

氏名	加藤 浩平		
専攻分野の名称	博士（教育学）		
学位記番号	博甲第289号		
学位授与年月日	平成29年3月23日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当 課程博士		
学位論文名	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		
論文審査委員	（主査）	教授 藤野 博	
	（副査）	教授 戸部 秀之	教授 北島 善夫
		教授 大伴 潔	教授 伊藤 友彦

学位論文要旨

自閉スペクトラム症（ASD）児者への対人相互交渉，特に会話支援に関する研究は，ソーシャルスキル・トレーニング（SST）などの訓練ベースの介入方法が主として取り組まれてきた。しかし，SSTには自発性や会話の維持・発展の面での課題がある。いっぽう，近年では余暇活動をベースとした ASD 児自身の自発性や内的動機を重視した会話支援が注目されている。本研究が介入方法として採用した TRPG も余暇活動に基づく支援のひとつである。しかし，TRPG を用いた ASD 児を対象とする会話支援はこれまで研究されていない。そこで本研究では，ASD 児自身が自発的・主体的に取り組む余暇活動の側面をもつとともに，活動を通して社会的コミュニケーション面での発達支援につながることを期待される TRPG 活動場面における対人相互交渉，とくに会話の促進について検討することを目的とした。

第1章では，中学生 ASD 児 4 名を対象に TRPG を実施し，初期の活動と最後の時期の活動での会話を，逐語録を基に比較した。その結果，TRPG 場面で ASD 児たちの自発的な発話が有意に促進されていることが明らかになった。また TRPG が ASD 児の会話を促進する要因として，① 枠組みの提示，② 役割の明確化，③ キャラクターを介した間接的なコミュニケーション，の 3 つを考えた（研究1）。次に，同様の ASD 児 4 名による TRPG 活動内の話し合い場面での合意形成について比較したところ，統計的な有意差はなかったものの，活動の経過で話し合い場面の合意成功の数の明らかな増加がみられた（研究2）。

第2章では，ASD 児 23 名を対象に，全5回の TRPG 活動を実施し，自発的な発話や合意形成の生起数のほかに，会話を維持・発展させる要素の「拡張された応答」と「フォローアップ」の発話の生起数と生起率についても比較検討を行った。その結果，仲間への自発的な発話の発話数は有意に増加し，合意形成の数も増加があり，「拡張された応答」や「フォローアップ」の発話数と生起率についても有意に増加し，TRPG 場面が ASD 児の会話の維持・発展についても促進することが示唆された（研究3）。

第3章では，ASD 児者への面接調査を実施した。TRPG を余暇活動として楽しんでいる ASD 大学生 1 名を対象に面接調査を行い，調査データを質的に分析した。その結果，TRPG を通して

仲間から会話スキルを学ぼうとする内発的な動機づけが生じていることなど、TRPG 活動が同年代の仲間との関係を築き、かつ会話への自発的な学びが起こる場となる可能性が示唆された（研究4）。また、TRPG を経験した10名のASD 児を対象に面接調査を行い、TRPG を余暇活動としてASD 児が楽しんでいること、他のゲームや余暇活動にはない会話促進の独自の構造があること、TRPG 活動での体験がTRPG 活動以外の場の会話にも影響があることが示唆された。また、研究1でTRPG がASD 児の会話を促進する要因として挙げた「枠組みの提示」「キャラクターを介した間接的なコミュニケーション」を支持する発言も得ることもできた。（研究5）。

第4章では、TRPG のASD 児の余暇活動としての満足度その意義を検討するため生活の質（QOL）の向上に対する効果について質問紙調査を行った。TRPG 活動に参加した中学生のASD 児20名にTRPG 活動実施の前後に「子どものQOL 尺度」への回答を求めた。TRPG 実施前後のQOL 総得点および、6つの下位因子の得点を比較した結果、総得点、身体的健康、精神的健康、自尊感情、友だち、学校の項目で有意に得点が伸び、効果量が特に高かったのは「身体的健康」「精神的健康」「友だち」の3つの下位因子であった。ASD 児がTRPG 活動に満足しており、彼らのQOL の向上に良好な影響があることが明らかになった（研究6）。

本研究全体を総括すると、行動観察と会話の記録から、TRPG 活動はASD 児の他児との自発的なコミュニケーションを増やし、話し合いによる合意形成と会話の維持・発展を促進する可能性が示唆された。また、TRPG 経験者への面接による聞き取りから、会話を促進する要因として、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、などが支持された。

最後に、本研究の学校教育への示唆として、TRPG 活動の構造から抽出された3つの要因を通級での小集団指導や通常の学級での小集団によるアクティブ・ラーニングや協同学習を志向した授業づくりなどに活用できる可能性について論じた。