

# TRPGを通じた 発達障害のある子どもたちの コミュニケーション支援

Social Communication Support of Children with  
Neurodevelopmental Disorders using TRPGs

東京学芸大学教育学部 研究員

／教育学博士／編集者

Researcher at Tokyo Gakugei University

加藤浩平 (Kohei Kato Ph.D)



# 自己紹介

## Self-Introduction

- 専門は、思春期・青年期の自閉スペクトラム症 (ASD) のある子どもたちの社会的コミュニケーション支援と余暇活動支援。
- My main research topic is social communication and leisure support for adolescent children and youth diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD).
- 「上手に話すこと」より「楽しく話すこと」
- From “speaking well” to “speaking happily.”

# 自己紹介

## Self-Introduction

- 取り組んでいる余暇活動研究の内容：
  - テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG)
  - ボードゲーム
  - 趣味トーク など
- Leisure activities :
  - Table-top Role Playing Games
  - Board Games
  - Hobby Talks etc.

# 「発達障害」とは

## How to understand “developmental disorders”

自閉スペクトラム症（ASD）を中心に

Focusing on ASD



# (いわゆる)「発達障害」とは

## What are (so-called) Developmental Disorders?

自閉スペクトラム症 (ASD, Autism Spectrum Disorder)  
社会的コミュニケーションの困難、こだわりの強さ

注意欠如・多動症 (ADHD, Attention Deficit Hyperactivity)  
不注意、集中できない、落ち着きのなさ、衝動性

限局性学習症 (LD, Learning Disability)  
読み・書き・計算など特定の学習面での困難

通常の学級の中に「6.5%」いると言われている。

Around 6.5% of the students in regular classrooms  
may possibly have developmental disorders (MEXT 2012).

# 自閉スペクトラム症とは

## What characterizes Autism Spectrum Disorder (ASD)?

- ADHDやLDと同じ「**発達障害**」の一種。  
(a kind of neurological developmental disorder.)
- 1. **社会的コミュニケーション**の質的な困難  
(Persistent deficits in social communication)
- 2. **こだわり行動**(限定された反復的な行動、興味)  
(restricted repetitive behaviors, interests, and activities)
- 知的障害を伴わないタイプも多い。(Not due to an intellectual disability.)

# 身体面から見るASDの困難(尾崎,2015)

## Difficulty of ASD from the physical side

- 感覚機能の特殊性

(peculiarity of sensory functional development)

– 感覚過敏、感覚鈍麻、疲れやすい、体をうまく使えない、不器用(粗大運動／微細運動)、など

- 自律神経系の特殊性

(peculiarity of autonomic nervous system)

– 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

# 身体面から見るASDの困難(尾崎,2015)

## Difficulty of ASD from the physical side

- 情動と認知の特殊性

(peculiarity of emotional and cognitive functions)

- シングルフォーカス特性 (single focus)、「木を見て森を見ず」( can't see the wood for the trees )  
ひとつの考えに固執する (rumination)、マルチタスクが苦手 (difficulty of multi-tasking)、など



# ASDのある子どもたちが困っていること (children with ASD may have difficulties with:)

- 複数の人との会話 (Communication with multiple people)
- 会話の(話題の)維持と発展 (maintaining and developing a conversation)
- 集団活動への参加 (Joining group activities)
- 周囲に合わせようとして疲れてしまう  
(Fatigue when trying to adapt to environment)

など

# ASD児のコミュニケーション支援

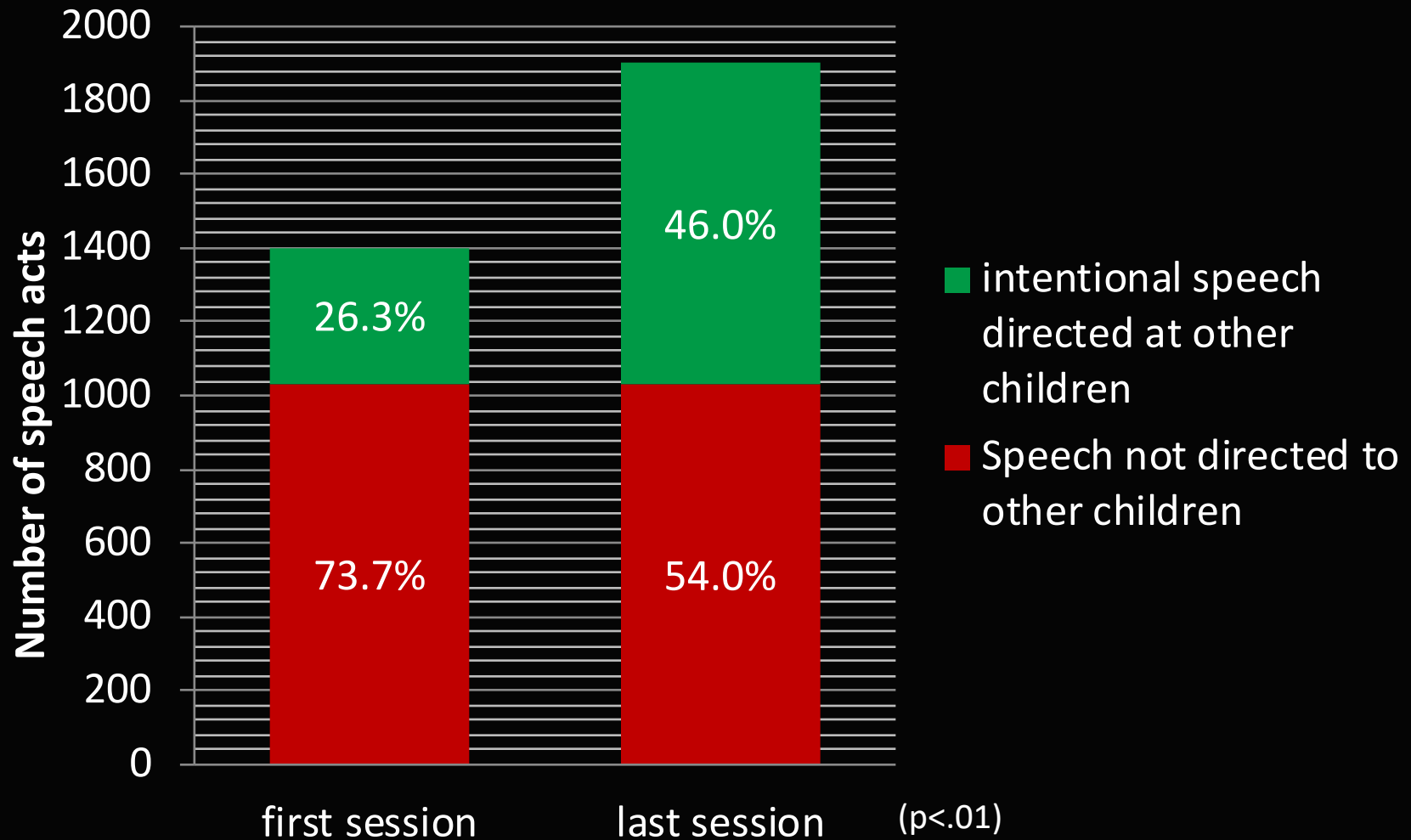
## (Social communication support for ASD)

- ASDの診断を持つ児童生徒(10～18歳) 23名(1グループ毎の人数は4～6名)を対象に、全5回のTRPGセッションをおこない、最初と最後のセッションの記録を比較・検討した。

(23 children with ASD (ages 10-18, the number of group members: 4-6) participated in TRPG activities (total 5 sessions). Comparison of recordings of the first and the last sessions.)

# TRPG活動でのASD児の自発的発話

## voluntary speech of children with ASD in TRPGs



# TRPG活動でのASD児の合意形成

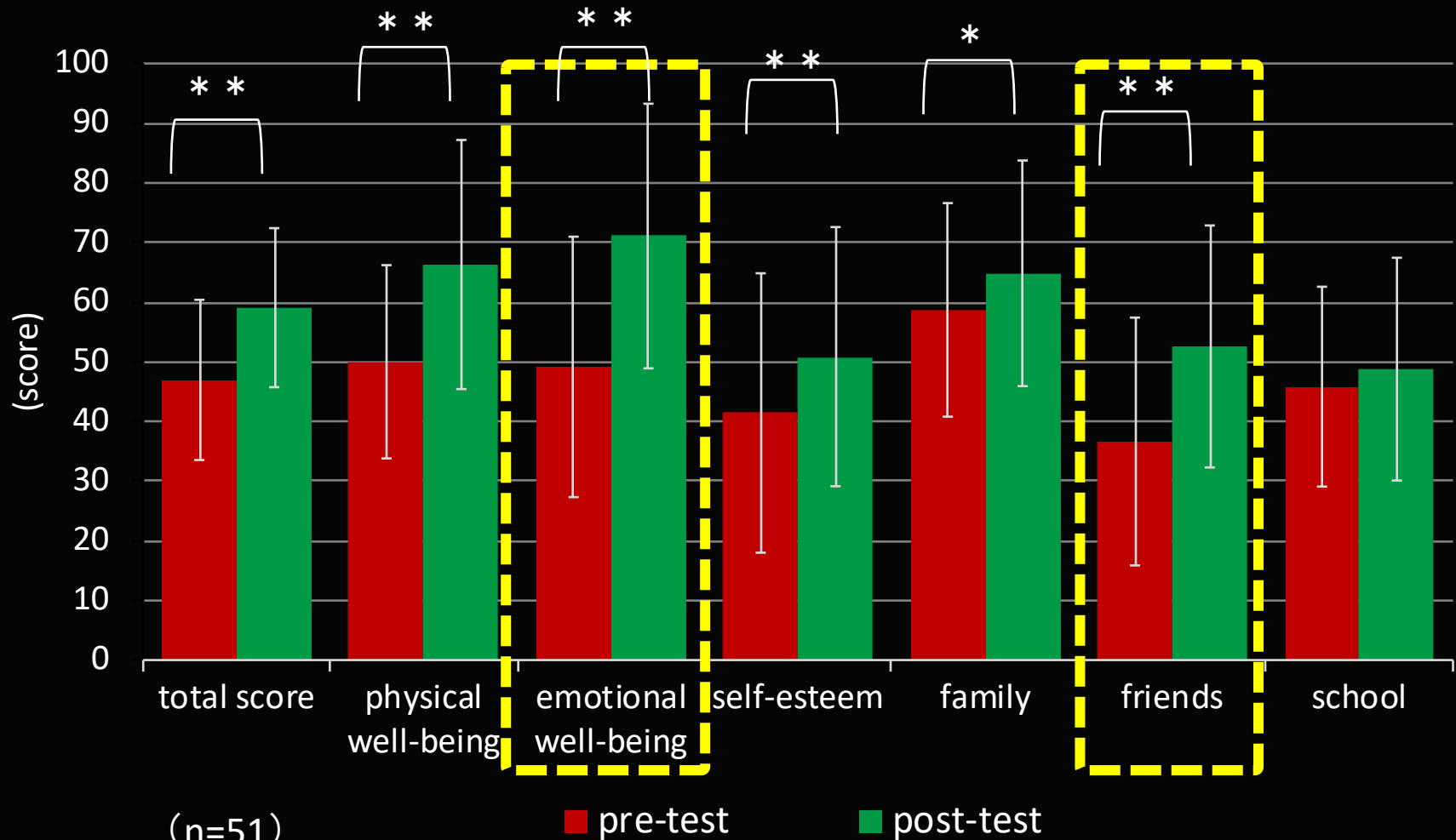
## making consensus of children with ASD in TRPGs





# TRPGはASD児のQOLを高めるか？

Do TRPG activities enhance QOL in Children with ASD ?



\* =  $p < .05$ , \*\* =  $p < .01$

# TRPGに参加した子どもたちの感想

## (Interviews with children with ASD)

- 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。(14歳、女子) **Apart from the fun of the game itself, I really enjoy the interactions with the other participants. (age 14, female)**
- 学校では、「一人ぼっちだ」と思うことがあるけど、TRPGではそういうことはなく楽しく過ごせた。(17歳・女子) **At school, I often feel alone, and separate from the others. Playing TRPGs with others makes me happy, because I don't feel that at all. (age 17, female)**

# TRPGについて支援者側のコメント

(Interviews with supporters about TRPGs)

- 子どもたちの参加モチベーションの高さ

Children's high participation motivation

- 子どもが自分に合った表現をできる場

Places where children can express themselves

- どの参加者にも「役割(Role)」がある

Every participant has a “role”

# TRPGについて支援者側のコメント

(Interviews with supporters about TRPGs)

- 「生きるための戦略を練る」体験を集団の中で自分を否定されず楽しみながらできる  
By “experiencing strategies for live” they can have fun without denying themselves within the group
- 相手の状況に目を向けることを学べる  
They learn to see the situation from another’s point of view
- 「リソースマネジメント」を失敗から学べる  
They learn “resource management” from failures



# TRPGの特徴(研究・支援の視点から)

(Noteworthy Aspects of TRPGS from a Research and Support Perspective)

1. キャラクターを介した「間接的なコミュニケーション」( indirect communication through a character of the story )
2. ルール内(枠内)での自由な行動選択  
(rules and settings as a framework of the activities)
3. 役割(role)の明確化 (clarification of roles)

など

# 事例紹介

- 学級集団に入れなかったAさん

A girl who was unable to participate in the class group

- 高校での同級生との関係に悩んでいたB君

A high school student who was suffering from his relations to classmates

# 事例紹介

- 就労を続けながら、休日にTRPGを楽しんでいるC君

A youth with ASD enjoying TRPGs on holidays while continuing to work

- コミュニティベースでの余暇活動の広がり

Spread of leisure activities with local communities

# おわりに

- 訓練や治療をベースにした指導よりも、本人の自発性や興味・関心をベースにしたアプローチ (approaches based on children's spontaneity and interest rather than a training or treatment-based approach)
- 病理(治療)モデルから発達モデルへ  
(From pathological model to developmental model)
- 「Happy, Healthy and Empowered!」



# ご清聴ありがとうございました。

## 「コミュニケーションとゲーム 研究会(コミュゲ研)」

- 余暇活動支援の研究と実践について紹介しています。
- TwitterやFacebookで情報発信中。

**@comgame2014**

※もしくは「コミュゲ研」で、検索。

