

# 実力発揮と風景構成法の特徴

— 中程度の競技レベルの大学スポーツ競技者を対象として —

The athletic performance and the drawing trait of the Landscape Montage Technique in college-student athletes at medium athletic level

萩原可奈<sup>1)</sup>・佐渡忠洋<sup>2)</sup>・鈴木 壯<sup>3)</sup>

HAGIWARA Kana, SADO Tadahiro and SUZUKI Masashi

## I はじめに

風景構成法 (the Landscape Montage Technique ; 以下, LMT) は, 中井 (1970) によって創案された投影的描画法である。LMTの有用性は, 描かれた絵 (以下, 風景画) が病態や発達の程度を捉えることに長け, クライエントの様々な情報を治療者へもたらすだけでなく, 適切に面接で使用された場合には治療者とクライエントとの関係を育み, それを描くこと自体が心理治療的となり得るといった点にある。このようなLMTの有用性については多くの心理臨床家が認めるところであり, これまでに報告されたLMT研究は, 基礎的なものからセラピストとの関係性を捉えようとしたものまで多岐にわたる。

臨床スポーツ心理学の領域においても, LMTは重要な役割を担って用いられており, 競技スポーツ選手 (以下, 競技者) の相談事例にLMTが用いられている (中島, 1996 ; 中込, 1999)。また, 『スポーツ医学検査測定ハンドブック』 (日本臨床スポーツ医学会, 2004) や, 『スポーツ心理学事典』 (日本スポーツ心理学会, 2008) にLMTの項目 (鈴木, 2004 ; 吉村, 2008) が設けられ, スポーツ医学やスポーツ心理学の領域にも紹介されている。このように, スポーツ領域の中にLMTが導入される一方で, 競技者の投影法結果に認められる一般的ではない特徴から, 従来の解釈仮説のみで彼らの風景画を理解することは困難であると指摘されている (佐渡・鈴木, 2008)。そのため, 競技者特有の心的世界を理解するための新たな解釈仮説の構築が必要とされている。そこでまず, 競技者の風景画の特徴に焦点をあて, これまでの研究を概観することにする<sup>(註1)</sup>。

競技者のLMT研究は体育系大学女子ソフトボール選手32名の結果をまとめた中島 (1990) の報告に始まる。この報告によって競技の世界にLMTが導入されたと考えて良いだろう。続いて競技チームの継時的変化 (中島・雑古, 1991), 描画表現と競技場面との関係 (雑古・中島, 1991) が研究発表され, その翌年には, 中井の教えを受けてLMTの普及と実践に勤めている山中 (1984) を共同研究者に, 『風景構成法の競技場面への応用』として3つの研究発表が行われている (小川ら, 1992 ; 雑古ら, 1992 ; 中島ら, 1992)。

上述の研究全てに関わっていた中島は, 競技関係者を対象とした心理臨床活動でLMTを活用し, 相当数の風景画を読み込んでいたことが伺える。それを踏まえて, LMT所見から「競技者の持つ内的な問題の質と, 競技成績とは, ほとんど関係しない」と述べている (中島, 1991)。さらにその後, 『競技者と風景構成法』 (中島, 1996) の中で, 臨床経験から得られた知見として, 競技者の風景画の特徴を次のように指摘している。それらは, ①川のエネルギー量とその方向性が破壊的にみえる, ②

1) 東海医療科学専門学校

2) 岐阜大学保健管理センター

3) 岐阜大学教育学部

川の護岸, ③道による川の挟み込み (川に沿った道), ④山へのこだわり (山へ登る道・頂上の人や家, 動物, 旗・転がり落ちる石・山の彩色の塗り分け), ⑤部 (チーム) のマネージャーの橋の描画, である<sup>(注2)</sup>。

90年代後半から, 競技者のLMT研究は, 青年期心性 (藤田, 1998), 川と山 (藤田・中島, 1999), 部活動の適応 (細川ら, 1997; 細川・中込, 1999; 細川・中込, 2000), 心理的競技能力 (大井・鈴木, 2000a), MPIと競技種目 (大井・鈴木, 2000b), 学年差 (本間, 2001), 成熟過程との関係 (石原, 2006), 競技レベル (後藤ら, 2006) と, 研究内容の広がりを見せている。また, 調査研究だけでなく, 競技者の心理療法過程に行われたLMTも報告されている (例えば, 鈴木, 1999)。しかし, これら報告ではLMTの意義を指摘してはいるものの, 競技者の特徴は指摘されていない。

これらの中で, 大井・鈴木 (2001) は競技者の風景画の特徴を初めて量的に比較した研究であり, 競技者の風景画は非競技者のそれと比べ, “山頂への道” “川の人” の表現と “夏” の風景が多く, “護岸” が少ないことを報告している。“護岸” の表現が少ないという結果は, 中島 (1996) との相違点であり, 今後の研究の積み重ねが必要とされることである。

以上のように, 最初の報告から20年ほど経て競技者のLMT研究はいくつか行われるようになってきている。概観して分かるように, 競技者の風景画の特徴として一般化した形で報告している研究は少なく, 中島 (1996) と大井・鈴木 (2001) の報告にとどまっている。また, 研究者らの一致する見解として, 競技者の風景画には特異さが認められる。つまり, 適応している競技者の「描画特性が一般臨床場面での描画特性から判断すると, 心理的問題を抱えていると考えられる描画特徴を示すこと」 (大井・鈴木, 2000b), そして競技者の「風景構成法などで“病的な”サインとして出現」 (中島, 2004) することである。しかし, 競技者の風景画になぜ“病的な”サインが顕れるのか, またそのサインとはどのようなものなのかについては十分検討されているわけではない。

そこで本研究者らは, 彼らの風景画を競技の実力発揮という観点から検討することが有用なのではないかと考えた。“病的な”サインは描き手の適応能力の不十分さを示唆する結果であるが, 競技者のそのサインは自我の不健全さに原因があるわけではない (佐渡・鈴木, 2008)。また, 「スポーツで勝つことは, 競技選手にとって現実適応」 (前田, 2006) であり, 試合で自身の実力を十分に発揮していくことが求められる。したがって, 競技者の現実適応に不可欠な実力発揮から, 不十分な現実適応能力を示唆する“病的な”サインを検討することは, このサインの意味と競技者心性を理解する一助となろう。これまで競技者の実力発揮と風景画について言及した研究は, 鈴木 (1999) が報告した事例のみで, その他に臨床学的な研究は行われていない。

以上を踏まえて, 本研究では競技者の実力発揮という観点から競技者の風景画の特徴を比較検討することを目的とする。

## II 方法

### (1) 対象者

対象者はZ総合大学の競技種目Y部, 男性7名 (年齢 $M=20.7$ ,  $SD=1.11$ ), 女性7名 (年齢 $M=20.7$ ,  $SD=1.11$ ), 計14名 (年齢 $M=20.7$ ,  $SD=1.07$ ) であった。Yは団体で行う球技種目であり, 対象者は地区大会の2部リーグで戦う競技レベルであった。

### (2) 調査期間

調査は2005年の11月下旬から12月上旬にかけて行った。

### (3) 手続き

対象者に調査の協力を依頼し, 同意が得られた者に対して4~6名を集団法で3回 (3日) に分けて実施した。また, LMTの実施は全て同一の検査者が皆藤 (1994) に従って実施した。描画終了後, 風景画の①季節, ②田の季節, ③川の流れ, 深さ, 幅, 透明度, ④人はどのような人で何をしている

か、⑤動物は何か、⑥描き加えたモノは何か、⑦絵についての感想、を質問（Post Inquiry ; PI）し、画用紙裏面へ記述を求めた。調査時間は1時間程度であった。

#### (4) 分析

調査の後、対象者を実力発揮ができにくい選手とそうでない選手とに群別けするため、監督とマネージャーへ“競技場面で実力発揮ができにくい選手”を選ぶように求めた。彼らに依頼したのは、指導や支援という形でチームに長く関わり、より客観的な観点から実力発揮の程度を見ることができると考えたからである。その結果、実力発揮できにくいとされた選手を“実力発揮ができにくい群”（男性3名、女性2名、計5名；Low Performance群；以下LP群）、そうでない選手を“実力発揮ができる群”（男性4名、女性5名、計9名；High Performance群、以下HP群）とした。LP群とHP群の実力発揮がどれほどされているかについては、その妥当性に問題が残るかもしれない。しかし、そこには、実際に実力発揮できるか否かというばかりでなく、チーム力動が大きく影響していることが考えられる。心理力動的に言えば、選手自身の個性によって、「実力発揮ができない選手」という役割をチームの中で担わされていると考えることができるからである。したがって、「実力発揮ができない選手」とされたことは、LP群の選手個人の特徴としてだけではなく、チームの特徴としても捉え、検討を進めることとする。このような背景を踏まえた上で、風景画を質的に比較・検討することとする。

### Ⅲ 結果

以下は対象者全14名が描いた風景画であり、〈 〉はPIへの回答である。

#### (1) HP群の風景画

**A選手**（図1）：20歳男性。季節は〈夏の終わり、8月の後半〉。田は〈刈った後〉。川は〈上から下。腰くらいの高さ、石の上は膝くらい。緩やか。綺麗〉。人は〈田んぼを刈っている、クボタの機械に乗っている。川の側にいる真ん中の人は自分、右側の犬のそばの家に住んでいる〉。動物は〈右側の犬、雄、俺の飼っている犬。左側の犬、雄。猫。魚〉。付加アイテムは〈雲。クボタの農業機械〉。絵については〈描き過ぎ、ごちゃごちゃし過ぎた。花、動物が大きく描けなかった。たくさん描きたかった。木をもう少し大きく描きたかった〉。

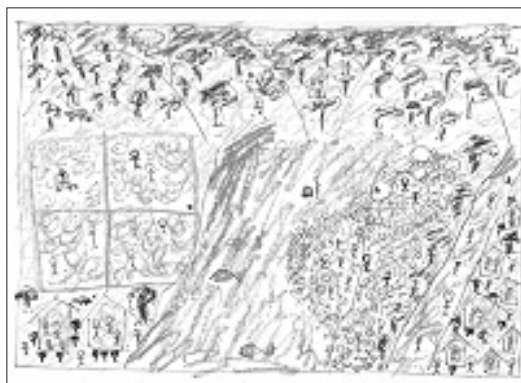


図1 HP群のA選手の風景画

**B選手**（図2）：19歳男性、キャプテン。季節は〈秋〉。田は〈秋、収穫時〉。川は〈上から下。40cm, 膝ぐらいで遊べるくらい。緩やか。めっちゃ綺麗〉。人は〈山の人は“でーたらぼっち”，男で40才!! 田んぼは収穫している55歳男，ウメさん!! 川のそばで銃を撃ってる人は32才男，ジョージ!! 撃たれている人は30才の双子，トニー・マイケル!! 石切りをしてる人は19才のオレ!!〉。動物は〈鳥，野性〉。付加アイテムは〈うんこ〉。絵については〈自由・Love & Peace。今日の部活何しよー。天才。思い通りにいった〉。

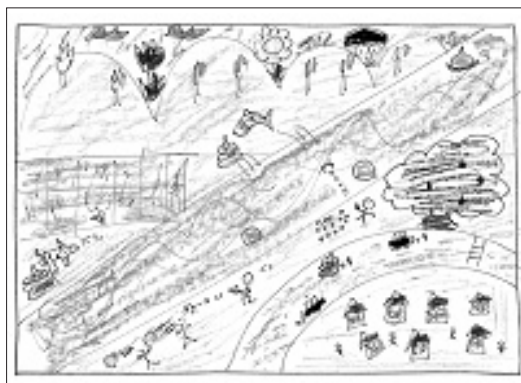


図2 HP群のB選手の風景画

**C選手**（図3）：22歳の男性。季節は〈Summer Time !!〉。田は〈カエルやザリガニが出現し、まだまだこれから〉。川は〈右から左。たぶん3m, 10 Feet

くらい。緩やか。最近汚い>。人は<木の近く、全員10~12才の男。一人が登っていて、あとの二人は見物人。家の横でキャッチボール。釣り、40才男。屋根で寝ている人、僕15才。子供二人がままごと。田んぼ、じいさんとばあさん>。動物は<うちの犬>。付加アイテムは<太陽。車。つり人>。絵については<絵が下手だ。お腹へった。道路がぐちゃぐちゃになった。Cの家は豪邸だ>。

**D選手** (図4) : 22歳男性。季節は<秋>。田は<秋、収穫期>。川は<上から下。深い。川幅は30m。流れは急。透明度は良>。人は<60代の男、農業へ出かける>。動物は<牛、メス、絵の人間の所有物>。付加アイテムは<なし>。絵については<全体のバランスが悪い。橋が足りない。晴れ。現実的でない。多少寒い>。

**E選手** (図5) : 19歳女性。季節は<9月>。田は<7月、葉っぱがボーボーの時期>。川は<上から下。膝くらい。とてもゆっくり。澄んで綺麗>。人は<木のそばにいる赤い人、38才♀。オレンジの人、35才♀。家の周りにはいるオレンジの人、小学4年♀。ピンク、4年♀。紫、4年♀・ハーフ。山登ってる人、53才♂>。動物は<ただそこらへん飛んでた鳥>。付加アイテムは<太陽。スーパーマーケット>。絵については<田舎に住みたい。絵が下手だ。橋描くの忘れた。田んぼが上手く描けなかった>。

**F選手** (図6) : 21歳女性。季節は<夏>。田は<5月くらい、田植えしてすぐ>。川は<左上から右下へ流れている。小川。あまり流れは速くない>。人は<男の子、6才くらい、一人で川を眺めていて、魚を見つけた>。動物は<緑とか色がたくさん入ったキレイな鳥>。付加アイテムは<魚。雲>。絵については<日本昔話みたいな家が良かったのに、そうならなかった。幼い時に田舎でたくさん遊んだことを思い出した。天気は晴天。am 11時くらい。イネに色を塗り忘れた。楽しかったことを思い出しながら描いた。山が安っぽい>。

**G選手** (図7) : 22歳女性、前キャプテン。季節は<夏の終わりくらい>。田は<秋の終わり、刈り入れ時!>。川は<右上から下へ。山の上から流れてくるので、上の方は1.2mくらいの深さ。最後は3m以上。幅は5mから15mくらいに広がる。水はめっちゃ綺麗。夏は泳げるくらいの速さ。人が危険でないくらい>。人は<山の方へ歩いているのは父34歳、弟5歳。山へ遊びに行く。家の前にいるのは母34歳、姉7歳。お見送りをしている>。動物は<グレーの猫は人のところのペット。茶色の

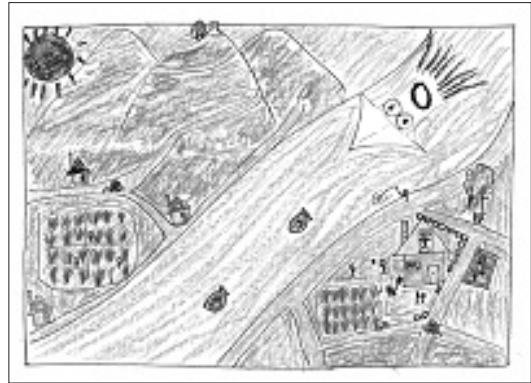


図3 HP群のC選手の風景画



図4 HP群のD選手の風景画

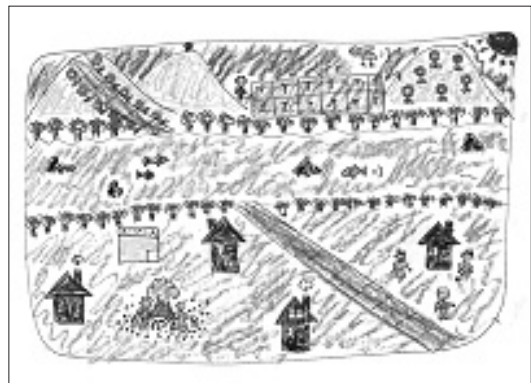


図5 HP群のE選手の風景画

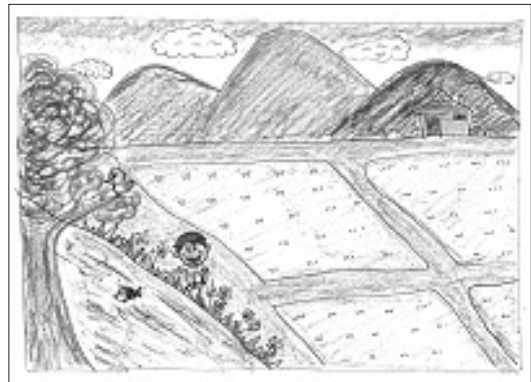


図6 HP群のF選手の風景画

犬は赤い屋根の家のペット。川の魚は食べられる。鳥>。付加アイテムは<川の反対側の芝生。田んぼ。お日さま。雲。橋>。絵については<山は緑にしたかったので季節的には違うかもしれないが、緑にした。人が上手く描けなかった。仲の良い家族で手を振ったりしたかった。芝は子どもの遊び場。なかなか上手に描けた>。

**H選手** (図8) : 21歳女性。季節は<ごちゃまぜになってしまったけど春~夏。夏休み>。田は<田植えをし終えた時期>。川は<右斜め上~左斜め下。上流の方は深いけど下流は膝くらい。緩やか。綺麗>。人は<自転車で買い物に行くOL女22歳。木の周りの女の子, 男の子, 木になる実を見て喜んでいる。犬の散歩の女の人, 小6。釣りをしている人, うちの父。川の中のおじさんと娘。川あそび, 魚とり。おじいちゃん・おばあちゃん>。動物は<もぐら, 猫, 犬, 魚>。付加アイテムは<太陽。花壇。実。ホース>。絵については<楽しみに, 明るく。早くしないと, みんな終わってるかも。川が大き過ぎた。おにぎり。遠近法を出して大人っぽい絵が良かったけどならなかった。川が大き過ぎて他が描きにくかった。全部色塗れなかった。楽しく描けた>。

**I選手** (図9) : 22歳女性。季節は<秋, 紅葉の季節>。田は<秋, 収穫前>。川は<左から右。浅め, 1mくらい。ゆっくり>。人は<右の人, 男, 40才くらい。左の人, 女, 40才くらい。2人で畑仕事して家に仲良く帰るところ>。動物<犬, 2人の飼い犬>。付加アイテムは<太陽。カラス。橋>。絵については<季節は秋にしよう。橋を描こう。夕方にしよう。人と家の大きさがバランス悪くなった。もっと家を大きく描きたかった。犬がキツネみたいになった。山を紅葉の色に塗るのを忘れた。人をもっと老夫婦にしたかった>。

## (2) LP群の風景画

**J選手** (図10) : 20歳男性。季節は<夏>。田は<夏で, 植えている>。川は<上から下で30cmぐらいの水深で緩やかな流れ>。人は<田んぼで田植えをしていて, 男性32歳。釣りをしている人, 男性10歳>。動物は<カルガモ>。付加アイテムは<雲>。絵については<左端の土の色を塗るのを忘れていた。木がとても上手に描けた。人の手とか腕が上手に描けなかった。家の近くにある赤い花がとても綺麗>。

**K選手** (図11) : 21歳男性。季節は<春>。田は<田植えの前>。川は<右上→左下。深さ0.3m。緩やか>。人は<男, 21才, 寝ている>。動物は<魚。キリン♀。ゾウ♂>。付加アイテムは<太陽。車>。絵については

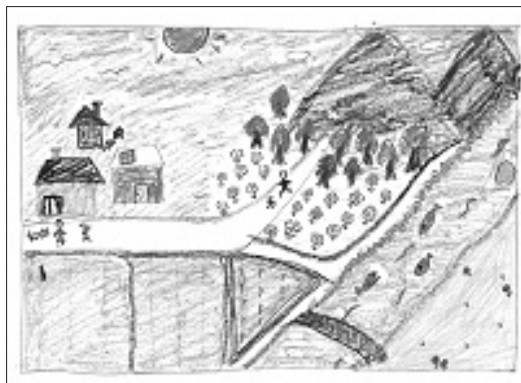


図7 HP群のG選手の風景画



図8 HP群のH選手の風景画

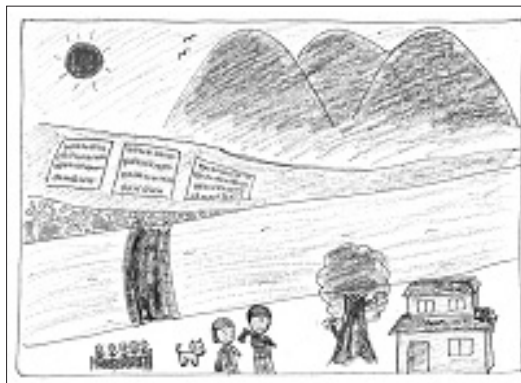


図9 HP群のI選手の風景画



図10 LP群のJ選手の風景画

〈みんな描くのが遅い。天気がいい女〉。

**L選手** (図12) : 21歳男性。季節は〈秋〉。田は〈刈り穫り〉。川は〈右から左。そこまで深くなくて、幅が広い。流れは緩やか〉。人は〈男の子が家に帰ろうとしている。おばあちゃんが収穫している〉。動物は〈おばあちゃんが飼っている雄の柴犬。木の横にウサギ〉。付加アイテムは〈犬がいる道〉。絵については〈田舎風景という感じ。今年、紅葉見に行きたかった。晴れ、朝10時くらい。爽やかな感じ。田んぼの周りが寂しい気がする。なんか茶色系が多い。人が小さい〉。

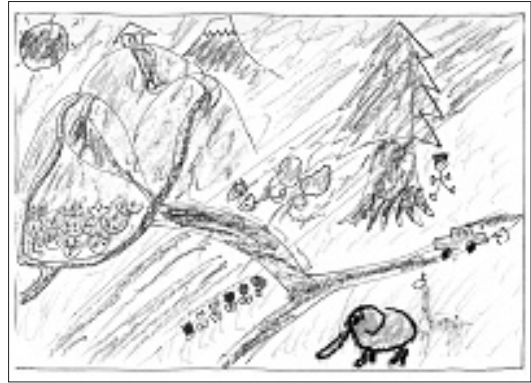


図11 LP群のK選手の風景画

**M選手** (図13) : 20歳女性。季節は〈夏→秋〉。田は〈秋、穂がつき初めくらい〉。川は〈上から下。膝下くらい。結構速くて、澄んでる感じ〉。人は〈女、15才くらい。犬と一緒に散歩中〉。動物は〈鳥。柴犬〉。付加アイテムは〈何もなし〉。絵については〈山行きたいな。綺麗な景色にしたいな。犬が欲しい。もっと人の気配をつけたかった。なんか寂しげ。犬がでかい〉。



図12 LP群のL選手の風景画

**N選手** (図14) : 20歳女性。季節は〈初夏, 6月くらい〉。田は〈田植えが終わった頃〉。川は〈右から左。浅い, 膝くらいまで。緩やか。綺麗〉。人は〈木にもたれて寝ている人は12歳ぐらいの男の子〉。動物は〈カラス。雄の犬〉。付加アイテムは〈雲。もう一本道をつけ加えた〉。絵については〈田舎の風景を思い浮かべながら描いた。家がアンバランス…。最初に川を大きく描きすぎた。絵のイメージはのどかな昼さがり。ちょうどいい気温でお昼寝日和。そよ風ふいている。気持ちいい〉。



図13 LP群のM選手の風景画

#### IV 考察

##### (1) 荒々しさと静けさ

最初に絵から受ける印象から検討する。両群の風景画を見比べると、HP群はD選手以外、画用紙全体にアイテムが多く、荒々しく描かれているのに対して、LP群ではアイテムが少なく、静的である印象を受ける。また、LP群はK選手以外、“絵が整い過ぎている”という印象を与える。競技場面という、象徴的に言えば生死をかけて戦う場にいる者の内的世界が、なぜここまで整い、落ち着いているのであろうか。

HP群の風景画の荒々しさから、彼らの自我の統制力の弱さを読み取ることが可能であり、このことを“病的な”サインの顕れであると考えることができる。しかし、彼らが競技者であることを踏まえると、これらの風景画から自我の統制力の弱さとだけ捉えることは不十分であろう。中島(2004)は競技者の投影法で一見“病的な”



図14 LP群のN選手の風景画

サインが認められるのは、このサインが、競技者が競技を継続していくための、または競技で勝つための“推進力”なのではないかと述べている。さらに前田（2006）は、錬金術の作業過程の一段階である“ネグレド（黒化）”を引用しながら、競技者がスポーツで勝つことは個性化過程において重要であって、そのなかで“病的な”サインが成熟の推進力として働くと述べている。以上の研究で述べられている“推進力”とは、ポジティブ・ネガティブと二元的に述べられているのではなく、全体性の観点を踏まえつつ、一方の中に他方の意味をも捉えようとしている点が特徴である。

したがって、HP群の風景画の荒々しさや空間の歪みを、中島や前田の言う“推進力”の顕れと考えるならば、LP群の風景画では“推進力”があまり表現されていないと理解することができよう。競技場面に置き換えて考えてみると、対戦相手に対するアグレッションや、内から込み上げてくる創造的なエネルギーが乏しい、もしくはそれが建設的に用いられていないと考えることができる。内的資源が競技に用いられなければ、実力発揮もできにくいのは当然のことと思われる。

この点を別の側面から考えてみたい。対象者が人間の活動について説明した部分を抜き出してみると、両群の多くが“農作業”“山登り”“遊び”と述べている。これは、両群ともその多くは、語られた自己像を見る限り内的作業を行っている、ということを示唆している。しかし、LP群は、自己像や自我のレベルではなく、描かれた風景画の“空間”に動きが伴っていないという点から見ると、まさに自我を超えた領域のエネルギー、つまり“推進力”が顕在化されていないということなのであろう。実力発揮ができにくい選手というのは、自分ではエネルギーを使い、努力していると感じてはいても、無意識的にエネルギーの流動が妨げられており、創造的なプレーを行えない状態に陥っていると考えられる。

## (2) 実力発揮と“山なるもの”

競技者の特徴とされる“山へ続く道”や“山頂への表現”，“山の塗り分け”は両群に認められるが、HP群とLP群とでは、“山”の捉え方、体験の仕方が異なっている。HP群では山に<でーたらぼっち>（A選手）がいたり、山を登っていたり（E選手）、山に向かっていたり、山で遊んだり、山から水が流れてきたり（G選手）する。さらに、山を<安っぽい>と感じていたり（F選手）、山を彩色していないことへの気づきがあったり（I選手）する。一方、LP群は山への言及が僅か1人で、<行きたい>（M選手）と述べているのみである。<行きたい>とは、主体と山との心理的距離が遠い記述であり、現在のところ主体は山と真に関係を持っていない、あるいは関係が遠いことを推測させるものである。

さらに風景画の中の山を比較すると、HP群では山は遠景群として相応に風景に収まっているが、LP群ではあまりに近くに聳え立っていたり（J選手）、宙に浮いて道が続かなくなっていたり（L選手）する風景画が見られる。さらに、LP群では山頂への道が雲で塞がれ（J選手）、道が入り組んでいる（K選手）風景画もある。

風景画における山、内的世界における“山なるもの”とは、何を意味しているのだろうか。山は一般的に目標や障害、乗り越えなければならない問題として表現されることがある（山中，1984）。また、山は「内界の揺れに同期」し、「一番深いレベルで何かを表現している」（中島，1996）ものでもある。両群の山への言及や山の空間への収まり方に差異が認められることは、LP群は“山なるもの”，つまり内的な問題（課題）、身体、自身が超えていくもの、自身のベースの一部などとの関係がスムーズでないことが推測される。

ところで、実力発揮ができにくい選手は二つに分けて考えることができる。一方は試合では常に実力発揮ができない選手であり、その選手は競技力が低い（心理的に弱いという意味だけではない）と表現できる。もう一方は、たとえばスランプ状態にある選手のように、競技活動の中で一定期間実力発揮ができにくい状態になる選手である。

本研究のLP群を後者であるとするならば、鈴木(2004)が指摘するように、実力発揮ができないという事象を彼らの内的な問題が表面化したもの、と捉えることができるであろう。したがって、常に実力発揮ができない選手が“山なるもの”との関係がスムーズでないのであれば、それは彼らの潜在的な力量がチームで求められているレベルに対応できるまで実現するに至っていないと考えることができる。

心理サポートでスランプに陥った選手がいた場合、サポートする側は彼らの“山なるもの”がどう在るのかに目を向ける必要があるだろう。岩山に押しつぶされた孫悟空が、ただ抜け出せないことを感じるのみであったように、選手自身は努力している状態であることを踏まえると、彼らこそがスランプであることを自覚し、足掻き苦しんでいるのであると推測されるからである。この観点からすれば、自己像に働きかけるだけのサポート方法では解決には至らないと推測される。“推進力”の再活性化を期待し、その危険性にも配慮しつつ、全体性の観点からサポートしていくことが求められる。

### (3) チームの中での実力発揮

以上では、LP群を実力発揮ができにくい者と考えてきたが、彼らがチームの中でその役割を担わされている者として理解した場合には、彼らの風景画はどのように理解できるだろうか。

HP群の風景画から示されるような荒々しい内的世界を持つ者がチームにいと、チーム中の力動は肯定的にも否定的にも大きく変化するであろう。それは、競技者の“推進力”とは自らを焦がすほどのものであると同時に、周囲に影響を与えるものであると考えられるためである。競技者は自身の存在をかけて競技に打ち込むため、指導者にはそのエネルギーを受け止める器の役割が求められる。しかし、もし選手全員がHP群のような荒々しい世界でプレーをしたらどのようなことが起こるのか。恐らく、部員同士の争い、怪我、事故、部員の退部など多彩な“事件”が部活動の内外で起こるだろう。

そのときに、荒々しさの補償として静けさが必要とされると考えることができるのではないだろうか。つまり部内で事件が生じないようバランスを取る役割をLP群のような選手が担っていると推測できる。チームメイトに<天才>と言ったり(A選手)、川に大きなイカが流れていたり(B選手)、川が立っていたり(D選手)、川端に石を敷き詰める者がいたり(G・H選手)すれば、チーム内にバランスをとる役割は必ず必要となろう。いつも控え目で、嫌とは言えない選手がチーム内に存在し、彼らが荒々しく、自己中心的な選手を補う役割を担うことがある。それは、まるでそのような状況を自ら作り上げているかのようにも見える。集団を1つの個体として見た場合(Anzieu, 1999/1999)、チーム中にそのようなバランスをとる役割が存在しても不思議ではない。LP群とはそういった特徴を有するのかもしれない。

高橋(2008)はスポーツ選手の心理サポートの経験から、選手が担わされる役割について、「キャプテンで一番実力がある人が、本当に大切な試合で結果が残せなかったりすることがある。でも、その時他のチームメイトがこれまでにないほどの成績を出して、チームが勝ったりすることがある。一人がその場の不安や重荷を全て請け負っているかのように感じられる」述べている。このことは、チームにおけるスケープゴート(生贄、身代わり)の役割を担う者が存在することを示している。本研究のLP群のような選手は、実力発揮ができにくい選手という役割を担わされているという視点から理解することも有用であろう。今後の検討課題としたい。

## V おわりに

本論では、実力発揮ができにくい競技者とそうでない競技者の風景画の描画特徴を比較・検討し、競技者の風景画の特徴、実力発揮と“山なるもの”との関係、チーム内での役割、の3点から検討した。その結果、実力発揮ができにくい選手の風景画は空間が静的であること、山のおさまりに課題が



あることが見出され、実力発揮ができにくい状態とは“推進力”を実現できていない状態であり、またそれに関連して一時的なスランプとは選手の内的課題が顕在化していると考えられた。さらに、実力発揮ができにくい選手を単に個人の特徴として見るのではなく、“チーム内でそのような役割を担わされている者”としても捉えられる可能性について考察した。

本論では実力発揮に関係する競技レベルとの関連などは未検討である。その点については、今後の課題としたい。

## 付記

調査の協力とLMTの提示にご理解いただいた対象者の皆様に深く感謝申し上げます。また、本研究は平成17年度岐阜大学教育学部卒業論文に加筆・修正を加えたものであり、まとめるにあたって、平成18-21年文部省科学研究費補助金（基礎研究（B）：課題番号18300208）の一部の助成を受けた。

## 注

- 1) ここでは研究の動向を紹介することが目的であること、競技者のLMT研究が少ないことを考慮し、筆者らが知る限りの発表抄録も含めて概観した。ただし、事例研究に関しては、本論で必要と思われた研究のみを取り上げた。
- 2) 中島は、“競技者の風景画は～である”と断定的に述べている訳ではない。ここでは論文を吟味し、便宜上、これら5つを競技者の風景画の特徴として取り上げた。

## 引用文献

1. Anzieu, D (1999) *Le groupe et l'inconscient, l'imaginaire groupal*, 3<sup>ed</sup>. Paris : Dunod, 榎本讓訳 (1999) 集団と無意識—集団の想像界. 言叢社.
2. 藤田太郎 (1998) スポーツ経験が青年期の人格に与える影響：風景構成法によるアプローチ. 大阪体育大学修士論文抄録集, 平成9年度, 17-18.
3. 藤田太郎・中島登代子 (1999) 風景構成法からみた競技者心性の基礎的研究. 日本臨床心理身体運動学会第2回大会号, 26-28.
4. 後藤慎吾・中島登代子・古谷学・長岡由紀子 (2006) トップレベル剣道競技者の風景構成法. 日本臨床心理身体運動学会第9回大会号, 31-32.
5. 本間正行 (2001) 大学スポーツ競技者における内的世界の学年による相違：風景構成法の分析から. 日本臨床心理身体運動学会第4回大会号, 28-29.
6. 細川佳博・中込四郎・土屋裕睦 (1999) 大学新入部員の適応過程の検討 (2). 日本体育学会大会号, 48, 239.
7. 細川佳博・中込四郎 (1999) 部活動での不適応を訴えて来談した競技者の風景構成法の検討. 日本臨床心理身体運動学会第2回大会号, 29-31.
8. 細川佳博・中込四郎 (2000) 部活動での不適応を訴えた事例の風景構成法の検討. 臨床心理身体運動学研究, 2 (1), 41-52.
9. 石原端子 (2006) プロゴルファーのこのころの成熟過程に関する事例研究：競技経験の語りと風景構成法から (平成16年度大学院スポーツ科学研究修士論文要旨). 大阪体育大学紀要, 37, 135.
10. 皆藤章 (1994) 風景構成法—その基礎と実践. 誠心書房.
11. 前田正 (2006) 心理療法における個性化過程と現実適応の関係について：スポーツで勝つことについての考察. 臨床心理身体運動学研究, 7・8 (1), 19-34.
12. 中込四郎 (1999) 競技離脱が「自立」の課題への取り組みとなっていたスポーツ選手の事例. 臨床心理身体運動学研究, 1 (1), 37-48.
13. 中井久夫 (1970) 精神分裂病者の精神療法における描画の使用：とくに技法の開発によって得られた知見に

- ついて. 芸術療法, **2**, 77-90. (1984) 分裂病: 中井久夫著作集1巻. 岩崎学術出版社.
14. 中島登代子 (1990) 風景構成法による女性競技者の内的世界への接近. 日本体育大学大会号, **41**, 198.
  15. 中島登代子 (1991) スポーツと心理療法. 体育の科学, **41** (8), 609-613.
  16. 中島登代子・雑古哲夫 (1991) 風景構成法と競技者心性: 描画表現の継時的変化について. 日本体育大学大会号, **42**, 239.
  17. 中島登代子・山中康裕・雑古哲夫・岩尾務・小川幸三 (1992) 風景構成法の競技場面への応用Ⅲ. 日本体育大学大会号, **43**, 227.
  18. 中島登代子 (1996) 競技者と風景構成法. 山中康裕 (編著) 風景構成法のその後の発展. 岩崎学術出版社, pp 183-218.
  19. 中島登代子 (2004) スポーツカウンセリングの専門性. 臨床心理学, **4** (3), 353-359.
  20. 小川幸三・山中康裕・中島登代子・雑古哲夫・岩尾務 (1992) 風景構成法の競技場面への応用Ⅰ. 日本体育大学大会号, **43**, 225.
  21. 大井修太・鈴木壯 (2000a) 運動選手の風景構成法の基礎的研究. 日本臨床心理身体運動学会第3回大会号, 26-27.
  22. 大井修太・鈴木壯 (2000b) 運動選手の風景構成法の描画特性とMPI・競技種目との関連. 岐阜大学教育学部研究報告 (自然科学), **24** (2), 79-84.
  23. 大井修太・鈴木壯 (2001) 運動選手の風景構成法の描画特性に関する基礎的研究: 非運動選手との比較, 及び心理的競技能力の高・低による比較. 臨床心理身体運動学研究, **3** (1), 49-58.
  24. 佐渡忠洋・鈴木壯 (2008) 競技者の自我の強さと自我境界の検討: ロールシャッハ法による一般学生との比較から. 臨床心理身体運動学研究, **10** (1), 1-10.
  25. 鈴木壯 (1999) 競技者の面接事例から: 風景構成法を中心に. ヘルメス心理療法研究, **5**, 56-67.
  26. 鈴木壯 (2004) 風景構成法. 臨床スポーツ医学, スポーツ医学検査測定ハンドブック, **21**, 286-289.
  27. 鈴木壯 (2004) 負傷 (けが) ・スランプの意味, それらへのアプローチ. 臨床心理学, **4** (3), 313-317.
  28. 高橋幸治 (2008) 日本臨床心理身体運動学会第11回大会一般研究発表へのコメント (文責は佐渡にある). 発表者: 田口多恵 高校生アスリートの競技への取り組みと進路選択. 日本臨床心理身体運動学会第11回大会号, 44-45.
  29. 山中康裕 (編) (1984) H・NAKAI 風景構成法: 中井久夫著作集別巻1. 岩崎学術出版社.
  30. 吉村功 (2008) 風景構成法. 日本スポーツ心理学会 (編) スポーツ心理学事典, p 576.
  31. 雑古哲夫・中島登代子 (1991) 風景構成法と競技者心性: 描写表現と競技場面. 日本体育大学大会号, **42**, 240.
  32. 雑古哲夫・山中康裕・中島登代子・岩尾務・米山富士子・小川幸三 (1992) 風景構成法の競技場面への応用Ⅱ. 日本体育大学大会号, **43**, 226.