慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	発達障害の二次障害予防に向けた当事者コミュニティとの共創による漫画コンテンツ制作の実践
Sub Title	Practical research toward preventing the secondary disordors through co-creation of manga with the community of people with developmental disability
Author	長廻, くるみ(Nagasako, Kurumi) 南澤, 孝太(Minamizawa, Kōta)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2020
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2020年度メディアデザイン学 第790号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002020-0790

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2020年度

発達障害の二次障害予防に向けた当事者コミュニティとの共創による漫画コンテンツ制作の実践

慶應義塾大学
大学院メディアデザイン研究科

長廻　くるみ

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

長廻　くるみ

研究指導コミッティ：

南澤 孝太 教授　(主指導教員)

石戸　奈々子教授　(副指導教員)

論文審査委員会：

南澤 孝太　教授　(主査)

石戸 奈々子教授　(副査)

砂原　秀樹 教授　(副査)

修士論文 2020 年度

発達障害の二次障害予防に向けた当事者コミュニティとの共創による漫画コンテンツ制作の実践

カテゴリ：アクションリサーチ

論文要旨

発達障害者（ADHD/ASD）は、特性が環境に合わなかったり人間関係でトラブルを起こすことにより、ストレスからうつ病、引きこもり、自殺などの二次障害を生じるリスクがある。二次障害を予防するためには、周囲が発達障害者の行動・思考を理解し、適切な支援をしていく必要がある。また、発達障害者自身も対処法を習得し、相互理解をしていくことが望ましい。本研究は、複数のコミュニティにおいて当事者・関係者と対話し、それを元に漫画・コンテンツを制作し、当事者・関係者に見てもらい、効果を検証していく。同時に、彼らとの交流を通じた発達障害・ダイバーシティそのものに対する考えの変遷をコロナ渦の状況も合わせて論じていく。

キーワード：

発達障害, ADHD, ASD, 漫画, ダイバーシティ, 教育, 行動変容

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

長廻　くるみ

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2020

Practical Research toward Preventing the Secondary Disordors through co-creation of Manga with the Community of People with Developmental Disability

Category: Action Research

Summary

People with developmental disabilities (ADHD/ASD) have a risk of developing secondary disorders such as depression,withdrawal,suicide due to inappropriate characteristics and relationship-induced stress. In order to prevent secondary disorders, it is necessary for people with developmental disabilities to understand the behaviors and thoughts of people with developmental disabilities and to provide appropriate support. It is also desirable for people with developmental disabilities to learn how to cope with them and to understand each other. In this research, we talked with people with developmental disabilities and related people in several communities, created cartoons and contents based on these conversations, had them watch the cartoons and contents, and verified their effectiveness. It also discusses the evolution of ideas about developmental disabilities and diversity through interactions with these people, as well as the situation with COVID-19 .

Keywords:

Developmental disability,ADHD, ASD, Comic, Diversity, Education,behavior change

Keio University Graduate School of Media Design

Kurumi Nagasako

目　　次

第 1 章　はじめに **1**
1.1. 研究コンセプト 1
1.2. 発達障害について 2
1.3. なぜ漫画か、なぜ発達障害か 4

第 2 章　先行・関連研究・事例 **6**
2.1. 漫画・物語関連研究 6
2.2. 発達障害関連研究 8
2.3. 発達障害×漫画の事例 9

第 3 章　実践 **10**
3.1. 研究方法 10
3.2. 発達障害 bar BRATZ 11
3.2.1　フィールドワーク 11
3.2.2　制作物 1 12
3.2.3　評価 13
3.3. 発達障害当事者会 16
3.3.1　フィールドワーク 16
3.3.2　制作物 20
3.3.3　評価 20
3.4. 超福祉展・超人スポーツ協会 22
3.4.1　インタビュー 22
3.4.2　制作物 22
3.4.3　評価 23

3.5. 看護師コミュニティ 25
3.5.1 フィールドワーク 25
3.5.2 制作物 28
3.5.3 評価 29
3.5.4 制作物 ver2 30
3.5.5 評価 30
3.6. ほかコミュニティにおけるインタビュー 34

第 4 章 考察 **41**

第 5 章 結論 **46**

謝辞 **48**

参考文献 **49**

付録 **52**

図　目　次

1.1　発達障害の分類（政府広報オンラインより）　. 2

3.1　発達障害の要素を持ち合わせた主人公の漫画　. 12
3.2　ハイコンテキストな表現　. 14
3.3　「遅刻」の時間が記載されたスケジューリング　. 17
3.4　ASD の人が会社の上司から渡された紙　. 19
3.5　発達障害の特性をポジティブにしたキャラクター　. 20
3.6　ADHD シール　. 21
3.7　超福祉展『発達の多様化を見据えた新たな市場開拓への取り組み』
　　コンセプトイラスト　. 23
3.8　発達障害の学生に対する指導方法に関するワークショップ　. . . . 25
3.9　発達障害の学生目線での実習を描いた漫画　. 28
3.10　教員を主人公とした漫画　. 31
3.11　学生のキャラクターを落ち着かせた　. 32
3.12　一人の人間として理解して　. 33

.0.1　制作風景 1-4 コマ漫画制作中の様子　. 53
.0.2　制作風景 2-ポストイットでエピソード・キーとなるシーンをピック
　　アップ　. 54
.0.3　制作風景 3 ーポストイットを組み合わせてストーリー化　. 55
.0.4　当事者会から想起したキャラクター　. 56
.0.5　超福祉展　. 57
.0.6　発達障害 感覚過敏シンポジウムポスター　. 58

第 1 章
は じ め に

1.1. 研究コンセプト

私は『医療×デザインによって、行動変容が促され、疾病予防・健康増進、ひいては人々の Quality Of Life 向上を目指す』を大きなコンセプトに掲げ研究活動を行なっている。

元々のバックグラウンドは看護師であり、現場から見えてきた課題点をデザイン的な観点からアプローチしていきたいと思い研究を始めた。臨床では「●●してください」という指導、「●●の薬剤を投与する」といったアプローチが主流だが、これはスタッフ→患者への一方通行であり、元より治療に向けての意欲が高い患者（または予備軍）であればそれで大丈夫だが、意欲が低かったり、その根本的な原因に気づいていない層にはこの方法は難儀である。また、それで治療を受けていても本人が嫌々やっているのでは、身体的な数値はよくなれど精神的にはあまり健康とは言えないのではと思うし、一時的に回復したとしてもスタッフの目がなくなった時に彼らは指導されていた行動をやめてしまうかもしれなリスクがある。そこで、患者・予備軍本人が、自発的に健康に向けて望ましい行動をするような仕掛ける、すなわちナッジを活用したものをデザインすれば、これらの課題が解決されるのではないかと考えた。過去に注射の恐怖体験の軽減装置の開発、高齢化社会における一人暮らし世帯の高齢者の孤食問題を遠隔で他者と繋がって孤独感を軽減させる、といったものに取り組んできた。他にも喫煙習慣をなくす、運動の習慣づけ、ホスピタルアート、特に現在はコロナウイルス対策に向けての取り組み、といった予防医学に関係しそうなことに対してはとにかく手を出しては挫折し、を繰り返しているのだが、修士論文での研究として、『漫画×

発達障害』をテーマに取り上げることとした。

1.2. 発達障害について

まず、発達障害とは何かについて説明する。発達障害の定義は、発達障害者支援法第２条において「自閉症、アスペルガー症候群その他の広汎性発達障害、学習障害、注意欠陥多動性障害、その他これに類する脳機能障害であってその症状が通常低年齢において発現するもの」とされている。[1] 発達障害は大きく分けて、ASD、ADHD、LD に分けられる。

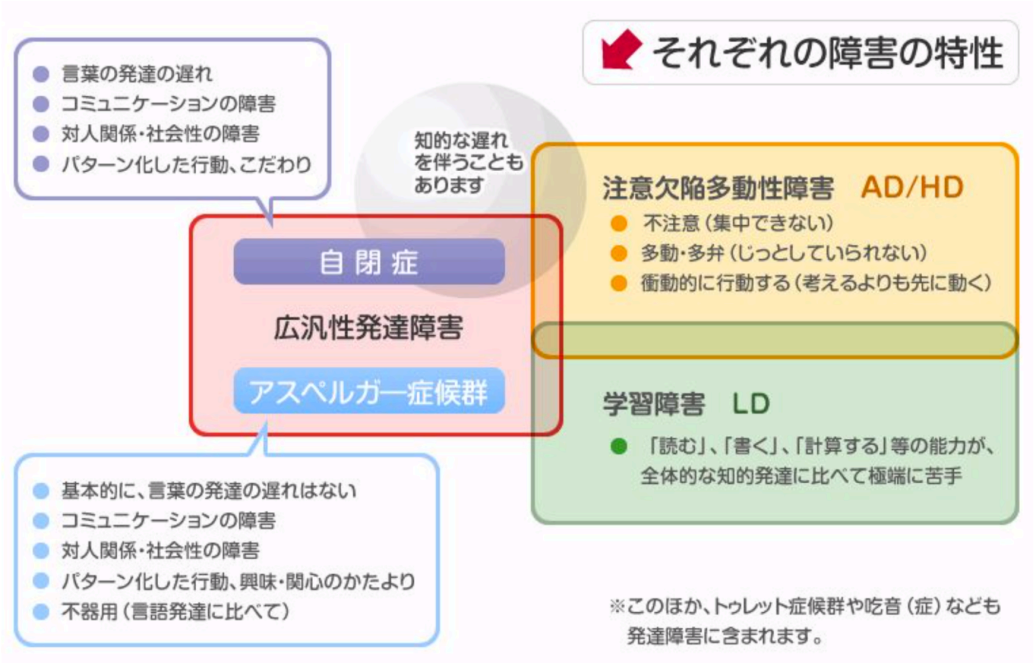


図 1.1 発達障害の分類（政府広報オンラインより）

ASD（Autism Spectrum Disorder 自閉症スペクトラム症、アスペルガー症候群）とは、知的発達の遅れを伴わず、かつ、自閉症の特徴のうち言葉の発達の遅れを伴わないものである。症状として、感覚過敏・感覚鈍麻、興味や活動の偏り・こだわり、言葉の遅れ、反響言語（オウム返し）、空気を読まず会話が成り立たない、言葉通りに受け取る、格式張った字義通りの言語など、コミュニケーションに障害を生じる。

ADHD(注意欠陥多動性障害:Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder) とは、年齢あるいは発達に不釣り合いな注意力・衝動性__多動性を特徴とする行動の障害で、社会的な活動や学業の機能に支障をきたすものである。　また、7 歳以前に現れ、その状態が継続し、中枢神経系に何らかの要因による機能不全があると推定される。多動が見られず注意力が大きい場合は、ADD と呼ばれる。

LD（学習障害：Learning Disorders または Learning Disabilities）とは、全般的な知的発達に関しては異常がないのに、読み・書き・計算といった特定の科目を学んだり、行ったりすることに著しい困難を示す。[2] [3]

各々全体的な知能には問題ないもののの知能が基準より下だと知的障害とされる。

これら（特に ASD と ADHD）の症状は一見逆のように見られるが、両者を併発することもあり、自己矛盾に振り回される当事者も多い。

発達障害かどうかの検査は、WAIS、WISC という知能検査で言語性 IQ と動作性 IQ という測定概念を用いて、これらの知能差が 15 以上離れていると発達障害と診断される。　[4]

発達障害の特性により、職場や学校の業務・人間関係に支障をきたし、二次障害として孤立、引きこもり、うつ病といった精神疾患を生じてしまう人がいる。その一方で、ビル・ゲイツ、スティーブ・ジョブズ（ASD）トム・クルーズ（LD）、スティーブン・スピルバーグ（LD）といった本人の特性やその対処がうまくいくことで社会とマッチして、天才的な能力を発揮できることができる偉人もいる。[5]

しかし、なぜこのような差が生じてしまうのだろうか。「なんでこんなこともできないの」「すごい、あなた優秀ですね」これは、発達障害である一人の人間に対する、他者からの評価である。発達障害は外見から見えにくく、本人の困りに

対して「努力不足・甘えているだ け」と評されやすい。本人の特性を理解していれば、本人の能力を活かせる環境 で良いパフォーマンスを上げられ、トラブルは起こりにくくなる。 しかし、無理解により当人を苦手な環境に配置してダメ人間扱いしたり、発達 「障害」ということで、その人本来の能力を無視してビーズの袋詰めといった超 単純な作業させたり... と、偏見と無理解から生まれる不適切な対応することで 当事者の生きづらさを加速させている。結果的に二次障害でうつ病・自殺等に繋 がるリスクもあり、今後ますます社会問題化していくだろう。 発達障害者と健常者との相互理解によりトラブルを軽減させ、二次障害を予防 させていく必要がある。本研究は、漫画の予防医学へ活用検証とした面を持ち合 わせているが、同時に発達特性へ相互的な理解促進、偏見解消がなさされることで、人それぞれ差異が楽しめるような多様性社会の活路を開くきっかけとなって欲しいと願いを込めている。

1.3. なぜ漫画か、なぜ発達障害か

医療分野は専門家ー非専門家の情報の非対称性が大きい。医療情報は一般人から見ると「専門的な情報が難しくてとっつきづらい」という印象を受け、それによって医療情報へのアクセスが滞りがちである。しかし、漫画は絵という視覚的情報が大きく、文章だけだと苦手意識を感じる人にも直感的に意味が伝わりやすい。それだけでなく、創作・当事者エッセイなど物語性のあるものだと、その物語の追体験によりその病気に興味を持ったり、漫画のキャラクターに共感することもある。心救われうることもあり、漫画による医療情報のアクセシビリティ向上により、予防に向けた知識をインプットしやすくなり、意識・行動変容を起こし、病気の情報予防薬として役立てるのではないかと考えた。しかし、現時点では漫画は一エンタメのくくりにすぎない扱いであり、医療機関・教育機関に活用する際に「遊んでいるだけ」と却下されてしまうことがあった。そのため漫画での意識・行動変容の有用性を示したく研究することとした。

また、私は自己紹介でバックグラウンドは「看護師」と述べたが、はじめに申し上げておくと、私は看護師としてはかなりの「外れ値」にいる存在だと認識し

ておいていただきたい。入職後も看護師役を演じながらも自分と他者との認知の違いにどことなく違和感を覚えることがあり、「もしかして自分自身が発達障害なのではないか？」と悩むことがあった。私自身、自分が発達障害者なのかもしれないと考えた時期があり、発達障害を判断する知能検査を受けた経験がある。結果として「普通の枠内」には収まっていたが、学部内での他の学生との思考の違い、職場（とりわけ軍隊的組織である医療現場）では、周りから溢れて排除されかねないため、日々擬態してやり過ごし、疲弊する日々を送っている。

そもそもなぜ私が看護師もとい医療職についたかを振り返った時に、漫画の存在が大きく出てくる。（ここ以降、看護師としての理想像を持っている方からは私の異常性が露見されることとなるのでバッシングを受けることは覚悟する。）私は幼少期に手塚治虫の医療漫画「ブラックジャック」を読み、それに影響され医療職のヒーロー性の憧れが芽生えると同時に、彼のような作品を作りたいと思いたった。そして、人の生と死に合法的に踏み入れる経験と資格を得たいがために医大に進学した。サイコパスというわけではなく、一応は共感性もあり（かなり意識してのことだが）社会性は保たれている人間だったので、入学後紆余曲折あり、入職時では患者ファーストのいわゆる看護師「役」としての「正常な」マインド・行動を自分の中に組み込むことができたが、進学当時は、利他的でなく好奇心と制作意欲を掻き立てたい非常に利己的なものであった。

また、現在は看護師兼漫画家/イラストレーターの立ち位置で活動しだしている私だが、この創作活動は人生の途中途中で修羅場とされる場面に立ち会っていく中で、これらの出来事を物語として咀嚼し昇華することで、自分の精神も保てているところがあると自覚することもあり、読み手・書き手共々、漫画は予防薬と健康に向けたエンパワメントになるのではと思う。

第 2 章
先行・関連研究・事例

2.1. 漫画・物語関連研究

漫画による学習の理解に関して、向後（1998）によると、解答にあまり深い理解を必要としない場合においてマンガによる学習内容部分の提示が有効であるが、推論や新しい事態への知識の適用が必要とされるテストにおいては、ストーリー部分をマンガで提示することが成績を有意に高め、関心度はストーリー部分を含む全体を提示することによって高まることがわかっている。[6]

また、尾濱（2017）によると、新規の学習内容について，学習漫画による教材と，同じ学習内容を文章のみによる説明文による教材を実験材料として用いたところ、学習マンガによる教材 で提示を行った方が学習内容の理解は 3 週間後まで保持されやすいことが分かっている。また、その要因として，学習マンガによる教材を用いることで、理解や記憶といった認知的処理が深く行われ、学習内容を理解させる漫画の教育的効果が明らかになっている。[7]

ストーリーの体験による行動変容に関する研究では。VR によるものが多いが、漫画にもこれらの応用が期待できる。

スーパーヒーロー体験（Rosenberg 2013）という、VR 空間でスーパーマンになって子どもを助けるような体験をした後、インタビュアーが偶然を装い机の上にあるペンの入ったカップを地面に落としたところ、スーパーヒーロー体験をした被験者の方がインタビュアーの落としたペンを素早く拾う傾向にあり、利他的な行動が増える、という結果が出ている。[8] このことから、ストーリーのキャラクターに感情移入をすることで、行動変容を起こす可能性があると期待する。

また、VR 空間で自身と肌の違う色のアバターを利用する実験では（Domma

Banakou 2016)、人種的な偏見意識が減少するという結果が出ており」[9]、このような両者の立場を入れ替えたコンテンツを作るのも相互理解の促進につながるのではないか、と検討する。

「VR 発達障害」体験コンテンツも株式会社シルバーウッドから出てきている。[10]

すでに当事者の見えている世界を擬似体験して、困り感を自分ごと化してみるという取り組みは開始されている。「聴覚過敏」VR では、周りに人がいてざわざわしている空間での企業の採用面接での当事者の感覚を再現し、周囲の音が異常に大きく聞こえてくる体験を通し、面接会場をオープンな場から個室へ移すような合理的配慮を考えるように促している。

「視覚過敏」VR では、の仕事で移動中の車内というシチュエーション。体験者は視覚過敏当事者として、後部座席に座っている。　運転手が途中で道を間違えて、なかなか到着しない状況になり当事者が不安を感じたり、暗いトンネルから出るなど環境の変化から、視界に砂嵐のような点が出ては消えていく…といった体験をする。

＜VR と漫画の比較＞

今回、VR に関する関連研究を複数挙げているが、VR での追体験を漫画でも別角度から応用できると私は考える。没入感の面では、当事者の見えている感覚を擬似体験、すなわち五感に直接刺激を得る感覚を体験することに関して VR は適している。これは現状、健常者→当事者の世界を理解することにフォーカスしている。ただ、当事者が自分自身の課題解決を行う、という場合、コミュニケーションを健常者ー当事者を第三者的から俯瞰的にみた立場のものが必要だと思われる。しかし、VR 体験は、第三者的な立場で俯瞰してみる体験はあまり想定されていないことが多く、また、感覚過敏を持ち合わせている当事者だと、HMD 装着による締め付け・重さの不快感、画面の刺激による目の疲れ、首への負担がが大きいと考えられたり、小児では VR の使用は斜視のリスクがある。他者との関係性などのメタ的な振る舞いを学習するのに当たっては、別媒体も活用することが向いているのではないか。コスト面での普及しやすさであったり、映像など別メディアへの応用もさせやすい点を考えると、より多くの当事者にアクセスしやすいコ

ンテンツとして漫画が適しているのではと考える。

2.2. 発達障害関連研究

ASD の人は一般の 3 倍強、ADHD の人は一般の 4 倍強、ASD/ADHD 混合の場合は 7 倍弱ネット依存症になりやすい [11] との研究が出ており、

オフラインでの職場・学校などにおける人間関係からのの逃げ込み先としてネット上の繋がりに居場所を見出している可能性がある。また、発達障害の特性から興味のあることに対して過集中を発揮するため、興味の探索をし続けた結果特定分野に対しての尖らせられる期待もある。後のフィールドワークでも、当事者の繋がりは SNS から始まる様子も見れ、発達障害者のコミュニティ形成の参考となる。

また、ASD はの特徴として、空気の読めなさや共感性が乏しくコミュニケーションに難があると一般的に考えられているものの、同様の障害傾向（ASD は ASD 同士）を持つ人によく共感するという研究が示されてた。[12] 臨床場面や教育現場への応用として、ASD 傾向の強い方ほど、ASD がある方への支援者にふさわしいかもしれない可能性があり、ASD の他者理解の促進が期待できる。

一方で、ADHD にありがちな特徴として時間を守らない・衝動的に行動してしまうなど、わがままだと指摘されやすい項目があるが、前原（2013）によると、他人の笑顔や感謝の言葉のような社会的報酬が期待されるときには健常児童よりも大きく改善し [13]、利己的動機付け (お金などの自分への報酬) をした場合では、ADHD 傾向が強い人ほど、課題成績が低かったそうだ。[14] これは、ADHD が自分のためよりも他人のためならやる気が出て、行動・成果を出しやすいということだ。

また、ADHD の先延ばしする癖に関しては、Inge（2006）によると、「ADHD は報酬の遅延を嫌う（delay aversion）」という仮説があり、ADHD は大きな遅延報酬よりも小さな即時報酬を好む傾向があるとのことだ。[15] つまりはアイデアを思いついた時に得られる報酬に対して、思いついたその時は一時的にモチベーションは高まるものの、それが長期的なタスクになってしまうとモチベーションが湧かなくなり、結果期限ギリギリになってタスクをはじめて結局間に合わない、

などという事態が起こるそうだ。

これら研究を調べていくと、社会の通説として語られている発達障害と、当事者の認知特性に齟齬があったり、一致しているところでも機序が違うところがあるように思われる。この齟齬を解消するためにも、当事者を観察して漫画を共創していくこととする。

2.3. 発達障害×漫画の事例

発達障害に関する漫画は複数冊出ている。

沖田×華の『毎日やらかしてます。アスペルガーで、漫画家で』 ADHD、ASD、LD 併発している作者の自伝的エッセイ。自身の困り感や発達障害あるあるをコメディタッチのエッセイで綴る。生々しい失敗体験も笑いに変えて、当事者のことを軽く学んだり共感を得られる漫画である。[16]

ジュリー・ダシェ『見えない違い　私はアスペルガー』は受動型 ASD が主人公の物語。社会心理学博士の原作者が、27 歳でアスペルガーと診断された実体験をもとに、フランスで他人との違いに悩む主人公の体験談と日常生活のアドバイスを綴った作品だ。主人公の感覚過敏の様子を、絵で視覚的に表現しており、発達障害の感覚を「知る」ではなく直感的に感じることができる。[17]

これらの事例を参考にしながら、作品制作に当たっていく。

第 3 章
実　　践

3.1. 研究方法

今回、発達障害の当事者・それに関わる人々の生活・認識の実態を調査するにあたり、多様なコミュニティにおいてフィールドワーク・インタビューを繰り返し、各コミュニティから得られた知見からそれぞれの物語のコンセプトを定め漫画を制作していった。

また本研究において、継続的に発達障害当事者 2 名（ADHD 男性、ADHD ＋ ASD 男性）にご協力頂き、日々の行動の観察・インタビュー・制作物のフィードバックをさせて頂いた。

＜協力者について＞

M さん : ADHD 男性　29 歳　大学時代にうつ病になり休学し、その際発達障害の診断を受ける。卒業後コールセンター、放送局、缶詰工場など数々の仕事を転々とし、その都度移住地を野宿も含め変えていた。現在はまとめサイトのアフィリエイトで生計を立てている。家庭環境は裕福な方であったが、関係は疎遠になっている。発達障害治療薬を定期的に摂取している。

T さん : ASD+ADHD 男性　25 歳　IT エンジニア。大学院休学中で自身で会社を経営している。学業優秀であったが、公的書類提出等の日常業務が苦手で未納することが多い。衝動性が強く一般社会において問題とされる言動・行動が度々散見されることがある。また、挙動が独特であり、発達障害の治療薬の処方のためにカウンセリングに行った際、医師が T さんを見た瞬間に投薬許可が降りたとのこと。（本人曰く「顔パス」した重症であるとのこと）

3.2. 発達障害bar BRATZ

3.2.1 フィールドワーク

発達障害者の困り感を抽出するために、マスター・スタッフ・参加者ほぼ全員が発達障害者で運営されているコミュニティバーを訪問した。Bar BRATZ は表参道のメイン通りの地下の一画に木金土の週 3 日、　2 時間ごとに入れ替わり制で開かれている。

店内に入ると、スポーツバーのような賑やかさがあって明るい雰囲気であった。20 人ほど入る空間でほぼ満席状態である。見た所の年齢層は 20〜30 代。仕事帰りのスーツであったり、ファッションがオシャレな人が多い。参加者は本名ではなく、ハンドルネームまたは下の名前のみ自己紹介している。連絡先交換は空間内では禁止されており、参加者のプライバシーには気をつけているようだ。会話のテーマ・座席などは定められておらず、近場にいる人と自由に話せるスタイル。席に着くと、「どっち系ですか？」と、ADHD または ASD どちらかという議題から入るところが多く、その後、各々の困り感について共感しあっていた。参加者の中には常連客もおり、「あ、●●さんお疲れ〜、元気してた？」など、参加者に声をかけるなど、バーの中でコミュニティが形成されていた。

参加者は話の内容からは、「仕事の優先順位がつけられない」「部屋が汚くなる」といった ADHD の悩みが多いが、趣味の話などのたわいもない会話を楽しんでいる人もいた。ワークショップのように具体的な解決策を話しあう、というよりは、同じような困難を抱えている人の存在を飲みの場で対話しながら自然に共感していくことで、自身の居場所を見つけているように見受けられた。常連客に話を伺うと、「自分と似たような人がたくさんいて、ホッとできる。普段は自分だけかなあこういうこと、って思ってても、よくあることだと思うとちょっと心強くなれる」とのこと。

対話をしていくと、IT 関連の職種の者が多く、発達障害の中でも ADHD が多めかつ、症状が比較的ライトな層が多く、似たタイプの発達障害者で固まっている印象を受けた。社交性のある人が多く、側から見ると障害者、と言われても分からなかった。バーという性質上、不特定多数の人間に関わるのが苦手なタイプ

は出てこないのだろうか。

この空間を観察していくうちに、「発達障害」という括りでその人の行動特性を見てしまうと、かえってアラが見えてしまうのではないかと考えた。そこで、あえて障害の特性を持ちつつも、「発達障害」を明記しないキャラクターをコミカルに描けば、当事者は共感・孤独感の軽減ができ、非当事者は発達障害特性を許容できるようになるのではと仮説を立て、漫画を制作した（図 3.1）。

3.2.2 制作物 1

図 3.1 発達障害の要素を持ち合わせた主人公の漫画

当事者の発達特性によって引き起こされた失敗体験をもとに漫画を制作した。主人公は国家試験を受ける受験生。だが、持ち前の計画性のなさで試験に落ちてしまうところから始まる 4 コマ漫画。発達障害と明確に記していないが、ADHD の特徴で見られやすい「先延ばし癖（時間感覚のバグ）」 「優先順位をつけるのが苦手」「だまされやすさ」「飽きっぽさ」などをストーリーに散りばめている。

コメディチックな話の流れにして、あくまで悲観的になりすぎない、その人の個性として生き生きとしているように描いた。

3.2.3 評価

評価は、読む前後での意識の変化がどのようにあったか発達当事者・健常者に対してインタビューを実施し、共感、認知、理解、許容の観点でみた。そしてフィードバックから得た問題点・改善点を踏まえ、以降のプロトタイプ制作に活用していくこととした。

T さん、M さん、bar BRATZ で知り合った当事者に作品を見てもらうと、「あるある！いるいる」と共感は得られた。しかし、M さんからは「当事者目線での共感を生む漫画としては面白いが、後出しで発達障害理解のものですと判明した場合だと、逆にサンクションうむのではないか。それっぽい人が、こいつ発達障害ではないか？とあぶり出しになるかもしれない」との意見を頂く。

また、当事者からハイコンテキストな表現箇所に対して、「これとこれの繋がりはどういうこと？」と理解しにくい部分があると説明を求められた（図 3.2）。

健常者からは「漫画としてみると、おっちょこちょいなキャラクターで発達障害の特性も ”こういう子いるよね ” と面白く見れる。だが、リアルで接した時にはイライラしてしまうかも。あとは発達障害の解説がないとただのエンタメとして消化してしまい効果がないのでは」と意見を頂く。

評価として、プロトタイプ 1 は「共感」の観点では　発達当事者→発達当事者、健常者→発達当事者への一部理解できる。しかし、それに対して「許容」はできない、となった。また、発達障害というワードを今回あえて入れなかったことで、健常者→発達当事者への「認知」が阻害されてしまった。適宜解説を入れたり、ハイコンテキストな表現を避けストレートな表現を入れて理解をしやすくする必要性があることが分かった。

フィードバックを踏まえて、後日もう一度 bar BRATZ にフィールドワークを行い、その際 T さんに同行頂いた。

・バーの形式上、メンバーが入れ替わるごとに何度も同じ会話のテンプレートを回すコミュニケーションスタイルを入出力しつづけなければいけないので逆に

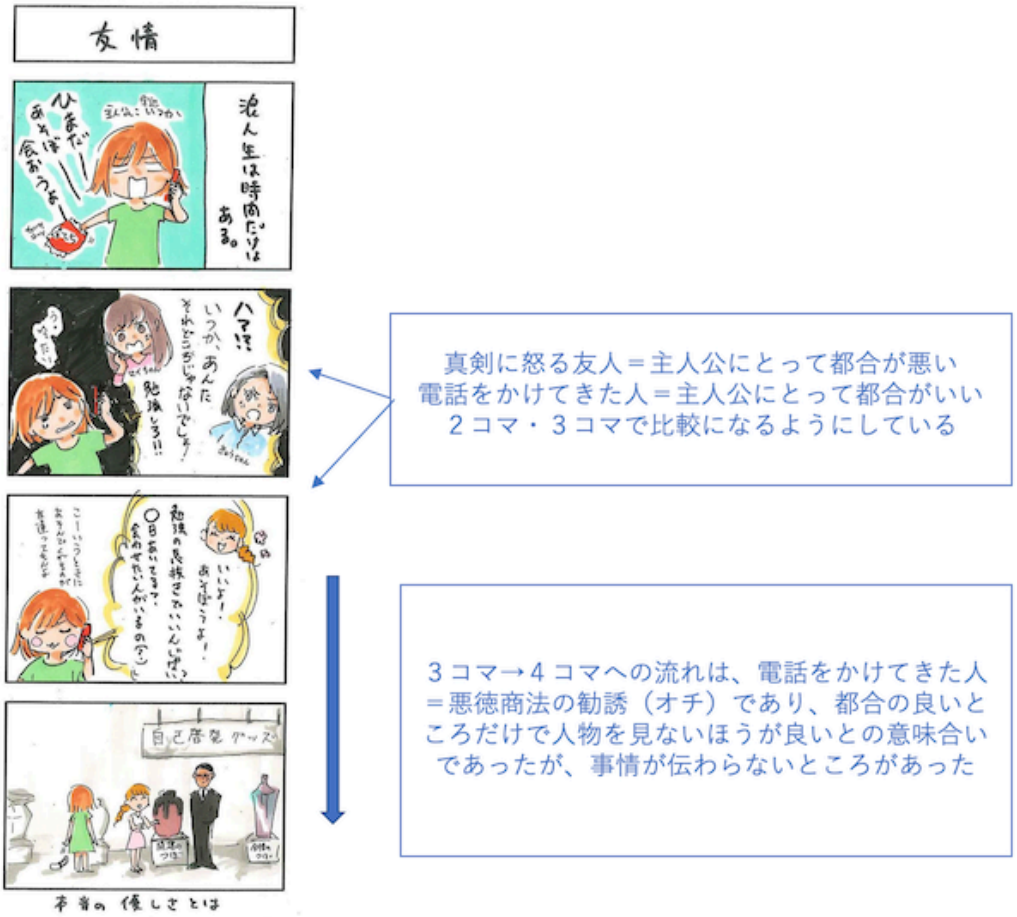


図 3.2 ハイコンテキストな表現

疲れた

・普段から高知能層と接してるゆえ、この空間における「普通」の人の知能レベルに会話プロトコルをチューニングさせるのにエネルギーを使った（参加者の中でも高知脳層の人とは話しやすかった）

との感想を頂き、自身と当事者との内部感覚の違いが見えてきた。また、この時点で外野視点で当事者の行動を表面的に観察しがちであったため、当事者のより皮膚の内側の感覚を探索 [18] するため、今後コンテンツ内に取り入れていくこととする。

3.3. 発達障害当事者会

3.3.1 フィールドワーク

発達障害者の困り感・対処法を聞き出すため、当事者会に参加し、ありがちなこと、習慣化について発達当事者を観察しつつ話し合った。

集合時間に会場に行くと、人がまだ揃っていない。主催者（ADHD）は「ドタキャン遅刻は発達障害あるあるなんで」と笑っている。タイムスケジュールにはあらかじめ「遅刻」の時間が記載されていた。

メンバーは主催者２名+参加者８名　自己紹介をすると ADHD ９名、ASD １名であった。

A（主催者）: ADHD。学生・ライター。

B（主催者）: ADHD。プログラマー→デザイナー。プロの ADHD と自己紹介。

A : ADHD。元金融機関勤務。現在プログラマーへ転職活動中

B : ADHD。ライター。ASD の娘がいる。

C : ADHD。保育士。

D : ASD 疑惑。　兄が高次機能自閉症。家族も発達障害傾向があるかもしれない。

E : ADHD + ASD。データサイエンティスト。主催者と同じ会社。

F : ADHD + ASD。主婦。働いている時にパニック障害だと思って診断に行ったら発達障害の診断が出た。

G : ADHD。イラストレーター。

参加者は twitter 経由で参加している。メンバーが全員揃った頃（遅刻の時間を過ぎている）明るい空間で、お菓子を食べながらフランクに悩みを話す形式で進行しつつ各々の悩みや生活のことを話し合った。

多動についてテーマが出ると、「頭の中がぐるぐるぐる〜ってなって、突然キューンってなる」「僕は多動が出た時踊っていきなりミュージカル口調になるときがありますね」「でも調子よくなったり集中力いったん発揮するとすごいパワー出ますよね」

と彼ら独自の世界観が見えてきた。

治療薬の話になると、「確かに薬を飲んだ時、　頭がシーンとして、ブレなくな

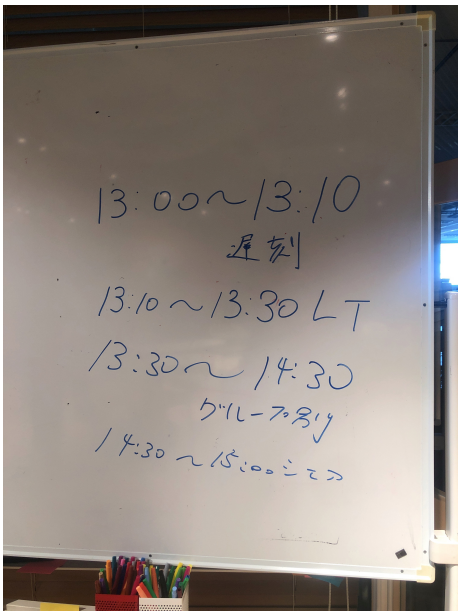


図 3.3 「遅刻」の時間が記載されたスケジューリング

る。ミスはなくなって集中はできるけど、静かになりなりすぎて自分じゃない感じがして、なるべく飲みたくない。ADHD は治まったけど、代わりに ASD が目立ち始めてしまった」「ADHD、なんだかんだ楽しいんですよね、薬飲むとジェットコースターがゴンドラになっちゃってつまらない」

当事者会では日々の困りのアイデアを雑談しながら出していく。系統立てて話が進むというよりは、話から関連してどんどん派生していく様子だ。

＜部屋汚い＞

本当は家に帰ってから寝るまでのルーチンの中で、コートをちゃんとかける、ものはしまうをできるようにしなきゃいけないけど、エラーは放置される。カテゴライズがわからない。猫とかルンバとか強制的に片付けざるを得ない状況にすればいいんじゃない？

＜達成感＞

自分が小学校の時、音読の宿題があって、できるとシールがもらえたのが嬉しくてどんどんやっていった。あと、進捗度競うようにしていた友達がいて、それが捗った。中学以降音読はなくなったけど、代わりにチェックリストがあったか

らそれを埋めていくのにハマって成績は良かった。

成果が目に見えるとテンションが上がる。物理的にチェックしていくことに自分が報酬を覚えていたのかも。Excel や google カレンダーも使ってみたけど、今一実感がわかない。

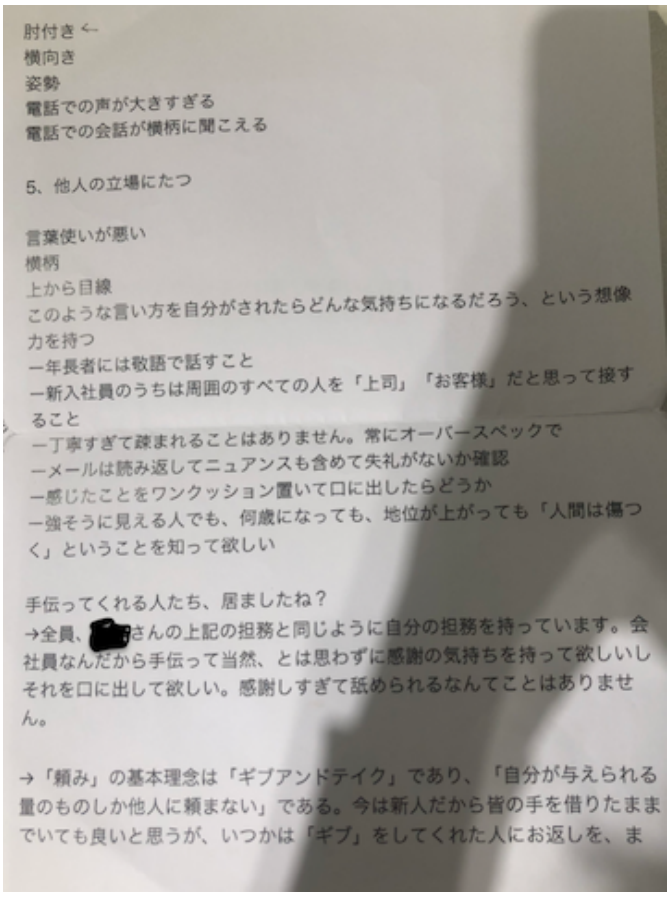
最近よくアプリで管理する〜、みたいなのが出てきてるけど、そのアプリを開くことを忘れちゃう。仕事をやり始めるためのチャイムを探しているうちに、気づいたら夕方になっている絶望感があった。1日に入れる予定を何コマまでで区切るといい。　４０歳を超えると体力がなくなっていき、３コマ以上になると疲れてしまう。あと、予定が何であっても、朝●時までには帳尻を合わせる無理な目標をあえて定めて、それが達成できなかった際の罰を決める。例えば、今月中に記事を三十本書く、というノルマが達成できなかったら、フィンランドに実費で出張に行かせるとか。

会場は共感とともに笑いに包まれる。

ASD の人にも話を伺う。弟が自閉症で家族も発達障害のケがあり、家庭内の文化が発達寄りになっているのではとおっしゃっている。家の中に家訓がある。毎日の献立が何曜日は何の食材、と決まっている。母親は一日３回洗濯機回さないと気が済まない。自分の家族が、自分以上に変わっているところだったので、他者から「あんた変わってる」と言われても、親に相談したら「どこが？普通じゃない」と言われていた。　当社比でしかない。

本人は大学は法律系出身だったのもあり、ASD の論理性と相性が良く成績にも問題なかった。しかし、就職後会社の人間関係でトラブルが上司と衝突がありモラハラにあう。

自身の行動が ASD によるものでトラブルを起こしているのか、上司からの主観的に歪んだ評価なのか上司も自分の性格をわかっているのか、会議直前に紙を渡されて反論の時間を作らせないようにしていた。その時もやっとしたけど感情コントロールとして自分の感情・行動をフローチャートで分析したものをノートに書いて落ち着かせたとのことだ。自身の達成感がうまいことはまれれば、「こだわり」を使いこなせるようになるが、頭の中で分解するのが苦手で思考がどんどん発散していく。マニュアル主義。自分が作ったルールはルールじゃない気がする。



肘付き ←
横向き
姿勢
電話での声が大きすぎる
電話での会話が横柄に聞こえる

5、他人の立場にたつ

言葉使いが悪い
横柄
上から目線
このような言い方を自分がされたらどんな気持ちになるだろう、という想像力を持つ
ー年長者には敬語で話すこと
ー新入社員のうちは周囲のすべての人を「上司」「お客様」だと思って接すること
ー丁寧すぎて疎まれることはありません。常にオーバースペックで
ーメールは読み返してニュアンスも含めて失礼がないか確認
ー感じたことをワンクッション置いて口に出したらどうか
ー強そうに見える人でも、何歳になっても、地位が上がっても「人間は傷つく」ということを知って欲しい

手伝ってくれる人たち、居ましたね？
→全員、[redacted]さんの上記の担務と同じように自分の担務を持っています。会社員なんだから手伝って当然、とは思わずに感謝の気持ちを持って欲しいしそれを口に出して欲しい。感謝しすぎて舐められるなんてことはありません。

→「頼み」の基本理念は「ギブアンドテイク」であり、「自分が与えられる量のものしか他人に頼まない」である。今は新人だから皆の手を借りたままでいても良いと思うが、いつかは「ギブ」をしてくれた人にお返しを、ま

図 3.4 ASD の人が会社の上司から渡された紙

自分が何にどれくらい時間かかるのかを把握するために日報をつける。

話が尽きることはないが、ADHD、ASD それぞれの特性の対処法や彼ら自身の感覚も独特であり興味深い。

また、会話中に「浦河べてるの家」という話が出てきた。浦河べてるの家というところでは、統合失調症患者が「げんさん・かくさん（幻聴・幻覚）」妄想大会を開き、自身の症状を悲観的なものとしてでなく、一種のキャラクターとして日常における一現象としてとり扱っている。[19] 病気を「治す」というよりはそれと「付き合っていく」捉え方である。この考えは発達障害領域においても、活用できるのではないか。

3.3.2 制作物

フィールドワークから、発達障害当事者の特性・やらかしがちな事象をキャラクター化して、その解決策やポジティブな側面を明示するキャラクターを生成すると良いのではと考え、キャラクターと漫画プロットを制作した。(図 3.5)

図 3.5 発達障害の特性をポジティブにしたキャラクター

3.3.3 評価

健常者、当事者に見せたところ、

・発達障害の日常を表したものは多いが、特性を強みにする話は面白いと思う

・障害がかわいそうなものになっていないからいい

・キャラクターが可愛く、ぱっと見障害感がなくて良い

というプラスの意見を多くいただけた

。一方、マイナスの意見としては、・当事者発達〜グレーゾーンの人には効くかもしれないが、非当事者に対処法を見せたところで「めんどくさい、なんで理解しなきゃダメなの」となるのではないか

・ライフハックを他者に求められてもめんどくさいと思う人もいるというそもそもの根本を覆す意見もあった。

また、M さんからの意見で、ADHD シール（図 3.6）のように迂闊な表現をすると、発達障害の表面的な面が勝手に広まって、当事者でも嫌に思う人もいるかもしれない、と表現に対する懸念点を指摘された。ADHD シールは ADHD ではないかと疑う作者が、ADHD でも一日中幸せに自信を持って生きられるよう、All DAY HAPPY DAY と解釈し、デザインしたものであった。しかし、これを何者かが公共物に貼り付け、ADHD の言葉が一人歩きするのではないか、と批判された。

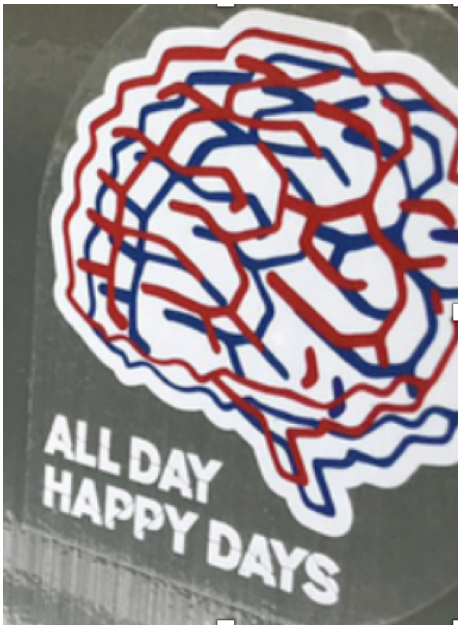


図 3.6 ADHD シール

また、感覚過敏など身体特性のことを入れて欲しいとあったので、今後入れていく。

発達障害のプラスの側面に対しては今回は共感・認知・理解の兆しは見えたが、表現の仕方によっては歪んだ受け取り方をする可能性があるため、キャラクターとストーリー造形に注意を払っていく必要がある。

3.4. 超福祉展・超人スポーツ協会

3.4.1 インタビュー

超福祉展とは、障害者・マイノリティ・福祉に対しての従来の負のイメージである、「マイナスであるかわいそうな人たちをゼロに引き上げる」という意識のバリアを取り除こうと、2014 年から毎年 1 週間渋谷で開催される展示会である。

”超福祉”の視点は、すべての人がゼロ以上の地点にいて、当たり前に違いのある人たちが混ざり合っているという考えのもと、障害者が健常者よりも憧れられるような未来を目指し、「意識のバリア」から「憧れ」へ転換させよう、といったものだ。[20]

今回、超福祉展における超人スポーツ協会にて発達障害に目を向けたシンポジウムに関与させて頂くこととなった。テーマは『発達の多様化を見据えた新たな市場開拓への取り組み』。

超人スポーツでは現状、身体障害をメインに活動を行っているが、今後精神障害・発達障害にもフィールドを広げていくことにも関心があるようで、障害特性とされてるものをプラスとして技術転用する、すなわち発達と定型の境界線を逆転させたり相対化させたりする試みを行う方針であった。シンポジウムでは、超人スポーツ協会、息子が ASD で本人も発達障害である母親、発達障害当事者である起業家がディスカッションをすることになり、彼らの議論を元に制作物を作ることとした。

シンポジウム開催前の議論では、発達障害の特定分野に対する過集中の特性を e-sports 分野に応用させ、発達障害者の活躍の場を広げたり、ASD が持つ感覚過敏を、テクノロジーによって拡張して歩きスマホの察知などに応用できるのでは、との意見がでた。

3.4.2 制作物

シンポジウム開催まで関係者の議論から、発達障害の認知特性から得られたデータを今後の新産業に活かしたビジョンをコンセプトイラストにおこした（図 3.7）。

制作の際に発達障害の特性を生かした産業の事例を調べたところ、イスラエル国防軍では Unit9900 という 自閉症の若者を活用するプログラム [21] があり、サテライトからの映像・画像・地図から見えるわずかな違いを分析する情報部隊に登用する、といったものが出てきて、「健常者」より超人的な能力を発揮している様子からインスピレーションを受け、バトルチックな表現を織り交ぜた。

図 3.7 超福祉展『発達の多様化を見据えた新たな市場開拓への取り組み』コンセプトイラスト

3.4.3 評価

シンポジウム中、発達障害に対する理解について参加者に質問した。

比較的福祉・医療に関心がある層が来場していると予想していたのだが、実際 ADHD・ASD に対して認知・理解している人は 1 割ほどであった。理解していると答えた参加者には発達障害に関するメディア関係者がおり、発達障害に対して

のイメージ向上や、今後の可能性に希望を見出せるなど賛同の声を得ることができた。

一方で当事者であるＴさん、Ｍさんの反応は「飛躍していて本当に発達障害のことわかってるのか？皆が皆才能があるわけではないし、ダメな人間がいることを考慮してほしい」「キラキラしたイメージを押し出しているけど、もっと淀んでるところにいる弱い人がスルーされている気がする」とあまり肯定的なフィードバックは得られなかった。

これは、本シンポジウムや超福祉は先進的な視点であるがために、従来の福祉イメージで捉えている層と意見がぶつかるからだと思われる。

正直なところ、今回「発達障害」をテーマを超福祉の視点で取り上げるに当たって、私自身完全には賛同しかねなかった部分がある。

障害の特性を能力としてプラスに変換していく企画は、面白いことは確かである。しかし、このような企画で表に取り上げられる「障害者」とされる人達は、障害で括られる枠全体の中でも、かなり上層の上澄み・マイノリティでも恵まれたマイノリティの人間である。なんだかその「障害」というところを「才能」に置き換えているだけで、その人自身の努力を見えなくなっている気がするのだ。

また、発達障害は、個々人で特性のばらつきがかなり幅広いため、障害という特性を一律に語るのではなく、一人ひとりの「声」に応える方法論は、マスと言うよりもマイクロで、カスタムメイドであるべきだと思う。対して、超福祉展全体の企画意図はダイバーシティの実現に向けて、「意識=心のバリアフリー」をクリエイティブに実践する点にあり、限られた期間・場所においてマスに絞っているゆえ仕方がないかもしれない。しかし、消化仕切れないため、やはり多角的なポジションからアプローチしていく必要性を感じた。

本シンポジウムで発達障害に対して認知・理解していない、比較的フラットな層が多かったことも踏まえ、先ずは発達障害の正しい知識理解の啓蒙から取り組んだ方がいいのではないかと考えた。

3.5. 看護師コミュニティ

3.5.1 フィールドワーク

発達障害の特性上「向いていない」とされる職種に医療職がある。医療職はミスが絶対に許されない、かつマルチタスクを迅速にこなすスキルが求められる仕事であり、発達障害の弱みの部分が浮き彫りになりやすい環境であるからだ [22]。医療職目線で発達障害者に対してどのように見ているのかを医学書院とコラボレーションして調査した。

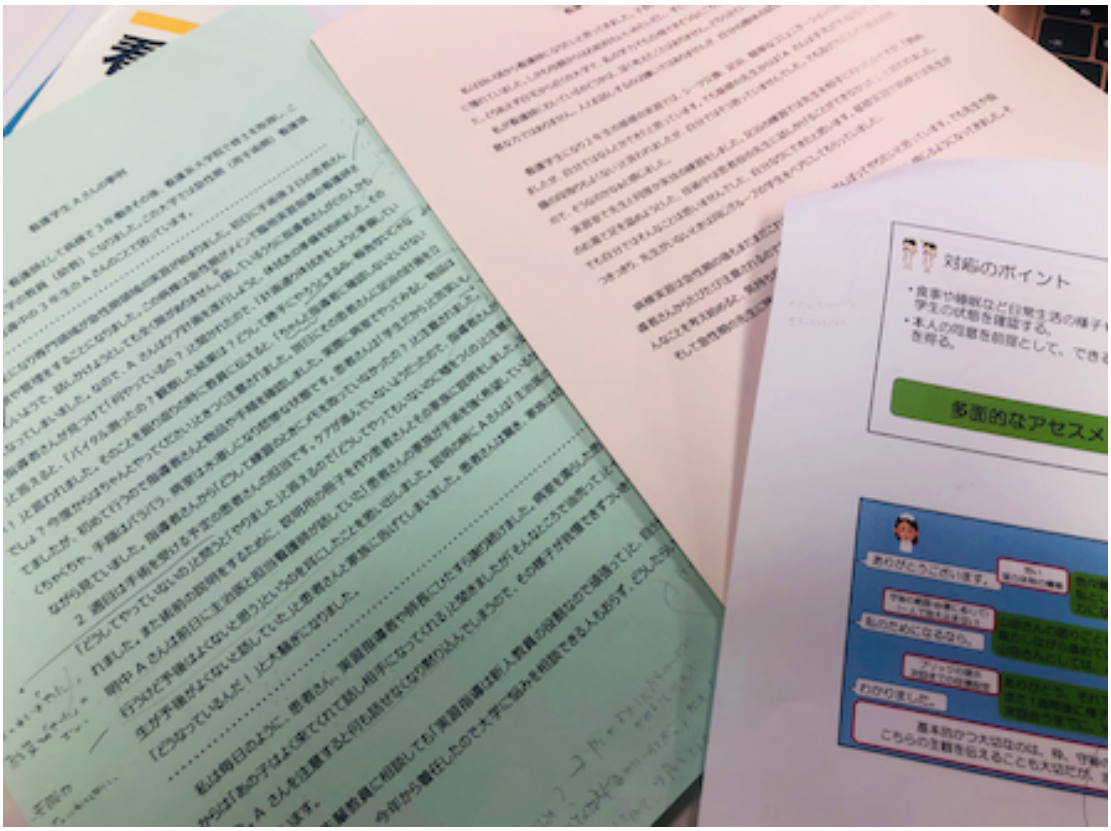


図 3.8 発達障害の学生に対する指導方法に関するワークショップ

「発達障害の特性を持つ学生に対する理解・支援」をテーマに看護教員・指導者向けのセミナーに参加してヒアリングを行った。参加者の年齢層は 40〜50 代がメイン。数名 20 代大学院生（発達障害持ち？）参加者は 2 人 1 組となり、　看護教

員、発達障害の看護学生役それぞれのシナリオを演じるワークショップに参加した。シナリオは、看護実習で発達障害の学生が問題行動を起こしたというシチュエーション。その時にどのように指導・教育すべきかについてを議論していくものであった。

シナリオを読むと、発達障害持ちにとっては苦手とするシチュエーションが数多く記載されている。

学生役は、教師役の指導に対して「…あの、えー、だって…」と伏し目がちにボソボソと喋っていた。個人的には看護学生役をした参加者の演技が、わざとらしく反抗しているように見えて、どことなく私怨・偏見が入り混じっている印象を受けた。看護教員側からはそのように見えているということだろうか。

ワークショップを通して、出てきた意見は、発達障害者に対して辛辣なものが多かった。

・看護師は軍隊教育が強く残っており、発達障害とは非常に相性が悪い。

・親が発達障害っぽい娘を見ていて、「このままだとこの子は大人になった時に自立していけない」と恐れ、せめて手に職をつけさせてやらねば、資格さえあれば何とかなるんじゃ無いかと、安易に看護学校・看護学部を勧めるケースが結構ある。

・教師側・採用側としては、入学試験や採用試験の段階で受験者が発達障害とわかっていたら、正直落とすべきだと思っている。

・でも、資格取得の際の欠落事項に発達障害は記載されていないので、本人が申告しなければ入学してしまえる。

・発達障害の子に限って、ICU や救急などハードなところに行きたがる。自分のこと客観的に見れてないんじゃないか。もっとクリニックとかゆったりしたところに行った方がいいとそれとなく促すが、聞いてくれない。

・臨床現場は仲良しこよしのグループのぬるま湯ではない。発達障害であるスタッフを他の人間がサポートするほど余裕がない。綺麗事言ってる場合じゃないんだよね、こっちは命助けなきゃいけないんだから。

・（デジタルを使わせてみては）看護業界は上がアナログな思想の人がはびこっている。自分の時代がこうだったから、下にもそれを求める。学生時代の看護記

録は手書き。パソコンでやると甘え、やる気がないと指摘してくる人もいる。

・環境ゆえか生来の気質ゆえか気が強い人が多く、仕事内容や人間関係で健常者でも心身を病む。ことさら集団から外れて輪を乱す発達障害はいじめの標的になりやすい。

・発達障害という概念は知っていても、正直ただの怠け、性格の問題だと思ってしまう。自分たちの時代であればそれで淘汰されていたし。

・職場で発達障害かもしれない、と申告したら、それ以降倉庫の検品だったり、一日中シールを剥がす業務を担当させられた」という話を聞いた。自分は看護師として入職したはず、パワハラなんじゃないかと思ったが、「私たちは命を預かっている。患者さんのためなんだから。それを脅かすような人に仕事は任せられない」と言われたら、どうしようもなくなってしまった。その話を看護師の友人に相談したが、ミスが多かったらそうなるのも仕方ないんじゃないかな、と言われてしまった。

・なまじっか医療に知識・プライドがあるため、悪意なくむしろ善意で上記のような発言をしてくる。・じゃあ他の仕事に転職しようか、となっても、看護以外学んでないし知らないからどこでもやっていけない気がする。職は派遣の事務か、しばらくフリーター生活かな。

・看護教員・看護師自身がこの仕事以外のキャリアを知らないから、発達障害の特性のある人はただの問題児という枠で見られてしまう。

・医者には発達障害のケがある先生多い。外来で患者に失礼なこと言ってしまったり、スタッフ間の連携が取れなかったり。字が汚すぎてカルテ読めない。

・勉強面においては頭が良いため、発達障害っぽい先生は研究の方に行ったり、人とあまり接しない科にいく。バイト医になる人もいるが賃金的にはむしろ大学病院よりずっと稼げるのでちょっと羨ましい。医師は「そういう先生」というキャラ付けができていれば、スタッフ側も対応しやすい。

・病院内のパワーが未だ医師＞看護師となっているところもあるので、看護師が医師に合わさざるを得ないのもある。

・医療は「こちらがやりたいこと」ではなく「患者のためにやるべきこと」をやる思想が強いから、こちらの個性を尊重して、とするのは難しいのではないか。

印象的であったのが、発達障害の特性をプラスに捉えている参加者が一人もいなかったことだ。また、軍隊的気質がある環境からか、特性を認知しつつも未だ甘えと捉えている層も一定数おり、看護師の発達障害特性へのスティグマを軽減させる必要があると考えた。

3.5.2 制作物

フィールドワークをもとに、ワークショップで使われたシチュエーションを参考にして発達障害の特性を持つ学生目線での漫画プロットを制作した。ADHD、ASD それぞれの看護実習での一日を描き、学生目線での困り感が伝わるようにし、困り感に対して共感を促すものを制作した。（図 3.9）

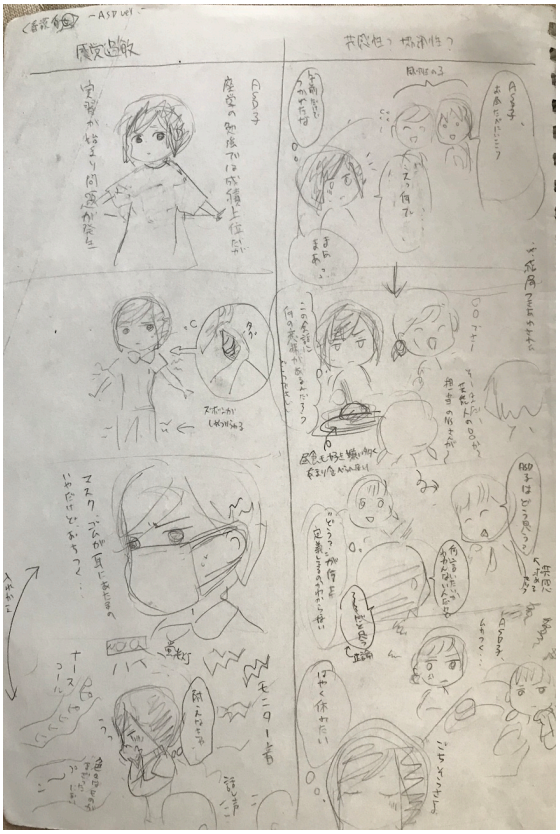


図 3.9 発達障害の学生目線での実習を描いた漫画

3.5.3 評価

当事者からは発達障害の困りに対して共感する様子が見られた。しかし、健常者からは、

・発達障害の学生の思考は伝わってくる。しかし、これを読んでも現状は教育者は、できない人間、ではどうすればいいのか？と思ってしまう

・これでは、あくまでも本人の怠けによるものではない、と伝わるかもしれないが、看護教員側の当事者に対するマイナスはなくならないのでは。また、教員が敵のように描写されているので、当人がよく思わないので共感と理解が遮断される恐れがあるとの意見を頂いた。

今回医学書院という看護の教科書を作っている機関とコラボレーションしているため、ある種看護の知見の集積、権威を作っているところだからこそ、当事者の周り（教育者）を変えていける可能性があるので、教師側の視点で描いていくのが良い、とのコメントをいただき、改良することになった。

3.5.4 制作物 ver2

Ver1 フィードバックを踏まえて、教員目線で発達障害の学生へどのように支援していくかエピソードを提示した（図 3.10）。看護教員当人らがエンパワメントできるように、教員を敵のように描くのではなく、あくまでもポジティブに、新任の主人公の成長物語として、当事者・教員どちらにも寄り添うように知識のインプットをしていくように描いた。

3.5.5 評価

ver2 では、教員の視点に寄り添う形になっており、共感・理解は得られやすいとの意見を頂いた。しかし、学生のキャラクター像が「発達障害っぷり」が強調されている、との指摘を受け、教員から映る問題児像のレッテルがでているとの意見を得た。

これを踏まえ、学生のキャラクター像を変え、発達障害というレッテル貼りで+すぎず−すぎず、一人の人間として理解するよう促すメッセージを色眼鏡の例えで表現し、「その人個人を見て欲しい」というメッセージを込めてストーリーに入れ（図 3.11-12）、発表に向けて検証準備中である。

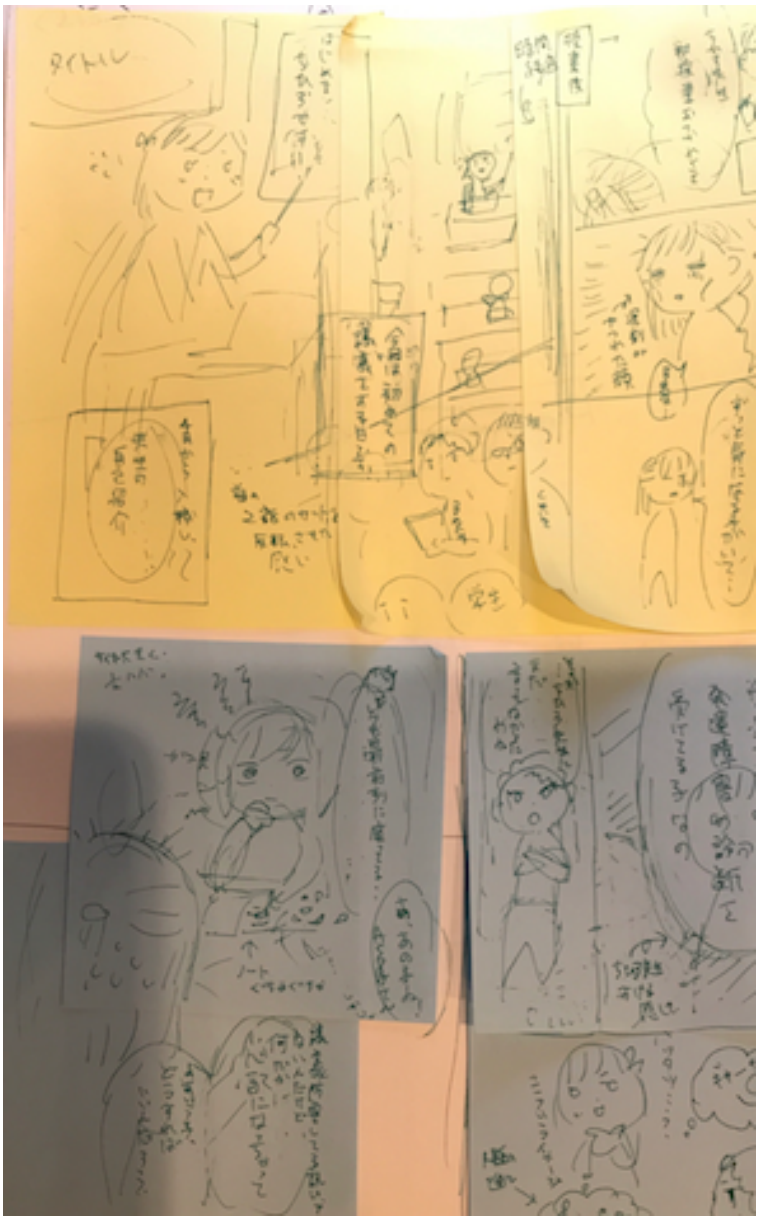


図 3.10 教員を主人公とした漫画

図 3.11 学生のキャラクターを落ち着かせた

図 3.12 一人の人間として理解して

3.6. ほかコミュニティにおけるインタビュー

今回直接プロトタイピングはしなかったが、参考として、発達障害に関わるステークホルダーへのインタビューを行い、意見を伺った。

＜保育園・幼稚園の先生＞

・発達障害の傾向があるな、と言うことを伝えるときは、園児の親との信頼関係を日々のノートのやりとりや対面で構築してから、伝えるように気をつけている。

・親自身が発達障害かも？という人も多い。子供への持ち物、ノートを忘れてしまうなど。親が疲弊してストレスを子供に無意識にぶつけてしまっていることもある。そういう時の指摘には神経を使う

・園の方針によって、個性伸ばす派と軍隊式派に大きく分かれていて、発達特性があるような子は追い出していく方針の後者が多数派。

・親は必ずしも子供の発達特性を認めないモンスターペアレントというわけではない。子供は慣れている家ではおとなしくしている子も多く、園での集団行動時に周りとの違いが出るので、親が納得できないのは当たり前。・愛するより愛されたい人が増えてる。「子供と私の時間」ではなく「子供の時間」のために「私の時間」が犠牲にされているという感覚の人が増えている。

・教諭である私自身、発達障害かもしれない。子供の時は一人だけ周りと比べてゆっくりしていた子だったらしく、お昼ご飯も食べるスピードが非常に遅く、親が迎えにきた時に、他の子が外で遊んでるのに、教室内で先生もいない中一人ポツンとお昼ご飯を食べていたのを発見された。親はその様子を見て私がいじめられてると思い転園させたそう。

＜都内私立中高教師＞

・うちはとにかく個性を伸ばす方針。大衆迎合・付和雷同は好かない文化。発達障害、と言われたらそうかもしれないという学生は多いが、うちだとそれはそれで周りもそういうやつが多いから、うまくハマってる。

・授業中に急に紙に黒い丸をぐるぐる書き出してベランダに出た学生がいて「なんだ、どうした、面白いからちょっと様子を見てみよう」と観察していた。そしたら学生は虫眼鏡を取り出して、紙を燃やす実験をし始めた。他の学生も真似しだして、その日の授業の内容が虫眼鏡で紙を燃やす時間になった。その時は「火

事にはするなよ～」と声かけつつもバケツ持ってきて観察した。多分普通の一般的な学校でやったらアウトだと思う。

・（学生の行動について注意はするのか）流石に倫理に反することは咎めるが、そいつにとっての正論があったりするからね。

・世間一般の学校と比べて変わってる教師が多い。教育研究者養成も兼ねている。バックグラウンドとして広告代理店出身の教師がいたり、起業経験があったり、次世代の教科書の執筆するなど。・職員室にコタツがあったり、各教員ごとの個人スペースにはゲームなど各々が興味のあるものを置いている。校舎に数学教師が飼っている山羊がウロウロしており、授業中にエサあげたりなど変わってる環境がスタンダード。学校の方針が自調自考。飼育小屋には「Be a Goat, Not a Sheep」って書いてあるんだけど山羊は自己主張強いから飼い主の言うこと聞かなかったりする。うちは勉強しにくるところというよりは、学問をしにくる場所。うちの学校の教育の目的の一つとして、権力・社会への批判的思考の育成がある。山羊という存在がそれに一役買っている。規範に従えというのではなくて、規範をどう作っていくかって感じ、見方ひとつで変わると思う。教師である自分自身もお堅い方針の学校では問題児とされてしまい働いていけないんじゃないかな。ぶっ飛んでいるところがあるので。

＜公立小中学校教師＞

・（黒い丸の話について）そういう子いたら、うちだったらすぐに授業妨害をする学生として問題になる。

・えこひいき、良くは無いんだろうなとは分かっていても、授業妨害してくるような子には厳しく見てしまう。

・私立と公立では考え方が違う。学習要項に沿って授業進めなければいけないので、仕方ない部分がある。

・発達障害の子で支援学級に入れたほうがいいだろうなという子も、親が頑なに普通級のままいさせようとする。子供は学校の中で友達ができず浮いてしまったりいじめられてしまうケースも多い。親のエゴなんじゃないか。支援学級に行かせた方が、手厚いサポートを受けさせられると個人的には考えるけど、支援学級からだとその後の進路が狭められてしまうと恐れている親もいるので、難しい

ところ。

・学校で、発達障害で支援学級のボーダーラインにいる子の「お世話係」を作らざるを得ない状況。そうすると担当になった子の負担が大きい。普通に勉強したい側の人間の多様性を、そういう親は考えきれていないのではと思う。

＜障害者雇用で働く人＞

・もともと大手企業で働いていた、一般的にエリートと呼ばれるカテゴリーの人間だった。しかし、鬱になり退職し障害認定された後、障害者雇用での転職活動に難航した。受ける企業受ける企業、面接に行くと「できないこと」を聞いてくる。企業が、どういう障害なのかわからない→わからないから怖いとなってしまっているのだとは思うが、面接が繰り返されるうち、気づいたら面接官から聞かれる前に、「こういうことができないので考慮してください」と言っている自分がいて、臆病になってしまっていた。出来ないことを言うと、「じゃあやっぱりうちの会社じゃ働けないよね」となって、再就職が大変だった。自分がやってきたことをフラットにきいてほしい。やれることを全面に出させて欲しい。

・障害についてもメディアに出る表面的な情報だけしか知らない相手だと、「こんなに空気よめない人→ああやっぱ発達障害だったんだー」と囁かれたりと、社会が障害を作ってるなと感じた。

・障害者雇用でアルバイトとして証券会社に入社したが、仕事いってもやることない、ただ“いる”だけでいい要員だった。 自分の存在意義が会社の面目を守るためのの頭数か、となりかなり悔しかった。そこから奮起して時給800円台だったけど、数千万の案件持ってきたら、周りにかなり驚かれた。しかし、その驚きは良い意味ではなくて、会社にとっては「アルバイトになんてことさせるんだ」という不都合だった。

・障害の特性が活かせる部署が関与すればいいが、障害者雇用扱ってるのは人事部。 人事にその部署のノウハウを知っている人がいなかった。会社は危険乗車はさせたくないので、ああ、この人は●●の障害だ、仕事やれる雰囲気がないからやらせない、となる。そうなってしまうと、成功体験を積める機会にアクセスすることができない。

・どんな働き方してもらいたいのか、生命のギリギリを生きている私たちに対

しても、十分に多様性を認めてほしい。

・病気自慢みたいな「こういう障害で頑張ってきたんです～」って聞いてほしい、喋りたい、という人もいるとは思うが、言わないのが美徳というところもある。

お互い悪意あるわけではないが、聞いたらまずいかな？と勝手に自分たちで壁作ってるところがある。

・通勤できるのって問い、外に出るのがダメな人はシャットアウトされてしまう。受け入れ側である企業はやったことないも当てはめていかねばいけない。

＜自閉症定例会　母親の声＞

・娘は字が綺麗なのにLDで識字障害がある。目の移動が苦手で黒板板書・議事録苦手。だからスマホでやらせてください（画面が小さいとシングルフォーカス・録音しやすい）と言えるように促している。セルフアドボカシー、自分から苦手なこと知ってそれを人に伝えられるというのは大事。

・諦める生き方悪いですか。

・何が苦手・得意かわかってると楽だがそれに気づく場面が少ない　机上のことばっかり学校でやってるから。共感覚があるとか記憶力が抜群だとか、才能ある人ばっかり優遇されてる～という人もいるけど、水好き・トイレ好きの自閉の人→掃除できる人にすれば、市の職員で清掃極めるといった気づいてない才能も開花させられると思う。

・うちの子は発達だから●●できない、許して、無理にやらせないでください。という親いるが、原因よりもその背景を考えないと、その子ができないまま進んじゃう。これを使ったらできたよ、という体験をいって欲しい。

・子供が引きこもりで会話がないって言ってる人、だいたい会話の芽を切ってるよね。

・子供が就労していない４０代なので、親が亡くなった後どのように生活していけばいいか糸口が欲しい。高校生からうつ、不登校で引きこもりになってしまい、ずっと面倒見てきた。本人の立場に立っているつもりではあるが、棘はないけど毒はある。

・普通級・支援級どちらに行かせるべきか、息子にあった学校へ、と思うが、支援級にいったら進路が狭まってしまうのではないか。

・いろんなことに出会うのが遅くなってしまう、と子供にいろんな体験をさせたが、「お母さんいろんなとこ連れてってくけど、ぼく一度として行きたいって言った？」と言われてしまった。エゴなのか。

・自分自身が発達傾向にあったが、学校を卒業すること・同年代との青春に憧れあったが向いてなかった。学校の枠に入れるのが難しい子に対して学校を絶対視しないで。でも同時に矛盾する考えかもしれないが、当時は今のこといっぱいいっぱいでも、年取った時「なんで無理やりでもそういう普通の子がやってることやらせてくれなかったの」と後悔することもある。やらされて才能開花した子羨ましい。今でも間に合う体験して生きたい。蛹の中で待ったまま動かない人もいるんだ。大学生の１限間に合わない、週５日活動がきつくて留年繰り返す　薬だけでは解決しない。できないが続くと親も匙を投げる。大学行こうと思ったのも、「行くのが普通」だから来た定型の子はそれでもなんとかなってるけど、発達は興味なければやってけない。

・うちの子は途上国みたいなもん。

・（息子が３０代になり）親の仕事は卒業と決めて息子に食費と医療費だけ渡すようにした。作業所色々紹介したがうまくいかなくてほっといたら自分で仕事探してきた。　今まで息子のためにとやってきたつもりだったが、親に自分の中全部見られるのは実はその子の陣地に無意識で土足で入り込んでいたのかも。親以外の人間関係がない子もいるが、その子が大人になった時にいかに距離を適切に取ってその子の人生を歩んでいけるようにするか大事なのかも。

＜自閉症協会　おやじの会　父親の声＞

・長男が自閉症という診断受けた時、そこまでショックうけなかった。息子がいなければなかったであろう__ネットワークができたのは感謝しきれない。

・おやじの会ができた当時（20 年前）は「父親は仕事」の時代家のことあまりやらなかったが、仕事含めそこで培ったスポーツ関連のスキルによって家族を支援した。スポーツの座学の時、自閉の子には座学辛そうで、周りの子たちの中で息子一人だけ顔うつ伏せにしていた。講座の帰りは爆睡していて、疲れていた見たい。本人にとっては一生懸命。

・妻がノイローゼになってしまい、家の中が荒んでた。自身ができることとと

して、土日は子供外に連れ出すようにした。自閉症協会でキャンプ会があったので参加させた。都内に住んでおり、子供はインドア系だったが、キャンプ会をきっかけにアウトドアが好きになった。このようなイベントに来ることによって自分自身も楽になっていた部分があった。

・十年以上前、子供が小学校２・3年生のときのことだけど、自分とカミさんが、子供に友達を作ってやりたいな、と思ってた。あるとき近所の子供が達読んで家の中遊ぶの向いてる。話を聞いてみたら、その子供が、クラスで嫌な目にあってたようで、うちの子供と遊ぶことで自分で癒していた。（その様子を見て）こいつ、積極的に何かしようとしなくても、十分人に愛されてるんだな、人から愛される素質持ってるじゃないか、と驚天動地の思いだった。

・息子が3歳半の時に自閉症と診断されておやじの会に入会した。当初、それぞれの息子の大変な思いをゲラゲラ笑ってるのに対して不謹慎・得体の知れないと思ってたが、会を通して自分の子供以外に同じような子の様子を知ることができ、居場所があるのだ、子供の将来像がついたという感触を得た。これをきっかけとして、その子たちの将来像をアドバイスするビジネスも思いついて転職した。自分の子供がいなかったら、つまらない人生送っていたかもしれない

・以前は自閉症・発達障害のことよくわからない。わからないことに対してが不安が大きかった。当初は定型発達の子にどれだけ近づけられるのかを強く思っていた。上の世代の子達の話聞くと、自分の不安が晴れてはいないが薄まって子供をよりしっかり見れるようになった。他のこと同じようになってほしいではなく、娘自身が人生を楽しめればいいんかな。障害って奥が深い。

・息子よく家事手伝ってくれる。洗濯物音聞いて子供が洗濯物だす仕草して「この子だからよかった」と心底思った　しかしある時、他の小さい子供と親のやり取り見てて「もしうちの子に知的なかったらこういうやり取りしてたのかな」「この子に知的障害なければ」と悲しくなった。受け入れたつもりだったんだけど、突然そう思ってしまった。

・自分は仕事に出てしまっており子供の自宅でのイメージつかめなかったが在宅での子供との生活実態を知ることができた。学びの場として、会に参加することでいろんな人の話聞いて得た情報を妻と話せるようになった。自閉症の子供

達は夫婦の間をつなぐ有線かもしれない。

・おやじの会だと、放課後デイ立ち上げ・障害者就労立ち上げなど、サービスを設計する側になる人多い。親自身高齢化してきているが、次世代はSNSなどで新しい別コミュニティを作っている。一つの時代なのかもしれない。

・箱詰めで福祉語ってるような奴らよくないなと思ってた。

・「息子が３歳の時に自閉症の診断を受けたが、最初は周りにそういう子いなかった。　おやじの会には情報収集目的で入った。平日行けないが週末夜やっていたから参加できた。」親自身が孤立する　ー子供連れて電車乗っても　他の親御さんに白い目見られたり。普段周りにはいないけど共感してくれる仲間がいるという事で、自分自身の安心感を得る場として親の会が機能していると思う。

・息子が今までできなかったのにある時できることあった。今まで文字が絵に見えるてたけど一筆書きの色全部変えたら読めるようになったり。人より成長が遅いのがむしろ嬉しいと思う。学校の教師が、子供本人見ないでマニュアルで教えてるところがある。その子の魅力を伝えるツールがあればなあ。

第 4 章
考　　察

本研究で様々なコミュニティに赴き、発達障害に対する見方をインタビューしその都度それに対するコンテンツを制作してきたが、コミュニティごとに受け取り方がまったく異なり、現状どのコミュニティにおいても健常者ー発達障害当事者の相互理解を両者納得できるようにデザインすることは難しいとなった。

また、私自身本研究を通して発達障害当事者を観察していくにつれ、自身の彼らに対する見方が徐々に変化してきており、自分自身にも発達障害者に対する無意識な偏見があるのではないかと思うようになった。

過去に「障害者」として定義されてきた身体障害、精神障害、発達障害はー狩猟・農耕・産業革命などの産業技術構造の変化で社会の枠組みができることで生まれてきたようなものなので [23] [24]、今後の科学技術革新でまたあたらしい障害が生まれてくる可能性があると感じる。結局はその時代に応じたマジョリティーマイノリティの問題に帰結し、マイノリティ側が障害とされているのではないかと考える。

しかし同時に矛盾を孕むのだが、彼らは彼らのインターフェースで動いているのでは？今までは発達当事者のキャラクターも「困り感」「弱みも強みに働く」のような観点だったけれども、そもそもの別の民族だと解釈 [25] して、行動を現象として分析していく方が良いのでは？という問いが生まれてきており、

当初は研究のコアである、“ 健常者ー発達障害者の「相互理解」” という観点から出発したが、今後は “ マジョリティーマイノリティの「分かり合えなさ」” から出発して、そこを埋めるのに限界がある上でどう多様性を実現すればいいのか？という観点にシフトチェンジをしていくのが良いのかもしれないと考えた。

現在、3 章看護師コミュニティで制作したプロットをもとに、医学書院での「看

護教員に向けた発達障害の学生に対する支援の漫画」の発表に向けて動き出している。しかし、コンテンツ内容は従来からある社会的対応がメインとなっており、漫画によって発達障害への認知理解は促進する希望はあるものの、「症状は知っているが発達障害はやはり甘え」と認識している層を解消するのにまだ不十分と感じている。

上記と超福祉展でのフィードバックを踏まえ、感覚過敏の脳科学的側面に関する専門家との共創も必要だと考え、感覚過敏を研究する国立障害者リハビリテーションセンター研究所の井手正和先生のもとにアプローチをして、発達障害の感覚過敏シンポジウムにポスター担当として関わらせていただくことになった。現状脳科学的側面で、エビデンスに基づいて発達障害メインに切り込んだ物語は商業的に存在していない。

シンポジウムはコロナウイルス感染拡大のリスクから延期になってしまったが、開催された暁には、そこでのフィールドワークを元にコンテンツを制作し、社会的側面・脳科学的側面双方からアプローチしていく予定である。

また、コロナ渦で従来のプロジェクト進行が滞っているが、今後の制作に向けてコロナによって得られた知見もある。

Twitter では Great For Heros 絵という、医療従事者・配送業者といったエッセンシャルワーカーをヒーローとして応援する企画が一時話題になったが、ただの自己満足・制作者の承認欲求を満たすがための感動ポルノではないかとの非難を受けている。「絵で応援します」という一見安全地帯から応援するような内容では、一歩間違うと非常に無責任なものとなってしまう。　特段有事で余裕のない状態、オブラートに包まれていたものがすり減りむき出しになった精神は、他害リスクがある。

私自身が看護師というエッセンシャルワーカーとしての立場で活動していると、表向きは「尊敬する」「感謝している」と拍手で送り出される一方で、意識的か無意識的か、距離を取られてしまったり、心ない言葉を受け取る矛盾と重なり、複雑な心情になった。

私の物語もそうなりかねない。公平性・中立性・正確性を保ちつつも、解決策とそれを実装できる協力者と連携し、発達障害者・それに関わる人たちをエンパ

ワメントできるような内容にしていかなければと肝に銘じる。

緊急事態宣言後、めまぐるしく変わる日常で、私自身の思考が現実主義になっていっていることもあるだろう。理想を追求するよりも、ひたすら目の前の事実に向き合え、短期的に達成しなければならないことに追われねばならないが、自分のデザインの考えを見失わないようにする必要がある。

コロナウイルスの脅威により、ステイホーム・三密対策・テレワーク… と社会が急激な変化を遂げている。当初今後 10 年で起こると想定されていた日常の変化が、前倒しになってきているが、欧米に今までなかったマスク文化が根付いたり、(サングラスの文化はあるが、表情が見えないことに抵抗があるのだろうか)、テレワークになったことで、従来の「リア充」とされているような、頻繁に外出して他者との飲食や交流をしたり行動力のある人々が非難され、家から出ないことが正義とされるようになった。これにより今まで対面のコミュニケーションが苦手だった生きづらかった人たちが生きやすくなったりと、マジョリティーマイノリティの転換が起きている。その一方で、地球全体が余裕がない状況となり自粛警察のように枠からはみ出そうになった人に対して過度に叩く勢力ができたりと、偏った正義も暴走してしまい、従来解決・緩和されたと思われていた課題が浮き彫りになったりもしており、転換は起きるものの根本的には解決されていない。

マジョリティーマイノリティに関連して、萩原浩の小説『神様から一言』で、会社でマイノリティの立場で戦う主人公に対して上司がこのように説くくだりを引用する。

> 「…会社というのは ” おでん鍋 “ といっしょだよ…せまい所でぐつぐつ煮詰まって部長だ課長だ役員だなんて言ったって、所詮鍋の中で昆布とちくわが、どっちが偉いかなんて言い合っているようなもんだ」「このおでん屋じゃ牛スジが一番高くて偉そうだけど、他の食い物屋に行けば使っちゃもらえない。こんにゃくはここじゃ安物だけど、味噌田楽の店にいけば堂々のエリートだよ」「…社長だろうが役員だろうが、おでんの中の牛スジに過ぎない。おでんの中では持て囃されるけれど、おでんの鍋を抜けると誰にも相手されなくなる。ちくわぶだって、おでんの中じゃ存在感があるけれど、他の料理には転職でき

> ない。」「…お前がこのじゃがいもだとする。おでんの中でならただの平社員だ。でも肉じゃがの皿の中なら共同経営者。じゃがバタなら押しも押されぬ社長だよ。…一歩外に出たらころりと変わっちまうかもしれない…」[26]

小説では会社における社員の例えを説明しているが、これは社会における特性の偏りを持つ人にも重なるところがある。時代時代で求められる器の形は変わっていく。それにハマるかハマらないかでまた障害の強者弱者の転換が起きていく。世間の考え方が変わったらいつ私もあなたも障害者になるかわからない。枠組みをこそ決めてるのは私たちである。枠組みへの提言をデザインしていくことこそ、本課題の根本的解決の糸口なのかもしれない。

「デザインとかどうでもいいじゃん、ばっかじゃないの」大学院に入る前に、術後部屋中血だらけになった手術室でスタッフに言われたことを思い出す。私は発達障害ではないものの、少なからず持ち合わせている発達性により、いったんきになる言葉に引っかかると長期間引きずる傾向にあり、下手すると時折フラッシュバックしてしまうことがある。現場は患者の命を救うことが第一優先。実際に私自身が経験年数も浅く、私が気付けていないことも多いのだと思うし、そもそも現場にじっくりと課題を掘り下げていく余裕がない。長期的目線での行動変容を掲げていても目の前の患者を救えなければ元も子もない。世間的なデザインに対する認識がガワだけのものだと思われているのかもしれないし、デザインが自己満足的なものとして誤解され軽んじられている現状を感じる。現在、コロナの渦中において、医療現場の余裕のなさはますます加速しているが、本来の「デザイン」は人命を救うインフラになりうると私は思う。クリエイティブな思考を受け入れられやすい土台を作っていく使命が我々にはあるのではないか。その為にも、今後も自分自身での創作活動と合わせ、現場とデザインの橋渡しを目指し研究をしていく。

第 5 章
結　　論

本研究は、発達障害の二次障害予防を目指し、当事者・関連コミュニティと共創し漫画・コンテンツの制作を実践した。

第１章では発達障害について概説し、これによって生じる課題を述べ、本研究の目的を漫画・コンテンツにより、発達障害当事者、非当事者の相互理解・エンパワメントさせることによって二次障害予防を促すことと定めた。

第２章では、漫画、発達障害それぞれの研究領域・事例について調査をし、漫画・ほか追体験による情報伝達の有用性、発達障害の通説と齟齬がある部分を発見し、作品制作にあたり当事者・関係するコミュニティの内側に入り込んで、身近で観察して実態を探索していく必要性があることが分かった。

第３章では本研究のコンセプトとして、当事者・関連コミュニティ（当事者コミュニティ、当事者会、看護師コミュニティ、超福祉展）における複数のフィールドワーク、インタビュー調査を行い、コミュニティごとに発達障害に関する困りや見方の違いを抽出した。その後、それぞれのフィールドに応じたコンテンツを制作し、当事者、健常者から評価を頂いた。

結果として、各コンテンツに対し当事者、健常者どちらか一方の共感・賛同は得ることはできるものの、健常者ー発達障害当事者両者納得できるようにデザインすることは現状どのコミュニティにおいても達成できなかった。また、コンテンツの表現によっては、発達障害に関する情報が歪んで伝わってしまい、過度な期待であったり、発達障害性のあぶり出しなど、逆効果になるリスクもあることが分かった。

３章の結果を踏まえ、４章では、一コンテンツによる健常者ー当事者間の相互理解促進の限界を述べつつ、今後の制作物に対して取り組んでいく視点を述べた。

また、研究を通して変化した発達障害そのものに対するスタンス（インターフェースの違いや社会枠組みによるものという転換）や、コロナ渦で得られた知見・課題と絡めつつ、本研究における課題解決の糸口を考察をした。

以上から、本論文を通し、当事者・コミュニティ共創による漫画コンテンツ制作の実践を通じた発達障害の二次障害予防を目指すためには、研究のコアである発達障害者—健常者間の『相互理解』という観点は持ちつつも、両者の差異の限界があることは前提として、その上でそこからどう多様性を実現すればいいのか？という観点を持つこと。そして、社会的側面のみだけでなく、正しいエビデンスを用いた脳科学的アプローチ、ひいては障害を定義する枠組みに対する提言などを、多様なステークホルダーと提携して物語を同時多発的にアプローチしていく必要があるとの結果を得ることができた。

謝　　辞

本研究で多数の発達障害者・それに関わる方々との交流と対話を通じて、自分自身の過去・現在・未来も見つめ直す契機となりました。対話の際、傾聴と共感を意識していましたが、関わった方々の対話が、個人差はあれども重みのある内容が多く、真摯に聴くほどに対峙する相手の語りの世界観に自己が侵食されて、無意識下にしまっていたトラウマ誘発や、これまで抑え込んでいた発達性の発露など、心身に影響を及ぼすこともありました。これによって入学時より研究の方向性が迷走したりスムーズに行かないことも多く、ご迷惑をかけてしまうなかでも研究指導など助言を続けてくださった慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の南澤孝太教授に心から感謝いたします。

研究に向けての行動に対して、優しく背中を押してをいただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の石戸奈々子教授に心から感謝いたします。

発表では慌てふためいてしまう中で冷静さを取り戻すよう助言を賜りました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の砂原秀樹教授に心から感謝いたします。

そして、フィールドワークで対話をしてくださり、プライベートな領域まで開示してくださった、当事者・コミュニティの方々に心から感謝いたします。

参 考 文 献

[1] 政府広報オンライン. 発達障害って何だろう. https://www.gov-online.go.jp/featured/201104/index.html.

[2] 発達障害情報・支援センター. http://www.rehab.go.jp/ddis/.

[3] LITALICO 発達ナビ. https://h-navi .jp.

[4] 藤田和弘, 上野一彦, 前川久雄他. WISC-III ーアセスメント事例集ー理論と実践ー. 日本文化科学社, 2005.

[5] 岩波明. 発達障害. 文藝春秋, 2017.

[6] 向後千春向後智子. マンガによる表現が学習内容の理解と保持に及ぼす効果. 1998.

[7] 宮崎 栞恋濱 邦子. 学習内容の理解に及ぼす学習マンガの効果ー小学校第 5 学年の説明文を題材として. 2017.

[8] Rosenberg. Virtualsuperheroes:usingsuperpowers in vertual reality to encourage prosocial behavior. 2013.

[9] Domma Banakou. Virtual embodiment of white people in a blackvirtual body leads to a sustained reduction in their implicit racial bias. 2016.

[10] 株式会社シルバーウッド. VR 発達障害:. https://angleshift.jp/identity/.

[11] 宋・牧野・藤原・廣田・大重・池田・壺内・稲垣. 自閉症スペクトラム障害に併存するインターネット依存症のスクリーニング, および介入の必要性. 精神神経学雑誌, Vol. 121(7), pp. 556–561, 2019.

[12] 齋藤 大輔米田 英嗣. Autistic empathy toward autistic others. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, Vol. 10, No. 2, pp. 145–152, 2014.

[13] Kerstin Konrad Gregor Kohls, Beate Herpertz-Dahlmann. Hyperresponsiveness to social rewards in children and adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder (adhd). *Behavioral and Brain Function*, No. 20, 2009.

[14] 梅田 聡前原 由喜夫. 利他的動機づけは adhd 傾向が高い人の作動記憶を改善する . 日本教育心理学会総会発表論文集, No. 55, p. 412, 2013.

[15] Pieter Stock Inge Antrop. Adhd and delay aversion: the influence of non-temporal stimulation on choice for delayed rewards. *J Child Psychol Psychiatry*, Vol. 47, No. 11, 2006.

[16] 沖田×華 . 毎日やらかしてます。アスペルガーで、漫画家で. ぶんか社, 2012.

[17] ジェリー・ダシェ. 見えない違い　私はアスペルガー. 花伝社, 2018.

[18] 熊谷晋一郎綾屋紗月. 発達障害当事者研究　ゆっくりていねいにつながりたい. 医学書院, 2008.

[19] 浦河べてるの家. べてるの家の「当事者研究」. 医学書院, 2005.

[20] 超福祉展. http://www.peopledesign.or.jp/fukushi/.

[21] The IDF's Unit 9900: Seeing their service come to fruition. https://www.jns.org/the-idfs-unit-9900-seeing-their-service-come-to-fruition/.

[22] 看護教育『発達障害の特性が見られる学生の理解と支援』, 第 59 巻.

[23] 星加良司. 障害とは何かーディスアビリティの社会理論に向けて. 生活書院, 2007.

[24] 松井彰彦 川島 聡 長瀬修. 障害を問い直す. 東洋経済新報社, 2011.

[25] 伊藤亜紗. どもる体. 医学書院, 2018.

[26] 萩原浩. 神様からひと言. 光文社文庫, 2005.

付　　録

図 .0.1 制作風景 1-4 コマ漫画制作中の様子

図 .0.2 制作風景 2-ポストイットでエピソード・キーとなるシーンをピックアップ

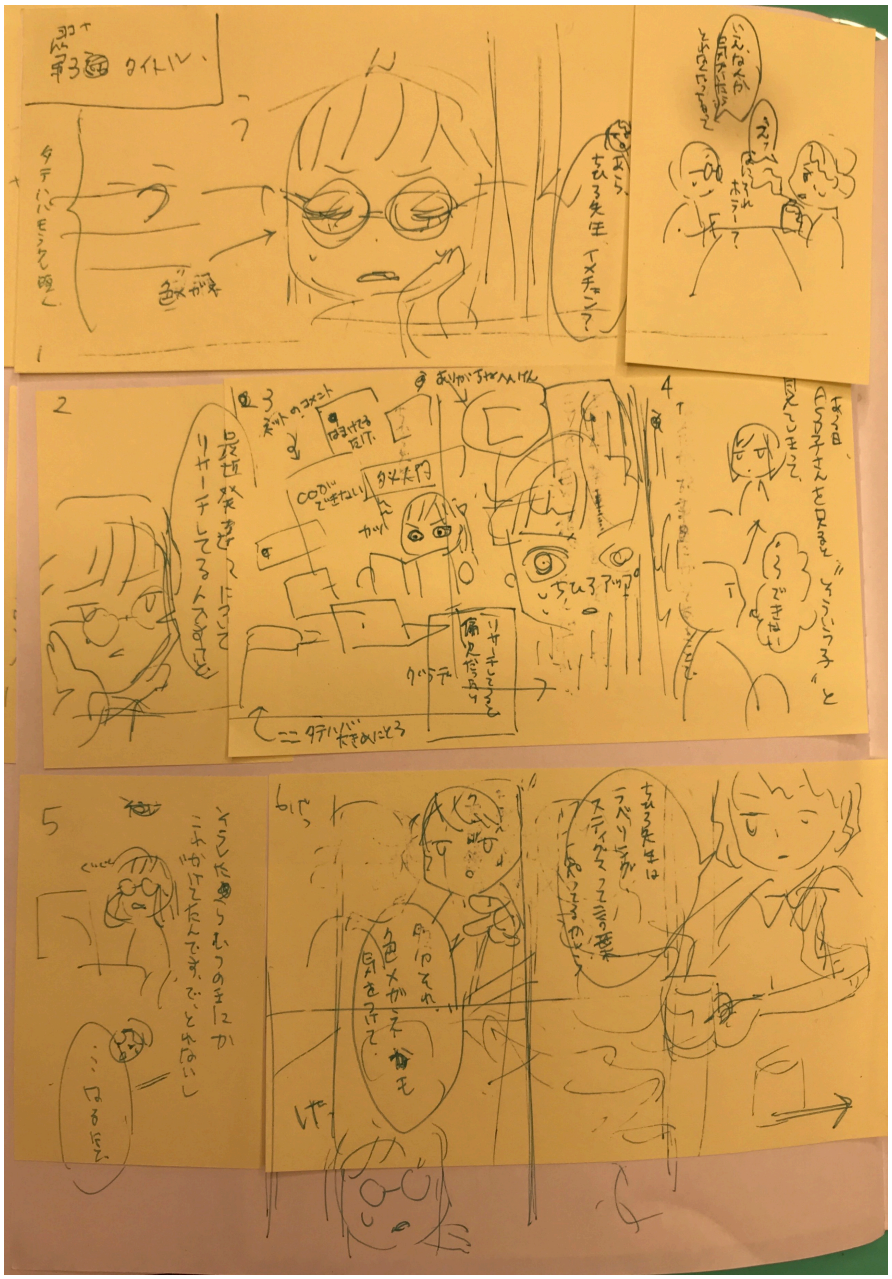


図 .0.3 制作風景 3 ーポストイットを組み合わせてストーリー化

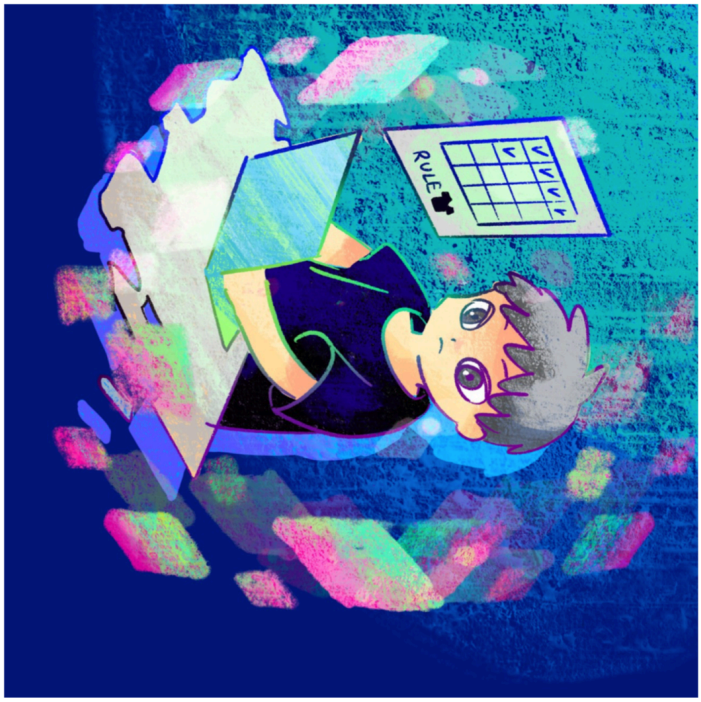


図 .0.4 当事者会から想起したキャラクター

図 .0.5 超福祉展

図 .0.6 発達障害 感覚過敏シンポジウムポスター