

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”Ⅳ

“COLLAGE-PLAY WITH PERSONAL COMPUTER”Ⅳ

津田 徹 基礎教育センター 准教授
見寺 貞子 芸術工学部ファッションデザイン学科 教授
大内 克哉 基礎教育センター 准教授
南部 真理子 学生生活・国際交流課学生相談室 カウンセラー
梅林 厚子 大阪青山大学 健康科学部子ども教育学科 准教授
船曳 倍子 学生生活・国際交流課保健室 看護師

Touru TSUDA Center for Liberal Arts, Associate Professor
Sadako MITERA Department of Fashion and Textile Design, School of Arts and Design, Professor
Katsuya OUCHI Center for Liberal Arts, Associate Professor
Mariko NAMBU Counseling Room, Office of Student Affairs and International Relations, Counselor
Atuko UMEBAYASHI Department of Child Education, Faculty of Health Science, Osaka Aoyama University, Associate Professor
Masuko FUNABIKI Health Service Room, Office of Student Affairs and International Relations, Nurse

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、手軽さを享受しているが、コンピューターでは、その情動を育むのは難しい。

われわれは、コンピューター遊びの中に子どもの情動を育む仕組みを取り込むという“パソコン・コラージュプレイ”の研究を4年にわたり重ね、子ども、大学生、福祉施設における障がい者、高齢者を対象者とする多方面の事例を収集し、本研究の信頼性を高めた。

本研究では、コンピューターを介して、サポーター（寄り添う者）が、子どもの情動を感じ取るシステムを考案し、そのソフト開発に着手した。“パソコン・コラージュプレイ”により、無意識が引き出され、本研究独自のレイヤー考察により、時間軸に沿った子どもの情動の変化が明らかになった。加えて、プレイ後に出来上がったコラージュ作品を、独自の空間象徴説の検証実験に基づきその整合性を検討した。子どもの情動や思いを研究者・教育者・保護者と共有し、子どもの情動理解につなげた。

“パソコン・コラージュプレイ”はカウンセリングの現場のみならず、教育・福祉においても人のこころを育み、理解し支援するためのツールとなった。

Summary

Children today experience and enjoy computers from an early stage in their lives. However, it is generally difficult to expect that children's emotional abilities could flourish through computers.

We have developed our study, titled as "Collage-play with personal Computers" in recent four years. It is to construct a specific structure in personal computers (PC) such that it could reflect and observe children's emotions objectively through their PC play. Our study is in fact supported by reliable examples of various aspects in our society, such as children, students, handicapped and or elderly people.

More concretely, our software enables supporters to observe and feel emotions of children exactly through their PC play. It exposes -via our "layer studies"- the dynamics of children's emotion in time. We have also examined the consistency of the children's collage works, based on evaluation experiments of the original space symbolic model. These children's emotional datum obtained through our software are shared among our supporters and related teachers for deeper understandings for these children.

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。

4年にわたり、小・中・大学で実施し、所期の効果を確認した。今年度は、大学のみならず、福祉施設(知的障害者支援施設)で多くの事例を収集した。“パソコン・コラージュプレイ”により、いきいきと遊んだ方々の“コラージュ世界”を「エピソード記述」^{註1}や新空間象徴説を用いて考察した。その分析結果を施設支援者にフィードバックすることにより、その人の情動を共有することができた。

II) 研究方法と結果

1.方法

独自のソフトによる「レイヤーボックス(層の積み重ね)」と「エピソード記述」により、プレイヤーとサポーターとの間主観的な情動のやり取りを時系列的に明示する。本研究は、時間軸に沿ったプレイヤーの情動の変化が視覚的にも明らかになり、従来よりも客観的実証が可能になった。

2.事例研究

女性 A 20代前半 軽度知的障害(B-1)

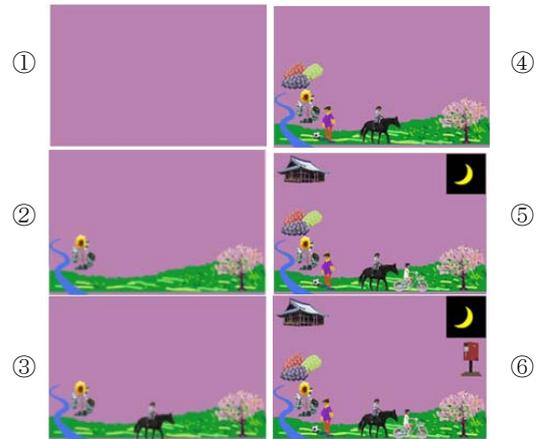
自閉症入所施設にて30分実施 X年 9月

背景

Aは、幼い時母親が病死し、父親は兄妹を幼児期より入所施設にあずけた。成人になり家庭の都合でAのみ施設に残った。最近父親の面会の足が遠のいている。日常会話は問題ないが、表情が少なくAからの情動は拾いにくい。しばしば、原因不明のイライラや暴言がある。そのたび頓服で対応しているが、施設ではそのようなAを案じており、「どう接していいのか」、「Aの葛藤や胸の奥にある

ことを知りたい」との願いがあった。

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



(図1)

レイヤー考察

プレイヤーとサポーターの思いの変容を(図1)のレイヤーに添って「エピソード記述」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}に感じ取られたこと

①はじめてのことが苦手なAは、堅い表情で入室する。事前に施設より、パソコンは操作可能であると聞いている。「難しい・・・、してほしい」と、小さな声で言う。《堅さがほぐれることを願いながら》アイテム一覧をひろげ、アイテムの大きさが変えられることや、置く場所も好きなどころへ置いてよいことなど説明する。

Aは「・・・」と、うなずいている。

《とにかく始めてくれたことにホッとする》

背景は、迷わず紫を選ぶ。

②草むらを指差し「下に」と言う。しばらくして、川を「こっち」と左端に位置する。桜を選び「こっち、小さく」と右に、ひまわりを選び「川のその辺」と、置いていく。

《田舎の風景を思い出し》<きれいになったね>と、声をかける。「・・・」サポーターの問いかけには、表情を変えない。答えもせずアイテム一覧を熱心にみている。

③「これ」<馬に乗った女の子やね>「真ん中に」と言い、
<馬に乗っているのはAさんかな>と聞くと、

「ちがう」と、即座に答えが返ってきた。《熱心に選んで
いたアイテムだったので、A自身であろうと感じたが、あ
まりにも即座に否定されびっくりした》

④その後、一生懸命アイテムを探し集中している。人物と
サッカーボールを小さくして置いた。《人物を父親かな
と思った。あえて言葉にしなかった》Aがふいに、「先生
は、お父さんもお母さんもいるの?」と聞いてきた。《突
然、文章で質問してきたのに驚いた》

<お父さんはもういないけど、お母さんはいるよ>と答
える。「Aはお父さんだけおる」と表情変えず、ぼそっ
と言う。<そうなんだ。お父さんがいていいね>《お父さん
のことをやっぱり考えていたのかと感じて、思わず口
に出た》「ふうん」《さりげない返事の奥に、なんとなくう
れしさが隠されているように聴こえた》

⑤少し間があいたので、<出来上がり?>と聞く。「いや」
とそっけなく答え、次に月を選ぶ。「上、小さくする」と
言い端に置く。少し考えて、寺を選び「反対側」と端に置
く。《気づいたらいつの間にか、周囲にばかりアイテムが
偏っていると感じた》

⑥最後に ポストを置き、「これで終わり」と、満足そう
にうなずいた。《ポストを置いたことで、Aは外の世界と
つながりたいのだろうと感じた》<たくさん置いたね>
<Aさんは、どこにいるの?>「私は、ここにおらへん」
と、表情を変えない。《そっけない言葉と表情を変えない
Aに、プレイを始めた30分前のAを感じ、残念な思
いがした》<また、この次にも遊ぶ?>と聞くと、「うん」
と、Aの口元が緩んだ。

《そっけない言葉ではあるが、表情の緩んだAからは、
プレイは楽しかったのであろうと感じられ、安堵した》

III)考察

①新空間象徴説の図式からの考察

出来上がった作品は、アイテムが周辺にあり中央がぼ
っかり空いて何も無い(図2)。新空間象徴説(芸術工学
2014参照)の図式(図3)より、中央は「現実」「母性」



(図2)



(図3)

である。Aは、中央に置きたいが、置けなかったのか。ま
た、置けなかったのかもしれない。それは、母親がいな
いこと、家に帰れない現実を受け入れられないし、受け入れ
たくないことが無意識に表出したのではないか。最後に
ポストを置いたのは、施設の外の世界、また父親とつなが
りたい思いがあったのではないか。

②全体考察

Aは初めてで緊張していたが、アイテムを選ぶにつれ
てサポーターとの関わりで、少しずつ緊張もほぐれ、表情
のなかったAが、会話までに至った。会話のなかで、Aと
サポーターが父親のことを間主観的に感じていたことは、
レイヤー考察により明らかになった。Aの出来上がった
作品は、アイテムが中央をさけるように、周辺にある。新
空間象徴説の図式(図3)より、中央は「現実」「母性」
である。母親がいなくて家に帰れないAは、本当は中央
に置きたいが、置けなかったのであろう。新空間象徴説の
図式から考察すると、今のAは自分自身のこの居場所
がみつからず、不安な状況にあると思われる。最後にポ

ストを置いたのは、今まさに父親とのつながりを持ち、こころの安心・安定を求めたかったと思われる。この“パソコン・コラージュプレイ”は、あくまで遊びである。Aは自分の気持ち、無意識まで表出していることに気づいていない。Aは遊びという浄化作用のある枠の中で自身の傷つきからも守られたのである。Aとの時間の中で”パソコン・コラージュプレイ“の回数を重ね、いずれ中央にアイテムを置くことができるよう、Aのこころに寄り添い情動を育みたい。

IV)今後の方針と課題

“パソコン・コラージュプレイ”が、福祉施設や介護施設で支援を必要とする子どもや高齢者の思いを感じ、その人にとっても支援者にとっても、情動を共有するツールとなりつつある。今後、Aのみならず、他の入所者とも時間を重ねるなかで数量的・横断的な研究をする方向である。さらに、Aに関しては、縦断的研究により“パソコン・コラージュプレイ”が情動を育み、Aに関わる人々と情動を共有するツールとなることを明らかにし、Aの環境を整え、こころの安寧を保てるように、より良いサービス・支援につなげたい。

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。