

高機能自閉症スペクトラム障害の認知特性を活用した コミュニケーション教育法

富山大学保健管理センター 西村優紀美

An educational method for communication utilizing special cognitive characteristics of individuals with high-functioning autism spectrum disorder

Yukimi Nishimura (Center for Health Care and Human Sciences)

1. はじめに

我が国では2007年度より小・中学校の通常学級における特別支援教育がスタートし、知的な発達遅れがないLD・ADHD・高機能自閉症等の発達障害児に対する教育的支援が開始された。彼らの体験世界を描き出すさまざまな自叙伝的書物も多数出版され、これまで支援の対象にならなかった発達障害児に対する特別な教育的配慮の必要性が注目され、これまでの特殊教育の考え方とは異なる特別支援教育の考え方は、教育界全体を大きく変容させていった。

発達障害児への治療教育的アプローチとして、これまで「ソーシャルスキルトレーニング（社会性指導）」と「アカデミックスキルトレーニング（学習指導）」の必要性が言われ続け、その実践が積み上げられてきた（小塩2009）。発達障害のある人々にとって、学校や職場での社会的関係のつまりきは大きな問題として存在する。その状況の中で、社会性を育てるための具体的な方法を学ぶ方法としてソーシャルスキルトレーニング（social skills training：SST）が行われることが多い。現在行われている発達障害児・者へのSSTは、小集団による社会的場面を作り、その場で実際の社会的体験を積む方法論が主流となっている。五十嵐（2005）は、発達検査による神経心理学的検査や行動観察を含む心理学的評価によって障害の特徴を明らかにし、その上でどのようなSSTが適用可能かを判断しSSTを実践している。しかしながら、いずれもスキル獲得を目的としたS

STであり、正しいスキルを指導者が教え込むというトレーニングを目的としたものに終始している。小塩（2009）は、SSTの指導領域として、①集団参加行動、②言語的コミュニケーション、③非言語的コミュニケーション、④情動的行動、⑤自己・他者認知の5領域を提案し、ロールプレイングやシミュレーション学習、ゲームを利用したエクササイズなどを展開している。しかしながら、これらの取り組みは義務教育年齢の児童・生徒がその対象になっており、それ以降の高校生、及び大学生以上の年齢にある発達障害のある人々への実践例は少なく、模索が続いているという。特に、発達障害の中でも、高機能自閉症スペクトラム（高機能自閉症スペクトラム・アスペルガー症候群・ASD）の特性に対するSSTの効果は、現在行われている方法論では有効性に疑問があるという指摘もある。つまり、ASDの人々が持つ「社会性」に関する特徴には、「人への関心が薄い」、「人との距離感が取れない」というような社会的相互関係における感じ方の違いや情報のキャッチの仕方の違いが根底にあるがゆえの指導の困難さがあり、その特徴を踏まえた社会性を向上させるプログラムが必要である。さまざまな年齢層にも適応し、対人交流面で特徴があるASDにとっても有効なSSTの開発が求められている。

2. 従来のコミュニケーション指導の限界と課題

従来のコミュニケーション指導における問題点は以下のように整理できる。ASDを含む発達障

害のある人々へのコミュニケーション指導は、SST（ソーシャルスキルトレーニング）といわれる、社会的スキルや対人関係の具体的な援助として行われている。もちろん、他者との関わりに困難をおぼえる人に対して、ソーシャルスキルを獲得させるための指導が行われることに対して異論はないが、どちらかというところこれまでの指導は、「社会性・コミュニケーションの弱みに焦点化されたトレーニングに終始したものが多く、指導場面として用いられるのは、概念化された社会的対人場面を切り取って指導するだけの内容になっており、目の前の当事者の困りごとにそぐわない場合が多いように思われる。田中（2008）は、「SSTは適切な社会的相互作用と安定した対人関係を築く技能を育てるという点には異論はないが、何かしら『欠点を改める』、あるいは『落差を埋める』という視点を感じる」、また、『技法に引きずられその人を不在にしてしまう』という視点は常に留意すべきことである。」、さらに「時にその人にとってセッションのみに有効で、最も現実味のない指示に陥り、バーチャルな成功体験を付与することになりかねない」とSSTが陥りがちな点について指摘している。これらの見解は、決してSSTが必要ないといっているのではなく、支援者側の教えたことが先行してしまい、当事者の実感としてある社会性やコミュニケーションの問題を通り越して、技法ばかりが前面に出てしまうことへの警鐘である。このような問題をできるだけ解消するために、SSTに必要な観点は、①生まれながらに持っているかけがえのない宝を一人ひとりの中に探っていき、それを掘り起こすこと、そして、リアリティを大切に、社会的スキルが発現しやすい状況づくりをすることが重要である（田中2008）。②困る行動を矯正するようなプログラムは効果はなく、むしろ、「一緒にやると楽しい」、「できることは嬉しいこと」というポイントを押さえたコミュニケーションワークショップでないと有効な体験はできない（辻井2008）。③SSTは集団行動をするためのスキルを学ぶためではなく、自分の長所と苦手なところ、他者と

の違いを理解し、お互いの違いを尊重して協調するプロセスが重要であり、自己理解と自己尊重が基本である（高山2008）。

このような先行研究をふまえて、今回のワークショップの開発には、以下のような点にポイントに置いた。

- ① 参加者がそれぞれに存在をおびやかされることなく安心して交流できること。
- ② それぞれの人が持つさまざまな価値観が尊重される場であること。
- ③ 活動には必ず振り返りを行い、参加者同士シェアする。
- ④ それぞれの活動に役割交換があること。

以上の4つの観点が満足されるコミュニケーションの場を意図的に作り、まずは、他者とコミュニケーションすることが楽しいと思える体験を作っていきたいと考えた。また、とにかく、自己否定的な考えで、コミュニケーションの場に劣等感を持っている人や、傷ついた体験を彷彿させる場を避けたいと思う人がいる可能性もある。しかしながら、自分自身の持っている特性の良い面を発揮しながら、コミュニケーションの場で尊重される体験を重ねていくことで、少しずつ心開かれていくのではないかと考えた。

3. エデュテイメント理論

エデュテイメントとは、エデュケーションとエンターテイメントを合わせた造語である。もともとはパーソナル・コンピュータ（PC）等で、楽しく学ぶためのソフトを指す言葉として生まれたものであるが、現在ではPCの世界だけでなく、学校や教育現場でも使われるようになっていて、ここではエデュテイメントソフトのように一方通行のものとしてではなく、双方向に影響を及ぼすワークショップの形をとっている（柴田2010）。

エデュテイメントの4つのポイントは、①センシビリティ、②コミュニケーション、③クリエイティビティ、④エンターテイメントである。「センシビリティ」とは自分自身の五感を通じた身体感覚や物事に対する感じ方に気づき、周囲の人たちと調和しながら物事への新しい視点を築

いていくための感覚を鋭敏にしていくと位置づけられている。どのようなコミュニケーション方法を用いる場合でも、まず自分自身の感性を鋭敏にさせること、センシビリティというセンサーを高めていくことが重要である。「コミュニケーション」では、自分にとって心地よいコミュニケーションのあり方を見つけ、他者と向き合うことを体験から学び、双方向の関係性を構築していくことである。自分自身のコミュニケーション上の特徴を知った上で、様々なコミュニケーション方法を試し、自分を自然に出せるコミュニケーション方法で他者と向かい合うことが本来の関係性を促進することであり、他者との双方向の関係性が生まれると考える。「クリエイティビティ」を扱う段階では、自分自身の内側にある創造力を様々な活動を通して掘りおこし、自分にしかできない新しい活動を模索していく。コミュニケーション力が高まっていると、クリエイティビティにも良い影響を及ぼす。その上で、自分の特性を活かした発想や着眼点をどのように他者に表明し、伝えるための工夫していくのかを考え、実践していく力がエンターテインメント性である。エンターテインメントは、自分自身の良さや自分の活動をより深く理解してもらうために必要なことを身につけ、まわりの人に感動や喜びを伝えていくとともに、自分自身にも影響を与えるものであり、その相互作用がコミュニケーションを豊かにするものであると考える(柴田2010)。

4. トータル・コミュニケーション・プログラムの開発

今回、社会性・コミュニケーションの困難さをもつASDの人々の社会的対人関係を促進するコミュニケーション教育法の開発を行った。この取り組みの特徴はASDの苦手とされる社会性・コミュニケーションを育てることを目標としながらも、彼らの優位な認知特性をコミュニケーションツールとして活用した点にある。

ASDの人々へのコミュニケーション教育を考える際に、まず大切なことは、彼らのコミュニケー

ションの在り方を丁寧に探ること、人との向き合い方を彼らから学ぶ姿勢を持つことである。その上で、彼らの世界観を尊重しつつ、相互にコミュニケーションの在り方を学ぶためのコミュニケーション教育法を開発したいと考えた。この取り組みはコミュニケーション教育法の開発であると共に、ASDの方々への理解を促進し、効果的な援助の在り方を見いだすためのアクション・リサーチである。

このプログラム全体を通した特徴は次のような事柄である。

まず、このプログラムはASD当事者だけでなく、すべての参加者が持っているそれぞれの認知特性が活かされると共に、個性が融合する心地良い交流の場を提供することである。また、日本エデュテイメントカレッジの柴田礼子氏による「エデュテイメント理論」に学び、自分自身の感覚に気づくことや、自分自身の創造性を掘り起こしていく作業を行い、コミュニケーションのもとになる他者との双方向の関係性を育てていくものである。また、開発に当たっては企画の段階からASD当事者の方と話し合い、実践と振り返りを行いながら、活動を繰り返し、内容及び方法論を創りあげていくというプロセスをとった。

5. コミュニケーション教育の方法

(1) 対象者

対象者は、アスペルガー症候群の診断のあるソルト氏と表現活動に関心のある方(幼稚園、特別支援学校、大学、専門学校等の教員・高齢者施設職員)を含め、計9名であった。男性はソルト氏の他に1名で、あとの参加者は女性である。メンバーは一般募集で希望してきた方で、発達障害のコミュニケーション教育に関心を持って参加してきた意識の高いメンバーである。

(2) ファシリテーター

ワークショップのファシリテーターは日本エデュテイメントカレッジの柴田氏が行い、シェアリングには筆者も加わった。ワークショッ

プでは、ファシリテーターである柴田氏も共に活動に参加し、メンバーの主体的で自主的な動きを尊重する立場を取りつつ、ワークショップをリードしていった。最終ワークショップではソルト氏がファシリテーターの役割を担い、柴田氏がアシスタントとして活動をサポートした。

(3) 実施場所

東京都内の施設を使用した。メンバーがゆっくり活動できる空間があり、周りからの騒音が遮断できる静かな場所を設定した。

(4) 実施期間

ワークショップは、2009年4月～6月までの全5回で、1回4時間行った。それぞれ2時間の活動を行ったあと、シェアリングを2時間とり、それぞれの感想を聴き、意見交換を行った。

(5) 手続き

毎回活動が終わった後にワークに関するシェアリングの場を持ち、それぞれの感想を言う機会を持った。また、参加者がソルト氏の感想に対して思いついた意見や感想を返し、ワークショップの場の透明性を図った。話し合いのルールは特に設けなかったが、それぞれが「私メッセージ」として表現し相手に伝える雰囲気を作った。

(6) プログラム

5回のプログラムは、大きく分けて次の4つである。

① 言語・非言語的コミュニケーション：「ハローボディ」「気配でGO!」「ストップ&ゴー」「1分間会話」

出会いのワークショップとして行うウォーミングアップ的な内容である。参加者同士が親しくなり、リラックスをした状態を作り出すことが目的である。身体を動かし、他者と接触する機会の多い内容を準備した。これらはワークショップの開始時に毎回繰り返し実施した。ただし、細かな活動内容は、少しずつ変化させていく。

② 自己コミュニケーション分析：「私とコミュニケーション」というテーマで20個の文章を作る。

自分のコミュニケーションのあり方やこうありたいと思うコミュニケーションに対するイメージなどを思いつくまま自由に書く。

③ 知的素材によるコミュニケーション：「数字」と「写真」を素材に選び、活動を展開する。

④ ソルト氏によるコミュニケーションリーダー体験：写真ワークショップ

ソルト氏がこれまでのワークで行ったことをもとにワークショップを組み立て、ファシリテーターとしてワークショップをリードしていく。

6. 結果

(1) 言語、非言語的コミュニケーション

ここでは初めて出会う人々が一緒に活動する中で、緊張感が和らぎ、ふと笑いが誘発されるような内容のものを準備している。まずは、「ハローボディ」というスキンシップ活動は、身体のいろいろな部分を触れ合いながら、世界各国の言葉で挨拶をするというものであるが、接触する部位を替えたり、接触するスピードを変えることにより、身体接触の程度を変化させられるという利点がある。「気配でゴー」は、誰かが止まったり動いたりする気配だけで、自分が今どうするべきかを判断していくという非言語的コミュニケーションの活動である。この活動はアレンジが自由にでき、たとえば楽器の音に合わせて動き、その楽器の音が止まったら止まるという即時反応をする活動も取り入れた。ソルト氏が絶対音感があるという優れた聴覚的能力があると聞き、既知の楽器と未知の楽器を準備し、コミュニケーションツールとして活用した。最後に、言語的コミュニケーションの活動として、「1分間会話」を行った。同じ活動を2名の場合と3名の場合で行った。



写真1: 「ストップ&ゴー」音に反応して動く

〔ソルト氏の感想〕

○動きについて

もともと身体表現は苦手意識があり、最初は考えることと動きがバラバラになってしまいました。活動が始まって直ぐに苦手意識を感じました。例えば楽器に合わせて歩く時、楽器が次々とかわっていき、どう対応したらいいかわかりませんでした。音を身体で表現していくのは苦手でした。特に、「自由にしていよいよ」とか、「何でもいいですよ」と言われるとできなくて、周りの人の動きをただ真似るだけになってしまいます。考えて動く感覚は不得手で、一般の方々の動きよりもぎこちなく、動きのレベルも低いのかもかもしれません。しかし、この活動を通して「身体と五感」、「動きと考え」がつながっている感覚を覚えました。ただ、1回くらい行っただけでは、苦手意識が強いだけで、身体の動きもぎこちないままですが、毎回行われたワークショップの中で繰り返し行い、参加者同士で話し合うことで、身体と五感、考えがつながっている感覚を実感できるようになったと思います。

○活動の説明・シェアリングについて

ファシリテーターが活動についての解説をしてくれると、やっていることの意味がハッキリわかるので、聞いた後の方が安心して取り組むことができます。同様に、参加者からの説明や感想があったことが良かったと思いました。他の人は私の考えをどのように受けとめているんだろうということに興味があります。人はそれぞれに感じ方が違

うと思うので、それぞれの人の考え方を知って、自分自身学びたいと思いました。

(2) 自己コミュニケーション分析

ここでは、「私とコミュニケーション」というテーマで、「私は○○です。」という文章を20個作った。この活動では、それぞれの参加者が書いた内容を、全員でシェアする時間をとった。内容に関しての善し悪しを判断をするのではなく、一人一人の「私とコミュニケーション」というテーマの捉え方が異なることに気づき、表現の多様性を知ることが目的である。

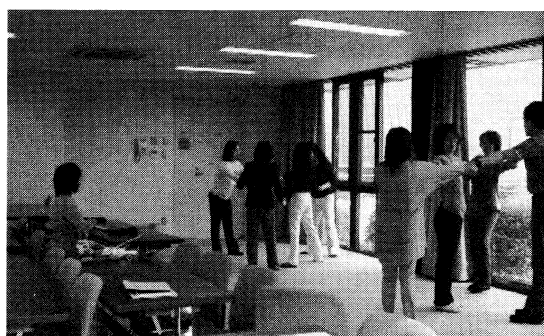


写真2: 「数字ワーク」：4人で三角形を作る

〔ソルト氏の感想〕

○「20の私とコミュニケーション」について

私は自分自身の実体験を元に、自分なりに書いてみました。実体験から得たものですがすべてに共通するような内容にまとめました。このように考えて書くようなワークは得意分野だと思います。書いているときは楽しんで考えていましたが、むしろ、自分の意見が受け入れられるかどうか心配でした。しかし、それぞれの参加者が、私の考えとご自分の考えを結びつけて解釈してくれたこと、私のコミュニケーションに対する信念を受け入れてくれたことがとても嬉しいと思いました。私が考えた「私とコミュニケーション」を紹介します。

1. 私はコミュニケーションに時間を使うのが好きだ（時間の共有）
2. 私は、メール、電話より直接会うコミュニケー

ションが好きだ

3. 私は文明の力に頼らないコミュニケーションが好きだ
 4. 私は一方通行ではなく、相互に流れがあるコミュニケーションが好きだ
 5. 私は感情よりも思考によるコミュニケーションの方が好きだ
 6. 私は目先でなく、先を見据えたコミュニケーションの方が好きだ
 7. 私は周囲に流されない自分の意見を持ち、相手の意見も尊重できるコミュニケーションが好きだ
 8. 私はお互いが歩み寄れるように努力し合うコミュニケーションが好きだ
 9. 私はお互いが築いていくことができるような関係のコミュニケーションが好きだ
 10. 私は私利私欲でなく、相手、お互いのことを理解し合えるコミュニケーションが好きだ
 11. 私はお互いを支え合うようなコミュニケーションが好きだ
 12. 私はお互いの違いを理解し合い、わかり合えるようなコミュニケーションが好きだ
 13. 私は自分の考えを押しつけるのではなく、相互に理解し合えるコミュニケーションが好きだ
 14. 私はお互いの足りない点をお互いに協力し合って支えていけるコミュニケーションが好きだ
 15. 私はお互いが同じコンセプトを築き、共有し、それに向かっていけるコミュニケーションが好きだ
 16. 私は相手を同一の立場として受け入れてくれるコミュニケーションが好きだ
 17. 私はお互いの個性、立場、性格を認め合うことができるコミュニケーションが好きだ
 18. 私は共通の趣味、話題を共有しあえるコミュニケーションが好きだ
 19. 私はお互いの長所を延ばし合えるコミュニケーションが好きだ
 20. 私はお互いが相手を許し、楽しく、気持ちよくコミュニケーションをはかれる場が好きだ
- 自分のコミュニケーションに対する信念について

て

自分自身、あらためてコミュニケーションについて考えたことがなかったのですが、20の文章を考えているうちに、自分のコミュニケーションに対する定義付けができたように思え、このように文章にしていく活動は自分に合っていると思いました。他の参加者の話を聞くと、一つ一つが具体的にその場の状況に限定された内容が多かったのですが、私の文章はすべて概念的な内容でした。

○シェアリング

もっと具体的な内容を書けば良かったと思いますが、その元には実体験があるので、皆さんから、「ソルトさんの考えは実体験に基づいていることだから、そのままでもいいですよ。」と言ってもらい安心しました。私の発表に対して他の参加者から感想を聞く事ができましたし、お互いの文章を照らし合わせて意見交換をすることができました。お互いに意見を出し合うことで相互に学び、理解を深めることができたように思います。特に、ある参加者から、「自分の困っていることをソルトさんの文章を聞いて、解決策が見つかった」と言っていたき、互いに学び合うコミュニケーションが実現できたことをうれしく思いました。

(3) 知的素材によるコミュニケーションの実践

ここでは、ソルト氏の優位性を応用したテーマ、内容を展開するために、「数字」と「写真」を選び、ワークショップという形で展開した。ソルト氏の関心が高い数字と写真を取り上げた。数字ワークの中では、ソルト氏は「2」という数字を選んだ。他の参加者は、自分や家族の生年月日を思い描く人が多かったが、ソルト氏にとっては数字にはこだわりがあり、2に関するイメージも普遍的で美的な哲学的思索があると感じることができた。

また、「写真ワーク」では、あるテーマで選んだ写真に対して、それぞれが感じたことを単語で表したり、音をイメージして擬音・擬態語をつけてみたり、あるいは短いポエムをつけてみた。同じ写真を見ても解釈はいろいろあり、

それぞれの表現はすべて違うが、どれも間違いではないことを参加者同士で確認し合った。ソルト氏は自身が撮った写真に関して、他の人が自分の思いとは別の解釈で、その写真を見ていくことがあるということを知り、解釈の多様性の意味が理解された。



写真3：数字を題材にした活動のシェアリング

<図1. 写真ワーク>

ねらい	内容
テーマに関連したウォーミングアップ コミュニケーション	1. ウォーミングアップ「写真探しゲーム」 2人組みに分かれて、ポラロイドカメラで撮った写真の場所を探し出す遊びを行う。
テーマの提示 テーマに出会う 段階の設定	2. 写真に出会う 数枚の写真を部屋の何か所かに飾っておき、様々な写真が今日のテーマになることを知る。
テーマの具現化1 イメージを言葉にする 条件を限定する	3. 写真遊び「言葉編」 写真1枚を数人で見て、それに対し、感嘆詞、あるいは、吹き出しに書ける程度の短い言葉を入れていく。
テーマの具現化2 写真のイメージを体で表現 即興表現の意味	4. 写真遊び「身体編」 写真を見て、二人で、その写真の形、イメージを身体表現で表す。考えて作りあげるのではなく、即興表現する。
テーマの具現化3 イメージを音で表現する 仲間の解釈を受け入れる	5. 写真遊び「音編」 用意した数種類の楽器の音を試し、その音のイメージに合う写真を選びだし、音で表現する。
テーマの具現化4 イメージを詩で表現する	6. 写真遊び「詩編」 「道」の写真から数枚を選びそれらの写真に一行の詩をつける。
メインの活動 総合的な表現 共同作業	7. 写真作品 作成上記の詩を2名～4名で持ちより、それぞれのイメージを話し合い、音とナレーションをつけて作品を作りあげていく。
エンディング アプリシエイトする	8. 発表 上記の作品を仲間に披露し、シェアする。

〔ソルト氏の感想〕

○苦手意識と好奇心

今回は、楽器を使うワークがありました。私も

音楽には親しんできましたので、自分のロールピアノを持参して、ワークの中に取り入れていただきました。おもちゃの楽器や民族楽器のような珍

しい楽器があり、初めての楽器も多かったのですが、どんなふうにならすんだろう、どんな音がするのだろう・・・と、興味がわいてきました。動くことに苦手意識がありますが、今回は、楽器に対する好奇心がいっぱいで、苦手感覚を忘れてワークに参加していました。

○即興性に関して

数字に関係のある身体活動では、数字は好きでしたが、身体を動かすことが苦手なので、得手不得手を同時に行う事になり、ぎこちない動きになりました。すべて即興で動かなければならず緊張しますが、この場では、結果よりもみんなで即興的に活動すること自体を楽しめばいいというポリシーがあるので、好きな数字が入っていることもあって、自分が皆さんを誘導していきました。5人で円を作るとか、4人で三角形を作る課題では頭の中に完成図を思い浮かべることができ、自分から皆さんに「私が頂点になりますから、そちらは底辺になってください」と提案することができました。できあがった時はメンバーの方々と気落ちが一つになったという感覚を持てて嬉しくなりましたし、自分の考えを実現できて大きな自信になりました。

○数字に関して

数字に対して私は小さい頃から愛着心があり、よく電卓で遊んでいた事がありました。また、自然科学にも興味があり、それらに関係する数字はどんどん吸収して覚えていきました。それが楽しくて仕方ありませんでした。このワークでは、それぞれ好きな数字を選び、選んだ数字から連想することを思い浮かべ、それをお互いに発表しました。他の参加者は、ご自分やご家族の誕生日などにまつわる数字を挙げていた例が多かったと思います。しかし、私は数字というと真っ先に自然科学の類の数値を思い出します。今回は「0から9」の数字から一つを選んでの発表でしたが、私は「2」を選び、2にまつわる話を集めて発表しました。テーマのイメージは「対」です。「静と動」、「陰と陽」というふうに、2という数字から世界を大きく眺めると、いろいろな現象を思い浮

かべることができます。イメージは無限に広がります。

○ブレインストーミング

ブレインストーミングの活動では、「数字」や「写真」をキーワードにして参加者全員で作成していきました。自分からイメージを拡げていく事がなかなかできなかった一方、他の参加者が広げていく様子を見て、皆の発想力の豊かさがとても刺激的でした。そして、私も思いつく言葉や連想する言葉を書いていきました。私の言葉をつなげて、単語を書いてくれる人もいました。私も、誰かが書いた言葉を拡げていくこともでき、徐々に言葉のマップが広がっていく過程を見て、とても興味深く、楽しめました。いろいろな人の発想がつながっていくという体験はとても興味深く、一緒に楽しんでいるという感覚を得ることができました。

(4) コミュニケーションリーダー体験

ここでは、ソルト氏がコミュニケーションリーダーとしてワークショップを行った。ソルト氏がファシリテーターとして取り上げたい内容をピックアップし、それをもとに新しいプログラムを一緒に考えた。ここで使用した写真は、ソルト氏がたくさんの写真の中から、「日の出と日の入り」というテーマで選んだ世界各国の写真を使用した。

ソルト氏は、緊張しながらも完璧にワークショップを実行することができた。真摯に話す姿が印象的で、参加者もその態度に導かれるようにワークに集中していった。ファシリテーターで難しいのは、内容が即興的であればあるほど、即興的に対応する場面が多く非常に難しいものであるが、ソルト氏はどのように参加者と向かい合えば良いのかを的確に捉えて、ワークショップの中で活かしていた。ワークショップの全体の流れを明確に捉えており、適切なインフォメーションと適度な即興性、それぞれの参加者に自由な発言を促し、活動に取り入れていくという流れは完璧に行うことができた。



写真4：ファシリテーターとしてワークショップを行う。

<図2. コミュニケーションリーダー体験>

ねらい	内容
テーマに関連したウォーミングアップ コミュニケーション ジグソーパズルに出会う ジグソーパズルの提示 部分と全体の概念 共同作業	1. ウォーミングアップ「写真パズル」 テーマになる写真をジグソーパズルにしておき、一人4枚のジグソーパズルを手に取り、全員で完成させる。 ⑦ばらばらにしたジグソーパズルを小さな箱の中に入れておき、それを皆さんに4枚ずつ取ってもらい、ジグソーパズルを完成させることを指示する。 ⑦ジグソーパズルの入った箱をメンバーの前に置く。 ⑧全員で選んだ4枚をパズルの枠にはめていく。
テーマの提示 テーマに出会う 写真に会いに行く 写真の提示の仕方 写真を眺める 眺める時間を確保する インフォメーションをする 視点を変えさせる	2. 写真に出会う 少し大きくした写真8枚を部屋に点在させ、そのテーマ性に目を向けるようにする。 ⑦予め、写真8枚を部屋の好きな場所に置いて用意しておく。置く時の位置もなるべくいろいろな位置にする。写真を全部眺めた後、1人1枚くらいの要領で、写真を手に取ることをインフォする。 ⑦写真の配置を手伝う。 ⑧手にしたら、指示された場所に集まってくる。
テーマの具現化1 共通項を探す イメージを言葉にする 感想の言葉を考える 形容詞を使う 質問の仕方 仲間の言葉を聞く	3. 写真遊び「イメージ編」 8枚の写真に共通している項目やテーマを出したり、その写真の感想を形容詞で表現してみる。 ⑦メンバーに、テーマは何だと思うか質問をする。それを聞いた後に、写真を形容詞で表現したら、どうなるかを考えてもらい、それを口頭で発表してもらう旨、インフォする。 ⑦必要に応じて、形容詞の例を挙げる。 ⑧各自が考えた言葉を述べる。
テーマの具現化2 写真のイメージを音にする 即興表現の意味 楽器の多様性と奏法 写真と音の関係性 音の響きを意識する	4. 写真遊び「音編」 用意した数種類の楽器の音を試し、その音のイメージに合う写真を選びだし、音で表現する。 ⑦用意した楽器の音を試してもらい、その8枚の写真に合う楽器でイメージの音作りをしてもらうよう指示する。時間もある程度決めて、提案するが、ここでは次の詩に繋げるために、音の発表は特に設けない。

<p>聴覚的な刺激 詩を意識した音作り</p>	<p>㊦楽器を扱いやすいように配置する。楽器の選定をする。 ㊧詩をイメージしながら音を試していく。</p>
<p>テーマの具現化 3 イメージを詩で表現する キャラクターの登場 テーマを意識する ストーリー性を作る 共通項を作る 枠組みの中に詩を入れる オリジナルの詩</p>	<p>5. 写真遊び「詩編」 8枚の写真を繋ぐための「ソルト君」(キャラクター)を登場させて、その8枚が一つのストーリーになるように仕上げていく。 ㊦「ソルト君、旅に出る」という物語で、太陽と地平線を眺めるというテーマを持ったソルト君が、いろいろな国を旅するという設定をメンバーに説明する。それをもとに、各自が短い詩を作ることを提案する。 ㊦ソルト君のキャラクターをペープサートの的に大きさを変えて用意し、ストーリーの枠組みを話す。(写真が変わるごとに同じパターンの文章なりが出てくるようにして、枠組みを明確にする。) ㊧各自、1枚の写真に詩をつける。</p>
<p>メインの活動 総合的な表現 共同作業 全体的な流れ 写真絵本のように捉える 創造性 作品を作る意味</p>	<p>6. 写真作品作成 それぞれイメージした音と詩を発表し、どの順番でそれを仕上げる と良いか、意見を出し合う。 ㊦8枚全体で一つの流れになるように、詩と音を各自が担当する、あるいは、他の仲間に手伝ってもらおうよう協力し合って作品を作ることを提案する。 ㊦それぞれの繋ぎ目としての音や言葉は、柴田が担当することを伝え、その音とナレーションを伝える。 ㊧各自のものを持ちより、ひとつの作品に仕上げる。</p>
<p>エンディング 作品を披露する 共同作業 ポジショニング 発表の演出 アプリシエイトする</p>	<p>7. 発表 上記の作品を披露し、シェアする。 ㊦部屋のどこで、どの向きで、どのように見せるのか、聞かせるのかを意識して発表をすることを促す。 ㊦発表がしやすいようフォローする。 ㊧発表することを楽しむ。</p>

〔ソルト氏の感想〕

○ファシリテーターについて

ファシリテーターを行う前は、「自分が浮いてしまわないか、受け入れてもらえないのではないかと心配でした。しかし、いざはじめたところ、積極的に参加してくれたのですごく嬉しかったです。参加者全員が私の撮った写真を元に、様々な課題に一生懸命取り組んでくださり、楽器やポエムなどを通じて写真に対するイメージを表現してくださいました。写真を通じてお互いの感覚を出し合い、理解し合い、共有できた時は相互のコミュニケーションがかみ合っていることを強く感じることができました。

○相互交流について

「私とコミュニケーション」で書いたように、私は皆一人一人違うし、違っていいというコンセプトを大切にしたいと願っています。今回、このようなコンセプトがワークショップの場に下地としてあったことがとても重要なポイントだったと思います。違った者同士がお互いを理解しようとしていることが大切であり、だからこそルールがなくても、違う考えの相手を自然と理解することができたと思います。このコンセプトは同時にワークショップ全体の士気を高めていると思いました。コンセプトを理解している人たちの集まりだからこそ、自分も仲間に入ることができ、自分自身を

表現しようとする気持ちになれたと思います。逆にもう既に出来上がった世界で、その場のみの正解があって、間違いを指摘されたり、よそ者を排除するような空気があるような場合、私はとけ込むのに大変で、一緒に活動できないのでは、という苦手意識も出てきていたかもしれません。

7. 考察

(1) ASD当事者が参加したコミュニケーションワークショップについて

一つ一つの活動に真剣に取り組み、意見を述べるASD当事者に触発され、他の参加者が自己開示的になり、グループダイナミクスに変化が見られた。参加者はASD当事者の言葉に触発され自己開示的になり、対人場面で自分自身が困っている点を言語化していった。そのこと自体、専門職としてのアイデンティティに関わる問題であったが、これまで語ることがなかった実感を言葉に表し、そのことをシェアすることによって、負の部分を持った自分を受け入れることができたという。それぞれの参加者が自己開示的になり、自分自身の新たな向き合い方を発見する機会となり、その後のグループダイナミクスに変化が見られた。ワークショップ等、参加型の活動の中では、このようなグループダイナミクスの変化が非常に重要な意味を持つ。それはファシリテーターが操作的につくり出すものではなく、また、一人のリーダー格の参加者が単独でつくり出すものでもない。つまり、グループダイナミクスは、参加者の自発的な言動、雰囲気、環境によって全員で創造していくものであり、そういう意味でも、今回のASD当事者と共に体験した活動は、ワークショップのあり方の原点を示してくれたと言える。

今回採用した表現活動のメニューは、唯一決まった正解というものがなく、それぞれの参加者が感じたままを表現することに価値があるものだった。それ故、何かを表現する際の抵抗感、誰かに間違いを指摘されるかもしれないという不安感がなく、安心して表現することに取り組

むことができた。それぞれの人の解釈のちがいが、表現の多様性、個性的な創造力として受け止められた。特に、ASD当事者が持つ優位性は、非常に創造性が高いものとして称賛の対象になった。ASD当事者自身も、普段の生活の中で当たり前だと思っている感覚や表現が、非常にクリエイティブなものであると評価され、その狭くて深い認識、鋭敏な感覚が、表現活動において称賛の対象になる体験をすることとなった。大切なことは、自分自身の特性を自分自身の個性や良さとして実感することであり、我々指導者に求められるのは、実感できる場を豊かに提供することではないだろうか。

表現活動の場合、身体と五感を使った活動がその中心となるので、誰にでも苦手な表現方法、表現媒体が出てくる。ASD当事者の場合、協応的な身体の動きが難しく、聴覚的な刺激、視覚的な刺激に対する過敏性が表現を促進することにもなりうるが、表現を制限してしまうことにもなりうる。今回のワークショップでは、アプローチ方法の工夫によって活動の実感が異なってくることがわかり、従来持っていた不得手の軽減または解消につながっていくことがわかった。苦手な活動内容でも繰り返し行うこと、苦手感を調整するようなアレンジを加えること、苦手感のあるものと得意なことを組み合わせること、指導者側の立場でおこなってみること等の変化を加えることによって、その表現自体の捉え方が変わっていくことを体験した。苦手意識があっても、そのことを多角的にアレンジされたアプローチ方法により、さまざまな内部感覚が統合されるような体験をしていくと、苦手感が解消していくことが実証された。

ASD当事者の優れた認知特性を活用したコミュニケーションワークショップではあったが、それは当事者に限られた特性ではなく、すべての人がそれぞれに持っている特性でもあった。一人ひとり異なる特性を活動の中で尊重する体験は、ASD当事者だけでなくすべての参加者が「承認するー承認される」という双方向の承

認行為を実感し、自己存在感を味わうことができたと思われる。ワークショップ形式の表現活動は、自分が人に喜びをもたらし、影響力を及ぼすことができる体験であり、自己肯定感、自尊感情を満足させることに導かれるものでなければならない(柴田2009)。今回のワークショップは、その違いが一層際だつA S D当事者が参加することによって、参加者同士がお互いの違いに注目することができ、お互いに認め合うこと、お互いの違いを尊重し合うことをより深く実感でき、さらにA S D当事者との対話を通して、自分自身の良さを大切にしていける必要性を感じ取ることができた。

(2) トータル・コミュニケーション・ワークショップ全体を通して得られた結果

ソルト氏はファシリテーターの言語的表現を厳密に解釈し、その結果、周囲の人々とのやりとりで戸惑いを感じている様子が見られた。しかし、その場のコンテキストが言語的に補足説明されることによって、テキストの意味が他者と共有され、了解することができ、他の参加者と共有したことによる安心感を得ることができた。

書く活動はどのような場面においても、ソルト氏が安心して取り組むことができる活動だった。動きや言葉でシェアするときよりも、考えを文字化し、他者の考えを書いたものを見る時の方が、「一緒に楽しんでいるという実感を持つことができた」という。納富(2006)は、自閉症スペクトラム児の社会性を育てるために、イラストやまんがが教材を使って、他者の気持ちや自分の気持ちを理解するための教材を作成した。絵や文字を使って視覚的な情報を豊かに与えつつ、やり取りをすることによって、楽しみながら相互理解を促進するとしている。我々のおこなったワークショップでは、色鉛筆による感情の表現、記号や感嘆詞などで感情を視覚的に表す手法を取り入れ、参加者がお互いの受け止め方や感じ方を相互理解するような活動を行っ

たが、ここでの活動は納富(2006)の開発した教材の目的と相通じるものである。

活動にはA S D当事者が関心を持っている「数字」や「写真」を随所に取り入れた。苦手とする身体表現においても数字の要素が入ると、姿勢が良くなり表情も生き生きするという変化が見られた。また、自ら積極的にアイディアを出すなど、コミュニケーションの量的・質的な変化を見ることができた。「興味や関心、好奇心が勝ると、苦手意識が解消する」という彼の言葉は、非常に重みのある言葉として受け取ることができた。誰でも自分が関心を持っていることを誰かに伝えたいと思う。そして、その事を共有できたときに、さらに詳しく語りたいと願うだろう。そういう中で、人は自ずと自分自身がなにを考え、どう感じ、どのような世界観を持っている人間なのかを漠然とわかってくるものなのではないだろうか。言葉で語るとは、他者に伝えると同時に自分自身を追求していく作業でもある。「私が私をわかる」とは、他者と向き合い、同時に自分自身と向き合う中で、深まっていくものなのではないかと思う。

8. まとめ

トータルコミュニケーションワークショップは、高機能自閉症スペクトラムの認知特性を活かした活動を中心に計画・実施したが、当事者の特性を活かすだけでなく、それぞれの参加者が持っているそれぞれの認知特性も同時に活かす活動となった。A S D当事者の写真は、彼自身の感性と視覚的美しさが表現されているが、それを通して参加者それぞれの内側に持っている世界観が引き出されていった。当事者の撮った写真を見て、彼の語りに耳を傾けながら、触発されて表出していく自分自身のイメージを、音や言葉に表していく姿がそこにはあった。最後にA S D当事者がファシリテーターとなった時に、参加者がそれぞれに創作した詩がそれを表している。

大きなエネルギーを向ける趣味やこだわりの世界は、コミュニケーション上の妨げになるという

考え方があるかもしれない。しかし、今回のワークショップでは、ASD当事者のこだわりの世界を、他者とのコミュニケーションツールとして活用した。それまでは一人で楽しむ趣味の世界だったものを、人との関係性を築く媒介物として活用したのだ。誰でも、自分が大切にしていることを同じように大切にしてくれる人がいることは、大きな喜びであることには間違いない。趣味やこだわりの世界を共有して人との関係性を築くという方向性は、コミュニケーションを活性化させるために非常に有効な手法だと思われる。トータルコミュニケーション教育法は、それぞれの解釈の違いそのものが尊重されるので、一人ひとりが持っている個性・特性が常にポジティブに受けとめられ、自分自身のオリジナリティが尊重される機会となり、自分がここにいていいという自己存在感を実感できるコミュニケーションの場となった。共同研究者のソルト氏は、自身の特性に対して、「アスペルガー症候群だから・・・」という解釈をしているが、ワークショップの中では、人とは違う個性としてその良さを発揮していた。もちろん、それを可能にしたグループの存在が非常に大きいものであることはいうまでもない。ASDの人々のためのコミュニケーション教育を行う前に、私たち自身がお互いの違いを認め合う関係性を大切にしているかどうか振り返ってみる必要があるのではないだろうか。

それぞれ持っている特性や嗜好性は一人ひとり異なる。異なっているからその違いが表現活動を豊かにする。一人ひとりの違い、一人ひとりの個性を尊重し合い、お互いに刺激し合って、お互いが多様な見方・考え方が尊重される社会になっていくことを期待したい。

<参考文献>

- 1) 小貫悟監修：LD・ADHD・高機能自閉症へのライフスキルトレーニング。日本文化科学社，2009.
- 2) 五十嵐一枝編著：軽度発達障害児のためのSST事例集。北大路書房，2005.
- 3) 田中康雄：発達障害とSST，本人家族のためのSST実践ガイド。こころの科学，2008.
- 4) 辻井正次、野村香代：高機能広汎性発達障害の子どもへの社会性を伸ばす支援、本人家族のためのSST実践ガイド。こころの科学，2008.
- 5) 高山恵子：セルフエスティームを育てるSST、本人家族のためのSST実践ガイド。こころの科学，2008.
- 6) 柴田礼子：子どものためのたのしい音遊び～伝え合い、表現する力を育む～。音楽之友社，2009.
- 7) 納富恵子、今泉佳代子、黒木康代編著：イラスト・まんが教材で「気持ち」を理解－自閉症スペクトラム児の発達支援。川島書店，2006.
- 8) 西村優紀美、柴田礼子、ソルト：ASDの優れた認知特性を活用したコミュニケーション教育法の開発～相互交流の質的分析と行動の変容～。富山大学トータルコミュニケーションサポートフォーラム報告書（掲載予定），2010.

