



## TRPGのゲームマスター経験がASDのある青年のコミュニケーションに与える影響：参与観察およびインタビュー調査による質的検討

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メタデータ | <p>言語: Japanese</p> <p>出版者: 東京学芸大学教育実践研究推進本部</p> <p>公開日: 2025-03-14</p> <p>キーワード (Ja):</p> <p>テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) ,<br/>ゲームマスター (GM) , 自閉スペクトラム症 (ASD) ,<br/>余暇活動支援, コミュニケーション促進, ETYP: 教育実践</p> <p>キーワード (En): Tabletop Role-Playing Game (TRPG),<br/>Game Master (GM), Autism Spectrum Disorder (ASD),<br/>leisure activity support, communication support</p> <p>作成者: 加藤, 浩平, 大崎, 航生, 藤野, 博</p> <p>メールアドレス:</p> <p>所属: 東京学芸大学, 東京都立羽村特別支援学校,<br/>東京学芸大学</p> |
| URL   | <p><a href="https://doi.org/10.50889/0002000912">https://doi.org/10.50889/0002000912</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

# TRPGのゲームマスター経験がASDのある青年の コミュニケーションに与える影響

—— 参与観察およびインタビュー調査による質的検討 ——

加藤 浩平\*<sup>1</sup>・大崎 航生\*<sup>2</sup>・藤野 博\*<sup>3</sup>

教育実践創成講座

(2024年9月20日受理)

## 1. 問題の所在と目的

自閉スペクトラム症 (Autism Spectrum Disorder; ASD) は、対人関係の困難と「こだわり」で特徴付けられると考えられており、DSM-5-TRの診断基準では、社会的コミュニケーションの持続的な質的困難および常同行動・限定的興味から構成される神経発達症の一種とされる<sup>1)</sup>。ASDの特性は連続体 (スペクトラム) であり、障害対応の必要な人たちまで広く含めれば、人口の約10%の人には何らかのASDの特性があるとも言われる<sup>2)</sup>。またASDのある子 (ASD児) は学校などの場で、発達特性によるふるまいや行動を周囲から理解されずにわがままと思われていたり、叱責の対象となったりすることも少なくないため、結果、本人の自尊感情が低下し、集団不適応などのいわゆる「二次障害」をきたす恐れもある<sup>3)</sup>。なお、ASD児の中には成長と共に大人とは比較的良好なコミュニケーションのできる児もいるが、思春期・青年期になって同年代の定形発達児らとの相互的やり取りが苦手なままであることも少なくない<sup>4)</sup>。また、青年期以降に仲間集団に所属できず、孤立や自己評価の低下、抑うつを呈するリスクも高い<sup>5)</sup>。

ASDのある子どもや成人 (ASD児者) を対象にしたコミュニケーション支援としては、ソーシャルスキル・トレーニング (SST) による訓練的なグループ支援が1980年代ごろから行なわれている<sup>6)</sup>。いっぽうで余暇活動などの本人の興味・関心をベースにしたコミュニ

ケーション体験がASD児者の対人関係や集団参加の促進につながるとも言われている<sup>7)</sup>。休日などの余暇の時間を持つことがASD児本人の発達援助や生活の質を高めるなどの効果が期待されるという報告もある<sup>8)</sup>。また、同じ趣味を持つ仲間同士の持続的な活動、例えば「鉄道」を共通の趣味とした仲間づくりを通じてASD児者の社会参加を促す取り組みなども実践されている<sup>9)</sup>。

ASD児者に対する余暇支援活動の一つとして、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) がある。TRPGとは、1970年代頃から欧米で発祥した桌上対話型ゲームの総称で、基本的には複数名が集まり、紙や鉛筆、サイコロを用いて、参加者同士の会話によって架空の物語を進めていく遊戯である。大枠のルールやシナリオに基づきつつも、参加者同士の対話による自由度の高い行動選択が可能になっている。

先行研究においては、TRPG活動を通してASD児の参加者間での自発的な会話の促進や対話による問題解決能力が向上したことが報告されている<sup>10) 11)</sup>。また、TRPG活動は同年代の他者とのコミュニケーションや交流機会の成功体験を蓄積できる活動としてASD児にとって有用であることも示唆されている<sup>12)</sup>。ほかにも、TRPGを用いた集団活動がASD児者の生活への満足度やウェルビーイング、自尊感情などを高め、ASD児者にとって有意義な余暇支援活動となることやTRPGがASDの成人にとって有意義な社会的交流を行うための安全な空間を提供できていることが明らかに

\* 1 東京学芸大学 非常勤講師

\* 2 東京都立羽村特別支援学校 (205-0011 東京都羽村市五ノ神319-1)

\* 3 東京学芸大学 教育実践創成講座 (184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

なっている<sup>13) 14)</sup>。

TRPGの参加者は、基本的にはゲームの進行やルールの裁定などをする「ゲームマスター (GM)」1名と、プレイヤーキャラクター (PC, TRPGの物語の登場人物) を操作する「プレイヤー (PL)」複数名によって構成される。GMの役割は、物語の進行管理、PLの発言・行動への即興的な対応、ルールの解釈や運用など多岐にわたる。GMはTRPG活動 (セッション) のまとめ役でもあり、PLたちが物語を楽しめるようシナリオを適宜調整しつつ、物語の展開や世界観をサポートする重要な役割を担っている。さらに、PLたちとの円滑・柔軟なコミュニケーション対応、状況を俯瞰するメタ認知的な視点、物語進行とルール管理とPLへの対応を同時に行うマルチタスクなども求められる。そのため、GMはASD児者には不向きな役割と思われることも少なくない。

しかしながら、筆者らが運営する余暇活動支援のグループ「SUNDAY PROJECT (サンプロ)」では、複数名のASD児者がGMを担当し、ほかのASD児者や学生 (TRPGについて初心者支援スタッフ) がPLとして参加しているセッションでGMとして活躍をしている。

場の状況を整理して臨機応変に行動することやマルチタスクが苦手と言われるASDの特性を持つ青年たちが、TRPGを用いた余暇活動にGMとして参加していく中で、役割として求められるコミュニケーションスキルなどを獲得していると推察もできる。また、GMという役割を通じて、本人自身のコミュニケーションへの意識がどう変容していったのかを分析・検討することでTRPG活動の意義について考えることもできるだろう。

本研究は、GM経験のある2名のASD者を対象に、彼らがGMを担当するセッションへの参与観察およびインタビュー調査を通して、GM体験がASD児者のコミュニケーションなどの特性に与える効果について検討する。

## 2. 方法

### 2. 1 対象

筆者らが毎月実施しているTRPG活動に8年前から参加している2名のASD者を対象者とした。一人は26歳 (面接時) の男性Aさん。診断名は広汎性発達障害で、ウェクスラー式知能検査 (WISC) による全検査IQ (FIQ) は85 (9歳検査時) であった。もう一人は24歳 (面接時) の男性Bさん。TRPG活動を10年前

から行い、筆者らのTRPG活動にも8年前より継続して参加している。診断名はASD+学習障害 (LD) で、WISCによるFIQは103 (13歳検査時) であった。

### 2. 2 手続き

#### 2. 2. 1 参与観察

第2著者 (参与観察者) がPLとしてAさん、BさんがGMを担当するセッションにそれぞれ1回ずつ参加し、TRPG活動の中でのGMの発言や行動に関するエピソードを記録した。

#### 2. 2. 2 インタビュー (面接調査)

参与観察をもとに記述したエピソードをもとに質問を作成し、Aさん、Bさんそれぞれ個別に約60分のインタビュー調査を行った。半構造化面接の形式で、①GMを始めようとしたきっかけ、②GMをしているときの自らの心情、③GMの経験を通じて感じる自身の生活面などの変化、ほか考えていることについて自由に語ってもらった。また参与観察のエピソード記録をもとに、その時の目的や意図、感情などについても語ってもらった。インタビューは対象者に同意を得て、ICレコーダーで録音した。

#### 2. 2. 3 分析方法

エピソード記録は第2執筆者が参与観察を実施し、先行研究の手法<sup>15)</sup>を参考に間主観的に感じるものを提示することを意識して記述を行なった。

インタビューについては、内容を文字に起こして整理し、KJ法の手続きを参考に研究者間で繰り返し検討しラベル化を行った。抽出したラベルの中を整理し、カテゴリ名をつけて質的な分析を行なった。分析においては、共同研究者のほかに研究に直接関与していない特別支援教育を学ぶ大学生1名に協力を得て共に検討作業を行い、客観性と信頼性を担保した。

## 3. Aさんについての結果と考察

### 3. 1 エピソード記録 (AさんGMのTRPG活動)

X年4月の活動では、AさんがGMを担当するグループに、ASDの診断のある中学生男子のCさん、20代の男性スタッフDさん、参与観察者の3名がPLとして参加した。なお、本活動で実施したTRPGは『いただきダンジョンRPG』<sup>16)</sup>という、剣と魔法の中世ヨーロッパ風ファンタジー世界を舞台に冒険者のPCがダンジョン (迷宮) を冒険するシステムであった。

Cさんは普段より積極的に筆者らのTRPG活動に参

加しているが，活動中は自分の中での考えをすぐに口にししたり，相手の会話を遮ったりすることが多く，しばしば他の参加者に注意されることもある。今回のセッションでも，ストーリーに関係ない思い付きの設定を唐突に口にして（ダンジョンを探索中に部屋に立っている銅像に対して「あの銅像，父ちゃんと母ちゃんじゃねえか！」と言うなど），ほかのPLたちを困惑させていたが，GMのAさんは，Cさんの発言を無視せずに「（銅像を調べてみると）どうやらそれは違いますね」と笑顔で受け答えをしてゲームを進行していた。また，戦闘シーンの場面で，Cさんが戦闘に関係のない発言（戦闘場面の部屋のドアに紋章が刻まれていることにこだわって「（紋章を）解読したい」と発言）をした時も，「先に（戦闘シーンの状況について）説明していいですか？」とCさんに伝え，了解を得てゲームを進めていた。ほかにもCさんからストーリーに直接関係ない発言・行動がしばしば見られたが，その都度Aさんは淡々と自然に対応してゲームを進め，予定の時間内にセッションは終了した。参加していたCさんもほかのPLもセッションを楽しんでいた。

### 3. 2 インタビュー結果

Aさんへのインタビューの逐語録から文脈の意味内容に基づき90枚のラベルが抽出された。そのラベルの内容が類似したものを分類・整理した結果，4つのカテゴリに分けることができた。それぞれを，【セッション時のGMとしての対応】，【GMとして心がけていること】，【GM経験と日常生活の影響】，【余暇の過ごし方】と命名した。なお，カテゴリは【 】，ラベルは「 」で示した。

#### 3. 2. 1 【セッション時のGMとしての対応】

このカテゴリでは，「（PLの設定を無視した発言については）相手が言った内容を物語の中に埋め込むか，埋め込まないか，毎回PLと一緒に考えるようにしている」「（PLの発言がストーリーに）落とし込めない，進まない，長くなりそうときは流すようにもしていることもある」「（PLの暴走プレイに対して）ストレスも感じる」「GMをやるたびに自分で反省点を見つけて直して，それで（PLの発言への対応も）自然にできるようになった」，「似たようなイベントが起きた選択肢を増やすなども考えている」「（セッション中は）かなり試行錯誤している」「努力して（GMのスキルを）高めなきゃなっていう気持ちの方が強くて，（PLが暴走したりしていても）苦痛を感じることはない」など，AさんがGMとしてPLの希望をできる

限り尊重していること，そのために自身のGMスキルを高めることを意識していることのわかる内容がみられた。

#### 3. 2. 2 【GMとして心掛けていること】

このカテゴリでは，「（GMをする際に重要視していることは）プレイヤー目線で考えること」「GMのやりたいことを押し付けちゃうのはよくない」「（自分にとってのGMとしての課題は）アドリブ力。設定を付け加えてそれをストーリーに組み込むっていうのは苦手」「参加しているプレイヤーのPCの設定を拾ってストーリーの中に（アドリブを）入れたことはある」「最初にGMしてくださったKさんやYさん（筆者らのTRPG活動で長年GMを担当しているスタッフ）のやっている姿を（GMをやる際に）参考にしている」「プレイヤーとして参加した際は（その時のGMのやり方について）自分でもできそうなところを毎回参考にしている。こういうやり方ができるんだ，こういうやり方もあるんだという発見も，プレイヤーで参加するとある」「（他のGMのやっていることを）自分でも取り込んでみようと思ったりしている」など，AさんがGMを行なうにあたり他者の行動を観察しながら自身のGMとしてのスキルアップを心掛けていることのわかる内容がみられた。

#### 3. 2. 3 【GMの経験と日常生活への影響】

このカテゴリでは，「TRPGと仕事を別物で考えているので（日常生活とのつながりは）自覚できる部分では見当たらない」「（TRPG関係以外の）友達と話しているときはTRPGのこととかは頭に浮かんでいない」「TRPGに通じているかははっきりと言えないが，常に人との話し方とか考えている」「（もしTRPGを大学の余暇活動以外でやるとする場合）社会人サークルのアプリを使っているけど，そこで自分でイベント作って，（TRPGの）集合をかけるのはありかも思っている」など，自身はGM経験が日常生活に影響しているか分らないが，AさんがTRPGを別の場でも企画しようと思っていることのわかる内容がみられた。

#### 3. 2. 4 【余暇の過ごし方】

このカテゴリでは，「コロナ中は家庭用ゲームや買い切りのゲームをやっていた」「（コロナが落ち着いてからは）週3ぐらいで社会人サークルに参加したりしている」「参加しているのはカフェ会やウォーキング会」「カフェ会では自分のことや好きなこととかを（参加者同士で）話している」「（サークルに参加している



のは)人と話したかったから」など、AさんがTRPG以外にも他者とコミュニケーションをする余暇活動を好んでいることがわかる内容がみられた。

### 3. 3 Aさんについての考察

AさんがGMを担当したセッションへの参与観察とAさんへのインタビュー結果から、AさんがGMとしてPL全員が楽しめるように対話をしながら工夫することや理不尽なルールを一方的に押し付けないことを心掛けており、PLの突発的な行動にも臨機応変に対応し、即興で物語を調整する力を試行錯誤の中で習得していることが示唆される。また、他者との協力行動や自身のコミュニケーションスキルの向上のため、他のGMがどのようにGMをやっているかを観察し、自発的にGMのやり方を改善していることが分かる。さらに、本人の自覚は少ないが、GM体験から得たコミュニケーションの体験を社会人サークルの仲間づくりなどにも活用しようとしており、GMの経験が日常生活のコミュニケーションにも応用できていることが示唆される。

## 4. Bさんについての結果と考察

### 4. 1 エピソード記録 (BさんGMの活動)

X年7月の活動では、BさんがGMを担当するグループに、ASDの診断のある中学生男子のEさん、20代の男性スタッフFさん、参与観察者の3名がPLとして参加した。Eさんは一方的に話をしたり単独行動を好む傾向があり、今回のセッションでも、冒険者(PC)たちが村で休憩をするという場面で「一人で山(探索先)に向かう」と言い始めた。他のPLたちは「一人では危ないから」と提案したが、Eさんはどうしても行きたいと主張する。GMのBさんは「そうしたら、冒険者たちはもやもやしながらかも、あなた(Eさんのキャラクター)は一人で山の中に、ほかのメンバーは村で休憩するとしましょう。皆さんそれでよろしいですか?」と、他のPLたちに確認しながらEさんの希望に則った展開を作った。その後もEさんが集団行動より個人行動を希望・主張する場面が複数回あったがBさんはEさんの希望も取り入れながら最終的に他のキャラクターと合流できるようにセッションを進めていた。BさんはGMとして、終始Eさんを含むPLたちへの配慮を欠かさず柔軟に対応しており、同時にゲームの進行のために登場するノンプレイヤーキャラクター(NPC、敵や村人などのPL以外のキャラクター)のセリフを話すときには、その役になりきって演じていた

り、PLのサイコロの出目の結果と一緒に驚き笑ったりしながらセッションを皆と楽しんでいた。

### 4. 2 インタビュー結果

Bさんへのインタビューの逐語録から文脈の意味内容に基づき124枚のラベルが抽出された。そのラベルの内容が類似したものを分類・整理した結果、6つのカテゴリに分けることができた。それぞれを【セッション時のGMとしての対応】、【TRPGに感じる魅力】、【GMとして心掛けていること】、【GM経験による会話面の影響】、【GM経験から広がる活動範囲】、【余暇の過ごし方】とカテゴリ名を付けた。

#### 4. 2. 1 【セッション時のGMとしての対応】

このカテゴリでは、「(PLが単独行動を主張したことについて)初めは戸惑うけど、ただ割とその場でいろいろ変えていくのが好きな所もあるので、(PLの予想外の発言を)なんか割と好んで(GMを)やっている節はある」「割と臨機応変にやらないと回らないので、横道に外れた時の対処を(普段から)割とたくさんやっている」「TRPGをやっている中で、ルールで制限されていない限りは、(PLから)「やりたい」って言われたら、「無理です」って言いたくないなっている」「ルールにもよるけど、壁がなさそうな雰囲気を作って、もともと合流出来たらベストかなって思っている」「(シナリオの流れから)逸れ過ぎるときとかは(PLの)希望を聴きながら打ち合わせして、すり合わせて、ちょっとこっち側に寄ってもらいたいなことをやっている」「(PLの逸脱行動への対応は)疲れるけど、一番頭使うところで楽しいっちゃ楽しい。シナリオから外れたところが一番好きかもしれない」など、BさんがGMとしてPLの予想外の行動に臨機応変に対応して楽しんでいることのわかる内容がみられた。

#### 4. 2. 2 【TRPGに感じる魅力】

このカテゴリでは、「TRPG楽しいって思ったきっかけとして覚えているのが(初めてのTRPG体験で)『いただきダンジョン』をやっていた(PLとして参加した)時に、提案したことが「いいんじゃない」と返事もらったこと」「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い楽しい」など、Bさんがアイデアを工夫してTRPGを遊ぶことが楽しいと考えていることのわかる内容がみられた。

#### 4. 2. 3 【GMとして心掛けていること】

このカテゴリでは、「(GMをやる上で大切にしていることとして) 参加者のストレスを減らすのは重視しているかもしれない。何やるかよくわからない時間とかはめっちゃくちゃ嫌だと思うので。そういうのは減らしたいと思っている」「(PLが) 孤立しちゃっている時間も減らしたい」「できるだけ常に目的が多少わかるようにしておきたい、ということは考えている」「(GMとしての今後の課題は) 説明が苦手なところ。特にルール関連とかの説明があまり得意ではない」「初めての人 (TRPG初体験の人) に説明したりするのはなかなか難しいなって感じている」「割と頭の中で考えが飛び飛びになっているタイプの人間なので、流れをもって、順番立って説明するっていうのがなかなか難しい」など、BさんがGMとしてPLにストレスの掛からないことを心掛けており、また説明力の向上がGMとしての課題と考えていることがわかる内容がみられた。

#### 4. 2. 4 【GM経験による会話面の影響】

このカテゴリでは、「仕事でそういう (GMの経験が仕事に活着していると感じる) 場面は少ないが、単純に人間関係が動きやすくなった印象が強い」「比較的重要度の高い会話だったりとか、何か決めごとをしたり約束したりするときに考えて話を進めるみたいなことが、ちょっと切り替えてできることがあるってというのは、割とGMやっていることが多い成果と思っている」「昔 (中学生の頃) はそもそも人と話してなかった。そもそもTRPGが人と話すきっかけになっていたっていうものもある」「会話にある程度ルールを見つけにいきたいなことができるのは、そこら辺 (TRPGのGMをすること) の経験値なのかと思っている」「中学生の頃は一度も友達とどこか遊びに行ったりしていない」「(以前は) 多少 (人付き合いを) 避けてた部分もあったけど、ある程度避けなくてもいいかなと思えるぐらいにはなってきた」「会話って割とルールがなくって難しいけど、TRPGは会話のルールの明文化がある程度されていて、それが結果として訓練的に話す機会になっていたと思う」「ルールが決まってない会話って置いてかれがちになる」「1対1で話をこちらのペースに合わせてくれると分かるけど、3、4人の会話になってくると分かんない」「今は (3人以上の会話も) 少なくとも友人関係が維持できるぐらいには多少入っていけるなっていう感じはあります」など、BさんがGMの経験を通じて自身の会話が上達して、さらに人間関係の改善なども見られていることを本人が

意識していることがわかる内容がみられた。

#### 4. 2. 5 【GM経験から広がる活動範囲】

このカテゴリでは、「僕は (TRPGの) プレイヤーも好きで、めっちゃくちゃ遊ぶけど、どちらかというとGMをやっている方が好み」「やっぱ (他の人たちに) 楽しんでもらいたいなっていう気持ちが多いからGMやるのが好きだなっていう感じもしている」「GMをやっていると、いろんな人と遊びたいっていう気持ちも湧いてくる」「TRPGは同じシナリオをやっても展開が違ってくる。僕はその展開が違う部分がすごく好きなので、違う人が遊んでいるところもちょっと見てみたいなっていう気が出て、コミュニティを広げたい、別の人と遊んでみたいっていうきっかけかもしれない」「せっかくシナリオを準備したから別のグループでも使ってみたいと思って、何回かやってみたこともあります」など、BさんがGMとして多様な人たちとTRPGを楽しみたいと考えて、実際に多くの人たちとTRPGを楽しんでいることがわかる内容がみられた。

#### 4. 2. 6 【余暇の過ごし方】

このカテゴリでは、「(TRPGがきっかけで) コンピュータ (PC) ゲームをやる友達ができました。TRPGやる人たちと普通にゲームを一緒に遊ぶこともある」「対戦というよりは協力型のゲームが多い感じ」「本も読みます。高校の頃は西尾維新をやたら読んでいた」「前に自分で作ったシナリオのベースが辻村深月さんの作品でした」「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、これから先も多分役に立つと思う」「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って割と鬱々として、いろんなものが自分を見下してきているような気分になるときがある」「そんな (鬱々としている) 時に友達と話すと『まあ、そうでもねえかな』ってなる」「『そうでもねえな』の確認は、割と大事だと思っていて、それが (他者とのコミュニケーションを通じて) できるかどうかで、それで生きやすさが変わってきているなって感じはしている」など、Bさんが余暇活動の場を広げ、その活動の中で会話すること自体を楽しみ、友人との会話が気分転換と生きやすさにつながっていると感じていることのわかる内容がみられた。

#### 4. 3 Bさんについての考察

BさんがGMを担当したセッションへの参与観察とBさんへのインタビュー結果から、Bさんはセッション

で予想外の展開が起きても拒否的にはならず、状況に応じてPLと対話し、物語を調整する姿勢を持っており、セッション中もPLの突発的な行動を楽しみながら柔軟に対応していることが分かる。また、GM経験を通じて、即興的な対応やスムーズな対話を自己研鑽し、PLたちに積極的に対応して物語を進行する中で、自然にそれらの技術を向上させている。さらに、コミュニケーションの「ルール」を本人なりに解釈しており、またTRPGでの経験を通じて自信を持って他者と深く関わり対話できるようになっていることや、余暇活動においてもコミュニケーションを積極的に図ることがBさんの心理的な安定の重要な要素になっていることも示されていた。

## 5. 総合考察

AさんもBさんも、GMとしてPLの予想外の行動にも柔軟に対応し、そのやり取りを楽しみながらセッションという場をまとめることができている。GMの役割を十分に果たしていることが、参与観察とインタビューの結果より明らかになった。ASD児者は不確定な状況に不安を感じやすく、また同時に複数のタスクをこなすことを苦手とすると言われるが、TRPGにはルールや世界観などの「柔らかな枠組み」や「役割の明確化」などといった構造がある<sup>10)</sup>。それらの構造が参加者（GMとPL両方）に安心してコミュニケーションを楽しむ場を提供し、GMが見通しを持ってゲームの進行に集中できる一助になっている。またTRPGを継続して行う中で、自然とお互いに他者に配慮した相互のやり取りができるようになっていく<sup>17)</sup>。そして、TRPGはキャラクター（物語）の視点の物語世界を捉えつつ、メタ的にゲームの世界を認識するという複数のレイヤーの視点を持ちながら会話して進行していく構造にもなっている<sup>18)</sup>。ASDの特性を持つAさんやBさんが、TRPGのこれらの構造・環境に支えられつつ、GM体験の蓄積を通してマルチタスクをこなす、メタ認知的な視点を会得してセッションを進行できるようになっていったのではないかと考えられる。

また、GMに求められる即興的な判断・対応についてもASD児者の特性としては不向きと思われるが、AさんもBさんもGMとして即興でかつ柔軟に対応しており、PLの意図や要望を汲み取り対話しながらセッションを進行していた。このことはASDの特性を持つ彼らがTRPGのGM体験を重ねる中で、PLという他者の視点やニーズを意識して他者とのやり取りができていることを示している。TRPGのGMは単なる進行

管理役ではなく、他の参加者（PLたち）と共に物語とコミュニケーションを楽しむ場を形成するメンバーの一人である<sup>19)</sup>。また、常にGMが一人でセッションを進めるのではなく、状況によってPLの側がGMや他のPLをサポートすることもある。ASDのある青年たちがGMとして活躍している背景には、TRPGという場が持つ多様かつ並行的な関係性のあり方が環境要因として重要な要素を持っているとも考えられる。

なお、TRPGの教育活用に関する研究報告では、自分の主張を論理的に通すだけでなく、相手との対人関係まで配慮したコミュニケーション能力の育成、また相手を気遣うあまり、安易に主張を取り下げるのではなく、面白さを味わえる議論を展開する能力の育成にTRPGが活用できるとも論じられている<sup>20)</sup>が、GM経験により、さらにこれらの能力が結果として育成できている可能性が今回の研究結果から期待できる。

そして、GM経験の日常生活の応用についても、Bさんはゲーム内での経験から対話の「ルール」を独自に見出し、自信を持って会話できるようになり、その体験が心理的安定にもつながっている。Aさんも他のGMのやり方を参考に自らの対話技術を向上させている。他者とのコミュニケーションの楽しさやコミュニティの広がりや両者とも実感しており、仲間関係や余暇活動の幅を広げている。特にBさんは、TRPGを通じて日常生活の人間関係を円滑にする力を養っている。

AさんとBさんの共通点として、GMを行なう上で、PLたちに楽しんでもらうこと、PLたちと一緒に楽しむことを大事にしており、PLの突発的な行動に対しても相手の意図を尊重し対話を重ねて柔軟に対応している。このような、集団活動を楽しみ、かつその中で柔軟なコミュニケーションができる場を主導して作れていることは、ASD児者の特性的に見ても大きな成長と言える。GM経験の蓄積が、ASD児者にとっても、他者と主体的に対話する力や即興的な対応力といった社会的コミュニケーションを育み、フラットな関係性の中でコミュニティを形成する力を向上させる貴重な機会にもなっていると示唆される。

なお、本研究の結果は、GMとして活動している2名のASD者本人の主観的な発言に基づいたものであり、周囲の参加者や家族などからの客観的な評価の面については調査をしていない。また彼らのコミュニケーション促進や社会参加に与える影響について長期的かつ詳細に評価することや、TRPG以外の余暇活動との比較などについても今後の課題である。

## 文献

- 1) American Psychiatric Association (高橋三郎・大野裕 監訳) : DSM-5-TR 精神疾患の診断・統計マニュアル, 医学書院. 2014.
- 2) 本田秀夫: 自閉症スペクトラム — 10人に1人が抱える「生きづらさ」の正体, SB新書. 2013.
- 3) 石崎優子: 子どもの心身症・不登校・集団不適応と背景にある発達障害特性, 心身医学, 57 (1), 39-43. 2017.
- 4) Baltaxe, C.A.M., & Simmons, J.Q. : Communication deficits in the adolescent and adult autistic. *Seminars in Speech and Language*, 4, 27-42. 1983
- 5) Locke, J., Ishijima, E.H., Kasari, C., & London, N.: Loneliness, friendship quality and the social networks of adolescents with high-functioning autism in an inclusive school setting. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 10, 74-81, 2010
- 6) 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.
- 7) 加藤浩平: 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援の大切さ. 加藤浩平 編著, 柘植雅義 監修: 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援. 4-10. 2021
- 8) 黒山竜太・高島恭子・豊島律: 自閉症児の余暇活動における保護者の支援ニーズに関する研究, 長崎国際大学論叢, 11, 67-73. 2011.
- 9) 日戸由刈・清水康夫・本田秀夫・萬木はるか・片山知哉: アスペルガー症候群のCOSSTプログラム — 破綻予防と適応促進のコミュニケーションケア, 臨床精神医学, 34, 1207-1216. 2005.
- 10) 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.
- 11) 加藤浩平・藤野博・米田衆介: テーブルトーク・ロールプレイングゲーム活動における高機能自閉症スペクトラム児の合意形成過程, コミュニケーション障害学, 30 (3), 147-154. 2013.
- 12) 木下豪・丹治敬之: テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) におけるASD及びADHD児のコミュニケーション行動の変容, 岡山大学教師教育開発センター紀要, 第12号, 343-357. 2022.
- 13) 加藤浩平・藤野博: TRPGはASD児のQOLを高めるか?, 東京学芸大学紀要, 67 (2), 215-221. 2016.
- 14) Atherton G, Hathaway R, Visuri I, Cross L. A critical hit: Dungeons and Dragons as a buff for autistic people. *Autism*. 2024.
- 15) 鯨岡峻: エピソード記述入門 — 実践と質的研究のために, 東京大学出版会, 63-158. 2005.
- 16) 加藤浩平・保田琳: いただきダンジョンRPG (新版), コミュニケーションとゲーム研究会, 2019.
- 17) 堀口智美: テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) の実践. 加藤浩平 編著, 柘植雅義 監修: 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援. 72-79. 2021.
- 18) 保田琳: TRPGの歴史, 特徴から実地での活用について, 遊戯史研究, 28, 44-60. 2016.
- 19) 原田裕介・加藤浩平・藤野博: 「自閉症スペクトラム症児のTRPG活動における会話促進とゲームマスターの役割」, RPG学研究, 3巻, 14-22. 2022.
- 20) 三池克明: TRPGの教育活用についての一考察, 佐久大学信州短期大学部紀要, 26, 13-21. 2015.



# TRPGのゲームマスター経験がASDのある青年の コミュニケーションに与える影響

—— 参与観察およびインタビュー調査による質的検討 ——

## The Impact of Game Master Experience in TRPGs on Communication Enhancement of Young Adults with ASD:

A Qualitative Study through Participant Observation and Interviews

加藤 浩平<sup>\*1</sup>・大崎 航生<sup>\*2</sup>・藤野 博<sup>\*1</sup>

KATO Kohei, OSAKI Kouki and FUJINO Hiroshi

教育実践創成講座

### Abstract

This study explores the effects and significance of Game Master (GM) experiences in Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) on young adults with Autism Spectrum Disorder (ASD). Two participants with ASD, both of whom had GM experience, were observed during TRPG activities and interviewed. A qualitative analysis was performed using the KJ method. The findings indicate that the participants developed improvisational and adaptive skills and, thus, could flexibly respond to unexpected player actions. Moreover, their GM experiences taught them to interpret others' intentions and foster cooperation through dialogue. These skills were applied in their daily lives, enhancing their enjoyment and confidence in communication, which led to smoother relationships with peers and stronger social connections. The study suggests that GM experiences in TRPGs help nurture social communication skills in ASD individuals and provide opportunities to build their capacity to form communities.

**Keywords:** Tabletop Role-Playing Game (TRPG), Game Master (GM), Autism Spectrum Disorder (ASD), leisure activity support, communication support

*Department of Educational Leadership, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan*

### 要 旨

本研究は、TRPGのゲームマスター（GM）体験が自閉スペクトラム症（ASD）のある青年に与える影響と意義を調査したものである。GM経験を持つ2名のASDの青年を対象に、TRPG活動への参与観察とインタビュー調査

---

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

\*2 Tokyo Metropolitan Hamura Special Needs School (319-1 Gonokami, Hamura City, Tokyo, 205-0011, Japan)

を行い、調査結果をKJ法の手法に準拠して質的な検討を行なった。その結果、青年たちがGMとして参加者の予想外の行動に対しても柔軟に対応して活動を進め、即興的かつ柔軟な対応力を習得していることが示唆された。また、GM体験を通じて他者の意図を汲み取り、対話を通じて協力する経験を育んでいること、それらの経験を日常生活にも応用し、さらに対話することの楽しさや自信にもつながり、仲間関係や人間関係の円滑化に役立てていることが明らかになった。TRPGのGM経験がASD児者の社会的コミュニケーションを育み、コミュニティを形成していく力を向上させる機会になることが示唆された。

キーワード：テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG)、ゲームマスター (GM)、自閉スペクトラム症 (ASD)、余暇活動支援、コミュニケーション促進