

## ココロonzによる野球を通じた臨床心理学的地域援助：子どもの発達促進をめざして

伊原，出

九州大学大学院人間環境学府人間共生システム専攻臨床心理学指導研究コース：博士後期課程

増田，有亮

九州大学大学院人間環境学府人間共生システム専攻臨床心理学指導研究コース：博士後期課程

平田，祐太郎

九州大学大学院人間環境学府：実践臨床心理学専攻

熊丸，都香

九州大学大学院人間環境学府：実践臨床心理学専攻

他

<https://doi.org/10.15017/1448769>

---

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 1, pp.43-55, 2010-03-01. 九州大学大学院人間環境学府附属総合臨床心理センター

バージョン：

権利関係：

# ココロズによる野球を通じた臨床心理学的地域援助

— 子どもの発達促進をめざして —

伊原 出\*・増田 有亮\*・平田 祐太朗\*\*・熊丸 都香\*\*・鎌田 怜那\*\*\*

本論文では、筆者らが所属している大学院附属心理教育相談室の有志による草野球チーム・ココロズによる実践活動について、児童養護施設 A 園と B 通信制高校の野球部の子どもたちとの試合に至る経緯と実際の試合の様子を事例として報告した。実際の試合では、ココロズメンバーは“エンジョイベースボール”というスローガンのもと、子どもたちへのポジティブなフィードバックやミスが出てもお互いにポジティブに声を掛け合うことを通して、勝ち負けにこだわらずにお互いに楽しむ雰囲気作りを心掛けている。このような関わりを通して、試合の場が、子どもたちの自尊心や「子どもらしく」楽しもうとすることを育む機会となること、また非常勤心理士として関わるココロズメンバーにとっても、子どもたちの理解や関わりを促進する機会となると考えられた。試合の導入の際には、日頃の子どもの様子や試合が及ぼす影響の見立てを行うことで、ココロズの活動がそのコミュニティの中でエンパワメントのツールとして効果的に働くものと考えられた。

キーワード：野球、臨床心理学的地域援助、発達促進

## I. 問題

### 1. 臨床心理学的地域援助におけるネットワーク

臨床心理学的地域援助とは、箕口 (2007) によると、問題を抱えた人を取り巻く人的・社会的資源への働きかけ、さらには、一般社会に向けての予防・教育活動を含むコミュニティケアの視点からの心理援助活動とされている。これは、コミュニティ心理学の視点に立った心理臨床活動 (箕口, 2007) であり、人と環境の適合を図ること (北島, 2007; Murrell, 1973) を目指し、問題の発生予防の視点や発達促進アプローチ (山本, 1986) に重点を置き、人々の生活を支えるアプローチであると言える。

ここで用いられる介入方法の一つとして、田嶋 (2001) は、「個人と環境の関係」の変化を考慮する際にネットワークで支えることの重要性を指摘している。このようなコミュニティを支える

\*九州大学大学院人間環境学府人間共生システム専攻臨床心理学指導・研究コース 博士後期課程

\*\*九州大学大学院人間環境学府実践臨床心理学専攻 (専門職学位課程)

\*\*\*九州大学大学院人間環境学府人間共生システム専攻研究生



ネットワークを捉える際に、インフォーマルな資源に注目しその力を借りるような視点（石郷岡、1995）や生活という視点（田嶋、2001）を持つことでより効果的なネットワークづくりを進めることができると考えられる。

## 2. 心理臨床としてのスポーツ

日常的な楽しみとしても治療的な資源としても用いられているものにスポーツがある。スポーツは、不安を低減する効果があるため、うつ病の回復プログラムにも用いられ、またそれ自体がメンタルヘルスへのポジティブな影響があることが示唆されている（永島、2002；竹中、2002）。また、精神科のデイケアにおいてもスポーツプログラムとして様々な治療効果をあげている（村手・福智・野々山・川出・加藤・兼本、2002；土屋、2007；横山・西村、2002）。

一方で、竹中（2002）は、うつ病の患者に対する運動・スポーツの効果に関して、同じ運動でも「どのように」取り組むかに焦点を当てることで、安寧の感覚や統制感の獲得、自尊心の増強に役立つとしている。また、土屋（2007）は、精神科デイケアにおけるソフトバレーボールのプログラム自体を「抱え環境」（神田橋、1990）と捉え、その中での統合失調症のメンバーと援助者とのやりとりによって生じる変化の重要性を指摘している。このように、スポーツの内容や一緒に取り組む援助者の関わり方なども含めて「どのように」取り組むのかということが吟味されることも必要であろう。

## 3. 臨床心理学的地域援助としてのスポーツ

以上のような視点を考慮すると、ネットワークづくりの資源としてスポーツを用いることができると考えられる。例えば、児童養護施設における、野球を通して施設の子どもと施設外の人をつなぐネットワーキングを意図した活動（上手、2006）や、精神科病院における地域でのソフトボールの交流戦を通じた実践報告（織田、2009）などがある。このように、スポーツを、“対外試合”という形でネットワーキングを行う手段として用い、援助ニーズを持つ人たちと地域とをつなぐ活動として捉えることができる。この場合、スポーツに取り組むことがネットワークづくりを無条件に進めると考えるのではなく、その方法が適切かどうかをアセスメントする必要がある（田嶋、2001）。

## 4. 発達促進を促す楽しい体験

スポーツをネットワークづくりの資源として用いる際に、比較的なじみ深い、楽しめる活動が適切であると考えられる。田嶋（2002）は、人の発達にとって、他者と交流し共に過ごす楽しい時間や自分が尊重される時間、大事にされる体験こそがなによりも必要であり、それこそが発達促進・発達援助となるとしている。また村瀬（2008）は、「大事に普通に生活していることの中から、大人と子どもの生きたやり取りが生まれ、そのやり取りの中からの感性や思考は、その人の中のものとして根付いていくのではないか」としている。以上の指摘を鑑みると、スポーツを通して、子どもに楽しんでもらえるような場とその中での関わりを提供することは、発達促進的な関わりにもなるであろうし、それは心理臨床的な行為にもなると考えられる。



## Ⅱ. 本研究の目的

そこで本研究では、臨床心理学的地域援助の一つの形として、筆者らが所属している大学院附属心理教育相談室の有志による草野球チーム（以下ココロonz）の実践活動を紹介し、ココロonzメンバーが窓口となって野球の試合をマネジメントするネットワーク作りと、子どもへの発達促進的な関わりについて考察することを目的とする。

## Ⅲ. 活動の概要

### 1. 参加メンバーの構成

ココロonzは、臨床心理学を学び、相談室に所属する大学院生やOBが中心になって構成された野球チームである。学部生や聴講生も所属しており、時々メンバーの知人の参加もある。また、野球経験者だけでなく初心者も多く、男女混合のチームである。“うまい子、へたな子、できる子、できない子、足が早い子、遅い子”などが混在したような、昔ながらの「路地裏」的な雑多な野球（原田、2008）のイメージに近く、性別、経験、技術など多様なメンバーにより構成されている。

### 2. 活動の対象

児童養護施設の子どもチームや中学校、通信制高校の野球部、福祉施設の職員チーム、精神科病院の職員チーム、短大の職員チームなどと試合を重ねてきた。これらは、ココロonzメンバーがスクールカウンセラーや臨床心理士として関わっている非常勤先である。

### 3. チームの方針と試合中の関わり方

勝ち負けにこだわらず、野球の試合を通してお互いに楽しむことを目的とし、“エンジョイベースボール”をスローガンに活動を行っている。

試合の中では、味方にヒットが出てエラーが出てポジティブな声かけ（例：「ドンマイ！」「ナイスガッツ！」など）、ミスが出て次のプレーに意気込む声かけ（例：「集中するよ」「ばっち来い！」など）、逆に肩の力を抜くような声かけ（例：「力入ってるよ」「よ、男前」）といった具合にお互いに声を掛け合い、なるべく試合を楽しめる雰囲気作りを心がけている。また、そのような声かけを同じように相手チームに向けることも重視している。ベンチから、出塁した塁上から、相手チームのよいプレーへの賞賛はもとより、ミスが出て心意気を汲みとるような声かけを通してポジティブなフィードバックを積極的に行うようにしている。

また、相手チームの状況に合わせて、随時メンバーを入れ替えながら全員試合に出場するようにしている。例えば、試合の序盤は、レギュラーとして出場する比較的实力の高い子どもたちにとって、彼ら自身が実力を試す機会として位置づけられるように、ココロonzも比較的经验のあるメンバーの人数を増やす。また試合の中盤以降は、ココロonzがリードしているか否かに関わらず、少しずつ交代して初心者や女性メンバーの人数を増やしていき、普段試合に出場する機会が少ない子どもたちにとっても、出番が与えられ、自分の力を試す機会を得やすくなるような展開にしていく。



また、試合に出場していない子ども、出番がない子どもとは、様子を見てお互いのベンチを行き来して一緒に応援することで、その場に参加している子どもができるだけ楽しめるようにも心がけている。

以上のような関わり方を通して、ココロンズとの試合が、相手チームにとっても勝ち負けにこだわらずに、野球を楽しめるような場となるように意図している。

#### 4. 試合までの流れ

非常勤先などの学校や児童養護施設、機関（以下施設）において、事前にココロンズの存在・概要を情報として伝えておき、試合や練習のニーズが出てきた際に導入するというのが基本的な流れである。試合を行う際には、施設の実情を知る窓口となるメンバー（以下窓口メンバー）が両チームの橋渡しをすることになる。これにより、施設側の受け入れもスムーズになり、子どもたちもモチベーションを高めやすくなると考えられる。またココロンズにとっても、窓口メンバーより施設の様子、子どもたちの雰囲気、試合へのニーズ、配慮してほしいことなどを把握することで、子どもたちの実情に合わせた関わりを試合の内外で行なっていくことになる。

#### 5. 具体的な活動の様子

ここでは、児童養護施設 A 園の子どもの野球チームと B 通信制高校の野球部との試合をそれぞれ取り上げる。児童養護施設 A 園は第五筆者、B 通信制高校は第一筆者がそれぞれ非常勤の臨床心理士、臨床心理学を学ぶ学生スタッフとして関わっており、窓口となって実施したココロンズとの試合の事例を提示する。それぞれ試合成立までの経緯と試合の様子、試合後の子どもたちの様子などを中心にまとめた。

##### 事例1 児童養護施設A園での活動

① **A 園の概要**：虐待を受け保護された児童が多く所属する施設で、現在 40 名弱の男女が生活している。小学生以上の男子は野球、女子はバレーボールをすることが義務となっている。これは子どもたちに、日常生活での連帯意識を向上させることが意図されている。そのため、学校の部活と掛け持ちで行っている子どもも多い。

② **野球部の現状**：野球部は A 園開設時から存在し、近年は地区大会を勝ち上がり、上位大会に出場する程の実力を有している。2 名の職員がコーチ・監督をしており、年齢に応じ、高校生などの年長児はチームをまとめる役割を担い、レギュラーではない低学年の児童は、バットやボール拾い、お茶汲みなどの役割が与えられている。

③ **窓口メンバーの意図**：窓口メンバーは野球部の様子を見て、縦の力関係が過度に強調されている印象とともに、低学年の児童ほど扱われ方がきついのではないかと入職当初から感じていた。さらに、実力が試合結果でも感じられるようになると、年長児が年下や他チームのプレーをけなすような言動をするようになってきていた。一方で低学年の児童にとっては、レギュラーになれず、怒られてばかりの緊張状態が続いていた。

そこで窓口メンバーは、年長児に対しては、勝負のみを重視し他者への関わりも殺伐としている



現状から、純粹にスポーツを楽しんでもらい、大人との交流を通してコミュニケーションのあり方を体験してほしいと考えた。また低学年の児童にとっては、まずは練習の中でポジティブな声かけやアドバイスを受けることで、ストレスの解放や肯定的な情緒体験などのスポーツの肯定的な効果を体験し、試合でも出場の手を届けて楽しむスポーツを体験してもらいたいと考えた。

X年4月ごろ、窓口メンバーはココロonzとの試合を提案した。以前にもココロonzと試合をしたこと、ちょうど大会前という時期もあり、園の職員と上記のことを共有した上で、5月に試合を実施する運びとなった。

④**試合の状況**：当日は、まず窓口メンバーの提案もあり、大人と交流したり、レギュラーではない児童に野球を楽しんでもらったりすることをねらい、A園・ココロonz合同の練習を行った。メンバーから、経験者として技術を伝えたり、個々のプレーに「ナイスプレー！」と声かけをしたりもした。その後試合に移った。

試合の序盤は拮抗した展開を見せ、どの児童も真剣にココロonzとの試合に挑んでいる様であった。ココロonzも経験者を中心に“本気で勝ちに行く”姿勢で臨みつつ、失敗も好プレーも自由に表現し、試合を楽しむことを心がけた。ココロonzがミスを重ねて失点すると、「下手だ」「バカだ」と見下したような見方をする子どももいたが、笑って励ましの声をかけるなど、リラックスした様子の児童もいた。逆に、ある児童が失敗した際、年長児のきつい言葉に涙を溜めて諦めようとする中、ココロonzの「ドンマイ」「もう一回！」などの励ましに再チャレンジすることもあった。試合は終始A園優勢のまま展開し、ココロonzの反撃は内野ゴロの間の1点とソロホームランによる1点のみであった。試合中盤以降、ココロonzは練習不足もあってか、徐々に疲労がメンバーを襲い、終盤はA園に打ち込まれた。点差は突き放されていったが、お互いに控えメンバーを出場させ、全員が野球を楽しめるような形で試合終了。結果は2対8とココロonzの完敗であった。

試合後、年長児は「あの人は上手かった」など語り、彼らにとって園の職員や学校教諭以外の大人と関わる貴重な機会だったのか、理想化対象となったようである。一方で「ココロonzしょぼい」「弱小チーム」など脱価値化する児童もいて、園側の部のよさを実感した様子も見られた。また、ココロonzメンバーより、練習や試合を通して関わった児童の様子は、窓口メンバーにフィードバックされた。

⑤**試合後の職員とのシェアリング**：窓口メンバーは試合での子どもたちの様子や、メンバーからのフィードバックから、職員らと情報交換を行った。レギュラーではない児童は練習時間になるまで野球をしなかったのが、休み時間に室内で野球をする、練習前にキャッチボールをするなど、行動の変化が見られた。また、一時的ではあるが、笑顔で試合の話の繰り返すなど、コミュニケーションも増した。今回の試合は、窓口メンバーから見て、特に小学生に自信をつける機会になったのが意義深いように思われた。日常生活とは違う側面を見たり、児童の理解を深めることができたこともあって、職員にとってもよい機会となったようである。



## 事例2 B通信制高校での活動

① **B高校の概要**：市内の中心部の近くにスクーリングの校舎がある通信制高校である。在宅コース以外にも週に3～5日の通学型のコースもあり、通学型コースを選んでいる生徒は約150名である。不登校や中途退学を経験した生徒が多く通っている。

② **野球部の現状**：野球部はY-1年7月に部員十数名の同好会という形で発足した。当初休んだり遅刻したりすることが多いのに、勉強と両立できるのかなど教師側の懸念があったが、顧問候補の女性教師が、登校のきっかけの一つになること、自発的に始めたことをできる範囲で応援したいと思ったこと、チームワークを体験する機会をもってほしいことなどから、技術指導はほとんどできないと断ったうえで顧問を引き受け、活動が始まった。専用のグラウンドを持たない環境で練習を重ね、9月下旬にあった大会に力を試すために出場した。しかし、打てない、ゴロが取れないなどのミスばかりで、2試合とも大差で敗れた。大会後、生徒たちは珍しくやる気に燃えていたが、部員の人数が少ないため試合形式で練習をすることが難しい様子であった。

③ **窓口メンバーの意図**：子どもたちより試合がしたいという声が出てきたことから、B高校へ学生スタッフとして関わっていた窓口メンバーから試合のオファーを出し、Y年1月と2月にそれぞれ1試合ずつ試合をすることになった。試合の前に、窓口メンバーより、不登校の子どもが多いというB高校の特徴、野球部が設立して間もないこと、普段の練習も専門的な指導を受ける機会がほとんどないこと、9月の試合で大差で負けてしまったこと、試合経験も少なく勝ったこともないことなどをココロズメンバーに伝えた。そして、まずは普段の練習にも取り入れられるような練習の方法や技術的なアドバイスを伝えてほしい、少しでも手ごたえを実感できるようにしてほしいということのココロズで共有して試合に臨んだ。

④ **試合の状況**：1月の試合では、試合に先立って合同練習を内野と外野に分かれて行い、その後試合を行った。ココロズの先発投手は変化球を控え、直球を中心に配球を行い、B高校が1点先制する。ココロズもすかさず反撃し、普段関わっている窓口メンバーの三塁打を絡めて逆転する。しかし生徒たちも出塁しては盗塁を重ねて、しぶとく得点を重ねて逆転に成功する。結局3対2でB高校が勝利し、「初勝利だ」と喜び合う生徒たちの姿は印象的であった。また窓口メンバーに長打を打たれた生徒も「ちょっと悔しかったです」と直接悔しさを伝えてくれる一方で、野球経験のあるココロズメンバーよりピッチング練習について教わり満足そうでもあった。

2月の試合では、ココロズは野球経験・技術のあるメンバーが少なく、初心者や女性メンバーが中心の構成となり、野球経験の浅い窓口メンバーが先発投手をすることになった。四球を連発し、たまにストライクが入ると痛烈に打ち返され、打ち取った当たりもエラーが重なり、2回途中で15失点し、結局17対0でB高校が一方的な勝利を収めた。B高校は動きも軽やかで、守備もそつなくこなしていた。不甲斐ないピッチングをした窓口メンバーに対しては、「がんばってましたよね」「次はもっと練習してきて」というフォローをしてくれる発言が見られたり、2試合目ということもあって、ココロズメンバーと試合中、試合の後にお互いにポジティブなフィードバックをし合う様子も見られた。



⑤試合後の職員とのシェアリング：試合後に顧問の教師より、高校生と試合をする場合とは違って、知っている大人のいるチームであるココロonzとは安心してプレーできているようだと言われた。加えて、積極的な走塁など自分たちのやりたいことを「試す場」として位置づけることができ、自信がついたように感じたとのことであった。さらに後日、練習も取り組み方が変わった、考えるようになった、外野からも声が出るようになったという変化も語られた。大人であるココロonzの野球を楽しむという姿に触れたことがよかったようで、率先して仲間を引っ張ろうとする生徒や「勝ち負けよりも楽しもうよ」という声かけする生徒も出てきたとのことであった。また学校生活では、これまで顔見知り程度であった生徒が窓口メンバーに気軽に話しかけてくるようになり、試合をきっかけに関わりが増した生徒が多くなったという変化も見られた。

#### IV. 考察

##### 1. 試合を通しての工夫と関わり

###### 1) 声かけによる楽しめる雰囲気作り

まずはココロonzとの試合を通して、子どもたちが試合を楽しめるような雰囲気作りを心掛けているが、この雰囲気は子どもたちの野球の取り組み方に様々な影響を与えるものと考えられる。例えば事例1の中では、「ココロonzメンバーが失敗すると『下手だ』『馬鹿だ』と見下したような見方をする児童もいたが、笑って励ましの声をかけるなど、リラックスした様子の児童もいた」という様子が見られた。ココロonzのポジティブに声をかけ合う雰囲気に、子どもたちの方も少しずつ馴染んでいくことができると思われる。

###### 2) 多くの子ども達に力を試す機会作り

ココロonzでは、試合の展開に応じて、野球経験・スキルによって適宜出場するメンバーを入れ替えるようにしている。大人として挑戦を受ける、立ちほだかってやるという「壁」に子どもたちが全力をぶつけ、乗り越えようとするところこそが発達促進的であるということ（河合、1992；岡村、1998）を考えると、様々な子どもたちの力量や実情に応じて「壁」の高さや硬さを調節し、彼らが持ち味を発揮しやすい雰囲気を提供していくことも、臨床心理学的な知識と技術を持つココロonzメンバーに求められているものだろう。

事例1では、普段出場する機会の少なかった子どもたちが自分の力を試す機会が与えられたことで、自信をつけたり、次なる試合に向けて練習への積極性が出てきたなどの変化がみられている。また事例2では、そもそも野球経験の浅い生徒たちが、大人であるココロonzの胸を借りて、自分たちで考えて初勝利を手にしたことでその後の野球の取り組み方に肯定的な変化が見られた。このように、ココロonzが出場するメンバーを調整することで、出場経験が多い子どもにとっても、少ない子どもにとっても、自分の力を試す機会、チームの中での役割を持つ機会、またあわよくば成功体験を積む機会を作り出すことができ、子どもたちのモチベーションを高めることができると考えられる。



## 2. 野球を通して試合の中で生じるもの

### 1) 子どもにとっての体験

田嶋 (2002) によると、人の発達にとって他者と交流し共に過ごす楽しい時間や自分が尊重される時間、体験こそが何よりも必要であり、それこそが結果として発達促進的・発達援助となるとされている。このことを考えると、気楽な雰囲気の中で、野球そのものを楽しむということを目的としているココロonzの野球は、発達途上にある子ども達にとって実に意義深い体験を提供していると考えられる。

また、自分のプレーへのポジティブな声かけは、ココロonzのメンバーである大人が、子どもによく関心を向けているというメッセージでもあり、子どもの様子に言語、非言語両面で肯定的なメッセージを伝えていることになる。村瀬 (2008) は、「いかに裏付けを持って肯定的な一言を伝えられるか」ということを心理臨床の面接場面以外で出会う相手に対して行うことも同じく重要としており、峰松 (2008) は、自尊感情はいったん他者を經由して自分に戻された評価から生まれることが多いとしている。これらの指摘を鑑みると、例え野球の枠組みの中だけでの関わりであっても、子どもたちの出番を保証し、子どもたちのプレーにしっかり注目を注ぎ、その有様をポジティブに伝えていくことが、ささやかであるかもしれないが、子どもたちに自尊心を育む場を提供することにつながっていると考えられる。

村瀬 (2008) は、大人が、「よい子どもらしさ」と成人としてのモデルになるような成熟とを同時に併せもっていることの重要性を指摘しているが、事例2においても、ココロonzとの試合以後、生徒たちの中から「勝ち負けよりも楽しもうよ」という声が上がった。このことは、ココロonzの大人たちが「子どもらしさ」を発揮し、楽しもうとする姿勢を示すことで、結果的にそれが子どもたちのモデリングを促し、子どもが「子どもらしく」楽しめるようになることを促進したと考えられる。またこのような体験をすることは単に試合の中だけの体験に収まらず、後の練習や試合の中にも、生活の中にも広がっていくものと考えられる。

### 2) 窓口となる心理士にとって得られる視点

相手方の心理士でもあり、ココロonzの一員でもある窓口メンバーがこのような手続きで試合をマネジメントすることの利点として、子どもの理解の幅を広げることができることが挙げられる。例えば、事例1にも見られるように、心理士でもある窓口メンバーが、日頃とは異なる状況における子どもの姿や振る舞いを見たり、他のメンバーから見た様子を聞くことで、子どもへの新たな理解を得られるかもしれない。また、ココロonzの提供する気楽な雰囲気の中で見せる子どもの姿は、職員にとっても新たな気づきとして得られることもある。そこで得られた新たな理解が子どもへの関わりの一助となる場合もあると考えられる。

また、試合という窓口メンバーと子どもにとっての共有体験は、後の生活の中で関わる際のチャネルの一つになる。事例2にもあるように、これまで顔見知りだった子どもとも試合の話題で話すようになるなど、試合を通してお互いに関わる機会を持ちやすくなると考えられる。また、事例1においては、試合での体験を心理士や職員との間で話題となる様子が見られたが、このような振



り返りの作業を通して、得られた体験も子どもの中で丁寧に意味づけられることになることもあると考えられる。

しかし、一方でこれまで述べたような“いつもと異なる状況”に心理士が身を置いて子どもたちと関わることの影響については慎重に吟味する必要がある。例えば事例2では、窓口メンバーは子どもたちの相手チームのプレーヤーとして試合をマネジメントしたが、これは子どもたちが相手チームにあまり気を遣わずに済むように、気楽に対戦できるようにと考えて行った。また事例1では、窓口メンバーは今後個別面接などで子どもたちと出会う可能性を考慮して、直接対戦することをせず、両チームを応援する立場として試合をマネジメントした。このように、実際の子どもたちの状況に合わせて、どのような形で窓口メンバーが子どもたちと試合の場で関わるのかを、職員やメンバーとの間で十分に吟味しておかなければならない。後の生活の中で子どもたちとの関わりの中で関係を破綻させては本末転倒であるので、十分な注意が必要であろう。

### 3) ネットワークによる支え

以上のように、それぞれの子どもたちにとって、普段とは異なる雰囲気野球の試合をする中で、楽しさを感じられたり、肯定的な体験を得られることは意義深いことであり、同時に多くの子どもたちに関わることができることもこの活動の強みであると言える。野球を通して関わるという特色上、試合に出場するメンバー、ベンチメンバー、応援をしている子どもを含めて同時に複数の子どもと関わることになり、特に問題があるわけではない子どもにも、潜在的なニーズを抱える子どもにも、手広く関わるができる。

またココロonzの活動は、緊急性の高い問題にアプローチするものではないので、こちらから試合を押し付けたり押しかけたりすることではなく、まずは施設の方から使ってもらえるような資源として認知されることが必要である。そして、試合を通してココロonzの野球のよさを感じてもらった際には、いつでも使ってもらえるようなツールとして提供できるようにしておく。窪田(2004)によれば、臨床心理学的地域援助としてのグループワークは、ネットワーキングを促進する一助としても用いられうるものであるとされているが、試合を重ねる中で、ココロonzはコミュニティをエンパワメントするツールとなっていくと考えられる。

## 3. 臨床心理学的地域援助として野球で関わる際の留意点

### 1) 見立てについて

ココロonzはメンバーの多くが臨床心理学を学んでいる大学院生・学生であり、その専門性を生かしながら関わるができること、様々な場面で見立てを行いながら動けることが特徴である。

試合の導入に際しては、まずは窓口メンバーが、施設のニーズや試合を実施することが適切かどうかを見立てる必要がある。田嶋(2001)は、「ネットワーキング(ネットワークづくりとその活用)」、「場を創る、場を支える」などの介入は、「ネットワークのアセスメント」と同時に進めることの必要性を指摘しているが、試合を行なう際に、窓口メンバー自身の活動への影響や、子どもたちや職員を含めた相手方の状況などを踏まえ、どのような配慮が必要かを事前に職員と協議することが必要であろう。



また試合当日においても、始まる前の練習の様子を見ることで、子ども同士、子どもと職員との関係や雰囲気を観察し、楽しめているのか、緊張感が強いのかを見立て、試合中も個々の子どもの技術を把握していく。このような見立てがあることで、上述したようなポジティブなフィードバックであったり、ココロズ側の選手の入れ替えといった関わりを効果的に行なうことができる。田嶋（2002）はネットワークの活用を効果的に行なう際に「動きながら見立てる」ということの必要性について述べている。面接室外におけるこのような活動の中でも、文字通り「動きながら見立てる」ということを念頭に置きながら野球をすることで、試合の中でも柔軟に対応して関わっていくことができると考えられる。これは羽下（2006）が「専門家の入る活動は、援助としてのそれなりの安定度と、危機場面での対応に利点がある」と指摘しているが、一見“臨床心理学”とは何ら関係のない活動であるかもしれないが、「動きながら見立てる」ことのできる臨床心理学を学ぶ大学院生・学生が関わることで、子どもに対して発達促進的な関わりを効果的に行なえと考えられる。

## 2) “野球”であることについて

横山・西村（2002）は、ソフトボールという競技特性について、攻守分離交代型であり、各プレイヤーの守備位置や役割が決まっていること、他の競技と比べて他者との接触プレーが少ないことなどを挙げているが、この特徴は野球においてもほぼ同様のことが言えよう。つまり、攻撃時と守備時にそれぞれ役割があるので、出場する選手には出番がある程度保証されていると言える。そのため、野球を媒介に関わる際には集団競技ではあるものの、出場した子ども一人ひとりに注目しやすく、関わる際にはフィードバックもしやすい。ただ一方で、細かいプレーや守備のバックアップの動きなど、地味ではあるが大事なプレーにも適切にフィードバックをしようとした場合、最低限のルール理解も必要となる。また、いくら戦力にバランスを取るということを意識していても、守備時にフォアボールを連発してしまえば野球の試合にならなくなってしまうので、野球の技術も最低限必要となる。つまり、子どもと野球を通して関わる際には、こちらもそれ相応の準備をしておくことは必須であり、日々の鍛錬は大事にしたいものである。

もちろん、これまで述べてきたような関わりは野球でないとできないというものではない。実際に、雨が降ってしまったため、直前に体育館を使用してバレーボールをすることになったこともある。しかし、その中でもやはり楽しくなるような雰囲気作りを行ないつつ、子どもへのポジティブなフィードバックを行ないながら充実した時間を過ごすことができたように思われる。しかし、上述したような野球というスポーツの持つ特性や、屋外で思い切って身体を動かせる、声を出せるということ、そして何より、子ども達にとっても、ココロズ側にとっても馴染み深い共通のチャンネルで関わるということが意義深いと考えられる。

そのような意味でも、大人たちが本当の意味で野球を楽しめていることは重要であろう。それは、メンバーそれぞれのメンタルヘルスの維持・向上にもなると考えられる。

## 4. 今後の課題と展望

今後は、ネットワークを広げて、より多くの施設と関わるができるように、また活動内容も

引き続き検討を重ねていきたい。また関わる大人も色んな人がいることで、子どもも様々な価値観に触れる機会になると思われるので、そのような意味での規模も広げていくことも必要であろう。何より、今後も弛まぬ野球技術の向上を目指しつつ、同時に心理臨床の研鑽を重ねていくことで、より豊かな関わりを提供できるものと思われる。

## 付 記

本論文を作成するにあたり、ご指導を頂きました九州大学大学院人間環境学研究院教授田嶋誠一先生、同准教授福留留美先生に心より感謝申し上げます。また、これまで本活動を作り上げてきてくださった先輩方や仲間たちに、何よりともに楽しく白球を追い続けた子どもたちに心より感謝申し上げます。

## 引用文献

- 羽下大信 (2006) : ソーシャル・サポート／コミュニティ・アプローチ 野島一彦 (編) 現代のエスプリ別冊 臨床心理地域援助研究セミナー pp269-278.
- 原田憲一 (2008) : 子どもの運動体験の現状—運動遊びからスポーツへ 児童心理、62、1307-1312.
- 石郷岡泰 (1995) : 地域中心主義 山本和郎・原裕視・箕口雅博・久田満 (編) 臨床・コミュニティ心理学 ミネルヴァ書房 pp86-87.
- 上手幸治 (2006) : 児童養護施設における心理士の働き方 野島一彦 (編) 現代のエスプリ別冊 臨床心理地域援助研究セミナー pp235-248.
- 神田橋條治 (1990) : 精神療法面接のコツ 岩崎学術出版.
- 河合隼雄 (1992) : 子どもと学校 岩波新書.
- 北島茂樹 (2007) : 人と環境の適合—生態学的アプローチ— 植村勝彦 (編) コミュニティ心理学入門 ナカニシヤ出版 pp23-46.
- 窪田由紀 (2004) : グループの実践：コミュニティ・グループワーク 臨床心理学、4、464-469.
- 村瀬嘉代子 (2008) : 心理療法と生活事象 金剛出版.
- 村手恵子・福智寿彦・野々山智子・川出英行・加藤文恵・兼本浩祐 (2002) : デイケアにおけるスポーツプログラム導入の精神分裂病患者に対する効果—社会生活能力の改善および社会参加に果たした役割— 臨床精神医学、31、1397-1403.
- 箕口雅博 (2007) : 臨床心理地域援助特論 日本放送出版協会 pp9-23.
- 峰松 修 (2008) : 自尊感情を育て、未来への展望を開く 児童心理、62、170-175.
- Murrell,S.A. (1973) : Community psychology and social systems:A conceptual framework and intervention guide. Human Sciences Press. (安藤延男監訳 1977 コミュニティ心理学—社会システムへの



介入と変革 新曜社)

永島正紀 (2002) : スポーツ精神医学概説 臨床精神医学、31、1305-1313.

織田淳太郎 (2009) : ある精神科医の試み 中央公論社.

岡村達也 (1998) : 児童期・思春期の心理障害と臨床援助 下山晴彦 (編) 教育心理学II 発達と臨床援助の心理学 東京大学出版会 pp127-152.

田嶋誠一 (2001) : 事例研究の視点—ネットワークとコミュニティ— 臨床心理学、1、67-75.

田嶋誠一 (2002) : 現場のニーズを汲み取る、引き出す、応える 臨床心理学、2、24-28.

竹中晃二 (2002) : メンタルヘルスの改善に影響を与える運動・スポーツの実践 臨床精神医学、31、1315-1320.

土屋明日香 (2007) : 統合失調症者における情動表現と対人関係 デイケアでのスポーツプログラムを通して 心理臨床学研究、25、316-326.

山本和郎 (1986) : コミュニティ心理学—地域臨床の理論と実際— 東京大学出版会.

横山浩之・西村良二 (2002) : 精神科デイケアにおける運動・スポーツの効用についての検討 臨床精神医学、31、1389-1396.

**Clinical psychological community support applied to baseball by “Cocolons”  
-Aiming to facilitate the development of children-**

Izuru IHARA, Yusuke MASUDA, Yutaro HIRATA, Satoka KUMAMARU, Leina KAMADA  
Graduate School of Human-Environment Studies, Kyushu University

This paper reports the practices in a Children’s home and a correspondence high-school by “Cocolons”, which is the baseball team made up of volunteers belonging to Kyushu university psycho-education counseling room. In the baseball game, we tried to give positive feedback to children and speak positively to each other in failure, in order to create a pleasant atmosphere for all participants.

Through the interventions, it is considered that children’s self-esteem was raised and they could enjoy games, and clinical psychologist working there could get to understand them and to do better practice. In addition, it is indicated that we assessed their usual state and the baseball game’s effect for them, our practices was useful of empowerment in the community.

Key words : baseball, clinical psychological community support, development facilitation



