

# 子どもの描画表現に関する一考察

## —白昼夢についての調査から—

田 中 史 子

### 1. はじめに

「白昼夢（白日夢）」「内的夢想」と呼ばれるものについては、かつては病理的な側面と結びつけられて論じられていたが、その建設的な側面も指摘されるようになってきた（Singer, 1974・1975）。日常的に白昼夢をもつことは、年齢を問わずみられる現象であるが、特に子どもによくみられることが知られている。白昼夢をもたない子どもでも、ごっこ遊びなどのかたちで、白昼夢に近い物語を演じることがある。

筆者は、プレイ・セラピーなどの心理臨床における経験の中で、子どもたちのこうした物語を多く目にしてきた。それらは、しばしば思いつきのままに語られ、矛盾をはらみ、文脈の整合性を志向せず、時には何度も同じ場面を繰り返し、ストーリーとしての構成度が低いことが多いように思われる。こうした構成度の低さから、白昼夢やごっこ遊びなどにあらわれる物語が、意識的な統制を強くは受けていない可能性が考えられる。そうであるならば、これらの物語には、その子どもが心の中にもつ無意識的なテーマが反映されやすいといえる。

プレイ・セラピーなどの臨床場面において、こうした構成度の低い物語は、人形などのアイテムを用いて演じられるだけでなく、しばしば、描画というかたちで示されることがある。そこで本稿では、子どもたちの描画を実際に挙げながら、白昼夢などの内的な物語を表現する手段としての、描画の有用性をみていくことにする。

### 2. 問題と目的

#### ① 本稿で扱う白昼夢の「物語」とは

「物語」という概念は、心理臨床・医療・教育など、人間に関わるさまざまな領域において注目されるようになってきた。しかし、「物語」が意味するものは、心理臨床の分野だけでも、小説や詩などの文学的創作、神話・伝説・民話、クライアントの語りなど、さまざまであり、「物語」は曖昧で多義的な概念であるといえる。こうしたさまざまな「物語」がある中で、子どもたちがもつ物語についてはどのように考えられているのだろうか。

子どもの物語に関する心理学的研究は、おもに発達的な観点からなされてきた。例えば内田は、物語が生まれるということ、言語や認知の発達との関連から論じている（内田, 1982・1996）。こうした発達的な物語研究では、物語とは、一つながりのストーリーとなるように試みられた内的または外的な語りであり、子どもが体験をそのように語ることができるようになった時に生じるものであるとされる。

一方、臨床心理学的な立場からは、物語が創られることの意味として、物語が"つなぐ"という

機能をもっていることがおもに指摘されてきた。すなわち、できごととできごとをつなぐもの、意識と無意識をつなぐものとして、物語は心理療法の実践において有用なものであると考えられてきたのである。こうした考えは、発達的な観点とは異なった考えのようにみえるが、物語は「語り」でありストーリーとしての筋をもつ（河合、1995）という点では、発達的な物語研究と見解を同じくしている。

以上の研究を整理すると、物語は、一つながりのものあるいは一つながりのものになるように試みられたものであるという側面、そして、外的あるいは内的な語りと結びついたものであるという側面から扱われてきたことがわかる。しかし、本稿で扱うような、白昼夢としてあらわれる物語は、本当にそのようなものであるといえるのだろうか。

次の例は、筆者が18歳以上のおとなを対象におこなった白昼夢に関する調査の中で報告されたものである。

#### 例1（24歳，男性）

「三国志」の長坂坡の戦いで、曹操の軍に追われて劉備が逃げるところで、自分は、劉備の子どもを助ける超雲についていく役になる物語を、小学校3年生くらいから創っていた。超雲が窮地に陥った時に、自分が軍勢に独りで立ち向かって超雲を逃がす。自分はそこで討ち死にしてしまう。それをいつも繰り返していた。好きなシーンっていうのがあって。言葉で浮かぶというよりも、向こうのほうに林がざあっと広がっている中に、（軍勢が）二万いるの中に、自分たちがいて、という情景が浮かんでくる。

#### 例2（22歳，男性）

高校くらいから、物語がすぐに浮かんできてすぐに消えてしまうというのがある。脳とか通らない感じで最後までいかない。例えば、メガネをかけた男の人たち（が調査時に浮かんでいた）。追いかけてこしている。そういう断片的なものがだーっと浮かんでくる。

例1の報告から、白昼夢として創られる物語の中には同じ場面を繰り返すものがあるということがわかる。例1・例2の報告が得られた白昼夢の調査では、例1にみられるこうした傾向をもつ白昼夢の報告が大半であり、例2のように繰り返さずにすぐに消えてしまうという白昼夢はまれであった。前者はストーリーとしての展開や結末をもつことが少なく、構成度の低さがみられる。後者では、白昼夢は夢のようにまとまりのない展開になり、さらに構成度が低くなる傾向がみられる。また、例1の場合、「言葉で浮かんでくるのではなく情景が浮かんでくる」という報告があることが興味深い。

これらの例からわかるように、白昼夢はストーリーとしての構成度は低く、視覚的なイメージを伴う場合がある。つまり、白昼夢は、視覚や聴覚、時には触覚などの、感覚的で前概念的なイメージと強く結びついたものであり、それは、広がりをもつ「準宇宙」（Silvey & Mackeith, 1988）として、白昼夢をもつ人自身がその白昼夢の世界の中に入り込むかのように体験されることが多いのではないかと思われる。

このような準宇宙が、言語を通して、あるいは遊びや描画などの中で物語というかたちをとっ

て表出される場合、それは必ずしも、先述した物語観で主張されていたような一つながりの語りであるとは限らないであろう。

そこで本研究では、ストーリーとしての構成の程度に関わらず、また、内的あるいは外的な言語に結びつか否かに関わらず、イメージが動き出し、空想として思い浮かべられたものを物語ととらえることにする<sup>1)</sup>。

## ② 子どもたちの描画とそこに表現される内的な物語

子どもたちの白昼夢について、Singerらは、ごっこ遊びとの関連を指摘している (Singer, 1975・Singer & Singer, 1990)。ごっこ遊びなど、子どもたちの遊びの中で演じられているものは、物語性を帯びていることが多い。このことは、プレイ・セラピーにおいてもみられることである。子どもたちが自分で、あるいは人形などの玩具を使って繰り返しある場面を演じる時、また、箱庭の中にアイテムを置いて遊ぶ時、子どもたちはなんらかの物語を演じているとみることができ、その物語には、日常的にみられている白昼夢が関わっている可能性が考えられる。

ごっこ遊びや箱庭の中にあられる物語性については、これまでいくつかの研究で扱われてきた。しかし、子どもたちがいだいている物語が、そのような比較的わかりやすいかたちで演じられるとは限らない。子どもたちは時として、物語を表現するために、描画という方法を用いることがある。描画は、ごっこ遊びや箱庭よりも動きが少なく平面的であり、その奥にどのような物語があるのかを知ることがそれらのものよりは困難であるといえる。そのためか、子どもたちの描画にみられる物語性についてはこれまであまり研究されてこなかった。

子どもたちの描画に関する心理学的研究もまた、物語の研究と同様に、おもに発達の観点からなされてきた (Goodnow, 1977・Wallon, Ph., 1990)。そうした観点からの研究には、子どもがいかにか描く対象を認識するか、そしてその対象をいかに実物らしく表現できるのかということについて、子どもたちの絵を段階的に評価しようと試みる傾向がみられる。こうした発達の描画研究の流れは、臨床心理学的な描画研究にも影響を与えており、子どもの発達の・病的な側面をアセスメントするために描画が用いようとする研究が主流となっている。

Wallon, Ph.は、こうした研究を網羅的に紹介し評価しながらも、このようなアプローチだけでは子どもたちの絵を理解することが困難であることを指摘している (Wallon, Ph., 2001)。上述した発達のアプローチは、絵が対象をいかに正確に写し取るのかということに重点をおいている。しかし、子どもたちは必ずしも、見たものを正確に写し取ろうとして絵を描くのではないと考えられる。Wallon, Ph.は、子どもの創造性を伸ばすためには自由な表現が必要であると述べ、その例の一つとして4歳男児の絵が挙げている。家と大きな木が描かれたこの絵には、中央に黒い人物がいて、頭から黒いものを出して家と木のあいだの空間を満たしている。木をはさんでその人物と反対側にいるピンク色の人物は、黒い人物の3倍以上、ほとんど家の大ききくらいあり、頭から青いものを出している。青いものは太陽にかかるほど高く空を覆っている。この絵は、人物や事物のバランスや、それぞれの人物から出ている黒や青の線で空間を塗りつぶしていることなどから、奇妙な表現が使われているようにみえる。子どもの説明によれば、この絵は、「魔法使いが空に魔法をまき散らしたので、(ピンク色の)男がやって来て雨の助けを借りてその魔法使いと戦おうとしているところ」を表しており、青が上に張り出していることは「勝利すること」

を意味しているという。この絵を発達的な観点からの指標をもとに評価することも可能であろう。しかし、この絵が、描き手である子ども自身が調査者に対して説明しているような、彼が描きながら思い浮かべた物語を表していることを考えれば、発達的な観点はあまり意味をなさないように思われる。描き手は自分の思い浮かべた物語を表現するのに最もよいと思われる手段を用いたのであり、そのことが、彼にとって現実的な認識よりも優先されるべきことだったのであろう。子どもの絵が発達に従って変化していくことは否めないが、おとなから見て奇妙な表現を子どもが用いる時、それは認識の不足や描写力の不足が原因とはいいきれず、その奇妙な表現の奥に子どもが内的にもっている物語が潜んでいる可能性があると考えられる。

子どもたちが描画に表現するこのような物語が全て、日常的にもたれている白昼夢と関連があるわけではない。しかし、白昼夢を子どもたちがなんらかの手段で表現しようとする場合、それは言語的なものとして表現されるとは限らず、描画というかたちをとることが多いのではないかと考えられる。というのは、すでに述べたように、白昼夢には前概念的で感覚的なイメージが含まれており、描画はそうした言語的には表現しにくいものを表現するのに有効であると考えられるからである。

そこで本稿では、特に白昼夢に注目し、描画表現の中にそれがどのように反映されているのかを考察し、描画を通して子どもたちが内的にもっている物語を共有するというのはどういうことであるのかについて論じたい。

### 3. 方法

以下は、子どもたちの白昼夢がどのようなものであるかを広く知ることを目的としておこなった調査の概要である<sup>2)</sup>。本稿で扱った子どもたちの描画は全て、この調査で得られたものである。

#### ① 調査対象者・期間・場所

X市立Y小学校に通う1年生から4年生までの小学生のうち、本人及び保護者の承諾が得られた45名(男児26名・女児19名)を対象とした。平均年齢は8歳3ヶ月であった。

調査は、2004年7月から8月にかけて、Y小学校内の心理相談室を使用しておこなった。

#### ② 手続き

「これまでに、お話が浮かんできたり、自分で思いついたりしたことある？」という質問をおこない、「ある」と答えた子どもたちには、白昼夢の内容・所持時期・絵にしたことがあるかなどに関する質問をおこなった。そのうち、白昼夢に関する描画を実施した。

「ない」と答えた子どもたちには、描画(自由画)を実施した。

### 4. 結果と考察

#### ① 白昼夢を表現する手段としての描画

白昼夢をもっている、あるいはもっていたことがあると答えたのは、45名のうち、22名であった。その中で、日常的に白昼夢に関する描画を自由帳などのノートにかく、あるいは、白昼夢の物語を絵本や紙芝居というかたちで表現したことがあると答えたのは18名であった(表1参照)。

表1 白昼夢をもったことがあると回答した子どもたち

調査番号	年齢	性別	内容(複数ある場合は代表的なもの)	描画したこと
C1	10歳4ヶ月	女	おじさんとおばあさんが字グマを拾う	ある
C3	9歳1ヶ月	女	ダックスフントの日常生活	ある(絵・漫画を自由帳や誰にも見せたくないノートにかく)
C4	8歳10ヶ月	男	教えない	ある(自由帳にかく)
C5	9歳7ヶ月	女	友達と遊んで、家泊まる	ある
C6	6歳9ヶ月	男	桃太郎	ある(絵本・紙芝居)
C10	8歳6ヶ月	男	あやとひをするウサギ	ある
C11	10歳2ヶ月	女	「子ネコズッコケ三匹組」	ある(漫画)
C12	8歳4ヶ月	女	ウサギがエンジンを買って、パーティをする	ある(絵本)
C14	9歳3ヶ月	男	遊んでいるところ	ない
C18	6歳5ヶ月	男	怪獣と飛行機の戦い	ある(絵本)
C19	7歳10ヶ月	女	なべをかぶったネコ	ない
C20	8歳2ヶ月	女	保育園の時の友達と遊びきて泊まる	ない
C21	6歳5ヶ月	女	中国人のキラちゃんかピアノを弾く	ある(紙芝居)
C22	7歳3ヶ月	女	小さい家	よくある
C25	8歳2ヶ月	男	いつも失敗ばかりしているウサギ	ある(4コマ漫画にかく)
C26	7歳9ヶ月	男	虫取り、ポウケンオニ、オニゴッコ	あんまりない
C27	7歳4ヶ月	男	ロボットと怪獣の戦い	ある
C30	8歳10ヶ月	男	魚に追いかかれた	ある
C33	8歳7ヶ月	男	クマとウサギが相撲してワニが出てくる	ない
C34	7歳10ヶ月	女	リスとサルとクマの話	ある(漫画)
C40	8歳3ヶ月	女	みみちゃんの冒険	ある(絵本)
C44	8歳7ヶ月	男	クワガタムシが交尾、けんか	ある

つまり、今回の調査では、白昼夢をもった子どもたちのうち8割以上が、白昼夢の物語を描画にしたことがあると報告したことになる。

このように白昼夢が描画という表現と結びつきやすいのはなぜかということを考えるうえで、次の2つの例が参考になる。

例3：調査番号C27（7歳4ヶ月，男児）

（「どんなお話？」という調査者の質問に対して無言が続いたあと）わからん。…（描画をおこなったのち、その説明として）ロボットは、走りが早くてジャンプが高い。怪獣とかと戦う。（図1参照）

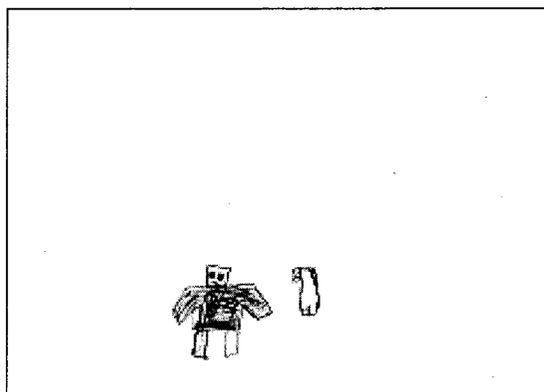


図1 調査番号C27（7歳4ヶ月，男児）

例4：調査番号C18（6歳5ヶ月，男児）

（飛行機，怪獣，剣を描きながら）飛行機…やっつけてんの。これ，剣。落ちてくるの。…（怪獣に爪を描きたす）かなり強くなった。うぉー（怪獣の口から吐き出されている螺旋状のものを、だんだん強く描く）。かなり強く…（飛行機からジグザグの線や、弾のようなものが出てくると

ころを描き加えながら) びゅん、びゅん、  
びゅんびゅんびゅんびゅんびゅん。(最  
後に、調査前に見つけたというカタツム  
リを描き加える) (図2参照)

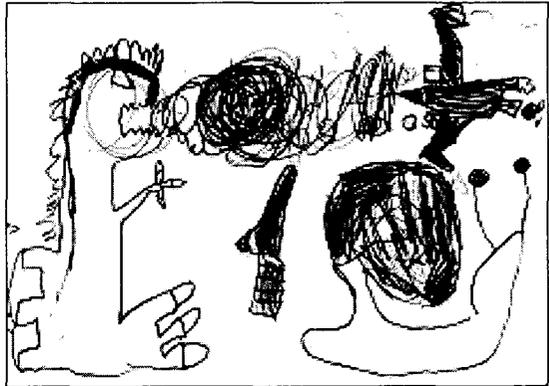


図2 調査番号C18 (6歳5ヶ月, 男児)

例3においてC27は、どんな白昼夢な  
のかという質問には、「わからん」とし  
か答えられなかった。このような反応は、  
白昼夢を言語化することに慣れていない  
子どもたちにとってはごく自然なこと  
であると考えられるが、このC27の場合、  
描画をおこなったのち、その描画に表さ  
れた物語がロボットと怪獣の戦いの物語であるという描画の説明を通して、自分の白昼夢を表現  
することができた。つまり、描画という視覚的にイメージを表現する手段がなければ、C27が白  
昼夢の内容を伝えることは困難であったであろうと思われる。

また、例4では、「うおー」や「びゅん、びゅん、びゅんびゅんびゅんびゅんびゅん」という  
擬音語に併せて描線がかかれおり、怪獣が吐き出した螺旋状のものや飛行機から発射されている  
線や弾が、描き手にとって聴覚的な要素を含んだものとして表現されていることがわかる。すで  
に述べたように、白昼夢は視覚だけではなく聴覚的なイメージとも結びついていると考えられる  
が、こうした聴覚的なイメージも、描画をおこなう中で外在化され得るのである。

これらの例は、白昼夢は言語化が困難である場合があること、その一方で、子どもたちは白昼  
夢の視覚・聴覚といった感覚的な要素を描画の中に生き生きと盛り込むことができることを示し  
ている。子どもが日常の中で白昼夢の物語を表現しようとする場合、描画を通しておこなうこと  
が多くなるのはこのためであろうと考えられる。他者とのあいだで内的な物語を表現しようとする  
時、描画が適した表現方法であることを、子どもたちは知っているであろう。

従って、描画を通して子どもたちの白昼夢を共有する際には、描画を見る側もそのことを知っ  
ておく必要があると考えられる。子どもたちの白昼夢を理解するということは、その中に含まれ  
る視覚的イメージや聴覚的イメージを理解することも含まなければならないが、そのためには言  
語的な聴取では限界があり、描画を通してそうした感覚的なイメージを理解していくことが重要  
になってくるであろう。

## ② 描画による物語の体験

しかし、白昼夢と描画との結びつきが深いこと理由は、単に、描画が感覚的なものを他者と  
のあいだで表現するのに適しているからというばかりではないようである。今回の調査で、子  
どもたちの中には、自分の白昼夢を描画にすることで積極的に他者と共有すると報告した子ども  
たちもいた。しかしその一方で、C3 (9歳1ヶ月) のように、「誰にも見せたくないノート」に白  
昼夢に関する描画をかくと報告した子どもたちもいた。白昼夢を外在化して他者とのあいだで共  
有することを子どもたちが望んでいない場合にも、白昼夢は子どもたちの描画の中に表れてくる

ようである。これはどうしてであろうか。

調査で得られた描画の場合、その全てが、子どもたちが調査者とのあいだで白昼夢を共有しようとした表現であると考えられるので、この問題を調査から得られた描画だけで検討していくことは難しい。しかし、この問題を論じる手がかりとなるものが、次に挙げる例に含まれている。

例5：調査番号C22（7歳3ヶ月，女児）

小さい家のお話を創った。お菓子の家。悪いやつら（アリ）に食べられたから小さくなってしまった。（左上に小さくお菓子の家をかいたあと）橋の上には伝説のお菓子の家があります。じゃあ、この伝説のお菓子の家だけは食べられてへんことにしよう。お菓子の家には王さまとお姫さまがいる。こっちは闇の研究所。（マジックで雷を表す線をかく）雷がいつも落ちる。こっちは光（の研究所）やから、太陽がある。闇の研究所のおじさんはな、こんなんやで。闇の人やから、闇の服着て、闇のズボン着てはんねん。黒いねん。悪いことするからぼろぼろにな、たんすとか倒れてんねん。光の研究所、（黄緑の線の中に人間をかく）これはな、えーっとな、光の研究所でけがをした仲間たち、お腹とか、包丁で切られたからな、この薬で治してはんねん。お腹ぶずって。研究所かけたし、次は恐竜かこう。この恐竜ってな、人間の脳みそをな、この細いやつで吸い込むねん。テレビで観たで（恐竜をかいたのち、それに驚いている人間をかく）。（図3参照）

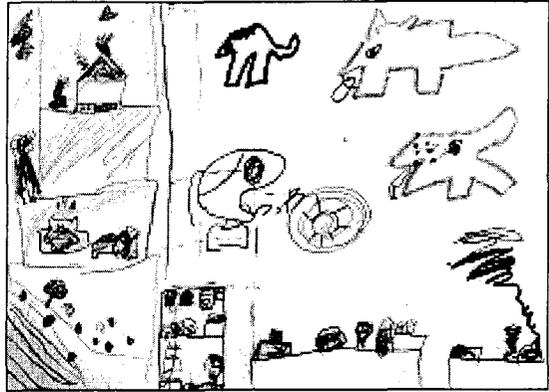


図3 調査番号C22（7歳3ヶ月，女児）

この例では、描画は最初、「小さい家のお話」を表現するためにかき始められた。かき始めた時には「お菓子の家がアリに食べられて小さくなった」という物語であったが、「小さい家」をかき終わると、それは「伝説のお菓子の家」で、「食べられてへんこと」になり、当初、C22が報告しようとしたもとの白昼夢の物語には出てこなかった「王さまとお姫さま」がいることになる。つまりこの例は、描画というかたちでイメージが外在化されることによって、物語が展開しながら変化していくことを示している。このC22のように、描画をしながら物語が展開していった例は、この調査において頻繁にみられた。描画は、白昼夢の物語を表現するのに適切な手段というだけでなく、物語のイメージを膨らませ発展させるという役割も果たしていると考えられる。

さらに興味深いのは、描画をすることがすなわち物語を演じることになっている子どもたちがいたことである。例えば、例4に挙げたC18は、描画をかきながら、自身が口から何かを吐き出す怪獣になったかのように、「うおー」と言っている。また、「びゅん、びゅん、びゅんびゅんびゅんびゅん」という声に合わせて描き加えられた弾は、右から左に、つまり飛行機から怪獣に向けて描かれ、その場で実際に怪獣を撃っているかのようにであった。つまりC18は、怪獣と飛

行機が互いに攻撃しあうことを、その場面を描きながら演じていたのである。この場合、描画をすることじたいがC18にとっては、白昼夢の世界に浸ることであったといえるだろう。

今回の調査は、すでにもっている白昼夢の物語を描画で表現するように求めたものであるが、そのように制約された調査の場であっても、子どもたちは描画の中で自由に自分の物語を展開させ、演じているということが以上の例からわかる。つまり、白昼夢の物語は、描画で表現されることによって、新たに体験し直されていたのである。他者に対して秘される白昼夢であっても描画にされることが多いのは、子どもたちにとって描画が、単に物語を視覚的に再現する手段というだけではなく、物語をその場で体験することの一つの様式となるためではないかと考えられる。

### ③ 描画の中の物語を見るということ

これまで、いくつかの例を通して、描画は白昼夢のイメージを表現する手段として適しているということ、また、描画をすることを通して子どもたちは白昼夢の物語をその場で体験しているということを考察した。

すでに述べたように、子どもたちの描画表現には、おとなから見て奇妙に思われるものがある。そうした奇妙な描画表現を、本稿で考察した以上の視点をふまえて見ると、どうということになるのだろうか。

次に挙げる例でそれについて考えてみたい。

#### 例6：調査番号C21（6歳5ヶ月）

キララちゃん、中国人やねん。キララちゃんのおうちの中でな、キララちゃんピアノ弾くからな、みんな聴きにきはった。キララちゃんの家な、お城みたいな家や。3階建てで全部キララちゃんのおうち。1階はお風呂場。炭のせっけん。あんな、土曜日は、旅行いってきてな、炭のせっけんとか、洗うものみんな炭でできてるやつやった。ここ（2階）にろうそくが立っている。あんな、ツノのあるおにぎり（家の右上にあるもの）。お母さんがおにぎりにツノつけてん。（図4参照）

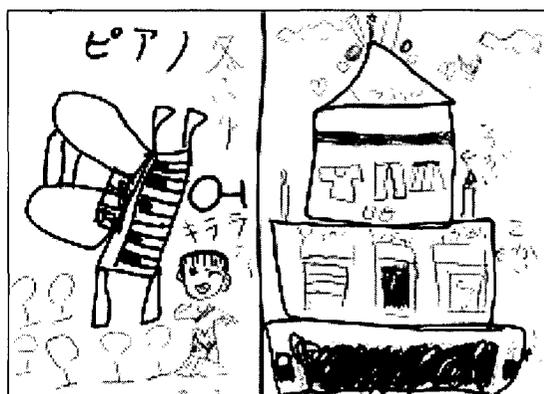


図4 調査番号C21（6歳5ヶ月）

この例では、描画の中で人が座っていない椅子を複数描いたことについて、「みんな聴きにきはった」という説明がなされている。主役である「キララちゃん」は、表情や洋服の模様まで細部にわたって描かれているのに、聴衆はたくさんの椅子というかたちで無造作に表現されている。このことから、聴衆は主役を引き立てるためにいるものであり、数さえたくさんいればいいことをうかがい知ることができる。現実らしく表現することを目的とすれば、聴衆の後ろ姿を描くなどの表現もできたであろう。しかし、子どもの描画は、現実らしさを必ずしも追求しているの

はない。子どもは、物語のイメージを自分が適したと思う方法で表現しているのである。いいかえれば、子どもは独特の奇妙な表現を通して、その子ども自身が白昼夢の物語をそのように体験していることをあらわしていると考えられるのである。

さらに例6の描画の中で目を引くのは、「キララちゃんの家」の屋根付近に、宙に浮かんだように描かれているいくつかのマークと「ツノのあるおにぎり」である。なぜそれらのものがそこにあるのか、なぜ「おにぎり」にツノがついているのかということについては、ほとんど説明されなかった。こうした奇妙な表現について、なぜそういう表現になるのか調査者が尋ねても、子どもたちは明確には説明できないことが多い。この場合も、「おにぎり」についての説明として、「お母さんがおにぎりにツノつけてん」という言葉があるだけである。例えばプレイ・セラピーでこのような描画表現がなされた場合、セラピストはそこから、子どものかかえているなんらかの問題を連想するかもしれない。そうしたアセスメントをすることも必要であるが、プレイ・セラピーで子どもの内的な物語を理解するためにより大切なことは、例えば「ツノのついたおにぎり」という子どもが内的にもっているイメージそのものを、描画を見るセラピストがどのくらい共有できるかということであろう。というのは描画には、発達や病理、認識の歪みや表現能力の有無といった側面をみていたのではとらえきれない、日々内的に繰り返されている物語の体験が示されているのであり、子どもはそうした体験を自分の扱える範囲で、そして自分に適したやりかたでセラピストに表現しようとしていると考えられるからである。

#### ④ 白昼夢をもっていないと答えた子どもたちの描画

以上、白昼夢をもっている、あるいはもったことがあると答えた子どもたちの描画を例に挙げて、描画として表現され、体験される物語の考察をおこなった。それでは、白昼夢をもっていないと答えた子どもたちの描画については、どのように考えられるのだろうか。次に挙げるものは、「物語を創ったことがない」と答えた子どもの例である。

例7：調査番号C35（6歳3ヶ月，男児）

これがメロンソーダで…（無言で描画）  
…よし，できた。リンゴ。これ，怪獣。  
（図5参照）

例8：調査番号C41（8歳4ヶ月，女児）

（カタツムリはおばけが）こわくてかたまっちゃってる。…（木の陰から覗いている人影を描く）誰だ？誰か覗いています。…（地図を持ったおばけを描く）道に迷っちゃった。…（おばけは）生きものを驚かすのが好き。…ネコは詩を創ってるの。詩がだーいすき。この子（ハムスター）が最初に来たから，走り回って

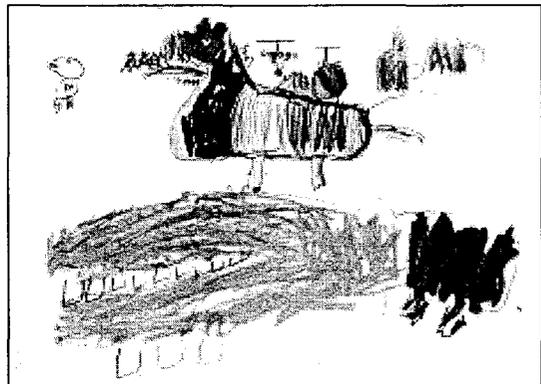


図5 調査番号C35（6歳3ヶ月，男児）

たけど、いっぱいのが来て。モグラがここで、パーティするって聞いたから、来てん。(木の陰のおぼけは)なかなか中に入れないから、じっと見てんねん。(「この人も？」と調査者が人影を指すと)違う。隠れて見てんねん。正体不明の。(図6参照)



図6 調査番号C41(8歳4ヶ月, 女兒)

例7の描画の中に、鳥人間のようなもの、色鮮やかで迫力のある怪獣が2匹描かれていることは興味深い。例3や例4に挙げた子どもたちの白昼夢にも、怪獣

との戦いというテーマがみられ、描画の中で表現された。この例7において、C35はただ「怪獣」とだけ説明し、戦いなどのイメージについては述べていない。この場合、鳥人間と2匹の怪獣は、果物やソーダとともに並べられたアイテムとして扱われている。しかし、こうしたものが自由画の画題として選択されるということは、物語的なイメージを心の中にもち、それに惹かれているということを示している可能性が考えられる。

例7に比べ、例8のほうは、すでにイメージが物語として動き出しているようである。今回の調査では、子どもたち自身による白昼夢の有無の報告を重視したため、この例のC41は「白昼夢をもったことがある子どもたち(表1)」の中には含まれていない。しかし、例8で描画に与えられている説明は、例5に挙げたような、白昼夢をもっている子どもが描画をしながら即興的に展開させていった物語と、ほとんど変わらないもののように思われる。同じように物語といえるイメージを心の中にもちながら、例3～6に挙げたような子どもたちとこの例8のC41とは、それを「お話を思い浮かべた」と認識するかどうかには差があった。今回の調査で白昼夢をもったことがないと答えた子どもたちの中には、実際にはC41のように、物語的なイメージを心の中にもっている子どもたちがいる可能性があると考えられる<sup>3)</sup>。そうだとすれば、物語的なイメージをもっているという認識が子ども自身になかったとしても、描画にその子どもの物語イメージの体験が表現されているのであり、それを共有することが大切であるという点では、白昼夢をもっている子どもたちと同じであるということができる。むしろ、物語的なイメージをもっているという認識が子ども自身にない場合のほうが、そのイメージを共有することが重要になってくる可能性も考えられる。というのは、イメージを共有しようとする他者の存在が、イメージを物語として動かす契機になることがあるように思われるからである。というのは、例8の描画に表現されているおぼけなどのイメージが、子どもが説明したような物語として以前から心の中にあっただろうかはわからないが、いずれにしても、調査者とのあいだで描画や描画についての説明を通して、物語的なイメージが活性化されて可能性が高いのではないかと考えられるからである。内的にもっている物語イメージが他者に対して表現された場合、その他者が表現されたイメージをどのように受け止めるのかによって、そのイメージが物語として活性化することも、それ以上発展しないことも起こり得るだろう。従って、この調査において、例8のように白昼夢をもたない

と報告した子どもたちが描画の中に物語的なイメージを展開させたのは、子どもと調査者とのあいだにイメージを活性化させる関係性が生じたためという可能性が考えられるだろう。プレイ・セラピーにおいては、子どもが内的なイメージを外在化しても脅かすことのない、イメージをそのまま共有するセラピストの関わりが重視されるが、そうした安心できる他者との関係の中で、例7の鳥人間や怪獣のようなイメージが、物語として動き出す可能性は充分にあると考えられる。

## 5. 終わりに

ここでとりあげたいいくつかの例を見てもわかるように、子どもたちの描画には、それぞれ独特の魅力がある。子どもたちの描画にあらわれてくる、おとなには奇妙に思えるかもしれない非現実的な表現を、その子どもの現実認識や表現能力の未発達さ、あるいは子どものかかえている病理や、子どもを取り巻く環境の問題などを反映しているものとしてとらえることもできる。しかし、子どもたちの描画がこれほどまでに魅力的であるのは、その偏った奇妙な表現に、その子どもだけがもつ物語の世界を見ることができるところからではないかと思われる。本稿では、描画にあらわれたそうした物語の例を挙げ、描画を発達や病理という視点からではなく、子どもたちが自分の物語をより適切に表現しようとしたものであるという観点から考察することを試みた。

しかし、本研究は、方法的に改善しなければならない点を多く含んでいる。一つには、調査時、子どもたちに対して、白昼夢に関する描画をおこなうように教示していることである。プレイ・セラピーなどの場面において、子どもたちが遊びや描画を通して物語を表現するのは他者の教示があるからではなく、それが子どもたちにとって自然な手段であるからだと考えられる。そうであるならば、「白昼夢に関する描画」を求めるのではなく、子どもたちの自由な描画を観察し、その中にあらわれてくる白昼夢を研究の対象にしなければならなかったのではないかと思われる。また、今回の調査で個別に考察したものを普遍的な次元にまで高めるためには、より多くの子どもたちに会い、実証的に検討していくことが必要であると思われる。これらの点については、今後の課題としたい。

## 謝辞

この論文は、京都大学大学院教育学研究科に提出した修士論文の一部を加筆・修正したものです。貴重なお話を聞かせてくださった調査対象者のかたがた、多大なご協力をいただいたX市教育センターならびにY小学校関係者のかたがた、修士論文を執筆するにあたりご指導をいただきました山中康裕先生、岡田康伸先生に厚くお礼申し上げます。

## 【註】

1) このような本稿の立場に対し、内的に思い浮かべられるものは「イメージ」であって、「物語」はそうしたイメージが外在化されたものである、という考えかたもできる。しかし、白昼夢は、思い浮かべられる「イメージ」であるという側面をもちながらも、断片的なイメージが内的に繰り返される中で「お話」として創られていくという側面をも併せもつ（ただし、この「お話」は、本文中でも指摘したように、構成度の高い「ストーリー」ではないことがほとんどである）。この、イメージの「お話」化したものは、外在化はされていないにしても「物語」の範疇に入るべきものなのではないかと考えられる。しかし、これを本当に「物語」といえるのか、これを表すのにより適切な概念があるのかどうか、

今後も考えていかなければならないところである。

2) この調査はもともと、言語的な報告と描画表現の両方から子どもたちの白昼夢を知ろうとするものであった。従って、描画以外にも、白昼夢に関する興味深い資料が得られた。しかし本稿は、白昼夢じたいの内容を論じることを目的としたものではないため、それらの資料の考察はあらためて別の機会におこなうことにし、今回は調査で得られた描画に焦点をあてて考察することにした。

3) あとにも述べるように、このことは、子どもたちの白昼夢をよりよく知るためには今回の調査を方法的に見直さなければならないことを示している。

#### 【参考文献】

- Goodnow, J. 1977 *Children's Drawing* 須賀哲夫 (訳) 1979 *子どもの絵の世界—なぜあのように描くのか—* サイエンス社
- 河合隼雄 1995 *物語と科学* 岩波書店
- 松浦ひろみ 1997 *子どもの物語作り* 京都大学教育学部紀要 第43号 203-209
- Silvey & Mackeith 1988 *The Paracosm: A Special Form of Fantasy. Ongoing Early Experience: Imagination and Cognition in childhood.* ed. Morrison, D.C.
- Singer, D.G. & Singer, J.L. 1990 *The House of Make-Believe. Play and the Developing Imagination.* 高橋たまき・無藤隆・戸田須恵子・新谷和代 (訳) 1997 *遊びがひらく想像力 創造 的人間への道筋* 新曜社
- Singer, J.L. 1974 *Daydreaming and the Stream of Thought. American Scientist, 62,* 417-425.
- Singer, J.L. 1975 *The Inner World of Daydreaming.* 秋山信道・小山睦央 (訳) 1981 *白日夢・イメージ・空想—幼児から老人までの心理学的意義—* 清水弘文堂
- 内田伸子 1982 *幼児はいかに物語を創るか?* 教育心理学研究 第30巻 第3号 47-57
- 内田伸子 1996 *子どものディスコースの発達—物語産出の基礎過程—* 風間書房
- Wallon, Ph 2001 *Le dessin d'enfant.* 加藤義信・井川真由美 (訳) 2002 *子どもの絵の心理学* 白水社
- Wallon, Ph., Cambier, A. & Engelhart, D. 1990 *Le dessin d'enfant.* 加藤義信・日下正一 (訳) *子どもの絵の心理学* 名古屋大学出版会

(心理臨床学講座 博士後期課程2回生)

(受稿2006年9月8日、改稿2006年11月28日、受理2006年12月7日)

## A Study on Daydream Fantasies Shown in Children's Drawings and Pictures

TANAKA Fumiko

Fantasy fictions that children make have been discussed from the viewpoint of the development of language and conception. However, many fictions that children make in everyday life, such as daydream fantasies, cannot be regarded as being expressed in internal / external language, nor as having sequential structures. They seem to be loosely constructed as stories and have close relations with visual images. Such daydream fantasies are often shown in children's drawings and pictures. In this paper, the relation between children's drawings and pictures and daydream fantasies was considered. It was observed that the children's drawings and paintings not only show us the daydream fantasies that children make, but also that their images develop into fantasies. It was suggested that the children's drawings and pictures must be regarded not as being immature or unrealistic, but as projecting children's inner fantasies.