

【原 著】

テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）における  
ASD および ADHD 児のコミュニケーション行動の変容

木下 豪 丹治 敬之

Use of Table-Talk Role-Playing Game (TRPG) to Promote Communication Behaviors  
among Children with ASD

KINOSHITA Go, TANJI Takayuki

2022

岡山大学教師教育開発センター紀要 第12号 別冊

Reprinted from Bulletin of Center for Teacher Education  
and Development, Okayama University, Vol.12, March 2022

# テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) における ASD および ADHD 児のコミュニケーション行動の変容

木下 豪<sup>※1</sup> 丹治 敬之<sup>※2</sup>

本研究では、自閉スペクトラム症 (ASD) または注意欠陥多動性障害 (ADHD) のある小学生 3 名を対象に、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) を用いた余暇活動を実施し、児童同士のコミュニケーション行動の変容について検討した。加藤ら (2019) による「いただきダンジョン RPG」において、ゲーム上の場面区分「探索フェイズ」「戦闘フェイズ」が、児童同士の発話量と発話内容にどのような変化をもたらすかについて、実際の活動場面からトランスクリプトを作成して分析した。その結果、児童同士の発話量が「探索フェイズ」「戦闘フェイズ」の両方において増加し、発話内容も多様化した。この結果から、TRPG を用いた余暇活動は、同年代の他者とのコミュニケーションや交流機会の成功体験を蓄積できる活動として、ASD 児にとって有用であることが示唆された。

キーワード：ASD, TRPG, コミュニケーション, 余暇活動

※1 岡山大学大学院教育学研究科大学院生

※2 岡山大学学術研究院教育学域

## I 問題と目的

### 1 ASD 児および ADHD 児が抱える課題

ASD 児の中には、興味の偏り、自分のルール、こだわりなどにより他の同年代の子どものようにふるまうのが苦手である子どもがいる。特に知的に遅れのない ASD 児では、自らの発達特性によるふるまいや行動を、周囲から理解されずにわがままと思われ、叱責の対象となっていることも少なくない。

ADHD 児は、集団における多動や衝動的な行動が目立ち、しばしば周囲から“わがまま”，集団行動に従えず、自分のペースで仕切りたがると理解されがちである。集団行動での失敗経験が重なると子どもの自尊感情が低下し、集団不適応などの二次障害をきたす恐れがある (石崎, 2017)。

ASD 児, ADHD 児にとって、同年代の仲間と良好な関係を保つための取り組みや、主体的・積極的で活発なコミュニケーションによる成功経験を蓄積するための取り組みが必要であると考えられる。

## 2 テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(TRPG)を用いた余暇活動支援

藤野(2016)は、ASD 児が、余暇活動を通して同じ趣味や好みをもつ仲間とともに好きなこと、やりたいことに自発的に取り組むなかで、他者との関わりを深めていくことには、コミュニケーション・社会性の発達促進の試みとして大きな可能性がある」と指摘している。

ASD 児の自発性や興味・関心をベースとした余暇活動の一つの形として、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(TRPG)を用いた小グループ支援がある。TRPG とは、参加者の内の一人がゲームの進行と管理を行う「ゲームマスター(GM)」を担当し、残りの参加者は「プレイヤー」として、それぞれ役割をもつ物語の登場人物を作成し、操作しながら、会話を通して物語に参加し、ルールや世界観を遵守しながら物語を進めていく対話型ゲームの一種である。GM という進行役はいるが、キャラクターはルールや設定の枠内で自分の望むように自由に行動を試みることができ、受け身になることなく、自発的に物語に介入することができる特徴がある(加藤, 2018)。加藤ら(2019)の考案したパッケージ「いただきダンジョン RPG」では、ファンタジー世界を舞台に、プレイヤーが「冒険者<sup>1)</sup>」であるキャラクターを操作し、チームを組んで特定のアイテムの獲得などの目的をもった「クエスト<sup>2)</sup>」を受注して、「ダンジョン<sup>3)</sup>」と呼ばれるステージで冒険を進めることで目的を達成するという流れをもつ。冒険の場面は、ダンジョン内を探索して先に進むことを目指す「探索フェイズ」と、探索を続ける過程で出現したモンスターと戦闘する「戦闘フェイズ」の2場面に分かれており、探索が得意なキャラクターと戦闘が得意なキャラクターとで役割を分担したり、近接戦闘が得意なキャラクターと遠距離攻撃が得意なキャラクターとで共闘したりする場面が自然に生じやすいよう設計されている。具体的には、冒険者は「ファイター<sup>4)</sup>」・「ハンター<sup>5)</sup>」・「ウィザード<sup>6)</sup>」の3種類の職業があり、それぞれの職業によって得意な行動が異なっている。その職業のいずれかを参加者は初回に選ぶことでゲームが開始される。また、クエストを達成することでキャラクターが成長し、よりレベルの高いプレイが行えるようになるので、飽きることなく継続して TRPG をプレイする意義をもちやすくなる工夫がなされている。

ASD 児を対象にした TRPG による余暇活動について、これまでに ASD 児の居場所づくりや心理的な土台の一助となっていることや、ASD 児の自発的なコミュニケーションを促進することが指摘されてきた(加藤, 2016; 加藤ら 2012)。また、三池(2015)は TRPG を用いた小グループ活動は、相手との対人関係に配慮したコミュニケーション能力や、面白さを味わえる議論を展開する能力の育成に期待できると報告している。

## 3 研究の目的

ASD 児を対象とした TRPG を用いた余暇活動では、これまで ASD 児の自発的なコミュニケーションの促進や、コミュニケーション能力育成への期待が報告されてきた。しかし、TRPG を用いた実践研究の報告は少なく、ASD 児同士のどの

ような会話が促進されているかについては明らかになっていない。特に、加藤ら(2019)による「いただきダンジョン RPG」では、「探索フェイズ」と「戦闘フェイズ」による場面区分を通して、プレイヤー同士の役割分担や共闘に向けたコミュニケーションが促されるよう設計されているが、場面区分によって実際に発話の量と内容がどのように変化するかについて、詳細な検討はなされていない。

そこで本研究では、TRPGセッションの回数を重ねる前後で ASD 児同士の発話の量と内容がどのように変化するか、「探索フェイズ」と「戦闘フェイズ」のそれぞれの場面において検討することを目的とする。以上の分析から、TRPGに参加する中で、子どもたちのどのような会話が促進されるのかを明らかにする。

## II 方法

### 1 参加児

Z 大学における療育プログラムに参加経験のある 3 名の男子児童を対象とした。対象児は、社会的コミュニケーションスキルに教育的支援ニーズを有していた。A 児(11 才)は、ASD の診断を受けていた。B 児(11 才)は、ADHD と愛着障害、間欠性爆発性障害の診断を受けていた。C 児(12 才)は、ASD の診断を受けている。3 名とも通常学級に在籍していた。また、本研究の TRPG 活動において、大学生支援者 1 名がプレイヤーとして参加した(表 1)。

TRPG 開始前に、子どもの社会的コミュニケーションの支援ニーズに関して、保護者へ聞き取りを行った。その結果、A 児及び B 児は、急な予定の変更や見通しの立たない環境に置かれたときに不安や怒りを抑えられず、不安定になる傾向にあった。加えて B 児は、待つことや他人のペースに合わせて行動することが難しいことも報告された。C 児は、学校などであらかじめ決められた内容や時間の下で活動に参加することが難しく、201X 年 6 月現在では不登校であった。

### 2 期間と場所

201X 年 7 月から 201X 年 8 月までの 2 か月の期間で、週 1 回、1 回約 90 分の TRPG 活動を全 8 回行った。実施場所は、Z 大学教育学部プレイルームであった。

### 3 使用する TRPG パッケージ

「いただきダンジョン RPG」(加藤ら, 2019)を使用した。活動 1 回当たりの冒険の一連の流れは「セッション」と呼ばれ、1 回分のセッションは約 90 分で完結する。セッションの大まかな流れを表した模式図を図 1 に示す。

### 4 評価・分析方法

TRPG 活動の様子を録音・録画し、トランスクリプトを作成した。分析対象としたのは、最初に実施された 201X 年 7 月 13 日(土)のセッション 1 と、最後に実施された 201X 年 8 月 31 日(土)のセッション 7 の 2 セッションを記録セッ

表1 参加児および大学生支援者のプロフィール

| 参加児 | 性別 | 年齢 | 診断名                    | FSIQ                  | 在籍学級 | 担当した職業 |
|-----|----|----|------------------------|-----------------------|------|--------|
| A児  | 男  | 11 | ASD                    | FSIQ：90<br>(WISC-IV)  | 通常学級 | ハンター   |
| B児  | 男  | 11 | ADHD/間欠性爆発性障害<br>/愛着障害 | FSIQ：107<br>(WISC-IV) | 通常学級 | ウィザード  |
| C児  | 男  | 12 | ASD                    | FSIQ：92<br>(WISC-IV)  | 通常学級 | ウィザード  |
| S   | 男  | —  | —                      | —                     | —    | ファイター  |



図1 セッションの大まかな流れ

ョンとした。そのうち分析対象場面は、ストーリー開始後最初の「探索フェイズ」と「戦闘フェイズ」のそれぞれ5分間とした。トランスクリプトは、鈴木(2007)の方法に基づいて作成した。トランスクリプト内にある参加児の発話をカテゴリーに分類し、発話の回数(量)とカテゴリーの比率を2セッション間で算出した。なお、トランスクリプトの作成に用いた記号は表2の通りである。

複数のセッション参加者が同時に発言した際には、鈴木(2007)による「連鎖」の記号を用いて発話の重なりを表した。セッション中に生じた沈黙は「間合い」の記号を用いてその秒数を表した。発話の強弱や高低、遅速、笑い声との重複を「発話の表出上の特徴」の記号を用いて表した。「注記」の項目については、丸括弧を用いて、聞き取り不可能だった箇所を表したが、文脈から明らかに発言内容が予想される箇所については、その内容を記した。発言として表れてこない行動ではあるが、第一筆者が記述する必要があると判断したものは、二重丸括弧を用いてその内容を記した。

以上の方法を用いて、プレイヤー(対象児3名と大学生1名)の間で発生したと第一筆者が判断した発話を単文に区切り、抽出された発話内容を第一筆者が検討しカテゴリー化した。

## 5 倫理的配慮

本研究を実施するにあたり、本研究の意義・目的・方法などについて参加児及びその保護者に説明を行い、文書による同意を得た。

## Ⅲ 結果

### 1 児童間発話の量

セッション1とセッション7それぞれの「探索フェイズ」と「戦闘フェイズ」における、児童同士の発話回数の推移を図2に示した。「探索フェイズ」での児童同士のやり取りの生起回数は、セッション1で4回、セッション7で15回であった。一方「戦闘フェイズ」での児童同士の発話回数は、セッション1で3回、セッション7で22回であった。「探索フェイズ」・「戦闘フェイズ」の両方においてセッションを重ねる前後で、児童同士の発話数の増加が確認された。

### 2 児童間発話のカテゴリー

セッション1とセッション7それぞれにおいて、プレイヤー同士の発話内容をカテゴリー化した。「探索フェイズ」の結果を図3、「戦闘フェイズ」の結果を図4に示した。発話内容は、内容が類似するものを分類・整理した結果、「応答」「質問」「提案」「状況の確認」「行動の宣言」「感想」の6種類にカテゴリー分けされた(表3)。「探索フェイズ」・「戦闘フェイズ」ともに、セッション1に比べセッション7では多様な発話カテゴリーが確認された。

「探索フェイズ」では、「質問」と「提案」の増加が顕著だった。「質問」はセッション1で1回、セッション7で6回であった。また、「提案」はセッション1で0回、セッション7で3回であった。

「戦闘フェイズ」では、「状況の確認」の増加が顕著だった。セッション1で0回、セッション7で14回であった。

表2 トランスクリプトの作成に用いた記号

| 連鎖    |  | 発話の表出上の特徴 |                                      |
|-------|--|-----------|--------------------------------------|
| [     | 会話の途中で複数の話し手の音声を重ねている事の、重なるの始まりを示す。                    | —         | 強調された語を示す。                           |
| ]     | 重なるの終わりを示す。  | ::        | 音が引き伸ばされていることがコロンの数が多いほど長く引き伸ばされている。 |
| [ [   | 二人の話し手が同時に話し始める事の、始まりを示す。                              | -         | 言葉が途中で途切れたことを示す。                     |
| =     | 二人の話し手の発話が途切れなく密着している事や、一つの発話の中で話と話が途切れていない状態であることを示す。 | 。         | 語尾が下がり区切りがついたことを示す。                  |
|       |  | 、         | 項目を読み上げている時のように、イントネーションが続いていることを示す。 |
|       |  | ?         | 語尾の音が上がっていることを示す。                    |
|       |  | ↑↓        | 極端な音調の上がり下がりを示す。                     |
| (1,2) | 音声途絶えている秒数を示す。   | 語         | 大きく発音された語は太字で示される。                   |
| (.)   | 0.2秒に満たない短い間合いは丸括弧内ピリオドを打った記号で示される。                    | 。。        | 音が小さい範囲を示す。                          |
|       |  | ><        | 発話のスピードが速くなる範囲を示す。                   |
|       |  | h         | 呼気音を示す。                              |
|       |  | h.        | 吸気音を示す。                              |
| (語)   | 不明瞭な発音の場合、推測された語をこのように示す。                              | 語 h 語     | 笑いながら話すときのように、語の中に呼気が含まれる場合、このように示す。 |
| (())  | 注記を示す(発話ではない)。   |           |                                      |

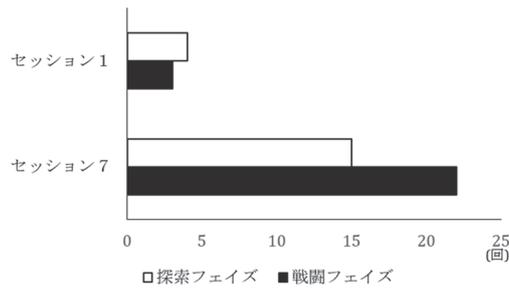


図2 参加児同士の発話回数の推移

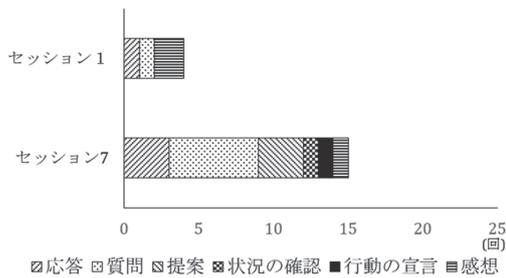


図3 探索フェイズの推移

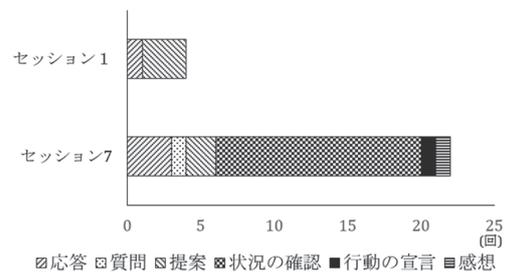


図4 戦闘フェイズの推移

### 3 児童間発話の実例

「探索フェイズ」のうち、セッション1の一部を抜粋したトランスクリプトを表4に、セッション7の一部を抜粋したトランスクリプトを表5に示した。

「戦闘フェイズ」のうち、セッション1の一部を抜粋したトランスクリプトを表6に、セッション7の一部を抜粋したトランスクリプトを表7に示した。なお、表4、表5、表6、表7では、プレイヤー間の発話に網掛けをしている。

表4のトランスクリプトは、冒険者が森を探索中に、モンスターが潜んでいると思われる洞窟の入り口に大きな岩を発見した場面である。GMが行動の選択肢を提示(No. 1)した際に、プレイヤー同士が互いに「質問」や「提案」などのやり取りを経ることなく選択肢を受け入れたため、A児・Sが落とし穴を作動させてしまった様子である(No. 7, No. 8)。

一方、表5のトランスクリプトは、冒険者が山を探索中に、四方を木に囲まれた広場に行きついた場面のやり取りである。ダンジョンの奥に進むために、プレイヤー同士で「提案」や「質問」などを繰り返しながら慎重に行動しようとしている様子が見られる(No. 7~No. 17)。

表6のトランスクリプトは、冒険者が森を探索中にモンスターに遭遇し、戦闘している場面を示したものである。表4に示した時点のおよそ15分後の場面で、A児・B児・Sは先の「探索フェイズ」で、ダンジョンに仕掛けられていた落とし穴などによって既にダメージを抱えていた。C児の操作するキャラクターは「メンタルポイント<sup>7)</sup>と呼ばれる値が高く、キャラクターの特性上、味方の回復や援護にも優れた性能を持っていたが、この時C児は独自の判断で自

表 3 児童間発話のカテゴリー分け

| カテゴリー | 詳細と実際の発言例   | カテゴリー | 詳細と実際の発言例  |
|-------|---|-------|--|
| 応答    | 他プレイヤーから「質問」や「提案」などを受けた際に、それに対する受け答えとして発せられた内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「戦闘フェイズ」より抜粋)<br>B: えっと攻撃力なんぼある?<br>S: 6。   | 状況の確認 | ダンジョンの状況や他プレイヤーの状態に何らかの変化が起きた際に、現況を整理することなどを目的に発せられた内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「戦闘フェイズ」より抜粋。7ターン後に強力な攻撃を受ける宣告がなされた場面。)<br>C: みんなねえ、絶対死ぬんだよ。絶対—(中略)<br>C: あと—あと5ターンで俺ら絶対死ぬんだよ、あれで。 |
| 質問    | 他プレイヤーの「提案」や「行動の宣言」などを受けた際に、その詳細や理由を問うた内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「探索フェイズ」より抜粋)<br>B: うん。最終回じゃけんダメージめっちゃ高いよ多分。<br>A: でどうする?…えー、えー、どうしましょ。                        | 行動の宣言 | プレイヤーの行動に選択の余地がある時に、取る行動を公言したもののうち、GMに向けた発話でないと考えられた内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「探索フェイズ」より抜粋)<br>A: でどうする?…えー、えー、どうしましょ。<br>A: ちょっと確認してみよか。〔お宝 出てきそう〕                              |
| 提案    | 主に GM がダンジョンの状況を叙述した際に、他プレイヤーに注意喚起したり、先に進む方法を他プレイヤーに呼び掛けたりする時などに発せられた内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「探索フェイズ」より抜粋)<br>GM (前略) ちょうどそのあたりは深い霧が立ち込めています。<br>C: 木を燃やして探す? | 感想    | 他プレイヤーが取った言動に対して感じたことを述べる内容。<br>【実際の発言例】(セッション7「戦闘フェイズ」より抜粋)<br>GM: あメデュサいたねえ。<br>C: あの一番最初にいたやつ。<br>B: あ手鏡持ってくればよかった。<br>S: よお覚ええとな皆。                                       |

ら率先して攻撃を行っており (No. 4, No. 6, No. 7), メンタルポイントを消費してしまう様子が見られていた (No. 13)。

一方, 表 7 のトランスクリプトは, 冒険者が山を探索中にモンスターに遭遇し, 戦闘している場面を示したものである。B 児・C 児・S がそれぞれターンの進行具合を確認したり (No. 5~No. 9), S の攻撃が敵に当たったことをさいころの出目から判断して B 児と S が互いに確認し合ったりして (No. 14, No. 15), 「状況の確認」を行っている。

#### IV 考察

本研究では, TRPG セッションの回数を重ねる前後で ASD 児同士の発話の量と内容がどのように変化するか, 「探索フェイズ」と「戦闘フェイズ」のそれぞれの場面において検討することを目的とした。その結果, 探索フェイズにおける「質問」と「提案」回数の顕著な増加と, 戦闘フェイズにおける「状況の確認」回数の顕著な増加が示された。以下に, 探索・戦闘フェイズにおけるコミュニケーションの活性化について考察する。

##### 1 探索フェイズにおけるコミュニケーションの活性化

セッション 1 では, A 児が GM の提示した選択肢をそのまま受け入れたために, PC が落とし穴に落ちてダメージを受けるといふ, プレイヤーにとって不都合な状況に陥っていた (表 4 の No. 7, No. 8)。しかしセッション 7 では, GM が「探す」行動を取るか尋ねた際に, A 児が他プレイヤーに「質問」する様子が見られていた (表 5 の No. 7, No. 12, No. 15)。また, A 児の「質問」に対して, B 児・C 児・S が行動を「提案」する姿が見られた (表 5 No. 8~No. 11)。A 児が自ら他プレイヤーに「質問」を投げかけ, 他プレイヤーから「提案」が返ってくるという, セッション 1 で見られなかったコミュニケーションが観察された。

ASD 児は, 同世代とのコミュニケーションや集団行動への参加を苦手として

いると言われている。実際に、セッション1では、参加児が互いに同世代である児童に質問したり、質問に対して応答したりするコミュニケーションは活発ではなかった。しかし、セッション7では、プレイヤー同士の「質問」と「提案」をはじめとしたやりとりが増えていた。

そのような結果が導かれた背景として、TRPGがもつ以下の3点の特徴が考えられた。それは、①プレイヤー同士で協力して展開できること、②「探索フェイズ」におけるPCの役割が明確であること、③「探索フェイズ」でPCがとることができる行動の自由度が高いこと、である。セッションを重ねるごとに、参加児がこれらの特徴を有するTRPGを楽しみ、各フェイズで活躍できるPCの役割を徐々に参加児間で共通認識を持てるようになり、各々の役割を果たしていきながらステージをクリアする達成感をグループで噛みしめていく中で、コミュニケーションの活性化が生まれたのではないかと考えられた。

以下に、特に変容が確認された「質問」「提案」の行動について考察する。

### (1) 質問の活性化

「探索フェイズ」では、GMがプレイヤーに対して示した選択肢が必ずしも最適な展開にはつながらないことがある。また、TRPGはプレイヤーがとった行動を受けて、GMがダンジョンの情報を順に公開していく設定を有するため、ある種、先が見通せないゲームでもある。つまり、「探索フェイズ」でとれる行動の自由度が高いことは、展開の見通しを立てづらくすることにつながるため、A児にとっては苦手な場面となりやすい。実際のところ、セッション1では、A児がGMの提示した選択肢をそのまま受け入れたために、PCが落とし穴に落ちてダメージを受けるという、プレイヤーにとって不都合な状況に陥ってしまった。

一方でセッション7では、プレイヤーが行動を取ることで発生し得るリスクを、参加児間で事前に共有する様子が見られるようになり、GMが「探す」行動を取るか尋ねた際も、A児が以前のように安易に受け入れることなく、他プレイヤーに「質問」する様子が見られるようになった。この変容の背景には、TRPGの①プレイヤー同士で協力して展開できる特徴が、展開の見通しが立ちづらい状況においても他者の協力を得て展開できるという期待や安心を高め、A児の「質問」を促進したのではないかと考えられた。

### (2) 提案の活性化

セッション7では、C児がA児の「質問」(表5のNo. 7)に対して「提案」を行っていた。B児とSがそれぞれ操作するPCの職業「ブラックメイジ<sup>8)</sup>」・「ファイター」を根拠に挙げて、提案の理由を説明していた(表5のNo. 10)。なお、B児のPCの職業であるブラックメイジというのは、「メンタルポイント」が高いため、魔法を使った行動に長けているという特徴を有していた。本来、その魔法(この場面では、例えば「ファイアウォール<sup>9)</sup>」)は「戦闘フェイズ」で敵に対する攻撃の手段として使われるものであるが、この時C児はファイアウォールが探索にも利用できると考え、「提案」したものと推察された。

表 4 セッション1 探索フェイズにおけるトランスクリプト

| No. | 発言者 | 発言内容  |
|-----|-----|---|
| 1   | GM  | さあ【どうする?】ここで、ゼンとリップイは前に進んで岩を破壊する動きをしますか?    |
| 2   |     | それともー                                       |
| 3   | A   | ((うなずく))=【うん。】                              |
| 4   | GM  | 分かりました。                                     |
| 5   | S   | 岩が破壊する( )                                   |
| 6   | C   | てか( )破壊できるか。                                |
| 7   | GM  | 二人ともえっと岩の方向に進んでいきました。とそこで【モンスター?】ここに、       |
| 8   |     | 落とし穴があることに気がきました。                           |
| 9   | C   | アイテムを、アイテムを即使用されるよhh                        |
| 10  | GM  | はい、ここで、落とし穴があることにギリギリで気付いた二人はえー危険察知、という、    |
| 11  |     | えスキルというか行動をとります。で危険察知は感覚、の能力を使います。えっとね二人は、  |
| 12  |     | えーなんだ、サイコロをふたつ振ってください。今回は。。。その二人だけで大丈夫です。   |
| 13  | S   | ((さいころ))                                    |
| 14  | A   | ((さいころ))どっちも( )                             |
| 15  | GM  | で二つの合計値プラス能力値、感覚の能力値が、えーとね、なんぼかな13を上回れば大丈夫。 |
| 16  | S   | うわあ。hh[h h]6だよ。                             |
| 17  | GM  | リップイ君は?                                     |
| 18  | A   | 4。  |
| 19  | GM  | 4と、えー感覚の能力値だから、4と5で9か。でこっちは6か。はい、二人とも落とし穴に  |
| 20  |     | 落ちてしまいました。で、落とし穴に落ちたら1つダメージをくらうことになります。     |

表 5 セッション7 探索フェイズにおけるトランスクリプト

| No. | 発言者 | 発言内容  |
|-----|-----|---|
| 1   | GM  | 探すかい?じゃ探索フェイズだから【探したら何かモンスターが速攻で出てくるんじゃないん?】  |
| 2   | A   | 探す。   |
| 3   | GM  | いいよ。  |
| 4   | C   | ねえねえ木い燃やすのってあり?                               |
| 5   | GM  | 燃やす一周りの木を燃やすと逃げられなくなるよ。宝箱が見つかります。【宝箱の中身はなんと。】 |
| 6   |     | さあどうします?                                      |
| 7   | A   | えーどうしましょ。                                     |
| 8   | S   | それは探すでしよ。                                     |
| 9   | B   | 探すでしよ。  |
| 10  | C   | ブラックメイジがファイアウォールして【最終回だから】ファイターが前に行ったら        |
| 11  |     | 何とかなるよ。                                       |
| 12  | A   | じゃ探す?   |
| 13  | GM  | どうすんだい?                                       |
| 14  | B   | うん。最終回じゃけんダメージめっちゃ高いよ多分。                      |
| 15  | A   | でどうする?…えー、えー、どうしましょ。                          |
| 16  | B   | ちよっと探す【探す】( )ー                                |
| 17  | A   | ちよっと確認してみよか。【(お宝)出てきそう】((さいころ))               |
| 18  | GM  | 4【9】9。うん。9か…。はい、じゃあ今開けたのは?誰が開ける?              |
| 19  | S   | (1.5)あ俺開けるわ。                                  |

表 6 セッション1 戦闘フェイズにおけるトランスクリプト

| No. | 発言者 | 発言内容  |
|-----|-----|---|
| 1   | GM  | お、分かった。じゃ、サンダー打つ?   |
| 2   | C   | サンダーしかないよh  |
| 3   | GM  | じゃ、前に、前衛にゴブリンキングが後衛にゴブリンが2匹います。じゃ誰に向かって。                                      |
| 4   | C   | んー。ゴブリンキングでゴブリンキングが一番強そうだから。  |
| 5   | GM  | お、確かに。分かった。じゃーゴブリンキング仕留めてるうちにゴブリン   |
| 6   | C   | 倒したり倒さないとかちよっと雑魚のゴブリンが、   |
| 7   |     | 護衛となって【おお】( )したがったらなんかちよっとー   |
| 8   | GM  | うーん分かったじゃあええっと。ゴブリンキングに対してサンダー打ちますと。では、サンダーを使う。はい、ここでサンダーを使うと、えっと。。。じゃ、えーダメージ |
| 9   |     | 振ってください。2つ。   |
| 10  |     | ((さいころ))  |
| 11  | C   | じゃあ【いらぬ?】サンダーヒットポイント使うからーうん。サンダー。サンダーは  |
| 12  | GM  | 1メンタルポイントを使うから、これでメンタルポイントは2になりました。   |
| 13  |     | で、ゴブリンキングにダメージが入りました。で、えーと、まだえーと3人動いてないから                                     |
| 14  |     | 先攻できるよ?   |
| 15  |     | (3.0)誰か。これで1ターン1回の行動を既にレイトは使ったので、後の3人が何か                                      |
| 16  |     | 行動をとることができます。で、戦闘フェイズで使うルールは、こちら。攻撃するのもあり。                                    |
| 17  |     |   |

表 7 セッション7 戦闘フェイズにおけるトランスクリプト

| No. | 発言者 | 発言内容                          |
|-----|-----|-------------------------------|
| 1   | GM  | OK.じゃあ次のターン進めていこうか。( )        |
| 2   | C   | じゃ次、どっちかが触手行ってどっちかがアルラウネ行ったら。 |
| 3   | B   | アルラウネってさあー                    |
| 4   | S   | え2、2で分かれるってこと?                |
| 5   | B   | うん。もう俺終わった。                   |
| 6   | S   | 俺ももう終わったんじゃね?                 |
| 7   | B   | 終わってなくね?                      |
| 8   | S   | 終わってねえか。                      |
| 9   | C   | 次のターン。次のターンでしよ。               |
| 10  | GM  | うん。ゼンのターン。                    |
| 11  | S   | (2.0)俺アルラウネを倒す。               |
| 12  | GM  | 分かった。((さいころ))                 |
| 13  | S   | ((さいころ))おお。                   |
| 14  | B   | 当たったな。                        |
| 15  | S   | 当たったな。                        |

また、C 児は、探索フェイズで宝箱に仕掛けられているかもしれない罠によるダメージを警戒し、S が前線に出ることを「提案」した際、ファイターという職業に注目して提案していた(表 5 の No. 10, No. 11)。S の PC の職業であるファイターは「ヒットポイント」が高いため、同じダメージ量を受けた際の損害が他の PC に比べて少ないことから、直後の展開で罠などのダメージが発生するイベントが起きた場合でも、ダメージを受ける PC がガーディアン<sup>10)</sup>であればグループ内での損害が最小限で済むと考えたのかもしれない。

TRPG に登場したキャラクターのなかに、探索を得意とする PC の職業(例:「ハンター」)が存在する(本研究では A 児がハンターであった)。そのため、探索フェイズ場面で「誰がどこを探索するのか」の行動決定をグループで下すとき、「誰が役割を果たすのか」がわかりやすく、児童間での「提案」が起こりやすいのが、TRPG の 1 つの特徴である。つまり、②「探索フェイズ」での PC の役割が明確である、という特徴によって「提案」が生まれやすくなるといえる。

上述の特徴に加え、本研究の C 児のエピソードから、③「探索フェイズ」でとれる行動の自由度が高いこと、も「提案」のコミュニケーションを生み出す可能性が示された。このように、プレイする PC の特長から創造的な行動選択ができることも、TRPG の探索フェイズにおける児童間の「提案」を活性化させることが示唆された。

## 2 戦闘フェイズにおけるコミュニケーションの活性化

セッション 1 では、GM が A 児、B 児、S にどのような行動をとるかを促したが、しばらく沈黙が続く場面があった(表 6 の No. 14~No. 16)。場の状況をプレイヤー同士で互いに確認できておらず、ターンの進行状況について把握できていなかったと考えられた。そのため、C 児に続いてどのような行動をとるかにあつての準備ができていなかったと GM が判断し、この状況下で PC がとることのできる行動の選択肢を改めて説明していた(表 6 の No. 16~No. 17)。

一方でセッション 7 では、B 児と S がターン進行に関する「状況の確認」(表 7 の No. 5~No. 8)をメンバー同士で行い、それに C 児自ら参加する様子が見られた(表 7 の No. 9)。この「状況の確認」によって S は、GM による状況の整理を必要とせず自身のターンでとるべき行動を決定することができていた(表 7 の No. 11)。このようなやりとりは、セッション 1 ではみられておらず、セッション 1 で GM が担っていた「状況の確認」を、セッション 7 ではプレイヤー同士で行うというコミュニケーションが観察された。

セッション 1 では、敵との戦闘の展開を児童間で確認したり、それをもとに自身の行動を決定したりするコミュニケーションはみられていなかった。しかし、セッション 7 では、児童間の「状況の確認」をはじめとしたやりとりが生じた。その理由として、「探索フェイズ」同様、①プレイヤー同士で協力して展開できることを、セッションを重ねて経験することで、仲間同士で状況を確認し合うやりとりが生まれたと考えられた。

ところで、「戦闘フェイズ」では、「探索フェイズ」で蓄積したダメージ量や、

仲間の攻撃が成功したかどうかなどを確認して、次の行動を判断した方がよりスムーズかつ有利にゲームを進められる事項が多く存在する。しかし、セッション1では、C 児が自分のメンタルポイントを仲間の回復や援護に使うことなく、率先して攻撃に使ってしまい(表6のNo.2, No.4, No.6, No.7)、攻撃の対象も仲間と相談することなく自分自身の考えに基づいて決定していた。一方、セッション7では、B 児と S がターン進行について「状況の確認」を繰り返す様子が見られるようになった。C 児も、敵を倒す戦略に関して他プレイヤーに向けて「提案」を行ったり(表7のNo.2)、B 児と S のターンの進行に関わる「状況の確認」に参加したりする様子が見られるようになった。そのような「仲間同士の確認と協力」によって、S は自身のターンでとるべき行動を決定することができていた。

このように、セッション7では仲間同士の「提案」によってゲームの状況をより有利に進めることにつながり、仲間同士の「状況の確認」によってよりスムーズにターンを進行させることができるようになっていた。このようなコミュニケーション行動の変容は、①プレイヤー同士で協力して展開する活動である、という TRPG がもつ特徴によってもたらされたものであると考えられた。

### 3 ASD 児同士で TRPG を遊ぶことの意義

本研究の結果から、TRPG をグループで取り組むことで、時間の経過とともに児童同士の発話回数が増加し、「探索フェイズ」「戦闘フェイズ」のいずれにおいても発話内容が多様化することが示された。具体的には、TRPG の「探索フェイズ」での「質問」や「提案」、 「戦闘フェイズ」での「状況の確認」といったコミュニケーション行動に変容がみられた。

このように、TRPG 活動によって ASD 児間のコミュニケーションの活性化がもたらされる理由として、加藤(2012)は以下の5点に注目している。それは1) 「柔らかい枠組み」の中で自由度の高い行動選択ができること、2) PC の職業や役割がキャラクターシートなどによって明確となっていること、3) PC というワンクッションを置いた間接的なコミュニケーションができること、4) 勝ち負けを競うのではなく協力して物語を進めていくという構造があること、5) 昨今の子どもたちに馴染みの深い CRPG<sup>11)</sup>やファンタジーの物語と共通した世界観を有していること、である。

本研究でも、「探索フェイズ」では1) 「柔らかい枠組み」の中で自由度の高い行動選択ができること、2) PC の職業や役割がキャラクターシートなどによって明確となっていること、4) 勝ち負けを競うのではなく協力して物語を進めていくという構造があること、「戦闘フェイズ」では4) 勝ち負けを競うのではなく協力して物語を進めていくという構造があることの特徴が、コミュニケーション行動の変容がもたらされたと考えられた。

なお、3) PC というワンクッションを置いた間接的なコミュニケーションができることについては、池上(2017)はインターネット上の交流を例に挙げて、その重要性を主張している。ASD 児者同士が、インターネット上でアバターと

呼ばれる仮想空間の中での姿を借りて交流することで、日常的に困ることやその解決方法を気楽に話し合うことがある。その交流が好まれる理由の一つに、コンピューターとアバターを介することで、ASD 児者が直面する固有で多様な感覚情報処理への負荷を軽減することになり、実社会での交際の場で求められる同情や共感表現の妨害要因を調整できるのではないかと指摘されている。TRPGにおいても、自身や他プレイヤーのキャラクターをメタ的な立場で見たり操作したりするという特徴をもつため、「外在化」されたキャラクターを介して「間接的な」コミュニケーションが可能になり、参加者間の「やりとり」「交流」が生まれやすいのかもしれない。

以上のように、TRPGがコミュニケーション行動の変容をもたらす背景に、【子ども同士で同じ目標を共有しながら「提案」「質問」といった協力が生まれやすいこと】、【職業の違いによって得意な操作が一人ずつ異なることで、PCの役割が明確となっていること】、【自身や他プレイヤーのキャラクターをメタ的な立場で見たり操作したりする構造をもつため、ワンクッションを置いた間接的なコミュニケーションをとれること】、【行動の自由度が高い「柔らかい枠組み」の中で、柔軟な行動選択ができること】、というゲーム特徴があると考えられた。この特徴は、ASD 児同士のコミュニケーションを活性化させる余暇活動として有用であることが、本研究の結果からも示された。

本研究開始前、A 児は急な予定の変更や見通しの立たない環境での活動で不安定になる傾向にあったが、TRPG活動でみられたように、一緒にプレイする仲間に「質問」をすることを通して、展開の見通しが立ちづらい状況に対応することができていた。B 児は、他人のペースに合わせて行動することが難しい傾向にあったが、TRPG活動でみられた「状況の確認」をすることを通して、現在のプレイ状況を整理し、Sのターン進行をサポートする様子が見られ、Sを含めたプレイヤー全員が円滑にゲームを進めることができていた。C 児は、決められた内容や時間の下で活動に参加することが難しい傾向にあったが、TRPG活動でみられたように、「探索フェイズ」「戦闘フェイズ」で一緒にプレイする仲間に「提案」し、積極的に活動に参加できている様子が見られた。このように、TRPGが同年代の児童と交流する成功経験を積む機会につながったと考える。

TRPGを用いた余暇活動にASD児者が参加することを通して、ASD児の居場所づくりや心理的な土台の一助となっていることが報告されてきた(加藤ら2012)。障害特性から対人関係に困難を抱え、心的ストレスを抱えやすいASD児者にとって、他者と関わり合い、コミュニケーションの成功経験を積むことのできる余暇活動支援の充実が必要であることがこれまでも指摘されてきた。三池(2015)はTRPGを用いた小グループ活動は、対人関係に配慮したコミュニケーション能力や、面白さを味わえる議論を展開する能力の育成が期待できると報告しており、加藤(2012)による実践研究でも、TRPG活動がASD児の自発的なコミュニケーションを促進することが報告されている。本研究の結果からも、ASD児同士のやりとりが促進されることがわかった。プレイを通して、他者とのコミュニケーションが活性化されていくTRPGは、他者との交流による成功

経験を蓄積する取り組みとして、ASD 児にとって有用であるといえるだろう。

#### 4 本研究の限界と課題

本研究では、TRPG のみを用いた場合のコミュニケーション行動の変容を検討しており、他の余暇活動との比較はできていない。今後の課題として、他の余暇活動で促進される ASD 児者間のコミュニケーションの量や質の変化と TRPG のそれとを比較しながら、TRPG がもつコミュニケーションの変容効果を実証していく必要があるだろう。また、TRPG によるコミュニケーションの活性化が生じない場合、参加児同士におけるコミュニケーションの成功経験を積むための有効なツール開発や、ゲーム設定・進行の工夫も必要になるだろう。

#### 付記

本稿は、2020 年 9 月 19 日 (土) ~10 月 20 日 (火) に行われた日本特殊教育学会第 58 回大会でのポスター発表「TRPG による ASD 児間のコミュニケーションの活性化 ゲーム内場面区分による発話カテゴリーの傾向の変化」を再分析し、加筆・修正したものである。

#### 参考・引用文献

- 藤野博 (2016) 社会性とコミュニケーションの支援—多様性の包摂に向けて。  
藤野博 (編), 発達障害のある子の社会性とコミュニケーションの支援. 金子書房, 2-11.
- 池上英子 (2017) ハイパーワールド: 共感しあう自閉症アバターたち. NTT 出版.
- 石崎優子 (2017) 子どもの心身症・不登校・集団不適應と背景にある発達障害特性. 心身医学, 57(1), 39-43.
- 加藤浩平・藤野博・糸井岳史・米田衆介 (2012) 高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援—テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性について. コミュニケーション障害学, 29(1), 9-17
- 加藤浩平・藤野博 (2015) TRPG サークルに参加する ASD 大学生の語りの分析. 東京学芸大学紀要 (総合教育科学系), 66 (2), 333-339.
- 加藤浩平・藤野博 (2016) TRPG は ASD 児の QOL を高めるか? 東京学芸大学紀要 (総合教育科学系), 67 (2), 215-221.
- 加藤浩平 (2017) テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) を活用した社会的コミュニケーションの支援. 藤野博 (編), 発達障害のある子の社会性とコミュニケーションの支援. 金子書房, 94-100.
- 加藤浩平・藤野博 (2018) テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) による自閉スペクトラム症 (ASD) 児の「利他的発話」の促進. 東京学芸大学紀要 (総合教育科学系), 69 (2), 277-284.
- 加藤浩平 (2018) 余暇活動支援. 藤野博・東條吉邦 (編), 発達科学ハンドブック第 10 自閉スペクトラムの発達科学. 新曜社, 220-229.

- 加藤浩平・保田琳 (2019) いただきダンジョン RPG ルールブック 2019 改訂版.  
コミュニケーションとゲーム研究会.
- 三池克明 (2015) TRPG 教育活用についての一考察. 佐久大学信州短期大学部紀  
要, 26, 1-13
- 鈴木聡志 (2007) 会話分析・ディスコース分析 ことばの織りなす世界を読み  
解く. 新曜社.
- 田中真理 (2016) 社会性とコミュニケーションの発達と自己理解. 藤野博 (編),  
発達障害のある子の社会性とコミュニケーションの支援. 金子書房, 38-44.

註

- 1) 拠点となる街の外に出てダンジョンを探索する職業である。「ファイター」「ウィザード」「ハンター」の3種類に大別され、さらにPCの成熟に応じて「上位職」と呼ばれる特定の能力に特化した職業に分岐する。
- 2) 街の住人から冒険者に提示される依頼の総称である。街で発生した様々な困りごとを依頼として冒険者が引き受け、解決することで達成される。
- 3) クエストを進めるうえで敵として登場する「モンスター」のすみかのことである。
- 4) 冒険者が就く職業の一種である。「戦闘フェイズ」で、「モンスター」に対する近接攻撃を得意とする。
- 5) 冒険者が就く職業の一種である。「探索フェイズ」で、「ダンジョン」を進んでアイテムを獲得したり、道のりを探し出したりすることを得意とする。
- 6) 冒険者が就く職業の一種である。「戦闘フェイズ」や「探索フェイズ」で、他のキャラクターを援護する行動を得意とする。
- 7) 主に「戦闘フェイズ」で敵への攻撃やPCの回復の手段となる「スキル」を使うためのポイントである。
- 8) B児が操作する冒険者の職業「ウィザード」の「上位職」の一種である。
- 9) 主に「戦闘フェイズ」で敵に対して使うスキルの一種である。一度に多くの敵を攻撃でき、たくさんのダメージを与えることができる。
- 10) Sが操作する冒険者の職業「ファイター」の「上位職」の一種である。
- 11) コンピューター・ロールプレイングゲーム(Computer Role-Playing Game)を意味する。

---

Title: Use of Table-Talk Role-Playing Game (TRPG) to Promote Communication Behaviors among Children with ASD

KINOSHITA Go \*<sup>1</sup>, TANJI Takayuki \*<sup>2</sup>

Abstracts: This study examined the improvement of communication behaviors among children with ASD using table talk role-playing game (TRPG). Three students with ASD or ADHD participated in this study and played TRPG for seven sessions. The participants were assessed on the changes of communication behaviors in the “Battle” and “Seek” phases (Kato, 2019). We analyzed the communication behaviors by the transcript of TRPG playing sessions. Results of transcript showed that the frequency and variations of communication behaviors improved in both phases. This study suggested that TRPG was effective for ASD students to have experience of successful communication and interaction among peers of the same age.

Keywords: Autism Spectrum Disorder, Table-Talk Role Playing Game, Communication, Leisure Activities

\*<sup>1</sup> Master's degree program student of Graduate School of Education, Okayama University

\*<sup>2</sup> Graduate School of Education, Okayama University

---