S.L | ゲシュタルト構成で中心的な役割を果たす。細部を調整し、より自我親和的なゲシュタルトへと調整しようとする。外見上の均整さだけでなく、描き手しか知りようのないゲシュタルトの主観的意味も整えていく。      |
| 空白処理プロセス | B.S.L | 描画が進み、空白の領域が少なくなるにつれて、描画表現との対比から空白部分が全体のゲシュタルトを崩すほどの存在となる。空白を全て埋めるのではなく、ゲシュタルトが維持できる水準まで、空白領域を減らしていく。 |
| 受容プロセス   | B.S.L | 描画課題を遂行しようにも、様々な要因から違和感のないゲシュタルトを完成することができず、ひとまずこれでよしとし、不十分な描画を受け入れる。理想と現実との境界。                       |
| 連想プロセス   | S.L   | 複数のアイテムを描くと風景や場面のゲシュタルトが描かれ、そのゲシュタルトから新たなイメージが生じ、ゲシュタルトが変容していく。創造性が発揮され、思いもよらぬ方向へとゲシュタルトが向かう。         |
| 修正不能プロセス | L     | サインペンの使用により、修正することが難しくなり、修正不能場面に陥らないように描き手は慎重になる。修正不能場面に陥った場合、伸るか反るかの二択の選択のうち、どちらかを選ばなければならない。        |

B…バウム法, S…S-HTPP法, L…LMT

「調整プロセス」は、『描画のさびしい印象の改善』や『描画のバランスの補正』、また『現実的な描写のための補正』などからゲシュタルトの調和を高めるという特徴をもつ。ある者は、バウム法を描いている途中で、〈イメージで描いて、このあとは均等さが気に食わなくて、もっと壮大な感じにしたいって、もさもさって描きました10B〉と、イメージを基準にして描いていたが、その過程で目指すべき描写の変更を行った。またS-HTPP法とLMTでは、『独自の描き方・表現論理』が登場した。これは、〈いつもはここで座ったり、海を見たり、あとは一人で万歳して喜んでいるときもあるんですけど、今日は始めてこっちを向きました。横は初めて6L〉と、本人独自の描き方がされるものである。

「空白処理プロセス」は、画用紙上の空白を埋めようとするものである。ある者は、バウム法を描いているとき、〈気になります。埋めたいと思いました。やけくそ10S〉と、違和感を無くそうと空白を埋めた(『空白への違和感から空白を埋める』)。これは、S-HTPP法とLMTにおいても、『アイテム間の空白を埋める』というかたちで生じた。

「受容プロセス」は、〈理想だと、りんごの木って写真のようなすぐに伝わるようなもの。自分じゃ無理だけど5B) (『描画技術の限界を実感』)と、これ以上の描画が困難であると感じ、『描画の諦め・ごまかし・妥協』をし、これ以上のゲシュタルトの構成を断念して不十分な描画表現を受け入れるものである。調整プロセスと空白処理プロセス、また後述の修正不能プロセスが上手くいかない場合、この受容プロセスへ移行すると考えられる。

「連想プロセス」は、描いている間に創造性が刺激され、『描画表現から得た連想をもとに描画』するもので、S-HTPP法とLMTでみられた。ある者は、〈家、とりあえず描いて、山にも家はあるなって思って描いて、なんか集合させたかったです。山のどこじゃなくて、集落的なのを描きたくて、山にも家があったほうが良いと思って、でもそんなないだろうと思って8L〉と、描画中の表現が呼び水となって、新しいイメージが喚起した。

「修正不能プロセス」は、LMTのみで生じるものである。サインペンの使用により、〈ここはもう岩山を描きた

かったんですけど、描けなかったですね。石を小さくし過ぎたんですね10L) (『修正できないことへの後悔』)と、後戻りできない状態に陥るものである。このプロセスは、そのまま受容プロセスへと移行するものと考えられる。しかし『修正できないことへの後悔』の該当事例数は5事例であり、全ての被験者に現れるわけではなかった。

### 3. 2. 4 【描画への意味づけ】

これは、画用紙上への描画を終了し、描画を振り返ることで出現した、描画行為や描画作品への評価と認知である。

3技法に共通して、肯定的評価を表す『描画表現に対する好意・安堵・満足』、否定的な評価を表す『描画表現に対する疑問・後悔・不満』、完成した描画表現が刺激となって過去を回想する『描画から過去の出来事を想起』、振り返って表現の充実を希求する『さらなる描写の希望』、描画表現と自身との親和性を感じる『自分の特徴が描画に表現されている感覚』の5つのカテゴリが生成された。これらは、実験者との面接のなかで生じたものであり、これまでの上位カテゴリと比べて、より意識的なものである。LMTのみに、〈こっち(集落)は明るくて、こっち(田植え)はひっそり、さびしいというわけじゃなくて、のんびりの田舎という感じ、ちょっと暗い8L)という『画用紙上に独特の意味をもつ領域を複数作成』が現れた。これは、1つの風景の中に、複数の異なる性質や属性をもつ領域が作られ、それぞれが混在、共生している状況であり、LMTのように俯瞰的で箱庭のような構成を描く技法ならではの特徴と言える。

## 4 考察

### 4. 1 3技法の共通点から導かれる、描画法一般の描画プロセス

ここでは、3つの技法に共通してみられる主観的体験を取り上げ、これを描画法一般にみられるであろう描画体験としてとらえ、考察していく。

本研究では、教示の提示から完成、振り返りに至る過程を4つの段階に区切った。すなわち、【描画と向かい合う】から【描画への意味づけ】へのプロセスである。このプロセスは、形態と意味が未分化で曖昧であったイメージが、視覚的に判別可能で固定的な意味をもつものへと明確化していく過程であり、イメージが意識的で現実世界へと外在化していく過程でもある。以下に、段階ごとの特徴を考察していく。

#### 4. 1. 1 【描画と向かい合う】

画用紙と向き合う被験者に教示の刺激を与えると、被験者の内部では、描画を行うために過去の体験を参照する傾向が、どの技法でも半数以上の者が体験していることが示唆された。投映法は被験者固有の私的世界(private world)を明らかにすることができる技法である<sup>(12)</sup>。描画法で表現された世界は、描き手が実際に体験した世界そのものであり、実際に、〈母の実家がこんな感じなので、それを思い出して描いた10S)と、被験者の1人は語った。描画法が、クライアント-セラピスト間で共有しやすい理由の1つには、描画法に投映されるものがクライアントの過去の主観的体験であることに由来しているのではないだろうか。

#### 4. 1. 2 【描くための基準】

【描くための基準】で、描き手は内的イメージを画用紙上に描いていく。それをそのまま描く場合は、「イメージ主体」、現実世界に存在する物理的特徴に類似させようと描く場合は、「現実主体」、画用紙におけるアイテムの大きさや配置関係など安定したバランスを目指す場合は、「バランス主体」と、本研究では3つのタイプに分けた。

これら3つの描き方は、画用紙という「環境」に対する描き手の関わり方が表れているのではないだろうか。例えば、イメージ主体は、描画空間を自己表現の場と捉え、自由なイメージの動きが生じやすくなっている。描画空間の中にイメージを自由に表現していくためには、全体のゲシュタルト像を推測しながら、アイテムの配置や奥行きなどを計画的に構成していく能力が必要である。この過程は未来志向的であり、イメージ主体は描き手の未来の「可能性」を表すものかもしれない<sup>(1)</sup>。また、バウム法よりもS-HTPP法とLMTでイメージ主体が多く出現することから、構成を必要とする技法ほど、このような未来志向的な過程が展開されやすいと言える。一方、現実主体は、イメージ主体とは異なり、描き手の外の現実世界に近づけることを目的とし、ダイナミックなイメージの動きが感じられにくい。実際に目の前にある物体を写生するのではなく、ある者が〈家ってどんな形だったかって考えてた5B)と語るように、今までの人生経験から構築された「記憶」を参照して、模写することが行われている。このような描画には、投影的で過去指向的な性質をもっていると考えられる<sup>(3)</sup>。そして対象化していくことで、“この負荷において、対象発見の病理があらわになる。したがって、それは過去の傷痕の集大成なのである”と中井<sup>(3)</sup>は述べている。バランス主体は、限られた描画空間内にイメージを展開しようとするイメージ主体の性質がみられる一方で、描画空間内に違和感が生じないように、現実的な配置やサイズを心掛けて描こうとする現実主体の性質も含まれていると推測さ



れる。

このようにみていくと、これらの3つのタイプは、描き手と描画との距離という点で、1つの連続線上に位置づけることが可能である。イメージ主体、バランス主体、現実主体になるにつれ、描き手と描画との距離が遠くなり、描画の基準が描き手の主観的世界、画用紙内の現実、物質世界の現実へと描き手の内から外へと変化し、また主観性より客観性が強くなる。【描くための基準】は、描き手が描画空間をどのようなものとして捉え、内面のイメージとどのように付き合うのかを表しており、イメージの表現過程を解釈するうえで重要な指標になると考えられる。

#### 4. 1. 3 【描画の途中】

【描画の途中】では、調整、受容、空白処理プロセスが3技法に共通する。調整プロセスと受容プロセスは、両者ともに該当事例数とカテゴリ数がとても多く、中核的な描画プロセスであるが、その性質は相反するものである。調整プロセスには、自我親和的な描画を目指し、修正と追加を行うものであり、描き手の積極的な姿勢と達成感・満足感を志向する性質がある。一方、受容プロセスは、ゲシュタルト構成の取り組みが頓挫し、不十分な自分の作品を受け入れざるを得ない、妥協と不満足を体験させる性質をもつ。特に受容プロセスの『描画技術の限界を実感』は、描画の遂行を大きく抑制するものである。この調整プロセスと受容プロセスが交互に繰り返されることで、描画の遂行と停止、満足と不満足を描き手が体験し、完成した描画表現へと至る。

空白処理プロセスにおいても、相反する2つの特徴をもつことが示唆された。〈こっち（川の向こう）に何も描いてないので、華やかにしようかなというイメージで2L〉というように、空白を埋めることで描画を豊かにする「創造の余地」という意味を帯び、積極的な表現へとつながる場合がある。その一方で、〈ここを見て、衝撃を受けて、隙間が空いてるって。木の上のここをバアッと埋めました6S〉と、描画表現の領域と残りの空白領域との対比による違和感から、空白が「表現の強制」としての意味を帯び、これを克服することへとつながる場合がある。このように、空白を埋めるという行為でも、空白をどのようなものと捉えるかによって、描き手の主観的体験は異なってくる。

【描画の途中】は、常に一直線に進むのではなく、行ったり来たりしながら、ときに不十分さを感じながらも完成させていくプロセスである。イメージの外在化のプロセスで、描画制作がどのように進展し、どのようにして停止したかには、描き手のイメージ体験そのものが表れているのではないだろうか。主観的なイメージを、画用紙という「環境」のなかへ「外在化されたイメージ」<sup>(4)</sup>として仕上げる過程に注目することは、描画法の心理臨床的な意義を高めることへとつながるのではないだろうか。

#### 4. 1. 4 【描画への意味づけ】

描画が完成した後に描画を振り返って対話と質問を行うことは、臨床場面でよく行われている。その意図は、描画表現と行為を過去のものとしてメタの視点からどのように認知するのかを理解することにある。この時の描き手の主観的体験が、本研究の【描画への意味づけ】に値する。本研究では、肯定的評価よりも否定的評価が多かった。本調査が被験者の自発による描画ではないことも影響するが、20歳前後の者にとって描画は、抵抗感を喚起するものであることを意味していると言える。それより注目すべきは、『描画から過去の出来事を想起』と『自分の特徴が描画に表現されている感覚』である。これらは、描き手が描画に移入し、描画を通して自己洞察に近づいていることを示唆している。描画を媒介することでクライアントの洞察とセラピストの理解が促進されることはよく知られており、このような治療促進的な要素は、描画法に特長的なものと言える。

### 4. 2 複数のアイテムを構成することで生じること

アイテムを描いた後、S-HTPP法では【描くための基準】に、LMTでは教示段階に戻り、描き手は、新たなアイテムと既に描かれたアイテムとの調和を考えて、全体のゲシュタルトを構成していく。バウム法が、「描き手-アイテム」で相互作用するのに対し、複数課題画は、「描き手-(アイテム-アイテム)」で相互作用すると言える。このような複数課題画では、以下のような特徴があることが、本研究から示唆された。

1つは、描き手の描画へのコミットのしやすさである。S-HTPP法とLMTでは、『独自の描き方・表現論理』が描画に取り入れられ、『描画から過去の出来事を想起』し、『自分の特徴が描画に表現されている感覚』を感じやすくなる。またバウム法より、イメージ主体の【描くための基準】が多く出現することもあり、場面画と風景画は、バウム法よりも、描き手にとって共感しやすく、自己と描画とを関連付けやすい性質をもつことが示唆された。これは、これらの技法が描画後の対話に有用であることを指す。高橋<sup>(13)</sup>は、描画後に描かれた描画について対話することで、描き手への理解だけでなく、描き手自身の自己洞察を深めることができると述べており、本研究の結果は、S-HTPP法とLMTが、このような臨床技法としての用い方に向いていることを指している。同時に、描き手と描画表現とが結びつきやすいことは、他者から見て、描画表現に描き手らしさを発見しやすいことを意味する。そのことにより描き手は、他者から評価されることの恐れから描くことに抵抗を感じやすくなる。実際に『描画への抵抗感』がS-HTPP

法で登場し、さらにS-HTPP法よりもLMTで多く出現している。これらから、複数課題画はバウム法以上に、洞察的な関わりが可能である一方、強い抵抗感を招く技法でもあると言える。

もう1つは、イメージの賦活されやすさである。連想プロセスは、複数アイテムによる描画表現が連想の刺激となって、内容が変容していくものである。複数のアイテムで構成された描画空間には、様々な文脈が潜在している。アイテムを追加していくうちに、その文脈に気づき、はじめのイメージとは異なるイメージへと自律的に動いていく。河合<sup>(4)</sup>が、作家が小説を書くときに作中の人物が勝手に動き出すのと同じように、イメージには自我のコントロールを超えた自律性があると述べ、この連想プロセスにおいても、同じようなイメージの自律性が機能している。また連想プロセスは、S-HTPP法よりもLMTで多くの被験者に現れており、LMTの風景からは様々な文脈を読み取ることが可能で、他の技法よりも予期し得ない描画が出現しやすいことを指している。

また空白についても、単体課題画と複数課題画で、異なる意味をもっている。バウム法にとって空白は、木と画用紙の間に広がる空として表現されることがほとんどである。しかし複数課題画では、空以外にアイテム間の距離や遠近表現としての役割を果たす。アイテムとの間に空白を作ることで、「夫を見送る妻」や「山と川の間に広がる原野」を表現することができる。すなわち、空白も重要なアイテムであり、その重要度は複数課題画で高くなる。特にLMTでは、描き手の目の前で枠が描かれることによって空白が強調される。またサインペンを使用するために、修正不能場面に陥らないように、『空白を残すことを優先しての描画』を意識して、空白処理プロセスを進めねばならず、他の技法よりも、空白のもつ意味が大きくなる。空白をどのようなものと捉えて対処するかは、複数課題画での描画制作において重要な課題である。

以上を概観すると、バウム法、S-HTPP法、LMTにかけて、構成的過程を辿り、描き手と描画とが結び付きやすくなり、イメージが賦活されやすくなると言える。特にLMTでは、修正不能プロセスが発生する。描き手は、この事態に陥らないように、順提示されるアイテムを描いていきながら、空白の保存に努めていく。見守り手は、それを引き受けて、アイテムを1つずつ提示していく。このLMT体験には、両者の双方向的な関わりが展開され、他の技法よりも臨床技法の側面が強くなる。一方、バウム法になるにつれて、イメージの自由な動きが少なくなり、投影的な過程を辿りやすくなり、検査としての側面が強くなると言えるだろう。つまり、アイテムの構成過程を必要とする技法ほど、創造性の関与が強くなり、また描き手と見守り手の関係性が介入する余地が広くなり、検査技法より臨床技法の意味合いが強くなっていく。しかしこのことは、バウム法が他の技法より劣っていることを指すわけではない。複数のアイテムを構成するためには、多くの労力が必要であり、描き手によっては、大きな負担となる。また連想したイメージが、高度な描画技術を必要とするものであったり、見守り手に見られたくないものであったりと、イメージの賦活されやすさが、描画への抵抗を生む可能性がある。その点でバウムは、負担が少なく、距離を取りやすいがためにあまり侵襲的ではない。角野<sup>(14)</sup>が、心理面接導入時に「探り」としてバウム法を実施し、ラポールが形成され始めたところでLMTを行っている」と述べるように、それぞれの技法の特徴を考慮して描画法を活用すべきである。

#### 4. 3 今後の課題

描画過程は、先行する描画表現や描画行為が、後続の表現に影響を与えるものであるが、本研究はこのようなシークエンスを排除して「横断的」に分析した。一般性を追求する本研究の目的を達成するために行ったものだが、このシークエンスを「縦断的」に分析することで、より個別性に基づいた知見を提出することができるのかもしれない。また本研究は、健常者を対象にした実験法であり、臨床への応用には、さらなる研究が求められる。

〈付記〉本論文は、日本描画テスト・描画療法学会第22回大会において発表された内容に加筆修正したものです。

#### 引用文献

- (1) 中井久夫 (1984). 中井久夫著作集1 卷精神医学の経験 分裂病 岩崎学術出版社
- (2) 三上直子 (1995). S-HTP法——統合型HTP法による臨床的・発達のアプローチ 誠信書房
- (3) 中井久夫 (1996). 風景構成法 山中康裕 (編著) 風景構成法その後の発展 岩崎学術出版社, pp.3-26.
- (4) 河合雄雄 (1991). イメージの心理学 青土社
- (5) 武藤 誠 (2002). 風景構成法のアイテム選択における二つの指向性 京都大学大学院教育学研究科紀要, 48, 224-235.
- (6) 藤中隆久 (2008). バウムテストを使用した二つの事例研究 心理臨床学研究, 26 (2), 184-192.
- (7) 佐々木玲仁 (2007). 風景構成法に顕れる描き手の内的なテーマ——その機序と読み取りについて 心理臨床学研究, 25 (4), 431-443.

- (8) 近藤孝司 (2012). 描き手が自身の描画を振り返ることの心理臨床学的意義——約2年、4枚のS-HTPP法を用いた2つの事例研究 心理臨床学研究, 30 (3), 309-320.
- (9) 近藤孝司 (2011). 描画法の描画過程と描画体験に関する一考察 中京大学心理学研究科・心理学部紀要, 11 (1), 29-42.
- (10) Koch,C. (1957). Der Baumtest: der Baumzeichenversuch als psychodiagnostisches Hilfsmittel 3. Auflage. Verlag Hans Huber, Bern. (岸本寛史・中島ナオミ・宮崎忠男 (訳) (2010). バウムテスト第3版——心理的見立ての補助手段としてのバウム画研究 誠信書房.)
- (11) Glaser,B.G. & Strauss,A.I. (1967). The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research. Chicago: Weidenfeld and Nicolson. (後藤 隆・大出春江・水野節夫 (訳) (1996). データ対話型理論の発見 新曜社)
- (12) Frank,L.K. (1939). Projective methods for the study of personality. The Journal of Psychology, 8, 389-414.
- (13) 高橋依子 (2007). 描画テストのPDIによるパーソナリティの理解——PDIからPDDへ 臨床描画研究, 22, 85-98.
- (14) 角野善宏 (2009). 風景構成法と樹木画法 現代のエスプリ, 505, 129-142.



# A study of subjective experiences in a drawing process

—Comparison of the drawing processes using Baum Method, S-HTPP Method and Landscape Montage Technique with qualitative method—

Takashi KONDO\*

## ABSTRACT

General characteristics of Gestalt construction process in a drawing test were investigated. Three kinds of tests with specific characteristics (Baum test, Synthetic-House Tree Person Person (S-HTPP) Method, and Landscape Montage Technique (LMT)) were conducted with identical participants and narrated contents were compared using qualitative research methodology. Participants were both men and women in early adulthood (N=10). The results and common characteristics of three tests were as follows. (1) Involvement in drawing space could be classified into three types, each of which focusses on image, balance, and reality. (2) Processes with various characteristics were cyclically repeated in the drawing process. Moreover, the Gestalt construction using plural items (i.e. S-HTPP and LMT) promoted drawers' commitment and autonomy of images. Based on the above results, the characteristics specific to each test as well as common characteristics of all drawing methods were examined.

---

\* Clinical Psychology, Health Care and Special Needs Education