慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	音の投影法の研究
Sub Title	A study of auditory projective technique
Author	熊倉, 敬子(Kumakura, Keiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	1990
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要 : 社会学心理学教育学 (Studies in sociology, psychology and education). No.30 (1990.) ,p.21- 28
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	論文
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000030-0021

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

音の投影法の研究

A study of Auditory Projective Technique

熊倉敬子
Keiko Kumakura

Today all projective test for clinical use consist of visual stimuli. Research and development of sounds, music, and sentences for use in projective tests, however, was active in the 1950's. A review of this research showed that even comparative research on auditory and visual projective tests failed to clarify the distinctive features of auditory stimuli.

In this study, new sound materials were compared with PRT plates. Comparison of stories stimulated by sounds with those by the plates proved that: (1) Although the continuous flow of the sound stimulus make it easier for subjects to create stories, if the sound does not meet subjects' expectations, it may block the flow of the experiential process. (2) Sound stimuli often remind subjects of their own past experiences, with subjects often appearing in their own stories. (3) Stories are made by subjects only after sound stimuli are changed into visual images. (4) Subjects feel that it is easier to make stories with sound stimuli. (5) Sound stimuli are more ambiguous in feeling tone, and less ambiguous in story content than are visual stimuli. (6) Stories stimulated by sounds are, on average, relatively poor in quality of projected contents.

The most effective use of sounds in projective techniques, I suggest, will be with clinical material forcused on feelings and emotions aimed at helping clients to become aware of their unconsciousness in their psychological treatment with therapists.

I. はじめに

TAT やロールシャッハテストに代表される投影法とは，心理検査用具の形式から見た場合，充分に構造化されていない刺激材料に対して個人の特性を反映させることができる仕組みを備えた検査法を指している。刺激が未構造な部分を備えており無規定であるがゆえに被験者は自らの意味付けを当てはめることが出来るといえる。

こういった特徴を考えると，何故現在臨床的に使用されている投影法が図版などの視覚的な刺激のみを利用しているのかという疑問が起る。刺激の未構造性は聴覚的にも可能であり，むしろ統覚的な歪曲が生じやすいことが予測される。

心理検査の歴史をたどってみると，音の持つ創造的な効果やそのあいまいさに着目して音刺激を利用した心理検査の研究がこれまでも行なわれてきていることがわかる。にもかかわらず今日まで音独自の持つ特徴に関しては充分に明らかにされてきてはいない。

本研究においてはこれまで行なわれてきた音の投影法の研究を概説するとともに，図版刺激と音刺激の比較研究を通して音刺激の持つ特徴をあげ，投影法における音刺激の有効な使用について考察する。

II. 音の投影法の研究史

能力検査や心理検査の多くは 1930 年代にアメリカで研究開発が進み，1940年代に第二次対戦における軍事上の人事決定に利用されることによりさらに活発な診断技法の研究が発展したものである。投影法は1930年代から

1940年代にかけて現在使用されている TAT, SCT, PF スタディー, HTP などのほとんどが作成されている。1950年代にはそれらのテストを用いた研究論文が数多く発表され投影法研究の全盛期といえる時代でたあっが，一方で投影法の妥当性に対する批判も高まり 1960 年代には研究は下火となった。

以上のような投影法研究の歴史の中で，音を用いた投影法は 1930 年代から 1950 年代の研究が盛りだった時期の後期に新たな刺激素材として研究に取り入れられ遅れて研究が始まった。音の投影法研究のはじまりは，B.F. Skinner の Verbal Summator という無意味母音つづりをロールシャッハの聴覚刺激版テストに応用した Shakow, D の Tautophone (1940年) である。その後，1950年代になって，効果音，言語，音楽などバリエーションのある刺激素材が登場した。(表 1 参照)

表 1　音の投影法研究の歴史

年代	<無意味母音つづり>		<効果音その他>	<言語>	<音楽>
1935					
	1936 Verbal Summator (Skinner)				
1940	1940 Tautophone (Shakow & Rosenzweig)				
1945					
1950	1950 AAT (Stone)				
		1951 Auditory Recognition (Lazarus)			
			1953 ASAT (Wilmer)		1953 Music Preference (Cattel)
			1953 AAT (Bernardoni)		
1955			1955 APT (Braverman)	1955 Azz Test (Davis & Murray)	1955 Music Projective (Crocker)
			1955 音の TAT (水口ら)		
			1957 SAT (Bean)	1957 V-TAT (Lebo)	
			1957 AAT (梅津ら)		
1960					
			1964 APT (Kramer)		
1965					
					1968 Music Projective (Vanden Dale)

効果音を使用した投影法は，自然の音や機械音，人間のたてる音や会話などをもちいてある場面状況を作り出し被験者に聴かせてそれをもとに物語をつくるもので，1950年代 TAT の聴覚版として最も多く研究された刺激素材である。Stone の Anditory Apperception Test (1950), Bernardoni の Auditory Apperception Test (1953) などはそれまでの図版式の投影法を音刺激に置き換えたものである。当時の録音再生の技術水準や機器の普及状態から考えても心理検査としては大がかりでその経済性簡易性において図版刺激にまさる利点は何ら備わっていないものであった。一方，Braverman & Chevigny の Auditory Projective Test (1955) や Wilmer の Auditory Sound Association Technique (1953) は盲人用投影法検査として市販され盲人のパーソナリティ研究に利用されている。

Bean の Sound Apperception Test (1957) においては TAT のテスト結果との比較が行なわれているが，音刺激の方が不快で攻撃的なテーマが想起されやすいとの結果をえている。また日本における水口 (1955) の音の TAT の研究では，空間，登場人物や背景などが図版刺激に比べ無規定でより自由な投影を可能にすることを音刺激の特徴にあげている。梅津の Auditory Apperception Test (1958, 1961, 1963) の研究では，音刺激は聴覚に受容した刺激を視覚的映像に変換する 2 重操作を経て物語がつくられていると思われること，また音が瞬時に経過する刺激であうことから図版刺激よりもさらに多くの投影の可能性を含む刺激であると考えられている。

以上のような効果音により場面構成された刺激をもとに物語をつくるもののほかに，文章をきいて同様に物語をつくるものもある。Murray の TAT 図版の説明文をそのまま刺激にした Lebe の Verbal TAT (1957) の研究では TAT 図版と等しい刺激価を持っているという結果が出ている。その他文章を使用したものとして，Davis & Murry の Azz. Test (1955) では内容の矛盾したメッセージを含む文章を呈示した場合に被験者各人のパーソナリティーに基づく選択的認知記憶が起るという仮説をもとにテストが構成されている。また Lazarus (1951) では文章をノイズをかけて聴きにくくしたものを刺激材料としている。

その他音楽を用いたものには，Cattel. R の Music Preference Test (1953), Crocker の Music Projective Technivue (1955), Vanden Dale の Music Projective Technique (1968) がある。音楽をテストに使用する利点としては，直接情動に働きかけ創造的な刺激であること，テンポやトーンなどのバリエーションを使って被験者の外界との対応性を調べることができることがあげられている。

これらの音の投影法の研究が数多く行なわれてきたに

もかかわらず存続しなかった理由を考えると，(1) 時期の問題として投影法研究の流行に遅れて研究が始められたにもかかわらず投影法研究の衰退と共に研究が中断されその期間が短かったこと，(2) 研究者間で開発競争のごとく次々と新しい刺激が独自に開発されてゆき研究結果の相互利用がなされなかったこと，(3) 当時の技術水準により音刺激が検査道具になりうるまでの経済性を備えることが不可能であったこと，(4) 音刺激を利用するに値するだけのや有効性が何ら明らかにされず図版刺激の置き換えにすぎなかったこと，があげられよう。

今日ではＡＶ時代と言われるように技術水準も向上し，音刺激の非経済性というデメリットはもはや解消されている。心理検査の道具は 1930 年代当時から同じ図版が使い続けられていることがやや不思議に思われるほどである。この現代において音刺激がこれまでの図版刺激とは異なる特徴を備えた投影法の刺激素材となりうる可能性を以下の研究により考察する。

III. 研　　究

これまでの音を用いた投影法の研究においては，図版と音刺激での比較研究 (Bean 1957, Abramson 1963) が行なわれたにもかかわらず，2種の刺激のあいだの場面構成上の類似性が考慮されていなかったため音刺激の特徴が明らかになっていない。そこで今回の研究では，絵画空想法 (Phantasy Releasing Technique, 以下 PRT と記す) の図版場面に比較可能な音刺激を作成し，それらの刺激をもとに被験者が作成した物語を比較検討し，音刺激の持つ特徴を明らかにした上で，投影法における音刺激の有効性を考察することにする。

1. 使用した刺激について

PRT 図版（金子書房より市販）を選択した理由については，TAT 図版よりも人物や場面があいまいで，また背景などに客観的に描かれているものが少ないことから音刺激を類似作成しやすいこと，また TAT よりも一般に知られていないために被験者一律に新奇な刺激となりうることを考慮した為である。音刺激の作成については PRT ノーマティブスタディーの場面の状況知覚データを基に音に置き換え得る図版を選択し，音素材を日本効果音研究会編集のＣＤ版新効果音大全集（キングレコード1978）から収集して専門のスタジオ音響技術者に依託して録音編集を行なった。

2. 被験者

本研究のデータ提供者は施行者の呼びかけに自主的に応募してくれた大学生34名。うち2名に集団式 TAT の経験があったが PRT は全員が未経験であった。

3. 実施方法

データの収集は，筆者と被験者と一対一の個別に行なった。これは，本来の心理検査状況により近い設定で施行すること，音刺激をヘッドホーンを使用して被験者が自由に何度でもきくことが出来るように設定すること，また施行者が被験者の語る物語内容を共感的な態度をもって理解し必要に応じては質問をはさむこともありうると考えられたためである。被験者は性別と学年でマッチングを行なったのちに図版と音刺激の実施順をふりわけ，ダミー刺激をはさんで同日に両刺激を施行した。

被験者には図版と音刺激またはその逆の順序で刺激が呈示され，思いつくまま自由にお話をつくって施行者に聞かせてくれるようにとの教示を行い，被験者から語られた物語はテープに全録音した。被験者には2種の施行ののちに刺激のプロフィールを調べるためのＳＤ評定を実施し，最後に図版と音ではどちらが物語が作りやすかったかとその理由，そして音を聞いて物語を作った際に視覚的な場面イメージを思い浮べて物語を作っていたかどうかをインタビューにて調査した。被験者一人当たりの全施行時間は約一時間半であった。

4. 結　果

テープ録音された被験者の物語はすべて口述通りに筆記して各刺激ごとに整理をし，以下の視点から2刺激の比較を行なった。

（1） ＳＤ評定からの特徴

泉・佐藤（1983）の音の心理的属性に関する研究に用いられた20形容詞対により図版刺激と音刺激の評定を行い平均値のプロフィールを比較した。その結果，音刺激のほうがよりネガティブな印象に傾いていること，また図版刺激よりも標準偏差が大きく被験者の受ける印象にばらつきが大きい傾向が見られた。

（2） 刺激のあいまいさ

絵画空想法解説（1978）の各分類基準に基づき，各物語のもつ Feeling Tone，物語内容と登場人物をカテゴリー分類する作業を行ない，その結果から Murstein (1963) の方法を用いて両刺激の曖昧性を算出した。投影法における刺激の曖昧さには以下の2つの意味がある。

◦図版がはっきりと客観的に描かれているかどうかといった物理的なあいまいさ。

◦図版がどれだけ多くの意味付けの可能性を含んでいるかといった解釈の多義性によるあいまいさ。

Murstein の方法は後者の多義性を測定するもので情報理論の不確定性 $H=\Sigma p(i)\log_2 p(i)$ の式を応用して作

られている。簡略化して説明するならば，ある図版に対する被験者 100 人の反応が 4 つに分類できる場合に，各分類に25人ずつ平均に反応する場合と，70人が 1 つの反応に集中している場合を考えてみよう。後者の場合は大部分の人が図版に同じく反応しているのでその起りやすさを確率的に考えても反応の予測がつきやすくよって多義性の低い図版と言える。それに比べて前者のように反応が分散している場合は多義性が高く，投影法刺激としてはより望ましい自由度の高い図版であるということになる。

本研究においてこの方法を用いて図版刺激と音刺激のあいまいさを比較したところ，物語内容においては図版刺激の方が多義性が高く，音刺激では日常的身辺ものに内容が偏る傾向が見られた。また，Feeling Tone では音刺激のほうがやや多義的傾向にあり，登場人物に付与された属性にかんしては差が認められなかった。音刺激は効果音で作成されているので，物理的な意味での曖昧性は図版に比べて明らかに低いものであるが，被験者が感じる明るさ暗さなどのトーンにはバリエーションが見られた。一方，音刺激では図版に比べて記述描写的な物語も多く，Feeling Tone の判定が不可能なものも多かった。

（3）　物語の質

投影法においては正しい答え間違っている答えという指標はありえない。被験者の力動的な理解を深める手段として投影法の課題を見てみるとどんな反応であってもその被験者らしさが反映されている。しかし，その反応である物語があまりにも記述的であって刺激の説明に終わってしまうようでは望ましいものとはいい難い。またいくら長々とした物語を語っているとしても 100 人が 100 人同じ物語を語ったのではやはり意味がない。被験者が自己をどの程度投影して検査課題にかかわったかということはやはり一つの反応の望ましさの指標となる。そこで，被験者と刺激とのかかわりの度合いを以下の 3 点から評定し，図版と音刺激での物語を質の面から比較した。

（i）　SR (Self-Reference)

絵画空想法の評価項目に用いられてるＳＲは，物語の発展性や内容の豊かさ，情緒的色彩の有無などを目安として被験者の課題への取り組みを 5 段評階価するものである。この評価に基づいて図版と音刺激から作られた物語を評定した結果，やや図版の方が被験者のＳＲは高いものの，平均的には大きな差異は見られなかった。

（ii）　物語化のプロセススケール

山本（1967）のプロセススケールは，ロジャースやジェンドリンらの心理療法における体験課程スケールの概念を TAT の物語を作るという創造過程に応用したものである。このスケールはＳＲよりもより評定者側の共感性をともなった臨床的な視点をもった評価項目といえる。このスケールでは表面的な描写から感情をともなった生き生きとした物語へと得点が高く評価される。図版と音刺激の物語すべてを評定した結果では，図版から語られた物語の方がやや高い平均得点を示すもののほとんど差異は見られなかった。音刺激のほうが得点が低かったのは記述描写に終わってしまう物語が図版よりも数多く見られたことによるものである。音刺激では図版刺激と異なり刺激の手がかりが被験者の目の前にないまま物語をつくることが余儀なくされるので，被験者はその音が何の音であるかをまず口述する傾向が見られる。被験者にとっては音を確認する作業にまず注意が向き，その後に物語へと発展させる高度の統合過程が必要となるので，音をそのものの印象に被験者の体験過程を刺激するような何らかの要素が感じられなかった場合には音の説明のみでかなりの労力を要し何か創造する課題を終えたかのように被験者には体験されているようであった。

（iii）　登場人物への Identification (ID)

被験者が自ら語る物語に登場する人物にどの程度自分自身を同一視しているかを 6 段階で評価したところ，音刺激においては被験者自身が物語に登場してしまう高いＩＤと逆に最も低いＩＤの両端において図版刺激を上回わっているが，その他の中間域においては平均的に図版刺激を下回っている。この登場人物に対する被験者の心理的な距離感のもちかたに音刺激の特徴が見られた。

図版刺激で物語をつくる場合，図版に描かれている人物を自分自身とみたり，または「これは私の子供の頃で～」といった現実場面にみて話はじめるとするならば，その被験者は極端に刺激に対しての距離感が近すぎているといえる。しかし，音刺激においては自分自身の登場や過去の回想物語はかなり頻度が高く現れるものであった。被験者自身が物語に登場した回数は図版が全物語中 4.7%であったのに比べ，音刺激では 11.8% と有意に高かった。これは音の持つ臨場感により被験者自身が刺激にとりこまれてしまう状態になることと，被験者の体験に音がより親近性を持ち回想される確率が高いことを示している。しかし，一般に音刺激ではＩＤを登場人物に与えることが困難であり，ＩＤは音に示されていない聞き手役として導入された人物に与えられる傾向が強く見られた。

（4） 物語のつくりやすさ

被験者に2つの刺激での物語のつくりやすさについてインタビューしたところ，音刺激の方がつくりやすかったと答えたものが67.6%，図版刺激のほうがつくりやすかったと答えたものが23.5%，どちらともいえないが8.8%であった。音刺激が，物語の評定の結果を見るかぎりでは図版刺激に優るとはいえない刺激であるにもかかわらず，被験者からは困難度の低い課題という好印象をもたれている。音刺激のほうがつくりやすかった理由としては，音刺激が現実的，具体的，日常的であること，また刺激に変化，動きがあること，直観的にイメージが浮かびやすいこと，自分と音が密接になりやすいこと，などが被験者から挙げられている。全体の三分の二に及ぶ被験者が音の方がつくりやすいと答えており，あきらかに音刺激よりも図版のほうが豊かな内容を語っていたと思われる被験者でさえ音の方がイメージがわくと答えるものが何人もいたことは以外であった。また図版のほうがつくりやすいと答えたものに理由と尋ねると，音は世界が広すぎて何と決められない，音は自分の位置が動かない，音は残らないから，音は限定されている感じがする，など音刺激の持つ物語作成上の困難さの特徴が挙げられた。

音は自分の中にある体験に結びつかない場合に限定しにくく，さらに次々と変化する刺激が被験者の期待にそぐわない形で呈示されてゆくと混乱を起こし，せっかく出来かかっていたイメージもそこで壊れてしまう。おそらく被験者のなかでは音をきき瞬間的にさまざまなイメージがわいてくる中からその音にもっともふさわしいものを瞬時に選択するような過程が連続的に起っていると考えられる。その中で次の音を期待するとき被験者のこれまでの経験や学習から大筋の先読みを行なっているわけであるが，その期待通りになれば被験者にとってわかりやすい刺激となり，先が読めない感じを受ければ困難な刺激という印象を持たれるであろう。このように経過する刺激としての音には被験者の期待との一致度という側面がある。また，今回の音刺激ではマイク位置が固定された録音であった影響もあって受動的な人物を中心に周囲に動きのある物語が多かった。こういった空間把握の影響に加えて，音刺激そのものに受動的イメージに結びつきやすい性質があることが考えられる。

音刺激で物語をつくる際に視覚的な場面イメージを浮かべていたかどうかについては，88%が視覚的イメージをもって物語をつくったとこたえており，梅津（1957）の説を支持する結果となっている。聴覚的な記憶保持は視覚よりも困難であるため，置き換えられて保持されることが物語をつくるという課題では必須の過程ともいえるかもしれない。

以上の物語のつくりやすさに関しては，中島（1959）の研究においては物語の長さで測られ図版と差異はないとされたが，今回の研究では被験者の印象を重視し，音刺激のほうが被験者に受け入れられやすく，物語のつくりやすい刺激と考える。

IV. 音刺激の特徴

以上の研究結果およびこれまでの研究から投影法における音刺激の特徴をまとめてみる。

（1） 音刺激は変化する過程を含んだ刺激である。この点は長所にも短所にもなりうる可能性を持っている。刺激に変化があることによって被験者を刺激場面の中に引き込み，物語の導入部分を提供して物語をつくりやすくする機能を持つ一方，刺激自体が経過的に流れて行くため物語の先行きに限定を加えて行くことにもなり，被験者の自由な体験過程をブロッキングする現象も起きてくる。こういった被験者の自由なイメージの流れを阻止することを防ぐ為には音刺激をむしろ短く呈示しSCT的なタイプのすることが考えられる。しかしまた，被験者にその流れが違和感なくぴったりとした感じで受け入れられて行く限りにおいてはむしろ音の呈示は長く行なわれたほうが被験者の体験過程を深めて行く作用を促進するものと思われる。

音に流れがあることは物語自体が時間的な構造を持つこととは直接関係がない。音刺激は被験者の中で視覚的なイメージに置き換えられむしろ空間的に把握され構造化されるため，比較的その場の状況を現在進行形のかたちで臨場感をもって語る物語となりやすい。これにたいして，図版刺激ではむしろ物語が時間的経過を伴う形であらわされやすい。Richardson（1973）は聴覚的時間評価は視覚的な時間評価に比べて著しく短い時間概念となることをあげているが，音刺激にとりいれられる時間経過と図版刺激における過去，現在，未来を含んだ長期的な時間の流れとはことなったものである。

（2） 音刺激は直観的にイメージが浮かびやすい刺激である。このことは，刺激自体の抽象性が今回の研究で使用された2刺激ではやや異なったレベルにあることも考慮して考えねばならない。しかしそういった音の具体性，日常親近性を除いても，音刺激と図版刺激では被験者に多分にことなった感覚を与えるようである。視感覚に比べて，聴覚，嗅覚触角といった低い次元の身体感覚

の方が過去の記憶を再現させやすいことが Richardson に引用された Schachtel の報告にある。音刺激において被験者の記憶イメージが喚起され臨場感をもった現在進行形の状況で語られることは，図版刺激とは異なる被験者の内面を表現させることが可能である。例えるならば図版刺激では絵画にあわせて物語を創作する作家的な作業を被験者が行なっているのに対して，音刺激ではその場に身を投じて状況を自分の感覚を通して報告する報道記者の仕事に近い作業が行なわれているといえよう。

（2） 音刺激は刺激が残らない。過去の研究においてはこの点はむしろ曖昧性を高める長所として取り上げられてきたが，当然短所でもある。被験者がぴったりとしたイメージをつかめないまま刺激が消えてしまったり，逆にイメージがかたまって被験者の内で自律的に動き始めたところに取り入れたくない刺激がはいりこんでくることもある。刺激の受け入れに個人差が大きく影響する刺激である。

（4） 音刺激は受動的になりやすい刺激である。音刺激場面の中で，被験者によって導入された人物はほぼ被験者と同様に音をきく位置にある。よって，周囲の状況とのかかわりが能動的になりにくい。水島のイメージ心理学の研究では，イメージには受動的と能動的の二種類がある。能動的イメージが選択的，意図的，予期的，問題解決的であり操作可能で外界にイメージをあてはめて修正してゆく過程を特徴としているのに対して，受動的イメージとは自然に身を任せているときに直感像のように無選択に感じ取られ，感情体験を伴い，意図的に操作しにくく自律的強迫的に発展するようなものである。深まったイメージ面接はむしろ受動的イメージに近いという。イメージそのものの受動性と今回の研究での音刺激の物語における受動性は等しく扱うことはできないが，この２つのイメージと，図版刺激においては創造的な物語が多くたいして音刺激には記憶想起的，直観的な物語が見られやすいという特徴には何らかの結びつきがあるものと考えられる。

（5） 音刺激は被験者に受け入れられやすい印象を持つ刺激である。これは，音刺激の日常親近性，具体性に対して，むしろ図版刺激が白黒であることが今日ではやや被験者に違和感を与えていることも原因と考える。カラー図版が白黒にくらべ優れている点はないといわれてきたが，やはり被験者から奇異な感じをもたれない程度に修正される必要はあるのではないだろうか。今回の音刺激は効果音であるので，厳密にいうなら，その抽象性においては絵よりも写真に等しく，図版に匹敵するより抽象的な音刺激によって今回あげられた特徴がみられるかどうかを検証する必要がある。Benenzon (1982) の電子音の心理的効果を調べる実験によると，一定した同じ音域の連続音は身体的現象をもたらすことが報告され，音の高低により刺激される特定の身体部分があるという。音刺激がより物理的曖昧性を高めると生理的原始的感覚に近いものが想起されてくる可能性が考えられる。

V. 投影法における音刺激の有効性

これまで研究されてきた音を用いた投影法のなかで，文章を用いた研究は今後コミュニケーション分野の研究で利用可能性があると思われ，また音楽を用いた投影法は音楽療法に統合されるかたちでその刺激効果が利用されていくことと思われる。よってここでは効果音等をもちいた構成法タイプの投影法の今後の発展可能性を考えてみよう。

音刺激は，過去の研究で想定されていたような図版刺激よりも曖昧で自由度の大きい刺激とはいえないにせよ，今回の研究では音刺激が直感的でかつ記憶的イメージの想起とかかわりが深いことがわかった。音刺激では刺激で表されている人物にたいして投影が行なわれる（1 D）というよりも，むしろ全体の雰囲気 (Feeling Tone) にたいして被験者なりのイメージが喚起されて被験者自身がその場の中に入って感じとっているものが語られる。図版における物語が想像的であるのにたいして，音場面によって喚起されるのは感覚的感情的なイメージに近い。この特徴を生かして，図版においては被験者の能動的なかかわりによって被験者のもつ対象イメージをあきらかにし，一方音刺激では受動的な受け入れから被験者の内的な感情面のありかたに焦点をあてる機能を利用することができると思われる。

音刺激が臨床的に最も受け入れられやすいのはイメージ療法の分野であろう。この領域においては，診断，理解，治療がほぼ一体をなしており不可分に展開してゆく。言語を媒介にした心理療法では，治療者とクライエントのやりとりが知的側面にかたよってしまいがちであることから，内観，フォーカシング，イメージ療法などでは感情面に直接焦点をあてより実感をともなった洞察に早く導こうとする意図を持っている。これらのように，音の投影法がイメージ喚起のための道具として治療場面のなかで利用されるならば，治療者側のクライエント理解の道具という枠をこえてクライエントにとっても自らの感情面への気づきや自己洞察に導かれるひとつの心理療法過程そのものに発展する可能性があろう。

V. 要　　約

音刺激を使用した投影法について，これまでの研究を総括し研究の流れをまとめた。刺激素材としては，1930年代の無意味母音つづりをもちいた研究にはじまり，1950年代には効果音や会話をもちいたTATに類似した形式のものが中心となって研究され，また音楽や文章を用いたものも見られたが，いずれも現在臨床的に用いられているものはない。今日まで音の投影法が存続していない理由としては，投影法研究の流行のなかで後期に研究が始まり，投影法研究衰退とともに研究が中断されたこと，また刺激や研究結果が研究者間で相互利用されることなく独自にほぼ同時期に研究が行なわれたため発展しなかったことが挙げられる。また音刺激の録音再生に関して当時の技術水準や機器の性能では検査用具になりうるまでの機能性，経済性を備えていなかったことも大きな原因と思われるが，今日ではこのデメリットは解消されており，新たに音刺激独自のもつ特徴を調べてその有効性を考察することにした。音刺激の特徴を明らかにするため，図版刺激と場面設定を類似させた刺激を作成し比較研究を行った結果，音刺激に以下のような特徴が見られた。

1. 音刺激は変化する過程を含む。このことは物語の進行を容易にすると同時に物語を限定し，被験者の体験過程をブロッキングする可能性も含んでいる。また刺激が変化して行く刺激であっても時間的経過は現在進行の形に留まりやすい。

2. 音刺激は直観的にイメージが浮かびやすく，過去の記憶を想起させやすい。

3. 音刺激は残らないが，被験者の中で視覚的なイメージに置き換えられて記憶され，それをもとに物語がつくられている。

4. 音刺激の物語には被験者自身が登場人物として導入されやすいが，音で示された人物に対してはIdentificationをもちにくい。また，音刺激では被験者，物語の登場人物とも受動的になりやすい。

5. 音刺激は被験者に受け入れられやすく，物語のつくりやすい刺激である。

6. 刺激の多義性の点からは，Feeling Toneでは図版よりもやや多義的であったが，物語内容では音刺激のほうが多義性が低い。また，刺激と被験者とのかかわりの深さや物語の豊かさでは，音刺激は図版刺激に劣る。

音刺激を投影法に用いるにあたっては，音刺激の直観的，記憶的，受動的なイメージ想起の機能に注目し，治療場面の中で，治療者にとってはクライエントの心的世界像を理解するための道具として，また被験者には自らの感情面での洞察を深めるためのひとつの手段として心理療法的に利用されることを提案する。

<引用文献>

Abramson, L. S.: A comparison of an auditory and visual projective technique.—J. of psychology, 1953, vol. 27 (1), p. 3-11

Ball, T. S. & Bernardoni, L. C.: The application of an auditory apperception test to clinical diagnosis.—J. of Clinical Psychology, 1953, vol. 9, p. 54-58

Bean, K. L.: Scoring and interpreting responses to semi-structured sound effects.—J. of Projective Tech. & Personality assessment. 1959, vol. 29, p. 151-160

Benenzon, R. 林傭二訳：心を病む子供の音楽療法　音楽療法研究　1982

Cattell, R. B.: The mesurement of personality and behavior disorders by the IPAT music preference test.—J. of applied Psycology 1953, vol. 37, p. 446-454

Davis, A. & Murry, H. A.: Preliminary appraisal of an auditory projective technique for studying personality and cognition.—American Journal of Orthpsychiatry 1955, p. 543-554

Grossman, S.: An Investigation of Crocker's Music Projective Technique for emotinally disturbed children.—J. of Music Therapy, 1978, XV (4) p. 179-184

泉　清人，佐藤哲身：音の心理的属性に関する因子分析　日本建築学会論文報告集　第332号　1983

小嶋謙四郎，槇田　仁，佐野勝男，山本和郎「絵画空想法解説」1978　金子書房

Lazarus, R. S. Erikson, G. W. & Fonda C. P.: Personality dynamics & auditory perceptual recognition.—J. of Personality, 1951, vol. 19, p. 471-482

Lebo, D. & Harrigan, M.: Visual and Verbal perception of TAT stimuli.—J. of Consulting Psychology, 1957, vol. 21, p. 339-342

水口芳明，佃　範夫：音のTATについての研究　香川大学学芸学部研究報告　第一部6号　1955 p. 77-88

水島恵一：「イメージ心理学」　人間心理学大系　第9巻　1988　大日本図書

Murstein, B. I.: Theory and Research in Projective Technique 1963. John Wiley & Sons, Inc. N. Y.

中島由恵：音TATのこころみ　—音TATの妥当性について—　教育心理学研究，1959, vol. 7, No. 2, p. 18-23

Richardson, A, 奥沢 貞, 滝浦静男訳 「心像 Mental Imagery)」 1973 紀伊国屋書店

Shakow, D. & Rosenzweig, S.: The use of the tautophone (verbal summation) as an auditory apperceptive test for the study of personality. —Character & Personality, 1940, vol. 8, p. 216-226

Skinner, B.F.: The verbal summator and a method for the study of latent speech.—J. of Psycology. 1936, vol. 2, p. 71-107

Stone, D. R.: A recorded auditory apperception test as a new projective technique.—J. of Psycology, 1950, vol. 29, p. 349-353

梅津耕作, 他：音刺激の投射的使用に関する研究 第I報—VI報 精神医学研究所業績集 1958 (4), 1958 (5), 1961 (8), 1963 (10)

Vanden Dale, L.: A music projective technique.—J. of Projective Technique & Personality assessment. 1968, vol. 31, p. 47-57

Wilmer, H. & Husni-Palacious, M.: Use of sounds in a projective test.—J. of Consulting Psycology. 1953, vol. 5, p. 377-383

山本和郎：TAT かかわり分析法— 異常心理学講座第2巻 心理テスト 1967 みすず書房