



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/>

Title	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 (fulltext)
Author(s)	加藤, 浩平; 藤野, 博
Citation	東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 69(2): 277-284
Issue Date	2018-02-28
URL	http://hdl.handle.net/2309/148949
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

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

加藤 浩平*・藤野 博*

支援方法学分野

(2017年9月26日受理)

1. 問題と目的

子どもたちの社会性やコミュニケーションの発達において、集団活動が果たす役割は大きい。学習指導要領でも特別活動においては「望ましい集団活動を通して、心身の調和のとれた発達と個性の伸長を図り、集団の一員としてよりよい生活や人間関係を築こうとする自主的、実践的な態度を育てる」ことを目標としている。

集団活動の中で求められる社会性の一つに、利他的行動もしくは愛他行動がある。利他的行動の定義は研究者によって異なるが、他者からの報酬を期待しないで、他者の利益につながる行為を、自発的に取ること (Eisenberg, 1982) や、他人のためになることを自発的に行い、そこに利己的な動機が含まれていないこと (子安・二宮, 2004) といった定義がされている。集団が一つの目的に向けて活動するとき、個人が自己の利益ばかりを重視して自分以外の人間や集団全体の利益を軽視すれば集団は成り立たない。我々は通常、集団活動の中で、集団全体の利益や、中長期的な利益を見越して、利他的な行動を取ることが多い。

しかしながら、自閉スペクトラム症 (以下ASD) などの発達障害のある児童生徒の中には、集団活動において、本人に悪気はなくても、利己的な行動を取ってしまったたり、自分の意見を一方的に主張したり、自分が一番になることや勝つことにこだわってしまったたりして、他の児童とのトラブルを引き起こしてしまう児も少なくない。また、集団活動の中で対人関係のトラブルや失敗経験が蓄積すると、本人の集団参加への回避や拒否に発展することがあり (井上, 2009), 結

果として不登校や引きこもりなどの二次障害につながるケースもある。ASD児が他者とのかかわりにおいてネガティブな体験を積み重ねる前に、他者との適切なかかわりを学び、ポジティブな集団活動の体験を提供する必要がある。

これまで、ASDをはじめとする発達障害児者が日常生活において必要とされる様々な社会的技能の回復や改善を促すための介入方法として、ソーシャルスキル・トレーニング (以下SST) が広く用いられてきた (藤野, 2013)。しかし、利他的行動を標的にしたASD児対象のSSTについての実践報告は少なく、敢えて挙げれば「心の理論」の獲得を目標にアプローチした実践 (Ozonoff & Miller, 1995) や、認知行動療法をベースとしてASD児の協調性にも焦点を当てた介入 (Bauminger, 2002) などがある。また、訓練の場で習得したコミュニケーションスキルをASD児者が日常生活で活用すること (いわゆる「般化」) は非常に少ないと言われており、訓練ベースのコミュニケーション支援における大きな課題となっている。

訓練ベースのアプローチとは違った、ASD児の自発性や関心をベースにしたアプローチとして、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) という卓上の会話型ゲームをASD児のグループ活動に応用したコミュニケーション支援の研究が取り組まれている (加藤・藤野・糸井・米田, 2012)。

TRPGとは、コンピュータを使わず、鉛筆・サイコロ等を用いて、相互の会話で物語を進めるロールプレイ (役割演技) ゲームの総称である。TRPGは1970年代にアメリカで生まれ、現在、子どもたちに広く遊ばれているコンピュータゲームのRPGの原型でもある。

* 東京学芸大学 特別支援科学講座 支援方法学分野 (184-8501 小金井市貫井北町 4-1-1)

海外では北欧地域を中心にTRPGを教育に取り入れる取り組みがなされている (Hyltoft, 2008)。これまでに加藤ら (2012) によって、TRPGを用いた小グループ支援の中でASD児間での自発的な発話が促進されたことが報告されている。しかしながら、TRPG活動の中で獲得された対人相互作用交渉の詳細についてはまた詳しい検討がなされていない。

本研究は、TRPGが、ASD児にとって困難であるとされている他者に向けた共感的な発話の促進に効果をもたらしているかを検討するため、他児との会話における利他的行動を示す発話である「利他的発話」に焦点を当てて検討を行なった。

2. 研究1：TRPGにおけるASD児の「利他的発話」の促進に関する予備的研究

2. 1 目的

研究1では、ASDの診断を持つ中学生4名のグループを対象にTRPGを用いた小グループ活動を1年半の間実施し、その活動の逐語録を元にした発話の量的な検討を行うことで、TRPG活動によるASD児の「利他的発話」促進の有効性を検証することを目的とした。

2. 2 方法

2. 2. 1 参加児

参加児はX県の精神科クリニック (Y診療所) に通院するASD圏の診断を受けた中学2年生 (第1回セッション時) の男子2名 (A男, B男), 女子2名 (C子, D子), の計4名。参加児のFIQはそれぞれ、A男129, B男127, C子104, D子110であった。4名ともTRPGの経験はなかった (表1)。

表1 対象児のプロフィール

参加児	性別	CA	診断名	FIQ
A男	男	14	アスペルガー症候群	129
B男	男	14	アスペルガー症候群	127
C子	女	13	アスペルガー症候群	104
D子	女	14	特定不能の広汎性発達障害	110

※年齢は第1セッション時のもの

2. 2. 2 期間と場所

約150～180分のセッション (TRPG活動) を毎月1回、全16セッションをY診療所のデイケアルームで行った。なお、全セッション (16回) を通しての参加児たちの出席数は、平均で13.8回 (86.4%) で

あった。

2. 2. 3 手続き

TRPGの進行役であるゲームマスター (GM) は第一著者が担当、キャラクターを操るプレイヤーは参加児らが担当した。ルールについては市販されているTRPGを参考に第一著者が初心者用に作成した簡易ルールを基に作成したオリジナルルールを使用した。セッション中、テーブル上にICレコーダーを設置し、参加児4名のゲーム上での発言内容を録音した。

2. 2. 4 分析方法

全16回のセッションの内、最初の第1セッションおよび参加児全員が参加できた最後の回であった第14セッション、さらにその間が等間隔になる形で、第5セッション、第9セッションの計4セッションを記録セッションとして、参加児4名および進行役のゲーム上での発言をICレコーダーで録音した。それぞれのセッションから、それぞれ30分間を抽出し、トランスクリプトを作成した。そして、Eisenberg (1982) を参考に、「他者からの報酬を期待しないで、他者の利益につながる行為を、自発的に取ること」を「利他的行動」と定義し、その定義に当てはまると思われる発話を「利他的発話」とし、その発話の生起数を4つのセッション間で比較した。また、発話の分類の信頼性を担保するため、第一著者とASD児の支援経験のある第三者の2名で評価を行った。2名の間で判断の不一致があった発話については、協議のうえで決定した。

2. 2. 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およびその保護者に説明を行い、文書による同意を得た。

2. 3 結果

4つのセッション間で利他的発話の生起数は、第1セッションで0回、第5セッションで2回、第9セッションで4回、第14セッションで6回であった (図1)。セッションを重ねる中で、発話数の増加傾向が見られた。

2. 4 考察

今回の結果から、TRPG活動において物語を進行させるなかで、他児 (物語の他キャラクター) を助け、協力するような発話の増加が見られ、TRPG活動を通

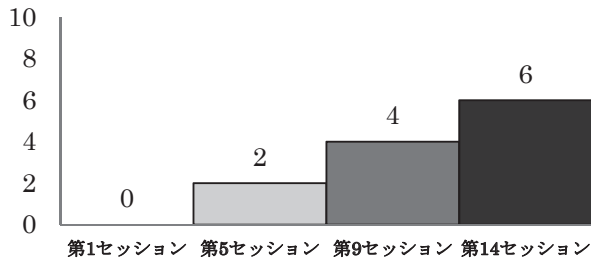


図1 「利他的発話」の生起数（研究1）

してASD児が協調的な会話を促進できる可能性が示唆された。それが可能になる要因として、他のプレイヤーと協力することで物語をより興味深い展開にしていけることができるTRPGのゲーム構造が関係していると考えられる。TRPGは参加者同士のやりとりで物語を進めていくゲームのため自分一人の勝手な思いつきを一方的に話してもゲームは面白く進行していかない。物語の他の登場人物（プレイヤー）の発言や行動を生かすことがゲームの面白さや盛り上がりにも密接に関係する。そのため、参加児はお互いに協力して会話を進めていくことが結果としてゲームを楽しみたいという自分のメリットにもつながることに気づき、協調的な会話に動機づけられるのではないだろうか。これは「相手の気持ち」を考えさせ、マナーとしていわば他律的に協調的な発話を指導する形で行われることの多い従来のSST的なアプローチとは一線を画すものと考えられる。

しかし本研究では、1グループ4名のみを対象とした検討であり、より多数のケースからの検証が必要である。

3. 研究2：TRPGにおけるASD児の「利他的発話」の促進の効果検証

3. 1 目的

研究1では、TRPG活動を通して、ASD児同士の他者に配慮した「利他的発話」が増える傾向が示された。

しかし、研究1は1グループ4事例のみを対象にした1年6ヵ月をかけて継続された活動での実践記録に基づく検討であった。そのため効果検証としてはサンプル数や実施期間などに課題が残った。

そこで研究2では、対象者の数を増やし、かつTRPG活動の実施期間も6ヵ月以内とすることで自然発達の影響をできるだけ少なくした状況においてデータを取得し、利他的発話の生起数を比較・検討することとした。

3. 2 方法

3. 2. 1 参加児

参加児は小学校5年生から大学1年生までのASD圏の診断を受けた児童・生徒23名（男子19名、女子4名）。平均年齢は14.48歳、平均FIQ（全検査知能指数）は99.70であった。関東圏の自閉症児を持つ親の会やNPO団体、フリースクール等の協力を得て、ASDの診断を受けており、かつ知的障害のない児童・生徒を参加児として募集した。

活動実施の前に、質問紙による評価として、参加児の保護者を対象に、参加児の社会性やコミュニケーションに関して、SCQ（対人コミュニケーション質問紙）による事前調査を行った。SCQとは、コミュニケーションスキルと対人機能を評価するための40項目から構成され、ASD傾向の有無と程度を評価する対象者の養育者（保護者）が回答する質問紙である。SCQによる事前調査の結果、平均値は18.87であった。

3. 2. 2 期間と場所

TRPG活動は、親の会の余暇活動の場、通級指導教室の集団活動などで実施した。3～6名を1グループとして、5つのグループで、それぞれ全5回のセッション（TRPG活動）を、およそ月に1回のペースで、準備や片づけを含めて約90～180分を行った。

3. 2. 3 手続き

GMは、第一著者およびGM経験のある大学院生が担当し、プレイヤーは参加児らが担当した。ルールについては市販されているTRPGを参考に第一著者が初心者用に作成した簡易ルールを基に作成したオリジナルルールを使用した。セッション中、テーブル上にICレコーダーを設置し、参加児らのゲーム上での発言内容を録音した。

3. 2. 4 分析方法

全5回のセッションの内、最初の第1セッションおよび最終回の第5セッションを記録セッションとして、TRPG活動中の発言をICレコーダーで録音した。それぞれのセッションから、30分間ずつをランダムに抽出し、逐語録（トランスクリプト）を作成した。「利他的発話」の定義および逐語録を用いた生起数の分析については、研究1と同様の手続きを行った。

3. 2. 5 参加児へのインタビュー

セッションの終了後の半年から1年半の期間に、参加児たちに任意でインタビューを行った。インタ

ビュー協力を得られたのは10名である。

TRPG活動を通して気づいた自身の変化、TRPG活動への感想などについて約40～60分の半構造化面接を行った。面接の際に使用した質問項目は、古荘(2009)や、菊地(1988)などを参考に作成した。また、「TRPG活動の前に比べて、困っている人を上手に助けることができるようになったと思うか」という質問を設定し、「はい」「いいえ」「わからない」のいずれかで回答を求めた。インタビューに際しては、一定の方向に誘導せず、なるべく自由に発言できるように配慮した。インタビュー中の発言はICレコーダーによる記録を行い、文字起こし、利他的行動や他者を助けることや他者に助けられることに関する発言、自分以外のプレイヤーたちに関わる発言と判断されたものを抽出した。

3. 2. 6 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およびその保護者に説明を行い、文書による同意を得た。

3. 3 結果

3. 3. 1 TRPG活動(セッション)間での発話数の比較

2つのセッション間で「利他的発話」の生起数を比較したところ、第1セッションでは7回、第5セッションでは21回であった(図2)。各セッションにおける「利他的発話」の生起数の平均値は第1セッションが0.30、第5セッションが0.91であった。生起数の平均値を比較するために対応のあるt検定を行ったところ、有意差は見られなかった($t=2.95$, $p>.05$)が、第1セッションよりも第5セッションのほうが、発話数が増加している傾向が見られた。

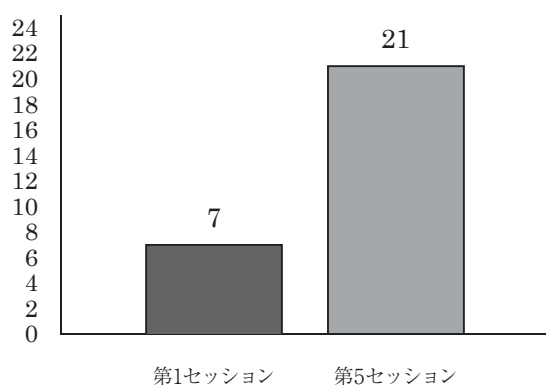


図2 「利他的発話」の生起数(研究2)

また表2は、利他的発話の例として、1つのグループ(6名)の第5セッションの逐語録の一部を抜粋したものである。このグループは、初期(第1セッション)の時は、進行役のGMが集団行動を促してもそれぞれが別々に行動するなど、利他的な行動が生じにくい集団であったが、セッションを重ねる中で、それぞれの役割を自覚しながら、協力して目標(物語上の目的)に向かって行動するようになった。表2の逐語録は、参加児たちが操作するキャラクターが洞窟を探検中に、遭遇した洞窟の門番(魔法で動く鉄の巨人)に襲われた場面のやりとりだが、キャラクターが鉄巨人の攻撃を受けた参加児Dに対して、他の参加児がゲーム上のアドバイスを(No.3, 4)、鉄巨人の攻撃で、体力(HP)がゼロ(=行動不能になってしまう)になりそうなDのキャラクターを、Cが自分のキャラクターでかばい、代わりに攻撃を受けて、Dのキャラクターを救う行動を取っている(No.10)。

ここに抜粋したグループ以外のグループでも、セッションを重ねる中で、自分のキャラクターが持っている道具(アイテム)を、アイテムが必要なのに不足している他のキャラクターに無償で提供したりするなどの行動が見られるようになった。

3. 3. 2 参加児へのインタビューの結果

参加児へのインタビューの中で、利他的行動や他者を助けることや他者に助けられることに関する発言、またほかのプレイヤーたちに関わる発言について抜粋したものを表3に示す。また「TRPG活動の前に比べて、困っている人を上手に助けることができるようになったか」の質問については、10名中、「はい」と回答したのは2名、「いいえ」と回答したのは、4名、「わからない」と回答したのは4名であった。「はい」と答えた参加児に理由を尋ねたところ、「昔はけっこう茶化してばかりだった」「もともと人助けが好き」といった回答であった。「いいえ」と答えた参加児に理由を聞いたところ、「困っている人を助けるよりも自分が困っている」「人助けがそもそも苦手」「ふだん困っている人と会う機会があまりない」といった回答であった。

3. 4 考察

本研究でも、研究1と同様に統計的な有意差はなかったが、明らかな「利他的発話」の発話数の増加を確認することができた。研究1よりも多数の参加児を対象にし、かつ約半年という短い期間の活動の条件であっても、TRPG活動を通してASD児の「利他的発

表2 TRPG第5セッションでの一場面（抜粋）

No.	発言者	発言内容
1	GM	門番の攻撃が（Dのキャラクターに）当たりました。で、ダメージが4点。
2	D	HP（キャラクターの体力）を減らすんですけどっけ？
3	F	（ダメージが）おっきいなあ。4点から1引いて…。
4	A	あ、防御力引くんじゃない？
5	D	うん、で…HPってこっちだっけ？
6	F	（残りのHPが）ゼロじゃん。
7	D	…え？ あ！
8	B	あー、ヤバい。
9	D	えー……どうしよう？
10	C	あ、「カバー」を使って（Dを）かばいます。
11	GM	「カバー」使う？ いいよ。
12	A	おお！ 素晴らしい！
13	D	（Cに）ありがとう。
14	GM	じゃあ、Cが代わりに攻撃を受けたので、（Dは）ダメージゼロです。
15	B	（Dに）やったね！
16	D	うん。（Cに）ありがとう。

表3 インタビュー回答者の発言（抜粋）

- 困っている人を助けるよりも自分が困っているほうがほとんど。
- 人助けはそもそも苦手。今もそう。
- ふだん困っている人と会う機会があまりないと思う。
- 昔に比べると友達の手助けをするようになった。昔はけっこう茶化してばかりだった。
- 人を助けることは好きで、TRPGの時も自分は結構みんなを助けていたと思う。
- （相手と主張がぶつかったとき）時には折れることもあった。（自分の主張が通ったときは）「こいつ折れてくれたのかな」って思ったりして、次に何かを決めるときは、そいつの意見を聞いてみたりしていた。
- ゲーム中にピンチになることもあったが、自分以外に仲間がいたことでどうにかなっていた。失敗しても他のメンバーがサポートしてくれた。
- （他のキャラクターたちは）一見バラバラだけど、でも仲間という感じだった。そうでないと協力して敵は倒せない。
- 他の子が暗い表情や不満そうにしていたら「どこが不満なんだろう」と思って、その子の活躍場所を探したり、次でちょっと立てなきゃ、とか思ってたかかわっていた。
- （TRPG中）冷静に周りを見て、それで一番やらなければならないことを考えて行動していた。
- 学校では、「自分はぼっち（一人ぼっち）だな」と思うことがあるけど、TRPGではそういうことはなく楽しく過ごせた。
- TRPG活動の中で、失敗しても他のプレイヤーがサポートして、サポートして…としていけば、最終的には成功する。仲間がいると「掛け算」になる。
- 前に出て戦うのではなく、支援に回ることで、仲間を助けることができたのが楽しかった。

話」が研究1と同様に促進されることが示唆されたと言える。また、参加児たちへのインタビューでは、他者を助けるといった直接的な発言は少なく、そもそも人を助けるような行為が苦手であり、そのような状況に出会うこと自体がない、という発言が多かった。こ

れはASD児の特性のほかに、彼らが普段は支援を受ける側の立場になることが多い、ということを示していると考えられる。いっぽうで、TRPGの中での協力的行動や、お互いに助け合う行為、他の参加者を支援する行為については肯定的な発言が所々で見られた。こ

れは参加児らがTRPGの中で自己中心的に行動するのではなく、仲間との連携や助け合いを大事にしていることを示唆している。

4. 総合考察

ASD児は、物事の一部や一側面のみに注目してしまうシングルフォーカスの認知特性（日本自閉症スペクトラム学会, 2005）や、相手の感情や気持ちを読み取ることが苦手な、いわゆる「心の理論障害」と言われるような認知特性（Frith, 2003）を持つことから、他者のニーズに目を向けられず、結果として自己中心的・自己利益的な行動を優先したり、見通しが立たないことによる不安を解消するための行動を優先してしまったりする傾向があると言われている。

しかしながら、今回、TRPG活動の中で他者からの報酬を期待しないで、他者の利益につながる行為（利他的行動）に関連する発話が増加していた。このことは、ASD児がTRPG活動の中での体験を通して、他の参加児（のキャラクター）の利益になることについて、自分や自分のキャラクターの損益になることであっても、必要であれば行うことを学んでいったと考えられる。TRPGは、「キャラクターシート」などの記録紙（視覚化された情報）や「ルールブック」に記載されたルールという枠組みがあることで、自分（のキャラクター）の役割や状態を把握し、かつお互いに確認することができる。それは「相手が何を求めているか」を視覚的に確認できることでもある。それは、他者の意図やニーズ、そしてそれを踏まえて自分がどういった行動を取ればよいかについての気づきを促すことにもつながる。

さらに、TRPGはそれぞれのプレイヤーが自分のキャラクターの得意な分野で活躍し、あまり得意ではないことは他のキャラクターに活躍の場を譲り、お互いに連携・協力することで物語が進んでいく。それらのTRPG独自の構造が、プレイヤーであるASD児たちが仲間への利他的行動を促進することにおいて有効であったと考える。

いっぽう、研究2のインタビューでは、周囲の困っている人を助けているかどうかの質問について、決して肯定的な意見ばかりではなかった。このことは、ASD児が一方的に人から支援を受ける体験ばかりをさせられていて、日常の中で人を助けるような体験をし難いことを示しているとも言える。その意味では、架空の物語の中で、役割を基盤にお互いに助け合い、物語の主人公をして、人助けなどを体験できるTRPG

はASD児者にとって重要かつ貴重な場と言えるだろう。

また、ASD児は、自己モニタリングが苦手であったり、幼少期の対人関係の失敗体験の積み重ねから、相手の支援を拒否したり受け容れなかったりすることが多い。しかしながら、TRPG活動の中では、他の対象者たちが行ったサポートや支援を否定的に捉えるような発言はなかった。むしろお互いに譲り合ったり、相手の厚意に感謝を示したりする発言がインタビューの中でも見られた。このことから、ASD児がTRPG活動を通じた対人関係上の成功体験や楽しかった体験をとおして、他者の厚意を受け容れることで自分にも利益があることを学習したのではないかと考える。

ASD児者は、周囲から「自分のことしか考えない」「協調的・協力的な行動を取ることができない」と評価されてしまうことが多いが、同年代の友人と一緒に遊ぶことへの関心は高いとも言われており（内山・水野・吉田, 2002）、本研究の結果からも、ASD児が常に自己中心的・自分勝手に振舞う訳ではなく、TRPGのような他者や全体に注意を向け易い構造やサポートがあれば、集団のために自分の役割を遂行する行動や、相手のニーズに応えようとする行動を、自身の判断から自発的に行うことが本研究の結果を通して明らかになったと考えられる。

文 献

- Attwood, T. (2007). *The Complete Guide to Asperger's Syndrome*. JKP.
- Bauminger, N. (2002). The facilitation of social-emotional understanding and social interaction in high-functioning children with Autism: Intervention outcomes. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 32, 283-298.
- Eisenberg, N. (1982). *The Development of Prosocial Behavior*. Academic Press
- 藤野 博. (2013). 学齢期の高機能自閉症スペクトラム障害児に対する社会性の支援に関する研究動向. *特殊教育研究*, 51 (1), 63-72.
- Frith, U. (2003). *Autism: Explaining the Enigma* (2nd Edition). Blackwell Publishing. (富田真紀, 清水康夫, 鈴木玲子 (訳). (2009). 新訂: 自閉症の謎を解き明かす. 東京書籍.)
- 古荘純一. (2009). 日本の子どもの自尊感情はなぜ低いのか—児童精神科医の現場報告. 光文社
- Hyltoft, M. (2008). *The Role-Players' School - Østerskov Efterskole*. Montola, M & Stenros, J. (2008). *Playground Worlds: Creating*

- and Evaluating Experiences of Role-Playing Games,12-25.
- Kamps, D., Leonard, B., Vernon, S., Dugan, E., Delquadri, J., Gershon, B., Wade, L., & Folk, L. (1992). Teaching social skills to students with autism to increase peer interactions in an integrated first-grade classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 25, 281-288.
- 加藤浩平, 藤野博, 米田衆介. (2013) テーブルトーク・ロールプレイングゲーム活動における高機能自閉症スペクトラム児の合意形成過程. *コミュニケーション障害学*, 30 (3), 147-154.
- 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.
- 菊地章夫. (1988). *思いやりを科学する*. 川島書店
- 子安増生・二宮克美. (2004). *キーワード・コレクション発達心理学* [改定版]. 新曜社
- Mesibov, G.B. (1984). Social Skills Training with Verbal Autistic Adolescents and Adults: A Program Model. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 14, 395-404.
- 日本自閉症スペクトラム学会. (2005). *自閉症スペクトラム児・者の理解と支援—医療・教育・福祉・心理・アセスメントの基礎知識*. 教育出版.
- 日戸由刈・萬木はるか・武部正明・本田秀夫. (2010). アスペルガー症候群の学齢児に対する社会参加支援の新しい方略—共通の興味を媒介とした本人同士の仲間関係形成と親のサポート体制づくり *精神医学*, 52 (11), 1049-1056.
- 大井学. (2010). 高機能自閉症スペクトラム障害の語用障害への根本対処法は現時点では存在しない—理論とエビデンスなき「コミュニケーション支援」を超え自閉症と共生する支援へ. *アスペハート*, 24, 22-28.
- Ozonoff, S. & Miller, J.N. (1995). Teaching theory of mind: A new approach to social skills training for individuals with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 25, 415-433.
- 高橋和子. (2005). 高機能広汎性発達障害児集団でのコミュニケーション・ソーシャルスキル支援の試み—語用論的支援からのアプローチ. *教育心理学年報*, 44, 147-155.
- 内山登紀夫, 水野 薫, 吉田友子. (2002) 高機能自閉症・アスペルガー症候群入門—正しい理解と対応のために. 中央法規.

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

Promoting “Altruistic Speech” for Children with Autism Spectrum Disorder (ASD) Using Table-talk Role Playing Game (TRPG)

加藤 浩平*・藤野 博*

Kohei KATO and Hiroshi FUJINO

支援方法学分野

Abstract

Table-talk role playing game (TRPG) is an interactive game that involves a fictional story using pencil, paper, dice, and player’s speech in a small group. This study comprised two parts. In the first study (a pilot study), TRPG was applied to four junior high school students with high-functioning autism spectrum disorder (ASD). Their frequency of altruistic speech, based on transcripts, was compared among sessions of TRPG activity. The results showed that the frequency of altruistic speech gradually increased in later sessions compared to the first session. In the second study, TRPG was applied to 23 children with high-functioning ASD, and the data was analyzed in the same manner as the first study. The results showed that the frequency of altruistic speech increased in the last session compared to the first session. It is, therefore, suggested that participation in the TRPG activity promotes altruistic speech for children with ASD.

Keywords: table-talk role playing game, autism spectrum disorder, altruistic speech

Department of Support Methods for Special Needs Education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) は、紙と鉛筆、サイコロ、そして参加者 (プレイヤー) 間の対話によって、小グループで架空の物語を楽しむ会話型のゲームである。本研究は2つの研究で構成される。研究1 (予備的研究) では、知的な遅れのない自閉症スペクトラム障害 (ASD) の中学生4名 (男子2名、女子2名) を対象に、TRPGを応用した小グループ活動を行った。ゲーム活動の内容を文字に起こし (トランスクリプト)、参加児たちの発言をもとに「利他的発話」の発話数を比較した結果、最初のセッションよりも後半のセッションで発話数が増加した。研究2では、23名のASD児を対象にTRPGを行い、研究1と同じ方法でデータ分析を行った。その結果、最初のセッションよりも最終セッションで「利他的発話」が増加していた。研究1、2の結果より、TRPG活動への参加がASD児の「利他的発話」を促進することが示唆された。

キーワード: テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG)、自閉スペクトラム症 (ASD)、利他的発話

* Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)