

# 教育福祉とサブカルチャーIV

## ～携帯型ゲーム機を利用した支援による不登校児童の コミュニケーション回復の促進効果についての検討～

八尋 茂樹

### 目次

- I. はじめに
- II. 事例 不登校児童T (小学6年生) のコミュニケーション不全事例
  - 1 問題の背景と経過
  - 2 援助開始
    - 2-1 第1フェイズ：援助方針の設定
    - 2-2 第2フェイズ：介入
- III. 所見
- 註
- 参考文献
- 謝辞

キーワード：携帯型ゲーム機、コミュニケーション、不登校

### I. はじめに

本稿は、母親との会話を1年間拒絶し続けている小学6年男児とその家族（クライアント・システム）に対する新たな援助手法の検討である。具体的には携帯型ゲーム機を媒体とし、書記言語、音声言語主体のコミュニケーションに縛られない、相互行為的な関係性の構築を目指した。

広く一般的には、親（特に母親）の教育的技量や資源が子どもへの躰の成果に直接的に反映されると考えられており、同時に教育的失敗（エラー）が顕在化する矢面には常に親が立たされている。そのため、家庭内教育に悩む保護者の多くが、自身の資源の枯渇に苦しみ、打つ手を無くしてしまったと考える時に初めて援助相談へと第一歩を踏み出している。そこで、本事例では、親の資源の配置よりも、子どもの中にそれを探し、活性化させることで、対峙する問題への施療を促進できる段階まで、親子関係を調整する作業を進めた。

## Ⅱ. 事例 不登校児童T（小学6年生）のコミュニケーション不全事例

家族構成：母親A（44歳）、T（11歳）、母方祖母Y（69歳）／父親N（45歳）、兄R（18歳）、父方祖父S（72歳）、父方祖母U（66歳）

### 1 問題の背景と経過

Tが小学校1年生（6歳）の時に、父N（以下父）の母A（以下母）に対する家庭内暴力（DV）が過激になる。同居する父方の祖父母SとUは母の家庭的未熟さを指摘。これにより父と母が別居となる（結婚12年目）。Tは母と、兄Rは父と暮らす。協議離婚がまとまらず、別居から2年後に母が家庭裁判所に夫婦関係調整（離婚）の調停申立てをする。ここで、父がTに対する親子関係不存在確認の調停申立てをし、母（妻）の不貞行為とTの非嫡出子を主張（離婚が成立した場合、養育費請求権を抑える目的から）。DNA親子鑑定の結果、Tを嫡出子とする判定が出ると、父側からの協議離婚の申し出があり、母は夫婦関係調停（離婚）を取り下げ、協議成立。Tは母、兄Rは父が親権者となる。

Tが小学3年生（8歳）の時、母が坐骨神経痛（腰部脊柱管狭窄症）となり、離婚後勤務していた特別養護老人ホームを休職。1ヵ月後に手術を受け完治するものの、体力的な不安から特養を退職。失業手当の受給が切れる直前、ハローワークにて養護学校の介助職を紹介される。地方公共団体の財政難から給料が抑えられ、特養勤務時の7割の手取り14万円であると説明を受けたが契約。

Tが小学5年生（10歳）に進級した直後、学校でTが母子家庭であること、離婚直前に母が「Tは私の子じゃない」と言ったという誤った噂がクラスで広まる（保護者間の噂が児童に伝播したため）。春（5月末）の運動会の練習時にTと同グループになることを拒絶する児童が現れる。以後、運動会終了までTは腹痛を理由に学校を欠席。その後、クラスに復帰。同時期、母が、慰謝料と一括で支払われた養育費が底をつき始めた不安から、Tに対して感情的に叱ることが増える。入梅時、Tは学校へ向かわず、ショッピングセンターを徘徊し、警備員から警察に通報があり保護される。学校で面談が設けられたが、担任教諭から指導不足の陳謝がなく、母は強い不満と不信感を覚える。母のTへの極端な叱責は継続され、夏休み1週間前からTは不登校に。夏休み明け、母は学校にTの不登校について相談。学校側から「保健室登校、もしくは市の適応指導教室の利用」を打診されるも、Tが頑なに拒否。Tは母が自分を「刑務所のような所」（Tの言葉）に入れようとしていると疑心を持ち、母を避けるようになる。ひとりでゲームをしている時などは大きな声を出す。母が話しかけると寡黙となる。食事も祖母Y（以下祖母）とは一緒にするが、母がテーブルにつくと逃げるように自室に入る。

母も、経済的不安と家庭内教育（躾）の失敗に対する不安から疲労感が抜けなくなり、仕事が辛くなる。心配した祖母が心療内科に予約を入れ診察を受けるとうつ病と診断される。また、不登校のTも非定型うつ病ではないかと医師に指摘される。しかし、薬物療法を提示されたことから、母は不安から治療法に恐怖心を持ち、以後通院しなくなる。母は勤務する養護学校の教諭の紹介を受け、筆者らの援助グループに相談（2007年6月7日受理）。2日後、母、祖母、援助者（以下スタッフ）2名の計4名によるインテイク面接を実施<sup>(1)</sup>。

## 2 援助開始

### 2-1 第1フェイズ：援助方針の設定

インタビュー面接では、母より「Tの不登校問題を改善し、それが実現すれば自身の不安が解消される」と繰り返された。インタビュー面接後の会合で、母の主訴（不登校問題の改善）を受け入れる援助には、まず副訴（母子のコミュニケーション不全の回復）に対する援助が先立つのではないかという見解を示した。そこで、まずTを中心とした家族のコミュニケーションの状態を調査するために、2007年6月17日より週3日（火・木・土）、18時から20時の2時間の参与観察を行い、その後で具体的な援助手法を決定することとした。

第1週目の2日間は、突然現れた2名のスタッフを警戒してか、Tは自室にこもってしまい、全く家族の接点が見られなかった。そこで、1週目最終日、母と祖母の許可を取り、Tが自室以外で主に過ごすテレビのあるリビングと食事をするダイニング・キッチンの2箇所それぞれに、小型ワイヤレスCCDカメラを設置し、両部屋から近いガレージにて映像と音声のモニタリング（継続観察）を行う手筈を整えた<sup>(2)</sup>。

第2週目初日以降、スタッフ（ここより1名）は母が帰宅する前の17時にはガレージでモニタリングの準備を始め、母の帰宅と同時に観察を開始した。第2週目、Tは祖母の用意した夕食を無言で食べ（祖母の「おいしいか?」という問いかけに頷いただけ）、自室に戻るか、祖母の横でテレビを見ているだけであった（バラエティ番組では大きな声を出して笑うこともあった）。また、Tがトイレに行く時に、すれ違う母が「○○（T）くん、トイレ?」と聞くも、全く応答しなかった。

第2週末、再度4名（母、祖母、スタッフ2名）で会合を行う。そこで、祖母が「朝から敬老会サロンに参加する時は、Tは昼食がひとりとなるが、母親が残していく食事に関するメモをTは読んでいるようだ」、「テレビゲームが好きで、昼間は昔買ってもらったゲームを飽きずに延々としている」と発言。これを重視し、スタッフ間の会合で、コミュニケーションを促進させる何らかの媒体を利用することを検討。メモでの筆談による通信は既に母が実行しているが、Tから返事は全くないこと、また、近年、このような事例では電子掲示板を利用することもあるが、Tはインターネットを利用しない（できない）こと、携帯電話のメール機能を利用する手法も、メールを打ったことがないという母の申告を尊重し<sup>(3)</sup>、いずれも選択肢より消去した。そして、書記・音声言語も用いずにコミュニケーションを可能とする手段として提案されたものが、通信機能を持つ携帯型ゲーム機<sup>(4)</sup>であった。これはTも長く所望していたものであり、強く関心を示すのではないかという期待も大きかった。唯一の不安は、母がゲーム機に触れたことがなく、「私にできるかしら」と極めて消極的であった点である。したがって、次の1週間、スタッフが携帯型ゲーム機の基本操作の手解きを行った。練習用のゲームソフトとして『脳を鍛える大人のDSトレーニング』（任天堂、2005）を使用<sup>(5)</sup>。

### 2-2 第2フェイズ：介入

練習4日目には母が基本操作に慣れてきたため、翌週よりTとのコミュニケーション手段として使用するソフトを『おいでよ どうぶつの森』（任天堂、2005）とすることをスタッフ間で合意した。このゲームソフトでは、主人公であるプレイヤーが、ある仮想の村で生活し、住民である様々な動物のキャラクターたちと交流をするゲームである。村では現実の世界と同じ時間が刻まれるため、四季折々の景色とそれに即した生活やイベントを楽しむことができる。プレイヤーは釣った魚や網で捕らえた昆虫などを商店で買い受けしてもらってお金を稼ぎ、自宅の増築や家具集めをしたりする。筆者らスタッフはこのゲームソフトの通信機能を利用することにより、母とTがお互いの村に遊びに行き、書記・音声言語を使用しなくてもコミュニケーションが取れることを期待した。翌週（2007年7月8日）より、月曜（初回）・木曜（第2回）・土曜（最終回）の3回を1クール（週単位）とし、

18時から20時の間にモニタリングを行いながら、コミュニケーションの改善が見受けられるようになるまで週末ごとの家族との会合にて継続的な助言を行うこととした。

携帯型ゲーム機使用第1週初回（以下、週と回のみ表示）。祖母がTにNINTENDO DS（以下DS）とゲームソフト（『おいでよ どうぶつの森』）をプレゼントする。やはり、以前より所望していたものらしく、Tは声を上げて大喜びする。手渡したソフト以外のものを欲しがったが、「Tの誕生日（約4ヵ月後）に」と祖母が約束してTの気持ちを治める。また、「自分の部屋でやったらダメよ」と約束をする。Tは早速、リビングで箱を開けてゲームソフトで遊び始める。ほとんど取扱説明書を見ることなく、祖母に時折ゲーム画面を見せながら2時間程遊び続ける。この日のモニタリングはここで終了。第1週末の会合での祖母の話では、この日は22時に「あまり遅くまでやるなら、誕生日に買ってあげないよ」とたしなめられてスイッチを切ったという。母は自室で自分なりに同ゲームソフトに取り組む。第1週平均会話回数：0回/時間<sup>(6)</sup>。

第1週初回目と全く同じ生活は、第3週初回まで確認された。第2週平均会話回数：0回/時間。

第3週第2回、これまで3回ほどTと面識のあるスタッフが、自らDSを持って現れ、Tに「通信やろうよ」と誘いかける。最初は躊躇していたTであったが、以前より通信機能が気にかかっていたことや、スタッフの「金のスコップの作り方、知ってる?」、「お金のなる木の育て方、教えてあげようか?」などという言葉に誘導され、通信を開始。スタッフとTと交互にお互いの村を訪問し、Tが見たことのない道具や魚、昆虫、化石などを見せて喜ばせた。その際に、「お母さんも『ぶつ森』（どうぶつの森の愛称のひとつ）をやっているらしいよ」と話したところ、Tは非常に驚いた表情を見せる。

第3週最終回。この日以降、Tがリビングで『どうぶつの森』をプレイしている姿が見られた場合、母に向かいのダイニングのテーブルに着き、ゲーム音楽がTにも聞こえる状態で『どうぶつの森』をプレイしてもらうように依頼した。しかし、Tが何度も顔をダイニングの方に向けている姿が確認できたものの、母子の接触はなかった。第3週平均会話回数：0回/時間。

第4週初回、第2回とも、TがダイニングでDSを開いている母の方に度々顔を向ける姿が確認できた。最終回、母に「蜂に刺されない方法知ってる?」と聞いてもらう。木をゆするとお金が落ちてくることもあるが、蜂の巣が落ちてくるケースもあり、Tは毎回蜂に刺されては顔を腫らしたままであった。Tは母の方を見た後、一瞬硬直したように見えたが、「どうやるの?」と答える。これがモニタリング開始以来、初めての母子の会話であった。母がリビングへと入り、「蜂に刺されない方法」を教える。その後、母はTに「空に浮かぶプレゼント付き風船の打ち落とし方」を教えてもらった<sup>(7)</sup>。この日はお互いに画面を見せ合いながらゲームを進める。時折、母「何で魚を飼っているの?売らないの?」、T「借金でピンチになった時に売するため」などという会話が聞こえる。この日は祖母の制止で母子とも20時頃に終了。さらに、翌々日（スタッフの非訪問日）、母から「Tと通信を始めた」という連絡が入る。母は通信の仕方を知らなかったが、Tの手ほどきに従って行った。また、通信後、お互い自分の村で作った星座がそれぞれの村の夜空に複写されていることに気付き、「空がくつついたね」とTが言ったという。今後も通信をする呼びかけを継続してもらうことを母に依頼。第4週平均会話回数：2.1回/時間（ただし、最終回のみ6.5回/時間）。

第5週初回、母は残業のため遅く帰宅し、ひとりで食事をすませるとダイニングでDSを開く。すでに食事を終えたTは自室に戻っていた。19時頃、「〇〇（T）くん、通信やらない?」と声をかけると、間もなくTはDSを持ったまま無言でリビングに現れる。母もリビングに向かい、通信を始めようとする。通信開始の会話文を母が一字一句ゆっくりと丁寧に読んでいたので、Tは「早くー、そんなのボタンを押してとばせばいいよ!」と苛立っている。この発話・口調は祖母に接する時と同じであった。この日はTが母の家を訪問した。その際、母

が台所セットを集め始めているのを知り、「そういうシリーズが好きか」と聞く。母は少々戸惑った様子を見せる。この日は、ふたりで虫採りをして通信終了。

第5週第2回、この日は朝食と夕食の両方とも母子一緒にテーブルについたという。夕食後、母は洗い物を済ませると、すでにリビングでDSを開いているTの近くで自分も始める。スタッフに教わった金のスコップの作り方を母が教えて欲しいと頼んだため、Tは通信で母の村を訪問することになる。方法的にはスコップを土に丸1日埋めておけば翌日金色になっている手筈であるが、Tが浜辺にスコップを埋めたため、母は「海水で錆びちゃうから、そこはやめておきな」と言う（実際にはそのようなことは起こらない）。しかし、Tは「そっか」と言って、素直に他の場所に埋めなおした。

第5週最終回、ゲーム中の役場に設置されている不用品回収ボックスの件で、母はTに「やっぱりゴミは回収日（月・木の設定）の直前に出さないとダメだね」と現実的な感覚で話すため、Tは「別にいつでもいいんだよ」と大きな声で笑った。また、母が「花に水をかけるのは朝と夕の2回がよい」、「木の陰に花を植えると枯れてしまう」などと現実的な視点から話しかけるのに対し、「それは本物でしょ？ゲームじゃそんなことないよ。一度やってみたら？」と、Tが反論し母が納得するパターンが度々繰り返される。第5週末の会合で、母から「スタッフが訪問しない日もふたりで遊んでいる」と聞く。よって、翌週のお盆期間中（母の休暇中）は3日間連続モニタリングを行うことを決める。第5週平均会話回数：4.3回／時間。

第6週初回。Tは朝から1日中『どうぶつの森』をプレイしていて、帰宅した母に向かって夕食中もその日に手に入れた貴重なアイテムについて延々と語り続けている。それに対し、母もひとつずつ「それは何？」などと対応する。この日も夕食後、テレビを見る祖母の横で、Tと母が並んでDSを開く。Tの村に何度も風邪をひく住人がおり、「すぐぶり返すから嫌だ」と言う。母は「きっと睡眠が足りないからだよ。世話のやける人だね」と答えている。Tも「そう言えば、夜遅くまでフラフラ歩いてるからなあ」と同調（実際にはそのような理由ではない）。次に、母とTの話題が村の喫茶店でのコーヒーの飲み方に移る。母が「3回冷ましてから飲む」と言うとTは「お母さん、ゲームじゃそんなことやらなくていいんだよ！」と真面目に言う。Tが「お母さん」と呼びかけたのが久しぶりであり<sup>(8)</sup>、母は「一気に飲み干したら火傷するでしょ」と非常にうれしそうに答える。翌日より3日間、母親が盆休みで1日中在宅となるため、13時よりモニタリングする許可を母と祖母からとる。

第6週第2回。スタッフ到着の午前13時の時点で、すでにTと母はリビングでDSを開いていた（通信はしていない）。前日、Tが最近スタッフが遊びに来ないと発言したので、この日は19時よりスタッフもDSを持ってTと母に接触。花火大会のイベントが発生していたため、Tの村に母とスタッフが集合。母が「夏祭りだから」とキャラクターにきものを着せて登場させたところ、Tは「これが似合うと思うよ」と手持ちのアイテムの中から「ほしのかみかざり」を母にプレゼントした。母は非常にうれしそうに「ありがとう」と言うと、Tは少しはにかんだ表情を見せた。タイマーを用いて虫採り競争をするなど、2時間ほど3人で通信をして終了。スタッフが帰宅する時、Tが初めて玄関まで見送りに来る。

第6週第3回。この日、13時からのモニタリングの前に、母親同士も仲の良い関係にあるK（小学5年生）から早朝に電話があったという。Tが『どうぶつの森』を熱心にプレイしていることを母親から聞き、「夏でも季節を冬に変えることができる技」を伝えるためにKがわざわざ電話をかけてきてくれた。早速Tは真冬に設定し直し、夢中でプレイし続ける。15時頃、ようやく冬の設定に飽きたTは、現実の時間設定（真夏）に合わせ直してプレイ再開。すると、村中におびただしい量の雑草が生えていて驚く<sup>(9)</sup>。間もなく叔母（母親の妹）が夫婦で線香をあげるために突然訪問し、2時間滞在。その間、Tは自室に。夕食後、Tと母はリビングでDSを開く。突然発生した雑草の他に、Tの家にゴキブリが大量発生し、踏みつけて退治しようとした際にゴキブリが飛んだ

ため、その光景にTと母は大騒ぎする。その後、母子で通信を開始し、母はTの村の花火大会に参加。Tは花火を無料で配布する村長のもとに何度も通り、一心不乱にせんこう花火やふきだし花火を集めているので、母は「図々しいと思われるからもうやめなさい」と諭す。また、母は「環境が良くないと役場から良い成績がもらえないよ」と言って、Tの村に生えている大量の雑草をTの代わりにせっせと抜いている。この日、叔母の息子が野球少年団で活躍している話題や、「Tは大丈夫か」と何度も心配されたことから、母は「少し忘れかけていたけれども、また焦り始めていたのかもしれない」と述懐<sup>(10)</sup>。

第6週最終回。母のお盆休暇最終日。この日も13時の時点ですでにTと母がリビングでDSを操作している。14時頃、Tは眠くなり昼寝を始める。母はタオルケットをTにかけた後、ひとりで『どうぶつの森』を続けている。2時間半後、Tが目を覚ます。隣でプレイしている母のDSを覗き込み、母のキャラクターの髪型がおっぱであったため、大きな声を出し、身をよじりながら笑う。Tが昼寝をしたこともあり、夕食後、ふたりは22時過ぎまでプレイし続ける（この日の通信はなし）。祖母に「そろそろ寝なさいよ」と言われ、母が終了させようとした時、Tが「子どもの猫が迷子になったってお母さん猫が探してる！お母さんの村に子猫いない？」と聞くも、母は「こんな夜遅くに子どもがいるわけないでしょう？」と言って取り合わず、終了させる。Tは「そうかなあ」と不満そうな声をあげるも終了させる。翌日から母は出勤。次のモニタリングを4日後に設定した。なお、翌日の夕方（スタッフの非訪問日）、再びTの村に母猫が現れ、また、母の村にも子猫が出現したため、すぐに通信で2匹を引き会わせたという。前夜、Tの言葉を信じなかったことを母は素直に詫びたとの報告があった<sup>(11)</sup>。  
第6週平均会話回数：4.1回／時間。

第7週初回。昼間、Tは母が探し求めているガスレンジを入手する。母の帰宅直後、Tは母が所有しているジッパーの服とガスレンジの物々交換をすることを提案。しかし、Tは通信を開始する直前、スクリーン上の台詞を丁寧に読まずにボタンを押し続け、無造作にタッチペンを動かしていたため、誤ってガスレンジを商店で売却してしまい、交換は不成立に終わり、母が無条件で服を譲った。「やっぱりちゃんと読まないといけないね」とTは反省の言葉を口にする。母の村の木になっている果物が放置したままになっているので、Tはそれを欲しいと母にねだる。ここから約1時間かけて、Tと母のふたりでふたつの村を往復して全ての果物を運ぶ。Tは母にお礼として貝殻を4つ渡した。その貝殻の値段は、Tが得た果物の値段の100分の1程度にすぎなかったが、母はうれしそうに受け取った。そこで通信を終了し、それぞれ個別にプレイする。母が「背びれの出た大きな魚がいる！」と叫ぶと、Tは「俺に貸して！」と母からDSを奪い取り、母の代わりに大魚を釣った。祖母が「○○(T)くん、お母さんにやらせておやりよ」と言うと、「お母さんは釣れないと悲しむから、俺がやってあげるじゃんね。すげーいいもん釣ったじゃんね」と母の方を向く。この後、クラス担任からの電話に母が対応。2学期開始まで2週間と迫ったことから不登校を続けているTの様子を確認する内容であった。Tはゲームをしながらも電話を気にしている様子。担任教諭からは「Tに会えないのは残念だが、母Aが以前より明るい声になっているので少し安心した」という言葉があった。この電話を機に、まず母がDSを閉じ、間もなくTも閉じて祖母と3人でテレビを見始める。

第7週第2回。この日で『どうぶつの森』を開始して連続46日目となる。Tは、村の住人と仲良くなった記念に手渡される写真を、母がいつも商店で売却していることを知り、「親友の写真を売っちゃあダメだよー」と諭すような口調で話す。その一方で、Tが入手した曲（アイテム）の中で母が気に入っているものを、母がTの村を訪問した際にプレゼントした<sup>(12)</sup>。第7週に入り、2日間で会話回数が急増したため（平均7.2回／時間）、この日でモニタリングの終結を決定（第2フェイズ終了）。第7週最終日は母・祖母・スタッフの会合日とし、第3フェイズにおける不登校に関する援助方針と方法について話し合った<sup>(13)</sup>。

### Ⅲ. 所見

本節では、重複性の不登校問題を抱える児童のコミュニケーション不全の回復に、携帯型ゲーム機を利用した援助手法の検討を行う。

前述の通り、I P (identified patient) の不登校、母親とのコミュニケーション不全問題は、少なくとも、生育上・友人関係上・母子関係上という3つの不安因子の負の連鎖によるものと想定できる。ゆえに、母と祖母の主訴(不登校問題の改善)に答えるため、まず副訴(コミュニケーション不全の回復)に取り組むこと、すなわち、その後の施療促進のための家族関係調整を目的とする援助を優先的に行っている<sup>(14)</sup>。

具体的には、前節に見られるように、携帯型ゲーム機は、母子のパートナーシップの形成に関して一定の効果を見せ、携帯型ゲーム機の利用が、協調的、協働的に母子関係を構造化していく手法となりうることを示している。I Pの抱える問題のひとつは、長く母親との会話を拒絶してきたことからの、自己の理解と他者の理解を同時に行うことのバランスの欠如にある。また、生活の大部分を、自分自身の世界に向けて行為することに割くという自己相互作用(ブルーマー、1969)に強固に帰結してしまっている。多くの場合、音声言語や書記言語に基づいた社会化がなされるが、ここに障害を持つI Pに対しては、それ以外による媒体(本稿においては携帯型ゲーム機)の利用がノンバーバル・コミュニケーションを有効に推し進めることに有効であることがわかる。

また、援助や施療を行う場合、I Pにはコンフリクトが付きまとう。例えば、I PをI Pのフィールドから施療者や家族(本稿では母親)のフィールドへ引きずり出して不全回復を目指す手法が採られることがあるが、このような「矯正」の視点からの援助の場合、「治療は嫌、会話は嫌」と「でも、それを拒絶して叱られるのも嫌、気まずい雰囲気にするのも嫌」という回避-回避コンフリクトにI Pを追い詰めやすく、I Pの症状を悪化させることが想定される。その点、I Pの活性化領域(携帯型ゲーム機という興味の対象)に踏み込み、I Pと母親の両者が共通言語を分かち合う機会、意味の共有の機会を設けるだけで、容易にコンフリクトを緩和できたことは大きな成果であった。

さらに注目すべき点は、I Pと母親の主観的变化による凶地反転現象であった。ゲーム機を用いた母子の交流中に、度々、母親からI Pへのパタナリスティックな発言や行為が散見された。家庭内では通常、母親は親役割、子は子役割に適應するために、このパタナリズムの関係が両者に受容されていくが、本事例では極度のパタナリズムがI Pを精神的窮地に追い込み、母子関係上の不安因子となっていた。しかし、ゲームというジャンルでは、母よりも子どもの方が精通しており、子どもに主導権が渡ることが多い。前節では、ゲーム機の操作をI Pが教えたり、繰り返される母親の現実的、客観的世界をI Pが逐一否定したりするなど、行為させる者と行為させられる者の関係性において、母→子と子→母が交互に繰り返され、均質的な状態に保たれることが見受けられる。インテイク面接後から援助方針の設定までの間のモニタリングにおいて、コミュニケーション不全ゆえにI Pも母親も家族の成員として組織的に未分化な状態にあったが、ゲーム機を媒介することによって家庭組織を自律的に形成する可能性をそこに見て取れるであろう。

とかくテレビゲームは一人遊びのイメージが強く、他者を理解するように自己を理解する「客我」(ミード、1934)を不健全に増大させるのではないかという危惧、その極論として少年の凶悪犯罪の要因と捉えられがちな傾向にある。しかし本事例からは、家庭組織外からの影響に左右されることのない、協働的家族関係を自律的に築く手軽な手段になるひとつの可能性を見出すことができる。今後も調査を継続し、この有効性の検証を重ねていきたい。

註

- (1) 本節「問題の背景と経過」は第1フェイズのインタビュー面接、及び第2フェイズのミーティング時の母A、祖母Yの発言（フィールドノート）から構成。
- (2) Tの居住する家屋は、軽量鉄骨平屋建て、洋6帖（T）、和6帖（母）、和4.5帖（祖母）、洋7.5帖（リビング）、ダイニング・キッチン6帖、1984年築（築23年）。自己所有。世帯主、母A。Tの作業動線は、主に自室→トイレ→リビング→ダイニング。モニタリングは、母親がTに自然な形で接触する機会が期待できるリビングとダイニングに絞った。
- (3) 本事例以前、無断外泊を繰り返す中学2年女子と母親のコミュニケーション回復に携帯電話のメール機能を利用したケースがある。しかし、メールに慣れていない母親が、言葉足らずで無骨な文章を度々送信してしまうため、少女が不快に感じるようになり関係が悪化した。この手法は携帯電話世代の若者との交流に大いに役立つが、ある一定の熟練した言葉遣い、文章の組み立てが大人の側に要求され、曖昧な意味表現が読み手に誤解を与えてしまうと逆効果である。
- (4) 現在、任天堂のNINTENDO DSとソニーのP S Pが2大シェア。本事例ではタッチペンが使用できるNINTENDO DSを採用。
- (5) 『東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のD Sトレーニング』は脳活性化ゲームソフトとして爆発的な人気を博し、300万本以上の売り上げ本数を誇る（CESA、2007）。成人向けであり、操作が比較的簡単であるため、練習用ソフトとして採り上げた。
- (6) 話の回数の単位は、発話／応答の成立を1回とカウントする。発話のみで終了している場合はカウントしない。
- (7) 母は画面の端から端へと流されていく風船を打ち落としに行くのに常に間に合わなかったが、TはBボタンを押せば主人公を素早く走らせることができるという他のゲームとの共通性を知っていたため、母親に教えることができた。
- (8) 第8週末会合での母の発言。
- (9) 長くゲームソフトにアクセスしなかったり、時間を極端に動かしたりすると、雑草が大量に生えてしまったり、家の中にゴキブリが大量発生する。
- (10) 第9週末会合での母の発言。
- (11) 第9週末会合での母の発言。
- (12) 喫茶店でライブ演奏をする「とたけけ」という犬から譲り受けた曲の中で、Tが常に自分の家で再生しているバラード曲を、以前から母が気に入っていたことをTは知っていた。
- (13) 第3フェイズ以降は、母の主訴である不登校問題改善に向けての援助であり、本稿がテーマとするコミュニケーション不全の回復（副訴）は第2フェイズまでの援助となる。第3フェイズ以降の議論については別稿にて行う。なお、Tと母は『どうぶつの森』を開始から109日（約4ヶ月）連続してプレイした。特に母は、その後Tが他のゲームソフトへと関心が移ってしまっても熱心に続けている。
- (14) これらの手順によって母子関係上及び友人関係上の不安因子を取り除く作業を進めることは可能ではあるが、生育上の不安因子は出生家族の分離事由に根ざすため、その後の長期的なカウンセリング療法に委ねることとなる。



参考文献

- 1) CESA 2007、『2007 CESAゲーム白書』コンピュータエンタテインメント協会。
- 2) ブルーマー、H.G. 1969、後藤将之訳『シンボリック相互作用論：パースペクティヴと方法』勁草書房、1991。
- 3) ミード、G.H. 1934、河村望訳『精神・自我・社会』、人間の科学社、1995。

謝 辞

本事例の援助過程におきまして、鈴木可南子氏の協力を得ました。ここに感謝の意を表します。