

2. 療育プログラムに遊び活動を 組み込むことの意義

(1) はじめに：なぜ遊びなのか

なぜ、私たちは自閉症スペクトラム（以下、ASD）児のための療育に遊びを位置づけ、そのプログラムに遊びを組み込むことを重要だと考えているのか。この問いに対しては、いく通りもの答え方がある。療育が何をもたらすかという観点から考えることが、もっとも順当な答え方になるだろうし、ここでの議論もそうした観点からのものが中心となる。

しかしながら、具体的な議論を始める前に述べておくべきことがある。それは、遊びが子どもにとっての権利であるという点である。「子どもの権利条約(児童の権利に関する条約)」では、第31条の1において、以下のように子どもにとっての遊びの権利を謳っている。

締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に
適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び
芸術に自由に参加する権利を認める。

遊びは、子どもの発達に欠かせない要素である。にもかかわらず、ASDのある子どもたちは、その障害ゆえに遊びの潜在可能性に気づきにくく、遊べない、あるいは遊びが広がらないと指摘されている。だからこそ、ASD児に対して遊びを保障することが求められる。ASD児にとって、適切に遊ぶことは、その特別なニーズの重要な部分であるといってよいのではないだろうか。

では、なぜ遊びはすべての子どもにとって、権利として位置づけられるのだろうか。そのことを考えるためには、そもそも遊びとは何かについて、少し整理しておく必要があるだろう。ただし、遊びにかかわっては古くから多くの、そして複雑に入り組んだ議論があるが、ここではそうした議論には立ち入らない。抽象的な議論も時には必要だが、本稿の目的は療育において遊びを組み込むことの意義を述べることにある。そうであれば、ここでは具体的に考えることがより重要であるので、私たちが療育でかかわっている子どもたちの遊びを論じるうえで大事だと考えられることを中心に整理を行うことにすべきであろう。

さて、遊びの特徴をあげるならば、まず何よりも、遊びは楽しみをもたらす活動である点が重要であろう。楽しめる機会は、人間にとって生き活きと生きていくうえでなくてはならないものである。そして、遊びがもたらす楽しみは、受動的に得られるものではなく、自発的・能動的な活動でもたらされる点も重要である。では、自発的・能動的な楽しみがもたらされる活動であれば、どのようなものでも療育の中で位置づく遊びとなるかと言えば、必ずしもそうとは言えない。

ASD 児が、ミニカーのタイヤを何度も何度もくるくると回し続けるとか、あるいは水道から水をジャージャーと流してそれに手を伸ばしてはその感触を楽しむといった行為も、そのさなかに子どもたちが楽しげであるとき、それを遊びと言うこともできるだろう。楽しみをもたらす活動であって自発的におこなっているのだから。では、療育の中でこうした場面に出くわしたら、私たちはどうするだろうかと自問してみよう。子どもが楽しんでいるのだから、そのままに放っておくだろうか。あるいは、望ましくない活動だとみなして、他の活動に強く誘導しようとするだろうか。あるいは、そうした行為そのものを禁じてしまうだろうか。少なくとも、私たちはそうした子どもの行為を禁じたりはしないし、いきなり他の活動に強く誘導したりもしない。しかし、そのまま放っておくわけでもない。ではどうするかといえば、答えはひとつではないものの、少なくとも以下のように言えるだろう。子どもたちの興味を尊重しつつ、人とのかかわりに回路が開くような方向を探るだろうと。

遊びを療育の中に組み込むことには、遊びの持つ様々な特質とあいまってさまざまな意義があるのだが、その中でも、以下の点は重要だと考えられる。つまり、ASD 児は、遊びの世界に導かれることで社会的な能力を発揮できるようになる (Beyer & Gammeltoft, 1998/2008)、という点である。

(2) 私たちの取り組む療育活動：発足の経緯と現状の概観

私たちの療育活動の「歴史」と現状については、別の章「療育プログラム開発の過去・現在・未来—実践と研究—」で詳しく述べられるが、ここでも遊びを療育に組み込むことに関して述べるために、療育活動の発足の経緯と現状について概観しておきたい。

この療育活動は、2001年に開設された立命館大学大学院応用人間科学研究科の附属施設である心理・教育相談センターに在所していたASD児をもつ2名の親から出された「子どもの療育と親の交流の場を持ちたい」という提案が大きく関わっている。その後、親と教員（専門家）と院生が立ち上げに向けて話し合いを重ね、2003年4月から、月1回のASD児のための療育・教育活動として開始されることとなった。2004年からは、人数の増加や求められる発達課題の違いにともない、幼児グループと学童グループに分かれて活動を行うようになった。親の会活動は、2004年度まで幼児グループと学童グループ合同で行っていたが、2005年度以降、部屋の使用状況や活動の時間帯の違いにより、別々に行うようになった（前田他, 2007）。

現状では、年齢によって4つのグループに分かれて、活動が展開されている。4つのグループは、年齢構成から、幼児グループ、小学校低学年～中学年グループ、小学校高学年グループ、中学校～高等学校グループ、に分けられている。さらに、最年長の中学校～高等学校グループのメンバーで、レクリエーション活動を別途、年数回行っている。また、ASD児のきょうだいのためのグループ活動も行われている。

療育活動の目的を簡潔にまとめれば、ASDを持つ子どもたちが楽しみつつ仲間と交流して社会性を習得できる場を提供することだと言えるだろう。

(3) 療育活動に遊びを組み込むことの意義

1) 遊びの本質

遊びの本質とはなんだろうか。すでに「はじめに」でも述べたことと重なるが、あらためてここで整理をしておきたい。

何よりも重要なのは、一見無駄なことであるように見えつつ、実は人間が人間らしく生きていくうえで大切なものだという点である。その活動は、楽しみをもたらすものであり、また、その活動自体に動機づけられるものでもある。そして、関わり方が主体的である点も重要だろう。さらに付け加えれば、一定の精神の集中と興奮を伴うことも重要な特徴と言える。

2) 療育活動に組み込む遊びの特徴とは

遊び活動には、どのようなものであれ、人間らしく生きるための契機を含んでいる。しかしながら、遊びを広くとらえた時、どんな遊びでも療育活動の中に組み込まれるわけではないし、療育活動の中で推奨されない遊びもある。

では、療育活動の中で推奨されない遊びには、どのようなものがあるだろうか。たとえば、電子ゲームや携帯ゲーム、あるいはマンガ本を読むことがあげられる。ゲーム機やマンガ本を持ってくることは妨げないが、これらを療育活動中に扱うことは推奨されない。これらも遊びだが、なぜ推奨されないのか。その理由は、療育活動が狙っていることを、これらはあまり含んでいないからである。療育活動で狙っていることは、遊びを通じた他者とのかかわり、社会的相互交渉の広がりや深まりである。

とはいえ、ゲーム機や携帯電話、あるいはマンガ本を取り上げるというような対応は通常行わない。もっとも、今までの取り組みの中では活動時間内ではマンガやゲーム機などは預かっておいた方がよいのではないかという議論もあった。しかし、子ども自身が自発的に預けるといふのならともかく、「取り上げる」という強制力を働かせることは、遊びの重要な要素である主体性を壊すものとして、結局そうした対応はされることはあまりなかった。むしろ、子どもがゲームやマンガに強い興味を示すのであれば、それが遊びへの手がかりになりうるものとしてとらえるような対応をすることが多いといってよい。こ

れも、必ずそうしなければならないと決めているわけではなく、むしろ、この取り組みに参加する主たるスタッフである大学院生の間に代々受け継がれている観点ないし態度だと言えるかもしれない。

プログラムに意図的に組み込まれる遊びには、それを通じた他者とのかわり、社会的相互交渉の契機となる要素を含んだものが選ばれる。その点が、重要な狙いだからである。ただし、実際の遊びの展開は、必ずしもプログラム策定の際に意図したとおりの展開にならないことも多い。そうした場合も、子どもの気持ちのノリに合わせて、一緒に楽しむという選択をする場合もある。誰かと一緒に楽しんだ経験自体に意味があるだろうし、それが遊びの持つ間口の広さでもある。

実際にプログラムを組むにあたっては、子どもの発達的特徴によって、狙いどころも異なってくる。以下では、時期をおおまかに幼児期、学童期、思春期・青年期に三分して、遊びをどのようにプログラムに取り込むのかについて検討しておきたい。なお、この三つの時期区分は、今までの療育活動の経験を踏まえた整理であって、私たちの現在の療育活動におけるグループ分けとは対応していないことをお断りしておく。

3) 幼児期の療育活動と遊び

幼児期において遊びを組み込んだ療育活動のねらいはどのようなものだろうか。一つは、「つもり・見立て遊びの充実」である。発達の順序性に沿って言えば、「機能的遊び」から「ふり遊び」への移行を見越してプログラムを立てることになる。もう一つは、「遊びイメージを集団で共有する(遊び場面の共有)」ことである。これも、発達の順序性に即して言えば、「ふり遊び」から「ごっこ遊び」への移行を見通してプログラムを考えるわけである。

また、実際の活動の中では、①イメージの広がりを支援し遊びを豊かにしていくこと、②遊びの広がりの中で人とのやりとりを豊かにしていくこと、③友だちと遊びを共有する楽しさ・喜びをふくらませること、といった点が大切にされてきたのである。

さてここで、ふり遊びからごっこ遊びへの移行を想定するうえで、私たちが大切だと考えてきた視点について、述べておきたい。第1は、それぞれの子ど

もたちが道具的活動をもとにイメージを媒介とした想像的活動（つまり行動、見立て遊び）を展開することである。第2は、大人と遊びのイメージを共有し発展させることである。そして、第3は、集団でシナリオのある遊びを共有することである。この3つの視点をもとに、子どもたちの主体性を尊重しながらプログラムを構成していくのである。

具体的に、どのような工夫を行っているかを述べよう。よくおこなわれるのが、子どもにとって取り入れやすい（経験したことがあるであろう）活動（例えば、お店屋さん、あるいはピクニックに出かけるなど）を遊びの中に組み込むことである。経験したことをもとに、集団的な活動を組み立てることがめざされる。

また、絵本の内容をもとにした再現遊びなどの工夫もある。同じ一つの絵本を読んでもらいストーリーやあるいはそこに出てきた素材をもとに遊びを構成することで、イメージを共有することに役立つ。また、「ふり遊び」を導入する上では、子どもの遊びのイメージを効果的に引き出せる道具の提示に留意することが重要である。

遊びの内容は、子どもたちの日常生活に身近なもの（社会的シナリオ）、子どもたちの興味関心に応じたものを用意し、集団で遊びが共有されやすい内容であるよう留意することもまた、重要な点である。その際の大人の役割は、子どもの遊びに寄り添い共感的に遊びのイメージを広げていくことと、子どもに遊びを見せてモデルとなるということの二つがあり、その両方に留意しつつ子どもと関わるのが求められる。

遊びプログラム立案の視点をまとめるならば、以下のようなになるだろう。

- ①それぞれの子どもの想像力に働きかける遊びの設定
- ②他者（大人・子ども）との遊びの共有を意識した設定
- ③集団（大人と複数の子ども）の遊びを意識した設定
- ④継続性・発展性を意識した年間プログラムの設定（同じ遊びを2～3ヶ月間繰り返し組み込む）

5) 学童期の療育プログラム開発

学童期は、仲間への志向性を抱きはじめ、他者との関係で自己理解を深めて

いく時期である。だからこそ、仲間集団を通して他児とどのような関わりをもつのが重要となる。ASD 児の友人関係・仲間関係の特徴を踏まえて遊びを組み込んだプログラムの工夫が求められる。

必ずしも学童期に特有というわけではないが、一つの大事な点は、快の情動共有経験である。うれしい体験、期待にワクワクする体験、あるいは少しスリルなどを伴ってドキドキする体験を共有することは基本中の基本と言えるかもしれない。それとはやや異なるが、学童期ということを経験すれば、特に達成感重要な要素であろう。達成感を共有できることはこの時期には特に重要であると考えられる。

もう一つの大事な点は、肯定的な他者との関係の形成である。他者に認められる自分を体験することは、日常生活ではむしろ否定的な体験をしがちであるだけに、大事であると言えるだろう。

私たちのプログラムでは、学童期においてもごっこ遊びを重視している。幼児期に培ってきたふり遊び・ごっこ遊びに複雑で一貫したテーマ、シナリオが備わってくるのである。学童期における想像力を原動力とした創造が鍵となる。また、学童期に獲得される計画する力の発揮も期待される。ヴィゴツキーが指摘するように、想像力は人間を現実から連れ去ることも、連れ戻すこともできるのである。(ヴィゴツキー, 1930/2002)。今までに取り組みられてきたのは、「役割」を意識したごっこ遊びである。役割を設定することで、自他の立場や視点を理解する事を企図しているのである。

ごっこ遊びは集団遊びである点が重要である。なぜ集団遊びなのか。集団遊びの中で、ストーリー展開やルールと役割の理解がなされやすい。役割交替を経験できることも大事な点である。また、集団で遊ぶことで、自分や相手の役割が理解されやすく、遊びイメージ(テーマ・ストーリー・場面・役割)が集団で共有されやすい(どの子どもも遊びに入りやすい)。さらに、仲間意識が育まれやすい。役割理解やイメージの共有を土台として「社会的相互交渉」は営まれる。こうした役割理解やイメージの共有は、「ルール」遊びへと発展する土台となるのである。

6) 思春期・青年期の療育プログラム開発

この時期の子どもを対象として、私たちは自主性と協同性に焦点を当てた療育プログラムを工夫し、療育活動をおこなってきた。自主性を育むためには、子どもが主観的な楽しさを体験することができ、その活動を維持・継続可能な「遊びの集団」が適しているとされており（矢野 2010）、自主性の向上において「遊び」と「集団」という2つの要因が重要である。自主性と協同性を引き出すには、集団活動による遊びの中で、各参加児が個性を発揮しながら、お互いを理解し、協力することができる活動を工夫する必要がある。

この時期は、ルールのある遊びができるようになってきている子どもが増える。それを土台にしながら、ルールづくり活動を療育に取り入れている。ルールづくり活動を行う際、スタッフがテーマ（例えば、鬼ごっこ）を提示し、使用可能な道具や材料、場所を用意する。参加児は、その中から好きなものを組み合わせるようにしている。例をあげれば、「オリジナル鬼ごっこを作ろう」という取り組みのように、鬼ごっこというポピュラーな遊び方を土台にしつつ、子どもたちなりの鬼ごっこを工夫して作り上げ、それで遊んでみるといった活動を行っている。

また最近では、映画作りの活動にも取り組んだ。これは自主性・協働性を基礎としつつ行う創造的な活動である。映画制作を遊びのテーマとし、映像を活用して『イメージする→計画する→実施する→振り返る』ことを構造化することで、ASD児の自主性・協同性を高めることが目的とされた。特に、『イメージする』ことに焦点を当て、映像などの視覚材料を活用するという工夫を行った。これにより、参加児の活動に対するイメージや見通しを膨らませ、自主的・協同的な発言や姿が増加したといえる（例：挙手して発言する、仲間の提案を受け、新たな演出方法を提案する、撮影方法を工夫する、など）。「前月の振り返り」で過去の活動を位置付けなおし、過去の活動と現在が繋がり、過去の経験を基に先を見通すという参加児の過去・現在・未来に対する『時間軸』を育んだといえる。『時間軸』が育まれることで、より自主的・協同的な発言や姿へ繋がる一連のスパイラルが生まれるという新たな可能性が示唆される（西川他, 2015）。

(4) これからの課題

最後に、これからの課題を記しておきたい。一つは、療育の課題ではもはやないかもしれないが、成人期以降の「遊び」をどのように保障していくかという課題である。これには、高等学校卒業以降に遊びを取り入れた療育活動の経験が、何らかの形で役立つのではないかと考えられる。すでに私たちは、中学生～高校生グループを基にしながらレクリエーション型の活動を開始している。必要性から始まった活動であり、それをどのように理論化していくかは、これからの課題である。

より大きく捉えれば、現代社会の中で生きづらさを感じる若者にまで共通した課題と言えるかもしれない。人間らしく生きるうえで、成人期にさしかかる若者にとって遊びがどのように位置づくかは重要な鍵となるのではないかと考えられる。加用（2014）が指摘するように労働対余暇といった単純な図式ではない、現代的な遊び論の構築が求められている。

また、これからの具体的な課題として、療育の中での遊びの意義そのものを検証することもあげておかななくてはならないだろう。そのためには、個々の子どもの発達的变化を捉えることが必要になる。療育の中での変化については、今日まで多くの記録が蓄積され、一定のまとめもなされている。しかし、他の場面での変化については、必ずしも系統的な検討はなされていない。発達的变化をどのように捉えるかは、指標の問題でもある。特に、人格面での発達をどのように捉えるか（友達関係、様々な情緒的な面での変化、学習意欲等の動機づけの側面など）は重要な課題として残されている。また、個人だけではなく、集団の質をどのように捉えるかも、印象評価を超えてある程度客観化された指標を見出すことが求められる。

最後に、スタッフの側の発達についてもそれをどのように記述できるかは、まだ手が付けられていないが、大事な課題であることだけは確かである。

文献

荒木久理子他（2015）「学童期後期における自閉症スペクトラム児に対する療育プログラム開発—スタッフの役割の検討—」『立命館大学人間発達研究』,

- Beyer, J., and Gammeltoft, L. (1998) 荒木穂積・井上洋平（訳）（2008）『自閉症と遊び』 クリエイツかもがわ.
- 鏡原崇史他（2015）「青年期前期における自閉症スペクトラム児に対する療育プログラム開発」『立命館大学人間発達研究』, 32, 131-142.
- 春日彩花（2015）「幼児期後期・学童期前期における自閉症スペクトラム児の療育プログラム開発—集団でおこなう見立て活動とごっこ遊びを取り入れたプログラム—」『立命館大学人間発達研究』, 32, 35-52.
- 加用文男（2013）「余暇論の呪縛—ジャック・アンリオからみたホイジンガとカイヨワー」『心理科学』, 34, 68-83.
- 前田明日香他（2007）「自閉症スペクトラム児のための療育プログラム開発（1）—親の会：親のニーズの分析から—」『立命館大学人間発達研究』, 14, 99-112.
- 西川大輔他（2015）「自閉症スペクトラム児の多様性と主体性を尊重した療育プログラム開発（6）—中学生～高校生期：映画制作から見出した新たな可能性—」日本自閉症スペクトラム学会第14回研究大会ポスター発表.
- 杉山登志郎（2007）『発達障害の子どもたち』講談社現代新書.
- 杉山登志郎（2011）『発達障害のいま』講談社現代新書.
- ヴィゴツキー, L. S. (1930), 広瀬信雄（訳）（2002）『子どもの想像力と創造』新読書者.
- 矢野智司（2010）「遊びの中で育つ自主性—「遊び」が子どもの中で育てていたもの—」『児童心理』, 64, 1175-1202.

（文責：竹内謙彰）

