

# 風景構成法における色彩体験 ——空を塗り替えることを通して——

田 中 祥 子

# 風景構成法における色彩体験

## ——空を塗り替えることを通して——

田 中 祥 子

### 目 次

第 I 章 問題	
第 1 節 風景構成法の成り立ち	
第 2 節 施行と構成	
第 3 節 風景構成法の特徴	
第 4 節 素描段階の研究	
第 5 節 彩色段階の研究	
第 6 節 事例・症例	
第 II 章 目的	
第 III 章 方法	
第 1 節 予備調査	
第 2 節 本調査	
第 IV 章 結果	
第 1 節 インタビュー内容の分析結果	
第 2 節 彩色段階における体験	
第 3 節 空の色彩を塗り替えたことによる体験	
第 4 節 風景構成法を通じた黒の色彩特徴	
第 5 節 空の彩色体験	
第 V 章 考察	
第 1 節 彩色段階における体験	
第 2 節 空の色彩を塗り替えたことによる体験	
第 3 節 空の色彩による時間のイメージ	
第 4 節 空の色彩による風景への影響	
第 VI 章 結論と課題	

### 第 I 章 問題

第 1 節 風景構成法の成り立ち	
風景構成法 (The Landscape Montage Technique)	

は、中井久夫によって1969年に創案され、1970年に報告された芸術療法の一技法であり、当初は統合失調症患者へ箱庭療法を導入するための適応を測る予備テストとして施行されていた(皆藤, 1994)。皆藤(2009)によれば、実践と研究を積み重ねるなかで風景構成法の臨床的有効性が導き出され、文化的な差異がありながらも、国内のみに留まることなく諸外国へと発展していったとされている。また、伊集院(2013)によると、風景構成法は当初、統合失調症性精神病の非言語的接近法として用いられ、特に破瓜型(非妄想型)の人に適用する数少ない技法の一つとされていたが、その後、風景構成法はあらゆる精神障害にも適用できることが実証され、日本のみならず東アジア、東南アジア、オセアニア、欧州、米国など世界各地においても施行されている。

### 第 2 節 施行と構成

風景構成法の施行法は、中井(1971)が示したものを、以下に記載する。

(1) 準備段階においては、ことばのやりとりが行われる。画用紙を挟んで自然なやりとりができる雰囲気が生まれることを目的とする。準備する道具は、A4の画用紙、黒のサインペン、24色程度のクレヨンの基本的には3つであるが、描き手によっては画用紙を数枚つなげて描く場合や、彩色の際に絵の具を使うこともある。(2) 提示説明段階では、見守り手がサインペンを用いて画用紙に枠をつけた後、描き手の前に画用紙を置いて教示を行う。

(3) 素描段階で描き込む10個のアイテムとその順序は、「川」「山」「田」「道」の大景群、「家」「木」「人」の中景群、「花」「動物」「石」の近景群である。そして足りないと思うものや追加したいものなどの付加物を描き加えて風景を仕上げてもらいように伝える。

(4) 彩色段階ではクレヨンを手渡し、順序に関係なく自由に彩色してもらおう。

(5) 話し合い段階においては、描いた絵を眺めながら季節、時刻、天候、川の流れの方向や深さ、アイテムの関連性、人は何をしているかなど必要な質問や連想を行う。

(6) さらに、皆藤（1994）の施行法によると、裏面に日付と名前を記してもらおう。署名することに関して「描き手のその時点での存在証明を意味するし、完成した風景構成法作品は、その時点での描き手自身であると考えられる」ため、大切なことであると述べられている。

### 第3節 風景構成法の特性

伊集院（2013）は、風景構成法を「イメージ・表象機能を介して、被験者の抱く心のなかの風景（心象風景）を三次元から二次元へ変換して1枚の紙の上に描いてもらうことで、その人の内的心的な空間特性（歪みなど）をみるもの」としており、絵画療法において構成的空間の中で風景を描くことの意味合いについて述べている。風景構成法と同じく投影法であるロールシャッハ・テストなどでは、曖昧な形態のなかから一つの形態を相互排他的に選択されることになる（皆藤、1994）が、風景構成法は「すでに心のなかに表象され記憶されている具体的な像を項目」として扱い、構成するため、「ロールシャッハ・テストやなぐり描き法などの投影的なものに比べて、風景構成法は心理的な侵襲の度合いが少ない」（伊集院、2013）とされている。

その他にも風景構成法の特性としては、自由度が高く、客観性が低いことがあげられており、心理療法の場面では盛んに用いられているが、客観性が低いという側面からは風景構成法

を治療法ではなく投影法として用いるのは難しいとされている。皆藤（1994）は、風景構成法を含む描画法全般はアセスメントとして用いるための基礎的・客観的な資料の集積が待たれている段階であると述べており、その状況は現在においても基本的に続いていると考えられる。

中井（1984）によると、ロールシャッハ・テストやなぐり描き法での何らかの点で相似なものの中から相互排他的に一つを選ぶ選択は、いくつかの同義語の中から一つを選ぶようなパラダイグマティックな過程となるのに対し、風景構成法や箱庭療法においては相補的なものの中から相対的に一つの全体を構成する選択となり、主語や述語、補語をあつめて文を作るというようなシンタグマティックな過程とされている。

このことから、ロールシャッハ・テストやなぐり描き法などでは「投影的」な過程があるのに対し、風景構成法や箱庭療法では「構成的」過程がみられ、さらに風景構成法の彩色段階は「投影的」過程を併せ持つため、「風景構成法は素描段階においては『構成的』であり、彩色段階においては『投影的』な過程を含んだ技法なのである」（皆藤、1994）。また、風景構成法が「構成的」な側面と「投影的」な側面を併せ持つことから、中井（1984）は、投影的な心理空間は病理の「急性期にあっても、系列的選択という積極性を喪失するだけで全面的には崩壊しない」とする一方、構成的な心理空間は「ある程度以上悪夢化せず、その代り一挙に崩壊する」ため、再発の予知ができないことが風景構成法の盲点であると述べている。

### 第4節 素描段階の研究

統合失調症患者の風景構成法は、整合的な空間構成、アイテムの妥当な組み合わせや記号化および抽象化傾向にあり、全体的にみると遠景のみで左右対称に構成されている静的な印象があるH型（破瓜型・受動型）と、非整合的な空間構成で、遠近の混乱や左右非対称であるため多空間が存在し、力動的あるいは豊かな混乱の印象があるP型（妄想型・能動型）の二つに類

型化され、前者は「冬枯れの色」が主調となって色彩の濃淡がないことが特徴であり、後者は多色で濃い彩色や異色性がみられることもあると示されている（中井，1971）。

また、高江洲・大森（1984）は、「風景とは、『わたし（主体・人間）』と『まわり（客体・自然）』との間に成立してきた『あいだ（間柄・間・関連）』の世界」とし、その空間体験から風景構成法を類別した。「わたし」と「まわり」とのつながりが希薄化し、事物が遠ざかる特徴を「離反型」と呼び、反対に、世界が近影化し事物との適切な距離が取れないことに混乱が生じる特徴を持つものを「近接型」と呼んでいる。さらにもうひとつの類型として、常同的な構成で対称性が強く、色彩の濃淡がないことや遠近感が消失しているという特色は、「わたし」と「まわり」とのつながりが放棄され、離反や近接などの力動が読み取れないため「固着型」という類型を作成した。また、中井（1972）のいう「H型」は「離反型」に、「P型」は「近接型」にそれぞれほぼ相当するものとされている。このように風景構成法の素描段階における構成的側面を、統合失調症患者の空間構成に関連させて検討している。

### 第5節 彩色段階の研究

中井（1996）によると、風景構成法における彩色段階とは「いちおう構成された『風景』を修正し、情動づけ、混沌を最終的に追放する機会である」とされており、彩色されたものは描き手にとって「馴染みのもの、友好的なもの」であり、反対に彩色されない部分は「混沌の残存部分である」ということから、描き手にとって複雑でまともでない物事の投影が起きていると考えられる。また、川壽（2018）は塗り残された部分について、「ある項目に色が塗られていない場合、その項目がもつ象徴的意味に対して描き手が情緒的にコミットすることができない心理的な何かがあることを示唆することになる」と指摘している。

松井（2009a）は、「LMT作品の構成そのもの

のが描き手の一人ひとりによって異なるものとなる以上、その上に成り立つ彩色過程はそこからさらに描き手それぞれのあり方が反映されるものとして多様な様相を見せる」と述べ、彩色過程のみを取り出して検討することが不可能であるため、彩色過程を研究することの困難さを示している。よって、風景構成法の彩色過程に重点を置いた研究は少ないとされるが、以下のものが挙げられる。まず、松井（2009b）は、彩色段階における混色および重色や塗り残された部分について検討しているが、風景構成法の素描段階を経て彩色段階で示されたものを描き手と見守り手のやりとりの可能性を示唆するという結果であり、彩色段階そのものの研究としては不足しているとも考えられるであろう。その後、松井（2011）は、対人恐怖心性と風景構成法の関連を検討し、対人恐怖心性が高い者ほど、風景画においてより広い面積を彩色していることを示している。運上ら（2010）の研究では、風景構成法の彩色における感情体験を自由記述の方法を用いて、①肯定的、②否定的、③中立的、④感想なしの4群に分類して検討し、彩色過程は描き手に肯定的な感情体験をもたらしやすいことを示唆している。

Minkowski（1933）は、統合失調症患者がくつろぐことができるような自由を感じて生きられる世界は「明るい空間」と「暗い空間」の背反した2つの空間に隔てられていると指摘している。また、高江洲・守屋（1996）は、国内の統合失調症患者においても「分裂病者の風景画の中でも明るい昼の空間体験の回復とともに、暗い夜の空間の出現も時にみられる」ことを指摘し、昼の風景構成法と夜の風景構成法を『わたし』と『まわり—自然・風景』との結びつき、『あいだ（間）』の観点から検討している。

### 第6節 事例・症例

心理療法で用いられた風景構成法において、明るい空間および暗い空間が投影された事例を以下に挙げる。

山川（2010）の事例では、付加物として月と

黒い雲が描かれ、空は赤紫がかっており全体的にも赤色で彩色された退廃的な色の風景が描かれる。クライアントは「こんな世界に行きたくない。こういう色は普段塗らない。」と語っているが、これはクライアントに内在する風景であり、抱えている世界の重さを伺わせると考察している。また、角野（2004）の統合失調症患者の事例では、一連の風景構成法における空の様子やその変化にも注目している。精神病状態にきわめて近い状態であったときは、空が暗い色で彩色されており、完全寛解とされたときの空は薄い青色で彩色された風景となったことから、内面深く無意識の深層でのこころの姿を回復過程として表現できていたとされている。

彩色段階において「それまで『昼』の風景だとばかり思いこんでいたのが、空を一面黒く塗りつぶしたあと、画面を一転『夜』の世界に変えてしまうこともある。あるいは、夕焼けの真っ赤な空にする者もある。色がすぐれて投影的になることがある」（中井，1984）ことから、空の色彩には風景の印象をかなり大きく変える効果があると考えられる。

## 第Ⅱ章 目的

風景構成法の施行するにあたり、描き手の内的世界は彩色において投影されやすいため、彩色段階には検討されるべき点が少なからず存在すると思われる。とりわけ、上述したように、空の彩色は風景全体の印象を変えるので、本研究では、空の色を塗り替えることによる風景への影響およびその風景は描き手にとってどのような体験となるのかについて検討することを目的とする。

## 第Ⅲ章 方法

### 第1節 予備調査

風景構成法において、空の色彩を塗り替えることによる描き手の体験および描いた風景へ影響、さらに調査の進め方や質問内容を検討する

ために予備調査を行った。

調査協力者は私立大学に通う学部生2名、大学院生3名（女性2名、男性3名）であった。風景構成法を施行した後、描いてもらった風景画をスキャナーでデータとして取り込み、空の彩色を消去したものを印刷し、空の色彩を「水色」「橙」「黒」の3色に、それぞれ塗り替えてもらった。そして、各風景画から「感想」「感じるもの」「ストーリー」などについて聞き取りを行った。インタビュー内容を分析した結果としては、下記の3つのまとまりが見出された。①色彩の選択や彩色の方法などの「彩色過程の体験」、②色彩そのものの印象や、空の色彩が風景に与える影響などの「色彩の効果」、③それぞれの色彩の空から時間帯を想像するという「時間的な効果」である。

また、中井（1996）が提示している施行法に倣えば、本来、彩色後の話し合い段階において季節、時刻、天気について描き手に尋ねている。しかし、本研究においては、話し合いの段階で聞き取ると風景の印象が固定化されてしまい、その後の語りに影響を与えうる可能性が見受けられた。よって、季節、時刻、天気についての質問は、調査の最後に行うこととした。

結果として、空の色彩を塗り替えることによる描き手の体験はインタビュー内容から検討が可能であること、描き手や風景に影響があることが示された。なお、調査協力者のうち、風景構成法を施行し、空の色彩を塗り替えるという体験を十分に言語化できる3名分のデータを本調査でも継続して分析対象とし、予備調査にて見出された3つのまとまりを使用して、本調査に望むこととした。

### 第2節 本調査

#### 第1項 調査協力者

本研究における調査協力者は予備調査での分析対象も含め、関東の私立大学に通う学部生7名、大学院生3名の計10名であった。性差は考慮しないが、性別の内訳は女性6名、男性4名である。調査者が研究への調査協力の文書を配

布および口頭で呼びかけ、同意した協力者に対し調査を実施した。

## 第ii項 調査期間および実施場所

調査実施日は2023年6月～8月に、東京国際大学共用パソコン室において、風景構成法および、半構造化面接を実施した。

## 第iii項 調査手続き

調査開始時に調査の概要、調査協力は任意であり本人の意思でいつでも中断できること、調査で得られたデータは研究目的以外には使用しないこと、個人情報とは特定できないように配慮する旨を記載した同意書を取り交わした後、調査を実施した。

風景構成法は、皆藤（1994）が示している手続きに基づいて施行した。教示は以下の通りである。

教示「今から風景を描いてもらいます。ただし、私の言う順に描いてください。描き終わったら、次に描いて欲しいものを言います。全部で10個言います。10個描くとちょうど一つの風景になるようにできています。ですから、私の言う順にしたがって、一つの風景を描いて下さい。また、これは絵の上手い下手を見るものではありませんので、自由に描いてください。」

教示後、調査協力者の目の前で調査者が枠づけを行い、10個のアイテムを調査者が提示する順に沿って調査者に描き入れた後、彩色段階に移り、風景を完成させてもらう。スキャンしてデータにし、空の部分の彩色を消す。その後、「水色」、「橙」、「黒」の3色、もしくは3色のうち研究協力者が使用しなかった2色で空の部分それぞれ彩色してもらい、彩色された風景の描画を用いて半構造化面接を実施する。

質問は以下の通りである。

- (1) 「色を塗っている際、どのようなことを感じましたか」
- (2) 「空を塗ったことによってこの風景にどんな印象を持ちますか」
- (3) 「(空の色彩が違う風景を) 比較してどんな

感じがしますか」

上記の手順で、色彩ごとの風景を用いてインタビューを行った。調査所要時間は約1時間30分～2時間であった。調査終了後、調査協力者には謝礼として1,000円分のギフトカードを手渡した。

## 第iv項 調査に用いた用具

使用した用具は、A4のケント紙、黒のサインペン、24色入りのクレヨン、スキャナー、録音機器、調査協力者が作成した風景画、塗り替え後の風景画を用いて調査を行った。

## 第v項 分析方法

本研究では、風景構成法の彩色過程における体験および空の彩色を替えることによる影響を検討するにあたり、木下（2003, 2007）の修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチ（以下M-GTA）を用いて分析を行った。M-GTAはデータを切片化しないため、調査者の関心が反映されにくく、調査協力者が語ったそのままのデータを検討していくことができると考えられた。

分析の手続きは以下の通りに行った。はじめに、得られたインタビュー内容を逐語に起こし、分析材料となる言語データを作成した。次に、言語データの中から複数の概念を抽出し、分析ワークシートを作成した。分析ワークシートには概念名、定義、ヴァリエーション等を記入し、言語データの分析を進める中で既存の概念に類似するデータをヴァリエーションとして追加および、新たな概念の生成を行った。その後、生成した各概念を検討し、複数の類似した概念をまとめたカテゴリーを生成した（表1）。最後に、概念やカテゴリーの相互関係から分析結果をまとめ、結果図（図1、図2）として示し、文章にまとめて分析結果とした。

また、色彩の効果や、構成の個人差による空の彩色の有無がみられるため、語りをリストアップした表を作成して検討した。

表 1 生成されたカテゴリーと概念

カテゴリー	No	概念	定義
色彩の選択	1	直感的な選択	直感的に色彩を選ぶ
	2	実際の色彩を反映	実際の風景を思い浮かべて色彩を選択する
色彩 バランス (彩色段階)	3	全体の彩色バランス	彩色段階において、全体の色のバランスをみる
	4	部分的な彩色バランス	各アイテムごとや異なるアイテムを比較して 彩色バランスをみる
色彩の困難さ	5	色彩の想像困難	色を想像できず、彩色しない・できない
	6	色彩の迷い	彩色に困る、迷う
	7	混色の不快感	彩色の際、色が混ざることが不快
色彩の工夫	8	色で質感を表現	イメージしたものの質感を反映する色彩を選ぶ
	9	グラデーション	グラデーションを好み、塗り方として取り入れる
	10	陰影の表現	彩色で陰影を表現
	11	混色	異なる系統の色彩を用いて彩色する
情緒の喚起	12	情緒の喚起(橙)	橙は情緒を喚起させる
	13	情緒の喚起(黒)	黒は情緒を喚起させる
	14	感覚・体感の活性化	空の色彩を替えると感覚や体感が活性化される
色彩と時間 の結びつき	15	朝の想起	橙の彩色は朝方を想起させる
	16	夕方の想起	橙の彩色は夕方を想起させる
	17	夜の想起	空を黒に彩色すると、夜のイメージとなる
生活の イメージ	18	(生活)時間のイメージ	人の行動と時間には相互関係がみられる
	19	生活感の喚起	空の色彩によって生活感が出てくる
想像力の 高まり	20	アイテムの追加	空の色彩によって付加物を思いつく
	21	動物の連想	空の色を替えると動物の連想が膨らむ。 人間の行動も変化する。
色彩による イメージの 広がり	22	水の否定的イメージ(水色)	水は否定的なイメージとなる
	23	炎の連想(橙)	橙は炎を連想させる
	24	橙色の風景への広がり	橙の空は反射を意識させる。 橙の彩色が他の部分にも広がっていく。
	25	否定的なイメージ(黒)	黒の彩色は「悪い」イメージとなる
	26	暗い雰囲気(黒)	黒に彩色すると、色が無くなったと感じたり 風景が暗くなったように感じる
27	動きの抑制(黒)	空を黒に彩色すると、風景全体の動きが無くなる	
色彩 バランス (塗り替え後)	28	全体の彩色バランス	空の色彩を塗り替えた後、全体の色のバランスをみる
	29	違和感	空の色を替えると、アイテムなどの彩色に違和感
風景全体の 印象	30	好感度の変化	塗り替え前後で、色彩に関しての印象が変化している
	31	色彩とアイテムの一致	空の色彩によって、アイテムが風景に馴染む
黒の色彩効果	32	非現実化(黒)	黒色の空は非現実的な世界観となる
	33	季節感の消失(黒)	黒の彩色で季節感が消える
	34	悪天候(黒)	黒で彩色された空は悪天候を想像させる
暗さへの補償	35	光を求める(黒)	黒に彩色すると明るいもの・光るものを求める

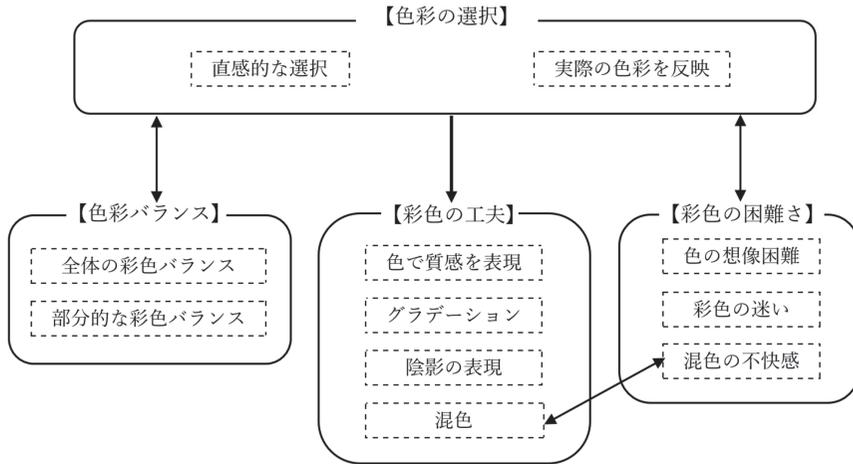


図1 彩色段階における体験

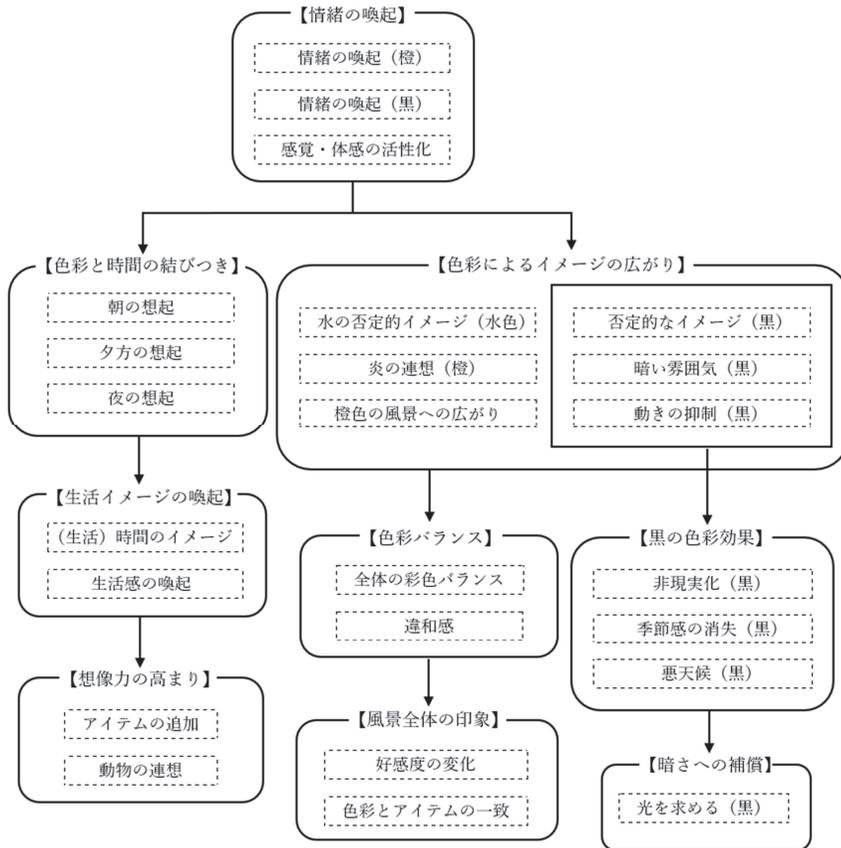


図2 空の色彩を塗り替えたことによる体験

## 第IV章 結果

### 第1節 インタビュー内容の分析結果

調査によって得られたインタビューデータをM-GTAを用いて分析した結果、彩色段階に関連して11個の概念と、4個のカテゴリーが生成され、空の色彩を塗り替えた後の体験に関連しても24個の概念と、10個のカテゴリーが生成された(表1)。

### 第2節 彩色段階における体験

はじめに、描き手が色彩を選び、風景を彩色する段階において、以下のような過程を経ることが分かった(図1)。

M-GTAを用いた分析から得られたカテゴリーと概念から導かれたものを結果図に示すとともに、そのあらましについて述べる。なお、本文ではカテゴリーは【】、概念は[]で示す。

各カテゴリーおよび概念に関する説明は以下の通りである。

まず、【色彩の選択】においては、[直感的な選択]と[実際の色彩を反映]という二通りの選択方法がある。[全体の彩色バランス]や、アイテムや風景画の一角などの[部分的な彩色バランス]という風景画の【色彩バランス】を見ることで色彩を選択している。また、【色彩の選択】の際には、[色の想像困難]や[彩色の迷い]などが【彩色の困難さ】として表れる。

次に、彩色をする場面になると、各アイテムに合った[色で質感を表現]することや、単色および複数の色彩を用いて[グラデーション]や[陰影を表現]するなどの【彩色の工夫】がみられた。また、同一の領域内に異なる系統の色彩を用いて彩色したものを[混色]という概念とし、[グラデーション]や[陰影の表現]と同一の【彩色の工夫】のカテゴリーにまとめられた。[混色の不快感]を感じながら彩色を行っている場合もあり、色彩選択だけではなく、彩色する場面においても困難さが表れている。

### 第3節 空の色彩を塗り替えたことによる体験

続いて、空の色彩を塗り替えることによって描き手が以下のような過程を経ることが分かった(図2)。

M-GTAを用いた分析から得られたカテゴリーと概念から導かれたものを結果図に示すとともに、そのあらましについて述べる。なお、本文ではカテゴリーは【】、概念は[]で示す。

各カテゴリーおよび概念に関する説明は以下の通りである。

まず、空の色彩を塗り替えたことで、風景からは描き手の情緒が呼び覚まされる。この【情緒の喚起】というカテゴリーには[情緒の喚起(橙)], [情緒の喚起(黒)], [感覚・体感の活性化]の3つの概念が含まれる。情緒に関して、色彩に対してや風景全体に対してなど対象は様々であり、内容も肯定的なものも否定的なものも幅広く喚起されている。[感覚・体感の活性化]においては、空の色彩によって描き手の感覚が広がり、風景画の中の世界を体感している。

次に、各々の色彩によって時間帯が想起される。空が橙色の風景からは[朝の想起]と[夕方の想起]をし、黒で彩色したものからは[夜の想起]がされ、この3つの概念から【色彩と時間の結びつき】があると考えられる。

その後、想起された時間帯に伴う[(生活)時間のイメージ]が生じられ、空の色彩からは[生活感の喚起]が生じる。これらの【生活のイメージ】は、描き手の【想像力の高まり】となり、生活行動に合わせた[アイテムの追加]や[動物の連想]が行われる。ここまでの【色彩と時間の結びつき】、【生活のイメージ】、【想像力の高まり】という3つのカテゴリーは、空の色彩を塗り替えた影響が時間的な効果として表れている。

次に、色彩的な効果として、水色に彩色された空からは[水の否定的イメージ]が表れ、空を橙色に塗り替えると[炎の連想]や[橙色の風景への広がり]が見られ、黒色に塗り替えた空からは[否定的なイメージ]、[暗い雰囲気]、[動きの抑制]というイメージが表れた。これ

ら6つの概念は、【色彩によるイメージの広がり】として一つのカテゴリーにまとめられる。そして、風景の「違和感」や「全体の色彩バランス」を再び気にする様子が見られ、描き手は風景を描く過程において【色彩バランス】を重視している。その後、アイテムが風景に馴染むようになったという空の「色彩とアイテムの一致」を感じたり、色彩に関してや、描き手自身が最初に描いた風景と比較し、「好感度の変化」が語られ、【風景全体の印象】が色彩の影響として現れた。

また、【色彩によるイメージの広がり】のうち「否定的なイメージ」, 「暗い雰囲気」, 「動きの抑制」の3つの概念は【黒の色彩効果】となり、風景の世界観に影響を与えている。黒で彩色された空は「非現実化」した世界や「悪天候」の風景がイメージされ、「季節感の消失」が起きる。この世界観の【暗さへの補償】として「光を求める(黒)」というような語りが多く見られた。

#### 第4節 風景構成法を通じた黒の色彩特徴

空の色彩を塗り替えた体験として、黒の色彩効果によって風景への影響や、描き手に投影されるイメージに影響することが分かった。それらに関する語りを表にまとめたものを以下に示す(表2)。

#### 第5節 空の色彩体験

調査協力者うち3名の風景構成法は空を彩色しないまま、もしくは部分的な彩色であった。その3名の、空を彩色するという体験における語りを表にして以下に示す(表3)。

これらは、空の色彩を塗り替え後の語りである。また、No.1とNo.2は、風景構成法を施行した際に空を彩色されていない風景であり、No.3は風景の中心に山が描かれ、空はその山によって分断されているような構成になっており、左側の空のみ水色で彩色された風景であった。

「そもそも空はどこまでだろうってなりました。」や「どこまで塗ればいいのかわからなく

なって(中略)」というように、空として彩色する範囲がわからず、困惑している様子が見られた。また、空を彩色したが「何も塗ってないのが一番。」や「別に空も要らなかったなって思います。」などと、風景に空は必要ないと語られている。しかし、「色があった方がいいのかな」と水色で彩色した空を選んだり、「黒(の色彩の空)が一番好きかもしれないです私は。」と、空の有無に関して様々な印象が語られた。

## 第V章 考察

本研究では、風景構成法における色彩体験についてM-GTAを用いて分析し、検討することを試みる。

### 第1節 彩色段階における体験

はじめに、彩色段階において生成された各カテゴリーおよび概念について考察を行う。彩色段階において、まずは彩色する【色彩の選択】が行われる。これには「直感的な色彩選択」と「実際の色彩を反映」という2つの選択方法がある。「直感的な色彩選択」では、「自然豊かな感じで花の色どうしようかなと思ったんですけど、とりあえず青とか良さそうかなって感じでバーって青にしましたね。」(B)、「家の色も割と迷ったんですけどなぜかオレンジか橙色にしました。」(B)というように迷いながらも、とりあえず色彩を選択して彩色している。また、「こっちは紫と赤のやつは色変えたいと思ってなんかなんとなく紫を手にとって塗ったんですけど、そのあと屋根を何色にしようかってなって屋根の色が全然思いつかなくて赤になりました、自然と。」(C)や「でもこっちの一番最後のこっちの色がちょっと思いつかなかったのでもなんか対称にしてみました。」(I)という語りからは、色彩が思い浮かばないため、特に理由はなく、描き手が自然と感じるままになんとか色彩を選択して彩色しているように思われる。後者の「実際の色彩を反映」においては、「屋根は赤が良くて窓ガラスは結構水色で

表2 黒の色彩効果

概念名	語り
情緒の喚起	塗ってた時はちょっとやだなあって思った
	だいぶ暗い、ほんとに真っ暗なので。印象的に嫌なのはこれ(黒)ですね。
	このままだとちょっと嫌な感じします。
	一番嫌なのは絶対黒です。
	黒はやっぱり空を塗り潰して黒っていうのはまず自分の中ではありえないと思ってて。
	夜中みたいな真夜中みたいな感じがして、オレンジの空にはなかったような なんか悲しさっていうか、悲しさ、そんな感じがします。
	心なしか動物とかクマさんとかもなんか悲しげに見えてくる感じがあります。
	なんか乱とかも黒い雲とか空が黒かったりすると不安になったりもするんですけど、それがそんな感じがあるのでこう中に居る動物とか人もたぶん空黒いと不安になりそうで
肯定的な印象	パッと見たらこれはこれでいいかなって思いました。
	雰囲気的には嫌いじゃないです。
	この辺(左の空)は黒合うなあって。
否定的なイメージ	全部真っ黒になっちゃいそう
	だいぶ色は無くなっちゃいそう
	人もたぶん道に迷うので真っ暗すぎて、遭難しちゃいますね。
	雰囲気はあんま良くないイメージかなと思います。真っ黒いんで。
	治安が悪いじゃないですけどなんかそういうイメージが連想するかなって感じですね。
	その街、なんだろ街全体っていうか。
	一番強い色だから支配してる感じ。
	闇に包まれているような印象とかすごいダークな感じがする
風景の世界をなんかこう呑まれた黒に呑まれたような感じの。 全部黒に塗っちゃえば隠れちゃうから	
暗い雰囲気	一気に絵が暗くなった
	なんか色が濃く見える感じがしますね。
	やっぱ黒なんで暗くなりました。風景全体が暗い。
	印象が一気にガラッと変わった感じ、なんか黒色以外だと特に青とかだと 凄く明るいイメージだったんですけど、黒で塗ると一気に絵全体が暗い色ばかり 使っているように見えてしまって。それはもう色が結構印象変えるなと思いましたね。
	全体的になんか同じ色使っても暗く見えます。
	全体に暗い雰囲気がかかった感じになってる
動きの抑制	空が黒いんでなんかあんま動かない感じがします。
	静かなイメージ、何も動いてないような感じがします。息してないよっていう感じかな
	黒い方はそういう動いているイメージが持てないので静かだったりとか息してない、 時間止まってるってのはイメージとしてあります。
非現実化	時間帯ももうなんだろう、これだけはすごい空想の世界っていうイメージがあって。
	アニメだったらなんか別の世界に入ってるイメージ
	時間っていう概念がないっていうイメージがすごい強いかな。
	異世界みたいな感じで、悪い場所じゃないけど一切、時が進まない。
	時間っていう概念がないから、ただ生きてるだけみたいな。
悪天候	雨雲です。天気が悪い日です。
	強い暴風とかきたときになんか怖いっていう
季節感の消失	季節は感じにくくなった
	他の色の空より季節を感じにくくなりました。
	黒は季節、季節は特に指定なしにしたいと思います。

表3 空に色彩を加えた際の語り

No	語り
1	そもそも空はどこまでだろうってなりました。
	あ、なんか空白は埋まった気がします。色入ったんで。
	鳥は割と動いてる感じがします、空があるんで。 ここ（左の空）だけで見ると塗ってない方が好きなんですけど。 ここ（鳥の周り）はあった方がいいなあって思います。
	何も塗ってないのが一番。
	（原画の無彩色と黒の空の風景）はたぶん季節とか時間軸一緒な感じ。
	一番嫌、これ（橙）かなちよっと鮮やかすぎて色が。 オレンジが強すぎる。
2	（空の範囲を）どこまで塗ればいいのかわかんなくなって 最初のこれ（空白全てを空として彩色したもの）になりました。
	ここ（空白を全て）塗っちゃったらなんか違う感じがしました。 だからなんかしらの意味があるんじゃないかな、その空白に。
	<印象がいいとかはありますか> 多分色があった方がいいのかな（と水色を指さす）。
3	別に空も要らなかつたなって思います。 今思うと塗らなくても良かったのに。 こっち（右側の空）は塗らなかつたのに、こっち（右と同じ）にすればよかった。 でも山が邪魔だったから塗ったのかな。この線。
	（空は）ない方がいいかもしれない。え、でもこの3つでどれが一番好きって言われたら黒が一番好きかもしれないです私は。

表現されることが多いから水色で。壁は、うちんちが黄色なんで黄色です。」(E)や「猫が灰色なのは自分の実家で飼っている猫が灰色だから灰色にした。」というように描き手が見慣れている風景やアイテムを想像し、色彩選択を行っている。そのほかにも「田んぼがなんか最近北海道に行ったんですけどそれを思い出して描いてました。なんか北海道の田んぼがもう茶色くて全部。それでなんかでも刈ったやつだと思んですけどそれを丸く積んで、まんまるに集めてなんか俵みたいな。それが茶色かったから茶色にしちゃい、半分だけ茶色にしました。緑は今歩いてきたところ緑だったから田ん

ぼが。今そういえば田んぼ緑だなんて思って。緑の田んぼにしました。」(H)からは、先ほどの見慣れたイメージとは異なり、描き手にとって印象的な風景を色彩によって再現していると考えられる。

【色彩の選択】の際に、描き手は【色彩バランス】をかなり気にしており、[全体の彩色バランス]において、「赤い屋根はよくあるかな、青い屋根も割とよくあるかなって思ったんですけど塗ってて全体のバランスで青が多いなって思って、青じゃない方が良かったなって思いました。」(A)や「なんかパッと見た時に、色少ねと思って黄色、あちがう、緑と緑とか青ばっ

かりだなと思って屋根だけは個性出したいと思って全部色を変えたって感じです。」(D)という語りからは、色味の多さおよび少なさを気にしている様子が受け取れる。「雲しっかり塗っちゃったら、こう色が多くなっちゃって周りの、この風景の色がちょっとバランスが取れなくなっちゃう、どちらかというとか山とか川とかそっちの方に目が行くようにしたいんでなんで雲の方はどちらかというとか色を塗らないようにしてバランスが取れたらなと思ってとりあえず雲あまり塗ってないですね。」(J)などというように、一つの色彩やアイテムのみが目立たないようにしたり、色味の少なさを気にして複数の色彩を用いて彩色することで風景全体の色彩面積の調整を行っている。また、「最初は紫と赤の家の方のこの明るいほうの色で塗ったんですけど最初こう塗ったときに土の色と同じだってことに気づいてでもここ1個塗っちゃって他の3つが他の色っていうと変、不自然なのでその対な反対側のところは一緒の色にして、そのあと本当に塗ったかった色の紫と赤の家には本当に塗ったかった色を塗って、なんとなく不自然になるべくならないようにしました。」(C)という語りからは、最初に描き手が直感的に選択して彩色した色彩が他のアイテムと被ったことに気づき、その後は最初とは異なる色彩を選んで彩色している。「道をこの茶色で描いたんですけど、木の色と被りそうになったりだとかそういうところで、うん、ちょっと変えなくちゃいけないなあ」(G)というように描き手はアイテム同士や風景の一角などの[部分的な彩色バランス]も考慮していることがわかる。

【彩色の困難さ】は【色彩の選択】の際に多く語られている。例えば「何色で塗ればいいのか分かんなくて、じゃあ白でそのままでもいいやって思いました。」(C)と色彩の想像ができず、彩色されないままであったり、「色の想像もできなくなったのであんまり良い色ないなあって、なんかパツとした色が思いつかなくてこうなんかこうとりあえず玄関だけ塗りました。」

(F)というように、「色の想像困難」が起き、色彩が思い浮かばない箇所は彩色しない、もしくはできないという様子が見られた。

一方、「彩色の迷い」では、「自然豊かな感じで花の色どうしようかなと思ったんですけど、とりあえず青とか良さそうかなって感じでバーって青にしましたね。」(B)と色彩に迷いながらも選択し、彩色を行っている。また、「家とかは人工物とか道とかはそんなに塗るのが楽しくなかったです、色が困りました。」(A)などと色彩選択に困ったことから、アイテムによっては彩色が楽しくないという体験が語られた。

次に、彩色する場面において、4つの概念が【彩色の工夫】としてカテゴリー化することができた。一つ目は、「家の周りはコンクリートとかで固められてるかなと思って灰色を塗りました」(A)や「生い茂ってるみたいな低い草みたいなのが広がってるっていうイメージして黄緑色に塗りました。」(B)というように、描き手がアイテムや情景をイメージし、[色で質感を表現]している。二つ目は、「自分で描いてて川とか山とか太陽とか、グラデーションするのが好きだった」(A)という語りから、[グラデーション]をすることによって彩色を楽しんでいる様子も窺える。三つ目の[陰影の表現]では、「影を付けて、ここに太陽を描いたので、光でこっちが明るくなったりとか全部付けました。(中略)影濃いところと薄いところの光の当たり方っていうのをこうやって表すのが好きですね。」(I)と、太陽の方向や光の当たり方などを、二次元空間である風景画にも取り入れている。また、「山はきみどり一色とかじゃなくてこう木がうっそうとしてるところではあるので、まあ緑とか重ねた感じにして、ちょっとまあイメージとしては影をつけるような感じで深く塗っていきました。」(J)と、アイテムの質感に近づけようとしており[色で質感を表現]と類似しているが、色彩ではなく塗り方で再現されているため別概念として捉えた。四つ目の概念は[混色]である。「山の色は重ねましたね。

(中略) 似た色で黄色いれたらなんとなくいいかなと思って足した」(D)、「空はなんか水色1色で描いても良かったんですけどまあ空って水色1色だけじゃなくてちょっと緑がかってたり黄緑だったりとかあと濃い色があったりするんでちょっと水色にちょっと濃い青とか黄緑を乗せた」(J) などというように、同一の領域内に異なる系統の色彩を用いて彩色している。しかし、この「混色」という概念においては描き手によって「混色の不快感」が起きる場合もあり、「色塗りのときに色が侵食しちゃったり(中略)色が被ってしまってる場所があったんですけどそこまた塗り直すと余計に色が広がってぐちゃぐちゃになってしまう」(C) という語りも見られた。

松井(2009b)の研究での「一つひとつのアイテムの塗り方に関わる現象」の考察において、「『重色』は、同一の領域内に、複数の色を用いて彩色を施すものである」と述べており、風景構成法ではクレヨンを用いて層のように色を重ねていくような塗り方を指している。また、「『重色』することで、それが施された部分に立体感が出たり、陰影や奥行きが表現されたりする。」と示されている。つまり、複数の色彩を用いて彩色を施すものは「重色」および「混色」と呼ばれる。本研究では、同系統の色彩を複数重ねて彩色することを「グラデーション」や「陰影」を表現する方法とし、異なる系統の色彩を用いて彩色することを「混色」して検討しているが、調査で得られた結果として、グラデーションの効果にはアイテムの立体感や陰影などが表現されるということや、アイテムをイメージするものに近づけようとするような、描き手と風景との距離感や関係性の構築が見受けられた点においては相違がないと考えられる。また、「混色の不快感」として語られたことは、大場(2018)の研究においても描き手が「空の色が自分の思ったのよりも気持ち悪くなっちゃった」と語っており、重色や混色はアイテムなど細かな部分に限らず、描き手に不快感を抱かせる場合があると思われる。

## 第2節 空の色彩を塗り替えたことによる体験

続いて、空を塗り替えたことによる体験では、まず【情緒の喚起】が起こる。[情緒の喚起(橙)]においては「自分で描いたお昼の絵(水色の空の絵)より好きです。なんかしっくりきました。」(A)、「自分はこれ(橙)が好きです。(中略)色見ても自分これ(橙)が一番落ち着いて、く(中略)これが一番、オレンジのやつが良い」(D)などと橙色に彩色した風景に対して肯定的なものもあれば、「言い表せない暗い感じがオレンジの方にはあります。雰囲気違いますよね。」(C)や「これ(橙)は…こっち(橙)はちょっと良くない良くない。(中略)このオレンジは何って感じ。」(E)というように否定的な語りも見られた。[情緒の喚起(黒)]では、橙と同じように「まあ夜って感じで黒いの嫌いじゃないです。」(J)や「この辺(左の空)は黒合うなあって。」(E)という肯定的なもの、反対に「印象的に嫌なのはこれ(黒)ですね。」(B)や「一番嫌なのは絶対黒です。」(G)のように否定的に語られた。また、黒に彩色することで風景が「暗闇みたいな漆黒のなんか真夜中の森みたいな感じ」(C)となり「悲しさっていうか、悲しさ、そんな感じがします。」(C)という悲しさが喚起されていたり、不安感や焦りを感じている語りも見られた。その後、「(橙の空は)青い空のときより動きやすそう、気温とか少し動きやすそう。」(A)、「(黒の空では)ちょっと小腹がすいてコンビニに買い物に行く人みたいな想像ができます。」(A)と色彩によって感覚が広がり、行動のイメージに繋がっている。このような橙と黒のどちらの色彩でも比較的良い意味としての「感覚・体感の活性化」が起こる場合もあれば、「黒の方が一番呼吸はしやすそう、かな。なんか疲れそうこの2つ(水色と橙)は。疲れちゃいそう。」(H)のように風景の過ごしやすさ、過ごしにくさを体感しており、[感覚・体感の活性化]は描き手によって感じるものが異なってくると考えられる。

### 第3節 空の色彩による時間のイメージ

橙色の空からは「朝の想起」と「夕方の想起」がされており、それぞれの概念の語りとして「夜から朝に変わるときのなんかちょっとずつ明るくなっていく感じのイメージもちょっと感じました。」(D)、「橙色はまあ何ていうか時間帯的にはやっぱりオレンジ色なんで夕方ってイメージが出てきますね。」(J)などがあつた。特に「夕方の想起」の語りが多かつたことから、「これ(橙の彩色)はイメージ的には夕焼けのイメージがすごいあつて。」(G)というような時間的なイメージがされやすい。代わつて、黒で彩色された空からは「夜中みたいな真夜中みたいな感じ」(C)や「時間は夜。22時くらい」(H)と語られており、時間帯には多少ばらつきのある「夜の想起」がされている。これらの色彩による時間の想起は【色彩と時間の結びつき】としてカテゴリーにまとめられた。その後、時間帯のイメージからは「散歩させるのが夕方ってイメージがある」(A)などの〔(生活)時間のイメージ〕がされ、空の色彩からは「イメージ的には子ども写ってないけど子どもたちご飯食べた後、昼ご飯食べたあと遊びに行く時間帯、イメージ的には。青(水色)で塗りつぶしたら一気にそんな感じがします。」などのような〔生活感の喚起〕がされる。これらの【生活のイメージ】は、描き手の【想像力の高まり】として表れていると考えられる。具体的には、「天気が悪い日です。(中略)だから描き足すなら雷かな。」(H)、「家に煙突をつけて煙とか描きたいです。」(A)や、「山の方になんか太陽をちょっと被せるようになってくるみたいな感じで描きたい」(J)の環境や生活行動に合わせた〔アイテムの追加〕が行われる。また、「活発的に動いてるなあってイメージ(の動物)は、昼間は昼間でいますけど、逆に夜の方が動いている動物もいると思うんでそういう動物増やしたいなあって感じがしますね。」(D)などの〔動物の連想〕に関連した語りが多く見られた。

ここまでの空の色彩を替えることによる時間

的な効果として、【色彩と時間の結びつき】から始まり、想起した時間帯のイメージに近づくようにとアイテムや動物の追加を試みるような【想像力の高まり】が見受けられた。

### 第4節 空の色彩による風景への影響

空の色彩を塗り替えたことによって、描き手が持つ様々なイメージが投影されやすくなる。まず、水色の色彩では「全部塗っちゃったら海になって。(中略)濁流に飲まれてみたい」(F)や、「川は(色が)はみ出しちゃってる。なんか汚い。なんか濁流みたいな」(H)ということが語られ、風景に水色の彩色面積が増えたことで、描き手の持つ〔水の否定的イメージ〕が表れたと考えられる。

次に、橙色からは「思ったよりオレンジ色が濃くてなんか炎みたいなバーってなんか燃え盛る感じになったなあって(中略)上の方には木とか山とかあるので山火事みたいなイメージに、オレンジの炎、山火事みたいに見えちゃう」(C)や、「全部塗ったら山火事に、だなんて思っていました。(中略)燃えてますから。お家も、お家もなんか屋根が燃えてる」(F)ように見え、〔炎の連想〕がされている。「山火事みたいな炎のせいでなんか家とか田んぼがある方もちょっとなんかオレンジの煙に包まれてるみたい」(C)と感じている描き手もいれば、「(田んぼの中)もオレンジで塗りたいなって。反射してる空の色を塗りたいなって。」(B)や「赤く染めたりとか。夕日が当たってる感じにしたりとか。」のように橙の空の情景を思い浮かべ、その情景をより詳細に再現しようとする語りが見られ、〔橙色の風景への広がり〕を感じているのだと思われる。

最後に、黒の色彩からは、「このままだとちょっと嫌な感じします。」(G)などの嫌悪や否定に加え、「何もないので全部真っ黒になっちゃいそう。(中略)まあだいぶ色は無くなっちゃいそう」(B)、「絵を一気にダメにしてる感じ(中略)塗りつぶしてる時にすごい絵を台無しにしてて。これじゃない感がすごかつた」

(G)、「闇に包まれているような印象というかすごいダークな感じがする」(I)などと、黒で彩色することによって描いた風景が崩れてしまうように感じている。また、「一番強い色だから支配してる感じ」(I)という黒という色彩の印象も語られていた。これらは[否定的なイメージ]として概念にされている。その他にも「黒で塗ると一気に絵全体が暗い色ばかり使っているように見えてしまって。それはもう色が結構印象変えるなと思いましたね。」(G)という[暗い雰囲気]や、「動いているイメージが持てないので静かだったりとか息してない、時間止まっている」(D)という[動きの抑制]を感じている。

上記に記した[水の否定的イメージ]、[炎の連想]、[橙色の風景への広がり]、[否定的なイメージ]、[暗い雰囲気]、[動きの抑制]の6つの概念は【色彩によるイメージの広がり】として一つのカテゴリーにまとめられた。

そして、描き手は「(空が)黒だったら田んぼ全部茶色でもいいなあって(中略)。(田んぼは茶色)の方が、色、色的に合ってる。」(H)、「空めっちゃくちゃ黒いけど山なんか結構明るいイメージ持ちちゃってるんで、もうちょっと光が差してないような感じで暗い色使いたい」(D)のように空の色彩と風景全体の[違和感]や、「(空を黒に塗り替えると)多分全体の色を一気に変えて山の色とかも山じゃない色、山で一切使わない色とかにして、オレンジだったりとか赤色にしちゃって、なんかもっと面白い絵に変えてしまう」(G)などと[全体の色彩バランス]を考え、【色彩バランス】に再び焦点が当てられている。その後、【風景全体の印象】として「家が馴染んでるのかな。」(F)や「山の色が結構深い緑だったから、黒の方が合うなあって思って塗りました。」(H)という空の色彩を塗り替えたことによってアイテムが風景に馴染むという[色彩とアイテム一致]を感じている。また、「この風景にはこれも水色もなんかぴったりくるなあっていうのは思いますね。比べてみたらこっちの方が

それっぽい」(B)と、空の彩色を塗り替えたことで、風景全体としての絵が元のものより良くなったと感じていたり、「オレンジは夕焼けだなあって思って染めてたから。染める時の違和感は何もなかった。なんか明るすぎて。オレンジは違うなって思っちゃいました。」(H)と色彩に関して、塗り替え前後での印象の変化を語っており、これについても【好感度の変化】として【風景全体の印象】に含まれる。

続いて、【色彩によるイメージの広がり】のうち[否定的なイメージ]、[暗い雰囲気]、[動きの抑制]は【黒の色彩効果】として、風景の世界観に影響を与える。黒に彩色された空からは、[非現実化]や[悪天候]の風景がイメージされた。具体的な語りとして、前者では「異世界みたいな感じで、悪い場所じゃないけど一切、時が進まない。時間っていう概念がないから、ただ生きてるだけみたいな。」(G)とあり現実感がかなり薄れているように感じられる。そして[非現実化]された風景からは、「黒は季節…季節は特に指定なしにします。」(G)などのように他の色彩の空よりも季節感が感じにくいことが語られており、[季節感の消失]が起きている。後者の[悪天候]では空を黒で彩色している過程で「雨雲です。天気が悪い日です。」(F)などと語っており、黒の色彩の空からは[夜の想起]、[非現実化]、[悪天候]など描き手によってイメージするものに違いが出るのが考えられる。しかし、どのイメージにおいても【暗さへの補償】として[光を求める]語りが多く見られた。例えば、「夜だったら街灯とか欲しいなあって何もないので全部真っ黒になっちゃいそう。街灯あったら色とか付けれそうな感じもする」(B)と街灯を求めていたり、「月描けば何とか光てか色か出せそう。」(B)や「星だとなんかこう空が晴れてるっていう感じが、雲がないから星が見えて夜、夜の街っていう感じになるなって思います。」(I)のように空に本来存在するであろう「月」や「星」など彩度・明度のあるアイテムを思い浮かべていたり【暗さへの補償】を

するための対象となるアイテムはさまざまである。また、「空を真っ黒に塗ったところで結局一番最初に描いた絵でいっぱい色使ってるんでどちらかというところの黒い空にしてもずっと暗くにはなってますけど、なんか完全に寂しいわけではなさそう」(J)と他アイテムの色彩が存在するため、黒の色彩の影響が強くなりすぎず、バランスが取れている認識しているのだと思われる。このように「光を求める」という概念は、単なる「光」だけでなく他のアイテムの色彩によって暗さへの補償が行われている場合もあるということが考えられる。

## 第Ⅵ章 結論と課題

風景構成法の彩色過程には描き手の情緒の反映や投影が起きているとされており、それらは風景構成法を施行した後、空を塗り替えるという本研究においても情緒の喚起として現れていた。また、空を塗り替えることによって、空の色彩と時間の結びつきが意識化されやすくなり、描き手が持つ様々なイメージが投影されやすくなると考えられる。特に、描き手のイメー

ジを通して、橙色は夕方という時間帯の想起、特に黒の色彩は風景の世界観を替えてしまうほど強い影響力があることが分かった。そして、研究協力者の語りを見ると、「明るい風景だから良い」もしくは「暗い風景だから良くない」というような固定観念に囚われない方がよいことが示され、むしろ、描き手が「しっくりくる」、「過ごしやすい」などと感じるような風景を大切にすることが風景構成法を扱う上で意味のあることだと思われる。

本研究における課題は以下のものが挙げられる。まず、空の範囲が一定ではないことが、空の色彩を塗り替える体験過程において、描き手の風景によって色彩が風景に与える効果の差が異なっていたと感じられた。調査人数を増やし、描き手自身が認識する空の範囲をいくつかの基準に沿って分類し研究を行うことで、より空の色彩が風景に与える効果を検討することができるのではないかと考えられる。また、今回の研究を踏まえ、より多くのデータを集積し、可能であれば、統計的に検討する研究も大切に感じた。

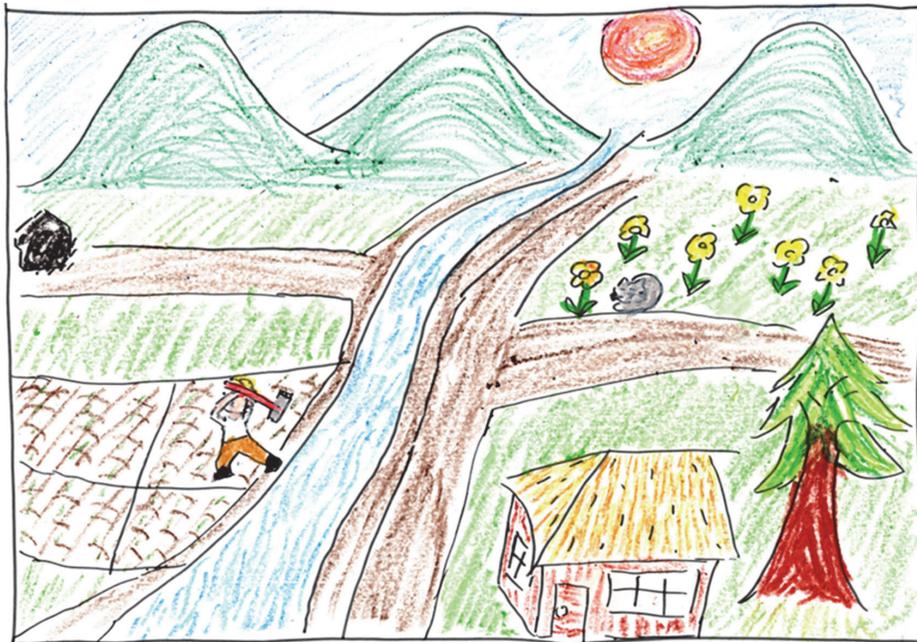
### 引用文献

- 伊集院清一 (2013). 風景構成法——「枠組」のなかの心象——. 金剛出版.
- 皆藤 章 (1994). 風景構成法——その基礎と実践——. 誠信書房.
- 皆藤 章 (2009). 風景構成法の臨床を巡って. 現代のエスプリ 風景構成法の臨床, 505, 5-22.
- 角野善宏 (2004). 描画療法から見たところの世界——統合失調症の事例を中心に——. 日本評論社.
- 川崎克哲 (2018). 風景構成法の文法と解釈——描画の読み方を学ぶ. 福村出版.
- 木下康仁 (2003). グラウンデッド・セオリー・アプローチの実践. 光文堂.
- 木下康仁 (2007). ライブ講義M-GTA——実践的質的研究法. 修正版グラウンデッド・セオリー・アプローチのすべて——. 光文堂.
- 松井華子 (2009a). 風景構成法の彩色過程研究の可能性について. 京都大学大学院教育学研究科紀要, 55, 215-225.
- 松井華子 (2009b). 風景構成法における彩色過程. 現代のエスプリ, 風景構成法の臨床, 505, 120-128.
- 松井華子 (2011). 風景構成法から見た対人恐怖性について——自己のあり方に着目して——. 箱庭療法学研究, 24 (2), 103-110.
- Minkowski, E. (1993). *Le temps vécu*. Switzerland: Delachaux et Niestle. 中江育生・清水 誠・大橋博司 (訳) (1973). *生きられる時間*. みすず書房.
- 中井久夫 (1971). 描画をとおしてみた精神障害者——とくに精神分裂者における心理的空間の構造. 芸術療法, 3, 37-59.
- 中井久夫 (1984). 精神分裂病の寛解過程における非言語的接近法の適応決定. 中井久夫著作集 精神医学の経験 分裂病, 1巻. 岩崎学術出版社, pp.83-114.

- 中井久夫 (1996). 風景構成法. 山中康裕 (編). 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社, pp. 3-26.
- 大場 麗 (2018). 風景構成法の彩色過程における重色の意味. 心理臨床学研究, 35 (6), 639-650.
- 高江洲義英・大森健一 (1984). 風景と分裂病心性. 山中康裕 (編). H・NAKAI風景構成法——シンポジウム——. 岩崎学術出版社, pp. 119-137.
- 高江洲善英・守屋英子 (1996). 風景と分裂病心性再考——風景画のもつ癒しの力. 山中康裕 (編). 風景構成法その後の発展. 岩崎学術出版社, pp. 65-85.
- 運上司子・橘 玲子・長谷川早苗・中村協子 (2010). 風景構成法における彩色についての考察. 新潟青陵大学大学院臨床心理学研究, 4, 19-23.
- 山川祐樹 (2010). 浮遊するイメージが大地とつながるまで——幻視の訴えがある学生相談事例から——. 箱庭療法学研究, 23 (2), 67-81.
- 山中康裕 (1984). 「風景構成法」事始め. 山中康裕 (編). H・NAKAI風景構成法——シンポジウム——. 岩崎学術出版社, pp. 1-36.

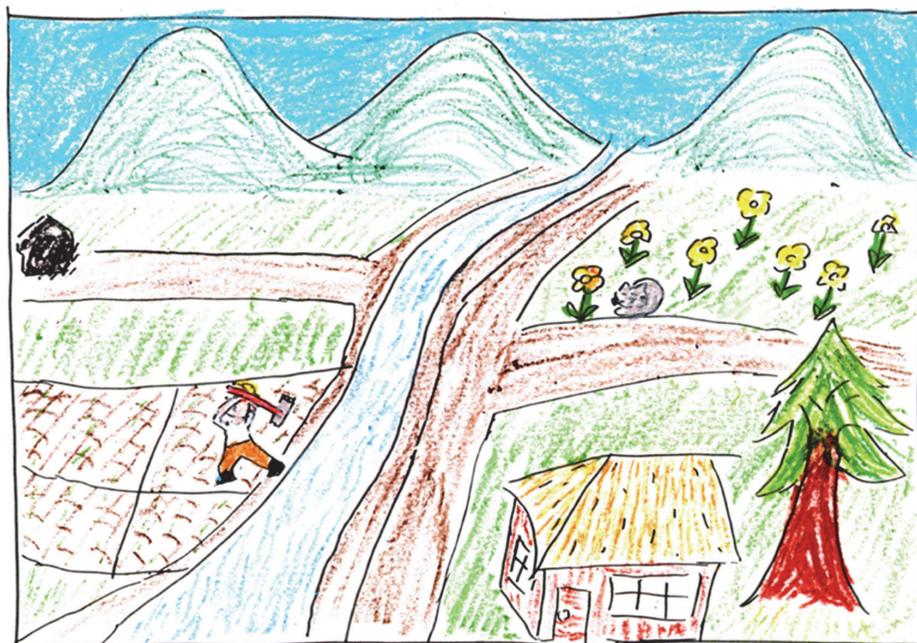
空の色彩の塗り替え例

【原画 青】

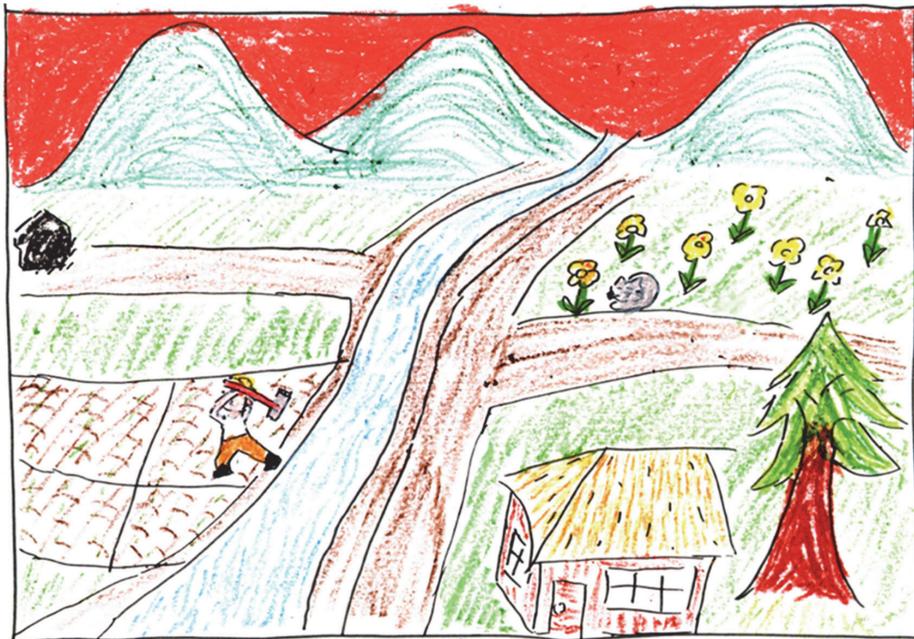


空の色彩を塗り替え後

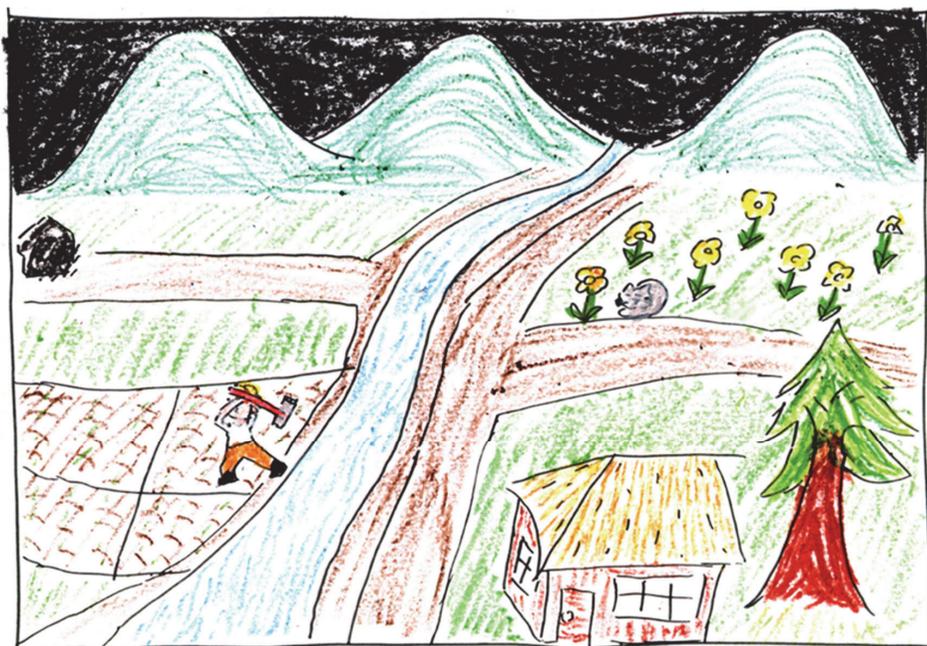
【水色】



【橙】



【黒】



**Abstract**

# **A Study of Color Experience by Repainting the Sky Color in the Landscape Montage Technique**

Shoko Tanaka

This study aims to investigate the effects of repainting the sky color on the drawers' experience in the Landscape Montage Technique (LMT). Ten undergraduate and graduate students were asked to draw LMTs and then repaint only the sky color. Semi-structured interviews were conducted with them. The verbatim records were analyzed using the Modified Grounded Theory Approach (M-GTA). As a result, 35 concepts and 14 categories emerged, and a model diagram was prepared to illustrate the relationships among them. The following are some of the findings of this study. First, the color of the sky emphasizes the image of time. Second, repainting the sky color evoked even more emotion in the drawers. In particular, the color black was found to have a strong influence that changed the world view of the landscape. Finally, it was shown that it is better to avoid stereotypes such as “bright scenery is good” and “dark scenery is bad”.

キーワード：風景構成法 彩色過程 色彩体験 空の塗り替え

Keywords: Landscape Montage Technique (LMT), the painting process, color experience, repainting the sky color