

令和 6 年 6 月 11 日現在

機関番号：12604

研究種目：若手研究

研究期間：2018～2023

課題番号：18K13213

研究課題名（和文）会話型ロールプレイングゲームを通じたASD児のコミュニケーションとQOLの促進

研究課題名（英文）Promoting social communication and quality of life of children with autism spectrum disorder through Table-top Role Playing Games

研究代表者

加藤 浩平（Kato, Kohei）

東京学芸大学・教育学研究科・研究員

研究者番号：20812481

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,200,000円

研究成果の概要（和文）：自閉スペクトラム症のある子どもや若者（ASD児者）は知的な遅れがなくても対人コミュニケーションや集団活動への参加に困難を生じる。ASD児者の会話支援は、これまでソーシャルスキル・トレーニング（SST）を中心に行なわれてきたが、近年は余暇活動などをベースにした支援の意義が強調されている。研究者は子どもたちが興味を持ち、かつ会話による相互交渉が起りやすい「会話型ロールプレイングゲーム（TRPG）」に注目し、実践研究を行ってきた。本研究ではTRPG活動を通じたASD児のコミュニケーションおよびQOLの促進の効果について検討し、教育や支援の場で援用可能なTRPGプログラムの開発を進めた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

特別支援教育や発達障害児者支援の現場におけるTRPGを用いた支援実践例や学術的な検討は、国内外とも非常に少ない。その現状の中で、今回、TRPGを用いた集団活動がASD児者のコミュニケーションおよびQOLの向上・促進について学術的に検証しその内容を学会発表や学術論文や出版物の形で発信できたことは非常に意義あることであった。また教育・支援の現場で支援者が活用できるTRPGプログラムのプロトタイプを制作し、Web上での公開にいたったことで、今後の支援分野におけるTRPG活動の普及にも貢献できたと考える。

研究成果の概要（英文）：Children and youth with Autism Spectrum Disorder (ASD) have difficulties with social communication and participation in group activities, even in the absence of intellectual disability. Social skills training (SST) is the main social communication support for children and youth with ASD. However, the significance of support based on leisure and other activities has been recently emphasized. We conducted a practical study focusing on “Table-top Role-Playing Games (TRPGs),” in which children and youth are interested and in which mutual negotiation through conversation is likely to occur. In this study, we examined the effects of using TRPGs as a leisure activity to promote social communication and Quality of Life (QOL) for children and youth with ASD. Following positive results, we developed a TRPG program that can be applied in educational and support settings.

研究分野：特別支援教育

キーワード：自閉スペクトラム症（ASD） 会話型ロールプレイングゲーム（TRPG） 余暇活動支援 コミュニケーション支援 Quality of Life (QOL)

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1. 研究開始当初の背景

自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder) の子どもや若者 (以下 ASD 児者) は、たとえ知的発達の遅れがなくても、社会的コミュニケーションや集団参加の面で困難を生じると言われている。また以前より、特別支援教育の分野では ASD 児者の障害特性を背景に起きるメンタルヘルスの面の問題の悪化を防ぐために彼らの「生活の質」(Quality of Life; QOL) を考慮した支援の重要性が述べられている。ASD 児者の社会的コミュニケーションの支援としては、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 SST などの支援がゲイリー・メジホフを嚆矢に 1980 年代より取り組まれており、現在にいたるまで、数多くの研究・実践報告が行なわれてきている。一方で、最近では、訓練的なアプローチとは別に、ASD 児者の共通の関心や趣味を媒介にした余暇活動の場での集団活動の意義が注目されるようになってきた。ASD 児者の興味の対象を集団参加の動機づけにした支援はレクリエーションとしての意義と同時に彼らの社会コミュニケーションの支援、また QOL の維持という面においても、他律的な訓練ではない、本人の興味や関心に沿った活動における自発的な他者との関わりを通じた学習としても効果的であることが、まだその数自体は少ないものの先行研究より示唆されてきた。以上のような背景より今回の研究は進められた。

2. 研究の目的

本研究では、SST のような訓練的なアプローチとは別に、ASD 児者の共通の関心や趣味を媒介にして、かつコミュニケーションを楽しむことを目的とした小集団ベースの余暇活動の 1 つとして、「会話型ロールプレイングゲーム (TRPG)」に注目した。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、「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム」と呼ばれることもある。最近ではネット動画などをきっかけに 10 代から 20 代の TRPG プレイヤー人口も増えており、関心を持つ人たちも増えている。また海外では北欧などで TRPG を教育や若者支援に取り入れた実践が取り組まれてきている。しかしながら、本研究実施当初は、国内では教育・支援領域での実践報告や研究は少なく、特別支援教育の分野での実践報告は、さらに少ないという状況であった。本研究では TRPG 活動を通じた ASD 児者の社会的コミュニケーションおよび QOL の促進の可能性について検討し、教育や支援の場で援用可能な TRPG プログラムの開発を進めた。

3. 研究の方法

今回の研究では、TRPG 活動を通じた ASD 児者のコミュニケーションおよび QOL の促進の可能性について検討するため、まずは ASD 児者の余暇活動の現状と QOL の関係性についての調査を実施し、海外における TRPG を通じた教育実践についての現地調査も行なった。また、余暇活動支援の現場や学校教育現場における TRPG を通じた ASD 児者の支援の実践について調査を行なったほか、TRPG の進行役・審判役であるゲームマスター (GM) の活動を余暇活動として行なっている ASD のある青年たちにインタビュー調査を実施し、TRPG および GM の経験が ASD 青年のコミュニケーションや日常生活に与える影響について考察をした。

そして、これまで研究代表者が実践してきた TRPG 活動の取り組みを通じて得られた成果 (経験知など) や TRPG 活動に参加してきた ASD 児者および実践協力者へのインタビュー調査を進め、また TRPG の進行役である GM のゲーム進行中の会話内容 (参加児への声掛けや説明の仕方等) なども分析し、それらの内容を基に、教育や支援の場で援用の可能な TRPG プログラムの開発を進めた。

4. 研究成果

(1) インタビュー調査の結果

(1)-1 目的

本調査では、研究代表者の運営する余暇活動グループ (主に TRPG 活動を実施) に、長年参加し、現在は TRPG の進行役である GM として活動している 2 名の ASD 当事者 (A さんと B さん) に対してインタビュー調査を行ない、それぞれの発言内容を分析し TRPG 活動が ASD のある人のコミュニケーションや日常生活に与える影響について考察することを目的とした。

(1)-2 対象

月 1 回、日曜日に行なわれている TRPG 活動に参加している A さんと B さんをインタビュー調査の対象とした。A さんは 26 歳 (当時) の男性で、診断名は広汎性発達障害 (PDD)。FIQ は 85 (11 歳検査時) である。A さんが TRPG 活動に初めて参加したのは 8 年前 (調査当時) で、約半年間の体験後、自ら希望して GM をやるようになった。また、B さんは 24 歳 (当時) の男性で、診断名は自閉スペクトラム症 (ASD) + 学習障害 (LD)。FSIQ は 103 (13 歳検査時) である。10 年前から TRPG 活動に参加するようになり、その後、対面での TRPG 活動のほかにもオンラインコミュニティでの TRPG 活動にも参加するようになった。GM は 8 年前から行なっている。

(1)-3 手続き・分析方法

Aさん、BさんがそれぞれGMを担当するTRPG活動に学生スタッフが参加し、その活動の様子をエピソードの形で記述した。その後、男性A、男性Bにそれぞれ約1時間の半構造化面接（インタビュー調査）を行なった。インタビュー調査の内容は、学生スタッフが参加した際に記述したエピソードを基にした質問のほか、GMを始めようとしたきっかけ、GMをするときの心情、GMをやってきて自分自身で感じる変化など、考えていることについて自由に回答してもらい、聞き取りを行なった。また、学生スタッフが参与観察の中で注目した点についても、その時の目的や意図、感情などについて聞き取りを行なった。インタビューはAさん、Bさんの同意を得たうえで、ICレコーダーにて録音した。インタビュー調査による記録は内容を整理し、KJ法に準拠する形でラベル化を行なった。抽出したラベルの中で類似したものを整理し、カテゴリ名をつけ、発言の内容を検討した。

(1)-4 男性Aのインタビュー調査結果

男性Aの回答は【GMについて】、【GM経験が与えた影響】、【余暇の過ごし方】の3つのカテゴリに分類された。以下一部の発言を取り上げる。

【GMについて】

「(「GMをやっていく上で一番重要視していることってありますか?」という質問に対して) プレイヤー目線で考えることですかね。」

【GM経験が与えた影響】

「なんか社会人サークルのアプリがあって、自由にイベント作って自由に募集かけられるアプリを参加者側で今使っているんですけど、まあそこで自分でイベント作って集合かけるのはちょっとありかなとは思っていて…」

【余暇の過ごし方】

「(なぜそのサークルに入ったのですか?)という質問に対して) 初めて入ったのがコロナ(の緊急事態宣言)の時に、親とかにあまり外出るなって言われていて、で、人と話したかったからですね。」

(1)-5 男性Bのインタビュー調査結果

男性Bの回答は4つのカテゴリに分けることができた。それぞれを【TRPGの魅力】、【GMについて】、【GM経験が与えた影響】、【余暇の過ごし方】と命名した。以下一部の発言を取り上げる。

【TRPGの魅力】

「ルールの定義からちょっと外れたところで工夫して遊ぶみたいなのがすごく楽しいなって思ったので。」

【GMについて】

「(GMをする上で大切にしていることは?)という質問に対して) 参加者のストレスを減らすのは割と重視しているかもしれないです。」

【GM経験が与えた影響】

「単純に人間関係が動きやすくなった印象が強いです。(質問者「それは友人関係とか?」)そうですね。GMは特に考えて話すことが多いので、比較的重要度の高い会話だったりとか、何か決めごとをするよとか、約束するよ、みたいなきに考えて話を進めるみたいなのが、ちょっと切り替えてできることがあるなっていうのは割とGMやっていることが多い成果かななんて思っています。」

【余暇の過ごし方】

「会話できるコミュニティがあるっていうのはすごく大きいなと思っていて、まあこれから先も多分役に立つと思うんですけど。ずっと人と話す機会が少ないとマジで嫌になってきちゃうなっていうのは感じていて…」

(1)-6 考察

男性Aの回答から、GMを行なう際に、プレイヤー目線で考えることを意識していることが分かった。また社会人サークルの話から(男性A自身は自覚がないように思われたが)、余暇支援活動であるTRPGが、男性Aの活動のフィールドの広がりにつながっていることが示唆できる。一方、男性Bは自身のTRPGの好きなどからプレイヤーの突発的な行動や予想外の動きにも楽しみながらGMを行なっていることが推察された。また男性Bは、GMはゲーム中も考えていることが多いため、日常生活においても重要な会話や約束事をする際に考えて話をする事が行ないやすくなったことを語っており、GMを行なうことの意義が示された。そして余暇において会話できるコミュニティの存在の重要性を語り、友人と話をすることで、日常生活の生きやすさがかなり変わってくると語った。コミュニケーションが苦手な人が多いASD症者であっても、日常的に仲の良い友達などとコミュニケーションを行なうことは必要であることが読み取れる。

以上の調査結果より、男性A、男性Bの両者ともにプレイヤーの気持ちに配慮した対応を行っており、他者へ合わせる事が苦手と言われるASD児者の特性から、こういった他者へ配慮したコミュニケーションをGMという役割を通して行なうことができるようになってきているのは、TRPG活動のコミュニケーション促進という面において意義のあるものであったといえるだろう。また、場の状況を整理し行動することが苦手であるASDの特性から考えるとGMとして場を運営することは困難であると思われるが、男性Aと男性Bは継続的にTRPGの余暇支援活動に参加す

る中で GM として必要なスキルを獲得していき、それらも彼らのコミュニケーションにポジティブな影響を与えたことが示唆される。

そして、今回のインタビューを通じて、TRPG 経験や GM 経験をきっかけに彼らの日常生活の活動のフィールドの広がりが起きていることも明らかになった。趣味やイベントの企画を自ら行なうことなど GM としての経験があることで、さらなる活動の広がりにつながると予測できる。以上のことから、GM 経験により他者への配慮意識などのコミュニケーションの促進や、日常生活のフィールドの拡大に影響を与えることが分かった。

(2) 成果物について

デザインした TRPG ルール（成果物）は『悪霊退治 TRPG ソウルキーパーズ』（以下『ソウルキーパーズ』）と名付けた。これまで研究代表者が実践してきた TRPG 活動の中での経験や、それらの TRPG 活動に参加してきた子どもたち・若者たち、および実践協力者にインタビュー調査を行ない、また TRPG の進行役である GM のゲーム進行中の会話内容（参加児への声掛けや説明の仕方等）なども分析し、それらの内容を基に開発を進めた。様々な活動の場で活用してもらえる TRPG、誰にでも遊びやすい TRPG を目標として作成している。主なプレイ対象は TRPG 未経験者および初心者の 10 代（中学生～高校生）またはそれ以上の青年・成人を想定した。なお『ソウルキーパーズ』は、ASD をはじめとする発達障害のある子ども若者のみを対象に制作されたものではなく、TRPG を楽しみたいあらゆる人たちに楽しんでもらうためのルールである。

『ソウルキーパーズ』のルールのスクリプトは、現時点では β -2 版という形で <https://yuugakugei.com/soulkeepers> 経由で、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスに基づき無料公開している。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 2件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 3件）

1. 著者名 原田裕介, 加藤浩平, 藤野 博	4. 巻 3
2. 論文標題 自閉スペクトラム症児のTRPG活動における会話の促進とゲームマスターの役割	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 RPG学研究	6. 最初と最後の頁 14-32
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14989/jarps_3_14	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 加藤浩平	4. 巻 36
2. 論文標題 集団形式を活用した自閉スペクトラム症の支援 余暇活動の場でのテーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) による実践	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 精神科治療学	6. 最初と最後の頁 1309-1314
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 Kohei Kato	4. 巻 0
2. 論文標題 Employing Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) in Social Communication Support Measures for Children and Youth with Autism Spectrum Disorder (ASD) in Japan: A Hands-On Report on the Use of Leisure Activities	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 RPG学研究 = Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies	6. 最初と最後の頁 23-28
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.14989/jarps_0_23	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 加藤浩平, 岩岡朋生, 藤野 博	4. 巻 70(1)
2. 論文標題 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	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系	6. 最初と最後の頁 489-497
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計19件（うち招待講演 1件 / うち国際学会 3件）

1. 発表者名 加藤浩平, 藤野博
2. 発表標題 TRPGのゲームマスター経験はASD者のコミュニケーションにどんな影響を与えたか? - インタビューの質的分析
3. 学会等名 第48回日本コミュニケーション障害学会学術講演会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm, Kohei KATO
2. 発表標題 FROM COMMUNICATION SUPPORT TO TAKING THE RAILS
3. 学会等名 Knutpunkt 2022 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Bjorn-Ole Kamm, Keiko KATO, Kohei KATO, Sabine Schenk
2. 発表標題 ROLE-PLAYING FROM JAPAN: HANDS-ON PLAY SESSION (Workshop)
3. 学会等名 Knutpunkt 2022 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 加藤浩平, ビヨーン=オーレ・カム, 藤野 博
2. 発表標題 発達支援におけるロールプレイングゲーム (RPG) の可能性 - テーブルトークRPG (TRPG) とライブアクション・ロールプレイ (LARP) に焦点をあてて
3. 学会等名 日本発達心理学会第34回大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 加藤浩平, 上澤夏那, 藤野 博
2. 発表標題 学校教育現場におけるTRPGを通じたASD児の支援
3. 学会等名 日本発達心理学会第33回大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 加藤浩平, 藤野 博
2. 発表標題 ASD児者を対象にしたオンラインTRPGの実施のメリットとデメリット：質問調査に基づくパイロット研究
3. 学会等名 第47回日本コミュニケーション障害学会学術講演会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 加藤浩平, 菊地瞳子, 藤野 博
2. 発表標題 TRPG活動におけるASD児の会話の変容とGMの発話の関係
3. 学会等名 日本発達心理学会第32回大会
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 加藤浩平
2. 発表標題 テーブルトーク・ロールプレイングゲームにおける自閉スペクトラム症児の会話の促進とゲームマスターの役割
3. 学会等名 第45回日本コミュニケーション障害学会学術講演会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 青山征彦, 石田喜美, 松嶋秀明, 加藤浩平, 松井かおり, 伊藤 崇
2. 発表標題 関係を紡ぐ言葉の力 / 言葉を紡ぐ関係の力-「言葉する人 (Languager)」の視点から心理療法・教育・学習を横断的に捉えなおす-
3. 学会等名 日本質的心理学会 第16回大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 三森睦子, 武隈智美, 加藤浩平, 齋藤仁美, 尾崎ミオ, 小倉正義
2. 発表標題 発達特性のある児童生徒の才能を活かす 2 E 教育
3. 学会等名 日本LD学会 第28回大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 加藤浩平
2. 発表標題 会話型ゲーム「TRPG」を通じた発達障害のある子のコミュニケーション支援
3. 学会等名 第8回小児診療多職種研究会 (招待講演)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 加藤浩平, 藤野 博
2. 発表標題 ASD青年はいかにしてTRPGのゲームマスターになったか? - 1 事例の質的検討 -
3. 学会等名 日本発達心理学会第31回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 中垣恒太郎, 小林 翔, 松田幸子, 加藤浩平, 落合隆志
2. 発表標題 マンガと医療 グラフィック・メディスンの動向とマンガ研究の応用可能性
3. 学会等名 日本マンガ学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 加藤浩平, ピョーン=オーレ・カム, デニーズ・バシェン, 石田喜美
2. 発表標題 教育研究・発達支援研究・メディア研究から見たTRPG・LARPの可能性
3. 学会等名 TRPGフェスティバル2018
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 宮野雄太, 縄岡好晴, 加藤浩平, 梅永雄二
2. 発表標題 自閉症スペクトラムの人の余暇・自由時間の支援(2) 様々な立場での実践報告
3. 学会等名 日本LD学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 三森睦子, 加藤浩平, 齋藤仁美, 安部雅昭, 高野 愛, 小倉正義
2. 発表標題 不登校や発達特性のある児童生徒の才能を活かす2E教育 - 「才能」を活かす中で「特性」をパワーにする多様な学びとは
3. 学会等名 日本LD学会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Kohei Kato, Bjorn-Ole Kamm
2. 発表標題 TRPGS AND AUTISM: FROM COMMUNICATION SUPPORT TO WAYS OF SELF-EXPRESSION
3. 学会等名 Knudepunkt 2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 加藤浩平, 藤野 博
2. 発表標題 発達障害児における余暇の実態とQOLの関連
3. 学会等名 日本発達心理学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 加藤浩平, 岩男英美, 川上ちひろ, 綿貫愛子, 木谷秀勝
2. 発表標題 発達障害のある女の子・女性の「多様性のある生き方」への支援
3. 学会等名 日本発達心理学会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 柘植雅義(監修), 加藤浩平(編著), 加藤浩平, 藤野博, 野口和人, 木谷秀勝, 吉川徹, 河高康子, 松本太一, 吉澤昌好, 堀口智美, 黒山竜太, 尾崎ミオ, 五里江陽子(著)	4. 発行年 2021年
2. 出版社 金子書房	5. 総ページ数 112
3. 書名 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援	

1. 著者名 倉光 修(監修),渡辺慶一郎(編著),川瀬英理,横山太範,綱島三恵,田中康雄,岩崎沙耶佳,木谷秀勝,綿貫愛子,加藤浩平(著)	4. 発行年 2021年
2. 出版社 金子書房	5. 総ページ数 168
3. 書名 自閉スペクトラム症のある青年・成人への精神療法的アプローチ	

1. 著者名 松村暢隆, 小倉正義, 吉原 勝, 岡田克己, 杉山 明, 水野 証, 宇野明雄, 小黒明日香, 加藤浩平, 西村優紀美, ソルト, 小坂智子, 水野晶葉	4. 発行年 2018年
2. 出版社 金子書房	5. 総ページ数 144
3. 書名 2E教育の理解と実践 発達障害児の才能を活かす	

〔産業財産権〕

〔その他〕

TRPG: SUNDAY PROJECT https://sunpro8.wixsite.com/sunpro

6. 研究組織		
氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------