

高機能広汎性発達障害をもつ生徒に対する特別支援教育における事例

— 他者との関わりに焦点を当てて —

浦 崎 武

1. 目 的

高機能広汎性発達障害の子どもに対する支援、特に特別支援教育についての取り組みが教育現場において行われるようになってきた。筆者は彼らへの支援を発達臨床的な療育、臨床心理学的なメンタルケア、遊戯療法、あるいは精神病理学的な危機介入的なアドバイス等の視点で主に一对一の関わりを心がけながら、その関わりを障害者を取り巻く家族、学校へと広げる連携による支援を行ってきた。彼らへの適切な支援について考えた場合、心理療法的な一对一の関わりだけでは不十分であること、その関わりを日常生活へと広げていくことが大切であることを筆者は体験してきた。そして、発達援助、家庭における支援、学校現場への支援、医療における支援、4つの柱を上手く機能させていくことが最も理想的な対応と考える。

ここでは、不登校になった小学5年生との関わりにおける筆者が行った遊戯療法と母親面接、家庭、適応指導教室、医師の対応について記述し、支えとなる人との関係作り（別府，1997）、安心できる守られた場としての外枠作り（浦崎，2004）等の多角的なサポートのあり方について考察することを目的とする。

2. 方 法

1) 遊戯療法と母親面接

遊戯療法による筆者（以後、Th）との関わりは現在も続いているがここでは適応教室に通うまで（#1～16）の関わりについて記述した。遊戯療法は毎週、1セッション（以下、#）50分とした。さらに、母親面接について特徴的なエピソードを記述した。

2) 家と適応指導教室における関わり

事例 M の適応教室に通うようになった後の家での関わり、適応指導教室での関わり、クリニックにおける関わりについて母親面接、適応指導教室、クリニックを通して聞き取った内容に基づいて記述した。

3) 記述に基づいた考察

1)、2) の記述に基づいて遊戯療法と母親面接、家での関わり、適応指導教室での関わり、クリニックでの関わりについて考察し、対象への関わりの総合的な連携の意味について考察する。

3. 対象と事例の概要

1) 対象 M

本児（男子、小学5年生、10歳）

2) 主訴（症状）

突然体がバタバタと動いてじっとしてられない、落ち着かない。友達と遊べない。学校へいけない。（母親の訴え）

3) 家族構成

父親（開業医41歳）、母親（専業主婦、病院事務手伝い37歳）、弟（7歳）

4) 来室の経緯

小学5年になって先生がだらしなないことに対して厳しく対応することが多くなった。Mは母親に「Mはみんなの邪魔になるから」と言うようになった。学校で野外学習があり、そのしおりでベットの配置を見ると、Mひとりだけ離れたところにあり、母親も気になっていた。教室でじっと座っていることが苦痛になり、「体がかつてに動いちゃう」と母親に訴えるようになった。次第に学校を休むようになった。野球観戦に行ったが、帰りのバスでは落ち着かず車内を歩きまわった。その翌日には突然体がバタバタと動き出した。学校外でも狭い空間は落ち

着かなくなった。クリニックに通うことになり、診断（高機能広汎性発達障害：アスペルガー症候群）が出た時、母親は生まれてからずっと育てにくさを感じていたもので、やはりそうだったのかと納得できた。診察では学校のことを聞かれるので先生と向き合って話しをすることを避けていた。自分にとって都合の悪い話になるとじっとしておれなくなり、クリニック内を歩き回った。クリニックの医師から心理療法を勧められ、筆者の相談室に来ることになった。

5) 生育歴

① 乳児期の様子

乳児期はよく泣く子どもだった。母乳を飲んで寝るけれど、夜中に目を覚ましてよく泣いた。哺乳瓶でミルクを飲ませようとするとう哺乳瓶の口のゴムを嫌がり拒否した。一度泣き出すとなかなか泣き止まず対応に困った。一日中抱いていた。

② 幼児期の様子

人と関わることは苦手で、デパートで「かわいいね」と話しかけられるだけで怖がり泣いた。2歳の時、喘息、アトピーがあった。公園に行っても他の子どもがいると外の道に出て行った。目を離すと迷子になることが多かった。母親の友達の家に行っても車から降りようとはしなかった。言葉の発達は遅れてはなかったが、会話が成立しなかった。呼んでも返事がなかったので耳が悪いのではとずっと思っていた。電子手帳が好きでよく持ち歩いていた。その手帳で幼稚園に入る前に平仮名、カタカナを覚えた。ビデオが好きで言葉が出る前から見ていた。ミッキーマウス等のキャラクターが乗り移ったかと思う程、そっくりそのまま言葉を覚えた。幼稚園では制服を着ることや帽子を被ることは嫌いだった。友達とは遊ばずに独りの時が多かった。お遊戯等の練習は周りを真似て何とかできたが、本番のお遊戯会になると、飾り付けやキラキラと光るライトの輝きに目が奪われ踊りができなかった。友達のお母さんに、「マイペースだね」とよく言われた。

③ 学童期（小学校）の様子

小学校に入ってもひとりでいることが多

かった。落ち着きがなかった。忘れ物が多く、整理整頓ができない、片付けは苦手によく先生に注意された。変わった子として集団では目だってしまう。小3の頃には学校からの帰り道にボコボコに殴られるなどのいじめがあった。小4の時の担任は細かい指導にはこだわらなかったのが良かった。小学1年から4年までは担任の先生がおおらかに対応してくれたので何とか学校に通うことができた。小5になって、「姿勢を良くしましょう」「聴く態度をしっかりとしましょう」等と厳しく指導する先生になってからは頻繁に注意された。注意されると、体が自然に動いてしまうようになった。家では学校のことをほとんど話さない。授業には全く興味がわからない。嫌いな教科は寝ている。

④ 現在の様子

家ではゲームばかり。ゲームをすることも好きだけれど、攻略本を読んで覚えることも好き。好きなことをやっている時は機嫌よく座っていられる。食事のようにじっとしていないといけない時は身体をバタバタさせる。学校では教室に座ってられずに保健室のベットで横になっていた。独り言は昔も今も多い。会話はよその人には話さないが、母親には一方的に話す。[それ聞いたよ]と言ってもしゃべり続ける。勉強は嫌いではない、算数の計算は好き、理科も悪くはない。記憶力は良いが、国語は苦手、特に作文、感想文等自分の気持ちを表現するのは苦手。ゲームや好きなことをやっている時はニコニコとご機嫌だが、それ以外は無表情の時が多い。

4. 事例の経過

1) 遊戯療法と母親面接

1

部屋に入ると周りを見渡しながらか歩き、ダーツゲームに興味を示す。Thには視線を向けずに投げ始める。2, 3回投げるとすぐに興味がる。レゴの入った箱のなかを見ている。大きなレゴと小さなレゴを見つけ、大きなレゴの高さは小さなレゴの3倍ということを見出し、Th

に何度も説明する。小さなレゴを3つ積んで大きなレゴと同じ高さにする。Thもレゴを探しながら協力する。

2

部屋に入るとすぐにレゴの箱を持ってきて、レゴを積んで行く。小さなレゴを3つ重ねると大きなレゴと同じ高さになるということを得意げに話す。人生ゲームをする。ルールの説明書を読む。「ピカソの絵を買う」等のお金を支払うようなこととか不幸なことが生じると嬉しそう。「ピカソの絵を買う」と何度も繰り返して言う。交互にルーレットを回しゲームを進めていくのだが、入り込みすぎてThの順番にルーレットを回してしまうことがしばしばある。回してしまった後に「あつ、自分で回して」と気づく。興奮すると嬉しそうに笑いながら立ち上がって歩き出す。戻ってきてゲームを再開する。ゲームが終わるとスイッチが切れたように視線も合わなくなりよそよそしくなる。

3

「こんにちは」と元気良く入ってくる。先回同様すぐに人生ゲームを始める。人生ゲームが終わった後、バスケットに興味を示す。ボールをもってリンクに入れる。ピョンピョンと飛び跳ねながら投げている。入ると嬉しそう、開放的な動き。相談室にも慣れて来た感じがする。ゲームの時とは違って入り込むことはなく、Thにもパスを回してくれる。Thが視野に入っている。

(母親面接—クリニックへ行くと足をバタバタとさせる。自分にとって都合の悪い学校の話になるとより一層落ち着きがなくなる。)

4

2階の部屋に来る。すぐに3階に行くと分かっているはずだけれど、待っていることができずに靴を脱いで入って来る。人生ゲームをする。Thがお金を没収されると嬉しそう。Thが赤字になってしまった時も「借金生活」と大きな声を出して笑う。笑う時は不自然にThの顔を覗き込んでくる。途中でトイレに入りウンチをする。トイレのなかで嬉しそうにブツブツと独り言を言いながら笑っている。甲高い上に早口なので聞き取れない。よく聴くと「借金生活

…」「1000ドル払う」などと言っている。ダーツ、黒ひげゲームをする。バスケットをする。ボールを入れて喜んでいる。

(母親面接—学校を休むようになって、引きこもらないように毎日、母親と自転車に乗って散歩している。4年、5年になってから、時々家でポロポロ泣くことがある。理由を尋ねると「何でもない」と言う。弟に叱っていても全く関係ないのに横で泣く。険悪な雰囲気には絶えられない。)

5

部屋が使われていて10分程待つ、「使っているから少し待とうね」とThが言っても、使っているプレイルームに入ろうとする。待ち合い室で待つ。「まだ」と何度も聞いて来たり、部屋をグルグルと歩き回ったり、置いてある物に手で触れてみたり、落ち着かない。部屋に入るとジェンガをする。順番を守って交互に積み木を抜くことはできるが待つのは苦手。ルーレットをする。ルールの説明が好きで長々とやり方を教えてくれるが、ゲームはすぐに終わる。トランプを手にする。ポーカーが好きなことを母親から聞いていたので、<ポーカーしようか>と促すと、「いいよ」と言って、再び長々とルールの説明をしてくれる。

(母親面接—相談室に来ることを楽しみにしている。車の中では機嫌がいい。歌をうたったり、機械が好きなので購入したばかりのナビをいじっている。ナビの操作は説明書を読んで短時間で覚えた。おばあちゃん家で食事を勧められて泣く。食事はじっと座ってないといけなかったので嫌い。歯医者に弟の大切なポケモンの本を忘れてきたが反省の気持ちは全くない。)

6

プレイルームに入るとポーカーの話しをする。何かを探し始めたので<何を探しているの?>と聞くと「チップ」と応える。チップを見つけて準備ができると、先回と同様に、最初から長々とポーカーの説明を始める。「フルハウスは…」「ロイヤルストレート…」「ストレートは数字が並ぶことだよ」と説明することが楽しいようでニコニコしている。Thも受身的に聞いているだけでは苦しいので、彼の興味

に沿った質問をする。<よく知っているね。どこで覚えたの>「インターネットで調べて、印刷して」と応える。Thからの質問にも応えるようになった。役がないと「役なし」、「ノーペア」等と言って喜んでいる。

(母親面接—学校へ行けなくなったのは、集団で歩くことが苦手で学校へ行く時の副班長が負担だったのかもしれない。)

7

「こんにちは」と大きな声を出して入ってくる(家でも大きな声が出るようになってきた)。彼の興味のあるトランプ遊びをThから誘うと「あー」と無表情だが力強く応える。ゲームをする前にいつも儀式のようにポーカーのルールの説明をする(ポーカーの最中に何度かオナラをする)。ルーレットに興味を示す。コインを分けた後に、説明書を手取るが、上下逆さまに持ってしまう。しかし、それを直さずに逆さまのまま読み始める。「0」「00」にかけることが好きで、かける時には「ゼロ」、「ゼロゼロ」と大きな声で嬉しそうにコインを置く。「0」と「00」はこのルールでは赤と黒だけど、実際は緑色だということを教えてくれる。同じことをゲーム中に何度も繰り返して教えてくれる。迷路ゲームをする。(1人でするゲームなので彼の性格を考えると自分の世界に入ってしまうようなゲームだが)Thがゲームのルールを尋ねると解説をつけながらゲームを進める。

(母親面接—現在通っている学校へは全く行けそうにもないので、不登校の子どもを受け入れている養護学校はどうかとクリニックの医師に勧められた。)

8

母親とおしゃべりをしながら、部屋に入ってくる(いつも同じマリオゲームの話をしている)。Thが彼のお気に入りの言葉<ゼロゼロ>を挨拶のように言うと期待通りに「ゼロゼロ」と返してくれる。<ゼロゼロ>「ゼロゼロ」と言い合って遊ぶ。Aはルーレットを持ってきて説明を始める。「00(ゼロゼロ)は赤でも黒でもない。本当は緑なんだけどね」と先回と同じことを言う。「ここは2倍」「ここは3倍」「ゼ

ロゼロは36倍、どこでも1つの数にかけると36倍」と教えてくれる。次にポーカーをする。「まず、カードをよく切って」と切りながらポーカーの説明を始める。切り終わると再び同じ説明をする。最後に迷路ゲームをする。「これはね—傾けてするのだよ」<傾ける?>「ボールを触らないでいいってこと」見ればルールがわかるようなゲームでも言葉で説明する。(母親面接—母親は積極的にMとの2人だけの時間を作るようにしている。夜、弟が寝た後にポーカーをしている。Mはその時間まで待つのだが、「待てないよー」「落ち着かないよ」と苦しそう。母親はゲームの長い説明を聞いていると眠くなる。自分から人の世界に入ることない、相手のことは全く興味がない。相手のことは全く考えることができないので、突然自分の頭のなかで考えていることを話し出したり、急に話が変わったりして話についていけないことが多い。)

9

ブレイルームに入ってもいつもの笑顔が見られない。ポーカーやルーレット以外の新しいゲームをしようとするがコマがなくて断念する。今回は調子が乗らない様子である。迷路ゲームをする。今回はいつもの説明がなく、静かである。沈没ゲームをする。Thから彼の興味に沿った質問をしていくと気持ちが乗ってくる。Mは説明書をじっくり読んだ後、ルールの説明を始める。ルーレットのゲームを始めると少しずつ笑顔を見せるようになりいつもの調子を取り戻す。

(母親面接—いつも相談室に来る前にコメダに寄って来るが、渋滞で寄ることができなかったので調子が悪かった。目的どおり物事が進まない後に引きずってしまう。ゲームばかりしているのでゲームを取り上げたら、2階へ上がってこっそりと泣いていた。Thはゲームを通して関わりを広げていくことが大切であることを母親に伝えた。)

10

人生ゲームをする。ビジネスコースと専門家コースの両コースの説明をした後にスタートする。Thが台風吹き飛ばされてスタートに戻

ると大声で笑う。Thの車を手に取り、本当に強風に吹き飛ばされるように戻す。お金を取られるとか、職業カードを没収される等の不幸が生じると喜ぶ。

(母親面接—相変わらずゲームをしている。ゲーム中は周囲からの関わりを遮断しているように見える。最近将棋ゲームをしている。知識はあるのだけど対戦すると弱い。先を読む能力がない。お風呂掃除をさせているが、あまりしつかりとできない。お湯を入れても栓が抜けていたり、失敗がよくある。無理して手伝っているので掃除の後、褒めても嬉しそうではない。休みの日に遊園地に行ってきたが、人が多いところへ行くとぐったりと疲れてしまう。担任の先生が訪問してきたが、学校のことを聞かれても全く反応はなかった。校長先生からも電話があり、校内研修でアスペルガーのことを学んだので…ということであったが。本人は学校の話には拒絶反応を示す。)

#11

(母親面接—来室前に喫茶店に寄れなかったが、今回は事前に寄ることができないことを伝えてあったので、心の準備はできていた様子) 調子を崩すことなくいつもの人生ゲームを始めた。いつものように専門家コース、職業コースの説明から始める。同じ場所に止まると自分が止まった場所を覚えていて「同じところ(に止まった)」と言う。(母親面接—弟が強い調子で母親に口ごたえをしているのを聞いて、学校の嫌な体験を思い出して泣き始めた。「僕は何もしてないのに、やっただろうって…」と責められた。「先生も助けてくれなかった」母親が「嫌なことがあるから、学校へ行きたくないの」と聞くと「うん」と頷く。普段は嫌な体験のことは全く話さないし、聞いても無反応だが、不安定になった時は少しずつ話してくれる。)

#12

(母親面接—明日は相談室だよと伝えておくと翌日自分から起きてきて「行かないの」と聞いてきた) 人生ゲームをじっと見ている。「ただしね—好きな家にただで引っ越せる」「住んでいる人がいれば追い出せる」と突然話し掛け

てくる。ゲームと一緒にしたいという気持ちは伝わってくるが、自ら積極的にThに誘いの声をかけることはできず、Thに「ゲームしようか」と誘われるのを待っている。<プログラマーの月給は>などとゲームに関連する質問はさっと答えるが、興味のない話しには全く乗ってこない。

(母親面接—Mは国語の敬語の勉強をしていて、目上の人には丁寧な言葉を使うということを知った。「学校の先生にも敬語を使うの」「使い方を間違えたらどうすればいいの」と母親に聞いてきた。先生に注意を受けた時に上手く敬語を使うことができなかったのだろうか、不安になってポロポロ泣き出した。友達が時々、遊びに来る。友達が来ても本人はゲームには参加せず、後ろから覗き込み、攻略の仕方を教えている。友達はゲームに夢中で誰も聞いていない。帰りに、友だちがバイバイと手を振っても知らん顔をしている。友達との関わりは上手くかみ合っていない。)

#13

時間よりも早く来たので時間までプレイルームで待っててもらおう。人生ゲームを広げてマスを読みながら独り言を言っている。Thが部屋に入るといつもの説明が始まる。オナラを3回続けてする。マスに書いてあることは完璧に覚えている。

(母親面接—おばあちゃんがMの同級生のおばあちゃんと友達で、その同級生のまごからMが苛められていたことを聞いてきた。本人に聞いてみると「そーやっただかな〜忘れた」「なんでそんなこと聞くの?」と返してきた。[いつも意地悪する子がいるの?]「そーかな」「お母さんに言うのと先生に言う…先生が友達に言う」と言って話そうとしない。今までは学校のことを話す時は興奮していっぱいいっぱいになってしまうが多かったが、落ち着いて話してくれたことは進歩であった。)

#14

珍しくジェンガを積んでいる。「まずねー、こうやって…やっていくの」といきなり始まっている。「これはねーゲームの準備やで」<これは準備>「この組み立ては準備なんやで」組

み立てが終わると「一番上以外ならどこでも（ブロックを抜いて）いいぞ」交互にブロックを抜いていく。〈次、誰〉「はい」〈うらさき先生？〉「はい」〈（上から）2段目以下ならどこでもいいよ〉〈次、誰〉「うらさき先生」（初めて名前を呼んでくれる。）途中で大きな声で「トイレ」と言ってウンチをしに行く。初めてオセロをする。長々とルールの説明をする。先を見通すことは苦手のように将棋と同様強くない。箱庭を見ていたので勧めしてみる。おはじきの玉のような物を手に取って砂の中に埋めようとするが、取り出して戻してしまう。

#15

ジェンガをする。「これを並べて…（準備をする）」「一番上以外はどこを抜いてもいい」等と同じことを繰り返して言う。「とったら上に置く」と解説者のようにひとつひとつ説明をする。ルールはよく知っているが、不器用なのですぐにMが崩してしまう。崩れるとThの顔を覗き込むように（Thの反応を伺うように）ニタツと笑う。その後、いつもの人生ゲームをする。マスに止まるとチラッと一瞬見るだけで、内容は覚えているので完璧に読みあげる。時間が長引いても、Thが終わりを告げるとピタツと終わることができる。

#16

ゲームでは、お金がなくなることに興味があるので彼の気に入るような言葉を選んで使うようにする。大金が消えるとThが〈ぼったくり〉と頻繁に使うと、Mに見事にはまって（気に入って）その言葉を頻繁に使うようになる。途中でトイレに行くがその中でも「ぼったくり」と独り言を言って大笑いしている。それから、Thの使う言葉に興味をもち始めるたので、お金が入る時には〈大もうけ〉〈まるもうけ〉と使ってみる。その時は無反応だが、しばらくすると「大もうけ」「まるもうけ」と使い、その言葉もはまる。

（母親面接—母親は養護学校に気持ちが傾いていたが、学校の先生に適応指導教室（以下、K教室）を勧められたのでMと行ってみた。本人も行ってみてもいいと反応は悪くなかった。学校のような雰囲気はなく、みんな自由にやっ

ていた。パソコンがあってゲームができることにも影響され半日過ごすことができた。）

2) 家での関わり

4月

車の中で落ち着かず、行ったり来たり。「落ち着かないな」ということを母親に話す。今回は今までの車より小さな車に乗ってきたので、落ち着かなくなった時に横になることもできずイライラしていた。家でも調子が悪くなるとベットで横になることが多い。その行為はMにとって自分の気持ちを落ち着かせる方法の1つとして考えられた。学校の新しい担任の先生が関わりを持ちたいと母親に要望した。母親は担任の先生にMについての話をした。担任の先生は一度家庭訪問したいと述べて家に訪問することになった。母親は去年の先生が厳しい先生で、今年の担任がソフトな先生であることを望んでいた。担任の先生の存在はMに大きな影響を与えていると思っていた。先生と話をしてほっとされたようであった（9日）。

弟の友だちがゲームを目的で家に来る。1、2人の時はゲームをしている友達の傍にいて、要求もされていないのに時々横からゲームの説明をする。しかし、8、9人の友達が集団で来るとその場から逃げ出してしまう（19日）。相談室で興味をもった水道管ゲームをよくするので母親が買ってあげたら、家ではそればかりしている。時々、必要なカードをなくしてしまい、探していることがある。でも、「一緒に探して」とも言わないし、「〇〇をなくした」ってことも教えてくれないので、急にガサガサと動き出すことが多い。家で宿題やお風呂掃除等のお手伝いのできないので母親は困っていた。特に多動の症状が出るようになってから、勉強に対する集中力も欠けて手につかなくなった。嫌なことに気持ちを向けるとそわそわしてじっとしてられない症状が出てしまう。このままだと勉強ができなくなってしまうということは、それまで苦勞して学力を維持してきた母親にとってMの将来の不安へと結びついた。Thは彼の興味をいかに共有することが大切かについて話をしたことを思い出してもらった。ゲー

ムが好きな彼からゲームを取り上げるのではなく、逆にゲームに対する興味を上手く利用することが大切である。まず、Th はゲームを買ってあげてを提案した。ただし、宿題や風呂掃除等のお手伝いをこなしたことの報酬としてそのことができたならシールをプレゼントする。定められた枚数のシールを集めることができたなら母親にゲームを購入してもらおうということになった。すると、やる気が出て暇があるとシール表を見るようになり、条件を満たすために必要な残りの数を数えている。「他に手伝うことない」と積極的に聞いてくるようになった。人が変わったように宿題とお風呂の掃除は毎日しっかりとするようになった。お手伝いができるとシールを貼るポイント制にすると、一生懸命頑張れるようになった。褒めるよりも具体的なものと分かりやすいみたいである(24日)。

5月

学校からの連絡で修学旅行があることを M に話をした。学習教材についていた歴史年表を覚えるためのカードゲームに興味をもって遊び感覚で覚えている。歴史的建築物があるN市への修学旅行に気持ちを向けるために母親はその年表を利用した。母親は積極的にその遊びに参加して、歴史的に貴重な建築物の話をしたり、人物の話をした。1人では困難なので父親と母親も一緒に行くことにした(2日)。

6月

修学旅行に何とか参加することになった。Th と母親で話を少しだけでも気持ち良く参加できるように成功体験をもたせることを今回の目的とした。修学旅行のスケジュールの中でMが一番興味をもっているN市にある公園に行くことにだけ参加することにした。そして、それ以外の時間は学校の生徒とは別行動にして彼の好きなコースの旅行にした。Mは上機嫌で修学旅行にワンポイントだけ参加することができた。担任の先生とも事前に話をして今回は学校に対する恐怖心が生じないように学校からの積極的な関わりは控えてもらった(9日)。

シールを使ったポイント制の影響があったのであろうか。ダイドーの販売機でジュースを購入してチップを集めて点数を貯めるとその貯めた

点数分の景品がもらえるという企画に興味を示し、K教室の帰りにそれを買うことに興味をもつようになった。いつもK教室の帰り道に自販機があるのでそれを楽しみにしてK教室に通うようになった(19日)。

7月

来年の進路の話が出た。市教委の相談員から中学校に情緒学級を作る要望を出してみてもどうかということであった。しかし、中学校の普通クラスかK教室へ行くことになった。K教室が理想的な教育の場になりつつあることが大きな理由であった(16日)。

ラジオ体操に参加することができた。近所の子どもとの集団活動なので無理だと思っていた。周りのみんなも「久しぶり」と言ってくれた(20日)。

8月

盲腸で入院した。とても怖かったようだが、病院の先生にはとてもしっかりしていると言われた。しゃべる時は書いてあるような言葉を使ったり、かしまった言葉を使ったりするのでそう思われた(21日)。

9月

午後の活動に参加することになった。Mが興味をもっている卓球の活動があることを知った。Th はやる気を高めるために家でも卓球をして遊んでみてどうかと促した。母親は早速ポーリング場にある卓球コーナーへ行って遊んできた。その後、K教室を進めると興味をもつて参加することができた。一度参加することができたら、それ以降はスタッフとOの対応により気持ち良く通えることができた(18日)。

10月

興味をもっている花札を持ってきて母親の傍で説明が始まる。「ちょっと、やってみようか」と珍しく母親に遊びへの参加を言葉で求めてきた。Thはその話を母親から聞いてMが苦手とする相手を求める言葉を発することの重要性について話をした。そこでその「やってみようか」という言葉が重要であり、その言葉を使うことによって母親が遊びに参加することができたことをMに教えることが大切であることを母親に伝えた。

3) 適応指導教室での関わり

4月

母親が5月にはK教室に行くことを伝えている。MもK教室に行くつもりでいる。けれども、午前に行くけど、午後は行かないと言っている。午前と午後を分けて考えていて、今までの午後は家でゲームをするというスケジュールは変えたくない様子であった。午前中は自由活動の前にドリルをすることになっているが、そのドリルをする気持ちがなかった。K教室の集団活動や料理教室に参加したが、嫌いな食べ物を作ることになり、なおかつ作り方も分からなかったので不安になりK教室を逃げ出した。

5月

適応教室に大学生のメンタルフレンド（以下、O）を派遣して、M君の対応をしてもらうことになった。集団行動の中での一体一の対応は困難な点が見られた。OがMとの関わりを持とうとすると周りにいる友達がその間に入ってきて上手く関われない場面も見られた。K教室の生活に沿った適応ができるようにスタッフが対応した。少しずつ学校の話ができるようになったが、抵抗感は未だに残っている。船に乗って川を渡る行事があった。Mだけ母親と現地集合で何とか参加できたが、船の中では落ち着きがなかった。母親とOがついていたが午後は参加することが困難で帰った（24日）。

6月

Oも上手く関わりが持てるようになってきた。午前中はドリルをOの傍でする。Mが困ったりしているとOが手早く対応し、苦手な場面の手助けをする。修学旅行等の雑談もOが聞くと応えてくれる関係になった（14日）。M君は教室に慣れてきたのはいいが、ゲームがやりたい気持ちを抑えることができなくなり、午前中の課題のドリルに気持ちが入らなくなった。スタッフが少し、意識的にドリルを促すようになると教室から逃げ出すことが増えた。次第にドリルだけではなく、K教室にも抵抗感が強くなって落ち着かなくなった。スタッフもK教室に来れなくなるのではないかと心配するようになった。Thとスタッフは事例検討会を開いて原点に戻って関係作りを意識することと守

られた居心地のよい場を提供することを確認した。

7月

K教室の中に衝立を立ててソファを置いてMが休憩できる部屋を作った。Mはそのような守られた場を求めているようで、それ以降、そのスペースが上手く機能し教室の外へ逃げ出すことはなくなった（5日）。

苦手な料理教室に参加した。「何をしているのか分からない」と参加する前から母親に不安を零していたが、事前にOにそのことを話、傍について料理の手順を教えるように指示しておいた。Oもいつものように上手にMの支えになった。最後に一日に感想を聞かれ「今日の料理はおいしかった」と嬉しそうに大きな声で発言した。4月の反省を活かしてMの好きなメニューを用意していたこともスタッフの素晴らしい配慮であった（9日）。

9月

（家で苦手なお風呂洗いと課題をこなせばシールをプレゼントして、一定量シールが貯まればゲームを購入してもらえ）ポイント制にしたら上手く課題をこなすようになったことをスタッフに話した。そして、興味を示しているガイドーのチップの話をしてK教室でドリルをしたら自販機でジュースが購入できる自家製のガイドーチップを利用することになった。それは勉強パートナーのOがチップを作り、Mが一日の課題のドリルができればOからチップがもらえるようにした。彼は抵抗を示していたドリルをこなすようになった。さらに名前を呼ぶことさえもなかったOへの意識も今まで以上に強くなりドリルが仕上がると「Oさんは？」と居場所を探すようになった（8日）。

10月

K教室の場にも慣れ午後の活動も参加することができるようになった。ドリルもチップを利用してできるようになったので、学習面にも力を入れる方針をもった。得意な分野と苦手な分野を見つけて弱点を補っていくことを目的とし、Oに復習ドリルを作ってもらうことになった（4日）。

4) クリニックでの関わり

4月

クリニックへ行くと落ち着かない様子を見せていた。診察の間にそわそわとして時には診察室から抜け出したりした。医師からの質問に対しては無視をして、医師を避けるかのように椅子の後ろにおいてあった玩具で遊んだ。医師は調子を見ながら薬をコントロールした。

5月

少しずつ話を聞くことができるようになった。しかし、学校の内容に話題が移ると抵抗を示し診察室から出て行くことも見られた。

6月

母親は待ち時間が多いと落ち着かなくなるので、声がかかかると外で時間を潰すことにしたら、クリニックでも比較的落ち着くようになった。クリニックをできるだけ抵抗なく受診できる場にするように努めた。

5. 考 察

1) 遊戯療法と母親面接

相談室へは彼なりのルールを作りながら通うようになった。交通事情で時間がなくても、たとえ10分だけでもいつもの喫茶店に寄ってから相談室に来た。直前の予定変更は苦手で、時間がなくて寄れない時はパニックなることはないが、不機嫌になった。#1では小さなレゴを重ねて大きなレゴ1つ分の高さにする等に興味を示す。数字の興味の世界にすっと入ることでThとの関係を作る。Thへの恐怖心は感じられず、関わりももてるが、レゴに気持ちを集中させて自分の興味の世界に入り、自分を守っているようであった。#2、#1の延長でレゴ積みに興味を示したが人生ゲームへと関心が移る。同様に興味の世界に入っているため、一緒に人生ゲームをしてもルーレットを回す順番を間違えたりする失敗が生じた。#3、バスケットをしたが、MがThを交えてバスケットをする姿から、いつものゲームをしている時の彼とは異なる対人関係を築く能力をもったもうひとつの彼の姿が見られた。#4では気に入った言葉を何度も繰り返す。それは彼の喜びの表現のよう

であり、繰り返すことで喜びを味わっているようであった。一方、家でポロポロ泣くことがしばしばあるというのがその理由には決して触れないという。そのことは彼が秘密をもつというしっかりとした自他の境界をもっていることを意味する。しかし、弟が叱られている時に伝染して自分が泣いてしまうことから境界が緩み易く、そのような不安定になった時はそのことが抱えられず苦しみが漏れ出してしまい、悲しい体験が口に出る。理由を聞くと貝のように我に返り口を塞ぐ。Thは母親がMから事実を聞き出すことで、学校へ配慮をお願いし、教室の受け入れ体制を少しでも良くしていこうと思っていたが具体的な理由は聞き出せなかった。遊戯療法においては、トランプ、ルーレット、人生ゲーム等数の計算に関する遊びが多く、数の世界へ気持ちを向け身を守りながら、対人関係を深めていったと考えられた。#12では自分から朝起きてきて「相談室、行かないの」と聞いてきたり、人生ゲームではそれまでThの順番が来るとThの名前を呼ぶことがなく、「君…」「そっち…」と指示をしていたのが、#14では「はい、うらさき先生」と名前を呼んで順番を教えてくれるようになった。さらに、#16では「ぼったくり」「まるもうけ」というThが発した言葉を覚えてゲームで頻繁に使った。Thの名前を呼ぶようになったり、Thが発した言葉に魅力を感じるようになったことからお互いの関係が深まってきたと考えられた。#16以降、人生ゲームが始まる前には、挨拶のようにお互い「ぼったくり」「まるもうけ」と何度か言葉をかけ合ってスタートする等、Thとのやりとりが生まれるようになった。#13、14ではプレイ中にオナラをしたり、トイレに行くことが見られた。遊びを通してリラックスできるようになり身体の緊張や不安がほぐれてきたように思われた。母親はきめ細かい関わりが彼の成長を促すことを理解して、時間がある時はMとサイクリングをしたり、カードゲームに付き合ったりした。そのことは、彼の適応指導教室へ通うエネルギーになったと思われた。

2) 家での関わり

Mにも少しずつゆとりが生まれた。自ら以前習っていたピアノを弾き出すようになった。しかし、ピアノ教室はじっと座ってないといけなないので、抵抗があり行けなかった。宿題やお手伝い等の物事への取り組みが以前より減少してきたので、お手伝いができるシールを貼ってポイントを集めるとゲームがもらえるポイント制にした。やる気が出てきた。「褒めるよりも目に見える具体的なものと分かりやすい」と述べるように母親も関わり方のポイントが分かってきたようである。しかし、ここで大切なことは母親がしてもらいたいことをM自らの意志でもらうという押し付けにより受身的な態度を積極的な行動へと変えることではない。そのことよりもむしろ、将来の社会適応を考えて、社会のしくみへの理解へと繋げていくことが大切である。ポイント制を使った取り組みは労働をして報酬を得るという社会のしくみへの適応のためのトレーニングであり、嫌なことでも報酬を得るために頑張るということがねらいである。ゲームが欲しければ嫌な仕事をし金銭を得て、それを使ってお目当てのゲームを購入する。そのような社会への適応が最終的な目標となる。つまり、生きるための力を育てるのである。Thが遊戯療法を通してMとの関わりから得た知見を母親に伝え、また母親が家庭における関わりから得た情報をThと共有できたことはMへの関わりをよりきめ細かく捉えることへと繋がり、そこからMにピッタリとあったオーダーメイドの関わりが生まれてきたと思われた。また、それをK教室における集団行動に還元していくことが大切な課題となった。

3) 適応指導教室での関わり

適応指導教室に一日、安定して通えるようになった。部分的にみんなと集団活動ができるようになってきた。初回の面談で教室の相談員の先生が、学校の話に触れたが無視された。学校復帰をあせらずにゆっくりと対応していくことになった。友達もMに無視されても配慮して関わった。スタッフの先生方がM君のもつ障

害を理解していたため、ゆっくりと長い目で見ていく姿勢がもてた。メンタルフレンドのOとの関係を作っていくことで、そのOとの関わりが守りになり、K教室の集団活動にも少しずつ参加できるようになった。K教室の室外行事等の場合、当初は母親がMにつき添わないと集団行動はできなかつたが、Oとの関わりが深まっていくと母親の代わりにOが付き添うことで集団活動に参加できるようになった。このことはMが他者と関わることへの抵抗感が弱まってきたことを示している。Oとの関わりは他者への信頼感を育てた。Mが苦手な場面、例えば行事の時等にもMができない課題に不安にならないように事前に作業の手順や方法を伝える等Mの支えとしてOが機能した。また、学習においてもMの動機付けを彼の興味に沿ってチップを用いて上手に行った。さらに、K教室の環境の構造化も1人になれるスペースを作り、苦しくなった時には落ち着くことができるように工夫を凝らした。このような守られたスペースにMが身を置くことによりMの身体の外枠作り(浦崎, 2004)として機能したように考えられた。

4) クリニックでの関わり

クリニックにおける関わりにおいては、現実的には集団活動や日常生活においてまで関与することには限界があるが、Mの症状が「どうしても身体が動いてしまう」という心因的な要素が大きく影響している可能性を考えると薬を使った対応が必要となってくると考えられた。クリニックの支えはMの対応がどうにもならない時に必要となってくると連携をしっかりとっておく必要があった。

5) 総合考察

対人と関わることに於いてM独自の適応行動が見られた。しかし、それは社会から自らを遠ざけてしまうという逃避的な形で生じていたようだ。学校へ行けなくなるということを経験し、彼が何とか適応してきた対人関係の世界から身を引こうとする傾向が強くなったと考えられた。メンタルクリニックへ行っても身体が

勝手に動いてしまい診察さえまともに受けられない状態は現実適応の限界を示していた。小学1年から4年までの先生のおおらかな対応と小5になって、「姿勢を良くしましょう」「聴く態度をしっかりとしましょう」等と厳しく指導する先生との対応の違いにMは順応できなかったであろう。Mにとって学校は恐ろしい空間になってしまったのであろう。彼にとって必要であったのは学校が守られた枠としての場としての機能することであつたのであろう。その当時、Mへの障害者としての診断は下されなかつたので、担任の先生も障害児としての理解は全くなかつた。従つて適切な配慮のある対応ができなかつた。このことがMの不登校状態、対人関係への抵抗感へ影響を与えたのであろう。Mに決して体験させてはいけない恐怖心を結果的に与えてしまうこととなつた。そこで筆者との関わり、適応指導教室（K教室）でのスタッフとの関わりはMの学校における体験を理解し、悪影響が生じないように十二分に配慮した関わりとなつた。筆者は、K教室が家庭と学校とを繋ぐ中間的役割と高機能広汎性発達障害特有の社会性の困難さを補うための集団活動の能力を高める効果的な場となることを期待した。K教室はしっかりとその役割を果していた。10人程度の小集団であり、スタッフ2人の教室指導員と学生のメンタルフレンドがサポートとするという恵まれた組織構成もMのより良い変容に機能した一要因であると考えられた。また、筆者は遊戯療法を通してMの他者への抵抗感を弱めながら遊戯療法で得た知見により母親やスタッフの共通理解を深めて、さらに家での対応やK教室における関係性の形成及び適応能力の向上への方策へと繋げていった。家庭の母親や適応指導教室のスタッフが共通理解により対応のこつを身につけたようであり、Mの行動を見ながら臨機応変に適切に対応することが可能となつた。このことによりMは高機能広汎性発達障害が共通にもつ対人関係の世界への恐怖心を和らげた。Mを取り巻く人との関係性は守りとしての枠となり、Mが少しずつ現実世界に足を踏み入れる支えとなつたと考えられた。

引用文献

- 別府 哲 1997 障害児の内面世界をさぐる 全国障害者問題研究会
 浦崎 武 2004 広汎性発達障害者の身体としての枠に焦点を当てた遊戯療法—身体の枠作りによる関係性の成立と発達的変容— 岐阜大医学部紀要 52, 36-45.