



筑紫女学園大学リポジット

Social work practice for non-attendance students who depend on online games : Focus on the Evaluation of the role of Social Worker for Using Eco-map -

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-02-24 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 大西, 良, OHNISHI,Ryo メールアドレス: 所属:
URL	https://chikushi-u.repo.nii.ac.jp/records/1032

オンラインゲームに依存することで不登校となった子どもへのソーシャルワーク

～エコマップを用いたソーシャルワーカーの役割評価を中心に～

大 西 良

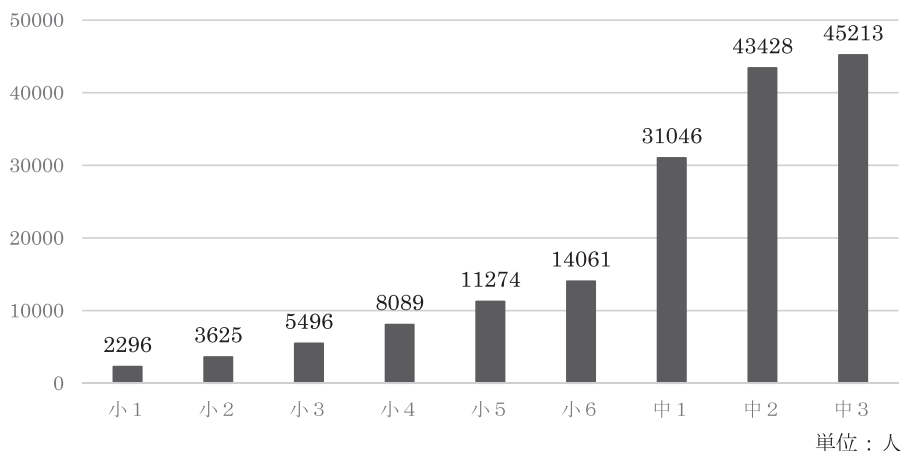
Social work practice for non-attendance students who depend on online games.

— Focus on the Evaluation of the role of Social Worker for Using Eco-map —

Ryo OHNISHI

1. はじめに

文部科学省の「平成30年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果」¹⁾によると、全国の小・中学校における不登校児童生徒数は164,528人を数える。直近過去5年の傾向としては、小・中学校ともに不登校児童生徒数およびその割合は増加傾向にある。特に中学校では不登校生徒の割合が3.6%（27人に1人）となっており、学年別にみても中学校で急激に多くなっている（図1参照）。



出典：文部科学省「平成30年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果」のデータを参考に筆者作成

図1 学年別不登校児童生徒数

さらに同調査結果¹⁾の「不登校に至った理由(きっかけ)」については、小学校で55.5%、中学校で30.9%が「家庭に係る状況」となっており、近年、生活習慣の乱れや家族関係の問題など家庭生活に起因しているケースの割合が高くなっている。

特にコロナ禍において、外出自粛によるオンラインゲームへの依存や生活習慣の乱れなど、家庭生活の変化が要因となって不登校(兆候含む)になっている子どもの割合が増えているとの指摘がある²⁾。

このことを踏まえ、本研究では、オンラインゲームに依存することで不登校となった中学生の一事例におけるソーシャルワーク実践について、マッピング技法(エコマップ)および「ソーシャルワーカーの役割分類」を用いてソーシャルワーカーの働きかけ(介入)の効果を考察することを目的とした。

2. 研究方法

1) 分析対象事例

本研究では、個人情報およびプライバシー保護の観点から、実例ではなく著者がソーシャルワーカーとしてこれまでに支援に携わった複数の事例をもとに、架空の事例(一事例)を作成し、それを分析対象とした。

なお、事例の内容は架空であるが、重要な事実関係については変えず、支援の展開プロセスや関係機関等の支援者の関与などについては、いくつかの事例に共通する内容を網羅し、ある程度の現実感(リアルさ)を持って作成した。また事例の作成にあたっては、ジェノグラムやエコマップを含むアセスメント記録、支援プロセスの記録、登校(出欠状況)に関する記録、日常の健康状態を記した保健記録など、著者がこれまでの臨床経験で蓄積してきたものを参考にした。

2) 研究デザイン

本研究は、事例の検証に有効とされるシングル・システム・デザイン(単一事例研究法)を用いた。介入を行う前の状態を「ベースライン期(A期)」とし、また実際にソーシャルワーカーが介入を行った段階を「インターベンション期(B期)」とするA-Bデザインを採用した。なお、本事例は、不登校(長期欠席)の事例であるため、「欠席日数(欠席した日)の多少」を1つ目の測定指標として定め、また「オンラインゲームへの依存の度合い」を2つ目の測定指標とした。そしてそれらを介入前から介入後までの時間的経過を追って記録した。

3) 分析の視点と方法

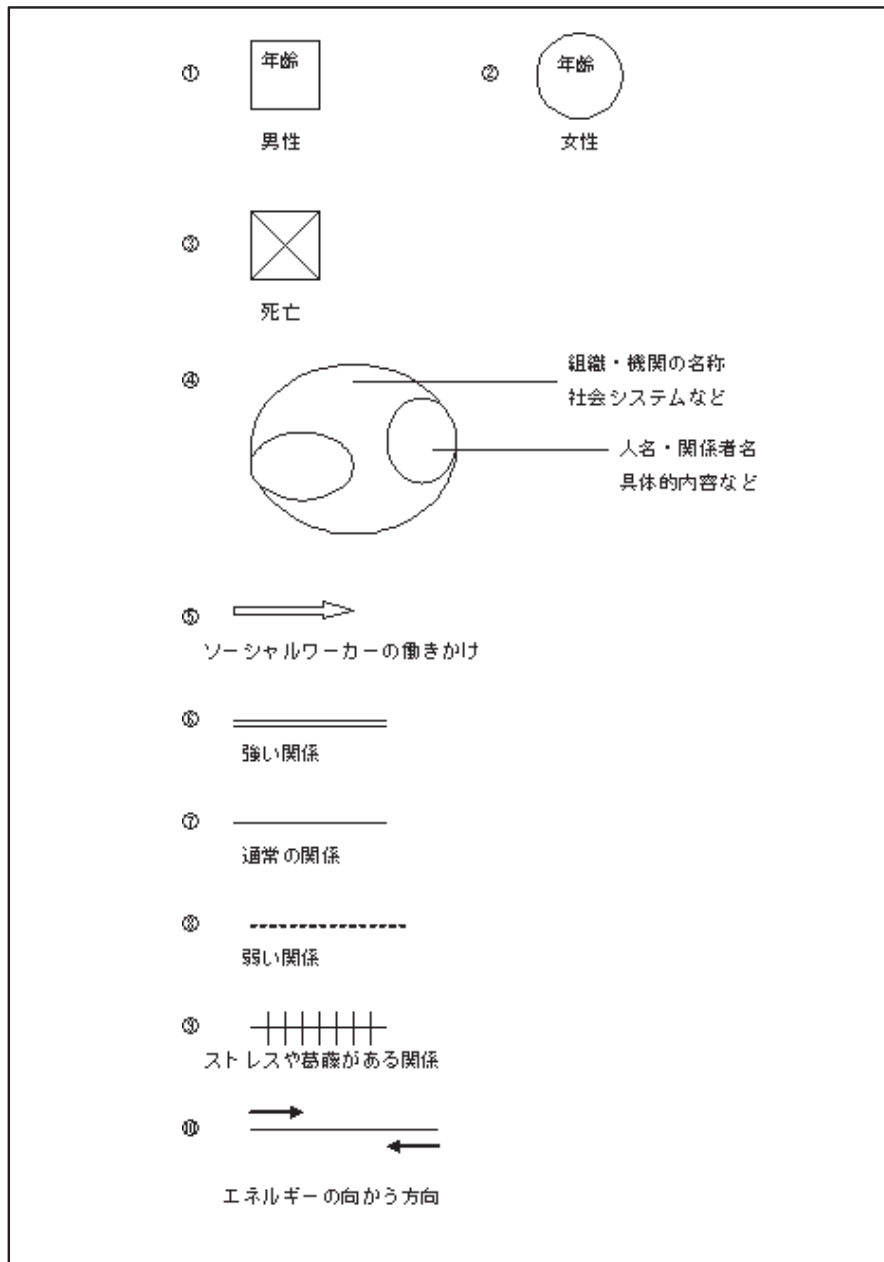
(1) エコマップ(Eco-map)の活用

本研究では、ソーシャルワーカーの働きかけを検討するため、エコマップを用いて視覚的に表現した。エコマップは、ある事例の一時点における諸要素の空間的配置とそれらの社会関係に関する図解である。空間的配置については、クライアントおよびその家族の家族関係図(ジェノグラム)

が置かれ、その周囲に他者や多機関（社会資源）が配置される。そしてエコマップは、クライアントにかかわる諸要素とそれらの関係を記号で表示することによって簡便な理解を促進することに特色がある³⁾。

なお、本研究では、表1に示すような記号を使用して関係性を表現することにした。

表1 エコマップの表記と意味



(2) ソーシャルワーカーの役割評価

ソーシャルワーカーの役割に関する評価については、アシュマンとハル（Kirst-Ashman, K. K., Hull, G. H. Jr.）が体系化した「ソーシャルワーカーの役割分類」⁴⁾を援用して評価を行った。この役割分類では、ソーシャルワーカーの役割を15に分けて示している（表2参照）。

表2 ソーシャルワーカーの役割分類

- | |
|---------------------------|
| ①仲介（ブローキング） |
| ②支援／支持（サポート／カウンセリング） |
| ③調停（メデイエイト） |
| ④教育（エデュケーション） |
| ⑤評価（エバリュエーション） |
| ⑥調整（コーディネート） |
| ⑦権利擁護／代弁（アドボカシー） |
| ⑧促進（ファシリテート） |
| ⑨啓発（イニシエイト） |
| ⑩協議／交渉（ネゴシエーション） |
| ⑪組織化（オーガニゼーション） |
| ⑫コンサルテーション |
| ⑬連携／協働（ネットワーキング／コラボレーション） |
| ⑭つなぐ／連結（リンケージ） |
| ⑮変革（イノベーション） |

4) 倫理的配慮

本研究では、著者がこれまでに経験した内容をもとに、事例の本筋を歪めない範囲で作成した架空の事例を使用する。そのため、事例で登場する人物や家族構成はまったくの架空である。但し、架空の事例ではあるが事例において重要な事実関係については変えていない。なお、本事例の作成にあたっては、著者がソーシャルワーカーとして係る当該教育機関の管理職ならびに支援に携わった教職員と慎重な議論を重ね、事例が特定されることがないように細心の注意を払った。それと同時に、架空の事例ではあるが、子どもの置かれた状況の現実感は損なわないようにも配慮した。

3. 事例提示

提示する事例は、オンラインゲームに依存することで不登校となった男子中学生（以下「A児」とする）の一事例である。

以下に事例の経過（主にかかわった人と機関および支援内容）について簡潔に述べる。

1) ベースライン期 (A期) について

現在 (X年)、A児は中学3年生 (15歳) である。A児は、母親 (38歳) と祖母 (62歳) の3人でアパートに暮らしている。

A児は、小学5年生 (X-4年) の時、両親の離婚をきっかけにオンラインゲームにのめり込むようになり、平日で1日平均5時間以上、休日では10時間以上、オンラインゲームをするようになった。

その後もさらにオンラインゲームに依存する度合いが強まり、A児が中学1年生の頃 (X-2年) には平日でも1日10時間以上使用するようになった。このころから、A児は中学校を遅刻することや欠席することようになり、生活も昼夜逆転となっていた。

同じ時期、A児の遅刻や欠席を心配した担任教諭 (B先生) からソーシャルワーカー (Cさん) に対してA児宅への家庭訪問と面接の依頼があった。

その後、ソーシャルワーカー (Cさん) は、定期的にA児宅を訪問し、A児本人および母親との面談を行うようになった。

なお、このベースライン期 (A期) におけるA児を取り巻く状況を図解したエコマップが図2である。

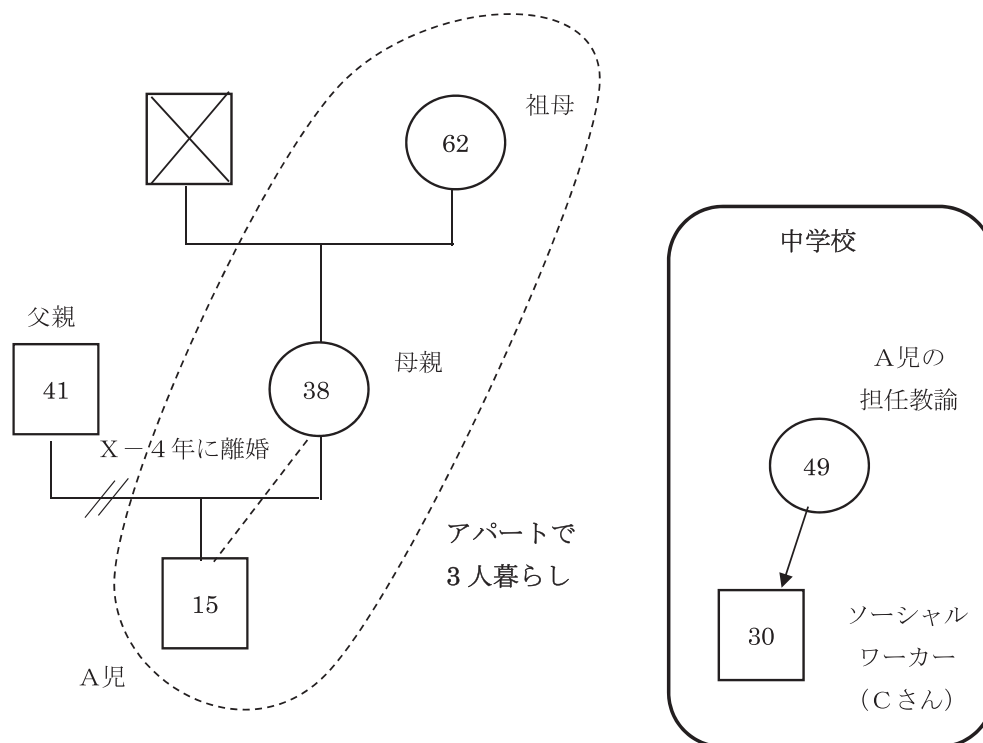


図2 ベースライン期 (A期) におけるA児の状況と取り巻く社会環境

2) インターベンション期 (B期) について

ソーシャルワーカー (Cさん) は、A児の生活の様子および家庭内の人間関係 (親子関係) をアセスメントし、個別支援計画を作成した。

学校内で管理職や担任教諭を含めて、ケース検討会議を開き、個別支援計画について協議し、相互の役割分担を確認した。

担任教諭 (B先生) は定期的に家庭訪問を行い、またソーシャルワーカー (Cさん) はA児の生活習慣の改善を図るために、毎日の就寝と起床時刻をチェックする日誌の作成を行った。さらにオンラインゲームへの依存の度合いを測定するためにA児へのヒアリングとオンラインゲームの使用時間をチェックする用紙を作成して記録した。

それに加えて、親子での日常会話の頻度や会話の内容について、母親と祖母よりお聞きするなど、家族関係の修復に向けて働きかけを行っていった。

ソーシャルワーカー (Cさん) は、A児から『ゲームをしていると何もかも忘れることができる』という言葉が度々聞くことがあった。ソーシャルワーカー (Cさん) は、その言葉に対して『何を忘れるためにゲームをしているの?』と尋ねることや、『何か言葉に表現できないようなモヤモヤした気持ちがあるの?』などと質問をしながら、A児の内面の理解を行っていった。

加えて、A児の母親に対しては、A児がオンラインゲームに依存する“本当の理由”を一緒に探すことを提案し、A児の依存する様子や言動に対して母親としてどのように受け止め、どのように理解し、これから何をしていくべきかを考えることをしていった。

その後、ソーシャルワーカー (Cさん) が、A児とのかかわりと家族関係の調整を継続的に続けたことで、次第にA児のオンラインゲームへの依存の度合いは低下し、家庭内の会話も増え、生活リズムも安定するようになった。その結果、中学3年生 (X年) 頃から、少しずつ中学校に学校へ登校する機会も増えていった。

なお、図3は、このインターベンション期 (B期) におけるA児を取り巻く環境のエコマップである。

さらに、これまでの時間的経過をシングルシステムデザインによるA児の継時的変化のイメージとして示したものが図4である。

図4に示すように、ベースライン期 (A期) は、A児のオンラインゲームへの依存度が増すにしたがって欠席日数が増えている時期である。その後、担任教員とソーシャルワーカー (Cさん) による家庭訪問等の支援が開始され、インターベンション期 (B期) にはA児への支援ならびに家族支援が継続的に行われたことによって、徐々にオンラインゲームへの依存度が低下し、結果的に欠席日数も減っていった。

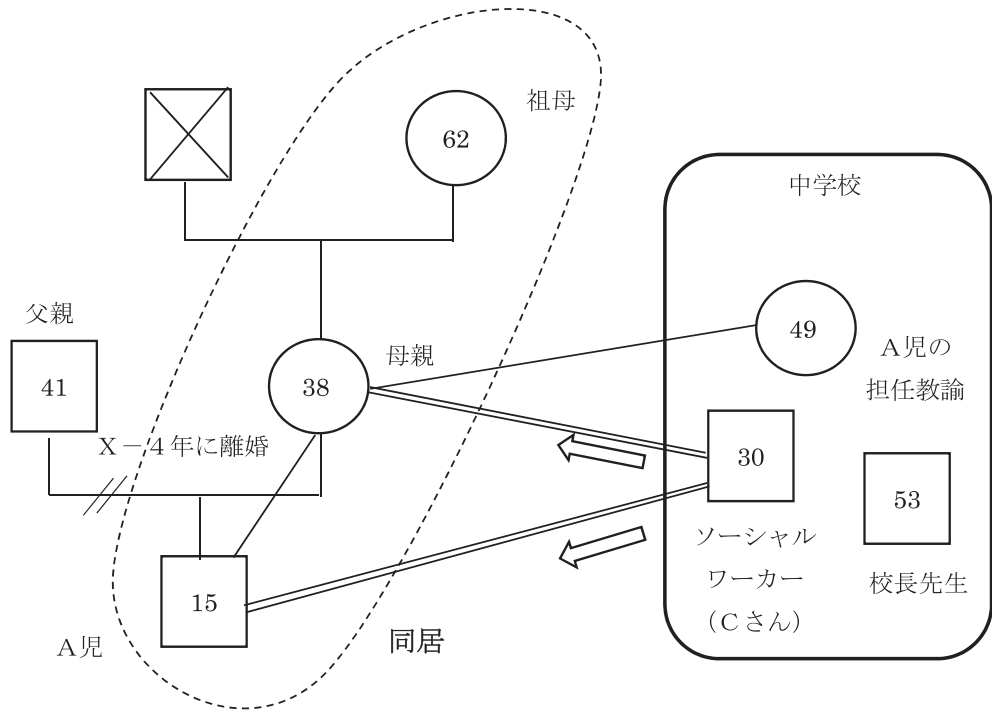


図3 インターベンション期（B期）におけるA児の状況と取り巻く社会環境

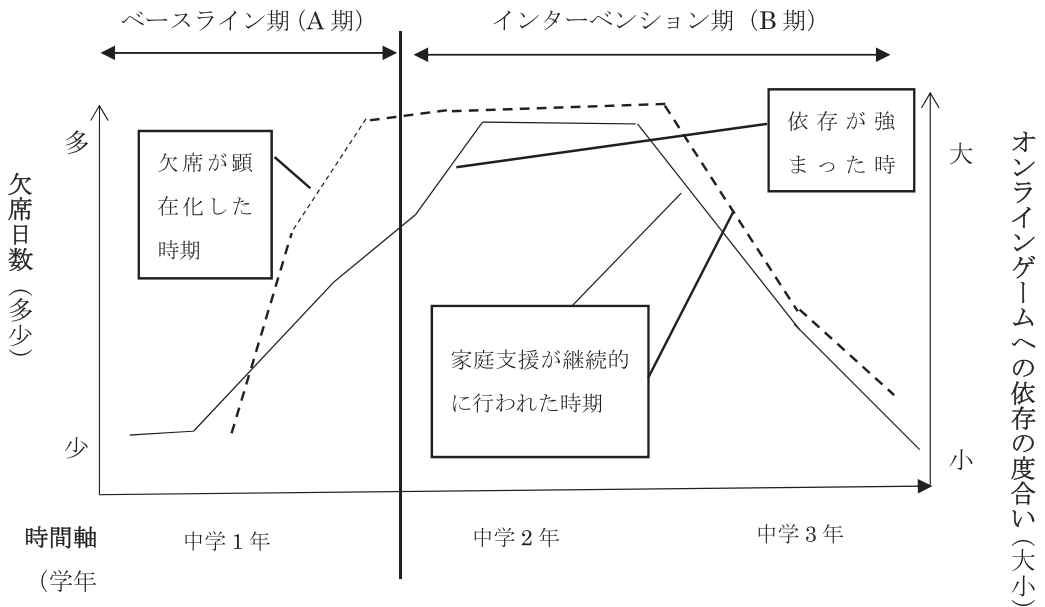


図4 シングル・システム・デザインによるA児の継時的変化のイメージ

4. 結果と考察

ここでは、上記の事例におけるソーシャルワーカーの役割について、幾つかの場面（シチュエーション）に分けて考察する。その際、研究方法で示した「ソーシャルワークの役割分類」を参考に、視覚的に理解できるようにソーシャルワーカーの役割を図解する。

まずインターベンション期（B期）において、ソーシャルワーカー（Cさん）は、家庭訪問を通じて、A児との関係づくり（ラポール形成）を行った。この場面で担ったソーシャルワーカーの役割は、「支援／支持（サポート／カウンセリング）」であり、図に表すと図5のようになる。

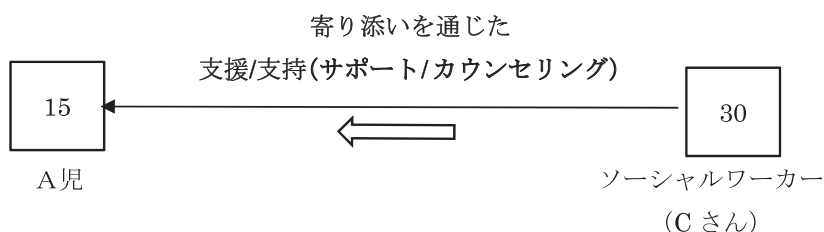


図5 「支援／支持（サポート／カウンセリング）」としての役割

その後、ソーシャルワーカーは、中学校で個別支援計画を作成し、具体的な支援策を協議している。この頃にソーシャルワーカーが担っていた役割は「組織化」と「連携」であり、図で表すと図6のようになる。

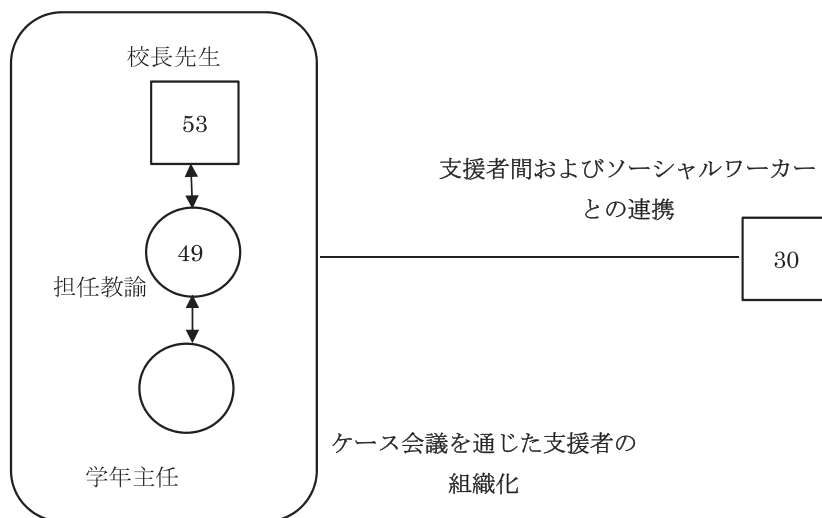


図6 「組織化」および「連携」としての役割

さらにソーシャルワーカーは、A児と母親、A児と祖母を結ぶ「仲介者」としての役割を担い、家族内の葛藤を「調整」する役割を担っていた。図で表すと図7のようになる。

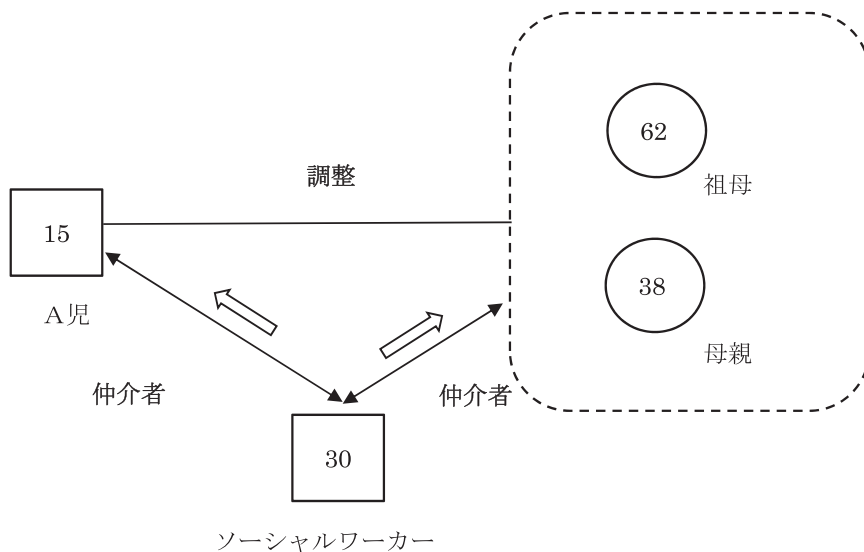


図7 「仲介者」および「調整」としての役割

以上のように、ソーシャルワーカーは支援過程のなかで、場面に応じて多様な役割を担いながら、A児への支援、家庭への働きかけ、学校関係者などの支援者の組織化および連携を行っていることが分かる。つまりA児に対するミクロレベルの支援から家庭への働きかけといったメゾレベルの支援、支援者の組織化および連携といったマクロレベルの支援を一体的に行い、相互の連関性を図りながら支援を展開していることがうかがえた。

またソーシャルワーカーは、「生活者」としての視点を持ち、オンラインゲームに依存する子どもの生活面に加え、その背景となっている心理面にも視点を向けてかかわりを持っている。さらに親子間の葛藤や家族内のコミュニケーションについてもアセスメントを行って、環境調整を担っている。

すなわち、子どもの「オンラインゲームへの依存」という現象に対して、A児の心身の状況、生活リズム、生活習慣、家族関係（葛藤やコミュニケーションなど）をアセスメントして、ケース会議を通じて支援者の組織化を図り、A児および家族と支援者をつなぐ役割を担い、「仲介」や「調整」といった“潤滑油”としての役割を果たしていることが見て取れる。

5. おわりに

本研究は、シングル・システム・デザインにより、オンラインゲームに依存する不登校生徒とそれを取り巻く環境について、マッピング技法（エコマップ）を用いて考察を行った。その結果、ソーシャルワーカーの継続的なかかわりならびに家族関係調整によって子どもの状態像の改善が見られた。家族内での葛藤や抑圧された感情が、依存行動として行動化している場合、子ども本人と家庭全体の両方を支援対象として捉え、支援者が協働して共感的にかかわりを重ねていくことが、子どもの精神的健康の回復を図ることにつながる。子どもへのかかわりを行う際、自尊感情や自己肯定

感への働きかけも必要であり、社会的な支援に加え、心理的なケアとして子どもの声に耳を傾け、子どもの気持ちや思いに共感することが重要である。

本研究は、経験則に基づくアナログ的なものであるが、子どもが抱える葛藤や親子関係を丁寧に見つめ、関係性をもつ力に光を当てていくことの重要性について最後に強調しておきたい。

文献

- 1) 文部科学省「平成30年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果」2019年 (<https://www.mext.go.jp/kaigisiryoo/content/000021332.pdf> 2020年10月10日閲覧)
- 2) 国立成育医療研究センター「第3回コロナ×こどもアンケート中間報告」2020年 (https://www.ncchd.go.jp/center/activity/covid19_kodomo/report/CoxCo_3rdmidrepot20201007_2.pdf 2020年10月11日閲覧)
- 3) 日本社会福祉実践理論学会監修 米本秀仁, 高橋信行, 志村健一編著 (2004)「第Ⅱ部 事例研究の手法 第6章 エコマップ」『事例研究・教育法—理論と実践力の向上を目指して—』56-63頁.
- 4) Kirst-Ashman,K.K,Hull,G.H,Jr “Understanding Generalist Practice”,Thomson 2006

(おおにし りょう 人間科学部人間科学科 准教授)