視線運動から見た TAT 物語の産出プロセスの検討(2)

○木村あやの¹・藤田宗和²
(¹昭和女子大学・²お茶の水女子大学)
キーワード: TAT, 物語産出プロセス, 視線運動

Analysis of Production Process of TAT Story on Eye Tracking Data
Ayano KIMURA¹, Munekazu FUJITA²
(¹ Showa Women's Univ., ²Ochanomizu Univ.)
Key words: TAT, Production Process of Story, Eye Tracking

目 的

投映法である TAT (主題統覚検査) は、臨床的に有用であるにもかかわらず、従来の分析、解釈法は直観、経験的なものが多く、その信頼性、妥当性が問題視されている。また、図版の標準反応を基準にした解釈法もあるが、標準からのズレに着目し、ズレを臨床的に解釈するものであり、ズレの意味の実証的根拠は希薄である。そこで、TAT を、図版の刺激を認知し、それらを統合し、物語として産出する問題解決課題とみなし、その産出プロセスについて実験 (TAT 実施後、事後面接を行い、物語産出プロセスを語ってもらう) を行い、Figure1 のような、物語産出プロセスの基本思考プロセスを構築する基礎的研究を筆者らは試みている (山下・藤田 2007, 神戸・藤田 2009, 藤田・神戸 2009)。物語産出の基本思考プロセスは、単に物語の個人の特徴を抽出する際の規準となるばかりでない。基本思考プロセスによって、物語の背後にある個人の認知、物語産出の認知・思考プロセスの特徴を推論することが可能となり、心理測定的視点とは異なった信頼性、妥当性を担保する可能性を提示した。

ただし、この結果は自己報告データの分析からであり、より実証的な検討の必要がある。したがって、本研究では、基本思考プロセスのうち、刺激認知の部分に焦点を当て、TAT の図版提示時の視線運動をデータとして、基本思考プロセスとの妥当性を検討することを目的として行われた。基本思考プロセスから、次の仮説が立てられた。(1) 視線は図版の物語の主人公となる D 領域 (よく言及される領域) に集中する。(2) 次に別の D 領域に移動する、(3) 次に d 領域 (たみに言及される領域)、Dd 領域 (めったに言及されない領域) などをスキャンする。(4) その後、特に D 領域の人物の顔を中心として再スキャンが行われる。

方 法

参加者 都内女子大学大学生および大学院生 13 名。全員、裸眼または矯正で正常な視力であった。

カード刺激 TAT 図版 (マレー版) の図版 1, 図版 6BM, 図版 6GF, 図版 8BM, 図版 11, 図版 13MF の 6 枚を用いた。それぞれの図版は、オリジナルの縮尺で 17 インチ液晶画面と同程度の大きさになるように調整し、提示した。

機材 参加者の視線の動きは、モニター一体型注視点計測装置である Tobii 1750 アイトラッカーで計測した。アイトラッカーでは、顔面固定器やパイプバーを用いずに、本研究に必要な計測精度が保証される。図版の提示および視線運動データの解析は、アイトラッカーデータ取得・解析ソフト Tobii Studio 2.0.6 を用いて実施した。

手続き キャリブレーション課題を実施後、TAT 課題を行った。観察距離は 52cm であった。教示は、安香・藤田(1997)を参考に行った。また、参加者には始めに画面を見ながら頭の中で物語を作り、物語ができたなら合図をし、その後口頭で語るよう教示した。視線データの精度を保つため、図版が画面上に提示されてから参加者が物語を語り始める前までの視線運動を計測した。

結 果

本研究では、図版 6GF (Figure2) の初期の刺激認知の部分について検討した。刺激提示後の時間を、500ms まで、500ms から 1300ms, 1300ms から 2600ms, 2600ms から 4400ms,

4400ms から物語の言語化 (最も反応の早かった参加者の結果である 8100ms) に区切り、区切りごとに、視線の停留時間が長い領域をクラスター化し、参加者の各クラスターの停留時間の平均時間を示した (Table1)。刺激提示後 500ms で視線は「女性の顔」に集中し (40%)、1300ms では「男性の顔」に (59%)、2600ms では再び「女性の顔」に集中していた (43%)。4400ms 以上では、「男性の顔」 (40%)、「女性の顔」 (28%) を中心に、「女性の服・テーブル」 (30%) にも視線が移動しており、この 3 つの領域へ視線が分散する結果となった。仮説については、まず D 領域の男女の顔を交互に注視する特徴がみられ、さらに男女の顔を交互に見ながら、時間の経過とともに Dd 領域であるテーブルや女性の服に視線が移っていたことから、概ね支持されたといえる。

Table 1 図版の各領域の視線の停留時間 (時間ごと) *単位は ms

	500ms			500-1300ms			1300ms-2600ms			2600ms-4400ms			8100ms-4400ms		
	M	SD	%	M	SD	%	M	SD	%	M	SD	%	M	SD	%
女性の顔	182	140	40%	112	161	14%	514	304	43%	453	467	28%	1645	619	49%
男性の顔	0	0	0%	457	276	59%	305	288	25%	635	492	40%	898	564	27%
女性の服・テーブル	0	0	0%	25	64	3%	215	308	18%	479	485	30%	798	638	24%
その他	287	153	60%	183	251	24%	168	325	14%	36	394	2%	19	594	1%
合計	469	33	100%	777	56	100%	1202	140	100%	1603	260	100%	3360	516	100%

考 察

図版 6GF の標準的物語は、「若い女性と男性に言及し、男性に女性が声をかけられて驚いている」と言われている。

Figure1 図版 6GF 基本思考プロセス Figure2 TAT 図版 6GF (略図)

また、以前の研究からは、Figure 1 のように図版の D 領域の「女性」と「男性」を参加者の 100% が認知し、男性の「表情・姿勢」を 79% が、女性の「表情・姿勢」を 77% が認知し、そこから、男女の感情、意図を推測、把握し、男女の関係を設定するという、物語が産出される基本思考プロセスが既に得られている。本研究の結果をこの基本思考プロセスと比較すると、この類型の妥当性を補強する証拠となっていると考えられる。しかし本研究結果は、男性の顔のクラスターのなかにパイプが含まれてしまったため、今後パイプの領域を指定して注視時間を検討する必要がある。また、仮説(4) について明確な特徴が見られなかったのは、最も物語の言語化が早かった参加者の反応時間で時間を区切ったことが一因と考えられ、個別データの検討も必要と推測される。

引用文献

安香・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・神戸真由子 (2009). TAT の物語産出時の思考プロセスの検討-4, 日本ロールシャッハ学会第 13 回大会抄録.
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 回大会抄録.
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, 日本ロールシャッハ学会第 11 回大会抄録.