

The Psychological Impact of Drawing II : Importance of drawing experience in Early Adulthood

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2020-03-17 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 香月, 菜々子 メールアドレス: 所属:
URL	https://otsuma.repo.nii.ac.jp/records/6831

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
International License.



“絵を描く”ということ II

——青年期・成人期における描画体験の意味と有効性について——

The Psychological Impact of Drawing II

——Importance of drawing experience in Early Adulthood——

香月 菜々子 *

Nanako KATSUKI

<キーワード>

描画体験, 現示的形式, 星と波描画テスト

<要 約>

本研究では、青年期・成人期を迎える一般成人を対象とし、かれらが“絵を描く”ことの意味や役割を探索的に検討することを目的とした。74名の20歳以上の学生を対象とし、星と波描画テストの「描画のワーク（描く&作品のシェアリング）」への参加を促し、その体験の振り返りについて計量テキスト分析を用いて整理した。研究Ⅰでは対応分析の結果、3つの特徴的な語の配置が見受けられ、それぞれ「描画交流」「描くことへの印象変化」「再描画欲求」と解釈された。研究Ⅱ・Ⅲでは「描画交流」に焦点をあてて、共起ネットワーク分析を行った結果、12分類（①描く＝自他の発見、②リラックス気分、③個の表現、④自由度、⑤自他の類似性、⑥遊びの感覚、⑦作品のインパクト、⑧絵のつくり、⑨連想の展開、⑩直観的把握、⑪付加物、⑫自他の異質性）が明らかとなった。描画表現の本質的な特徴（現示的形式）がもたらすインパクトにより精神活動が活性化し、さらには他者の描画を目の当たりにすることで自他双方に自ずと注意が向けられ、肯定的な驚きと新たな発見がもたらされる現象が浮き彫りとなった。これらはいずれも言語表現の本質的な特徴とは異なるものである。なお、一般成人が描画を行うことの意義として、「異質性にかかれること」「冒険としての描画」「聴き手ならでの相互交流」の3点がまとめられ、なかでも他者との良質な相互交流を可能にし、情緒体験を豊かにするという点で、有益なものと考えられた。

1. はじめに

青年期・成人期を対象とした心理療法の面接場面に描画を導入することは、ある種の軽い“異物感”をもたらすことがある。心理療法は本来、言語でのやり取りが中心であるため、言語以外のもので登場すると、やり取りが中断されるような感覚を覚える方も少なくない。このことは成人のコミュニケーションが、日頃からいかに言語に依存しているかをよく物語っている。

青年期や成人期を迎えた人の多くは、自発的に絵を描く機会がほとんどないと言えるだろう。絵を描いて遊ぶことは、遠い過去の出来事として認識されている。幼少期に絵をたくさん描いていた人であっても、描画の感覚は容易には思い出せず、やや不慣れた作業となっている。だからこそ言語表現から描画表現への切り替えが求められたとき、ある種の“戸惑い”や“ぎこちなさ”を覚え、それが先に述べた異物感に通じるのかもしれない。

ところで、成人の心理面接における「遊び」の要素に関して言えば、主としてメタファーやユーモアといった「言葉の遊び」に集約されている。しかしながら、成人との面接にあえて「描画という遊び」を導入することが功を奏する例も、決して少なくない^{1) 2) 3) 4) 5)}。むしろ“絵を描く”ことから、久しく遠ざかっているからこそ、あえて描くことに意味があるということはないだろうか。臨床現場から生じたこうした疑問点が、今回の研究の出発点となっている。

2. 問題

(1) 絵と言葉のあいだ

描画を用いることで言語化が促される現象は臨床の現場においてはよく見られる光景である^{1) 2) 3) 5)}。絵を描くこと、そしてセラピストと描画体験をシェアすることがきっかけとなり、結果、情緒的な彩りや躍動感のある言語表現がみられるようになるという現象は珍しくなく、Naumburg (1966)も指摘するところである。描画体験を境にクライアントの語りの様相が変わり、心理療法のプロセス全体が知的な情報のやりとりから情緒的な関わり

りへとシフトチェンジしたような変化を覚える。セラピストとしてその瞬間に立ち会うたび、双方の緊張がほぐれてやっと血が通い始めたような、クライアントが面接の場によく姿を現したような、静かな手ごたえが感じられる。香月 (2004)はレビュー研究の中で、臨床現場において絵を描くという営みをもたらす有効性は29種類にわたることを見出し、面接場面に積極的に描画を導入することは、クライアントとセラピストの関係づくりには有用だと多くの臨床家を実感し、実践を重ねていると述べている^{1) 2) 3) 5) 6)}。

ところで、こうした興味深いやりとりは、臨床現場においてのみ生じることなのだろうか。また、描画体験が大人たちに何らかの影響をもたらすとすれば、それは一体どのようなものだろうか。

日頃からこうした疑問を感じながら、筆者は大学生や社会人を対象としたレクチャーにおいて、自己理解のワークとして描画体験の時間を設けてきた。ひさしぶりの描画に戸惑いを感じながらも「意味深い体験となった」との感想を述べる方が少なからず見られ、おおむね肯定的に捉えられる傾向が見受けられた。彼らは描くことを通じて、実際に何を体験していたのだろうか。成人ならではの体験が生じている可能性はあるのだろうか。

そこで本研究では、青年期ないし成人期を迎えた大人があえて絵を描くこと、すなわちチャレンジとしての描画体験がもたらす意味や役割を検討し、その持ち味について明らかにしたいと考えている。具体的には、描画体験の機会を設定し、参加した青年期・成人期を対象に感想や意見を求めることで、大人が絵を描くという体験そのものの特徴について整理し、体験がもたらす意義について探索的に検討していきたい。

(2) 「論弁的形式」と「現示的形式」について

ところで、青年期ないし成人期を迎えた大人があえて絵を描くことに、はたしてどのような意味があると考えられるだろうか。先に触れた、描画体験を境にクライアントの語りの様相に変化が見られるといった現象をたよりに、ひとつの仮説として考えられることは、日常の思考体系ないし言

語体系とは異なる領域の活性化が挙げられる。

1) 言語表現の持ち味について discursive

中井 (1976, 2004) は米国の哲学者 S. K. Langer (1895-1985) の見解に触れ、以下のように述べている⁷⁾：

彼女は言語を論弁的 discursive、絵画を現示的 representational として、言語は少数の要素よりなる関係を時間的次元形式で示すものとし、絵画は複雑で要素に分解しえない関係を一挙に示すものであるとした (P.182-183)

言語表現と描画表現とでは、そもそも形式が異なるという興味深い指摘である。Langer は彼女の代表作『シンボルの哲学』(Langer,1941) の中で、言語特有の形式について次のように述べている⁸⁾：

すべての言語は、それら観念を一列に並べてつないでゆくように要求する形式を持っている。これらは実は上へ上へ重ね着する一揃いの着物を、物干しなわにかける場合には、横へ横へ並べねばならないと同様である。言語的シンボルの持つこの性質は論弁性 (discursiveness) として知られている

(『シンボルの哲学』, 1941, P.99 より引用)

筆者の言葉で補足すると、言語というものは、認識された現象をいったん要素に分解し、それらある法則にしたがって順序よく組み立てて行くという独特の構造を持っており、Langer はこれを「論弁的」と名付けている。言語の形式そのものが、我々の思考プロセスと相似形といっても過言ではない。「起承転結」ないし「原因→結果」の順にひとつひとつ並べていくといった言語特有のルールについて、Langer は「物干しなわ」に例えて説明している。つまり言語というものは、ひとつひとつ順序立てて並べていかないことには意味をなさないものであり、言わばこの“数珠つなぎ”ルールを守ること、論が進んでいく様を表しているのだと言える。ここに言語の本質的な姿を見ることが出来る。そして私たちの思考は普段これと同じ働きをしており、この筋道をたどってあれこれ考えを巡らせているのであろう。言葉のやり取りがなされると、私たちはみなこの論弁的な法則に身をゆだねているのだと理解される。

2) 言語表現の限界について

人類は言語を獲得したことにより、把握できる物事の範囲が格段に広がったであろうと考えられる。しかし言語の有効性にも自ずと限界があり、言語がその持ち味と言える論理思考・記憶力・表現力・伝達力を発揮するのは、あくまでも先述の“物干しなわ”の論弁的形式、ないし因果論に根差した推論に当てはまる対象に限ると示されている。

それでは言語による伝達方法にそぐわないものとはいったい何だろうか。Langer は次のように述べている⁹⁾：

経験のなかには、直に身に当たってくる無形、無意味な衝撃としてだけでなく、また錯雑とした人生の一面として認識はできても、論弁的方式にはまり得ないため、言語では表現できない多くの経験が存在する。それが私たちがよく、経験の主観的一面、あるいは直接感情をと呼ぶところのもので・・・(中略) このような直接的に感じるすべての経験には、ふつう、名付けようのないものである

(『芸術とは何か』P.26 より引用)

私たちは普段、「言葉にならない気持ち」や「語り尽くせぬ想い」をふと抱いたり、あるいは「言いようのない体験」にさらされたとき、まさに「言葉が追いつかない」または「言葉を失う」といった感覚を覚えている。これは、名付けようのない体験が今ここに在ることを、端的に示している例だと考えられる。できることなら誰かに一気に伝えてしまいたいが、順序立ててひとつずつ進みしかな形式を有する言語にとって、何かを「一瞬で」伝えること、または「一足飛びに」表現することは不可能である。この指摘は、言語を万能的なものとして誤認しないためにも、重要な示唆と言えるだろう。

3) 描画表現の持ち味について representational

物干しなわ方式にひとつひとつ示していかねばならない「論弁的」な言語に対し、描画表現をふくむ芸術表現は、いわば一瞬にして全体像を示しうる「現示的」なものと理解される。順序正しい言語に落とし込むことができない複合的な事象を、

同時的かつ現示的形式を有する絵画であれば、ひといきに視覚像として示すことができると言えよう。一気に示されたときのインパクトは、私たちにハッとさせ、その場に立ち止まらせる力を持つ。順を追って少しずつやってくる言語とは異なり、絵による現示的な表現は一気に押し寄せてくるため、ある種の驚きと意外性ととも迎えられ、運ばれたメッセージは印象深く刻まれることになる。そして我々は現示的な表現の力を借りることにより、我々の感情体験のなんたるかによく気づき、認識することができるようである。Langerは描画表現を含む芸術作品や芸術表現の中に、まさにその答えを見出している⁹⁾：

重要な事実は、感覚的、情緒的生命の本質と型式などの、言語では容易には表現されないものが芸術作品によって表現されるということである。このような芸術作品が表現形式であり、それを表現するものが人間感情の本質なのである

(『芸術とは何か』P.9より引用)

芸術作品を構成する現示的な形式が、私たちに感情について思索し、理解できるよう促すような働きをもっていると見ることができるだろう。現示的な表現によって、感情がいかなるものであるかが直接的に、かつ明確に示されてくるという彼女のアイディアは、中井(2004)の指摘にもあるように、描画表現とは何たるかを理解する上で大いに参考となるのではないだろうか。加えて、次のようにも述べられている⁹⁾：

芸術作品は人生観、情緒、内的現実を表現する。だが、それは聴聞告白でもなく、抑圧していたうっぶんを晴らすことでもない。それは高度化された比喩であり、言葉では言い表せないものを明確に意味づける非＝論弁的なシンボル、つまり意識の論理そのものなのである

(『芸術とは何か』P.31より引用)

描画表現を、なんらかの意図が隠されている無意識的なサインとして読み取るのではなく、描画そのものが内的現実そのものの表現であり、それ以上でも以下でもない意識の論理として理解する姿勢は、描画臨床において貴重な道しるべとなるだろう。

4) 芸術的洞察について

Langerはさらに次のように強調している：

私たちが趣意をもつ芸術作品に直面するとき、通常の理解に導き、論弁的推論を形づくるのと同じ種類の直観が、芸術的認識として作用する、という点である。理性的洞察と芸術的洞察との大きな相違点は、直観が引き出される、その仕方にある。私たちは芸術的認識が、直接的に直観的であり、言葉では伝達できないが、しかも理性的であることを認める

(『芸術とは何か』P.82より引用)

「言語」と「描画」は、たどる道筋は多少異なるとしても、いずれも私たちの直観を刺激し、新たな認識へと促していくものである。前者を理性的洞察、後者を芸術的洞察とするならば、成人はもっぱら前者にあたる、論弁的推論を基にした理性的洞察の働く世界で暮らしていると考えられる。そしてある時、ふともうひとつの理性、あるいは意識の様式とされる、現示的推論を基にした芸術的洞察に導かれることがあるのではないだろうか。その切り替えが心理療法の面接場面で生じたときに、先述のような異物感をもたらすとしても不思議ではない。この二つの形式は、それほどまでに異なる体系であるからである。また、論弁的推論と現示的推論の間を行き来することで、一方に固定化されがちな成人の認識に、広がり柔軟性がもたらされるのではないだろうか。そして、これらふたつの推論のスイッチまたはモードの切り替えに、成人があえて自ら創作活動に身を投ずることや、アート作品に触れることが寄与すると考えてみることは、仮説として興味深い。成人が「あえて絵を描くこと」の意義を考える上で、大切なヒントではないだろうか。

(3) 星と波描画テストを描くこと

星と波描画テスト Der Sterne-Wellen-Test は1970年代にドイツの筆跡学者/心理学者の Avè-Lallemant, U.によって開発された描画テストである¹⁰⁾。「海の波」の上に「星空」という原初的なモチーフを鉛筆で描くことで、描き手の主観的な体験世界が視覚像として用紙に映し出され、パーソナリティの

理解に大きく寄与している。^{5) 6) 10) 11) 12)}

用紙は他の描画テストや描画法に比べるとひとまわり以上小さくコンパクトであり(枠が印刷された A5 の専用用紙を使用) 一般に“絵があまり得意ではない”という方も「これなら描ける」と、すんなり取り組める場合が多いのが特徴的である。テーマの性質上、侵襲性が少なく、描くことへの抵抗が生じにくいことから、描き手の物理的・心的負担が少ないことが一般的に知られている。海の波も星も、そもそも形状がいまいなものであり、だからこそ「ちゃんと描かねば」という気持ちにとらわれることが少なく、“らくがき”に近い感覚で描線を繰り返せる方が多いようである。

このほか、星と波描画テストは自然風景の描画であり、描き手の主観的な体験世界や心象風景が浮かび上がると想定されるが、描いた後に、描き手と施行者(または鑑賞者)がともに同じ風景を眺めているような、視点の共有が生じやすいという特徴があり、シェアリングが自然と行われやすい。したがって、描き手の体験世界を施行者が追体験し、身をもって理解することを可能にするため、共感可能性の高いツールであると指摘されており、面接初期の関係づくりの一助として有効である⁵⁾。加えて、夜がテーマになりやすく、昼間の緊張が和らいで解放された状態へと誘われることで、言語化が促進され、語り口がスムーズになるといった変化については先述のとおりである。

本研究での描画場面の設定において、参加者の多くが初対面の状態でお互いの作品をシェアするというワークを行うことを考えると、侵襲性が少なく、描くことへの抵抗が少ないこと、描き手と鑑賞者の視点の共有を容易にし、解放感をもたらす、関係づくりに役立つとされる星と波描画テストが、本研究での描画課題としては最適と判断し、採用することとした。

3. 目的

青年期・成人期を迎える一般の方々が“絵を描く”ことで、どのような体験がもたらされるのかについて、探索的に明らかにすることが本研究の

目的である。青年期・成人期の健常群を対象に、あえて絵を描くことの意義を正面から問うた研究は数が少ないことから、描くというチャレンジがもたらす体験の詳細を浮き彫りにし、そこからもたらされる影響や役割について改めて検討を行いたい。

4. 方法

(1) 調査協力者と手続き

調査の対象は、都内私立大学にて専門的な教養科目として開講された心理学とアートに関する3日間集中のワークショップ型レクチャーに参加登録をした学部生および大学院生100名のうち、研究への協力を同意を得られた74名である。この科目は学部3年生以上にのみ開講される自由選択の科目であり、多くの学科専攻にまたがる共通科目である。参加者全員が20歳以上で、男女比は1:3.5(男性16女性58)あった。抽選科目であることから、自らの興味関心に基づいて選択し、参加を積極的に希望した学生が多いと考えられる。広くアートや創造活動、そしてまた心理学についての関心の高さと学ぶ意欲が、講義中での発言の豊かさや積極的な参加態度からも見受けられた。調査は2018年8月7日に、「描画のワーク(星と波描画テスト)」の時間を用いて行われた。

(2) 手続き

1) 同意書について

研究参加への同意については、描画のワーク(星と波描画テスト)開始直前に、調査の説明書および同意書を配布し、用紙を見ながら概要説明を口頭で行った。参加の有無は成績評価等とは一切関係がないこと、調査協力者がいかなる不利益も被らないこと、中断は可能であることなどを伝え、調査内容について了解いただいた上で、ご協力いただける方のみ同意書にサインをいただき、その場で回収した。

2) 「描画のワーク(星と波描画テスト)」について

「描画のワーク」次のような手順で行われた。

①本ワークは自由参加のため、現段階で「やってみよう」という方のみ参加するよう伝える。

絵を描くことに抵抗のある方やあまり気分の乗らない方は参加を控え、描画後に続くシェアリング段階では、可能な範囲でオブザーバーとして参加してほしいと伝える。

- ② 施行者（筆者）の教示に基づき、参加希望者が各自「星と波描画テスト」を描く。制限時間は特に設けず、参加者の9割以上が描画を終えた段階で終了とした。
- ③ 参加者でペアを作り、片方が「描き手役」として自分の絵について絵を提示しながら口頭で紹介し、片方が「セラピスト役」としてその語りに耳を傾け、感想を伝えるやりとりを行う。10分経ったところで、役割を交替する。
- ④ 参加者で4～6人のグループを作り、1人ずつ順番に自分が描いた絵について絵を提示しつつ口頭で紹介し、ほかのメンバーはオブザーバーとして質問をし、感想を伝える。やり取りを行う。5分経ったところで、役割を交替する。

3) データの収集および質問項目について

一連の描画ワークがすべて終了し、描画に関する講義が終了した段階で、調査にご協力いただいた。参加者が今回の描画体験を振り返ることを目的とした4つの設問が学内授業システムのWEB上に公開され、各自スマートフォンを用いて入力する形式で、自由記述での回答を求めた。設問は以下のとおりである：

【設問1】 星と波描画テストを体験して、どのような感想を持ちましたか

【設問2】 星と波描画テストで他の人の描いたものを見て、どのように思いましたか

【設問3】 描く前と後とで描画に対する印象にどのような変化がありましたか

【設問4】 また星と波描画テストを描いてみたいと思いますか？

回答期間2018年8月7日～14日の1週間とした。いずれの質問に対しても回答の字数制限（下限および上限）を設けず、調査は実施された。

5. 結果

(1) 有効回答数

調査対象者74名のうち、回答に不備があった者を除いた72名（97.3%）の回答を分析対象とした。

(2) 分析の概要

4つの設問をもとに得られた自由記述を、樋口（2001,2014）の開発した計量テキスト分析ソフト「KH Coder (Ver.2.）」を用いて分析した。^{13) 14)}

分析に用いる語の品詞の選択は、抽出語リストをもとに判断した。本研究ではKH Coderの品詞体系のうち、名詞（感じを含む2文字以上の語）、サ変名詞、形容動詞、ナイ形容（問題ない、変わらない、など）、副詞可能、タグ（強制的に抽出した語）、動詞、形容詞、副詞、名詞C（漢字1文字の語）を用いた。また、KH Coderに内蔵される辞書には含まれていない「描画テスト」「風景構成法」といった複合語や、そのほか「波」「星」「空」など一語ずつ抽出されることが望ましいと考えられるものをあわせた5語を強制抽出語と定めた。分析は文単位で行った。

1) 分析 I

4つの設問から得られたすべての文を分析の対象とした。総抽出語数は24482語であり、総抽出語のうち重複していない語の種類は1764語、そのうち分析に用いた語の種類は1397語であった。本稿ではまず第一に、得られたデータの全体的な傾向を検討するため、設問別に参加者の発言を特徴付ける上位10語をリストアップした（表1）。

Jaccardの類似性測度の数値に基づき、各設問に特徴的な言葉を整理すると、設問1・設問3・設問4では「描く」という語の出現が多くみられるほか、設問3と設問4では「思う」が多く見られることが分かった。なお設問1と設問2では、「人」「星」「波」「海」「空」「見る」の6語がともに多く出現しており、特徴的な言葉が共通する点が明らかとなった。設問1は「自分が描いたこと」についての質問であり、設問2は「他者の作品を見た印象」について尋ねたものであったが、結果的に「波」「海」「空」といった描画のテーマを表す言葉とともに、「人」という自分と他者の両方を

表1 各設問における上位10語

	設問1	設問2	設問3	設問4			
描く	.240	違う	.167	思う	.228	思う	.184
絵	.175	人	.154	描く	.216	描く	.172
星	.171	自分	.150	絵	.197	テスト	.077
波	.160	感じる	.147	自分	.160	変わる	.051
海	.121	星	.141	前	.139	今回	.047
人	.116	波	.125	感じる	.127	知る	.046
空	.094	海	.118	描画	.122	心理	.045
見る	.092	面白い	.108	表現	.108	他	.045
イメージ	.083	空	.099	考える	.082	別	.044
楽しい	.068	見る	.096	楽しい	.061	変化	.044

指し示す言葉や「見る」といった能動性を示す言葉が、双方の設問に特徴的な語として抽出された点が興味深い。参加者の視点からすると、自ら描く体験と他者作品の鑑賞体験はとくに区別されることなく、ともにひとつの“体験”として記憶されている可能性が示唆された。

次に、語の出現パターンを探るために、対応分析を用いて散布図の布置の位置関係を調べることで、設問ごとの参加者の発言の傾向を検討した。抽出語の選択として最小出現数を17とし、差異が顕著な語（上位60語）を分析の対象とし、設問ごとの語の出現パターンを明示した（図1）。各設問は「Q1」「Q2」「Q3」「Q4」として表示されている。

図1を見ると、出現数の多い語の集まる原点付近から比較的離れた領域に、設問ごとの独自のまとまりがあることが見て取れる。特に設問3と設問4は独自の領域に語のまとまりを持ち、互いに独立した様子が見え始める。その一方で、設問1と設問2については、それぞれ特徴的な語のまとまりが見られる領域がほぼ重なり合っていることが明らかとなった。語の出現パターンが互いに非常に類似しており、むしろそれぞれ独立したものとは考えにくく、またこれらは設問3や設問4とは全く異なる象限にまとまりを形成していることから、設問1と2のデータは同質と見なしひとまとまりで解釈を行うこととした。

特徴をまとめると、設問1および設問2から得た語のまとまりは、自分と他者がそれぞれ“描くこと”、そして自分と他者が互いに“作品を眺めること”を通じて驚きを体験し、自分自身との交

流や他者との交流が活性化するという渾然一体のプロセスが体験されている可能性を示唆するものと考え、描画を介した様々な交流という意味合いから、「描画交流」と解釈された。

設問3のまとまりは今回の描画のワーク後の描くことに対する印象の変化が特徴的に述べられていることから「描くことへの印象変化」と解釈された。

設問4のまとまりは今回の描画のワーク後に、同じ題材である星と波描画テストを再び描きたいと思うかどうか、将来に向けてのもの思いが展開していることから「再描画欲求」と解釈された。

なお本稿では、青年期・成人期において絵を描くことの意味を探るという目的に基づき、描画体験中の参加者の内側で展開していた「描画交流」の現象にまずは焦点を絞り、詳細な検討を進めることとした（分析II）。「描くことへの印象変化」と「再描画欲求」については、いずれも描画体験後の参加者の描画についてのアイデアが焦点となるため、更なる分析は今後の課題とした。

2) 分析II

分析Iの結果を踏まえて、「描画交流」と解釈したデータを対象に、全体的特徴の詳細を検討するため、頻出語を確認し、頻出頻度の高かった語について共起関係を検討した。総抽出語数は13948語であり、総抽出語のうち重複していない語の種類は1288語、そのうち分析に用いた語の種類は868語であった。

表2は、「描画交流」の記述の中で頻出する出現数順に150語まで並べたものである。

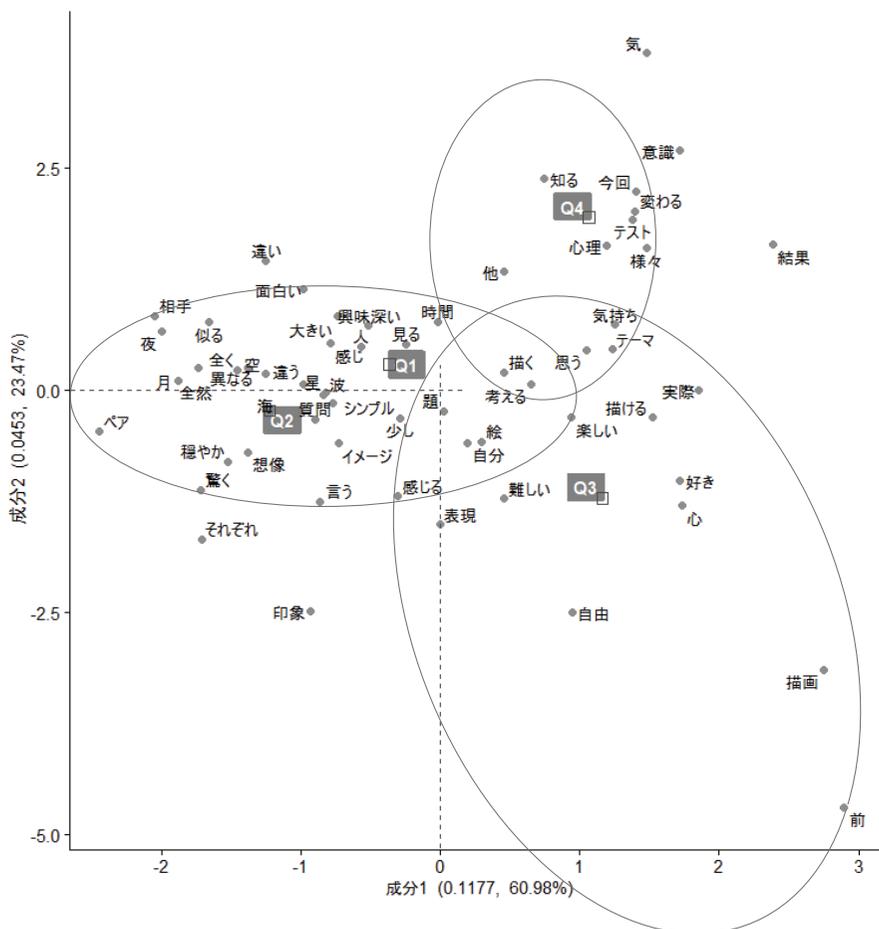


図1 設問ごとに見られる特徴的な語の布置 (対応分析の結果)

「描く (308)」が最も多く、「絵 (156)」「星 (129)」「波 (111)」「海 (85)」などアイテムに関する名詞と、「自分 (118)」「人 (115)」と自分と他者に関する名詞が続いた。描いたアイテムにちなんだ語が多くなることは了解可能である。また、自分と他者についての語がほぼ同じ頻度で出現することは、今回のワークが集団で行われたことや、シェアリング過程が含まれていたことも影響していると考えられる。そのほか、描くことを通じて自己双方に不自と注意が向けられる現象を示唆しているようで、興味深い。

動詞では先述の「描く」が最も多く、その後「思う (126)」「感じる (70)」「見る (64)」が続くと言っ

た特徴が上位に見受けられた。絵を描き、作品を目の当たりにすることで、様々な連想が生じることや感受性が高まるといった変化は、心理臨床の場面での描画体験において生じることを経験的によく知られており、今回の描画ワークでもこれらの語の出現数が多いことは理解できる。

形容詞では「違う (72)」が最も多く、「面白い (48)」「異なる (23)」「興味深い (23)」「楽しい (20)」が上位に続いていた。スクリプトを確認すると、「違う」は「異なる」と同様、主に自他の違いを示す語であることが分かり、描画表現の違いがひいては自他の違いの発見をもたらすといった体験を形容したものであることが分かった。そのほか

表2 「描画交流」における頻出語 上位150語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
描く	308	線	12	表す	7
絵	156	体験	12	浮かぶ	7
星	129	知る	12	分かる	7
思う	126	聞く	12	本人	7
自分	118	見える	11	迷う	7
人	115	色	11	友達	7
波	111	発想	11	枠	7
海	85	気持ち	10	パートナー	6
違う	72	個性	10	意味	6
感じる	70	差	10	改めて	6
空	66	子	10	感性	6
見る	64	場所	10	気	6
面白い	48	頭	10	現れる	6
表現	46	変わる	10	好き	6
イメージ	44	要素	10	荒れる	6
考える	30	タッチ	9	今	6
想像	30	砂浜	9	使う	6
相手	30	自身	9	思い	6
質問	28	世界	9	実際	6
全く	27	性格	9	新鮮	6
驚く	26	不思議	9	船	6
ペア	23	様子	9	足す	6
異なる	23	テーマ	8	答える	6
興味深い	23	久しぶり	8	認識	6
テスト	22	経験	8	発見	6
少し	22	広い	8	比べる	6
風景	21	今回	8	描写	6
楽しい	20	作品	8	雰囲気	6
時間	20	仕方	8	様々	6
違い	19	思い浮かべる	8	話	6
出る	19	受ける	8	綺麗	6
似る	18	捉える	8	リアル	5
他	18	描ける	8	暗い	5
難しい	18	描画	8	一つ	5
穏やか	17	風景構成法	8	雲	5
大きい	16	友人	8	鉛筆	5
夜	16	良い	8	夏	5
それぞれ	15	意識	7	画	5
印象	15	加える	7	回答	5
感じ	15	感覚	7	簡単	5
月	15	興味	7	気がつく	5
心理	15	形	7	気づく	5
全然	15	最初	7	季節	5
多い	15	指示	7	逆	5
題	15	指定	7	強い	5
持つ	14	自由	7	教示	5
シンプル	13	周り	7	構成	5
言う	13	少ない	7	行く	5
視点	13	状態	7	思い描く	5
構図	12	説明	7	実感	5

「面白い」や「興味深い」など、いずれも肯定的な驚きに満たされた発言であることが分かった。

3) 分析Ⅲ

次に頻出語の出現パターンから全体的特徴と互いの関連を探るため、語と語の共起関係を表す共

起ネットワークによる分析を行った(図2)。

抽出語の選択として、最小出現数を7、描画する共起関係の絞り込みとして描画数を60に設定した。図2内の語と語の関係は強い共起関係ほど太い線で描画し、出現数の多い語ほど大きい円で描かれている。語の配置関係に特に意味は無いこ

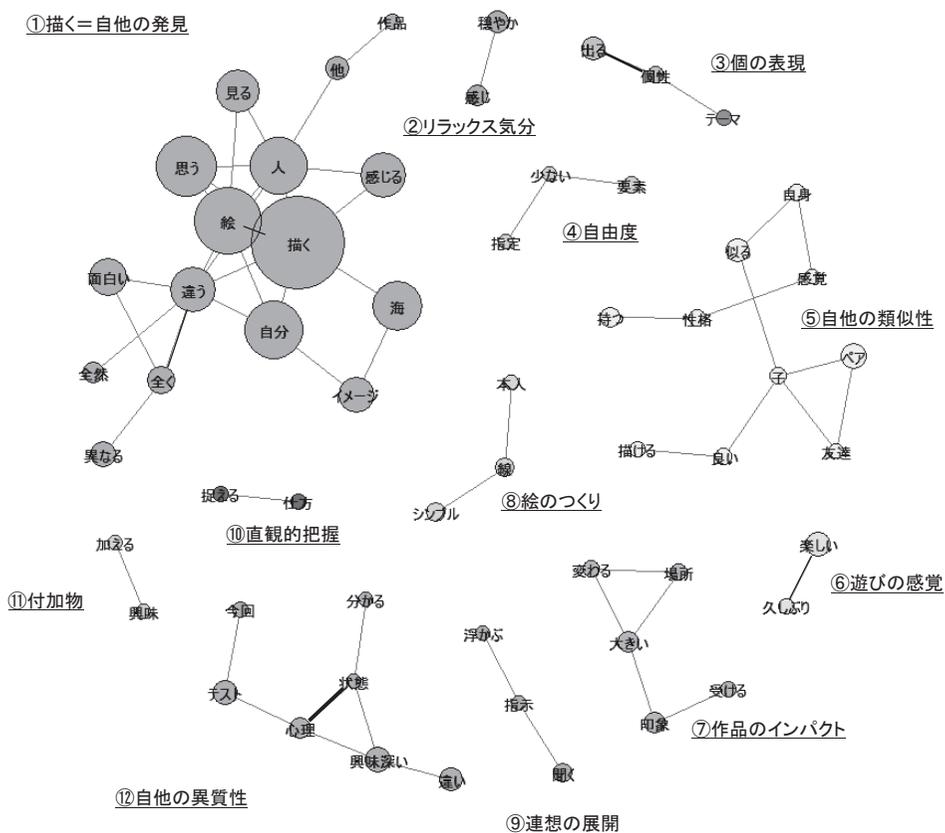


図2 「描画交流」における頻出語の共起ネットワーク

表3 共起ネットワークに示された12分類

番号	分類	説明
①	描く=自他の発見	描くことに挑戦し、さらに他の人の描画とともに味わうことで、自己発見と他者発見が同時進行する面白さ
②	リラックス気分	緩やかに描かれた穏やかな風景を眺めてホッとしたり、気持ちが和やかになる様子
③	個の表現	決められたテーマに沿って描くことで、個性が際立つこと
④	自由度	シンプルなテーマだからこそ、その人ならではの選択に基づき、多種多様な表現につながる可能性があること
⑤	自他の類似性	ペアや友人同士で描くものと性格が類似。自他の近接性と類似性にまつわる連想
⑥	遊びの感覚	忘れていた描く感覚を久しぶりに思い出し、童心に戻ったようなワクワク感と躍動感のある時間を楽しむ様子
⑦	作品のインパクト	それぞれの作品は変化に富んでおり、印象の違いは大きく、インパクトを受けること
⑧	絵のづくり	シンプルなアイテム、描線による作りや構成に目が向けられること
⑨	連想の展開	教示からそれぞれが情景を思い浮かべて絵にし、またその絵についての語りに耳を傾けることで、連想が広がっていくといった連鎖的な展開があること
⑩	直観的把握	パッと見て描き手の心理状態や人となりが大まかに把握されるような認識のかたち
⑪	付加物	教示以外で描かれたものに、描き手の個性が際立つこと
⑫	自他の異質性	描き手特有の視座や表現法が描画に反映され、それぞれの違いが浮き彫りになり、自他それぞれの多様な心理状態が興味深く思われること

とから、出現数の多い語の含まれる左上から順に①描く＝自他の発見、②リラックス気分、③個の表現、④自由度、⑤自他の類似性、⑥遊びの感覚、⑦作品のインパクト、⑧絵のつくり、⑨連想の展開、⑩直観的把握、⑪付加物、⑫自他の異質性の計12分類とした(図2,表3)。

a. 面白さと創造的発見

「①描く＝自他の発見」は、今回の「描画交流」において中核を担っていると思われる、描くという体験そのものの醍醐味や持ち味と関連の深いものとして理解された。

①は、全12分類の中で最も大きなまとまりである。絵を描くことで自分自身、そして他者存在を発見する面白さと関連する言葉のまとまりとして解釈された。自分の分身ともいえる作品を定点とし、他の人の作品に接することで、思うこと・感じるものが次々と展開し、心の動きが活性化する様子が見て取れる。他者が描いた作品やそのイメージに触れることで、自分とは異なる他者の存在が驚きとともに発見され、「面白い」と大らかな感性で受け止めている一連の流れが興味深い。自と他が「異質」であることについて、警戒したり優劣をつけるような展開もなく、お互いの姿を絵の中に発見しては、挨拶のように「違うものですねー」と声を掛けあう「横並びの関係」に参加者が開かれていた様子が見てとれる。これは成人同士のコミュニケーションの形としては、比較的珍しいものではないだろうか。同じ目線に立ち、相手の存在を通して新たに自分自身と出会い、また自分自身と出会うことで相手のことがハッキリと見えてきて、お互いに関心を寄せるといった友好的なやりとりが、描画を介して展開していたことが明らかとなった。

「⑥遊びの感覚」は、どこか懐かしく、久しぶりに生き活きとした感覚に関する語の集まりと分かり、加えて描く楽しさや面白さを表す言葉も多く含まれていたことから「遊びの感覚」と名付けた。Winnicott (1971) は著書『遊ぶことと現実』¹⁵⁾ のなかで、「遊ぶことにおいて、そして遊ぶことにおいてのみ、子どもでも大人でも、個人は創造的になることができ、パーソナリティ全体を使う

ことができる。そして個人は創造的になることの中でのみ、自己を発見するのである (P.73)」と述べており、生き活きと創作活動を楽しむ様子が今回の参加者の描画体験にも見受けられ、その活動がひいては自ずと①で指摘されたような自己発見に繋がっていたと考えられる。「人生は生きる価値があると感じさせてくれるのは創造的な統覚である (p.90)」という Winnicott の言葉通り、参加者らは描画という遊びを通じて、生き活きとした豊かな生に触れることができたのではないだろうか。

b. 星と波描画テスト由来の解放感と自由さ

「②リラックス気分」と「④自由度」は、描画のワークで課題とした「星と波描画テスト」がもつ独自の特徴と関連が深いものと理解された。

②は、海、星空、夜、そして漂う波を心の中で思い浮かべて描くことで、穏やかな風景に包まれるような感覚がもたらされ、リラックスした状態を味わえたとの参加者の回答がまとまって見受けられた。この特徴は星と波描画テストの個性・持ち味として従来から指摘のあるところであり^{5) 10)} それに由来した体験のまとまりであると解釈された。星や海の波といった、現代人、現代の多くの日本人にとって非日常的な要素が課題であるということ、星と波に限らず「風景画」そのものがもたらす影響とも考えらえる。④の自由度も同様で、星と波描画テストの教示は文字通り「海の波」と「星空」という2つの要素が決められているだけである。たとえば代表的な描画法として知られる風景構成法では、10個のアイテムを描くよう指示されるという制約があるが、それに比べると非常に少ないことが分かる。その分、描き手には“それ以外はどう描いてもよい”という空白が許されているので、結果として描かれるもののバリエーションが自ずと豊かになり、描き手それぞれの個性に由来した多様性が生じるのだと考えられる。

c. 課題描画ならではの個性的な表現

「③個の表現」「⑨連想の展開」「⑪付加物」は、いずれも課題描画がもつ独自の特徴と関連が深いものと理解された。

③は、同じテーマでみなが描くことにより、異なる表現が生まれてくる現象を表した言葉のまとまりであり、同じテーマという制約の中だからこそ個性が際立つという展開が目ざされていたことが明らかとなった。⑨は課題となる教示をもとに、それぞれが何を連想し、また相手の語りに耳を傾けることで連想が刺激され、さらなる興味関心が湧いてくるといった連鎖反動的な展開を表す語の集まりであることがわかった。また⑩は課題となる教示以外で自発的に描かれたものに個性が自ずと明確に現れることに関心が寄せられていた様子を表す語のまとまりであった。したがって自由画とは異なった、課題描画がもたらす機能と考えられる。

d. 自己と他者の類似性と異質性

「⑤自他の類似性」「⑫自他の異質性」は、一連の描画体験の中で生じた対人関係において、自分と他者との類似性と異質性が認識されていくプロセスに関連するものと理解された。これらはいずれも、①の自他の発見と驚きに続いて、それぞれの類似性や異質性について相手の作品と人となりを重ね合わせながら想像をふくらませつつ、お互いのやりとりを通じて理解が深まるプロセスを示すと解釈された。

e. 描画表現の本質的な特徴

「⑦作品のインパクト」「⑩直観的把握」はいずれも、描画表現が本質的に有する持ち味と関連が深いものだと考えられる。

⑦の描画表現がもたらすインパクトについて、中井(1976, 2004)は、患者さんは描いた作品をよく記憶しているものだと述べ、状態が悪かった時期に描いたものに回復後に接すると、再び調子が悪くなるとの例を挙げて、絵がもたらすインパクトの強さと取り扱いの注意について言及している²⁷⁾。また香月(2017)は健康な成人群を対象とした研究の中で、11年前に描いた星と波描画テストの絵の記憶の再生は困難であっても、再認はほぼ100%可能であることを明らかにし、長い年月にわたって記憶に保持されるほど、描画作品がもたらすインパクトは息の長いものでもあり、描画特有の表現力の強さを物語っている¹⁶⁾。今回の

描画体験においても、それぞれの作品が参加者のここにインパクトを与え、さまざまな発見や連想をもたらしたものと考えられる。

さらに⑩は、描き手の有り様を一瞬にして伝えたり把握したりといった、描画特有の伝達様式ならびに認識様式を示唆するものと解釈され、今回の描画体験においても参加者の間で実感されていたものと考えられる。描画像全体がゲシュタルトそのままに一瞬にしてメッセージを伝え、受け手側はそれを見た瞬間に、直接的かつ直観的に意味を理解するといった、描画特有の認識のかたちである。これは、言語理解の論弁的形式とは性質の異なる認識の存在を示唆しており、Langerの言うところの「芸術的洞察」の好例であると考えられる。

以上a～eが本研究での描画ワークにおいて展開した「描画交流」の詳細であり、限られた時間の中で創造活動に始まり、楽しみ、発見、連想、認識、理解などが次々と生じている様子が見受けられる。

6. 考察

青年期・成人期の一般成人が絵を描くことで、どのような体験がもたらされるのかの実際について、結果をもとに詳述してきたが、「あえて描くこと」の意義として見出された見解は、次の通りである。

(1) 異質性に開かれること

今回は集団での描画体験のワークだったこともあり、自らの作品を通じて、あらためて自身の特徴を発見するという自分自身との対話から始まり、続いて同じ会場に居る他者が、同一の描画課題に対し全く異なったアプローチで向き合っている事実を発見するという、段階的な気づきが生じる点が特徴的であった。なかでも他者の描画表現が、自分の想像や予想と異なる展開を見せていることに驚き、その新鮮さを面白いと感じている様子が、今回の結果を通じて明らかに示された。

回答を見ると、「こんなにみんな違うのか!」という驚嘆とともに、描画表現のバリエーションを楽しむ内容が半数を占めており、なかには「星

と波というシンプルなテーマゆえに、みんな同じように描くと思っていた」にもかかわらず、当初の期待が創造的な形で裏切られ、ワクワクしたとの意見も寄せられていた。こうした発言からは、青年期・成人期を迎える人々が日ごろ「世界とはこういうものだ」というある程度固定した枠組みの中で考え、発言し、暮らしている様子がうかがえる。しかし今回のように、描画というツールを介して、自分自身の再発見が促されるとともに、なにより相手から想定外の反応が返ってくるという意外性が、参加者に衝撃を与え、主として情緒的側面を賦活させているように見受けられた。そしてこの意外性が好意的に受け止められ、それぞれが互いの「異質性」を理解し、さらに「多様性」に開かれていくプロセスが展開する。これらが全て各自の描画体験に由来すると考えると、大変興味深いことである。まずは描いてみないことには、展開し得ない交流の始まりだったと言えるのではないだろうか。

(2) 冒険としての描画

本研究の「描画交流」の中では、一般成人が絵を描き、自他の描画表現に直接触れたことで、自身や他者についてあれこれ感じたり、イメージが湧いてきたり、連想が膨らんだり、ストーリーが展開するなど、さまざまな精神活動がにわかに活気づき、さらには、相手のことをもっと知りたいたいと思っている自分に気づいたり、新発見に驚いたり、ワクワクする気持ちが湧いてくるなど、同時発生的にさまざまな気づきが幾重にも生じてくる現象が見受けられた。これらは、言語表現に見られるような段階的で静的な論弁的推論とは様相が異なるプロセスであることが分かる。直観の引き出され方が直接的で、性急で、動的で、パワフルであり、Langerが「現示的」と説明する現象との重なりを見せている。まさに一瞬にして導かれる、描画表現特有の認識のかたちであると言えよう。感覚的・感情的なものが混然一体となった描画表現に遭遇することで、人は情緒的に揺さぶられ、そのインパクトはさまざまな精神活動を活発にする。日頃、言葉の世界に比重を置く成人にとって、

これは非日常的な出来事であり、ある種のスリルないし危機体験ともいえるだろう。普段どおりの想定内の対応にしがみついているは、乗り越えることが難しいチャレンジである。

中井(2004)がいみじくも「描くことは冒険である」と述べているように、描画体験とは、好奇心とともに未知なるものに心開かれていくプロセスであり、パーソナリティ全体を駆使することを余儀なくし、創造的な対応が自ずと求められるアクティビティだと言える。したがって、普段はあまり使用しない機能(例：芸術的洞察)をも導入され、ゆえに、そこには新しい発見と新鮮さがあり、風穴があいたような解放感があるのだと言えよう。

成人は描画体験という「冒険」を通じて、一瞬にして日常の言語中心のやり取りとは異なる認識のプロセスに誘われ、未知なるものを好奇心に満ちた感性で迎え入れた結果、視野が広がり、柔軟な姿勢がもたらされるのではないかと考えられる。そしてこの好奇心、いわゆる面白さは、先述の「遊びの感覚」に通じるものであり、創造的な自己発見や、豊かな生に触れることに繋がっていく営みであろう。そう考えると、成人が絵を描くというチャレンジそのものが有する冒険的で飛躍的な性質には確かに意味があると考えられ、これらが成人の体験の幅を広げ、質を高めてくれるのではないだろうか。

(3) 「聴き手」の存在ならでの相互交流

今回の描画ワークでは、絵を描いた後に参加者同士でのシェアリングの時間が設けられた。臨床現場において施行する描画は、描き手であるクライアントが描き、セラピストはその傍らで見守り、描画後に作品を介して体験をシェアするというプロセスをたどることで、描き手の体験世界やパーソナリティの理解をともに深めるといった共同作業になる場合が多い。今回の描画体験は、臨床現場の例とは異なるが、共通点として挙げられるのは、描き手の傍らに、描画表現による語りにも耳を傾ける「聴き手」が必ず在ることである。

山中(2007)は、Prinzhornの『精神病者の描画』

コレクションについて取り上げ、そこに集められた精神病患者たちの絵画は、いずれもそのメッセージの受け手のないものであり、「ただ壁に向かっての、悲痛な叫びや絶望的な怒りの表現 (P.159)」であるとして問題視している¹⁷⁾。もしもこのメッセージに聴き手があり、しっかりと受けとめられたなら、「必ずや、その絵は、変わっていくし、彼らも、絵画制作を通して、孤独の世界から脱却していく可能性がある、と考えるのである (P.159)」として、治療としての表現の意義を唱えている。

本研究で行った描画ワークは健康な成人を対象としており、セラピーの過程とは明らかに異なるが、とはいえ、もしも参加者たちが描いた絵に耳を傾ける「聴き手」が存在しなかったら、果たしてどのような体験になっていただろうか。少なくとも、数々の発見や相互交流に繋がるような発展性は乏しく、どこかひとりごとのような、自己完結型の表現活動に終始していた可能性も十分に考えられる。描くことで自己表現が促進されたその瞬間に、そのメッセージを受け止め共有してくれる人がいるからこそ、今回の「描画交流」に見られるような互いに創造的な段階に移行するのだろうかと考えられる。

聴き手が傍らに居て初めて、閉じたひとり遊びからの脱却が可能となり、描画体験は意義深いものになるといえるだろう。弘中 (2016) は、遊びの本質について“相手とのつながりを求める相互作用である”と述べ、臨床現場の子どもとセラピストの遊びを例に挙げて次のように述べている¹⁸⁾：

遊びを通じて生じ展開する人間関係は、人が人として生き、安心し、充足感を得るためのかなり本質的な基盤とつながっているように思われる。その際、「子ども」「セラピスト」を「大人」「親」「友達」あるいは「人間」に置き換えても、ここに述べたことの本質はそれほど変わらないであろう。

(『心理臨床における遊び』 P.19 より引用)

遊びが良質のコミュニケーションとしての機能を果たすのは、大人の場合も子どもの場合も同様であり、人間みなに共通するものとの指摘を踏まえて考えると、青年期・成人期を迎えた人が絵を

描いてみるというチャレンジは他者との良質な相互交流を可能にし、豊かにするという点で、有益なものだと考えられる。

(4) 描画ワークの設定と注意点

本研究において参加者間に見られた一連の「描画交流」は、集団での施行であったこと、また先述のとおり星と波描画テスト独自の持ち味と、課題描画特有の性質とがともに有効に働いたことにより、もたらされたものだと考えられる。

集団での施行は、参加者同士の描画体験のシェアリングを容易にした点で、重要なファクターであったと考えられる。しかし参加者の中には、大人数の集まりの中で絵を描くことに抵抗を覚え、描画ワークへの参加を控えた方も見受けられたことから、少人数での施行がより適切な場合があるだろうと想像される。大人の描画体験を“ひとりごと”や“閉じた一人遊び”にしないためにも、描き手同士でのシェアリングの機会を設けることを前提としたうえで、描画ワークの人数設定を慎重に検討する必要があるだろう。

ところで、今回の描画課題は「星と波描画テスト」であったが、テーマの性質ゆえに、参加者からはのびのびとした気分で臨むことができたとの感想が寄せられた(「リラックス気分」)。言うならば、“らくがき”の要領で気楽に描いていた参加者の姿が印象的であった。テーマがシンプルだからこそ多種多様な表現が許容され、その解放的な雰囲気も有効に機能したものと考えられる。また課題描画ゆえの優れた点として、同じテーマという制約の中だからこそ個性的な表現が際立ち、さらには他者との間で同じ体験の共有が容易に促進されたことが挙げられる。今回とは別のテーマが選択された場合には、自ずと異なる描画体験がもたらされるだろうと想像される。さらに自由画の場合には、一層異なった展開が予想されるであろう。したがって、いかなるテーマが選択されるかは、参加者の描画体験の内容や質を左右する重要なポイントであり、参加者の年齢や性別、特徴により、適切な課題は変わるだろうと考えられる。また、臨床現場では、絵の巧拙が気がかりで描く

ことに消極的な大人に絶えず遭遇するが、興味深いことに、今回の描画ワークの感想には自他の描画の巧拙に関する感想が極めて少数に留まっていた。個々の回答を見ていくと、絵の上手い下手は語として登場せず、むしろ表現のバリエーションにずっと魅力を感じているとの内容が多く見受けられた。以上の結果から、星と波という課題が青年期・成人期の一般の方々の理にかなっており、非常にフィットしていたのではないかと考えられる。参加者が、絵の巧拙に過度の緊張や不安を覚えることなく、描画という遊びそのものへの没頭が可能となるような課題の選択が重要であろう。

最後に、「絵を描くことの自由」が認められるのと同様に、「絵を描かないことの自由」が明確に認められることが、みな安心して描画ワークに取り組めるためには不可欠だと考えられる。一連の「描画交流」においては新鮮な驚きが原動力となり、さまざまな精神活動が促進されたが、描画そのものへの緊張と不安が強い場合には、驚きは“恐怖”として感じられ、緊張の強さから「遊びの感覚」に開かれることは困難になると考えられる。本意ではなく絵を描いた時の心理的負担は想像以上に大きいため、ぜひとも回避に努めたい。したがって、教示の前に「今日は気分が乗らないという方は、用紙を裏返しにし、しばらくお待ちください」などと明確にアナウンスすることや、描画の替わりにできる作業や役割を提供するなどの配慮と工夫が重要であろう。

(5) 問題点と今後の展望について

本研究の問題点としては、調査協力者があくまで「20歳以上の学生」であり、年代にバラつきが見られたことから、結果的に、分析対象となる発達段階が青年期から成人期にかけてという年代の幅が広いものとなったことが挙げられる。今後、対象年齢をより明確化することで、青年期と成人期を分けて考察することが可能になるだろうと考えられ、今後の検討事項としたい。そのほか、対象者に適したテーマの選択を可能にするために、星と波描画テスト以外のさまざまな描画法を試すことで、描画体験の質がどのように異なり、それ

ぞれの有効性はどうかについて、比較検討が必要だと考えられる。さらに今回は、1回限りの描画ワークの設定であったが、たとえばこれが2回3回と繰り返し継続して行われた場合の有効性や、描画の内容や体験の質がどのように変化するかについても、検討を通じて明らかにしたいと考えている。

“絵を描く”という行為が、必ずしも子どもたちに限定された営みではなく、青年期や成人期の方々にとって自らの精神活動を活発にし、驚きと発見に満ちた有益なものであることを今後も引き続き示していきたい。

7. 参考文献

- 1) Naumburg, M. (1966) : Dynamically Oriented Art Therapy: Its Principles and Practice. Grune & Satton inc., New York
(中井久夫監訳 (1995) 『力動指向的芸術療法』金剛出版)
- 2) 中井久夫 (1976) : “芸術療法”の有益性と要注意点, 芸術療法, 7, 55-61
- 3) 香月菜々子 (2003) : 「青年期において“身をもって学ぶ”ことの意味を考える - 星と波テストを手がかりとした面接過程の振り返りを通じて -」 青年期精神療法, 3, 19-27.
- 4) 香月菜々子 (2004) : “絵を描く”ということ - 臨床場面における描画の意味と, その有効性について - , 上智大学臨床心理研究, 27, 173-185
- 5) 香月菜々子 (2009) : 『星と波描画テスト基礎と臨床的応用』, 誠信書房
- 6) Rhyner, B. (1997) : Projective drawing-Test as a Follow-up Tool in Psychotherapy. Bulletin of Kyoto Bunkyo Center for Clinical Psychology, 34-44
- 7) 中井久夫 (2004) : 香月菜々子論文に関するコメント, 上智大学臨床心理学研究, 27, 173-185
- 8) Langer, S.K. (1942/1970) Philosophy in a New Key. Harvard University Press.
(矢野万里・池上保太・貴志謙二・近藤洋逸

- 訳 (1960)『シンボルの哲学』 岩波現代新書)
- 9) Langer, S.K. (1957) *Problems of Art*. Curtis Brown Ltd.
(池上保太・矢野萬里 訳 (1967)『芸術とは何か』 岩波新書)
 - 10) Avè-Lallemant, U. (1979/1994) *Der Sterne-Wallen-Test*. Ernst Reinhardt Verlag, Munchen/Basel.
(小野瑠美子訳 投影描画法テスト研究会編 (2003)『星と波テスト』 川島書店)
 - 11) リーネル B・杉浦京子・鈴木康明 (2000):『星と波テスト入門』 川島書房
 - 12) Yalon, D. (2006) : *The Star-Wave Test Across the Life Span: Advances in Theory, Research and Practice*. International Graphological Colloquium, Canada.
 - 13) 樋口耕一 (2004) : テキスト型データの計量的分析—二つのアプローチの峻別と統合—, 理論と方法, 19 (1) , 101-115
 - 14) 樋口耕一 (2014) 社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して— ナカニシヤ出版
 - 15) Winnicott,D.W. (1971) : *Playing and Reality*. Tavistock Publications Ltd,London
(橋本雅雄・大矢泰士訳 (1979/2015 改訳)『遊ぶことと現実』 岩崎学術出版社)
 - 16) 香月菜々子 (2017) : 投映法としての星と波描画テストの性質 2 — 11 年後の追跡調査(再施行法) における半構造化インタビュー調査を中心に—, 日本ロールシャッフ学会 第 21 回大会プログラム・抄録集, p55
 - 17) 山中康裕 (2007) : 絵画療法の本質, 臨床心理学, 7, 2, 158-164
 - 18) 弘中正美 (2016) : 心理臨床における遊び その意味と活用, 遠見書房