

# アニメーションを用いた心情理解の指導

オンラインツールを用いた実践の試み

○瀬戸山悠  
(くらしき作陽大学)  
松井蘭  
(くらしき作陽大学子ども教育学部)  
橋本正巳  
(くらしき作陽大学)  
KEY WORDS: 自閉スペクトラム症 心情理解 アニメーション

## (目的)

対人相互交渉の場面において必要な能力として、内藤（2013）は、「非言語的な状況や相手の視線や表情等一瞬ごとに変化する雑多な手がかりの中から、有効な情報を瞬時に見分けてそれを用いて相手の心情を適切に推し量る」ことを指摘している。しかし、ASD のある子どもは「表情や身振りから気持ちを読み取ること」「場の雰囲気を読み量ること」に苦手さがあり、日常生活における困りごとに繋がっていることが推察される（橋本，2012）。

高塚・畠中（2018）は、コミック会話を心理面接に取り入れた関わりにより視覚的認知を活かしたことによって、子どもとセラピストとのコミュニケーションが良好になったことを報告している。また、斉藤（1998）は、自閉症児の興味や関心が限られる要因として、興味を拡げていくだけの体験の積み重ねや知識の習得がされにくいことを挙げている。

筆者らは、新型コロナウイルス感染症拡大の状況のなか、クラウド型ビデオチャットサービスを用いて、ASD のある高校生に対して関心の強いアニメーション動画を題材とした心情理解の指導を行った。本稿では、事例を通して、状況の理解の特徴についての示唆を得るとともに指導の在り方について考察を加える。

**倫理的配慮：**保護者に口頭と書面にて本報告の目的と内容について説明し、同意を得た。また、活動に参加する学生には活動参加時に守秘義務の遵守について説明し、誓約書の提出を求めた。

## (方法)

**調査協力者：**16 歳（高校 1 年生）、男性（以下、A）  
X-8 年より筆者らが大学で行っている実践活動に参加している。

**主訴：**「社会に出た時に相手に感じ良く思ってもらえるようになってほしい」（母親より）

**診断：**広汎性発達障害（3 歳時）

**指導の目標：**物語の登場人物の心情を答えることができる。相手を意識し、相手に伝わるように伝えることができる。

**活動の形態・方法：**クラウド型ビデオチャットサービスを用いて個別の指導を行った。見通しが持ちやすいように事前に電子メールにて指導に使用するワークシートおよび題材として使用するアニメーション動画のタイトルを提示し、活動までに準備を求めた。

**題材：**「千と千尋の神隠し」など計 2 タイトルの動画。

**活動期間：**X 年 7 月および 11 月の計 2 回

**指導者：**主担当者及び副担当者（大学生）、大学教員 2 名

## (事例の経過)

**#1(X 年 7 月)**『千と千尋の神隠し』の主人公の心情をワークシートに沿って考え、他者に伝えることができる」ことを目標に活動を行った。質問例として、引っ越しの場面を挙げ、〈なぜ、主人公は舌を出したのでしょうか？〉などへの回答を求めた。A からは、「転校する前の学校の方が良かったから」という回答があった。主人公が車で移動していることに加え、花束を持っていたことから【お別れ】や【引っ越し】という状況の理解がなされたことが推察された。

一方で、「わたし（トンネルに）行かない！」と言った後に、一緒にトンネルの中へ入ったのはなぜか？」との質問に対しては、「先が見えないから。トンネルに入って引っ越した家に着くかもわからないから」との回答が得られた。主人公の不安感は読み取っていたものの一人になってしまいうことへの不安に対する言及は見られなかった。指導者は、回答に対して肯定的に反応しながらも、注目してほしいシーンを一時停止してから主人公の表情に関する質問を行った。表情に対して「不安だと思う」との回答が得られたが、恐怖心に対する読み取りは困難であった。

**#2(X 年 11 月)**登場人物の心情が言語化して表現されていることの多い外国のアニメーション動画を用いて、心情理解の指導を行った。主人公が驚きの表情を示すシーンに対して、「主人公は科学のことに詳しいからこの機械のことも元々知っていると思う。僕は分かっている人の気持ちは分からない」との発言があった。指導者が〈A さんは初めてこんな機械を見たらどう思う？〉と返すも、回答は困難であった。また、主人公が苦笑しているシーンに対しては、登場してくる機械に着目しているようで、主人公の表情に関心が向いていないようだった。主人公が恥ずかしがっているシーンでは、指導者から、主人公の頬の色に注目するよう発問すると、「赤くなってる。恥ずかしいんだと思う」との回答が得られた。A の特徴として、ストーリーの流れを手がかりとしながら文脈を読み取ることができ一方で、人物の表情を読み取ったり、心の動きの機微を読み取ったりすることの苦手さが推察された。

## (考察)

アニメーションは、展開が予測されやすいことから、物語の筋道が理解でき、それが状況の理解につながっていることが推察された。一方で、複雑な表情や心情を理解したり読み取ったりすることには困難があった。表情については、注目するポイントを示すと理解がなされやすい様子であったが、アニメーションでは表情がデフォルメされて表現されるが、実際の対人場面のような複雑な表情の表現は困難であることも影響しており、本実践の限界であるといえる。しかし、ASD 児の物語理解の困難は、文脈のイメージ化の困難も伴うことから、視覚提示に加えて焦点化された質問が一定の成果を示したと推察される。以上を踏まえ、筋道の分かりやすい題材を用い、注目するポイントを焦点化していくことによって、より理解されやすくなるものと思われた。関心のあるものを媒介とする手法について示唆を得た。一方で、臨機応変な読み取りや複雑な理解については課題が残った。

## (文献)

内藤美加(2013)自閉症児の「心の理論」：マインド・ブラインドネス仮説とその後の展開。発達 34(135), 60-65.

斉藤佐和子(1998)自閉症児の話題の種類の拡大：絵日記指導をととして。聴能言語学研究, 15, 70-74

高塚智行・畠中雄平(2018)自閉スペクトラム症の心理療法におけるコミック会話の有用性。児童青年精神医学とその近接領域, 59(3), 318-332

(SETOYAMA Yu, MATSUI Ran, HASHIMOTO Masami)