

## 高機能自閉スペクトラム症成人の余暇実態に関する研究

高緑 千苗 社会福祉法人めひの野園  
水内 豊和 富山大学人間発達科学部

**要旨：**高機能自閉スペクトラム症成人の余暇生活に対する支援の必要性やそのあり方を検討するための基礎資料を得ることを目的に、余暇実態ならびにその形成に影響する要因を探るための質問紙調査ならびにケース検討を行った。その結果、「一般的な余暇」像として他者との交流を伴う余暇イメージをもつ者の中には、他者評価では余暇の実態が充実しているにもかかわらず、本人の実感としての余暇に対する満足度が低くなる傾向がみられた。このことから「一般的な余暇」像に固執する者は、余暇資源や自助グループ活動の仲介、相談援助などを通じた人間関係や余暇の場づくり、固定観念の払拭にむけたサポート等の必要性が示唆された。

**Key Words：** 高機能自閉スペクトラム症成人、余暇実態、余暇イメージ、発達障害者支援センター

## ● I. はじめに

2005年の発達障害者支援法成立、2007年の特殊教育から特別支援教育への転換などにみられるように、発達障害者の存在が認識され、支援がなされてきている。発達障害者の相談・支援の中心的役割を担う発達障害者支援センターにおいても、①発達障害の早期発見、早期支援等に資するよう、発達障害者及びその家族に対し、専門的にその相談に応じ、助言を行うこと、②発達障害者に対し、専門的な発達支援及び就労の支援を行うこと、③医療、保健、福祉、教育等に関する業務(医療等の業務)を行う関係機関及び団体、これに従事する者に対し発達障害についての情報提供や研修を行うこと、④発達障害に関して、医療等の業務を行う関係機関及び民間団体との連絡調整を行うこと、⑤前各号に掲げる業務に付随する業務などの機能が規定され、その役割を遂行するための職員が配置されている。

しかしながら、現在の発達障害者に対する支援では、学校・職業生活や家庭生活での問題解決が優先され、余暇の時間というテーマは後回しにされがちである<sup>3)</sup>。発達障害者支援法における発達障害者支援センターの機能に関する規定においても、②就労の支援や、③保健、教

育は明記されている一方で、余暇生活に関する記述は見られない。また、適応的な社会生活を送っている高機能自閉スペクトラム症が充実した余暇の時間を過ごしていることが先行研究によって明らかにされているが<sup>4)</sup>、いわゆるアスペルガー症候群など高機能自閉スペクトラム症は、健常者と比して特有の認知特性を持つことから、余暇活動に二次的な歪みや偏りを生じたり、知的能力に見合わない形での困難さを示したりすることが多い<sup>5)</sup>。さらに別府<sup>6)</sup>は、従来自己理解を欠損させていると言われてきた高機能自閉症児が、独特のやり方や内容ではあるが、自己理解や自己を持っていると述べており、このことから、高機能自閉スペクトラム症の中には、自身が余暇の時間を思うように過ごせていないなどというネガティブな実態を理解しながらも、それを改善する手立てがなく、その結果、充実した余暇の時間を過ごせていない者も存在することが考えられる。高機能自閉スペクトラム症の余暇生活に対する支援の必要性の検討や、余暇生活の充実に資する支援の拡充を図ることは、喫緊の課題であるといえよう。

そこで本研究では、高機能自閉スペクトラム症の余暇実態を明らかにするための質問紙調査ならびに余暇実態の形成に影響する要因を探るためのケース検討を行い、高機能自閉スペクトラム症の余暇生活に対する支援の必要性

や、そのあり方を検討するための基礎資料とすることを目的とする。なお、本研究における「余暇」は、ジョフレ・デュマズディエ<sup>2)</sup>、工藤ら<sup>3)</sup>の定義を参考に、「好きなこと・趣味(障害特性としてのこだわり起因するものも含む)など、自分が自由に使える時間の過ごし方」と定義する。

## ● Ⅱ. 方法

### 1. 対象

A 県発達障害者支援センター利用者の自助グループ「B クラブ」メンバーである発達障害のある成人約 70 名のうち調査の趣旨に賛同した者で、広汎性発達障害(自閉スペクトラム症)の診断があり、知的な遅れがない者とした。ケース検討では、質問紙調査に回答した対象者のうち、インタビュー調査への協力を同意した者を対象とした。

### 2. 手続き

質問紙調査は 20xx 年 6 月の B クラブ例会終了後に無記名式で実施した。配布数 24, 回答数 18 であり、回収率は 75.0 %であった。回答者の平均年齢は 26.5 歳(19 歳～36 歳)であった。なお、対象者には、該当月に先だって配布される B クラブ月刊会報にて、次回 B クラブ例会後、余暇実態に関するアンケートをおこなうことを、事前にアナウンスした。

ケース検討のためのインタビュー調査は筆者が行い、半構造化インタビュー形式で実施した。対象者数は 6 名であり、いずれも質問紙調査終了後 2 ヶ月以内におこなった。なお、インタビューへの協力は質問紙調査時の申告に加え、改めて依頼書・同意書を作成し、承諾を得た。

### 3. 調査内容

調査内容の決定については、個人の余暇の状態を生活機能分類(ICF)の視点から検討するという観点に基づき、著者間で精査した。

質問紙調査における質問項目は、基本情報として、余暇に関係すると考えられる環境因子と

Table 1 質問項目 (主要なもののみ掲載)

<b>基本情報</b>
年齢、性別
家族構成、生活形態(家族と同居、ひとり暮らし、施設入所など)、居住区
診断名、障害があること・あるいは障害の疑いがあることを知った時点の年齢
就労形態、就労継続期間
現在・過去に参加したことのある余暇に関する活動やサービス
<b>余暇の捉え方について</b>
余暇の重要性
働くことの重要性
余暇とはどのような時間を指すと考えるか
<b>余暇の理想と現実について</b>
出勤日と休日の余暇の過ごし方
理想的な余暇生活を10点満点としたとき、現在の余暇生活の点数は
「こんなことがしてみたいけれど、していない」ことはあるか
「こんなことがしてみたいけれど、できない」ことはあるか
<b>余暇の制限や奨励について</b>
過去に保護者や教師によって自分の楽しみを制限・奨励されたことはあるか
その経験は現在の余暇生活に影響を及ぼしていると考えるか
<b>仕事と生活全般の満足度</b>
今の生活に満足しているか
今の仕事に満足しているか
<b>経済力や金銭感覚について</b>
給与はどのように使っているか
給与や小遣の金額に満足しているか
もしお金があったら、どのように使いたいのか

※基本的に自由記述式

しての生活形態、居住区、参加の実態としての就労状況や余暇に関わるサークル活動などへの参加状況について尋ねた。また、「余暇の捉え方」、「余暇の理想と現実について」、「仕事と余暇とのバランス」、「将来への展望」、「仕事と生活の満足度」、「経済力や金銭感覚について」などについて回答を求めた。質問内容の概要は Table 1 に示す。

ケース検討のためのインタビュー調査では、余暇が仕事や生活全般に及ぼす影響ならびに余暇生活の阻害・成功要因を検討するため、仕事や生活の満足度に影響を及ぼしている要因、理想余暇と現実余暇とのギャップを生じさせている要因などについて質問をおこなった。また生活全般の質の程度を客観的に把握するため日本版 WHOQOL26<sup>7)</sup>を実施した。

### ● Ⅲ. 結果

#### 1. 質問紙調査

##### (1) 就労状況について

回答者 18 名の就労形態の内訳は、正社員 2 人、契約社員 5 人、パートタイム 7 人、就労継続支援 A 型 2 人、学生 2 人であった。現在の勤務先に障害告知をしている者は 13 名であり、現在の勤務先への勤務期間は平均 25.1 ヶ月であった。

##### (2) 余暇と仕事のバランスについて

余暇と仕事のどちらが自分にとって大切なものであるかということについて、5 段階で尋ねたところ、「どちらも同じ」が 13 人、「どちらかといえば余暇」が 2 人、「どちらかといえば仕事」、「仕事」、「余暇」がそれぞれ 1 人であり、仕事も余暇もどちらも同等に大切であると考えている回答者がほとんどであることがわかった。「これまでの経験から、自分はバリバリ働ける人間ではないと気づいた」、「自分は不器用でストレスを溜めがちなので、遊ばないとやっていけない」といった、過去の経験から仕事と余暇とのバランス意識を形成している回答があった一方で、「(仕事と余暇の)どちらかが偏るのはいけないような気がする」といった、固定観念に基づく回答もみられた。

##### (3) 「一般的な余暇」のイメージについて

一般的な成人の「余暇」とはどのようなものかという質問に対して、Table 2 に示すように「仕事を忘れる」、「気分転換をする」、「リラックスして疲れをとる」など機能面に着目した回

答、「趣味や特技」、「やりたいことをする時間」など内容面に着目した回答が見られた一方で、「一般受けしやすい趣味」、「みんなで共感的に過ごす時間」といった、「こうあるべき」というイメージを持つ回答もみられた。

具体的な内容としては、「ドライブ」、「ショッピング」、「映画」、「スポーツ」、「アウトドア」、「デート」、「飲み会」、「サブカルチャー」、「家事」などが挙げられた。

##### (4) 「余暇」の実態について

自由に使える時間に誰と何をして過ごしているかという質問に対しては、Table 2 に示したような回答が得られ、回答者の多数が、余暇の多くの時間をひとりで過ごしているという実態が明らかとなった。また、なかには「地図を見る」、「日本近代史関連の本を読む」、「Wikipedia の記事巡りをする」、「自転車で近所の工事現場の視察に行く」といった特徴的な回答もみられた。

##### (5) 「理想とする自分にとっての余暇」について

自分にとって充実した「余暇」とはどのようなものかという質問に対しては、表 2 に示すように「自分磨き」、「誰にも干渉されずに自分ひとりで楽しむことができること」、「普段と違う経験に没頭すること」、「熱中して、またやりたいと思える時間を過ごすこと」、「大切な人と一緒に過ごし幸せを感じる」といった回答がみられた。

##### (6) 「達成できていない理想の余暇」について

余暇の時間に「してみたい」けれど「していない」、「できていない」ことはどのようなことか、その内容と、「していない」、「できていない」理由について尋ねた。その結果、「遠くに外出をしたい」が「運転免許や車がない、運転に自信がない、一緒に行く相手がいない、お金がない」、「スポーツなど体を動かしたい」が「障害のある自分を受け入れてくれるクラブがない」、「みんなで共感し合って一晩中遊んでみたい」が「人に合わせなければならないため、神経質な自分には難しい」、「彼女を作って出かけたり一緒に過ごしたりしたい」が「会いたいときに気軽に会える彼女がいない」、「雀荘に行って実際の牌で麻雀をうってみたい」が「気力や勇気がない」、「一人焼肉に行きたい」が「恥じらいがある、お金がない」、「歴史ドラマを見て憧れている乗馬をしたい」が「体力、お金、時間がない」、「ハマれるものを見つけない」が「飽き性なのでハマる前にやめてしまう」といった回答が挙げられた。行楽地から遠く公共交通が不便である A 県の地域性に拠る、理想達成の阻

Table 2 自分が感じる余暇充実のイメージと余暇の実態（記述は回答者の原文ママ）

余暇充実に関する自己評価	対象者	性別	年齢	余暇充実についての自己評価の理由	一般的な余暇に対するイメージ	自分の思う充実した余暇	余暇の実態
充実群 「充実している」 「どちらかといえば充実している」	A	男	25	したいことができている	仕事を忘れる、リラックスする	日課をこなした後ゲーム音楽鑑賞をする	ゲーム音楽鑑賞、近代日本史関連の読書、コンビニに行く、英語学習
	F	男	26	(サイクリング) 期待はずれだった、天候によりうまくいかなかった	テレビをみたり家事をする	ネットサーフィン	ネットサーフィン、サイクリング
	H	男	26	楽しんでリラックスできている	気分転換	ひとりで遊ぶ	祖母とでかける
	J	男	21	気分が落ち込むことがなくなった	ゴルフ、ランニング	仕事の企画	(無回答)
	L	男	26	できる範囲でできることはできている	自分の好きなことをする	普段と違う経験に没頭	インターネット、読書、当事者活動
	M	男	26	(無回答)	(無回答)	疲弊をとり活力を奪う	家事、買い物、インターネット、食食、家族と帰省
	N	男	28	今のままでも幸せだが進歩がないとも思う	友達と遊ぶ、アウトドア、みんなで共感できることをする	大切な人と一緒に過ごす幸せを感じること	ギター、読書、PC、買い物、掃除、昼寝
	R	女	27	充実していないと感じる理由がない	趣味や特技など自分の好きな事をして過ごす時間 自分にとって好ましく相手と過ごす時間は余暇ではない	熱中して時間が早く過ぎる時間 またやりたいと思える時間	テレビ、読書、好きな事を考える、買い物、映画、ゲーム、片付け
	B	女	19	わからない	(無回答)	家にいる時間	パズル
	C	男	23	鉄道には新しい発見があるから	電車に乗って街を散策する	電車に乗っている時間	ネット、テレビ、ゲーム 友達と電車に乗る
非充実群 「充実していない」 「どちらかといえば充実していない」	I	男	31	(無回答)	ドライブ、服を買う、映画をみる	(無回答)	友達とドライブ、愛犬と散歩、映画をみる
	O	女	30	時間の使い方が下手、時間とお金が足りない たまには誰かと遊びたいが県内に友人が殆どいない	飲み会、デート、家で疲れたとる、ショッピング	幸せだと感じられればそれでいい	買い物、家事、ドライブ、読書、外食、文通、カラオケ 誰かとカラオケ、誰かとドライブ、誰かと外食
	Q	男	27	時間がなくて友人とあまり会えない	趣味に時間を費やしたり友人と過ごす	自分磨き、友人と楽しく過ごす	ゲーム、勉強、ピアノ
	D	男	22	時間が早く感じられるから	やりたいことをひたすら楽しむ	誰にも干渉されずに自分ひとりで楽しめること	祖母と買い物、友人とゲーム、友人と旅行 好きな歌を聴く、テレビ、ラジオ、自転車をこいで気分転換
	K	男	23	特にない	よくわからない	どこどころする	パズル、パズル、パズル
中立群 「どちらともいえない」	E	男	32	友達を誘っても断られることがある 即物的なことまで満足しがちだが、もっとアクレッシブな趣味がやりたい	(無回答)	(無回答)	ドライブ、ゲーム、テレビ、DVD、CD
	P	男	27	ギターの格闘技のジムなど、一般的に評価されやすい趣味をやってみたい	家でゲームや漫画などのサブカル系、映画やギターなど一般受けしやすいもの外ならローボードウアーやスホーツなど	なんでもいいから友達と遊んでいるときひとりで遊ぶのはむずかしい	ゲーム、Wikipedia巡り、誰かと映画鑑賞 誰かとゲーム

害要因が見られた一方で、障害特性や性格を理由に理想の達成をあきらめている例もみられた。

#### (7) 余暇の満足度について

自身の余暇に対する満足度について5段階で評価を求め、充実群、非充実群、中立群とに分類したものを、各回答者の評価の理由とともにTable 2に示した。非充実群の回答者に障害特性や性格に起因する特徴的な回答が顕著であった。「今のままでいいが進歩がない」、「一般的な趣味を持ちたい」など、余暇に対する「こうあるべき」という固定観念が反映された回答は群を問わずみられた。

#### (8) 余暇以外の「楽しい」と感じる時間について

自分が自由に使える時間以外で楽しいと思えるのはどのような時間かという質問に対しては、「人の役に立ったとき」、「仕事そのもの」、「通勤時間(電車やバス)」、「自分の悩みが解決したとき」といったその時間そのものを楽しむ内容の回答が挙げられた一方で、「仕事がミスなくうまくいったとき」、「職場の雰囲気に溶け込めたとき」、「上司や先輩とうまくコミュニケーションをとれたとき」、「一人になれたとき(ほっとする)」といった本人にとってのネガティブ状況を回避する内容の回答もみられた。

#### (9) 収入・金銭感覚について

1ヶ月間に自由に使える金額を尋ねたところ、平均4.35万円(0.5万円~13万円)であった。その金額に対して満足しているかどうかという質問では、「とても満足」または「どちらかといえば満足」が6人、「どちらともいえない」が6人、「どちらかといえば不満」または「とても不満」が5人であり、同世代の一般的な収入としては少ないながら、不満を感じている者ばかりではないということが明らかとなった。回答の理由として、「とても満足」、「どちらかといえば満足」群では、「(お金が)有り余っている」、「(給料は)もう少しほしいが今の仕事が楽しいから」、「一応貯金でできているから」、「ハンディキャップがあるから現状が限界」といった回答が、また「どちらともいえない」群では「実感としては低い、障害者枠での就労の中では良いほうだから」、「もっと(給料が)ほしいが自分で管理できなくなるから」、「昔と違って人並みに働いているので給料をあげてほしいが、体力がなく仕事を入れられない日もあるので仕方ない」といった回答が、そして「どちらかといえば不満」、「とても不満」群では「自立した生活(一人暮らし)をするだけの給与がほしい」、「給料をもらいすぎている」、「結婚する気

がないので老後のことも考えると少ない」などの回答が挙げられた。自分の障害や能力を理由に生計に対する理想を低く設定していたり、そもそもに自立や生計に対する固定観念がみられたりする回答も散見された。

## 2. ケース検討のためのインタビュー調査

ケース検討では、6人の対象者にインタビュー調査をおこなった。ここでは、そのうち生活全般が客観的に見て充実しているように感じられるものの、本人の余暇に関する自己評価が低く、余暇に関してなんらかの課題があると考えられるQさんを取り上げる。

### (1) Qさんの基本情報

調査時の年齢は27歳で、男性である。父、母、弟と同居しており、A県内市街地に居住している。診断名は広汎性発達障害であり、成人後に診断を受けている。最終学歴は高等学校であり、県外の専門学校を中退している。所持している免許や資格は、調理師免許に加え、普通自動車運転免許、ホームヘルパー2級、漢字検定2級である。現在は就労継続支援A型事業所である飲食店にて調理スタッフとして勤務しており、就労形態はパートタイム、調査時点で勤続期間は8ヶ月であった。現職に就くまでに、病院看護助手やウェイターなど、複数の職種を経験しているが、調理師の資格を活かして働いている現在の勤務先については、「人間関係も円滑で楽しい」、「自分で考えたメニューが採用され、買ってもらえることがうれしい」と、やりがいを感じていることが述べられた。現在の趣味は体を鍛えること、ゲーム、ピアノであり、中学校、高等学校ではバレーボール部に所属していた。過去には、保護者の勧めで水泳とエレクトーンを習っていた。

なお、Qさんの日本版WHOQOL26におけるQOLの状態はQOL平均値2.58であり、これは、同年代男性の平均値3.20に比して1SD以上低い結果であった。

### (2) Qさんの余暇イメージと実態

「一般的な成人の余暇」に対するイメージは、「趣味に時間を費やしたり友人と過ごすこと」と述べた。具体的には、「買い物や映画鑑賞、人と交流をすること」であると捉えている。「理想とする自分にとっての余暇」については、「自分磨き、友人と楽しく過ごす」ことであり、具体的には「資格試験などで知識をつける、体を鍛える」ことであると述べた。「余暇の実態」については、自分ひとりですることとして「ゲ

ーム、勉強、ピアノ」を挙げ、誰かと共にすることとして「祖母と買い物、友人と旅行、友人とゲーム」を挙げるなど、Qさんの抱く「一般的な成人の余暇」イメージや「理想とする余暇」像との一致が見られた。しかしながら、友人と過ごすことについては、「距離感のとり方が難しい」、「ゲームのためだけに来てもらうのは悪い」といった現実場面でもどかしさも語られ、また、自分の余暇については「どちらかといえば充実していない」と回答しており、その理由として、「友人と会える時間があまりない」と述べた。

「達成できていない理想の余暇」については、「彼女を作って出かけたりに一緒に過ごしたい」とし、その理由を「会いたいときに気軽に会える、支え合える女性がほしい」と述べた。以前交際相手がいた時期には「友達といえるのは別のよさ」を感じ、「ひとりで過ごして休日を終わるとむなしい」という感覚があったと述べた。

#### (3) 余暇実態の形成過程

Qさんは高校卒業後、病院看護助手として勤務したのち、スキルアップのため県外の専門学校に進学した。しかし、専門学校での人間関係がうまくいかず精神状態が不安定となり心療内科を受診、広汎性発達障害の診断を受けた。この頃のQさんの余暇実態としては、「ゲームだけでひとりで過ごすだけで充実していなかった」と振り返っている。その後、専門学校を中退しA県発達障害者支援センターとの繋がりを持つようになる。Bクラブにも参加するようになり、Bクラブの友人と旅行に出かけたり一緒にゲームをしたりといった、共通の趣味を楽しむようになった。「悩みを話せる親友ができた」、「絆を感じる」、「人間関係につまずきのある人同士の集まりで、共通の感覚を感じる」と述べるように、診断を受け発達障害者支援センターとのつながりを持ったことで、友人関係を中心にQさんの余暇の様相が変化したことがわかる。現在も、Bクラブの友人がQさんが余暇を共に過ごす主たる者となっている。

また、現在の趣味として挙げているピアノは、幼少期に保護者の勧めにより始めたエレクトーンが影響していると述べている。

#### (4) 余暇実態の課題

Bクラブで出会った友人と共に過ごすことが多いQさんは、自身の友人関係の課題として「Bクラブの友達と会えるのが月に1回のBクラブのときしかない」、「友達ではあるが、距離を感じることもある」などと述べ、友人と過ごす時

間について、量的にも質的にも満足していないことがうかがえた。また「ゲームのためだけに(遠方の)友達に来てもらうのは気が引ける」、「スポーツをしたいがBクラブの友人はスポーツが好きではないからできない」と語り、新たな交友関係や余暇資源の必要性を感じていることもわかった。

## IV. 考察

高機能自閉スペクトラム症を対象とした余暇実態に関するアンケート調査ならびにインタビュー調査から、以下のような知見が得られた。

「一般的な余暇」像として「飲み会、デート」、「友達と過ごす」などといった他者との交流を伴う余暇イメージをもつ対象者の中には、周囲の者が客観的に捉えた余暇の実態が比較的充実しているにもかかわらず、本人の実感としての余暇に対する満足度が低くなる傾向にあった。Qさんの例においても、「自分磨きをする、友人と楽しく過ごす」というQさんの理想とする余暇と、資格試験に挑戦したり友人と旅行に出かけたりしているQさんの余暇実態との乖離が客観的にはみられないにもかかわらず、余暇の満足度は高いとはいえず、これは、Qさんの形成する「友人と過ごす」という「一般的な余暇」像や過去の経験からくるひとりで過ごすことへの強い抵抗感がQさんの余暇に関する自己評価を下げる一因となっていると考えられる。このことから、「一般的な余暇」像に固執する者は、余暇資源や自助グループ活動の仲介、相談援助などを通じた人間関係や余暇の場づくり、固定観念の払拭にむけたサポートが必要な場合もあると考えられる。一方で、「一般的な余暇」像を「気分転換」、「仕事を忘れる」など余暇の機能面に着目して形成している対象者の多くは、周囲の者が客観的に捉えた余暇の実態と余暇の満足度に関する自己評価とが合致する傾向にあった。余暇に関する自己評価が低いQさんの例でも、「友達と旅行やゲームをしたい」、「会いたいときに気軽に会える、支え合える女性がほしい」といった、人間関係の質的な面への執着がみられる。このことから、「一般的な余暇」像を誰と過ごすか、何をするかといった質的な面ではなく機能面から形成している者は、本人がその実態に満足さえすれば実感としての満足度は高い傾向にあるということが推察される。

また、Qさんの日本版WHOQOL26の結果からはQさんのQOLはインタビュー調査当時低い状態にあるということが明らかとなった。高機能自閉スペクトラム症への支援は現在就労や就労の継続に向けたものがほとんどであるが、Qさんのように仕事に対する満足度が高い者であっても、生活の質が必ずしも高いとはいえなかった。今回の調査対象者18名のうち16名は就労状態にあったが、他のインタビュー対象者にもQさんと同様の傾向がある者がみられた。このことから、必ずしも就労していることが余暇充実に比例しているわけではなく、就労以外の生活要素にも目を向け包括的な支援を行っていく必要があることが示唆された。

## 謝 辞

本研究に協力くださいました発達障害当事者の皆様、ならびにT県発達障害者支援センターの職員の皆様に感謝申し上げます。

## 文 献

1)別府哲(2007)：高機能自閉症児の自己の発達と教育・支援。田中道治・都筑学・別府哲・小島道生編。発達障害のある子どもの自己を育てる―内面世界の成長を支える教育・支援―。ナカニシヤ出版，pp.68-81。

- 2)デュマズディエ，J. (1972)：余暇文明へ向かって。東京創元社。
- 3)日戸由刈(2009)：アスペルガー症候群の人たちへの余暇活動支援―社会参加に向けた基盤づくりとして―。精神科治療学，24(10)，1269-1275。
- 4)小泉浩一・安東恵美・岡村亜希子・奥住秀之・尾高邦生・菅野敦・山口知子(2009)：広域より通学する児童・生徒の卒業後の円滑な社会生活への移行をめざした教育に関する研究―広域にわたる生活基盤，進路先との移行支援システムの構築―(1年次 移行支援に関する調査「卒業生調査」)。東京学芸大学附属学校研究紀要，36，37-54。
- 5)工藤朝木・斉藤紀久代・片山友哉・岡本長久・伊藤善尚・蕪木暁子(2004)：地域における精神障害者の余暇支援に向けた取り組み―アンケートによるニーズ調査結果から―。作業療法，23，313。
- 6)水内豊和・神山忠・笹森理絵・中村順子・中島育美・芝木智美・高緑千苗・水内明子(2012)：適応的な社会生活を送る発達障害者の成功要因の検討―当事者へのインタビュー調査から―。自閉症スペクトラム研究，9，45-54。
- 7)田崎美弥子・中根允文(2007)：WHOQOL26 手引改訂版。金子書房。  
(受稿 H28. 6. 2， 受理 H28. 09. 27)