

認知療法的視点を加味したイメージ表現療法の可能性

～コラボレーション～

佐藤 仁美¹⁾

Potentials of Image Expression Therapy with a Viewpoint of Cognitive-therapy

—collaboration—

Hitomi SATOH

要 旨

本研究は、大前（2007）のコラージュによる認知—物語アプローチと、岩岡（2011）の樹木画による認知—物語アプローチを、同一対象者に施行した統合的心理療法の可能性への試みである。同一対象者に、複数技法を用いることで、対象者が、多角度から自己にアプローチすることを可能にすることを目的とする。また、個々の体験をシェアすることにより、他者の視点をも取り入れ、それぞれが広い視点を持てるようになることを目的とした。

認知—物語アプローチに、異なる特徴を持つ表現技法（コラージュと樹木画）を組み合わせることは、対象者に自己への気づきや、自己理解への広い視点と柔軟性を促した。認知—物語アプローチにおけるコラージュの機能は、発散と統合、そして、視野の広がりを持たせ、樹木画は、自己へのアプローチを深める働きがあった。

キーワード：認知—物語アプローチ、コラージュ、樹木画、コラボレーション

ABSTRACT

This paper describes the attempt to collaborate two approaches of Cognitive-Expressional Therapy (a.k.a Cognitive-Narrative Approach), one using Collage (Ohmae, 2007) and the other using Tree Test (Iwaoka, 2011). The two Cognitive-Narrative Approaches were conducted in a group setting to all subjects respectively. The purpose was to let the subjects approach oneself with multiple perspectives by using more than one technique. In addition, sharing experiences with other subjects encouraged each one to bring in different viewpoints, thus enabling him/her to think imaginably and to approach him/herself from various angles.

By combining Cognitive-Narrative Approaches of different imagery expressions, i.e., Cognitive-Expressional Therapy using Collage and Tree Test, the subjects' awareness of one's mind became deeper. The subjects were able to gain flexible self-understanding more deeply and widely. It was found that the function of Collage was catharsis and integration, as well as to broaden one's outlook. The function of Tree Test was to deepen one's approach to oneself.

Key words : Cognitive-Expressional Therapy, Cognitive-Narrative-Approach, Collage, Tree Test, collaboration

I. はじめに

昨今、複数の技法を統合的に用いた心理療法の研

究・実践がなされてきている。筆者もこれまで、コラージュと連句（2006）、スキュグルと連物語（2009）といった組み合わせを用いた統合的アプローチを実践してきた。これらは、芸術療法という一つのジャンル

¹⁾ 放送大学准教授（「心理と教育」コース）

の中でのコラボレーションであったが、さらに、統合性と、対象者にアプローチする多角的視点を高めるために、芸術療法・イメージ表現療法に認知療法的視点を加味すること（大前、2007）を試みることにした。

本研究では、コラージュによる認知一物語アプローチ（大前、2007）、樹木画による認知一物語アプローチ（岩岡、2011）のという独立した2つのコラボレーションを同一対象者に行い、それぞれの特徴を浮き彫りにしつつ、コラボレーションの可能性を検討する。

II. 認知一物語アプローチとは

Beck A.T. (1979) により、うつ病治療の一技法として提唱された認知療法の世界では、近年、自動思考より深層の認知であるスキーマの修正に焦点を当てる治療法（Young, 1990）が注目されてきており、さらに、他の技法をも取り入れ併用していく統合的アプローチ的發展を迎えている。その先端として、Goncalves (2002) は、夢を題材に認知療法技法でアプローチする「認知物語マニュアル」を開発した。

元来、Beck A.T. (1979) はスキーマには自分自身、他者、世界、未来に対する見方の4種類があり、否定的な面と肯定的な面があるとしている。スキーマ修正法の1つであるPDL (Positive Data Log) 法 (Padesky, 1994) では、ソクラテスの問答法を用いて得た否定的スキーマに対して肯定スキーマを発見し、それを強化することによって否定的スキーマの修正がなされる。大前 (2007) は、心理的課題を意識化しそれに向き合うことが、適応的スキーマを獲得し強化することにつながり、スキーマの修正法になると捉えた。

大前 (2007) は、スキーマ療法とGoncalves (2002) の夢を題材にした「認知物語マニュアル」に着目し、夢の代わりに箱庭・コラージュなどのイメージ表現を用いる認知物語療法を考案した。箱庭やコラージュなどのイメージ表現も、夢と同様に無意識からのメッセージが表現されたものと捉えることができる。夢を箱庭やコラージュに置き換えることで、セラピスト（以下Th.）とクライアント（以下Cl.）が、視覚的にも作成のプロセスを共有できるとともに、イメージ表現の完成品が残ることで、さらに共有して見る事が可能であり、プロセスを追ってリアルタイムで進行する「今、ここで」の感覚が取り入れやすいメリットがある（大前、2007、2010）。

認知一物語アプローチのはじまりは、箱庭を用いたものであり、以下の構成になっている。

まず、Cl.に箱庭制作を導入し、完成後、作品を眺め味わい、Cl.の感想を記述してもらう。その後、Th.は認知一物語アプローチの6つの段階に従って質問をし、Cl.がそれに答えて【認知一物語アプローチの導入】の質問用紙に記入する。自分のペースで進めたい人は、質問用紙に各人が自分のペースで記入していく。その後の振り返りとして感想を書いてもらう。

認知一物語アプローチの6つの段階とは、以下の通

りである。

- 第1段階：作成過程の想起および作品の主人公を特定し物語を作る。
- 第2段階：主人公の感覚を同定する。
- 第3段階：主人公の感情を同定する。
- 第4段階：主人公の認知を同定する。
- 第5段階：主人公の課題を措定し、主人公と作者の類似性を調べる。
- 第6段階：作者の心理的課題を措定しその達成度を自己評価する。

第1段階では、作成過程を想定し、主人公の同定を行うことを目的とし、方法として、作者に、①作成過程、②この作品の主人公の同定、③この作品で展開されている物語を詳しく述べるよう促す。

第2段階では、主人公の感覚：視覚（光景）、聴覚（音）、嗅覚（におい）、味覚（味）、身体感覚を探究することを目的とし、方法として、対象者に、主人公に見える世界、聞こえる音、においや味、肌触りや痛み、だるさ、清々しさなど、主人公が感じていることを尋ねる。

第3段階では、主人公の感情を探究することを目的とし、方法として、作者に、主人公の抱く感情、喜怒哀楽などを詳しく尋ねる。

第4段階では、主人公の感情体験と関係するさまざまな思考と認知を探究することを目的とし、方法として、作者に主人公の心に浮かんだ感情、どのようなことを思っているか尋ねる。

第5段階では、主人公の心理的課題を同定し、作品と現実生活の関係を探究すること、つまり、作品を現実生活の葛藤の象徴的表現として捉えられるかどうか調べることを目的とし、方法として、①作品にタイトルをつけてもらい、②作品の世界のなかでの主人公の課題を尋ね、③主人公の体験と、作者の現実世界での体験との間の共通性・類似性を尋ねる。

第6段階では、第5段階の方法②③を参考に、作者の心理的課題を措定することを目的とし、方法として、①作品を見て、これからと取り組もうとしている心理的課題の可能性を尋ね、②現在の課題達成度を、5点満点で評価してもらい、③フィードバックを行う。

認知物語療法における促進効果として、①課題を意識化するアプローチの6段階、プロセスにおける意識と無意識との往来、施行者（Th.）と作者（Cl.）との共同作業を通した心理的課題の効果的生成と促進、②自己洞察と認知の変化などに見られるスキーマの修正・視点の転換による認知の変化、③内面化への歩みと現実適応との関係などの3点が挙げられている。

これには、認知療法と箱庭療法（その他）双方の効果導入の意義が背景にある。

Ⅲ. 認知一物語とイメージ表現技法とのコラボレーション

あらためて、認知一物語アプローチとは、従来の箱庭療法・コラージュ療法・樹木画に認知一物語アプローチを導入し、イメージ表現された作品において、作者が作品の主人公の課題を想定し、それを参考に自分自身の心理的課題を探究する技法である。イメージ表現作品における主人公の心理的課題を設定し、作者自身との共通点・類似点をもとに、自身の心理的課題に気づいていく作用がある。

イメージ表現制作し、その後、作品をもとに認知一物語アプローチの6段階を経ることで、個人差はあるものの、無意識からのメッセージを自分で程度理解し意識化することが可能となる。一般的に、箱庭療法ではイメージ表現を重視し、クライアントに自らの心理的課題を言語化させることはほとんどしないが、この技法では、積極的に心理的課題を言語化することにより、イメージ表現に物語ったものに気づかなかった自分の無意識を意識化し、自分の心理的課題を見つけることができ、その課題の受け入れに違和感なく、自分のしたいこと・すべきことがイメージされ易くなる。つまり、ある程度、自分自身で納得のいく形で自分のイメージ表現を理解し、心理的課題に取り組むことができる。この技法は、心理的課題のより効果的な生成およびその達成の促進を目指すものであり、認知療法の観点からするとスキーマの修正につながっていく。

認知一物語アプローチでは、認知療法的視点に、イメージ表現などの無意識からの見方も取り入れることで、より深いレベル（スキーマや深層イメージ）に変化が起こりうる。スキーマレベルの変化は、問題解決の幅を広げ、行動面・現実レベルでの変化を起こさせる可能性を増大させることとなる。

1. コラージュによる認知物語療法（大前、2007）の手順

まず、マガジンコラージュ法（森谷、1988）でCIをコラージュ制作に導入する。CIは自分の気に入った写真などを雑誌から切り抜き、台紙に貼っていく。制作完成後、作品をながめ味わってもらい、CIの感想を記述してもらう。その後、Th.は認知一物語アプローチの6つの段階に従って質問をし、CIがそれに答えて【認知一物語アプローチの導入】の質問用紙に記入する。自分のペースで進めたい人は、質問用紙に各人が自分のペースで記入していく。その後の振り返りとして感想を書いてもらう。最後に、体験を共有し終了とする。

2. 樹木画による認知物語療法（岩岡、2011）の手順

A4判のケント紙に2B鉛筆で、「実のなる木を描いて下さい」という教示のもとで、樹木画を描いてもら

う。描画後、用意した質問紙をもとに、認知一物語アプローチ6段階を導入する。最後に、体験を共有し終了とする。

なお、箱庭やコラージュにおいては、認知一物語アプローチ第1段階で作成プロセスを尋ねるが、樹木画に関しては、樹木やその周りの様子を問う質問（木の様相・環境・季節・時間など）に置き換えられている。

3. 本研究の基本理念

大前（2007）や岩岡（2011）の実践・研究では、そのほとんどが、単一対象者に同一技法（箱庭 or コラージュ or 樹木画）を用いて認知一物語アプローチを継続的に行うというものであった。これは、心理療法場面などでの継続面接に値し、時間軸を元に、プロセスの中での変化を見ていこうとする縦断的研究（longitudinal method）に値する（図1）。

これに対し、筆者は、複数の同一対象者に複数技法（コラージュ and 樹木画）とそれぞれに認知一物語アプローチを一時期に集団で行った。これは、心理療法場面などでのアセスメント的要素が濃く、時間軸のある断面で切り取った一点の図で、一人の対象者の状態

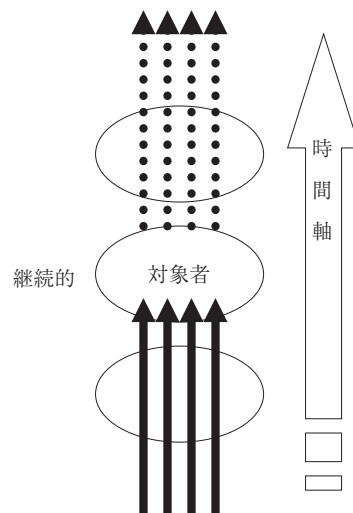


図1 継続的視点による自己へのアプローチ

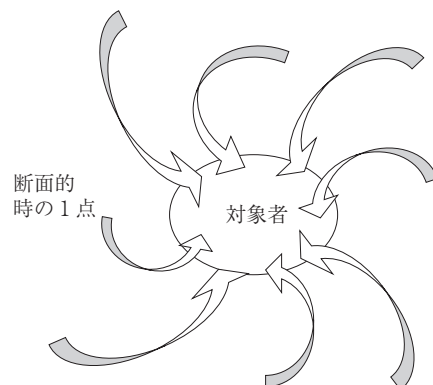


図2 多視点による自己へのアプローチ

を断面的に眺めており、また同時並行して集団（複数者対象）で行うことにより、横断的研究（cross-sectional method）に類する。また、認知療法での統合的アプローチ的發展をさらに押しすすめ、集団の中でも、自己への複合的・多面的・多角的なアプローチの可能性を追求しようと試みたものである（図2）。

また、コラボレーションにより、対象者に、①短期間で自己にアプローチでき、②異なる視点を持つことが、ある程度可能となる意味がある。

Ⅳ. コラボレーションの試み

目的) 本学のような通信制大学においては、普段、学生はメディアを通して臨床心理学を学んでいるため、実体験を伴った面接授業では、限られた時間内に効果的に、エッセンスを伝えるべく実践授業を行う必要がある。特に、対人援助職に従事したい、あるいは、すでになんらかの援助職に就いており、そのブラッシュアップのために受講するものも少なくない。対人援助職に従事していく者にとって、まず入り口において、自己理解を深めることが必要であるが、言葉だけで行うことに限界がある。そこで、投影的要素が高く非言語表現を主としながらも、異なる特質を持つ樹木画とコラージュ作品に、言葉表現である認知一物語アプローチを行うことにより、自己へのアプローチを効果的に促進させることを試み、また、その自らの体験の中で、心にアプローチすることの重要性と危険性を感じてもらうことを目的としている。

対象者) 本学学生。筆者の面接授業受講生のうち、本研究に協力賛同を得られた者：1クラス40人規模×6クラス（男性36名 女性148名、総数184名、年齢20～80歳代、男女比1：4程度）である。

方法) 2日間の面接授業において集団式で行った。〔コラージュ+認知一物語アプローチ〕は大前式、〔樹木画+認知一物語アプローチ〕は岩岡式を用いた。授業構成は、以下の通りである。

構成1：男性21名 女性71名 計92名

初日：コラージュ+認知一物語アプローチ

- ①コラージュ制作50分
- ②個人ふり返り10分
- ③認知一物語アプローチ30分（大前式）
- ④4～5人のグループでのシェアリング30分

2日目：樹木画+認知一物語アプローチ

- ①樹木画20分
- ②個人ふり返り10分
- ③認知一物語アプローチ30分（岩岡式）
- ④4～5人のグループでのシェアリング30分

構成2：男性15名 女性77名 計92名

初日：樹木画+認知一物語アプローチ

- ①樹木画20分

- ②個人ふり返り10分
- ③認知一物語アプローチ30分（岩岡式）
- ④4～5人のグループでのシェアリング30分

2日目：コラージュ+認知一物語アプローチ

- ①コラージュ制作50分
- ②個人ふり返り10分
- ③認知一物語アプローチ30分（大前式）
- ④4～5人のグループでのシェアリング30分

構成1・構成2ともに、全課題終了後に、全体でのまとめを行い、個々に自分について気づいたことや感じたことなどをレポートとしてまとめ、終了とした。

Ⅴ. 結果と考察

認知一物語アプローチの第5段階の主人公の設定と第6段階の達成度を手がかりに、コラージュと樹木画の特徴を比較検討する。

1. 施行構成による認知一物語アプローチでの主人公の違い

施行構成による認知一物語アプローチでのコラージュにおける主人公の設定を、人物・動物・樹木・その他の4項目に分類した（表1）。人物は、実写の人間からアニメやキャラクター、神仏など、人物的に設定されたと判断できるものを全てカウントした。動物に関しても、アニメや漫画的なものを全て含めてカウントした。その他には、人物・動物・樹木以外のものを全てをカウントした。

人物を主人公とするものが圧倒的に多く、次いで、その他、動物、樹木となっている。構成をかえても、主人公設定には影響がないものと考えられる。

主人公を「犬と私」「私と〇〇」などと複数設定する者もあった。また、樹木画においては、「この木を見ている自分」、コラージュにおいては「貼っては

表1 構成別コラージュの主人公

施行順	主人公			
	人物	動物	樹木	その他
構成1	53	12	3	21
構成2	49	16	1	33
計	102	28	4	54

表2 達成度別コラージュの主人公

達成度比較	主人公			
	人物	動物	樹木	その他
C<T	35	8	2	22
C>T	29	11	1	14
C=T	36	9	1	23
不明	2	0	0	5
計	102	28	4	64

ませんが私です」などといった、表現されていない主人公設定があり、あきらかに主人公と自身を重ね合わせる作用が見受けられた。

2. 達成度による認知一物語アプローチでの主人公の違い

コラージュと樹木画それぞれにおける第6段階の心理的課題の達成度の比較を行った(表2)。コラージュより樹木画の方が達成度が高かったものをC<T(CollageのC、Tree TestのTの頭文字をとって表記)、樹木画よりコラージュの方が達成度が高かったものをC>T、同評価であったものをC=T、どちらか一方の技法に評価がなかったために判定できないものを不明とした。

C<T、C>T、C=Tともに、主人公設定は、人物とするものが多く、次いで、その他、動物、樹木となっている。どちらかの技法で心理的課題の達成度を評価できなかった者は、その他を主人公とするものが多く、次いで人物であり、C<T、C>T、C=Tの結果と異なっている。これは、心理的課題の内容や、その課題と自身のコミット具合によって、直接的なアプローチに躊躇したことが考えられる。

3. 施行構成と達成度による認知一物語アプローチでの主人公の違い

心理的課題達成度と施行構成との組み合わせの視点からコラージュでの主人公のあり方をカウントした(表3)。達成度C<Tの両構成と達成度C>Tの構成1、達成度C=Tの両構成では、人物を主人公とするものが多く、次いで、その他、動物、樹木という結果は同様であるが、達成度C>Tの構成2では、動物を主人公とする者が若干多い。シェアリングやレポートなどのコメント発言から推測すると、樹木画先行での認知一物語アプローチで急激な深まりに揺れ動き、コラージュでは緊張を緩める意味でも、主人公を動物にすることで、少し距離をおいたのではないかと考えられる。

心理的課題達成度判定が記入されていない不明の者は、構成施行順に関係なく、コラージュでも樹木画で

表3 達成度と構成別コラージュの主人公

達成度	施行順	主人公				対象者 実数
		人物	動物	樹木	その他	
C<T	構成1	21	4	2	10	33
C<T	構成2	14	4	0	12	28
C>T	構成1	17	4	1	7	29
C>T	構成2	12	7	0	7	23
C=T	構成1	14	4	0	11	27
C=T	構成2	22	5	1	12	38
不明	構成1	1	0	0	3	4
不明	構成2	1	0	0	2	3
計		102	28	4	64	

もその他に主人公を設定することが多く、課題にアプローチすることに距離をおこうとする傾向が感じられた。

4. 認知一物語アプローチにおける主人公と自身の心理的課題の一致者

対象者中14名は、認知一物語アプローチでの主人公の課題と自身の心理的課題が、全くの一致を示しているという結果が出た。構成施行順を軸に、達成度を組み合わせたコラージュを用いた認知一物語アプローチでの主人公の課題と自身の心理的課題の一致者の主人公設定を表したものが表4である。

主人公設定の際、構成1では、特にコラージュにおいて、「分らないけど、はっきりしないながらも自分」「作品を見ている自分」「貼ってはいないが自分」とのコメントが特徴的であった。構成2では、樹木画における木自体が「まさに自分自身」「私そのもの」、コラージュにおいて人物や物に「私」「私そのもの」「まさしくそのまま」などとストレートな自己投影がなされていた。構成1・構成2ともに、樹木画とコラージュの心理的課題達成度の評価が一致している者が半数以上を占めており、全体的に安定した状態であることも見受けられた。

その中、主人公の設定において、構成1では作品の外に自己の視点を持ち、構成2では作品への自己投影というコミットの仕方に違いが現れたのが特徴であった。

これより、構成1では、最初に体験されたコラージュにおいて、急激な自己へのアプローチがあり、構成2において後から体験されたコラージュでは、作品内に自己投影を行うことができるといった、施行順序の影響は、コラージュに表れやすいと考えられる。

5. 各技法の認知物語における自己アプローチの特徴

対象者の体験レポートやシェアリングでの発言より、以下の特徴が見出された。

〔コラージュ+認知一物語アプローチ〕の特徴

認知一物語において、樹木画よりもアイテムが多いため主人公を見つけやすく設定しやすい特徴があり、対象者の自己理解・自己確認に関する全体的把握につながったとコメントする者が多かった。コラージュ

表4 主人公と自己の一致

施行順	達成度	主人公				対象者 実数
		人物	動物	樹木	その他	
構成1	C<T	?	0	0	0	1
構成1	C>T	1	0	0	0	1
構成1	C=T	2	0	0	0	2
構成2	C<T	1	1	0	0	2
構成2	C>T	0	0	0	0	0
構成2	C=T	4	0	0	3	8

制作し、認知—物語アプローチをすることで、自己へのアプローチとして柔らかで緩やかな深まりを感じている傾向が見られた。また、コラージュでは選んで貼るアイテムを量的に自分でコントロールでき、樹木画の木を主人公とするアプローチに比べて選択肢が多いため、直接的に自己に向き合うことがしんどい場合には、和らげたり、ごまかすことで、無理なく自己に向き合うことができるといったメリットとデメリットがある。

〔樹木画+認知—物語アプローチ〕の特徴

認知—物語アプローチの段階で、主人公の見つけやすさ、設定しやすさは多様であった。主人公を設定し易いパターンは、主人公を木自体、あるいは、木を見ている人と設定していた。主人公を設定しにくいパターンは、アイテムの少なさ「木しかない」理由が多くあげられた。

樹木画は、「木」を描くことを要求され、認知—物語アプローチでは、主人公が「木」であると決められているため、コラージュに比べてテーマ設定が直接的で、認知—物語アプローチ開始と同時に予期せず急激な自己内面への深まりが起り、自己への向き合いが生じるため、その変化についていけずに戸惑う者、自己の課題から逃げられなさを感じ反応を起こす者が現れたと考えられる。

構成の影響

コラージュ先行の場合（構成1）、コラージュでの認知—物語アプローチにより自己への取り組みを緩やかに行ってから、翌日に樹木画による認知—物語アプローチで自己に取り組むため、徐々に自分と向き合っていたようだが、授業終了後の疲労度が増す感想が多かった。

樹木画先行の場合（構成2）、先に急激な自己との取り組みを行うため、知らず自己への深まりが起り、2日目のコラージュにおける認知—物語アプローチにより自己への取り組みは、少しリハビリ的に行われたり、コラージュ制作自体を発散や自己の収めや気持ちの整理に使用している様子が多く見られた。

コメント感想全体より

〔イメージ表現+認知—物語アプローチ〕に対して、「思いのほか／思いもよらず／知らぬ間にはめられた！」というコメント記述が多く、自己洞察には、予期せず無意識・心理的課題を意識化させられたという感想が大半であった。これらの体験により、イメージ表現技法や認知—物語アプローチなどの心の奥深くまで、予想外に、不意に到達してしまうアプローチ法を、むやみに使用しては恐怖を覚えたり、危険であることを身を持って実感したために、心理療法では必ずセラピストの保護枠のもとでこれらの技法を行うことの大切さを学べる効果があった。

6. 授業内での施行について

本研究の施行が授業という設定もあり、講師との関係が集団の中であって個人的であり、各人にとって、集団で行っている感覚は、他のグループ体験に比べて薄いようであったが、シェアリングを行うことによって、孤独な体験を分かち合い、他者を通して自己認識を深めることに繋がるようであった。認知—物語アプローチの集団適応の可能性として、1人で自己に向き合い、深い体験に入ることに躊躇している段階の者にとって、周囲に同境遇の存在がいることで、深まり過ぎず、ほどよく自己に向き合う、自己へのアプローチの入り口作りになるであろう。

施行順においては、本研究の結果から、緩やかな自己への取り組みには〔コラージュ→樹木画〕が適するように考えられるが、課題によりその適用も柔軟にアレンジする必要があると考えられる。

V. まとめ

本研究では、構造上、講師との関係性が集団の中にありながら個人的関係である状態がある程度可能であった。そのため、授業において受講生が互いに、それぞれの体験空間を守られながら確保されたことが、ほどよい自己へのアプローチとなり、また、受講生同士でシェアリングすることで、1人で深い体験に入るのが怖い段階で、周囲の同境遇の存在（受講生）がほどよいストップ機能となり、深まり過ぎず、自己と向き合う入り口作りになっていた。

複数のイメージ表現を用いた認知—物語アプローチでは、コラージュは、先行して用いられる場合には緩やかな自己アプローチへの誘いとなり、後から用いられた場合には、発散と統合、気持ちの整理としての機能が見出せた。樹木画は、コラージュほど施行順には影響されず、自己へのアプローチをより深める働きがあった。トータル的に、コラージュはイメージを広げ、樹木画は、深めていく方向性が見られた。

今後の課題として、施行者と対象者との関係性は、集団の中にありながら、個人的関係である状態（保護空間）をある程度保てる集団の規模・人数の限界・教示の仕方など施行法を検討するとともに、さまざまなイメージ表現技法でも施行を試み、ニーズに応じての多様な組み合わせ方法を検討していく必要がある。

謝 辞

本研究に快くご協力くださった学生の皆様に、厚く御礼申し上げます。

文 献

- 1) Beck, A.T., Rush, A.J., Shaw, B.F., & Emery, G. (1979) Cognitive therapy of depression. Guilford Press. New York. (坂野雄二監訳 (2007) うつ病の認知療法 (新

- 版) 岩崎学術出版社)
- 2) Gonçalves, O.F., Barbosa, J.G. (2002) From Reactive to Proactive Dreaming : A Cognitive-Narrative Dream Manual. *Journal of Cognitive Psychotherapy : An International quarterly*, 16 (1), 65-73.
 - 3) C・コッホ、林勝造・国吉政一・一谷彊訳 (1970) バウムテスト-樹木画による人格診断法 日本文化科学社
 - 4) カール・コッホ、岸本寛史、中島ナオミ、宮崎忠男訳 (2010) バウムテスト [第3版]-心理的見立ての補助手段としてのバウム画研究 誠信書房
 - 5) 岩岡眞弘 (2011) 認知療法における統合的アプローチスキーマの修正に役立つ方法としてのイメージ表現療法の可能性 日本認知療法学会シンポジウム資料
 - 6) 岩岡眞弘 (2012) イメージ表現療法と認知療法 樹木画による認知物語療法 日本心理臨床学会第30回大会発表論文集
 - 7) 加藤清・丸井規博 (2011) 木景療法-樹木画による力動的治療 創元社
 - 8) 岸本寛史 (2005) 『バウムテスト第3版』におけるコッホの精神、山中康裕・皆藤章・角野善宏編 バウムの心理臨床 創元社
 - 9) 森谷寛之 (2012) コラージュ療法実践の手引き-その起源からアセスメントまで 金剛出版
 - 10) 森谷寛之 (1988) 心理療法におけるコラージュ (切り貼り遊び) の利用 精神神経学雑誌90 (5)、450
 - 11) 大前玲子 (2007) 箱庭療法における認知-物語アプローチの導入 心理臨床学研究、25 (3)、336-345.
 - 12) 大前玲子 (2008) コラージュ療法における認知-物語アプローチの導入 日本認知療法学会抄録集p115
 - 13) 大前玲子 (2010) 箱庭による認知物語療法-自分で読み解くイメージ表現 誠信書房
 - 14) Padesky, C.A. (1994) Schema change processes in cognitive therapy. *Clinical Psychology and Psychotherapy*, 1, 267-278.
 - 15) 佐藤仁美 (2006) 教育場面における「グループ・コラージュと連句」導入の試み 日本芸術療法学会誌 Vol.35 No.1, 2、43-51.
 - 16) 佐藤仁美 (2009) グループ・スキュレルと連物語 日本芸術療法学会誌 Vol.40 No.1、56-64.
 - 17) Young, J.E. (1990) Cognitive Therapy for Personality Disorders : A Schema-Focused Approach. Professional Resource Exchange, Sarasota.

(2012年10月31日受理)