



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

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

Title	TRPGサークルに参加するASD大学生の語りの分析：余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から( 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, 66(2): 333-339
Issue Date	2015-02-27
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2309/137880">http://hdl.handle.net/2309/137880</a>
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

## TRPGサークルに参加するASD大学生の語りの分析

—— 余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から ——

加藤 浩平\*・藤野 博\*\*

支援方法学分野

(2014年9月30日受理)

### 1. はじめに

アメリカ精神医学会の「精神疾患の分類と診断の手引き第5版」(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5th edition, 以下DSM-5)によれば, Autism Spectrum Disorder (自閉症スペクトラム障害/自閉スペクトラム症, 以下ASD)とは「社会的コミュニケーションと社会的相互作用における持続的な欠損」と「行動, 興味, 活動の限局的かつ反復的なパターン」の2つの障害特性を持つ神経発達障害と定義されている(APA, 2013)。ASDの障害特性は, 知的な遅れや言語面の遅れに関係はなく, 知的能力について正常の範囲であっても困難を生じるものであり, 知的障害を伴わないASDのことを, 高機能(High-Functioning) ASD (以下HFASD)と呼ぶことがある。

ASD児の対人相互交渉の困難の例としては, DSM-5では, 「通常の会話のやりとりにおける失敗と社会的な接近における異常」「関心や感情や情動の共有の少なさ」「社会的交流の開始や応答の失敗」が挙げられている。ほかにも「場の雰囲気や状況を読み取ることができず, 突飛な行動や場にそぐわない言動をしてしまう」「相手の発言や行動の意図が分らず, 誤解したり被害的に受け取ったりして相手とトラブルになる」「相手の立場に立って考えることが難しいため, 相手の嫌がることを平気で言うてしまう」などが挙げられる(長峰ら, 2011)。これらの特徴は, 対人関係, 特に同年代との仲間づくりにも大きく影響する(Attwood, 2007)。たとえば, グループ内で意見の合意形成を図ることが難しい(日戸ら, 2009), 友人とのコミュニケーション

の役割交換やごっこ遊びなどの集団遊びがうまくできない(内山ら, 2002), などの行動として表れる。ASD児の中には, 成長と共に大人とは比較的良好な関係を持つことのできるASD児もいるが, それでも同年代の他児と相互的な関係を持つことは難しく, 青年期に達してもなお, 同年代との仲間との相互交渉は著しく障害されたままに留まる(Baltaxe & Simmons, 1983)。

ASD児者が対人相互交渉の力を身につけていくためには, 集団内での活動を通じての彼らなりの成功体験の積み重ねが効果的と言われている(林, 2011)。しかしながら, ASD児はその障害特徴のために日常での同世代の集団活動参加への機会が乏しく, また, 集団活動に参加したとしても, 活動の中で対人関係の失敗経験が蓄積してしまい, その体験が集団参加への回避や拒否に発展することがある(井上, 2009)。結果, 本人の自尊心の低下や孤立を招き, 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少なくない。

そのような背景から, 大井(2005)や清水(2004)は, ASD児者の対人相互交渉やコミュニケーションの支援を行うにあたり, 同じ障害特性を持つ者同士の小集団活動の中での体験保障が重要であることを指摘している。療育や発達支援, 特別支援教育の現場では, SSTをベースにしたASD児の社会性をサポートする小集団支援が, 国内外で数多く取り組まれているが(藤野, 2013), そのいっぽうで趣味や余暇を媒介にしたASD児者同士の小集団活動が取り組まれている(たとえば, 高橋, 2005; 日戸, 2010など)。また発達障害児者のQOLの向上や社会参加, インクルージョンの観点からの余暇活動支援での集団活動の実践

\* 東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科

\*\* 東京学芸大学(184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

や研究が多く取り組まれており、García-Villamisar & Dattilo (2010) は、ASDを持つ成人を対象に、QOLとストレスに対する余暇プログラムの効果について検証し、単なるQOLの向上だけではなく、QOLの中の4つの要素である、満足度、独立性、コンピテンス、そして、社会的相互作用についても大幅な増加があったことも報告している。

これまでの研究から、ASD児者への対人相互交渉促進の支援は、本人へのスキル指導の面においても、自発的に他児と関わり相互交渉が起こりやすい場面を設定することが重要であり、余暇活動の場のようなASD児者が本人の特性を尊重されながら、安心して参加できる環境が、社会相互作用の促進やその土台となる心的活動拠点となることが示唆されている。

それらの条件を踏まえた介入の一方法として、著者はテーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下TRPG)という対話型の卓上ゲームの活動に注目しており、HFASDなどの知的に遅れのない発達障害児者を対象にしたTRPGを用いた小集団活動にこれまで取り組んできた(加藤ら, 2012a; 加藤ら, 2013)。

TRPGとは、進行役の「ゲームマスター(以下GM)」1名と、プレイヤーキャラクター(物語の登場人物、以下PC)を操作する「プレイヤー」複数名が、コミュニケーションによって物語を進行していく対話型ゲームの一種である。コンピュータ等は用いず、紙や鉛筆、サイコロを用いて参加者同士の会話で進められる。

プレイヤーは、GMが用意した物語に沿ってGMへの質問などで必要な情報を収集し、他のプレイヤーと話し合ってPCが物語の中でどのような行動をとるかを選択・決定し、PC同士を協力させて物語の所々にある困難や課題を解決して行く。会話を通して参加者間で物語を共有し、協同作業で物語を進めていく点、ほかの一般的なテーブルゲームやコンピュータゲームとは違ったTRPGの特徴である。山崎ら(2004)は、TRPG独自の特徴として、キャラクターという物語上の役割やルールによってプレイヤーは行動を制限されるが、ゲームのやり取りが会話で行われるために行動の自由度はある程度高いという点があることを述べている。

TRPGは教育場面でも活用されており、中学校の国語科教育や定時制高校での小グループ活動での適用例がある(浪崎, 2006; 佐々木, 2013)。また海外でも、Hyltoft(2008)による、特別支援学級なども含めた学校全体でTRPGを学校教育に取り入れた実践が報告されている。

筆者らは、これまでの実践研究を通して、TRPG活

動の中でASD児の相互交渉が促進され、また話し合い活動の場での合意形成について積極的な変化が起きていることを報告している。そして変化・促進の背景には、TRPG活動の中にある①ルールの中での自由度の高い行動選択、②役割の明確化、③キャラクターを介した間接的コミュニケーションなどが要因として働いているという仮説を立てている(加藤ら, 2012a; 加藤ら, 2013)。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力が活動以外の場でどのように活用されているか、また活動に参加したASD児がどのような意識でTRPG活動に参加しているかなどの調査については、実践研究の参加児を対象にした調査は行われているものの(加藤ら, 2012a)、一般的な余暇活動としてTRPGを楽しんでいるASD者への意識調査は十分に行われていない。

本研究では、TRPG経験のあるASD当事者への面接調査の結果をもとに先行研究の仮説の検証を行うとともに、仲間との自然なコミュニケーションが成立し発展する場としてのTRPG活動の可能性について考察する。

## 2. 方法

対象は都内A大学のTRPGサークルに所属するASD圏の診断を受けた大学生4年生(面接時)1名であった。性別は女性で、診断名はアスペルガー症候群であった。診断を受けたのは中学校1年のときで、その後、中学在学中から支援機関で月に1回の学習支援を受けるようになった。大学在学中には学内の障害学生支援センターにも通っていた。学内のTRPGに入会したのは2年生の後半からで、ほかに人文系の研究サークルにも所属しているとのことであった。

対象者には、約1時間の半構造化面接を行い、TRPGを知ったきっかけ、TRPGサークル入会の経緯、TRPG活動を通して感じる自身の変化、TRPG活動内でのコミュニケーション、等について考えていることを自由に語ってもらった。面接内容は、対象者に同意を得た上で、ICレコーダーで録音をした。面接内容の録音記録から逐語録を作成し、逐語録は意味的なまとまりで区切り分析単位とし、KJ法の手続きを参考に研究者間で繰り返し検討しラベル化を行った。さらに抽出したラベルの中で類似したものを質的に分類・整理してカテゴリ名を付けた。分析においては、共同研究者のほかに研究に直接関与していない特別支援教育を学ぶ大学院生1名と心理学を学ぶ大学院生1名に協力を得て共に検討作業を行い客観性と信頼性を担保した。

### 3. 結果

面接の逐語録から文脈の意味内容に基づき115枚のラベルが抽出された。そのラベルの内容が類似したものを分類・整理した結果、ラベルは、【TRPGを始めたきっかけ】が6枚、【本人のコミュニケーション特性】が22枚、【TRPGによるコミュニケーション促進】が67枚、【TRPG以外の活動との比較】が9枚、【周囲の仲間によるサポート】が11枚と、5つのカテゴリに分類された。なお、カテゴリは【 】, ラベルは「 」で示した。

#### 3. 1 TRPGとの出会い

このカテゴリでは、合計で6枚のラベルが得られ、「中学生のとき、図書館のティーンズコーナーにあったTRPGのリプレイを読んで『おおっ!』と思って」「(TRPGを始めたのは) 大学から。中高生のときに(リプレイを) 本好き友だち同士でライトノベルとして読み合ったりしてました」「(クラスメイトに) 本好きがいたので、お互い本とかマンガとか貸し合っていました。ほかのクラスにも、そういう漫画読んでいる子がいて、その子たちからも貸してもらったり」など、対象者が趣味(読書)や同じ趣味を持つ仲間との交流を通して、TRPGを知るようになったことのわかる内容がみられた。

#### 3. 2 本人のコミュニケーション特性

このカテゴリでは合計で22枚のラベルが得られ、「雑談のとき『喋りすぎたんじゃないか』とか不安になったり(する)」「言っちはいけないことを言って、相手を怒らせるとか良くある」「(雑談のとき)『何か話さなきゃいけない』と思うけど、何を話したらいいかわからない」「私は、全部何でもかんでも喋ってしまうし、感情もすぐ表に出やすいので…」「中高生のとき、お互いに遊ぼうってどこか行っても、話題がなくなって、どうしたらいいかわかんなくなって…」「(集団で遊ぶよりも) ゲームとか読書を一人でしているときのほうが好きです。遊びに行くとかは疲れます」「一人ぼっちはあまり好きじゃないんです。読書するときもゲームする時でもできる限り人がいるところでやる(中略)おんなじ空間に人がいるっていうのが落ち着くので、好きなんです」など、対象者が対人関係や他者とのコミュニケーションの中で困っている内容がみられた。

#### 3. 3 TRPGによるコミュニケーション促進

このカテゴリでは合計で67枚のラベルが得られ、「(TRPGを始めてから) 言っちゃいけないことを整理したり、言う前に一度止めて考えられるようになったかな」「知らない人相手は緊張して喋れないことがあるけど、キャラクターで (TRPGのキャラクターを介して) 会話したら意外と話せた」「趣味だと折り合い点がない場合もよくある。TRPGだと折り合い点がどこかつく」「TRPGには終わりがあるし、自分の役割もしっかり決まっているので(会話から) 外れても大丈夫」「ゲームとしても、コミュニケーション能力としても (TRPG活動を) 振り返ります」「TRPGだと待てるんです。外で遊んでいる時だと、うまく入れないとずっと置いてきぼりとか放っておかれて、とかなので… TRPGはそれがない」「(TRPGは)『ケとハレ』が分かれているから…。『ハレ』がTRPGの物語で、『ケ』が普通のプレイヤー間のやり取り。そこがしっかり分かれているから、分りやすいのがいいのかな、って思います」「(『キャラクターがあるから喋りやすい』理由は)『自分のキャラクターがこう思うからこう行動するんだ』と、自分の中で理由づけができるから」「キャラクターは自分じゃないから、感情が説明できるからいいかな。『プレイヤー発言』として、『(自分のキャラは) こういった感情で言いたかったんだけど…』っていうのを説明できるから、喋りやすい」など、TRPG活動が対象者にとってコミュニケーションのしやすい環境であると本人が感じている内容、また、TRPGを通して対象者本人が意識して自分自身のコミュニケーションを振り返ったり改善したりしている内容がみられた。

#### 3. 4 TRPG以外の活動との比較

このカテゴリでは合計で9枚のラベルが得られ、「『B(他の人文科学系サークル)』も落ち着いている人たちが多んですけど、(専門的な) 話題についていけないーとか思ったり」「コミュニケーションの練習だと、無理やりコミュニケーションを取ろうとしておかしくなることもある」「TRPGでも揉めはしますけど…結局は一つにまとまることはできます。けど、趣味だと、あの、折れないところがあるじゃないですか」など、TRPG以外の活動ではコミュニケーションに困難や不自由さを感じる一方で、TRPGではそのような困難を感じていないという内容がみられた。

#### 3. 5 周囲の仲間によるサポート

このカテゴリでは合計で11枚のラベルが得られ、「(コ

コミュニケーションに)失敗したとき,周りのプレイヤーから『それまじいんじゃない?』と指摘されたり,どこをどうしたら良かったかを教えてもらえるのがすごく嬉しい』『A』(TRPGサークル)はみんなおっとりというか優しい。基本的にアットホーム。ゆるーい感じ』『A』のほうが(それ以外の集団活動より)落ち着くんで,やっぱ好きですね』『怒られたときに『こういった行動をさせたから怒らせてしまった』と,他のプレイヤーが,そのNPC(TRPGの物語の中に出てくる登場人物)が怒った理由を説明してくれたりするので,分かりやすい』など,TRPG活動中に,周囲の仲間から対象者がゲームとしての活動だけではなく,コミュニケーションの面でもサポートを受けている内容や,対象者にとってTRPGサークルが仲間と楽しく過ごす居場所になっている内容がみられた。

#### 4. 考 察

以上の結果から,TRPGがASDのある対象者にとってもコミュニケーションがし易い環境であることを示す加藤ら(2012a)の仮説を支持すると思われる語りを複数得ることができた。また,TRPGサークルの仲間からの自然なサポートがあること,TRPG活動を通して仲間からコミュニケーションスキルを学ぼうとする内発的な動機づけが生じていることなど,TRPG活動が,同年代の仲間との関係を築き,かつコミュニケーションの自発的な学びが起こる場となっていることの可能性が示唆された。

ASD児者の多くは,一見そう見えなくとも,本心では同世代の人と一緒に活動を楽しみたいと望んでおり,そうした相手を持たないことに孤独やストレスを感じていることが,本人たちへのインタビュー調査から明らかになっている(Bauminger & Kasari, 2001)。仲間や友人と活動を共に楽しみたいという思いは,ASD児者も定型発達者も変わらないと考える。

しかし,ASD児者は,自分のペースを相手に柔軟に合わせていくことが苦手な傾向があり,また彼らのもつこだわりは周囲にとって,理解され難かったり,受け容れられ難かったりすることも多い。そのため,ASD児者は学校などの社会的場面ではマイペースさを幾分譲って周囲に併せようとしていることも少なくない(清水, 2004)。それは彼らに多大なストレスを与えていると推測できる。ASD児者への支援において,自分の独自の発想やペースを含めた「彼らしさ」を受け止めてもらえる場の中で,安心かつ安全に「楽しさ」を感じることでできる体験が必要と言える

だろう。

また,木谷ら(2004)は,ASDをはじめとする発達障害児者への対応として,一人ひとりの障害特性に適した個別支援プログラムが重要であるのと同様に,子どもたちがリフレッシュし情緒的な安定感も維持するための余暇支援プログラムも重要であることを述べている。日戸(2009)もまた,余暇活動が高機能ASD児者の心理活動拠点となり,余暇活動への支援は,一般社会に適応するためのスキルの獲得や学校などでの支援を増強する重要な基盤づくりになることを,自身の実践をもとに指摘している。

TRPG活動について,加藤ら(2012b)は,TRPG活動が活動に参加したASD児らの障害特性を受け容れながら,彼らが自発的に継続できる居場所になっていたこと,他の集団活動では馴染めなかったASD児もTRPG活動については楽しんで参加を継続できていたこと,TRPG活動がASD児とその保護者の両方にとって満足度の高い活動であったこと,参加児らがTRPG活動を通して学んだ対人相互交渉の力のいくつかを日常場面でも活用していたこと,などをTRPG活動に参加したASD児とその保護者へのインタビューの結果から示唆している。そして本研究においても,インタビュー調査における対象者の語りの中で,TRPG活動やTRPGサークルという場が,対象者にとって安心できる居場所であり,他者とのコミュニケーションを自発的に楽しむ場,さらに活動を楽しみながら,自身のコミュニケーションを振り返ることのできる貴重な場になっていたことが示されている。

以上のことから,TRPG活動が,余暇活動であると同時に対象者であるASD者のペースや発想を認めながら,活動を自発的かつ積極的に継続できるような居場所になり得ていたこと,そして仲間からの自然なサポート,TRPGを通して仲間からコミュニケーションスキルを学ぼうとする内発的な動機づけが生じていたなど,TRPG活動が同年代の仲間との関係を築き,それを通してコミュニケーションの自発的な学びが起こる場となる可能性が示唆されたと考える。

本研究では,1名のASD者のみを対象に調査・検討を行っており,一般化はできない。また,TRPG以外の他の余暇活動との比較なども今後の課題である。今後もケース数を増やし,より詳しい検討を進めたい。

#### 5. 文 献

American Psychiatric Association. (2013) Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC. Author.

- Attwood, T. (2007) *The Complete Guide to Asperger's Syndrome*. JKP.
- Baltaxe, C.A.M., & Simmons, J.Q. (1983) Communication deficits in the adolescent and adult autistic. *Seminars in Speech and Language*, 4, 27-42
- Bauminger, N. and Kasari, C. (2001) The experience of loneliness and friendship in autism: Theoretical and practical issues. Schopler, E., Marcus, L., Shulman, C. and Yirmiya, N. (eds.). *The Research Basis for Autism Intervention*. Kluwer Academic/Plenum. pp.151-168.
- García-Villamisar, D. A., Dattilo, J. (2010) Effects of a leisure programme on quality of life and stress of individuals with ASD. *J Journal of Intellectual Disability Research*. 54 (7), 611-619.
- 林 陽子 (2011) 広汎性発達障害児・者の社会性の問題とグループ支援. *アスペハート*. 27, 10-14.
- 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. *特殊教育学研究*, 51 (1), 63-72.
- 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.
- 井上雅彦 (2010) 発達障害のある子どもが集団のルールで動けるために. *児童心理*. 63 (18), 100-105. 金子書房.
- 加藤浩平, 藤野 博, 糸井岳史, 米田衆介 (2012a) 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, 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, 糸井岳史, 米田衆介 (2012b) 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の満足度調査—高機能自閉症スペクトラム児とその保護者を対象に. 第53回日本児童青年精神医学会総会一般演題.
- 木谷秀勝, 石村真理子, 宮崎佳代子, 坪崎仁美 (2004) 自閉症児とイルカ介在療法—地域支援の視点からの分析. 山口大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要. 17, 183-190.
- 長峰伸治・加藤麻登佳・辻井正次 (2011) 定型発達児・者との比較による高機能広汎性発達障害児・者の対人交渉方略の検討. *聖隷クリストファー大学看護学部紀要* (19), 27-40.
- 浪崎智哉 (2006) TRPGによる国語科コミュニケーション能力の開発. *国語国文研究と教育*. 43, 39-55.
- 日戸由刈, 本田秀夫, 萬木はるか, 武部正明, 片山知哉 (2009) 4つのジュースからどれを選ぶ?—アスペルガー症候群の学齢児に集団で「合意する」ことを教えるプログラム開発. *精神医学*24 (4), 493-501.
- 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 (2005) 青年期のグループ活動がもつ意味—仲間がいて成長がある. 杉山登志郎 (編). *アスペルガー症候群と高機能自閉症—青年期の社会性のために*, 学習研究社, pp.168-173.
- 佐々木大輔 (2013) TRPGを利用した社会的スキルトレーニングは可能か—一定時制高校におけるコミュニケーション能力促進支援. *日本心理学会 第77回大会発表論文集*, 1080.
- 清水 聡 (2004) 高機能自閉症児へのグループ・アプローチ. *新アスペハート*. 6, 10-15.
- 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.
- 山崎 竜・伊藤 昭・寺田和憲 (2004) 一般講演 テーブル・トーク・ロール・プレイング・ゲームにおける面白さの分析. *ことば工学研究会*, 17, 101-106.

表1 5つのカテゴリに分類された発言の詳細

カテゴリ (カッコ内はラベル枚数)	主なラベル (発言) の例
TRPGとの出会い (6枚)	「中学生のとき、図書館のティーンズコーナーにあったTRPGのリプレイを読んで『おおっ!』と思って」「(TRPGを始めたのは) 大学から。中高生のときに (リプレイを) 本好き友だち同士でライトノベルとして読み合ったりしてました」「(クラスメイトに) 本好きがいたので、お互い本とかマンガとか貸し合っていました。ほかのクラスにも、そういう漫画読んでいる子がいて、その子たちからも貸してもらったり」など
本人の コミュニケーション 特性 (22枚)	「雑談のとき『喋りすぎたんじゃないか』とか不安になったり」「言っではいけないことを言っ、相手を怒らせるとか良くある」「(雑談のとき)『何か話さなきゃいけない』と思うけど、何を話したらいいか分からない」「私は、全部何でもかんでも喋ってしまうし、感情もすごく表に出やすいので…」「(中高生のとき、お互いに遊ぼうってどこか行っても、話題がなくなって、どうしたらいいかわかんなくなって…)」(集団で遊ぶよりも) ゲームとか読書を一人でしているときのほうが好きです。遊びに行くとかは疲れます」「一人ぼっちはあまり好きじゃないんです。読書するときもゲームする時でもできる限り人がいるところでやる (中略) おんなじ空間に人がいるっていうのが落ち着くので、好きなんです。」など
TRPGによる コミュニケーション 促進 (67枚)	「(TRPGを始めてから) 言っちゃいけないことを整理したり、言う前に一度止めて考えられるようになったかな」「知らない人相手は緊張して喋れないことがあるけど、キャラクターで (TRPGのキャラクターを介して) 会話したら意外と話せた」「趣味だと折り合い点がない場合もよくある。TRPGだと折り合い点がどこかつく」「TRPGには終わりがあるし、自分の役割もしっかり決まっているので (会話から) 外れても大丈夫」「ゲームとしても、コミュニケーション能力としても (TRPG活動を) 振り返ります」「TRPGだと待てるんです。外で遊んでいる時だと、うまく入れないとずっと置いてきぼりとか放っておかれて、とかなので…TRPGはそれがない」「(TRPGは)「ケとハレ」が分かれているから…。「ハレ」がTRPGの物語で、ケが普通のプレイヤー間のやり取り。そこがしっかり分かれているから、分りやすいのがいいのかな、って思います」「(「キャラクターがあるから喋りやすい」理由は)『自分のキャラクターがこう思うからこう行動するんだ』と、自分の中で理由づけができるから」「キャラクターは自分じゃないから、感情が説明できるからいいかな。「プレイヤー発言」として、「(自分のキャラは) こういった感情で言いたかったんだけど…」っていうのを説明できるから、喋りやすい」など
TRPG以外の活動と の比較 (9枚)	「『B (他の文科系サークル)』も落ち着いている人たちが多くんですけど、(専門的な) 話題についていけないな〜とか思ったり」「コミュニケーションの練習だと、無理やりコミュニケーションを取ろうとしておかしくなることもある」「TRPGでも揉めはしますけど…結局は一つにまとまることはできます。けど、趣味だと、あの、折れないところがあるじゃないですか」など
周囲の仲間による サポート (11枚)	「(コミュニケーションに) 失敗したとき、周りのプレイヤーから『それまずいんじゃない?』と指摘されたり、どこをどうしたら良かったかを教えてもらえるのがすごく嬉しい」「『A』はみんなおっとりというか優しい。基本的にアットホーム。ゆるーい感じ」「『A』のほうが (それ以外の集団活動より) 落ち着くんで、やっぱり好きですね」「怒られたときに『こういった行動をさせたから怒らせてしまった』と、他のプレイヤーが、そのNPC (物語の登場人物) が怒った理由を説明してくれたりするので、分かりやすい」など

# TRPGサークルに参加するASD大学生の語りの分析

—— 余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から ——

## A Narrative Analysis of a University Student from the Table Talk Role-playing Game Circle:

From the Viewpoint of Communication Support through Leisure Activities

加藤 浩平\*・藤野 博\*\*

Kohei KATO and Hiroshi FUJINO

支援方法学分野

### Abstract

The purpose of this study was to examine the hypothesis of the studies of communication support for children and adults with autism spectrum disorders (ASD), which applies the table talk role playing game (TRPG). In addition this study also considered that the possibility of TRPG as an activity develops the peer relations of children with ASD. The interviewee was a university student with ASD who belonged to the TRPG circle. The interview was semi-structured, and data were analyzed qualitatively. The results showed that out of 115 labels, the following five categories emerged: “how you joined the TRPG?” “Communication characteristics of the interviewee,” “Promotion of communication by TRPG,” “Comparison with other activities and TRPG,” and “Support by companions in the circle.” The analysis revealed support for the study hypothesis. It was suggested that TRPG offers activities for building relationships with peers and learning in order to communicate spontaneously.

**Keywords:** table talk role-playing game, autism spectrum disorder, leisure activity

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

**要旨:** 本研究では、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) を趣味として遊んでいる成人ASD者への面接調査から、TRPGを用いたASD者のコミュニケーション促進の仮説の検証と、仲間とのコミュニケーションが発展する場としてのTRPG活動の可能性について検討した。大学のTRPGサークルに所属するASD者1名を対象に半構造化面接を行い、内容をKJ法に基づき質的な分析を行った。その結果115枚のラベルが抽出され、ラベルは「TRPGを始めたきっかけ」「本人のコミュニケーション特性」「TRPGによるコミュニケーション促進」「TRPG以外の活動との比較」「周囲の仲間によるサポート」の、5つのカテゴリに分類できた。分析の結果、仮説を支持すると思われる語りを複数得ることができた。また、仲間からの自然なサポートが得られている、TRPGを通して仲間からコミュニケーションスキルを学ぼうとする内発的な動機づけが生じたなど、TRPG活動が同年代の仲間との関係を築き、それを通してコミュニケーションの自発的な学びが起こる場となる可能性が示唆された。

**キーワード:** テーブルトーク・ロールプレイングゲーム, 自閉症スペクトラム障害, 余暇活動

---

\* Graduate School of Education, Tokyo Gakugei University

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