



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

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

Title	自閉スペクトラム症の児童・青年における会話の支援に関する研究動向(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, 68(2): 257-267
Issue Date	2017-02-28
URL	http://hdl.handle.net/2309/146998
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

自閉スペクトラム症の児童・青年における 会話の支援に関する研究動向

加藤 浩平*1・藤野 博*2

支援方法学分野

(2016年9月13日受理)

1. はじめに——自閉スペクトラム症児者の対人相互 交渉の問題と支援における課題

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、自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder, 以下ASD) は社会的コミュニケーションの問題を主症状とする神経発達障害であり、その障害特性は、「社会的コミュニケーション」と「限定した興味と反復行動」の2つが挙げられる。

ASDの障害特性の1つである「社会的コミュニケーション」の領域は、DSM-5の診断基準の下位分類として、「社会的—情緒的相互作用の欠陥」「社会的交流に用いる非言語的コミュニケーションの欠陥」「仲間関係作りとその維持、そしてその理解の欠陥」の3つが挙げられている。3つの下位分類の内の「社会的—情緒的相互作用の欠陥」については、対人相互交渉・社会的コミュニケーションの問題、いわゆる日常場面での他者との会話の問題として、以前よりASD児者支援の研究分野で指摘されてきた (Rutter, 1978)。

DSM-5では、ASD児者の会話場面で見られる困難として「通常の会話のやりとりにおける失敗」や「社会的交流の開始や応答の失敗」などが挙げられている。また、長峰・加藤・辻井 (2011) は「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」などを、支援現場で見られるASD児者の会話場面での困難として挙げている。

前述のようなASDの持つコミュニケーションの障害は、知的な遅れや言語面の遅れに関係なく生じる。高橋 (2005) によれば、知的に遅れないASD (以下、高機能ASD) 児は、大人相手の基本的な意思疎通などの会話には問題はなく、ことばの遅れが認められるASD児であっても、個別のコミュニケーション援助により、小学校低学年頃までには、基本的な意思疎通ができるようになると言われている。しかしながら、豊かな語彙を持っている高機能ASD児であっても、話し手の意図を確認したり、話題を調整しながらコミュニケーションしたりすることは苦手で、その特性は、会話時において、状況に無関係な話題を話し出す、勝手に話題を変える、話したいことを一方的に話し続ける、などの行為として現れる (岡村・渡部・大木, 2006)。これらの困難は、対人関係、特に同年代との仲間づくりにも大きく影響し (Attwood, 2007)、同年代グループ内で意見の合意形成を図ることの困難 (日戸・萬木・武部・片山・本田, 2009)、友人との集団遊びなどの場でのコミュニケーションの役割交換の不得意さ (内山・水野・吉田, 2002) などにつながる。ASD児の中には、成長と共に大人とは比較的良好なコミュニケーションのできる児もいるが、同年代の他児と相互的やり取りは青年期以降も苦手なままのASD児者が多いという指摘もある (Baltaxe & Simmons, 1983)。

*1 東京学芸大学大学院 連合学校教育学研究科

*2 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)

以上のことから、ASD児者の会話支援においては、単に発話を増やすのではなく、会話における話題の維持や発展にかかわる発話を促進させていくことが特に重要と考えられる。

ASD児者が他者との会話をはじめとする社会的コミュニケーション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必要と言われている(林, 2011)。しかしASD児者は、その障害特性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、集団活動に参加しても、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)。その結果として、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。

そのような問題を踏まえて、大井(2005)や清水(2004)は、集団活動の中でASD児者の対人相互交渉や社会的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が、彼らのコミュニケーションと仲間関係の促進に有効である可能性を指摘している。

2. ASD児へのSSTによる会話支援の先行研究

ASD児者の対人相互交渉の支援として、ソーシャルスキル・トレーニング(以下SST)による、会話や他者の関わり方などのコミュニケーションスキルを標的に直接的に訓練するグループ支援は1980年代より一般的に行われてきた。

ASD児への会話支援に焦点を当てたSSTの介入研究はMesibov(1984)が嚆矢となる。Mesibov(1984)は、15名の言語に遅れない自閉症の青年を対象に、聞くこと・話すことなどの会話スキルを、モデリング、ロールプレイ、フィードバックなどのSSTの手法で介入を行った。その結果、対象者の会話スキルや関連する話題の選択などに改善が見られたことを報告している。

Kamps, Leonard, Vernon, Dugan, Delquadri, Gershon, Wade & Folk(1992)は、単一事例デザインによる研究として、統合された小学1年のクラスの自閉症児3名を対象に、相互作用の開始・応答・維持、様々な話題で会話すること、会話の順番交代や話題の共有などを目標にしたSSTによる会話支援を行った。その結果、社会的相互作用の頻度、時間などが増加し、フォローアップにおいても効果は維持されたことを報告している。

Ozonoff & Miller(1995)は、知的に遅れない思春期の自閉症児5名を対象に、心の理論の原理を教えると同時に、話の始め方、続け方、終わり方、話題の選び方、交渉や話題の共有、話の聞き方などの会話スキルについても指導を行った。その結果、誤信念課題は通過したが、社会スキルやコミュニケーションスキルには改善が見られなかったことを報告している。

Hadwin, Baron-Cohen, Howlin & Hill(1997)は、30名の自閉症児に心的状態の理解を評価する課題に通過することを教えることで、コミュニケーションにポジティブな変化があるかどうかと、会話スキルと心的状態を表す言葉を使用するかどうかについて、定義された発話の頻度を指標として検討した。その結果、心の理論の指導後に、感情理解と信念理解について指導した内容については改善があったが、会話スキルと心的状態語の使用には明らかな変化はなかったと報告している。

Chin & Bernard(2000)は、単一事例デザインの研究において、高機能自閉症児3名を対象に、会話の開始、ターンテイキング、傾聴、話題の維持、適切な話題の変化などの会話スキルの指導を行い、心の理論の発達に効果があるかどうか検討を行った。その結果、心の理論の誤信念課題の成績は変わらなかったが、会話における興味のある量と文脈に適切な反応が増えたことを報告している。

Bauminger(2002)は、8歳から17歳までの高機能自閉症児15名を対象に、対人的な問題解決の指導、情動に関する知識を教えると同時に、社会的相互作用に焦点を当てた認知行動論的アプローチを実施し、定型発達の仲間との自由遊びの様子を観察した。その結果、介入後に仲間とのポジティブな相互交渉の開始をより多く示したことを報告している。

Barry, Klinger, Lee, Palardy, Gilmore & Bodin(2003)は、高機能自閉症の小学生4名を対象に、クリニックベースのSSTプログラムとして、遊びや挨拶のスキルと共に会話スキルの指導を行った。その結果、挨拶と遊びスキルの改善は見られたが、会話スキルには効果がなかった。しかし、対象者は介入後にクラスメイトからソーシャルサポートを受けている感じが増したことを報告している。

Tse, Strulovitch, Tagalakis, Meng & Fombonne(2007)は、思春期の高機能ASD児を対象に、感情の理解と表出、ポライトネス、自己紹介の仕方、傾聴、会話の開始・維持・終結、雑談、交渉などを標的にしたSSTの効果について検討した。プログラムは12週実施し、参加児および参加児の親に介入の前後に質問紙

を実施した。その結果、ソーシャル・コンピテンスとASDに関係する問題行動の測度において、介入前よりも介入後に有意な改善がみられた。また子ども自身のほうが親よりもより多くスキルの改善の知覚をしていたが、親を対象に実施した質問紙によって示された改善は、SSTグループ外にも習得したソーシャルスキルは般化することを示唆していると考えられる。

Laugeson Frankel, Mogil & Dilon (2009) は、13歳から17歳のASD児を対象に、親によるSSTを実施し、統制群との比較による効果検証を行った。仲間に入る方法と抜ける方法、からかい、いじめへの対処のほか会話スキルについても指導を行った。その結果、介入群で一般的なソーシャルスキルが改善したことを報告している。

Frankel, Myatt, Suger, Whitham, Gorospe & Laugeson (2010) は、小学2年から5年までのASD児68名を対象に、親支援SSTプログラムの効果は無作為化対照試験（以下、RCT）で検討した。目標とするスキルは会話スキル、仲間に入るスキル、友人ネットワークの拡大、からかいへの対処などであった。その結果、介入群は親評価のソーシャルスキルの得点が向上し、介入に対する親の満足度は高かったが、ソーシャル・コンピテンス尺度では改善がなかったことが報告されている。

Stichter, Herzog, Visovsky, Schmidt, Randolph, Schultz & Gage (2010) は、11歳から14歳の知的な遅れのないASD児27名を対象に認知行動の原理を用いたグループベースの社会的コンピテンス介入（以下、SCI）を実施した。標的は、顔の表情認知や他者とのアイデアの共有、会話でのターンテイキングなどである。親を対象にした質問紙で介入前と後とを比較した結果、ソーシャルスキルと実行機能に有意な改善がみられたと報告している。

SSTによるASD児者の社会性やコミュニケーションの支援は、国内でも個別支援だけでなく小グループによる支援として教育現場などで数多くの実践が行われており（川越・戸ヶ崎, 2010）、岡田・後藤・上野（2005）や、繪内・宮前・馬場・坂井・小林・植松・西村・佐藤・金崎・玉井・杉山・馬場・丸峯・水嶋・田中（2005）などによる実践報告がある。

岡田ら（2005）は、LD児、ADHD児、ASD児、各1名を含む小学生グループ6名を対象に、話の聞き方、気持ちの伝え方などについてゲームリハーサルを含むSSTによる介入を行い、結果、LD児、ADHD児の協調的な行動を増加させ、消極的行動を減少することができたこと、一方で、ASD児に対しては明確な効果

を得ることができなかったことを報告している。

また、繪内ら（2005）は通常学級に在籍する発達障害のある児童生徒（小学校2年～中学3年）40名を対象に、月1回の各学年集団に応じた小集団SSTプログラムを実施し、導入に困難のある集団もあったものの、対象児に知的能力とソーシャルスキルの面で有意な改善が見られたことを報告している。だが、ASD児者を対象にしたSSTは、般化や自然な活用などの面に課題があることを述べている。

以上のことから、これまでASD児者の対人的相互交渉への支援方法としてSSTを中心とする支援が実践されてきたが、日常会話や雑談のような自然なやり取りについて、確実な支援の効果を示すエビデンスは乏しいと言える。Rao, Beidel & Murray (2008) は、効果測定のための対照群を用いた研究が少ないこと、盲検化されていないこと、治療効果の般化に関する知見が乏しいこと、治療効果の長期的安定を検証するためのフォローアップ研究がないことなどをASD児を対象としたSST研究の課題として挙げている。また、Koenig, De Los Reyes, Cicchetti, Scahill & Klin (2009) は、対人相互作用は多次元的で複雑に構成されており、介入は包括的で子どもの個別のニーズに即したものであるべきことを指摘している。

藤野（2013）は、SSTの手法で会話の進め方や他者との関わり方などの行動の方法を教える介入研究について、1980年から90年代初頭ではSST研究の主流であったが、その後、90年代後半以降は、会話支援は主たるテーマから外れ、心の理論や感情理解などの社会的認知の視点が加わり、2000年代には、抑うつや孤独感などの情動の面に焦点を当てた研究が見られるようになり、会話という行為から対象者の認知や情動へ、という臨床的な焦点の変化があると述べている。しかしながら、対象者の認知・情動への介入に焦点が当てられている今もなお、ASD児者の対人相互交渉への支援において、会話支援に焦点を当てた支援の重要性は大きいと考える。

一方で、対人相互交渉とは他者の存在があってこそその行為であり、会話による対人相互交渉は複数の人間が協調して話題を生成・維持・発展させる営みだが、これまでのSSTにおける会話スキルの指導は、会話における声の大きさや話の聞き方、話しかけ方、発話の交代（ターンテイキング）などが指導の中心である（藤野, 2016）。先行研究でもそれらの目標スキル指導による改善や量的な増加が検討の指標となっており、会話場面で話題を維持・発展させていくという面の検討はほとんどなされて来っていない。

そして、ASD児者を対象にしたSSTについては、そもそも「コミュニケーションスキルや社会的スキルは非常に複雑な構成物で、芝居の台本を覚えるようなやり方はなじまない」(大井, 2010)という指摘もある。さらに、ASD児が療育機関でのSSTで学んだ会話スキルを学校などでも活用することを親に促されたところ「学校でもやらなきゃいけないの?」と返答した、という臨床場面でのエピソードもある(藤野, 2010)。

型どおりの方法を教えるだけでは、ASD児者が実用的な会話スキルを学び、その学んだスキルを日常生活に活用していくという展開にはつながりにくいし、そもそも学んだスキルを活用して会話をしたい、というASD児者自身の自発性を育てることが大切と言える。

3. 余暇・趣味の活動を通じたASD児の会話支援に関する研究

ASD児者の会話をはじめとする社会的コミュニケーションへの支援において、SSTのような訓練をベースとした支援が取り込まれる一方で、参加児者自身の趣味や興味をベースとした小グループ活動、いわゆる余暇活動・趣味活動を通じた社会的コミュニケーションや対人相互交渉の支援が昨今注目されつつある。

余暇活動や趣味を基盤とした支援の研究は、ASD児者の社会的コミュニケーションに焦点を当てたものよりも、彼らのQOLの向上や社会参加、インクルージョンの観点によるものが多い。Orsmond, Krauss & Seltzer (2004) は、在宅で生活している10代から40代の自閉スペクトラム症児者235名の保護者を対象に本人の仲間関係、社会的・余暇活動への参加について面接と質問紙による調査を行っている。そして調査の結果として、対象児者の半数に同年代の友人と活動を共にする互恵的な関係がないことが明らかにしている。また、Chiang & Wineman (2014) は、ASD児者とQOLに関連する研究について書かれた16の論文をレビューしており、その中で、ASD児者の問題行動や余暇活動が、ASD児者のQOLと関連していること、問題行動と適応行動がASD児の大多数のQOLと関連していることなどを報告している。Palmen, Didden & Korzilius (2011) は、高機能ASDの若者を対象に、彼らの余暇のライフスタイルを向上させるために認知行動技法を用いたトレーニングプログラムを実施し、その結果、彼らのレジャー満足度が向上したことを報告している。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ており、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を報告している。

国内でのASD児者を対象とした余暇活動支援としては、サロンとしての居場所づくりを重視した活動(清水, 2004)、や自助グループでの活動をベースに行われている支援(辻井, 1998; 田中, 2009)、また青年期・成人期のASD者が定期的に集まりゲームや映画鑑賞などを主体的に楽しむクラブ活動の実践(中山, 2004)や、日戸・萬木・武部・本田(2010)によるASD児者の「共通の社会的関心」を鍵にした支援、岩岡・加藤・藤野(2015)のアニメ・漫画・ゲームなどの趣味を題材に思春期のASD児たちが会話を楽しむ活動「趣味トーク」の実践報告などがある。

これらの余暇活動をベースにした支援において重要なポイントは、参加するASD児者の主体性・自発性であると言える。中山(2004)は、ASD者の余暇活動であるソーシャルクラブの意義として、「①ASD者が主役になって参加する場」「②お互いの苦手さを認め、得意な部分を伸ばすような関係づくり」「③ソーシャルスキルややり取りを実際的に学ぶ機会」「④仲間作り・友だち作りの寄与」「⑤グループ活動や社会参加が楽しいという体験」の5点を挙げている。また、清水(2004)は、ASD児者から成るグループを指導する意義を「グループ・ダイナミクスを活用できること」「『友だち』と地を出して活動できること」「居場所の提供」の3点にまとめている。

余暇活動をベースにした支援の中でコミュニケーションや会話を重視した実践研究としては、日戸ら(2010)や、岩岡ら(2015)などが挙げられる。日戸ら(2010)は、ASDの児童を対象にした共通の興味を媒介とした小集団活動の実践の中で、彼らが集団活動の中で社会参加のスキルを学習するためには、まず集団プログラムの内容に子どもたち自身が動機づけられるようにする必要があり、集団支援の前におこなう個別評価の中で共通の興味を探し出し、その興味を対象を集団参加の動機づけにする重要性について述べている。また、岩岡ら(2015)は、2名のASD児を対象にアニメ・漫画などの趣味を題材とした会話活動の中で、共通に好きな話題での会話と、一方だけが好きな話題での会話での対象児らの会話内容を分析しており、分析の結果、共通に好きな話題での会話場面でASD児らの相互交渉が促進されたことを報告している。また、本人が好きな趣味を題材とした会話の中

で、ASD児らが相手と会話を発展させたいという動機づけを高めている可能性も示唆している。

しかしながら、趣味や興味を通したASD児者への対人相互交渉の支援については、日戸ら(2010)などによる実践報告があるのみで系統的な研究はなされていない。このことに関しては、清水(2004)や日戸ら(2010)が指摘している、ASD児者の興味の範囲が狭く、話題設定が難しいという問題も関係していると考えられる。

4. テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(TRPG)と教育・支援への適用

これまでの研究から、ASD児者への会話を中心とする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りやすい場面を設定することが重要であり、趣味や興味を通した活動のような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、対人相互作用促進の一助となることが示唆されている。

それらの条件を満たす可能性のある活動として、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下、TRPG)という会話型の桌上ゲームがある。TRPGとは、複数名で集まり、紙や鉛筆、サイコロ等を用いて、一定のルールと世界観(主にファンタジー小説やライトノベルなどのモチーフにもなっている架空の物語世界)を遵守しつつ、相互の会話で物語を共同で進めていく会話型ゲームの総称である。TRPGという呼称以外に「会話型RPG」と呼ばれることもある。

TRPG自体の歴史は決して浅くなく、本来は1950年代以降に米国で流行したシミュレーションゲームから派生する形で、1974年にGary Gygaxらによって開発された会話型テーブルゲームの一種がTRPGの起源と言われている(安田・グループSNE, 1989)。TRPGは1980年代に日本でも紹介され、現在も関連製品(ルールブック等)の種類を増やしつつ世界各国にプレイ人口を広げている。なお、80年代後半のブームをきっかけに現在に至るまで子どもたちを中心に広範なプレイヤーを持つ、『ドラゴンクエスト』シリーズをはじめとするコンピュータのロールプレイングゲーム(以下、RPG)や、インターネットの普及で最近プレイ人口を急増させているオンラインのRPGなどは、TRPGのシステムや世界観をベースに作られている。

コンピュータRPGやオンラインRPGと異なり、TRPGは、コンピュータもインターネットも使用しない。代わりに、ルールブックや、演じるキャラクター

のプロフィールを記録する「キャラクターシート」、サイコロ、必要に応じてミニチュアやフロアタイルなどの道具を用いて、参加者の相互コミュニケーションでゲームを進める桌上的会話型のゲームである。

また、すごろく等の一般的な桌上ゲームとも異なり、参加者はゲームの舞台である架空世界の中で、演じるキャラクターを通して、自分がやりたい行動、物語の世界でしかできない非現実的な行動を自由に試みることができる。つまり、守るべきルールや決まり事はあるが、コンピュータRPGや通常のボードゲームに比べると参加者の行動の自由度が非常に高い。その一方で、参加者(が演じるキャラクター)の行動の結果は、ゲームのルールに基づき、キャラクターシートに記録されたキャラクターの能力・状態とサイコロの乱数などを反映させて決定するため、演劇とは違ってゲームの要素が強く、また主張の強い参加者の希望ばかりが通るということもなく、進行役・審判役の「ゲームマスター」(以下、GM)の作為通りにゲームが進むとも限らない。

山崎・伊藤・寺田(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が高いという点を挙げている。また浪崎(2006)は、直接的な会話が苦手な児童でも、役割(キャラクター)というフィルターを通してワンクッション置かれるため比較的楽に発言ができるという特徴を挙げている。

なお、TRPGには、厳密な勝ち負けというものがない。GMが事前に用意したシナリオ(物語の粗筋や設定)をもとに、参加者はそれぞれのキャラクターを演じつつ、ゲームのルールに基づいて、想像力を駆使して行動を決め、他のキャラクターと協力し合い、困難を解決しながら物語を独自の形で創り上げていく。TRPGの目的とは、「勝ち負け」ではなく、「個々がキャラクターになりきって、アドリブで台詞を話し、ゲームですからルールに制約されますが、その中でプレイヤー同士が1つの『物語』を作っていくこと」(大塚, 2003)であり、これはTRPGがゲーム要素を強く持ちながらも他の桌上ゲームと大きく違う点である。

TRPGは教育や障害児者の支援においても活用されている。Karwowski & Soszynski(2008)は、人の持つ創造的な力を促進するためにTRPGを応用した創造性ロールプレイトレーニングを考案し、一般の大学生を対象にトレーニングを行い、創造的な思考能力が増加したことを報告している。Chung(2013)は、TRPGのプレイヤーとコンピュータRPGのプレイヤー、どち

らのRPGも遊んでいない人、合計170名の成人を対象に創造性についてのテストを行い、TRPGプレイヤー群は他の群と比較して拡散的思考 (divergent thinking) の数値が高く、TRPGが創造性の促進のための好適な活動である可能性を示唆している。Rosselet & Stauffer (2013) は、多様な分野で高い能力を発揮する児童青年の、社会的・感情的な自己規制のスキルを訓練するために、TRPGを用いた治療的アプローチの実践を報告しており、TRPGが彼らのコミュニケーションおよび感情的な自己規制のスキルを支援するのに有効である可能性とさらなる研究の必要性を示唆している。また、Hyltoft (2008) は、デンマークにおける学校全体でTRPGの世界観等を学校教育に取り入れた実践を紹介している。RPGの世界観やシステムを教育活動に転用したワークショップやロールプレイなどの学際的な授業を行っていること、空き時間等はTRPGやRPGに関連したゲーム活動を生徒たちが楽しめるように学校で支援していること、特別な教育ニーズを持つ生徒のサポートなども積極的に行っていることを報告している。

国内でも、数は少ないが、TRPGを用いた教育実践の報告がある。浪崎 (2006) は、中学校の国語科教育での少人数の授業にTRPGを取り入れ、TRPGを通して生徒たちのコミュニケーションに変容が見られたことを報告しており、その要因として、複数の参加者が協力し合って物語を作り上げることで相互理解が深まること、またキャラクターという役割を介してワンクッション置いて他のプレイヤーと相互交渉を行うため、直接的なコミュニケーションよりも発言がしやすいことなどを挙げている。また、佐々木 (2013) は、コミュニケーションや対人関係に苦手さを感じている生徒も所属している定時制高校の生徒たちを対象にTRPG体験会を行い、感情統制などの社会的スキルが、TRPG体験前と体験後とで変化したかどうかを参加生徒への質問紙の形で調査し、社会スキルトレーニングとしてのTRPGの可能性を示唆している。しかしながら、浪崎 (2006) も佐々木 (2013) も、少数のケースによる事例報告に留まっている。

そして、発達障害をはじめとする障害のある児童生徒や特別な支援ニーズを持つ児童生徒を対象にしたTRPGの活用に言及した研究や実践報告は非常に少ない。海外ではRobinsonによる身体障害や精神障害、発達障害のある子どもや大人を対象に、レクリエーションセラピーの視点からのTRPG実践の報告がウェブ上で紹介されている (<http://rpgresearch.com>)。

そのような状況において、加藤らはTRPGを用いた

発達障害児の会話を中心としたコミュニケーション支援に関する一連の研究を行っている (加藤・藤野・糸井・米田, 2012; 加藤・糸井・米田, 2012; 加藤・藤野・米田, 2013; 加藤・藤野, 2015; 加藤・藤野, 2016)。これらの研究からASD児者に対する社会性とコミュニケーションの発達支援におけるTRPG活動の効果に関し、以下のような知見が得られた。

まず、4名のASD児者を対象にした事例研究では、ASD児間の自発的な発話数がTRPGを用いた活動を通して増加したこと (加藤・藤野・糸井・米田, 2012) や、TRPG活動中の話し合いの場でASD児グループ間の合意形成にポジティブな促進が見られ、かつ話し合いの内容にも質的な変化が見られたこと (加藤・藤野・米田, 2013) などが明らかになっている。

また、TRPGに参加したASD児のインタビュー調査からは、TRPGが参加児らの障害特性を受け入れながら活動を自発的に継続できる居場所になったこと、TRPGが参加児らにとって満足度の高い活動であったことが示唆されている (加藤・糸井・米田, 2012)。

そして、TRPGを余暇として楽しんでいるASD大学生へのインタビュー調査からは、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きる場となっていることが示唆されている (加藤・藤野, 2015)。

ほかにも、TRPG活動に参加したASD児者を対象に生活の質 (QOL) に関するアンケートを調査の結果、TRPGがASD児のQOLの向上、特に参加児の精神的健康や友だちに関する数値に高い効果が見られたことが報告されている (加藤・藤野, 2016)。

しかしながら、より多数のケースを対象とした統計的検討や、非介入対照群と比較した検討などは未だなされておらず、介入効果のエビデンスは十分に蓄積されておらず、今後の課題である。

5. おわりに

以上の先行研究における知見や議論から、ASD児の障害特性である社会性とコミュニケーション、特に会話の問題については、これまでSSTなどによる話の聞き方や話しかけ方、声の大きさなどを訓練する支援が長年行われてきていたが、それらには支援の場以外での応用 (般化) や会話の維持や発展という面で課題が残されていること、一方で本人のモチベーションや興味関心に焦点を当てた、余暇活動ベースの支援についての報告が増えてきており、特に趣味トークなどの会話をベースにした実践もされつつあることが明らか

になった。藤野 (2013) は、介入プログラムのマニュアル化や効果検証が必要である一方で、個人の生活史や社会的状況に密接に結びついた個別的な問題に対する形式的なスキル獲得を目指したアプローチの有効性についても議論する必要を指摘している。

支援者側は ASD 児者の社会性やコミュニケーションの障害を改善することに意識を向けがちである。しかしながら、綾屋・熊谷 (2010) は、ASD 児者のコミュニケーションの障害とは、あくまでも「外側」にいる側からの見立てであり、二者の間で生じるコミュニケーションの障害の原因を ASD 児者という一方の個人に帰することはできないと、当事者の立場から警鐘を鳴らしている。会話支援においても、SST のような個人の能力に焦点を当てたアプローチのみではなく、余暇活動支援のようなコミュニケーションの場面をデザインするという観点からの研究をより進めていく必要があると考える。

文献

- Attwood, T. (2007). *The Complete Guide to Asperger's Syndrome*. JKP.
- 綾屋紗月, 熊谷晋一郎 (2010) つながりの作法—同じでもなく違ってもなく。日本放送出版協会。
- Baltaxe, C. A. M., & Simmons, J. Q. (1983). Communication deficits in the adolescent and adult autistic. *Seminars in Speech and Language*, 4, 27-42
- Barry, T. D., Klinger, L. G., Lee, J. M., Palardy, N., Gilmore, T., & Bodin, S. D. (2003). Examining the effectiveness of an outpatient clinic-based social skills group for high-functioning children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 33 (6), 685-701.
- Bauminger, N., Shulman, C., Agam, G. (2003). Peer Interaction and Loneliness in High- Functioning Children with Autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 33, 489-507.
- 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.
- Chiang, H. M., Wineman, I. (2014). Factors associated with quality of life in individuals with autism spectrum disorders: A review of literature. *Research in Autism Spectrum Disorders*. 8, 974-986.
- Chin, H. Y., Bernard-Opitz, V. (2000) Teaching Conversational Skills to Children with Autism: Effect on the Development of a Theory of Mind. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 30 (6), 569-583.
- Chung, T. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*. 8, 56-71.
- 繪内利啓・宮前義和・馬場広充・坂井 聡・小林壽江・植松克友・西村健一・佐藤宏一・金崎知子・玉井昌代・杉山 愛・馬場恵子・丸峯良子・水嶋由紀・田中榮美子. (2005). LD, ADHD 及び高機能自閉症児のための SST プログラム開発—平成 16 年度学部研究開発プロジェクト. 香川大学教育実践総合研究. 11, 125-139.
- Frankel, F., Myatt, R., Sugar, C., Whitham, C., Gorospe, C. M., Laugeson, E. (2010). A randomized controlled study of parent-assisted Children's Friendship Training with children having autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 40 (7), 827-842.
- 藤野 博 (2016). コミュニケーション障害のアセスメントと支援. *臨床心理学*, 16 (2), 175-178.
- 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.
- 藤野 博. (2010). 自閉症スペクトラム障がいとソーシャルスキル・トレーニング. 藤野 博 (編著). *自閉症スペクトラム SST スタートブック—チームで進める社会性とコミュニケーションの支援*. 学苑社.
- 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.
- Hadwin, J., Baron-Cohen, S., Howlin, P., Hill, K. (1997). Does teaching theory of mind have an effect on the ability to develop conversation in children with autism?. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 7 (5), 519-537.
- 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.
- Hyltoft, M. (2008) *The Role-Players' School-Østerskov Efterskole*. Montola, M & Stenros, J. *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, 12-25.
- 井上雅彦. (2009). 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.
- 岩岡朋生・加藤浩平・藤野 博. (2015). ASD 児における会話の特徴と話題・場面の関係 (1) —共通に好きな話題と一人だけが好きな話題の比較. *日本特殊教育学会 第 53 回大会 (2015 宮城大会) プログラム・発表論文集*.
- Karwowski, M., Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination?: Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC). *Thinking Skills and Creativity*. 3 (2), 163-171.

- 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Ⅱ, 67, 215-221.
- 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—余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から. 東京学芸大学紀要 総合教育科学系Ⅱ, 66, 333-339.
- 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.
- 加藤浩平・糸井岳史・米田衆介. (2012). 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抄録集.
- 川越政英・戸ヶ崎泰子. (2010). 通級指導教室における広汎性発達障害児に対する指導の実践. 日本特殊教育学会第48回大会発表論文集.
- 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.
- Koenig, K., De Los Reyes, A., Cicchetti, D., Scahill, L., Klin, A. (2009). Group intervention to promote social skills in school-age children with pervasive developmental disorders: reconsidering efficacy. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 39 (8), 1163-1172.
- Laugeson, E. A., Frankel, F., Mogil, C., Dillon, A. R. (2009) Parent-assisted social skills training to improve friendships in teens with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 39 (4), 596-606.
- 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.
- 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.
- 中山清司 (2004) 余暇支援. 佐々木正美 (監修)・梅永雄二 (編著). 青年期自閉症へのサポート—青年・成人期のTEACCH実践. 岩崎学術出版社.
- 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・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.
- 日戸由刈・萬木はるか・武部正明・片山知哉・本田秀夫. (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.
- 岡田智・後藤大士・上野一彦. (2005). ゲームを取り入れたソーシャルスキルの指導に関する事例研究—LD, ADHD, アスペルガー症候群の3事例の比較検討を通して. *教育心理学研究*, 53 (4), 565-578.
- 岡村章司・渡部匡隆・大木信吾 (2006). アスペルガー障害のある児童の話し合いスキルの形成—集団ゲーム場面における支援方法の検討. *発達障害支援システム学研究*, 5 (1), 31-36.
- 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.
- 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, p.168-173.
- 大塚英志 (2003). キャラクター小説の作り方. 講談社.
- Orsmond, G. I., Krauss, M. W., Seltzer, M. M. (2004). Peer relationships and social and recreational activities among adolescents and adults with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34 (3), 245-256.
- 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.
- Palmen, A., Didden, R., Korzilius, H. (2011). An outpatient group training programme for improving leisure lifestyle in high-functioning young adults with ASD: a pilot study. *Developmental Neurorehabilitation*, 14 (5), 297-309.
- Rao, P. A., Beidel, D. C., & Murray, M. J. (2008). Social skills interventions for children with Asperger's syndrome or high-functioning autism: A review and recommendations. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 38 (2), 353-361.
- Rosselet, J. G. & Stauffer, S. D. (2013). Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model. *International Journal of Play Therapy*, 22 (4),

- 173-192.
- Rutter, M. (1978). Diagnosis and definition of childhood autism. *Journal of Autism and Childhood Schizophrenia*, 8, 139-161.
- 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.
- Stichter, J. P., Herzog, M. J., Visovsky, K., Schmidt, C., Randolph, J., Schultz, T., Gage, N. (2010). Social competence intervention for youth with Asperger Syndrome and high-functioning autism: an initial investigation. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 40 (9), 1067-1079.
- 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.
- 田中早苗. (2009). 集団の中のコミュニケーション. *児童心理*, 63 (18), 124-127. 金子書房.
- The RPG (Role-Playing Game) Research Project Community
Website : <http://rpgresearch.com/> (2016年9月5日アクセス)
- Tse, J., Strulovitch, J., Tagalakis, V., Meng, L., Fombonne, E. (2007) Social skills training for adolescents with Asperger syndrome and high-functioning autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37 (10), 1960-1968.
- 辻井正次. (1998). 青年期高機能広汎性発達障害への心理療法的アプローチ (1) —グループ活動「アスペの会サポーターズクラブ」への取り組み. *小児精神神経*, 38, 65-70.
- 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.
- 安田 均・グループSNE. (1989). *ファンタジー RPGガイドブック*. ホビージャパン.

自閉スペクトラム症の児童・青年における 会話の支援に関する研究動向

A Review on Support Methods for Conversation in Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder

加藤 浩平*¹・藤野 博*²

Kohei KATO and Hiroshi FUJINO

支援方法学分野

Abstract

This study is a review article on social communication support (in particular, conversation support) for children and adolescents with high-functioning autism spectrum disorder (ASD) and includes discussion of current problems and tasks for future research. Literature reveals that the most common type of support is Social Skills Training (SST) for conversation skills such as control of voice volume, listening attitude, initiating and turn-taking in conversation. In most of the studies reviewed, intervention effects were reported; moreover, the problems of generalization and maintenance were pointed out. In addition, there are also a few studies on communication support for individuals with ASD using leisure activity. These studies reported that leisure activity facilitated spontaneous communication among participants and enhanced their quality of life. In particular, the use of conversational games such as table talk role-playing games' has several possibilities and further research is expected.

Keywords: autism spectrum disorder, Support of the conversation, table talk role-playing game (TRPG)

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

要旨: 自閉スペクトラム症 (ASD) の児童や青年における会話の支援に関する研究動向を展望し、今後の課題を検討した。ASD 児者を対象にした会話支援の主な介入法は、声の大きさ、話の聞き方、話しかけ方、発話の交代などの会話スキルを標的とする SST に基づいていた。SST の研究の多くは一定の介入効果を報告しているが、会話の一般化や会話の維持の面での課題がある。一方で、自発性に基づいた余暇活動支援を用いた ASD 児者への支援がある。余暇活動は ASD 児者の QOL や社会参加、社会的相互作用への効果が報告されている。しかし、会話支援を標的とした研究はない。テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) は会話

*1 The United Graduate School of Education, Tokyo Gakugei University

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

型のゲームである。先行研究では、TRPGを用いた小集団活動がASD児者の会話の促進に有効であることを報告している。未だTRPGを用いたASD児者の支援の研究の数が少ないことから、今後も引き続いて検討が必要であると考えられた。

キーワード: 自閉スペクトラム症, 会話の支援, テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG)