自閉スペクトラム症（ASD）のある子ども・青年のTRPGを通じた余暇動支援

東京学芸大学 研究員・非常勤講師
／教育学博士／編集者

加藤浩平（コミュゲ研）

自己紹介

- 専門は、自閉スペクトラム症（ASD）など発達障害のある子ども（特に、思春期・青年期）のコミュニケーション支援と、余暇活動支援。

- 大学や地域で、発達障害のある子どもたち（主に10代）を対象にTRPGを用いた余暇活動を行っている。

「上手に話すこと」より、「楽しく話すこと」。

「発達障害」とは

- 「発達障害」とは、生まれつき、「発達」の進みに早い所や遅い所（発達凸凹）があり、そのせいで苦手なことやスムーズにできないことが増えて、生活や仕事で困ってしまうこと。
- 発達の凸凹の仕方（「特性」とも）は個人個人で異なるし、個人内での差もある。
- 普通の人よりも得意過ぎて（見え過ぎる・聞こえ過ぎる 等）、本人が辛くなることもある。

自閉スペクトラム症（ASD）とは

- LD（学習障害）やADHD（注意欠如多動症）と同じ「発達障害」の一種。

- 主に以下の2つの特性を持つといわれる。

1. 「社会的コミュニケーションの質的な困難
2. こだわり行動（限定された反復的な行動・興味）

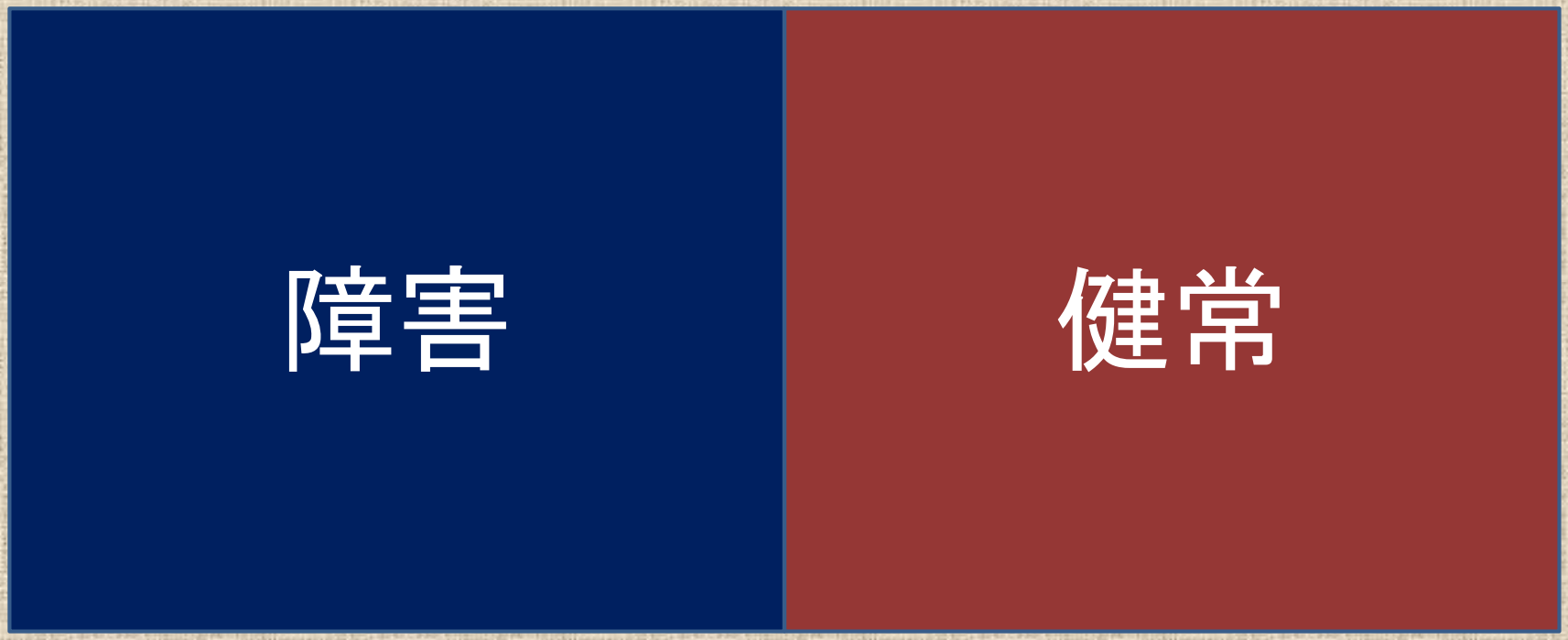
身体面から見るASDの困難（尾崎,2015）

- 感覚機能の特殊性
  - 感覚過敏（鈍麻）、疲れやすい、体をうまく使えない、不器用、など
- 自律神経系の特殊性
  - 睡眠が乱れやすい、気圧の変化・季節の節目が苦手、体温調節が難しい、など
- 認知・情動面の特殊性
  - シングルフォーカス特性、「マルチタスク」（複数の作業を同時にすすめること）が苦手、など

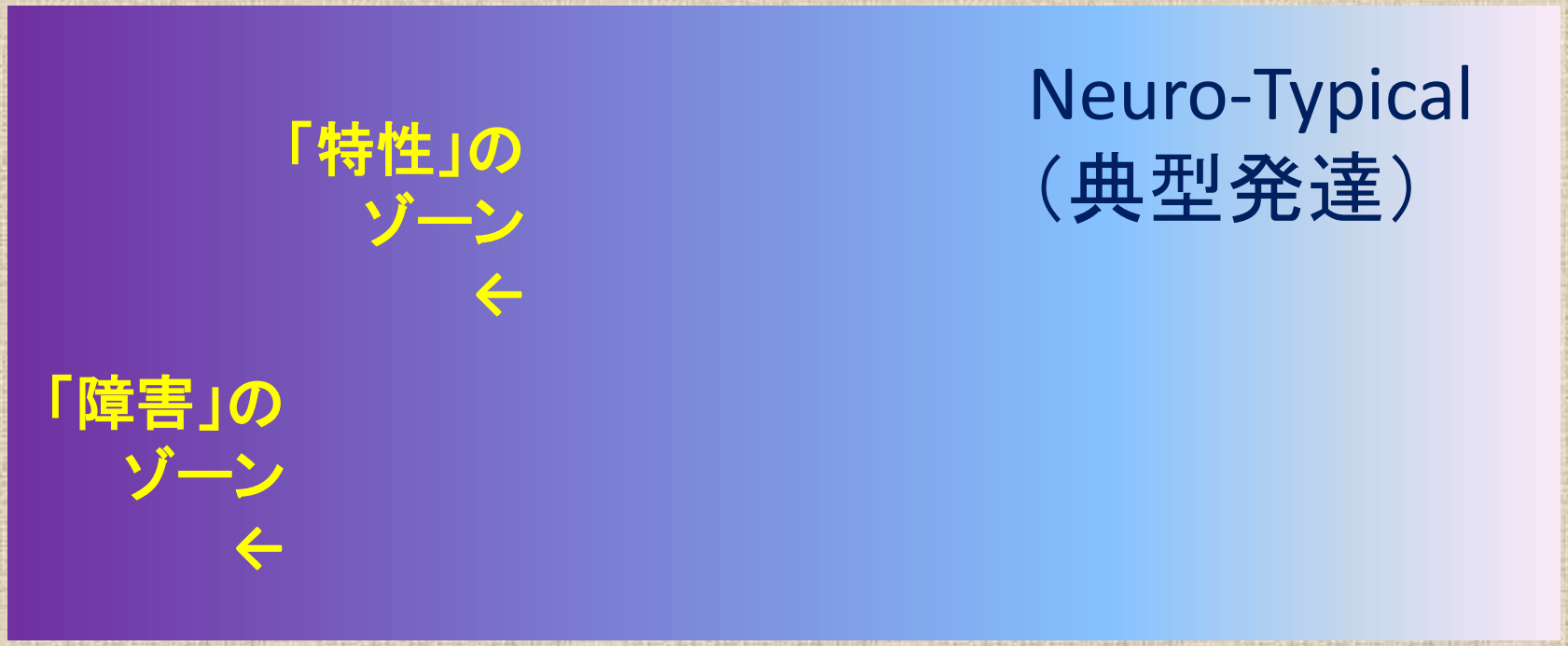
対人関係・集団参加で困っていること
（インタビュー調査より）

- 「1対1」での会話は問題なくできても、３人以上のコミュニケーションが苦手。
- 雑談が苦手。話題を合わせるのが辛い。
- 相手の表情を読み取るのが苦手。
- 緊張して（不安を感じて）、集団の輪に入ることができない。
- 周囲に合わせることはできても、その後で、非常に疲れてしまう。

「発達特性」はスペクトラム（連続体）



「発達特性」はスペクトラム（連続体）



- ASC（「Disorder」ではなく「Condition」）という概念
  - 最近は「発達障害グレーゾーン」という言葉も
- neurodiversity（違いは優劣ではなく「多様性」）

TRPGを用いたASDのある子どもへのコミュニケーション支援

- コミュニケーションは二者の間に生じるものなのに、なぜその限界を一方のせいにできるのか。いったい「誰が」困って、これを障害と定義したのか。（綾屋,2010）
- **【発達の凸凹】＋【環境への不適応】＝【発達障害】という考え方（杉山,2009）。**

➢ 本人の自発性や関心・興味を重視した中でのコミュニケーション活動の場としてのTRPG。

TRPGを用いたASDのある子どもへのコミュニケーション支援

- ASDのある児の「自発的な発話」や「合意形成」「話題の維持・発展」の促進・変化。
（加藤ら，2012；加藤ら，2013；加藤ら，2016）

◆「ASD特性の高い群」も「特性の低い群」も、共に同様の促進がみられた。

➢ ユニバーサルに効果があることを示唆。

ここから、
自閉スペクトラム症（ASD）のある子ども・青年のTRPGを通じた余暇活動支援
について。

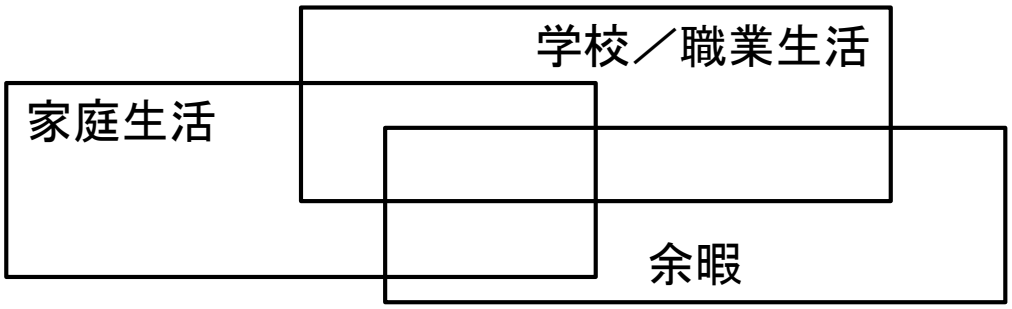
ASDのある子の余暇活動支援

- そも「余暇」とは？

➢ 余暇について、フランスの社会学者デュマズディエは、「個人が職場や家庭，社会から課せられた義務から解放されたときに，休息のため，気晴しのため，あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成，自発的な社会的参加，自由な創造力の発揮のために，全く随意に行う活動の総体である」と定義している。（Dumazedier，1962）

ASDのある子の余暇活動支援

- （本発表での）「余暇」とは、「学校／職業生活（第1の場）」「家庭生活（第2の場）」と同等の、その人の日常生活の不可欠な生活領域の要素の1つ（第3の場）と考える。



【生活領域】

ASDのある子の余暇活動支援

- 特別支援教育の分野で、子ども自身の「生活の質」（Quality of Life；QOL）に焦点を当てた支援が重要視されている（神尾,2010）。

- 余暇活動はASDをはじめとする障害のある子どもや大人のQOLの中核指標の一つと言われている（Schalock，2002）。

ASDのある子の余暇活動支援

- ASD児者の余暇活動支援は、従来一人で取り組む「余暇スキル」の実践報告が多い。
- ASD児者は彼らなりに同世代の仲間との活動を求めている（Bauminger & Kasari, 2001）
- 世田谷区の余暇活動事業「みつけばルーム」での調査では、「よかったこと」として、13名中8名が「対人」について言及（綿貫,2018）

ASDのある子の余暇活動支援

- ASDの人同士の集団で自然に楽しいやり取りが成立するとは限らない。その認知特性から、対人関係のトラブルが起こりやすく、周囲のサポートは欠かせない（日戸,2013）

- 集団での活動の中では、ASD児者の過敏性による「心の傷つきやすさ」（木谷,2006）への配慮も大切。

TRPGの特徴（研究・支援の視点から）

- **キャラクターを介した「間接的なコミュニケーション」**
- **ルール内（枠内）での自由な行動選択**
- **役割（role）の明確化**

- コミュニケーション促進としてのTRPGという場

➢ **子ども・若者たちにとっての余暇活動としてのTRPGの可能性を明らかにしたい。**

TRPGはASD児のQOLを高めるか？

- 参加児は11歳～19歳までのASDの診断を受けた、知的障害のない児童青年51名（平均年齢：14歳、平均FIQ：101）。

- 全5回のTRPGの初回と最終回に、参加児らに「子どものQOL尺度」への質問紙調査を実施した。また、インタビュー協力を得られた10名から、TRPGについての感想について面接調査を行った。

TRPGはASD児のQOLを高めるか？

TRPGに参加した子どもたちの反応

- TRPGは笑いの絶えない活動だった。参加者同士のコミュニケーションが笑いを呼び起こす。
- ゲームの楽しさとは別に、他の参加者とのやり取り自体が楽しかった。
- 行動が失敗したことも，それはそれで楽しかった。
- 学校では「自分は“ぼっち”だな」と思うことがあるが、TRPGではそういうことはなく楽しく過ごせた。
- TRPGの後で「こういうのが良かったよね」という話題で雑談ができる。それで自然と話せるようになった。

「特別な場」から「コミュニティ」へ

大学という臨床の場から、保護者やボランティアさん、また神田のテーブルトークカフェ「Daydream」さんのご協力のもと、「コミュニティベース」の余暇活動へ。

「TRPG SUNDAY PROJECT」（通称「サンプロ」）

テーブルトークカフェ「Daydream」での活動

まとめ

- 対人関係でストレスを感じやすいASD・ASCの子どもが一人で心身を休める場を持つことは必要。ただ、同時に、彼らは「仲間と一緒に楽しく過ごしたい」という希望も持っている。

- 安心・安全な環境で、仲間と共に、自分らしく話すこと・遊ぶことが、本人の社会参加のモチベーションやQOLの向上につながる。

まとめ

- 多数派への適応や本人の成長・鍛錬することを目的として，本人のニーズを無視した余暇活動は避けるべき。

- スキル獲得を重視した過去の余暇支援から、居場所づくりとしての余暇活動支援、さらに「地域に根ざしたコミュニティベースの余暇活動支援」が今後の子どもたちの支援として大切だと考えている。

まとめ

「人はパンがなければ生きていけない。
しかし、パンだけで生きるべきでもない。
私たちはパンだけでなく、バラももとめよう。
生きることはバラで飾られねばならない」

國分功一郎『暇と退屈の倫理学』（太田出版,2015 ）

有難うございました。

Twitter「コミュゲ研」: @comgame2014

科研費
KAKENHI