

風景構成法における描き手の主観的体験の 探索的研究

竹 村 郁 乃

臨床心理学研究 東京国際大学大学院臨床心理学研究科 第17号 抜刷
2019年（平成31年）3月31日

風景構成法における描き手の主観的体験の 探索的研究

竹 村 郁 乃

目 次

第 I 章 風景構成法の研究史	
第 1 節 風景構成法とは	
第 2 節 風景構成法の研究史	
第 3 節 風景構成法の特徴	
第 4 節 風景構成法における「ストーリー」 「文脈」	
第 5 節 風景構成法の主観的体験	
第 6 節 風景構成法における彩色	
第 7 節 その他	
第 II 章 目的	
第 III 章 方法	
第 1 節 調査対象者	
第 2 節 調査手続き	
第 3 節 調査材料	
第 4 節 分析方法	
第 IV 章 結果	
第 1 節 素描段階における主観的体験	
第 2 節 彩色段階における主観的体験	
第 V 章 考察	
第 1 節 素描段階における主観的体験	
第 2 節 彩色段階における主観的体験	
第 3 節 素描段階および彩色段階における主 観的体験の比較	
第 VI 章 結論と課題点	
第 1 節 結論	
第 2 節 今後の課題点	

第 I 章 風景構成法の研究史

第 1 節 風景構成法とは

風景構成法 (The Landscape Montage Technique) は、日本の精神科医中井久夫によって1969年に創案され、1970年に発表された芸術療法の一技法である。それは、イメージ・表象機能を介して、被験者の抱く心のなかの風景（心象風景）を三次元から二次元へ変換して1枚の紙の上に描いてもらうことで、その人の内的心的な空間特性（歪みなど）をみるというもの（伊集院, 2013）である。この風景構成法が箱庭療法に示唆を得て創案された当初は、統合失調症患者への非言語的接近法として用いられていたほか、箱庭療法の使用の可否を検討する予備テストとして（中井, 1996）使用されていた。このような目的で生み出された風景構成法について、伊集院（2013）は破瓜型の統合失調症患者に適用して意味ある数少ない技法の一つであるとし、その有用性に言及している。そして、中井（1970）の創案以降、臨床実践の知見が蓄積されるにつれ、風景構成法自体の治療的有用性が注目されるようになり（佐渡・田口・緒賀, 2013）、現在では広く治療技法の一つとして位置づけられている。そして、その発展は日本に留まらず、現在は東アジア、東南アジア、オセアニア、欧州、米国など世界各地に知られている（伊集院, 2013）。

第2節 風景構成法の研究史

佐渡ら (2013) は、1970年から2010年までに発表された論文354編から風景構成法研究の変遷と動向をまとめ、研究の特徴と、風景構成法の方法論について次のような特徴を見出した。風景構成法研究においては、1990年よりテーマが大きく拡張し、現在に至るまで広い領域に渡って研究がなされている。中でも、臨床実践から各々の臨床家が風景構成法について論じたものや、風景構成法に関する基礎的研究、および、精神疾患に関する研究が多くなされている。したがって、風景構成法は主に臨床実践や臨床的知見を論じるものが多いと言える。具体的には以下のような研究がなされている。

第 i 項 病態との関連

創案者中井 (1971) は、統合的な空間構成が可能か否かにより分類した「P型」「H型」を示し、統合失調症における妄想型と破瓜型にある程度対応付けられることを見出した。次いで、高江洲・大森 (1984) は、風景を「わたし (人間)」と「まわり (自然)」との間に成立する「あいだがら (間合い)」の世界と捉えて、「間合い」の違いにより統合失調症患者の空間体験を「離反型」「接近型」「固着型」に3種類に分類している。

第 ii 項 発達との関連

病態との関連だけでなく、発達との関連も示されている。山中 (1984) は、「此岸なしの川」や「川が立つ」現象について、それらが最もよく見られる年齢と対応させて、幼児期の自己中心性や、心性の変化と関係することを示唆している。また、弘田 (1986) は各アイテムの発達の様相を示した上で、遠近法の導入や立体描写などの写実表現と自我機能の発達との関連を示唆している。そのほか、高石 (1996) も風景構成法における「視点」と自我発達との関わりを論じ、「構成型」という指標を提出している。その中で、構成型における視点の変化が、自身を対象として把握しうる、自我の認知的側面の

発達と対応していると論じられている。

第 iii 項 その他の概念

そのほか、読み取りに関するものとして、皆藤 (1994) は「構成プロセス」の概念を導入し、風景構成法の過程が大景群による空間構成のプロセスと、中・小景群の配置のプロセスという、二段階のプロセスから成ると論じている。これを骨組みとして構成過程をたどることにより、描き手の内的状態を汲みとってゆくことができるという。この観点の導入により、風景構成法を動的なプロセスとして捉えて、完成された作品からでは分からない描き手の機微を捉えることが可能となった。

第 iv 項 研究史まとめ

このように、臨床実践に基づいて、風景構成法に関する研究は進められてきている。ただし、松井 (2009a) が指摘するように、これらは構成の観点から風景構成法を検討している。加えて、これらの研究は、風景構成法作品の読み取りや、描き手についての解釈に役立てることに主眼が置かれている。したがって、風景構成法研究の多くは描画の見守り手の視点に立っていると見え、描き手自身の内面に焦点が当てられることが少なかったように思われる。しかし、山中 (1984) が心理療法において大切なのは、「生身の人間である患者自身であり」、「テスト結果としての絵や作品のほうでなく、患者の『こころ』のほう」と述べているように、“描き手がどのような体験をしているか”について検討することは心理療法における描画の実施において有用であると考えられる。古川 (2015) も同様に「残された作品」に目を向けがちであるが「その形が残されるまでの過程で何が起こっていたのか」を検討することの重要性を論じている。

第3節 風景構成法の特徴

第 i 項 風景構成法の諸特徴

本法について、中井 (1970) は次のような特

徴をあげている。はじめに、枠づけを行うことについて、枠の存在は「描画を容易にする」一方で「内面の表出を強いる」。すなわち、枠によりその描画が保護されると同時に描くことを強制されるという側面を持つと考えられている。次に、アイテムの提示順序に関して、最初に川、その次に山としたのは、「わざと構成上の困難を設定するため」であるという。

また、風景構成法の描画過程は「全体を文脈的contextualに睨み合わせつつまとめてゆく過程」であり、より構成的である。これと対比されるのは、ロールシャッハ・テストなど「曖昧な事象を判読解釈する過程」である投影的技法であるという。中井（1971）によると、「投影はすぐれて過去を指向し、構成はすぐれて未来を指示する」ことから、風景構成法は未来志向的な技法であると言われている。

そのほか、伊集院（2013）は表象機能の観点から、風景構成法はアイテムの逐次提示によって、「切り取られたそれぞれの感覚像がひとつの文脈として結び合わされ関連づけされる過程」を「さりげなく導く」ため、「より治療的」であると論じている。すなわち、風景構成法の過程は、アイテム間の繋がりをゆるやかに取り戻すという側面があると考えられている。そのほかにも、もやもやしたインクの染みを見て“ある形象”を表象するのに比べて、既に表象され、記憶されている具体的な像を紙面に再現させてゆく方が負担が少ないという特徴があり、そのため描き手への侵襲性の度合いが小さいと述べている。

また、伊集院（2013）は、描くものが“風景”であることについても言及しており、「表象による心象風景構築を通して具象性の回復、現実構成力の回復を図る」ことができるため、「風景を描くことで、少なくともその時は現実構成能力を培っている」と言う。すなわち、風景構成法において上下左右に構造化された空間に、比較的負担の少ない表象を位置づけ、それらに関連させていくことは、現実を指向する営みであると考えられている。

第Ⅱ項 風景構成法におけるやりとりの特徴

他方、描き手と見守り手とのやりとりに関しては、いくつかの見方が提出されている。皆藤（1994）は、風景構成法の描画過程は描き手による「項目の逐次提示と、それにしたがって風景が描かれていくという相互交流が前景化する」こと、それは意識的水準で行われることの2点が風景構成法に特徴づけられ、そのため「意識的水準での守りの強い技法」であると論じている。皆藤（1994）はここでの描き手と見守り手とのやりとりを強調しているほか、同書における図「治療関係における風景構成法の機能」において、「治療者」と「クライアント」を対称的に位置づけている。これに対して、古川（2009）は、描き手と見守り手の間にはやりとりが「非対称の関係」であると論じている。それは、見守り手はアイテムを知っているのに対して、描き手は何を描くかを知らされていないこと、サインペンの使用により描き直しができず、自由が制限されることなどに拠る。これらのことから、古川（2009）は「決して両者の立ち位置が反転することのない非対称なやりとりが生じている」として、描き手と見守り手の役割が固定されている点が風景構成法の構造的な特徴であると述べている。

第4節 風景構成法における「ストーリー」 「文脈」

風景構成法と「ストーリー」との関連について、いくつかの見方が提出されている。後藤（1996）は風景構成法において風景が生み出されていく過程を、アイテムを定位していくという行為的側面と表象されるアイテム群とに分けて捉えている。そして両者は「あるアイテムを定位することである風景が描き出されるが、その風景はまた次のアイテムの定位の領域を制限する」という関係にあると論じている。そして、アイテムが組み合わされて風景ができあがる過程において、「なぜだかわからないが、ここに、これを、こういうふうに、描きたくなった」あるいは「描こうとしたが、描けなかった」とい

た現象が起こると説明している。すなわち、描く行為と描かれたアイテムとの循環により現出した風景が、描き手に「指示」するかのような性格を持つという。後藤（1996）は、この根底に流れる「筋立て」のようなものを指して「ストーリー」と呼んでいる。

他方、近藤（2016）は風景構成法に特徴づけられる点として、他の描画技法に比してイメージが賦活されやすいことを挙げている。それは、描き手がアイテムを追加されるうち、複数のアイテムから成る潜在している様々な文脈に気づいていくことにより作られていく。すなわち、アイテム追加によりアイテム同士が新たに関係を結んだり、関係を結び直したりする中で生成されるものを指して、「文脈」としている。このように、「ストーリー」「文脈」は描画上で生成される種々の流れを指しているが、風景構成法の全過程に通じるものや、あるいはより細かな個々のアイテムの結びつきなど、捉え方は一つに定まっていない。

第5節 風景構成法の主観的体験

これまでに風景構成法に関する臨床実践に基づく知見や、風景構成法の基礎的研究が積み重ねられていることは先に述べた。加えて、近年、描き手の「主観的体験」に焦点を当てた研究が行われている。近藤（2016）は、同一被験者に風景構成法、バウムテスト、S-HTP法3技法を実施し、描き手の主観的体験について3技法に共通する特徴と、各技法における特徴を検討している。その結果、描き手にとって描画過程は「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」であると結論づけている。さらに、描き手の描画空間に対する関わりが、イメージ・バランス・現実を主体とする3種類に分類されることを示唆している。それぞれ、「イメージ主体」は内的イメージをそのまま描く群、「バランス主体」は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群、「現実主体」は現実世界に存在す

る物理的特長に類似させようと描く群であると説明されている。また、風景構成法固有の特徴として、自己と描画とを関連付けやすく、描き手および見守り手が描画にコミットしやすい点や、描画空間に複数の文脈が潜在していることによりイメージが賦活しやすい点を挙げている。以上のように、近藤（2016）は描画時の描き手の主観的体験とはどのような性質かを示した上で、風景構成法に特有の描き手の体験を見出した。しかし、近藤（2016）の研究では、風景構成法の彩色段階について言及されていない。その理由として、比較されている3技法のうち、風景構成法以外の技法では彩色段階がないこと、および、描き手の主観的体験に関する特徴を見出すにあたり、一般性を重視していること等が挙げられる。

なお、近藤（2016）は風景構成法やS-HTP法など、複数のアイテムや人物を描く技法では、「描画への抵抗感」が強まることを示した。このことについては滝川（1984）も、治療場面といった描く側にとっては思いがけない場所で画用紙を前にすると「当惑や抵抗感が生まれる場合があっても少しも不思議はない」と述べて、同様の見解を示している。具体的には、描き手は道具により子どもじみた真似をさせられることに抵抗感を抱いたり、「検査」のように試されているように感じ抵抗感を覚えたりすると言及している。その一方で、滝川（1984）はこのような抵抗感とともに「ほどよい緊張」が生じると述べて、それを重視している。その緊張は「不安や萎縮を招かない」ものであり、実りある面接になるために望ましいものであると述べている。その視点から風景構成法を捉えると、治療者が描くものを指定すること、「川」から始まること、太いフェルトペンで細かい図柄を処理することなどから「ほどよい緊張」が生まれると述べている。

なお、近藤（2016）は「内的イメージ」という言葉を用いているが、それと同様の概念として、「心的イメージ」(mental image)がある。人間は、「今、ここにはいない家族や友人を思

い浮かべたり、あるいは経験したことの無い事物や出来事を思い描くなど、感覚や知覚を生じさせる刺激が実際になくても「短期記憶や長期記憶に基づいて、感覚や知覚に類似する体験」(菱谷, 2013)を持つことができる。「心的イメージ」はその体験を構成する知覚的な内容を意味する。このことから、心的イメージの性質として、記憶にあるものに類似してはいるが、実際に経験したことがないという性質が挙げられる。これに基づき、本研究では心的イメージを「実際には存在しない事物を思い浮かべたもの」と定義づける。よって、思い浮かべたものが実際に存在するか否かという点において、記憶と心的イメージは区別される。

そのほか、描き手の体験に注目したものとして、中野(2010)が描画後の質問(Post Drawing Inquiry; 以下PDI)の前後で描き手が風景構成法に表現されたイメージをいかに体験しているのかについて、調査を行っている。そこから、イメージを味わいながらPDIに答えた描き手はイメージが自律的に動く変化を体験し、反対にイメージと距離をおいて答えた描き手はPDIを通じてイメージの生き生きとした動きを感じなくなっていくことが示された。具体的には描かれた「世界に入り込んで」PDIに答えた人はイメージが自律的に動くのを感じ、描画を客観的に分析して答えた人は、イメージの動きが弱まっていくということを見出している。

第6節 風景構成法における彩色

上記のように、中井(1970)の創案以降、風景構成法は様々な観点から研究が積み重ねられ、描き手の主観的な体験に至るまで、多くの見解が提出されている。しかしながら、松井(2009b)や佐々木(2012)が指摘するように、風景構成法研究全般において、彩色に焦点を当てた研究・記述は数が少ない。当該の彩色については、諸家が以下のように述べている。

まず、創始者中井(1996)は、彩色を「いちおう構成された『風景』を修正し、情動づけ、混沌を最終的に追放する機会」と捉えている。

そして、彩色された部分は、情動的に馴染みのあるものである一方、彩色されないものは「混沌の残存部分」であるとして、描き手にとって未整理の事柄との関連を示唆している。

次に、佐藤(1996)は、素描段階では個々のアイテムがバラバラで関連をもたないように思われるが、彩色過程においてアイテム同士が関連付けられていき、一枚の絵としてのまとまりをもっていくと述べている。同様に、彩色によるアイテム同士の繋がりに関しては、高嶋(2009)や松井(2009a)も言及している。高嶋(2009)は、彩色過程では「山裾と川岸など、山でも川でもある場所や、山でも川でもない部分などの中間領域、移行空間との関わりが前面に表れる」と述べている。同じく、松井(2009a)も、素描段階では「これ」と「これ」でないものとの分ける「差異化」を主としているのに対して、彩色過程では「グラデーション」によって、『ある』か『ない』かの究極の差異化ではなく、もう少し緩やかで、間に置かれるものを持つ形での差異化がなされると論じ、これを「柔らかな差異化」と呼んでいる。この「柔らかな差異化」では「隣り合う領域同士は別々のものでありながら、それらの間には近さなどの関係による繋がりが持たれている」。したがって、素描が「切断や分離する働き」が強いものに対して、彩色は「繋がりや連続といった働き」が強いほか、「どちらとも断定しない曖昧さが抱えられるような過程」でもであると述べて、彩色段階における繋がり・連続性を強調している。他方、アイテムに色を塗ることは「どこまでが『山』でどこからが『山』でないのか」を明確化することとも捉えられるとして、彩色の別の側面に言及している。松井(2009a)は彩色過程とは「構成過程の延長であり、その完成」であって、「構成をより明確にするという働きを含んだ過程」であると結論付けている。

彩色段階は上記のような特有の意味合いを持つと考えられている。また、素描から彩色に移るにあたり、描き手が使う道具もサインペンからクレヨンに変わる。彩色の道具について中井

(1973)は、「硬い用具たとえば色鉛筆ほど知的・防衛的、柔らかいものほど情緒的・解放的な意味合いがある」と論じて、水彩や油絵具に比べるとクレヨンは硬い素材の道具であると述べている。しかし、色鉛筆やクーピー等と比べるとその質感は柔らかく、クレヨンは情緒的・解放的な体験をほどよく促す道具として位置づけられる。

以上のように、彩色過程に関して、諸家の知見が提出されている。しかし、前述したように先行研究の多くは風景の構成に焦点を当てており、彩色についての研究は多いとは言えない。松井(2009b)は風景構成法研究において、彩色過程に言及されていても、「彩色過程に重心がおかれてはいない」と述べている。その理由として、構成過程を踏まえてなされるため彩色過程のみを取り出すことができないこと、各人で構成が異なるために彩色過程も多様になること等から、分析が困難であるためと述べている。しかし同時に、松井(2009b)は、彩色過程も風景構成法という一つの体験においては欠かせないプロセスであると述べ、彩色過程を検討することの難しさは「彩色過程の持つ圧倒的な広さと深み」の裏返しであると論じている。また、松井(2009b)のほかにも、松井・千秋・古川(2012)が述べるように、「彩色過程は構成過程を踏まえた上のもので、構成過程から全く切り離された彩色過程を考えることは困難であるが、用具を持ち替え、見守り手の教示を離れて進行していく点では、彩色過程は構成過程とは質が異なり、そこで生じることを独自に捉える必要性も考えられる」。

以上のことを踏まえると、風景構成法における描き手の主観的体験を検討するにあたり、彩色過程を抜きにしては考察しえないと考えられる。したがって、アイテムや風景のイメージにおいて、その形態や配置だけでなく、色や彩色過程が与える影響についても加味する必要があると考えられる。

第7節 その他

これまでに、直接風景構成法との関連が論じられることは少なかったものの、描画過程との関連が想定される概念として、「びったり感」を取り上げる。三木・光元・田中(1991)の中で、三木は「びったり感」として、「クライアントがどれだけピッタリ自分自身と向き合っているか、そのことがセラピストにわかっているかということ」、すなわち「(箱庭に)置かれた世界とクライアントが見て感じる世界と」が一致していることであると説明している。それを受けて東山(1994)は「箱庭療法でのびったりしたイメージとは、自分の内的世界イメージにびったりあった表現」と定義している。これを風景構成法に置き換えるならば、描き出された風景およびアイテムと、描き手が思い浮かべた風景およびアイテムとが一致する感覚であると思われる。ただし東山(1994)が指摘するように、箱庭療法では「既製の遊具を自分のびったりする感覚に従って置けばよい」一方で、絵画療法やほかの芸術療法では表現に技術を要することは想像に難くない。この指摘の通り、描画ではアイテムの様相を一から描き出さねばならず、技術が足りない場合には「びったり感」が得られにくい可能性も示唆されている。

第Ⅱ章 目的

本研究では、風景構成法を描くにあたり、描き手はどのようなことを感じて、どのような体験をしているのかについて、探索的に検討する。その際、これまでに彩色過程に焦点を当てた研究がなされていないことから、本研究では彩色過程を包括して、描き手の主観的体験について検討を行うことを試みる。

第Ⅲ章 方法

第1節 調査対象者

本論文の調査対象者は、関東の私立大学の心理学系を専攻する学部生1名および、大学院生

9名であった。性差は考慮しないが、性別の内訳は男性3名、女性7名であった。調査者が口頭で風景構成法に興味のある学生を募り、調査実施日を決定して行った。理論的サンプリングの根拠としては、描画中の自身の感情や感覚について洞察して言語化する能力が高いと推測されることが挙げられる。

第2節 調査手続き

2016年7月～8月に、東京国際大学臨床心理センターにおいて、風景構成法および、半構造化面接を実施した。調査開始時に、調査目的、調査手続き、個人情報保護についての調査協力説明書を読み合わせ、文章と口頭にて説明を行った。そして、調査協力同意書への署名をした後に調査を実施した。風景構成法の手続きは、可能な限り臨床場面に近い設定で行うことに配慮し、皆藤(1994)が示した手続きに基づいて行った。手続きは以下の通りである。

はじめに以下の教示を行った。

今から風景を描いてもらいます。ただし、私の言う順に描いてください。描き終わったら、次に描いて欲しいものを言います。全部で10個言います。10個描くとちょうど一つの風景になるようにできています。ですから、私の言う順にしたがって、一つの風景を描いてください。なお、これは上手い下手を見るものではありません。思った通りに自由に描いてください。

教示後、サインペンを用いて調査者が枠づけを行った。調査参加者はその用紙に、調査者から提示されたアイテムを描き入れてもらい、風景を完成させてもらう。なお、本来ならばその後直ちに彩色を行うが、本研究の目的に沿うために素描画の段階でデジタルカメラによる撮影を行った。その後、クレヨンによる彩色に移った。次に、調査参加者は調査者とともに完成した絵を眺めながら、絵の季節や時刻、川の流れ、人の動き、そのほか説明を要する箇所について質問を行った。そして、どのような風景、場面なのかを明らかにした上で、半構造化面接

を実施した。半構造化面接では、素描段階の絵を撮影した写真を印刷したもの、すなわち無彩色の絵と、完成した彩色済みの絵とを同時に提示し、風景構成法の体験過程について質問するという手続きをとった。これは、無彩色の絵と彩色後の絵を同時に視覚的に提示することにより、体験を追想しやすくすること、および素描段階と彩色段階を比較しやすくすることを狙いとしている。最後に、絵の裏面に日付と名前の記入を行い、調査を終了した。

調査の所要時間はおよそ1時30分～2時間を要した。面接内容は調査協力者の了承を得てICレコーダーに録音された。謝礼は500円分の図書カードを提示した。

第3節 調査材料

A4セント紙1枚、サインペン、20色入りのクレヨン、ICレコーダー、デジタルカメラ、撮影した素描画を用いて調査を行った。

第4節 分析方法

本研究では、風景構成法の一連の過程における描き手の体験を検討するにあたり、木下(2003)の修正版グランデッド・セオリー・アプローチ(以下M-GTA)を用いて分析を行った。その理由として、第一にM-GTAがプロセス的性格を持った現象を説明するのに優れているためである。風景構成法は、提示された10個のアイテムを順に描き入れていく素描段階と、見守り手の教示から離れて、クレヨンにより彩色を行う彩色段階とに分けて、一連のプロセスとして捉えられる。よって、このようなM-GTAの特徴から、描画中の描き手の体験のプロセスを捉えることが可能になると考えられるためである。第二に、M-GTAはデータを切片化しないため、文脈が破壊されず、その文脈に反映される人間の認識、行為、感情、それらに関係している要因や条件などを理解できるためである。風景構成法の各アイテムは、それまでに描いたアイテムとの距離や構図全体と照らしながら、次のアイテムを描き入れていく。すなわ

ち、描画上に複数の文脈が存在し、各アイテムがその都度関係を変化させながら、最終的に一つの風景を形作ることとなる。そのため、描き手との面接により得られた言語データを分析する際にも、描画時の前後関係を考慮した上で検討する必要がある。その点においても、文脈を破壊しないM-GTAの使用は理に合っていると考えられる。以上の理由から、分析方法としてM-GTAを採用した。

分析では以下の手続きをとった。はじめに、半構造化面接から得られた録音データを文字に起こし、それを言語データとして分析材料とした。次に、分析テーマと分析対象者に照らして、データの関連個所に着目し、それを一つの具体例として、かつ、他の類似具体例をも説明できると考えられる説明概念を生成した。概念を生成する際には、分析ワークシートを作成し、概念名、定義、最初の具体例など記入した。さらに、言語データの分析を進める中で新たな概念を生成していき、分析ワークシートは個々の概念ごとに作成した。同時並行で、他の具体例をデータから探し、ワークシートのヴァリエーション欄に追加記入していった。各分析ワークシートにおいて、具体例が豊富に出てこないものは、その概念は有効でないと判断した。生成した概念の完成度は類似例の確認だけでなく、対極例についての比較の観点からデータを見ていくことにより、解釈が恣意的で偏る危険を防ぐことを試みた。その結果は、ワークシートの理論的メモ欄に記入した。次に、生成した概念と他の概念との関係を個々の概念ごとに検討し、複数の概念の関係からなるカテゴリーを生成した。最後に、カテゴリー相互の関係から分析結果をまとめ、その概要を簡潔に文章化し、さらに結果図(図1, 図2)を作成した。

第IV章 結果

第1節 素描段階における主観的体験

はじめに、素描段階における描き手の主観的体験に関して、M-GTAによる分析から得られ

た結果を図示するとともに、そのあらましについて述べる。なお、本文の【】はカテゴリーを、〈〉はサブカテゴリーを、[] は概念を表すものとする。

描き手が教示を受けてアイテムを描き入れ、素描を完成させるまでの過程において、以下のような過程を経ることが示された(図1)。

各カテゴリーおよび概念に関する説明は以下のとおりである。

【①描画はじめ】は、提示されたアイテムを描き入れていく一連の過程の出発点を指す。このとき、描き手は[素描1a: 修正不能かつ見通しが立たない状況への戸惑いや動揺]を感じたり、[素描1b: ペンの使いづらい側面と適した側面]を感じたりすることが示された。前者の[素描1a: 修正不能かつ見通しが立たない状況への戸惑いや動揺]は、修正できないペンの使用と、見通しが立たない状況の中で、戸惑いや動揺を感じ、慎重になることを指す。「消したりもできないので、やり直しもできないなって。なので一つ一つちゃんと考えてやらないうちって思う分、ちょっと戸惑ったりっていうのもありました」(No.4)など、描き手はこの先何を描くのか知らされない不鮮明な状況に置かれる上に、アイテムの様相や個数、場所が修正できないことから戸惑うことが示された。

次に、後者の[素描1b: ペンの使いづらい側面と適した側面]は道具に関する描き手の印象であり、サインペンの使いづらさを感じる一方、大まかな絵を描くのには適すると感じることを指す。ここでは、「この太さが変わらないので、細くしたかったり足したい部分とかを表現しづらと思ったんです。でもザックリとした構成を作っていくには、まあ悪くないのかなって途中から思いながら描いてました」(No.2)といった報告が寄せられた。

次に、調査者により随時アイテムが提示されるが、その際に描き手にとって課題となるのは次の2点である。第一に、【②空間構造】である。これは、提示されたアイテムを『どこに』『どのように』配置して、整合的な空間を形成

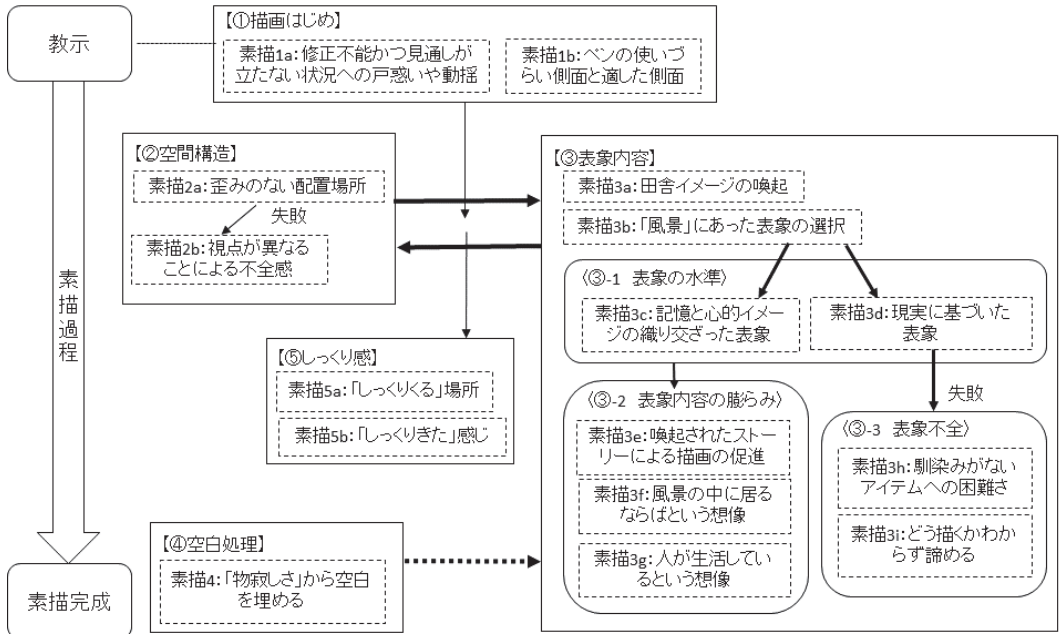


図1 素描段階における結果図

していくかという課題である。具体的には、[素描2a：歪みのない配置場所]を検討する。すなわち、描き手は大景群の配置場所の検討に多くのエネルギーを注ぎ、構成上の歪みや不整合な箇所が出ないように、迷いながら描き進めることとなる。そして、これは主として、空間構造の決め手となる大景群を提示された際に焦点となる。描き手からは、「提示される度に、こう全体の構図を『どうしようかな』って感じましたね（中略）それ（既存のアイテム）があることによって物が描ける範囲って限られてくるので、前にある川とのバランスだとか色々考えた気がします」（No.10）等が挙げられた。

ここで配置に失敗し、空間に歪みが生じると、描き手内で[素描2b：視点が異なることによる不安全感]が高まることが分かった。これは、アイテムごとに描く視点が異なると、風景全体がまとまっていないように感じ、「うまくいかない」「モヤッとする」と感じることを意味する。例えば、「ここら辺（中央下部）は真上から見た図なのに、ここ（山）は正面から見た（図）という違いが生まれてたので、なんか

モヤモヤしましたね」（No.8）といった内容が得られた。

第二の課題は【③表象内容】である。これは、アイテム提示を受けて『何を』表象するかという課題である。本調査の結果から、山や田などの大景群が提示されることにより、描き手内で[素描3a：田舎イメージの喚起]が生じることが示された。大景群による田舎イメージが思い浮かぶ中で、その後、中・小景群が提示されると[素描3b：『風景』にあった表象の選択]が行われることが分かった。これは、「この風景に合うか」という基準で表象が選択され、それゆえに、風景・田舎にふさわしくないものは描きづらくなることを意味する。例えば、「風景って、山って出る（提示される）と田舎のイメージができちゃうので、一回デパートとか、かなり人口的なもの描きたいなって思ったんですけど。『不釣り合いだな』っていうふうに感じて」（No.3）と、風景に馴染まないものは選択されず、風景内に自然と溶け込むようなアイテムが選択されることが分かった。

以上のように、「風景」「田舎」にふさわしい

ものを描くという一定の方向性を保持した上で、描き手が思い浮かべる個々のアイテムに注目すると、〈③-1 表象の水準〉が異なることが分かった。[素描3c：記憶と心的イメージの織り交ざった表象]は、具体的な場所に関する実際の記憶と、描き手の持つ心的イメージが織り交ざった形で、アイテムおよび風景が表象されることである。描き手は「過去に行ったことがあったり親しみのある場所なんですけど、さらにそこに加えて自分の住みやすいようなイメージを加えてる」(No.3)、「具体的な記憶はないんですけど、実際に見た風景に近いと思います。『いつかどっかで見た気がする』っていう感じですかね」(No.10)というように、自身の記憶を土台として、心地よいイメージやこうあってほしいという心的イメージを織り交せてアイテムを思い浮かべることが報告された。その一方で、[素描3d：現実に基づいた表象]はそのアイテムが身近に実在するものであることが多く、記憶を基に想起する色合いが強いことが示された。また、実在するものであるために表象の時点で色彩まで思い浮かべられている場合も多いことが分かった。描き手からは「田んぼは、学校の近くに田んぼあるじゃないですか。田んぼっていうとそのイメージがあったので、田んぼっていうと青々としたあの稲の葉っぱがいっぱい生えてるのが頭に残ってて」(No.4)などの報告が得られた。そのほかにも、「実家が山に囲まれてるところなんで、自分の中で山が遠くにあって、田んぼとかが手前にあって、山の麓とかに家がパーッと広がってるイメージが、結構強くあったんだと思います」(No.4)というように、提示されたアイテムが故郷や馴染みのある土地を思い出す契機となる場合も見受けられた。

次に、上記いずれかの水準で表象された事物は、〈③-2 表象内容の膨らみ〉により、その内容が豊かになることが分かった。具体的には、[素描3e：喚起されたストーリーによる描画の促進]が認められるほか、[素描3f：風景の中に居るならばという想像]や[素描3g：人が

生活しているという想像]をすることにより、表象内容に広がりが見られた。[素描3e：喚起されたストーリーによる描画の促進]とは、アイテムの提示、あるいは付加アイテムによりストーリーが喚起され、それを基に更にアイテムを描き足していくことを意味する。「石って言われたときに、(人が)軽やかに歩いてるんじゃない、実は躓きそうになって、頑張ってるのかもしれないってのが浮かんで。(中略)なんか動きがある、っていうか」(No.4)などの報告が得られた。また、ストーリーが生成される特徴として、とりわけ人に纏わるものや、人の周辺から生成される傾向が認められた。

他方、描き手が[素描3f：風景の中に居るならばという想像]をしてイメージを膨らませていくことも明らかになった。これは、「自分がこの中に居るならば」という基準で風景を想像し、絵の中の自分が必要なものや欲しいものを描き込むことを意味する。例えば、「描いているときに思ったのが、自分がすでに(絵の)中に入っているイメージがあったので(中略)コンビニとかデパートとか、そういう物が必要だろうっていうのがあって」(No.3)などが含まれた。ほかの個々の描き手の報告も合わせると、「風景の中に居るならば」という想像は人や家などの中景群の描画をきっかけとしていることが分かった。

そのほか、[素描3g：人が生活しているという想像]は、絵の中の人物が生活を送っていると想像して、アイテムを付け足すというものであり、絵の中の人物と描き手自身は区別されている。また、個人的な想像に基づいてアイテムを描くというよりも、より一般的な考えに基づいてアイテムを描き入れることが分かった。そのため、「スーパーですね(中略)人間には衣食住が必要だから、食事買っていくところが必要かなと思って描きました」(No.8)など、人物あるいは風景に簡単な設定を与えるという色合いが強いことが分かった。

上記のように、表象内容を膨らませていく動

きが見出された一方で、[素描3d：現実に基づいた表象]を想起する際、対象の細部の記憶が曖昧であると〈③-3 表象不全〉が生じることが分かった。これは、記憶を頼りに想起しているがゆえに、その記憶の情報量が少なくと表象するのが困難となるということである。具体的には[素描3h：馴染みがないアイテムへの困難さ]を感じ、[素描3i：どう描くかわからず諦める]結果となる。前者の[素描3h：馴染みがないアイテムへの困難さ]は、普段から目にする機会が少なかったり、馴染みがなかったりするものは、表象しづらく描くのが難しいと感じることを指す。ここには、「田んぼの知識があんまりなくて。道がこうグニャーって曲がってるのに対して、田んぼをどういう形で描いていいのかわかんなかった」(No.7)などの報告が含まれた。そして、困難さを感じたアイテムは[素描3i：どう描くかわからず諦める]こととなる。これは、描きたいアイテムはあるものの、細部や様相がわからないため思うように描けず諦めることを指す。描き手は、「細かい部分が思い出せないというか、どう描いていいんだろう、みたいな。(中略)それで諦めた面もある」(No.5)というように、描きたいものはあるが、細部や様相を描けず諦めるという選択に至ることが分かった。

以上のようにして、描き手はアイテム提示の度に【②空間構造】と【③表象内容】の双方の検討を繰り返し、その循環的作用の中で素描段階が進むと考えられる。そして、中景群に差し掛かると〈③-2 表象内容の膨らみ〉を体験しながらさらに素描のプロセスを進めていく。そこで、様々な表象を活性化し、時にはそこに住まう人々について想像を巡らせながら紙面を埋めていくことが分かった。

描き手は次に、それと並行して浮かび上がってきた空白に対して【④空白処理】を行うこととなる。具体的には[素描4：「物寂しさ」から空白を埋める]ことにより、描画空間を整えていく。これは、描き手が空白に「物寂しさ」を感じ、アイテムを付け足して空白を埋めるこ

とを指す。ここでは、「ちょっと空白が気になって、物寂しくなって、なんかとりあえず描いとけ、みたいな」(No.1)というふうな、描き手が空白部分から「物寂しい」気持ちを体験することが分かった。空白を埋める際には、これまでと同様に【②空間構造】と【③表象内容】を検討することとなる。すなわち、「この空白であれば、どの位置に、どのくらいの大きさで、何を描くか」を検討することとなる。

そのほか、【②空間構造】と【③表象内容】を検討する中で、時にアイテムあるいは風景に対して【⑤しっくり感】が得られることがわかった。これは、[素描5a：『しっくりくる』場所]に描けたこと、あるいはアイテムの様相やアイテム全体が[素描5b：『しっくりきた』感じ]などから得られる感覚であると考えられる。[素描5a：『しっくりくる』場所]とは、「しっくりくる場所としっくりこない場所っていうのがあるんだと思います(中略)たぶん無意識に、『これはここらへん』みたいなイメージがあったのかもしれないです」(No.10)というように、あるべきところに収まったときに得られる感覚であると同時に、「しっくりくる」場所以外に描くと漠然と違和感が生じることが分かった。次に、[素描7b：『しっくりきた』感じ]であるが、これも「海も山もあつたら遊ぶのにも楽しそうだし、いいなっていうので、今回海は(絵に)入れてしっくりきましたね」(No.3)というように、自身の中で、これと思う表現ができたと感じた際に「しっくりきた」と体験されることが分かった。アイテムの描画後に、時折このような「しっくり感」が得られる体験を織り交ぜながら、描き手は描画に取り組んだことが示された。

以上のような過程を経て素描が完成することが本研究結果より導かれた。

第2節 彩色段階における主観的体験

次に、彩色段階における描き手の主観的体験に関して、M-GTAによる分析から得られた結果を図示するとともに、そのあらましについて

述べる。なお、引き続き本文の【】はカテゴリーを、〈〉はサブカテゴリーを、[] は概念を表すものとする。

描き手が素描に彩色を施し、風景を完成させるまでの過程において、以下のような過程を経ることが示された(図2)。

各カテゴリーおよび概念に関する説明は以下のとおりである。

彩色段階にはいると描き手は素描段階に比して【①課題性の薄れ】を感じる。ここには、以下の概念が包括された。第一に、[彩色1a: 題材があることによる心的負荷の軽減]である。すなわち、素描段階と異なり、すでに形のあるものに手を加えるため、一から形作る素描に比べて負担が軽減するということである。例えば、「自分で描いた全体図があるので、何か描き足さなきゃいけないかな、そういう気を使う必要がなくて(中略)自由に描けて」(No.4)

などが報告された。このことから、彩色は素描に比べて気負いが少なくなることが分かった。

第二に、[彩色1b: 課題性の薄れ]が挙げられる。これは素描段階での課題性が薄れ、彩色段階は楽しさや気楽さを感じるというものである。素描段階においては課題の色合いが強く、配置や大きさを「考えて描かなければ」「辻褃を合わせなければ」と感じている描き手が多かったことと対照的な結果となった。描き手からは「クレヨンの方はペンに比べると、自由で解放感がある。なんか制限されないっていう感じがあって、ペンのときより楽しいなっていう感じがありました」(No.4)といった報告が得られた。よって、第一に挙げた題材の有無による心的負荷の軽減だけでなく、個々の要素の一つの風景にまとめるという課題から解かれることによって心的負荷が低減することが分かった。そして、それに伴い、描画を楽しむ色合い

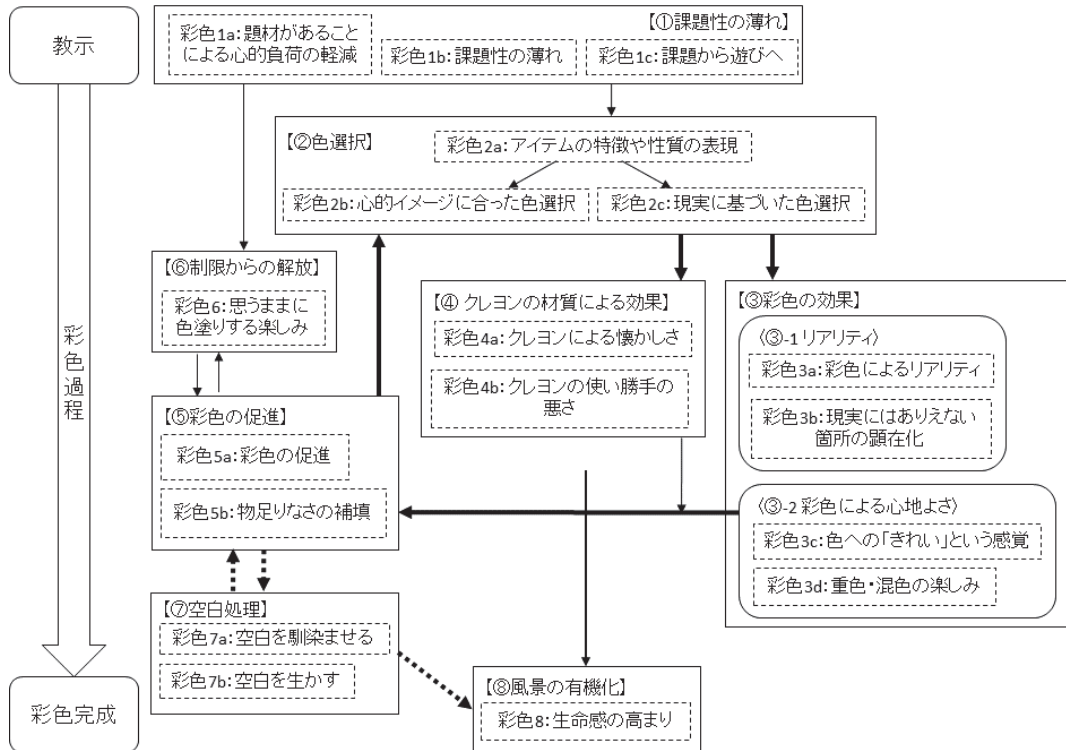


図2 彩色段階における結果図

が増したことが示された。

第三に、[彩色1c:課題から遊びへ]と描画の意味合いが変わることが含まれる。これは、彩色段階において、素描段階と打って変わり、描き手は色選択の自由、順序の自由、表現の幅の広がりなどにより、「遊び」のニュアンスが強く感じることを示している。例えば、「自分で色を決められるところが遊びっぽかったですね。そのイメージしているものをそのまま色塗れたりとか、『ちょっと違うな』って思ったら変更できる、自分で操作できるところが思い通りに描けるので楽しいなって思いました」(No.3)などの報告が含まれた。

次に、【②色選択】へと移り、[彩色2a:アイテムの特徴や性質の表現]のため、[彩色2b:現実に基づいた色選択]あるいは[彩色2c:心的イメージに合った色選択]を行う。[彩色2a:アイテムの特徴や性質の表現]とは、素描で表現できなかった特徴や性質を色彩で表現して、モノクロの線描では表せなかった特徴を補うことを意味する。具体的には、「川のキラキラした感じ、川の透明感を出したくて、白い部分を多く出したりとか、一定方向にサササって描いた」(No.4)などが報告された。

そして、選択される色に関しては、[彩色2b:現実に基づいた色選択]から[彩色2c:心的イメージに合った色選択]まで、幅があることが示された。前者の[彩色2b:現実に基づいた色選択]は現実に基づいて色を選択することであり、「ピンクとか水色とかありえない色にはしたくなかったので、茶色と黄土色にしたんですけど」(No.6)など、現実世界の色に沿って風景を彩っていくことが分かった。一方で、後者の[彩色2c:心的イメージに合った色選択]とは、彩色により心的イメージが鮮明になり、その心的イメージに合わせた色を選択することを指す。その際、現実にその色かどうかよりも、イメージに近い色や好きな色であることが重視されることが分かった。例えば、「この人が帰り道、お家に帰るところのイメージがあったので、夕方に帰るのかなって。(中

略)帰る時間帯だなど思ったので、夕焼けって(した)」(No.9)では、「帰るところ」から「夕焼け」を想像して、赤色を選択したことが読み取れる。したがって、初めは漠然として色味のなかった風景の心的イメージが、色塗りの段階になってより鮮明になっていき、その心的イメージに沿って色選択が行われることが示された。また、「川はもうちょっと、緑っぽくて、もっと透明で、みたいな感じがして。<どの時点でそう思った?>あ、色塗りにきてですかね。『よし、川を塗ろう』ってなったときに、<どうなのがいいのかなって>(No.2)の記述から分かるように、素描時にアイテムを描き入れたときには必ずしも心的イメージが付加されていなかった表象でも、彩色にあたり心的イメージが賦活されることが示された。

その後、画用紙に色を塗ることにより、【③色の効果】が得られた。具体的には以下の2点である。

第一に、〈③-1リアリティ〉である。これは彩色によりアイテムに現実味が増すことを意味し、主として[彩色3a:彩色によるリアリティ]から成る。[彩色3a:彩色によるリアリティ]とは、彩色によりアイテムをリアルに感じることであり、「(アイテムが)浮き上がってくる感じ。(中略)色を塗ると、より現実感がグッと増してきて」(No.7)といった報告がなされた。

それと同時に[彩色3b:現実的にありえない箇所の顕在化]が生じることも分かった。これは、彩色によりアイテムのリアリティが増すことで、現実的にありえない箇所が明確に浮かび上がるため「おかしい」と感じることである。例えば、「こっち(線描)のときは白黒だから、単純にそこまで考えてなかったんですね。単純に境界線を描いてるだけで。でも色を塗ると、より現実感がグッと増してきて。『道路の横いきなりこんな川がある道ねえだろ、危なすぎる』とって」(No.7)など、彩色したからこそ、現実に照らすと不合理な箇所が浮かび上がることも分かった。

第二の効果は、〈③-2彩色による心地よさ〉

である。このサブカテゴリーには「[彩色3c：色への『きれい』という感覚] および「[彩色3d：重色・混色の楽しみ]」が分類される。なお、前者は色彩そのものにより得られる感情であり、後者は彩色の行為によって得られる感情である。

はじめの「[彩色3c：色への『きれい』という感覚]とは、色彩そのものを見ることで、『きれい]、『気持ちよい]と感ずることである。「単純にきれいだなと思って、すごく楽しく塗ってたんですけど」(No.2)というふうには、描き手は何かの形態や様相からではなく、色そのものからポジティブな感ずを得ていることが分かる。

後者の「[彩色3d：重色・混色の楽しみ]とは、色を重ねたり、混ぜたりすることを楽しみ、「きれい」と感ずることである。ここで、本研究における「重色」と「混色」とを便宜的に以下のように区別をする。「重色」は、松井(2009a)にならひ、ある色彩の上から同色系の色彩を重ねるものを指すこととする。すなわち、「グラデーション」であり、陰影づけや立体的表現に多く見受けられる。例えば、No.7やNo.10の川、No.1やNo.7の山などがそうである。他方、「混色」はある色彩の上に色味の異なる色彩を塗り、色味が混ざるものを指すこととする。これは、単色では表現できないような複雑な色味を出すために行われるほか、前述「[彩色3c：色への『きれい』という感覚]と関連し、「きれい」と感ずた色を取り入れるという側面が認められた。例えば、No.2の山、No.9の川、田などがそうである。重色・混色に関して、描き手からは「同じような色を重ねてぬったりとか(中略)すごく楽しく塗ってたんですけど」(No.2)と重色を楽しんだことや、「最初は普通に実際っぽく色を塗ろうと思ったんですけど、色々混ぜてくうちに『きれいだな』と思ったので、『混ぜたいな』と思って」(No.9)という報告が得られた。

次に【④クレヨンの材質による効果】はクレヨンを用いたことにより得られた効果である。ここには、「[彩色4a：クレヨンによる懐かし

さ]、[彩色4b：クレヨンの使い勝手の悪さ]が含まれた。

第一の「[彩色4b：クレヨンによる懐かしさ]は、クレヨンの使用により幼少期のような懐かしさを感じることである。ここには「幼稚園くらいの感情が、そんないっぱい出てきたわけではないけど、『夢中で描いてたな』って。『楽しかったな』って(思い出された)。で、『懐かしいな』って感じ」(No.5)などが含まれる。このことから、漠然とではあるが自身の体験に基づいてクレヨンに対して懐かしむ体験をすることが示された。

第二の「[彩色4c：クレヨンの使い勝手の悪さ]は、クレヨンの特徴から細かな部分への彩色に困難を感じたり、コントロールが難しくはみ出したりし、使い勝手の悪さを感じるといふものである。例えば、「『細かい表現って難しいんだな』ってところで不便さも感じた。思い通りにならないところが」(No.7)などであり、同様の報告が調査協力者10名のうち7名から寄せられた。

次の【⑤彩色の促進】には、「[彩色5a：彩色の促進] および「[彩色5b：物足りなさの補填]」も含まれる。「[彩色5a：彩色の促進]は、様々な色を使っていくうちに、「きれい」と感ずたり楽しさを感じたりして、より多くの色を使いたいと思うことを意味する。「カラフルになってくのをみて、他の色も使いたいなとか、もうちょっと華やかな感じにしてみたいな、とかそういうのが出てきました(中略)いろんな色を使うのが楽しいなっていうのが出てきたと思います」(No.4)と、カラフルになっていく過程を見ることで、描き手に他の様々な色を使いたいという気持ちが生じ、同時に、それを楽しんでいることが分かった。このことから、「③-2彩色による心地よさ」が【⑤彩色の促進】をもたらしていると言える。

【⑤彩色の促進】に含まれる、「[彩色5b：物足りなさの補填]」は、彩色によって、つまらなさや味気無さ、物足りなさを補うことを指す。そして、これにより個性的な表現に繋がる場合

もある。描き手からは「それ（同じ住宅が並んだ景観）だとつまらないから、車の色を『ちょっと派手なピンクとか水色にしたいな』と思って塗りました」（No.3）など、同じ色彩の繰り返しになることで感じたつまらなさ、味気無さを補うために、彩色を用いることが分かった。また、No.3の記述から分かるように、素描だけでは分からなかった個性的な、奇抜な表現が可能となった。

以上のようにして彩色が促され、再び【②色選択】に繋がる。よって、彩色過程には【②色選択】、【③彩色の効果】、【⑤彩色の促進】の循環的作用が見られた。彩色過程ではこの循環を繰り返しながら彩色を進めていくが、この循環の外にも【⑤彩色の促進】に関連する要素が見出された。【⑥制限からの解放】に位置づけた[彩色6：思うままに描ける楽しみ]は、提示されたアイテムを描くという課題から解放され、描きたいように描けるため楽しいと感じることであり、【①課題性の薄れ】と大きく関連する。ここでは、「大きいところを好き勝手に塗っていったりとか（中略）すごく楽しく塗ってたんですけど」（No.2）「山塗ってるときがものすごい楽しかった。（中略）山のところは一番、思いっきり塗りつけられたというか、色を」（No.7）という風に、描き手は大きなスペースを使って、「思いっきり」「好き勝手に」描くことを楽しんだことが分かった。

以上のようにして彩色過程が進み紙面が彩られていくと、次第に未彩色の箇所が浮かび上がってくる。そこで【⑦空白処理】を行うこととなる。これは「彩色7a：空白を馴染ませる」という色合いが強いほか、「白色」として「彩色7b：空白を生かす」という選択肢も含まれる。「彩色7a：空白を馴染ませる」こととは、素描段階では気が付かなかった“地”の部分（空や地面）に気が付き、彩ることを意味する。そうすることにより、空白を周囲の風景に馴染ませ、風景の完成を目指すことが示された。描き手からは、「やっぱり色塗ってみて、ほかのところの色を塗ってみて、なんか目立ってたんです

よね」（No.10）との報告が得られた。なお、「彩色7a：空白を馴染ませる」ために再度彩色が繰り返されることから、「彩色5a：彩色の促進」と「彩色7a：空白を馴染ませる」は相互に作用すると言える。また、空白領域は「孤立している感じ」「切り抜かれてる感じ」（No.4）「現実感のない空白」「意味のない白」（No.10）として体験されていることが分かった。

次に、「彩色7b：空白を生かす」とは、空白を一つの効果として生かすことである。参加者からは「描こうかなと思ったけど、『まあ白でもいいかな』って塗らないことで白にしてみました」（No.10）などの報告が得られた。ここでは、一度塗るか否か検討した後、描き手が塗らないことを選択しており、空白領域を「空白」ではなく「白色」として捉えていることが分かった。

これらの経過を経て【⑧風景の有機化】が進む。「有機」とは、「生命をもち、生活機能や生命力を備えていること」あるいは「生物体のように、全体を構成している各部分が、互いに密接な統一と関連を持っていること」（松村、2006）を意味する。これに則ると、【⑧風景の有機化】とは、風景が生き生きとし、個々のアイテムが一つの風景としてのまとまりを持つことと定義づけられる。ここには、彩色により、世界が息づき生き生きとして感じることを指す「彩色8b：生命感の高まり」が含まれる。例えば、「色を塗るって、そのもの（アイテム）に命を吹き込むとまではいかないですけど、意味を持たせるような重要なものを感じるの、色があるだけで印象も全然違いますし、どういう雰囲気なのかとか（も変わる）」（No.3）、「活気が出た気がしますね（中略）この中の人たちの生活とか、景色とかが生き生きして想像できますね」（No.10）というように、彩色によりアイテムや風景が息づくように感じられたことが分かった。

第V章 考察

本研究では、本研究では彩色過程を包括し

て、描き手の主観的体験について検討を行うことを試みる。まず、素描段階における各カテゴリーについて考察を行う。

第1節 素描段階における主観的体験

本節では、前章にて記した素描段階における各概念、および各カテゴリーについて考察する。

はじめの【①描画はじめ】において、修正不能かつ見通しが持てない点、および道具のコントロールの難しさは、描き手に一定の緊張を与える要因であると考えられる。そして、前者に伴う緊張は、素描過程が進むに連れて低減していくと思われる。なぜならば、素描過程が進むに従って、アイテムを描く場所が自ずと限定されてくるほか、次第に素描過程の終わりが見え始めるためである。対照的に、後者による緊張は素描段階が進むに連れて増していくと考えられる。それは、大景群よりも中、小景群とアイテムが小さくなるに従って、サインペンの太い筆先では描画しづらくなると推測されるためである。このことは滝川(1984)も指摘しており、川から始まるアイテム系列や細かい箇所をサインペンで描くこと等を例に挙げて、描き手に緊張を感じさせる工夫がいくつか見受けられると述べている。このことから、素描過程全体を通じて、いずれかの要因によりある程度の緊張が維持されていると考えられる。

次に、第一の課題である【②空間構造】において、[素描2a：歪みのない配置場所]での具体例は、提示されるアイテム系列によって生じる、空間の整合性を保つことの難しさを反映していると考えられる。中井(1971)によると、川から始まるアイテム提示順序は、風景構成を困難にするために設定されているという。この特徴から川を描く際に遠近法的表現を用いなかったり、地平線を描かなかったりすると、大景群やその他の大きなアイテムを描き足した際に、複数の視点が混在することとなる。そのような視点のばらつきが空間の歪みを描き手に感じさせ、[素描2b：視点が異なることによる不安全感]を高めると考えられる。なお、「山を描

いた時点で、モヤッとが激しくなったんですよ。ここから常にモヤッと状態に入って」(No.8)という記述から、この不安全感は素描段階の終わりに至るまで、描き手に不安全感を与え続けるものと推測される。

そして、第二の課題である【③表象内容】では、風景に馴染まないものは選択しにくくなることが示された。すなわち、古川(2015)が述べるように、「風景」であることは描き手への「制限」にもなりうる。しかし、「風景」という題材から外れないということは、描き手の意識をのどかな情景や伸びやかな田園風景に焦点づけることに繋がり、それに伴って喚起される情緒も描き手を脅かすことは少ないと推察される。ただし、これをそのまま臨床群に適用することは難しいと思われる。実際の臨床場面では、田園風景の中に突然火山が描かれたり、風景には似合わない獰猛な動物が描かれたりすることもある。その場合は、描き手にそのような表現を取らざるを得ない情動や衝動が内在すると推察される。本研究の結果と照らすと、描き手がそのような表現をすることの重さが一層浮き立つように思われる。

次に、〈③-1 表象の水準〉において、[素描3d：現実に基づいた表象]では故郷や馴染みのある土地を思い出す契機となりうることが示された。このことについて、古川(2015)は「自身の故郷や過去の記憶を想起するなど、『歴史性』とまで言ってよいのかは難しいものの、それに近いものが描き手の中で連想されていたと考えられる」と論じており、本研究もこれを支持したと言えよう。一方、自身の記憶を土台としつつも、それらの風景やアイテムには心的イメージが付け加わった[素描3c：記憶と心的イメージの織り交ざった表象]も同じ紙面に描かれている。よって、描き手は素描するアイテムによって、現実的な水準から心的イメージの水準までを行き来しながら素描していると推測される。心的イメージと現実との比重、すなわち表象の水準が、描き手によって異なることは近藤(2016)も指摘しており、本研究もこれを

支持する。ただし、素描段階の過程において、心的イメージと現実の比重は必ずしも一貫しているとは限らないという示唆を得た点で、従来の知見を補ったと言えよう。

次の〈③-2 表象内容の膨らみ〉には、前述したストーリーの喚起や、「自分（あるいは人）が生活しているならば」という想像が含まれる。

第一に、ストーリーを喚起して表象内容を膨らませることについて論じる。後藤(1996)は、大景群に比べて中小景群のアイテム、とりわけ家、人、動物では、自分を含む人間像や対人関係が投影されやすいと述べて、人以外にも心的イメージが投影されやすいアイテムについて言及している。これらのアイテムは、主体的に動くことができる人間、生き物や、それに纏わる中・小景群であることが分かる。このことから、これらは地面に根付いた景観の一つである大景群に比べて、描き手には動きを伴って表象しやすく、想像が広がっていきやすいと推察される。また、近藤(2016)によると、風景構成法では、複数のアイテムから成るがゆえに様々な文脈が潜在しており、それに描き手が気づくことにより心的イメージが賦活される。本研究におけるストーリー生成は、この近藤(2016)の知見に近いものであろう。例えば、No.7は川の傍に家を描いたことで、川および川の向こう側の領域と、家やそこで生活する人との関係に気づき、橋を付け加えたという見方もできる。このように、アイテム同士の関係を素材としてストーリーが生成されることにより、描き手内で様々な表象が膨らんでいくことが示唆される。

第二に、「この中に居るならば」という想像によって、表象内容を膨らませていくことについて論じる。このとき描き手は、「この人物(描いた人)が自分だとすると」という前提に立って、風景あるいはアイテムを思い浮かべていると考えられる。すなわち、ごく自然と自分自身を風景の中の人物と重ねていると推測される。加えて、「投影しやすいというか。人だから。風景の中に人を描くという、一番近い存在になるから。その、思いだったり、自分がその絵

の中に入ったとか、するのは、あるような気がして」(No.5)との報告に見られるように、これらの描き手は「風景にはいる」、すなわち風景を味わう体験を描画中にしていると考えられる。中野(2010)は描画後のやりとりであるPDIを通して「風景にはいる」ことによって、自分と風景との距離が近く感じる一群があることを示した。これを参考にすると、描き手は描いた風景を眺めて、それについて自由連想的に語るPDIを通じてだけでなく、アイテムを描くときに思い思いにアイテムや風景を思い浮かべることを通じて「風景の中にはいる」体験をしていると推測される。以上のことから、出来上がった風景だけでなく、出来上がっていく過程においても風景を味わい、深く関わりながら描き進めている描き手もいることが示唆される。

最後に、自身ではなく一般的な人の生活を思い浮かべ、表象内容を膨らませていくことについて述べる。このときの描き手には、何らかの情緒的な反応は認められず、「ストーリー」というより「設定」に近い内容を報告している。「風景の中にはいる」描き手が、描いた風景と自身を重ねるのに対し、これらの描き手は風景を自分とは切り離して対象として捉えていると推測される。したがって、描いた風景を自身と重ねて捉えるか対象として捉えるかにより、風景を味わうか否かが左右されると考えられる。

次に、〈③-3 表象不全〉について論じる。このとき描き手は、現実を基準に描き、表象についての記憶を想起しようとするが、描きたい物はあるが細部が分からず、あるいは自身の技量では描けず、諦める。その点で、既製品を置く箱庭や、すでに題材のあるコラージュ等と比べると、描きたいものを再現することが難しいため、描けるアイテムが制限されるということがしばしば起こると推測される。したがって、描き手が紙面に描くものとして、「風景に合っているか」と吟味する以外にも、「自身の技量で描けるか」という点でも制限されていると捉えられる。なお、〈③-3 表象不全〉は伊集院(2013)の論じるところの「一次性表象化不全」

と類似した性質を有していると考えられる。ただし、伊集院(2013)の「一次性表象化不全」は、“表象ができるかできないか”が焦点であるのに対し、本研究での「表象不全」は“どのくらい詳細に表象できるか”が焦点となる。したがって、表象化のエネルギーの有無という点において、伊集院(2013)の概念と異なることを示しておく。

上記のようにして、描き手は【②空間構造】と【③表象内容】の検討を循環的に繰り返す。それと並行して浮かび上がる空白領域に対して【④空白処理】を行うが、そこで描き手が「物寂しさ」を体験することが分かった。しかし、本研究では、空白を埋めたことによって、その「物寂しさ」が描き手内でどのように変化したのかに関する記述は得られていない。しかし、憶測するに空間が埋まっていくことで、後述する「しっくり感」が得られたり、「物寂しい」気持ちも共に埋まるといった可能性が考えられる。

最後に【⑤しっくり感】について述べる。描き手の報告から、「しっくりくる」、「しっくりきた」という感覚は、前述の「びったり感」(三木ら, 1991; 東山, 1994)と類似した感覚であると思われ、描き手の内界や思い描いていたイメージと、描き出した風景およびアイテムとが一致した際に体験される感覚であると類推される。主に配置に焦点を当てているのが[素描5a:『しっくりくる』場所]、配置を含むアイテムの様相すべてが描き手の持つイメージと合致して体験された感覚が[素描5b:『しっくりきた』感じ]であると捉えられる。すると、描画では描き手に技術が求められる(東山, 1994)ものの、アイテムの様相がイメージと完全に一致せずともアイテムの配置場所がイメージと一致すれば「しっくり感」、すなわち「びったり感」が得られる可能性が考えられる。勿論、上手下手にこだわる人や、完全に自身の持つイメージと一致させたいという志向が強い人では、「しっくり感」「びったり感」を得難い可能性もある。しかし、配置場所によって「しっくり感」

「びったり感」が得られるのであれば、「風景に合っているか」という吟味や〈③-3 表象不全〉により、描きたいように描けない場合があったとしても、「しっくり感」「びったり感」が得られる場合もあると考えられる。よって、東山(1994)の指摘の通り、描きたいものを再現できない難しさはあるものの、風景構成法においては構成の点で「びったり感」が得られることが示唆された。

上記の過程は以下のように要約される。

素描段階の初期段階である【①描画はじめ】では、描き手は[素描1a:修正不能かつ見通しが立たない状況への戸惑いや動揺]や[素描1b:ペンの使いづらい側面と適した側面]を感じる。これらは素描段階全体に通じる感覚であると考えられる。次に、見守り手により随時アイテムが提示されるが、その際に描き手にとって課題となるのは【②空間構造】と【③表象内容】である。前者は、『どこに』『どのように』描くかの課題であり、描き手は主として[素描2a:歪みのない配置場所]を検討する。しかし、それに失敗すると[素描2b:視点が異なることによる不全感]が高まる結果となる。描き手は一方で、表象内容、すなわち『何を』描くかも検討する。その際、[素描3a:田舎イメージの喚起]とそれに伴う[素描3b:『風景』にあった表象の選択]を行う。なお、アイテムにより〈③-1 表象の水準〉が異なると考えられ、[素描3c:記憶と心的イメージの織り交ざった表象]から[素描3d:現実に基づいた表象]まで、心的イメージと現実像との比重は様々であると推測される。これらの水準はアイテムの性質に左右され、両水準を行き来しながら描画を進めていると考えられる。そして、いずれかの水準で表象された事物には[素描3e:喚起されたストーリーによる描画の促進]が認められるほか、[素描3f:風景の中に居るならばという想像]や[素描3g:人が生活しているという想像]による〈③-2 表象内容の膨らみ〉が想定される。ただし、現実に基づいた表象を想起するとき、細部に関する情報、すなわち記憶が曖昧である

と〈③-3 表象不全〉が生じる。具体的には〔素描3h：馴染みがないアイテムへの困難さ〕を感じ、〔素描3i：どう描くかわからず諦める〕結果となる。以上の過程をアイテム提示毎に繰り返すことにより、様々な表象を活性化し、時にはそこに住まう人々について想像を巡らせながら紙面を埋めていく。それだけでなく、描き手は紙面が埋まることと並行して浮かび上がってきた空白に対して【④空白処理】を行い、空間を整えていく。なお、アイテムによっては描画後に【⑤しっくり感】を感じることもある。これは〔素描5a：『しっくりくる』場所〕に描けたこと、あるいはアイテムの様相やアイテム全体が〔素描5b：『しっくりきた』感じ〕などから得られる感覚であると考えられる。上記の過程を重ねながら、素描の完成へ至ると考えられる。

第2節 彩色段階における主観的体験

次に、前章にて記した彩色段階における各概念、およびカテゴリーについて考察する。

はじめに、〔彩色1a：題材があることによる心的負荷の軽減〕、〔彩色1b：課題性の薄れ〕、〔彩色1c：課題から遊びへ〕を含む【①課題性の薄れ】について考察する。角野（2009）によると、アイテムを描き入れて風景全体を構成していく過程は「無または、混沌から一つの世界を組み立て、そして生み出していく」ことであるという。すなわち、何もないうちに事物を生み出すこととなるほか、サインペンの使用により修正が許されない点において、描き手にはより大きな心的負荷がかかると予想される。それに対して彩色は、既に描かれた線描内の領域に色を与えていく作業となり、幾分課題としての側面は薄れる。さらに、彩色段階においては「見守り手からの教示は彩色冒頭にあるのみで、その後は描き手が自身の素描した風景に対峙することにより、やりとりが背景に引く」（古川、2015）ことから、描き手の能動的な動きが尊重され、ある程度の自由が保証される側面もあると捉えられる。古川（2009）は、素描段階にお

いては見守り手によるアイテム提示によって、描き手が「自由を奪われ主体を失っていく」プロセスであるとの見方を提出している。確かに、アイテムの選択ができないという点において、描き手は受動的にならざるを得ず、能動性の制限を受けていると言える。一方で、彩色段階は描き手が好きな順序で、好きなやり方で彩色できる。この点で、素描段階より能動性を発揮できる過程であると考えられる。無論、ここで能動性の制限と発揮は、あくまで相対的なものであり、素描段階であっても「どのような川にしようか」と検討するなど、描き手が自由に検討できる部分もあることを記しておかねばならない。また、描き手がどの程度、能動性を取り戻して発揮するかは、描き手の病態や実施状況、見守り手との関係性によって様々に異なると推測される。その点に留意する必要があるが、本カテゴリーの抽出は、彩色段階と素描段階が質的に異なる段階であることを示していると考えられる。

次の【②色選択】において、描き手は〔彩色2b：現実に基づいた色選択〕あるいは〔彩色2c：心的イメージに合った色選択〕を行っていることが分かった。前述のように、描き手には、内的イメージをそのまま描く「イメージ主体」で描く者から、現実世界にある物理的特徴に似せて描く「現実主体」で描く者までがいることは近藤（2016）により示されている。本研究結果はアイテムを描くときだけでなく、彩色を施す際にもイメージから現実まで水準が異なることを示唆する。加えて、No.9の報告から、初めは漠然して色味のなかった風景の心的イメージが、彩色段階でより鮮明になり、その心的イメージに沿って色選択がなされることが示された。すなわち、素描段階では心的イメージが付加されていない表象でも、彩色段階で心的イメージが織り交ぜられることが示された。したがって、描き手は風景構成法の全過程を通じて、一貫してイメージあるいは現実世界を重視して描画しているとは限らず、素描から彩色に移ることによって、描き出したアイテムをより

内的なものとして味わうことができる可能性が示唆される。

その後の【③色の効果】では、〈③-1 リアリティ〉と〈③-2 彩色による心地よさ〉が見出された。はじめに、前者の〈③-1 リアリティ〉について論じる。これは、白黒の素描アイテムに色を塗ることにより、平板であったアイテムが画用紙内に浮かび上がり、現実味が増してくることを言う。なお、ここでの「リアリティ」は、実際の山、川など現実的な様相に近づくとより、描き手にとってそのアイテムが生気を帯びて感じられるという意味合いであると推察される。すなわち、アイテムについて想像を巡らせ、色を選び、より「これ」と思う表現に近づけていくことによって、そのアイテムの存在感が増して感じられ、紙面に立ち現れてくるように感じられるのではなかろうか。このことから、描き手自身がそのアイテムを深く感じ入る過程を踏まえることが、「リアリティ」を感じることに繋がると推測される。

「リアリティ」の増加に伴い、素描では気づかれなかった現実的にありえない箇所も目に留まるようになる。このように非現実的な箇所が顕在化することは、「リアリティ」の増加と表裏一体の効果であると考えられる。すなわち、そのアイテムが生気を帯びて立ち現れるからこそ、「ここに、このような川があったらどうなるか」など想像することに繋がり、アイテム間の繋がりを強く意識するために、非現実的な点に気が付くものと推測される。松井(2009a)は、彩色過程は「構成をより精緻にしていく過程」であるとし、色を塗ることで「どこまでがこれか」が明確になり、それが最終的に風景の構成を完成させるためであると論じている。No.7でも「ここまでが川であり、ここまでが道である」と明確になったからこそ、非現実的な点を認識したと考えられる。よって、彩色段階が素描における構成をより複雑にして、精緻にしていくという側面を持つために、素描段階では気がつかなかった素描の歪みが浮き立ったと言える。本研究結果は、彩色段階も構成的側面を持

つ過程であることを今一度示したと言えよう。

後者の〈③-2 彩色による心地よさ〉には、色彩そのものにより得られる感情である[彩色3c:色への『きれい』という感覚]と、彩色の行為によって得られる感情である[彩色3d:重色・混色の楽しみ]が含まれる。Lerner(1998/2002)によると、「人は色彩を注意深く探し出す必要はなく、むしろ色彩の衝動に反応する」ため、人は色彩を受動的に体験し、それにより「即時的に直接的に動かされ」という。そして、その反応は「快-不快次元と密接に結びついている」と述べている。この見解に基づく、本研究で得られた「きれい」という感情は快感情に含まれ、色彩の持つ、直接的、即自的に快・不快等の感情的反応を生起させる性質により、生じた情動であると考えられる。なお、本研究では生起された感情の質として快感情が多数を占めたが、他にも描き手は様々な感情を体験していると推察される。しかしながら、調査場面、すなわち、関係性が育まれていない調査者との間では、社会的に望ましくない反応、特にネガティブな感情についての報告が少なくなった可能性がある。また、調査協力者は健常者であるため、素描時に生々しい表現をとるものや奇妙なものが思い浮かべられたとしても、そのままの形で描かれることが少なかったと推測される。より社会的に受け入れられる形で描いたり、あるいは描かなくても済む場合もあろう。換言すると、[素描3b:『風景』にあったイメージの選択]という吟味を通過しているために、不快感を喚起させるアイテムがそもそも描かれていなかったのではないかと推測される。

次に、重色および混色について理論的考察を行う。まず重色では、色の濃淡による立体的表現を出すことで、アイテムを平板で単調なものではなくしている。また、色彩を重ねていくことにより、そのアイテムに深みや厚みを持たせていると考えられうる。そのような表現をとる中で、描き手はアイテムをより陰影を伴ったより重みのあるものとして体験していると推察さ

れる。彩色によって得られる「リアリティ」が、描き手にとってそのアイテムが生氣を帯びて感じられるという意味合いであることは既に述べた。それを踏まえると、アイテムを重みづけ、その存在を強めていることから、重色は「リアリティ」をより補強する行為であると捉えることも、理論的には可能であろう。

他方、混色の意味合いについては、次のことが示唆される。混色では既存の色では表現できない色を表すことができるが、混ぜ合わせる色を選択する際、描き手は「もう少しこの色に近づきたい」といった考えを巡らせながら描いていると推測される。これは、色選択で言えば【彩色2c：心的イメージに合った色選択】に当たる。したがって、混色をより心的イメージに近づける試みと捉えるならば、混色は素描で描き出したアイテムをより主観的に変化させていく過程であると考えられる。

以上の【③彩色の効果】をまとめると、〈③-1 リアリティ〉は、アイテムを感じ入り、アイテムが生氣を帯びるような体験する意味合いを持ち、重色はこれを補強するものであると考えられる。そして、混色は、アイテムをより主観的なものへと変化させる意味合いを持つと考えられる。よって、複数の色を用いることは、アイテムに関する描き手の心的イメージと描き出したアイテムを重ね合わせていく過程であると捉えられる。なお、これらは重色および混色についての理論的考察であり、描き手にとっては重色・混色は区別されていないであろう。実際に描き手からは、「楽しい」以上の報告は得られていない。この要因の一つとして、色彩により生起する感覚は「即時的」なものであり、意識化して言葉に表すのが難しいことが想定される。

次の【④クレヨンの材質による効果】はクレヨンを用いることにより得られた効果である。そこに含まれる【彩色4b：クレヨンによる懐かしさ】では、クレヨンの使用は多くの描き手には馴染みのないものであり、非日常的なものである場合が多く、「童心に戻る (No.1)」との

報告が得られた。一方で、【彩色4c：クレヨンの使い勝手の悪さ】から、描き手は苛立ちや緊張、「もどかしさ (No.2)」も感じていると考えられる。クレヨンは、混色や重色を繰り返すと、やり方次第では汚らしくもなる他、細部を塗るのには適さない。したがって、扱い慣れていなければコントロールの難しい道具でもあるため、描き手に多少の緊張を与え続ける道具であると捉えられる。しかし、【彩色4b：クレヨンによる懐かしさ】等から、サインペンの使用に比べると、緊張の度合は低くなると推測される。また、中井 (1973) は描画の際の道具について、「硬い用具たとえば色鉛筆ほど知的・防衛的、柔らかいものほど情緒的・解放的な意味合いがある」と述べており、鮮やかな色彩を見ることだけでなく、クレヨンという柔らかい道具を用いることによっても情緒的体験が促されているものと考えられる。そのため、クレヨンの使用をとっても、描き手が様々な体験をしていると推察され、今後の報告が待たれるところである。

次に、〈③-2 彩色による心地よさ〉からもたらされる【⑤彩色の促進】に関して述べる。【⑤彩色の促進】は、描き手が色彩からポジティブな感覚を体験することにより生じる。No.4やNo.9の報告からは、描き手が初めは現実的な色合いを志向していても、「きれい」などの【③-2 彩色による心地よさ】を感じることににより、現実的な色合いにこだわらずに彩色を進めるようになることが示唆される。したがって、空間の整合性を保ちながら、風景にあった表象を選ぶなど、相対的に現実志向的である素描段階より、彩色段階では描き手が自由に心的イメージを体験することができると考えられる。水島 (1985) が述べるように、「はじめに絵と独立したイメージがあってそれを絵にするのではなく、絵をかいているうちにイメージが完成していく、あるいは自分なりの描き方に応じたイメージが展開されていく」。すなわち、初めから心的イメージを思い浮かべておらずとも、後の色という材料を用いることによって、心的イ

メージが賦活され、展開していく可能性も示唆されたと言える。前述の【②色選択】にて、素描段階で心的イメージが付加されていない表象でも、彩色段階で心的イメージが織り交ぜられることと同様のことがここでも示された。

【⑤彩色の促進】には、[彩色5b：物足りなさの補填]も含まれる。奇抜な色合いや個性的な表現にするなどして「つまらなさ」を補う余地が生まれたのは、彩色過程により風景構成法の意味合いが[彩色1c：課題から遊びへ]と変わることによるものと推測される。

前述のように、彩色過程は【②色選択】、【③彩色の効果】、【⑤彩色の促進】の循環的作用が繰り返されることによって進むが、この循環の外においても【⑤彩色の促進】に関連する要素として【⑥制限からの解放】が見出された。これを形成する概念である[彩色6：思うままに描ける楽しみ]から、描き手は思う存分クレヨンで塗り固めたり、衝動のままに塗りつけたりすることができたと分かった。これは、素描段階ではアイテム系列および枠づけによる制限が前面に出るほか、[素描1a：修正不能かつ見通しが立たない状況への戸惑いや動揺]から慎重に描くことと対照的である。彩色段階では、紙面には川や山などの各領域が既に描かれており、その囲われた領域内では力加減や濃淡の程度は制限されない。このように、【①課題性の薄れ】を基盤として、特に山や地面などの大きな領域において、描き手はとりわけ解放感を味わい、思うままに色彩を塗りつけることを楽しむことができたと推察される。

彩色過程が進むことで浮かび上がってきた空白に対して行う【⑦空白処理】では、[彩色7a：空白を馴染ませる]意味合いが強いことが分かった。描き手の報告によると、空白を彩ることの意味合いとして次の二点が挙げられる。一つは、周囲と繋げるということである。No.4の言う「孤立している感じ」がした部分に彩色を施すことは、その空白領域を周囲に溶け込ませることを意味すると思われる。これは、佐藤(1984)、高嶋(2009)、松井(2009b)などが指

摘している、彩色の繋げる働きと合致している。したがって、本研究結果は従来の知見を支持したと言えよう。もう一つの意味合いは、空白領域に意味を持たせるということである。No.10の報告では、「意味のない白」であると感じられた箇所を色彩で埋めたという。そして色を塗ることにより、「意味のない白」が例えば「地面として」、あるいは「空として」意味を持つと考えられる。すなわち、彩色段階における空白処理は、「切り取られ」た「意味のない」空白を風景に埋め込んでいく作業であり、素描段階では見落とされていた箇所を含む紙面全体を、描き手自身が意味づけた空間へと変えていくことであると推察される。中井(1996)は彩色段階を「いちおう構成された『風景』を修正し、情動づけ、混沌を最終的に追放する機会」と述べている。本研究の結果では、とりわけ「混沌を最終的に追放する機会」としての側面が色濃く示され、そのプロセスを参加者の言葉を基に明らかにしたと言えよう。

他方、[彩色7b：空白を生かす]というやり方で空白を処理する描き手も見受けられた。描き手の報告からは、白色により「白色の○○」という意味を与えていることが分かった。したがって、[彩色7b：空白を生かす]ことは彩色行為と同等の意味合いを含んでいると考えられる。ただし、色塗りによる彩色行為は自分で【②色選択】を行い、能動的にアイテムを仕上げていくのに対して、空白をそのまま生かす際は、色塗りを保留していた箇所を検討し直して、最終的に白色と見なす形となる。すなわち、能動的な色選びを先延ばし、妥協するニュアンスを含むと考えられる。したがって、アイテムに色を見出す点は彩色と同様であるが、積極的に行われるか受動的に行われるかと言う点が、彩色行為と[彩色7b：空白を生かす]との相違点であると考えられる。

最後に、【⑧風景の有機化】とは風景が生き生きとし、個々のアイテムが一つの風景としてのまとまりを持つことである。このカテゴリーを主として構成している[彩色8b：生命感の

高まり]は、【②色選択】、【③彩色の効果】、【⑤彩色の促進】の循環により色を塗り進めることで、次第に感じられていくものと考えられる。それと同時に、【⑦空白処理】によりアイテム同士を繋げ、意味を持たせ、一つの風景にまとめていくことで【⑧風景の有機化】に至ると考えられる。また、No.3の報告に則ると、彩色とはアイテムに「命を吹き込む」ことに近く、それにより風景やアイテムに「動き」が感じられるようになることであると換言される。これは彩色を進める中で自身の心的イメージの賦活と鮮明化を経て、風景と心的イメージとが重ね合わさっていくことにより、描き手にもたらされるものと推測される。これを踏まえると、風景が単に彩色されたことによってだけでなく、彩色過程において描き手内に生じてきた諸々の感覚により、風景が息づいて感じられるのだと推察される。

上記の過程は以下のように要約される。

完成した素描にクレヨンで彩色を施し、最終的に風景を完成させるまでの過程において、以下のような過程を経ることが示された(図4-2)。はじめに、描き手は【①課題性の薄れ】を感じる。具体的には[彩色1a:題材があることによる心的負荷の軽減]を感じるほか、[彩色1b:課題性の薄れ]により楽しさや気楽さを感じ、[彩色1c:課題から遊びへ]と描画の意味合いが変わる。次に、【②色選択】へと移り、[彩色2a:アイテムの特徴や性質の表現]のため、[彩色2b:現実に基づいた色選択]あるいは[彩色2c:心的イメージに合った色選択]を行う。その選んだ色を用いて彩色を施すことにより【③彩色の効果】が得られる。これは、アイテムが気を運び、風景が精緻になる〈③-1リアリティ〉と、アイテムを主観的に意味づけ、心的イメージに近づける重色・混色を含む〈③-2彩色による心地よさ〉を包括している。このとき同時に【④クレヨンの材質による効果】も得られる。これらにより【⑤彩色の促進】が見られるほか、[彩色5b:物足りなさの補填]がなされる場合もある。他方、課題性の薄れに

よる【⑥制限からの解放】も認められる。具体的には[彩色6:思うままに描ける楽しみ]を感じられる。以上の【②色選択】【③彩色の効果】【⑤彩色の促進】の循環により紙面が彩られていくと、次第に未彩色の箇所が浮かび上がるため【⑦空白処理】を行う。そこでは[彩色7a:空白を馴染ませる]ことにより、アイテムを繋げて、意味を持たせるほか、「白色」として[彩色7b:空白を生かす]という選択肢も生まれる。これらの過程を経て【⑧風景の有機化】が進むと[彩色8b:生命感の高まり]が感じられ、生き生きとした空間へと変化していく。以上の過程を経て彩色の完成に至る。

第3節 素描段階および彩色段階における主観的体験の比較

素描、彩色段階の両段階における主観的体験について、以下の3つの特徴を比較する。それにより、彩色段階の意味合いを浮き立たせることを試みる。

第1項 制限と自由という観点

第一に、素描段階では各種の制限が設定される点が、彩色段階は諸々の自由が保証され、能動性が発揮される点が、それぞれの特徴と考えられる。素描段階における各種の制限とは、アイテム提示により思いのままに描くことができないことや、配置を検討し、「風景に合うか」の吟味を通過したもののみを描くこと等が挙げられる。加えて、描き手自身の描画技術の不足により、描きたいものを描けないという点でも描き手はある種の制限を受けていると捉えられる。このように、素描段階においては、彩色段階に比して制限という側面が際立つように思われる。対照的に、彩色段階では種々の【①課題性の薄れ】および【⑥制限からの解放】が体験される。それにより、「辻褄を合わせて描かなければいけない」側面が後退し、見守り手の教示から離れて気楽に楽しんで描く「遊び」の側面が前面に出ると考えられる。よって、両者で比較した際には、素描段階ではより制限される

色合いが強く、彩色段階ではより自由な色合いが強いと考えられる。ただし、あくまでこれは相対的なものであり、素描段階においても「どのような川にしようか」と表象内容を膨らませて、思い思いの様相で描いたり、付加段階では好きにアイテムを付け足したりと、能動性を発揮できる部分もある。

第ii項 表象内容の膨らみの観点

第二に、両段階において、表象内容の膨らみという観点から比較する。素描段階ではストーリーが喚起されたり、自分あるいは人が「その風景の中に居るならば」と想像したりすることにより、思い浮かべた表象内容が膨らんでいくことが示唆された。このときの表象は、現実の水準から心的イメージの水準まで様々である。一方、彩色段階では、現実に基づいた表象であっても彩色を通して、すなわち色という材料を用いることにより心的イメージが賦活されることが示唆された。つまり、彩色段階は素描されたアイテムが心的イメージへ近づいていく過程であり、表象内容をより展開させていく過程であると捉えられる。このように、彩色段階が心的イメージを活性化させ、より豊かにしていく過程であることにより、素描段階では心的イメージの賦活が少なかった描き手にも、心的イメージの賦活をもたらす可能性が示唆される。

第iii項 情緒的体験の観点

最後に、素描および彩色により描き手が感じる情緒的体験を比較する。素描段階では、【⑤しっくり感】が得られることが分かったが、空間構成に失敗した際の不全感や、空白への「物寂しさ」、細部を表象できないことへの困り感などが感じられることが示された。これらのことは、素描段階では戸惑いや動揺を感じながら、手探りで風景構成を進めなければならないという素描段階の性質と関連すると考えられる。また、「描かなければ」という課題の側面が強調されることにより、思い浮かべたように「描けた」か「描けなかった」ということが

焦点となり、のびのびとした情緒的体験が制限される可能性も考えられる。一方で、彩色段階では、色という材料により「きれい」という快感が得られるほか、重色・混色による楽しさや、思うままに塗りつける解放感が得られることが示された。このことは、題材を得て安定した上に、各種の制限がなくなることや、色というより直接的に情緒を刺激する材料を用いること、加えて、風景を豊かにしていくという彩色段階の性質により、のびのびとした情緒が生起されると考えられる。

以上を踏まえて、彩色段階の意味合いについて要約すると次のように言える。彩色段階は、制限を受けていた描き手を手続きの上でも、情緒的にも解放し、イメージの活性化と鮮明化へと方向づけ、アイテムをより内的なものとして体験することを促す意味合いを持っていると考えられる。

第VI節 結論と課題点

第1節 結論

これまでの内容を踏まえて、素描段階および彩色段階における描き手の主観的体験を総括すると、以下のようにまとめられる。

まず、素描段階において描き手は各種の制限を受ける。また、素描段階では課題という色合いが強く、描き手は「描かなければ」と感じる。そのため、描画時には「描けた」か「描けなかった」ということが焦点となり、「描けた」場合には「しっくり感」を感じ、「描けなかった」場合には不全感や困り感を体験する。加えて、サインペンの使用により慎重さが求められるほか、素描段階では先行きが見通せない中、手探りで描画を進めることとなる。描画中は、現実に基づいて描くことで内容の膨らみが少ない場合もあるが、ストーリーを喚起したり、想像を広げたりして思い浮かべた内容を膨らませていく場合もある。

次に、彩色段階では課題性が減じ、描き手は色そのものを「きれい」と感じたり、彩色を楽

しんだり、クレヨンから懐かしさを感じたりする。それは、題材を得たことによる安定感を背景にしているほか、色という直接的に情緒を動かされる材料を用いることや、風景を豊かにしていくという彩色段階の性質によると考えられる。加えて、彩色では、アイテムが生気を帯びて感じられたり、心的イメージが賦活され、風景および個々のアイテムが鮮明に想像されたりする。よって、彩色段階は、そこで思い描いた心的イメージを味わい、主観的意味合いを帯びた風景へと近づけていく過程であると考えられる。

以上のことから、素描段階から彩色段階へ移行することは、描き手が課題から解放され、より豊かな情緒を味わう段階へ移ることを意味すると考えられる。加えて彩色は、描き手の心的イメージの賦活が促され、描いた風景と心的イメージとが重なり合っていくことを促すものと考えられる。

文献

- 古川裕之 (2009). 風景構成法における“あうんの呼吸”——主体との関連で. 現代のエスプリ 505. 至文堂, pp. 87-95.
- 古川裕之 (2015). 風景構成法におけるやりとりの構造的特徴. 心理療法としての風景構成法——その基礎に還る. 大洋社, pp. 17-44.
- 後藤智子 (1996). 風景構成法における「ストーリー性」の問題. 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社, pp. 287-312.
- 弘田洋二 (1986). 風景構成法の基礎的研究——発達の様相を中心に——. 心理臨床学研究 3 (2), pp. 58-70.
- 菱谷晋介 (2013). 最新心理学事典. 平凡社.
- 木下康仁 (2003). グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践. 弘文社.
- 東山紘久 (1994). 箱庭療法の世界. 誠信書房.
- 伊集院清一 (2013). 風景構成法「枠組」のなかの心象. 金剛出版.
- 角野善宏 (2009). 風景構成法とは樹木画. 現代のエスプリ 505. 至文堂, pp. 129-142.
- 皆藤 章 (1994). 風景構成法 その基礎と実践. 誠信書房.
- 近藤孝司 (2016). 描画法の描画過程における主観

第2節 今後の課題点

上記の内容を踏まえた上で、本研究の課題点を以下に挙げる。第一に、本研究では色味による体験について分析は行っていない。例えば、黄色から感じる感覚と、黒色から感じる感覚では、描き手の体験は異なると考えられる。よって、今後は色味による体験の変化も加味する必要がある。第二に、彩色により得られた情緒的体験の質についての検討をより詳細に行うことである。本研究結果では、色彩による体験としてポジティブな内容が多く報告された。しかし、彩色により得られる感覚は、必ずしもポジティブなものばかりではないと考えられる。今度は、色味による分析と合わせて、より調査協力者の人数を増やして検討を行い、情緒的体験について、より豊かなヴァリエーションを得ることが望まれる。

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——. 上越教育大学研究紀要 35, 135-145.

- Lerner, Paul. M (1998). *Psychoanalytic Perspective on the Rorschach*. Hillsdale, New Jersey: The Analytic Press. ポール・M・ラーナー, 溝口純二・菊池道子監訳 (2002). ロールシャッハ法と精神分析的視点 (上) 臨床基礎編. 金剛出版, pp. 133.
- 松村 明・三省堂編修所 (編) (2006). 大辞林 第三版. 三省堂
- 松井華子 (2009a). 風景構成法における彩色過程. 現代のエスプリ. 至文堂, pp. 120-128.
- 松井華子 (2009b). 風景構成法の彩色過程研究の可能性について. 京都大学大学院教育学研究科紀要, 55, 215-225.
- 松井華子・千秋佳世・古川裕之 (2012). 風景構成法における彩色過程の基礎的研究 彩色指標作成の試み. 箱庭療法学研究 25 (1), 103-110.
- 三木アヤ・光元和憲・田中千穂子 (1991). 体験箱庭療法. 山王出版.
- 水島恵一 (1985). 芸術療法. イメージ・芸術療法.

- 大日本図書株式会社, pp. 165.
- 中井久夫 (1970). 精神分裂病者の精神療法における描画の使用——とくに技法の開発によって得られた知見について——. 芸術療法, 2, 77-90. [中井久夫 (1984). 中井久夫著作集 精神医学の経験, 1巻——分裂病——. 岩崎学術出版社, pp. 17-45. 所収]
- 中井久夫 (1971). 描画を通して見た精神障害者——とくに精神分裂病者における心理的空間の構造——. 芸術療法3, 37-51. [中井久夫 (1984). 中井久夫著作集 精神医学の経験, 1巻——分裂病——. 岩崎学術出版社, pp. 47-82. 所収]
- 中井久夫 (1973). 精神分裂病の寛解過程における非言語的接近法の適応決定. 芸術療法4, 13-25. [中井久夫 (1984). 中井久夫著作集 精神医学の経験 1巻 分裂病. 岩崎学術出版社, pp. 83-114.]
- 中井久夫 (1996). 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社.
- 中野江梨子 (2010). PDIの前後における風景構成法体験の変化について 作品の主観的な「感じ」に関するSD法評定の変化とインタビューから. 心理臨床研究28 (2), 207-219.
- 佐渡忠洋・田口多恵・緒賀郷志 (2013). 風景構成法研究の特徴と変遷. 岐阜大学教育学部研究報告 人文科学61 (2), 183-190.
- 佐々木玲仁 (2012). 追補 風景構成法についてわかっていること, いないこと. 風景構成法のしくみ: 心理臨床の実践知をことばにする. 創元社, pp. 196.
- 佐藤文子 (1996). 「集合風景構成法」と「合成風景構成法」の試み. 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社, pp. 144-166.
- 高江洲義英・大森健一 (1984). 風景と分裂病心性——風景構成法の空間論的検討. 山中康裕 (編). H・NAKAI風景構成法シンポジウム. 岩崎学術出版社, pp. 119-137.
- 高石恭子 (1996). 風景構成法における構成型の検討——自我発達との関連から. 山中康裕 (編). 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社, pp. 239-264.
- 高嶋雄介 (2009). 風景構成法の生成過程. 現代のエスプリ505. 至文堂, pp. 96-108.
- 滝川一広 (1984). 日常の中の「風景構成法」. 中井久夫著作集 別巻 風景構成法 山中康裕 (編). 岩崎学術出版, pp. 37-72.
- 山中康裕 (1984). 「風景構成法」事始め. 山中康裕 (編). H・NAKAI風景構成法——シンポジウム——. 岩崎学術出版, pp. 2-32.

Abstract

An Exploratory Study of Subjective Experiences of Drawers in the Landscape Montage Technique

Ikuno Takemura

This study deals with subjective experiences of drawers in the Landscape Montage Technique (LMT). Nine graduate students conducted LMT and afterwards received semi-structured interviews. The contents of the interviews were analyzed using Kinoshita's Modified Grounded Theory Approach (M-GTA). The result showed a contrast between experiences in the coloring process and in the drawing process. Firstly, in the coloring process, they were freed from certain limitations of the drawing process, such as "I should be concerned with arrangement in space", "Black felt pen won't allow me to modify the picture", so that drawing with color crayons was more playful for drawers in the coloring process. Secondly, the drawers projected their private inner images on the picture in the coloring process more than in the drawing process: the coloring process stimulated the activation of their inner images. The drawers experienced vividly the landscape of the picture in the coloring process, by this activation of their inner images. In conclusion, the shift from the drawing process to the coloring process could free the drawers from some limitations due to the realistic drawing task in the drawing process and let them feel various emotions through the activation of their inner images in the coloring process.