

同年代のやりとりが難しい不登校男子中学生に対する家庭訪問活動：ゲームにおける勝負の勝ち方、助言の仕方のモデリングを通して

杉久保, 英司
九州大学大学院人間環境学府

<https://doi.org/10.15017/1448781>

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 1, pp.195-207, 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：

同年代とのやりとりが難しい不登校男子中学生に 対する家庭訪問活動

— ゲームにおける勝負の勝ち方、助言の仕方のモデリングを通して —

杉久保 英 司*

本論文では、同年代の他児と遊ぶことが難しいと言われる不登校中学生男子に対する家庭訪問活動について報告する。本事例では、一年を通して週一回本児の家庭に訪問しテレビゲームをして活動した。活動初期において、本児には他児との齟齬を引き起こす他児の期待や興奮を奪う助言や、不愉快にさせるような介入が見られた。しかし、活動後期には筆者の助言や介入の方法を観察し、他者との協同のための適切な態度を獲得したように思われる。

キーワード：家庭訪問活動、テレビゲーム、モデリング

I. はじめに

文部科学省の学校基本調査によると、2007年度の不登校を理由に年間30日以上欠席した全国の児童生徒数は、12万9254(1.20%)人であり、その詳細は小学校で2万3926人(0.34%)、中学校で10万5197人(2.91%)、中等教育学校前期課程で131人(1.37%)となっている。特に中学校では、在籍生徒数に占める不登校生徒数の割合が、前年度(2.86%)から過去最高を更新し続けていることから、大きな課題となっていると言える。

不登校の児童生徒に対しての援助としては、スクールカウンセラーの配置、適応指導教室の設置などの行政的な試みがなされている。しかし、10万人を超す不登校の児童生徒に対応しきれておらず、学校には行けないが相談室には定期的に通っている不登校の児童や生徒は、不登校の中でもほんの一部の子どもたちである(田嶋、2005)という課題も存在する。そのため、密室型援助からネットワーク活用型の援助への転換を図ることが重要であると考えられる(田嶋、2005)。文部科学省も2005年度から、不登校児童生徒への指導・支援に実績のあるNPO、民間施設等に対して、活動プログラムの開発を委託する「不登校への対応におけるNPO等の活用に関する実践研究事業」を開始している。また家庭訪問活動も、大学生などのボランティアが担い手であるネットワーク活用事業のひとつである。1980年代から市町村教育委員会単位で実施されており(長坂、2005)、その先駆的な存在と言える。ちなみに、家庭訪問活動についての報告としては、(長坂、1997; 田嶋、2001; 坂東、2003; 森園、2006; 星野、2007; 松本、2007; 濱田、2008; 森本、2008)

*九州大学大学院人間環境学府

等がある。

このたび筆者も家庭訪問活動を行う機会を得た。そこで本稿では、他人に気を使い優しい性格であるが、周囲の大人から「同年代の子どもとの交流が上手くない」と指摘される不登校男子中学生 A との家庭訪問活動について報告し、① A の同年代の子どもとのやりとりが難しいという特徴について、②筆者の A への関わりと A の変化について考察する。

Ⅱ. 家庭訪問活動の構造

筆者が行った家庭訪問活動は、Z 市教育委員会が主催する事業であり、①週に 1 回、1 日 2 時間程度の活動をする、②活動場所は原則として生徒の家庭内とする、③活動時間は保護者が在宅しているときに限る、④学習指導は行わないことが主な決まりである。さらに毎月一回（臨床心理士である教育委員会担当者と大学教員による）グループスーパービジョンを受けること、毎月終わりに在籍学校を通じて Z 市教育委員会に報告書を提出することが義務づけられている。

Ⅲ. 事例の概要

【事例】

A：中学校 2 年生の男子。

【家族構成】

母親（30 代後半、以下 Mo と略記）、本人（13）、祖母（以下 Gmo と略記）の 3 人家族。

【訪問までの経緯】

X 年 6 月第 2 週、A が在籍する中学校にて、A の Mo、校長（50 代男性）、担任の教師（50 代男性）、教育委員会の担当者（40 代男性）、筆者（30 代男性）の 5 名で事前打ち合わせが行われた。A は小 5 の二学期から不登校になり、保健室登校を不定期ながらも行っていた。中学校には登校したことはなく、適応指導教室には数回行ったことがある。そこでは教室に入ることができず、別室なら行くことができる。担任の教師が月に 2、3 度ほど A の自宅を訪れ、将棋やテレビゲームをするという情報を得る。

Ⅳ. 経 過

家庭を訪問した期間は X 年 6 月から X + 1 年 3 月までの 10 ヶ月間、全 27 回である。訪問時間は 2 時間。以下 A、A の Mo の発言は「」、筆者の発言は〈〉として記述する。

第 1 期：A の対人交流のあり方に筆者が付き合う時期（# 1 ～# 7：X 年 6 月中旬～9 月初旬）

1 A の家に行くと Mo が出迎えてくれる。A は色白で痩せて線が細い。まだ声変期前のよう

であり声が甲高く、小学校高学年の印象。Moは明るい感じではないが、素朴で控えめな方であるという印象。

筆者が自己紹介をして少々の雑談をした後、Moはリビングから子供部屋へ移動し、Aとテレビのあるリビングにてゲームキューブで遊ぶことになる。スマッシュ・ブラザーズという格闘ゲームをすることになり、ゲームの操作法を教えてもらいながら、二人で協力してゲームを進めていく。Aはゲームに出てくるアイテムやポケモンについて詳しく説明してくれる。筆者から話しかけることはほとんどないが、Aが間を空けずたくさんしゃべり、筆者が応答や質問をするという状態が続く。

Aはこのゲームが上手であり、「県で5位くらい」と言っていた。筆者が「大会に出たの」と尋ねると、「ないですけど、たぶんそれくらい」と返答する。

#2 Aがはにかんだ笑顔で出迎えてくれる。GMoがリビングにおられて挨拶をする。優しい感じの方で膝を悪くさかれていて歩くのが大変そうである。先週と同じ格闘ゲームをすることになった。Aが筆者に気を使い扇風機を用意してくれる。

筆者がゲームで使用しているキャラクターを強くするため、Aが筆者に修行をさせてくれることになった。その修行はストーリー仕立てであり、Aが物語を創り、筆者がその舞台の主人公を演じるという形で進んでいく。Aはゲームの様々なキャラクターを操作し、主人公の仲間となったり、悪者として立ちふさがったりしていく。Aは子どものキャラクターを操作するときは、子どものような高い声を出し、逆に大柄の悪者を操作しているときは、低い声で演じていた。また、この物語には架空のお金が存在し、助っ人にはお金を支払う必要があり（額によって強さを調整する）、悪者を倒すとお金が入ってくるシステムである。即興で物語を考えたり、ゲームを操作したり、キャラクターを演じたり、お金の勘定を暗算でしたりと様々な処理を並行して行っていた。残り5分でAは「時間ですね」と言い、活動は終了した。

#3 前回の続きで修行の物語をやっていくことになった。しかし、今日はその修行の物語に没頭することはなく、途中でマリオカートというレースゲームを対戦形式ですることになった。

車に乗ったキャラクターが爆弾を投げたり、地雷を設置したりして戦う「一騎打ち」をする。初戦で筆者が勝利すると、Aは「あっ、くそ！ なんでー」と声を漏らし、筆者は「フーン」と鼻を鳴らす。しかし、Aは「さすが昔やっていただけありますねー」と気を取り直して言った。その後、数回行ったが、2:1の割合でAが勝利した。

#4 相変わらず、Aは筆者が来るとすぐにゲームの準備をする。Moは「あらかじめやることが決まっているみたい」と笑いながらおっしゃられる。スマッシュ・ブラザーズをする。#2から続いているストーリー仕立ての遊びをし、今回は、#2と同様にストーリーに没頭し40分ほど続いた。

次に、Aは「(筆者に)ぜひやって欲しいゲームがあるんですよ」と言い、ピグミンというゲームを用意してくれた。このゲームはピグミンと呼ばれる小さい生物を増殖させていき、命令を出して、大きな敵を倒したり、宝物を発掘していったりするゲームである。パズル的な要素があり、頭を使う戦略性のあるゲームである。いきなり対戦形式ですることになった。結果はゲームの概念や

操作方法がおぼつかない筆者が、大差で負ける。そこで、筆者の上達のため、筆者が一人でゲームをし、Aが助言や指導を行うことになった。このゲームに限らず、Aはゲームをやり込んでおり、コンピューター相手では物足りなくなったのではないかと考える。そのため、筆者のゲームの腕を上げようとしているのかもしれない。

#5 Aの担任の先生と話す機会があった。Aは小学校高学年から保健室登校になり、中学校は全く登校してない。また、適応指導教室でも、同学年の多い教室には行きたがらず、別室なら何とか行くこともあるということである。担任の先生は月2、3回Aの自宅へ訪れ、将棋を指すそうである。

この日もピグミンをする筆者がプレーし、Aが助言をする共同遊び。Aは自分のプラン通りに、全く無駄の無いプレーするように助言する。罨があっても事前に教えてくれ、パズルの答えも教えてくれる。一秒の無駄もなく、仲間のピグミンが一匹も死亡することなく、どんどん先へ進んでいく。Aは「僕の助言が無かったら、こんなに上手くいきませんよー」と得意げに言う。筆者はく(Aはお節介焼きだねー)と言おうとしたが、躊躇させる雰囲気はAにはあると筆者は感じ、それを言わなかった。

#6 先週に引き続きピグミンをする。対戦プレーをするがAの圧勝。筆者のトレーニングをすることになった。Aが助言するのと違う手順でやってみると、すぐにAは「違いますよー」と言い助言し直してくれる。また、強敵と戦う場面で、上手いかず仲間のピグミンが3匹死んでしまう。するとAは何も言わずに筆者のコントローラーのコードを抜いて、自分のコードを差し込み、「こうするんですよー」とあっさり強敵を倒してしまう。筆者はくうーん、なるほどね>と言う。筆者はくもし同年代の子どもにこれと同じことをしたら、その子は嫌な思いがするだろう>と思ったが、それを言えなかった。

#7 マリオカートというレースゲームをする。レースでは常にAが1位であるが、爆弾を投げ合う「一騎打ち」では7:3の割合でAが勝利する。Aが「このコースでは負けたことないんですよー」と自慢する。その直後筆者が勝利すると、Aはしばらく無言であったが、「さすがに昔やっていただけありますねー」と気を取り直して言う。

活動中、GMOがリピングの後ろの方に座り、こちらの様子をずっと見ていたかもしれないが、気配がしないので分からない。GMOはこちらに干渉することは全くないので、こちらも気を使うことはないのではと思われる。

第2期：勝ったり負けたりを繰り返しAのプライドが変化する時期

(#8～#15：X年9月中旬～11月下旬)

#8 「(筆者は)将棋は出来ますか?」と尋ねてくる。出来ることを伝えると、Aは将棋の準備をしてくれる。Aの将棋の実力は駒の動かし方を知っているぐらいである。Aはじっくり考えて打つが、それが結果につながらないような打ち方をする。筆者は1、2秒で考えずに打つので、1局が5分～10分で終了する。筆者は将棋が強いというエピソードを語ると、Aは「そういうことは

先に言ってくださいよー。てっきり弱いかと思っていた」と言う。

しかし、3局目にAが奇跡的に勝つということが起こった。筆者は一切の手加減をせず、最短の手数で勝ちにいったのだが、致命的なミスであっさりと負けてしまった。その時Aはびっくりしていたが、筆者もびっくりする。するとAは小学生のころ保健室で先生と将棋をして、1回だけ奇跡的に勝ったということ、それから将棋が好きになったということ話を話してくれた。

9 Aが「将棋でもやりましょうか」と言う。5、6局打つが、筆者の全勝。将棋の最中Aは真剣に考えているのであるが、なかなか上手いかない。Aは担任の先生に勝ちたいと言っていた。担任の先生との将棋でもAはハンディをもらおうとはせず、互角の状態での勝負を望む。筆者との対戦でもAはハンディを申し出ること無かった。筆者も担任の先生から情報を得ていたので、こちらから申し出ること無かった。

10 ゲームで2時間を過ごす。マリオカートをする。爆弾を投げあう一騎打ちではいい勝負になった。またスマッシュ・ブラザーズという格闘ゲームをするが、熱中することなく時間が過ぎる。この日のAは元気が無く、遊びも停滞していたように感じられた。また、将棋もすることなく終わった。Aは肌荒れが酷く、唇もかさかさであった。体調が良くなかったのかもしれない。

11 ピグミンをする。筆者がプレーし、Aが助言をする形で共同遊び。ミスもハプニングもなく進んでいく。強敵と戦う場面があり、このときAは敵の弱点だけを教えて、それ以外は黙って見ているだけであった。筆者が少ない被害で強敵を倒すことに成功すると、Aは「意外と簡単に倒すことが出来ましたね。僕が初めての時は苦労したんですけど」と言う。それに付け加えて、「今の僕だったら筆者よりも簡単に倒しますけどね」と自慢する。この時、<結局それが言いたかったのね>と筆者は軽口を叩くことができた。

12 出向かえの時からAは元気であった。何か良いことあったのかなと筆者は思った。「ピグミン」、「マリオカート」、「スマッシュ・ブラザーズ」の3つの対戦型のゲームをする。ピグミンはAの圧勝であったが、残りの2つは好勝負であった。A、筆者ともにゲームに集中しており、軽口を叩き合いながらゲームをしていた。Aと筆者の関係性も徐々に親密になってきていると考えられる。すっかり顔なじみの関係になってきている。

13 マリオカートの一騎打ち対戦をする。この日は設置型の罠で陣地を作り防御を固めてから戦うというルールをAが提案する。Aは狭い路地に立て籠もり防御を固める。筆者は陣地を広く取り要所に罠を設置する。戦いが始まるが、Aは自分の罠で路地から出ることが出来なかった。筆者は自由に動き、Aに爆弾を投げつける。Aは「失敗しましたね」と言う。

14 マリオカートのレースをする。Aは完璧にコースを把握しており、全く無駄のない走りをするため、スタート直後からAの独走である。そこで筆者がAがコースを把握していない逆走コースを提案する。いつも断るAであったが、この日は提案をのんでくれる。結果はAの全勝であったが、抜きつ抜かれつの展開となり良い勝負であった。

GMoがゆで卵を用意して下さる。筆者は塩が欲しかったので、Aに頼む。すると、Aは駄々をこねるように椅子から動かさず、GMoに頼む。足の悪いGMoが1分程かかって塩を持って

きて下さる。筆者は GMo に対して「足が悪いのに無理させて申し訳ない」と言う気持ちがあり、A に対して「自分で取ってこんねー」と困ったようにたしなめたが、A の反応は無かった。

15 ピグミンの対戦をする。A は圧倒的に強く、10 匹対 50 匹のハンディをもらっているにもかかわらず A の勝利である。時間が経つにつれ逆転し、最後は徹底的に攻撃されて A が圧勝する。しかし、この日は筆者の作戦が決まり、初めて筆者が勝利した。A はびっくりして「なんで？」と言った。筆者が種明かしをすると、A は「やっぱり頭の良い人は違いますねー」と言う。褒めているのかよく分からない言い方であった。

第3期：ゲームの中で A の積極性が出た時期（# 16～# 22：X 年 12 月中旬～X + 1 年 2 月初旬）

16 マリオカートの一騎打ちをする。いつもなら物陰に隠れ遠くから攻撃する A であるが、この日はアグレッシブで、接近戦を挑むためこちらに近づいてくる。通常逃げる A を筆者が追っかけると言う展開であるが、この日は A が追っかけ筆者が逃げ回る展開であった。結果は A の 15 勝 3 敗で A の大勝ちであった。

将棋をしたいと筆者が提案する。筆者の圧勝である。2 局目、筆者がハンディ 4 枚落ちでやることを提案すると、A は了承する。筆者の圧勝。3 局目は「ハンディありで負けるのは嫌だ」と A が言うので、通常の将棋を指す。筆者の圧勝。その後も差し続ける。それまでハンディを受け入れなかった A が、初めてハンディを受け入れたことが印象的であった。後日担任の先生に話したところ、かなりびっくりしておられた。

17 プレイステーション 2（以下 PS2）のゲームを A が買ってきた。地球防衛軍というゲームをする。兵士がマシンガンや大砲で巨大化したアリやクモ、UFO や怪獣と戦うゲームである。敵だけではなく民家やビルも破壊出来るため、A がそれを提案する。筆者もストレス発散になると思っていたが、A もそうなのであろう。

廻り将棋を筆者が提案する。運が勝負を決める双六である。筆者は周回遅れで A が有利であったが、筆者が逆転で勝利する。最後の方はお互いに大声で笑い声をあげながらやっていたのが印象的であった。A も元気が出てきたのではないかと考える。

18 A が「ぜひやって欲しいゲームがあるんですよ」と言い、ドラゴンボールを題材にした格闘ゲーム（PS2）をすることになる。対戦形式で行い、4：1 の割合で A の勝ち越し。A は人間相手にゲームをしたいと思われ、この日の最後「また今度もこのゲームしましょうね」と嬉しそうに言う。

19 ドラゴンボールの格闘ゲームをする。A は次々と大技を決め、技に関する知識を披露したり、感想を述べたりして嬉しそうである。このゲームに限らず、A は「コンピューター相手では勝負にならないから、人間相手に対戦がしたい」と言っていた。筆者がそこそこゲームの出来る人で良かったと考える。弱すぎては勝負にならず、逆に強すぎても A は嫌な思いをするであろう。A が勝ち越し形でゲームを楽しめている現状は良いと考える。

20 地球防衛軍（PS2）をする。協力プレーでゲームクリアを目指す。A の悪ふざけで筆者に

攻撃することがあったので、筆者が反撃を倍返しです。そのやりとりが3回あった。なんとか最終ステージまで来ることが出来たが、最後の巨大UFOがとても強く3回やってもクリア出来なかった。筆者はまだやる気であったが、Aはいらだっており、リセットボタンを押す。時間が余ったので、地球防衛軍の対戦プレーをする。お互いに戦車やヘリコプターに搭乗し、街を破壊しながら戦う。建物が破壊されていくのは爽快で、Aと筆者は大笑いしながらゲームをした。

21 久しぶりに任天堂ゲームキューブでゲームをする。Aの完勝の日であった。ピグミンの対戦をするが、6勝0敗でAの完勝。Aは全勝して嬉しそうであったが筆者は疲れる。マリオカートの一騎討ちも積極的なAの完勝。筆者が「昔に比べて、積極的になったね」と伝えると、Aは「別のゲーム（モンスターハンター）で積極的にやっているから、マリオカートも積極的になったのかもしれないね」と言う。筆者はAが元気になって来ている指標が積極性であると思っていた。

22 ピグミンの対戦をする。先週は1回も筆者が勝てなかったので、今週は気合いを入れてゲームをする。1戦目はAの圧勝。2戦目は接戦で筆者の勝利。3戦目は筆者の圧勝であった。Aはピグミンが大のお気に入りである。人間の対戦相手を求めているAは、筆者に3ヶ月このゲームの指導をしてくれた。Aは嬉しそうでも、悲しそうでも、不機嫌そうでもなく、平静であった。そして、Aは何事もなかったように無言でリセットボタンを押す。

ドラゴンボールの格闘ゲームをする。その最中、筆者が「お腹空いたな。今日は何を作ろうかな」とつぶやくと、Aは「(筆者は) 何を作るんですか」と尋ねてきた。このとき初めてAが現実的な範囲内で会話をした。今までAはゲームやマンガに関する会話しかせず、それ以外の話題は筆者が尋ねても反応がなかった。

第4期：遊びにおける一般的な対人交流が見られた時期

(# 23～# 27：X+1年2月中旬～3月下旬)

23 PS2でドラゴンクエスト8（以下ドラクエ8）というゲームをする。呪われたお姫様や王様を助けるため、勇者が魔王を倒すというストーリーで、一人用のゲームである。筆者はこのゲームをしたことがあるので、Aがプレーし、筆者が助言することになった。ゲームに出てくるモンスターや街について感想を言い合ったり、Aの質問に答えながらゲームを進めていく。こういったやりとりは普通の子ども達がゲーム機を囲みながらやっていることであると考え。この日、Aは「地球防衛軍は小学生の頃、友達と一緒にやっていたんですよー」と言った。こういう何気ないやりとりは重要ではないかと考える。しかし、Aが終了時に「(筆者の) 助言がなかったら、こんなにうまくいきませんでしたよー」と言ったことが、少し気になる。

24 ドラクエ8をする。Aは「強敵に勝てずに12回挑戦しても先に進めない」という話を筆者にする。1回の挑戦で1時間以上かかるゲームである。筆者はAの根気に驚いたが、Aが相当困っている様子であったので、出来る限りの助言をすることにした。1時間30分を準備に使い、残り30分でその強敵を倒すために使った。時間ぎりぎりAはその強敵を倒したのであるが、その強敵が変身して強くなり戦いはまだ続く。筆者が帰り際、<大丈夫ね>と尋ねると、Aは自信を

持って「何とかありますよ」と応えた。

25 ドラクエ8をする。Aは先週の強敵を倒して、物語を先に進めていた。今回は筆者は助言をすることなく、Aが1人でゲームを進めていく。Aが「右へ行ったら良いか、左に行ったら良いか」という類の質問をすることがあったが、筆者は忘れた振りをして「そういうもんは自分で考えんといかん」と言い、助言しない。その代わりに、Aが話すゲームに関する感想やコメントには積極的に応え、2人で言い合いをしながらゲームをしていった。

26 ドラゴンボールの格闘ゲームを対戦で行う。以前には見られなかった積極性が加わったこともあり、8:1でAの圧勝である。次にドラクエ8をする。Aは最後の大魔王のいる城まで辿り着いていた。もう少しでゲームクリアである。Aは手を焼いている様子で、すぐ死にそうになり城から引き返していた。筆者は「もっと上手くやれないものかな」と思ったが、黙って見ていた。

27 活動の最終日である。PS2の三国無双5という三国志をテーマにした格闘合戦ゲームが準備してあった。2人で協力して敵の兵士や武将を倒していく。このゲームは自分のことだけではなく、味方全体のことを考えないと勝つことは難しいのであるが、Aは筆者の馬を冗談で乗って行ってしまったり、味方のピンチを無視したりしていた。しかし、途中からAと2人で役割分担をし、作戦や目的を共有しながらゲームを進めていく。ゲームに集中すると2時間はあっという間に過ぎてしまう。

最後にAとMoに挨拶をしてお別れすることになった。Aは特に何も言わないのであるが、悲しそうにはしておらず、微笑んでいたのが印象的であった。

V. 考 察

1. Aの同年代の子どもとやりとりが難しいという特徴について

(1) Aの過干渉的に世話を焼く特徴

Aに関わる大人がAについて述べる際、「Aは同年代の子どもと仲良くすることが難しい」という点が多く挙げられる。Aは小学校においても中学生になってからの適応指導教室においても、同年代の子どもになじむことが出来ず別室登校をしていた。また、中学校の同じクラスの子どもが、Aの自宅に連絡用のプリントを届けにやっても、Aは玄関に出ることはない。しかし、同年代ではない他者との交流は必ずしも上手くいかないわけではない。例えば、担任の教師は月に2、3回ほどAの自宅を訪れ、将棋やテレビゲームをする際「大人側が気を使ってAのペースに合わせてると、Aと関係を持つことが出来る」と語る。また、「Aの言うことを積極的に聞いてくれる自分より4歳年下の従兄弟との関係は良好である」とMは語る。つまり、Aは自分のペース合わせてくれる他者との間では関係性を持つことができるが、同年代の子どもは必ずしもAのペースに合わせてくれるとは限らないと考えられるため、同年代の子との交流の難しさが生じるのではないかと考えられる。この同年代の子どもとのやり取りの難しさは、Aの特徴というよりもAの何らかの特徴が他者との相互作用により引き起こされる状態であると考えられる。この何らかの特徴を考

えることがAの理解につながると考えられたため、本事例の考察では同年代の子どもとの交流を妨げる特徴について考えることにする。

まず、本人なりに善意ではあるが相手の了解を得ずにアクションを起こすという「過干渉的に世話を焼く特徴」が見られた。確かに、Aは優しく他人に対して気を使い世話を焼いてくれる子であり、それが他者に対して好印象を与える。残り時間を気にする筆者に対して、Aが「時間ですか」と察してくれることもあり(#1)、活動中筆者が暑がっているのを見て、Aが扇風機を用意してくれるということがあった(#2)。しかし、その一方で、筆者がゲームをプレイしAが助言をする形で共同遊びをする際、過剰な口出しや干渉を行い(#5、#6)他者に嫌な印象を与えるのではないかと思われることもあった。例えば、自分のプラン通りに全く無駄の無いプレーするよう進む方向を示し、罠があっても事前に教えてくれることがあった(#5)。また、強敵に苦戦している筆者に業を煮やしたAは、何も言わずに筆者のコントローラーのコード抜き、自分のコントローラーのコードを差し変え強敵を倒してしまう(#6)。この時、筆者自身は嫌な思いがしたが、「なるほどね」とAのペースに合わせなければならなかった。もし、同年代の子どもにこのようなことをした場合、その子は嫌な思いがするだろうと思ったが、それを口に出すことを躊躇させる雰囲気はAにはあるという感じがしたため言うことができなかった。この点に関して担任の教師も「Aにはものを言いづらい。何となくもろさがある」と語っている。

A本人は相手のことを考えて積極的に世話を焼こうとするが、相手のニーズとは食い違いがあるため、結果的に同年代の他者との交流が上手くいかないのではないかと考えられる。たとえ、Aが「僕の助言がなければこんなにうまくいきませんよ」(#5)と言うようにいくらゲームの成績や結果が良くても、助言される側からすれば「結果よりも過程が大事」であり、難しい局面を解決する過程や自力で乗り越えた達成感があるからゲームや遊びは面白いのではないかと考えられる。Aは自分の善意のある思い込みにより、こういった助言される側の潜在的なニーズを潰してしまうのではないかと推測される。また、不登校により同年代との接点自体が減少し、周囲にはAのペースに合わせる大人と聞き分けの良い年下の従兄との関係だけが維持されるため、Aの過干渉的に世話を焼く特徴は変化せず、固定化されていったのではないかと考えられる。

(2) Aの一方的な勝利を得ようとする特徴

本活動では対戦形式でゲームをすることが多かった。大抵のゲームにおいてAと筆者は好勝負になるが、マリオカートのレースゲームとパズルゲームのピグミン(#5、#6、#11)に関しては、筆者との対戦成績はAの大幅な勝ち越しであった。この2つのゲームで筆者は「Aは人間と対戦をする際にも、弱いコンピューターを相手にするように一方的な勝利を得ようとする」ということを感じた。マリオカートのレースゲームにおいては走るコースを把握し、完璧な技術でコース取りを行うため、Aの圧倒的な勝利に終わる。それに加えて、Aは最も性能の良い車を選び、筆者にはそれを選ばせてはくれない。常に有利な立場で勝負し、譲歩しようとはしない。また、パズルゲームのピグミンでは、対戦場所の地図や何処にどのアイテムがあるのかを把握し、一秒の無駄もなくゲームを操作する。絶えることのない遠隔攻撃により筆者の味方の数を減した後、味方の数

を増やした A が一方的に筆者を攻撃する。万全の状態を作り、相手をもてあそぶようにして一方的な形で完全な勝利を手にする。

このような一方的な勝負の展開を、同年代の子どもはよしとしないであろうと考えられる。有利な立場や一方的な勝ち方に関する A のこだわりに合わせてくれる他者は、ゲームでの勝ち負けにほとんどこだわりのない大人か、A に対して従順な年下の子どもだけであると考えられる。同年代の子どもであれば、注文を付けるであろうし、もし、A がそれを飲まなければ遊んでくれなくなる。あるいは何も注文を付けずに、2 回目は一緒に遊んでくれないのではないだろうか。ゲームに限らず多くの遊びでは、勝ったり負けたりを繰り返すことが楽しみの一つであると考えられ、A が一人用のゲームでコンピューターを相手にやるような「一方的な勝ち方」を、素直に受け入れてくれる同年代の子どもは少ないと考えられる。A は「地球防衛軍は小学生の頃、友達と一緒にやっていたんですよ」と語っており（# 23）、ゲームを同年代の友人と行っていたようである。この時、A は一方的な勝負をして友人に嫌な思いをさせてしまい、同年代の子どもと遊んでもらえなくなったのであろうか。あるいは、一方的な勝負をさせられ嫌な思いをし、同年代の子どもと遊ばなくなったのであろうか。そのどちらかは分からないのであるが、少なくともこのまま A が一方的な勝負にこだわり続ければ、同年代の子どもとのやり取りが難しくなると言える。

2. 筆者の A への関わりと A の変化について

(1) 将棋による勝ち負けの逆転と勝ち方のモデリング

A に対して「こうしたほうが良いのではないか」と大人が思っても、A にはそれを言語では伝えるにくい雰囲気があると既述した。本活動を振り返ってみると、筆者は遊びを通しての非言語的な関わりやモデルを提示することにより、A の特徴と関わっていることが分かる。本活動の前半と後半で、A と筆者の立場が逆転する場面がいくつか見られた。筆者はこれらの場面を好機と捉え、A の特徴とは違うことをするモデルの提示を心掛けていた。

まず、第 2 期の始めから将棋をすることになった（# 8）。今まで A の得意なテレビゲームから、筆者の得意な将棋に遊びが変化し、それに伴い勝ち負けも逆転することになる。ゲームに関しては、A は筆者に失敗をしないよう過干渉的に世話を焼き、ことあるごとに筆者に対して助言を行ったのであるが、立場が逆転した将棋に関して、筆者はほとんど助言を行わないようにした。A は同じ局面で何度も失敗し、筆者は 1 度だけ対処法を助言したが、A は自分のやりたいようにする。筆者は同じ局面になるように何度も同じ手を指したが、A は同じ失敗を何度も繰り返し続ける。筆者は A なるの考えがあると思い、それ以降は助言をせずにいた。そのためであろうか、ピグミンでの強敵と戦う場面（# 11）では、A は筆者に細かな助言や介入をせず、戦いが終わるまで見守るように変化したと思われる。

また、将棋の勝ち方に関しても、ピグミンでやっていた相手を弄ぶような一方的な勝ち方をせず、短い時間であっさり勝利することを心がけた。A がピグミンでやっていた「万全の状態を作り、相手をなぶるようにして一方的な形で完全な勝利を手にする」というのは、将棋で例えると相手の王

将以外の全ての駒をとり尽くしてしまうことに相当する。しかし、筆者は、積極的に駒を交換しAにも攻撃する余地を与え、互いに攻め合うことのできる状態にし、Aの駒が十分にある状態で勝利することを心掛けた。そのため、実力差のある筆者があっさりと負ける（#8）ことがあった。遊びは勝ったり負けたりすることや、勝負の過程で勝敗が付いてしまわないことが重要であると考えられる。一方的な勝ち越しや、勝敗が途中で分かってしまう展開になってしまっただけでは、人間同士の遊びは継続しないと考える。ゲームではAが勝ち越し、将棋では筆者が勝ち越すことで勝敗のバランスがとることができた（#8、#9）。このように勝ったり負けたりした展開が続いたためか、Aはマリオカートのレースゲームで、自分がコースを把握していない逆走コースのハンディを受け入れ（#14）、逆に将棋では1度だけ筆者からのハンディの申し入れを受け入れた（#16）。また、副次的な変化としては、今までの遠くから攻撃や殻に閉じこもる防衛的姿勢（#13）が変化し、第3期からは人が変わったようにリスクを恐れず積極的かつ豪快に攻撃をするようになった。筆者が将棋においてノーガードで攻撃的な将棋を指したため、それをモデルにしたのではないかと考えられる。

（2）助言する立場の逆転と助言の仕方のモデリング

第4期から筆者がAよりも詳しいゲームであるドラクエ8（#23、#24、#25、#26）をすることになり、今までAが筆者に助言するという関係から、筆者がAに助言するという立場の逆転が起こった。第1期でのAの助言は、少しでも自分の助言に従わなかったり筆者のプレイがまずかったりすると、すぐに口出しや干渉を行うため助言というよりもむしろ指導的な感じがしていた。そこで、筆者はAがするような過剰な口出しや干渉を行わないように消極的に助言しようと心掛けた。「右に行けば良いか左に行けば良いか」といったAが筆者に完璧なナビゲーター役を引き受けるように働きかけても、それに応えないようにし（#25）、多少の困難があっても筆者は口出しをしないようにした（#26）。しかし、Aが本当に困っているときは最大限の助言をし（#24）、メリハリをつけて助言するように心掛けた。また、ゲームに出てくるモンスターや街について感想を言い合うことや、Aのゲーム攻略とは関係のない質問には積極的に応えながらゲームを進めていこうとした。こういったやりとりは普通の子供も達がゲーム機を囲みながらやっていることであり、筆者自身も同じ思い出がある。

第4期では、筆者自身が中高生だった時の経験をもとに、助言のやり方や遊んでいる時の会話をできるだけ再現するようした。第1期で見られたAのペースではなく、筆者のペースで遊びを展開しようと心掛けた。第1期でAが筆者にしたような助言をA自身が筆者に求めたが、筆者はそのような対人交流のありかたに乗ることはせず、同年代の子供もがするであろうと思われる助言の仕方で応じた。また、何気ないやりとりの経験は同年代の友人と遊ぶ上で重要ではないかと考えるため、それを出来るだけモデリングするように心掛けた。Aも「地球防衛軍は小学生の頃、友達と一緒にやっていたんですねー」と現実的な話をした（#23）ことから、筆者の経験をもとにしたモデリングはAに上手く伝わったのかもしれない。この筆者のモデリングによるAの変化は、本活動の後期のことなので確認できないが、この点は後任者に期待したい。

VI. おわりに

心理学初学者である筆者は、家庭訪問活動を開始するに際して「こちらが遊んであげるのではなく、一緒に遊んでもらう」という気持ちで臨むこと、「相手を楽しませるのではなく、こちらを楽しむ」という2つの点を心掛けている。しかし、本活動においてはAのペースに合わせていると、筆者自身が心から楽しめず、多少つらく感じる時期があった。「Aと遊んであげる」、「Aを楽しませる」という考えだけであったなら、Aに都合の良いコンピューター役を演じるのと同じであると考えられる。人間同士がゲームを通じて「一緒に楽しく遊ぶ」ためには双方の配慮が必要であり、同年代の子ども同士ならなおさら重要であると考えられるため、遊びにおいても「自分も楽しむ」ということは重要であると考えます。

謝 辞

本稿作成にあたり、掲載を快諾していただいたAさんと御家族の方に改めて感謝いたします。また、筆者の家庭訪問活動と本稿の作成を支えて頂いた九州大学大学院人間環境学研究院の野島一彦教授、本稿の校閲や貴重な助言をして頂きました福岡教育大学の安部順子教授に深く感謝いたします。

文 献

- 濱田恵子 (2008) : 不登校中学3年生女子との家庭訪問活動－友達・お姉さんの存在として関わった事例－ 九州大学心理臨床研究、27、77-85.
- 星野 希 (2007) : 不登校女子中学生への家庭訪問活動事例－小説とゲームを通して見守り続けた2年間－ 九州大学心理臨床研究、26、143-151.
- 松本 文 (2007) : 母子密着の強い不登校女子中学生に対する家庭訪問活動 九州大学心理臨床研究、26、175-183.
- 森本文子 (2008) : 好きなアイドルを通して語る不登校女兒への家庭訪問活動 九州大学心理臨床研究、27、117-125.
- 長坂正文 (1997) : 登校拒否への訪問面接－死と再生のテーマを生きた少女－ 心理臨床学研究、15 (3)、237-248.
- 長坂正文 (2005) : 不登校生徒への訪問面接 臨床心理学、5 (1)、34-38.
- 田嶋誠一 (2001) : 相談意欲のない不登校・ひきこもりとの「つきあい方」臨床心理学、1 (3)、333-344.
- 田嶋誠一 (2005) : 不登校の心理臨床の基本視点－密室型心理援助からネットワーク活用型心理援助へ－ 臨床心理学、5 (1)、3-14.

同年代とのやりとりが難しい不登校男子中学生に対する家庭訪問活動

**A Home-visiting Activity toward a Junior High School Student with School Absenteeism
Who is Hard to Cooperate with The Same Old Children**

Eiji SUGIKUBO

Graduate School of Human-Environment Studies, Kyushu University

This article describes a home-visiting activity toward a junior high school student with school absenteeism who is said to be poor at playing with the same old children. In this case, I visited him and played video games with him once a week for one year. At first time, he showed behaviors which cause to conflicts with other children; over advices depriving others from expectation and excitements, and over interruption which makes others uncomfortable. Observing a way of my advices and interruption, he was finally seemed to acquire a moderate behavior to cooperate with other children.

Key words : home-visiting activity, video games, modeling