

パソコンによるコラージュ遊び “パソコン・コラージュプレイ”

“COLLAGE-PLAY WITH PERSONAL COMPUTER”

古賀 俊策 デザイン学部プロダクトデザイン学科 教授
 見寺 貞子 デザイン学部ファッションデザイン学科 教授
 村上 昭年 名誉教授
 南部 真理子 教学課学生相談室 カウンセラー
 船曳 倍子 教学課保健室 看護師
 海部 サヨ子 元・教学課保健室 看護師
 大内 克哉 デザイン教育センター 准教授

Shunsaku KOGA Department of Product Design, School of Design, Professor
 Sadako MITERA Department of Fashion and Textile Design, School of Design, Professor
 Terutoshi MURAKAMI Honorary Professor
 Mariko NAMBU Counseling Room, Office of Academic and Student Affairs, Counselor
 Masuko FUNABIKI Health Service Room, Office of Academic and Student Affairs, Nurse
 Sayoko KAIBU Health Service Room, Office of Academic and Student Affairs, Former Nurse
 Katsuya OUCHI Center for Design Studies, Associate Professor

要旨

現代の子どもは、人生の早い時期にコンピューターに触れ、手軽さを享受し、一見、それを使いこなしているように見える。しかし、道具として認知されようとしているコンピューターでは、子どもの情動や情緒を育むのは難しいと思われる。そこで、子どものこころを育むためにサポーターが子どもに寄り添うことにより、本来コンピューターだけでは通わないだろう情動を子どもとの間に通わす試みをした。

“パソコン・コラージュプレイ”のパーツ・アイテムは、独自のものを開発した。子どもが遊びを決める前におもちゃ箱をわくわく覗くように、“アイテム一覧”を用意し、箱庭などでは取入れが困難であった天然、自然現象に関するものを取り込んだ。小学校・中学校・大学・施設などで“パソコン・コラージュプレイ”を実施した結果、言葉で表現することに問題を抱える子どもが、いきいきと遊んだ。“パソコン・コラージュプレイ”が、子どもの思いを引き出し“共にある遊び”となることが示された。

本研究では、プレイヤー(遊ぶ人)、パソコン、サポーター(寄り添いつつ共に遊ぶ人)がつくる関係性に着目した。この関係性から生まれる“コラージュ世界”に注目し、その世界をあじわい、パソコンの記録と対話の内容からプレイヤーのこころを感じとるものである。

Summary

Modern child, touching the computer (PC) early in life, to enjoy the convenience, seem to fit to the PC. However, seems to be on a computer that is about to be recognized as a tool, it foster children's emotional and emotional and difficult. Therefore, by supporters cuddle kids to nurture the hearts of the children, an attempt is made between the children the emotion just will not attend the original computer. Parts of items "PC・Collage Play" has developed your own. Incorporating natural products, natural phenomena related to provide a "list of items", as exciting look into the toy box before the child will decide to play, such as "Sand Play Therapy" was difficult to incorporate. As a result of the "PC・collage play" in the facility, such as universities, elementary and junior high school, children who have problems to be expressed in words, played vividly. In this study, we focused on the relationship (player, PC, and supporters). We focused on "World Collage" born from this relationship, and analyzed the hearts of the players from the contents of the record of the personal computer to interact with the conversation.

1.はじめに

現代の子どもは、人生の早い時期にコンピューターに触れ、手軽さを享受し、一見、それを使いこなしているように見える。しかし、道具として認知されようとしているコンピューターでは、子どもの情動や情緒を育むのは難しいと思われる。そこで我々は、子どものころを育むためにサポーターが子どもとコンピューターに寄り添うことにより、本来コンピューターだけでは通わないだろう情動を子どもとの間に通わす試みをした。

本研究では、プレイヤー(遊ぶ人)、パソコン、サポーター(寄り添いつつ共に遊ぶ人)がつくるトライアングルの関係性に着目した。この三角形の関係性から生まれる“コラージュ世界”に注目し、その世界をあじわい、パソコンの記録と対話の内容からプレイヤーのころを感じとるものである。

“パソコン・コラージュプレイ”のパーツ・アイテムは、独自のものを開発、導入した。プレイを始める前に子どもが遊びを決める前におもちゃ箱をわくわく覗くように、“アイテム一覧”冊子を用意した。アイテムには、箱庭などでは取入れが困難であった天然、自然現象に関する、雨・雲・虹・太陽・月などを取り込んだ。これは、コンピューター画面構成で透明・半透明の画像レイヤーを重畳できることによるものである。

小学校・中学校・大学・施設などで“パソコン・コラージュプレイ”を実施した結果、仲間関係にいきにくさを感じている子どもや言葉で表現することに問題を抱える子どもが、この“パソコン・コラージュプレイ”でいきいき遊んだ。“パソコン・コラージュプレイ”が、子どもの思いを引き出し“共にある遊び”となることが示された。

2.研究方法

① “パソコン・コラージュプレイ”におけるレイヤーの発想と分析

プレイヤーが、アイテムを重ねた順番だけでなく、消したこと、迷ったこと、隠したことなどが、子どものころの不思議をそのまま物語っている。“パソコン・コラージュプレイ”では、プレイの後からでもコンピューター上に

確実に残されているので、分析に非常に有用である。

② “パソコン・コラージュプレイ”の遊び方



図1.“パソコン・コラージュプレイ”の遊び風景(左)

図2.アイテム一覧冊子(右)

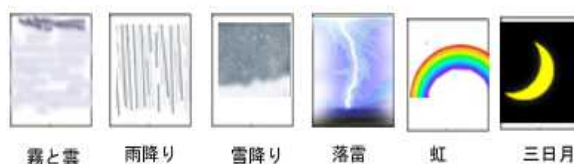


図3.アイテム一覧冊子(図2)パーツ拡大事例

プレイヤーとは、パソコンの前でコラージュプレイをする人である。プレイヤーは、楽しみ遊ぶ感覚でアイテム一覧冊子(図2)からパーツ画像(図3)を選び、ディスプレイ上に思いのまま表現していく。

パソコンは、選択されたアイテム・パーツの画像を表示し、コラージュが完成される過程を忠実に記録しているので、後でその過程を分析することもできる。

サポーターとは、本プロジェクトを理解し、思いを同じくし、プレイヤーと画面を見つつ、コラージュプレイを見守る人である。サポーターは、プレイヤーの楽しみ遊ぶ感覚を大切にしながら、何気なく対話する。“コラージュ世界”が展開される過程で、その場の気配を感じつつ、サポーターの有り様で寄り添う。サポーターは、“コラージュ世界”の動き・重さ・温度をく動いているものは？<どこが、あたたかいと感じる？><重いと感じるのはどこ？><あなたは、ここにいるの？>など、そのときの関係性で、微笑みかけたり語りかけたりしながら、(時には無言で)寄り添う。

“パソコン・コラージュプレイ”から生まれる“コラージュ世界”をあじわい、パソコンの記録と対話の内容からプレイヤーのころを感じ取る。プレイヤー(遊ぶ人)、パソコン、サポーター(共に遊ぶ人)がつくるトライアングルの関係性とそこから生み出される“コラージュ世界”に注

目する。

遊ぶ前に伝えること「“パソコン・コラージュプレイ”は、遊びです。評価をするものではありません。安心して自分の思うままに表現してください。まず、アイテムとパーツを見てどんなものがあるのかあじわってください。それから、自分の好きな所に、好きなものを好きな順番に置いていってください。プレイの仕方で分からないことがあったら聞いてください。私は、横と一緒に居ます」。

3.分析

① “パソコン・コラージュプレイ”における空間象徴への考察の経緯

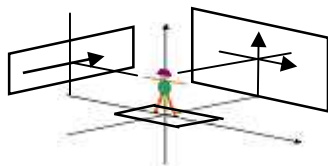


図 4. 人が認識する身体性空間

空間象徴と呼ばれる説が、描画法心理テスト解釈の際に適用されている。空間象徴の「生きられた空間」の理論づけ（田中^{註1}）にもとづいて“コラージュ世界”におけるこの身体性の空間構成(図 4)を独自の方法(空間象徴仮説)で再考している。“パソコン・コラージュプレイ”では、あらかじめ用意されたアイテム・パーツを二次元空間画面上に配置していく。この二次元空間の局所的各部分は、それぞれ象徴的意味と考えられ、空間象徴とし図式化され、バウムテストの解釈、描画法、箱庭作品、の解釈がなされている。しかし、この図式の多義性と有用性には疑問がのこるとの指摘もある。

我々は、コラージュ配置を念頭に、空間象徴について再考し、“象徴ラベル配置実験”をおこなった。2つの大学の教職課程心理系の授業において、趣旨を説明後、7つの空間象徴アイテム（未来－過去）（父性－母性）（前向－後向）（空想－現実）（内省－行為）（攻撃－防御）（安定－不安定）について、“象徴ラベル配置実験”をおこなった。その結果、既存の空間象徴図の有用性の疑問が明らかになった。

② “象徴ラベル配置実験”結果

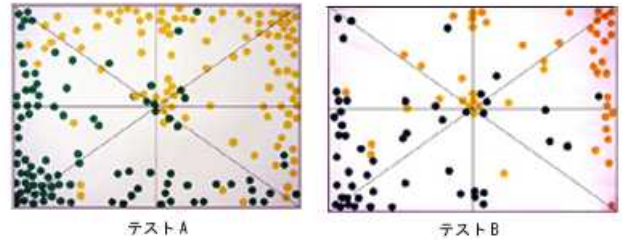


図 5. 空間象徴（過去－未来 テスト）

図 5 は、それぞれ「過去」「未来」の文字を印した 2枚のラベルを学生に渡し、過去を象徴すると思う位置、未来を象徴すると思う位置に貼り付けたものを写真撮影し、「過去を紺色」、「未来を黄赤色」の円で表示したものである。テスト A とテスト B は異なる大学での実施結果である。いずれも過去が左下寄り、未来が右上寄りに多いことから、過去－未来という心理的象徴のこれまでの空間象徴図式が確認された。

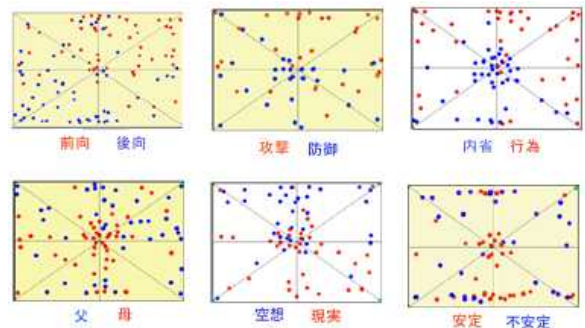


図 6. “象徴ラベル配置実験”結果

図 6 からは、何れもあるパターンの特徴が認められる。これらのばらつき分布については、個人差（プレイヤーの環境や利き手による）ものか、特徴位置に対する避けられない心理の「ゆらぎ」によるものか、その背景要因は明らかでない。しかし、既存の空間象徴とは異なる結果である。“コラージュ世界”を分析する際の一方策として今後独自の空間象徴仮説を構築する方向である。

4.研究結果

事例 A 「未来へ」 19 歳 男子

まず、灰色の画面を選び、雪を降らせる。川を置き、池のまわりに木を配置しながら、それぞれの木に花さか爺さんを置く。左上に自動車を置き、ろうそくの火をつけて遊ぶ。右上にバルーンの大きさを変えて置く。面白かったと終了。「あなたはどこにいるの」と聞くと「ロケットに乗

っている」と答える。友達がたくさんいて楽しいのだが、自分の目標に向かって大変しんどい生活を送っている。現実から未来へ向かう青年期の葛藤がうかがえる。

事例B「ぼくはここにはいない」 5歳 男子

自らパソコンを操作して奥行きを感じさせる部屋を貼り付けた。「ぼくはここに居ない。こっち側にいるんだよ」ほぼ中央に大きな虹を置き、未来にむかっている大好きなバスを壁に貼ってある。部屋の隅に大きなトイレがあるのが印象的。「もっとやりたい」と言いながら終了。後日、「最近弟が話すようになり、自分に注目してほしいのです」と母親が語る。

“コラージュ世界”事例



事例A



事例B

5.全体考察

既存の空間象徴の図式と対応して鑑賞するとプレイヤーの無意識が引き出され、直感との一致がみられた。本人が意図せず配置したものの意味が、プレイヤーの言葉では表現できない世界（「思い出したくない」）を語っている。言葉でしんどさを表現することが難しいプレイヤーが、想像をはるかに超えて、この“パソコン・コラージュプレイ”で、いきいき遊んだ。“パソコン・コラージュプレイ”が、プレイヤーの思いを引き出し“共にある遊び”となったと考えられる。「コンピューター・ソフト」のその中に、プレイヤーの情動や情緒を育む取り組みができた。

積み木を積み重ねたり並べたり崩したりしながら自由に“積み木の世界”を創り出すように、“パソコン・コラージュプレイ”のパーツを選んで置き、自分自身の“コラージュ世界”を創ったと考えられる。出来上がった“コラージュ世界”は、作品として意味がある。さらに、そのプレイの過程でプレイヤーとサポーターが物語を共有する。“コラージュ世界”をプレイヤーとサポーターとが共有することによって、言語表現では困難なものが引き出された。

6.今後の展望

コラージュ療法は、1987年に森谷が、箱庭療法（河合隼雄が日本に紹介した）からヒントを得、確立したものである。遊戯療法学研究において、森谷は「自分で苦心して絵を描く代わりに、日常的な作品（市販の玩具、その他）を選び、それは自分独自の絵を描いたのと心理療法的効果は変わらない」と明言している。“パソコン・コラージュプレイ”もコラージュ療法と同様、心理的に問題を抱える子どもたちにも思いを出させ、サポーターが寄り添うことによって思いをともに感じあうという場が展開された。

なお、“パソコン・コラージュプレイ”として、第9回日本福祉心理学会と第17回日本遊戯療法学会において発表した。“コラージュ世界”を共に味わい分析することによって、子どもの思いを研究者と共有することができた。その際、“アートクリック”（寺嶋：1990）と、“CGコラージュ療法”（藤掛：1990）の連携への示唆が与えられ、両研究者との交流が始まっている。

今後の方向性として、①アイテム・パーツの検討を重ねつつ、多分野（教育・福祉など）における事例の集積②“象徴ラベル配置実験”の集積及び独自の空間象徴説の構築③事例と独自の空間象徴説の統合を考えている。

“パソコン・コラージュプレイ”が、コラージュ療法のような新しいコンピューターをめぐる“遊びへの試み”となることを期待している。本プレイは遊びなので、他のテストや診断に比べて、プレイの後もトラウマや傷つきが少ないと考えられる。今後、“パソコン・コラージュプレイ”が、支援を必要とする子どもや学生の思いを感じるひとつの方法（ツール）になることを期待する。

（注）

1) 田中章吾、「空間象徴の理論的基礎づけ」、東海大学総合教育センター紀要、第28号2008、pp01-14
文献：森谷．遊戯療法学研究（Vol.7No.1. P101）