

TRPGはASD児のQOLを高めるか？

加 藤 浩 平^{*1}・藤 野 博^{*2}

支援方法学分野

(2015年9月15日受理)

1. はじめに

近年、特別支援教育や発達支援の分野では、発達障害児者本人の「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)。これは、ソーシャルスキルトレーニング(SST)のような社会的に適切な行動を形成することへの支援だけではなく、発達障害児者自身の精神的健康の視点にも注目した支援の考え方といえる。また、田中(2014)は、発達障害を「生活障害」としても捉えている。子ども自身が感じる「生きづらさ」の解消や生活への満足度に注目した支援のあり方が、今後一層重要になると考えられる。

自閉スペクトラム症(Autism Spectrum Disorder; ASD)の人たちは、その障害特性から学校生活や日常生活の中で、主に対人関係においてさまざまな不適応や困難、生きづらさを引き起こす。またASD児者は外的環境に対する生来的な脆弱性を持ち年齢を重ねる中で対人関係のストレスが顕在化し、結果として生活の中での成功体験の乏しさからくる無能感、自尊感情の低下や迫害感も強化されやすい(中原・伊藤・田中・樋野・松田・宮本・木谷, 2013)。ASD児が定型発達児と比較して、学校生活・日常生活への満足度は低くなることは容易に予想できる。ASDなどの発達障害児への支援を行っていく際には、その行動特性だけでなく、本人の生活への満足感や不全感などを正しく理解し支援を進めていくことが大切になるだろう。

生活への満足度に関連することの評価法として、古荘(2009)の「子どものQOL尺度」がある。これは、ドイツのRavens and Bullinger(1998)が開発した

「Kid-KINDL」の日本語版であり、6つの下位領域「身体的健康」「精神的健康」「自尊感情」「家族」「友だち」「学校生活」から構成されている。内容としては「私はひとりぼっちのような気がした」や、「友達とうまくやっていた」などの質問が各領域で4項目ずつ設定されており、計24項目について、この1週間自分の状態がどうであったかを5段階の評定で子ども自身に答えさせる。結果は総得点および6つの下位領域でそれぞれ0点～100点の得点で表記され、得点が高いと生活満足度が高いとされる。

古荘(2009)は小学生4607名、中学生2926名を対象に「子どものQOL尺度」の大規模な調査を実施し、標準化を行った。その結果によると、6つの下位領域のうちで「自尊感情」は最低の得点であり、他国の子どもたちの結果と比較しても明らかに得点が低く、さらに学年が上がるにつれて、年々低下していた(古荘, 2009)。

また、古荘・久場川・佐藤・柴田・根本・松崎・曾根・渡辺(2006)は「軽度発達障害児」と呼ばれていた通常学級に在籍する知的な遅れのない発達障害児を対象にした調査も行っており、その結果、発達障害群は対照群である定型発達児と比較してQOL総得点および下位領域において低かったが、自尊感情については有意差がなかったこと、発達障害の一次症状だけでは自尊感情は対照群と比較して必ずしも低くならないが、友達との葛藤や大人からの叱責、学業不振などで二次症状を誘発すると自尊感情が落ちる可能性があることを指摘している。

発達障害児者同士の小グループ活動を通じた支援は、1980年代ごろから実践研究が取り組まれている

*1 東京学芸大学大学院 連合学校教育学研究科

*2 東京学芸大学 特別支援科学講座 支援方法学分野(184-8501 小金井市貫井北町4-1-1)

(Mesibov, 1984)。これらの実践は社会的に適切とされる行動の形成に焦点が当てられていた。一方、障害のある仲間同士の関わり自体に積極的な意味を認める考えも近年主張されるようになってきた。ASD児者の支援においては、同じ障害特性を持つ者同士の体験を保障することの重要性は以前より指摘されていたことである(大井, 2005)。Schalock (2002) は、障害のある仲間同士の関わり自体やそれから得られるピア・サポートの保障は彼らのQOLを高めるために大切な要素であることを述べている。また、涌井 (2003) は発達障害児同士の相互交渉の指導プログラムを開発することは彼らのQOL向上の面から見てても有意義であることを述べている。

同じ趣味をもつ発達障害の仲間同士での持続的な活動の効果を指摘する知見もある。例えば、余暇活動の場面で、「鉄道」などの共通の興味を集団参加の動機づけにして仲間づくりや社会参加を促していくような取り組みもなされている(日戸・清水・本田・萬木・片山, 2005)。そのような共通の趣味を媒介とする活動の一例として、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(TRPG)を用いた活動(TRPG活動)がある。TRPGとは、複数名でテーブルを囲み、紙と鉛筆、サイコロを使用して架空の物語(主としてファンタジー世界)を進めていく、ロールプレイ(役割演技)の要素を持った対話型ゲームの総称であり、社会的相互作用の量と質、および自発的な合意形成など、ASD児の社会的コミュニケーションに対し、ポジティブな促進効果があることが報告されている(加藤・藤野・糸井・米田, 2012; 加藤・藤野・米田, 2013)。しかしながら、活動に参加したASD児がTRPG活動への参加によって、彼ら自身のQOLにどのような変化がみられたかについては、インタビューからは示唆されているものの(加藤・藤野, 2014)、標準化された尺度を用いての客観的な検討はなされていない。

そこで、本研究はTRPG活動に参加したASD児に対しQOLに関するアンケート調査を行い、その結果からTRPG活動に参加したASD児のQOLにどのような変化があるかについて検討し、ASD児者にとっての余暇活動としてのTRPG活動の可能性について考察する。

2. 方法

2. 1 参加児

参加児は小学校5年生から大学1年生までのASD圏の診断を受けた児童・生徒・学生51名(男子41名, 女子10名)であった。どの参加児もこれまでにTRPG

の経験はなかった。

参加児の平均年齢は14歳、WISCの全検査知能指数の平均は101であった。また、参加児の養育者(保護者)に対して、コミュニケーションスキルと対人機能を評価しASD傾向の有無と程度を評価する質問紙である「対人コミュニケーション質問紙(SCQ)」を実施した。その結果、参加児のSCQの平均値は17であった。

なお、本研究の実施にあたり、研究の主旨について本人および保護者に文書と口頭により説明を行い、保護者と本人より文書で同意を得た。

2. 2 実施の期間と場所

TRPGを用いた小グループ活動は、親の会の余暇活動の場、通級指導教室の集団活動などで実施した。3～6名を1グループとして、グループごとに全5回の活動を、月1回、準備や片づけを含めて約90～180分行った。

2. 3 手続き

TRPGは、参加者のうちの1名がゲームの進行と管理を行うゲームマスターを担当し、残りの参加者はプレイヤーとして、「戦士」や「魔術師」といった役割を持つ物語の登場人物、通称「プレイヤーキャラクター」をルールに従って作成し、それぞれのプレイヤーが自分のプレイヤーキャラクターを操作しながら、会話を通して物語に参加し、ルールや世界設定を遵守しながら物語を進めていく。本実践では、GMは著者と支援スタッフが担当し、プレイヤーは参加児らが担当した。ルールについては加藤・保田(2014)が初心者用に作成したオリジナルルール「いただきダンジョンRPG」を使用した。

2. 4 QOLの測定法

QOLを測定する方法として古荘(2014)の「子どものQOL尺度」を参加児本人に実施した。なお、尺度の使用については、作成者の古荘に許可を得た。活動の初回のTRPGを実施する前に15～30分程度の説明を参加児に対して行い、質問紙を配布し、その場で回答を依頼した。最終回はTRPGの後に、参加児に対し、初回と同じ内容の質問紙に回答を依頼した。最終回に参加できなかった参加児に対しては、後日機会を設けて、質問紙への回答を依頼した。質問紙の回収率は、初回と最終回ともに100%であった。

2. 5 参加児へのインタビュー

セッションの終了後の半年から1年半の期間に、参

加児たちに任意でインタビューを行った。インタビュー協力を得られたのは10名であった。

TRPG活動を通して気づいた自身の変化、TRPG活動への感想などについて約40～60分の半構造化面接を行った。面接の際に使用した質問項目は、古荘(2009)や、菊地(1988)などを参考に作成したが、インタビューに際しては、一定の方向に誘導せず、なるべく自由できるよう配慮した。インタビュー中の発言はICレコーダーによる記録を行い、文字に起こし、QOLに関係すると判断された発言を抽出した。

3. 結果

3. 1 QOL尺度の得点

本研究におけるTRPG活動は参加児のための余暇支援として行わたもので、本来、特定の行動の形成や何らかの心理的側面の改善を図るために行われる狭義の「介入」ではないが、本論文では便宜的にTRPG活動を「介入」と称することにする。QOLの改善との関係を見ることを目的としたためである。

「子どものQOL尺度」における介入前後の平均値と標準偏差をTable1およびFig.1に示した。介入前後の得点の変化をみるため、対応のあるt検定を行った結果、介入前よりも介入後に得点が有意に伸びていたのは、「QOL総得点」および、「身体的健康」「精神的健康」「自尊感情」「家族」「友だち」の5つの下位領域

であった。有意な改善が見られた有意差のあった下位領域のうちで、効果量(r値)が特に高かったのは「身体的健康」「精神的健康」「友だち」の3つの下位領域であった。

3. 2 参加児へのインタビュー

参加児へのインタビューからは、「ゲームの役割は普段の自分とは違うタイプだったが、『自分しかできない』と思って満足していた」(ケース1)、「TRPGは笑いの絶えない活動だった」(ケース2)、「皆バラバラに行動していたけど、みんなで楽しめていたという感覚があった」(ケース3)、「日常の中にある選択肢よりも、TRPGのほうがずっと選択肢が多い」(ケース4)、「コンピュータゲームと違って、TRPGはすぐそばに人がいるから楽しい」(ケース5)、「自由度が高く、『やってみたい』と思ったことを、キャラクターを通して試みることができたのが良かった」(ケース6)、「ゲーム中の行動が失敗したこともそれはそれで楽しかった」(ケース7)、「学校では、『自分はぼっち(一人ぼっち)だな』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」(ケース8)、「『一見仲間じゃない、でも仲間』という感じが楽しかった」(ケース9)、「ゲームとは別に、他の参加者とのやり取り自体が楽しかった」(ケース10)などの回答があった(Table2)。また、各児のプロフィールと介入前後のQOL総得点をTable3に示した。

Table1 QOL総得点と下位領域得点の平均値および介入前後の比較

	介入前 (SD)	介入後 (SD)	t値	p値	r値	効果量
QOL総得点	46.96 (13.43)	59.07 (13.33)	-5.82	p<.01	0.64	大
身体的健康	50.00 (16.20)	66.30 (20.88)	-4.80	p<.01	0.56	大
精神的健康	49.14 (21.83)	71.08 (22.18)	-5.57	p<.01	0.62	大
自尊感情	41.42 (21.72)	50.86 (21.72)	-2.94	p<.01	0.38	中
家族	58.70 (17.90)	64.83 (18.91)	-2.34	p<.05	0.31	中
友だち	36.64 (20.77)	52.57 (20.28)	-4.62	p<.01	0.55	大
学校生活	45.83 (16.75)	48.77 (18.67)	-1.04	ns	0.15	小

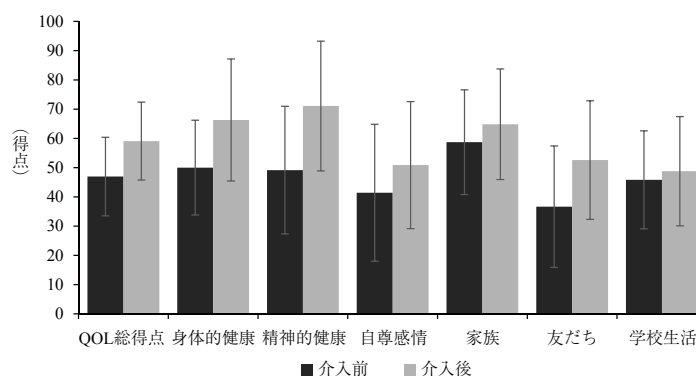


Fig.1 介入前後のQOL総得点と下位領域得点の平均値

Table2 インタビュー回答者の発言 (抜粋)

- ・ゲームの役割は普段の自分とは違うタイプだったが、「自分しかできない」と思って満足していた。(1)
- ・ゲーム中にピンチになることもあったが、自分以外に仲間がいたことでどうにかなっていた。1人がエラーしても他のメンバーがサポートしてくれた。(1)
- ・TRPGは笑いの絶えない活動だった。参加者同士のやり取りが笑いを呼び起こす。(2)
- ・日常、理想と現実がずれることはしょっちゅうあるが、TRPGはそのずれが少なかったように思う。(2)
- ・普段は周囲と足並みをそろえるのが苦手だが、TRPGは皆バラバラに行動してても一人という感じはなかった。(2)
- ・皆バラバラに行動していたけど、みんなで楽しめていたという感覚があった。(3)
- ・TRPGは色んな無茶ができるところが、コンピュータゲームやボードゲームと大きく違うところ。(3)
- ・日常の中にある選択肢よりも、TRPGのほうがずっと選択肢が多い。(4)
- ・以前は自分のイメージに近い自分を表現するために見栄を張ることも多かったが、TRPGのときは、見栄を張ることがなかった。(4)
- ・みんなでワイワイしたり自分がゲームの中にいるようないないような意識の立ち位置が楽しかった。(4)
- ・TRPGは、コンピュータゲームはもちろん、日常生活と比べても自由。(4)
- ・暴走するキャラクターもいたが、それはそれで楽しかった。(5)
- ・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。(5)
- ・コンピュータゲームと違って、TRPGはすぐそばに人がいるから楽しい。(5)
- ・映画に集中していると時間を忘れるように、TRPGも活動時間はまったく長く感じなかった。(6)
- ・自由度が高く、「やってみたい」と思ったことを、キャラクターを通して試みることでできたのが良かった。(6)
- ・自分の理想とは違ったキャラクターになったが、それはそれで楽しかった。(6)
- ・コンピュータのRPGと違って、仲間との会話が自由にできるのが好き。(7)
- ・ゲーム中の行動が失敗したこともそれはそれで楽しかった。(7)
- ・ゲーム中、他の参加者の行動にイライラすることもあったが、慣れてくると「ま、いいか」と思うようになった。(8)
- ・学校では、「自分はぼっち（一人ぼっち）だな」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。(8)
- ・TRPGを体験してから、前よりも会話することが楽しくなった。(8)
- ・「一見仲間じゃない、でも仲間」という感じが楽しかった。(9)
- ・他の参加者とは待合室などで雑談をしていた。(9)
- ・TRPGは、コンピュータゲームにはない会話の中のやり取りが面白い。(10)
- ・TRPGは楽しかった。やっているときは笑いも多かった。(10)
- ・ゲームとは別に、他の参加者とのやり取り自体が楽しかった。(10)

※カッコ内の数字はケース番号

Table3 インタビュー回答者のプロフィール

参加児	性別	年齢*	診断名	在籍校*	FIQ	SCQ	QOL 総得点	
							介入前	介入後
ケース 1	男	15	アスペルガー症候群	私立高校普通科	130	12	55.21	62.50
ケース 2	男	15	広汎性発達障害	私立高校普通科	115	14	44.79	62.50
ケース 3	男	18	広汎性発達障害	私立高校普通科	122	22	44.79	62.50
ケース 4	男	14	アスペルガー症候群	公立中学校普通級	127	14	43.75	58.33
ケース 5	男	18	広汎性発達障害	私立高校普通科	85	23	52.08	64.58
ケース 6	男	14	アスペルガー症候群	公立中学校普通級	129	19	48.96	65.63
ケース 7	男	15	アスペルガー症候群	私立高校普通科	123	16	48.96	53.13
ケース 8	女	17	自閉症	通信制サポート校	80	14	39.58	50.00
ケース 9	女	13	アスペルガー症候群	公立中学校普通級	104	18	26.04	31.25
ケース 10	女	14	特定不能のPDD	公立中学校普通級	110	14	41.67	60.42

※年齢および在籍校は、初回活動時のもの

4. 考察

QOL総得点および5つの下位領域において介入前よりも介入後の得点が有意に伸びており、TRPGがASD児の生活への満足度を高める可能性が示唆された。

柴田・松崎・根本（2014）による一般中学生を対象にした調査結果（「QOL総得点」61.32, 「身体的健康」65.92, 「精神的健康」76.26, 「自尊感情」35.42, 「家族」66.68, 「友だち」71.03, 「学校生活」52.59）と比較すると、本研究の参加児のQOL総得点は一般中学生の得点よりも低く、また下位領域も「自尊感情」以外は得点が低かった。これは、古荘ら（2006）の結果ともほぼ一致するものであった。

今回の結果を下位領域ごとに見ると、人生全般にわたるポジティブな心理的機能や精神的な良好状態を意味する「精神的健康」は、介入後の得点の向上において特に高い効果量を示していた。参加児らのインタビューの中には、「TRPGは（中略）参加者同士のやり取りが笑いを呼び起こす」（ケース2）, 「（TRPGを）やっているときは笑いも多かった」（ケース10）といった「笑い」というキーワードが複数見られ、精神面・情緒面の満足度を高める点でも充実した活動になっていたことが推察される。さらに、「TRPGはすぐそばに人がいるから楽しい」（ケース5）, 「他の参加者とのやり取り自体が楽しかった」（ケース10）などの「楽しい（楽しかった）」という発言からは、同年代とのコミュニケーションや集団活動が苦手と言われるASD児であっても、他者との関わりを楽しめる活動にTRPGになっていることを示唆している。

また、下位領域「友だち」も介入後の得点の向上において効果量が高かったが、このことはTRPGがASD児の仲間づくりを支援する面でも有効であることを示唆するものだろう。ASD児の多くは、一見そう見えなくとも、本心では同世代の人と一緒に活動を楽しみたいと望んでおり、そうした相手を持たないことに孤独やストレスを感じていることが、当事者へのインタビュー調査から明らかになっている（Bauminger& Kasari, 2001）。しかし、ASD児者は、自分のペースを相手に柔軟に合わせていくことが苦手な傾向があり、また彼らのもつこだわりは周囲にとって理解され難かったり、受け容れられ難かったりすることも多い。そのため、ASD者は学校などの社会的場面では自分のペースを幾分譲って周囲に併せようとしていることも少なくない（清水, 2004）。それは彼らに多大なストレスを与えていると推測できる。今回、インタビューの中では「それぞれがバラバラに行動しているが、決

して一人ではなく、仲間という感覚がある」といった発言が複数の回答者から得られた（ケース2, 3, 9）。加藤ら（2012）は、TRPGが有する「ルール等の柔軟な枠組みの中での自由度の高い行動選択」や「キャラクターというワンクッションを置いた間接的コミュニケーション」などの構造が、ASD児に無理のない形で参加児間のやり取りを促す可能性について指摘した。そのようなゲームの特性が参加児に「それぞれがマイペースに活動しているけれども仲間としての意識もある」というASD児に独特の対人的スタンスに合った仲間関係を促進したのではないかと推察される。日戸（2013）は、ASD児者が本人の特性を尊重されながら、安心して参加できる余暇活動のような環境が、社会相互作用の促進やその土台となる心的活動拠点となることを述べている。ASD児本人の独自の発想やペースを含めた「本人らしさ」を受け止め、安心かつ安全に「楽しさ」を感じることでできる場としてTRPGは有効であり、TRPG活動は参加児にとって日戸（2013）の言うところの「心的活動拠点」としての余暇活動になっている可能性が本調査の結果から推察される。

一方で、「自尊感情」については得点の伸びがあったものの、数値は一般中学生の結果より高いものであった。古荘ら（2006）は、発達障害児の自尊感情の問題について、発達障害児の障害特性による自己認識の不具合がある可能性を示唆している。自尊感情の評価については、たとえ高い得点結果を得られても、その解釈については慎重な検討が必要と考えられる。

本研究では、参加児の年齢・学年や、学校や医療機関等で受けている支援の内容、家庭環境などを加味した詳細な検討は加えていない。また、質問紙調査であり、回答者がどれだけ正確な自己認知ができていたかの問題がある。さらに月1回の活動を5回実施したうえでの短期間の変化を検討したものである。今回の調査結果を踏まえた上で、個別の検討や保護者の「QOL尺度」の実施や面接調査などによる客観的な検討が必要になるだろう。さらに、活動に参加したASD児の変化を、長期的に追跡調査をしていくことも重要であり、今後の課題といえる。

文献

- Bauminger, N., & Kasari, C. (2001) The experience of loneliness and friendship in autism: Theoretical and practical issues. Schopler, E., Marcus, L., Shulman, C., & Yirmiya, N. (eds.) *The Research Basis for Autism Intervention*. Kluwer Academic / Plenum. pp.151-168.

- 古荘純一 (2009) 日本の子どもの自尊感情はなぜ低いのかー児童精神科医の現場報告. 光文社新書.
- 古荘純一・久場川哲二・佐藤弘之・柴田玲子・根本芳子・松寄くみ子・曾根美恵・渡辺修一郎 (2006) 軽度発達障害児における小学生版quality of life尺度の検討. 脳と発達, 38, 183-186.
- 古荘純一・柴田玲子・根本芳子・松寄くみ子 (2014) 子どものQOL尺度 その理解と活用 一心身の健康を評価する日本語版KINDL[®]. 診断と治療社.
- 神尾陽子 (2010) 発達障害の子どもたちのさまざまな育ちを支える. 学術の動向, 15, 58-63.
- 加藤浩平・藤野 博・糸井岳史・米田衆介 (2012) 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ーテーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) の有効性についてー. コミュニケーション障害学, 29, 9-17.
- 加藤浩平・藤野 博・米田衆介 (2013) 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, 147-154.
- 加藤浩平・藤野 博 (2014) TRPGサークルに参加するASD大学生の語りの分析ー余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から. 東京学芸大学紀要 総合教育科学系Ⅱ, 66, 333-339.
- 加藤浩平・保田 琳 (2014) いいただきダンジョンRPGルールブック. コミュニケーションとゲーム研究会.
- 菊地章夫 (1988) 思いやりを科学する. 川島書店.
- Mesibov, G. B.(1984) Social skills training with verbal autistic adolescents and adults: A program model. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 14, 395-404.
- 日戸由刈 (2013) 地域の中の余暇活動支援でできること. 本田秀夫・日戸由刈 (編) アスペルガー症候群のある子どものための新キャリア教育ー小・中学生のいま, 家庭と学校でできること (pp96-114). 金子書房.
- 日戸由刈・清水康夫・本田秀夫・萬木はるか・片山知哉 (2005) アスペルガー症候群のCOSSTプログラムー破綻予防と適応促進のコミュニティーケア. 臨床精神医学, 34, 1207-1216.
- 大井 学 (2005) 青年期のグループ活動がもつ意味ー仲間がいて成長がある. 杉山登志郎 (編) アスペルガー症候群と高機能自閉症ー青年期の社会性のために (pp168-173). 学習研究社.
- Ravens-Sieberer, U., & Bullinger, M.(1998) Assessing health-related quality of life in chronically ill children with the German KINDL: First psychometric and content analytical results. *Quality of Life Research*, 7, 399-407.
- Schalock, R. L.(2002) Quality of life: Its conceptualization, measurement, and application. 発達障害研究, 24, 87-120.
- 柴田玲子・松寄くみ子・根本芳子 (2014) 子どもの健康関連QOLの測定ーKINDL[®] QOL尺度の実用化に向けて. 聖心女子大学論叢, 122, 27-52.
- 清水 聡 (2004) 高機能自閉症児へのグループ・アプローチ. 新アスペハート, 6, 10-16.
- 田中康雄 (2014) 生活障害としての発達障害. 発達, 137, 2-9, ミネルヴァ書房.
- 涌井 恵 (2003) 発達障害児集団における集団随伴性による仲間相互交渉促進に関する条件分析. コミュニケーション障害学, 20, 63-73.

TRPGはASD児のQOLを高めるか？

Does the TRPG Activity Enhance QOL in Children with ASD ?

加 藤 浩 平^{*1}・藤 野 博^{*2}

Kohei KATO and Hiroshi FUJINO

支援方法学分野

Abstract

This study investigated the efficacy of a table-talk role-playing game (TRPG) activity to enhance quality of life (QOL) of children with ASD. The participants were 51 teenage children with high-functioning ASD. The outcome measure used was the 'Questionnaire for Measuring Quality of Life'. The participants responded to the questionnaire pre- and post-participation in the TRPG activities, which were held for a total of five sessions once a month. There was a significant improvement in the total scores of QOL and the subscales of 'physical well-being', 'emotional well-being', 'self-esteem', 'family', 'friends' and 'school'; the subscale of 'physical well-being', 'emotional well-being' and "friends", in particular, improved remarkably. These findings suggest that leisure activity using TRPG has the potential to enhance QOL in teen person with ASD.

Keywords: table talk role-playing game (TRPG), autism spectrum disorder, leisure activity

Department of Support Methods for Special Needs Education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: ASDの診断を受けた児童を対象に、テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) を用いた余暇活動を行い、子どもの生活の質 (QOL) の向上に対する効果を検討した。TRPG活動 (全5セッション) に参加したASD児51名 (男子41名, 女子10名) を対象とし、TRPG活動実施の前後に「子どものQOL尺度」への回答を求めた。QOL総得点および、6つの下位因子 (身体的健康, 精神的健康, 自尊感情, 家族, 友だち, 学校生活) についてTRPG実施前後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ており, 特に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。この結果から、余暇活動としてのTRPGはASD児のQOLの向上に有効であ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), 自閉スペクトラム症, 余暇活動

*1 Graduate School of Education, Tokyo Gakugei University

*2 Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)