

# 注意欠陥／多動性障害の子どもとの関わり

## —多動や衝動をめぐる遊びについて—

中村 仁志\*

### 要約

注意欠陥／多動性障害（ADHD）は、これまで微細脳機能障害、多動性障害、学習障害などとも呼ばれてきた障害であり、DSM-III-Rにおいて、行動面に注目し定義された診断カテゴリーである。行動の特徴には不注意、多動、衝動的行動がある。注意欠陥／多動性障害の子どもたちと接していると自己評価の低さを随所に認める。こうした問題行動に起因すると思われる自己評価を回復するために、彼らは遊戯療法場面であたかも自分の多動性や衝動性をコントロールしようとすることをテーマとした遊び（以下コントロール遊び）を展開することがある。

Aくんは学校の規則や社会の決まりが守れない、衝動的な行動が目立つことで相談に訪れた子どもである。我々は彼の遊びを通して、彼の自己評価の低い一面を見た。彼は遊びの中で、彼が投影されてるのであろう“バジェロちゃん”というキャラクターを用い、自己評価を回復するために“コントロール遊び”を展開した。“コントロール遊び”を繰り返すことは、衝動コントロールの感覚をつかみ自分の機能を高める訓練であり、自己評価を回復するためのロールプレイであると考えられた。

キーワード：注意欠陥／多動性障害，ADHD，低い自己評価，遊戯療法，コントロール遊び

### 1. はじめに

注意欠陥／多動性障害(Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder：以下ADHD)は、これまで微細脳機能障害、多動性障害、学習障害などとも呼ばれてきた障害であり、DSM-III-Rにおいて、行動面に注目し定義された診断カテゴリーである。行動の特徴には不注意、多動、衝動的行動、すなわち、注意散漫、落ち着きがない、じっとしてられないなどと評価される子ども達である。ただし、落ち着きのない行動は加齢と共に減少することが知られている。発生頻度は、全児童数の3%あまりを占め、男女比は6:1で男児に圧倒的に多い<sup>1)</sup>。国立精神・神経センター国府台病院児童精神科外来統計によると、平成8年度には新患396人のうち、11人(2.8%)がADHDとして診断されている。

ADHDの子どもたちは、社会的・対人的及び学習面でうまくいかないことの多い子どもたちである。養育者を中心とした彼らを取り巻く者たちは、そうした特徴を持つ子であるということを適切に理解し得ないために不適切な養育態度をとることが考えられる。もちろん不適切な態度は子どもだけの問題で起こるものではなく、養育者の能力の問題もある。すなわち元々

どんな子どもに対しても適切な養育態度がとれない養育者もいる。

田中ら<sup>2)</sup>は、そうした養育者の態度とADHDの子どもたちの情緒や行動の問題について調査している。それによると、過度の甘え、易怒的傾向、反社会的行動などの問題は養育環境と密接な関係があるが、自己卑下的傾向・感情の乏しさ・神経的習癖などは養育環境の特徴とは無関係に高率にみられることから、ADHDに比較的固有な情緒障害と考えられるとしている。

実際、ADHDの子どもたちはその注意散漫、多動、衝動的行動、学習障害などによって、常に周囲から注意を受ける対象となっている。その周囲の対応が彼らの自己評価に影響を及ぼしていると考えられる。彼らは『問題行動に起因すると思われる自己評価を回復するために、彼らは遊戯療法場面であたかも自分の多動性や衝動性をコントロールすることをテーマとした遊び』を遊戯療法過程で展開することがある。筆者はADHDの子どもに見られたこうした遊びを“コントロール遊び”と名付けた。

小倉<sup>3)</sup>は遊戯について、現実には、たとえ許されたとしても自力だけではできないことを遊戯の場で繰り返して訓練しようとするという意味合いが一つにはあるとしている。遊戯療法の過程で子どもたちはそれぞ

\* 山口県立大学看護学部

れの問題点を象徴するようなテーマによって遊びを展開し、それを繰り返すことにより自分たちの問題点を解決しようとする。筆者は、環境を整え“コントロール遊び”を展開することが、ADHDの子どもに対する遊戯療法の目的の一つと考えている。

今回、ADHDの子どもの事例を通して観察できた“コントロール遊び”から、その治療的意味を検討したので報告する。

## 2. 事例紹介

Aくん：男児，小学校2年生（情緒障害児学級）

主 訴：

学校で衝動的な行動が目立つ。学校の規則や社会の決まりが守れない。順番が守れないためルールのあるゲームに入れない。仲間と遊ぶことや集団活動が苦手で、すぐに相手を押したり、叩いたりしてトラブルになる。集団と違うことをしてしまう。周囲のものが了解できない言動が目立つ。学習面のつまずきがある。情緒的不安定。何度も同じ失敗をしてしまう。黒板の字を写すことが苦手である。

生育歴：

出生児体重3286g，出産時に異常はなかった。始歩1歳2カ月，始語1歳。よく泣く子どもで，特に夜泣きが多かった。

小さい頃より問題行動があったため精神科クリニックへ相談に行き，多動児との診断を受けている。

保育所には喜んで通園したが，人の話を聞かなかったり，自分勝手な行動が多く，一人遊びが多かった。先生が集団に対して指示しても，自分のことと受け取れず，勝手に動き回っていた。小学校入学前，落ち着きがないためにこのまま入学ができるのか両親は心配になり，教育相談機関に相談している。

手先が不器用で，数字以外の字の模写ができない。小学校は喜んで通学するが，人の嫌がるのが好きなように見え，人との関わりが下手である。他人の気持ちを考えられないところがあり，友達は少ない。

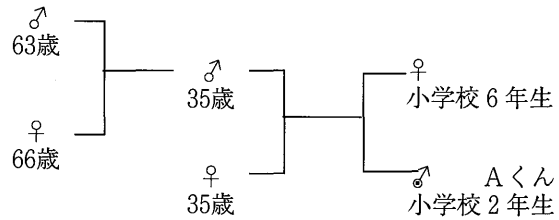
現在の状況：

小学2年より情緒障害児学級に通う（授業の半分は交流学級で受ける）。漢字を覚えたり書いたりすることが苦手な教室では文字カードを使って整理整頓を行っている。

友達とトラブルになり，頭突きでその子の歯を折る事件があった。牛乳瓶で怪我をしたり，カッターナイフで怪我をするなど学校での事故が多い。

発達検査の要望と次年度の指導内容について，学級担任からの依頼で相談所に来所した。

家族構成：



心理検査：ITPA(6-0)，WISC-R (FSIQ66)が行われた。

相談構造：親面接に担当者が一人，Aくんには中村（以下N）とTの二人が自由遊びを通して関わった。ほぼ週1回，1時間のセッションが設定された。

## 3. 遊びの経過（#1～#15：X.11.28-X1.3.31）

### 3-1. 導入期（#1～#5：X.11.28-X.12.26）

最初にAくんはNが会ったのは，心理テストが終わり，Tとすでに遊びを始めている6回目の来所時だった。待合室にA君を迎えに行き，TがNをAくんを紹介するとAくんは何も聞こえていない様に台の上に乗ったりして動き回っていた。Aくんは廊下の電気を消しながら相談室に向かった。部屋に入るとやはり電気を点けたり消したりして遊んだ。

部屋では，棚の方へ積み木などを取りに行ったり，ごみ箱に積み木を入れて部屋の中を持ち歩いたりして始終動き回り，落ち着きのない様子を見せた。時々，色々な物を叩いて右耳を寄せてその音を聞いていた。課題の「組み木」を何とか10問行えた。その後は再びベルを叩いて音を楽しんだり，積み木でしばらく遊んだりした。目に付いたものにすぐ手を出すといった感じだった。遊びの最中，Nとはあまり視線が合わず，声をかけても聞こえていないように感じるが多かった。

終了時間になり片づけを促すが，別の遊具に刺激を受けると片づけを忘れてしまった。部屋の外に出ると「まだ他の部屋で遊びたい」と隣の部屋の扉につかまり，「我慢できない」とガタガタ揺さぶっていた。

#2，Nに慣れたのか「ハロー」と挨拶をした後，Aくんは勝手にトランポリンのある遊戯室に入って行った。しかし遊び道具が多くて落ち付かない様子だった。

トランポリンは気に入って何度も飛び跳ねて遊んだ。Tが飛び方を採点すると，何度もフィニッシュのポーズをとり，「今のは何点」と聞いた。表彰台を作ると

嬉しそうに上がり、照れ笑いをしていた。遊びを見に来た母親にも得意気に飛び跳ねて見せていた。トランポリンから床に飛び降りるなど遊びの中で次の運動に移行する時、興味が先行するのか次の動作を忘れていた様に見えた。

# 3, Nにもだいたい慣れたきて、「見ててね」とNに言って、靴下の足で廊下を何度も滑った。“ローラーズルー”を気に入って、部屋中を乗り回した。我々が障害物を置くとそれを旨くすり抜けた。遊んでいても我々に楽しそうな感情があまり伝わらず、淡々と行っている様に感じられた。

# 4, これまで使ったことのない部屋を覗き、「ここで遊びたいから」とドアノブをガタガタ動かし、鍵のかかっているドアを無理矢理開けようとした。「課題(はめ込みパズル)をやった後で」という約束をすると、がんばって最後まで課題が行えた。遊戯室に移動し平均台や滑り台に靴下で登るため、「危ないから」と注意されたが、お構いなしに遊んでいた。

新しい部屋ではエレベーターのおもちゃで遊んだり、ラジコンを動かしたり、キーボードを弾いたり(エリゼのために)と色々な物を手にして遊んだ。

帰る時、職員の部屋に入りコンピューターに触ったため、みんなに注意されると何事もなかったように部屋からすっくと出て行った。

# 5, 遊戯室ではみんなで“黒ひげ危機一髪(以下黒ひげ)”を行うが、だんだん順番が待てなくなり、最後にはAくん一人でやっていた。

Tに誘われてパズルを行うが部屋にある物やロッカーの中の物が気になり、1つ完成させると飽きてしまった。しかしパズルが完成し我々に誉められると、得意気に立ち上がり、手を広げて伸ばし体操のフィニッシュのようにポーズを取った。それから「何点」と聞き、我々に「10点」と言われて満足そうにしていた。

帰り際、持ってきた1000円札でジュースを買い、母親に止められながらもさらに2本買ってしまった。2本をリュックに仕舞い、飲みかけのジュースも「これも入れる」と言い、母親にたしなめられていた。

### 3-2. 変動期(#6~#13: X1.1.5-X1.2.23)

# 6, やはり新しい部屋で色々な遊具に刺激され、興味を引かれる物がちょっとでも目に留まると、遊びの途中であつとそちらの方へ遊びが移っていった。

気に入ったのは大きなボールに乗り、揺れを楽しむ遊びで、支えられてゆらゆらするのをとても喜んでいった。

“シルバニアファミリーの家”を使ってミニカーで遊んだ。ミニカーや飛行機は仲間であり家の中に入れるが、その他の人形などは「仲間じゃない」と家には入れなかった。Nが「これは家族かな。お父さんは・・・」と聞くと、「階段を上っているのが大人」と答え、「(車や飛行機は)仲間なんよ」とぼそつと言っていた。小窓から外に乗り出している車やベッドに横たわっている車を家のあちこちに配した。Tが「この作品をお母さんに見せようよ」と言うと、「恥ずかしい」とぼそつと言った。しかし母親が部屋に入ってくると自分の作った作品を得意気に見せていた。

# 7, 母親も同席した。バッティングマシンを動かし、ボールを打つために左で構えた。母親によると、元々左利きだが字を書くときは右手で書かしているとのことだった。

棚の上にある“シルバニアファミリーの家”を背伸びして取り、別の棚から取ったミニカーを無造作に箱庭の上に置いた。ミニカーについた砂を箱庭の外で払おうとする度に母親に注意されるが、お構いなしに箱の外で砂を払い、ミニカーを家の方に持っていった。今回は家の中だけではなく、床の上にも風呂やピアノを置いた。やはりバイクや飛行機は仲間、それ以外の人形などは「だめ」と仲間に入れてもらえなかった。Nがミニカーを一列に並べて、玄関先で「遊びに来たよ」と言うと、家に入れてくれた。しかし壊れていたり、シールが貼ってあるミニカーは仲間に入れてくれなかった。

# 8, “黒ひげ”の後、勧められて“まなぶ君(コンピューター学習機)”を行った。何度も答えを間違えて飽きていたのだが、励まされて何とか全問クリアした。最後に「今日はこればかりじゃった」とぼそつと言った。

# 9, 部屋の隅で積み木を使って城の様なものを作り、出来た城の上に待ってきたミニカーを乗せて遊んでいた。

時計を見て5分前であることを確認した上で、「お勉強しよう」とソファーにちゃんと座って待っていた。“鬼の面作り”をすることになり、はさみを左手に持ち線に沿って切るがうまく切り離せず、右手にはさみを持ち替えていた。

ソファーに座って、「今日は落ちついちよったじゃろう」とぼそつと言った。

# 10, 職員の部屋に勝手に入ってきた。Tに入り口から「風船があるよ」と声をかけられると、それに反応するように外に飛び出してきた。

“鬼の面作り”や“黒いひげ”の後、Tに教えてもらった“きらきらぼし”をベルで演奏して、みんなに誉められ喜んでいた。途中、「今日は勉強したじゃろう」と言っていた。

#11, Aくんが持ってきたミニカーをNが積み木で作った罠に誘うと、中にミニカーを入れてきた。次に、大きいスポンジブロックを使ってAくんを閉じこめる罠を作るとAくんはそれに入ってきた。罠は小さな家のようにも見たので、Nはベルを入り口付近に置き、「ごめんください」と言ってベルを鳴らすと、中から顔をのぞかせた。部屋の奥にベルを置き「電話ですよ」と鳴らすと、電話に出るまねをした。「Aくんのお宅ですか。何をしていますか」と聞くが、それには答えなかった。

#12, “まなぶくん”を自分から望んで始めるがなかなか集中できなかった。問題を続けながら「これは勉強」と聞いた。

「この前のお家作る」と席を立ち、今回はテーブルの回りにスポンジのブロックを並べて家を作った。しかしあまり気に入らなかったようで、Nが作る横で“だるま落とし”・“黒ひげ”・“ままごと”を行っていた。

### 3-3. 展開期 (#14~#16: X1.3.3-X1.3.26)

#14, ラジコンの車を“バジェロちゃん”と名付け、抱えて“ボールプール”に入ったり、「おまえできるか」と優しく声をかけて滑り台を滑らせた。Nが「“バジェロちゃん”はAくんの言うことをよく聞くね」と言うと、ますますかわいがるようにつれ歩いた。Aくんは“バジェロちゃん”を小学生に見立てて体育をさせたり、ピアノを弾かせたりするが、うまくいかないと「成績は1」と評価した。中間休みにはトランポリンと一緒に乗って飛び、最後には“バジェロちゃん”の上に乗ってスロープを滑り降りた。

#15, 「“バジェロちゃん”の学校(ごっこ)で遊ぶ」と言い、“バジェロちゃん”を持ってきて部屋の中を走らせたり、いろいろな遊具で遊ばせたりした。“バジェロちゃん”の動きが遅くなると、「おなががすいている」と言って電池を取り替えていた。

#16, “トラッコちゃん”とか“飛行ちゃん”と言いながら、ミニカーの仲間を集めた。スロープに置いたガソリンスタンドからガソリンを「1リットル、2リットル・・・」と言いながら飲ませた後、スロープを滑らせて「早いじゃろ」と嬉しそうにしていた。

トランポリンで飛び跳ねて見せ、Tに「すごい上手じゃね」と誉められると、真ん中の手すりを飛び越え

たり、前まわりをして見せた。“ボールプール”のボールと一緒に飛び、「体育の授業みたいじゃね」と声をかけると、生徒に見立てたボールを自分の周りに集めた。「言うことを聞かんのがおるね」とTが言うと、自分の回りに集まらなかった2つのボールを手にとって、息を吹きかけるような仕草をしていた。

### 3-4. 最終回 (#17: X1.3.31)

今日でNとの遊びは終わりということで始めた#17, 初めて中庭で遊んだ。Nが砂場に大きな穴を掘るとその中に入って、「砂をかけてくれ」と求めた。腰のあたりまで砂で埋まり嬉しそうにしていた。

サッカーを行った。Nがボールを取りに行くとき唾を吐き、Nを近づけないようにしてボールをゴールに蹴り込んだ。彼の唾攻撃はNが安心してかわすことのできる攻撃だった。Nの「汚いな」という非難の言葉にもとても楽しそうだったのが印象的だった。

## 4. 考察

遊戯療法は、精神的な緊張や行動のゆがみが生じている子どもに対して、遊びを通して子ども自身の心の安定や認知構造の変容及びコミュニケーションの能力の回復をはかることを目的とする心理療法の一つとして小児の発達臨床領域で用いられている<sup>4)5)</sup>。

ADHD児への遊戯療法(心理療法)の効果については賛否両論がある。基本的に遊戯療法は情緒的な問題を取り扱う治療であり、結果として問題行動の改善を目的とするが、直接問題行動にアプローチするものではない。そのため行動面での問題が主となるADHD児に対してはむしろ心理面ではなく行動面に注目した療育的なアプローチが行われることが多い。しかし、彼らからすると意図的ではない問題行動により、叱られたり注意を受けたりすることが多くなる。また同じ失敗を繰り返すことでさらに叱られやすい状況に陥ってしまう。この結果、「どうせ俺はダメだ」といった低い自己評価や劣等感、絶望感を抱く子が多く、二次的な神経症状を呈したり、反抗的態度をとりやすくなる<sup>6)</sup>。こうした状態に陥った場合にはADHDの子どもであっても遊戯療法によるアプローチが必要であると言われている<sup>6)7)8)</sup>。また遊びは新たに獲得した心身の機能やスキルを繰り返し用いることで、その機能やスキルを安定したものとし、他の機能と関連させてより複雑な行動を獲得する機会を与える<sup>9)</sup>。

Aくんととの遊びの目的は、学校とは別に彼が楽しく安全に活動できる場を提供し、遊びを通して自分の問

題点と向かい合い、成長する機会を提供する事であった。

Aくんは、積み木をやっていたと思うとすぐ立ち上がってベルで遊ぶなど、めまぐるしく遊びを変えて行き、同じ遊びを続けられない落ち着きのない行動が目立った。また遊びの途中で別の遊具に刺激されるとすぐにそちらの遊びに移行したり、職員の部屋に入ってきた時に、出口近くから「こっちに風船があるよ」と誘うと、すぐ反応して外に出てきたエピソードなどに見られる易刺激的で注意散漫な行動傾向が見られた。

子どもの能力は社会経験という刺激によって開花するが、本来、多動の子どもは健常の子どもより実際場面での体験が必要かも知れない。ところが、多動の子は幼少時より周りの大人より行動の制限や統制を受けることになり、実際の体験が圧倒的に少ない<sup>10)</sup>。こうした子どもは行動の傾向によって、スキル獲得のための訓練を繰り返す機会が十分に持てないことを示唆している。

Aくんは飛ぶと怪我をするだろうと思える高さから飛び降りようとしたり、トランポリンから飛び降りる時に床に着地するということを全く考えていないかの様に、見ている者が危険だと感じる行動をとってしまう。また扉の取っ手につかまり「我慢できない」とガタガタと扉を壊してしまふような勢いで揺さぶったり、遊具を投げ捨ててしまうような物を乱暴に扱う場面が多々見受けられる。こうした結果を考えない危険で破壊を伴う衝動的行動は、周囲の者が彼の遊びを受け入れることができない状況を作り出す。それに加えて“黒ひげ”のようなルールがある遊びに対して順番を守れないなど、協調性のなさも同様な状況を作り出す。そのため禁止、制限、仲間外れなどによって遊びの機会を失なう結果となってしまう。養育者や教育者側からするとこうした特徴は彼らの学習面での障害や不器用さも加えて、常にしつけや学習・訓練の対象となり、それがまた彼らの遊びの時間を減少させる結果となる。Aくんの遊びにストーリーの展開が乏しい（たとえば車を擬人化できるがそれを遊びの中でうまく展開できない。ミニカーを擬人化し、“〇〇ちゃん”と名付けることはできるが、“〇〇ちゃん”を登場人物にしてストーリーが進んでいかないなど）のは、能力の問題以上に遊びの中でイメージを膨らませる機会に恵まれてなかったためではないかと思われる。

Winnicott<sup>11)</sup>は精神療法（遊戯療法）は2つの遊ぶことの領域、つまり、患者の領域と治療者の領域が重なり合うことで成立する。精神療法（遊戯療法）は一

緒に遊んでいる2人に関係するものである。以上のことの当然の帰結として、遊ぶことが足りない場合に、治療者のなすべき作業は、患者を遊ばない状態から遊べる状態へ導くように努力することであるとしている。

AくんのようなADHDの子どもはこの領域を作ることが難しい子どもであり、この領域で遊ぶことを制限されてきた子どもであろう。彼らの遊びの領域は常に危険や破壊に彩られ、規則を乱す状況をはらんでいる。注意散漫で落ち着きのない遊びや危険で決まりごとを逸脱する遊びはこの領域で彼らが大人と一緒に遊ぶことさえ阻害する。また彼らは遊びたいのに自分の遊び方は受け入れてもらえず、禁止されたり中断される経験を持っている。遊びたいのにみんなと同じように遊べない。みんなが受け入れてくれない。そうした経験は人と同じようにできない自己の評価を下げる。遊びの中で機能やスキルを試そうと思っても、それが周囲から逸脱行動ととらえられ、繰り返し練習する機会が与えられない。その悪循環である。遊戯療法での大人との遊びではその悪循環を断ち切り、彼らに成長できる場を提供し、そうした遊びができることを保証する必要がある。それは制限の少ない安全な環境でなければならない。そこで彼らは色々なことを試し、スキルの獲得訓練ができる場であることを確信し、それを治療者が支えてくれるであろう信頼感を持った時、自分の克服すべきテーマをその遊びの場に出してくる。

Aくんの遊びの中で「今日は落ちついたじゃろう」と言った言葉や“シルバニアの家”を使った作品を「お母さんに見せようよ」と勧めたときに、「恥ずかしい」と言った場面は、まさに彼が意図的ではない行動の傾向を問題行動と感じているし、明らかにそれによって自己評価を下げている言葉として捉えられた。

こうしたAくんが始めた“パジェロちゃん”遊びは、Winnicott<sup>11)</sup>の言うじっくりした大人と子どもの重なり合う領域の中で生まれた遊びであり、展開されたテーマは、自分の問題行動の克服をによって自己評価を高めるためのものであるとも捉えられる。遊戯療法ではこうした領域で、こうしたテーマが展開できるような環境を子どもに寄り添いながら整えるのである。

親の言うことを聞く「よい子」像の“パジェロちゃん”は、当然自分が投影されたものであり、いつも自分が求められている姿であり、彼もまた同様に望んでいる姿である。また“パジェロちゃん”をコントロールする優しいAくんは、衝動をコントロールしようとする自分の姿であり、自分をコントロールしようとする

る母親の姿もだぶっているであろう。この遊びの中でAくんは自分の問題点と向き合えたのだと考えられる。

“コントロール遊び”はADHDの子どもの遊戯療法でNはしばしば経験したことのある遊びである。ADHDの子どもが“コントロール遊び”を繰り返すことは、自分自身の振り返りであろう。そして衝動コントロールの感覚をつかみ自分の機能を高める訓練であると共に、自己評価を回復するためのロールプレイであると考えられる。

Aくんのセッションは続いているが、Nが参加した遊びは#17で終了した。サッカー遊びの中で見せた唾吐きは、Nとの遊びが終わってしまう不満の現れだったのかも知れない。しかし一見乱暴そうな唾吐きはNが遊びとして理解できる領域での行動であり、そのためNは制止をしなければならないほどの不安にならなかった。Nとの最後のセッションで、お互いが活動的に共有できる領域において遊べるようになってきたと実感できた。

## 5. まとめ

ADHDの子どもは自己評価の低さがその特徴として認められる。彼らの意図的ではない傾向により行動を禁止、制限されることが多く、みんなと同じにできないことが自己評価を脅かす。加えてこうした傾向が遊びの機会を減少させ、自己評価を回復させる機会を阻害している。

ADHDの子どもの遊戯療法では彼らの遊びをできるだけ受容することで自己評価を回復する機会を提供する。その経過の中で自分の行動のコントロールを巡る遊び(コントロール遊び)が展開されてくることが観察できた。

## 謝辞

本稿をまとめるにあたり、貴重なご指導をいただきました山口大学教育学部吉田一成先生、事例に関してご協力いただきました山口県教育研修所ふれあい教育センターの皆様方に心より感謝を申し上げます。

## 付記

事例を掲載するに当たり、保護者の了解は得られています。

## 文献

- 1) 栗田広：多動症候群(総論)，発達の心理学と医学，1 (2)，151-159，1990.
- 2) 田中康雄他：注意欠陥(多動)障害児に見られる情緒的問題—情緒障害の特徴と親の養育態度—，小児の精神と神経 35 (4)，301-311，1995.
- 3) 小倉清：遊戯療法，児童精神医学とその近接領域 7 (3)：172-185，1966.
- 4) 東山紘久他：精神薄弱児の遊戯療法と訓練の過程，臨床心理学研究，9 (3)，103-113，1970.
- 5) 小嶋謙四郎：新しいプレイセラピーの観点，増補新版 母子関係と子どもの性格，東京，川島書店，1980.
- 6) 原田謙：子どもの多動や注意集中困難，小児看護，19 (12)，1625-1632，1996.
- 7) 平井保：ハンディ・キャップのある子どものプレイセラピー，プレイセラピー(山崎晃資編)，東京，金剛出版，1995.
- 8) 花田雅憲：落ち着きのない子どもたち，東京，星和書店，1981.
- 9) 中田洋二郎：小児心身症の心理療法 遊戯療法，小児内科，23，臨時増刊号，70-73，1991.
- 10) 安藤晴彦編著(1994)：小児精神科の臨床診療の進め方とその対応，京都，金芳堂，1994.
- 11) Winnicott, D.W. : Play and Reality, 1971.  
橋本雅雄訳：遊ぶことと現実，東京，岩崎学術出版社，1979.

**Title:** A case study of a boy with ADHD

- the play that tries to control a hyperactivity and a impulsive action of children with ADHD -

**Author:** Hitoshi Nakamura

School of Nursing, Yamaguchi Prefectual University

**Abstract:**

ADHD is a disability which heretofore has been called minimal brain dysfunction (MBD), hyperkinetic syndrome, learning disability (LD), and various other names. ADHD is a diagnosis category that was defined to pay attention to an action with DSM-III-R. The characteristics of ADHD children include carelessness, hyperactivity, and impulsiveness. The children are believed to have low self-esteem, and our experiences support this belief. In our interaction with ADHD children, we use play therapy to help them control their hyperactive and impulsive behavior and to improve their self-evaluations.

"A" is an ADHD child. He is unable to observe school rules and societal regulations. During our consultation, we learned that his impulsive actions are conspicuous at school and at home. Through play, we discovered that his self-esteem is very low. He used a character called "pajero-chan," through whom he projected himself. The theme of his play was to control them in order to improve his self-esteem. I named this activity "control play." Through repeated participation in control play, children acquire the necessary skills to control their impulses. Control play also serves as training that improves their function. Therefore, control play is a type of role-play that allows ADHD children to recover their self-esteem.

**Key words:** ADHD, low self-esteem, play therapy, the control play

---