

【原著論文】

バウムテスト 2 枚法における描画者の内的体験過程
—インタビュー調査を通して—

藤浪桃子・佐藤淳一

(武庫川女子大学大学院文学研究科臨床心理学専攻修了・
武庫川女子大学心理・社会福祉学部心理学科)

Examination on the Inner Experiences in Baum test at two time points
through semi-structured interviews

FUJINAMI Momoko ・ SATO Junichi

*Department of Psychology, School of Psychology and Social Welfare
Mukogawa Women's University*

Abstract

This study examines the inner experience of the drawing process in Baum test at two time points. Participants were undergraduate and graduate students (n=14). They completed the Baum test at two time points, after which they were interviewed about their inner experience. The protocol data obtained were analyzed using the modified grounded theory approach. At the first time point, 5 categories and 17 subcategories were extracted from the data, and at the second, 6 categories and 21 subcategories were extracted. The process model suggested the following important characteristics of inner experience: 1) various activities and accompanying feelings occur and influence each other at different levels in the subjective world of a drawer; 2) the drawer experiences a conflict between the first and second time points, causing a sense of “waving” through various selections and decisions, and producing an original inner experience.

Key Words: inner experiences; Baum test; M-GTA

問題と目的

1. はじめに

バウムテスト (Baum test) とは、カール・コッホ (Koch, K.) によって体系化された「実のなる木」を課題とする投影描画法である (Koch, 1957/2010)。描かれた木から対象者の無意識の自己像や、心のあり方、パーソナリティ傾向を把握することが可能であり、心理アセスメントに用いる心理検査として普及している。バウムテストは 1961 年にわが国に導入され、現在も心理臨床現場で最も頻度の高い人格検査の 1 つとして実施されている (小川, 2011)。

バウムテストの教示は、Koch (1957/2010) によると「実のなる木を 1 本描いてください」とされている。それゆえ、Koch による 1 枚法がバウム・テスト元来の実施法である。ただし、ステレオタイプであったり得るところのないバウムが描かれた場合、別の側面を調べるため、2 枚目

を描くように求めている。一方、国内のバウムテストの施行法を検討した一谷ら（1985）によると、臨床場面における1枚法の実施は、アセスメントに必要な情報量を考えると限界があり、また3枚以上は描画者に負担が大きいため、2枚法の実施が妥当だとした。もっとも、2枚目を描くように求めるのは、変法の一つとされている。

では、1枚目と2枚目ではどのような違いがあるだろうか。国外では、Stora（1975/2020）によると1枚目は「新規場面や慣れない環境、自己制御を要する場面での反応」、2枚目は「慣れ親しんだ状況での反応」だとした。また、Castilla（1994/2003）によると、1枚目は「社会的、職業的態度」、2枚目は「内的自己像」を表すとした。国内では、三船・倉戸（1992）は「1回目は外向きに見せている自分の顔で、2回目は内的な自分の姿を現している」。これらをまとめると、1枚目は社会の中での自己像がより表現されやすく、2枚目では防衛的な構えが減少した内的自己像がより表現しやすいとされる（佐藤・鈴木、2009）。実際、1枚目と2枚目のバウム作品を印象評定によって比較したところ、2枚目の作品は「エネルギー」や「陰影」の印象得点が高いことが示されている（大矢ら、2017）。

一方、描画法の解釈をより描き手に沿ったものにするためには、描き手の描画体験への接近が必要である（岸本、2015）。それゆえ、描画特徴とともに、描き手が描画の際に何を体験し感じたのかという体験過程¹にも着目することも重要である。近年、描画法によって描き手がどのような体験をしているのか調査研究が行われている。例えば、近藤（2011）は描画法全体の体験を検討したところ、描画中に描き手は、描線を素早く引けた感覚、違和感が何度も修正を繰り返す感覚、実施者にみられている感覚を体験していた。大石・成瀬（2012）は、描画の描き手が心理的な体験を得て、身体的な感覚の解放がもたらされるとした。もっとも、これまでバウムテストに関する研究は量的研究が多く、描き手の内的体験を扱った研究は少なかった（佐渡ら、2010）。近藤（2016）はバウム法、S-HTPP法、風景構成法の描画過程における主観的体験を検討したところ、描画プロセス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を明らかにした。しかし、バウムテスト2枚法の描画者の内的体験過程に関する実証的な研究はされていない。2枚法によって描き手の深い層が表れるのであれば、1枚目と2枚目で描き手の内的体験も異なるだろう。とりわけ、1枚目を描き終え、2枚目の教示を受けて描き始めるとき、描き手の中で何が体験されているだろうか。描画のプロセスの中で、描画者がどのように感じ体験しているか着目することは、描画プロセスを通じて何がどのように治癒的に働いているか迫ることにもなる（平田、2016）。

そこで本稿では、バウムテスト2枚法における描画者の内的体験過程について明らかにすることを目的とする。具体的には樹木を描画する際に「どのようなことを感じ、体験しているのか」尋ね、1枚目2枚目での体験過程を比較する事で、描き手の内面にどのような変化が起きているのかに着目する。また、臨床心理学において一般性を有する知見を導くための研究デザインとして、非臨床群を対象とした質的研究が有効である（佐々木、2005）。非臨床群のバウム作品は臨床群のそれと表現内容や描画過程の内的体験も異なると考えられるが、本研究は臨床場面に活かすための基礎研究という位置づけから非臨床群を対象とする。

¹ ここで言う体験過程とは、Gendlin（1961/1981）の言う体験過程において明確に言語化できないような前概念的な体験のことを指している。弘中（1995）は、箱庭療法や遊戯療法などにおいて前意識・前概念的な水準において洞察体験が生じることで、制作者の内的変化が生じうると考えた。そこで箱庭作品や描画作品といったイメージ表現における前概念体験を「どのように言葉にして表現すればよいか分からず、無理に言語化するとかえって本質的なものが壊れてしまいそうであるが、確かに感じている何か」であり、「その確かな体験は暗々裏の意味や方向付けを含んでいて、問題状況や葛藤から抜け出すための出口が直感的に把握されるような性質のもの」と定義した。

方法

2-1. 調査対象者

本研究の調査対象者は、調査内容への同意を得られた大学生 4 名（学部 3 回生）、大学院生 10 名（修士課程 1 年 5 名、修士課程 2 年 5 名）、平均年齢は 22.8 歳 ($SD=1.21$) を対象とした。調査協力者は、バウムテストの内容や実施をすでに授業等で学んでいた。

2-2. データ収集期間

2022 年 11 月-12 月

2-3. 手続き

調査募集の段階では、「面接調査ご協力をお願い」という研究の目的、概要等を明記した協力者募集の用紙を作成した。授業の空き時間等で配布し、協力者を募り、協力に応じる人には別途日程調整を行った。

調査当日は、同意が得られた調査対象者に個別法によってバウムテスト 2 枚法を実施し、その直後に半構造化面接を行った。バウムテストでは、1 人の調査対象者につき A4 サイズの用紙 2 枚と 4B の鉛筆 2,3 本、消しゴムを用意した。教示は「今から木を描いてもらいます。これは絵の上手下手を調べるものではありませんので、気楽な気持ちで描いてください。しかし、いい加減に描かないでできるだけ丁寧に、自分の思ったように描いて下さい」と説明した上で、「それでは、実のなる木を 1 本、描いて下さい」と教示した。1 枚目のバウムテストを描画終了後、2 枚目も同じ教示を行った²。描画後の質問については、高橋・高橋 (2010) の項目を参考にしながら、バウムテスト 2 枚法における内的体験過程に即した内容を作成した。質問項目は、1. バウムテスト描画後の質問(この木はどのような状態の木ですか？木を思うように描けましたか？描き足りないところや描きにくかったところがありますか？)、2. バウムテスト 1 枚目の体験過程についての質問 (描いている時に感じたことや考えていたことはありますか？どのようなことを表現しようと描いていましたか？)、3. バウムテスト 2 枚目の体験過程についての質問 (描いている時に感じたことや考えていたことはありますか？・どのようなことを表現しようと描いていましたか？)、4. 全体についての質問 (実のなる木を描き終わってみて感じることはありますか？木を 2 枚描いてみて気持ちや意識に変化はありましたか？もしあればそれはどのような変化ですか？その他自由に話してみてください) であった。

調査対象は、大学生および大学院生 11 名（すべて女性、平均年齢 22.8 歳 ($SD=1.3$)。バウムの平均描画時間 1 枚目は 2 分 31 秒、2 枚目は 3 分 28 秒であった。本研究の実施は、武庫川女子大学文学部心理・社会福祉学科研究倫理審査委員会の承認を得た(承認番号：2022062)。

2-4. 分析方法

分析には木下 (2003) の修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ (Modified-Grounded Theory Approach, M-GTA と略) を用いた。M-GTA とはデータに基づいて分析を進め、データから概念を抽出し、概念同士の関連づけによって研究領域に密着した理論を生成しようとする研究方法である。M-GTA を用いた理由は、バウムテストを 2 枚描くときに何をどのように体験しているのか、一連の内的なプロセスを分析するのに適しているためである。今回は半構造化

² Kochによるバウム2枚目の教示内容は、1枚目とは異なる表現を求めるため、描画者が1枚目を描いた後に「果物の木をもう一度描いてもらえますか。ただしすでに描いたのとは全く違う木を描いてください」(Koch,1957/2010, 邦訳, p.147), あるいは最初に枝のない球形樹冠を描いた人には、「枝のある樹冠を描いてください」(Koch,1957/2010, 邦訳, p.72) である。本邦のバウム研究をみると、2枚目の教示について、2枚目の際に1枚目とは別の木を描くよう促すものもあれば(一谷ら, 1985)「同じ木でもいいですし、別の木でもいいです」と描画者に形態を変えるよう必ずしも求めないもの(佐藤・鈴木, 2009), 1枚目と同様の教示を繰り返すもの(三船・倉戸, 1992)など様々である。本稿では、1枚目と違った木を描くように求めると、作品表現の制約を設け自由度を下げることになると考えたこと、また、1枚目から2枚目への内的体験をできるだけ自由度を保証した教示で明らかにしたいねらいから、1枚目と同様の教示を繰り返すこととした。

面接の中で得られた内容を逐語録にして分析した。

2-5. 分析手順と分析の流れ

分析の手続きは M-GTA に準じて以下の通りに行った。分析テーマを「バウムテスト 1,2 枚目を描画しているとき、描き手はどのようなことを感じ、何を体験しているのか」というテーマを設定した上で、①逐語録の作成：面接調査の逐語録を作成し読み込む、②概念生成：逐語を意味や文脈のまとまりで区切り概念生成を行い、分析ワークシートに概念名、定義、具体例、理論的メモを記入する。分析ワークシートは個々の概念ごとに作成し、同時並行的に他の具体例をデータから探し追記していく、③カテゴリーの生成：概念生成を繰り返しながら複数の概念間の関係について比較検討しカテゴリーに統合する、④カテゴリーの修正、統合：カテゴリーグループの分類や概念の検討を繰り返す、⑤結果図の作成：これ以上新しい知見が得られない状態に達した時、分析結果の概要を結果図としてまとめ作成した。

分析の流れは次の通りである。内容が豊富な一事例から分析を始め、逐語録を意味のまとまりで区切り、自分の考えなどを理論的メモとして追記しつつ、分析ワークシートに概念名を記入した。複数の具体例が収集でき次第、複数の具体例をまとめて表現出来る言葉を検討し、定義と概念名を生成した。そして、概念生成を繰り返しつつ、概念間の関連を示すカテゴリーを命名した。1 枚目、2 枚目それぞれでカテゴリー生成を行った後、全体で検討した。例えば、全体で概念生成を行う中で、2 枚目の独自のカテゴリーを新たに設けた。なお、カテゴリーや定義の修正を行った後は再度データに立ち戻り、概念やカテゴリーの確認を行った。

結果

3-1. 結果の整理

調査対象者から得られた全ての逐語記録について分析を行った結果、1 枚目は 5 つのカテゴリーと 17 の概念が抽出され (表 1)、2 枚目は 6 つのカテゴリーと 21 の概念が抽出された (表 2)。具体例の末尾には調査の対象者をアルファベットの A から N で示した。それぞれの内的体験のプロセスを図 1 と図 2 に表した。なお、バウムテスト 1 枚目の描画平均時間は約 2 分 51 秒 (最短 1 分 15 秒, 最長 5 分 30 秒)、2 枚目の描画平均時間は約 3 分 25 秒 (最短 1 分 38 秒, 最長 8 分 9 秒)であった。以下、本文中において 〈〉 はカテゴリー、【】 は概念名、概念の定義を [], 具体例を “ ” で示す。

3-2. ストーリーライン (1 枚目)

バウムテスト 1 枚目の描画者の内的体験過程は、以下のようなプロセスを辿っていた。まず、描き始めの内的体験過程として、描画者は教示を受けて〈描画を行う事への戸惑い〉を体験し、【迷い】【不安】を感じる。この【迷い】【不安】は描きはじめだけでなく後述の描画途中でも生じている。次に〈樹木イメージの想起〉をし、具体的にどのような樹木を描こうか記憶を想起する。想起は 3 種類あり、幼少期など自身の過去の経験から樹木イメージを連想する【過去の経験を想起】、自身の現状等から照らし合わせて樹木イメージを連想する【現状の想起】、自身の頭の中の心象風景等から連想する【イメージから連想】があり、さらに【無心】という具体的な樹木イメージを想起せず描きながら考えることもみられた。

描画途中の内的体験過程としては、〈描画作業の推移〉、〈描画中の感情の揺れ動き〉があり、〈描画作業の推移〉では [描いている最中に、樹木の状態と照らし合わせ形状を考える]【レイアウトの構築】と、[全体を見て樹木の描き足しや修正を行うこと]である【樹木の修正作業】、〈描画中の感情の揺れ動き〉では【もどかしさ】【描く難しさ】【樹木に対する寂しさ】【楽しさ】があり、描き手は木を描いている間、様々な感情を体験する。【もどかしさ】【描く難しさ】【樹木に対する寂しさ】などの負の感情を体験した場合、加筆や消去をする【樹木の修正作業】を行うなど、感情の体験に応じて描画作業も一進一退を繰り返す。この描画途中のプロセスは【迷

(バウムテスト 2 枚法における描画者の内的体験過程)

い】に戻ることもあり、揺れ動きながら進んでいく。

終盤では〈描画終盤の感情体験〉として、【後悔】【不全感】【納得】【達成感】【安堵感】を描き手は体験する。描画が進み終盤になるにつれ、樹木の全体像が見て取れるようになると、描き手は自分が描いた樹木に対して何らかの感情を抱く。樹木を思い通りに描けたという【達成感】【安堵感】といった感情や、思い通り描けなかったという【不全感】【後悔】という感情、“これで終わりにしよう”“これでいいか”というような【納得】という感情である。時に終盤で【不全感】【後悔】を体験した人は、途中の【修正作業】に戻ることもある。

表 1 1 枚目の内的体験過程のカテゴリー、概念、具体例の表

カテゴリーグループ	カテゴリー	概念	具体例
描き始めの 内的体験過程	描画を行う事への戸惑い	迷い	絵がそんなに上手じゃないので、どう描けばいいかって思って迷いました。(K)
		不安	描く前は上手くかけるかなあ、上手く描かなくていいとは分かってるけど人に見られるからそれなりのものを描けるかなという不安と緊張は薄くあった(D)
	樹木イメージの想起	過去の記憶を想起	想像する時に自分のちっちゃい時の頃、母親から絵本読んでもらってたんですけどその木ってどういうのやっただろうと思い出しました。(H)
		現状の記憶の想起	私が普段見てる木ってなんだったっけ…で描きながら思い出して、それにこう似せようとした感じですかね。(B)
		イメージから連想	風が通ってるような場所を思い浮かべながら描いたので、涼しさとかのどかな所行きたいなあみたいに思い浮かべてました。(E)
無心	どんな木描こうかなと、あんまりこういう木描こうとかそういうことは考えずになんとなく思うがまま描いた(N)		
描画途中の 内的体験過程	描画作業の推移	レイアウトの構築	奥行きを持たせたら(実を)もっと描こうかと思ったんですけど、実は(葉が)めちゃめちゃ生い茂っているから、隠れて見えないかなと思ってちょっとだけになりました。(F)
		樹木の修正作業	実を最初、葉っぱの上に描いてしまっていて、違う違う枝のところに付けないと、と思って枝のところに書き直しました。(E)
	描画中の感情の揺れ動き	もどかしさ	木の葉っぱが納得いなくて。バランス悪いなあと思って。(M)
		難しさ	実のなる木というのがパツと浮かばなくて、1本だけ自立しているような実のなる木というのをなかなか普段見かけないので想像しながら描くのが難しかったですね。(I)
		寂しさ	最初からまあこういうのは描くつもりでしたけど、いざ描いてみるとなるとなんか寂しいなあと思いました。(L)
楽しさ	どちらかというと1枚目は楽しい気持ちだった。(K)		
描画終盤の 内的体験過程	描画終盤の感情体験	後悔	めっちゃ細かく描きたかった。なんなら今思えば桜の花を散らせばよかったと思います。(M)
		不全感	もう少し細かく枝分かれさせたかったけど上手く描けなかったです。(I)
		納得	最後はもうこれで完成かなと納得して終わりました。(H)
		達成感	いい感じに木を描けたんじゃないかなと思います(N)
		安堵感	とりあえず、描けたという安心感ですね。(J)

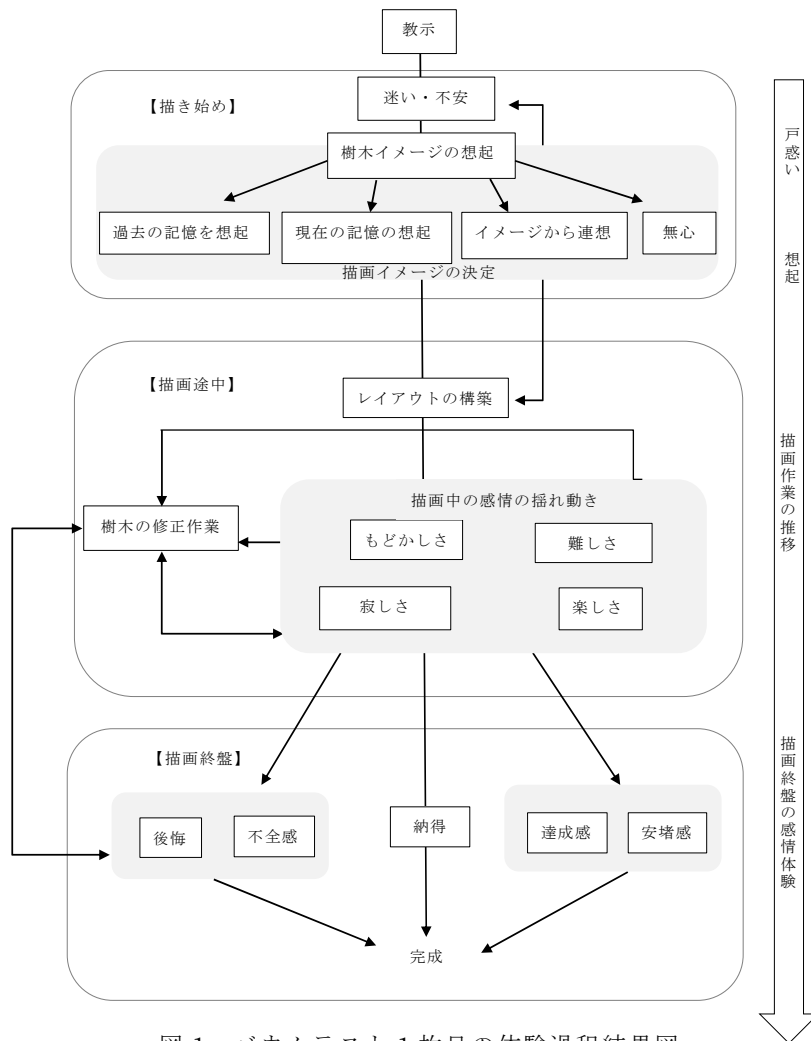


図1 バウムテスト1枚目の体験過程結果図

3-3. ストーリーライン(2枚目)

バウムテスト2枚目の描画者の内的体験過程は、以下のようなプロセスを辿っていた。まず、描き始めの体験過程として、1枚目と同様〈描画を行う事への戸惑い〉を体験する。多くの描き手はバウムテストを2枚連続して描く経験が少ないため、【2枚目への戸惑い】を体験する。〈樹木イメージの想起〉も1枚目と同様【過去の経験を想起】【現状の想起】【イメージから連想】【無心】をそれぞれ体験する。次に、2枚目の描画途中の内的体験過程では〈描画作業の推移〉として【レイアウトの構築】【樹木の修正作業】がみられた。そして、〈2枚目で生じた内的変容〉として、【描画への慣れ】【新たな挑戦】【樹木を変化させる】【2枚目の描きにくさ】【2枚目に対する驚き】が抽出された。1枚目と内的体験過程が異なるのは【描画への慣れ】から[1枚目で描いた樹木の反省や経験を活かし2枚目を描くこと]という【新たな挑戦】が生じ[1枚目とは違う木にしようと思うこと]という【樹木を変化させる】パターンがみられたことであった。【新たな挑戦】【樹木を変化させる】ことは、描画中だけでなく、1枚目が終了し2枚目の教示を終えた時点でもみられた。〈描画中の感情の揺れ動き〉では1枚目同様、【もどかしさ】【描く難しさ】【木に対する寂しさ】【楽しさ】を体験し、感情の揺れ動きに応じて【迷い】を抱えながらも【レイアウトの構築】と【樹木の修正作業】を繰り返しながら描画を進めていく。2枚目の〈描画終盤の感情体験〉としても、1枚目同様に【後悔】【不全感】【納得】【達成感】【安堵感】

(バウムテスト 2 枚法における描画者の内的体験過程)

が生じ、様々な感情を抱きながら樹木を完成へと導いていた。

表 2 2 枚目の内的体験過程のカテゴリー、概念、具体例の表

カテゴリーグループ	カテゴリー	概念	具体例
描き始めの内的体験過程	描画を行う事への戸惑い	2 枚目への戸惑い	2 枚連続で描いてって言われる経験がなかったんで、何を描けばいいのかって 2 枚目が本当どうしようと思ひながら描きました。(K)
		過去の記憶を想起	昔「どうぶつの森」をやっていたのでどうぶつの森の木こんな感じかなと思ひ出しながら描きました。(K)
	樹木イメージの想起	現在の記憶の想起	地元のでっかい神社にあるような木。あとはおばあちゃんの家近くにあるめっちゃでかい木を思ひ浮かべて描きました。(A)
		イメージから連想	風景を思ひ出しながら…ですかね。完全なイメージ。(E)
描画途中の内的体験過程	2 枚目で生じた内的変容	無心	これ(木)は特にイメージはしてない。浮かんできたまま。(J)
		慣れ	線をこう重ねたりして割と木の全体の形を 1 枚目で習得したって言ったらなんかあれですけど、描くのに慣れた感じで、2 枚目は割とスッとかけた感じがします。(I)
		挑戦	2 枚目は 1 枚目の失敗とか 1 枚目こう描いたから、みたいなんがあつてちょっと描きやすくなりました。初めは想像が出来なかったけど 1 回目描いたことで 2 回目が想像しやすくなりました。(H)
		変化させる	(2 枚目) ちょっと今までこういう木を描いたことが無かったので、大体 1 枚目みたいな木を描いて終わりにしちゃうので、でもちょっと違う木を描いてみようかなと思つて、さっき描かなかった枝とかを…こんな感じ? と思ひながら描きました。(G)
		描きにくさ	1 枚目よりは描きにくくなって感じましたね。全然イメージがまとまらないし、鉛筆も進まないなあと思つて(N)
		驚き	私の木はこれしかない! と思つてたんですけど描いてみたらあつ意外とこういう表現も出来るのかなと今思つていて、なんかもっと色んな描き方が出来そうかなあと。(G)(略)
描画途中の内的体験過程	描画作業の推移	レイアウトの構築	葉を落としてもいいかなって思つたんですけど想像してるのは秋じゃなくて春だったのでそんなに葉が落ちてるわけじゃないので沢山ついててもいいかなと描きました。(C)
		樹木の修正作業	最初、ここ(幹)描いて、その後に草描いたんですけど、草描いた後になんかバランスが悪いなって思つてここ(幹)を長くしました。(B)
	描画途中の感情の揺れ動き	もどかしさ	2 枚目を描いているときに感じたのは、何を描こうっていう迷いとかうーん思ひ浮かばないなっていうもどかしさを感じました(N)
		描く難しさ	幹と樹冠とかのバランスが難しかったですね。(C)
		寂しさ	2 枚目は寂しい気持ちがありますね。(K)
描画終盤の内的体験過程	描画終盤の感情体験	楽しさ	描いているときは絵を描くことがあんまりなかったの楽しいなと思つて (N)
		後悔	本当はもう少し下に下げて、三角を大きくしたかったです。(K)
		不全感	なんか、へんでこ、上手く描けんかったなあつて感じます。(A)
		納得	最後の方はどこまで描こうかなあ、もうちょっと描きたい気もするけどあんまり浮かばないしこれで終わりにしようみたいな感じです。(N)
		達成感	(2 枚目が) 1 枚目よりかは上手く描けたなと思ひます。(A)
	安堵感	(2 枚目)描きながら考えてたんですけど。ちょっとは違う絵になった安心感がありました。(J)	

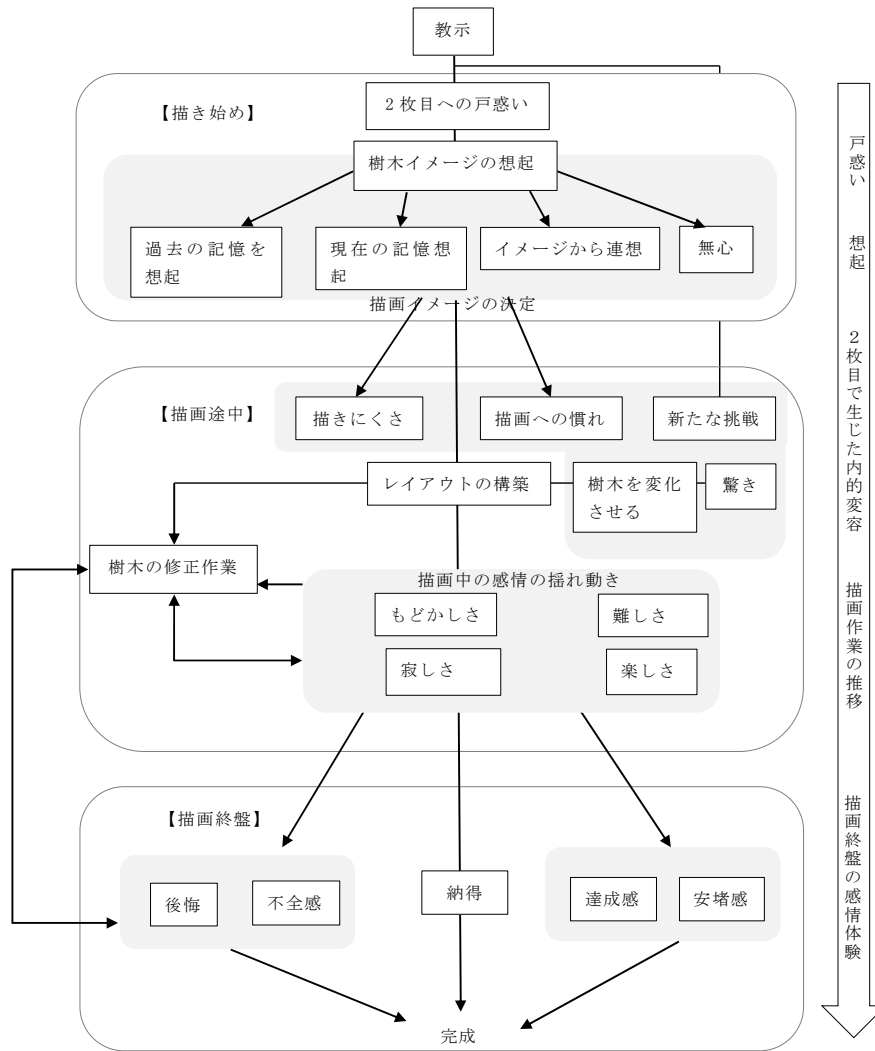


図2 バウムテスト2枚目の体験過程結果図

考察

1. 1枚目と2枚目に共通する描画の内的体験過程

バウムテスト 1,2 枚目を描画している際、描き手はどのようなことを感じ、何を体験しているのかを明らかにしたところ、1枚目と2枚目は共通してカテゴリーグループとして「描き始めの内的体験過程」、「描画途中の内的体験過程」、「描画終盤のⅡ滴体験過程」の3段階がみられた。

まず、「描き始めの内的体験過程」の段階では、白紙を渡され教示を与えられた描き手は〈描画を行うことへの戸惑い〉を体験する。自分の描いた樹木を人にみられるという不安、緊張、迷いが生じる。これは、箱庭作品の制作者が戸惑いを覚えるという箱庭制作の内的プロセスとも一致する(花形, 2012)。こうした戸惑いを経て、描き手は〈樹木イメージの想起〉を行う。これは、樹木イメージを構築するプロセスで、このイメージによって描き手はそれぞれの樹木を描くことになる。この段階で多くは、【過去の経験を想起】【現状の想起】【イメージから連想】から樹木イメージを形づくる。教示を受けて連想した過去の記憶が描画表現に表れることは、こ

れまでの描画プロセスの知見とも一致する（近藤，2016）。また，風景構成法の描画プロセスでは過去の記憶と心的イメージの織り混ざった表象がみられることから（竹村，2019），過去や現在の記憶，イメージの連想によって樹木が表象されるため，「想起」することは描画過程の前半で中心的な役割を果たすと考えられる。

次に，「描画途中の内的体験過程」の段階に移る。描画作業が始まると【レイアウトの構築】【樹木の修正作業】が同時並行的に生じる。【レイアウトの構築】は描き手が多くの時間を割き，ときには描き始めの【迷い】に戻るなど，描画作業は一進一退を繰り返す。その際描き手は，【もどかしさ】や【描く難しさ】など（描画中の感情の揺れ動き）を体験する。例えば，頭の中に樹木イメージの「理想」がある場合はそのイメージ通りに描くことができない現実とのギャップに直面し，「描きたいのに描けない」「納得できない」という葛藤状態に陥る。その一方，描画の最中に【楽しさ】を味わうこともあり，描き手は様々な感情の揺れ動きを体験している。

また【樹木の修正作業】は，樹木に加筆や修正を繰り返し行うことで，描画者が自らイメージした理想の樹木に近づけていく過程である。【もどかしさ】や【描く難しさ】，【寂しさ】を体験した場合は【樹木の修正作業】に移り，自分の思い描くイメージに近づけようとする。これは，「描画のさびしい印象の改善」や「描画のバランスの補正」といった「調整プロセス」（近藤，2016）に該当する。この「調整プロセス」をいかにもてるかによって，その後の達成感や満足感が決まってくる。

そして最後に，樹木の形状を決定づけ，描画を完成させていく，「描画終盤の内的体験過程」に至る。ここで描き手は自らが描いたバウム作品について，【後悔】や【不全感】といった否定的感情，あるいは【達成感】や【安堵感】，【納得】といった肯定的感情を体験する。この感情体験は，前段階の（描画中の感情の揺れ動き）とも連動している。例えば，描画の中盤で【もどかしさ】や【描く難しさ】が解消できないと，終盤で【後悔】【不全感】に繋がることもあれば，対照的に描画の中盤で【楽しさ】を体験すると，描画終盤では【達成感】を体験することもある。これは，イメージ通りに描けた場合には「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という風景構成法の内的体験とも一致する（竹村，2019）。なお，自分の描いた樹木を「これで良い」と思って描画の完成へと向かう【納得】は，受容と諦めに近いこともある。これは，不十分な描画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という「受容プロセス」（近藤，2016）とも一致する。

このように描き手は，樹木イメージを想起したり様々な感情を体験しながら内的活動一進一退を繰り返し，自分が描いた樹木に対して肯定的あるいは否定的感情を抱きながら描画を完成させる。このように描き手は，バウムテストの描画段階によって，内界にはイメージや記憶の想起という前意識水準を含んだ内的活動，そしてレイアウトの構築や修正作業といった意識水準中心の内的活動が生じ，またそれに伴って様々な感情体験が喚起され，最終的には納得感という感情を手がかりに完成させるプロセスを辿っていた。このことから，描画者の内的活動と感情体験は様々な水準で相互に影響を与え，描画プロセスが進むことが示唆された。

2. バウムテスト 2 枚目における独自の内的体験について

バウムテスト 2 枚目では，1 枚目では生じていなかった描画者の内的体験過程がみられた。2 枚目で明らかになった概念は，【新たな挑戦】【描画への慣れ】【描きにくさ】【樹木を変化させる】【驚き】である。1 枚目のバウムテストで描画終盤に描き手は，【後悔】【不全感】【達成感】【安堵感】【納得】のような様々な感情体験し，1 枚目の描画を終えた描き手は即座に次の 2 枚目を描くよう教示される。今回，描き手の描画への自由度を高めるために，1 枚目と同様の教示を 2 枚目の描画前にも繰り返したが，描き手はどのような木を描くか，その自由度の高さゆえに描き手は困惑することもあった。例えば，「2 枚連続で描いてって言われる経験がなかったんで，何を描けばいいのかって 2 枚目が本当どうしようと思いつながら描きました (K)」や，「2 枚描くから違う木にした方がいいかなと思ったんですけど，思いつかなくて何書いたらいいんだ

ろうって思って絵本みたいな絵を思い出したのでそんな感じにしてみました (B)」である。この「選択」は、1枚目を経たからこそ2枚目で「次はどのような木を描こうか」という戸惑いを覚える。中には、「1枚目よりは描きにくいなって感じでしたね。描き始めの時点でどんな木を描こうって描きにくさがありました (N)」と、【2枚目の描きにくさ】を感じたと考えられる。一方、「線をこう重ねたりして割と木の全体の形を、1枚目で習得したって言ったらなんかあれですけど、描くの慣れた感じで、2枚目は割とスッとかけた感じがします (I)」と【描画への慣れ】もあり、2枚目を描く際の、「描きやすさ」「描きにくさ」は描画者によって異なると考えられる。

そして、[1枚目で描いた樹木の反省や経験を活かし2枚目を描くこと]である【新たな挑戦】では、描き手の内面に変化が表れていた。例えば、「描いていく中で、もうちょいこれこうしてみようとか。(中略)1枚目に足りなかったものを補おうみたいな感覚もあったなって感じですよ (D)」と、1枚目で表現しきれなかった部分に関して2枚目で補完しようとするものや、「1枚目と違うのは、枝を描いてみようと思ったところです。(中略)でまあ、私の中で木ってどっしりしてる感じがあるので、そのどーんっていうのを表現してみたかったなあというのがありません (G)」と語られるように、2枚目で描画者の描く意欲が喚起され、新たな表現に挑戦するものもみられた。また、[樹木の形状を1枚目とは違う木にしようと思うこと]である【樹木を変化させる】では、「2枚目なんで、同じもの描いたら全く同じものできちゃうなって。それなら別のタイプの思い浮かぶイラストを描こうと思いました (K)」という語りや、「大体1枚目みたいな木を描いて終わりにしちゃうので、でもちょっと違う木を描いてみようかなと思って、さっき描かなかった枝とかをこんな感じ?と思いながら描きました (G)」との語りから、教示されているわけではないが、1枚目とは別の木を描こうと絵を変化させる語りが見られた。さらに、描き手にとって研究実施者の存在も関わっていたと考えられる。例えば、「なんか特に言われてないんですけど、1枚目と違うのにしようと思ったって感じですよ (N)」、「2枚とも全然違う絵を描かないといけないという決まりはないと思うんですけど、でもなんか違う絵を描いた方が良くないかなって最初に思い込んでいた (J)」といった語りから、描き手が他者(研究実施者)の存在を意識している可能性が考えられた。

このような【新たな挑戦】、【樹木を変化させる】という体験を経た描き手は、【2枚目に対する驚き】を体験した。例えば「絵に苦手意識がすごいあるので、2枚目って言われても...みたいなところがあって、私の木はこれしかないと思ってたんですけど描いてみたら、あっ意外とこういう表現も出来るのかなと今思っていて、なんかもっと色々な描き方が出来そうかなあと (G)」という語りや、「こんな短時間で木を描いたのにこんな違う木描けたんだって驚きですよ。(N)」などと、2枚目を描いてみて今までに無い自分の可能性に気づき、驚きを体験している。この驚きは、1枚目では表現できなくても2枚目では表現することができるという達成感や満足感に繋がるとも考えられる。

まとめると、2枚目の教示によって描き手は葛藤を味わい、選択と決定を繰り返す中で、描き手の中では様々な「揺れ動き」が喚起され、独自の内的体験が生じることが示唆された。

3. 本研究の限界と今後の課題について

本研究の限界として、以下の点が挙げられる。本知見の適用範囲は、心理学を学ぶ大学生ならびに大学院生女子である。それゆえ今後、幅広い年代、性別、属性の調査協力者数を増やし、検討することが課題である。また、本稿は2枚目のバウムテストも1枚目と同じ教示を行ったが、2枚目の教示を変えることで同じ体験プロセスがみられるのか、あるいは異なるプロセスがみられるのか明らかではない。2枚目の教示を変えた場合の体験プロセスを比較検討することで、本知見の独自性が明確になると考えられる。さらに、描き手の語り等の質的データと実際の描画作品を照らし合わせて、個別事例の考察を行うことも重要である。

今後は、本知見を臨床実践におけるバウム・テストを用いたアセスメントにどのように活かすことができるのか、事例を通して臨床実践の工夫を検討することも意義がある。

引用文献

- Castilla, D. (1994). *Le test de l'arbre. Relation humaines et problèmes actuels*. Paris: Masson, 阿部 恵一郎 (訳) (2003). バウムテスト活用マニュアル——精神症状と問題行動の評価 金剛出版
- Gendlin, E. T. (1961). Experiencing: a variable in the process of therapeutic change. *American Journal of Psychotherapy*, **15**, 233-245. 村瀬 考雄 (監訳) (1981). 体験過程と心理療法 ナツメ社
- 花形 武 (2012). 初回箱庭制作における内的プロセスについて—箱庭制作経験のない大学生・大学院生を対象に修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチを用いて— 箱庭療法学研究, **25**, 91-100.
- 平田 平 (2016). 箱庭制作者の内的体験に関する一考察—主観的体験と治療的機序の研究の動向を通じて— 明治大学心理社会学研究, **12**, 135-152.
- 弘中 正美 (1995). 表現することと心理的治癒 千葉大学教育学部紀要, **43** (1), 55-65.
- 一谷 彊・津田 浩一・山下 真理子・村澤 孝子 (1985). バウムテストの基礎的研究 [I]—いわゆる「2 枚実施法」の検討— 京都教育大学紀要, **67**, 17-30.
- 木下 康二 (2003). グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践 弘文社
- 岸本 寛史 (2015). バウムテスト入門: 臨床に活かす「木の絵」の読み方 誠信書房
- Koch, K. (1957). *Der Baumtest. 3. Auflage: Der Baumzeichenversuch als psychodiagnostisches Hilfsmittel*. Bern: Verlag Hnas Huber. 岸本寛史・中島ナオミ・宮崎忠男 (2010) (訳). 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
- 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**, 29-42.
- 近藤 孝司 (2016). 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— 上越教育大学研究紀要, **35**, 135-146.
- 三船 直子・倉戸 ヨシヤ (1992). バウムテスト 2 回施行法討論 I—基礎的調査資料— 大阪市立大学生生活科学部紀要, **40**, 313-327.
- 小川 俊樹 (2011). 心理臨床に必要な心理査定教育に関する調査研究 第 1 回臨床心理師養成大学院協議会研究助成 (B 研究助成) 研究成果報告書
- 大石 幸二・成瀬 雄一 (2012). 描画における臨床心理学的効果に関する展望—描画行為に内在する身体的自己拡張感の検討— 人間関係学研究, **18**, 51-59.
- 大矢 真里・大矢 薫・岩田 嘉光・星野 光紀・佐藤 淳一 (2017). バウム・テスト 2 枚法による自己像の変動性—印象評価の観点から— 日本心理臨床学会第 36 回秋季大会発表論文集, 281.
- 佐々木 玲仁 (2005). 風景構成法の方法論について. 心理臨床学研究, **23**, 33-43.
- 佐藤 秀之・鈴木 真吾 (2009). 樹木画 2 枚施行法における樹木の大きさと友人関係との関連. 心理臨床学研究, **27**, 581-590.
- 佐渡 忠洋・坂本 佳織・伊藤 宗親 (2010). 日本におけるバウムテスト研究の変遷: バウムテスト文献レビュー, 岐阜大学カリキュラム研究, **26**, 12-20.
- Stora, R. (1975). *Le test du dessin d'arbre*. Paris: Jean-Pierre Delarge, Delarge. 阿部 恵一郎 (訳) (2020). バウムテスト研究: いかにして統計的解釈にいたるか みすず書房

(藤浪桃子・佐藤淳一)

高橋 雅春・高橋 依子 (2010). 樹木画テスト 北大路書房

竹村 郁乃 (2019). 風景構成法における描き手の主観的体験の探索的研究, 臨床心理学研究, 17, 75-101.