

不登校居場所支援でのデジタルゲーム活用の効果について

山田牧子*

*埼玉県立大学

The Effectiveness of Digital Games in a Safe Place for the School Refusal

Makiko Yamada *

* Saitama Prefectural University

＜要旨＞

本稿は、不登校などの問題を抱えた子どもの居場所におけるデジタルゲーム活用支援実践の報告である。居場所は困難を乗り越えた同じ経験を持つ青年が立ち上げた居場所（ピア活動）から派生しており、子どもたちの視点に立って子どもの意見や希望を反映させながら進めていくスタイルである。不登校の親の会や社会福祉協議会とも連携を行っている。不登校の背景には、アイデンティティの確立という課題が隠されていることが多く、子どもたちが自分自身を理解し、受け入れる手助けをすることが大切である。発達やアイデンティティ確立のためには、人間関係を基盤にした人や社会との直接的つながりを支援していくことが大切とされる。2020年よりその支援のため、コミュニケーションツールの一つとしてデジタルゲームを活用した居場所の提供を試みた。不登校のきっかけに多いと思われる対人関係に関する支援のニーズに対し、共同で楽しむデジタル空間とゲームという場とツールは、子ども目線の関わりや、自然な自己表現が生まれる効果があった。デジタル空間は人間関係を広げるツールとなり、関係性を支援する可能性を持つことが示唆される。一方で、子どもの主体性を引き出すことやICTリテラシーの課題に対し親を巻き込んだ支援が課題となる。

キーワード

不登校	school refusal
居場所支援	support for a place to stay
デジタルゲーム	digital games
当事者視点	perspective of the person involved
コミュニケーション	communication

I. はじめに

文部科学省は2023年不登校の状態にある小中学生が22年度に約29万人となり、過去最多となったことを明らかにした¹⁾。不登校の背景は多様であり、その実態に配慮をした学びの多様化への取り組みや、ICT（Information and Communication Technology）環境の整備、スクールソーシャルワ

ーカー・スクールカウンセラーの配置などが行われている。学校や教育委員会を対象とした不登校の原因調査では、原因として「無気力、不安」や「生活リズムの乱れ」が挙げられたが¹⁾、児童生徒や保護者対象の調査では「いじめ」や「教師との関係」が主要な原因として挙げられており²⁾、教員と児童生徒・保護者では認識に差があるとされる。そのような中、支援には子ども自身の声を聴く必要がある。しかし、

支援に関わった筆者には、不登校の子どもには声があげられない苦しさがあるように感じられる。不登校になるまでにはおそらく子どもは大きな葛藤を抱えるが、不登校になると、つらい場所から距離をとれる一方で、他の子どもと比較して劣等感を感じたり、言語化できない辛さで苦しむことも多く、親も誰にも相談できずに孤立し悩むことも多い。不登校の背景には、アイデンティティの確立という課題が隠されていることが多く³⁾、子どもたちが自分自身を理解し、受け入れる手助けをすることが大切である。発達やアイデンティティ確立のためには、人間関係を基盤にした人や社会との直接的つながりを支援していくことが大切とされる⁴⁾。近年、不登校の子どもたちにとっての参加や学びの機会を得るために、デジタル技術を活用した新しい支援方法が広がっている。

筆者は埼玉県内の「様々な困難を抱える子どもたちの支援を目的とした埼玉県社会福祉協議会の助成」を受け、埼玉県 A 市内でデジタルゲーム活用をした不登校の子ども居場所支援を行っている。活動は不登校の親の会のネットワークとその活動（つながる・学ぶ・発信する）から生まれた子どもの居場所支援活動である。親の会では、同じ悩みを抱える親同士がつながり、学びあう機会を持つ。その中から、不登校の経験を持つ青年が居場所を立ち上げた。本活動はそのピア活動から派生した活動である。ここではその実践を通して見えてきた居場所を訪れる子どもたちの変化から、不登校支援におけるデジタルゲーム活用の意義とその課題について報告する。

II. 支援の枠組み

1. 支援の目的

活動は、不登校などの問題を抱えた子どもの居場所支援を行う目的で2019年に開所し、朝起きることが苦手な子ども向けに毎月1回第4金曜日の17時から21時まで活動を行っている。活動には不登校経験のある当事者ボランティア、また子どもが不登校を経験した親が参加し、運営に協力いただいている。また、コンピューターやテクノロジーなどのICT技術をもつメンバーの協力も得ている。パソ

コンがない家庭には、ゲームソフトがインストールされたパソコンの無料貸し出しを行っている。本事業では、子ども本人のサポートを行うとともに、その家族にも可能な限り参加してもらい、つながりと相互に学ぶ機会をもっている。社会福祉協議会や不登校の親の会の他、必要時には専門職等との連携も行なっている。

2. 支援対象

支援対象は、居場所に来室する幼児から高校3年生までの不登校、もしくは不登校傾向の子ども達とその保護者である。

3. 支援内容

1) 子ども対象の支援

居場所活動は主として、①居場所支援、②体験活動、である。居場所支援では、来室する子どもたちが安心して過ごすことができる「居場所」の提供を行う。居場所は困難を乗り越えた同じ経験を持つ青年が立ち上げた居場所（ピア活動）から派生しており、子どもたちの視点に立って子どもの意見や希望を反映させながら進めていくスタイルをとる。体験活動は、誕生会、ビザ作り、いちご狩りなどイベントも子どもたちの希望に合わせ、不定期で開催している。学校に行けない子どもは、外に出る機会が減り、生活体験が少なくなる場合が多い。そのため、屋外での活動や調理を通して体験の幅を広げる体験活動は、意義があると考えられる。不登校の子どもたちの居場所支援には、教育ベースとケアベースのアプローチがあり、学力低下で授業についていけないことなどは、不登校の要因にもなり²⁾、学習支援は不登校支援の一つとされるが⁵⁾、本事業においては教育ベースではなく、まずは子どもが安心して過ごせる居場所を提供できるよう、子どもの声を聞きながら、子どもが自分のペースで過ごせる居場所を作ることを優先している。また、子どもの自己効力を高め、社会的なつながりをなくさないことを大切にしている。

2) 活動の主体は子ども

活動では、子どもの意見や希望を反映するために、「何をして遊ぶか」「何が食べたいか」「何がしたいか」

子どもにまず聞くことを大切にしている。大人の価値観ではなく、「ゲーム」「スライム」「ピーマンのいないナポリタン」といったように、子どもの意見や希望を反映し、活動の中身は子どもの声で作りに上げていく。楽しい時間を通じて子どもたちが自由に安心して自己表現ができようように意見を尊重する。子どもや当事者のユーザー視点を生かすことで、子どもたち同士で考え、アイデアを出し合い、教えあったり支えあったりできるようになる。

3) 保護者の支援

活動では子どもが主体となる「居場所」を目指すため、子どもが心理的に安全であることが必要であると考え、参加する親にも、必要以上に子どもに干渉せず見守ることができるよう、親の会と連携し学びあいを行っている。親も健康的な思考パターンであることが大切と考え、親の悩みや葛藤が深いときは親の会でフォローできる体制をとっている。また、子どもと2人きりで家で過ごす場合が多くなりがちの親にも、一息つけるよう、子どもが活動している間、話をしたり好きな活動ができるようなスペースを確保している。

4) 関係機関との連携

居場所支援では、問題に過度にとらわれず、相手に必要以上に変化を望まないことを基本方針としているが、子どもの発達や生活、精神面で医療、福祉的ニーズも時折みられることがある。筆者は小児科、精神科の看護経験があったため、子どもと家庭の置かれている状況や課題について把握し、ニーズがある場合は、不登校・ひきこもりを考える親の会、社会福祉協議会を通じて各機関とつながりを持ち情報共有を行っている。

Ⅲ. デジタルゲーム活用の実例

1. デジタルゲーム活用の目的と意義

助成金申請にあたり、デジタルゲーム活用の目的と意義を次のように定めた。

目的：コミュニケーションツールの一つとしてデジタルゲームを活用し、子どもたちが相互に関わり合い活動できる場を提供する。

意義：デジタルゲーム「マインクラフト」を利用し、遊びを通して子ども同士のコミュニケーションを深

め、協力して一緒に創造的な活動ができる。

助成金は機器購入にあて、運営資金は会費と寄附、バザーによってまかない、持続できるよう自立した運営を目指した。

2. 「マインクラフト」で遊ぶ様子

「マインクラフト」は3Dブロックを組み立て、街づくりをする遊びである。低学年から大人まで一緒に遊ぶことができ、ゲームを通し時間と空間を共有することができる。記録のために毎月写真を撮っているが、座ってパソコンを操作している同ような写真が並ぶ。はたから見ると同ような写真で変化が見えないが、しかし、パソコンの画面の中では、作った家に友人を招待したり、鬼ごっこをしていたり、一つのワールドの中で子ども同士の世界観で交流や活動といった発展が見られている。

仲間に入るのが苦手な子どもでも、ゲームがコミュニケーションツール、共通言語となり、共通の話題や目標を持つことができる。これにより、参加のハードルが下がり、より気軽に交流できる。協力プレイでは、様々なアイテムを得、自分の建物を建築し危険なモンスターから身を守ったり、協力してひとつの街をつくったりする。チームワークや戦略を通じて自然にコミュニケーションが生まれることで創造的な楽しい時間が共有できる。低学年でも参加できるゲームで、建築の方法や資源の集め方など、パソコン操作をボランティアやメンバーに教わったりしながら、学年を超えた交流が生まれ、つながりが深まる。作りたい建築物や武器等の材料を集めるためには、コマンドを入力しないと出せないものがあるため、子どもたちは家でYouTube等を見て研究し、プログラミングを覚えてくる。ゲームを通じてプログラミングやリサーチスキルが上達する。スキルが上達することで、子どもたちの間での互いのリスペクトする文化が生まれる。ゲームでの成功体験や協力を通じて、チームワークが生まれてくる。

3. 居場所を訪れる子どもたちの変化

子どもたちの中には、外に出るだけで疲れてしまい生活リズムの乱れが見られる傾向の子どもたちもいた。しかし開催時間を夕方からに工夫することで、



図1 見て教えてもらって覚える



図2 子どもたちが共同で作った街 建物に実際に
入ることができる

好きなゲームの時は参加できることが増えた。保護者からは、不登校になった最初は外に出ることも怖がっていたが、みんなとゲームがしたい、覚えたい

という気持ちで外向きの活動につながるが増えたという報告があった。最初はゲームがきっかけでも、ゲーム以外でも遊んだり活動したりできるようになり、外へ出る機会が増えるようになったとのことである。また、会に参加した当初は保護者から離れず、子どもたちの輪の中に入れない子どもも多いが、ゲームに参加する中で時間を共有し、グループに受け入れられていくにつれ、気持ちを伝えることができるようになり、ボランティアやほかの大人にも話しかけられるようになっていった。大きな声を出して笑ったりふざけあったりできるようになり、徐々に互いに素直に気持ちを表現しあえる関係へと変化が見られていた。相互に関係性がつくると、ゲームだけではなく、料理や鬼ごっこなど、様々な体験活動にもみんなで楽しんで取り組めるといった変化が見られた。

IV. 考察

児童期から青年期にかけては「アイデンティティを確立する」という課題があるが、他者との関係性はアイデンティティ確立に重要な役割がある⁶⁾⁷⁾。小柴の調査では、不登校のきっかけの中には対人関係上の問題が多く、対人関係に関する支援のニーズは大きいと分析している²⁾。デジタル空間とゲームという居場所とコミュニケーションツールがあることで、子ども目線での関わりのきっかけや自然な自己表現が生まれ、関わることのハードルが低くなる。共同で楽しむデジタル空間は人間関係を広げるツ

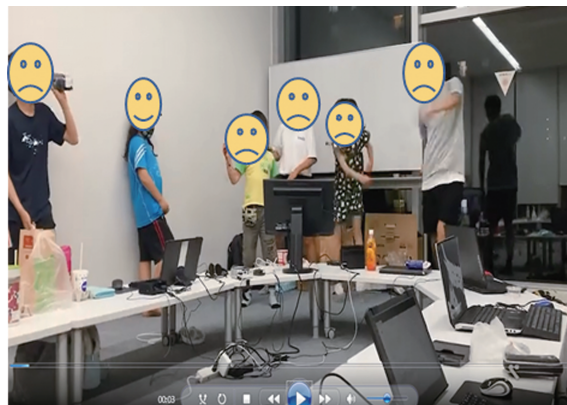


図3 パソコンを離れて一緒に遊ぶ

ルとなり、共同的に活動を創造していく関係性を支援する可能性を持つと考える。

一方で、デジタルゲーム活用にはインターネットでのつながりという、顔の見えない相手との関係性を含む ICT リテラシーについての課題がある。子どもへの ICT リテラシー教育が重要だが、ゲームや YouTube などを保護者も実際に操作してみると、保護者自身も子どもが使っているもの、見ている内容をある程度把握でき、リスクを予測できていることが必要と考える。そのうえで子どもたちと話し合うことで、インターネットに関わる危険性を考える対話や危険性についての説得力も生まれると考える。

V. おわりに

本実践報告では、筆者が関わった5年間の「デジタルゲームを活用した居場所」での支援をまとめた。不登校になったことでもつネガティブな気持ちを子どもが言葉で表現することは難しい。ケアの空間として、子どもたちが関係性の中で他者との感情を共有できる工夫が求められる。仲間と繋がる安心感の中で、自分の生き方をゆっくり考える場を大切にする支援が必要である。そこから将来の希望や意欲は生まれてくるのではないかと考える。デジタルゲームには、子どもの目線で楽しさを共有できるなじみやすさがある。ただし、子どもが安心して主体性を発揮できるスペースには、子どもを支える親が孤立せず、悩みを語れるサポートネットワークが同時にあることが重要になると考える。

利益相反

本稿に報告すべき利益相反はない。

引用文献

- 1) 文部科学省:令和4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概要, https://www.mext.go.jp/content/20231004-mxt_jidou01-100002753_2.pdf, 2024.08.26 取得
- 2) 文部科学省:不登校児童生徒の実態把握に関する調査企画分析会議, 令和3年10月, 不

登校児童生徒の実態把握に関する調査報告書

https://www.mext.go.jp/content/20211006-mxt_jidou02-000018318_03.pdf, 2024.08.26 取得

- 3) 児玉なみ 石田弓:不登校経験者の「自己」の変化について—対話的自己論を用いて—, 広島大学心理学研究, 20:133-146, 2020
- 4) 杉村和美:自他の視点の葛藤と相互調整, アイデンティティ, 白井利明 杉村和美, 123-127, 新曜社, 東京, 2022
- 5) 東京都教育委員会:不登校生徒への効果的な支援事例について(令和4年度), https://www.kyoiku.metro.tokyo.lg.jp/school/document/problem_solving/files/problem_solving_2023/besshitsu_kokubunji.pdf, 2024.08.26 取得
- 6) Josselson, R.: Identity and relatedness in the life cycle, In "Identity and development: An interdisciplinary approach."Eds. H. A. Bosma, T. L. G. Graafsma, H. D. Grotevant, & D. J. de Levita, 81-102, Sage Publications, Inc, 1994
- 7) 杉村和美:女子青年のアイデンティティ探求—関係性の観点から見た2年間の横断研究, 風間書房, 2005
- 8) 小柴孝子:不登校発生の背景要因に関する研究—不登校経験者による内省的語りの質的分析—, 家族心理学研究, 31(1):43-55, 2017