

<実践報告・調査報告>

ゼミの基礎づくりに寄与するファンタジーグループの実施

河原 省吾¹

ファンタジーグループは集団療法のひとつとして創始され、40年近い歴史をもつ。教育研修の方法としても用いられてきている。ファンタジーグループの主要な構成要素は、フィンガーペインティングと切り絵のセッションである。フィンガーペインティングと切り絵の前後には、それぞれウォーミングアップおよび振り返りの話し合いをもつ。ファンタジーグループは「自由で守られた空間」で実施し、これが「創造的退行」をもたらす。セッションごとにおこなう振り返りの話し合いは、メンバーが体験したことを意識化し定着させるために重要である。筆者は毎年春に、新しくゼミ生となったメンバーおよび1年間のゼミ活動を経験してきたメンバーとともに合宿をおこない、ゼミの基礎づくりを目指している。そしてこの合宿の中でファンタジーグループを実施している。ファンタジーグループは教育現場での実践例が少ない。筆者の実施してきたファンタジーグループについて報告し、検討をくわえた。

キーワード：ファンタジーグループ、フィンガーペインティング、切り絵、自由で守られた空間、創造的退行

1. はじめに

筆者の集団療法的グループワークの経験は、30年近くなる。そのうちでファンタジーグループを初めて体験したのも、30年近く前である。その後、何度か自らファシリテーターとしてファンタジーグループを実施した。13年前に経営学部に移籍してゼミを担当することになった。学部のゼミをもつのは初めてであり、先輩の先生方に教を乞い、貴重なご助言をいただいてゼミ経営に取り入れた。その上で、筆者の専門である臨床心理学を生かしたゼミ経営ができないだろうかと考えた。そしてゼミ自体をひとつのグループと考えて、このグループが成長していくというモデルで考えてみてはどうかという着想を得た。

ゼミでは様々な試みをおこなって改善をくわえてきたが、その1つが本論文で報告するファンタジーグループの実施である。ファンタジーグループは集団療法のひとつとして創始され、教育研修にも用いられてきているが、大学をはじめ教育現場ではそれほどよく使われているわけではない。構成的エンカウンターグループが学校教育の中で活用されてきたのと好対照である。この最大の理由は、後述するようにファンタジーグループは厚い守りを特徴としているので、複数の熟練したファシリテーターが必要とされ、教師1人で実施

するのが難しいためだと考えられる。

たしかに、十分な守りのもとで1泊2日のワークをおこない、創造的退行を可能にするというのがファンタジーグループの基本である。しかし、このような標準的なファンタジーグループだけでなく、その目的に応じて工夫できる場所もあると考える。エンカウンターグループが非指示的エンカウンターだけでなく、構成的エンカウンターを開発することによって適用範囲が広がったということからも、学べるところがあるかもしれない。むろん、譲れない原則というものもあり、これがなければファンタジーグループは不可能だという一線も存在すると考えられる。

今までのところ、毎年春にゼミ合宿を実施してそこにファンタジーグループを取り入れるというやり方が、これから始まる1年間のゼミの基礎づくりに役立っているという実感を得ている。上に述べたようにファンタジーグループの教育現場での実施例はまだ少ないので、本稿では筆者がこれまでおこなってきたゼミ合宿におけるファンタジーグループについて報告し、1. ファンタジーグループをおこなう場、2. 時期とウォーミングアップ、グループ分け、3. 自由で守られた空間、4. 退行のレベル、5. 振り返りの話し合い、の5点から検討する。

¹ 京都産業大学 経営学部

2. ファンタジーグループについて

2.1. ファンタジーグループとは

ファンタジーグループはわが国で開発された描画を中心とした集団療法のひとつで、1975年に樋口和彦の提唱によりこのように名づけられた。

樋口(2000)によれば、ファンタジーグループはこれに参加する人々それぞれがこのグループのなかで、個人として、いかに一人ひとり自由に自己を表現しつつ、そのなかで「遊ぶ」ことができるか、を目指しているといつてよい。集団で行なう心理療法として、また教育研修の方法としても、このファンタジーグループは多く使われてきた。

2.2. ファンタジーグループの方法

ファンタジーグループは通常1泊2日の合宿形式でおこない、オリエンテーション、フィンガーペインティング、話し合い、切り絵、粘土遊び、終了式等のセッションで構成される(岡, 2000a)。ここでは、フィンガーペインティングと切り絵について説明する。

日高(2007)によると、フィンガーペインティングは5~7人で無言で行う絵画作成作業である。実際には掌も使う。1グループの人数については、岡田(2000a)は「5名か6名がいちばん適しているように思う」と述べている。

1グループが模造紙大のケント紙の周囲に座り、粉絵具を乳鉢の中で溶いて、指や掌を使って自由に描いていく。初めのうちは自分の手前から描いていく人が多いが、時間が進むにつれて互いの絵が入り乱れ、重なり合ったりして共同作品となっていく。これらのプロセスは一貫して無言でおこなわれる。4人だとそれぞれが自分の描き始めた角や辺にとどまりやすいが、5~6人だと1人1角ずつというわけにいかないで、絵がまじわりやすい。すなわち動きが生じやすい。逆に7人以上だと、模造紙大の紙に全員が向き合うには窮屈になる。この理由により、ゼミ合宿におけるファンタジーグループでは1グループ5~6人になるようにしている。

岡田(2000c)によると、フィンガーペインティングは指や手の運動に、使用する色彩に、自己の感情を転移しやすく、空想を刺激し、自発性を喚起し、抑圧されやすい身体探索欲求を満たす。汚したい欲求の満足もあり、カタルシス効果もある。体ごとぶつかるように表現すること、すなわち、この技法には身体が作用していることが特徴である。

何度も塗り重ねたりすることもあるが、やがて

メンバーの間にこのあたりで終了しようという合意が生まれる。終了後には振り返りの話し合いをする。さらに参加者全員(数グループ)で鑑賞会をする。

切り絵はカッティングまたは貼り絵とも呼ばれ、フィンガーペインティングで完成した作品を同じメンバーでいくつもの紙片に切り分け、それらを別の模造紙大の台紙の上に貼っていく。森田(2007)は切り絵の特質として、「フィンガーペインティングの中で経験したようなもろもろの感情のうごきやそれに伴う無意識的行動を、少し意識のはたらく中でしていく」と指摘している。これも無言でおこない、終了後に振り返りの話し合いをする。全体での鑑賞会もする。

2.3. ファンタジーグループを構成するメンバー

ここでは、標準的なファンタジーグループがどのような役割を担ったメンバーから構成されるかを説明する。

岡田(2000a)によれば、ファンタジーグループは大きく分けて、申し込んで参加する人すなわちメンバー、および世話人よりなる。

岡田(2000b)において、世話人とは下働き、グループの世話人、進行係、スーパーバイザーの4種類に分けられるとされている。下働きは、準備やバケツの水替えなど、メンバーがのびやかに、自由に、自分を表現できるように仕事をする。グループの世話人は、1グループに1人がつく。そのグループのファシリテーターである。進行係は全体を見ながら、フィンガーペインティングや切り絵などの作業をリードしていく。スーパーバイザーは世話人のアドバイザーともいふべき存在である。進行係およびスーパーバイザーは、全体に対して1名ずつである。

国吉(2000)は、「見守り」というグループの世話人の行為が意味をもち、大きい役割を果たしていると指摘している。岡田(2000c)は、ファンタジーグループは世話人の守りが厚いことが特徴であり、そのなかでメンバーそれぞれの無意識が表現されると述べている。

3. ゼミとゼミ合宿について

3.1. 経営学部ゼミ

本学経営学部では2年次生が演習1・2、3年次生が演習3・4、4年次生が卒業研究1・2を履修できる。演習3からゼミに入るといったようなことはできない。なお、1年遅れて演習1~4を履修する学生もいる。

経営学部ではゼミ活動に力を入れていて、学部全体での取り組み（ゼミ研究報告大会、ゼミフェア、オープンゼミなど）とともに、各ゼミがその特色を出した取り組みをおこなっている。

3.2. 筆者のゼミ

筆者のゼミは「組織におけるメンタルヘルスと自己実現」をゼミテーマとして掲げて、13年間の試行錯誤を重ねてきた。心理学とりわけ臨床心理学が筆者の専門なので、それを生かしたゼミづくりとゼミ活動を模索してきている。

各学年20名前後のゼミ生によって構成されている。

3.3. ゼミ合宿

1年目のゼミ生（以下、1期生）からゼミ合宿の試みを始め、13年間毎年実施してきている。夏に実施したり春・冬の2回実施したりという試みを経て、春の1回実施が定着した。春学期が始まって2～3週目の週末に実施している。

参加者は筆者と演習1および演習3のゼミ生の約40名である。演習1では4月第1回授業をゼミびらきと呼んで重視しているのだが、演習1メンバーにとってゼミ合宿はゼミびらきから10日あまりしかたっていない時期に開かれていることになる。

合宿の目的は、これからゼミづくりとゼミ活動をおこなっていく上での基本的な構えを身につけることである。それはすでにゼミびらきの日から始まっているし、合宿以降にも継続することなのだが、この合宿において集中的におこなわれることになる。基本的な構えと言ったが多様な要素を含むので、次節でゼミ合宿を3つの要素に分けてみたい。

3.4. ゼミ合宿の構成要素

ゼミづくりとゼミ活動をおこなっていく上での構えは多岐にわたるので、ゼミ合宿においてはそのうちの基本的な部分を開始することを目的としている。

合宿は次の3要素から構成される。

- A ゼミ生企画
- B エンカウンターグループや感受性訓練
- C ファンタジーグループ

実際のプログラムを表1に示す。（ ）中に上の3要素を記す。

BCについては、筆者が進行係兼ファシリテーターの役割を担っている。Aについては、演習3メンバーが3か月前から計画し、全員が分担して

運営を担当している。下働きの役割は、演習3メンバーが演習1メンバーを指導して、共に担っている。

身につけるべき基本的構えはゼミ生に対して明示されているわけではない。Aゼミ生企画ではゼミ生の自発的な取り組みや協働が、Bエンカウンターグループや感受性訓練では集団づくりや五感にひらかれた気づきを大切にする事等が目指されている。Cファンタジーグループで身につけることが目指される構えは自由で守られた空間で創

表1. ゼミ合宿のプログラム

| |
|--|
| 1日目 オリエンテーション 実習1(信頼関係づくり1、フィンガーペインティング)(BC) 夕食(A) 交流会1(A) |
| 2日目 朝食(A) 実習2(信頼関係づくり2、切り絵)(BC) 昼食(A) 交流会2(A) まとめの振り返り |

造的退行がおこなえるということなので、次章において検討する。また、合宿の全プログラムを通して、時間を守ることや安全に気を配ること、何のために行動しているのかを自覚して動くこと等、集団活動をしていく上でのより基本的なことを身につけていくことも、同時に目指されている。基本的な構えを身につけるという目的にとって、BやAの要素も重要なはたらきをしている。

本論文においてはCのファンタジーグループについての検討をおこなうので、BやAについては稿をあらためて検討したい。

なお、標準的なファンタジーグループでは粘土遊びもプログラムに入ることが多いが、ゼミ合宿では粘土遊びを1度実施して検討した結果、むしろゼミ生企画に時間を使うほうが有益であると判断し、プログラムに入れていない。

4. ゼミ合宿におけるファンタジーグループの検討

本章では、ゼミ合宿において実施するファンタジーグループにはどのような特徴があるかを考察し、その問題点と可能性を検討する。

4.1. ファンタジーグループをおこなう場

ファンタジーグループをおこなう場所については、竹内（2000）は「床がカーペットでないことが条件である」と指摘している。絵具を使うからである。その点、ゼミ合宿で使用している本学施設の松の浦セミナーハウスは床がフローリングであり、また職員の方のご協力も得られ、かなりの好条件のもとで実施できている。

また、岡田（2000c）は、ファンタジーグループは「メンバーがそれぞれの思いをもち、無意識的、意識的な意図をもって、1泊2日を共に楽しく過ごそうとしているグループである。そこで起こってくることを大切に、敏感になっている」と述べている。

ファンタジーグループは大学の演習室等でも実施できないわけではない（ただし2コマ以上の時間が必要）が、大学キャンパスから遠く離れた宿泊施設（松の浦セミナーハウスは琵琶湖西岸に位置する）で泊りがけで実施することによって、日常の授業とは区別された体験となる。その一方で学外演習として、つまり授業の一環としておこなっているのが、日常の授業の延長線上にあるという側面をも有している。なお、前章でふれたファンタジーグループ以外の要素（A ゼミ生企画およびB エンカウンターグループや感受性訓練）については、ふだんの演習にも取り入れているが、ファンタジーグループをおこなうのは合宿だけにしている。

また、合宿では個人にも集団にも意識的、無意識的にさまざまな変化が生じていると考えられる。おおまかにいえば、A ゼミ生企画は意識的レベル、C ファンタジーグループは無意識的レベルに対応している部分が多く、B エンカウンターグループや感受性訓練はそれらの中間のレベルにあると言える。しかしそれはおおまかにとらえた話であり、実際にはAによっても無意識的な変化は生じるし、Cにも振り返り（後述する）等によってそこで生じたことを意識化しようという試みをふくんでいる。

4.2. ファンタジーグループをおこなう時期と

ウォーミングアップ、グループ分け

国吉（2000）はファンタジーグループが中高年のためのライフプランニングの講座や企業研修等の人間性開発、自己変革の有効なプログラムとして用いられていることにふれ、次のように述べている。すなわち、プログラムの中盤ごろ（メンバー同志の緊張がほぐれ、相互のかかわりが芽生えるころ）にファンタジーグループを行なってみると、

研修におけるグループの様相が一変することがわかる。なぜなら、「座学」ではなく「体験学習」であるファンタジーグループは心と身体をフルに使う。これは受動から能動への転換であり、同時に意識から無意識への水路づけとなるからだ。

国吉はファンタジーグループ実施の時期について、次のように続けている。研修のどのあたりで行なうかということも重要である。研修の目的・性格・参加者同志のグループの成熟度、「ほぐれ具合」によって、実施のタイミングは調整される。必要であれば、導入にあたりノンバーバルなボディワーク等を取り入れることも有効である。初期の、まだメンバー同志が固い段階でこういった「内面を見つめ、自己をさらけ出す」実習を無理に行なうと、参加者のほうも抵抗が大きく、拒否を示す人がいたり、皮相的な内容に終わりやすい。

ゼミ合宿は先述したように演習1メンバーにとってはゼミがスタートして間もない時期に実施しているので、実施の時期が早すぎるのではないかという疑問が生じるであろう。これについては、別の時期としては夏、冬など2、3の実施例しか経験していないので細かな比較検討はできないが、国吉のいう「内面を見つめ、自己をさらけ出す」実習を無理におこなうというようなことまではしていないので、合宿の目的と照らし合わせて時期が早すぎるとは言えないと考えている。

次に、導入にあたりノンバーバル（非言語的）なボディワーク等を取り入れることも有効であるという指摘に関しては、ゼミ合宿においてもこれを重視している。演習1メンバーと演習3メンバーとのあいだには初対面に近いメンバーもいるし、演習1メンバーどうしもよく知りあっているとは言えないからである。前章に示した合宿のプログラムのなかで、「信頼関係づくり」の実習がその役割をはたす。ここでは、信頼関係づくりをテーマにいくつかのボディワークをおこなっている。これらは最初に取り組みやすいワークであり、それ自体がエンカウンターグループや感受性訓練としての意義をもつものであると同時に、次に続いておこなうファンタジーグループへのウォーミングアップの役割もはたしているのである。

第2章で1グループあたりの人数について述べたが、グループ分けの方法については、岡田（2000a）は第一印象や偶然などを大切に考えている（すなわち、あまり意図的な分け方はしない）としている。これに対してゼミ合宿におけるファンタジーグループでは、筆者があらかじめ演習3メンバーと演習1メンバー、男女、部分参加者が生じてしまった場合はその人数等の諸条件を考え

て、グループを決めている。これによりグループ間のバランスがとれるので、ゼミ合宿にはこのほうが適していると考えている。標準的なファンタジーグループでは、参加してくるメンバーには初対面どうしの人が多いのに対して、ゼミの場合は合宿の前から知っている者どうしても多く（たとえば、演習3メンバーはすでに1年間のゼミ活動を共に経験している）、合宿の後にも協働が続くので、人間関係の継続という点からの観察と配慮が必要とされる（そうは言いながら、実際には配慮しきれないことも多くあり、集団の自律性が頼りとなる局面も少なくない）。

なお、グループ分けの際、同時に各グループに1名、演習3メンバーよりチーフを指名している。チーフを中心に演習3メンバーが振り返りその他の場面で演習1メンバーをリードしている。世話人をつとめるには経験が足りないが、チーフをはじめとする演習3メンバーが先輩としての自覚をもって臨むことで合宿は成り立っている。

4.3. 自由で守られた空間

箱庭療法の創始者 KALFF (1966) は「私は、子どもの治療を行なう場合には、自由であると同時に保護された一つの空間を、われわれの関係の中に作り出すということを自分の任務にしてきた」と述べたが、この「自由で守られた空間」という考え方は箱庭療法にとどまらず、あらゆる心理療法、また自己表現活動の前提となると言ってよい、きわめて重要な条件である。

千野 (2002) は箱庭療法における KALFF の考えを次のようにまとめている。すなわち、治療者が十分に子どもを理解する、すなわち受容できたとき、初めてそのような信頼関係が生じる。「決して孤独ではない」ことを感じ取る時、自分を表現するのに自由さを感じ、しかも保護されていることを感ずるのだという。しかも、直接的なことばのやり取りで伝えるものではなく、治療者の作り出した空間を子どもが体験することによって伝わるのが大事なのだという。

自由で守られた空間という考えは、筆者のゼミに対する基本的な考え方を構成する1つの柱となっている。しかし、1期生から5期生頃までは十分でなかった面があると感じている。ゼミの運営に不慣れで配慮が行き届いていない面があった。年々改善を加え、ゼミ生の意識も向上して、やがてゼミ生がゼミのことを「アットホーム」であると評するようになった。筆者はこれをゴールではなくスタート地点に立ったと考えているが、ゼミ生のなかには仲間という居場所ができればそ

れで満足してしまう傾向もあるので、様々な形ではたらきかけていく（一時的には緊張感をうみだすこともある）必要がある。

ゼミ合宿に関して言えば、演習1メンバーにとってゼミの始まりの時期に位置し、演習3メンバーにとっては後輩を迎えての初めての取り組みであるので、ゼミ生は意識的にはまずは仲間づくりをめざしている。前章で述べたゼミ合宿の3つの要素のうち、Aゼミ生企画は特にゼミ生にとっては仲間づくりをめざしていると言ってよい。

ゼミ生が意識的レベルでは、仲間づくり、居場所づくりをめざしているのは、合宿にとどまらない。演習2あるいは演習3の段階でも「もっと仲良くなること」をゼミ生がゼミの目標に掲げることも少なくない。筆者はそれを否定はせず、しかし偶然にあるいは必然的に生じてくる緊張感に直面することを求めることがある。ゼミがもう一段深まって成長するためには仲良くなるだけでは限界があると考えているからである。偶然にあるいは必然的に生じてくる緊張感とは、たとえば時間や約束事を守らないメンバーが出てきたときに、他のメンバーがそれに不満を感じる場合などに生じるものである。その際に各自がゼミという組織の危機に直面することを求めるのである。

心理臨床においては、治療構造は制約（時間、場所等）であると同時に、クライアントとセラピストを共に守るはたらきをしている。このことによって、心理治療のプロセスが深められていくのである。制約がないほうが自由な自己表現ができると思われるかもしれないが、そうではなく、適切な制約のもとでこそ、自己表現は深められる。これは、治療構造論（岩崎ほか、1990）において探究されてきたことであり、心理臨床学における重要な発見であると言える。

ゼミ合宿ではゼミ生が必ずしも意識していないと思われる部分で、本当に自己表現がなされるためにはしっかりとした構造による守りが必要であり、それは厳しいものを含むということをも体験している（たとえば、実習の中には「信頼関係づくり」のように、気をゆるめると身体の危険も生じ得るような内容もふくまれており、十分な注意と自覚を喚起している）。これは上に述べたように後のゼミ活動において直面化が必要になったときに、効いてくると考えている。厳しさを含んだしっかりとした構造による守りが重要である。

4.4. 退行のレベル

退行とは精神分析学における概念であり、発達的方向とは逆方向に戻ることである。一般にいう

「こども返り」「赤ちゃん返り」は退行現象を描写した表現である。退行は精神病理現象で起こるが、日常的にも起こり（たとえば甘えなど）、創造的な活動をしている最中にも起こる。精神分析家のKRIS (1952)の言う「自我による自我のための一時的・部分的退行」は同じくSCHAFER (1954)の言う「創造的退行」を可能にするが、もしも自我の力が十分でないのに不用意に退行すると病的退行におちいるおそれがある。

たとえば、絵を描くときを考えてみよう。想像で自由に描く場合など、描き手は自らの心の中から湧き起ってくるイメージをもとにして描く。この作業に没頭していると、多かれ少なかれ退行が生じている。しかしこれは病的な退行とは違って、意識と無意識が活発に対話しているような状態であり、自我も強く関与している。もし自我の力が弱いと、湧き起ってきたイメージをとらえて絵画という形にすることができない。

守屋 (2007) は 24 グループ 132 名のフィンガーペインティングの作品を 4 つのタイプに分類した。次にそれを示す。

分類Ⅰ：①領域がはっきりしている、②余白が多い、③具象的なものが残されている。他のメンバーの領域に接するところまでは描画が広がるが、それ以上は互いに入らずに描画が終了する。退行的にはならず意識のレベルで描かれ、メンバーの相互作用も常識的な枠を超えず、葛藤を感じることなく、深く関わり合うところまではいっていないように見える。

分類Ⅱ：①領域が少しまざりあっている、②余白がほとんどない、③具象的なものがあまりはっきりしない。全面的に他のメンバーの絵をつぶして描き変えてしまうことはなく、他の人が描いていた何かを残しながら手を加えていく感じである。Ⅰのグループよりも描画にコミットし、多少退行が引き起こされるように思われる。

分類Ⅲ：①領域が全くない、②余白が全くない、③具象性が全くない、④色がにごっている。Ⅱのグループとは違って互いの絵を塗りつぶすという段階へと進む。非常に描画にコミットして退行し、無意識的なレベルで行動しているように思われる。

分類Ⅳ：①シンボリックなもの、一つの中心的なテーマがある、②動きがある、ダイナミック、③力強い、④色が深い、⑤心に訴えるものがある。紙面全体が濁ってしまったところで、一つにまとめよう、何かにしようという意志がある程度メンバーに共通して生まれるようである。

この守屋による分類をもちいると、ゼミ合宿に

おけるフィンガーペインティング作品の多くは分類Ⅰに属し、少数の例が分類Ⅱにあたる。具象的な絵が残っていることが多く、メンバーどうしの領域がまじり合う程度が少ない。分類ⅠからⅢまではこの順に退行が深くなっていっていると言えるので、ゼミ合宿のフィンガーペインティングでは退行のレベルは深くないと言える。これは筆者の感じているところとも一致している。

萩原 (2000) は企業の新入社員を対象におこなったフィンガーペインティングについて、「字を書く人が多い。虹、太陽、花を描く人が多い。他人の分野を侵さない」とその特徴を記した。これらはそのままゼミ合宿におけるフィンガーペインティングに当てはまる特徴である。演習Ⅰメンバーは、新入社員と新人という立場が共通していると考えられる。

ゼミ合宿の場合にはもうひとつ問題点がある。第3章で述べたように筆者が進行役とファシリテーターを兼ねており、第2章で引用した岡田 (2000c) が言うような「守りの厚さ」に関しては、標準的なファンタジーグループには及ばないという点である。守りの厚さは世話人の人数だけで決まるわけではないものの、やはり1人でさまざまな役を兼ねていると、守りが十分とは言えないことは否めない。

また、KRIS や SCHAFER の時代と違って、それから半世紀以上経った現在では、健康な大学生でも自我の力が弱く、比較的容易に病的退行に近づく例がたくさん存在する。

ゼミ合宿の場合、世話人の人数が確保しにくいことやゼミ生の自我の力などを考慮すると、必ずしも深く退行するほうがよいとは限らず、メンバーの自我がコントロールできる範囲で退行するのが望ましいと考えられる。

4.5. 振り返りの話し合い

振り返りの話し合いは実習から気づきや学びが生じる重要な契機となり、またメンバーどうしの貴重な分かち合い（シェアリング）の機会ともなるので、ゼミ合宿はもちろん、ふだんのゼミ活動でも常に重視している（ふだんのゼミ活動ではさらに、ゼミノート、ふりかえりシート、相互評価シート等も活用している）。振り返りの話し合いは、実習にとって必須の要素だといえる。もし言語によって振り返りをおこなわなければ、ただ実習の内容を体験しただけで終わってしまい、そこで体験したことが学びへとつながらず、意識化されて自分のものになることが難しいからである。

ファンタジーグループにおける話し合いで大切

にしていることを坂本（2000）は5点にまとめている。すなわち、

- ①セッション中、各人の心の中でどのようなことが起こったか。何を感じたか。
- ②グループの誰の動きに共感し、誰の動きが気になったか。また、それはなぜか。
- ③何を得たか。得られなかったか。得られなかったとすれば、それはなぜか。
- ④自分の思ったようにできたか。満足したか。満足できなかったとすれば、それはなぜか。
- ⑤グループのメンバーに自分はどうか映ったと思うか。また、それを意識したか。

ゼミ合宿でフィンガーペインティングや切り絵のあとに振り返りの話し合いをすると、上の②や④にかかわる発言が多い。⑤についての発言もたまにあり、これについては発言数以上に意識しているメンバーは多いと思われる。①と③の発言は少ない。筆者からもう少し問いかけると①や③にもっと注意が向くかもしれないと考えられる。ゼミにおける基本的構えをつくるという合宿の目的に照らして、ファンタジーグループにおいて内面にもう少し目を向けることを促してもいいかもしれない。エンカウンターグループや感受性訓練のセッションでは自分の感じたことなど内面に目を向けるように促しているのだが、ファンタジーグループではあまり内面に目を向けすぎないようなはたらきかけになっている。しかし前節に述べたような、自我のコントロールをこえて退行しすぎないように注意するということと、内面に目を向けて振り返りをおこなうということとは、矛盾しない。ことばによる振り返りの作業は、イメージを自我の力でとらえることを意味するので、むしろ自我の力を高めることに寄与する。これはゼミ活動をこれ以降おこなっていく上で、重要な構えとなる（ゼミ活動にとどまらず、たとえば就職活動で行きづまった際に、自己を振り返って方針を立てなおすときなど、人生において力を発揮すると考えられる）。

さらに坂本は、話し合いにおいて世話人が注意すべき5点をあげている。すなわち、

- ①無理に話させるような態度はとらない。
- ②世話人ばかり話すことのないようにする。
- ③順に話をしてもらおうとはせず、自由にする。
- ④セッションがどんな流れだったか思い出せるように心がける。
- ⑤作品についてよりは、自身について話してもらおう。

ゼミ合宿では、①②は実現できている。③は各グループのやり方に任せている。④はそのように

筆者からはたらきかけている。⑤については、自身について話すことを促してはせず、話し合いは作品と各自の動きについてなされることが多い。これも、上で述べた内面に目を向けて振り返るということと関連していると考えられる。もう少し⑤のようなはたらきかけをするとよいのではないかと考えられる。

以上の検討より、エンカウンターグループや感受性訓練のセッションでは内面に目を向けるようにはたらきかけているのに対して、ファンタジーグループではどちらかといえばグループの協働の側面に目を向けるように促してきたことがわかる。これに対して、ファンタジーグループにおいても自己と他のメンバーの内面に目を向けることを促していくことによって、グループの協働とともに内面への観察力や洞察力をやしなっていくことができるのではないかと考えられる。

5. まとめ

以上、筆者がおこなってきたゼミ合宿におけるファンタジーグループについて検討した結果、次の点が確認された。

1. ファンタジーグループをゼミで実施する場合、学外演習を合宿形式でおこなうことが適していると考えられる。非日常的な設定でありながら、同時に今後のゼミ活動に連続しているからである。
2. ファンタジーグループを実施する時期は、今後のゼミ活動に向けた構えをつくるためという目的に照らして、新学期の初めが適している。その際、参加メンバーの固さなどを考慮して、ウォーミングアップやグループ分けの方法を配慮する必要がある。
3. ファンタジーグループにとって自由で守られた空間は必須のものである。ゼミ活動にとって自由で守られた空間は居場所づくりにとどまらず、厳しさと直面することをも可能にする枠組みとなっていく。
4. ファンタジーグループにおいては創造的退行が重要な役割をはたすが、ゼミ合宿の場合は世話人の人数やゼミ生の自我の力などを考えて、不用意に退行しすぎない配慮も必要である。
5. ファンタジーグループだけでなく、ゼミ活動全体の中で学びを意識化し定着していく上で、振り返りの話し合いの意義は大きい。ファンタジーグループにおいては、自己とメンバーの内面に目を向けることが重要だと考えられる。

謝辞

貴重なご指摘を賜りました査読者の先生方に、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

参考文献

- 日高正宏 (2007) フィンガーペインティング, 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, 東京 pp.128-137
- 樋口和彦 (2000) ファンタジーグループとは, 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, 大阪 pp.5-16
- 岩崎徹也, 相田信男, 乾吉佑, 狩野力八郎, 北山修, 橋本雅雄, 馬場禮子, 深津千賀子, 皆川邦直編 (1990) 治療構造論. 岩崎学術出版社, 東京
- KALFF, D.M. (1966) 山中康裕監訳 (1972) カルフ箱庭療法. 誠信書房, 東京
- KRIS, E. (1952) 馬場禮子訳 (1976) 芸術の精神分析的研究. 岩崎学術出版社, 東京
- 国吉知子 (2000) ファンタジーグループの試み: 「学び」と「遊び」のファンタジーグループ, 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, 大阪 pp.44-50
- 森田琢美 (2007) カutting, 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, 東京 pp.138-145
- 守屋英子 (2007) ファンタジーグループに関する研究: グループフィンガーペインティングで体験されることへの客観的研究の試み, 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, 東京 pp.114-127
- 萩原孝子 (2000) 企業カウンセリングとして, 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, 大阪 pp.101-111
- 岡田康伸 (2000a) オリエンテーションとグループ分け, 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, 大阪 pp.53-56
- 岡田康伸 (2000b) 世話人の仕事, 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, 大阪 pp.57-62
- 岡田康伸 (2000c) 技法に関する解説, 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, 大阪 pp.17-40
- 坂本雅紀 (2000) 話し合いⅡ, 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, 大阪 pp.66-69
- SCHAFER, R. (1954) *Psychoanalytic Interpretation in Rorschach Testing*. Grune & Stratton, New York
- 千野美和子 (2002) 心理療法における「空間」について, 仁愛大学研究紀要 第1号 pp.51-58

竹内誠 (2000) ファンタジーグループの下働きに携わって, 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, 大阪 pp.129-131

Performing Fantasy Group to Give the Class a Solid Foundation

Shogo KAWAHARA¹

Fantasy Group is a form of group work. It includes Finger Painting and Picture Cutting. The Finger Painting component involves five or six participants painting on a large sheet of paper together, using their fingers and palms. During the Picture Cutting component they cut the painted paper into pieces and glue them on another big piece of paper. Each part is done by the same participants.

I have a two-day-workshop with my class every year during which Fantasy Group is held. Fantasy Group is done in a Free and Sheltered Space, and that helps Creative Regression.

It is important for the participant students to discuss each piece of work just after it is done. In this way, they can learn how to express themselves and cooperate with each other.

However, as to Creative Regression, I am careful not to induce it too aggressively because it may be counterproductive if it happens too quickly.

We have this workshop at the beginning of the school year, and it gives the class a solid foundation.

KEYWORDS: Fantasy Group, Finger Painting, Picture Cutting, Free and Sheltered Space, Creative Regression

2015年1月15日受理

¹ Faculty of Business Administration, Kyoto Sangyo University