

## Exner の包括的システム (II)

### スコアリング

高橋雅春・西尾博行

Exner's Comprehensive Rorschach System (II): Scoring  
Masaharu TAKAHASHI & Hiroyuki NISHIO

#### Abstract

We described in a prior project the procedure for administering the Exner's Comprehensive Rorschach System and the System Data Storage Program so that we might apply the Rorschach System to the Japanese subjects (Takahashi and Nishio, 1991). Since then, we have administered the Exner's Rorschach System to the Japanese subjects, and have scored the results of the subjects. We find that the System must be clarified and modified further in order to be applied to the Japanese. The purpose of this article is to define the procedure of administration and the criteria for scoring, so as to reduce any inconsistencies or mistakes in the scoring. The problems concerning location, determinant, content, form quality, and active-passive movement in the scoring are discussed.

Key words: Comprehensive System, Rorschach test, Scoring, Exner

#### 抄 録

エクスナーの包括的システムをわが国の被検者に適用するために、我々はその実施法を詳述し、資料収集プログラムを作成した(高橋・西尾, 1991)。その後、日本人被検者に包括的システムに基づいたロールシャッハ・テストを実施し、現在、反応のスコアリングを検討している。本論文の目的は、スコアリングの不一致や誤認が生じないように、包括的システムの実施法やスコアリングの基準を明確にすることであり、反応領域、決定因子、反応内容のスコアリングで生じる問題および「形態水準」「積極的-消極的」のスコアリングの基準について論じた。

キーワード: 包括的システム, ロールシャッハ・テスト, スコアリング, エクスナー

## はじめに

我々は、Exner (1986) の包括的システムをわが国の被検者に適用するため、まず包括的システムをわが国で実施する場合の実施法を明確にし、標準化研究を行う上で必要な資料収集プログラムを作成した(高橋・西尾, 1991)。その後、正常成人や大学生を対象として、包括的システムに基づいたロールシャッハ・テストを実施し、日本人被検者の標準化資料の収集を行っており、現在それらの資料のスコアリングを検討している。

ロールシャッハ・テストの反応をスコアするに当たっては、スコアする者がスコアリングの基準を正しく理解し、あらかじめ定められた基準に従ってスコアリングを行えば、スコアの誤認やスコアする者の間でスコアリングの不一致が生じないことが望ましい。包括的システムでは、評定者間の信頼性が高いスコアやスコアの基準が設けられており、スコアリングの不一致が生じにくいと言われている。しかし、包括的システムに基づいて実際にスコアリングを行ってみると、さまざまな誤認や不一致を経験することが多い。そのうちのいくつかは、我々がこれまで Klopfer 法 (Klopfer et al., 1954) に基づいてロールシャッハ・テストを実施してきたことから生じたものであった。例えば、「動物が落ちていく」という反応を「m」とスコアするといった誤認がこれである (Klopfer 法では、無生物運動反応の決定因子 Fm をスコアするが、包括的システムでは動物運動反応の決定因子 FM をスコアする)。こうした誤認や不一致は包括的システムに習熟するにしたがって容易に解消されるものである。一方、誤認や不一致には、包括的システムで示された基準 (Exner, 1985, 1986) の記述が不十分であるために生じたものも多かった。さらに、「形態水準」や「積極的-消極的」のスコアリングの基準は、アメリカ人被検者の資料に基づいているため、それらを日本人被検者にそのまま適用できないという問題もある。この問題も、スコアリングに不一致が生じる原因の一つとなっている。

日本人被検者での標準化研究を行う上で、我々はこうしたスコアリングの誤認や不一致ができるだけ生じないようにしたいと考えている。本論文では、包括的システムのスコアリングの問題点を検討し、実施法をより明確にするとともに、わが国における「形態水準」や「積極的-消極的」のスコアリングの基準についても検討したので、その結果を報告する。

## I 領域のスコアリング

領域のスコアリングでは、反応で用いられた領域を表すコードと、領域の明細化の水準(質)を示す発達水準のコードをスコアしなければならない。また我々は、包括的システムの資料収集プログラムを作成し(高橋・西尾, 1991)、結果の整理と資料の収集をコンピュータ処理しており、上記2つのコードの他に、用いられた領域の領域番号を領域のスコアリングに加えている。

## 1 領域コード

包括的システムでは、反応で用いられた領域を表すコードとして、W (全体反応)、D (一般部分反応)、Dd (特殊部分反応) の3つの主要な領域コードがある。反応に白い空白領域が用いられた時には、S (空白反応) のコードが用いられるが、Sは、WS、DS、DdSのように、かならず3つの主要な領域コードとともにスコアする。したがって、領域を表すコードとして、W、D、Dd、WS、DS、DdSの6つのコードのうちのいずれか1つがスコアされる。いずれのコードをスコアするかの基準は明確で、プロット全体が反応に用いられた場合はW、包括的システムでDと定められた領域への反応はD、それ以外はDdとスコアする。Exner (1986) は、評定者間の信頼性を研究し、Wの一致率が99%、Dが99%、Dが99%、Ddが99%、Sが98%であったと述べているし、我々も領域コードのスコアリングで不一致が生じることは少ないと考えている。

領域コードのスコアリングで評定者間に不一致が生じるのは、質問段階で検査者が領域に関する質問を十分に行わなかったことによることが多い。したがって、検査者は質問段階で領域に関する質問を適切に行い、被検者が反応で用いた領域を明確にしなければならない。このことは、ロールシャッハ・テストに経験の浅い検査者の場合には特に重要である。それにもかかわらず、反応をWとスコアするかDあるいはDdとスコアするかの判断で、評定者間に不一致が生じることがある。反応をWとスコアするにはプロット全体が用いられたことが確認されねばならない、とExnerは述べている。しかし彼は、どのように確認するかを明確にしていない。このため、検査者が判断に迷ったり、場合によっては、領域に関する質問の仕方が検査者によって異なる危険性も生じてくる。そこで我々は、こうした場合に以下に述べるような質問を行ってスコアを決定している。

包括的システムでは被検者の自発性に基づくことが原則である。したがって、反応をWとスコアするには、被検者が「全体がそう見えます」「全体的に……です」などとプロットの全体を見たことを自発的に述べるのが最も重要である。もし被検者がプロットの全体を見たとき自発的に述べれば、反応の説明で被検者がプロットの一部分に言及しなかったとしても、Wとスコアする。

例えば、

反 応 段 階  
IV 大きな巨人のように見えます。

質 問 段 階  
E：(被検者の反応を繰り返す)  
S：全体がそう見えます。  
E：もう少し詳しく教えて下さい。  
S：はい。ここ(D3)が顔で、ここ(D2)が足、大きな足です。それから、これ(D4)が腕です。

この例の場合、被検者は中央下部の D1 領域には全く言及していないが、「全体がそう見えます」と自発的に答えている。したがって、これ以上領域についての確認は行わず、Wとスコアする。D1 領域が反応に用いられたかどうかを確認しようとして、さらに「ここ (D1) はどうですか」といった質問を行ったり、「ここは何に見えましたか」といった質問を行うことは、被検者に特定の構えを作る危険性があるので行うべきではない、と我々は考えている。

一方、被検者が次のように答えたとする。

E：(被検者の反応を繰り返す)

S：ここ (D3) が顔で、ここ (D2) が足です。  
それから、これ (D4) が腕です。

被検者は「巨人」の部分を説明しているが、プロットの全体を見たとは言っていない。したがって、「もう少し詳しく教えてください」「巨人に見えたのはどこですか、見えたところを指で囲んで下さい」などと質問し、用いられた領域をさらに確認するべきである。そしてもし被検者が D1 領域について全く言及しなかったり自発的に除外すれば、Dとスコアする。一方、質問の後に被検者が全体が巨人に見えたと言ったと自発的に答えたり、漠然とではあってもプロットの全体を指で囲めば、Wとスコアする。

同様に、Ⅱ図やⅢ図で赤色部分が特に言及されない場合でも、被検者が「全体が……に見える」と自発的に答えたならば、スコアリングは被検者の自発的な発言に基づくという原則に従い、Wとスコアする。そうでなければ、上で述べた質問を行って領域を確認しなければならない。そして被検者が一部の領域に全く言及しなかったり、全体を囲まなければ、DかDdをスコアする。

また検査者は、領域コードの決定に当たって被検者の発言を注意深く検討し、適切な質問を行っていかねばならない。X図でしばしば答えられる「たぐさんのムシ」「動物の集まり」といった反応では、2つか3つの領域を説明するだけの被検者がいる。その場合でも検査者は、被検者が2つか3つの領域しか説明しなかったという理由で、直ちにDとスコアするべきではない。「たぐさんと言われたのはなぜですか」「集まりと言われたのはなぜですか」といった質問によって、たいていの被検者はプロットの全体を用いたことを示す手がかりを明らかにするものである。

## 2 発達水準 (DQ)

発達水準のスコアリングの基準を正しく理解していれば、不注意でないかぎり不一致が生じることはない。基準は明確で、①対象が特定の形態を有するか、②対象の間に意味のある関係がみられるか、の2つの要因を検討し、スコアを決定する。

スコアリングの基準を理解する上で参考になると思われるので、2つの要因と発達水準のコードとの関係を以下に示しておく。

表1 発達水準のコードとスコアリングの基準  
特定の形態を有する

		はい	いいえ
関係がある	ある	+	v/+
	ない	o	v

なお、「雲」「湖」「鳥」「葉」「血」といった特定の形態を必要とせずvとスコアされる対象が、「飛行機の形をした雲」「琵琶湖」「カエデの葉」などと特定の形態が必要となるように表現されることがある。その場合は、対象が特定の形態を有しているので発達水準はoか+となる。また、+あるいはv/+とスコアする基準は、互いに関連がある2つ以上の対象が述べられていることである。したがって、対象が反射している、鏡に映っていると述べられた反射反応 (Fr, rF) の発達水準は、+あるいはv/+のいずれかでなければならない。

### 3 領域番号

領域番号は、領域のスコアリングに必ずしも必要ではない。しかし我々は前述した理由でこれを行っている。その方法は以下の通りである。

W, WS の反応にはすべて1の領域番号を付ける。D, DS, Dd, DdS の反応には、包括的システムで決められた領域番号を付ける。用いられた領域に領域番号が決められていない場合には、99とする。いくつかの領域を統合した反応 (D+ や Dd+ など) の場合には、一次的内容としてスコアした対象が見られた領域の領域番号を付ける。

## II 決定因子のスコアリング

包括的システムでは、決定因子のスコアリングに、①形態 (F), ②運動 (M, FM, m), ③色彩 (FC, CF, C), ④無彩色 (FC', C'F, C'), ⑤濃淡材質 (FT, TF, T), ⑥濃淡立体 (FV, VF, V), ⑦濃淡拡散 (FY, YF, Y), ⑧形態立体 (FD), ⑨ペアと反射 ((2), Fr, rF) の9つのカテゴリーがあり、24のコードが用いられている。既にロールシャッハ・テストの他のシステムに精通している検査者は、先に述べた無生物運動反応の場合のように、同じコードが用いられていてもその基準が異なる場合があるので注意が必要である。しかし、包括的システムのスコアリングの基準に精通すれば、スコアの誤認や不一致が生じることはあまりない。

決定因子のスコアリングで不一致が生じやすいのは、反応の決定で一次的に重要であったのが形態の特徴か色彩や濃淡の特徴かを判断する場合であろう。判断の基準は必ずしも明確ではないが、被検者の自発的発言に基づき、その表現を注意深く考慮して、被検者が強調しているものは何かを決定することが原則である。したがって、たくさんの花、解剖、風景といった形態が明確

でない対象が答えられ、色彩や濃淡の特徴が述べられても、被検者が形態の特徴を強調して答えれば、FC、FV といった形態が一次的な決定因子がスコアされる。逆に、特定の形態を有する対象が答えられ、色彩や濃淡の特徴が述べられても、被検者が形態の特徴に重点を置かなければ、CF、VF といったコードがスコアされる。

例えば、花や葉といった対象が答えられた場合、「バラの花」「カエデの葉」などのように形態を特定して答える被検者もいれば、「花」「葉」とだけ答えて形態を明確にしない被検者もいる。これらの被検者が色彩や濃淡の特徴にも言及した時には、我々は以下に示す例のように決定因子をスコアしている。

反 応 段 階	質 問 段 階
花に見えます。	E：(被検者の反応を繰り返す)
	S：はい、きれいな花に見えました。
	E：もう少し詳しく教えてください。
	S：赤いきれいな花に見えます。

被検者は反応段階で花とだけ答え、質問段階で色彩の特徴のみに言及している。この例のように、被検者が花の形態を特定せず、また形態の特徴についても言及しない場合は、CF とスコアする。

花に見えます。	E：(被検者の反応を繰り返す)
	S：はい、赤いきれいな花に見えます。
	E：もう少し詳しく教えてください。
	S：ここが花びらで、ここが葉っぱです。

この例でも、被検者は反応段階で花としか答えていない。しかし、質問段階で「ここが花びらで、ここが葉っぱです」と形態の特徴を自発的に述べている。この例のように形態の特徴が自発的に述べられた時には、たとえ花の名前が特定されていなくても、FC とスコアする。

チューリップです。	E：(被検者の反応を繰り返す)
	S：赤いチューリップです。ここが花で、 ここが茎です。

被検者は質問段階で色彩に言及しながら形態の特徴も述べている。チューリップには特定の形態があるし、形態についても述べられているので FC とスコアする。しかし、花の名前が述べられ色彩にも言及されているからというだけで、FC をスコアしてはならない。先に述べたように、被検者の自発的発言に基づき、被検者が強調する特徴をスコアすることが原則である。もし被検者が「赤いチューリップです。色からそう思いました」としか答えず、検査者がさらに質問をしても形態の特徴について全く述べなければ、CF とスコアしなければならない。また被検者

の表現が不明瞭で、FC とスコアするか CF とスコアするかの判断に迷う場合は、反応の一貫性の点から、Exner が述べているように記録全体を考慮して決定する。つまり、もし他にも FC 反応が出現していれば FC とスコアし、そうでなければ CF とスコアする。

### 積極的運動—消極的運動 (active-passive)

包括的システムでは、すべての運動反応に、運動が積極的であるか消極的であるかを示す肩文字が付加される。例えば、反応で述べられた運動が積極的な運動であれば、M<sup>a</sup>、FM<sup>a</sup>、m<sup>a</sup> のように<sup>a</sup>の肩文字を運動反応のスコアに付加する。逆に消極的な運動であれば<sup>p</sup>の肩文字を付加しなければならない。また複数の対象が運動していると述べられ、そのうちの少なくとも1つが積極的な運動で他が消極的な運動の場合は、<sup>a-p</sup>の肩文字を付加する。例えば、「真ん中に立っている (passive) 人のまわりで、2人の人が踊っている (active)」という反応は M<sup>a-p</sup> とスコアする。なお「イヌが座っていて (passive)、月に向かって遠吠えしている (active)」という反応のように、同一の対象に積極的運動と消極的運動の両方が述べられた場合は、積極的運動のみをスコアする (Exner, 1991)。

Exner は、<sup>a</sup> と <sup>p</sup> の肩文字の厳密な適用基準はまだ確立されていないと述べている。しかし彼は、多数の運動反応を積極的か消極的かのどちらかに判定させた研究の結果、被検者の判定には高い一致率が示されたと述べて、積極的運動—消極的運動のスコアリングを学ぶ上での参考資料として、300語について行った積極的—消極的の判定結果の表を明らかにしている。この表は、スコアリングに当たって有益な参考資料となろう。しかし Exner の研究は、被検者が一般成人20名、大学院生20名と少ないし、英語と日本語には微妙なニュアンスの違いがあり、英語を日本語に翻訳しただけでこの表をわが国で用いることはできない。そこで我々は、ロールシャッハ・テストでしばしば出現する運動を表す単語を選び出し、その単語を大学生と看護学生の被検者に、積極的か消極的かのどちらかに判定するよう求めた。この研究では、まず正常者200名とアルコール症者150名のプロトコルからすべての運動反応を選び、そこで用いられた運動を表す単語の頻度を計算した。こうして選ばれた325の単語の中から、頻度が2以上の単語と、頻度が1で Exner の表に含まれる単語を選び出し、最終的に153の単語を決定した。それらの単語を無作為に配置し、大学生36名と看護学生41名、計77名の被検者に提示して、積極的か消極的かの判定を求めた。なお判定を求めるに当たって積極的運動と消極的運動の例を示すことはしなかった<sup>1)</sup>。

表2は77名の被検者が行った判定の結果を示したものである。本研究で用いた単語が Exner の表にも含まれている場合には、表2に Exner の結果も合わせて示してある。表2に示した通り、Exner の表に含まれている単語は全部で56あり、そのうちの49の単語で、日米の被検者の

1) 本研究は、関西大学大学院生、高岡淳子と共同で行ったものである。

表2 積極的運動—消極的運動の単語研究の結果。判定が多数となったスコアとその被検者数を示している。

単語	日本人被検者 (N=77)	Exner 一般成人 (N=20)	Exner の結果 大学院生 (N=20)	単語	日本人被検者 (N=77)	Exner 一般成人 (N=20)	Exner の結果 大学院生 (N=20)
あいさつしている	a 70			蹴っている	a 71		
仰向けになっている	p 46			けんかしている	a 70		
上がっている	a 62			こいでいる	a 70	a 20	a 20
握手している	a 64			(腰を)曲げている	p 61		
(足を)投げ出している	p 39			こねている	a 42	a 11	a 18
遊んでいる	a 72	a 20	a 20	逆立ちしている	a 64		
集まっている	a 59			叫んでいる	a 70		
争っている	a 74	a 20	a 20	従っている	p 57	p 18	p 20
歩いている	a 66	a 20	a 20	縛られている	p 65		
言い合っている	a 72			出血している	p 43	p 20	p 20
生きている	a 71			衝突している	a 65	a 20	a 20
(イヌが)ちんちんしている	a 48			死んでいる	p 73	p 20	p 20
動いている	a 77	a 20	a 20	じゃれている	a 66		
うずくまっている	p 71	p 16	p 20	進んでいる	a 76		
歌っている	a 70	a 20	a 20	座っている	p 58	p 17	p 20
うつむいている	p 74			性交している	a 73	a 20	a 20
追いかけている	a 72			せっせっせをしている	a 61		
拜んでいる	p 48			背中合わせになっている	p 60		
怒った(顔)	a 67	a 20	a 20	洗濯している	a 67		
押さえている	a 40			(前後上下を)向いている	a 43		
おじぎしている	a 46			(太鼓を)たたいている	a 72	a 19	a 20
襲っている	a 68			体操している	a 72		
落ちかかっている	p 67			倒している	a 64		
落ちていく	p 71	p 20	p 20	たかっている	a 57		
踊っている	a 73	a 20	a 20	漂っている	p 60		
泳いでいる	a 72	a 20	a 20	立ち上がっている	a 71		
回転している	a 64	a 20	a 16	立っている	a 43	* p 13	p 20
(顔を)映している	a 51			(タバコを)吸っている	a 54		
(顔を)つきあわせている	a 61			食べている	a 76		
抱えている	a 58			たわむれている	a 62		
かがんでいる	p 60			抱き合っている	a 70		
(風で)はためいている	p 54	p 20	p 20	(血が)散っている	a 43		
かぶっている	p 42			(チョウが)舞っている	a 62		
乾杯している	a 67	a 17	a 20	捕まっている	p 63		
(楽器を)弾いている	a 69			突き刺している	a 66		
(楽器を)吹いている	a 64			突き出している	a 67		
キスしている	a 72			作っている	a 73	a 20	a 20
休息している	p 69	p 20	p 20	つぶしている	a 64	a 20	a 20
競争している	a 74	a 20	a 20	(手・足を)上げている	a 68		
口をあけている	p 43			(手を)合わせている	p 49		
苦しんでいる	p 49	p 14	p 16	(手をつないでいる	a 59		
(車に)ひかかれている	p 64			飛び跳ねている	a 74	a 16	a 20
くわえている	a 54			とまっている	p 71		



Exner の包括的システム (II) (高橋・西尾)

単語	日本人被検者 (N=77)	Exner 一般成人 (N=20)	Exner の結果 大学院生 (N=20)	単語	日本人被検者 (N=77)	Exner 一般成人 (=N20)	Exner の結果 大学院生 (N=20)
とらえている	a 65	a 20	a 20	拾い上げている	a 59		
取り合っている	a 71			ひろげている	a 65		
飛んでいる	a 61	a 20	a 20	(火を)囲んでいる	a 39		
(ドアを)開けている	a 64	a 16	a 20	びっくりした(顔)	a 46	* p 14	p 15
泣いている	a 48	* p 17	p 20	ふくらませている	a 69		
流れている	p 44	p 19	p 20	振り上げている	a 70		
逃がっている	p 45	* a 20	a 20	振り返っている	p 53		
にらんでいる	a 57	a 17	a 20	噴火している	a 71		
寝ている	p 62	p 20	p 20	ふんぞり返っている	a 44		
ねらっている	a 71			ふんばっている	a 66		
のぞいている	a 47			ぶら下げている	p 54		
乗っている	a 54	a 20	a 20	ぶら下がっている	p 57		
のばしている	a 58			平衡を保っている	p 45	* a 17	a 20
のびしている	a 46			吠えている	a 66	a 20	a 20
登っている	a 71	a 20	a 20	待っている	p 61	p 16	p 20
飲んでいる	a 64			祭をしている	a 75		
這い出している	a 56			見つめ合っている	a 48		
入っていく	a 67			見ている	p 48	p 15	p 20
(葉が)散っている	p 60	p 20	p 20	向かい合っている	a 50		
運んでいる	a 72	a 20	a 20	(目が)つり上がっている	a 57		
走っている	a 76	a 20	a 20	燃えあがっている	a 68		
発射している	a 70			燃えている	a 73	* p 13	p 17
這っている	p 39			もたれている	p 60	p 17	p 20
話している	a 68	* a 13	p 18	持ち上げている	a 70	a 20	a 20
(鼻を)こすり合わせている	a 40			持っている	a 41		
はばたいている	a 73	a 18	a 20	燃やしている	a 60		
爆発している	a 69	a 20	a 20	やってくる	a 60		
引き裂いている	a 58			ゆれている	p 55		
(ひざに)のっている	p 46			よじ登っている	a 69	a 20	a 20
ひざまずいている	p 64			よりかかっている	p 56		
引っかかっている	p 59			寄り添っている	p 44		
ひっくり返っている	p 42			笑っている	a 68	a 15	a 13
引っ張っている	a 74	a 20	a 20	割れている	p 44		
火にあたっている	a 42						

\* は日米の被検者で一致しなかった単語

判定が一致している。不一致が生じた単語は、立っている (本研究では a, Exner の研究では p), 泣いている (a と p), 逃がっている (p と a), 話している (a と a, p), びっくりした顔 (a と p), 平衡を保っている (p と a), 燃えている (a と p) の 7 つであった。こうした不一致が生じた原因は、日米の文化差によるかもしれないが、研究で用いた教示の違いによるところが大きいと考えられる。先に述べたように、我々は被検者に積極的運動と消極的運動の実例を示さなかった。一方 Exner は、一般成人の被検者に、概念の枠組みを形成する目的で、判定に先立って

積極的運動と消極的運動の実例を示したし、大学院生の被検者は全員がロールシャッハ・テストの訓練を受けており、既に積極的-消極的の概念の枠組みを有する者であった。

運動が積極的か消極的かの最終的な決定は、反応全体を考慮して行われる。その際我々は、表2を参考資料として用いていきたいと考えている。ただし、Exnerの研究と一致しなかった7つの単語のうち、「立っている」「話している」については、Exnerに従って一応pとスコアしている。これは、Exnerが「話している」という単語を、決定が困難な場合の参考語としてしていることによる。彼は「話している」は常にpとスコアされ、これとの関連で「立っている」「見ている」といった反応もpとスコアされると述べており、このことは積極的-消極的の概念の枠組みとして重要である、と我々が考えたからである。

表2を参考資料として用いる時は、Exnerも述べているように、これを無条件に絶対的なものとするべきではない。しかし、少なくとも同じ単語が用いられた類似の反応に、異なったスコアリングがなされることだけは避けねばならない。そのためにも表2が参考になるであろう。

### 形態水準 (FQ)

形態水準のスコアリングには、+、0、u、-の4つのコードが用いられる。Exnerは、7,500名の被検者の反応に基づき形態水準の決定に使用する反応リスト(Exner, 1986)を作成しており、形態水準のスコアはこの反応リストを調べることで容易に決定できる。しかしこの反応リストは、アメリカ人被検者での反応の出現頻度に基づくため、例えば、Ⅵ図の「ギター」という全体反応(W)のように、日本人被検者で出現頻度が高く0とスコアする基準に合致する反応が、アメリカ人被検者での出現頻度が2%未満であるために、uとスコアされてしまうし、またⅡ図D3領域の「女性性器」は、日本人の正常成人群での頻度が0にもかかわらず(高橋・北村, 1981)、0とスコアされるといった問題が生じる。こうした例のように、反応の出現頻度は被検者の属する文化によって異なるため、アメリカ人被検者の反応頻度に基づくExnerの反応リストをわが国の被検者にそのまま適用することはできない。日本人被検者の反応頻度に基づく反応リストの作成が望まれる理由はここにある。反応リストの作成には、ロールシャッハ・テストが包括的システムの実施法に基づいて行われていることが最も望ましいが、現時点では十分な資料が蓄積されておらず、反応リストの作成には長期間を要するであろう。そこで我々は次善の策として、高橋・北村(1981)が日本人被検者の反応内容をまとめた基礎概念出現頻度表に基づいてExnerの反応リストを検討し、各図版ごとに、領域ごとの普通反応(0)、特殊反応(u)、マイナス反応(-)のリストを作成した<sup>2)</sup>。

Exnerのリストを検討するに当たり、高橋・北村の基礎概念出現頻度表の被検者のうち、精神分裂病患者200名を除き、正常成人200名、犯罪者200名、神経症者200名の、合計600名の資料を

2) この反応リストは、西尾が関西大学社会学部4年生、岡厚子、長谷部幸子、三木由子、早稲田佳子らと共同で作成し、高橋が最終的な検討を行ったものである。

日本人被検者の基礎資料とした。形態水準を0とスコアするための出現頻度の基準は、WとD領域では包括的システムと同じく2%以上とした。Dd領域の基準は、包括的システムでは7,500名の被検者の少なくとも50名(ほぼ0.7%)がその領域を用い、そのうちの3分の2以上がその対象を答えていることである。Dd領域で基準が異なるのは、ほとんどのDd領域の選択頻度が1~2%であることによるのであろう。しかし、D領域にも選択頻度が40%を超える領域もあれば10%未満の領域もあり、領域の選択頻度によって基準が異なることに対しては意見が分かれるのではないだろうか。いずれにしても、高橋・北村の資料からは各領域を選択した被検者の数を特定できず、包括的システムと同じ基準を用いることができないため、我々はすべての領域で2%の基準を用いることにした。

我々の反応リストでは、日本人被検者600名での出現頻度を高橋・北村の基礎概念出現頻度表から求め、Exnerの反応リストにoとuとして掲載されたすべての反応について、被検者の2

表3 日本人被検者600名の資料で出現頻度が2%以上の反応

図版 領域	カテゴリー	頻度	図版 領域	カテゴリー	頻度		
I 図	W	コウモリ	262	D 7	人間(全身)	37	
		チョウ	189		想像された人間	13	
		ガ	57		動物の顔	17	
		動物の顔		II 図	W	人間2人	189
		キツネ	43			動物2匹	
		オオカミ	20			クマ	94
		イヌ	16			イヌ	18
		ネコ	15			ゾウ	13
		人間2人	41			動物	20
		骨盤	29			チョウ	42
	トリ	27	動物の顔			25	
	鬼の顔	23	骨盤			21	
	面・仮面	22	洞窟	18			
	カブトムシ	21	擬人化された動物2匹	15			
	葉	20	花	14			
	花	15	人間の顔	12(-)			
	ムシ(羽のある)	14	D 1	クマ	28		
	動物の面	14		四国の地図	18		
	かぶと	14	D 2	人間の足	21		
想像された人間	13	D 3		チョウ	58		
人間1人	12						
D 2	動物	18					
	トリ	13					
D 4	カブトムシ	56					

図版	領域	カテゴリー	頻度	図版	領域	カテゴリー	頻度
		血	19		D 7	昆虫の頭	21(-)
	DS5	電灯	35			カニ	12
		ロケット	29				
		こま	17		D 9	人間	19
						トリ	14
	D 6	動物2匹					
		クマ	94		IV図		
		イヌ	18		W	動物の毛皮	116
		ゾウ	13			コウモリ	82
		動物	20			怪獣	73
						木	60
		骨盤	21			人間	42
						巨人	41
III図						クマ	25
	W	人間2人	491			動物	20
		人間的な姿2人	44			動物の顔	20
		動物の顔	22(-)			チョウ	20
		人間の顔	17(-)			花	19
		花瓶	16			ゴリラ	16
		動物2匹	15			怪物・怪人	16
		トリ2羽	15			海草	16
		壺	13			ガ	14
						悪魔	12
	D 1	人間2人	491			カエル	12
		人間的な姿2人	44				
		√カエル	35		D 1	竜の頭	27
		√想像された人間	21			ウシの頭	19
		ムシの上半身	16(-)				
		花瓶	16		D 3	花	15
		動物2匹	15			動物の頭	12
		トリ2羽	15				
		壺	13		D 5	エビ	13
		√カニ	13				
					D 6	長靴	18
	D 2	タツノオトシゴ	37			靴	15
		火の玉(人魂)	30				
		人間	17		V図		
		血	12		W	チョウ	347
						コウモリ	268
	D 3	チョウ	74			トリ	107
		チョウネクタイ	30			動物2匹	49
		リボン	12			ガ	48
						人間2人	33
	D 5	サカナ	17			人間	32
						想像された人間	27

Exner の包括的システム (II) (高橋・西尾)

図版	領域	カテゴリー	頻度	図版	領域	カテゴリー	頻度
		山	27	D 4		天狗の面	12
		▽トリ 2羽	19				
	D 6	カタツムリの頭	19	D d 23		動物の顔	13(-)
	D 7	動物	17	VII図			
	D 10	動物の足	22	W		人間 2人	186
		動物の顔	18(-)			動物 2匹	124
						イヌ	42
						ウサギ	37
						ゾウ	13
VI図						▽人間 3人	74(-)
W		毛皮	223			雲	23
		トラ	39			角	20
		キツネ	33			シカの角	13
		ネコ	15			動物の顔	18(-)
		動物	91			擬人化された 動物 2匹	16
		楽器	111			人形 2つ	14
		三味線	37			サボテン	14
		弦楽器	28				
		ギター	17	D 1		顔	43
		琵琶	15			動物	14
		動物	84	D 2		動物	69
		ネコ	43			イヌ	23
						ウサギ	16
		▽人間 2人	33				
	△▽花		30	D 3		動物の顔	46
		昆虫 (羽のある)	19			ゾウの	14 (-)
	△▽葉		19			人間の顔	13(-)
	▽木		18				
		サカナ	18(-)	D 4		チョウ	14
		2つの面	14				
		敷物	14	VIII図			
		サカナ (食物)	14	W		花	95
		カメ	13			内蔵	33
		軍配	12			△▽人間の顔	19(-)
						シャンデリア	15
D 3		動物の顔	38			昆虫の頭	13(-)
		ネコの	21			△▽船・海賊船	12
						噴火	12
		昆虫	29				
		チョウ	15	D 1		動物	462
		トリ	15			クマ・白クマ	64
						ヒョウ	38

図版	領域	カテゴリー	頻度	図版	領域	カテゴリー	頻度
		ネコ	29	X図	W	昆虫の集まり	54
		トラ	28			動物の集まり	44
		イヌ	25			花	37
		ネズミ	23			絵	33
		イノシシ	22			微生物の集まり	26
		ライオン	18			√顔	26(-)
		カメレオン	18			模様	15
		動物	111			水中の風景	14
D 2		花	111			葉・枯葉の集まり	12
		チョウ	40				
D 4		山	61	D 1	クモ	72	
		木	31		カニ	35	
					ムシ	14	
D 5		コウモリ	18	D 2	ライオン	14	
IX図	W	花	59	D 4	タツノオトシゴ	28	
		火・炎	48		アオムシ	26	
		爆発	23		クジャク	19	
		√噴火	23		イモムシ	12	
		√人間	22	D 5	ウサギの顔	19	
		風景	15	D 6	√人間	16	
		動物の顔	12(-)	D 7	シカ	31	
		D 1	<人間	35		カエル	23(-)
			動物の顔	21		昆虫	22
			<人間の顔	13	D 8	カブトムシ	44
D 3	人間	37		動物	25(-)		
	エビ	27		ムシ	18		
	タツノオトシゴ	22		想像された生物			
	竜	18		動物の	17		
				人間の	16		
D 6	花	35	D 9	人間	44		
	人間	15		長いムシ	22		
	火・炎	13		タツノオトシゴ	20		
D 8	楽器	18		人間的な姿	16		
	ウマの顔	13(-)	D 13	葉	20		
D 9	√花	14		動物	19		
D d 22	動物の鼻	12	D 15	花	14		
			D d 21	√花	18		

%, すなわち12以上の頻度のものを0, 11以下のものをuと判定した。また一反応は, 形態を歪曲し独断的で非現実的に用いた反応で, その判定は反応の出現頻度とは無関係なので, 一応 Exner の反応リストに従うことにした。反応リストは紙面の都合で掲載できないが, 表3に日本人被検者600名の資料で出現頻度が2%以上の反応を示した。なお, 表中で(-)が付けられた反応は, Exner の反応リストで-とスコアされている反応である。

形態水準のスコアリングは, 表3を調べることから始める。被検者が答えた反応が, 表3に示した反応あるいはそのカテゴリーに属する反応であれば, 形態水準を0とスコアする。もし反応が表3になければ, Exner の反応リストを調べ, 0あるいはuならば形態水準はuとなる。表3にはないが Exner の反応リストで0の反応は, 日本人被検者での出現頻度が低いのでuとスコアされる。一方, 反応が Exner の反応リストで-ならば, 形態水準は-とする。なお表3に示した反応のうち, Exner の反応リストで-とスコアされる反応の形態水準も-とする。反応が Exner の反応リストにもなければ, Exner (1986)に従って形態水準を決定しなければならない。すなわち, 一反応とu反応を区別する基準を注意深く忠実に再検討し, もし反応を速く容易に見ることができればuとスコアする。そうでなければ形態水準は-である。こうした方法で形態水準のスコアリングを行うのは, 先に述べたように反応の出現頻度には文化による差があり, これを無視して Exner の反応リストをそのまま使用することはできないと考えるからである。

日本人被検者の資料で反応の出現頻度を検討した結果, Exner と同じ2%の基準により0とスコアされる反応は, Exner の反応リストと比べて少なく, そのことは部分領域で特に顕著であった。これは日本人被検者が部分領域を意味づける傾向が少ないことによると考えられる。これに関連して, Dd 領域のいくつかは高橋・北村の領域と異なるため出現頻度が得られなかったが, 日本人被検者での Dd 領域の選択頻度が極めて低いことから, 我々は出現頻度が得られなかった Dd 領域の0反応をuとスコアしている。また, 部分領域に特定の対象が意味づけられても, その領域が全体反応に統合される場合も多い。例えば I 図 D2 領域を「人間」と意味づける被検者は多いが, 彼らの多くはプロット全体を統合して「人間2人」といった全体反応を答えている。そのため, 同じ領域に同じ対象が意味づけられながら, W反応の「人間2人」は0の基準に合致し, D2 領域の「人間」は合致しないといったことが生じる。このような場合我々は, 被検者がプロットの形態を歪めることなく D2 領域を「人間」と意味づけていれば, いずれの反応も0とスコアしている。

なお, 形態水準のスコアリングに関しては, 現在, 包括的システムにより日本人被検者の資料を収集しており, その資料に基づいてさらに検討したいと考えている。

### III 反応内容のスコアリング

包括的システム (Exner, 1986) では, 反応で述べられたすべての内容を, 27のカテゴリーに

分類してスコアする。例えば「ろうそくの灯がついた部屋で、黒い服を着た男の人が椅子に座っています。彼の足元にかわいいネコが寝ています」という反応の内容は、H, Cg, Hh, Fi, A のようにスコアされる。この例のように複数の内容がスコアされる場合、反応で最も中心的な内容を一次的内容として最初にスコアする。もし反応で述べられた内容がいずれのカテゴリーにも分類されなければ、反応内容をそのまま記録する。

27のカテゴリーは実証的に決められている。Exner は、まず600のプロトコルに含まれる13,542の反応を、Beck の35の内容カテゴリーに基づいてスコアし、20以上の頻度に達しなかった14の内容カテゴリーを削除した。次に、残った内容カテゴリーを検討して、Xy と Ex のカテゴリーを新たに設け、さらに、(H), (Hd), (A), (Ad) のカテゴリーを加えた27のカテゴリーを包括的システムの内容カテゴリーとした。これらの内容カテゴリーを、高橋・北村の基礎概念出現頻度表の資料と比較すると、例えばA1(アルファベット)の日本人被検者での頻度は20に達していないし、Exner が削除した Mu(音楽)の頻度は20以上であった。反応内容には文化による差がみられるので、我々は日本人被検者の頻度に基づいて内容カテゴリーをさらに詳細に検討していきたいと考えている。なお最近 Exner は、Hx(人間の体験)を追加し、A1(アルファベット)を削除し、Ab(抽象)を内容カテゴリーから特殊スコアに変更した。さらに27の内容カテゴリー以外に二次的内容を表すものとして補足されていた V<sub>0</sub>(職業)の内容カテゴリーも削除した。したがって現在の内容カテゴリー数は26である(Exner, 1991)。

スコアリングの基準に関する Exner の記述は簡潔ではあるが、初めて包括的システムを学ぶ者が各カテゴリーの基準を正しく理解するにはやや不十分である。また、Klopfer et al. (1954) や片口(1987)のスコアに慣れている検査者には、コードは同じでも基準が異なるため、さまざまな誤認が生じやすい。我々は、ワークブック(Exner, 1985)に掲載された反応のスコアを検討し、一貫性に欠ける点や基準が不明確なため理解できない点が存在するのに気付いた。そこで反応内容の各カテゴリーの基準を以下のように明確化して、反応内容のスコアリングを行っている。

### 内容カテゴリーとスコアリングの基準

Exner (1991) は、包括的システムに前述の変更と追加を行っており、現在の内容カテゴリーは以下の26のカテゴリーである。我々はこのカテゴリーの基準を次のように明確化している。

#### 人間の全体 H

人間の全体の姿をHとスコアする。人間そのものの姿が見られていれば、その人間が死んでいても、絵に描かれた人間であっても、過去に存在した人間であってもすべてHとスコアする。なお、「キリスト」「織田信長」といった歴史上実在した人物がみられた場合は、H, Ay のように二次的内容に Ay をスコアする。「縄文時代の人間」「戦国時代の武士」といった反応も、特定の文化や歴史への関心が示されているので、二次的内容に Ay をスコアする。



人間の全体 (想像か神話) (H)

実際には存在しない、神話、小説、物語上の架空の人物 (天使、悪魔、魔女、妖精、幽霊、巨人、小人、鬼、カッパなど) の全体の姿や、「人形」「かかし」「人の彫像」などの人間の姿をした反応内容、「翼のある人間」「ニワトリの顔をした人間」などの非現実的な人間の姿を、(H) とスコアする。なお Exner は「胎児」を (H) とスコアしている。

人間の部分 Hd

不完全な人間の姿や人間の体の一部分。Hの基準に合致する人間の部分であること。例えば、「頭のない人間」「人間の下半身」「顔」など。

人間の部分 (想像か神話) (Hd)

不完全な人間の姿や人間の体の一部分。(H) の基準に合致する人間の部分であること。例えば、「悪魔の頭」「巨人の足」「胸像」「人の顔の面」など。

動物の全体 A

動物の全体の姿。動物そのものの姿が見られていれば、死んでいる、絵に描かれている、人間的な運動をしていると述べられた場合も、Aとスコアする。また過去に存在した動物もAである。なお、「バクテリア」「病原菌」は Sc とスコアする。

動物の全体 (想像か神話) (A)

実際には存在しない、神話、小説、物語上の架空の動物 (竜、一角獣、カモメのジョナサンなど) の全体の姿。「クマのぬいぐるみ」「おもちゃのウサギ」などの動物の姿をした反応内容。「藪の中のキリギリス」「ロバの足をしたサル」などの非現実的な動物の姿。

動物の部分 Ad

不完全な動物の姿や動物の体の一部分。Aの基準に合致する動物の部分であること。「動物の毛皮」は Ad とスコアする。

動物の部分 (想像か神話) (Ad)

不完全な動物の姿や動物の体の一部分。(A) の基準に合致する動物の部分であること。例えば、「ペガサスの翼」「動物の顔の面」など。

解剖 An

人間または動物の内臓 (心臓、肺、胃など)、脳、筋肉、骨 (頭蓋骨、骨盤、背骨など)。「解

剖図「組織標本」の反応には、二次的内容として Art をスコアする。なお Exner は、「歯」をいずれのカテゴリーにも分類せず、そのまま記録している。

#### 芸術 Art

絵画やイラストあるいは芸術作品（彫刻、彫像、紋章、記章、装飾など）。絵画や芸術作品には「すみ絵」「抽象画」のように内容が漠然としたものもあるし、「人の絵」「動物の紋章」のように特定の内容が示されるものもある。いずれの場合も Art をスコアし、特定の内容が示された場合は、その内容もスコアする。例えば、「人の絵」は、Art, H、「動物の紋章」は、A, Art とスコアする。なお、Art を一次的内容とするか二次的内容とするかは、最も中心的内容が何であるかによる。Art はまた「ハートの形」「絵の具」「インク」「きれいな色、ピンク、オレンジ」といった反応にもスコアされる。

#### 人類学 Ay

特定の文化や歴史と関係のある対象。「トーテムポール」「戦国時代の兜」「やじり」「弥生時代の斧」「エジプトの壺」など。

#### 血 B1

人間または動物の血。

#### 植物 Bt

植物または植物の部分。「花」「木」「海草」「葉」「幹」「根」など。「花の断面図」は、Bt, Art とスコアする。

#### 衣類 Cg

人間が身に付ける衣類。「帽子」「靴」「上着」「ズボン」「ベルト」など。「パンティー」「ブラジャー」「バタフライ」などの下着には、二次的内容に Sx をスコアする。

#### 雲 C1

雲であること。「雲」以外に C1 をスコアしてはならない。「霧」「もや」は Na である。

#### 爆発 Ex

爆発または爆風が実際に起こっていると述べられていること。「原子爆弾の爆発」「花火」「ダイナマイトの爆発」「火山の噴火」など。Ex は、常に m（無生物運動の決定因子）とともにスコアされる。爆発の結果について述べられている場合は Ex をスコアしてはならない。

火 Fi

実際の火または煙。「燃えているろうそく」「たいまつ」の炎」など。mの決定因子を伴うことが多い。

食物 Fd

食物。あるいは食物であるとみなされていること。「アイスクリーム」「綿菓子」「ステーキ」「チキンの足」「肉」など。「にんじん」「レタス」「なす」「きゅうり」などの野菜, 「トマト」「なし」「りんご」などの果物も Fd とスコアする。

地理 Ge

地図が見られていること。「日本地図」「半島の地図」「大陸の地図」など。「四国」「オーストラリア」「アメリカ合衆国」といった反応も Ge とスコアする。

家財道具 Hh

家庭で使われるさまざまな物。「ベッド」「椅子」「ランプ」「ろうそく」「鏡」「ナイフ」「はさみ」「皿」「コップ」「シャンデリア」「毛布」「毛皮の敷物」など。

風景 Ls

陸や海の風景。「木々」「森」「草原」「山」「火山」「湖」「岩」「島」「峡谷」「穴」「水中の風景」など。特定の動物が述べられた「水中の風景」は, A, Ls とスコアする。

自然 Na

Bt, Ge, Ls とスコアされる対象よりもっと広い自然。「太陽」「月」「空」「水」「海」「川」「氷」「雪」「雨」「霧」「もや」「虹」「夜」「嵐」「竜巻」など。

科学 Sc

科学または空想科学に関するもの。あるいはその産物。「バクテリア」「病原菌」「細菌」「顕微鏡」「望遠鏡」「ロケット」「宇宙船」「飛行機」「船」「車」「オートバイ」「武器」「電球」「テレビアンテナ」など。「サイボーグ」「仮面ライダー」「ロボット」といった空想科学上の対象には, (H) あるいは (A) を一次的内容として, Sc を二次的内容としてスコアする。

性 Sx

生殖器あるいは性機能に関係した活動。「ペニス」「膣」「子宮」「お尻」「睪丸」「月経」「精子」「乳房」「性交」など。

### エックス線写真 Xy

エックス線写真であること。Xy をスコアした時には、An を二次的内容としてスコアしてはならない。Xy は、常に濃淡の決定因子とともにスコアされる。

### 人間の体験 Hx

Ab (抽象) を内容カテゴリーから特殊スコアに変更したことに伴って、Exner (1991) が新たに設けた内容カテゴリーである。

Hx は、「愛情」「憎しみ」「ゆううつ」「幸福」「音」「におい」「恐怖」といった、人間の感情あるいは感覚体験の、形態を伴わない人間運動反応 (M) にスコアされ、特殊スコア AB もともにスコアされる。また、Hx は人間運動反応 (M) が形態を含む場合にもスコアされることがある。例えばⅢ図 D9 領域の「2人の人です。彼らは憎みあって戦っています」という反応は、一次的内容が H で二次的内容が Hx とスコアする。

Exner (1986, 1991) は内容カテゴリーを決定する過程で、まれにしか出現しない反応内容のカテゴリーを削除した。そのため包括的システムでは、そうした反応内容が答えられた場合、それをそのまま記録する。これらの反応は Id (Idiographic content) という略号により、コンピュータ処理される (Exner, 1986, 高橋・西尾, 1991)。

スコアリングの参考として、Exner が Id とスコアした反応や日本人被検者によく生じる反応をいくつか示しておく。

「建物」「門」「燈台」「寺院」「テント」「シーソー」「メリーゴーランド」「こま」「ボール」「水晶球」「羽子板」「軍配」「凧」「旗」「鐘」「ポール」「パズル」「布地」「綿」「石炭」「口紅」「歯」「傷跡」「楽器」「音符」

反応内容のスコアリングでは、先に述べたように、反応で述べられたすべての内容がスコアされなければならない。Exner (1991) は、包括的システムの発展に伴い、Na (自然)、Bt (植物)、Ls (風景) のスコアリングに限り、この原則を変更した。これは、孤立指標の計算方法の変更によるものである。すなわち、Na, Bt, Ls のスコアリングでは、常に Na を優先させ、もし反応に Na と、Bt あるいは Ls が含まれる場合は、Na だけをスコアする。例えば「動物が水の中にある石の上を歩いてこっちの茂みの方に行こうとしている」という反応には、動物 (A)、水 (Na)、石 (Ls)、茂み (Bt) が含まれるが、スコアリングは A, Na となる。また、反応に Na は含まれないが、Bt と Ls が含まれる場合は、いずれか1つだけをスコアしなければならない。したがって「動物が石の上を歩いて茂みの方に行こうとしている」という反応は、A, Bt かあるいは A, Ls とスコアされる。

### 平凡反応

平凡反応のスコアリングは、高橋・北村(1981)に従って行う。なお、→Pとスコアされる反応は原則としてスコアしない。ただし、同一図版に複数の平凡反応を答えた場合に限って、すべてPとスコアする。我々は、包括的システムの実施法により日本人被検者の資料を収集しており、その資料に基づいて改めてPを決定したいと考えている。

### 参 考 文 献

- Exner, J. E. (1985) A Rorschach workbook for the comprehensive system. (2nd ed.) Rorschach workshops.
- Exner, J. E. (1986) The Rorschach: A comprehensive system. Volume 1: Basic foundations (2nd ed.). New York: 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) 金剛出版)
- Exner, J. E. (1991) The Rorschach: A comprehensive system. Volume 2: Interpretation (2nd ed.). New York: Wiley.
- 片口安史 (1987) 新・心理診断法 金子書房。
- Klopfer, B., Ainsworth, M. D., Klopfer, W. G., and Holt, R. R. (1954) Developments in the Rorschach Technique. I: Technique and theory. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, Publishers.
- 高橋雅春・北村依子 (1981) ロールシャッハ診断法 I, II サイエンス社。
- 高橋雅春・西尾博行 (1991) Exner の包括的システム——実施法と資料収集プログラムの作成 関西大学社会学部紀要 22(2), 129-163.