

なぜ、子どもは「抵抗」するのか？

「抵抗」は支援者（保護者）「求め」があるから抵抗する

支援者（保護者）が無意識に何を求めているのか、その背景にある双方の「物語」を知る

- ① 抵抗とは支援者と子どもは「物語」の押し合いへし合い状態
- ② 抵抗ではなく双方の「物語」が「併存」という考え方にかえる
- ③ 相手の「物語」と支援者の「物語」を合意に導く5つの「型」

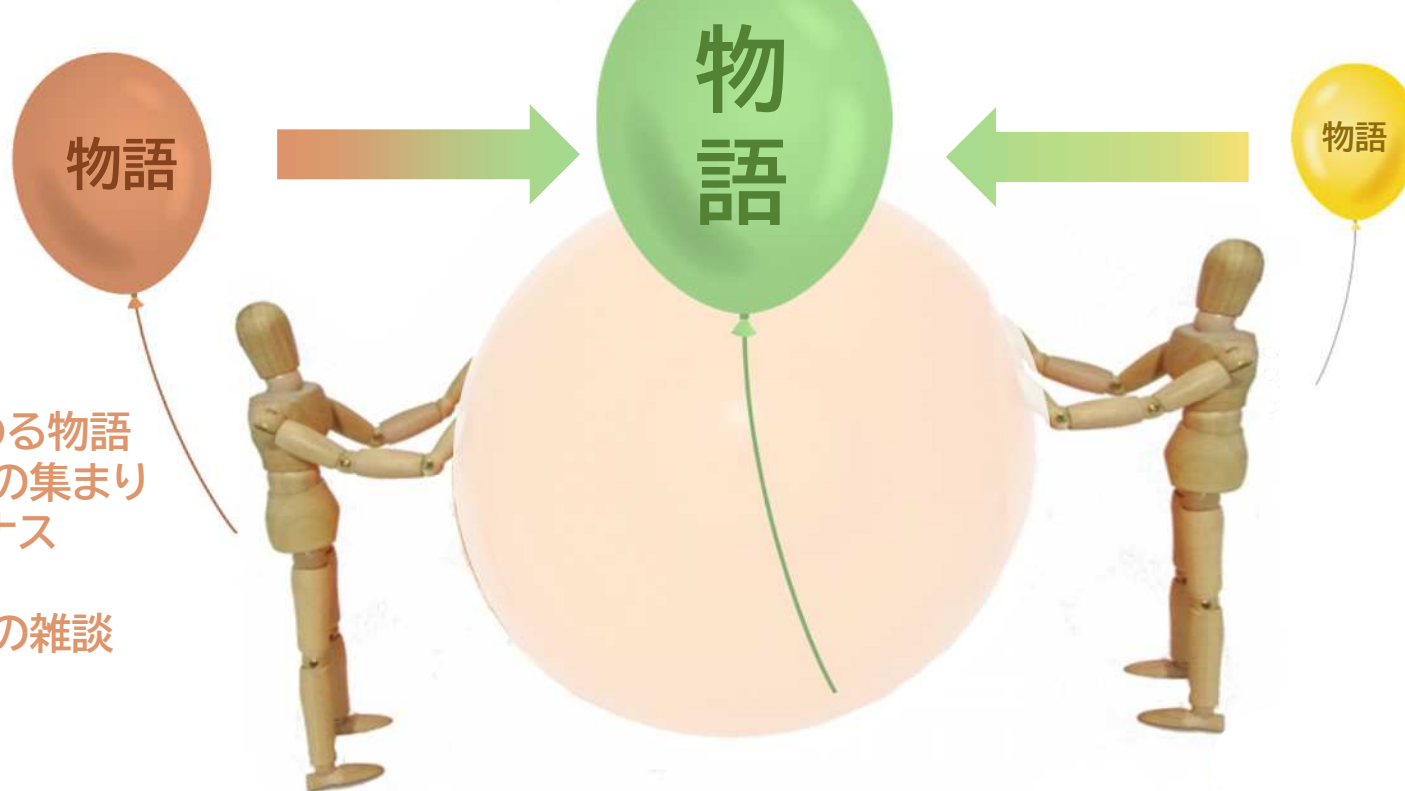
子どもの視点から合意形成を図る

なぜ「抵抗」が生まれてくるのか？



子どもと支援者(親)の「物語」
押し合いへし合い状態

抵抗ではなく「併存」という考え方にかえる



- ゲームにまつわる物語
- ・ゲームの中での集まり
 - ・ログインボーナス
 - ・目標の達成
 - ・ゲームの中での雑談

- 支援にまつわる物語
- ・ゲームを減らしてほしい
 - ・身体に悪い
 - ・学業に悪影響
 - ・依存症になる

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

抵抗感があるゲーム・ネット問題の子どもの 動機付けを促す

ベテラン依存症専門医の5つの「型」

安心感を持ってもらうための配慮

後ろめたさ・罪悪感への配慮

本人が思う問題意識を尊重

相談者と支援者の問題意識の「併存」を意識する

本人がもつ物語への敬意

相談者の問題意識を尊重し信頼関係を構築する

ゲーム・ネット問題を含む
広い視野での問題意識へ拡大

相談者と支援者の問題意識の融合を図る

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

共有した問題意識からの目標の設定

