



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会話の特徴と話題との関連：アニメ・漫画・ゲームを題材にした「趣味トーク」の実践(fulltext)
Author(s)	加藤,浩平; 岩岡,朋生; 藤野,博
Citation	東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 70(1): 489-497
Issue Date	2019-02-28
URL	http://hdl.handle.net/2309/150974
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

自閉スペクトラム症児の会話の特徴と話題との関連

— アニメ・漫画・ゲームを題材にした「趣味トーク」の実践 —

加藤 浩平*¹・岩岡 朋生*²・藤野 博*¹

支援方法学分野

(2018年9月21日受理)

1. はじめに

自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder; ASD) 児者の言語コミュニケーションの障害は、以前より指摘されてきており⁽¹⁾、知的な遅れや言語面の遅れに関係なく生じる⁽²⁾。ASD児者の会話のちぐはぐさは、いわゆる語用障害としても論じられており⁽³⁾、たとえば、会話の流れや文脈を理解・維持できない、急に話を始める、自分の言いたいことだけを一方的に話してしまう、会話の順番取り (Turn taking) の失敗、冗談や皮肉などを字義通り受け取る、相手に合わせたトピックの維持と修復の困難さ、などの行動特徴が挙げられている⁽³⁾⁽⁴⁾⁽⁵⁾⁽⁶⁾。

ASD児者を対象にした会話支援としては、ソーシャルスキル・トレーニング (SST) による会話スキルを標的に直接的に訓練するグループ支援が1980年代ごろから行われてきた⁽⁷⁾。しかし、ASD児者がSSTのような訓練の場で会話スキルを習得しても、般化や維持の面での課題があり⁽⁸⁾⁽⁹⁾、特に思春期および思春期以降の子どもにとっては、SSTのような指導法では動機づけの問題から効果が減じられている可能性も指摘されている⁽¹⁰⁾。

SSTのような訓練ベースの指導の一方で、最近では、本人の興味・関心のある話題や活動の中で自発的になされるコミュニケーションによってASD児者の会話が促進されたという報告もされている。たとえば、療育・発達支援の現場における共通の趣味や関心ごとを媒介に会話をする「趣味の時間」の実践⁽¹¹⁾や、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (以下TRPG)

という卓上会話型ゲームを用いた「物語」という共通の話題を軸にした会話支援の実践⁽¹²⁾などがある。それらの実践報告では、本人が興味のある話題や活動の中で自発的になされる会話がスムーズに進行していることが述べられており、ASD児者の会話の困難は興味のない話題での会話を促されることも一因とも考えられる。

しかしながら、余暇活動の場での会話支援の実践報告はまだ少なく、また、彼らの興味・関心のある話題がASD児者の会話にどう影響を与えているかの検討についても十分になされていない。そこで本研究は、趣味を媒介に話し合う「趣味トーク」というフリートークの小集団活動を実施し、共通の関心を話題にした会話場面と異なる関心の話題での会話場面を比較し、扱う話題によってASD児者の会話の相互作用にどういった変化があるかを検討した。

2. 方法

2. 1 参加児

本研究の対象となった参加児は、A児 (13歳女児) とB児 (16歳男児) の2名である。A児の診断名は広汎性発達障害、児童向けウェクスラー式知能検査 (WISC-IV) によるFSIQ (全検査知能指数) は70で、当時は公立中学校の特別支援学級に在籍、B児の診断名は高機能自閉症、WISC-IVによるFSIQは102で、特別支援学校高等部に在籍していた。活動実施の前に参加児の保護者へSCQ (対人コミュニケーション質問紙。40項目から構成され、コミュニケーションス

*1 東京学芸大学 (184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

*2 東京都立八王子特別支援学校 (193-0931 八王子市台町3-5-1)

表1 会話分析の項目 (Adams & Bishop, 1989 を元に作成)

話者交替の構造		
開始 (Initiation)	質問／要求 (IQ)	情報が得られることが予想される開始。話し手の字義通りの表現よりも意図を捉える。
	陳述 (IS)	話し手が新たに情報を提供するもの。
応答 (Response)	最小限の言語的応答 (RM v)	言語的応答としては、「はい」「いいえ」など。非言語的応答としては、うなづく、頭を振る、など。
	最小限の非言語的応答 (RM n)	
	拡張された応答 (RE)	最小限の応答に新情報が加えられた応答。
継続 (Continuation)	陳述の継続 (CS)	陳述が継続されているもの。
フォローアップ (Follow-up) (F)		話し手の話題の引継ぎ。
理解不能 (Unintelligible) (Un)		意味のはっきりしない発話、理解できないものが含まれている発話。
不完全な発話 (Incomplete) (X)		何を言おうとしたのかを忘れる、ことば選びを間違える、等、発話が成り立たない場合。
ターンテイキング (会話の順番取り)		
応答までの時間的ギャップ (G)		話し手の発話の終了と聞き手の発話の開始との間に時間的なギャップがある時。
適切なオーバーラップ (I)		文脈的には適切であるが不注意によって相手の発話に応答をかぶせてしまった時。
ルール違反のオーバーラップ (V)		話し相手が、発話の途中で、発話を単にさえぎった時。
修復 (Repairs)		
明確化の要求に対する適切な応答 (R1)		発話の一部に理解できない表現があり、その確認のための要求に対する応答。確認以上の情報は要求しない。
明確化の要求に対する不適切な応答 (R2)		要求に対して適切に応答しない (応答が無い、明確化ができていないなど)。
相手に対する明確化の要求 (R3)		話し手、または聞き手からの明確化の要求。聞き直し。
明確化への自己修復 (R4)		自分の発言をよりはっきりとさせるために発話を修正・修復する。

キルと対人機能、ASD傾向の有無と程度を評価する)を行った。A児のSCQは26、B児のSCQは27で、いずれもASDの基準を満たしていた。

2. 2 活動の期間と場所および手続き

ある公共施設の会議室にて、1回約2時間の「趣味トーク」活動を、全2回(X年Y月およびX年Y+6月)実施した。いずれの活動も、司会進行は特別支援教育を学ぶ大学生が担当した。A児とB児は、第1回と第2回の両方に参加した。

本研究で実施した「趣味トーク」は、「趣味の時間」⁽¹³⁾を参考に実施した。「趣味の時間」は、2～4名でテーブルを囲み、簡単なルールの中で、それぞれの関心事(漫画やアニメ、電車など)を、関連物を提示しながら順番に発表し、仲間同士で話題を共有するグ

ループ活動である。本研究で実施した「趣味トーク」では、活動の構成を、発表タイム(参加児が、持参した関連物について自由に話をして、他の参加者は聞き手に回る時間)と質問タイム(他の参加児たちが発表した児に質問をしながら全体で自由に会話する時間)に分け、それぞれの参加児の発表タイムを5分、その後の質問タイムを15分として実施した。参加児2名のほかに司会進行役として大学で特別支援教育を学ぶ学生が1名と、参加児らと共に発表をする学生として1名が参加した。司会進行役の学生は、参加児たちがそれぞれ安心して発表できるように、活動の手順や聞くときのルールを紙に書いて示し、会話が円滑に進むように配慮した。

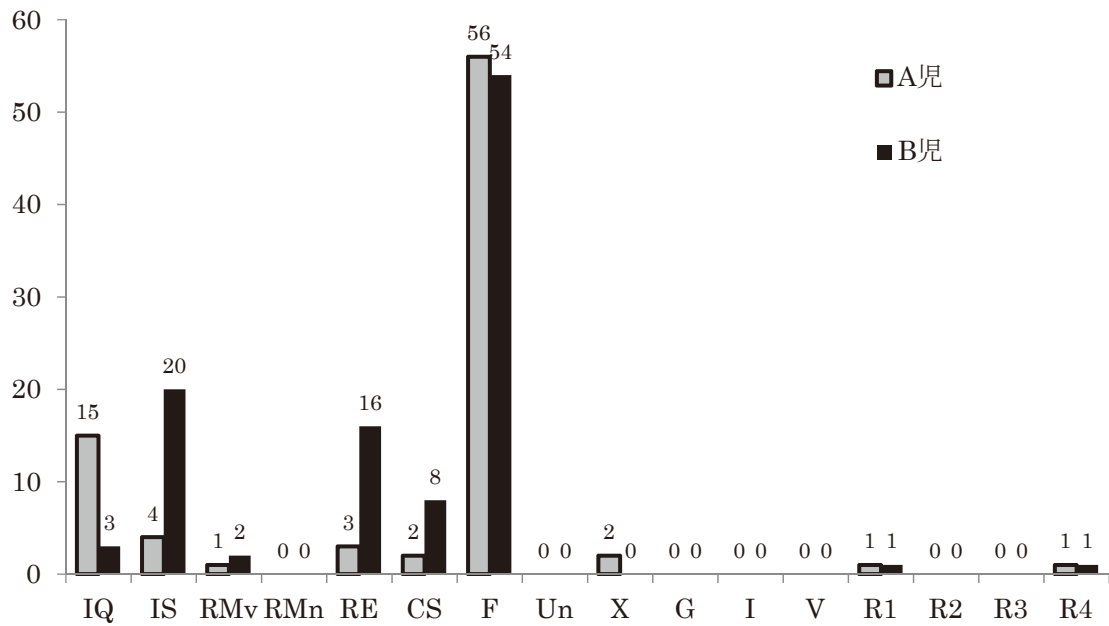


図1 第1セッションにおけるA児, B児の発話数

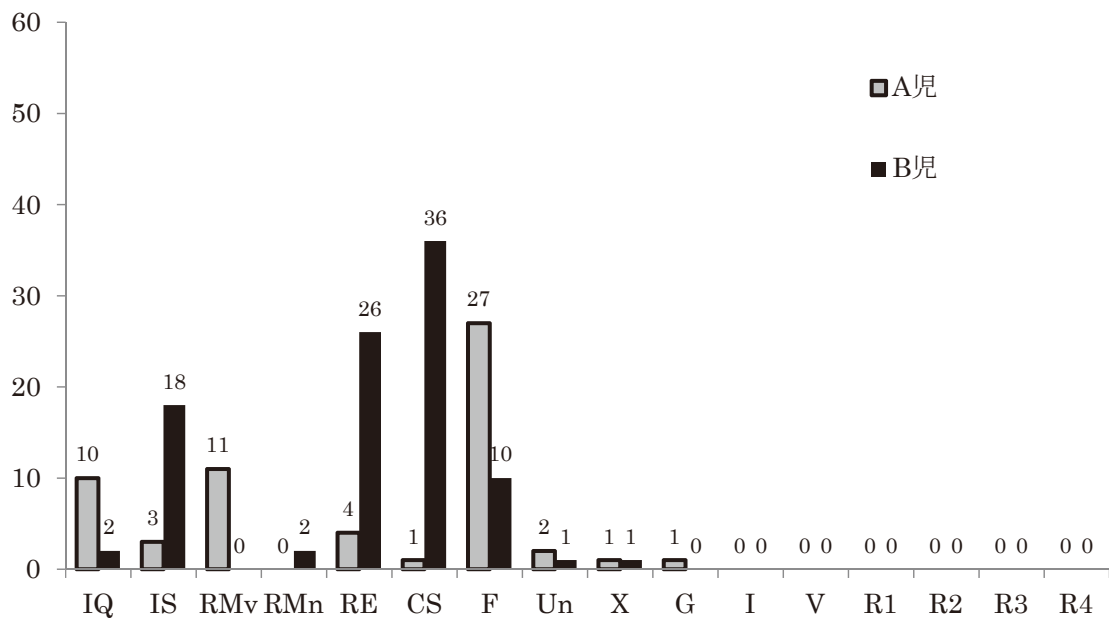


図2 第2セッションにおけるA児, B児の発話数

2. 3 分析方法

「趣味トーク」の活動を行う際に、活動時における参加児たちの会話をビデオとICレコーダーで記録した。記録した内容は文字に起こし、トランスクリプトを作成した。今回の「趣味トーク」では、A児とB児が共通して関心のある話題（ポケットモンスター、以下ポケモン）を題材とした第1回の活動におけるA児の順番での質問タイムを「第1セッション」とし、また、お互いに異なる興味・関心（題材は自由としたところ、アメリカンコミックとロボットアニメとなった）

について語った第2回の活動のB児の質問タイムを「第2セッション」とし、それぞれ15分間ずつ、会話を抽出した。作成したトランスクリプトを基に、Adams & Bishop⁽¹⁴⁾の会話分析の項目（表1）に沿って発話の分類（コーディング）を行った。発言者の発言内容がどの項目に当てはまるか分類し、各セッション15分間の個別の生起回数をカウントし数量化した。コーディングの信頼性については、著者とASD児の支援経験のある第三者とで評価を行い、不一致の点については二者で協議を行い、再度コーディングを行った。

表2 第1セッションのトランスクリプト (抜粋)

No.	話者	会話内容	コード
25	司会	え、ちなみにどのバージョンが一番好きなの？	IQ
26	A子	うー 一番好きなのは (6.0) うふふふ これですね	RMv,RE
27	司会	ほう	RMv
28	A子	ホウオウが出てくるから	F
29	司会	なるほど	RMv
30	B男	自分も好きでした、ハート ゴールドソウルシルバー	F
31	A子	うん	RMv
32	司会	どのへんが好き？	IQ
33	B男	まず舞台がいい	RE
34	司会	だよ	RMv
35	A子	ジョウト地方だからね	RE
36	B男	ジョウト地方だから	F
37	司会	(1.0) ジョウト地方っていう設定がいいし、あと後ろからポケモンがついてくるのとか	F
38	B男	それもいい	F
39	A子	かわいい	F
40	B男	ジョウト地方って、マイナーチェンジ版とか	RE
41	A子	あ、あ、99年の金銀のリメイク版だって	F
42	B男	金銀	I
43	A子	他にもあれ、赤緑は (1.0) リーフグリーン、ファイ、ファイアレッドリーフグリーンだ	IS
44	B男	未だにリメイクされていなかった作品だったんですよ。あれ	RE
45	A子	うん	RMv
46	B男	金銀、クリスタルちょっと買ってみたんですけど	IS
47	A子	どうでしたか？	IQ,F
48	B男	データがすぐ消えちゃって	F
49	A子	え、どうした？	IQ,RMv

※カッコ内の数字は沈黙の時間 (秒)

2. 4 参加児へのインタビューの実施

活動終了後、参加児たちに任意でインタビューを行った。協力を得られたのはA児とB児、そしてA児・B児と同様に、筆者らが実施していた「趣味トーク」の活動に参加していたC児 (16歳男児, 診断名は広汎性発達障害, WISC-IVによるFSIQは110, SCQは26, 私立高等学校に在籍) であった。それぞれ約30分の半構造化面接を行い、「趣味トーク」の活動を通して気づいた自身の変化や活動の感想などについて自由に語ってもらった。インタビューの際は、一定の方向に誘導せず自由な発言ができるよう配慮した。インタビューの発言はICレコーダーの記録を元に逐語録を作成し、活動に関する内容と判断された発言を抽出した。

3. 結果

3. 1 会話分析の結果

まず、共通の興味の対象である「ポケモン」を話題にした「第1セッション」の結果を図1に示す。A児の総発話数は85回、発話数が最も多かったのは、フォローアップ (F) の56回だった。一方、B児の総発話数は105回、発話数が最も多かったのは、フォローアップ (F) の54回であった。

次に、互いに異なる趣味について語った「第2セッション」の結果を図2に示す。A児の総発話数は60回、発話数が最も多かったのは、フォローアップ (F) の27回だった。一方、B児の総発話数は60回、発話数が最も多かったのは、継続・陳述 (CS) の36回だった。

表3 第2セッションのトランスクリプト (抜粋)

No.	話者	会話内容	コード
81	B男	これがウイングガンダムフェニーチェ	IS
82	支援者	ふーん	
83	B男	変型機能を撤廃したバージョン、機体と装備が、装甲が左よりになっているという	CS
84	司会	うんうん	RMv
85	B男	(2.0) ウイングも左に寄せ、アシンメトリーなデザインになってます	CS
86	司会	へえ	RMv
87	B男	ちなみに、えーとホージャパンの作例でこれをMG化させたっていうのがあります	CS
88	B男	ふふ、復元は若干難しかったようです	CS
89	司会	へえ	RMv
90	B男	で	CS
91	司会	ちなみにさあ、A子さんさ、ロボット物とかで好きなのある？	IQ
92	A子	(2.0) ロ	Un
93	支援者	(2.5) ジャンルとしてはあんまり見ないほうかな？	IQ
94	A子	うん 見ようとしてもやっぱりアメリカ系の***とか	RE
95	支援者	ガンダム以外にロボット系はみるんですか？	IQ
96	A子	うん	RMv
97	B男	段ボール戦記とかバディコンプレックスとか	IQ
98	司会	ダンボール戦記この前発表してくれたよね	F
99	B男	ちなみにウイングガンダムフェニーチェリナーシタは9月頃	CS
100	B男	9月か8月ころにプラキット化さ、プラキット化され、発売されます	CS
101	支援者	買う予定はありますか？	IQ
102	B男	分かりません	RE
103	司会	分かんない、分かんないんだ、そっか	F

※カッコ内の数字は沈黙の時間 (秒)

3. 2 逐語録の分析

表2は、第1セッションの逐語録 (一部抜粋) である。司会者がポケモンのどのバージョンが好きか聞いたところA児が応答し (No.26,28), B児はA児と司会者のやり取りに加わり話題を引き継ぐ形で発言した (No.30)。その後、司会者の質問をきっかけに、ゲームの舞台などについて両児の間で会話が続いた (No.33～No.45)。No.46ではB児が話題を少し変えて新たな陳述を始め、A児もその話題に回答する会話が続いた (No.47～49)。

また、表3は第2セッションの逐語録 (一部抜粋) である。B児が自分の好きなガンダムのプラモデルについて説明し、司会者や支援者がそれに回答する形が続く (No.81～90)。その後、司会者や支援者が発言のないA児にも話題を振り (No.91～96), B児もA児に話しかける (No.97) が、B児はすぐに自分の好きな話題に話を戻してしまった (No.99～103)。全体的に

A児の発話数は第1セッションと比較して少なく、B児が発話する場面が多くなっていた。

3. 3 面接調査の結果

参加児へのインタビューでは、「相手の好きなことや状況に合わせて話すことを学べたと思う」(A児), 「(学校や家庭では) 自分の好きなことを熱く語ってもうんざりされてしまうけど、(趣味トークでは) うんざりされないのが良かった」(B児), 「物を持って来て、それについて話すのは話がしやすかった」(B児), 「趣味トークは『趣味が合わなければそれでおしまい』って部分もある」(C児) などの回答が見られた (表4)。

表4 趣味トーク活動に参加した児へのインタビュー結果 (抜粋)

- ・初めての場所はすごく苦手。何をすれば良いのか分からない (A)
- ・(趣味トークは) 話が通じ合える人がいて良かった (A)
- ・また機会があったら参加したい (A)
- ・自分は飽きっぽいし趣味も変わっていくから、他の人の趣味の話をもっと聞きて知りたい (A)
- ・授業や学校で話をするのはストレスだけど、好きなことを話すのは楽。しゃべるのが好きだし、聞いてくれる相手がいるのが嬉しい (A)
- ・趣味トークを体験して、友達との会話が確認できるようになった (A)
- ・相手の好きなことや状況に合わせて話すことを学べたと思う (A)
- ・(学校や家庭では) 自分の好きなことを熱く語ってもうんざりされてしまうけど、(趣味トークでは) うんざりされないのが良かった (B)
- ・発表タイム、質問タイムと時間が区切られているのが良かった (B)
- ・好きなことを安心して熱く語れるのが良かった (B)
- ・物を持って来て、それについて話すのは話がしやすかった (B)
- ・自分にとって「趣味トーク」はオアシスのような場所 (C)
- ・趣味が合った場合、たとえば「ポケモン」とかは一致団結して楽しめる (C)
- ・趣味トークは「趣味が合わなければそれでおしまい」って部分もある (C)
- ・他の人が紹介したもので「買いたい・気になる」というものもあった (C)
- ・親は趣味(サブカル)を否定してくるが、ここ(趣味トーク)では否定されない (C)
- ・自分の好きなものを話せという授業(英語など)はあるけど、そういうときにはサブカルなものは話せない (C)

※カッコ内の英字は発言者を示す。

4. 考察

4. 1 共通の話題の有無によるASD児の会話の変化について

第1セッションで特徴的なのは「フォローアップ(F)」で、A児、B児とも生起数が最も多かった。これは「質問」や「応答」に対して、互いの意見を交換しあうことが円滑に進んでいたことを示す。司会者を介さず2者間で会話を続ける姿がみられ、A児はB児の話すことに興味を示し、分からない点をB児に質問もしていた。共通の話題(ポケモン)を媒介にして自発的な会話のやり取りが確認できた。

一方、第2セッションで注目すべき点は「陳述の継続(CS)」の生起数である。A児の1回に対し、B児は36回で、B児が一方向的に話している様子が伺える。他にもB児は「拡張された応答(RE)」の生起数も多く(26回)、B児が自分のペースで自分の関心事を語り続ける傾向をみることができ、一方向的に話続けるというASDの会話における典型的な問題が生じていると考えられる。

両セッションを比較すると、第1セッションは、第2セッションよりも両者で1つの話題を共有して相互の会話のやり取りを進めている傾向があり、他児との会話での相互交渉を促進には共通の趣味に関する話題の設定が有効であると考えられる。同時に共通の趣味や関心事により参加児であるASD児が相手と会話を

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された。

4. 2 余暇活動としての「趣味トーク」の可能性

木谷ら⁽¹⁵⁾は、ASDをはじめとする発達障害児者への対応として、彼らがり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の重要性について述べている。また他にも、余暇活動の場が知的障害のないASD児者にとって心理活動拠点となり、結果として余暇活動への支援は、一般社会に適應するためのスキルの獲得や学校等での支援を増強する重要な基盤になるという指摘もある⁽¹¹⁾。

今回、「趣味トーク」に参加した参加児らの面接調査の結果から、「趣味トーク」という活動がASD児たちにとって楽しい活動であり、学校や家庭では話し相手のいない趣味の話安心して話せる貴重な場になっていることが分かった。また、「趣味トーク」を通して自らの会話の力に変化があったこと本人が自覚していることを示す発言もみられた。

以上から、「趣味トーク」のような、共通の趣味や関心事について話し合う活動が、ASD児が自発的かつ積極的に継続できる、学校や家庭生活とは別の「余暇を楽しむ居場所」になり得ていたこと、また、彼らが同年代の仲間と関係を築き、その関係を通して会話の仕方を自発的に学べる場となっている可能性が示唆されたと考える。

4. 3 今後の課題

本研究の結果から, 関心事の共有は, ASD児らの自発的な行動から会話を維持・発展させていくことが示唆されたが, 一方でASD特有の興味の狭さから, 共通の話題を設定しにくい問題もある⁽¹⁶⁾。また, 加藤ら⁽¹²⁾が実践しているTRPGのような物語を軸に会話の修正や修復を行える構造を持つ活動と違い, 趣味トークは会話の題材にするテーマ以外に話の主軸になるものがないため, 相手や場面に配慮せずに会話を続ける⁽³⁾といったASD児の特性に配慮しつつASD児間の会話の話題の維持・発展という面においては課題がある。

以上より, 「趣味トーク」のような趣味や関心事を共有する会話活動をASD児の余暇活動支援やグループ支援に援用する際には, 参加児らの興味や関心をマッチングさせていく事前のアセスメントや, 活動前の会話のルール確認, 司会進行役がグループ間の会話を調整していくスキルなどが必要であり, その具体的な方法については今後の課題である。

文献

- 1) Rutter, M. : Diagnosis and definition of childhood autism. *Journal of Autism and Childhood Schizophrenia*, 8, 139-161, 1978.
- 2) 杉山登志郎・辻井正次. : 高機能広汎性発達障害—アスペルガー症候群と高機能自閉症, 東京 (ブレーン出版), 1999年
- 3) 大井 学. : 高機能広汎性発達障害にともなう語用障害 : 特徴, 背景, 支援. *コミュニケーション障害学*, 23 (2), 87-104, 2006年
- 4) Happé,F.G.E. : Communicative competence and theory of mind in autism: A test of relevance theory.*Cognition*, 48, 101-119, 1993.
- 5) Tager-Flusberg,H.,Anderson,M. : The development of contingent discourse ability in autistic children. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 32(7), 1123-1134, 1991.
- 6) McTear,M. & Conti-Ramsden,G. : *Pragmatic Disability in Children*. London, Whurr Publishers, 1992.
- 7) Mesibov,G.B. : *Social Skills Training with Verbal Autistic Adolescents and Adults: A Program Model*. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 14, 395-404, 1984.
- 8) 藤野 博. : 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, 2013.
- 9) Rao,P.A.,Beidel,D.C.,& Murray,M.J. : *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, 2008.
- 10) 藤野 博. : 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, 2016.
- 11) 日戸由刈・萬木はるか・武部正明・本田秀夫. : 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, 2010.
- 12) 加藤浩平・藤野 博・糸井岳史・米田衆介. : 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, 2012.
- 13) 日戸由刈. : 地域の中の余暇活動支援でできること. 本田秀夫, 日戸由刈 (編著). *アスペルガー症候群のある子どものための新キャリア教育—小・中学生のいま, 家庭と学校でできること*. 東京 (金子書房), 2013.
- 14) Adams,C. & Bishop,D.V.M. : *Conversational characteristics of children with semantic- pragmatic disorder*. *British Journal of Disorders of Communication*, 24, 211-239, 1989.
- 15) 木谷秀勝・石村真理子・宮崎佳代子・坪崎仁美. : 自閉症児とイルカ介在療法—地域支援の視点からの分析. *山梨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, 2004.
- 16) 清水 聡. : 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, 2004.

自閉スペクトラム症児の会話の特徴と話題との関連

—— アニメ・漫画・ゲームを題材にした「趣味トーク」の実践 ——

Relationship between topic and feature of conversations of children with autism spectrum disorder:

Hobby talk activities with topics about animation, manga, and games

加藤 浩平*¹・岩岡 朋生*²・藤野 博*¹

Kohei KATO, Tomoki IWAOKA and Hiroshi FUJINO

支援方法学分野

Abstract

This study examines the promotion of interaction and change of conversation patterns through leisure activities of children and youth with autism spectrum disorder (ASD) using what we call “hobby talk activities.” These leisure activities center on participants talking about their favorite pastime, for example animation, manga, or games. Two children with ASD were the participants in this study. Hobby talk activities were carried out in two sessions. The topic of the first session was a shared interest of both participants (Pokémon). Contrastingly, the second session dealt with interests different for each participant (American comics and robot anime, respectively). During the two sessions of hobby talk activities, the conversations of participants in each talk session were recorded, and the transcripts of their activities were subsequently analyzed through coding. The coding and classification of transcripts was in accordance with Adams & Bishop (1989). Furthermore, after the activity, interview surveys were conducted with participants about these hobby talk activities. The analysis revealed many “follow-up” responses to the other's statements in the first session. The 2nd session was characterized by unilateral speech of respective participants instead. The study results suggest that communication support and leisure activity support for children and youth with ASD using hobby talk activities can be effective to promote interaction among participants, especially when the hobby talk activities concern shared interests.

Keywords: Autism Spectrum Disorder, Conversation Support, Animation & Manga & Game, Leisure Activity Support

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、「趣味トーク」(参加者が好きなアニメ、マンガ、ゲーム等について話す余暇活動の一種)を用いた自閉スペクトラム症(ASD)児の余暇活動における会話の促進と変化について検討した。2名のASD児を対象に「趣味トーク」の活動を2セッション行い相互交渉の促進についての効果を検討した。第1セッ

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

*2 Tokyo Metropolitan Hachioji Special-Needs Education School (3-5-1 Daimachi, Hachioji-shi, Tokyo, 193-0931, Japan)

セッションのテーマは共通の興味（ポケモン）、第2セッションのテーマは異なる興味（アメコミ、ロボットアニメ）であった。発話の記録から逐語録を作成し、Adams & Bishop（1989）に従い発話を分類し集計した。分析の結果、第1セッションは、両名とも「フォローアップ」（相手の発話への応答）の発話が多く、第2セッションは、特定の参加者の一方的な発話が多かった。「趣味トーク」の活動において参加児（ASD児）たちの相互の会話が促進されるには、共通に関心のある趣味が題材であることが効果的なこと、「趣味トーク」がASD児らの余暇活動となっていることなどが示唆された。

キーワード: 自閉スペクトラム症, 会話支援, アニメ・漫画・ゲーム, 余暇活動支援