

「0から1を作る～ケン・ウィルバーの四現象モデルの適用～」

放課後等デイサービスコンサルタント
アナログゲーム療育アドバイザー

松本 太一
(7期生)

ただいまご紹介いただきました、松本太一でございます。総合政策学部7期生です。「アナログゲーム療育アドバイザー、放課後等デイサービスコンサルタント」という、なかなか長い肩書でございます。このようによくわからないことを自分で考えてやり始めた1人の人間の話です。大それたタイトルですが、「0から1を作る」というお話をさせていただきます。

■ 私について

簡単に自己紹介いたします。総合政策学部、政策科学科を卒業しました。在学中は、学部創設者で初代学長である渥美東洋先生のゼミに在籍していました。

総合政策では、皆がタイムリーな社会課題となっている政策課題を見つけて、研究として取り組んでいました。私も取り組むものを考えている中、ちょうど世の中で知られ始めたのが発達障害です。今でこそ、皆さん名前をご存知だと思いますけれども、当時は全く知られていませんでした。見た感じ別に障害があるわけではないけれども、コミュニケーション、学業、仕事の遂行に困難を抱える人たちのことです。私はこの問題に着目、研究をいたしまして、大学院は東京学芸大学の障害児教育専攻という専門の学校に行きました。総合政策から、かなり狭い専門の、特別支援学校という障害のあるお子さんが通う学校の先生たちが通う学校に行きまして、障害児療育という障害がある子のために専用で作られた療育の訓練を東大医学部附属病院で受けました。

今までのやり方では障害を持っている子たちのコミュニケーション上の課題を解決できないということで、アナログゲーム療育というものを開発しました。アナログゲーム療育とは、市販のゲームで楽しみながらコミュニケーションを学ぶ方法です。

現在は、フリーランスの療育アドバイザーとして、障害のあるお子さんや大人の施設で実践・研修を行っています。これまで、幼児が通う施設、小中高生が通う施設、大人が働くための訓練を受けるような施設、学校や学童などで、そのような研修を行ってきました。

今日の午前中も、国立にある障害のある中高生が通う学校に行き、色々なゲームを子どもたちと行いました。

何をやっているのかというと人の輪に入ることが難しい子や、人の輪に入るのは大好きだけれども、他の子が考えている途中に「こうすればいいんだよ」と言ってしまって、空気読めないみたいになってしまうタイプの子たちに、みんなが楽しくルールやマナーを守って遊べる成功体験を提供しています。

■ 発達障害について

発達障害を簡単にご説明します。まずはADHD、注意欠陥多動症とも言われます。症状としては衝動性・多動性・不注意というものがあります。また、ASDあるいは自閉スペクトラム症、自閉症と言われるもの

があります。「アスペ」などと言われるアスペルガー症候群もここに含まれます。対人関係や社会的なやり取りの障害、物事や順番、勝敗の固執や興味関心の極端な偏りがある障害です。それから LD は、学習障害といって、読み書き計算が全部できないわけではなく、特定の部分だけがすごくできなかったりする障害です。読むのは大丈夫だけれど、書くのが極端に苦手とか、その逆の場合もあります。そうしたものをまとめて、発達障害と言っています。

文部科学省による最新の調査では、発達障害が子どもの 8.8%を占めると言われております。1つの教室が 40 人学級だった場合、その中に 3-4 人はいるような感じです。そのため、こうした方たちへの理解と支援をどうしていくかは、単にニッチな 1 分野ではなく、今 1 つの社会的な課題になっている部分だと思います。

■ 療育とは

それに対して、私が行っている療育とは何かというと、「治療教育」の略で、障害のあるお子さんのために特別にデザインされた教育のことです。お子さんの発達段階や障害特性、生活上の困り事に合わせて目標や課題を設定します。そして医療、福祉、教育の各施設で実践されているものを、一般に療育と言います。

特徴は、その子に合わせて展開する教育である事です。例えば、「小学校 3 年生の男の子」と言われても、私たちにとってそれはほとんど何の情報にもなりません。皆さんは、小学校 3 年生の男の子と言えば、ある程度自分の経験も含めて、「これくらいの感じで、こういうことができるかな」という想像ができると思います。しかし私が見ている子どもたちは、小学校 3 年生だけでも知的な発達はまだ 1 歳未満で言葉がない子もいれば、逆に IQ がとても高く、出来過ぎて他の子と話が合わず、学校が面白くないから不登校になってしまっている子もいます。1 人 1 人に合わせていくところが、療育の特徴です。

その中で、私が着目したのが、コンピュータを使わないカードゲームやボードゲームなどのアナログゲームです。1,000 種類以上の多様なゲームが存在しており、2歳児から成人まで楽しめます。私は今、300 ほどのゲームを持っています。その幅広いゲームの中から、今日の子たちに合わせて必要なゲームやグループ設定を選び、その子たちにプレイしてもらいます。

子どもたちだけで遊ぶと、例えば、負けて癪癪を起こしてしまう、順番が守れなくて他の子から怒られてしまう、途中でやめてしまうなどのトラブルが起こるので、大人がテーブルに入り、司会やアドバイス、トラブル解決などを行いながらゲームを進めていきます。

そういう形で最後までルールやマナーを守り合って、楽しく他の子とゲームで遊べたという成功体験をしてもらうことが療育の目的です。今まで、その子はそうしたことが難しかったかもしれないけれども、サポートの下でそれが出来たという成功体験により、社会性、コミュニケーション能力、また「自分は他の子と仲良く楽しんで一緒にやっていける」という自信を持つことができます。

今メインで行っているのは福祉施設ですが、学校の障害のある子どもたちが行く教室や、大人の就労訓練施設等でもそういうことをやっています。

■ なぜアナログゲームなのか

ここから本題に入っていきます。そもそもなぜこういうものを作ったのかと言うと、今までの療育方法では、特に発達障害のある人のコミュニケーションの問題、俗に言う、空気が読めない、というような問題が、な

かなか解決できていなかったからです。

例えばここに「ふわっと言葉で言ってあげよう」という問題があります。下に「しょんぼりしているよ」と書いてあります。「これに対してどんな言葉をかけて良いですか？」の答えが、「あ:のろま」「い:大丈夫?」「う:嫌だよ」。正解は「い:大丈夫?」です。このように、「こういうときにはこう対応する」というパターンを教えるというやり方がこれまでの主流でした。

小学校 1 年生くらいまではこれで良いのですが、大人になって社会の中で働いていくと、複雑な実社会ではパターンにはまらないようなことがたくさんあります。そのときに対応できなくてパニックになってしまうことがあります。また、そもそも周りに関心を持っておらず、自分のことに集中して周りで起きていることに気が付かない人もいます。また、人とうまく関われないことが不安で、この場にいたくないという気持ちが強い人の場合も、言葉を掛けることは難しいです。このように、実社会にはパターンを覚えるだけでは対応できないような問題があったわけです。

そこで私は、子ども同士がゲームを通じて、自らの意思で楽しみながら関わり合うことで臨機応変なコミュニケーション力、他者への関心、人と関わる勇気を得てもらおうことができるのではないかと着想し、8 年半ほど前にこの活動を始めて今に至っています。

■ 総合政策らしさ

こういうものを勝手に自分で考えて作る人はあまりいないので、それは総政的なのかなと思います。総合政策学部を卒業後、国立大学の学芸大学の大学院に入りましたが、大学院は保守的でした。みんな学校の先生になっていこうとする人ですから、自分勝手に「ゲームで療育しよう」などと言い出す人はいません。昔からのやり方を学んでいる人たちの中で、私だけは「これまでのやり方は通用しないから別のことをやらないといけな」と思っていたので、大学院はかなり孤独でした。

総政で、私は実は『2 ロビの主』と言われていて、11号館B棟 2 階にあるロビーにいつもいて、色々な人と議論していました。僕はそれがすごく楽しくかったのですが、大学院では授業でも誰も議論しなくてカルチャーショックを受けました。

■ 自分で考えたことを仕事にすることの大変さ

今私は、誰に教えられたわけでもない、自分で考えたことを仕事にしています。これは、それなりに特殊なことだと思っています。それをやる上でどういうことが難しかったのか、そこにどう向き合ってきたのかを今日はお話できればと思っています。

何が大変かという、1 つ目は、教えてくれる人が誰もいないことです。考えれば当たり前ですが、やってみるとそのことを深く実感します。「こういうときどうしたらいいんですか？」と聞かれても、私以外の誰も答える人がいない。その問題を解決する責任が常に自分にあります。

それ以上に難しいのは、何をもってそれが上手くいっていると言えるのかという点です。効果があるかないかという以前に、何をもって効果とするのかという基準自体を自分の力で作っていかなければなりません。これがなかなか大変だと思います。既にわかりやすい基準があって、そのスコアで他の人が 70 点しか出ないものを私のやり方なら 90 点出るというなら分かりやすいですが、私がやっているのは発達障害のあるお子さんのコミュニケーション力を育てる、自己肯定感を高めるという目に見えない抽象的なものなので、それをどのように測って、どのようにそれが出来たと言えるのかは、現在進行形で非常に難しい問

題です。それも自分で考えて、きちんと説明していかないといけないという難しさがあります。これが二つ目の大変な点です。

そして三つ目が、自分でゼロから作っているのだから当たり前ですが誰もそれを知らないことです。知らないということは、1 から全部説明しなければいけません。例えば、施設の方に自分のやり方を説明するときに、アナログゲームとはどういうもので、療育とはどういうもので、それを使って私はこういうことやっているということを説明しなければいけないのです。最初は大体怪しまれます。聞いたことがないからです。知らないものを人間は怪しみます。皆さんは、オリジナルで 0 から 1 を作ることはカッコ良いことだと思われるかもしれませんが、基本的には 0 から 1 を作ったぐらいの段階では、大体、「変な奴が怪しいことを言っているな」くらいにしか思われません。そこを、長い時間をかけて説明して、結果を出していくことによって出てきたものが、皆さんの目に触れてカッコ良いオリジナルなものとして映っていくのかもしれない。

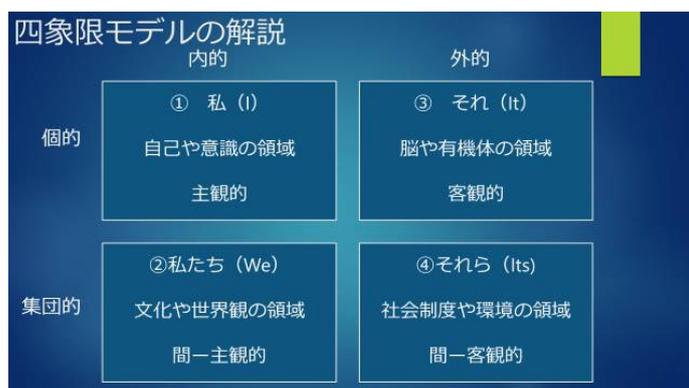
■ 自分自身の歩みを踏み固めるために～四現象モデルとの出会い～

私は 0 から 1 を作ったかもしれないけれど、大学や会社などの組織に属さずに自分でやっているために、寄りかかれる場所がない状況です。その中で、どのように自分の事業や療育の技、また自分自身の人生を見ていくかということで、他にそういうものを求めた結果、出てきたのが今日のお話になります。自分自身の歩みを踏み固めるために、四象限モデルというものに出会いました。四象限モデルとは、アメリカの思想家ケン・ウィルバーという人が提案したものです。ケン・ウィルバーと聞いてすぐにわかる人はあまりいないと思います。ビジネスの世界で数年前に流行したティール組織という概念のベースになっているのが、インテグラル理論です。インテグラルとは統合という意味ですが、そのティール組織のベース理論を提案しているのが、このケン・ウィルバーという人です。この人が色々なことを語っている中の 1 つが、この四象限です。

これは、自分の仕事、自分の将来、あるいは客観的な政策や思想、技術などの物事を、四つの象限に分けて、それぞれの象限で伸びていくようにしていくことを考えることです。その四つとは、①「I」私の象限、②「We」私たちの象限、③「It」その象限、④「Its」それらの象限です。

ここから詳しく説明します。どれか 1 つの象限だけに拘らず、全ての象限に目を向けて、それぞれが伸びていくようにしていけると良いという話です。

これは学校の四象限モデルです。皆さんのお手元に資料で配りましたので、そちらをご覧ください。四象限なので、縦軸に 2×2 です。縦軸で、個人的なもの集団的なものという軸が、あります。横軸が、内的なもの外的なものです。この四つの、2×2 の軸で自分のしていることを統合的に見ていきます。



一つ目は、私(I)の領域です。これは、自己意識の領域で、主観的な部分です。二つ目は私たち(We)の領域です。文化や世界観の領域で、間主観的と言われています。三つ目は、それ(It)の領域です。有機体の領域で、客観的に反応できます。四つ目は、それら(Its)の領域です。社会制度や環境の領域です。客観的と言われる領域です。

これはすごく難しい話なので、私なりに砕いてみました。まず一つ目の、Iの領域についてです。これは、個的で内的なものです。自分が自分の気持ち、主観として良いな、すごいな、カッコ良いな、美しいなど思えることです。つまり、自分の気持ちです。

二つ目の We の領域は、集団的な内的、主観的なものです。自分を含めた、自分の属している組織や社会が良いと思うこと、あるいは常識や倫理にかなっていることが we の領域です。

三つ目の It の領域は、外的なものです。つまり、外側に現れた物理現象や科学的評価の部分です。それが個的であるので、It です。何か具体的に分かりやすい成果が出てくる、ビフォーアフターで点数が変わった、病気が治ったというようなことが、論文などを通じて科学的に検証され証明されていくことです。もう一つ客観的に分かりやすいのは、人の行動が変わっていくことです。自分の気持ちではなくて、外から見える客観的な行動が変わっていくことです。

最後が Its の領域です。これは、客観的に集団が変わっていく、社会集団全体が変わっていくことです。例えば、法律を変えて社会制度を変えた、ビジネスを立ち上げて事業が広がっていった、あるいはアカデミアの世界で論文を書いたらその論文が多数引用されて多くの学者の間で共有されるようになった、というような状況です。

この四つの領域それぞれに対して、自分が今どういう立ち位置にいるのかを理解していくと、視野が狭くならず広い視野で自分を客観的に見ていくことができると思います。

試しに、皆さんに近いフィールドで例え話をします。例えば今、皆さんは就職活動をされていて、終わった方もいらっしゃると思います。自分がある会社から内定をもらって、その会社に入るかどうかを迷う時があると思います。そのときに、**一個の領域**だけではなく、この四つの領域に分けて考えると、少し自信を持って判断できるのではないのでしょうか。

具体的には、自分がその会社で働くことがいいな、すごいな、カッコ良いなと思えるかどうか I の領域です。二つ目の we の領域は、両親や周りの人がどう思うか、世間一般からどう見られているかという領域です。三つ目の it は、外的な領域です。客観的な基準です。お給料の金額、勤務地などです。最後に its は社会的な領域です。社会的に、自分がその会社に入ることによってどんな変化を引き起こし得るだろうかという点です。どれか一つにとらわれず、四つを満遍なく考えることによって、バランスよく自分の意思決定ができると思います。



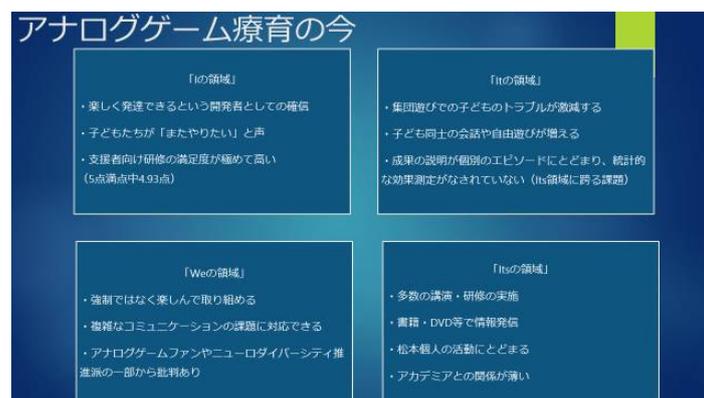
その領域を合わせて、自分の話に引きつけてやってみます。自分の領域では、まず私自身がこの療育の仕事はどう思っているのかというと、アナログゲーム療育を受けたお子さんが楽しく発達できるという開発者としての確信は、揺るぎないものがあります。そして、実際に会っている子どもたちが、そのゲームをまたやりたいと思ってきています。それから、支援者向け研修の満足度が高くて、5点満点中4.93点です。私自身や、アナログゲームをやってくださった方々の主観的な満足度はかなり高いと思います。

先にitの領域です。客観的にどういふ変化が見られるかという、集団遊びでの子どもたちのトラブルがすごく減っています。また、子ども同士の会話や自由遊びが増えることが客観的に確認されています。ただ、この成果の説明が個別のエピソードレベルであって、いわゆる統計的あるいは科学的にまだまとまっていない部分があるので、そこが今後の課題です。

Weの領域は、内的で集団的な部分です。自分のアナログゲーム療育が、他の人に対してどう思われているのか、世間一般に対してどう思われているのかということです。他の人から見ると、強制ではなく楽しくゲームで取り組めるのは良い部分です。あるいは、先ほど話したような複雑なコミュニケーションの課題に対応できるのも良い部分です。しかし、一部アナログゲームファンの方や、ニューロダイバーシティという多様性の考え方の推進派の方からはご批判をいただくことがあります。ここはポジティブに受け入れられている部分と、批判を受けてしまう部分の両方があります。

最後に、Itsの領域です。これは社会的にどういふインパクトを与えたかです。数多くの講演、研修を実施したり、書籍やDVDを出版して自分の考えを世に問うたという意味では一定のインパクトを与えました。しかし結局、今現時点では私個人の活動であり、組織立った活動になっていないので、組織的なインパクトは限定されるものです。あとは大学の先生や大学で論文を書くなどのアカデミアの分野からは離れておりますので、学術の世界でのインパクトはまだまだ出せていないと思います。

このように、四つの領域それぞれに対して、一個の領域だけに視野を狭めず幅広く重層的に見ていくことによって、バランスよく自分の事業を分析できると思います。



■ 今後の取組み

今後の分析と対応の話をしていきます。今私が感じているのは、上の個別的な領域に関して、私が実際に見たり、直接お話を聞いていただいている方の満足度や変化は、とてもポジティブなものがあります。一方、下半分の集団的、社会的な方へのアプローチは弱いと思います。どのように社会全体で広くアナログゲーム療育の考え方を問うていくのかが、今後の課題になってくると思っています。

左下の We の領域で、先ほど批判があると話しました。私は SNS で情報を発信してしまっていて、X(旧

Twitter)のフォロワーが1万人くらいいます。そうしたSNSの中でしばしばご批判をいただくのが、「ゲームを教育や療育の目的で使うと楽しくなくなってしまうのではないか」という点です。しかしこれは、実際問題、楽しくやっていますので、そこがちゃんと伝わっていないのだと思います。これからこの活動が広がり、社会的な知名度が上がれば必然的に解消できます。つまり、右下のItsの領域を拡充していくことによって、結果的に解消できるものだと思います。

次が、さっきのテーマとの関係で出てくるのですが、実は、療育というワードに対して、治療教育の略だとさっき言ったんですけど、この部分が現在、結構発達障害のある人の支援の考え方として盛り上がりを見せているのが、ニューロダイバーシティという考え方なんです。神経多様性と訳されるんですけども、この神経多様性というのは、障害というのは脳の個性であるという考え方。従って、治すようなものではなく、どうやって周りが理解をしていくかであるという、マジョリティ側がどうやってそれを理解していくかが課題であるという考え方です。そういう方々からすると、治療教育というワードが、障害者を治療して健常者に仕立て上げる方法のように思われ批判される場合があります。ただ、そこに対して私はどのような考え方で向き合っているかという、脳の個性というのは確かにあると思います。ただ、誰であっても、人は社会的な関係性の中で発達していくものですから、その社会的な関係性を良好に結ぶための力というのは、誰にとっても必要なものなんじゃないでしょうかということをお話します。

それから、この右下のItsの領域なんですけれども、社会的にどうやってインパクトを出していくかというところが今、目下検討しているところ、取り組んでいるところです。今まで1人でやっていたのですが、アシスタントを2名採用しまして、今後、法人化を視野に入れて、自分だけではなく、複数人で動ける体制をつくらうとしています。そして、今までは私はフリーランスで教室に行っていたんですけども、自前のアナログゲーム療育教室というものを設立する予定です。

あと、これはぜひ皆さんの中でどなたかいらっしゃればと思うんですけども、大学の教員の方や院生の方なんかと一緒に、こういうゲームを使って子供たちにポジティブな変化が見えるということに対して共同研究をさせていただきたいなと思っていますので、もしご興味のある方はお声がけいただけたらと思います。今後の方向性としては、8年半で中身の部分に関してはそれなりの形を見たので、行ってきたものをより、社会へ広げていく段階にあるのかなと思っています。言い換えれば0から1まで来たけれども、今後は1から10、100へもっていく段階に今、差し掛かっていると考えています。こんなふうに、この四象限モデルを用いて私は自分の立ち位置を再確認しています。もし皆さんの中で、自分の進路や自分の研究、自分の事業ということに関して行き詰まるような思いがあるとしたときに、この四つの領域にまたがって、いろんな四つの視点から考え直してみると、もう少し安定的で重層的な自信を持って進める方針が見えてくるのではないかと思います。

私のお話は以上になります。どうもありがとうございました。

【 講演者への質問 】

質問者:とても内容が面白くて、すごく貴重なお話をありがとうございました。質問が1点あります。保育士の母から話を聞く中で、発達障害を抱える、また、グレーと呼ばれるような子どもたちは、本人はもちろん、それを受け入れる親御さんたちもすごく孤独を感じているのではないかと思います、このゲームを通して、そういった親御さんたち同士のつながりがきっと生まれていると思うんですけども、その中で上がっている声などがありましたら教えていただきたいです。

松本:そうですね。親御さんから「助かりました」とよく言われます。これはどういうことかという、お子さんとうまくゲームを使って関われるようになったということが、助かったという感想で来るんです。例えばなのですが、中学生の男の子を持っているお母さんだとすると、お家でお母さんと中学生の男の子と一緒に遊べるものって、あまりないんです。そうするとお互いの関係がつくりにくい。だから何を考えているのかということが分からないし、もうご飯だよとか、早く洗濯物しまいなさいみたいな、注意するだけしか関わりがなくなってしまうがちです。でも、そこにゲームがあることで子どもとの関わりをつくれて、そこで子どもの考えていることが分かったり、あるいは、子どものほうが自分のことを話してくれたりして、親子関係がよくなっていきます。

質問者:プレゼンテーションありがとうございました。大変面白かったです。プレゼンテーションの中で、0を1、1を10、10を100というお話があったと思うのですが、10、100にしていく上での今後のビジョン等がございましたら、ぜひ伺いたいです。

松本:今、そこを結構悩んでいて、やはり0から1をつくるのは結構自分でも得意だったと思うんです。でも、1から10にするのは苦手だなと。なので、それは別の人と一緒にやることなんじゃないかと思っています。私は経営のコンサルティングもやるんですけども、優れた経営者は、基本的にもう出来上がったものを広げていくのが得意な人が多かったです。そういう人と一緒に組んで、私は相変わらず0から1をやる。何なら、その1の質をとことん高めていく。それを10、100にするのは別の人の方がやるほうがいいのではないかと思って、そういう人を探しながら今、やっているという感じです。だから、人に渡してしまうというのが答えになります。

質問者:自分も0から1のほうに得意かと思うので、それを突き詰められるようにしたいと思います。

松本:0から1というのは大抵偏屈なやつなので(笑)、あまり偏屈になりすぎないように気をつけていきましょう。