



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児の対人相互交渉の促進に関する研究：テーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）による会話の支援(審査結果の要旨)
Author(s)	加藤,浩平
Citation	
Issue Date	2017-03-23
URL	http://hdl.handle.net/2309/147692
Publisher	
Rights	

審査結果の要旨

(1) 研究の目的に意義や独創性があるか。

自閉スペクトラム症 (ASD) の子どもは対人コミュニケーションに問題を抱えており、とくに会話に困難が生じる。会話の問題に対する支援法としては、従来、ソーシャルスキル・トレーニング (SST) が行われてきた。しかし、SST では、声の大きさ、話の聞き方や話しかけ方、ターンテイキングすなわち話者交代など形式的な会話の技術を教えることはできるものの、会話を自発的に開始したり、維持・発展させたりすることについては十分な支援ができない。本論文はそのような SST 的アプローチの限界に対し、余暇活動の中での支援の可能性に注目し、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) と呼ばれる会話型のゲームを通じた ASD 児の対人相互交渉の促進の可能性について検討した独創的な研究である。TRPG 活動が「フォローアップ」や「拡張された応答」など会話を維持・発展させることにつながる発話を促進することは、コミュニケーション支援分野における新たな知見といえる。また、「枠組みの提示」「役割の明確化」「キャラクターを介した間接的コミュニケーション」などの TRPG 活動に内在する特徴を抽出し、それらが会話の促進要因になる可能性を示しており、ASD の特性に合った支援形態について新たな展望を開いている。以上により、本論文は SST 的アプローチの限界を越える新たな支援法のあり方とともに、学校教育における適用の可能性も示しており、コミュニケーションに課題をもつ児童生徒に対する発達支援の発展に寄与する意義ある研究であると評価できる。

(2) 研究の方法は当該学問分野において妥当なものか。

本論文は発達心理学を学問的な基盤とし、観察法、面接法、質問紙法などの心理学の標準的な研究方法によって研究が行われている。まず、TRPG 活動時の会話がすべて録音・録画され、トランスクリプト (発話の逐語記録) を作成している。そして、各活動セッションにおける標的行動の生起頻度を集計し、介入初期と介入後期における生起数を統計的に比較している。そのような定量的な方法に加え、対象児に対し半構造化面接による聞き取り調査を行い、TRPG 活動が対象児にとってどのような体験であったのか、会話することに対する意識にどのような影響を与えたかなどを定性的に検討している。さらに質問紙法を用い、TRPG が友人関係などへの満足感に影響を与えたかについても事前事後の統計的な比較を通して検証している。

以上のことから、本論文で用いられている方法は、研究目的に合致したものであり、当該学問分野において妥当なものであると評価できる。

(3) 研究資料やデータの収集と分析が適切になされているか。

本論文では、国内・国外の関連する文献がレビューされ、それらの知見をふまえて研究が構想されている。定量的分析に関しては、統計的な検定を行うために十分な量のデータが収集され、対象児の知的発達レベルも統制されている。そして、介入初期と後期の比較が適切に行われている。統計解析は有意差の検定のみならず、近年求められるようになった効果量の算出による差の程度の検討も行われている。定性的分析に関しては、質的研究の方法に準拠したデー

タの収集と分析の手続きが取られている。また研究協力者に対する倫理上の配慮が適切に行われている。

以上のことから、研究資料やデータの収集と分析が適切になされていると評価できる。

(4) 研究の考察と結論が妥当であり、学術的な水準に達しているか

研究1では、TRPG活動に参加したASD児において他児に向けた発話が有意に増加したことを明らかにし、対人相互交渉の支援にTRPGが有効であることを示唆した。研究2では、発話の増加だけでなく、話し合い場面で合意形成がなされる回数が増えたことから、TRPGが対人的な相互交渉を促進する可能性を示唆した。そして研究3では、会話の維持・発展に密接に関わっていると考えられる「フォローアップ」と「拡張された応答」に着目し、TRPG活動への参加に伴うそれらの発話の有意な増加を示し、TRPG活動で促進される会話の具体的な側面を明らかにしている。次いで、研究4ではTRPGを余暇活動として楽しんでいるASD学生に面接調査を行い、TRPG活動が会話についての自発的な学びが起こる場となっていることを示唆した。また、研究5では対象児に面接調査を行い、得られた発言から、TRPG活動に内在する「枠組みの提示」「役割の明確化」「キャラクターを介した間接的なコミュニケーション」などの要因が会話を促進する可能性を推察するとともに、TRPG活動での体験がそれ以外の場面での会話にも促進的な影響を与えていることを示唆している。また研究6では質問紙による調査を通して、TRPG活動に一定期間参加した後に友人関係に対する満足感が向上していることを明らかにし、仲間づくりにも支援効果が及ぶ可能性を示した。

以上の各研究から総合的にASD児の対人相互交渉の促進に対するTRPGの効果を明らかにしており、根拠に基づくその考察と結論は妥当なもので、学術的な水準に達していると評価できる。

(5) 取得学位にふさわしい意義や成果が認められるか

ASDにおいて社会性とコミュニケーションの障害は中心的な問題であり、とりわけ会話の困難は同年代の子どもとの仲間関係を形成する機会を減らし、学校での他児とともに行われる協働的な学習を阻害する。そのため、教育現場において重要性の高い課題として認識され、有効な支援法の開発が求められてきた。本研究はその課題に対し、TRPGという会話型のゲームに着目し、支援の実践を通して、ASD児の対人相互交渉の促進に対する有効なアプローチを示唆しており、発達支援領域の研究として取得学位にふさわしい意義と成果が認められた。

以上の点を総合的に評価し、審査委員は全員が一致して、本論文が東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科の博士（教育学）の学位授与に相応しい水準にあるものと判定した。