

パソコンによるコラージュ遊びⅡ

—ひとの情緒をはぐくむ試み—

“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
故・村上 昭年 元・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
梅林 厚子 デザイン教育センター 非常勤講師
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 Design, School of Design, Professor
The Late Terutoshi MURAKAMI Former 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
Atsuko UMEBAYASHI Center for Design Studies, Lecturer
Katsuya OUCHI Center for Design Studies, Associate Professor

要旨

本研究は、昨年度に引き続き、パソコンによるコラージュ遊びを発展させたものである。現代のこどもは、人生の早い時期にコンピューターに触れ、手軽さを享受しているが、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

This research develops our last subject to study “collage-play with personal computer”. Children in recent days, enjoy computers in their early stage of life. However, it seems difficult to develops there emotion through computer (PC). 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.

I)はじめに

本研究は、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サポーターの間に通わす試みである。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。これまで小・中・大学で実施され所期の効果が確認された。今年度は、子どものみならず、大学生、福祉施設(障害者、高齢)への実施を重ね、多くの事例を収集することにより、本研究の信頼性を高めた。加えて、アイテムの充実をはかり、空間象徴モデルの実験的再考を行った。

II) 研究方法と結果

1) 事例研究

事例 A 「変わり映えのしない日常」

23歳 男性 [大学生] (X+2年 12月) 25分

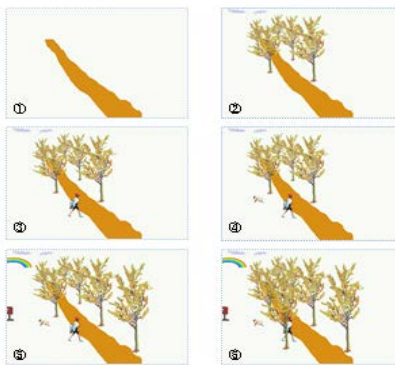


図1) レイヤーの積み重ねプロセス

背景: 大学入学後一人暮らし。音楽サークルに入部するが、仲のよかった友人が次々に退部。それをきっかけに1年生後期から大学に来なくなる。4年の9月に両親の勧めで学生相談室に来室。本人は「心を入れ替え授業に出席したい、友人をつくりたい」と奮起するものの定着しない。面接開始3カ月目に“パソコン・コラージュプレイ”を実施。

次に、コラージュの様子がよくわかるように特徴的な6つのレイヤー場면을提示する。(図1)

プレイヤーとサポーターの思いの変容をレイヤーに添って“エピソード記述”^{註1}で示し、文章の様態を下記のように書き分ける。

「 」はプレイヤーの生の言葉

< >はサポーターの言葉

《 》はサポーターに間身体的、間主観的^{註2}に感じられたこと

①初期画面の色見本に目をやるもの選ばず。次の背景も選ばず。「色はつかいません。いいです」《自分の行く手を決めかねている、自分の未来を構築でききれないプレイヤーの心が反映されているように思われた》

迷わず画面中央に道を置く。奥は細く、手前は太くし、奥行きを表す。《背景がなく、白色のままの”始まらない”状態であったが、道を真ん中に据えることでようやくコラージュ世界が動き出すように感じられた》

②道の両脇にイチヨウの木を並べる。奥から手前に、右側に3本 左側に2本、拡大しながら置いていく。その後、左上に雲を2つ配置。<その木、好きなのかな?>「今、季節なんで」《ゆっくり時間をかけながら丁寧にアイテムを置いていく姿にAの几帳面さを感じた》《絵を描くことが好きなAであるが、イチヨウの木を思い通り拡大・縮小し、写実的に表現できるコラージュ技法にイキイキと取り組んでいるように感じられた》

③男の子を、道を渡った側(右)に置いてみるものの、「いや違うかな」と言って左側に。「どちらにしようかな」と迷いながら結局は左側に置く。《それはA自身だと感じたが、言語化は避けた。(無意識を意識化させないように)》男の子を、道を渡った側か手前に定めるかで揺らいでいたが最終的には手前に置く。《授業出席や友人作りなど課題を越えきれない自分の姿を映し出しているように感じられた》

④緑の木を右上に置くが「ちょっと違うかな」と取り下げる。灯籠やサッカーボールも同様に取り下げる。《画面右上の「未来」に緑色に生いた木を表すだけのエネルギーが貯められていない。また、アイテムが定まらないことから、未来の展望が開けづらい状態が感じられた》「犬がいいわ」と左向きの犬を、男の子に向かったり、すれ違ったり

するわけではなく、画面左側に置く。「さびしいなあ」「ちよっとさびしいなあ」「むずかしいなあ」と言いながら男の子の左背後にずらす。《Aの人・物などとの関わりの薄さ、寂しさが感じられた》

⑤ポストを左端中央部分に迷わずに置く。《Aが他者とのつながりを求めていることが感じられた。現実から目をそらしたい思いを抱えながらも、リアリティのあるアイテムを選んだことにホッとした》虹を真ん中に大きく表すが、「ちよっと違うかなあ」とつぶやきながら小サイズにして左上に。しばらく考え込み、画面をじっくり眺めながら、「画面としたら悪くないけど、寂しい、ちよっと寂しいなあ」その後、池を置いてはみるものの「池なんか作ってもなあ」と呟きながら取り下げる。次にバスを右上に置くが、「ういているなあ」と言って取り下げた。最後は右手前にイチョウの木を置く。

⑥しばらく考え込み、男の子が隠れるように背の高いイチョウの木を手前に置く。《なるほど、ここにもイチョウの木あるね》「余白の部分が気になるんで・・・余白はどうにでもなるんで（木を生やした）」《男の子を露わに見せるのではなく、木の後ろに隠すことで安心感を保つように思われた》「これは近くにある公園。並木を感じを出したかった。きれいなあ。虹が見えたからラッキー。手前のあたりは晴れ。向こう側は細かな霧」とにこやかに語る。

考察：Aは自分を変えたいと思いつつも、殻を破ることができず、「変わり映えのない」状態が続いていた。Aの迷いや葛藤の多くはアイテムを“取り下げる”行為から読み取れる。このプロセスはレイヤーとして記録に残るわけではないが、サポーターの気づきに任せられる部分が多い。サポーターがプレイヤーと情動を通わせ、寄り添うことの意義が改めて汲み取れた。

事例 B 「くだもの・・・すき・・・」

62歳 女性 [知的障害] (X+2年 3月) 10分

通所施設にて実施

背景：通所施設に入所してから10年あまり経過している。普段は、独語を言いながら不機嫌な様相で作業をしている。特徴的な5つのレイヤー場面を提示する。(図2)

プレイヤーとサポーターの思いの変容を、“エピソード記

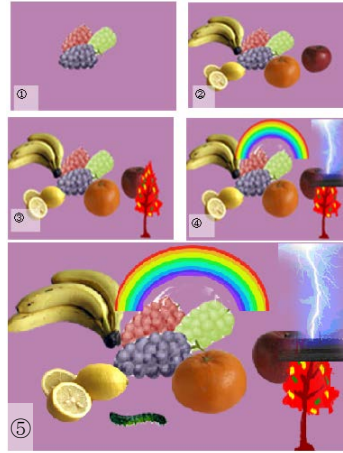


図2)レイヤーの積み重ねプロセス

述”にて①～⑤で示す。

①初めてのパソコンなので少し緊張した様子で始まった。《色はなにがいい》「うーん、ピンクのこれ」少し考えてから決める。アイテムをみながら「果物すきやから」《どこに置く?》「真ん中に」《不安そうにと

まどっていたので》手を添えながらマウスを使いぶどうを中央に置く。

②好きな果物、バナナ・りんご・レモン・みかんの順に置き「お腹がすいたから。リンゴ好きやから」《一瞬これで終了かと感じたがマウスを放さずまだ興味がありそうに感じたので》目の前にアイテム一覧をみせた。

③アイテム一覧に目をおとし「木」と言い画面右下に置いた。マウスから手を離し終わるかと思ったが、少し間があって「雷」と言い画面右上に置き、「木に雷がおちた、アハハハ」と笑った。《いつもはあまり笑わない A の笑い声に心地よさを感じた。》お互いに顔を合わせて笑った。

④「次、虹」と迷わず画面中央上のほうを置く。《自然現象に気持ち移ったのか、満足そうにみえた》

⑤《これで出来上がり?》と聞くと「いや、虫がおもしろいや」虫を画面下に置いて「お・わ・り」とはずんだ声で言い、マウスから手をはなした。《Aにはいつもにない笑顔の表情がみられた》施設職員に「なんだか楽しそうだったね」と声をかけられ、できたこと誇らしげに伝えていた。

考察：①では最初は好きなものから置いていったが、レイヤー③の自分で木に雷を落としたあたりから、アイテムに集中し、サポーターと共に、喜んだり笑ったりしている。平常の B にはみられない情動の動きがみられた。最後の「お・わ・り」という B の言葉の響きより、サポーターには、楽しかったという満足感が感じられた。不機嫌な B の独り言はプレイ中には一度もなかった。施設職員が驚いたように「よく笑っていて楽しそうだった」と表現した。

2) アイテムの開発

パーツ・アイテムは天然、自然現象(雨・雲・虹・太陽・月)以外にも信号・マンホールなどを導入し、新たに開発中である。(図3)



図3)

3) 空間象徴仮説構築の試み

①検証実験方法の開発

既存の空間象徴説では整合性が得られず、独自の空間象徴仮説を考え、その検証に当たった。以下の3つの実験方法を考案した。

・ラベル貼付法：一枚の画用紙に実験協力者がそれぞれにアイテムを貼付する。データは写真で取り込み整理する。しかし、他人の情動に引き摺られる恐れがある。

・PCラベル貼付法：一台のパソコン画面にひとりずつアイテムを貼付する。

・個別ラベル貼付法：実験協力者にそれぞれA4用紙とアイテムを配布して行う。データは、スキャナーで取り込みデータファイルを作成。データファイルをPCソフトで読み込み集積表示する。実験に時間はかからないが、後処理に時間がかかる。

②実験結果

今回は神戸芸術工科大学学生50人を対象に個別ラベル貼付法を用いて、攻撃・防御、父性・母性、内省・行為、空想・現実の実験を行った。(図4)

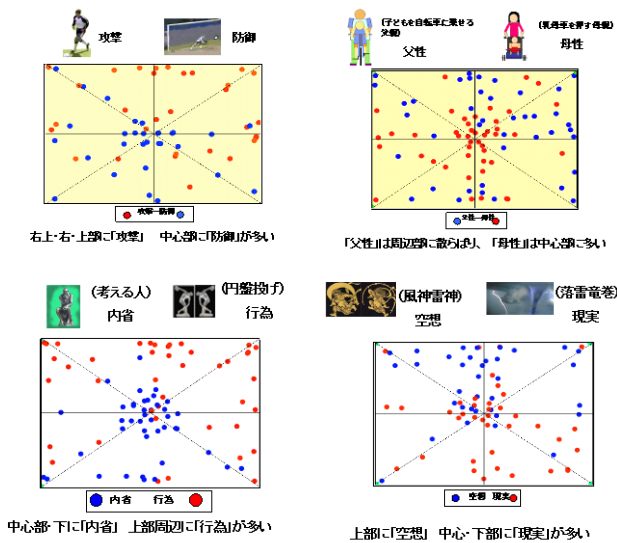


図4)

III) 全体考察

言葉でしんどさを表現することが難しいプレイヤーが、“パソコン・コラージュプレイ”で、いきいき遊んだ。プレイヤーの眩きにサポーターがその気配を間身体的・間主観的に感じることで、身体的な安心を得、情緒的なものが引き出されたと考える。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ことによって、言語表現では困難なものが引き出されたと考えられる。

プレイヤーに寄り添って、参考となる空間象徴モデルを再考するにあたり、実験方法を開発した。実験結果より、中心部に「母性・内省・現実・防御」がみられ、既存の空間象徴図式だけでは説明できない、文化性、時代性、身体性を考慮し、さらなる実験が必要である。

なお、“パソコン・コラージュプレイ”IIとして、第10回日本福祉心理学会と第18回日本遊戯療法学会において発表した。両学会においては、アイテムを吟味して開発する、事例を収集し“パソコン・コラージュプレイ”の信憑性を高めるように示唆された。箱庭でも従来のコラージュでもなく、“パソコン・コラージュプレイ”としての独自性が認められ、今後の研究を期待された。

IV) 今後の展望

今後の方向として①アイテム・パーツの男性性・女性性を表す新しい開発、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作品分析のための“空間象徴仮説実験”の集積及び独自の空間象徴構築への試み③事例と独自の空間象徴の統合を考えている。

註1 エピソード記述：①客観的観察＝観察主体が見る主体として、事実をありのままに捉えようとする。②間主観的観察＝主体がその場に関与して、その場で自分の主体を通しての観察。この①、②双方の観察態度が同時に必要であり、間主観的に感じ取られていくことも不可避である。観察者とメタ観察者が同一になり、見る態度と感じる態度を同時になし、出来事を感じ取り、印象を得る。間主観的に感じ取った部分は、エピソード記述の要である。

註2 間身体的：体と体との間に感じられる感覚。本研究では、気配を身体をとおして感じることに。