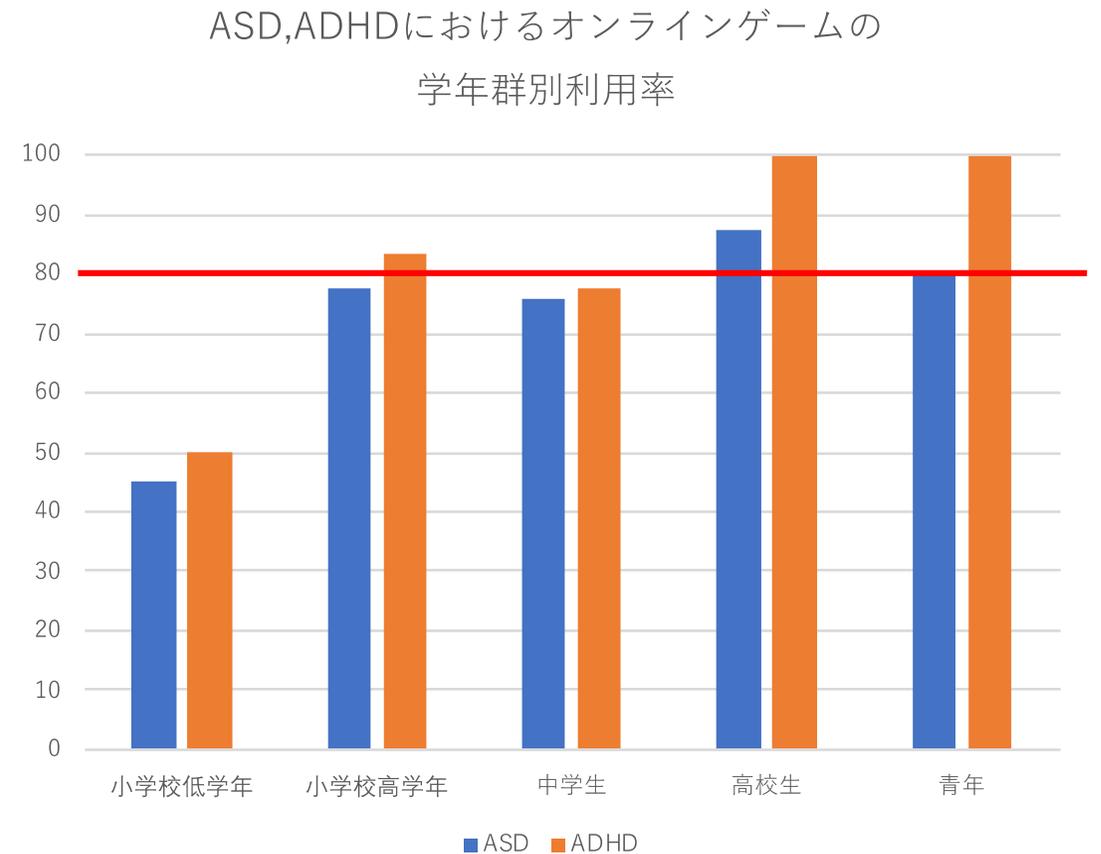


# 自閉スペクトラム症の子どもや青年と オンラインゲームの世界

大湫病院 児童精神科医 関 正樹

# ASD、ADHDにおける オンラインゲームとコミュニケーションの利用率（関ら, 2021）

- ASDにおけるオンラインゲームの利用者の割合
- （ ）内はチャットなどコミュニケーションの利用率
- 小学校低学年で45.2%(12.9%)
- 小学校高学年で77.5%(35%)
- 中学生で76.0%(26.1%)
- ADHDにおけるオンラインゲームの利用者の割合
- 小学校低学年で50%(16.7%)
- 高学年で83.3%(43.3%)
- 中学生で77.8%(40.7%)
- 小学校高学年には8割がオンラインゲーム、3－4割がVCもする
- 小学校低学年にはゲームとの付き合い方の教育は必要



# 日本のASDの子どもとインターネットは関連する？

	Soら (2017)	関ら (2021) (小学校高学年)	Kawabeら (2019)
ASD	10.8%	8.3%	45.5%
ADHD	12.5%	10.0%	
ASD +ADHD	20.0%		注2 参照

注) Soらの調査とKawabeらの調査ではカットオフポイントの違いはあり一概に比較はできない

注2) ADHD-RSのスコアがIAグループではnon-IAグループに比較して高いことが指摘されている

1) So R, Makino K, Fujiwara M et al. (2017):

The Prevalence of Internet Addiction Among a Japanese Adolescent Psychiatric Clinic Sample With Autism Spectrum Disorder and/or Attention-Deficit Hyperactivity Disorder A Cross-Sectional Study. J Autism Dev Disord, 47, 2217-2224

2) 関正樹, 菱田智也, 吉川徹ら (2021): 発達障害におけるインターネット依存度の調査 ―ゲームジャンルとの関連から―. 児童青年精神医学とその近接領域, 62(3), 365-384

3) Kawabe K, Horiuchi F, Miyama T, Jogamoto T, Aibara K, Ishii E, Ueno SI.

Internet addiction and attention-deficit / hyperactivity disorder symptoms in adolescents with autism spectrum disorder. Res Dev Disabil. 2019 Jun;89:22-28.

doi: 10.1016/j.ridd.2019.03.002. Epub 2019 Mar 14.

# ASDの青年は比較的コンピューターを介したコミュニケーションが得意？

- 2010年代前半まではASDの青年は「CMC(Computer-Mediated Communication)は比較的得意なのではないか」という意見も多かったように思います
- CMC: 電子メール、テキストメッセージ、FacebookやInstagramなどのSNS、WhatsAppやSkypeなど、コミュニケーションを目的とした電子機器の使用など
- その背景には、
  - **気が散ることの少ない安全な距離からの交流**を可能にする
  - Finkenauer, C., Pollmann, M., Begeer, S. & Kerkhof, P. (2012). Brief report: Examining the link between autistic traits and compulsive internet use in a non-clinical sample. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 42, 2252–2256.
  - **言語的コミュニケーションによる相互交流、非言語コミュニケーションによる相互交流（表情を読み取るなど）を使用しなくてもよい**
  - Van Schalkwyk, G. I., Marin, C. E., Ortiz, M., Rolison, M., Qayyum, Z., McPartland, J. & Silverman, W. K. (2017). Social media use, friendship quality, and the moderating role of anxiety in adolescents with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 47, 2805–2813.
- などが考えられていました

## 最近では、ASDの青年はCMCを好まないかもという報告も

- 64.4%が電子メールやチャットなどを利用していない
- 余暇時間にチャットやメールなどを利用する者は13.2%
- Mazurek MO et al. (2012) Prevalence and correlates of screen-based media use among youths with autism spectrum disorders. *J Autism Dev Disord.* 42(8); 1757-67.
- LINEの送受信をした友人の数やInstagramへの投稿数とASD特性との間に負の相関がある
- Suzuki K, Oi Y, Inagaki M. (2021) The Relationships Among Autism Spectrum Disorder Traits, Loneliness, and Social Networking Service Use in College Students. *J Autism Dev Disord.* 51(6); 2047-2056.
- ASDの少年24%は友達と一緒に遊ぶ
- (対照群: 48%) ←あまり友達と遊ばない
- ASDの少年はゲームをマルチプレイヤーモードでプレイする頻度が低い
- ←ゲームが提供するコミュニケーションの機会を好まないかも
- Paulus FW, Sander CS, Nitze M, Kramatschek-Pfahler AR, Voran A, von Gontard A. Gaming Disorder and Computer-Mediated Communication in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder. *Z Kinder Jugendpsychiatr Psychother.* 2020;48(2):113-122. doi: 10.1024/1422-4917/a000674. Epub 2019 May 27

でも、そもそもASDの青年はSNSにつながる目的が  
そもそもASDでない青年とは異なるとも言われています

- ASD：新しい友人関係を探し、「自分の趣味に関するディスカッショングループに参加する」ことを楽しむ
- 非ASD：SNSを楽しみ、家族や友人と親しくするなど既存の人間関係を維持するためにインターネットを利用
- Kristen Gillespie-Lynch et al. (2014) Intersections Between the Autism Spectrum and the Internet: Perceived Benefits and Preferred Functions of Computer-Mediated Communication. *Intellect Dev Disabil.* 52 (6): 456-469.
- ←ASDの方は、趣味でつながることを求めている
- ←TDの方は、つながりの維持、強化を求めている
- ←既存のつながりがある人はより豊かになりやすい
- ←Rich Get Richer モデルに馴染みやすい

# つながりの維持のため？つながりを求めて？

- 既存のつながりの維持に使われていそうなSNSやCMC（私見）
- LINE
- Instagram
- Facebook
- Twitterの表の垢
- MMORPGのグループ内チャット
- 新たなつながりやピュアなディスカッションを求めて使われていそうなSNSやCMC（私見）
- Twitterの趣味垢（みんなアカウントを使い分けているよ）
- 掲示板
- 小説投稿サイトなどの交流
- （マッチングアプリ）
- 既存のつながりの維持に使われているSNSがそもそも多数派向けとも言えます

ASDの子どもや青年は  
Twitterの趣味垢など  
好きなことを介してこそ  
CMCを楽しめるかもしれません

# ASDの子どもはゲームにハマりやすいですか？

- ASDの少年ではゲーム症のレベルが高い
- ASDの少年はあまりコンピューターを介したコミュニケーションを利用しないかも
- ASDの少年の84%は普段から一人で遊ぶ（対照群: 66%）
- ASDの少年24%は友達と一緒に遊ぶ（対照群: 48%）
- ASDの少年はゲームをマルチプレイヤーモードでプレイする頻度が低かった
- ←ゲームが提供するコミュニケーションの機会を好まないかも
- ASDの男児の好きなゲームは
  - 1位：マインクラフト(18.5%)
  - 2位：レースゲーム(9.3%)
- Paulus FW, Sander CS, Nitze M, Kramatschek-Pfahler AR, Voran A, von Gontard A. Gaming Disorder and Computer-Mediated Communication in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder. Z Kinder Jugendpsychiatr Psychother. 2020;48(2):113-122. doi: 10.1024/1422-4917/a000674. Epub 2019 May 27.

# 大人のASDではどうですか？

- 大人ASD群の9.1%、TD群の2.9%がGD
- 内向的な人とGDは関連
- ←内向的で、疎外感があることは大人でもゲームへの没頭と関連するかもしれない
- Murray A, Mannion A, Chen JL, Leader G. Gaming Disorder in Adults with Autism Spectrum Disorder. J Autism Dev Disord. 2021 Jun 28. doi: 10.1007/s10803-021-05138-x. Epub ahead of print. PMID: 34184139.
- 成人の精神科における調査
- ASD, ADHD, うつ病など と関連
- de Vries HT, Nakamae T, Fukui K, Denys D, Narumoto J. Problematic internet use and psychiatric co-morbidity in a population of Japanese adult psychiatric patients. BMC Psychiatry. 2018 Jan 17;18(1):9. doi: 10.1186/s12888-018-1588-z.

# 最近のオンラインゲームにはコミュニケーションが不可欠： ASDの青年のオンラインゲームのコミュニケーションの苦勞

- MMORPGのコミュニティ：
  - ゲームの性質上、いつもの仲間とずっと一緒
  - そこでは、ギルドごとの暗黙のルール（戦争中は雑談禁止など）がたくさんあり、忖度が暗に求められる
  - 友達とだと思っていたのに無視されてしまったり、場合によってはギルドから追放されたりして傷つくこともある
- フォートナイトなどのコミュニティ：
  - ゲームの性質上、即応的なコミュニケーションが多い←ボイスチャットなどが多い
  - そもそも即応的なコミュニケーションはASDの子どもや青年にとってあまり得意ではない可能性
  - 感情的な反応をしてしまうこともある、またその修復があまり上手ではない←ADHD併存例ではもっとうまくいかないこともある

# オンラインのコミュニティとメンタルヘルス

- 現実での生きづらさから、子どもであれば不登校であったり、青年であれば家から出られない状態になることもある
- 起きれば、苦しい現実が待っている
- つらい考えを振り払うようにオンラインゲームに傾倒することはASDの子どもや青年でも定型発達の子どものみならず青年でも起こり得る
- そこには、オンラインゲームの仲間がおり、時に子どもや青年にとっての居場所となることもある

# 不登校の背景には発達障害が認められることも多い

- 不登校児の57%に発達障害が併存
- 自閉スペクトラム症(36%), ADHD併存例(7%), mild ID(5%)
- 発達障害を有する児童の8割は不登校を契機に診断
- 鈴木 菜生, 岡山 亜貴恵, 大日向 純子, 佐々木 彰, 松本 直也, 黒田 真実, 荒木 章子, 高橋 悟, 東 寛, 不登校と発達障害: 不登校児の背景と転帰に関する検討, 脳と発達, 2017, 49 巻, 4 号, p. 255-259
- 社交不安症(48%), ASD and/or ADHD(23%), 適応障害(15%), 心身症10人(8%)
- 稲垣卓治(2020)中学校・高校における不登校生徒の進路状況の検討 — 思春期外来の現状から — 島根大学教育学部紀要 (53), 1-5
- ASDの子どもたちは不登校を経験することが多い
- =一旦、現実の居場所を失うという経験をする人が多い

# 自閉的な特性と学校、そしてゲームへの傾倒

- 自閉的特性 = 情動の調節の困難
- →学校でうまくいかない
- = 学校への帰属意識やクラスメートとのつながりの低下
- →オンラインゲームへの傾倒につながっていることが示唆
  
- 自閉スペクトラム症の子どもは、その情動調節の困難から学校というコミュニティでうまくいかず、それがゲームへの傾倒とつながっている
  
- Liu S, Yu C, Conner BT, Wang S, Lai W, Zhang W, 2017, Autistic traits and internet gaming addiction in Chinese children: The mediating effect of emotion regulation and school connectedness. *Research in Developmental Disabilities*, 68: 122-130.

# 不登校の子どもにとってのゲームやネットの世界

- 大抵の場合、ゲームやネットの世界に「ハマる」から学校に行けないわけではない
- 学校に行っても本人にとってよいことがない（いじめのような明らかな因子がなくとも、疲れる、先が見えない、勉強がわからない、つながりがないなど）
- よいことくいやなこと のバランスが長く続けば、少しずつ学校に行きづらくなっていく
- そして、最初は夜眠れない、朝起きられない、お腹が痛いなどの心身症の症状から始まることも多い
- 朝起きられない＝朝起きてもいいことがない
- 起きている時間に学校のことを考えてしまう＝回避的な場所を必要とする
- その場所がゲームであったりSNSであったりする
- 大切なことは、ゲームから（SNSから）離れることよりも居場所の回復
- そして、ゲームの世界で気の合う仲間と出会うことでゲームはサードプレイス（家でも学校でもないお気に入りの居場所）にもなる

# 「居場所」には「誰か」の存在が不可欠

- 「空間」があれば、居場所ではない
- 居場所の構成要素
- ① 自分という存在感とともにあること
- ② 自分と他者との相互承認という関わりにおいて生まれること
- ③ 生きられた身体としての自分が、他者・事柄・物へ相互浸透的に広がっていくことで生まれること
- ④ 世界（他者・事柄・物）の中での自分のポジションの獲得であるとともに、人生の方向性を生むこと
- 萩原健次郎 (2001): 子ども・若者の居場所の条件.田中治彦（編著）, 子ども・若者の居場所の構想, pp.51-65, 東京, 学陽書房

# オンラインの「居場所」というソーシャルサポートが 現実に広がりを持っていくために

- オンラインのソーシャルサポートが
- オフラインでの感情的サポートを補完する<sup>1)</sup>
- 現実の生活の満足度とは関係しない<sup>2)</sup>
- 不安や抑うつを軽減にはつながらない<sup>3)</sup>
- など一様な結果ではないが
- 情報交換だけでなく、感情的交流を行うことで現実のソーシャルサポートにつながるという報告も<sup>4)</sup>
- →現実の他者の肯定的な眼差しは、オンラインの居場所が広がり、現実のソーシャルサポートにまでつながるかも
- →本人が好きなのことやことに肯定的な眼差しをもった大人の存在は居場所を広げ、未来に繋げるためにとっても大切になる

- 1) Vitak J, Ellison NB (2013): "There's a network out there you might as well tap": Exploring the benefits of and barriers to exchanging information and support-based resources on Facebook. *New Media & Society*, 15, 243-259
- 2) Trepte S, Dienlin T & Reinecke L (2015): Influence of Social Support Received in Online and Offline Contexts on Satisfaction With Social Support and Satisfaction With Life: A Longitudinal Study. *Media Psychology*, 18(1), 74-105. DOI: 10.1080/15213269.2013.838904
- 3) Tham SM, Ellithorpe ME, Meshi D (2020): Real-world social support but not in-game social support is related to reduced depression and anxiety associated with problematic gaming. *Addict Behav.* Jul;106:106377. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106377.
- 4) Trepte S, Reinecke L & Juechems K (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839.

# 肯定的な眼差しをもつためのヒント 1 : 子どもとの心理的な距離は？

- こどもと挨拶できる？
- 返事がない？/返事がある？
- こどもと一緒に食事できる？
- 部屋で一人で？家族と？
- こどもの好きなことなら会話できる？
- 夜食べたいもの/買ってほしいもの
- こどもと雑談できる？
- 好きなことや趣味の話
- こどもと一緒に出かけられる？
- 買い物についてきてくれる？/一緒に出かけたがる？
- 挨拶ができない段階でゲームやスマホのことを話すのはあまり意味がありません
- ゲームやスマホのことに関して話し合えるのは、子どもと好きなことや趣味の話ができるようになってからだろうと思います
- 家族が自分からゲームやネットを取り去ろうとする人だと思っていると、雑談はなかなかできません
- そんな意味では少しポジティブな眼差しを家族ももっている必要があると思われ  
ます(子どもが何を好んでいるのか、興味をもって近づいていくことも大事)

## 肯定的な眼差しをもつためのヒント2 家庭が最も居心地がよい場所になるように

- ほとんどのケースではオンラインゲームに傾倒しているから、外に出てこない、仕事をしない、学校に行かないわけではない
- 「仕事をしない」「外に出ない」「学校に行かない」は現実の苦しみの結果でしかありません
- **結果のコントロールよりも先に、大切なのは現実における居心地の良さ、一番近い現実である家庭での居心地の良さです**
- 時々、「家の居心地が良すぎるから」学校に行かないんだ、外に出ないんだという意見の方も見えます
- そして、ネットを解約する、ゲーム機を取り上げるなど強硬な手段を取られるかたも見えます
- **これは、子どもや青年のささやかな居場所をとりあげてを意味します**
- 私たちがすべきは、居場所が広がるような支援であって、居場所をせまくすることではありません

# そして、取り上げやネットの切断は かなりの高確率で失敗します①

- 感情的に強い手段に出ることは、一旦は言うことをきかせることができても、弊害を生むことが多い
- 大好きなことを取り去ることは「他の子どもと仲良くする」レベルが低くなること、「攻撃性」が高くなること、「気が散る」レベルが高くなることと関連
- →あまり取り上げてもいい効果はなさそう
- 一見よい結果に見えるようでも、子どもは内に攻撃性を秘めているかもしれない
- Grogan-Kaylor A, Castillo B, Pace GT, et al. Global perspectives on physical and nonphysical discipline: A Bayesian multilevel analysis. *International Journal of Behavioral Development*. January 2021.

## そして、取り上げやネットの切断は かなりの高確率で失敗します②

- そこにしか居場所がない場合
  - 取り上げやネットの切断
  - = 自分の世界が奪われる
  - 本当に生命のリスクが高くなる
- 
- 自分の世界や居場所を奪おうとする人と、コミュニケーションがとれるでしょうか？
  - 雑談ができるでしょうか？
  - 仲良くなれるでしょうか？
  - その人と過ごす場所が居場所となるでしょうか？

# ましてや、親子関係が悪くなることと オンラインゲームへの傾倒は関連します

- 家族関係とゲーム使用の重症度との関連はあり
- 親子関係の質の低さは問題のあるゲームの深刻度の増加と関連することが報告されている
- Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Family factors in adolescent problematic Internet gaming : A systematic review. *J Behav Addict.* 2017 Sep 1;6(3):321-333. doi: 10.1556/2006.6.2017.035. Epub 2017 Aug 1.
- 親子関係の悪化→学校とのつながりの減少→逸脱した仲間との関わりという影響を介して、問題のあるゲームに影響を与える可能性
- Zhu J. J., Zhang W., Yu C. F., Bao Z. Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168. doi:10.1016/j.chb.2015.03.079
- そう考えると、取り上げる努力よりも、ネットを切断する試みよりも親子関係の回復や深刻な対立を改善することのほうが臨床的な意味がありそうです

## 肯定的な眼差しをもつためのヒント 3 ゲームのいいところも知っておこう

- 遠ざけようとする大人とは子どもや青年は話したからない
- 1) ゲームが上手な子どもは、子ども世界の中で一目置かれる
- 2) 試行錯誤しないとうまくなならないゲームもある→チャレンジ精神が!?
- 3) ゲームの話題は子どもの世界の共通言語
- 4) 離れてても一緒に遊べる→子どもが子どもの世界から切り離されない
- 5) 不登校の子どもや外に出られない青年にとっては、苦しい現実から回避できる浮き輪であり、誰かと交流できる居場所ともなる
- 6) オンラインのゲーム友達とのオフ会→外出増える→バイト始める→バイト先で上司に好かれる→釣りを始めるなど「好き」が広がるきっかけにもなる

お母さんやお父さんは君がしている  
ことを心配しているみたいだよ！  
お母さんやお父さんにいいところを教えてください！

フォートナイト

の

フォートナイト

のよいところベスト3！

そしてそのいいところを点数で表すと100点満点で何点くらいかな？

		点数
例	いつも、ポップ君がいて話ができるから楽しい	90
1	勝てると気分爽快ですっきりする	70
2	クラスの違う友達と話したり、遊んだりできる	100
3	割と上手いからか分からないけど、今度一緒にやろうっていつも遊ばん子に誘われて嬉しかった	60

できるだけ、小さなことで構いません  
お子さんがプレイしている **マインクラフト**  
のよいところを三つ考えてみましょう

うちの子がしている

**マインクラフト**

のちょっとよいところ

そしてそのいいところを点数で表すと100点満点で何点くらいですか？

		点数
例	作った画面をわざわざ写真に撮って見せに来たときうれしそうだった	60
1	普段は遊ばない子とも仲良さそうに建築をしていて楽しそう	60
2	立体の大きさや奥行きに興味を持つようになって絵が上手になった気がする	30
3	今週はここまで作るんだって計画のことを教えてくれる時の顔は生き生きして、楽しそうに見える	60

## どうしても、ゲームやネットをめぐる問題で対立が起こるときの親子の会話について

- <1>否定的→肯定的に
- ごはんくらい一緒に食べて→一緒にご飯食べてくれるとうれしい
- 本人との距離を考えながら、挨拶から雑談などができる関係を目指していく
  
- <2>「私は」メッセージ：「今日は挨拶返してくれてうれしかったよ」など、「あなた」を用いたり、命令口調で非難しないようにする
- （あなた、挨拶くらい返しなさい）
- そして、親御さん自身がそのような声かけをしようとしていることを労う必要があります

## どうしても、ゲームやネットをめぐる問題で 対立が起こるときの親子の会話について

- <3>本人が困っているところやなんとか我慢しようとしていることを一緒に探す
- M：「静かにしてほしい」と話したら、壁をどんと叩きましたけど、その晩は静かにしてくれていました。
- これも本人なりに我慢してたんでしょうか？
- T：そう思います、どんな風に声をかけますか？
- M：「昨日我慢してくれて、ありがとう」って伝えようかと…
  
- など、ペアレントトレーニングやアンガーマネージメントなどで使われる方法も個別に組み合わせて使うこともします

# 自閉スペクトラム症の不登校への適切な関わりを考察する

- 自閉スペクトラム症の子どもに併存する不登校において、最初に行わなければならないことは「嫌な事」を減らす事。
- その一環としていじめへの対応や休養の保証は支援の第一歩として当然必要な事。
- 定型発達の子どもであれば、この第一歩の支援を行うだけで再登校に至ることや、自らの居場所を見つけるに至る事ができる者も多い。しかし、自閉スペクトラム症の子どもにおいては、現実の対人関係スキルもそれほど高くなく、居場所を見つける事それ自体が難しい。
- 自閉スペクトラム症のお子さんの社会参加動機はその場所を「好きかどうか」「好きなものや好きなことがあるかどうか」
- 自閉スペクトラム症特有の思考の柔軟性の低さや、社会参加動機の低さや好きなことが増えにくいことも継続しやすい要因の一つであろう。

# 自閉スペクトラム症の不登校への適切な関わりを考察する

- 不登校を併発した自閉スペクトラム症の子どもと出会うとき、支援者にとって大切なこと
- ①彼らにとって学校に行く事は決して当たり前なことでないこと
- ②彼ら自身が「好き」「楽しい」と思える居場所づくりを模索していくこと
  
- 支援者は、彼らの彼らの好きな事に視点を向けること
- ひなたくんの「オンラインゲーム」のように好きな物事を中心にネットの世界のサードプレイスができるしていく。
- そんなサードプレイスが家庭で肯定され、家庭とその場所はつながる
- そんな連鎖がリアルで広がり、現実の世界で他者から肯定されることで、彼らの「楽しい居場所」は広がり得る
- 「どこに行く」かよりも「誰と出会う」かの方が大事！

# ゲームやネットの世界に興味をもって近づく

- 子どもたちがどうしてネットやゲームの世界に惹かれるのか、どこに傾倒しやすいポイントがあるのか知ることは意味がある
- そして肯定的な視点をもちながら近づかないと、子どもは自分の世界を語りたがらない
- そして、子どもたちがその世界から何を享受しているのかを語ることを楽しみ、共有できることは、リアルの世界を少しだけ広げることにつながる
- そのような役割を担うのは、その世界にポジティブな視線を持ち続ける人である
- そして、その人と何かをすることを好きになる
- その人たちの影響も受ける
- だから、大人も自分が好きなことに胸を張ろう