

# TATの物語産出時の認知・思考プロセスと物語の標準テーマの研究 — TATの物語の分析規準の作成 —

藤田 宗和・田中 奈緒子・木村 あやの

## Cognitive processes and popular themes in producing TAT stories: developing TAT norms

Munekazu FUJITA, Naoko TANAKA and Ayano KIMURA

Thematic Apperception Test (TAT), similar to the Rorschach test, is a well known projective technique that is widely used in Western countries, because of its reputations for being extremely effective, particularly for exploring interpersonal relationships. However, the TAT is not commonly used in Japan, because to date, clear norms have not been established for analyzing TAT stories, which makes the analysis and interpretation of TAT results dependent on the experience of test interpreters. This study was designed to develop effective norms for analyzing TAT, in particular to clarify cognitive processes involved in producing stories and standard themes. We examined how participants perceived each card stimuli and how they visualized and integrated these stimuli, as well as the type of stories that were finally produced. The cognitive processes and standard themes were clarified by using Cards 1 and 2. It is suggested that utilizing cognitive processes and themes as norms would facilitate more objective analysis of stories produced for Cards 1 and 2, without the need to rely on specific personality theories.

*Key words* : TAT (*Thematic Apperception Test*)

*Norms for analyzing TAT stories (TAT 物語の分析のため規準)*

### 問題と目的

TAT (Thematic Apperception Test ; 絵画統覚検査) はロールシャッハ・テストと並んで代表的な投映法の一つとして、有名な心理テストである。しかし、臨床場面において欧米ではTATはよく用いられているが、我が国ではその使用頻度は少ない(小川, 2008)。日本の臨床現場では法務省の矯正施設、家庭裁判所などを除いて、ほとんど使用されていないと言える。

その理由として、安香(1990)は、実施の労力、分析・解釈法の不確立、テストの基本的性格の多義性を挙げている。確かに、ロールシャッハ・テストと比較して、実施法、スコアリングの仕方、またスコアから各種指標算出の手続きが明確化されていない。特にロールシャッハ・テストと比較

して、刺激図版の枚数も多く、Murray(1943)の手続きのように、2回に分けて、20枚の図版を臨床現場で実施することは、時間、労力を考えると難しいと言える。加えて物語として産出されたデータ量も膨大であり、分析にも多大な労力がかかる。

さらにTATとは一体どのような課題であるのか、また物語から受検者の何が引き出されるかについて、研究者の拠って立つ理論によって異なる。そのため、分析・解釈法も多様に存在し、研究者はTATの物語をそれぞれ独自の視点から研究し、一貫した研究の蓄積がなされていないのが現状と言える。また、臨床場面でも、TATの解釈は、解釈者の拠って立つ人格理論、むしろ臨床経験に依存して行われている。そのため、同じ物語でも解釈者によって、着目される特徴が異なり、異なる仮説から、異なる解釈がなされることも多

い。つまり、TATの標準的な分析、解釈法がないことで、TATの学習者は容易に行き詰まり、投げ出してしまっていると考えられる。こうした問題を解決し、TATの有効性を高めるためには、特定的人格理論に依拠しない汎用性のある標準的な分析、解釈法を開発することが必要とされる。

こうした問題意識から、藤田(2001)は、TATの「情報分析枠(the Frame of Information Analysis; FIA)」を提案している。この分析枠の特徴は、分析手続きが明確で学習が容易であること、また物語の解釈と分析を明確に分け、分析に絞った枠組みであること、また、分析においてはある特定的人格理論に依拠せず、TATの物語の特徴を多方面から抽出する分析項目を設定していることが特徴である。

従来の分析・解釈法は、物語のプロトコルから始めて、その特徴を、ある人格理論によって解釈している。しかし、解釈のための人格理論があろうとなかろうと、TATが実施されれば物語が産出される。したがって、TATの物語産出時の一連の認知・思考プロセスを解明することは、物語の分析・解釈の基礎として有益な材料を提供することになると考えられ、TATの物語産出の過程の検討が行われている(藤田, 1997)。TATは以下のようなプロセスを経て、物語が作られると仮定する。すなわち、物語を作るよう求める教示とともに、受検者に図版が提示される。受検者は図版に描かれている刺激を見て、そこからあるイメージが潜在的に喚起される。それらが図版全体の各刺激の布置を基礎として結びつけられて、図版に描かれている状況を物語の現在として語り始めるといった、物語産出時の認知・思考プロセスが想定できる。そして、ある図版において、多くの人が語る物語、特に図版の絵の現在の状況(以下、「標準的なテーマ」とする)と、その背景にあると想定される物語産出時の標準的な認知・思考プロセス(以下、「認知・思考プロセス」とする)が明確にできれば、解釈をどの人格理論に依拠して行おうと、それらを分析の規準とすることで、より妥当性のある解釈が可能であると考えられる。

こうした問題意識をもとに筆者らは一連の研究を行ってきた(山下・藤田, 2007; 藤田, 2008; 神戸・藤田, 2009; 藤田・近藤・児玉, 2010; 近藤・藤田・児玉, 2010; Fujita, 2011)。TATを実

施した後、図版のどの部分を見て、どのように物語を作っていたのかを事後面接するという手続きで、各図版の「認知・思考プロセス」を抽出しようと試みた。その結果、多くの図版において、図版の主要な刺激を選択的に認知していること、認知された刺激から何らかの潜在イメージが喚起されること、それらを結びつけて、図版の絵の状況、多くの人が同じような物語の状況を設定すること(これを物語の「基本類型」と名付けた)、その基本類型をもとに、最終的にはいくつかのバリエーションはあるが、「標準的なテーマ」が語られることが明らかになった(Figure 1)。また、図版によっては、物語の筋についても、多くの人が語る、いわゆる認知心理学でいうところのスク립トがあることも確かめられている。

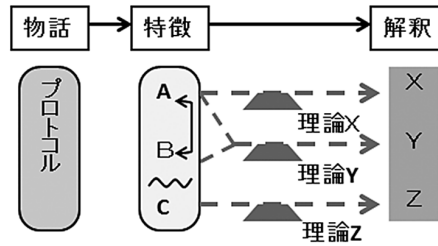
なお、こうした事後面接の手続きは、主観的な内観報告であり、実際の認知・思考プロセスを表していないのではないかという疑問に対処するために、物語産出時の視線運動を測定する実験を行っている(藤田・木村, 2010; 木村・藤田, 2010; 木村・藤田, 2011)。その結果、事後面接から得られた「認知・思考プロセス」と図版の刺激に注目する視線運動が対応していることが確かめられ、各図版の「認知・思考プロセス」の妥当性を一部担保できた。

すなわち、各図版の「認知・思考プロセス」を明らかにし、また「標準的なテーマ」が提示できれば、「情報分析枠」を用いた、TAT物語の分析が容易かつ妥当性のあるものとするができると考えられる。

また、実際に臨床的な適用も試みている。筆者らは、アスペルガー障害者を対象にして、物語産出時の認知・思考プロセスと視線運動を検討し、アスペルガー障害者に特有の認知・思考プロセスと物語の特徴を明らかにした興味深い結果も得ている(橋本・藤田, 2013; 藤田・木村・橋本・田中, 2013; 木村・藤田・田中・橋本, 2014)。

しかし、前記の一連の研究成果は、まだサンプル数が不十分で、試案の段階にある。そこで本研究は、今まで実施した研究を統合し、より妥当性のある物語産出時の「認知・思考プロセス」と「標準的テーマ」を図版ごとに作成し、妥当性のあるTATの分析・解釈の際の規準を提示することを目的とする。

<従来の分析解釈法>



<解釈のための基礎となる情報の提供>

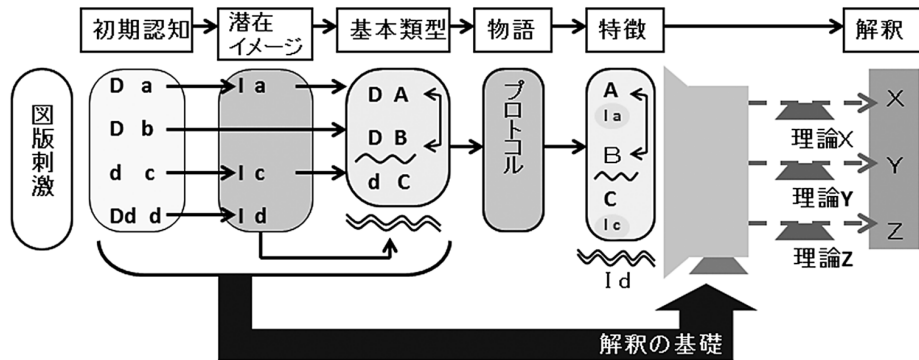


Figure 1 物語産出時の認知・思考プロセスを基礎とした分析・解釈

方法

実施時期 2006年から2014年。

研究参加者

大学生、大学院生のTAT未経験者313人（以下、「研究参加者」とする）、なお、各実施年における、研究参加者の人数、実施図版が異なるため、図版によって研究参加者の人数は異なる。

実施手続き

研究参加者にTATを実施し、事後に物語産出時の認知・思考プロセスに関する構造化面接を実施した（以下、「事後面接」とする）。事後面接では、①最初に図版を見たとき何が見えたか、②印象深かった点、およびその理由、③（物語の内容を確認後）図版のどこを見て、どう感じて、どう考えて物語が出来上がったのかを自由に語ってもらった。実施にあたり、研究内容の説明および、研究参加者の音声データや逐語録は個人が特定されない形で厳重に保管されること、研究以外の目的で使用されないこと等を説明し、研究参加者の了承を得た。

分析手続き

本研究の分析では、野村総合研究所が開発した「TRUE TELLER テキストマイニングVer8.0」<sup>1)</sup>を

利用した。このテキストマイニングツールと呼ばれるソフトウェアを利用することで、TATの物語と事後面接の語り（以下、この両者を総称して「プロトコル」とする）という大量の文章データ（テキストデータ）を、自然言語解析の手法を使って、単語（名詞、動詞、形容詞等）に分割し、それらの出現頻度を高い精度で処理することが可能となった。

分析にあたってはまず、図版別にTRUE TELLERを用いて“単語ランキング”によりプロトコル中の単語の出現率を算出した。“単語ランキング”とは、テキストデータに出現している単語を件数順にランキング形式で表示するものであり、出現率とは、総テキスト件数中の出現件数の割合を示す。（初期認知）については、坪内（1984）を参考に、D（主要部分）、d（小部分）、Dd（特異部分）別に、プロトコルにおいて各図版の絵刺激の部分を示す単語（例えば、図版1では、『少年』や『バイオリン』など）の出現件数を算出した。（潜在イメージ）に関して、プロトコルでの“係り元-係り先の組み合わせ”（例えば、図版1では『少年』に係る形容詞や動詞）を検討後、これま

1) <http://www.trueteller.net/>

での研究(山下・藤田, 2007)を踏まえ、潜在イメージとされる単語の出現件数を算出した。プロトコルは、人が日常の意思疎通のために用いる話し言葉であり、同じ絵刺激の部分に対しても多様な言葉遣いがなされている。そのため、同義あるいは類似する意味合いを持つ単語については、統一した単語として扱うこととし辞書管理機能の同義語処理を用いた(例えば図版1では「男の子」「この子」「彼」は『少年』と同義語とするなど)。次いで、〈物語のテーマ〉に関しては、物語を対象として、戸川(1953)の欲求・圧力の種類を参考に分類整理した。

本稿では、図版1および図版2を分析対象とした。

## 結果と考察

### 1. 図版1

図版1(Figure 2)は、TATの最初の図版であり、物語を作りやすいように単純な絵の構成となっている(安香・藤田, 1997)。少年とバイオリンを関連させたテーマが産出されることが多く、課題にどのように向き合うかという側面が投映さ

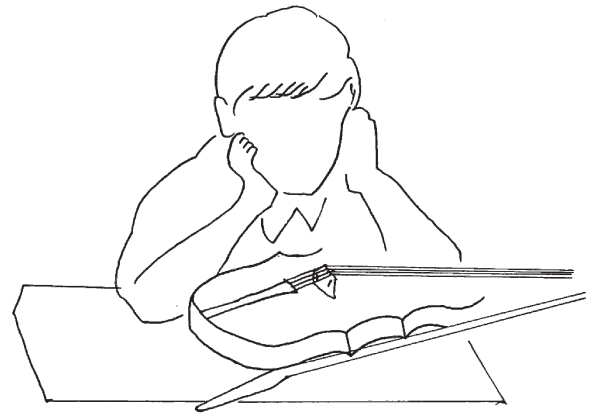


Figure 2 図版1(略画)

れる図版である。

分析の対象となった研究参加者は313人(男性88人、女性195人、不明30人、平均年齢21.9歳、年齢範囲19歳~50歳)であった。

#### (1) 図版1における認知・思考プロセス

以下、認知・思考プロセス(Figure 3)について順にみていく。

図版を最初に見たときに何を認知したかという初期認知では、D領域の『少年』は99.4%、『バイ

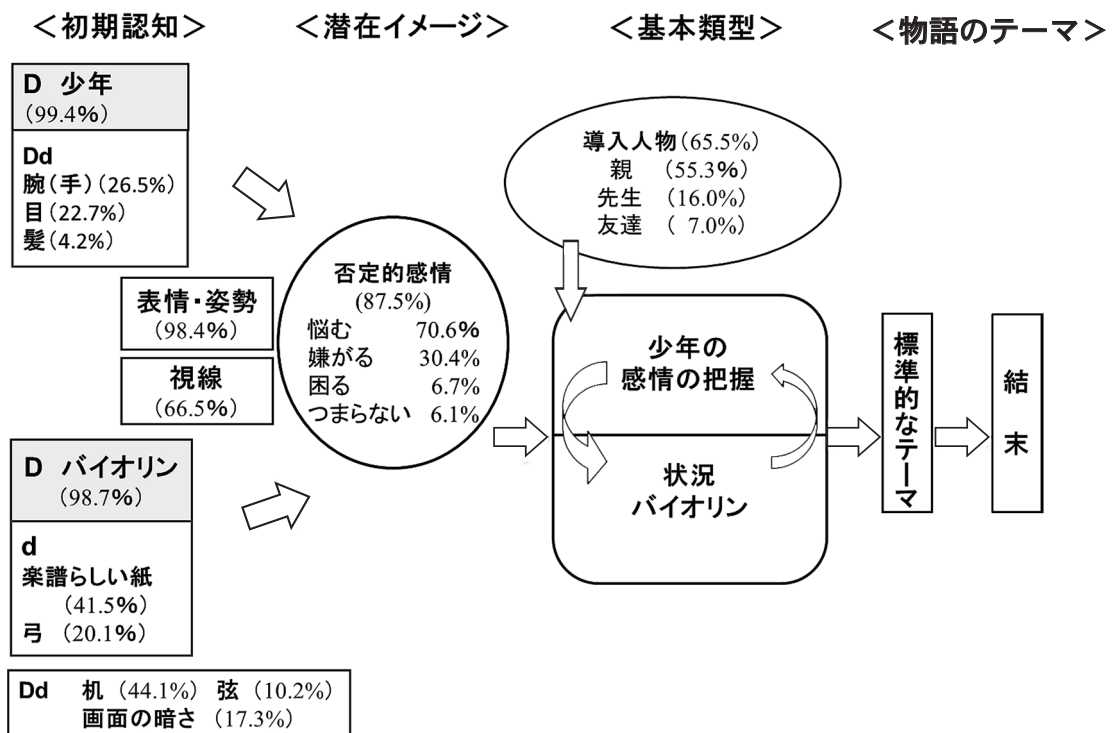


Figure 3 図版1の認知・思考プロセス (N=313)

オリン』は98.7%と、D領域に関してはほぼ全員が認知していた。d領域では、『楽譜らしい紙』が41.5%、『弓』が20.1%であり、出現率は高くなかった。『少年』に関連するDd領域では、『腕(手)』が26.5%、『目』が22.7%、『髪』が4.2%であり、いずれも出現率は低かった。その他のDd領域では、『机』が44.1%、『弦』が10.2%、『画面の暗さ』が17.3%であった。図版1において、D領域はほぼ全員が認知していたが、それ以外のd領域やDd領域についてはあまり認知されないことが明らかとなった。

この初期認知に基づく潜在イメージとしては、『少年』、少年の『表情・姿勢』(98.4%)、『画面の暗さ』から〈否定的感情〉について言及されていた(87.5%)。この時、多くの者が『少年』の状態について『悩む』(70.6%)としていた。次いで『嫌がる』(30.4%)、『困る』(6.7%)、『つまらない』(6.1%)であった。さらに、『少年』の『視線』も注目されており(66.5%)、少年の視線がバイオリンに向いているという状況の把握から、バイオリンと主人公の結びづけが行われ、主人公のネガティブな状況と、バイオリンの存在を関連づけていた。さらに、図版にいない人物を物語に盛り込む、導入人物の設定(65.5%)が比較的高い出現率で見られ、導入人物として『親』を設定したのは55.3%、『先生』は16.0%、『友達』は7.0%であった。

以上のことから、バイオリンと少年の否定的感情を結びつけて状況設定をすることが本図版の基本類型と言える。その際に導入人物を設定し、より具体的な関連づけがなされると考えられる。この基本類型を経て、詳細な状況設定および物語の過去の生成が行われ、将来展望として結末の設定が行われることが推測される。

なお、本研究で得られた図版1の認知・思考プ

ロセスは、山下・藤田(2007)の結果と同様であった。

## (2) 図版1における標準的なテーマ

(1)で述べたように、研究参加者313人のうち303人(96.8%)と多くの者が、少年とバイオリンを結びつける基本類型に基づく物語を産出していた(Table 1)。坪内(1984)は、図版1の「通常の筋」として、「少年とバイオリンを関連させた物語」を挙げており、本研究と一致する。以降の分析はこの303人について進める。

産出された物語のうち、「バイオリンを弾きたいのに弾けない少年」といった挫折のテーマが41.9%、「やりたくないのにバイオリンをやらされている少年」といった被支配のテーマが33.0%で、この2つのテーマが全体の約75%を占めており、図版1における標準的なテーマと言える。また、「バイオリンを壊して怒られる」といった被攻撃のテーマが5.9%、バイオリンを故人の形見としてとらえ、バイオリンの前で故人を偲ぶといった不幸のテーマ、バイオリンをただ眺めているといった無活動のテーマが5人1.7%であった。

また、少年とバイオリンを関連させた物語を産出した者のうち66.0%が導入人物を設定していたが、それぞれのテーマによって導入人物を設定する割合が異なっていた。被支配のテーマを産出した100人のうち、導入人物を設定したのは90人(90%)と多かったのに対し、挫折のテーマでは127人中54人(42.5%)であった。とくに、導入人物として『親』を挙げた場合、『親』からの圧力や強制を示す物語が多く、「やりたくないのにバイオリンをやらされている少年」のような被支配の物語の産出につながったと考えられる。具体的には、「この男の子はバイオリンを習うように両親から言われたんですけど、でも本当はやりたくなくて、やりたくないなあっていうふうに悩ん

Table 1 少年とバイオリンの関連による分類(図版1)

(N=313)		
	人	%
少年とバイオリンを関連させた物語	303 (200)	96.8
少年の物語	10 (5)	3.2
計	313 (205)	100.0

注：( ) は導入人物を設定した者の内数

Table 2 基本類型における物語のテーマ (図版1)  
(N=303)

	人	%
挫折	127 (54)	41.9
被支配	100 (90)	33.0
被攻撃	18 (17)	5.9
不幸	5 (5)	1.7
無活動	5 (1)	1.7
その他	48 (33)	15.8
計	303 (200)	100.0

注：( ) は導入人物を設定した者の内数

でいるところです。この後は……結局両親から強制的にイヤイヤ弾かされることになると思います。」などであった。これに対し、導入人物として『親』以外に『先生』や『友達』を挙げた場合や、導入人物を物語に入れなかった場合は、「バイオリンを弾きたいのに弾けない少年」といった挫折をテーマとする物語が産出されていた。具体的には、「少年がバイオリンを習っていて、で、練習で弾けなくて挫折をしてしまった感じがします。で、今弾けなくて悩んでいて、これからどうしようかなーと悩んでいる感じがします。楽譜が置いてあるし、弓も本体もあるので、悩みながらもまた練習を始めるのではないかなと思います。」などであった。

挫折のテーマがもっとも多かったことについては、本研究の研究参加者が大学生であった影響が考えられる。進路選択等の過程で、彼らが挫折とそれをどのように乗り越えるかということに関心を向けていることが推測される。

## 2. 図版2

図版2 (Figure 4) は、主要な3人の人物と複雑なディテールから構成されており、人間関係 (特に家族関係) をみるのに欠かせない重要なカード (安香・藤田, 1997) である。ここでは3人の人間関係をどう設定するかが重要なポイントとなり、家族などの三者関係を設定することが期待される。

分析対象となった研究参加者は155人 (男性52人、女性102人、不明1人、平均年齢21.2歳、年齢範囲19歳~34歳) であった。



Figure 4 図版2 (略画)

### (1) 図版2における認知・思考プロセス

以下、認知・思考プロセス (Figure 5) について順にみていく。

絵刺激の各部分の初期認知の出現率をみると、D領域の『若い女性』は99.4%、『年長女性』は97.4%、『男性』は94.8%と、D領域に関してはほぼ全員が認知していた。d領域では、若い女性の持つ『本』が83.9%、年長女性が寄りかかっている『木』が49.7%、男性の傍らの『馬』が78.2%と、D領域に比べやや低くなるものの多くの者が認知していた。そしてDd領域では、『男性の筋肉』が37.4%、『山』が31.0%、『小屋』が62.6%であった。ややばらつきはあったものの、絵刺激の各部分の初期認知は、これまで想定されているようにD領域、d領域、Dd領域の順で認知される度合いが少なくなっていた。ただし、『小屋』(Dd) の出現率が『木』(d) より多いなど、d領域とDd領域との相違は明確ではなかった。

この初期認知に基づく潜在イメージとして、若い女性が持っている本や彼女の衣服から、〈都会・学問〉(72.9%) が、馬をひく上半身裸の男性や、年長女性の衣服などから〈農村・労働〉(94.2%) が、また、前景の若い女性と後景の男性・年長女性との間の服装や様子の違い、そして視線のずれなどの〈違和感〉(27.1%) が見出された。「バラバラ」「不一致」など〈違和感〉として言語化した者は3割であるが、都会と農村、学問と労働という対照的なものが併存していることには大半の者が言及しており、その状況には何らかの違和感を多くの者が感じていることが示唆された。

このように、都会・学問をイメージさせる若い女性と、農村・労働をイメージさせる年長女性・

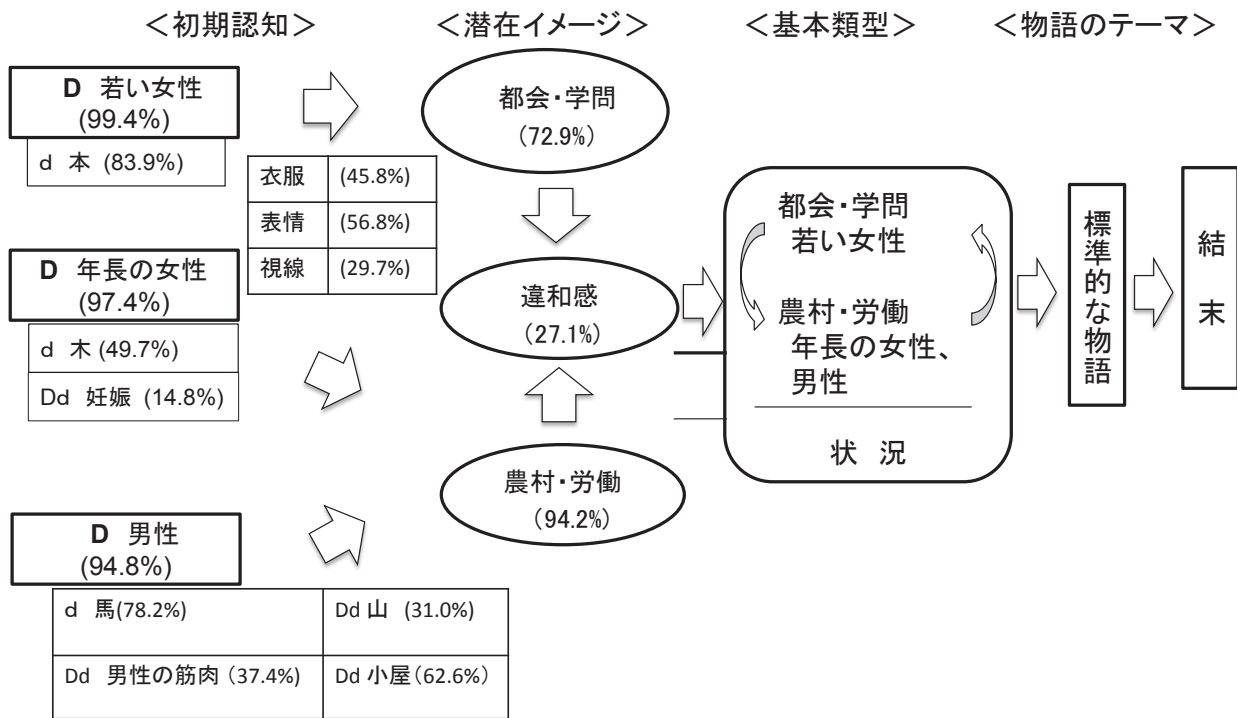


Figure 5 図版2の認知・思考プロセス (N = 155)

男性との間に存在する違和感が統合され、3人の人物を結び合わせた物語が本図版の基本類型となる。

(2) 図版2における標準的なテーマ

図版2では、前述したように主要な3人の人物を単に叙述だけでなく、その3人を結び合わせた物語を作ることが基本類型として期待される。主要な3人の人間関係をどのように設定した物語を作っているか、坪内(1984)を参考とし、①3人の人物を結び合わせた物語、②後景の2人は風景の点景人物である3人の物語、③2人の物語、④1人の物語、⑤3人は無関係である物語、

の5つに分類した (Table 3)。本図版の基本類型である、3人の人物を結び合わせた物語が最も多く6割(59.4%)を占めた。そのほか、若い女性を「通りすがり」などとし、後景の2人は「農民」「地元の人」など点景の人物とする物語が11.0%、若い女性と後景のどちらか1人を結びつけた2人の物語が7.1%、3人をそれぞれ叙述するだけで関係づけられない物語が10.3%、他の2人を省略して1人だけを叙述する物語が12.3%であった。この1人は、大半の物語において前景の若い女性であり、中には前景と後景の違和感を統合できず後景を絵とし、その絵の前に若い女性がいる

Table 3 主要な3人の人間関係の設定による分類 (図版2)

(N = 155)

	人	%
3人の人物を結び合わせた物語	92	59.4
後景の2人は風景の点景人物である3人の物語	17	11.0
2人の物語	11	7.1
1人の物語	19	12.3
3人は無関係である物語	16	10.3
計	155	100.0

Table 4 基本類型における物語のテーマ (図版2)  
(N=92)

	人	%
異性への親和	33 (2)	35.9
自主独立	28 (25)	30.4
罪悪感	7 (7)	7.6
その他	24 (19)	26.1
計	92 (53)	100.0

注：( ) は3人を家族と設定した者の内数

として、前景と後景とを別の場面や次元に見たててしまう物語も数例みられた。

以降の分析は、基本類型である、3人の人物を結び合わせた92人(59.4%)の物語について進める(Table 4)。

最も多かった物語のテーマは、異性への親和が35.9%、次いで、自主独立が30.4%であり、この2つのテーマが全体の約70%を占めており、本図版の標準的なテーマといえる。

また、前景の若い女性を主人公とし3人の関係を家族とした者は53人であり、92名中の6割を占めた。さらに異性への親和のテーマを除くと51人となり、59名中の9割を占め、本図版が人間関係(とくに家族関係)を見るのに欠かせない重要なカード(安香ら, 1997)であることが示された。

異性への親和のテーマにおいては、「若い女性が男性に好意を持っている」、あるいは2人は「恋人」や「夫婦」であるなど、2人をカップルとし、年長女性は其の妨げとなる存在として位置づけられていた。異性への親和というテーマが最も多かったことには、研究参加者の平均年齢が21歳であり、異性関係が青年期にある彼らの主な関心事であることが影響していると思われる。

### 総合考察と展望

本研究によって、図版1、2の物語がどのような認知・思考プロセスを経て産出されるかという標準的な流れが明らかにされた。すなわち、共通して言えることは、まず図版に描かれた主要な人物に注目し、特に人物の顔つきや姿勢から人物の感情、行動意図等をイメージする。また、同時

に、他の主要な刺激(人物、物)にも注目し、それらを結びつけて、図版の絵の状況を物語の現在の状況として語り始めている。これは、従来の一連の研究とほぼ同様な結果であった。特に本研究で得られた結果は、今後TATの図版1、2の物語を分析する際の規準とすることができると考えられる。

ただし、本研究における研究参加者は女子大学生が多い。そのため、研究結果の適用範囲について問題視されることが予想される。確かに、「標準的なテーマ」のバリエーションについては、年齢、学歴、性別等によって異なる傾向があることが経験されている。しかし、物語産出時の認知・思考プロセスについては、健常者では、性別等に関係なく、同じような認知・思考プロセスが得られており、本研究結果で示したプロセスが標準的なものと言えると考えられる。なお、研究参加者の各種属性の差異による比較検討の研究は当然必要であり、今後実施する予定である。

今までTATの物語の分析・解釈は臨床経験に多く依存してきた。しかし、各図版について、物語産出時の標準的な認知・思考プロセスと標準的なテーマが提示できれば、これらを規準として、臨床場面での受検者の物語の特徴を客観的に指摘することがきる。すなわち、物語の標準テーマからの逸脱した特徴を抽出でき、またその背景にある認知・思考プロセスの歪みを推論することで、より説得力のある分析・解釈が可能となると言える。また、各図版の物語産出時の標準的な認知・思考プロセスと標準的な物語のテーマを規準として提示することは、TATの学習をより容易にする有効な材料となると考えられ、今後も各図版の規準作成のための研究が必要とされよう。

### 引用文献

- 安香 宏(1990). TAT 土居健郎・宮本忠雄・笠原嘉・木村敏(編) 異常心理学講座8 テストと診断, 119-169 みすず書房
- 安香 宏・藤田宗和(1997). 臨床事例から学ぶTAT解釈の実際 新曜社
- 藤田宗和(1997). TATの物語の産出過程の研究 昭和女子大学「学苑」684 心理学科紀要, 43-65.



- 藤田宗和 (2001). TAT の情報分析枠 (the Frame of Information Analysis) の提案: プロトコル分析のための新しい枠組み 犯罪心理学研究, 39 (29), 1-16.
- 藤田宗和 (2008). TATの物語産出時の思考プロセスの検討—2 日本ロールシャッハ学会第12回大会論文集, 28.
- 藤田宗和・近藤希・児玉梨沙 (2010). TATの物語産出時の思考プロセスの検討—5 日本ロールシャッハ学会第14回大会論文集, 38.
- 藤田宗和・木村あやの (2010). 視線運動から見たTATの物語産出のプロセスの検討 日本心理学会第74回大会発表論文集, 714.
- Fujita, M. (2011). Thinking process of TAT story - analyzing TAT story from the point of view of cognitive psychology. *XX International Congress of Rorschach and Projective Methods*.
- 藤田宗和・木村あやの・橋本絵里子・田中奈緒子 (2013). アスペルガー障害者のTAT物語産出時の視線運動について 日本ロールシャッハ学会第17回大会論文集, 36.
- 橋本絵里子・藤田宗和 (2013). アスペルガー障害者のTAT物語産出時の思考プロセスについて 日本ロールシャッハ学会第17回大会論文集, 35.
- 神戸真由子・藤田宗和 (2009). TATの物語産出時の思考プロセスの検討—3 日本ロールシャッハ学会第13回大会論文集, 35.
- 木村あやの・藤田宗和 (2010). 視線運動から見たTATの物語産出のプロセスの検討—2 日本心理学会第74回大会発表論文集, 715.
- 木村あやの・藤田宗和 (2011). 視線運動から見たTATの物語産出のプロセスの検討—3 日本心理学会第75回大会発表論文集, 444.
- 木村あやの・藤田宗和・田中奈緒子・橋本絵里子 (2014). アスペルガー障害者のTAT物語産出時の視線運動について (2) 日本ロールシャッハ学会第18回大会論文集, 56.
- 近藤希・藤田宗和・児玉梨沙 (2010). TATの物語産出時の思考プロセスの検討—6 日本ロールシャッハ学会第14回大会論文集, 39.
- Murray, H.M. (1943). *Thematic apperception test manual*. : Massachusetts. Harvard university press.
- 小川俊樹 (2008). 概説 / 今日の投影法をめぐって 小川俊樹 (編) 現代のエスプリ別冊 投影法の現在 5-20 至文堂
- 戸川行男 (1953). TAT日本版絵画統覚検査解説 金子書房
- 坪内順子 (1984). TATアナリシス—生きた人格診断— 垣内書房
- 山下亜希子・藤田宗和 (2007). TATの物語産出時の思考プロセスの検討—TATの新たな形式分析基準の試案 日本ロールシャッハ学会第11回大会論文集, 51.

## 謝 辞

本研究のデータ収集にあたり、お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科 山下亜希子さん、児玉梨沙さん、近藤希さん、神戸真由子さん、橋本絵里子さん (いずれも修了生) にご協力いただきました。記して感謝いたします。

---

ふじた むねかず (お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科)  
 たなか なおこ (昭和女子大学大学院生活機構研究科)  
 きむら あやの (昭和女子大学人間社会学部心理学科)