

## 事例報告1

### 「こどもとクリニクラウンをつなぐ 共通言語としての遊び」

大沢洋平 クリニクラウン



早速ですが皆さん、自己の育ちはいったい何だと考えますか? 今日ここへ来られた皆さんの中には、子どもと関わる仕事をされている方、

これから子どもと関わる仕事を目指している方などがいらっしゃると思います。自己の育ちを支えると言いましても、一言でこれだという正解を出すのは難しく、様々な考え方があるかと思います。僕自身クリニクラウンとして3年の臨床経験を通して、多くの子ども達と関わりを持ってきました。その中で「自己の育ちを支える発達援助とは何か」という今回のテーマに対し、「子どもとクリニクラウンをつなぐ共通言語としての遊び」というタイトルをつけさせて頂きました。まず、子どもとの関係性を築く事が大切であり、そのためには、子どもと共に認識としての言語、共通言語が必要であると考えます。そしてその共通言語になりうるものが遊びであると考えたからです。

子どもは遊びの中で学び成長していくと言われています。遊びを通して、好奇心や疑問、創造性や探究心、自己表現を養い、成長と発達をしています。子どもにとって遊びの環境を保障する事を不必要だと考える人はこの会場の中にはいないと思います。共通言語として遊びは非常に有効であり、重要な要素であると思います。

病院で出会う子ども達は0~18才までいます。児童と学童期の子が同じ共通言語とはいきません。様々な年齢や性別、その子の抱える背景や一人ひとり異なる個性を持った子ども達と関係性を築くための子どもとクリニクラウンをつなぐ共通言語とはいっていい何でしょうか? 皆さんならどんな共通言語を思い浮かべますか? 人と人が出会いコミュニケーションを図る上で、最初に考えつくのは言葉という共通言語です。しかし、言葉の獲得段階である小

さな子ども達には有効とはいきません。ですから、言葉という言語、言葉ではない非言語の両面の共通言語が必要になってきます。

クリニクラウンの共通言語を探るアプローチを、幾つかご説明したいと思います。まず、言語ですが、言葉の投げかけがあります。子どもへ直接語りかける。しかし、子どもの中には、言葉を投げかけられる事によって、応えなければいけないと逆にプレッシャーに感じてしまう子もいます。その場合は、家族やスタッフを介して間接的に語りかける、またクリニクラウンと家族やスタッフとの関係性を見せる事で、子どもに安心感を与えます。言葉の使い方にも色々あって、声の高低、大小、間などの緩急を使い分ける事によって刺激を与える事が出来ます。例えば普通に話していて急に大きな声を出したら、子どもは思わず「うるさい」と言ってしまう。その言葉、子どもからの発信を上手く拾って繋いでいく。そういう中で、共通言語を探していきます。

非言語はというと、アイコンタクト、これも言葉と一緒に、見られる事に恐怖を感じてしまう子もいます。その場合には、あえて目線を合わせないという関わり方もあります。また、表情。表情ひとつで多くの感情を伝える事が出来ますが、病院という環境では、クリニクラウンは赤い鼻を付け、マスクをすると、見えているのは目元だけになります。目元だけでどうやって子どもに豊かな表情を見せる事が出来るか? クリニクラウンは常にトレーニングし研究しています。またツール(道具)を使う事もあります。ハーモニカなどメロディーのあるもの、それとは別に単音で高音や低音などの音を使いわけることで、その子どもとの共通言語を見つけることがあります。例えば、空のペットボトルがあります。これを使って何かを表現してくださいと言われて皆さんはどうほどの表現が出来ますか? クリニクラウンのトレーニングではこのようなこともあります。病院にある様々な物、子ども達が持っているもの、普段何気なく扱っている物が、クリニクラウンが違う視点で表現をすることで、そのものが新鮮に見えたり、子どもの創造力やイマジネーションがわいてくる関わりが持てるようになります。

これら言語、非言語をミックスさせながら、子どもの興味や好奇心を刺激し、その子が一番安心して関われる共通言語を見つけ、それを活かし遊びに発展させながら、関係性を深め築いていきます。では、事例を交えながら共通言語としての遊びを

通して、いかに自己の育ちを支える発達援助助に繋がったのか、お話ししたいと思います。

### 事例報告

- 5才 男児
- 白血病により長期入院
- 化学療法(抗がん剤投与)を行っている
- 骨髄移植をおこなう
- 総室から個室へ移動
- 母親が心労で倒れる

まず始めに皆さんにお伝えしたいのは、クリニクラウンは子どものパーソナルスペース、距離感をとても大事に考えています。医療スタッフであればベッドサイドまで何の躊躇もなく向かうと思いますし、立つ位置も決まっていて変わることも少ないと思います。しかし、クリニクラウンは一人ひとりの子どもに対して、病室に入った時に、その子にとって部屋のどのポジションに立つのが心地良く恐怖感や圧迫感を与えないのか？距離感や向きはどのポジションが一番いいのかを感じながら関わっていきます。彼との最初の出会いは体調がすぐれずベッドで横になっている状態でした。病室入り口にて言葉をかけたり、音を鳴らしたり、言語、非言語を織り交ぜながら、彼の様子を伺いました。

この時、共通言語として有効だったのがコミカルな動きでした。変な歩き方やポーズ、そんな体の動きを活かした遊びをしようと、部屋においてあつたおもちゃの人形を手に取りました。ひとりがその人形の手足を動かし、もうひとりがそのポーズを真似するという遊びをクリニクラウン同士で始めたのです。その中で子どもの参加してみたいという気持ちをどう上手に引き出していくのか、その為には子どもが思わず突っ込みたくなるような投げかけが必要になってきます。挙げる手が違っていたりしたとき、「あれなんか違うよね？」と投げかける事で、最初は何も返答がなくとも続けていくうちに「違うよ」と答えてくれました。その一言が出た事で、彼の興味も増し、自分でもやってみたいという気持ちが見えたので、人形を渡し主導権も彼に渡しました。動かし始めると段々とその子の中の子ども心やいたずら心に火がつき、次第に無理難題なポーズを注文してくる様になりました。最終的には人形は関係なくなり、彼の自発的な言葉によって、右向け、後ろに歩け、ぶつかれなど指示してクリニクラウンを動かすようになったのです。

別の訪問日にはこんな事がありました。彼は廊

下でクリニクラウンが来るのを待っていました。廊下もクリニクラウンにとってはただ移動の為に歩くだけの場所ではありません。その場の状況に応じて変幻自在に変化していきます。幾つか紹介するならば、音楽を奏でてパレードをしたり、忍者のように病棟内を移動したり、また泳いでみたり、コミカルな歩き方をしながら病室の様子を確認していきます。コミカルな歩き方が共通言語となり、その動きを真似してついて来る子もいれば、音楽を奏でているものと同じ楽器を持ってついて来る子、お話をしたいだけ、距離を置いて見ているだけなど、子どもによって共通言語は異なります。そんな廊下での遊びの中で、いつしか廊下が海、部屋が島という遊びを彼が始めました。廊下を泳ぎ、時には魚になったりしながら泳いでいます。クリニクラウンが途中溺れて助けを求めるとき、彼がこれに捕まれば10秒間は息が出来るよと棒を差し出し助けに来てくれました。

病院では、子どもが遊ぶのはプレイルームと決められていますが、廊下という何もない空間でも、子どもの創造力により無限に遊びが膨らんでいきます。当然遊びを展開していくクリニクラウン側の上手な対応というのも重要になってきます。子どもは同じ事を繰り返して、ずっと遊んでいられます。投げかけ、質問をする事で状況の変化を与える、子どもの投げかけと違う行動をすることで、彼の次なる言葉や行動を待ちます。そこに自身の意見や新たな創造性が生まれてきます。そういう中から子どものイマジネーションが広がり、それを表現する事で、自分が養われていくのだと思います。ちなみに1回の訪問で関係性が築ける事もありますが、数回、なかには、半年以上の関わりの中でゆっくりと築けていく事もあります。

彼と良好な関係性を築いていたある訪問日の事です。クリニクラウンの姿を見るや、子ども達が一斉に病室へ戻って行きました。こちらが不思議な顔をしていると、待っていましたといわんばかりに、戦いごっこが始まったのです。クリニクラウンも十人十色、それぞれがもつ雰囲気も違います。皆さんは僕を見てどんな印象をお持ちになりましたか？10分程話していて、僕の存在はみなさんにはどう映りましたか？子ども達はといいますと、関係性が築けてくると、僕を見て戦いごっこをしたくなり、やっつけたくなり、やっつけでも大丈夫と感じるようですね。病院という環境では、大人と子どもの関係性、上下の立場が変わる事はありません。しかし、クリニクラウンとの間では簡単に逆転してしまうことが起ります。遊びの中での役割や立場を自由自在

に変えることが出来るのも、子どもが主導権を持って遊ぶ事が出来るのも、クリニクラウンならではの関わりだと思います。

子ども達は、お祭りの夜店で売っているビニールのバットや剣などで攻撃して来るのですが、単純に追っかけたい、やっつけたいという行動の裏には、普段制約の多い中で生活している事で蓄積したストレスや、また心の中に抱えている不安や恐れ、治療やケアに対しての抵抗や反発、それらを戦いごっこで表現する事で払拭し、僕は強いのだという自身の存在感をアピールしているのではないかでしょうか。5才ぐらいですと、自分の心の世界をすべて言葉で表現することは難しいと思います。彼が握り締めた剣は絶対的な力のシンボルであり、子どもの生命力を發揮する存在であったと思います。クリニクラウンは子どもからの発信に対して一回しつかり受け止める事をします。決して受け流したり、都合の良い方へ変化させたりはしません。今回の戦いごっこも、子どもが今を生きていく為には必要な遊びであったと思います。

そんな戦いごっこが数回続いた訪問後のことです。スタッフの方がお母様から伺ったお話を伝えてくれました。訪問前に、子ども達によるクリニクラウン対策会議というのが開かれたそうです。そして彼が言った「今日はクリニクラウンが来ても攻撃はしないこと」で対策会議は終了したそうです。お母さんが「なぜ?」と尋ねると、「そうしないといっぱい遊んでくれないから。長い時間遊んでくれないから」と答えていたそうです。他者との関わりの中で、自分をしっかり受け止めてもらえた事で心の中にゆとりが生まれ、また遊びの中で豊かな想像力やイメージネーションが養われたからこそ、相手の気持ちを思いやる心や自分の気持ちをコントロールする力を身につけていったのではないでしょうか。

その後、彼の病状は悪化し車いすでの生活になり、個室へ移動し、寝たきりになってしまいました。また個室に移ってから、お母様が看護や不安など肉体的、精神的なストレスが重なり倒れてしまうという事態が起こりました。個室でひとりになった彼は、もっぱらゲームと向かい合う日々が続いたそうです。起き上がる事もせず伏せてしまう日々の中で、それでもクリニクラウンが来る日を楽しみに待ち、色々な遊びを考えていたそうです。それからしばらく訪問がなく、次の訪問まで期間が空いて訪問すると、その事に対して親子で怒りをぶつけてきました。その親子にとって怒るほど、涙が出るほど、楽しみにしていたクリニクラウン。それがどれだけ彼の中で大きな存在になっていたか、どれだけ彼のモチベ

ーションを支えている力となっていたのか、普段は患者としての立場で様々な事を受け入れていかなければならぬ環境の中で素直に「なんで来なかったのだ」と想いをぶつけ、伝える事が出来るのも、自己の育ちを支える上で必要な事ではないかと思います。

病院という環境の中、それぞれに背景を抱えながら、子どもは成長と発達をしていきます。ケアを受ける立場で受け身である側、常に何かを受容し従う側である中で、自分の言う通りに指示出来る場を創ると、子どもが主役としての遊びを通し、自主性や自分の意志を伝えることができます。そこへ投げかけを与え、質問とその答えを待つ時間を大事にすると、自分の意志を創造し表現する力が養われていきます。また立場を自由自在に変化させ、子どもの前でクリニクラウンは出来の悪さや弱さを見せ、子どもの緊張や不安という重荷を軽減し、開放感や安心感を持たせ、その結果世話を焼いたり、分からぬ事を教えてくれたりするようになります。心を寄せ信頼関係が生まれたからこそ、愚痴も弱音も怒りも涙も伝えられる関係性が築けたのだと思います。良好な関係性が築けると、こんなケースに出会う事があります。いつもケアをしてもらう、何かをしてもらうという側にいる子が、何かをしてあげたいという気持ちに変化していく場面に出会います。訪問中、クリニクラウンを初めて見て泣いてしまう子に「大丈夫だよ、おもしろいんだよ一緒に遊ぼう」と仲を取り持ってくれたり、「あの子笑わなかったね」とその子の事を気遣って一緒にになって考えてくれたり、会えない子がいると、「手紙を書いたらいいよ、そしたら渡して来てあげるから」と言ってくれます。そうやって子どもは他者との関係性や遊びの中で、誰に命令される事もなく自分の力で自分というものを創り上げ自己を成長させていくのだと感じました。人と人が出会い関わりを持つという事は簡単な事ではありません。人との関わりに、これが正解という答えもマニュアルもありません。相手に応じて状況に応じて変化していくなければならないと思います。

彼は旅立っていましたが、彼との関わりの中で、生きたいという気持ちが最大のモチベーションであったと思います。その生きたいという気持ちの中にクリニクラウンと遊びたいという気持ちが大きかつた事を知り、今でも心の支えとして僕の中に彼との関わりは生き続けています。遊びというのは、誰かに強制されてやるものではなく、自ら楽しみを持って参加していくものです。そして遊びの行為自体に喜びがあり、そのためには、苦しい事も悲しい事

も頑張る力が生まれてくるのを、彼との関わりから感じました。共通言語としての遊びを通して、共通という安心感をもって、緊張や不安が和らぐと、遊びの中での好奇心や発見、楽しさや喜びによって、眠っていた子どもらしさが開花し、次なるエネルギーがわいてきます。自己の育ちを支えていく上では、笑う事はもちろん大切です。しかし、命が一生懸命生きようとしている時、怒る事も、泣く事も自己の育ちの中では大事な事ではないでしょうか。

豊かな喜怒哀楽があつてこそ正常な成長と発達が望めます。クリニックもただ喜ばせ笑わせるのではなく、人との関わりや遊びの中で、自分が成長していく事をサポートしています。『のどの渴きに水をやるのではなく、心の渴きに水を与えること』一時の楽しさだけではなく、その後にも継続して心と心が繋がる人の関係性を築き、人と関わる楽しさを生活の中に取り戻し、結果子どものクリティ・オブ・ライフ向上を目指しています。

最後に、子どもの自己を育てる為には、我慢せず自然に素直に自分の感情を表現出来る環境が重要であり、その空間の創造や空間の整備もクリニックの役割のひとつと考えています。自己の育ちを支える為には、チームとしての力が必要になってきます。チャイルド・ライフ・スペシャリスト、病棟保育士、子ども目線で関わる多様な職種の多様な価値観、多くの職種の人達の子どもの自己を育むまなざしが大切だと私は思います。

