

# 触れる関わりが自閉症者と定型発達児童生徒との関係性に与える影響

池田 岳<sup>1</sup> 石隈 利紀<sup>2</sup>

本研究の目的は、他者との「触れる関わり」が、障がいのない定型発達児童生徒と障がい者（特に自閉症者に焦点を当てる）のコミュニケーションにどのような変化をもたらすのかを明らかにすることである。なお、本研究における「触れる関わり」は、ハイタッチと定義する。主な研究対象者は、自閉症者Aさん(25歳)と障がいのない定型発達児童生徒3名(小学6年生),以上の4名であった。本研究では、Z総合型地域スポーツクラブで行われるバスケットボールプログラムの中でリバウンドゲームの時間を設け、そのゲームの中で、Aさんと障がいのない定型発達児童生徒に「触れる関わり」を実施してもらい、両者のコミュニケーションがどのように変化するのかを調査した。まず録画機材を用いて、全4回に渡るゲームを継続して観察し、得られた観察データを分析した。次に、全てのゲームを観察し終えた後、上述した定型発達児童生徒3名を対象にした半構造化面接に基づくインタビュー調査を実施した。それらのデータを分析した結果、ハイタッチが、Aさんと定型発達児童生徒との間で生じるコミュニケーションの活性化に影響を与え、相互理解の促進に寄与していることが示唆された。その一方で、ゲームに参加するメンバーの違いなど、ハイタッチ以外の要因も、Aさんと定型発達児童生徒とのコミュニケーションに影響を与えている可能性が推測された。

キーワード：触れる関わり, ハイタッチ, 自閉症者, 定型発達児童生徒, リバウンドゲーム

## 問題と目的

1994年のサラマンカ宣言以降、インクルーシブ教育が世界的主流となりつつある(三好, 2009)。我が国においても、障害者権利条約の署名等、インクルージョンに向けた取り組みが進められている。松原(2011)によれば、インクルージョンとは「もともと一人ひとりが違っているのが当たり前で、それを前提に一人ひとりの教育的ニーズに応じた活動や教育を提供する考え方」を意味するという。横尾・岩崎(2011)は、共生社会実現のため、障がいのある者(障がい者)と障がいのない者が互いに理解し、支え合うことが不可欠と述べている。

上記のように、障がい者と障がいのない者が互いに理解し支え合うには、健常者側の障がいに対する理解が必要。かつ、そのためにはお互いが身近に関わり合える環境が必要と思われる。例えば、障がい者と障がいのない者との関わり合いが、障がい者への態度や認識を変化させる可能性を示唆する研究が複数報告されている。松本(2015)によれば、自分と異なる特徴を持つ相手でも、その相手と実際に関わることで相手への差別や否定的なイメージが減り、相手を受容しやすくなるという。

このことから、インクルーシブ社会の実現には、障

がい者と障がいのない者との関わり合いが不可欠であると推測される。そうした中で、近年には「触れる関わり」が他者との関係性を構築するという点に注目した研究が増えつつある。市川(2015)によれば「触れる関わり」とは、i) プット、ii) プッシュ、iii) グリップ、iv) ストローク、v) タッピングといった触れ手の“手”を用い直接相手の身体に触れる行為を中心に用いたコミュニケーションのことで、広義には抱っこ、抱きかかえ、遊びやダンス(シンクロ遊び、シンクロダンス)を用いたタッチも含めるという。加えて、触れるという行為は相互作用で、効果は受け手のみでなく触れ手の心理・情動面にも影響は及び、広くは環境風土の改善にも影響を及ぼすとされる。

また、人は柔らかいものとの接触で、脳内にオキシトシンが分泌される(山口, 2014)。オキシトシン(oxytocin: OXT)とは、脳下垂体から分泌されるホルモンで、社会性行動、特に信頼を基盤とするあらゆる人間相互の活動に影響を与え、愛着形成、愛情、信頼や絆の形成に関与しているという(東田・横尾, 2013)。また、Parkerら(2017)の研究ではOXTを用いた治療において、自閉症児の社会性を高めることが確認されており、早田(2014)はOXTが自閉症の社会的コミュニケーションの障害の改善に有効であるとしている。さらに、市川(2016)は、人との「触れる関わり」がOXTの分泌を促すと述べており、このことから「触れる関わり」が障がい者と障がいのない者の双方に影響を与え、両者の関係性を豊かにする役割

1 東京成徳大学大学院心理学研究科

2 東京成徳大学

を担っていると推測される。実際に市川（2018）は、シンクロダンスという「触れる関わり」を通して援助者と障がい者との間で笑顔や交流が増えたことを明らかにしている。

ところで、障がい者スポーツ先進国ドイツでは、スポーツを通じてインクルーシブ社会の実現に向けて取り組んでおり（安井，2018），横尾・岩崎（2011）は、障がい者と障がいのない者の相互理解や交流にスポーツが適していることを指摘している。また、内田・大谷（2013）の研究で、身近に障がい者がいても、必ずしも障がいのない者の障がい理解が促進されるわけではないことを明らかにし、実際に障がい理解をする場の必要性を示唆している。このことから、ともにスポーツをする場が、障がいのない者と障がい者の相互理解を促進させることが予想される。

そこで本研究は、他者との「触れる関わり」が、障がいのない定型発達児童生徒と障がい者（特に自閉症者に焦点を当てる）のコミュニケーションにどのような変化をもたらすのかを明らかにすることを目的とする。なお、本研究では“ハイタッチ”という行為を「触れる関わり」として定義する。市川（2016）は研究の中で上述した i～v の“触れる”技法はあくまで「形」であり、必ずしも決められた形で行わなければならないわけではないことを述べている点、および、本研究の中で協力者が最も用いた「触れる関わり」がハイタッチだった点、以上の2点から、本研究では“ハイタッチ”を「触れる関わり」として採用した。

また、本研究で測定するコミュニケーションとは、本研究の協力者である障がい者と障がいのない者との間で発生する言語的コミュニケーションと非言語的コミュニケーションとする。本研究では、言語的コミュニケーションを上記の2者との間で交わされた声掛けとし、非言語的コミュニケーションを上記の2者との間で観察された音声を用いないコミュニケーションと定義する。

## 方 法

### 1. 調査対象者

本研究では、3回以上のプログラム参加者を主な研究対象とし、特に、自閉症の男性Aさん（25歳）、小学6年生の男子2名BさんとCくん、小学6年生の女子Dちゃん、以上の4名に焦点を当て調査をする。

### 2. 調査時期

2019年10月下旬～11月上旬にかけて4回に渡り調査する

### 3. 調査場所

関東圏の養護学校を拠点とするZ総合型地域スポーツクラブにて、毎週金曜日に行われるバスケットボールプログラムの観察調査を行う。

### 4. 調査手続き

プログラムの中でリバウンドゲーム（以下ゲームと表記）の時間を設け、そのゲーム内での参加者の様子、特にAさんと子どもたちとのハイタッチ場面に焦点を当て、その様子を、録画機材を用いて観察する。得られたデータに関する観察は、学校心理学の研究者2名、心理学先行の大学院生3名と行った。なお、研究者の都合により、本研究における観察データは約6分～9分で、ゲームの開始から終了までを録画したものとは限らない。また、全4回に渡るゲームの実施後、ハイタッチがAさんとのコミュニケーションにどのような影響を与えたのかを分析するために、Bくん、Cくん、Dちゃんの3名を対象とした半構造化面接に基づくインタビュー調査を行う。なお、録画機材を用いた観察、および、インタビュー調査にあたっては、当該児童の保護者から同意を得て実施する。

### 5. リバウンドゲームの内容

バスケットコートの反面を用いてゲームを行う。内容は、Aさんが特定の場所からシュートを撃ち、数人の子どもたちがシュートしたボールを競り合うというものである。Aさんがシュートを決めた際には、子どもたちの自由意思で、Aさんとハイタッチをしてもらい形を取る。ゲーム参加者は5名～10名程度とし、そこには研究者とスタッフの数も含めるものとする。なお、本研究は参与観察のため、研究者とスタッフは直接ゲームには参加しないが、参加者を補助する形で現場に参与した。

### 6. 留意点

以下、市川（2016）を参考に、調査現場が流動的である点を踏まえたうえで、筆者が留意点を記載する。感染・伝染性疾患の時は実施しない。出血があるときは実施しない。原則は同性どうしで行う。力を入れすぎないこと。毎回のゲームで同じ内容のものを継続して行う。事前に、本人にゲームの内容および触れる部位と方法を説明し、了承を得る。触れることに抵抗や嫌悪感がある場合は、無理にゲームに参加しなくても良い。また、ゲーム中に触れることに抵抗や嫌悪感が出た場合はいつでも参加を止めることができる。本人の判断が困難な場合、養護者、担当援助者、後見人等に対して、承諾書を用いて説明と同意を得る。ゲーム実施者が参加者の状態をアセスメントし、参加の可否を決める。そして、参加者からゲーム実施者への触れ合いは行わない。これは、本ゲームが利用者の利益になるために実施されるものであり、実施者の欲求を満たすためのものではないからである。また、必要に応じ、参加者が触れる行為を誤学習して知らない人に行わないよう指導する。

## 結 果

全4回のゲーム観察（2019年10月18日～11月8日）における子どもたちとAさんのハイタッチの結果とそ

の概要、および、Aさんとの関わりに対する子どもたちへのインタビュー結果を述べる。ゲームの結果は表に記載し、表に記載されたデータは本研究への同意を得られた者に関するデータとする。表には主なゲーム参加者、実施されたゲームの回、観察時間、Aさんとのハイタッチに応じた回数を記載する。なお、観察時間は、同一の研究対象者の、複数場面における観察時間の合計も含まれている。また、1回のハイタッチを、“ゲーム内でAさんがシュートを決め、Aさんと片手もしくは両手を合わせる”と定義し、同場面における複数回のハイタッチはカウントしない。観察の概要では、ゲーム全体の流れ、Aさんと参加者全員のハイタッチ場面における詳細、そしてAさんと研究協力者であるBくん、Cくん、Dちゃんのハイタッチ場面における詳細、以上の3点をまとめる。インタビュー結果は、Bくん、Cくん、Dちゃんのインタビューでの会話を逐語に起こし、そこから読み取れることをまとめ、記載する。

### 1. 観察結果

	ゲームの回数	観察時間	ハイタッチ数
Bくん	第1回	約8分	6回
	第2回	約2分	1回
	第3回	不参加	
	第4回	約3分	0回

	ゲームの回数	観察時間	ハイタッチ数
Cくん	第1回	不参加	
	第2回	約2分	1回
	第3回	約8分	6回
	第4回	約3分	1回

	ゲームの回数	観察時間	ハイタッチ数
Dちゃん	第1回	不参加	
	第2回	約5分	2回
	第3回	約8分	0回
	第4回	約5分	2回

### 2. 第1回リバウンドゲーム観察

#### 〈ゲームの流れ〉

2019年10月18日に1回目のゲームを実施。参加者は、Aさん（1回目）、Bくん（1回目）、その他児童生徒5名、スタッフ1名（1回目）、研究者1名（1回目）、以上の9名である。スタッフと研究者は直接ゲームには参加せず近くでAさんと子どもたちを補助する役割を担った。ゲーム全体を通しての観察時間は約8分で、最初にスタッフが実施上のルールと注意点を参加者に説明し、ゲームを実施した。序盤では、子どもたちは声を出し笑顔を見せるなど積極的に取り組む様子を見せた一方、Aさんに強くパスをし、Aさんがボールを落とす場面も見られた。また、子どもたち全員がスタッ

フにハイタッチすることを促されてAさんのもとへハイタッチをしに行く様子が見られた。Aさんに関しては、序盤は表情に笑顔はなく淡々とシュートを撃っていた。子どもからボールを貰う際も、じっと相手を見てボールを受取り、シュートを撃つ、の繰り返しだった。総じて、子どもたちとAさんとの交流に固い印象を受けた。

中盤以降は、子どもたちが、主体的に声を出すなど、より積極的にゲームに取り組む様子が見られた。子どもたちの中には、Aさんの名前を呼び、目が合ったのを確認してからボールをパスする者もいた。また、Bくんは、Aさんがシュートを決めると、拍手をして自ら進んでハイタッチをしに行く様子を見せた。Aさんも、ボールを貰う際やシュートを撃つ前後で笑顔を見せ、子どもたちとAさんの交流に壁が取り除かれてきたように見られた。ゲーム全体を通して、スタッフと研究者が子どもたちやAさんに対し「ナイスシュート!」や「ありがとう」など頻繁に声掛けする場面が目立った。

#### 〈Aさんとゲーム参加者全員とのハイタッチ場面〉

ゲーム全体を通して計35回のハイタッチが見られた。最初のハイタッチ場面ではAさんがシュートを決めると、初めにスタッフがAさんとハイタッチをし、子どもたちに見本を見せ、その後で子どもたちが自らハイタッチしに行く様子が見られた。Aさんに関しては、子どもたち1人ひとりを見てハイタッチするが、笑顔はなく少し引き気味であった。2回目以降になると、子どもたちに変化が見られた。2回目には、「イエーイ!」と声を出してハイタッチをしたり、手を上げて嬉しそうにする子どもが現れた。3回目際には、Aさんがシュートを決めると、スタッフと同じタイミングでAさんのもとへハイタッチをしに駆け寄る子どもが現れ始めた。ただしスタッフがハイタッチに行かない場合は、中にはハイタッチをしに行こうとする素振りを見せた子どももいたが、実際にハイタッチに行く者はいなかった。2回目以降になると、同じようにAさんにも変化が見られた。2回目のハイタッチでは、戸惑う様子を見せつつも、笑顔でハイタッチをするようになった。また、2回目のハイタッチ以降はシュートを撃つ際に、笑顔を見せるようになった。

#### 〈AさんとBくんのハイタッチ場面〉

Aさんとは計6回のハイタッチが見られた。AさんとBくんの最初のハイタッチ場面では、お互いにぎこちなさが見られた。AさんはBくんとハイタッチする際に後ろに下がる様子を見せ困惑していた。Bくんは他の子どもたちの中で最後にハイタッチをしに行き、周りに合わせている印象で表情も固かった。2回目になるとAさんに変化が見られた。Bくんとハイタッチする際に笑顔を見せ始め、自ら手を前に出してハイタッチの構えを作り始めた。4回目からBくんに変化

が見られた。Aさんがシュートを決めると、拍手をして笑顔を見せ始め自ら駆け寄りAさんとハイタッチするようになった。

### 3. 第2回リバウンドゲーム観察 〈ゲームの流れ〉

2019年10月25日に2回目のゲームを実施。今回は、グループを前後半に分け、前半のグループ、後半のグループ、再び前半のグループという順番でプログラムを実施した。前半の参加者は、Aさん（2回目）、Dちゃん（1回目）、その他児童生徒2名、スタッフ1名（2回目）、以上の5名であった。後半の参加者は、Aさん（2回目）、Bくん（2回目）、Cくん、スタッフ1名（2回目）、以上の4名であった。前後半いずれもスタッフは直接ゲームには参加せず、近くでAさんと子どもたちを補助する役割を担った。ゲーム全体を通しての観察時間は約8分で、最初に、スタッフが実施上のルールと注意点を参加者全員に説明し、その後ゲームを実施した。前半のグループでは、継続参加はAさんのみだったこともあり、序盤の子どもたちは、スタッフの様子を伺いながらゲームに参加するなど、参加には消極的な様子だった。Dちゃんに関しては、遠慮しながらも、Aさんのことをしっかり見てパスをしたり、参加者2人に声掛けしてフォローするなど、ゲームに参加しようとする姿勢が見受けられた。しかし、Dちゃんを除く2人は、一緒に外から眺めていることが多く、ゲームへの参加はやや消極的な様子だった。最初に、Aさんがシュートを決められた際には、スタッフから促されたため仕方なくハイタッチに応じる様子が見られた。その一方、子どもたちとは対照的にAさんは、序盤から笑顔を見せるなど、楽しんで参加している様子だった。子どもたちがバスケットをする様子を見ついたり、子どもたちからボールを受取る際にも相手を見て笑顔で受取るなど、Aさんから子どもたちに壁を作る様子は見受けられなかった。その後、休憩もかね後半のグループと交代した。

後半のグループは、序盤からゲームに積極的に参加している様子が見受けられた。BくんとCくんの2人は、Aさんにパスする際には、Aさんと目が合うのを確認してからパスを出すなど、Aさんへの配慮も見られた。また、Aさんがシュートを決められた際には、スタッフに促されてからではあるが、両手を挙げて笑顔で駆け寄りながらハイタッチをするなど、喜びを共有する場面が見られた。Aさんに関しては、女子のグループと同様、序盤から笑顔を見せるなど楽しんで参加しているようだった。2人からパスを受取る際には、ボールを受取るために手を前に出し、相手を見て笑顔で受け取るなど、2人との間に壁はほとんど無い印象を受けた。その後は、再び前半のグループと交代した。

休憩後は、序盤とは異なりDちゃんと子どもたち2人は積極的にゲームに参加する様子が見られた。前半

は消極的だった子どもたち2人も笑顔でボールを追いかけるなど変化が見られた。また、3人ともAさんのことを見てからパスするなど、Aさんとの間での壁が無くなってきた様子だった。ハイタッチの際、スタッフに促される形ではあったが、Aさんのもとまで駆け寄り笑顔でハイタッチする場面も見られた。Aさんに関しては、笑顔でボールを受取るのはもちろん、シュートを撃った後に頬に手を当て笑う様子も見せるなど、序盤以上に楽しんでいる様子だった。

#### 〈Aさんとゲーム参加者全員とのハイタッチ場面〉

前半のグループでは計5回のハイタッチがあり、休憩前に計1回、休憩後に計4回見られた。1回目のハイタッチでは、ある1人の子どもは、スタッフと、仲の良い友人に背中を押されて恥ずかしそうにハイタッチをしていた。休憩前とは対照的に、休憩後はDちゃんを除く子どもたち2人に変化が見られた。スタッフに「次にハイタッチをする人は？」と訊かれると、自ら手を上げてハイタッチをしに行くなど、2人ともAさんとのハイタッチに抵抗が見られなくなった。Aさんに関しては、休憩前後で変わらず、笑顔で相手のことを見てハイタッチを行っており、時折ハイタッチ後に拍手をする様子が見られた。

後半のグループでは計2回のハイタッチが見られた。Aさんがシュートを決め、スタッフに「ハイタッチをお願いします」と言われると、笑顔で駆け寄りハイタッチをする様子が見られた。Aさんに関しては、時折、独語を発しながらも、笑顔でハイタッチをする場面が見られた。

#### 〈AさんとBくんのハイタッチ場面〉

AさんとBくんのハイタッチは計1回見られた。Aさんがシュートを決めスタッフにハイタッチを促されると、BくんはCくんの後に続いてAさんのもとまで駆け寄り笑いながら片手でハイタッチをしていた。AさんもBくんが駆け寄ってくると、それを避けることはせず、Bくんを見て笑顔でハイタッチをする様子が見られた。

#### 〈AさんとCくんのハイタッチ場面〉

AさんとCくんのハイタッチは計1回見られた。Aさんがシュートを決めスタッフにハイタッチを促されると、Bくんより先にAさんのもとまで駆け寄り片手でハイタッチをする様子が見られた。Aさんに関しては、Cくんが駆け寄ってくると、先に手を前に出しハイタッチをする構えを作ってCくんを待っていた。ハイタッチの際にはCくんのことを見て笑顔でハイタッチをしていた。

#### 〈AさんとDちゃんのハイタッチ場面〉

AさんとDちゃんのハイタッチは計2回見られた。Aさんとのハイタッチが求められる場面はゲーム中何回も見られたが、ゲームに集中すると忘れてしまうようである。スタッフや子ども2人にハイタッチがあること

を言われてから思い出し、Dちゃんは「もうまだ～」と言いハイタッチを忘れたことを残念がっていた。Aさんとのハイタッチ場面では、スタッフに言われて思い出したようにAさんのもとへハイタッチに行く様子が見られた。ハイタッチの際には、Aさんのことを見て片手でハイタッチをしていた。Aさんに関しては、Dちゃんがハイタッチをしようと片手を前に差し出すと、Aさんも片手を前に差し出し、Dちゃんのことを見て笑顔でハイタッチをしていた。

#### 4. 第3回リバウンドゲーム観察

##### 〈ゲームの流れ〉

2019年11月1日に3回目のゲームを実施。参加者は、Aさん（3回目）、Cくん（2回目）、Dちゃん（2回目）、養護学校生徒1名、研究者（2回目）、以上の5名である。今回のゲームには、継続参加のスタッフはいなかった。研究者は直接プログラムには参加せず、近くでAさんと子どもたちを補助する役割を担った。予め、スタッフがゲーム実施上のルールと注意点を口頭で参加者に説明済みであることを確認した上で、途中から撮影を開始した。ゲーム全体を通しての観察時間は約8分であった。子どもたちは、ゲームの参加には積極的な様子で、子どもたち同士で頻りに声をかけあい笑顔を見せていたが、Aさんへの配慮はあまり見られなかった。何度か、Aさんのことを見て目が合ったことを確認してからパスする場面も見受けられたが、Aさんに背中を向けてパスをしたり、Aさんへのパスを横入りして途中でカットするなど、Aさんを配慮しながらゲームを楽しむ様子はあまり見られなかった。総じて、ゲームは子どもたちが楽しむための空間という色合いが強くなってしまったように見られた。一方、Aさんがシュートを決めると、子どもたちの中には手を挙げて喜ぶ者もいた。また、Aさんがシュートを決め際には研究者が促すこともなく、子どもたちは自らハイタッチをしにAさんのもとまで行く場面も何度か見られた。Aさんに関しては、笑顔が見られず不安そうな様子だった。Aさんに向かってくるボールを途中でカットされてAさんが驚く様子も見られるなど、Aさんにとって予測できない場面が多く見られた。ハイタッチの場面では、子どもたちのことを見ていたが、笑顔は無く、後ろに1歩下がってハイタッチをする場面が見られた。また、時折Aさんは、ゲームに参加せず離れた場所にいるスタッフの方を見て気にする場面が見られた。その後、生徒1名が抜け、Aさん、Cくん、Dちゃん、研究者の4名でゲームを実施した。

生徒1名が抜けた後、CくんとDちゃんに変化が見られた。Cくんは、パスをする際にはAさんの名前を呼び、目が合うのを確認してからパスをするようになった。Dちゃんは、パスをする際にAさんの名前を呼ぶことは無かったが、Aさんと目が合うのを確認してタイミングを合わせてからボールをパスする様子が見られるようになった。

Aさんに関しては、笑顔は無く淡々とシュートを撃っていた。再度、離れた場所にいるスタッフをチラチラ見て気にする場面が見られたため、研究者が「Aさん、スタッフのこと気になりますか」と訊くが、それに対するAさんの回答は得られず黙々とシュートを撃っていた。

##### 〈Aさんとゲーム参加者のハイタッチ場面〉

ゲーム中には、計11回のハイタッチが見られた。5名全員が参加した回には計9回、生徒1名が抜け参加者が4名になった回には、計2回のハイタッチが行われた。5名全員が参加した回では、子どもたちは、ハイタッチの際に相手のことを見て、「イエーイ！」と声を出し笑顔で力強くハイタッチをする様子が何度か見られた。一方Aさんは、子どもたちとハイタッチをする際には相手のことを見ていたが、少し後ずさりするなど、やや怖がった様子でハイタッチをしていた。また、ハイタッチした直後にすぐに手を引っ込める様子も印象的だった。

5名全員が参加した回とは対照的に、4人の回では、子どもたちとのハイタッチの際に、Aさんに変化が見られた。5人の時と同様、笑顔は見られなかったが、ハイタッチをする際に子どもが近づいてきても、怖がって後ずさりする場面が見られなくなった。

##### 〈AさんとCくんのハイタッチ場面〉

AさんCくんのハイタッチは計6回見られた。参加者が5人の回と4人の回、いずれの回でもCくんからAさんへのハイタッチをする際の様子にあまり変化は見られず、Aさんへハイタッチをする際には、Aさんに声をかけながら笑顔でハイタッチする様子が多く見られた。一方Aさんは、5人の回と4人の回で変化が見られた。5人の回ではCくんとハイタッチをする際に、AさんはCくんのことをしっかり見ることは出来ていたが、笑顔は無く後ずさりする場面が見られた。その一方で、4人の回では、笑顔は無かったが、Cくんとハイタッチをする際に怖がって後ずさりする場面が見られなくなり、Cくんとハイタッチにあまり抵抗を見せなくなった様子だった。

##### 〈AさんとDちゃんのハイタッチ場面〉

Dちゃんはゲームの実施中、ハイタッチに行くことはせずに他の子どもたちとAさんがハイタッチしている様子を外から眺めていた。

#### 5. 第4回リバウンドゲーム観察

##### 〈ゲームの流れ〉

2019年11月8日に4回目のゲームを実施。前後半2回のグループに分けて実施した。前半の参加者は、Aさん（4回目）、Dちゃん（3回目）、その他児童生徒4名、スタッフ1名（3回目）、研究者（3回目）、以上の8名であった。後半の参加者は、Aさん（4回目）、Bくん（3回目）、Cくん（3回目）、その他児童生徒2名、スタッフ1名（3回目）、研究者（3回目）、以

上の7名であった。前後半ともに、スタッフと研究者は直接ゲームには参加せず、近くでAさんと子どもたちを補助する役割を担った。ゲーム全体を通しての観察時間は約8分であった。ゲーム実施前に、研究者がルールと注意点に関する説明を前後半の参加者それぞれに行った。前半のグループでは、初めて参加する子どもが多く、序盤は子どもたちがゲームに馴染めていない様子が散見された。そのためスタッフが、子どもたちがボールをキャッチすると「ナイスキャッチー！」など声掛けをして、初めて参加する子どもたちが楽しめるように工夫する場面が随所に見られた。しばらくすると、子どもたちの間で笑顔が見られるようになり、ゲームを楽しんでいる様子も見られるようになった。また、継続的に参加しているDちゃんが様々な場面で周囲に気遣う様子が見られた。Dちゃんは、初めて参加する子どもたちにルールを説明する場面や、ゲーム中Aさんのサポートに入るスタッフが席を外し、Aさんがシュートを撃って良いのか分からずに固まっていると、「どうぞ」と優しく声掛けするなど、Aさんをサポートする場面も見られた。Aさんがシュートを決めた際には、Dちゃんのみがハイタッチに行く様子も伺えた。Aさんに関しては、前半のグループでは笑顔が無く黙々とシュートを撃っている様子だった。パスを受ける際には相手を見てボールを受取るなど、子どもたちのことは認識しているようだったが、子どもたちとの交流を楽しんでいる様子はあまり見られなかった。

後半のグループでは、子どもたちは終始ゲームを楽しんでいる様子だった。自発的に声を出し笑顔を見せるなど、プログラムに無中になっている様子が見られた。また、ハイタッチは少なかったが、Aさんとの交流も盛んに行われているようだった。BくんとCくんの2人は、Aさんへパスする際に「Aさん」と名前を呼び、Aさんと目が合うのを確認してからパスをする場面が多く見られた。BくんとCくん以外の子どもたちも、Aさんの名前を呼んでからパスをしたり、「シュート撃っていいよ」とAさんに話しかけるなど、Aさんと一緒にゲームを楽しんでいる様子が見られた。また、Aさんがシュートを決めハイタッチに行った子どもはCくんのみであったが、他の子どもたちはシュートを決めたAさんを労う声を出し、両手を挙げて喜ぶなどしてAさんと交流していた。Aさんに関しては、シュートを撃つことに無中になっている場面も見られたが、時折、シュートの際に「行きまーす」と声を出す場面や、スタッフやCくんとハイタッチをして表情を和らげるなど、参加者との交流を楽しむ場面も何度か見られた。

#### 〈Aさんとリバウンドゲーム参加者とのハイタッチ場面〉

ゲーム中には、計3回のハイタッチが見られた。前

半のグループで計2回、後半のグループで計1回のハイタッチが見られた。前後半ともに、Aさんがシュートを決める場面が何度もあり、ハイタッチをする機会が多くあったが、子どもたちがAさんとハイタッチをする場面はあまり見られず、前半のグループでハイタッチをしたのはDちゃんのみであった。Dちゃん以外の子どもたちがハイタッチをする機会は多くあったが、ハイタッチに行こうとする動きが全く見られなかった。後半のグループでハイタッチをしたのはCくんのみであった。Cくん以外の子どもたちがハイタッチをする機会は多くあり、スタッフや研究者が子どもたちの前でハイタッチをして見本を見せる場面もあったが、ハイタッチに行こうとする動きは見られなかった。

#### 〈AさんとBくんのハイタッチ場面〉

この日のゲームでは、BくんがAさんのもとへハイタッチに行く動きを見せることはなかった。しかし、Aさんがシュートを決めると、「ナイッシュー！」と両手を挙げて喜ぶ様子が見られた。

#### 〈AさんとCくんのハイタッチ場面〉

CくんがAさんのもとへハイタッチをしに行ったのは、ゲーム終盤の1回だけであった。序盤にAさんがシュートを決め何度かハイタッチをする機会があったが、Aさんにハイタッチをする様子を見せることはなかった。CくんがAさんへハイタッチをしに行く際には、「いえーい」と言いながらAさんのもとまで駆け寄り、Aさんのことを見て優しく片手でハイタッチをしていた。Aさんに関しては、CくんがハイタッチをするためAさんのもとに近づいてくると、手を前に出してハイタッチをする構えを作り、Cくんのことを見てハイタッチをする様子が見られた。

#### 〈AさんとDちゃんのハイタッチの場面〉

AさんとDちゃんの間では計2回のハイタッチが見られた。2回のハイタッチではいずれも、Dちゃんは自らAさんのもとへ行き、笑顔でハイタッチする様子が見られた。Aさんに関しては、ハイタッチの際にはDちゃんに対し予め手を前に出し、ハイタッチをする様子が見られた。

### 6. インタビュー結果

Bくん(小学6年生)、Cくん(小学6年生)、Dちゃん(小学6年生)に対して半構造化面接に基づく聞き取り調査を行った。なお、質問項目は、①Aさんとハイタッチをしてみてもうどうだったか②ハイタッチをする前はAさんとコミュニケーションを取ることにに対してどのように思っていたか③ハイタッチをしてからはAさんとコミュニケーションを取ることにに対してどのように思うようになったか④今、Aさんと関わることにに対してどのような思いがあるか、以上の4項目である。以下、結果を示す。

#### 〈Bくんのインタビュー結果〉

①「すごい、なんか自分のためになるし、障がいのある人と無い人との関わり合いが深め合えるのはすごく良いんじゃないかなって思います。これからもやった方が良いんじゃないかな」②「クラスに似たような障がいの子がいたから、すごい偏見をする感じじゃなかった」③「社会には障がい者の人を悪く思ってる人とかいるかもしれないけど、まあ同じ人間なんだから、遊んだりスポーツとかも出来るわけだし、そうゆうのも楽しいなあって思うし」④「普通に一緒にバスケットをやってる人というか・・なんていうか・・全然・・そんな感じですかね」

#### 〈Cくんのインタビュー結果〉

①「バスをやった時に・・パスが成功したというか、パスを受けてもらえた時に、なんか・・嬉しいというか楽しいし、それでシュートとか決まったら『うええーい！』とかそんな感じでテンションが上がる」②「普通の人と接するのと変わらず・・」③「深まったというか・・親近感が近まったというか・・近くなった」④「普通に人数が多くて（バスケット）やるのが楽しいなって感じ」

#### 〈Dちゃんのインタビュー結果〉

①「その嫌なわけではなかったんですけど、忘れちゃったりするから・・・ハイタッチするのを・・」②「あまり関わらない方が良いのかなあって思った。1人でシュート撃ったりして、関わりに行っても良いのか分からなかった。けど、ハイタッチするようになってから話しかけたり、関わったりしても大丈夫なんだなあって。ハイタッチがあつて良かったと思う」③「今シュートしても良いかなみたいな感じで（Aさんが）ちらっとこっちを見るんですけど、その時に良いですよっていうので、まあアイコンタクトなんですけど、あの・・・なんか手で「どうぞ」というのとか、そうゆうふうにして会話というか・・合図とかそうゆうのは出来たかなあって」、「ちょっとだけ心をひらいてくれたというか」④「これからももっと仲良くなりたくていいんですけど、ちょっとだけ目で会話するのとか、ちょっとだけ手とかで・・うーん・・心の会話というか。言葉では言わないけど、その合図とかそうゆうことしてくれるから。だから、みんなもそうしてあげて、ちょっとだけ仲良くなれたら、会話というか・・・そうゆうのが出来たら良いなあって」

#### 〈インタビュー結果から読み取れること〉

以下、インタビュー結果から分かることを述べる。まず①については、3人もAさんとハイタッチすることに拒否感を示さなかったということ。②については、BさんとCくんはハイタッチをする前からAさんに対し一定の理解を持っていたが、Dちゃんに関してはハイタッチをする前はどのように関わって良いのか分からなかったということ。③については、3人もハイタッチをしてAさんとの距離が近くなったという

こと。最後に④については、BさんとCくんは一緒にバスケットをする人という認識であったが、Dちゃんは周りの友人とAさんが、今よりも、もう少し仲良くなれたら良いと思っているということ、以上の4点が、インタビューの結果を通して読み取れた。

## 考 察

本研究の目的は、他者との「触れる関わり」が定型発達児童生徒と障がい者（自閉症者）のコミュニケーションにどのような変化をもたらすのかを明らかにすることであった。

### 1. ハイタッチがコミュニケーションに与えた影響

子どもたちとAさんとの間にハイタッチという関わりを取り入れた結果、子どもたちとAさんとの間で相互にコミュニケーションの活性化が見られた。また、分析結果から、子どもたちのAさんへの理解と親密度の促進には、ハイタッチが影響を与えている可能性が示唆された。

例えば、その日のゲーム中にハイタッチを重ねていくことで子どもたちのAさんへの接し方に変化が見られた。最初のハイタッチでは、笑顔もほとんど見られず、スタッフに促されて初めてハイタッチに行く子どもが多かったが、2回目以降になると、Aさんとハイタッチをする際に「いえーい！」と声を出し、自ら進んでハイタッチをする様子も確認された。また、パスをする際に、Aさんの名前を呼び目が合うのを確認してからパスをする子どもも現れ始めた。Aさんに関して最初は、笑顔は無く少し引き気味でハイタッチをする様子が見られたが、ハイタッチの回数を重ねていくと、笑顔を見せ始め、自ら手を前に出しハイタッチをする様子も見られるようになった。さらに、Dちゃんはインタビューで、Aさんとハイタッチをして「関わっても大丈夫」だと分かったと述べ、ハイタッチによってAさんへの理解が深まったことが確認された。これは、先行研究で指摘されるように、ハイタッチという「触れる関わり」が、Aさんと子どもたちの関係性を深め、コミュニケーションを豊かにしたのだと推測される。

### 2. ハイタッチ以外の要因がコミュニケーションに与えた影響

分析結果から、複数のハイタッチ以外の要因がAさんと子どもたちとのコミュニケーションに影響を与えている可能性が示唆された。

第一に、ハイタッチがAさんと参加者とのコミュニケーションに与える影響は、メンバーの違いに大きく左右された。研究者やスタッフの存在、参加者の違いによって、ハイタッチという同じ要因でもコミュニケーションの活性化には差が見られた。第二に、ハイタッチの機会を提供するAさんのシュートが、参加者全体のコミュニケーションに影響を与えている可能性

も示唆された。Aさんがシュートを決め、その場にいる全員で喜びという感情を共有することで、ゲーム全体に一体感が生まれる。そしてその一体感が新たなハイタッチを呼び、Aさんと参加者とのさらなるコミュニケーションの活性化を生じさせる。すなわち、ハイタッチとは、コミュニケーションを活性化させる要因でもあり、活性化したコミュニケーションの結果でもあることが推察された。

### 今後の課題

本研究では、研究者は観察者として全てのゲームから始めから終わりまで関与することが出来なかった。そのため、研究者自らが参加者に対しゲーム実施上の注意点の説明が出来ないなど、全てのゲームに一貫性を保つことが困難であった。さらに、観察したゲーム数が4回のみであり、ハイタッチが参加者に与える影響を長期的に観察出来なかった。また、今回、子どもたちに対するインタビューは実施出来たが、当事者であるAさんに対するインタビューは実施出来ず、Aさんが子どもたちとハイタッチをすることにどのような思いを抱いているのかを直接知る機会が得られなかった。そこで今後は、一貫したゲーム状況を設定し、ハイタッチがコミュニケーションに与える影響を長期的に測定する必要がある。また、Aさん、もしくはAさんをよく知る人物に対しインタビューを実施し、より多角的な視点でハイタッチがコミュニケーションに与える影響を分析していくことが望まれる。

### 引用文献

早田敦子 (2014). 自閉症治療薬としてのオキシトシンの可能性. *フォルマシア*, *50* (10), 1027-1027.  
 東田陽博・棟居俊夫 (2013). 自閉症とオキシトシン, CD38の関連について. *脳と発達* *45* (6), 431-435.  
 市川和彦 (2015). 保護者・支援者との“触れる関わり”が障がい児者に及ぼす影響～主に自閉症スペクトラム児者 (ASD) における人間関係能力発達の視点から考える各アプローチの包括的理解～. *会津大学短期大学部研究紀要* (72), 55-70.  
 市川和彦 (2016). 保育者・支援者と障害児者で実施される“触れる関わり”の実際～主に知的障害・自閉症スペクトラム (ASD) 児者における人間

関係能力の発達を促す技法～. *会津大学短期大学部研究紀要* (73), 159-175.

市川和彦 (2018). シンクロダンスが、障害児者・援助者相互に及ぼす影響：主に知的障害、自閉スペクトラム症 (ASD) における他者との対人相互関係の特徴と変化の観点から. *幼児教育研究* (4), 1-37.  
 Parker, P.J., Ozge Oztan, Libove, L.A., Sumiyoshi, S.D., Jackson, J.P., Karhson, K.S., Summers, S.E., Hinman, H.E., Motonaga, M.S., Phillips, P.M., Carson, C.S., Garner, G.P., and Hardan, H.Y., (2017). Intranasal oxytocin treatment for social deficits and biomarkers of response in children with autism. *PNAS*, *114* (30) 8119-8124.  
 松原豊 (2011). インクルージョン体育から地域スポーツへ (インクルージョン教育における体育・スポーツを考える, アダプテッド・スポーツ for ALL 自ら創り発信する, 次のステップへ, 〈特集〉第31回医療体育研究会/第14回アジア障害者体育・スポーツ学会日本部会第12回合同大会). *リハビリテーションスポーツ* *30* (1), 45-47.  
 松本恵美 (2015). 児童期と青年期における対人受容性に関する研究. *東北大学大学院教育学研究科研究年報*, 第64集, 第1号.  
 三好正彦 (2009). 特別支援教育とインクルーシブ教育の接点の探求—日本におけるインクルーシブ教育定着の可能性—. *人間・環境学* (18), 27-37.  
 内田若希・大谷まや (2013). 障害者スポーツ実習と障害疑似体験における障害理解の際の検討. *障害者スポーツ科学*, *11* (1), 33-41.  
 横尾智治・岩崎彰治 (2011). ブラインドサッカーによる視覚障害者と健常者の交流 (2). *筑波大学附属駒場論集*, *50*, 151-160.  
 山口創 (2014). 身体接触によるこころの癒し～こころからだの不思議な関係～. *全日本鍼灸学会雑誌*, *64* (3), pp132-140.  
 安井友康 (2018). ドイツにおけるスポーツ—地域スポーツクラブをベースにしたインクルーシブな社会形成へ—. *発達障害研究*, 第40巻, 第3号, 196-204.

—2020. 3.29受稿, 2020. 3.31受理—

# Effect of touch communication on the relationship between an adult with autism and school-age children with typical development

Gaku Ikeda (*Master Program in Psychology Tokyo Seitoku University*)

Toshinori Ishikuma (*Tokyo Seitoku University*)

This study aimed to reveal how touch communication with others changes communication in school-age children with typical development and an adult with a developmental disorder (particularly autism). In this study, “touch communication” was defined as a high five. We recruited four primary participants: Participant A, an adult with autism (25 years old), and three students with typical development (in sixth grade of elementary school). Time for a rebound game was set aside during a basketball program held at Comprehensive Community Sports Club Z. During this game, the participants Dropped descriptors for brevity were asked to carry out “touch communication” to demonstrate how this practice would change their communication. First, using video recording equipment, Please confirm that 全4回に渡るゲーム is being interpreted correctly here, or provide additional context on the intended meaning for revision. and the observational data analyzed. Next, after observing all games, semi-structured interviews were conducted with the three young students. Analysis of these data suggested that high fiving stimulated communication between Participant A and the children and promoted mutual understanding. Meanwhile, factors other than high fives, such as differences in the members participating in the game, may also have affected the communication between Participant A and the students.

**Keywords:** touch communication, high fives, persons with autism, students with typical development, rebound game

*Bulletin of Clinical Psychology, Tokyo Seitoku University*  
2020, Vol. 20, pp. 67-75