

《原著》

ロールシャッハ・テストにおける平凡反応の再検討

高瀬由嗣 佐藤洋一*

Reexamination of Popular Responses in the Rorschach

Yuji TAKASE Yoichi SATO*

Abstract: This study examined the popular responses (*P*) on the Rorschach. Participants were 214 adults with no known history of psychiatric disorders. The main contents of the participants' responses and the corresponding location scores were identified. The location scores were determined primarily by Kataguchi's and Exner's location lists. We found that some frequent contents are not listed in Kataguchi's *P* list (e.g., animal face for the whole area on Card I; monster or human-like figures for the whole area on Card IV), which indicates that these contents should be added to Kataguchi's *P* list. On the other hand, some contents listed in Kataguchi's *P* list did not appear frequently (e.g., animal for D2 on Card VII; animal skin for the whole area on Card VI), suggesting that these contents should be excluded from the *P* list. These results suggest that *P* might change with times and culture.

Key words: ロールシャッハ・テスト (Rorschach test), 平凡反応 (popular response), 出現頻度 (frequency)

I 問題

ロールシャッハ・テスト（以下、ロ・テストと略）において、各図版にどのような内容が多く出現するのかを把握しておくことはきわめて重要である。なぜならば、ある反応の意味について考えるとき、それが一般的、類型的なものなのか、それとも稀有な反応なのかを知らない限り、妥当な解釈はできないからである。特に、同時代の人々の常識性—換言するならば協調性・遵奉性—を反映する平凡反応 (popular response: 以下、*P* 反応) を知っておくことは、社会への適応の度合いを見きわめるうえで重要である。また、反応の形態質を判定する際にも、領域ごとの内容の出現頻度は重要な基準となる。たとえテストがそう見えなくても、多くの被検者がその内容を知覚している

のならば、それは決して特異な反応ではない。したがって、ある程度の質が確保されていることを意味する。この出現頻度を知らなければ、テストはきわめて主観的に反応の質を判断することになるであろう。

ところで、ロ・テストを実施していると、片口 (1987) の *P* 反応リストには記載されていない内容がきわめて多く出現したり、逆に、リストに記載された反応があまり多く出現していないことに気づく。このような現象が起こる理由として考えられるのは、片口が基準としたデータが相当に古いということである。片口 (1987) によると、彼の *P* 反応リストは 1958 年の児玉の研究を下敷きに、そこに片口らが特に出現頻度が高いと見なしていた幾つかの内容を加えて 1974 年に作成されたものである。この時代に比べて、現代の日本人の生活はずいぶん変化したのは言うまでもない。したがって、ロ・テストにおいて知覚される内容

* 北都保健福祉専門学校

も時代の推移とともに変化すると考えるのが自然であろう。事実、P反応は時代的・文化的要因によって変化するという指摘もある（片口, 1987, p.102, 脚注; 松枝ほか, 1989）。それゆえ、現代を代表するサンプルに当たって内容の出現頻度を検討し、P反応を見直す必要がある。

各図版の領域ごとに内容の出現頻度を検討した研究は、海外においてはExner (1986, 2002), 本邦においては高橋・北村 (1981), 高橋ら (2002) が代表的である。高橋ら (2002) の研究は、400名という極めて大きなサイズの標本に基づいた、本邦における最新のデータである。しかしながら、この研究は包括システムの形態水準評定のために行なわれたものであり、各内容の頻度を具体的に示していないし、またP反応の検討もなされていない。最近では、大貫・佐藤・沼 (2005) が片口法におけるP反応の再検討を行なっている。この研究が示すデータはたいへん貴重であるが、残念ながらP反応以外の反応の出現頻度についてはほとんどふれられていない。ロ・テストの実践者にとっては、単にP反応やそれに関連する反応の情報のみならず、その他の反応の出現傾向も把握しておきたいところである。

そこで本研究は、各図版における内容の出現傾向を、それが与えられた領域とともに頻度順に示し、この結果に基づいてP反応の見直しを行なうことを目的とする。ただし、内容とそれに対応する領域の頻度を示すという作業は、単純そうに見えて、意外に難しい。というのは、1つの反応の中に複数の内容、複数の領域が混在する場合、それをどのように扱うかという問題をはらんでいるからである。従来の研究においては、Exner (1986, 2002) にしても、高橋ら (2002) にしても、この問題をどのように定義し、どのような手続きを用いたのかについて、ほとんど記載がない。それゆえ、本研究では、まず内容と領域に関する分類・整理の手続きを詳らかに示すことから始める。

II 方法

1. 被検者

1991年から2001年までに、高瀬および協力者が複数の研究プロジェクトのために収集した、合計214名のロールシャッハ資料を使用した。これらの被検者は、検査実施時に簡単な面接をおこない、身体および精神の顕著な疾患の既往がなく、病院精神科、神経科などへの通院歴がないことを確認している。なお、すべての被検者に対して事前にロ・テストの意味と目的を説明し、被検者全員からデータを研究目的に使用することについて同意を得ている。

被検者の性別は男性88名、女性126名、平均年齢は、男性が26.7歳 (SD = 8.8), 女性が22.3歳 (SD = 5.5), 全体で24.1歳 (SD = 7.4)。平均教育年数は男性が14.6年 (SD = 2.0), 女性が13.5年 (SD = 1.1), 全体で13.9年 (SD = 1.6)。平均ロールシャッハ反応数は、男性が26.6個 (SD = 15.5), 女性が23.6個 (SD = 13.1), 全体で24.8個 (SD = 14.2) であった。被検者の居住区は、関東・中部地方が34%, 北海道地方が60%, その他6%であった。被検者の属性をTable 1に示した。

Table1 Participants
被検者

	男性	女性	全体
人数	88	126	214
年齢			
平均	26.7	22.3	24.1
SD	8.8	5.5	7.4
範囲	19-62	18-55	
教育年数			
平均	14.6	13.5	13.9
SD	2.0	1.1	1.6
範囲	12-21	12-19	
反応数 (R)			
平均	26.6	23.6	24.8
SD	15.5	13.1	14.2
範囲	10未満-96	10未満-70	

2. 内容と領域の分類・整理の方法

内容と領域の分類・整理について、本研究は各反応の中から主内容を取り出し、それに対応する領域を特定するというルールに従った。このように主内容に注目したのには理由がある。たとえばⅢ図版に与えられた「2人の人が向かい合って太鼓を叩いていて、周りにはかがり火がある」といった高度に構成された反応の場合、もし先に反応領域に注目するならば、それはインクプロット全域(W)ということになり、その領域に対応する内容を厳密に示すと「人(2人)+太鼓+かがり火」になる。このように複数の内容が結合されている場合、反応領域に先に注目すると、その内容の分類は相当に煩雑になる。それゆえ、主内容(この場合は「人間」)だけに焦点を当てるようにしたのである。このようにすれば、分類ははるかにシンプルになり、統計的処理も行いやすくなる。

しかし、それでは副内容が無視されるのではないかという反論があるかもしれない。この反論に対しては、副内容はあくまでも主内容があって初めて成立するものであり、それだけで単独で出現するものではないと答えたい。そもそもⅢカードのD5領域に、単独で「太鼓」を見る人はほとんどいない。「太鼓」は「人間」という主内容に付随して初めて出現したものである。すなわち、副内容は主内容に規定される部分が大きいため、敢えて副内容を1つ1つ取り上げる必要はないと判断されたのである。

また、複数の内容に同程度に重みづけがなされた場合、何が主内容か判断しにくいという意見もあるかもしれない。たとえばⅩ図版の各D領域にそれぞれ生物を見て、全体を「海の中」としたような場合である。この場合は、片口の示した内容の分類法に従って、できる限り主内容を特定するように心がけた。しかし、それがどうしても困難な場合は、Wに対する「海の中」という具合に、被検者の言葉通りに分類した。

次に主内容の整理法について述べる。内容の分類は基本的に被検者の与えた言語に忠実に従った。つまり、「イヌ」、「サル」、「チョウ」といっ

た具合である。ただし、内容があまりにも多岐に亘ると却って焦点がぼやける恐れもあったため、類似する形態をもった内容はできる限り1つのカテゴリーに括るようにした。たとえば「ネコ」、「トラ」、「ライオン」等は「四足獣」としてまとめた。ただし、同じ「四足獣」の範疇でも、例えば「トラ」と「キリン」とでは、その形態が大きく異なる。被検者の反応に忠実であろうとするならば、このようにあまりにも形態の異質なものを一括するには問題があった。それゆえ、この例の「キリン」のように特殊な形態を持ち、大きなカテゴリーの中に含めにくい反応は、被検者の与えた言葉(「キリン」)をそのまま使って分類を行なった。また、同様に、昆虫概念の枠内でも「チョウ」、「カブトムシ」、「毛虫」では、まったく形態が異なる。この場合は順に「チョウ・ガ」、「昆虫(甲虫類)」、「昆虫(ミミズ・毛虫系)」というように、その形態の特徴をよく表すようなカテゴリーを設けた。

Table 2は、筆者らの経験に基づいて作成した内容のカテゴリー表である。分類作業は、この表にのっとなって行った。

3. 領域の分類・整理の方法

領域の分類・整理にあたっては、以下のルールに従って記号化した。

- ① W, DWは「W」とする。
- ① D, dは片口のD領域図に従ってそれぞれに番号を付す。
- ② cut off W, dd, de, di, dr, Sについては、まず、高橋・西尾(1994)の領域表に該当するものがある場合は、その記号を採用する。ただし、Exner法に基づいた高橋らの記号を用いた場合は、片口のものと同混同せぬように、 $\langle \rangle$ で括って表記する。高橋・西尾(1994)にもない場合、Dおよびdの加法で示されるものは、たとえば「D1+D2」のように、WからDおよびdの減法で示されるものは、たとえば「W-D1」のように記号化する。それも困難なものについては、全体で頻度の高い領域には筆者ら独自の記号を付し、高くない場合

はもとの記号のままとする。

見て分かる通り、このルールは基本的には片口 (1987) にのっとっているが、一部、高橋・西尾 (1994) を引用している。というのは、片口における切断全体反応、特殊区分反応はあいまいであり、その領域を明確に指し示すためには、DおよびDd領域のリストの豊富な包括システムに従うのが適切であると判断されたからである。しかも高橋・西尾 (1994) は、包括システムの一部の領域記号が日本人の出現頻度に合わせて改良されているという利点もあった。なお、このルールは、反応領域のみに焦点を当てて、その出現頻度を検討した佐藤・高瀬 (2003) でも使用したものである。

4. 内容と領域の分類・整理の手続き

内容および領域の具体的な分類作業は、以下の手順にしたがって行った。まず、被検者全員のロールシャッハ記録を片口 (1987) に従って整理し、これらのデータのすべて (被検者情報・反応逐語記録・スコア・領域図) をデータベース (Rorschach Data System, 以下 RODS : 高瀬・佐藤・波田野・藤岡, 2004) に入力した。ついで、スコアと反応逐語記録に基づいて主内容を特定し、Table 2にしたがってカテゴリー化した。さらに、主内容に対応する領域を画像データから割り出し、領域の分類・整理のルールにしたがって記号化した。この作業は、筆者と3名の協力者によって行なった。なお、この3名はいずれもロ・テストの基礎的な教育を受けたものたちである。

Table2 Categories of Contents
内容のカテゴリー

内容	カテゴリー	内容	カテゴリー
H	人間	Aのつづき	
Hd		ウマ	ウマ
① 顔以外	人間 (胸から上), 人間 (腰から下), 人間 (足) など 注: () 内に身体部位を示す	キリン	キリン
② 顔	人間 (顔)	クマ	クマ
③ 横顔	人間 (横顔)	シカ	シカ
(H)		ゾウ	ゾウ
① 宇宙人, 天使, ウルトランマン, 鳥人間, 妖精, ロボット, 羽の生えた人など	非人間	タヌキ	タヌキ
② 巨人・大男	巨人・大男系	② 鳥類, コウモリ	
(Hd)		カラス, 白鳥, フラミンゴなど	鳥
① 顔以外	非人間 (胸から上), 非人間 (腰から下), 非人間 (足) 注: () 内に身体部位を示す	ニワトリ	ニワトリ
② 顔		ヒヨコ	ヒヨコ
a. 悪魔・怪物系	悪魔・怪物系 (顔)	コウモリ	コウモリ
悪魔の顔, 鬼の顔, ツノの生えた顔, オバケの顔など		③ 昆虫系	
b. 仮面・お面系	仮面・お面	a. 羽のある種類	
人形の顔, お面, ハロウィーンのカボチャなど		チョウ, 蛾など	チョウ・ガ
③ 横顔		カマキリ	カマキリ
a. 悪魔・怪物系	悪魔・怪物系 (横顔)	トンボ, ハエなど	昆虫 (羽虫系)
妖怪, ヌイグルミ系キャラクター, 間抜けな子豚ちゃんなど		b. 甲虫類	
b. 仮面・お面系	仮面・お面 (横顔)	カブトムシ, カミキリムシ, ヌガネムシ, クワガタなど	昆虫 (甲虫類)
天狗のお面など		c. 他の昆虫類	
A		クモ	クモ
① 四足獣	四足獣	毛虫, ミミズなど	昆虫 (ミミズ・毛虫系)
イタチ, イヌ, チータ, トラ, ネコ, ヒョウ, ブタ, ライオン, キツネなど		④ 爬虫類系	
ウサギ	ウサギ	カメレオン, トカゲ	四足獣 (爬虫類系)
ウシ	ウシ	⑤ その他の動物	
		イルカ, クジラなど	イルカ・クジラ系
		エイ	エイ
		タツノオトシゴ	タツノオトシゴ
		サンゴ	サンゴ
		クリオネ	クリオネ
		カニ	カニ
		カエル	カエル
		その他	被検者の言葉をそのまま
		Ad	
		① 顔以外	四足獣 (上半身), クマ (手) など
		② 顔	四足獣 (顔), クマ (顔) 注: 上に示した分類に従い, () 内に身体部位を示す

Table2 Continued
つづき

内容	カテゴリー	内容	カテゴリー
(A)		Na	被検者の言葉をそのまま
① 怪獣系 ゴジラ、ティラノザウルス、レッドキング等	怪獣	Lds	風景
② 擬人化された動物 笑ったカエル 強欲なイヌ	カエル (非現実) 四足獣 (非現実) 被検者の言葉をそのまま	Pl	被検者の言葉をそのまま
③ その他		Pl.f	① 花のみ ② 花を含んだ植物全体
(Ad)		Obj, Arch, Map	被検者の言葉をそのまま。ただしII図のS 御城の飛行機、戦闘機、ロケットなどは、飛行機・ロケット系と分類
① 顔以外	怪獣 (上半身)、四足獣 (非現実・上半身) など 怪獣 (顔)、四足獣 (非現実・顔) など 注：上に示した分類に従い、() 内に身体部位を示す	Food	被検者の言葉をそのまま。ただしV図、W の干物、開きなどは干物・開きと分類
② 顔		Music	被検者の言葉をそのまま。ただしギター、バイオリンなどは弦楽器と分類
Ats, Atb		Art	① 絵画 ② 彫刻、その他
① 内臓系	解剖 (内臓) 骨盤、頭蓋骨、肋骨など 注：骨系に関してのみ、被検者の言葉をそのまま	Abst	抽象
② 骨		Fire, Expl, Cl, Bl	被検者の言葉をそのまま
Xray	内臓 (レントゲン)、骨盤 (レントゲン)、骨盤と内臓 (レントゲン) 注：Ats, Atb の分類に従い、() 内にレントゲンであることを示す	その他	この分類表の中で近似するものを採用する。どのカテゴリーにも当てはまらない場合は、被検者の言葉をそのまま用いる
A.At	カエル (解剖)、四足獣 (解剖) 注：動物の種類を特定し、() 内に解剖反応であることを示す		
Sex, Anal			
① 男性性器 ペニス、男根など	男性性器		
② 女性性器 膣、クリトリスなど	女性性器		
③ 肛門、その他	被検者の言葉をそのまま		
Aobj			
① 特定の毛皮・加工品	クマ (毛皮)、四足獣 (剥製)		
② 不特定の毛皮・加工品	毛皮、剥製		

III 結果と考察

内容の出現頻度は Table3 から 12 に示した。これらの表は、5 名以上の被検者に出現した内容とそれに対応する領域が示されている。() 内に示された数値は、当該反応を与えた被検者の全被検者に占める比率である。

Table3 Frequencies of Contents in Each Location (Card I)
各領域における内容の出現頻度 (I 図版)

内容	出現した		(%)
	領域	人数	
コウモリ	W	59	(27.6%)
チョウ・ガ	W	55	(25.7%)
四足獣 (顔)	W	47	(22.0%)
仮面・お面	W	25	(11.7%)
人間	D1	16	(7.5%)
非人間	W	13	(6.1%)
昆虫 (羽虫系)	W	13	(6.1%)
カブト	W	11	(5.1%)
昆虫 (甲虫類)	D1	10	(4.7%)
非人間 (顔)	W	10	(4.7%)
非人間	D2	8	(3.7%)
動物 (非現実・顔)	W	8	(3.7%)
葉	W	8	(3.7%)
悪魔・怪物系 (顔)	W	8	(3.7%)
人間	D1/2	8	(3.7%)
骨盤	W	8	(3.7%)
鳥	W	8	(3.7%)
人間	D2	6	(2.8%)
人間	dr	5	(2.3%)
仮面・お面	W-D3*2	5	(2.3%)

Table4 Frequencies of Contents in Each Location (Card II)
各領域における内容の出現頻度(Ⅱ図版)

内容	出現した領域	人数	(%)
人間(2)	W	77	(36.0%)
クマ	D1	18	(8.4%)
チョウ・ガ	D2	16	(7.5%)
チョウ・ガ	W	12	(5.6%)
四足獣	D1	11	(5.1%)
骨盤	D1*2	11	(5.1%)
人間(顔)	W	10	(4.7%)
飛行機・ロケット系	<DS5>	8	(3.7%)
カニ	D2	7	(3.3%)
非人間(2)	W	6	(2.8%)
人間(2)	D1*2	6	(2.8%)
電灯	<DS5>	5	(2.3%)
ゾウ	D1	5	(2.3%)
人間	D1	5	(2.3%)

Table5 Frequencies of Contents in Each Location (Card III)
各領域における内容の出現頻度(Ⅲ図版)

内容	出現した領域	人数	(%)
人間	D2	151	(70.6%)
チョウ・ガ	D3	17	(7.9%)
リボン	D3	17	(7.9%)
火の玉	D1	12	(5.6%)
非人間	D2	11	(5.1%)
人間	D2+D7	10	(4.7%)
蝶ネクタイ	D3	10	(4.7%)
カマキリ(上半身)	<Dd40>	7	(3.3%)
非人間(上半身)	<DdS41>	7	(3.3%)
タツノオトシゴ	D1	7	(3.3%)
人間(顔)	W	6	(2.8%)
鳥	D2	6	(2.8%)
昆虫(上半身)	<Dd40>	5	(2.3%)
昆虫(上半身)	<DdS41>	5	(2.3%)
昆虫(羽虫・顔)	D5	5	(2.3%)
魚	D4	5	(2.3%)

Table6 Frequencies of Contents in Each Location (Card IV)
各領域における内容の出現頻度(Ⅳ図版)

内容	出現した領域	人数	(%)
怪獣	W	36	(16.8%)
木	W	20	(9.3%)
非人間	W	17	(7.9%)
竜(顔)	D1	14	(6.5%)
コウモリ	W	12	(5.6%)
巨人・大男系	W	12	(5.6%)
巨人・大男系	<D7>	11	(5.1%)
クマ	W	9	(4.2%)
クマ(毛皮)	W	9	(4.2%)
悪魔・怪物系	W	7	(3.3%)
人間	W	7	(3.3%)
鳥	W	7	(3.3%)
竜	W	6	(2.8%)
四足獣(顔)	W	6	(2.8%)
煙	W	6	(2.8%)
海藻	W	5	(2.3%)
人間	<D7>	5	(2.3%)
非人間	<D7>	5	(2.3%)

Table7 Frequencies of Contents in Each Location (Card V)
各領域における内容の出現頻度(Ⅴ図版)

内容	出現した領域	人数	(%)
チョウ・ガ	W	123	(57.5%)
コウモリ	W	65	(30.4%)
鳥	W	34	(15.9%)
非人間	W	13	(6.1%)
人間	W	10	(4.7%)
人間	D1	9	(4.2%)
人間	D2	7	(3.3%)
昆虫(羽虫系)	W	6	(2.8%)

Table8 Frequencies of Contents in Each Location (Card VI)
各領域における内容の出現頻度(Ⅵ図版)

内容	出現した領域	人数	(%)
弦楽器	W	59	(27.6%)
四足獣(毛皮)	W	21	(9.8%)
毛皮	W	18	(8.4%)
仮面・お面(横顔)	D3	17	(7.9%)
艦船	D3	13	(6.1%)
葉	W	13	(6.1%)
四足獣(顔)	D1	11	(5.1%)
弦楽器	W-d1*2	8	(3.7%)
四足獣	W	8	(3.7%)
動物(毛皮)	W	7	(3.3%)
エイ	W	6	(2.8%)
葉	W-D1	6	(2.8%)
星	W-D1	6	(2.8%)
花	W	6	(2.8%)
弦楽器	Wc_6_2	6	(2.8%)
魚	W	5	(2.3%)
昆虫(甲虫類)	W	5	(2.3%)

Table9 Frequencies of Contents in Each Location (Card VII)
各領域における内容の出現頻度(VI図版)

内容	出現した 領域	人数	(%)
人間(2)	W	81	(37.9%)
人間(横顔)	D1	33	(15.4%)
人間(上半身)	D2	23	(10.7%)
非人間(2)	W	12	(5.6%)
人間(顔)	D4	10	(4.7%)
四足獣	D2	9	(4.2%)
悪魔・怪物系(顔)	D4	8	(3.7%)
ウサギ	D2	8	(3.7%)
ゾウ(顔)	D4	8	(3.7%)
四足獣(顔)	D4	8	(3.7%)
非人間(上半身)	D2	6	(2.8%)
チョウ・ガ	D3	5	(2.3%)
非人間	D2	5	(2.3%)
人間(顔)	D1	5	(2.3%)
非人間	W	5	(2.3%)

Table10 Frequencies of Contents in Each Location (Card VIII)
各領域における内容の出現頻度(VIII図版)

内容	出現した 領域	人数	(%)
四足獣	D1	118	(55.1%)
四足獣(爬虫類系)	D1	24	(11.2%)
花	D2	17	(7.9%)
山	D3	12	(5.6%)
花	W	10	(4.7%)
人間(顔)	W	9	(4.2%)
人間	D1	7	(3.3%)
仮面・お面	W	6	(2.8%)
クマ	D1	5	(2.3%)
魚	W	5	(2.3%)
木	D6	5	(2.3%)
非人間	D2	4	(1.9%)
カニ	<Dd40>	4	(1.9%)
抽象	W	4	(1.9%)

Table11 Frequencies of Contents in Each Location (Card IX)
各領域における内容の出現頻度(IX図版)

内容	出現した 領域	人数	(%)
火	D3	16	(7.5%)
タツノオトシゴ	D3	12	(5.6%)
非人間(顔)	W	9	(4.2%)
人間	dr	9	(4.2%)
人間	W	8	(3.7%)
花(全体)	W	7	(3.3%)
抽象	W	7	(3.3%)
エビ	D3	7	(3.3%)
人間(顔)	W	6	(2.8%)
悪魔・怪物系(顔)	W	6	(2.8%)
人間(肩から上)	W	5	(2.3%)
ウマ(顔)	<D8>	5	(2.3%)
火山・噴火	W	5	(2.3%)
クマ(横顔)	D1	5	(2.3%)

Table12 Frequencies of Contents in Each Location (Card X)
各領域における内容の出現頻度(X図版)

内容	出現した 領域	人数	(%)
人間(顔)	<DdS22>	49	(22.9%)
クモ	D1	19	(8.9%)
非人間	D3	13	(6.1%)
抽象	W	13	(6.1%)
人間	D6+D13	13	(6.1%)
絵画・デザイン系	W	12	(5.6%)
非人間	D13	12	(5.6%)
非人間(顔)	<DdS22>	12	(5.6%)
花火	W	11	(5.1%)
非人間	D2	11	(5.1%)
カニ	D9	10	(4.7%)
人間(顔)	<DdS42>	9	(4.2%)
タツノオトシゴ	D6	9	(4.2%)
カエル	D9	9	(4.2%)
海の中	W	9	(4.2%)
バイキン	D13	8	(3.7%)
花(全体)	W	8	(3.7%)
ヤギ(顔)	<DdS22>	8	(3.7%)
四足獣	D2	7	(3.3%)
タツノオトシゴ	d1	6	(2.8%)
人間	D6	6	(2.8%)
系	D6	6	(2.8%)
昆虫(集合)	W	6	(2.8%)
人間(顔)	W	5	(2.3%)
魚	D8	5	(2.3%)
葉	D11	5	(2.3%)
系	d1	5	(2.3%)
祭り	W	5	(2.3%)

注) Table3からTable12の「非人間」とは、
非現実的な人間を指す。

(1) P 反応の変化

本研究では、従来のP反応リストには存在しない、出現頻度の高い内容を確認した。すなわちI図版のWに対する「顔」、IV図版の「怪獣」あるいは「巨人・大男系」、VI図版の「弦楽器」（いずれもW）、さらにX図版の< DdS22 >に対する「顔」などである。中には片口（1987）が示したP反応の頻度をはるかに凌ぐものもあった。ここでは、まず過去の文献を参考にP反応をあらためて定義し、次に時代の推移とともに生じるP反応の変化について考える。

従来、P反応はどのように定義されてきたのであろうか。この問題について、Rorschach（1921）の記述に立ち戻ると、P反応は「健全な被験者のほぼ3人に1人が与える反応」（p. 210）とされている。Klopferは、筆者の知る限りでは頻度に関して明確にしておらず、代表的とされる10個がP反応として掲げられるのみである（Klopfer et al, 1954; Klopfer & Davidson, 1962）。また、彼の体系においてはP反応が成立する要件として反応領域と内容の他に決定因が含まれているのが特徴的である。一方、Piotrowski（1957）においては、純粋に領域と内容だけが問題とされ、健全成人および軽度の神経症患者200名のプロトコルに基づき、その27%以上に出現したものがP反応とされている。さらに、最近のExner（2002）によれば「少なくとも3プロトコルに1回出現する」ものがP反応と見なされている（p. 129）。ここから分かるように欧米においては30%前後の被験者に出現する反応がP反応の一応の目安になっている。これに対して本邦ではもう少し緩やかな基準が設けられることが多い。たとえば、片口（1987）では児玉に倣い、「6人に1人」という基準が定めている。また、高橋・北村（1981）では片口と同じく「6人に1人」、阪大法に至ってはさらに緩やかであり、「10人に1人」となっている（辻, 1997）。このように従来の研究を概観してみると、それぞれに見解の相違はあるものの、少なくとも本邦の基準に照らす限りでは「6人に1人」以上の割合で出現する反応は頻度として相

当に高く、P反応として検討する余地はあるといえそうである。

本研究で確認されたVI図版のWもしくはcut off Wに出現する「弦楽器」（31.3%）は、P反応としての条件を十分に備えている。また、IV図版のWに対して与えられる「怪獣」（16.8%）、同じくIV図版のW、あるいはインクプロットのほぼ全域に相当する< D7 >に対して与えられる人間および非現実的人間の総計（悪魔・怪人・巨人・大男等）（18.7%）もP反応リストへの追加を検討すべき反応といえるであろう。これは大貫ら（2005）との結果とも一致するものであった。このように出現率の高い反応を図版ごとに追っていくと、それらは片口（1987）や高橋・北村（1981）が「6人に1人」（16.7%）としている割合を上回っていることが確認できる。したがって、16.7%以上の被験者に出現するものをP反応と定義するのは妥当な判断と言える。

ところで、ロールシャッハ図版においてどのような内容が知覚されやすいかという問題は、時代的背景、文化的な要因を抜きに論じることではできない。VI図版においてヴァイオリン、チェロ、エレキギター、琵琶、胡弓といった弦楽器がきわめて多く出現したのは、明らかに、現代において多くの人が日常的にこれらの楽器を見たり、手に取ったりする機会が増えてきたことによって生じた現象といえるであろう。また、マスメディア、インターネットなどさまざまな情報メディアや、テレビゲーム・ソフトなどによってもたらされる大量の映像・画像の影響も無視することはできない。例えば「怪獣」や「怪人」などといった反応は、明らかにテレビ番組やゲームの影響によるものであろう。

一方、頻度の低い内容についても考えてみたい。まず本研究では、片口がP反応としたVII図版のD2領域に対する四足獣の出現頻度が相当に少ないことが確認された（7.9%）。大貫ら（2005）の資料をみても、この領域に対する四足獣は12%と低く、彼らはこの反応をPリストから削除すべきであることを示唆している。そもそも、この領域

に対する四足獣を、P反応リストの中に入れてるのは諸家の中でも片口のみである。それを考えると、Ⅶ図版の四足獣をP反応に含める根拠はきわめて乏しいと言わざるを得なくなる。

また、本研究では、本邦の他の研究が押しなべてP反応と認めているものの中に、出現頻度のきわめて低い反応があることを確認した。まず、Ⅳ図版の全体に対する毛皮類・動物の加工品の出現は、高橋・北村(1981)では26.5%、大貫ら(2005)では18%とされているのに対し、本研究ではわずか4.2%しか認められなかった。さらに、片口(1987)、高橋・北村(1981)、辻(1997)、大貫ら(2005)のいずれもがP反応としたⅧ図版D2領域の「花」が、本研究では7.9%ときわめて低かった。この結果を見る限り、この2つの反応をP反応リストから外すことを検討せざるを得なくなる。

本研究の被検者の中に比較的若い世代が多く含まれていたことから推測するに、花や毛皮といった、自然や自然の素材を活かした加工品などが減り、怪獣や怪人といったテレビやテレビゲームに登場する内容の頻度が高まったのかもしれない。この傾向はゲーム機器などの普及により、今後より高まることが予想される。

このようにP反応は、時代の推移とともに変化していく可能性が高い。片口(1987)自身が弦楽器をⅥ図版のP反応リストに採用するのを「時間の問題かもしれない」(p.102脚注)と述べているのも、このことをよく物語っている。

(2) 2つの顔反応

次に問題としたいのは、Ⅰ図版のW領域に与えられた「顔」(四足獣、仮面、非現実的人間の顔を総計すると38.3%)、そしてX図版の<DdS22>に与えられた「顔」(人間、非現実的人間を総計すると28.5%)である。この2つの反応を取り上げたのは、従来の見解においては、その「顔」という内容や、知覚された領域が問題視され、結果として出現頻度がきわめて高い割には、あまり肯定的に評価されない側面もあったからである。まず、Ⅰ図版に高頻度で出現した顔反応の形態

水準をどのように考えるべきであろうか。馬場ら(1997)は、Wの顔反応が境界性人格障害に比較的多く見られる反応であると指摘し、それは「拡大された内的対象の投影」であり、「急激で唐突な退行」を意味すると述べた。この指摘に基づいて黒田(1999)は、境界性人格障害や非行少年における「Wの顔反応」について検討した。こういった研究の流れからか、一時期、いかなる「Wの顔反応」も境界例的心性の反映であると曲解される向きもあったように思われる。しかしながら、馬場(1995)も述べているように、内容解釈は、事前に各図版においてどのような内容が出現しやすいかを知っておかなければまったく妥当性を欠いたものに堕してしまう。その点、馬場(1995)は、Ⅰ図版において「顔」が出現しやすいことを明確に言及しているし、またⅠ図版が顔概念に一致する形態を有していることも指摘している(馬場ら、1997)。これらの記述を見る限り、Ⅰ図版の顔反応を即座に問題と見なすのが誤れる態度であるのは明らかであろう。本研究では、健常成人におけるその出現頻度の高さ(28.5%)、そして顔概念とインクプロットとの一致度の高さという根拠をもって、Ⅰ図版の「Wの顔反応」をP反応リストに含め得る可能性を指摘しておきたい。したがって、当然その形態水準もP反応と同等にならない。

次に、X図版の<DdS22>の顔について考える。高橋ら(2002)によると、Exnerは、この領域に与えられた「顔」は、被検者が存在しない輪郭線を作っているという理由で、マイナス反応(-)としているということである。しかし、高橋らは、Exnerの判定に一貫性がないこと、さらに本邦においてこの種の反応の出現頻度が高いことを根拠に、この顔反応の形態水準を普通(o)としている。本研究も基本的に高橋ら(2002)と同じ見解である。なぜならば、高橋らと同じく、第一にその出現頻度の高さを理由にあげたい。本研究において<DdS22>に与えられた顔反応を合計すると28.5%にもなる。このきわめて高い頻度は、この反応が一般的であることの証左であり、P反応と

して認めても良いほどである。第二の理由として、X図版の< DdS22 >に顔が知覚される際、被検者には「存在しない輪郭線を作っている」といった積極的な意味合いはなく、単にそこに存在する目、鼻、口、髪という顔の成立にとって必要なアイテムを見ているに過ぎないと考えられることもある。一般にわれわれが顔を認知するのは、その輪郭線ではなく、目や口といった個々のアイテムの配列に基づいていると思われる。つまり、目や口さえあれば顔と認められるのである。とするならば、この反応においては、顔の個々のアイテムが適切に知覚されていることの方が大切であって、「存在しない輪郭線」はさほど重要な要素ではない。こう考えてくると、この反応をマイナスと判断する根拠はきわめて乏しいと言わざるを得

ないのである。

もちろん、出現頻度が高いからといって、それが即座に質の高さに直接に結びつくわけではない。多くの人が与える質の低い反応も存在するであろうし、逆に出現頻度のきわめて低い優秀な反応もあり得る。それゆえに、われわれは、与えられた内容とインクプロットとの一致度について検討する姿勢は常に持ち合わせていなくてはならない。しかしながら、いま問題とすべき反応が正常な範囲にあるものか否かを判断するためには、出現頻度はきわめて客観的な材料となる。本研究では、X図版の< DdS22 >に与えられた人間あるいは人間類似の顔は、その頻度の高さと、顔概念とインクプロットとの一致度の高さを根拠にP反応に加えるべき要件を満たしていると考えられる。しか

Table13 Popular Responses Presented by This Study and Their Comparisons with the Ones of Other Scoring Systems
本研究で示されたP反応と他の体系との比較

図版No.	反応領域 (片目法に準拠)	本研究 (2006)	片口 (1987)	高橋・北村 (1981)	辻 (1997)	Klopfer □1954□	Piotrowski □1957□	Exner □2002□	
I	W・We	コウモリ (27.6%)	コウモリ	コウモリ (39.5%)	コウモリ (10%以上)	両側に翼を もった動物	コウモリ (53%)	コウモリ (48%)	
	W・We	チョウ・ガ (25.7%)	チョウ・ガ	チョウ・ガ (33.5%)	チョウ (20%以上)		チョウ (29%)	チョウ (40%)	
	W・We	四足獣の顔 (22.0%)		動物の顔 (32.0%)					
II	W・We	人間2人 (36.0%)	人間	人間2人 (49.5%)	人間2人 (10%以上)	動物	四足獣 (34%)	動物 (34%)	
	W・D1		四足獣	動物2匹 (35.5%)	動物 (30%以上)				
	D2			エビの頭 (10%以上)					
III	W・D2	人間2人 (70.6%)	人間	人間2人 (89.5%)	人間 (30%以上)	人間	人間 (72%)	人間 (89%)	
	D3				リボン (30%以上)	ネクタイ、 リボン、チョウ			
IV	W	怪獣 (16.8%)						人間または 人間類似(53%)	
	W・<D7>*	非人間*** (18.7%)							
	W・We		毛皮類	毛皮 (28.5%)	動物の皮 (10%以上)		毛皮 (28%)		
	W				コウモリ (10%以上)				
V	W・We	チョウ・ガ (57.5%)	チョウ・ガ	チョウ・ガ (61.5%)	チョウ (30%以上)	両側に翼を もった動物	チョウ (48%)	チョウ (46%)	
	W・We	コウモリ (30.4%)	コウモリ	コウモリ (48.5%)	コウモリ (10%以上)		コウモリ (40%)	コウモリ (36%)	
	W・We	弦楽器 (31.3%)		楽器 (29.0%)					
	W・We	毛皮 (21.5%)	毛皮類	毛皮 (46.5%)	動物の皮 (10%以上)		毛皮	毛皮 (41%)	動物の皮 (87%)
VI	W・We	人間2人 (97.9%)	人間	人間2人 (53.0%)			女性・子供の 頭(27%)	女性・子供の 頭(56%)	
	D1		四足獣						
	D2				人間 (30%以上)				
	D3				チョウ (10%以上)				
VII	D1	四足獣***** (68.7%)	四足獣****	動物 (88.5%)	動物 (30%以上)	四足獣	四足獣 (94%)	動物 (94%)	
	D2		花	花 (18.5%)	花 (20%以上)				
	D2				チョウ (10%以上)				
IX	D2				花 (10%以上)				
	D3							人間または 人間類似(54%)	
	<DdS22>***	人間・人間類 似の顔(28.5%)							
X	D1				クモ・カニ (30%以上)	クモ・カニ	クモ・カニ (37%)	クモ・カニ (79%)	
	D2				動物 (10%以上)				
	D12					ウサギ、ロバ などの顔	ウサギの頭 (31%)		
	d1					クサギ、ロバ などの顔 毛虫など 緑色の昆虫	タヌノオトシ ゴ・虫(28%)		

注： *Wc・cut off W **<D7>・・・高橋・西尾(1994)参照
<DdS22>・・・高橋・西尾(1994)参照 *非人間・・・非現実の人間(大男, 巨人を含む) *****四足獣・・・爬虫類を含む

し、この顔反応は国内外のいずれの体系においてもP反応として認められていない。したがって、これは本研究に特有の現象なのかもしれず、一般化するにはもう少し慎重にならなくてはならない。

(3) 総合考察

本研究の結果に基づき、新たなP反応リストの候補を作成してみた。Table 13に示したのは、本研究において「6人に1人」(16.7%)以上という基準を満たし、また与えられた形態概念とインクプロットとの一致度が高い反応群である。また、このTableには参考までに、従来の片口ならびに諸家のP反応リストを併記した。

特記すべき結果として、これまで多くの研究者がP反応としてきた、Ⅱ図版D1領域の四足獣(クマ、ゾウ、イヌなど)の頻度が16.7%を割ったことがあげられる。このためP反応の候補からは外さざるを得なかった。しかしながら、この反応を完全にP反応リストから排除すべきか否かについては即断を避けたい。なぜなら、この反応は15.9%出現しており、P反応の基準とはきわめて僅差であったからである。

また、Ⅶ図版の人間に関しても少々コメントを加えておきたい。片口においては、Ⅶ図版はW(あるいは片側のD6)に2人(あるいは1人)の人間の全身像を与えた場合に限り、P反応とされてきた。たしかに本研究においても、人間の全身像の出現頻度はきわめて高く(37.9%)、この反応をP反応と認めるのに異論はない。しかし、それに肉薄する勢いでD1あるいはD2に人間の部分像が多数出現していることは看過できない。特にD1に対する「人間の横顔」は15.4%も出現している。この結果を見ると、人間の部分像もまたP反応として認めるべきか否かという疑問が生じる。この点に関して、Piotrowski(1957)やExner(2002)では、D1に人間の顔だけを知覚すればP反応が成立する。また本邦では辻(1997)のように、Wの全身像ではなく、D2に人間の上半身を与えた場合のみP反応と見なす立場もある。

このように諸家の捉え方を考慮に入れると、人間の部分像もP反応と認めても良いように思われる。しかし、この問題もすぐに結論を下すのではなく、今後より多くのデータに当たり、慎重に判断していきたい。

さて、Table13には過去と現代、日本と米国におけるP反応が示されているが、この内容をつぶさにみていくと、文化・地域・時代の要因の影響を受けにくいものもあれば、逆にそれらの影響を受けやすいものもあることが理解できる。明らかなのは、P反応は一定不変ではなく、時間と空間の軸上で生き物のように変化していく可能性があるということである。とするならば、われわれはできる限り広い地域から得られた最新のデータに基づいて、常にその出現頻度を確認していかなければならない。この作業を怠ると、反応の一般性に関する判定が偏ったものになってしまう。

本研究で用いたデータは若い世代が多く、また教育歴を見ても比較的高い層に集中している。したがって、即座にこれを標準データとして位置づけるのは無理がある。あくまでもTable 13はP反応の候補なのである。しかしながら、現代の比較的若い世代がどのような反応を与える傾向があるかを知っておくことは、将来の標準化に向けて大切なことであろう。さらに標本サイズを拡大し、確固たる標準データを構築していくことを今後の課題としたい。

本研究の一部は、平成17年度日本学術振興会・科学研究費(基盤研究(c))、課題番号:16530456、研究代表者:高瀬由嗣)の補助を受けている。

引用文献

- 馬場禮子編著 (1997) 改訂 境界例—ロールシャッハテストと心理療法. 岩崎学術出版.
- 馬場禮子 (1995) ロールシャッハ法と精神分析. 岩崎学術出版
- Exner, J.E. (1986) *The Rorschach: A Comprehensive System. Volume 1: Basic Foundatons (2nded.)*. New York: John Wiley. [高橋雅春・高橋依子・田中富士夫監訳 (1991) 現代ロールシャッハ・テスト体系 (上). 秋谷たつ子・空井健三・小川俊樹監訳 (1991) 現代ロールシャッハ・テスト体系 (下). 金剛出版.]
- Exner, J. E. (2002) *The Rorschach; A comprehensive system: Vol. 1. Basic foundation and principles of interpretation*(4th ed.). New York: Wiley.
- 片口安史 (1987) 改訂 新・心理診断法. 金子書房.
- Klopfer, B., Ainsworth, M., Klopfer, W. & Holt, R.(1954) *Developments in the Rorschach Technique*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Klopfer, B. & Davidson, H. (1962) *The Rorschach technique: An introductory manual*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc. [河合隼雄訳 (1964) ロールシャッハ・テクニク入門. ダイヤモンド社.]
- 黒田浩司 (1999) ロールシャッハ・テストにおける W の顔反応. *ロールシャッハ法研究*, 3. 62 - 71.
- 松枝加奈・石川雅子・加藤紀子ほか (1989) 平凡反応の時代的・文化的変化. *ロールシャッハ研究*, 31, 23 - 42.
- 大貫敬一・佐藤至子・沼初枝 (2005) 片口法ロールシャッハ・テストにおける公共反応の再検討. *心理臨床学研究*, 23(1), 75-85.
- Piotrowski, Z.A. (1957) *Perceptanalysis: A foundation reworked, expanded and systematized Rorschach method*. New York: Macmillan. [上芝功博訳 (1980) 知覚分析—ロールシャッハ法の体系的展開. 新曜社.]
- Rorschach, H. (1921) *Psychodiagnostik — Methodik und Ergebnisse eines wahrnehmungsdiagnostischen Experiments [Deutenlassen von Zufallsformen]* (9durchgesehene Aufl.). Switzerland: Hans Huber. [鈴木睦夫訳 (1998) 新・完訳 精神診断学—付 形態解釈実験の活用. 金子書房.]
- 佐藤洋一・高瀬由嗣 (2003) 片口法における反応領域の再検討—反応領域の再標準化へ向けた予備的研究. *ロールシャッハ法研究*, 7. 89-107
- 高橋雅春・北村依子 (1981) *ロールシャッハ診断法 I*. サイエンス社.
- 高橋雅春・西尾博行 (1994) 包括的システムによるロールシャッハ・テスト入門—基礎編. サイエンス社.
- 高橋雅春・高橋依子・西尾博行 (2002) *ロールシャッハ形態水準表—包括システムのわが国への適用*. 金剛出版
- 高瀬由嗣・佐藤洋一・波田野由美・藤岡新治 (2004) *RODS: Rorschach Data System (アプリケーション・ソフトならびに操作ガイド)*, 金子書房.
- 辻 悟 (1997) *ロールシャッハ検査法—形式・構造解析に基づく解釈の理論と実際*. 金子書房.