

なぜ、子どもは「抵抗」するのか？

なぜ、子どもは抵抗するのか。

依存症の相談や治療に乗っていると、子供の抵抗感に多くの場面で出くわしていきま。それは支援者と子供との関係もそうですし、或いは親と子の関係の中でも抵抗が生じている場面が多くあります。それが時には対立関係にはなっていったり...。このような抵抗がなぜ生じるのか。今回は、それについて詳しく考察していきたいと思います。

まず先に結論からお話していきますと、「抵抗」というのは、そもそも支援者が相手に何かを求めるから、それに対して、子供は抵抗してくるっていうふうに考えることができると思います。つまり、この抵抗というのは、支援者の視点であるという点、ここが大きなまず1つのポイントになっていきます。

先に結論から言ってしまうと、まず支援者自身が無意識に相手に対して、或いは意識的にも何を求めているのかっていうところを確認してみる。こちらが求めているものもそう。でも一方で、相手方、子供が考えている、考えていること、それを1つの子供の中の物語という言葉で読んでみると、子供の中の物語、そして支援者が求めているその物語、そのお互いを知ることによって、お互いの中での合意を形成することができるのではないかということ。ことです。

まず、それについてのポイント3つ挙げていきたいと思います。

抵抗等は、支援者と子供は物語の押し合い圧し合い状態になっているというところ。支援者としては、当然これが正しいとか、これが必要であるというところ、当然それはそうなのかもしれないですけども、そういった、自分自身の中の物語を子供に求めている。でも、子供自身は子供の中の物語があり、それに対して抵抗してくる。それがあたかも風船を、或いはボールを押して、押し合い、押して、押し合い、こういった状態が続いているなんていうふうにも取れるかもしれません。

2つ目です。では、どのように考えていけばいいか。

抵抗するっていうことではなく、先ほど申し上げたような、双方の物語が併存するという考え方に改めて、その物事を見てみます。抵抗というのは、こちらが求めるから、それに対する抵抗でした。そうではなくて、こちらの物語もある一方で、相手方の物語もある、双方が併存するという、こういった考え方に改めていくことによって、違う関わり方の糸口が見えていきます。

3つ目。どちらかという、相手の物語をまず尊重していきながら、そして、こちらが求めていく物語というところを確認していきながら、その争点がお互いの中で合意がえられるポイントを探して話し合っていく、今回はその合意に導く5つの型というものを紹介していきたいと思います。

このような型で抵抗するのではなくて、併存と考え、そして、どちらかと言えば、その相手方、子供の視点、子供の物語を尊重することによって、合意形成を図っていく。そんなお話をしていきたいと思います。

では次のスライドいきます。

ではなぜ抵抗が生まれてくるのか、まず右側の支援者を見てみてください。支援者にも、支援者の心の中に物語があります。それは支援にまつわる物語とでも言いましょうか。

1つは例えば、相手に対して、ゲームをできれば減らして欲しいな、ゲームは体に悪いから、ぜひ控えて欲しいな。学業に悪影響が出ているとすると、そこを減らしていただいたり、本人に自覚を持って欲しいな、今後、依存症になるのであれば、なおそれを自覚して欲しいな、っていったような例えばこのような物語があったりすると思います。

続いて、左側を見てみてください。左側は、子供の物語であります。ゲームネットにはまっている子供だとして、例えばこんな物語が想定されます。ゲームが好き嫌いっていうことだけではなくて、ゲームの中のつき合いがあり、「この時間に集まらなければいけないんだ」、或いはログインボーナスといって、「毎朝毎朝或いは毎日ログインしなければいけないんだ」「もう少しここまで来たので、あと少しでここが達成できる。このランクに行ける。それにまで、数十時間も努力や時間を割いてきた、それがあと数時間で達成できるところにいる」。あとはよくあるのが、ゲームの中での雑談、好きか嫌いかってことなく、そこで何気なく話している言葉が、時には自分自身の相談相手になってくれたり、自分自身にアドバイスが、もらえたりして、ただただゲームが好き嫌いというわけではなく、ゲームをやり続けてしまう子供なりの物語もあつたりします。

このような、双方の物語があれば、例えば、子供は支援者の物語を一方向的に押し付けられてしまう。支援者の物語というものをぐっと押されてしまうと、子供の中にある物語、こういう物語があるんだよというところで、支援者に対しても押し返したくなっていくと思います。

いわゆるこれが抵抗というふうに考えられます。でも、それは支援者としてはよくないものということであればあるほど、特にそこにはよくないものであれば、また支援者の思いを押ししていきます。子供から、(支援者に)また押されたことに対して、わかってくれない理解

してくれないときには押し返すこともあれば、だんだん、だんだんと押し返すこともやめて、自分自身の世界に入っていくいわゆるこれが引きこもり状態になっていきます。

このやりとりを見ていくと、まさにこの風船の図のように、子供と支援者、保護者との関係もそうかもしれません。その背景にある物語が押し合い圧し合い状態になっている。押し合い圧し合いの状態になっているといえるかもしれません。押し合い圧し合いの状態になっているというふうにいえると思います。

では次のスライドいきます。

では、この抵抗をどのように考えていけばいいのか。支援者の中にも物語があります。そして、子供の中にも物語があります。これが押し合い圧し合い状態になっていると。それが解決に結びつくどころか、ずっと対立関係が続きがちになっていきます。よくあるのが、特に保護者、或いは支援者。そういった言葉が強ければ強いほど、子供は理解してもらえないということで、抵抗することをやめて、自分自身の世界にひきこもってしまう、いわゆる引きこもり状態になっていくことが多いです。

では、どういうふうにして、では、どのように考えていけばいいのか。それは抵抗ではなく、併存という考え方に変えてみる。そうすると、お互いの物語の接点となるような物語を見出せるようになっていく、つまり合意を形成することができる。どちらかという、相手方の物語を尊重しつつ、私たちがその尊重する先に支援者が求めている物語。ていうところを検討していくという流れ。具体的に言いますと、例えば、こちらからやっぱりやめて欲しい、或いはゲームをするのはよくない、こういった物語が背景にあったりすると、それを相手に強く求めてしまうと抵抗感が返ってきています。

どちらかというまず相手の物語を尊重してみるゲームの中での集まりだったりとか、毎日しなければいけないことであったり、あとどれぐらいで目標達成ができるとか、本人の物語を尊重してみる、本人がこうありたいという気持ちを聞いてみると、その中で、こちらの提案というところが、促しやすくなっていきます。具体的には例えば、本人はゲームの中で、「次の大会に出ていきたい」「大会に出るために、今、何時に集まって、大会に出るために今メンバーと何時に集まって練習をしているんだ」「もう少しその中で、目標達成していくために、もう少しで達成できるからこそ、今が正念場なんだ」、こういったお話を聞いていくときに、こちらの物語、それは良くないっていう型で押してみるのではなくて、その物語をまず尊重してみる。本人の中での目標というのは、大会に出ることであったり、友達とのつき合いの中であったりとか、或いはもう少しで目標の達成ができるというところであったり、そのた

めには、本人がどうすればいいかっていうところを考えていく。本人の物語を尊重していくと、本人が求めているもの、こうありたいなというところを尊重していく。大会の中で結果を出していきたい。そうすると、例えば、只々それをうのみにする、受け入れていくっていうことではなくて、私たちの物語を少しずつ伝えていくポイントが見えていきます。大会に出ていく大会に出ていくためには、やはりですね集中力をしっかりとつけていかなければいけない。例えば、銃撃ち合うゲームなんていうのは、瞬発力であったりとか、或いはその瞬間、瞬間に判断力っていうことが求められたりしていきます。判断力っていうのは、やはり睡眠であったりとか、生活リズムっていうのは、意外に大事であったりして、睡眠不足の中でやっているとぼうとするなんてこともあったりします。

彼らにとって、大会に出ることが目標ということであれば、その大会を出るために、しっかりとその必要な、或いは自分自身で大会に出るために、そこで勝ち抜いていくために、でも一方でそれは、今の状態であれば、昼夜逆転しているのであれば、良くないよねっていうこと、集まる時間を少し変えてみたらどうだろうかとか、そこを少し省略してみるのはどうだろうかとか、こういった物語を背景になしに、こちらの提案だけを伝えていくと、またまた物語の押し合いへしあい状態になりがちなのだけれども、相手の物語をまず聞いて尊重してあげることによって、こちらの物語っていうことが伝えやすくなっていく。

つまり、相談者の物語を尊重したセミオーダーメイドの目標設定。減らしていくとか、ゲームをやめさせていくというような、こちらの型とか基準に乗っかっていくものではなくて、本人自身がどのような物語を持っていくか、そこから、できるだけその物語っていうものを聞きながら、でもこちらの提案をしていきながら、ここで誤解されがちなのが、我慢したりとか受入れられるということであったりとか、只々、それを見守っていくなんて説明もよくあったりするんですがそうではなくて、相手の物語を尊重しつつ、そこに少しずつ少しずつ、こちらの物語も提案してみる、そこから合意形成がなされていく、つまりセミオーダーメイド、本人に合わせた物語を作り上げていく。形成していくというところが、合意形成のポイントに繋がっていくのではないのかな、なんていうふうに考えています。

次のスライドいきます。

最後に、ベテラン依存症専門医がどのように抵抗感を持つ方々に対して、面接や診察をしているのか、それについてご紹介していきたいと思います。

5つの型という点でご紹介していきたいと思います。

この5つの型というのは、これはですね、依存症の専門医を対象にした、ある調査を行

いまして、実際診察や面接の中で、どのように患者さんと会話をしているのか、対話をしているのかを調査して、それをまとめたものになっています。

5つの型が見えてきました。

まず1つ目は、ご本人が安心感を持ってもらうための配慮をしています。

初回で会うとき、本人はおそらくドクターや相談者に会うときには、どこかで怒られたり、子供の視点からすると、ゲームネットを取り上げられたりとか説教されたりとか指導されるかもしれない。いろんな気持ちや思いを抱えて、まず初回に登場していきます。その背景には、辞めなければいけないとか、後ろめたさや罪悪感、そういったものを持ちながらやってくる。でも、そういった方々に対して、その後ろめたさや罪悪感であることを知り、しっかりと安心感を持ってもらうための配慮をしていきます。例えば具体的には、ここは説教をするところではないからとか、或いはゲームネットを取り上げたりはものではないからなんていうところを、まずお話をしてみたり...

続いて、本人側も問題意識を尊重していく。相談者としてどのような問題意識を持っているのか、ここは先ほどから申しあげている通り、支援者としては、例えばゲームネット依存対象というものを減らしたりやめていくってところが、1つの大きな目的にもなりがちなのだけれども、先にそこに行くのではなくて、相談者でのお困りごと、どのようなことで、LINEしたり相談に来ているのか、どのようなことで相談に来ているのか。それが、時にはゲームっていうこと問題だけではなくて、お父さんやお母さんとの関係性であったりとか、なかなか理解してくれないなんていうことが問題意識に挙がっていったりとか。そういった本人の問題意識つまり本人の物語を大切にしていきながら、でも一方で、こちらとしても、本人にとって、例えば依存対象がどこまで本人の生活に悪影響を与えているのかそうではないのか。なんていうこともアセスメントしていきながら、双方の物語を併存なんていう観点から意識してお話を進めていきます。

さらに、本人が持つ物語への敬意を持っていくというところ。特に、相手が子供であると、それはよくないよっていうことで、指導や、時には注意なんていうところが入っていきがちなのですが、それは悪いことではないんですが、いきなりそれをしてしまうと、本人が抵抗感を示してしまうということは容易に想像ができます。そうではなくて、まずは相談者の問題意識を尊重してみる。例えば、ゲームの中で大会に出ていくとか、その中でうまく勝てないとか、なかなかその人が集まらなくてとか、ゲームの中での人間関係が実は苦勞しているとか、そういった本人の中の問題意識を尊重して、そこでの苦勞をねぎらいながら信頼関係

を構築していきます。

続いて、ゲーム問題を含む広い視野での問題意識を拡大。支援者として結構やりがちなのが、支援者の物語に始終をしてしまうこと。支援者がもし、自分自身の物語に始終してしまうと、時にはゲームを減らしていく依存対象減らしていくということだけに焦点を当てがちになっていきます。でも一方で、相談者或いは本人の問題意識を丁寧に、丁寧に聞いていくことによって、それが依存対象、時にはゲームネットにかかわらず、人間関係の問題であったりとか、親子関係の問題であったりとか、そういった様々な問題意識っていうところが見えていきます。

そこに対して、私たちは何が支援できるのか、或いはそこに対してゲームネットっていうのがどのような影響を与えているのか。ゲームネットだけではなくて、広い視野で問題意識を拡大していく、話を聞いていくことを尊重していくことによって、聞いていくっていうところが1つのポイントになっていきます。

そして最後です。

ゲームネット問題に限定されないセミオーダーメイドの目標設定に繋がっていく。ゲームネットに始終をしてしまうと、止める、止めないっていうところに、只々止まってしまうがちだったりします。でも一方で、本人の考え、本人の問題意識、本人の物語なんていうところに注目していきながら、今後どうありたいのか、こうありたいのか、その中で、ゲームの家、その中でゲームネットがどのような影響を与えているのか、そういったところから、目標設定を立てていくことによって、本人自身が問題意識をしっかりと持ちつつ、一方で、こちらとしても、自分自身の物語、支援者が感じている物語も本人に伝えつつ、そこからどうしていかうかっていう合意形成が図りやすくなってくると考えられます。安心感を持ってもらうための配慮、本人がもう問題意識を尊重していく、本人が持つ物語への敬意、ゲームネット問題を含む広い視野での問題意識へと拡大。ゲームネット問題に限定されない(セミ)オーダーメイドの目標設定、ぜひご参考にさせていただけると幸いです。