

## 妖怪をテーマとする描画の試み

安川, 愛理  
九州大学大学院人間環境学府

伊藤, 咲耶子  
九州大学大学院人間環境学府

岡, 誠貴  
九州大学大学院人間環境学府

白濱, あかね  
九州大学大学院人間環境学研究院

他

<https://doi.org/10.15017/4777957>

---

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 13, pp.83-90, 2022-03-22. 九州大学大学院人間環境学府附属総合臨床心理センター  
バージョン：  
権利関係：

# 妖怪をテーマとする描画の試み

安川愛理 九州大学大学院人間環境学府 / 伊藤咲耶子 九州大学大学院人間環境学府 / 岡 誠貴 九州大学大学院人間環境学府 /  
白濱あかね 九州大学大学院人間環境学研究院 / 古賀 聡 九州大学大学院人間環境学研究院

## 要約

本研究の目的は、描画のテーマとして妖怪を用いることの効果を検討し、妖怪をテーマとする描画法の具体的な方法について考察することであった。描画のテーマを「妖怪」とする群（妖怪群）16名と、「家にあるもの」とする群（対照群）15名を対象に、15個の刺激図形の中から好きな図形を模写して描き足す方法での描画を求め、描画前後の気分調査と描画後に印象評定と描画体験についてのインタビューを実施し、描画体験の取り組みやすさや描画体験による気分の変化の違いを検討した。その結果、描画前後の気分変化について両群に共通する変化が見られ、描画体験自体が気分を落ち着かせる可能性が示唆された。描画体験についてのインタビューでは、妖怪群のほうが満足感を得た人が多かった。また、妖怪群は1週間後に再インタビューを行い、妖怪への言葉がけや印象の変化を検討した。その結果、時間を置くことで親密度の深まりや自己洞察に関する語りが見られた。これらの結果から、妖怪をテーマとする描画は侵襲性が少ないことや洞察につながることを示唆された。

キーワード：描画法、妖怪、気分調査票、描画後質問

## I. 問題と目的

近年、テレビ・アニメ・漫画など妖怪を取り扱うメディアが増え、新型コロナウイルス感染症の影響下では疫病退散の妖怪をモチーフとした創作物がブームになり、妖怪に対する親密度は高まっている。民俗学者の小松（1994）は、妖怪は不可思議な現象、特に災厄・不幸の説明に利用されてきたものであると示唆した。合理的な説明が難しい現象を妖怪の仕業として折り合いをつけることが妖怪の存在意義であると考えられる。このような妖怪の在り方をナラティブ・セラピーとして利用したのが、妖怪セラピー（芥子川、2006）である。芥子川（2006）は、それまでとは違う因果関係のストーリー（妖怪が悪い）を用意するために、問題を客観化・人格化する（妖怪化する）ことを、外在化と定義した。同じく問題を外在化した臨床応用として、「なまけ虫」を描いた絵を叩く虫退治を行った東（1997）の事例や、小学6年生の授業の中で「困っていることや苦しいこと」の原因になる虫を粘土で作らせた稲垣ら（2017）の実践報告がある。

このように悪いものとして扱われる「虫」や「語られる妖怪」、「考えられる妖怪」がある一方で、「描かれる妖怪」は異なる性質を持っている。妖怪画の特別展を開催した兵庫県立歴史博物館の主査学芸員の香川（2009）は、「描かれることで、怪異を説明する『概念』でしかなかった妖怪は、博物学的な思考／嗜好のなかで、名前と定形化された姿かたちを持った存在へと変換され、恐怖の対象から笑いの対象になった」と述べた。問題を外在化し、折り合いをつける作業は、時に不安や恐怖などの否定的感情を伴う可能性を孕んでいる。しかし、妖怪をテーマとした描画においては、それらの作業を笑いや創造性豊かに行うことができるのではないかと考えられる。筆者らは、このような妖怪のユーモア的特性を活かし、妖怪をテーマとした描画を臨床的支援に応用できないかと考えた。

本研究では、『妖怪描画法』の施行方法について検討するにあたり、誘発線法やエラボレーション法を参考とすることにした。誘発線法はなぐり描き法による描線をより意図的な描線に変えたものであり（森谷、2003）、図形から連想されたものを描画する手法である。なぐり描き法は、山中（1999）が「見つけ

遊び」と称したように、大人も子どもも楽しみながらやれる描画法である。妖怪も、「百鬼夜行絵巻」に多く見られる付喪神や猫又など、何かの形をかたどって描かれることが多くあり、誘発線を用いることにより、「見つけ遊び」感覚（山中、1999）で描くことができると考えられる。誘発線法の各刺激パターンの反応特徴を研究した田中・今野（2007）は、「病者のみならず非病者も共に、平凡な描画反応をもたらすのが誘発線法の特徴である」と指摘しており、妖怪という自由度の高い課題で描く際の良い導入になると考えられる。

Hutt, M.L と Briskin, G.J. (1960) が考案したエラボレーション法は、バンダー・ゲシュタルト・テストの実施法の一つである。これは、第1段階で模写させ、第2段階で再度模写する際に装飾させ、第3段階で今まで描いたものからの連想を語らせる方法であり、刺激図形を描く位置や大きさなどが被験者次第である点で誘発線法とは異なる。高橋（1972）は模写することにより刺激図形が投影法に必要な未分化性を内包すると述べた。誘発線法では刺激図形や描線の持つ特徴を描画に表現できているかが評価対象になる（松井、1991；福屋・松原、1996）が、模写作業を挟むことによって、刺激図形の持つ特徴にとらわれすぎず、自由に表現しやすくなると考えられる。よって本研究では、刺激図形を模写したのち、それに装飾する方法で妖怪というテーマに一定の枠を設け、その適用の可能性を探る。

本研究は、「妖怪」の描画体験やその気分変化を検討することとし、妖怪描画法を臨床的支援に応用するための知見を得ることを目的とする。気分変化については質問紙を、描画体験についてはインタビューを用い、対照群との比較を行う。また、本研究では、描画内容について時間をおいて改めて言語化することによる洞察の効果も検討するため、1週間後に再度インタビュー調査を実施し、描画実施直後のインタビュー内容との比較を併せて行うこととする。具体的には①現実的な生活用品を描画する場合と妖怪を描画する場合で気分を与える影響は異なるのか、②自由度の高い妖怪描画の方が自身の描画に対して評価的意識が向きにくく肯定的な体験となるのではないかと、③妖怪描画の後には、自身の描いた妖怪が象徴することについて理解が深まるのではないかと、という3つの問いについて検討する。

II. 方法

**調査協力者** 九州地方の大学1校に在籍する学生31名（男性12名、女性19名、平均年齢21.2歳）。そのうち、「妖怪」を描く妖怪群が16名、「家にあるもの」を描く対照群が15名であった。

**実施時期** 2018年12月に調査を行った。

**材料** 描画用にA4の白い紙、2Bの消しゴム付き鉛筆、質問紙（気分調査、印象評定）、15個の刺激図形が描かれた教示板、インタビューシート、回収物を入れる茶色の封筒、ボイスレコーダーを用意した。また、描画の際に提示する15個の刺激図形は、松井（1991）にみられる誘発線法の刺激パターンを輪郭とした4つの図形と、この世とあの世のイメージについてまとめたやまだ（2001）を参考にした5つの図形に、不足している角ばった一般的な図形6つを組み合わせる形で、筆者らが作成した（図1）。

**手続き** 具体的な手続きを以下に示す（図2）。まず、調査の流れを説明し、調査協力同意書にサインを求めた。次に、気分調査票の質問紙への回答を求めた。描画体験の施行では、「これから妖怪（家にあるもの）の絵を描いていただきます。ただし、この15個ある図形の中から好きなものを一つ選んでいただき、それに描き足すような形で描いていただきます。どの図形になさいますか」という教示のもと15個の刺激図形の中から好きなものを選び、鉛筆を渡しA4サイズ用の紙に模写を求めた。それから「では、好きなように線を描き足して、自分なりの妖怪の画（あなたの家にあるもの）、を描いてみてください」という教示にて描画を求めた。描画後に気分調査票と絵の印象評定の質問紙への回答を求めた。そして、描いた絵について半構造化面接にて質問した。理解が得られた場合、ボイスレコーダーでやりとりを録音した。妖怪群のみ、1週間後に、絵の印象評定の質問紙への回答を求め、描画体験について半構造化面接を実施した。

**使用尺度**

①気分調査票 坂野ら（1994）による、主観的な気分状態を客観的かつ多面的に測定するための尺度である。「緊張と興奮」、「爽快感」、「疲労感」、「抑うつ感」、「不安感」の5因子からなる40項目の尺度である。本研究では描画体験を通じた描画前後での気分の変化を測定するために、描画の前後に調査を行った。

②印象評定 田中・今野（2007）による、描かれた描画反応について、「描画を受け取る側」がどのような印象を受けるかを測定するための尺度である。SD法による20項目の尺度であり、

「評価性」、「複雑性」、「力動性」の3因子からなる。

**面接内容** インタビューの概要は図2に示す。妖怪群には、①名づけ、②イメージ付け（どんな妖怪か）、③距離感（近くにいる感じか、遠くにいる感じか）、④接触性（会ってみたい、見てみたいか）、⑤関係性（友達になりたいか、退治したいか、そっとしておきたいか、等）、⑥言葉がけ、⑦存在の確認（この妖怪はこの世界にいると思うか）について質問した。対照群には、①描いたものの確認、②イメージ付け、③身近さ、④形の選択について、⑤描画体験について（描いてみてどうだったか）、⑥満足感・達成感（まだ書きたいと思うか）、⑦描画自体への抵抗感（もともと絵を描くのは好きか）。また、1週間後に、妖怪群のみ、①自分の妖怪について（絵を見て思い出したり感じたりすることがあるか）、②前回は踏まえて（距離感、接触性、関係性を再質問）、③言葉がけ、④形の選択について、⑤描画体験について、⑥満足感・達成感、⑦描画自体への抵抗感について質問した。

**分析方法** 筆者ら4名（臨床心理学を専攻する大学院生2名、学部生2名）がKJ法におけるグループ分けの手法を用い、調査結果を検討した。すべての質問項目に対する回答を検討の材料とした。尚、ある質問への回答について同一人物で長い語りがあった場合、その中で内容が異なっていたものは、それらを分けて抽出し、別の回答として分類・カウントした。同一の質問に対し、妖怪群と対照群、妖怪群1回目と2回目のように異なる群がある場合は、回答を混ぜた状態でカテゴリ分けを行った。

**倫理的配慮** 調査協力者に対しては、実験の初めに同意書への回答を求めた。2回目の面接も実施する者に対しては、2回とも回答を求めた。実験は同意を得られた者に実施した。同意書の書面にて、研究の主旨とともに倫理的事項について説明を行った。調査協力は任意で一度同意した後いつでもその同意を取り消すことができ、それによる不利益を被ることが無いこと、データは統計的処理を行い個人情報保護されること等について記載した。また、面接を始める前に、答えたくない質問には答えなくてよいこと、記録漏れを防ぐために録音することを再度口頭で伝えた。

尚、本研究は筆者の所属する大学の倫理委員会に置いて事前に研究の許可を得て実施したものである。

III. 結果

**気分調査** 気分調査票の質問紙について、坂野ら（1994）の因

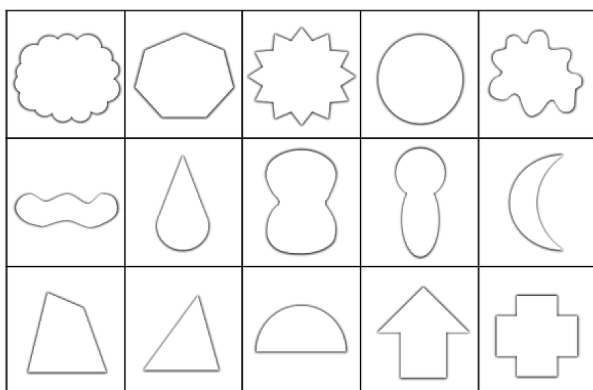


図1 15個の刺激図形カード（実際はA4サイズ）  
（便宜上、図形は左上から順に①②③…と呼ぶ）

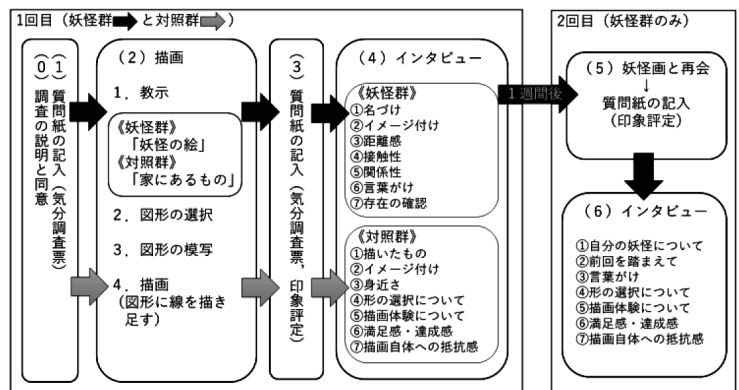


図2 調査の流れと手順・インタビュー内容

因子構造に基づいた5因子に分け、 $\alpha$ 係数における信頼性分析を行った。その結果、第1因子は「緊張と興奮」因子 ( $\alpha = .85$ )、第2因子は「爽快感」因子 ( $\alpha = .82$ )、第3因子は「疲労感」因子 ( $\alpha = .85$ )、第4因子は「抑うつ感」因子 ( $\alpha = .89$ )、第5因子は「不安感」因子 ( $\alpha = .83$ ) となり信頼性は十分あると考えられた。因子ごとに「描いたもの(妖怪群と対照群)」と「タイミング(描画前と描画後)」を独立変数、「気分調査の得点の和」を従属変数とする2要因混合計画の分散分析を行った。「描いたもの」は被験者間要因、「タイミング」は被験者内要因であった。その結果、緊張と興奮 ( $F(1,29) = 7.27, p < .05$ )、疲労感 ( $F(1,29) = 20.98, p < .001$ )、抑うつ感 ( $F(1,29) = 10.66, p < .01$ ) において「タイミング」の主効果が有意であった。いずれの因子でも描画前より描画後の方が有意に得点が低かった。また、爽快感 ( $F(1,29) = 6.00, p < .05$ )、抑うつ感 ( $F(1,29) = 5.45, p < .05$ ) において「描いたもの」の主効果が有意であった。爽快感では対照群の方が妖怪群より有意に得点が高く、抑うつ感では妖怪群が対照群より有意に得点が高かった。いずれの因子でも有意な交互作用は示されなかった(図3)。「描いたもの」の主効果が有意である爽快感と抑うつ感では群によって描画前の値に偏りがある可能性があるため、共分散分析にて群間の差

について検討したが、いずれも群間の差は示されなかった(爽快感:  $F(1,29) = 0.17, n.s.$ , 抑うつ感:  $F(1,29) = 0.02, n.s.$ )。印象評定 印象評定の質問紙について、田中・今野(2007)の因子構造に基づいた3因子に分け、 $\alpha$ 係数における信頼性分析を行った。その結果、第1因子は「評価性」因子 ( $\alpha = .77$ )、第2因子は「複雑性」因子 ( $\alpha = .61$ )、第3因子は「力動性」因子 ( $\alpha = .57$ ) となり信頼性は十分あると考えられた。まず、それぞれの因子ごとに妖怪群と対照群の間で、平均値間に差があるかどうか、対応のない  $t$  検定を行った(図4)。その結果、力動性 ( $t(29) = 2.51, p < .05$ ) において妖怪群が対照群より有意に高いことが示された。その他の因子では有意な差が認められなかった(評価性:  $t(29) = -0.07, n.s.$ ; 複雑性:  $t(29) = 0.61, n.s.$ )。また、それぞれの因子ごとに、妖怪群の描画当日(1回目)と1週間後(2回目)の間で、平均値間に差があるかどうか、対応のある  $t$  検定を行った(図5)。その結果、複雑性 ( $t(15) = 2.28, p < .05$ ) において1回目より2回目のほうが有意に高いことが示された ( $t(15) = 2.28, p < .05$ )。その他の因子では有意な差は認められなかった(評価性:  $t(15) = 0.34, n.s.$ ; 力動性:  $t(15) = 0.82, n.s.$ )。また、回答結果についてSDプロフィールを作成した(図6)。

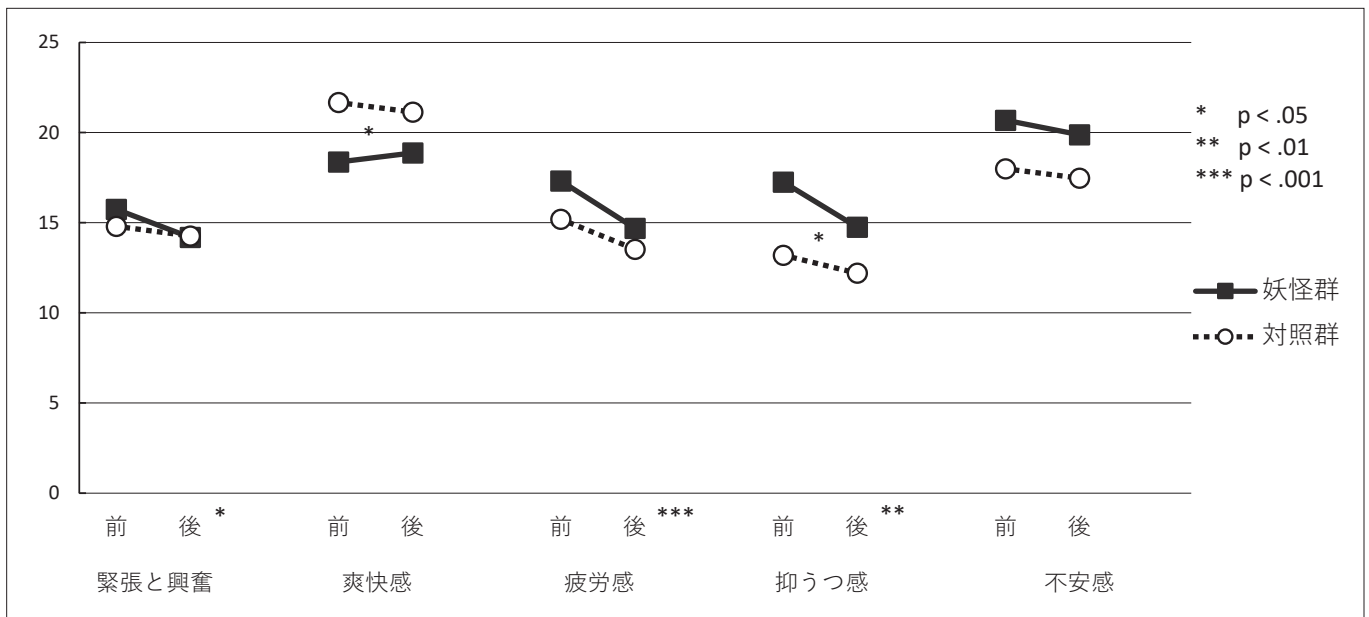


図3 気分調査票の各因子の平均値の変化(妖怪群と対照群)

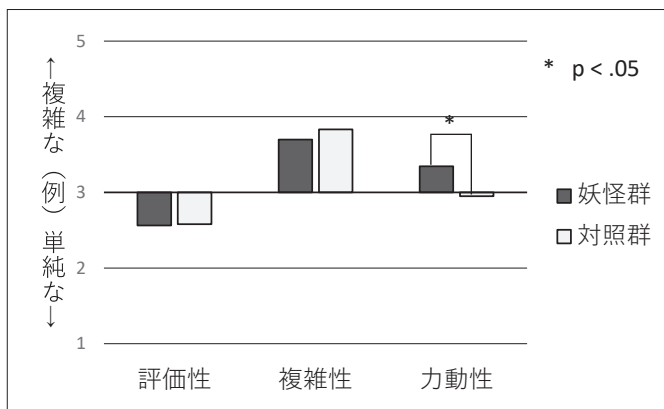


図4 絵に対する印象の各因子の平均値(妖怪群と対照群)

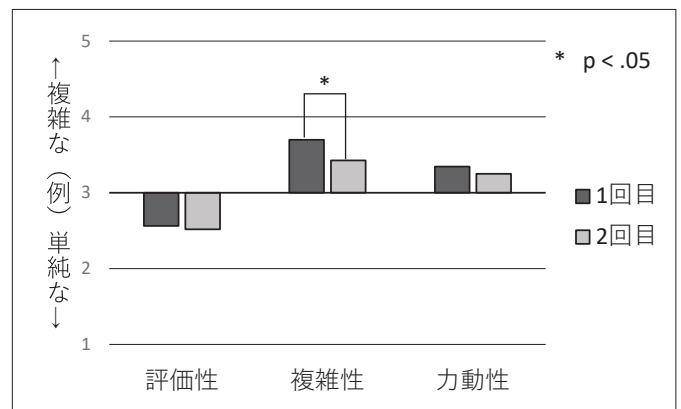


図5 絵に対する印象の各因子における平均値(妖怪群)

インタビュー調査（質問内容：「」，大カテゴリ：【】，小カテゴリ：【】，該当例：“”）

妖怪群のみに質問した「どんな妖怪か」，「存在の確認」，「自分の妖怪について」および，対照群のみに質問した「身近さ」について，質問ごとに回答をカテゴリ分けした（表1，2）。「どんな妖怪か」は【見た目】，【出現条件】，【有益】，【有害】，【雑魚】の5つの視点から語られた。「存在の確認」は【いる】，【いない】の2つに分類された。「自分の妖怪について」の回答では，【描いた内容】，【絵の特徴】，【想起】，【変化】，【絵の評価】の5つに分類された。家にあるものの「身近さ」は，【頻度】，【時間】，【必要性】，【理由なし】の4つの視点で語られた。

妖怪群に対し，1週間後に再度質問した「接触性」，「関係性」，「言葉がけ」について，質問ごとに回答をカテゴリ分けし，描画当日（1回目）と1週間後（2回目）それぞれについて示した（表3）。「接触性」は【会いたい】，【どちらでもない】，【会いたくない】の3つに分類された。「関係性」は【持つ】，【持たない】の2つに分類された。「言葉がけ」は【注意・助言】，【禁止】，【命令・要求】，【挨拶】，【会話の導入】，【関係の継続】，【感想】，【疑問】，【抵抗】の9つに分類された。1週間後に別カテゴリの言葉がけに変えた者が9名おり，【抵抗】への変化が最多で【禁止】，【感想】，【疑問】からの変化であった。他の変化は【疑問】から【禁止】，【禁止】から【注意】，【注意】から【継続】，【継続】から【会話の導入】，【会話の導入】から【感想】，

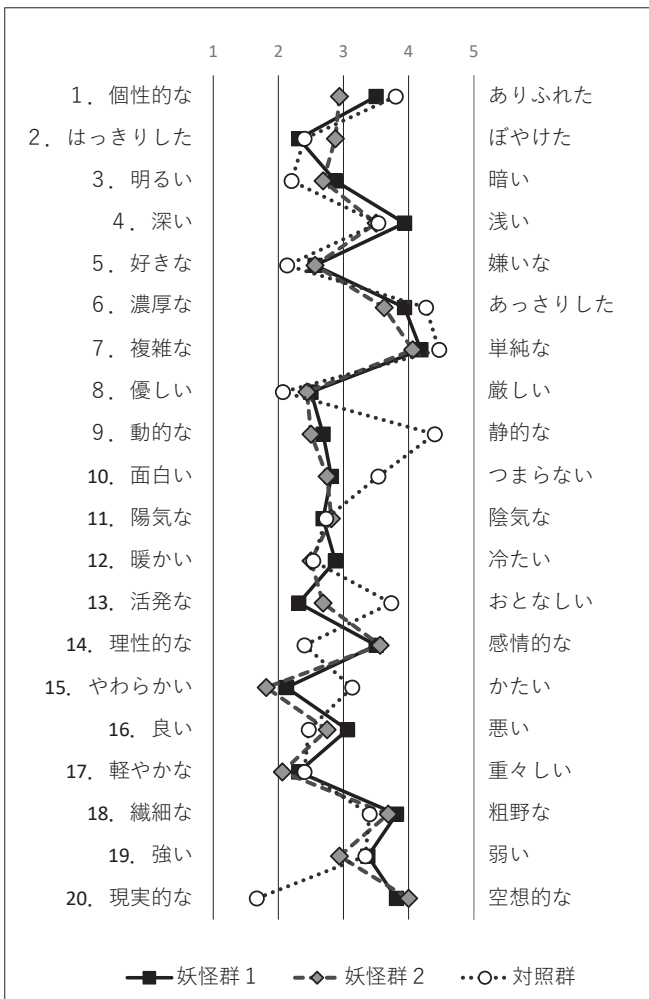


図6 印象評定 SD プロフィール

【感想】から【命令】であった。また，「距離感」については測定軸の個人差が大きく，2回目では比較の語りが多く見られたため，1回目と2回目の回答の変化についてカテゴリ分けを行い，各カテゴリの回答人数を示した（表1）。その結果【近いまま】，【遠ざかった】，【近づいた】の3つに分類された。

妖怪群と対照群の両方に質問した「形の選択」，「満足感」，「描画自体への抵抗感」，「描画体験」について，質問ごとに回答をカテゴリ分けし，妖怪群と対照群のそれぞれについて，各カテゴリの回答数を示した（表4）。「形の選択」は【描きやすさ】，【直感】，【好み】，【形から連想】，【計画的】，【テーマに基づく】，【感情に基づく】，【その他】の8つに分類された。「満足

表1 インタビューカテゴリ分け（妖怪群）

妖怪群のみ	妖怪群	回答例（特定を防ぐため一部抜粋）
どんな妖怪か	見た目	3 手がいっぱいあって，動きがぬるぬるしている感じの妖怪 等
	出現条件	5 夜ちゃっかり出てくる。具体的なことはしない，いるだけ/家の中の暗い所にいるイメージ 等
	有益	5 水辺で子どもと遊ぶ妖怪/肩に乗ってだけの助言するやつ/人の悪い気持ちや落ち込んだ気持ちを餌にしている 等
	有害	6 いたずらをするような妖怪/動物とか（人間を含む）を食べる/人の秘密をしゃべっちゃう 等
	雑魚	4 屋根裏にいて，たったかたつたか歩くのが聞こえて鬱陶しい/たぶん悪さはそんなにしない等
距離感	近いまま	11 近くにいる（小さいからいろいろついて回る）→今も近くにいる，小さいから懐に隠れてる 等
	遠ざかった	2 割と近く（食べ物を求めにくるから→若干遠くなってる，そうあってほしいと思っているのかも 等
	近づいた	3 近い時もあれば遠い時も，つらい時近い，楽しい時小さくなって存在がない→最近心が疲れてるから割と近くにいる 等
存在の確認	希望	4 いたらいいと思う/いると信じたい 等
	いる	2 いそげな気，はする/いるんじゃないかな，いる気がする
	断言	1 私がいると思うからいる
	希望	1 いないだろうし，いてほしくない
	予測	5 いないと思う/うーん，いない 等
自分の妖怪について	確信	3 この世界にはいない，空想/いない，人が作り上げる意識の中にはいる 等
	描いた内容	5 親しみやすいと思う/面白いな。結構かわいいと思って描いたが，今見たらそうでもない/改めて，気持ちが悪い 等
自分の妖怪について	絵の特徴	6 耳がないな，もうちょっと動きとかつけてもよかった/設定を思い出した。作ったイメージ，キャラ付けが強く感じられる/テレビのキャラに似ている/あまり自然に笑ってないな 等
	想起	5 これを描いた自分は疲れてたんだな/描いたことを思い出して懐かしくなった/見た瞬間に急に思い出した感じ 等
	変化	2 描いた時は，もう少し重かった。今は軽くて明るいプラスのイメージが強くなった/先週見た時よりは，やな感じは減った
自分の妖怪について	絵の評価	1 もうちょっとうまい絵が描けたかな（笑）

表2 インタビューカテゴリ分け（対照群）

対照群のみ	対照群	回答例
身近さ	頻度	8 それなりに，週3くらい使う/料理は月に数回/たまに使うくらい/2日に1回使うくらい身近なものから/毎日見るから/日常的にそこにいる/一日ずっといるから/外出時は肌身離さず家ではそれほどでも/けっこう身近，頻繁にそこに行く
	時間	2 日は浅いが愛着はある/そこそこ身近けっこう長く置いている
身近さ	必要性	3 意識したことないがないと不便/テレビの次くらい，90%くらいの必要なもの/あった方がいい，なくてもいいがあった方がいい
	理由なし	2 結構身近/83%くらいの身近さ，それなりに身近。

表3 インタビューカテゴリ分け (妖怪群での変化)

妖怪群 1回目と2回目		1回目	2回目	回答 (1回目は正体, 2回目は斜体括弧内の数字は回答数を示す)
接触性	ただ会いたい	2	4	会いたい (2) / 会いたい (2) / ちょっと会いたいかもしれない、一週間ぶりに見てほっとしたから会いたがっていたのかも / 会いたいののは会いたいが たまにでいい (疲れた時だとしてもいつも会いたい訳じゃない)
	会いたい	3	4	どちらかという会いたい、会って話してみたい / 話してみたい (2) / 会って話してみたい (3) / 会いたいです、悩み相談がしたい
	何かしたい	2	1	会いたい、対面して、見ていたい / (実体があるなら) 会いたい、吐かせたい / モフモフするだけでいいかな
	何かされたい	1	1	驚いてみたい、驚かされたい / 会ってみたいのは間違いない、ただ、今驚かされるとリアクションに困る、体力回復してから会いたい
	見たい	2	1	見てみたい (2) / 今も見てみたい
関係性	どちらでもない	1	2	あまり会いたいとか見たいかと思わない / 若干、会ってもいい感じ。すごい嫌ではない。絶対見たくないってわけじゃない / そこまで強い拒否感はない、あつたら挨拶するくらい (生み出したときは回避したい感じあった)
	会いたくない	3	2	会いたくない、見たくない (3) / やっぱり会いたくないし、見たくもない / 会いたくない。けど、蜘蛛の巣みたいに、みたくないけどそこにいるように感じるイメージ
	義務的	1	1	会わなきゃいけない / 実際もう会ってる、今向き合ってる、対面してる
	抵抗	1	0	あんまり会いたくない
	良好を希望	7	4	友達になりたい (5) / 仲良くなりしたい (2) / 友達になりたい (2) / お話してみたいのは変わらない、前は悩み、今はもっと普通に世間話とか軽い話 / 仲良くなりしたい
持った関係性	良好を予測	2	2	友達になれそう (退治とかはしたくない、今日もそこにいるな〜くらいがいい) / 友達になるのは難しい、たまに驚かされる / 何じ感じ (友達になれそう、いつも話したい訳じゃない) / いたずら好きで困らされる、でも前よりは仲良くなれそう
	接触	0	4	友達になりたい、旅行に行く、肩ののせて歩く / わしゃわしゃわしゃってしたくなってきた / 手に乗るかな、のせてみたい / 枕にしたい
	受け身的	1	1	友達になりたいって言われたら、なってあげてもいいかな / 自分から何かしたいとは思わない、あつちから来たら、会ったり、話してもいいかも
	維持	1	2	一生付き合うほど良い関係 / 自分のことと身体が壊れない程度にうまく付き合っている / 今位の程よい距離感でいてくれたら良い
	持たない	回避	4	2
拒否	1	0	関わりたくない	
興味	0	1	現実に興味がある (図鑑とか見る感じ)	
言葉がけ	注意・助言	2	2	ちょっと落ち着きー / シャべっちゃんだめだよ / もうちょっと落ち着きー / おどろかすのめんどろどろしておきなよ
	禁止	2	1	あんまり驚かせすぎないでくれよ (手加減して欲しい) / 来ないでー / どっかに行ってくれ
	命令・要求	1	2	大丈夫だと言ってください / 今週はうまくやりたいので応援してください / 触らせてー
	挨拶	1	1	やっ! / やあっていうか、凝視。
	会話の導入	4	4	一緒に遊ぼう / ちょっと話を聞いてもらえん? / どこに行きたい? (友達誘う感じ) / 仲良くなれるかな? / 楽しんでる? / 元気だった? / 元気にやってる? / 一緒に遊ぼう / 自己紹介して「仲良くしてね」と言う
関係の継続	2	2	これからもよろしくね / いつもありがとう / また会いましょう / がんばろうね (自分にかける言葉の意味も込めて)	
感想	2	1	かわいそうに / えーほんとにいたんだー / ひとり淋しくないの?	
疑問	2	0	何のためにいるの? 何のために存在しているのか。お前は / 何がしたいのか	
抵抗	0	3	自分から声をかけることはない / 何もかけない / 言葉はかけない	

感」は、【満足終了】、【積極継続】、【補完継続】、【諦観終了】、【その他】の5つに分類された。「描画自体への抵抗感」は、【抵抗なし】、【抵抗あり】に分類された。【抵抗あり】には、『好きではない』、『技術的懸念』、『評価的懸念』が含まれた。「描画体験」は【肯定的体験】、【否定的体験】、【中立的体験】の3つに分類された。さらに、満足感と抵抗感についてクロス表を作成した(表5)。

IV. 考察

気分変化について 本研究では描画内容によらず描画前後で「緊張と興奮」、「疲労感」、「抑うつ感」が有意に低減した。よって、問い①については、現実的な生活用品を描画する場合と妖怪を描画する場合で気分を与える影響は変わらないことが明らかになった。この結果は色枠群・黒枠群・枠なし群で描画前後の気分変化を調べた池田・齋藤(2015)や笑顔と怒った顔で描画前後の気分変化を調べた吉岡(2017)の結果と一致する。描画後の気分の回復について、星と波描画テスト(香月, 2019)や壺イメージ法における安心の壺(福留, 2016)等の安全で穏やかなイメージを用いた描画での気分の回復が述べられてきたが、妖怪をテーマにした描画においても同様に気分が回復しており、描画行為そのものに気分の回復効果がある可能性が示された。

妖怪をテーマにする意味 描画体験について、近藤(2016)は描画の主観的体験についてバウム法、S-HTPP法、風景構成法を比較し、その結果、いずれの方法でも「描画表現に対する好意・安堵・満足」より「描画表現に対する疑問・後悔・不満」のほうが多く語られた。本研究では、妖怪群では【否定的体験】よりも【肯定的体験】を語った参加者が多かった(表4)。『難しい』という【否定的経験】を語った人もいたが、“お題が抽象的で難しかった”、“ありふれたやつしか思いつかなかった”等、妖怪というテーマの珍しさに起因するものであり、対照群のほとんどを占めた“うまく表現できない”、“これでいいの?”等の『不安』の語りは、妖怪群ではほぼ見られなかった。

近藤(2016)は否定的体験が多く語られたことについて「20歳前後の者にとって描画は抵抗感を喚起する」と述べた。大学生の描画への苦手意識の減少を試みた降旗(2016)は「自分らしい表現を目指すことの大切さがわかった」「上手下手で評価されるのではないと理解したから」等の回答の多さから、図画工作や美術の授業で作り上げられた「うまく上手に作品を描き作らねばならない」という固定概念の存在を指摘した。石橋・岡田(2010)の研究では、写実的な描画を好む価値観の緩和が創造性を促進することが示唆された。妖怪は実体がなく写実性を追求する必要がないため、自身の描画に対して評価的意識が向きにくく問い②は正しい可能性が示唆された。妖怪というテーマは肯定的な描画体験を得やすいテーマであると言えるだろう。さらに、表5に示されるように、妖怪群では、描画自体に抵抗感がある人も、「まだまだ描きたいですか」と満足感を問う質問に対し、“今はこれでいいかな”【満足終了】、“お題を出されて描くのは楽しい、他にも描きたい”【積極継続】、“背景とか描いてもよかった”【補完継続】など前向きな回答が多かった。この結果から、妖怪というテーマは描画への抵抗感を緩和する効果があることが示された。

また、描画法には視覚的フィードバックにより自己洞察を促

表4 インタビューカテゴリ分け (妖怪群と対照群の比較)

妖怪群と対照群		妖怪群	対照群	回答 (妖怪群は正体, 対照群は斜体, ○で囲まれた番号は該当図形, 数字は回答数を示している, 特定を防ぐため一部改変)
形の選択	第一印象	0	4	一番簡単に加工できそう (13) / 描きやすそう (4) / 描きやすそう, 付け足しやすそう, 何描けばいいか思いつかん (4) / 描きやすそう (4)
	描きやすさ	1	6	一番単純な図形, Xが描きたかったのに四角がなかった (4) / どれも家にあるものに当てはまらない, 一番近いかな (4) / 家の中になくはない? 丸ならあるかな (4) / 対称性が高いものを選ばなければわかりやすい絵が描きたい (4) / ほかの形は家の中になさそう, 15個の中で最も家にあるような形 (4) / 家にあるもの…四角いからない. 逆に丸だったら何かあるのでは (4) / 四角がない. 一番単純な描き加えやすそうな形 (13)
	消去法	1	6	
	直感	0	1	直感 (1)
	好み	1	1	月が好き (10) / まんまるが好き (4)
	形から連想	1	3	妖怪って言われて, この形を見た時ふと全体像が浮かんだ (1) / この15個の形で家にあるものがなかなか浮かばない, この形でやっとなXがちょっと浮かんだ (9) / 家にあるような形がない, 家にあるものを思い浮かべてそういえばXがこんな感じだ (6) / 家にあるXと同じ形だな, 全部をばーっと見て, ここ (塗み) が布っぽかったから, リンクした (8)
	計画的	2	0	思いついた妖怪がX, Xが描けそうなものを選んだ (9) / まず顔を描きたかったから, とんがってるの③も嫌, アメーバ④もいや, 一番もふもふしそうなものを. ひとつは⑧⑨も, ある程度意味をもっているもの⑦⑩⑬はいいかなという感じ (1)
	テーマに基づく	8	0	カクカクよりも, 曲線的なものをイメージ (5) / 妖怪 (きたない, みすぼらしい) っぽい (5) / 何となくカクカクは使いたくない…ヌメヌメが良い (5) / 不定形が妖怪のイメージに近い (5) / お化けみたいな丸い感じのイメージ, ⑧と⑨でこっちな (9) / 妖怪イメージが色々な動物のパーツを引つけたもの (8) / キャラクターとか思い浮かべた, 人型に近い (8) / 普段見ないような形で, 丸っこい方が妖怪っていうテーマにあう (4)
	感情に基づく	2	0	負の感情の妖怪, とげとげ③怒りじゃなくてぐにゃぐにゃ⑥落ち込み (5) / ぱっと目についたのが⑦⑧⑨の3つ. 自分の描画能力的に, 一番簡単そう. その時苦しいしんどかったこともあって, 涙っぽい (7)
	その他	1	0	ふにゃふにゃ⑤とかギザギザ③だと, どこかでみた妖怪を描きそう, 妖怪らしくない形を選んだ方が描きやすい. せっかくなら新しいの作りたい (7)
満足感	満足終了	5	5	あまりない, もう描くことはない / 私的にはもう満足 / ない, 満足 / Xをつけたかったが描けないからいいかな. 今見たらこのキャラづけならこれだけでいいな / いつも描きたいものが描けない, もっと可愛くしてあげられたら…でも, 今はこれでいいかな / この絵に関してはそんなにない / いやべつに, 何個か描くのかなと思ってた / いや, 特には / 自分では再現出来ていてこれで満足 / 特には, 完成度は低いけど / 描くべきものはすべて描いた
	積極継続	6	3	この絵は描き足すことない, 他の絵描いてみたい / 落書きとかは引き続き… / 描きたい. お題を出されて描くの楽しい / 別の妖怪とかも描いてもいいかも (これももう少し細かく描けそう) / この絵は満足. 違うテーマで描きたい / 口のところに1本線を足した. 描き終わったときは満足していた / はい (笑) / この絵に関しては, 時間があれば他にも思いついたかも / この絵は完成. もともと描くのは好き, お題を離れればずっと描いていられる
	補完継続	3	3	もうちょっと絵が上手かったら描きたい, 迷ったところ, もっと個性出したらよかった / 耳がない, 背景とか描いてもよかった / もうちょっと特徴加えたい / もう少し描けたら, ちゃんと描きたかった / もうちょっと丁寧に描きたかった. しわ感や影を足したかった (技術もない) / 背景を入れたかったがサイズと時間を考えてやめた
	諦観終了	2	3	満足してないがまた描いても同じ絵しか描けない / もういいです (笑) / もういいかなあ / 他に描くのは何を描いていいかわからない / もう, いや
	その他	0	1	描きたいっていうより認めたかった
描画自体への抵抗感	抵抗なし (好き)	7	6	絵を描くのは好き / 昔から好き, 今日でも楽しく描いた / 好きですな / 好き / はい, 大好き / 割と好きです / たぶん好きな方 / 割と好きな方 / 好きじゃない / 好き / 絵画教室通ってたから好きな方 / 大変好きでした. …100%なら92% / 好き, 暇つぶしによく描くから, ずっと描ける
	好きではない	4	4	そんなに好きじゃない / あまり好きではない / 好きじゃない (2) / そこまで好きではない / あまり好きではない (3)
	抵抗あり	3	3	模写なら嫌いではないが, 思い付きで描くのは難しい / あまり得意ではなかったので見られると恥ずかしい, 上手くなれないかな / そんなに好きではない. 特に何も無いところから描けない / 好き, でも上手ではない / どちらかと言えば好き, でも上手に描けないから完成度に嫌になる / 苦手, あまり好きではない
	評価的懸念	2	2	人に見せられないがお絵描きや落書きをする程度には好き / 人に見せない分は好き / 好きでも嫌いでもない, 得意じゃないから人前で描くのは好きじゃない. 一人で描くことはある / 人に見られるのは嫌. 落書きはよくする
	楽しい	4	2	昔から好きだから描いている時間は楽しかった / 妖怪を描く機会などほとんどないため, 普通に楽しかった / 絵は得意な方ではないから最初は描くの躊躇ってた, 描いているうちにこういうのいたら楽しいな, 最終的に楽しかった / 落書きをするのがもともと好きなので楽しかった / 最初に図形があるという縛りで本物みたいに描けなくて変な絵になって (笑った) / 楽しかった, クイズをしているみたい
肯定的体験	おもしろい	2	2	今まで妖怪ってほんやりしてたけど自分の中の妖怪イメージってこんななのかな / 妖怪って意外と難しいな, 描いているうちにこんなイメージをもっていたのかと思った / もうちょっと上手に描けると思ったが, 意外と記憶にあるものと描くものが一致しなかった / 毎日見ているものなのに, 細かい部分を描こうとすると霞がかかったようになって面白いと思った
	満足・達成	4	1	思ったより, うまく描けた / 何も見ないで描いてもそれなりに個性的なキャラクターは作れるんだな / 楽しかった. 既存のキャラを見ながら描くのは全然下手, 絵自体も下手だが, パーツが指定されたらやりやすさを感じなかった / 河童は特徴的な妖怪なので他の人が見てもわかるような絵がかけて良かった / やっぱ, 絵は見ても一つのが伝わるのがいい. 他の音にも見えるといけな, から, いろいろ工夫した
	好転	2	0	多少なりとも心がすっきりした / 描く前より描いた後の方が気分的には楽な気持ちでいれた
	難しい	3	1	けっこう難しかった, ありふれたやつしか思いつかず, 思いついてからはパンパンかけた. 面白かった / お題が抽象的で難しかった, 妖怪? ってなる. 絵の才能もないからイメージできず, いまみても単純だなと思う, 変な描いたら笑われるかなと思, 簡単なものを描いた / 難しかった / 意外といつも見ているつもりでいたが, ちゃんと描くと難しかった
描画体験	否定的体験	1	6	絵が上手い方ではないから描いてうまく表現できないな, もっと絵が上手ければいろいろ表現できたのかな / もともと絵を描くのが苦手なのはどう描いていいかわからない / あまり絵が得意じゃないからこれで大丈夫かなと / 最初思いつかなくてどうしようかと / 何を書けばいいかわからなかったのが最初に思いついたものを描こうと / いつも見ているものだが, いざ描こうとするとあんまり思い出さなくて, 知ってる部分もどうやって書いて表せるかすごく悩んだ / 丸を選んだことでどうあがいても上から見た図しか描けない, 家にあるものは四角が多いから, 描いているうちに四角が増えてって, これでいいのか
	不安	1	6	
	不足・非達成	2	1	大学○年生だから, もうちょっとやりようがあったかなと, あまりに幼すぎる, 自分がこれなのか… / これ妖怪なのかな (何?) よこれ / ここがツンがらなかつたな
	衆目への意識	1	2	見られながらやるのは恥ずかしかった / 自分では形とXがぴったり当てはまったけれど, 他人が見てもわからないだろう / 隅の方に落書きをするのは嫌じゃないが, 人に見せるのはちょっと…でも, 描いているうちはうちにもあったから思い出しながら楽しく描いた
中立的体験	洞察	3	0	妖怪, 最近ならもっとかわいいうつとかあるけど, これを描いたのは人となりが出るのかな / ⑦を模したのをつくらうと思ったが単純なものしか描けない, とりあえず四角を描く, 目にすればいい…これだけだと泣いてるだけで悔しいから, 心の中にあつた怒りを表現した. ここまでは意識して, それからは手足があればいいか, みたいな / 足の部分の消した理由は思い出せないが, 多分, 消したら形がXっぽいなと思いつけたのだろう. Xみたいにこの感情が溶けてほしい…とかあったかも
	不明	0	3	ぱっと思い浮かんだものをそれっぽく描いてみただけ / 何でこの絵を描いたのか, どうしてXにたどり着いたのかよくわからない, なぜか直感で選んだやつはすごく描きづらかった / 何でXが思い浮かんだのか, 使う状況として, さっきは料理の時に洗い物の時のほうがよく見えていた印象

表5 満足感と抵抗感

▼満足感	抵抗なし		抵抗あり	
	妖怪群	対照群	妖怪群	対照群
満足終了	2	2	3	3
積極継続	4	2	2	1
補完継続	0	1	3	2
諦観終了	1	0	1	3
その他	0	1	0	0

す機能がある(川瀬・松本ら, 1996)。例えば, 今と将来法(土田ら, 2015)では, 明示的に自己イメージを描かせ自己モニタリングを促した。近藤(2016)は描くための基準として「内的イメージをそのまま描くイメージ主体」, 「内的イメージを現実世界に存在する物理的特徴に類似させようとして描く現実主体」, 「画用紙における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バランス主体」の3つを挙げ, このうち「イメージ主体」で描いた場合に「自己と描画を関連付けやすい」と述べた。本研究では, 「描画体験」について, 対照群では「毎日見ているものなのに」『おもしろい』, 「いつも見ているつもりでいたが」『難しい』など描画過程で記憶を参照した語が見られた。一方, 妖怪群は「人となりが出てののかな」, 「心の中にあった怒りを表現した」等『洞察』の語が見られた。妖怪は自己と関連付けやすいテーマであると考えられる。妖怪は侵襲性のない抽象的なテーマでありながら, 今と将来法(土田ら, 2015)と同じく, 洞察を促すという点での治療促進的なテーマとして有用であろう。よって, 問い③について, 自己洞察的な深まりが期待される。

**妖怪描画法の具体的方法** 「形の選択」について, 対照群の多くが【描きやすさ】や【形から連想】の理由で選択し, 「描画体験」について「どうやって描いて表せるか」『不安』等【否定的体験】を語った。対照群にとって形の選択は自由な表現を制限する刺激と考えられる。一方, 妖怪群の多くは「妖怪っぽい形」等【テーマに基づく】イメージや, 「落ち込みの感情」, 「涙っぽい形」等【感情に基づく】イメージで形を選択した。そして, 「パーツが指定されたら, やりにくさを感じなかった」『満足・達成』, 「自分の中の妖怪イメージってこんななのか」『おもしろい』等【肯定的体験】を語った。妖怪を描く方法として, 形の選択はイメージや感情へ働きかける刺激となると言えるであろう。

また, 今回方法に取り入れた模写の過程は肯定的体験につながる要因の一つであると考えられる。草地・渡邊(2007)による表現意図と偶然性を兼ね備えた手法での描画では, 意図通りに描けない体験をしながらも描いた絵への満足感やまた描きたい気持ちが感想として語られた。草地・渡邊(2007)は意図的創造と偶然性の中間に位置する観察的創造という制作態度が絵を描くことを身近なものとし, その表現の可能性を広げる体験となり得ると述べた。偶然性を取り入れた手法は, 意図通りに描けない人の負担感を低減させるだけでなく, 表現意図が薄い人の創造性を高めると考えられる。本研究においては, 模写の過程を入れたことにより, 偶然性が高まった。また, 妖怪という定まった形を持たないテーマにおいて形の選択を求める過程が描画者の表現意図を刺激した。この一連の過程の中で観察的創造が行われたと考えられる。その結果, イメージした絵と描いた絵の間にズレが生じたとしても, 不快感より満足感が感想として語られたと考えられる。

**1週間後の変化** 「関係性」について, 1回目は「友達になりたい」など単純に『良好な関係を希望』する意見が多かったのに対し, 2回目では【接触】を試みる意見が新しく出てきた。「言葉がけ」において1回目【会話の導入】を試みた人の多くは, 2回目では「元気にやってる?」等仲の良い友人かのような言葉がけをした。これらの変化から, 1週間置くことにより, 描画者の妖怪に対する親密度が高まる可能性が示された。

また, 「距離感」や「接触性」について「遠くなった, そうあってほしい」, 「ほっとしたから会いたかったのかも」など自分の気持ちと照らし合わせた変化の語が見られた。「言葉がけ」において, 1回目で【感想】や【疑問】を語った人は, 2回目で踏み込んだ言葉がけをした。例えば, 「何がしたいのか」【疑問】が「どっかに行ってくれ」【禁止】, 「ほんとにいたんだ」【感想】が「触らせて」【命令・要求】に変化した。このように1週間前の自分の作品と対峙することにより, 自身の気持ちに意識が向く体験をした人が多かった。一方で1回目に「かわいそうに」【感想】, 「来ないでー」【禁止】, 「何のためにいるの」【疑問】等の踏み込んだ声掛けをした人は, 2回目で「何もかけない」【抵抗】に変化した。これは, 自身の気持ちに折り合いをつける体験だと考えられる。

印象評定では複雑性が強まっており, 「個性的な」「深い」「濃厚な」「複雑な」「陽気な」の中で特に「個性的な」印象が強まっていた。「自分の妖怪について」【変化】した回答では「今は軽くて明るいプラスのイメージが強くなった」, 「やな感じは減った」という印象の好転が語られたほか, 「改めて気持ち悪い」等【描いた内容】についての否定的な印象や, 「あんまり自然に笑ってない」【絵の特徴】など前回とは違う印象が語られた。1週間置くことで, 自身の妖怪の持つユニークさ, オリジナル感について客観的観察を可能にしたと考えられる。時間を置いて描画を見返すことで描かれたものは自己とは別個の存在として認識され, 他者との関係における自己への気づきが促されるのではないだろうか。

## V. 今後の課題と展望

本研究では描画内容については分析しなかった。かわいいものからおぞましいものまで16人の中でも様々な妖怪が描かれており, 面接の中でも, 様々な妖怪イメージが語られていた。キャラクターという言葉を使った人も何人かおり, 外在化より創作活動の意味合いが強いように感じられた。一方で自己洞察を深めた人や感情に言及した人もいたため, 今後はセラピーとしての利用を視野に入れたさらなる探索的研究が必要であろう。

## 〈付記〉

本研究は2018年度九州大学教育学部の心理学実験Ⅱの調査結果を元に執筆したものです。調査にご協力いただきました皆様に心より感謝申し上げます。

## 文献

- 福留留美(2016). 実践イメージ療法入門一箱庭・描画・イメージ技法の実際一. 金剛出版.
- 福屋武人・松原由枝(1996). 描画を技法としてどう使うか—ワルテック描画テストを中心に—. 臨床描画研究, XI, 3-22.
- 降旗孝(2016). 図画工作・美術への【苦手意識】の実態と解消のための要素. 美術教育学研究, 48(1), 369-376.
- 東豊(1997). セラピストの技法. 日本評論社.
- Hutt, M.L. & Briskin, G.J. (1960). *The Clinical Use of the Revised Bender-Gestalt Test*. New York: Grune & Stratton.
- 稲垣希望・池島徳大・田窪博樹(2017). 問題の外在化技法としての「虫退治技法」を取り入れた心理教育プログラムの開発とその検討. 次世代教員養成センター研究紀要, 3, 73-81.
- 石橋健太郎・岡田猛(2010). 他者作品の模写による描画創造の促進. 認



- 知科学, 17 (1), 196-223.
- 香川雅信 (2009). 概説 マンガの源流としての妖怪画. 兵庫県立歴史博物館・京都国際マンガミュージアム (編), 図説 妖怪画の系譜. 河出書房新社, 6-11.
- 香月菜々子 (2019). “絵を描く”ということ (2) 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. 人間関係学研究, 大妻女子大学人間関係学部紀要, 21, 95-110.
- 川瀬正裕・松本真理子・松本英夫 (1996). 心とかかわる臨床心理. ナカニシヤ出版, 129-130.
- 芥子川ミカ (2006). 妖怪セラピー ナラティブ・セラピー入門. 明石書店.
- 小松和彦 (1994). 妖怪学新考 妖怪から見る日本人の心. 小学館.
- 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.
- 草地映介・渡邊淳司 (2007). 表現意図と偶然性を併せ持つ“Minimal Drawing”の提案. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, 12 (3), 389-392.
- 松井律子 (1991). 誘発線 4 枚法による精神疾患患者の適応レベルの予測. 神戸大学医学部紀要, 51 (4), 113-132.
- 森谷寛之 (2003). 第3章 芸術療法. 田嶋誠一 (編), 臨床心理学全書第9巻 臨床心理面接技法2. 誠信書房, 97-153.
- 池田真夕・齋藤真 (2015). 円描画における色枠づけ法の実験的研究. 愛知学院大学心身科学部紀要, 11, 11-20.
- 坂野雄二・福井知美・川原健資・山本晴義・熊野宏昭・堀江はるみ・野村忍・末松弘行 (1994). 新しい気分調査票の開発とその信頼性・妥当性の検討. 心身医学, 34, 629-636.
- 高橋省己 (1972). ベンダー・ゲシュタルト・テスト・ハンドブック. 三京房.
- 田中勝博・今野裕之 (2007). 誘発線法の反応特徴に関する研究—MMPI, SDS, 印象評価との関連を通して—. 目白大学心理学研究, 3, 27-39.
- 土田恭史・田中勝博・今野裕之・菅谷正史 (2015). 「今と将来」法による描画後体験や気分感情へ及ぼす影響に関する研究. 目白大学心理学研究, 11, 29-39.
- やまだようこ (2001). 現場心理学における質的データからのモデル構成プロセス—「この世とあの世」イメージ画の図像モデルを基に. 質的心理学研究, 1, 107-128.
- 山中康裕 (1999). 心理臨床と表現療法. 金剛出版.
- 吉岡聖美 (2017). 顔アイコンの描画による気分の変化—目口のパーツにみる表情と形の特徴. デザイン学研究, 63 (5), 43-48.

## Drawing the Yōkai: Effects and Implications

Eri YASUKAWA

Sayako ITO

Tomoki OKA

Graduate School of Human-Environment Studies, Kyushu University

Akane SHIRAHAMA

Satoshi KOGA

Faculty of Human-Environmental Studies, Kyushu-University

This study examined the effects of drawing yōkai using mixed methods. There were 16 participants in the experimental group, drawing “yōkai,” and 15 participants in the control group drawing “things at home.” All participants chose and decorated their favorite images to draw from 15 stimulus figures. To examine the differences in difficulty levels of drawing experiences and associated changes in emotions, a mood survey was administered before and after the drawing activity. An impression rating about their pictures and interview about the experience were also conducted afterwards. The results showed similar changes in mood pre- and post-activity in both groups, suggesting that the drawing activity itself may be calming. Members of the experimental group reported satisfaction more frequently than those in the control group. The experimental group was re-interviewed one week later to assess changes in their impressions regarding and (imagined) dialogue with the yōkai. Their narratives indicated deeper intimacy and self-insight, suggesting that the yōkai drawing method is a less-invasive way to promote insight.

Keywords: drawing method, yōkai, Mood Inventory, post drawing interview (PDI)