

イメージワークに伴う個の心理的ダイナミクス —保育者を目指す者の豊かな感性を拓く—

林 牧子

幼児教育講座

Psychological Dynamics as an Individual Accompanying the Image Work —Open a Pre-Nursery teacher's Profound Sensitivity—

Makiko HAYASHI

Department of Early Childhood Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan

要 約

保育者・教育者にとって子どもの持つ世界観を理解することは不可欠である。子どもを理解するためには、分析的な理解に終始してはならない。そのような観点より、本研究は、保育者を目指す学生を対象にフィンガーペインティングを基軸としたイメージワークを行うことによって身体性にアプローチし、幼児の遊びを追体験する中で「内なる子ども (inner child)」を目覚めさせて、幼児の持つ世界観と感覚的な外界の捉えを理解すること、そして自他の思いに向き合い、客観化することを目的としている。対象学生 59 名による、全 5 種類のワークから構成されているイメージワークを体験することで感じた、各ワークに対する印象についての自由記述をその内容から 4 つの反応タイプに分類し、特に重要な要素である、ワークに対する Negative な反応に焦点を当てて分析を行った。その結果、特に高い Negative 反応を示したワークはグループフィンガーペインティングであり、指絵の具を使用することにより退行を促された結果内なる子どもが表出して、理性では抑えきれない衝動や否定的感情、拒否感などが現れやすいことが示唆された。また、反対に Negative 反応が最も低かったワークがカッティングであった。これより、カッティングは、グループフィンガーペインティングによって感じた様々な Negative な感情を相補する働きがあり、特にこの 2 種類のワークによって、楽しいものとしてのみ捉えられやすい「遊び」の両面を体感することとなり、幼児の遊びの追体験としてのみならず、遊び行為そのものに対しての捉えの変化を促す契機となり得ることが示唆された。

Keywords : イメージワーク、内なる子ども、保育

問題と目的

保育者は子どもの思いや感情の流れに自然に寄り添い、共有する者としての存在であることが望まれる。幼稚園教育要領 (2008) では、幼児の主体的な活動を促すためには教師の多様なかわりが必要であること、そのためには教師が理解者、共同作業員などさまざまな役割を果たす必要があることが述べられている。また、「乳幼児期は、生涯にわたる生きる力の基礎が培われる時期であり、特に身体感覚を伴う多様な経験が積み重なることにより、豊かな感性とともに好奇心、探究心や思考力が養われる。また、それらがその後の生活や学びの基礎になる (保育所保育指針

2008)」と明記されている通り、保育者は子どもの豊かな感性を伸ばす役割を担っている。

これらのことが保育者の役割として明確化されているのみならず、当然保育現場においても保育者は日々検討と成長を重ねる努力をしている。しかし、子どもの感性を伸ばす保育・教育の重要性が叫ばれてはいるものの、その源となる保育者・教育者の感性を伸ばし、子どもの世界へ近づくための試みはなかなか実施されないのが実情である。感性の教育とは、自然に触れる・さまざまなアートに接する・読書を重ねる・豊かな人間関係を持つなど、その方法は具体的ではあるが、あまりにも漠然としたものであることが多い。そこで、子どもの感覚により近い“身体性”に主眼をおいたワー

クを行うことにより、保育者・教育者の「内なる子ども (inner child)」に気づく契機を与えられるものと考える。

子どもは言語が成人ほどには発達していないからこそ、身体感覚をフル回転させて外界の情報を捉えている。しかし、子どもの持つ身体感覚とはどのようなものなのか、大人になるとその感覚はほぼ忘失しているであろう。身体感覚の重要性は叫ばれてはいるが、視覚情報を即座に知的情報として処理してしまう大人こそ、身体感覚を取り戻すことが不可欠であろう。身体感覚に素直に沿う中で生まれる感情を自ら感じて認めることで、改めて子どもが感じている世界観を知るのではないだろうか。

この営みを樋口は「ファンタジーグループ」という描画を中心とした集団療法の中で位置付けている。ファンタジーグループの目的として、保育者・教育者の感性を育むという内容は挙げられていないが、幼稚園・小・中・高校の教師を対象とした感受性を磨く一助としての実践(森田)*ではカタルシス効果を得ることで心身のストレスを解放する効果が明らかにされている。また、保育科学生の訓練を目的とした実践(今井)*では汚れることの楽しさを知ること、自分のなかの傷つきやすい部分に心を開くこと、攻撃性の表現方法を学ぶこと、そして自分に気づくことがその効果として挙げられている。*樋口・岡田(2000)参照

ファンタジーグループそのものが目指す目標は「ファンタジーグループに参加する人々それぞれがこのグループの中で、個人として、いかに一人ひとり自由に自己を表現しつつ、その中で『遊ぶ』ことができるか、を目指している」ということであり、さらに「この『遊び』の体験は、人々の治療や教育の基本として役立つと思う」としている(樋口・岡田2000)。また、一人ひとりの主観的世界の大切さを知ること・身体性(自分の無意識の全体を没入して描く)・グループの中での自分(自己像の表出)・「語り」の治療的な意味、の4つをファンタジーグループが持つ重要な意味として捉えている。

以上4つの視点は保育・教育を語る上で不可欠のものである。保育者は子どもが安心感と信頼感のもとで活動できるように子ども主体としての思いや願いを受け止めなくてはならない(保育所保育指針2008)。ここに示されている通り、その子の思いを安心して表現できる環境を保育者は提供しなければならず、その意味において、ファンタジーグループの持つ「一人ひとりの主観的世界の大切さを知ること」「グループの中での自分」という視点は、子ども一人ひとりの人格を尊重して行うべき保育の根源を支える概念とも言えるのではないだろうか。さらに、先述した通り、子どもは身体感覚を優位に働かせて情報を得ている。このような子ども特有の外界の捉えを理解し、尊重するとい

う点から「身体性」の重要性も自明である。

では、身体感覚を呼び覚ますことがなぜ子どもの持つ身体性を想起させることとなるのであろうか。詳細は林(2009)に譲るが、ファンタジーグループを構成するワークの基軸としてフィンガーペインティングがある。フィンガーペインティングでは筆を使用せず、独特のぬるぬるとした触感を持つ指絵の具を、主として指、手に取って描画活動を行う。絵の具を自分の手に取るという行為や、指絵の具の持つ柔らかくてぬめりのある質感に伴う心地よい皮膚感覚により、われわれ大人は退行に向かいやすい。そのため、フィンガーペインティングは比較的容易に自己の幼児性(inner child)を表出できるものと考えられる。また、指や手を使用するため、細かい描画が難しくなることもあり、絵の得手不得手に意識が取られにくいことも重要である。上手、下手と評価されることが頭をよぎることで、自由な自己表現を阻害する危険性が考えられるが、フィンガーペインティングはその点に意識が集中することを防ぐことができる。

理性を解放し、感覚を主として外界と接する手段としてのフィンガーペインティングは、保育者・教育者にとって大変重要なものではないだろうか。保育者・教育者は子どもの思いや感情の流れに自然に寄り添い、共有する者としての存在であることが望まれる。そのため、一心不乱に何かに熱中する楽しさ、あるいはそれに伴うネガティブな感情を実感として持つ必要がある。これらの経験により、自分が保育や教育の中で何に価値を置き、何を重視しているのかなどといった意識的、理知的な側面のみにとどまらず、日常的には意識し得なかった思わぬ自分に気づき、一層自己理解が深まるであろう。

保育者・教育者は常に人間関係の中で生きる存在でもある。それと同時に、子どもや保護者の人間関係を支える必要もある。そのために最も必要とされることは、保育者・教育者自らが子どもが体験している外界の捉えや人間関係を実感することである。子どもは遊びの中から多くを学ぶ。従って、内なる幼児性(inner child)の表出が保障されている環境の中で、他者に受容されることの喜びや否定されることの悲しみを感じる経験をすることが、子ども理解の一助になると思われる。

ファンタジーグループの参加者からはワークの意義と意味を有用なものとして捉える発言が多くよせられている(樋口・岡田2008)。しかし、実感としての有用性を語るものは多数あるが、客観的な処理を施したものは非常に少ない。青木(1999)は看護学生を対象としたワークの検討において、ファンタジーグループは内的世界の豊かさの体験となり、かつ対人関係を行為的側面と認知的側面から深めるものであるとの知見を示している。また、青木(2004)は臨床心理学およ

び社会福祉学専攻の大学生を対象にワークを実施しており、その中で臨場的なセンスが磨かれることを示唆している。

これらの知見はもちろんフィンガーペインティングを主体としたワークの意義を示すものであるが、保育・教育に携わる者が内なる幼児性に気づくことで子ども理解を深めるという視点は見られない。また、先掲の今井（2000）による保育科学生を対象としたワークにおける目的は保育者自身が何を感じ、何を表現し、何を共感したのかということ把握するための感受性の訓練と保育者の再教育に主眼を置いている。

そこで、本研究においては、将来保育者・教育者となるであろう学生が、理性を解放することで起きる退行状態にある中で、各自に宿る「内なる子ども（inner child）」に気づき、子どもの持つ世界観と感覚的な外界の捉えを理解することを第一の目的とする。次に、さまざまな思いが交錯するグループワークの中で、自分自身が何を思い・感じ・考えたのかを言語化することにより客観視し、自他の思いに向き合うことを第二の目的とする。そして、グループワークを行うことで、幼児の遊びの追体験をすることを第三の目的とする。これらの目的により、保育者・教育者を目指す学生にコラージュ・フィンガーペインティング・カッティングという3種類のイメージワークを実施し、子どもの感覚を実体験として理解することで感性を磨き、今後の保育・教育につなげることを促すことを目指すものである。

方 法

1 対象者

愛知県内の大学に在学中の、幼児教育を専攻とする3年生全59名。なお、各ワーク実施期間毎の内訳は07年度19名（男子0、女子19）、08年度20名（男子2、女子18）、09年度20（男子1、女子19）名である。1学年が20名程度で構成されており、対象者全員が親密度の高い集団となっている。

2 期間

07年度学生（19名）：2008年1月～3月
08年度学生（20名）：2009年1月～3月
09年度学生（20名）：2009年6月～7月

各学年とも週に1回、各回100分程度で計5回のワークを実施した。また、6回目にワーク全体の振り返りを行った。なお、07年度学生のみ途中で作品の鑑賞を入れた計7回のワークとなっているが、本研究の結果を左右することがないものと考えられるため、考慮に入れないこととする。

3 ワークの内容

1970年代から行われている、樋口・岡田による「ファンタジーグループ」を参考にした上で、筆者がアレンジしたワークとなっている。詳細は林（2009）に記載しているが、ファンタジーグループとは小集団が無言でフィンガーペインティングを行い、後にその作品を切って新たなものを創造し、最後に粘土で遊ぶという3種類のワークから構成されている。

本研究は筆者が07年度より継続的に行っているもので、①個人でコラージュを実施、②グループでコラージュを実施、③個人でフィンガーペインティングを実施、④グループ（②のグループ構成とは別）でフィンガーペインティングを実施、⑤グループ（④でのグループと同様）でフィンガーペインティングのカッティングを実施、⑥ワークの振り返り という6種類のワークから構成されている。

本ワークの最初にコラージュを採用した理由は、コラージュを、筆者がメインワークと捉えているフィンガーペインティングに取り掛かる準備的な要素を含むワークとして捉えているからである。また、粘土遊びは実施しなかったが、ファンタジーグループにおいて、粘土遊びは、「個人的な体験を強く出せるもの」としてのものである（樋口・岡田2000）。そこで、本研究においてはその意味合いを持つワークとして個人コラージュと個人フィンガーペインティングを実施した。粘土による作品はコラージュやフィンガーペインティングと比較して「上手・下手」が視覚化されやすい。その意味においても、参加学生のワークに対する抵抗感を低くするために、粘土遊びを構成より外している。

また、ファンタジーグループでは、フィンガーペインティングを無言で行うことが条件となっているが、本研究においては「幼児期の遊びを追体験する」ことをワークの目的の一つとして挙げているため、無言で行うことは教示していない。しかし、グループで行うコラージュもフィンガーペインティングも、「グループでテーマを決めて一つの作品を作ろうとすることのないように」ということを何度も教示した。実際の遊び場面においては、ある子どもがリーダーシップを取って遊びを展開することも多いが、本ワークでは参加学生各自がそれぞれの思いを出す自由度を保障するねらいより、このような制限を設けた。

また、学生に対して、授業内で扱うワークは、その表現内容の分析や解釈を目的としたものではないという共通認識を行っている。

4 手順

<実践 1. 個人コラージュ> A4もしくはB4用紙に、各自用意した適当な雑誌を切り抜いて制作。枚数に制限は設けなかった。

＜実践 2. グループコラージュ＞ およそ5名を1グループとし（近くに座っている者同士をグループとした。従って、必然的に比較的仲の良い者同士がグループを構成することとなる）、A3用紙にグループでコラージュを制作するよう指示。会話は自由であるが、テーマを決めることは禁止した。

＜実践 3. 個人フィンガーペインティング＞ 指絵の具（6色）を各自梅鉢に取り、A4、B4、A3用紙から選び、好きなように好きなだけ制作するよう指示した。使用する紙のサイズも自由である。

＜実践 4. グループフィンガーペインティング＞ グループコラージュとは違うグループ構成とした。厳密には年度により構成方法が違うが、基本的には、常に行動を共にする関係の者同士を同じグループに多数配置しないこととした。用いる用紙は90cm×120cmの白色模造紙である。このワークにおいても、好きなように好きなだけ制作するよう指示しているが、テーマを決めることは禁止している。

＜実践 5. カッティング＞ 実践4と同グループで実施している。自分達の作品にはさみを入れ、新たなものを制作するという作業である。切る道具ははさみに限らず、手ももちろん使用可能とした。制作用台紙は白色模造紙を90cm×90cmにカットしたものを使用した。またこのワークも同様に、好きなように制作してもいいが、テーマを決めることのないよう指示している。

＜実践 6. 全ワークの振り返り＞ 「個人コラージュ、グループコラージュ、個人フィンガーペインティング、グループフィンガーペインティング、カッティングのワークを通しての心の動き（それぞれのワークで感じた感覚の違いとその違いが起こった理由や、それぞれのワークの最中と完成後の気持ちの変化など）をよく思い出して書いてください。ポジティブなものも、ネガティブなものも、素直な気持ちをそのまま書いてください。なお、グループワークにおいて特定の人について書くときにはA、B、Cのようにイニシャルで表わしてください。また、これらのワークを通して人間関係のあり方（自分、他人を含めて）について気づいたことを中心に、全体から感じたこと、考えたことを書いてみてください。重複してもかまいません。そして、これらのワークはあなたにとってどのような経験となったのか、またこれからの自分にとってどのような意味をもたらすものとなったのか、考えてみましょう」と板書し、各自記述により考察を行った。振り返りだけで90分設けているが、書ききれずに後日提出する学生も多数見られた。なお、本研究の分析には主としてこの自由記述をもとに行っている。

5 筆者のワークにおける役割

ファンタジーグループにおいては、各グループが潤

滑にワークを実施できるよう、世話人と呼ばれる存在が必要とされている。本研究においては各グループに世話人をつけることは難しいため、筆者がその役割を担っている。具体的には、コラージュの際に出た切りくずを集めて捨てたり、用紙を必要とする学生に配布したりするなどの作業を行った。世話人はワークに直接関与することではなく、基本的には作品に対しての個人的な評価をすることもない。しかし、実際に作品を造っている学生を前にして無言でいることは困難であり、「いい感じだね」という程度のコメントは行っている。

6 結果の整理

各ワークに対する印象についての記述より、内容で Positive 反応（楽しい、嬉しいなど、ワークに対しての明確な肯定的反応が記述されているもの）と Negative 反応（いやだ、やめたいなど、ワークに対しての明確な拒否的反応が記述されているもの）と Mixture 反応（初めはいやだったが、やり始めると楽しかったなどのように、相反する感想を述べているもの）と Others（ワークへの個人的な思いには触れず、起こった事実のみを記述しているものや、明確な感想が書かれていないもの）に分類し、各ワークに対しての全体的な捉えを把握する。そして、特にワークの捉えが明確になるであろう Negative 反応について、自由記述の内容により分類し、その傾向を考察することとする。

なお、本研究のデータは2009年度幼児教育講座紀要で発表したデータにその後2年分のデータを加え、さらに新たな視点を加えて再分析を行ったものである。

結 果

1 各ワークとそれぞれの反応・印象

参加学生全59名による各ワークに対する自由記述内容を Positive、Negative、Mixture、Others に分類し、それぞれの反応数と割合を算出したものを Table1、各ワークの参加人数を100%として算出した割合に基づいたグラフを Figure1 に示す。

反応傾向としては、Positive 反応の割合が高い（51.9%）が、カイ二乗検定を行ったところ、有意差は認められなかった（ $\chi^2=16.79, df=12, n.s.$ ）。そこで、Positive 反応と Negative 反応においてワークの内容と反応に差があるかを検討するためカイ二乗検定を行ったところ、有意差が見られた（ $\chi^2=9.54, df=4, p<0.05$ ）。さらに残差分析を行った結果、5%水準でグループフィンガーペインティングにおける Positive 反応と、カッティングにおける Negative 反応が有意に低いことが明らかとなった。この傾向は林（2009）でも見られて

Table1 各ワークにおける反応数と割合

	個コラ	Gコラ	個ファイ	Gファイ	カット	計
P	32 (55.2)	25 (47.2)	28 (48.3)	25 (42.4)	37 (67.3)	147 (51.9)
N	10 (17.2)	8 (15.1)	10 (17.2)	16 (27.1)	4 (7.3)	48 (17.0)
M	9 (15.5)	8 (15.1)	13 (22.4)	7 (11.9)	6 (10.9)	43 (15.2)
O	7 (12.1)	12 (22.6)	7 (12.1)	11 (18.6)	8 (14.5)	45 (15.9)
計	58	53	58	59	55	283

* 表中のPはPositive、NはNegative、MはMixture、OはOthersの頭文字を示す。また、()内は%を表わす。

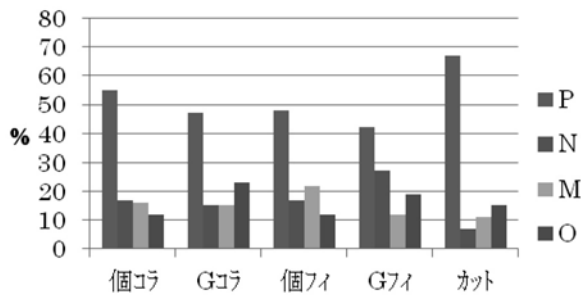


Figure1 各ワークに対する反応の割合

* 図中のPはPositive、NはNegative、MはMixture、OはOthersの頭文字を示す。

おり、グループワークという形態は同様であるが、参加者が感じる印象には差異があることが明らかになった。

また、同様にそれぞれのワークにおけるPositive反応とNegative反応数の差をカイ二乗検定により分析したところ、個人カラーージュとグループカラーージュの反応差、個人フィンガーペインティングとグループフィンガーペインティングの反応差、個人カラーージュと個人フィンガーペインティングの反応差、グループカラーージュとグループフィンガーペインティングの反応差全てにおいて有意差は見られなかった(n.s.)。

2 各ワークに対するNegative反応の内容

(1) Negative反応について

本研究は、「子どもの持つ世界観と感覚的な外界の捉えを理解すること」、「さまざまな思いが交錯するグループワークの中で、自分自身が何を思い・感じ・考えたのかを言語化することにより客観視し、自他の思いに向き合うこと」、「幼児の遊びの追体験をすること」の3つを目的としている。全ワークを通して、楽しさや充実感、満足感などの肯定的な印象を持つ者が多くの割合を占めているが(51.9%、Table1参照)、このような感覚は“楽しい”ものとしての遊びそのものに対する印象であろう。

しかし、遊びとは楽しいだけではない。特に仲間と

の遊びの中では、思いが通じなかったり、イメージの違う中での遊びにつまらなさを感じたり、自分だけで遊びの場を独占したい気持ちになったりすることもある。また、保育者が「楽しいことをするよ」と言い行った活動が、全ての子どもにとって楽しいことであるとは限らない。さらに、「すごいね」「面白そうだね」という声かけが、必ずしもその行為をしている子どもの気持ちに沿ったものではなく、違和感を抱く子どももいるかもしれない。

以上のような感覚を体感した上で知ることは、保育者にとって不可欠である。つまり、「楽しいはずの遊び」に否定的な感情が生起する可能性があることを実体験により理解することが、子どもの持つ世界観に近づくことを意味すると考える。このような観点より、Negative反応に主眼を置き、分析を行うこととした。

(2) 他の反応について

まず、Positive反応であるが、各ワークに対して「楽しい」「面白い」などの肯定的な感想を持つことは、ひたすら遊びに熱中する子どもの理解や、友だちと「交わる」ことの充実感を味わうことにつながり、その意味でも重要な要素ではある。しかし、Positive反応を含む記述についての内容分析は今後の研究に譲るため、行っていない。次に、Mixture反応についてであるが、単純にPositive反応とNegative反応が混在しているのではなく、ワークの前半と後半でワークに対するイメージがPositiveからNegativeへ、もしくはNegativeからPositiveへと逆転するものや、ある出来事を契機として印象が正反対へシフトしているものもあった。その意味で分析対象とするべきものであろうが、反応数が少ないため、今回は分析から外した。最後にOthers反応だが、この反応は起こった事実をエピソード的に述べているものや、快か不快かの明言が無いものなどであり、本研究においては分類と分析をする意義に欠けると思われるため、省略する。

(3) Negative反応内容による分類

全5種類のワークにおけるNegative反応数は48(17.0%)であったが(Table1参照)、それぞれの記述内容をTable2に示す通りに分類した。合計数が53であるのは、記述に複数のカテゴリ内容が含まれていた者が5名いたためである。また、反応数の後の()は、反応数の内訳であり、(個人ワーク-グループワーク)の順に示している。

Table2に示した「対自己」とは、比較対象などを明記せず、自らの個人的なワークへの思いを述べているもの(e.x.自分のセンスに自信が無いし、自分のはつまらないと思った)、「対他者」とは、他者の存在がワークへの否定的な印象を決める要因となっているもの(e.x.自分がやりたいことをやっているときは、入ってきてほしくない)を示す。厳密に言えば、「対自己」に分類された記述は他者との比較によって生じるもの

Table2 Negative 反応内容カテゴリ

対自己	自信が無い	2 (1 - 1)	計 20
	自己表現が苦手	5 (3 - 2)	
	プライベートの問題	3 (2 - 1)	
	やる気がおきない	3 (2 - 1)	
	どうもうまくできずに嫌気	5 (1 - 4)	
	手を汚したくない	2 (1 - 1)	
対他者	比較されるのが嫌	1 (1 - 0)	計 27
	評価される気がして嫌	1 (1 - 0)	
	人の目が気になる	6 (1 - 5)	
	人に気を使い疲れる	11 (0 - 11)	
	自分だけでやりたい	5 (0 - 5)	
	自分のところだけ嫌	2 (0 - 2)	
その他	7 (5 - 2)	7	
計 (のべ)		53	53

であるが、「明確な」他者存在の記述がなく、且つワークに対する自らの気持ちを書いているものは「対自己」に分類をしている。

なお、Table2 は全ワークに対する記述を包括したものであり、「対自己」に分類された内容が全て個人ワークに関するものではなく、同様に「対他者」に分類された内容が全てグループワークに関するものではない。ただし、「対他者」項目の「人に気を使い疲れる」「自分だけでやりたい」「自分のところだけ嫌」については全てグループワークに対する感想として挙げられたものである。

Table2 より、「対自己」項目の「自信がない」「自己表現が苦手」という苦手意識を表わすカテゴリの合計数 (7) が対自己項目全体反応数 (20) の 35.0% を占めており、「描く・作る」という行為そのものに対する拒否感情を持つ者が多くみられる傾向にあると言えよう。また、「対他者」項目においては「人に気を使い疲れる」の反応数が特に多いことが分かる。さらに、「人に気を使い疲れる」「自分だけでやりたい」「自分のところだけ嫌」の、グループワークに対する反応のみで構成されている 3 カテゴリの合計 (18) が、「対他者」項目全体反応数 (26) の 69.2% を占めているが、これは特にグループワークが持つストレスフルな状況を示唆している。

3 記述に見る各ワークが持つ特徴

(1) 個人コラージュと個人フィンガーペインティング

共に一人で行う表現行為であるが、使用する素材や制作におけるプロセスにおいては大きな差異がある。コラージュは既存の素材を用いて新たな表現を起こすが、そのために楽な感じ (イメージに合うものをどんどん貼っていった) や、好きなもので紙面を埋め尽くす幸福感 (本当に大好きなかわいい作品と思える)、新たな自分だけの世界を創造する高揚感 (ずっと眺め

ていたいくらいの満足できるものになった) などを持つ者と、イメージに合致した写真が見つからずに不満を持つ者 (貼るものは多いけれどピンとくるものが少なく、楽しくなかった) や、決まったもので作品を作ることに窮屈な印象を持つ者 (絵は自分のイメージをそのまま表現できるのに、コラージュは小さくまとまってしまった) がいた。

一方フィンガーペインティングは一から表現していかなくてはならない。そのため、筆を使う描画ほどには、いわゆる「絵が上手」というような評価や印象は出現しにくいと考えられたが、やはり自ら作り出すという作業がもたらす拒否感 (好きなように表現するというのが苦手・センスが必要で本当に困った) が見られ、また、イメージするものが描けずにやる気を失う者 (うまく表現できずにストレスがたまった) がいる一方で、純粋に楽しむ者 (絵の具の感触やあの雰囲気、わくわくした) や没頭することによる満足感を得る者 (完全に自分の世界に入っていた) もいた。

これらのワークに対して Positive と Negative という正反対の印象が出現することは当然のことであるが、その内容はワークの持つ性格により特徴づけられていると言えよう。なお、個人コラージュに対する Positive 反応は 55.2%、Negative 反応は 17.2%、個人フィンガーペインティングに対する Positive 反応は 48.3%、Negative 反応は 17.2% (Table1 参照) となっており、有意差は認められないものの、個人フィンガーペインティングに対しては、やや拒否感や苦手意識が表出しやすいものであることが示唆された。

(2) グループコラージュとグループフィンガーペインティング

コラージュとフィンガーペインティングのワークをそれぞれ一度体験していることで、ワークに対しての慣れが生じているために、初体験がもたらすワークに対する「構え」は多少なりとも払拭されている (またフィンガーペインティングだと分かってわくわくした) と考えられる。しかし、やはりグループ作成のため、イメージが広がることで「楽しい」と感じる者 (みんなの世界が混じり合って、物語ができることがとても素敵だった) と、お互いのイメージの齟齬などにより「苦しい」と感じる者 (自分のイメージと違う絵を自分の上に描かれて、嫌な気持ちになった) がいることは当然であろう。

ただ特徴的であるのは、各ワークに対する Negative 反応率の差である。Table1 より、グループコラージュの Negative 反応率は 15.1% であるのに対してグループフィンガーペインティングの Negative 反応率は 27.1% である。対してグループコラージュの Positive 反応率が 47.2% であるのに対し、グループフィンガーペインティングの Positive 反応率は 42.4% となっている。いずれも有意差は見られていないが、これよりグ

グループフィンガーペインティングにおける Positive 反応と Negative 反応の差が、グループコラージュのそれよりも小さくなっていることが分かる (Figure1 参照)。本文中には明記していないが、実施年度に関わらず、グループフィンガーペインティングに対する Negative 反応率は常に最高値であった。これより、それぞれの学年が持つ精神的凝集性の強弱に関わりなく、グループフィンガーペインティングは特にストレスの強いワークであることが分かる。

また、個人コラージュと個人フィンガーペインティングにおける Positive 反応率の差 (Table1 参照) を見ても分かる通り、基本的に「フィンガーペインティング」というワーク自体に多少なりとも抵抗があると考えられる。その上にグループで制作をすとなれば、その抵抗感やストレスは増大する (とてもきゅうくつで全然やりたいと思わなかった・構わずどんどん絵の具をのぼす友だちを見て、嫌だなと思った・どんどん描いていく友だちに比べて、全然描けない私は最悪だなと思った) であろう。グループコラージュ、グループフィンガーペインティング共に「何ができるか想像がつかない」との思いで始まるワークであるが、ここに見られる Positive 反応率の差は、使用する素材の違いに大きく影響を受けていると考えられる。

(3) カッティング

各ワークの中で最も Positive 反応が多く、Negative 反応が少ないものがカッティングである。この傾向も、本文中には明記していないが、実施年度に関わらず、グループフィンガーペインティングの Negative 反応の多さと同様のものではあった。つまり、グループワークという同じワークのスタイルであっても、内容により印象が全く異なるということである。当然、グループフィンガーペインティングでは Negative 反応を示していた者でも、カッティングに対しては Positive 反応に変化する者 (グループフィンガーペインティングは壁を感じた。自分の対人関係を表しているみたいで、本当に嫌だった。でもカッティングは、絵が誰のものでもなくなって、みんなの作品が一体となった感じがしてとても嬉しかったことを覚えている) も多く見られた。

カッティングに対して Negative 反応を示した者は全対象者 59 名のうち 4 名 (Table1 参照) であるが、その内容は「作りたいものがうまく作れずに嫌だった」「友だちみたいにうまく作れず、考えていたら疲れきってしまった」「座った位置が悪く、交われずに孤独を感じた」「友だちが話し込んでいるのが気になって思いついたくもない」というものであり、後半の 2 者は Table2 における「その他」に分類している。つまり、カッティングのワーク自体にストレスを感じた者は 2 名しかいなかった。これは、カッティングという作業の持つ作用と、グループフィンガーペインティングにおけ

るストレス度の高さが原因となって起こる現象だと考えられる。

考 察

1 コラージュとフィンガーペインティングの持つ意義 (1) 個人ワーク

岡田 (2000) は、ファンタジーグループにおけるフィンガーペインティングと切り絵 (本研究におけるカッティング) は相補的な関係にあると考えており、退行を起こしやすく、情動的なワークであるペインティングに対して、切り絵は形を作る以上、意識的にならざるを得ないと述べている。つまり、ペインティングによる無意識への沈殿とカッティングによる意識への遡上という「無意識-意識過程」をファンタジーグループの重要なプロセスとして位置付けている。

本研究においては、コラージュとカッティングを意識的作業、フィンガーペインティングを無意識的作業として位置付けているが、いずれにせよ個人ワークにおいてはその位置づけはそれ程重要な意味を持たないものと考えられる。Figure1 から分かる通り、個人コラージュと比較して、個人フィンガーペインティングにおける Positive 反応が減少していることは、フィンガーペインティングの持つ高すぎる自由度による不安感や、「描く」という行為を伴うことに対する苦手意識が表出したことが原因であろう。しかし、Negative 反応率は同値であり、結果的に Positive 反応の減少は、Mixture 反応の増加に起因している。つまり、ワークの内容や素材の違いにより、個人的な印象に差異は生じるものの、“一人で行う”ということ自体が、全体的には安心感を生みだしていると考えられる。

(2) グループワーク

それに対して、グループワークは「無意識-意識過程」が明確に表れている。グループコラージュが、他の個人ワークと Positive 反応、Negative 反応ともに大きな差が見られないのに対し、グループフィンガーペインティングのみが特徴的な反応傾向を示している (Figure1 参照)。ここに、フィンガーペインティングをグループで行う意義があるものと考えられる。つまり、グループコラージュは意識レベルで行う表現活動であるが、それに対してフィンガーペインティングは無意識レベルが影響するものであるからこそ、同じグループワークであっても差異が生じるのである。

独特の感触を持つ指絵の具は、個人差はあるものの、触れているだけで心地よい。その感覚は非常に滑らかな泥のようでもあり、次第に幼児期の泥遊びの感覚を思い起こす者も多い。「子どもに返ったよう」という表現があるが、大人が子ども時代の遊びに熱中し、我を忘れて遊びふけることはよくある。その際には、“いい歳をして子どもの遊びではしゃいでいる自分”とい

うメタ認知に支配されることはあまり無く、純粋に遊ぶことを楽しんでいる。勝敗が絡む遊びでは、負けることに対しての悔しさをリアルに感じることも多い。これはすなわち、既に「内なる幼児性」が目覚め、理性や知識よりも感性や感情が優位になっているからその感覚であろう。つまりこれは幼児期の遊びの追体験であり、本研究におけるワークに対する全体的な Positive 反応の高さからも、ワークを行いつつ夢中になって遊んでいる様子が分かる。その上さらに、“柔らかい” “温かい” などの皮膚感覚が加わる遊びとなると、心地よい皮膚刺激が退行を促すこととなり、幼児性の表出はより明確となってくる。つまり、退行状態に置かれ、内なる幼児性が表出した上でワークを行うことが、子どもの持つ世界観と感覚的な外界の捉えを理解することの一助となり得るのではないだろうか。

意識レベル優位のワークであるグループコラージュでは、これ程までの「ナマの感覚」は起こりにくい。換言すれば、グループコラージュにおいてもグループフィンガーペインティングと同程度の Negative 反応があるのかもしれないが、それを理性が抑えている結果、明確な Negative 反応として遡上してこない可能性もあると考えられる。この点からしても、本研究における2種類のグループワークは、体裁は同じであっても、ワークの働きとしては大きく異なるものだということが分かる。幼児性が表出した状態で、「グループ成員それぞれが何らかのイメージや思いを持っている状態でありながら、テーマを決めずに制作する」というグループフィンガーペインティングにおけるプロセスは、プラスに作用すれば各自が好きように描き、塗りたくり、重ね合い、想定外の表現が出来上がって満足感を得るという結果を生むであろうし、マイナスに作用すれば自分の思いが自由にさせないことに窮屈さを感じたり、人と比較することで委縮してしまったり、逃げ出したくなったりして何の思い入れも無い作品となるかもしれない。結果的にはマイナスに作用する傾向になったと言えるが、思いの違う者同士が集まっていること自体、既にマイナスに作用する要素をはらんでいる。

つまり、子どもたちが、仲間で楽しそうに一つの遊びをしていても、そこには個人の強い思いがあり、妥協や我慢など、多くのマイナス感情が息づいているということを実感することを目的としているグループフィンガーペインティングにおいては、Negative 反応が多く見られたことは重要な意義のあることであろう。実際、「みんなは私のやっていることに対して口々に『すごい、面白い』と言ってくれたけれど、私は手持ちぶさたを紛らわせるためにしていただけで、あれは私にとって何一つすごくも面白くもないものだった。(中略) 子どもの表現に対しても、なんでもかん

でも『すごいね』で終わらせるのは危険なんだと感じた」という記述は、その重要性を唆していると言える。

2 カuttingの持つ意義

Cuttingに対する Positive 反応は、全体的に非常に高い (Figure1 参照)。それは、グループフィンガーペインティングに対する印象が Negative であった学生の多くが Positive に変化していることを意味する。つまり、自分たちの作品を自らの手で切り刻み、新たなものを作り出すという、「破壊と再生」行為に対するカタルシス効果がそこにあると考えられる。グループフィンガーペインティングに対して Negative 反応をしており、Cuttingで Positive 反応へと変化した一人は、「自分の絵を生かして立体を作ってくれているのを見た時、フィンガー (ペインティング) では感じなかった嬉しさを感じて、初めて一つになった気がした。」と述べている。コラージュと同様、Cuttingも意識レベルで行いやすいワークである。前のワークで幼児性が表出し、多くの「ナマの感覚」に出会い、精神的に疲弊した経験をした者にとって、意識レベル優位のワークは安心感をもたらすであろう。さらに、フィンガーペインティングで嫌な気持ちを持った者にとって、その作品を切って無かったことにするという行為は、大変すっきりするものと思われる。Cuttingは、いわば無意識と意識の重要な橋渡しをするワークであり、全ワークを通して感じた自他への思いを客観視する契機として重要な位置を占める。

全記述の最後に、ワーク全体から感じたことについての言及がなされている。その中で、自己への気づきを述べている者、ワークの意義について触れている者など、様々な観点から感想が述べられているが、未だ保育や子どもの姿と関係づけて考察している者は本当に少ない (約8%) のが現状である。今後は、今回分析できなかった最後の記述部分を分析し、このワークと保育との繋がりを認識できるような工夫を考えていく。

また、これらのワークは幼児期の遊びの追体験もその目的としているが、対象者がそのような実感を伴って実施しているかどうかについての検討も不可欠であろう。

文 献

- 樋口和彦・岡田康伸(編). (2007). イメージによるグループワークの実際. 至文堂.
- 高江洲義英・入江茂(編). (2004). コラージュ療法・造形療法. 岩崎学術出版社.
- ルース・フェゾン・ショウ(著). 深田尚彦(訳). (1982). フィンガーペインティング—子どもの自己表現のための完璧な

技法. 黎明書房.

- 林 牧子. (2009). イメージによるワークがもたらす個人内の
変容—保育に携わる者として不可欠な感受性の会得の試み
—. 愛知教育大学幼児教育講座幼児教育研究, 14, 19-26.
- 樋口和彦・岡田康伸 (編). (2000). ファンタジーグループ入門.
創元社.
- 岡田 敦. (2006). 表現療法としてのフィンガーペインティン
グ—精神科臨床における適応とその実際—. 椛山女学園大
学研究論集, 37, 人文科篇.
- 日高正宏. (2000). ファンタジーグループの意味と技法. 平安
女学院短期大学紀要, 31, 1-9.