

思春期発達障害児グループにおけるクライアント企画プログラムの展開の工夫：シェアリングの意義と導入に向けた工夫と配慮

向, 晃佑
九州大学大学院人間環境学府

白濱, あかね
九州大学大学院人間環境学府

古賀, 聡
九州大学大学院人間環境学研究院

遠矢, 浩一
九州大学大学院人間環境学研究院

<https://doi.org/10.15017/2232330>

出版情報：九州大学総合臨床心理研究. 10, pp.41-48, 2019-03-27. 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：

思春期発達障害児グループにおける クライアント企画プログラムの展開の工夫 —シェアリングの意義と導入に向けた工夫と配慮—

向 晃佑 九州大学大学院人間環境学府 / 白濱あかね 九州大学大学院人間環境学府 /
古賀 聡 九州大学大学院人間環境学研究院 / 遠矢浩一 九州大学大学院人間環境学研究院

要約

本研究では、思春期発達障害児を対象としたグループセラピーにおいて、クライアント企画プログラムにおける企画の達成感や他者からの受容感を高める工夫として、プログラムの最後に活動を振り返り、一人一人に感想を尋ね、グループ全体に返していく時間（以下、シェアリング）を導入した事例を報告し、シェアリングの意義及び、シェアリング導入に向けた展開の工夫や配慮について考察した。シェアリングを導入することは、企画担当児の受容感や達成感を高めるだけでなく、フィードバックを行う他児が他者を意識した感想を述べることによる社会的スキル獲得の場としての機能があると考えられた。さらには、グループ全体の相互作用を高める効果があると推察された。また、その際の展開の工夫と配慮としてシェアリングに先立ち企画者の意図を全体で共有する時間を設けること、対象児の特徴に合わせた個別的な支援を行うことなどの有効性が示された。特に、否定的な発言が出やすい児に対しては、他者を意識したフィードバックを促しつつ、プログラム中に対象児が抱いた感情に配慮し、対象児が受け容れやすい表現を提案することが肝要であると考えられる。

キーワード：グループセラピー、発達障害、思春期、クライアント企画、シェアリング

I. 問題と目的

発達障害児に対する支援は、その目的に応じて様々なアプローチが援用されており、グループセラピーが用いられる場合がある。遠矢（2006）は、発達障害児を対象としたグループセラピーにおける意義と留意点に関して、①居場所の確保、②友人関係の体験、③相互性の体験、④遊びの要素、⑤臨床心理学的視点—受容と共感—をあげている。特に⑤に関して、対人行動スキルの獲得を目指す場としてのみ位置付けるのではなく、Axline（1947）の来談者中心療法的遊戯療法の立場に沿った、クライアントの主体性を重視する考えの有用性を述べた。一見すると問題とされるような行動であっても、子どもの立場に立てば理解できる理由があり、「望ましくない行動の背景にある子どもの“情動体験”をどれだけ受容的に理解しようと努めるか、そして、そうした情動体験は、その時々において“今、ここで”の生の体験であって、そのようにしか体験できなかったのだという事実に関感的に関わること」の必要性を指摘している。遠矢（2006）の指摘をふまえると、グループセラピーの中で対象児と関わるセラピストには、居場所としての機能を持つ集団での遊びを通じた関わりの中で、社会的スキルの獲得を促しながらも、対象児にとって日常的に繰り返される否定的な経験を再体験させないようにする配慮が求められると言える。

グループセラピーに関する実践研究を概観すると、主にグループ全体としての構造や展開の工夫や配慮について検討したものと、個別的なセラピストの関わりについて考察したもの（川村ら、2002；柳、2013；五位塚ら、2014など）があるが、本研究においては前者を中心に検討する。遠矢（2006）がグループ構成の留意点として、“集団の均質性”を指摘しているように、グループセラピーの実践研究の多くは、対象児の発達特性や生活年齢をふまえて考察しており、対象児の特徴に合わせた展開の工夫や配慮が必要になる。岡嶋・池田・平山（2006）によると、思春期発達障害児は、器質的な障害に起因する場面・状況に対する

理解の難しさや独特の認知に加え、対人経験の少なさに起因するコミュニケーションスキルの未熟さを有しており、これまでの失敗経験の蓄積による自信のなさといった情緒的な問題を背景として、「集団活動になじめない」、「同世代の友人と関係を築くことが難しい」などの主訴を抱える者と指摘している。そして、思春期発達障害児を対象としたグループセラピーの場合、同年代の集団と安心して楽しむことができる居場所を提供し、仲間づくりの場としての機能を果たすことを前提として、以下の2点の重要性を指摘している。1点目は、自信のなさや劣等感、防衛的態度など情緒的問題に対する援助である。グループが居場所として機能し、様々な活動を他児とともにする経験を積み重ねる中で、人と関わることへの自信を回復し、他者と関わることへの動機付けが高まり、防衛的態度を取らなくても他者と関わるができるようになることが期待される。2点目は、器質的な障害に起因する行動面の問題への援助であり、社会的スキルの学習の場としての機能が期待される。行動面の問題と情緒的問題は互いに関わり合っており、思春期発達障害児に対してはグループセラピーを行う上では、両者に対して同時にアプローチしていく必要性が考えられる。

情緒的問題と行動面の問題に対して同時にアプローチ可能な展開の工夫として、クライアント企画プログラムと呼ばれるものがある（古長ら、2017）。これは対象児らが自らプログラムを考案し、セッション時には司会進行やルール説明などの役割を担い、自らが考案したプログラムを他児と一緒に楽しむというものである。クライアント企画プログラムに関して古賀（2006）は、「メンバーが楽しく遊べるためのルール作りや他のメンバーに自分の考えていることを理解してもらうのに適切な説明の仕方について考えるような機会を提供」することができ、対象児の他者配慮性などに効果的であると述べた。また岡嶋ら（2006）は、企画を考案する過程で、グループに所属する他児に対する関心や配慮、他者への視点、他者からの視点が育つことに繋がると指摘している。

対象児らはクライアント企画プログラムを通して、自身の関心に沿ったプログラムを企画したいという趣向性と、それを他者がどのように受け入れるかという他者視点の統合が促され、他者理解や他者配慮の向上につながると考えられる。さらに、企画担当児が他児を意識しながら主体的にプログラムを考え、実行することを通して、企画の達成感や他者からの受容感を得ることで、他児に配慮した経験がポジティブに意味付けられ、他者意識の高まりにつながると思われる。このように、クライアント企画プログラムを通して、対象児らは自身の関心を他児に受け入れてもらえる経験を得ながら、社会的スキルの獲得に寄与する他者理解や他者配慮性の向上が可能になるといえる。

実際にクライアント企画プログラムを実施した小澤ら(2010)は、他児からポジティブなフィードバックを受けることで企画の達成感を持つことが可能になったと報告している。太田ら(2010)も、セラピストや他児からの受容感を得ることで達成感や満足感につながると考察している。両者の指摘をふまえると、クライアント企画プログラムを通じた達成感や受容感は、企画に参加した他児から肯定的なフィードバックを受けることでさらに高まることが予測される。グループセラピーにおける展開として、プログラムの最後に活動を振り返り、一人一人に感想を尋ね、グループ全体に返していく時間(以下、シェアリング)を設けることがある(岡嶋ら, 2006など)。クライアント企画プログラムの最後にシェアリングを設けることで、企画担当児は他児から直接的にフィードバックを受けることができ、企画の達成感や他者からの受容感が高まることが期待される。また、企画担当者に向けたフィードバックをする機会が設けられることにより、他児にとっても企画担当児の気持ちを推察しながらフィードバックをすることとなり、社会的スキルの獲得の場として機能するとも考えられる。特に企画担当児の達成感や受容感を重視した場合、他児はプログラムを通して抱いた自身の感想を直接的に伝えるのではなく、ネガティブな表現は避け、企画担当児が受け入れられたと感じるようなフィードバックをすることが求められる。そして、傍から見るとネガティブな感想をプログラムや企画担当児に対して抱いた場合、セラピストが介入しフィードバックする内容を統制することが肝要であると考えられる。しかし、企画担当児の受容感や達成感を重視するあまり、企画担当児に向けフィードバックを行う他児に対するセラピストの介入が制限的になってしまうと、フィードバックを

行う他児にとって行動を制限されるという否定的な経験の再体験となってしまう可能性が考えられる。そのため、シェアリングを設ける場合、企画担当児だけでなくグループメンバー全員にとって意義のある時間となるよう展開の工夫や配慮が必要である。

筆者らは大学の相談機関において、発達障害の診断またはその傾向を有する思春期児童を対象としたグループセラピーを担当する機会を得た。そこで、クライアント企画プログラムを実施し、企画の達成感や他者からの受容感を高める工夫として、プログラムの最後にシェアリングを設けた。本研究においては、グループセラピーの経過を振り返り、企画担当児及びフィードバックを行う他児それぞれの立場からのシェアリングの意義、及びシェアリング導入に至るまでの展開の工夫や配慮について検討することを目的とする。

II. グループセラピーの概要

1. グループの構造

X年5月～X+1年2月までを1クールとし、隔週に一度グループセラピー(60分)を行った(全14回)。グループに参加したのは発達障害の診断、もしくはその疑いのある小学6年生から高校1年生までの男児7名であった。ほとんどが他者とのコミュニケーションの問題を主訴に来談し、グループへの参加に至った。メンバーの概要を表1に示す。

2. スタッフの構成

グループのスタッフは臨床心理学を専攻する大学生大学院生であった。グループリーダー2名、親の会グループセラピスト3名の他、メンバー1名に対し1名あるいは2名のセラピスト(メイン・セラピスト、コ・セラピスト)が配置された。

3. グループセラピーの内容

(1) 概要

X年度のプログラムの概要を表2に示す。前半のセッションは、グループメンバー同士の相互交流や、他者から受け入れられる体験をねらいとしたプログラムを組んだ。後半のセッションは、メンバーと日程調整を行い、メンバー全員がクライアント企画プログラムを行った。

(2) クライアント企画プログラム

クライアント企画プログラムは、グループセラピーに参加しているメンバー自らがプログラムを企画し、担当セラピストや

表1. 対象児の概要

CI.	年齢	診断	認知面の発達状況	グループ参加時期	行動特徴
A	16	広汎性発達障害 ADHD 疑い	FSIQ: 81 (WAIS- III) VC:92 PO:93 WM:74 PS:78	X-3年度より	状況理解の苦手さがある。グループ参加当初は、不登校経験から他者との交流に回避的な様子を見せていたが、現在ではグループの年長者らしく他児に配慮した振る舞いが多く見受けられる。
B	11	自閉症	FSIQ: 111 (WISC- IV) VCI:95 PRI:134 WMI:100 PSI:91	X-1年度より	初めてのことやあまり経験のないことに対する苦手さがある。周囲の状況をよく観察しており、関わりは消極的。自分の思いや考えを自発的に発言することはあまりない。
C	14	なし	FSIQ: 122 (WISC- IV) VCI:121 PRI:115 WMI:106 PSI:118	X-4年度より	自分の気持ちや思いを言葉にして他者に伝えることに苦手さがある。不安が高く、消極的な振る舞いが多い。他者配慮性が高く、他者を傷つけるような発言は見られないが、嫌なことも我慢しがちである。
D	12	アスペルガー障害 ADHD	FSIQ: 134 (WISC- IV) VCI:140 PRI:120 WMI:126 PSI:113	X-3年度より	作戦を考えたりするようなプログラムを好む。他児の逸脱した行動に対して批判的になることがある。他者を配慮した振る舞いはあまり見られず、意図せず他者を傷つけるような発言をすることがある。自分の気持ちを言葉にすることは苦手。
E	11	アスペルガー障害 ADHD	FSIQ: 113 (WISC- IV) VCI:97 PRI:127 WMI:94 PSI:118	X年度より	衝動性が高い。ルールや勝ち負けにこだわりが強く、逸脱した行動をする他児に対して直接的に批判する発言がみられる。日常生活上でも、同級生とのトラブルを多く経験しており、自責的になっている。感想を書くのが苦手。
F	13	なし	FSIQ: 99 (WISC- IV) VCI:103 PRI:104 WMI:94 PSI:91	X年度より	状況理解の苦手さがある。人前に立ったり、話し合いでまとめ役を担ったりすることを好む。他者配慮性が高く、本見なりに他者を意識した振る舞いをしようとするが、その意図が上手く伝わらないことがある。
G	11	自閉症 ADHD	FSIQ: 94 (WISC- IV) VCI:109 PRI:93 WMI:88 PSI:86	X年度より	衝動性が高く、状況理解の苦手さもあり、場にそぐわない行動が見られる。自分本位の振る舞いが見受けられる。自分の考えや気持ちを言葉にすることに苦手さがある。

リーダーと話し合いながら企画をまとめ、実際にグループセラピーの中で実行するプログラムである。あらかじめメンバーと日程調整を行い、各メンバーが担当する日を決め、はじめに企画を行う対象児がプログラムの原案を考えた。その案を元に担当セラピストやグループリーダーらとの間で、企画当日までにセッション前後の自由時間、または電話やFAXなどを用いて協議を重ねた。クライアント企画当日は、企画担当児がプログラムの説明を行うなど、進行役として参加した。企画終了後には、プログラムに参加したメンバーが、企画担当児に向けた感想を述べるシェアリングの時間を設けた。シェアリングは、メンバー全員で円を囲むように座り、1人ずつ感想を述べ、企画担当児は最後に感想を発表した。

4. 倫理的配慮

本稿の執筆にあたり、保護者に口頭及び書面にて研究の趣旨と個人情報保護について説明し、署名にて承諾を得た。

III. グループの経過

1. 第1期：対象児の相互交流を促しながら集団場面におけるアセスメントを行った時期（#1～4）

グループ開始当初は、グループメンバー同士の交流や、他者から受け入れられる体験の蓄積をねらいとしたプログラムを設定した。#1や#2ではペアや3人組での活動が中心であったが、#3や#4では7人全員で取り組む活動なども取り入れ、対象児同士の交流を促した。これに加え、グループに初めて参加する対象児も3名いたことから、各対象児の集団場面での振る舞い

を通したアセスメントもねらいとした。また、クライアント企画プログラム時のシェアリング導入に向け、各セッションの最後にプログラムを振り返り、感想を共有する時間を設けた。感想シートを用意し、プログラムの楽しかったことや良かったことを書くよう教示した。この時期の対象児の感想を表3に示す。

グループ参加歴が長く、グループの年長者でもあるAは、他児らの模範になろうとする姿勢が窺われ、教示に合わせプログラムの楽しかったことや良かったことを具体的に本児の言葉で述べていた。他者配慮性は高いが自発的な表出の少ない、BやCもセラピストとの話し合いを経て、「初めてカーリングを知って成功したり失敗したりするワクワクがとても楽しかったです（B、#2）」や「ジェスチャーは苦手だったけどみんなで考えて協力できたのが楽しかったです（C、#4）」などの感想を語った。また、本年度から参加したFも#4において「表現するのが難しくて工夫しながらやりました。相手に伝わるのがとてもうれしく、仲間としっかり協力できた」と述べるなど、具体的かつ詳細な感想を述べていた。しかし、Eは#3の感想で「リーダーをおちよくなるのが楽しかった」と述べるなど、他者をからかうことに楽しみを見出す面がみられた。プログラム中においてもEは、思い付いたことをすぐに口に出す様子がみられており、納得いかなことがあるとセラピストや他児に対して直接文句を言うなどの振る舞いが見受けられていた。またDも、Eと一緒に文句を言うような場面が多く見られていた。バスケットボールのプログラム（#3）において、積極的にシュートを打ちたがり、力強いシュートを放つが、得点できないGに対して、DとEはイライラしており、「もうちょっと弱く打ったら（D）」や「そのポジション外れたら（E）」など、Gを批判するような発言が表現化された。このように、DとEはプログラム中自分本位な振る舞いがみられるGに対して責めるような発言が出やすく、Gの言動に過敏になっているようであった。また、Gは上手くないことがあると舌打ちをしており、感想も「全部楽しかったです（#2）」や「楽しかった！（#4）」など抽象的なものが多く、自分の考えや気持ちを言葉にすることの難しさが窺われた。

このように、他者を批判するような発言や、言語表出の苦しさなどが窺われ、クライアント企画プログラムにおいてシェアリングを設けることの難しさが推察された。そのため、シェアリング時の構造上の工夫と、対象児に対する個別的な支援が必要であると考えられた。前年度までの様子をふまえると、Dの

表2. プログラムの概要

プログラム内容	
第1期	#1 自己紹介・氷ドッチビー
	#2 ボール運びリレー・カーリングゲーム
	#3 バスケットボール
	#4 ジェスチャーリレー・ジェスチャークイズ
第2期	#5 他児との協力をねらいとしたボールゲーム ※リーダー企画①
	#6 クイズ・みんなで謎解き ※リーダー企画②
	#7 チーム対抗クイズ ※A企画
	#8 "SASUKE"をモチーフにした企画 ※B企画
第3期	#9 謎解きゲーム ※C企画
	#10 クイズと神経衰弱を組み合わせた企画 ※D企画
	#11 "モンスタードライブ"とドッチボールを組み合わせた企画 ※E企画
	#12 ハンドボールをアレンジした企画 ※F企画
	#13 宝探しゲーム
	#14 "クイズミリオネア"をモチーフにしたクイズ企画 ※G企画

表3. 第1期の感想

	A	B	C	D	E	F	G
#1	【欠席】	たくさん体を動かせて、楽しくできました。これから仲良くしていきたいです。	今年度初めての活動だったけど、楽しく過ごせました。	ドッチビーが楽しかった。	楽しかったこと。氷フリズビーとドッチボール	初めてで少し不安だったけど、ドッチビーなど楽しいゲームや企画などとてもおもしろかったです	ドッチビーがものすごく楽しかった。
#2	【欠席】	初めてカーリングを知って成功したり失敗したりするワクワクがとても楽しかったです。	カーリングで作戦を立てるのが面白かったです。	【欠席】	【欠席】	今日は前きた時より話を聞いてもらってよかったです。自分の考えや作戦を聞いてもらって楽しくできました。	全部楽しかったです。
#3	前回来れなかったのが久しぶりだったので楽しかった。次回また来たいです。	みんなと楽しく協力できて良かったです。大人の人たちがいいとよかったです。	【欠席】	フリズのカードが効果がやばかった。大人に久しぶりに接戦で勝てたからよかった。	バスケットの試合（リーダーをおちよくるのが楽しかった）	【欠席】	すべて楽しかった。
#4	今回で話していなかった子も話せたので良かったです。次回も楽しみに待っています。	ジェスチャーゲームで夏祭りの問題が楽しかったです。	ジェスチャーは苦手だったけどみんなで考えて協力できたのが楽しかったです。	ほぼどのゲームもかてたからよかった。	ジェスチャーゲームであてて楽しかった。	表現するのが難しくて工夫しながらやりました。相手に伝わるのがとてもうれしく、仲間としっかり協力できた。	楽しかった！

表4. 第2期の感想

	A	B	C	D	E	F	G
#5	こういうスポーツはあまりやらないのでとても楽しかったです。パスもちゃんと出来ていたし相手の名前をよぶところも仲良くなれていいなと思いました。	みんなと協力できたのが良かったです。	みんなで協力してあそべたのが楽しかったです。フェイントをかけたリパスをしたりと頭も使いながら夢中になったので良かったです。	たくさん点数を入れたから楽しかった。	最後のゲームのP&Tは楽しかったけども名前を考えた方がいいなあとと思いました。	BTGたくさんボールが入ってよかったです。P&Tは、いろんな人とパスができたのでとても楽しくできました。アルファベットの省略がおもしろかったです。	ざぶとんがあった所遊び自体楽しかった。
#6	久しぶりの活動で非常に楽しくて自分にとってとてもさんこうになりました。次もよろしくお願いします。	パーセントファイトクイズでびったりあうかわクワクワするところが楽しかったです。	【欠席】	ネブリーグのやつは結構こたえ知ってた。ポジション決めはおもしろかった。	パーセント当てゲームは難しかったけど、先生がヒントをくれたからたのしかった。ポジション当てゲームは楽しかったです。	パーセントファイトゲームは、久々に頭を使っただけでも勉強になりました。ポジション当てゲームはみんなで話し合いができてよかったです。	%ファイトクイズの問題がおもしろかった。

言動は、グループ参加初年度であるEとGの影響が大きいと考えられた。そこで、特にE、Gに対する個別的な支援や配慮をしていく必要があると考えられた。

2. 第2期:リーダー企画を導入し他者を意識したフィードバックを促した時期(#5・6)

第1期の様子をふまえ、シェアリングの構造として、担当セラピストと感想を共有し、感想シートに記入する時間を設けた上で、企画担当児に向けたフィードバックすることとした。また、担当セラピストと感想を共有する際に、特にEやGに対して個別的なフォローが必要であると考えられたため、以下のような関わりを取り入れた。他者を批判するような発言があるEに対しては、そのような発言をした場合、他者にどのように伝わるか気づきを促すような関わりをし、企画担当児に対しては肯定的なフィードバックになるように別の表現を提案することとした。また、自分の考えや気持ちを言葉にすることが難しいGに対しては、セラピストが積極的に介入し、Gの考えや気持ちを引き出すような関わりをすることとした。

上述のような構造上の工夫や個別的な支援や配慮をしても、即時的な変化は見られにくいと考えたため、クライアント企画プログラムに先立ち、リーダー企画プログラムとして子ども企画と同様の構造でプログラムを展開するセッションを導入することとした。具体的には、リーダーの1名が企画担当者としてプログラムを実行し、シェアリングも対象児が企画を担当したリーダーに向けた感想を発表するようにした。この時期の感想を表4に示す。

対象児の多くは、「こういうスポーツはあまりやらないのでとても楽しかったです。パスもちゃんと出来ていたし相手の名前をよぶところも仲良くなれていいなと思いました。(A, #5) や「パーセントファイトゲームは、久々に頭を使っただけでも勉強になりました。ポジション当てゲームはみんなで話し合いができてよかったです。(F, #6)」など、企画の楽しかったことや良かったことに着目したポジティブな感想を述べていた。しかし、Eは#5において「もっと名前を考えた方がいいなあとと思いました」と発表しており、批判的と受け取られかねない表現がみられた。Eに対して担当セラピストが、他者にその発言がどのように伝わるのか気づきを促すよう関わり、別の言い方を提案しても、Eは主張したいことをはっきりと主張するという様子であった。この時点でのセラピストの関わりは、Eの批判的と受け取られかねない感想を全体の場で発表させないようにし、肯定的なフィードバックを促すような介入を行っていた。そのため、

結果的にEはセラピストの提案する肯定的なフィードバックは取り入れず、全体の場で自身の言いたいことを述べたと考えられた。そこで、Eの発言をしっかり受け止め、Eの言いたいことを取り入れつつ、他者を傷つけないような表現を提案するようになった。その結果、次の#6において、共有段階においては、クイズの難しさに言及した発言がみられたものの、セラピストとの話し合いを経て「パーセント当てゲームは難しかったけど、先生がヒントをくれたからたのしかった」と、Eの言いたいことを主張しながらも肯定的な表現を取り入れることができた。

また、Gに対して担当セラピストは積極的に介入し、感想を引き出すような関わりを行い、自発的な感想が出ないときは、「〇〇しているときGくん楽しそうやったよ」など、プログラム中のGの気持ちを推測し、伝え返すような関わりを取り入れた。第1期では、自分の気持ちを言葉にしていくことを苦手とするだけでなく、G自身感想を考え発表すること自体に苦手意識があることも重なり、回避的な態度を取っているように窺われた。しかし、第2期ではGなりに企画者に向けた感想を言おうとする姿勢が窺われた。しかし、#5における「ざぶとんがあった所遊び自体楽しかった」のように、企画者の意図から少しずれた感想が示された。Gなりに企画者に配慮したフィードバックを試みているが、企画者の意図からずれた感想となった場合、Gの配慮が伝わらない可能性が考えられた。そのため、セラピストの関わりだけでなく、シェアリング時間の構造上のさらなる工夫や配慮が必要であると考えられた。

3. 第3期:クライアント企画プログラムにシェアリングを導入した時期(#7～#14)

第2期での様子をふまえ、#7以降の子ども企画プログラムでは、シェアリング時間の構造として、担当セラピストと感想を共有し、感想シートに記入する前に、企画担当児の意図を尋ね、全体で共有する時間を設けた。具体的には、企画担当児が企画を考案する上で工夫した点や頑張った点、他児に何を楽しんでほしいと思って企画したのかなどについて尋ねた。このような機会を設けることで、Gが企画者に配慮した感想を述べようと試みた際に、Gの意図が伝わりやすくなることが期待された。また、セラピストの関わりとしても、感想が出にくい児に対して、「さっき【企画担当児】くんは、〇〇を工夫したって言ってたね」などと介入することで、企画担当児の意図に沿った感想を引き出す関わりが可能になると考えられた。この時期の感想を表5に示す。

第1期から他児を意識した感想が見られていたA、B、C、Fだけでなく、抽象的な感想や批判的な感想を述べやすかった、D、

表5. 第3期の感想

	A	B	C	D	E	F	G
#7	久しぶりの子ども企画でトップバッターだった事もあって緊張したけど、皆が楽しんでくれるのが分かって非常にうれしかったです。また子ども企画ががんばりたいです。	色々な難しい問題や簡単な問題があって楽しかったです。勉強になりました。	クイズがバランスがよかったです。協力して楽しかった。最後のプランをねるのもおもしろかった。	【欠席】	今日はクイズも面白かったし、しらないこともあって勉強になったし、みんなでもりあがれて、とてもおもしろかったです。これをさんこうにばくも考えます。	とても勉強になりました。自分が知らないことをおしえてもらいました。とてもたのしかったです。もりあがったと思います。	クイズがとてもおもしろかった。
#8	【欠席】	今日の企画でみんなが楽しそうにしていたので良かったです。	SASUKEという設定でいろいろなゲームをするのが面白かったです。	スポーツに関する問題難しかった。ドッジボールは相変わらず圧勝だった。Bくんのコーヒーの問題が難しかった。	○×クイズを島わたりにしたのはおもしろかった。	○×ゲームはみんな協力できました。クイズがとても難しかったです。おもしろクイズでした。	サスケをまねた遊びをするというはっそうがよいとおもいました。
#9	【欠席】	ぬいぐるみを取り戻すためにミッションをクリアしていくというアイデアがとてもよかったです。クイズのときに引っかかってしまいそうだったので楽しくできました。	今日はみんなにクイズを楽しんでもらおうというのが目標でした。みんな見た限りではクイズも解けてまあ楽しんでいただけのかなと。	クイズが難しいのと簡単なのがあって楽しめた。	クイズは難しいのもあったけど、おもしろかったし、クイズを正解したらパネルがあくなんてはっそうがいいとおもいました。	【欠席】	クイズをすることによってふだんきかないことやわからないことがわかってよかったです。
#10	【欠席】	クイズが難しくとても勉強になりました。のうきたえることができました。	1点2点3点の問題のバランスがよく解いて楽しかった。神経衰弱とクイズを掛け合わせた企画がおもしろかった。	かなり最初の方の進捗がなかったので神の手とかを早めに配った方がいいと思った。みんな楽しんでいてよかった。	1の問題はとても簡単でおもしろかったです。2の問題は初めてそんなことを考えました。3の問題は難しかったです。	【欠席】	ばくがやろうとしているゲームの参考になりました。クイズ難易度を入れる点数によって変わるシステムがよかったです。
#11	マジックがとても工夫して頑張っていたのが伝わって皆で盛り上がった。それとモンスターを知らない人でも楽しめたのと、非常にわかりやすいルールとても楽しい企画でした。	モンスターストライクを人で表して遊ぶところがとても良かったです。	【欠席】	ドッジの敵が弱かった。アイテムが強すぎた。	もう少しボスやザコを強くした方がいいと思った。モンスターのタイプを考えると工夫した。	とても興味深いマジックでした。とても素晴らしかったです。ゲームとドッジボールを混ぜる発想はとてもすごいと思います。	モンスターのスターカードを使ったドッジボールをするという発想がすごいと思いました。マジックもすごかった。
#12	あいうタイプのゲームはあまりしないのでとても楽しくルールも色々考えたのがわかって皆が楽しめる良い企画だったと思います。	みんなチームワークをよくするために何をすればいいか考えるところが楽しかったです。普段ボールを使って遊ばないので腕をきたえられました。	協力して遊ぶことができたので楽しかった。全員が平等に遊ぶことができるように工夫されていてよかった。	ハンドボールの1回戦は久々に接戦だったので楽しかった。	ハンドボールはもっとコートが大きかったら楽しめそうでした。でも楽しかった。	体を使うゲームがしたかったので、このゲームを考えました。とても楽しくできたと思います。次はもっと楽しい子ども企画を作りたいです。	いっぱい点を取れたのでうれしかった。今度のことも企画の参考になった。
#13	謎解きがむずかしいのやさしめなものもあって、とてもバランスが良く楽しかったです。隣の部屋も使っているのがなかなか新鮮で考えられているんだなと思いました。	なぞときに必要な問題と使わない問題があったところがおもしろかったです。	【欠席】	クイズがおもしろかった。通気性とピザと八宝菜の問題が難しかった。あとは結構簡単だった。	クイズが多くてめんどくさかったけど、おもしろかった。	色々な考え方ができてとても楽しかったです。一番最初の問題が難しかった。	【欠席】
#14	【欠席】	知っているものや知らなかったものもあって知識が身に付きました。リーダーが変装するところがおもしろかったです。	【欠席】	とこるところ難しい問題もあって楽しかった。このくらの難易度なら楽しめると思った。	最初の漢字パズルが簡単だったけど、次のクイズは難しかった。	クイズが難しいからとても楽しかった。いろいろなジャンルから問題が出ていたところが良かったと思います。	時間がかなりおしいたので、○○をしたら○ポイントと工夫した。

E, Gも他児の意図を考慮した感想が多くみられるようになった。特にDとGは、企画担当児の意図を事前に共有するという構造の工夫により、「ハンドボールの1回戦は久々に接戦だったので楽しかった。(D, #12)」や「クイズは難しいのもあったけど、おもしろかったし、クイズを正解したらパネルがあくなんて発想がいいとおもいました。(E, #9)」など、第2期よりもさらに具体的かつ企画者を意識した感想が示された。この時期は、それぞれが自分の企画回に向けてプログラムを考案している時期でもあり、他児の工夫点に関心が向き、「これを参考に僕も考えます(E, #7)」や、「僕がやろうとしているゲームの参考になりました(G, #10)」など、自身の企画に活かしたいという旨の感想も示された。

Eに関しては、#7以降、否定的な感想を抱いてもセラピストとの口頭での共有に留め、発表する際には肯定的な感想を述

べるようになった。Fが企画を担当した#12のハンドボールをモチーフにした企画においては、セラピストとの共有段階では「コートがもっと大きかったらよかったのに」と発言していたが、全体で共有する際には「ハンドボールはもっとコートが大きかったら楽しめそうでした。でも楽しかった」と、より他者を意識した表現に言い換えていた。このように、Eが言いたいことを他者に受け入れやすい表現を用いて発言するようになった。

このように、全体的にシェアリング時の感想が企画担当児の意図に沿った肯定的な感想になったことで、企画担当児の達成感や受容感が高まり、自身の企画を肯定的に捉えた感想を述べていた。さらに、#7の「また子ども企画頑張りたいです(A)」や#12の「次はもっと楽しい子ども企画を作りたいです(F)」など、次年度の企画に向けた意欲的な感想が見られた。

IV. 考察

1. クライアント企画プログラムにおけるシェアリングの意義

本事例においては、クライアント企画プログラムの達成感や受容感を高める工夫として、シェアリングを導入した。その意義について、第3期を中心に振り返り考察していく。

まず、企画担当児の立場からみたシェアリングの意義について考察を行う。クライアント企画プログラムを通して企画担当児は、自身の関心に沿ったプログラムを考案していくプロセスで、グループに所属する他児に関心を向け、そのプログラムを他児がどのように参加するか考えるという経験をし、他者理解や他者配慮の向上に繋がると考えられる。プログラムを考案していく過程で、自然と他児のことを慮り、企画成功を通じた達成感や受容感を得ることで、他者を配慮したことがポジティブな経験として位置付けられる。この経験を通して、その他のセラピー場面や日常場面における他者配慮性に繋がると推察される。また、次年度に向けた感想がみられたように、肯定的なフィードバックを受けることは、積極性や自発性の高まりに繋がると考えられる。このように、クライアント企画プログラムにおいてシェアリングが導入されることは、企画担当児の他者からの受容感や企画の達成感を高めるだけでなく、企画考案のプロセスで経験した他者への配慮がポジティブな経験として位置づけられ、他者配慮性や他者意識の広がりにも寄与すると考えられる。

次に、企画担当児に向けたフィードバックを行う他児の立場からみたシェアリングの意義について考察していく。企画に参加した他児が、企画者に向けてフィードバックを行う機会が設けられた際には、プログラムを通して抱いた率直な感想を述べるのではなく、企画者を意識したフィードバックが求められる。そのため、自身の発言が他者にどのように受け取られるのかについて想像しながら、フィードバックする内容を考えることとなり、社会的スキルの獲得の場として機能すると考えられる。特に、コミュニケーションスキルの未熟さ故に日常場面において同年代他児との関係を築くことに難しさを抱えている児にとって、セラピストとともに他者を意識したフィードバックを考えることは有意義であると思われる。本事例においても、他者を批判しているように受け取られかねない表現が多かったEが経過を通して、他者を意識した表現を用いるようになった。シェアリングが設けられることは、フィードバックを行う他児にとっても、他者配慮性や他者意識の向上につながり、社会的に望ましい振る舞いを身につけていく上で有効であると推察される。

自身の担当企画を考案している時期に他児の企画するプログラムに参加したEやGは、他児の企画を自身の企画に活用したいという旨の感想を述べていた。EやGは自身の企画を考案している時期でもあり、他児の企画に対して積極的な関心が向いていたことが影響していると考えられる。また、これらの感想は#6のリーダー企画プログラムにおいてAが企画者のリーダーに対して発言した感想と類似しており、グループの年長者であり他児に対して配慮的な振る舞いを行っているAをモデルとして取り入れた可能性も考えられる。

また、グループの年長者であるAやBは特に企画者に対して配慮的な感想が示された。これは、自身がこれまで企画を担当した際に他児からの受けたフィードバックによって受容感を得た体験から、他児の企画時には、より受容的なフィードバックを心掛けた可能性が考えられる。このようにシェアリングを通してグルー

プの参加者同士でお互いに配慮したフィードバックが交わされることが、グループ全体の相互作用に繋がると期待される。

このように子ども企画プログラムにシェアリングを導入することは、企画担当児だけでなく、フィードバックを行う他児にとっても意義があり、さらにはグループ全体の相互作用を活性化させる効果もあると考えられる。

2. シェアリング導入に向けた展開の工夫と配慮

次に、クライアント企画プログラムにおけるシェアリングの導入に向けた展開の工夫や配慮について、考察を行う。

第1期にプログラムを振り返り、感想を共有する時間を設けた際には、他者を批判するような発言、言語表出の苦手さが窺われた。このような様子が見られた際には、企画担当児に対する否定的なフィードバックに繋がるリスクが考えられ、シェアリング導入は慎重に行う必要があると考えられる。本事例においては、第1期の様子をふまえ、シェアリング構造の工夫と、対象児に対する個別的な支援を取り入れた。

シェアリング構造の工夫としては、担当セラピストと感想を共有する前段階として、企画担当者の意図を尋ね、全体で共有する時間を設けた。その後、担当セラピストとの感想の共有、感想シートに記入する時間を設けた上で、企画担当者に向けた感想を述べることにした。これは、第2期においてGが企画者の意図からずれたフィードバックをしていたことをふまえ、Gのフィードバックの意図が他児に伝わりやすくなることを期待し、導入した。結果的には、第3期以降、意図に沿わない感想が抑制されるだけでなく、企画者の意図をふまえた感想が多くみられるようになった。Gだけでなく、他者配慮性が高いが自発的な発言の少ないCや自分なりに他者を配慮しようとするが意図を汲み違えてしまうことのあるFなどの他児にとっても、事前に企画者の意図が明示されることで、他児に配慮した感想が述べやすくなった可能性が推察される。このように構造の工夫は、Gだけでなくグループ全体にとって効果的であったと考えられる。また、全体場で企画担当児に向けた感想を述べる前に担当セラピストと感想を共有する時間を設けることは、発表する内容の統制だけでなく、衝動的発言の抑制に繋がったと考えられる。

個別的な支援としては、特にEやGに対する関わりがあげられる。否定的な発言の多いEに対しては、否定的な感想が出た際に、その感想をしっかり受け止め、言いたいことを取り入れつつ別の言い方を提案するという関わりで、セラピストの提案する肯定的な感想を受け入れることができた。否定的な発言が出た際に、それを全体に発信しないように抑制することは必要な関わりである。しかし、プログラムの中でネガティブな感情を抱くことは起こりうることであり、否定的な発言をしないよう全く別の感想を述べるよう求めることは逆効果となる可能性が考えられる。シェアリングが社会的スキルの獲得を促す場として機能することを重視するあまり、遠矢(2006)が指摘する日常的に繰り返される否定的な経験の再体験となってしまうと、グループセラピーのあり方として好ましくないだろう。セラピストの関わりとしては、プログラム中に対象児が抱いた感情に配慮しつつ、対象児が受け容れやすい表現を提案することが肝要であると考えられる。具体的な感想が出にくかったGに対してはシェアリング構造上の工夫に加え、個別的な支援として、プログラム中のGの気持ちを推察し、伝え返すような関わりを行った。Gの場合、具体的な感想が出にくい要因の1つとして、自身の気持ちの変化に目が向きにくいことが

考えられた。そのため、セラピストの関わりを通して、自身の気持ちに目を向けることができるようになり、感想が少しずつ具体的にになっていったと考えられる。

3. 本研究のまとめ

本研究では、思春期発達障害児を対象としたグループセラピーにおいてクライアント企画プログラムの効果を高める工夫としてシェアリングを導入した事例の経過を通して、シェアリングの意義及び、シェアリング導入に向けた展開の工夫や配慮について述べた。シェアリングを導入することは、企画担当児の受容感や達成感を高めるだけでなく、フィードバックを行う他児が他者を意識した感想を述べることによる社会的スキル獲得の場としての機能があると考えられた。さらには、グループ全体の相互作用を高める効果があると推察された。このように思春期発達障害児が抱える情緒的問題と行動面の問題の両側面に対して同時にアプローチする展開としてのクライアント企画プログラムの効果を高める工夫としてクライアント参加のシェアリングを導入することの有効性が示された。また、その際の展開の工夫と配慮として、シェアリングに先立ち企画者の意図を全体で共有する時間を設けること、対象児の特徴に合わせた個別的な支援を行うことなどの有効性が示された。特に、否定的な発言が出やすい児に対しては、他者を意識したフィードバックを促しつつ、プログラム中に対象児が抱いた感情に配慮し、対象児が受け容れやすい表現を提案することが肝要であると考えられる。

文献

- Axline, V. M. (1947). *Play therapy*. Boston: Houghton Mifflin
- 五位塚和也・細野康文・久桃子・古賀聡・遠矢浩一 (2014). グループセラピーにおける役割の意識づけと役割関係の変容過程の検討. *心理劇研究*, 37, 21-33.
- 川村由紀・飯塚一裕・久崎孝浩・竹下可奈子・平山篤史・古賀聡・遠矢浩一 (2002). 発達障害児のための集団心理療法に関する事例研究—もくもくグループの事例から—, *発達臨床心理研究*, 8, 69-97.
- 古長治基・下池洸史朗・古賀聡・遠矢浩一 (2017). ASD者の強みを活かしたグループセラピーの展開—「クライアント企画」を通して他者意識を形成した男子高校生の事例, *九州大学総合臨床心理研究*, 9, 91-102.
- 古賀聡 (2006). 第3章 グループセラピーの方法論. 針塚進 (監). 遠矢浩一 (編). *軽度発達障害児のためのグループセラピー*. ナカニシヤ出版, pp27-37.
- 太田寛之・多田泰裕・遠矢浩一・針塚進 (2010). 集団心理療法としての“子ども企画プログラム”. *九州大学総合臨床心理研究*, 2, 特別号 61-70.
- 岡嶋一郎・池田可奈子・平山篤史 (2006). 第8章 発達の偏りを持つ思春期児童の仲間づくりを促すグループセラピー. 針塚進 (監). 遠矢浩一 (編). *軽度発達障害児のためのグループセラピー*. ナカニシヤ出版, pp143-180.
- 小澤永治・鉄拳・本吉大介・遠矢浩一・針塚進 (2010). アスペルガー障害を伴う中学生のための集団心理療法プログラム. *九州大学総合臨床心理研究*, 2, 特別号 47-60.
- 柳智盛 (2013). アスペルガー症候群の男児に対するセラピー場面におけるセラピストの補助自我的関わり. *心理劇研究*, 36, 59-72.
- 遠矢浩一 (2006). 第1章 グループセラピーの理論的背景. 針塚進 (監). 遠矢浩一 (編). *軽度発達障害児のためのグループセラピー*. ナカニシヤ出版, pp1-16.

The idea of advancing “client’s project” in the group of adolescents with developmental disorders — Significance of sharing and ingenuity and consideration for introduction —

Kosuke MUKAI, Akane SHIRAHAMA

Graduate School of Human Environmental Studies, Kyushu University

Satoshi KOGA, Koichi TOYA

Department of Human Sciences, Faculty of Human-Environmental Studies, Kyushu University

In this research, we report case examples of group therapy for children with adolescent developmental disabilities. We reported examples of introducing "sharing" in the "client project's" and discussed the significance of "sharing", and ingenuity and consideration for "sharing" introduction. Introducing "sharing" is not only enhancing the sense of acceptance of children in charge of the project but also functions as a place of social skill acquisition such as feedback while guessing the feelings of others. It was. Furthermore, it is presumed that there is an effect to enhance the interaction of the whole group. In addition, as a way of devising and consideration of deployment, the effectiveness such as setting time to share the planner's intention as a whole prior to "sharing", and providing individual support according to the characteristics of the target child was shown. Especially for children who tend to have negative remarks, while giving consideration to other people, considering the emotions held by the target children during the program, and proposing expressions that the target children can easily accept. It is considered to be essential.

Keywords: group therapy, adolescents, developmental disorder, client’s project, sharing