

# TRPGのソーシャルスキルトレーニングへの応用 —低学年HFASD児対応TRPG「ぼうけんクエスト」試作版の開発—

那 須 和 歌      落 合 利 佳  
(あさぎり町立免田小学校)      (教育学科)

本研究は、高機能自閉スペクトラム症児の社会的スキル向上を目的に、小学校低学年児童向けTRPG「ぼうけんクエスト」試作版を開発したものである。既存TRPGの課題を検討し、語彙や計算、ルールを簡略化し、視覚支援を取り入れた構造化されたゲーム内容とした。大学生による試行と検証を通じて、低学年児童への有効性と課題を明らかにし、改良版ver.2を作成した。今後はSSTへの実装と継続的な支援方法の検討が求められる。

キーワード：高機能自閉スペクトラム症，SST，小学生，TRPG

## 1. 我が国の発達障害児の現状

我が国の通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒の割合は平成4年の調査で8.8%<sup>1)</sup>であり、知的に遅れない発達障害が疑われる児童生徒数は増加傾向にある。不登校児童生徒数も令和4年度の調査結果<sup>2)</sup>で小中学校で約29万9千人、全児童生徒の3.2%、中学生では6.0%と過去5年間で最高となっている。障害特性、学習面の課題、学校での対人関係、集団不適応、家庭環境などが不登校の要因であり、不登校の児童生徒の約2割が、疑いも含めて発達障害を認めている<sup>3)</sup>。特別支援学校(病弱)に通う心身症等を有する発達障害児の数も近年増加しており<sup>4,7)</sup>、前籍校での不登校経験者も多い<sup>5,8)</sup>。

自閉スペクトラム症(Autism Spectrum Disorder: 以下ASD)は、障害特性として対人関係での共感性や意図理解の弱さや非言語コミュニケーションの少なさなどの社会的コミュニケーションの障害、限定された行動、興味や活動などが見られる。また、これらの特性は、発達早期に存在し集団社会生活、仕事などに影響を与える<sup>6)</sup>。言語面では、知的に遅れないASD(High-Functioning Autism Spectrum Disorder: 以下HFASD)は、言葉の使い方そのものには大きな問題はないが、コミュニケー

ションにおいて様々な困難が見られる。例えば、遠回しな表現や皮肉・比喩が理解しづらく、話し手の意図を正しくつかめない、会話では、相手にとって大事な情報を選んで伝えるのが苦手であったり、相手の理解度を考慮せずに一方的に話してしまう、場面や相手に相応しい話し方ができないなどである。このような特徴は、人間関係の構築や良好な関係を保つうえで障害となり得る<sup>7)</sup>。特に、学校などの集団生活では、状況理解や意図理解の難しさから対人面で困難が生じやすい。学校生活では自分の言動が理解されず、周囲と違う行動から教師や生徒に注意されるなど、いじめや叱責の対象となることが多い。また、本人もいじめられた、悪口をいわれたなど周りの自分への反応に対して被害的な解釈をしがちである。

このような対人社会的経験の失敗から自尊心の低下も起きやすく、時に他者への攻撃的な行動や二次障害を生じさせ不登校まで発展する<sup>8)</sup>。

## 2. コミュニケーション支援に対する取り組み

HFASD児の社会的スキルの課題は、思春期、成人期の対人関係や社会生活に大きな影響を与え、周囲からの疎外や孤立、学校生活での不適応、就業を妨げる原因になりうる。このような

長期的な困難や二次障害を防ぐためにも、早期から同年代の仲間と良好な関係を保ち、適切なコミュニケーションを行えるように、社会的コミュニケーションに関する成功経験を蓄積していくことが大事である。

社会的な場面で適切な行動やコミュニケーションを学ぶための支援プログラムとして、ソーシャルスキルトレーニング (Social Skills Training: 以下SST) は、放課後等デイサービスや通級指導教室などで実施されている。HFASD児に対するSSTでは、般化の難しさと維持が課題として指摘されている<sup>9,10)</sup>。その原因として、SSTが対象者と補助者の1対1での学習となることが多く、その内容が道徳科のような内容で学習的であるという、SSTの構造的要因があると考えられる。社会的適応力を高めるためには、認知特性が理解されたうえで自分が過ごす場所と時間が安心して楽しいものであるという前提のもとで、自己肯定感を育みながら他者に意識を向け、他者との違いを認識する経験を積むことが必要である。この経験の蓄積により、「人はそれぞれ異なる」ことを肯定的に受容し、理解することが可能となる<sup>11)</sup>。ASD児は、障害特性として興味の幅の狭さと共感性の弱さから動機づけの難しさがある。したがって、興味が無い活動への積極的な参加や興味が無い他者に意識を向け自分から積極的に働きかけをすることは期待しにくい。HFASD児にとって興味が無い話題は会話を継続させる動機づけにならない。HFASD児にSSTを行う場合は、彼らが興味を持つ遊びを媒介とすることで、社会的発達を促すような経験ができる状況が自然に形成され、対人スキルの習得を促進する効果が期待される<sup>12)</sup>。

### 3. SSTとしてのTRPGの可能性

社会的スキルを高める効果が期待される行動リハーサルや活動を必要とする遊びとしてテーブルトーク・ロールプレイングゲーム (以下TRPG) がある。TRPGは一定のルールと設定された世界観のもとで3~7名程度が対話しながら物語を共に作り上げていく会話型ゲームで

ある<sup>13)</sup>。日本では、中学・高校・大学などでTRPG同好会や部活動の他、TRPGやゲーム専用のカフェやイベント、活動場所を必要としないオンラインコミュニティも存在している。

ASD特性の観点から見たTRPGの特徴として、直接的な対人コミュニケーションではなく、キャラクターを介して行動する形式であるため、心理的に安全かつ安心して参加できる状況下で集団活動に参加し試行錯誤を重ねることが可能である点が挙げられる。また、ルールや世界観といった枠組みの中で自由に行動できることに加え、役割が明確に設定されていることで、自分に与えられた役割を果たし、他者との協力を促しやすくなっている<sup>14)</sup>。

HFASD児に対するSSTのプログラムにTRPGの要素を取り入れることができれば、遊びの感覚から参加者の積極性や自発的なコミュニケーションが期待できる。同年代の児童3~4人のプレイヤー<sup>i</sup>達と1人のゲームマスター (以下GM<sup>ii</sup>) による5~6人の小グループで活動することで、児童は互いの関係性を意識しながら会話の楽しさを体験できる。このようなプログラムを通じて社会的なコミュニケーションスキルを実践的に学ぶことができれば、日常生活における活用、すなわち課題とされる般化にもつながると考えられる。

加藤と保田は初心者向けにTRPGシナリオを開発し、実際にこのシナリオを用いてHFASD児者に対してセッションを行い、そのコミュニケーションや自己肯定感への効果について数多く報告している<sup>14)</sup>。木下らは本シナリオを用いて、高学年のHFASD児童3名を対象に8回のセッションを実施し、その結果、同席するプレイヤーやGMに対して「質問する」「提案する」「状況を確認する」といった会話行動が質的に増加したことを報告している<sup>15)</sup>。

HFASD児者を対象としたTRPGの研究は小学校高学年以降の児童から成人が対象となっており、それ以前の年齢層、特に低学年児童を対象とした報告はない。社会的コミュニケーションスキルの獲得は、学校生活や社会生活の中での対人トラブルを減少させ、二次障害予防の観点

から重要である。しかし、これらの報告<sup>8)</sup>に登場する参加者の中には、すでに学校の対人関係の問題により不登校になっている児童生徒が少なからず含まれており、小学校高学年の段階で既に対人トラブルにより苦痛を経験しているHFASD児の存在が示唆される。問題が顕在化する前にTRPGを導入し、ゲームという自然な形で肯定的な対人社会経験を積み、そこで適切なコミュニケーションスキルを身に付けることができれば、集団不適応や二次障害を予防できる可能性がある。

そこで、本研究では小学校低学年のHFASD児が参加可能なTRPGの開発を目的に、まず、既存のTRPGを基に、小学校低学年のHFASD児が参加可能なTRPGの条件や課題を考え、低学年用に新たに作成することを試みた。参考にしたのは、加藤と保田が初心者向けに開発し、その効果も報告されているTRPGであり、そのシナリオは『いただきダンジョンRPGルールブック』<sup>3)</sup>として出版されているものである。本研究では、就学後に放課後等デイサービス等におけるSSTに取り入れられるよう、小学1年生の1学期でも理解可能な内容となるように配慮し検討を行った。

#### 4. 「いただきダンジョンRPG」からの検討

##### (1) 初心者向けTRPGの特徴と課題

本研究では、『いただきダンジョンRPGルールブック』に収録されたシナリオ『調合の書を探す』を用い、TRPG初心者である大学生6名にプレイヤーとしてゲームを体験してもらった。セッション終了後には、低学年のHFASD児を対象とした場合に有効と思われる点や課題、ゲームに対する感想について、自由記述形式で意見を収集した。GMは筆頭著者である那須が務めた。ゲームを円滑に進行させ、調査の目的に沿うよう、3種類のキャラクターに対してそれぞれペアを組んでもらった。セッションは令和4年10月に実施され、所要時間は約90分であった。得られた自由記述の回答をもとに、低学年HFASD児向けTRPGに必要とされる要素について検討を行った。なお、参加者には

事前に口頭で説明を行い、同意を得ている。

##### (2) TRPG参加学生の感想(表1)

参加した大学生から有効な点として、「ゲームとして楽しんで活動ができる。」「話をする場面が必然的にできる。」「周りを見る力、伝える力、意見を聞く、協調性などの力が身につく」などゲームとして楽しめる、コミュニケーション力や協調性が求められ、それらの力を育むことができるといった意見が挙げられた。一方で、課題として、計算の複雑さや情報量の多さ、語彙の難しさから低学年児童には理解が難しいこと、90分というプレイ時間の長さや集中力の維持が困難であることなど、ゲーム内容やルールの複雑さ、所要時間に関する指摘があった。

しかしながら、ゲーム自体は初心者でも楽しめたという意見が多く、計算方法やルール、プレイ時間に工夫を加えることで、チームで共通の目標に向かって協力しながら会話を行うトレーニングの場として、低学年HFASD児に対するSSTとしての有効性が期待できると考えられた。

#### 5. 低学年ASD児用TRPG「ぼうけんクエスト」試作版ver.1の開発

「いただきダンジョンRPG」の世界観をもとに「ぼうけんクエスト」試作版ver.1(以後試作版ver.1)を開発するにあたり、低学年児童が簡単に楽しめること、そしてHFASD児にとっても理解しやすく、集中して取り組める内容とすることに重点を置いた。これは、HFASD児が経験を通して学ぶ傾向があることから、初回のプレイ体験をできるだけスムーズでわかりやすく、かつ楽しいものにすることが、今後の継続的な参加意欲に大きく影響すると考えられたためである。

ゲーム中の「戦闘」や「探索」の場面では手順が複雑であることや、プレイ時間が長くなることから、低学年児童やルールの理解が難しい児童、注意が散漫になりやすい児童にとっては負担となる可能性がある。そこで、表2に示すよ

表1 参加学生の感想（既存TRPGの低学年ASD児の有効点と課題点）  
（自由記述）

有効だと思われる点	<ゲーム内容> ・物語も楽しく、ゲームとして楽しんで活動ができる。 ・進行しながら地図が書き足されるため、先が見えず面白い。 ・キャラクター設定も（サイコロで）簡単に決められる。 <コミュニケーション> ・チーム戦であったことで、話をする場面が必然的にできる。 ・周りを見る力、伝える力、意見を聞く、協調性などの力が身につく。 ・仲間に助けってもらえたなど、さまざまな気持ちを体験できる。 <数> ・計算力も身につくと思う。
課題点	<ゲーム内容> ・（ルールを）理解するのが難しい。 ・ルールや仕組みを理解するまでは、何ができるかわからない。 ・自分のスキルを理解、把握していないと使えない。 ・（キャラクターの）性格を設定したが、（実際には）使わない。 ・90分という長時間で途中で飽きる児童がいる可能性がある。 <数> ・サイコロの出目の暗算で、苦手な児童は時間がかかる。 <言葉> ・低学年児童には難しい語彙がある。

うに、まず児童の集中可能な時間や、放課後等デイサービスや通級指導教室での活用を考慮し、プレイ時間をおおよそ30分程度に収まるように設定した。

また、既存の内容をもとに、小学1年生1学期の学習内容を参考にしながら、文字はひらがな・カタカナを中心に使用し、計算も10までの1桁の足し算・引き算に限定するなど、低学年

児童に配慮した内容に変更した。さらに、HFASD児への対応として視覚的構造化の工夫を取り入れ、キャラクターシートやダンジョンシートなどのプレイ用アイテムを作成した。

(1) キャラクターカード（図1左、表3）

プレイヤーが演じるキャラクター<sup>iii</sup>を、低学年の児童にも親しみやすく伝えるために、わか

表2 既存TRPGで必要な力と小学1年生の学習内容および低学年用TRPGの内容

	既存TRPGに必要な能力	学習内容1年生（1学期）	「ぼうけんクエスト」試作版 ver.1の内容
数	・大小比較 ・繰り上がりのある1桁の足し算 ・1～2桁の引き算 ・多項式・暗算	・大小比較 ・1～10までの個数(○を数える) ・10までの足し算 ・10までの引き算	・大小比較（10まで） ・10までの足し算 ・10までの引き算
言葉	・ひらがな・カタカナ・漢字・アルファベット・数字 ・熟語・ゲーム用語の理解	・ひらがな・カタカナ・数字	・ひらがな・カタカナ・アルファベット
時間	90分	1コマ 45分	30分
ルール	・サイコロ 2つ ・「戦闘」≒「探索」 ・挑戦時に数字を宣言する必要がある		・サイコロ 1つ ・大まかな流れをパターン化する ・1回の実践で理解可能なルール

りやすい言葉とイラストを用いたキャラクターカード（図1左）を作成した。キャラクターは「ナイト」「ファイター」「まほうつかい」の3種類に設定した。カードには、それぞれのキャラクターの特性が一目でわかるように使用できる能力や「HP<sup>iv</sup>」、そしてMP<sup>v</sup>に代わる「こうげきポイント」とその数値をまとめて記載した。また、モンスターについても同様に、低学年児童が理解しやすいよう内容を簡略化して作成した。

(2) キャラクターシート（図1右、表3）

キャラクターシート<sup>vi</sup>（図1右）は既存のキャラクターシートを参考にしつつ、より簡略化した内容で新たに作成し、自分の名前、チーム名、メンバー、HP、キャラクターカードの配置場所、レベル、持ち物、獲得したお金やアイテムを記入する欄を設けた。レベルは星（☆）を塗りつぶす形式とし、HPはハート（♡）の上にハート型のおはじきを置くことで視覚的に確認できるようにした。お金の欄については、参考にした既存のシートをもとに、通貨単位「G（ゴールド）」をあらかじめ記載し、数字のみを記入すればよい形式とした。

キャラクターカードは、自分が担当するキャラクターの特徴を一目で把握できるという利点がある一方で、子どもがカードに注意を向けすぎたり、おもちゃのように手に取って遊んでしまう可能性があると考えられた。そこで、カードを置く位置を枠で囲んで視覚的に示し、カードとシートを一体化させることで、ゲームへの集中を促す工夫を施した。

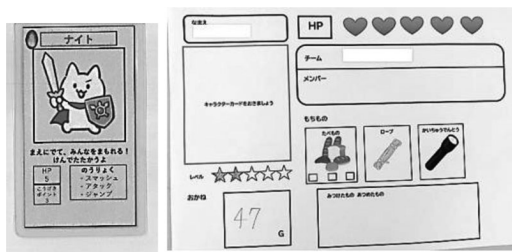


図1 試作版ver.1のキャラクターカード「ナイト」（左）とキャラクターシート（右）

表3 試作版ver.1の特徴

項目	特徴
キャラクターカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ナイト」「ファイター」「まほうつかい」</li> <li>・キャラクターの特性説明を記載(ひらがな)</li> <li>・HP・こうげきポイントを数字で表記</li> </ul>
キャラクターシート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人名（プレイヤー名）</li> <li>・チーム名・メンバー一覧の配置場所とスペース</li> <li>・キャラクターカードの配置場所を枠で設定</li> <li>・HP：♡マーク（5段階）、おはじきを置く</li> <li>・レベル：☆マーク（5段階）、色で塗りつぶす</li> <li>・持ち物：絵と文字で記載、3種類（食べ物、懐中電灯、ロープ） 食べ物はチェック式で使用回数（3回）を提示</li> <li>・「おかね」：数字の記入、単位は「G（ゴールド）」</li> </ul>
ゲームのルール・手順書	<ul style="list-style-type: none"> <li>・分かち書き、ひらがな・カタカナ</li> <li>・語彙の平易化</li> <li>・文字数・選択肢を減らす</li> <li>・行動の宣言：シートに提示した一覧表から選択</li> <li>・サイコロ1つを使用し、1桁の数の大小比較 例：モンスターとの闘い場面の勝敗決定方法 プレイヤーのサイコロの出目とこうげきポイント数の合計とモンスターカードの星（☆）数を比較</li> </ul>
ミッション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・内容：低学年児が楽しめる簡単な遊び</li> <li>・集中力を持続するための切り替えとして使用する</li> </ul>

また、「持ち物」の項目は3種類に絞り、文字とイラストの両方で示すことで、低学年児童でも一目で理解できるようにした。さらに、1回のプレイで3回まで使用可能な『食べ物』については、チェック欄を設け、使用のたびにチェックを入れることで、残りの使用回数を視覚的に把握し、見通しを持ってゲームを進められるよう配慮した。

チーム名とメンバーの名前を記入する欄は、既存のものよりも大きくし、キャラクターシートの中央に配置した。これにより、ゲーム中は手元のシート中央に記されたチーム名と、自分を含む仲間の名前が常に視界に入るようにな

る。この工夫は、対人的相互交流や社会的コミュニケーションに課題を抱えるHFASD児に対し、共にゲームを進める仲間(PC<sup>vii</sup>)への意識を高め、協力して活動することの重要性を自然に意識づけることを目的としている。その結果、仲間と一緒に遊ぶ楽しさや、共通の目標を達成することによる達成感を、より強く実感できるのではないかと考えた。

(3) ルールと手順等の構造化 (図2, 図3)

HFASD児はその特性から、「難しい」「何をしたらよいかかわからない」「楽しくない」といった体験をすると、初回以降のゲームへの参加意欲を失う可能性がある。その結果、TRPGの目的である対人関係や社会性の経験を積む機会が失われてしまうおそれがある。したがって、特に初回におけるルールのわかりやすさや物語のスムーズな進行は、非常に重要である。

「いただきダンジョン」は、プレイ中に使用する「探索」や「戦闘」に関する説明や手順を示したシートが用意されており、経験がなくても、また自分で行動を思いつけない場合でも、行動を選びやすいよう工夫されている。しかし、8種類の選択肢に使われている語彙の難しさや文字数の多さから、低学年児童がすぐに理解するには難易度が高いと考えられた。

～ゲームで つかえる うごき～		
<b>さがす</b> まわりになにかあるか しりたい！ サイコロをふるよ	<b>おしえて</b> みつけたものがなにか おしえてほしい！ サイコロをふるよ	<b>つかう</b> じぶんがもっている ものをつかいたい！
<b>すすむ</b> ほかのはしょへ すずみたい！	<b>はなす</b> ゲームであった ともだちとはなしたい	<b>たたかう</b> モンスターと たたかいたい！
<b>たすける</b> こまっているなかせ をたすけたい！	<b>ほかのこうどうがしたいとき</b> ゲームマスターに聞いてみよう！ 「この たからばこ おけたい」 「OOO やっていいですか？」ときいたら、 ゲームマスターはこたえてくれるよ！	

図2 試作版ver.1 「ゲームでつかえるうごき」表

～「さがす」「おしえて」をつかうとき～	～たたかうとき～
① 「さがす」「おしえて」をつかうことをゲームマスターにいう ② だれが サイコロをふるか きめる ③ ゲームマスターが ちょうせんすうじをいう (3がでたらもっといいことがある！) ④ サイコロをふる ⑤ サイコロのかがずが ちょうせんすうじより おおきかったら ゲームマスターが ヒントをくれるよ	① たたかうじゅんばんをきめる ② こうげきのなまえをいう ③ たたかうひとと モンスターが サイコロをふる ④ サイコロのかがずが おおいほうが 勝ち！ ⑤ まけたひとは てきのカードに書いてある こうげきのポイントのかがずの HP がへるよ ⑥ あいての HP が0 なかまぜんいんのHP が0 になったら たたかいはおわり

図3 試作版ver.1 手順書

そこで、これらのシートを参考にしつつ、「ゲームでつかえるうごき」として、選択肢の数は維持しながらも、「さがす」「たたかう」「つかう」「たすける」など、より平易でイメージしやすい言葉に置き換え、短くわかりやすい文章で表記した選択肢(図2)を作成した。また、サイコロによる判定の手順についても、文章量を減らした簡略版の手順書(図3)を用意し、すべての記述をひらがなで分かち書きにして視認性を高めた。

さらに、判定に使用するサイコロは、1～6の数字が書かれた立方体を用い、従来の2個から1個に減らし足し算の工程を省略し、一桁の計算で完結するようにした。「たたかい(戦闘)」では、敵役のGMが振ったサイコロの出目と、プレイヤーが振ったサイコロの出目にキャラクターカードの「せんとうポイント」を加えた数値を比較し、勝敗を判定する方式とした。また、アイテムの獲得については、GMが提示した数字とプレイヤーの出目(1～6)を比較し、条件を満たせば獲得できるように設定した。作成した指示書や手順書は、プレイヤーが自発的に気づけるように視覚的に提示し、必要に応じてGMが指さしながら順を追って説明・指示を行うことで、理解と参加を促す工夫を取り入れた。

キャラクターの駒をマップ上に配置することで、子どもが場面をイメージしやすくなるよう工夫した。また、後述するミッションでは、宝箱や赤いダイヤのミニチュアを用意し、視覚的なわかりやすさや楽しさを加えた。ゲーム終了

後には、物語の中で依頼を達成した場合、チーム名で依頼完了のごほうびとして賞状を授与する形式とした。

(4) ミッション

今回作成したTRPGは、SSTとしての活用を目的に開発されており、その一環として「ミッション」としてのルールのある集団遊びを取り入れることにした。これは、児童が「みんなで協力する楽しさ」を体験することで、今後の継続的な参加への動機づけとなり、肯定的な対人・社会的経験の学びにつながることを期待してのものである。ミッションの内容は、児童の実態に応じて柔軟に変更可能であり、集中力の切り替えを促す手段としても活用できると考えた。1セッション中に必ず1回は行う「なぞなぞ」「しりとり」「協力ゲーム」など、低学年児童が集団で楽しめる簡単なルールのある遊びをミッションとして組み込むことは、本TRPGの特徴の一つである。

試作版ver.1では、ミッションとしてなぞなぞ、協力ゲーム「1人1個赤いものを見つける」、早口言葉の発表（順番または代表者）の3つの集団活動を実施することにした。

(5) 試作版ver.1のダンジョンシート

上記の要素を取り入れた内容でダンジョンシート（図4）を作成した。クエスト「森の中の赤いダイヤを見つける」の物語は森の中を進みながらアイテムを探索し、途中落とし穴があったり、倒れているおじいさんを介抱してヒントをもらい、モンスター（スライム、骸骨）と戦闘し、最後は赤いダイヤを獲得するという流れになっている。

6. 試作版ver.1（図4）の試行と検証

完成した低学年HFASD児向けTRPG「ぼうけんクエスト試作版ver.1 赤いダイヤをさがせ」については、既存TRPGの検証方法に準じて、大学生を対象に体験セッションを実施した。ゲームは落合研究室にて行い、TRPGのプレイ経験が2回目となる大学生6名がプレイヤーと

して参加し、GMは筆頭著者である那須が担当した。

前回と同様に、3種類のキャラクターに対してそれぞれペアを組んでプレイを行い、セッション終了後には、低学年HFASD児を対象とした場合に有効と思われる点や課題、ゲームの感想について、自由記述形式で回答を得た。

また、ゲーム中のGMとプレイヤーが演じるPCとのやり取りを録画し、低学年HFASD児を想定した際に、GMのコミュニケーションや指示の出し方に課題がないかを検証した。セッションは令和4年12月に実施され、所要時間は約30分であった。参加者には事前に口頭で説明を行い、同意を得た上で実施した。

(1) TRPG参加学生の感想（表4）

内容が低学年児童にもわかりやすく、興味を持って取り組める点や、計算の簡易化、手順書や選択肢の提示によってルールが理解しやすくなっている点、さらに全員が参加できるミッションの導入などが、有効な点として挙げられた。

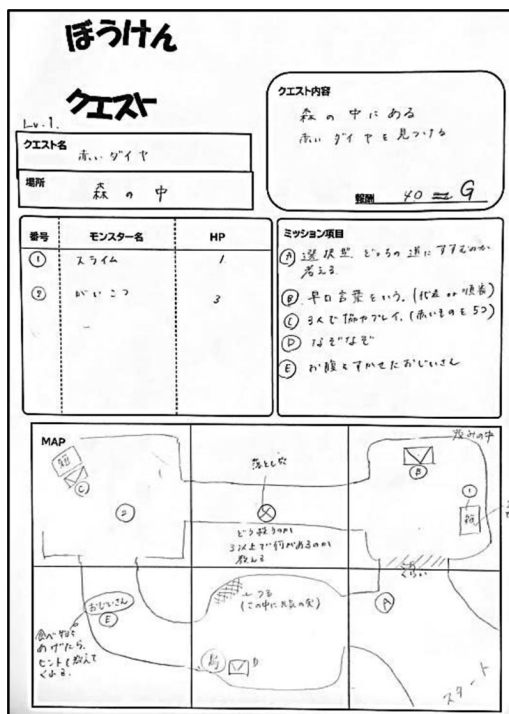


図4 試作版ver.1のダンジョンシート

一方で、簡易化されたルールであっても、なお理解が難しい要素があることや、書字や数の概念に困難を抱える児童への配慮・支援の必要性が指摘された。また、低学年児童を対象とした場合のGMの役割として、使用する言葉が難しい、予告や確認が不十分、ヒントの提示タイミング、先回りしてしまう傾向など、コミュニケーション面での課題も挙げられた。さらに、駒の安定性に欠ける点や、ゲーム終了後のごほ

うびである賞状については、個別対応が望ましいとの意見もあった。

全体として、ゲームの構成や計算の簡略化により、低学年児童が参加しやすく、取り組みやすい内容となっていると評価された。

## (2) GMとプレイヤーとのコミュニケーションの課題

GMとPCとの実際のやり取りを確認したところ、参加学生からも指摘されていた内容も含めていくつかの課題が明らかになった。GMが大学生であるPCに対して使用した語彙や表現には問題は見られなかったが、録画を通して振り返った際、「HP」や「報酬」など、低学年児童には理解が難しいと思われる言葉をGMが無意識に使用していたことが確認された。また、GMとPCとのコミュニケーション場面では、チームで決定した内容について、GMが場の雰囲気を読み取って進行していたため、グループ内での合意形成の確認が十分に行われていない場面も見受けられた。

これらの課題と改善点については表5にまとめて示している。今回の検証結果を踏まえ、修正を加えたうえで「ぼうけんクエスト」試作版ver.2（以下 試作版ver.2）を作成した。

## 7. 「ぼうけんクエスト」試作版ver.2

### (1) ダンジョンシート（図5）

試作版ver.2は試作版ver.1のクエスト「赤いダイヤ」をそのまま採用し、道の選択から目標の「赤いダイヤ」を見つけるという流れはそのまま踏襲することにした。ただ、モンスターは最弱のスライムだけに設定し、失敗なく1回で簡単に敵を倒す経験ができるようにした。また、ミッションの協力ゲームも3つから2つに減らした。ゲームの導入時に参加者にゲームの世界観と背景を説明し、今後の見通しを持たせるために、イメージ写真やイラストの提示、ゲームの中で起こりうることにについて簡単に言葉で説明することにした。ミッションの協力ゲームは「一人1つずつ赤いものを見つけて持ち寄る」「なぞなぞ」、協力し合ってモンスター

表4 試作版ver.1体験者の感想（自由記述）

有効点	<p>&lt;ゲーム内容&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・低学年向けになっており分かりやすい</li> <li>・全体的にストーリーになっており、面白い</li> <li>・選択肢の内容がはっきりしていて分かりやすい</li> <li>・動作一つ一つについて話し合いができる点がいい</li> <li>・手順書などが提示されていて分かりやすかった</li> </ul> <p>&lt;数&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前回よりも数の計算が簡単になっている</li> <li>・ミッションが発達年齢に合わせて変えられる自由度がある</li> <li>・ミッションが全員参加できるようになってよかった</li> </ul>
課題点	<p>&lt;ゲーム内容&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・HPと攻撃ポイントの区別が分からなくなる時がある</li> <li>・駒が倒れやすい</li> <li>・賞状は一人ひとりに渡したほうがいい</li> <li>・キャラクターシートに文字を書くことが難しい児童もいるため、その支援も必要</li> </ul> <p>&lt;数&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・写真で視覚的に数の大小比較ができるようにすると分かりやすい</li> <li>・計算が難しい子には、計算機などで支援してもいい</li> </ul> <p>&lt;ミッション&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミッションに自立課題を加えてもいい</li> </ul> <p>&lt;言葉&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・低学年児童が理解できる言葉で話したほうがいい</li> </ul> <p>&lt;GM&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・事前に攻撃回数やサイコロを振れる回数を「何回まで」と言っておくと、見通しをもって取り組むことができる</li> <li>・話し合いが円滑に進むヒントの出し方をするといい</li> <li>・こまめに確認作業を行う必要がある</li> <li>・計算を子どもたちにさせず、GMが先に言っている場面があった</li> </ul>

表5 試作版ver.1の課題と修正点

内容	試作版ver.1の内容と課題	試作版ver.2での修正点
使用している語彙・表記	<ul style="list-style-type: none"> <li>・漢字・ひらがな・カタカナ</li> <li>・熟語（戦闘，報酬など）</li> <li>・英語（HPなど）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひらがな，カタカナ</li> <li>・具体的で分かりやすい表現・語彙</li> <li>・抽象的な語彙や熟語は使用しない</li> </ul>
GMの話し方・提示方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・曖昧な表現，抽象的な語彙・熟語の使用</li> <li>・意見や意思決定における全体合意の確認不足</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発達段階に合わせた具体的でわかりやすい表現</li> <li>・こまめな確認作業を行う</li> <li>・指示書などによる視覚的支援</li> </ul>

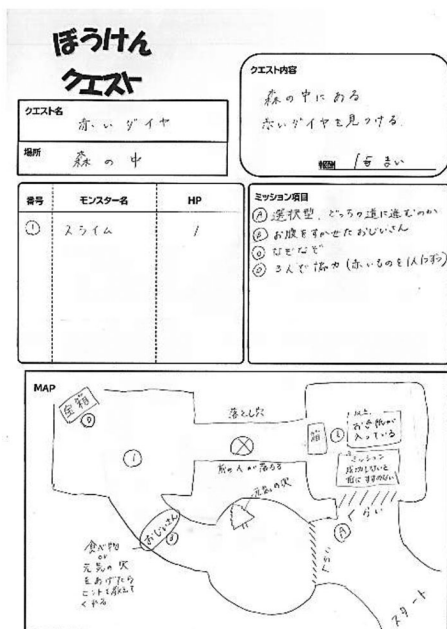


図5 試作版ver.2 ダンジョンシート

を倒す内容にした。主な修正・追加箇所は以下に述べる。

(2) キャラクターカード (図6上)

プレイヤー数は3~4人を想定し，キャラクターは従来通り「ファイター」「ナイト」「まほうつかい」の3種類とした。4人でプレイする場合は，同じキャラクター（役割）を重複して使用することで対応することにした。

また，モンスターやプレイヤーのキャラクターカードに記載されていたHPや攻撃ポイントの数値については，「計算が複雑でわかりにくい」との意見があったため，図6上に示すよ

表6 試作版ver.2の修正点

キャラクターカード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4名でプレイする場合は3種類の職業の中から選択</li> <li>・キャラクターカードによって色を変える</li> <li>・HP・攻撃ポイントを削除，キャラクターの役割のみ記載</li> <li>・モンスターカードは星（☆）の数でレベルを示す</li> </ul>
のキャラクタ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・袋から駒の入ったカラーカプセルを取り出す（くじ引き）</li> <li>・駒，カラーカプセルとキャラクターカードの色を一致させる</li> </ul>
キャラクターシート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「HP」を「いのち」に変更</li> <li>・金貨の単位「G」を「まい」に変更</li> <li>・いのちは赤い丸をマジックテープで着脱可能にする</li> <li>・キャラクターは駒を用いてマップ上に配置</li> <li>・アイテムにミニチュアを使用（赤いダイヤ・宝箱）</li> </ul>
ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モンスターとの戦い                             <ul style="list-style-type: none"> <li>大小比較で勝敗を決定</li> <li>プレイヤーのサイコロの出目とモンスターカードの星（☆）数を比較</li> <li>負けると「いのち」が一つ減る</li> </ul> </li> <li>・結果の確認作業を行う</li> </ul>
話し合い	<ul style="list-style-type: none"> <li>・GMがプラカード（絵と文字）で選択肢を提示                             <ul style="list-style-type: none"> <li>選択肢：「教えて」「探す」「使う」「話す」「進む」「戦う」</li> </ul> </li> <li>・話をする人：「話す」のプラカードを持つ</li> <li>・行動を決定した場合：決まった行動のプラカードをGMに渡す</li> <li>・GMが確認作業を行う</li> </ul>

うに試作版ver.2ではこれらの数値を省略し，キャラクターの役割のみを記載する形式に変更した。モンスターカードについては，レベルを最大6個の星（☆）で表し，攻略難易度を数字



図6 試作版ver.2のキャラクターカード（写真上）とキャラクター決定用アイテム（カプセル，駒，サイコロ，袋）（写真下）

ではなく視覚的・量的に提示する方法を採用した。

特に、30分という限られた時間枠の中で、初回のキャラクター選択に時間がかかると、プレイ時間が十分に確保できなくなるため、時間短縮とトラブル防止の観点から、キャラクターの決定方法をくじ引き形式に変更した。具体的には、図6下のようにキャラクターカード・駒・カプセルの色を一致させておき、3色のサイコロとキャラクターの駒がそれぞれ1つずつ入ったカプセルを黒い巾着袋に入れて準備し、プレイヤーが袋の中から任意に取り出すことで、迅速に自分の担当キャラクターを決定できるようにした。

### (3) キャラクターシート（図7）

キャラクターシートは、大きな変更点はないが、小学生の発達段階に応じる言葉に変更した。前は「HP」としていたが、TRPGが未経験の児童もいることから、「いのち」に名称変更した。また、金貨を「G」という仮想単位で記載していたが、イメージしやすいように、金貨は「まい」とコインを数えるときの単位に変更した。さらに、「いのち」に関しては、前回

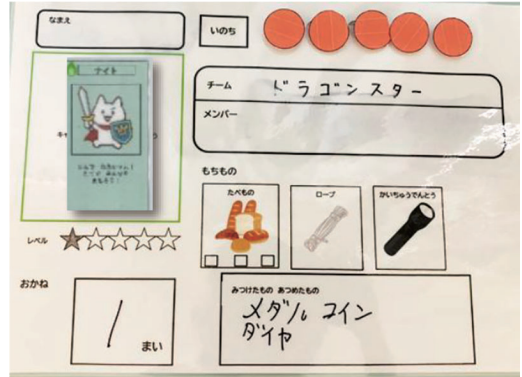


図7 試作版ver.2のキャラクターカードを置いた状態でのキャラクターシート

までは、ハートの部分にはおはじきを置き、ゲーム中に消費するごとにはおはじきを移動させていく仕組みにしていたが、実際にやってみると、シート上に置いたおはじきの位置がずれやすい点や、触って遊ぶなど活動に集中できなくなる児童もいると考え、赤色の丸いカードをマジックテープで固定し、「いのち」を失うごとに1つずつ剥がしていくようにした。

### (4) ルールや手順の構造化（図8）

サイコロは1個のみ使用し、モンスターとの戦闘時には、作成した手順書（図8左）に沿って、サイコロの出目とモンスターカードに示された星の数を比較して、勝敗を決定する方式とした。負けた場合は「いのち」が1つ減るというシンプルな流れにすることで、少ない回数でのプレイでも児童が手順を理解し、自分から進んで選択・実行できるようになることを期待した。

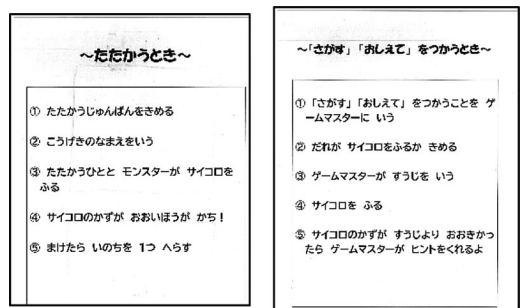


図8 試作版ver.2の手順書

アイテムを探す場面でも手順書に（図8右）に沿って、GMが宣言した数字と、プレイヤーが振ったサイコロの出目を比較し、条件を満たすことでヒントを得たり、アイテムを獲得できるように設定した。また、サイコロを使う際の児童への支援として、大小比較が容易にできるよう、出目の数字をドットで量的に示した対応表を作成し、視覚的に比較できる工夫を加えた。ミッションについてもミッションカードを準備し、視覚的に提示するようにした。また、物語に登場するアイテムやモンスターはミニチュアをできるだけ使用することでイメージを持たせ、世界観に入り込めるようにした。

#### (5) ゲーム中の話し合い場面でのコミュニケーションの構造化（図9）

このTRPGの目的は、参加者のソーシャルスキルを高めることである。特に重要なのは、ゲーム内での話し合いのプロセスである。たとえば、「どちらの道に進むか」「この場面ではどのような行動をとるか」「誰がサイコロを振るか」といったことを、仲間同士で話し合い、一つの選択肢に決定する必要がある。

HFASD児は、他人の話や遮ったり、自分の要求や拒否などをうまく伝えることが難しいといったコミュニケーション上の課題が見られる。そこで、話し合いの際に「誰が」「何について」話すのかを意識できるようにするため、文字と絵で示した「はなす」プラカードを用いることにした。



図9 コミュニケーション用プラカード

たとえば、話し合いの場面ではこの「はなす」プラカードを持っている者が発言することで、他の参加者が「今は誰の話聞くべきか」を視覚的に理解しやすくなり、「聞く」行動を促すことができる。また、話し合いでなについて話し合ったらよいかのヒントとなる「おしえて」「さがす」「つかう」「すすむ」「たたかう」などのプラカードも準備し、この中から決定された行動を記したプラカードをGMに手渡すことで、自分たちの意思を「伝える」経験につなげることができ、コミュニケーションの流れが視覚的に理解しやすくなると考えた。

より豊かなソーシャルスキルの育成を期待して、このコミュニケーションプラカードに、他のキャラクターを助ける行動として「たすける」を用意し、これにより協力や共感の行動をゲーム内で体験することが可能になるようにした。

## 8. GMの役割と支援の在り方

本研究で作成したTRPG試作版は、低学年児童に合わせた難易度でルールやシナリオを構成し、キャラクターシートなどのプレイアイテムも構造化された内容となっている。しかし、実際にHFASD児を対象にこのTRPGシナリオをSSTとして実施する場合には、参加児童の障害特性や発達年齢、実態に応じて、ゲーム内容や支援方法、さらにはGMの役割について、より丁寧な検討が必要である。

特にGMの使う言葉は重要であり、話しながら常に自分が用いる言葉が児童にとって適切かどうかを意識する必要がある。「ぼうけんクエスト」試作版ver.2ではHFASD児が互いにコミュニケーションを取り合い、一つの意見に集約し、行動を共にすることをねらいの一つとしており、GMはこのねらいを常に意識しながらプレイヤーを支援・ガイドを行う。

プレイヤーによって決定された行動は、誰か一人が独断的に決めたものではなく、チーム全体で納得して決定したものである。この認識を強めるために、GMは、どのような意見が出たのか、最終的にどの意見に決まったのか、

数字の大小や勝敗の結果などについて、参加者全員が納得し理解しているかを丁寧に確認する。したがって、プレイヤーに対して、決定した行動を再認識させることは重要である。

たとえば、戦闘などの場面で大小比較を行う際には、GMが勝敗の結果を先に伝えるのではなく、プレイヤーがサイコロの出目をGMに「伝える」、その上でどちらの数が大きいかを自分たちで「確認」し、それを言葉にしてGMに「伝える」ことが求められる。その際には、「サイコロの数はいくつでしたか?」「1と5ではどちらが大きいですか?」といったヒントを提示することも有効である。勝敗の結果についても、「5の方が大きいということは……そうですね。ファイターが出した5は、モンスターの1より大きかったので、モンスターはファイターのパンチによって倒されました」といったように、なぜそのような判定になるのかを丁寧に説明することが望ましい。

また、チームで話し合っただけで決定した事項についても、GMは内容を伝えられた後に「〇〇ということによろしいですね?」と改めて参加者全員に確認する必要がある。たとえば、PCたちが「この道を進みます」と伝えた場合、GMは「では、皆さん、この道を進むということによろしいですね?」と全員の顔を見回しながら意思決定の確認を行うなどである。

このような確認の過程をすべての行動において丁寧にすることで、プレイヤーは自分たちの意見が一致していることの重要性を認識し、チームとしての一体感を持ってゲームを進めることができる。児童が話し合いを円滑に行うために、GMは聞き役に徹するだけでなく、「GMに質問することができますよ」と伝えたり、適宜、選択肢が描かれたプラカードを提示するなど、適切なヒントを与える支援も必要である。

そのためには、GM向けのマニュアルの作成や、実践事例の収集も今後の課題となる。

## 9. さいごに

本研究では、HFASD児の社会的スキル向上を目的に、低学年児童向けTRPG「ぼうけんク

エスト」試作版を開発・検証した。語彙や計算、ルールを簡略化し、視覚的支援を取り入れることで、児童が安心して参加できる構造を整えた。今後はシリーズ化やSSTへの組み込み、マニュアル整備を通じて、実践的な活用と有効性の検証を進める必要がある。

## 文献

- 1) 通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果について。文部科学省 2022
- 2) 令和6年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査の概要。文部科学省 2025
- 3) 子どもの発達科学研究所、浜松医科大学 子どものこころの発達研究センター。「不登校の要因分析に関する調査研究」報告書。2024
- 4) 八島猛, 枡真賀透, 植木田潤. 病弱・身体虚弱教育における精神疾患等の児童生徒の現状と教育的課題: 全国の特別支援学校(病弱)を対象とした調査に基づく検討. 小児保健研究, 2013; 72 (4): 514-524
- 5) 森山貴史. 病弱教育における発達障害を合わせ有する心身症等の児童生徒を対象とした実践研究の動向—特別支援学校(病弱)の実践資料の検討から—。LD研究, 2018; 27 (4): 521-531
- 6) 日本精神医学会。「DSM-5 精神疾患の診断・統計マニュアル」医学書院, 2014
- 7) 日本言語障害児教育研究会, 「基礎からわかる言語障害児教育」学究社2017; 31-50
- 8) 谷口清. 学齢期におけるいじめ・対人トラブルと発達障害—教育相談事例から—。自閉スペクトラム研究, 2013; 10 (1): 19-27
- 9) 平野幹雄, 鈴木徹, 野口和人「高機能自閉症及びアスペルガー症候群の子どもの対象とした社会的技能訓練に関する文献研究」宮城教育大学特別支援教育総合研究センター研究紀要, 2009; 4: 30-41
- 10) 岡島純子, 谷晋二, 鈴木伸一. 通常学級に在籍する自閉症スペクトラム障害児に対する社会的スキル訓練: 般化効果・維持効果に焦点を当てて。行動療法研究, 2014; 40 (3): 201-211.
- 11) 齋藤道美. 遊びを中心とした活動を通じて他者意識を育てる小集団SST—自分と他者との“好き”の違いを受け入れることの大切さ—。東北福祉大学教育・教職センター特別支援教育研究年報, 2024; 16: 15-34
- 12) 吉田裕彦, 井上雅彦. 自閉症児におけるボードゲームを利用した社会的スキル訓練の効果。行動療法研究, 2008; 34 (3): 311-323.

- 13) 加藤浩平, 保田琳. 「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, 2019
- 14) 堀口智美. 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援の実際 3. テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) の実践. 発達障害のある子ども・若者の余暇活動支援. 金子書房, 2021, 72-79
- 15) 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および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, 2022; 12別冊: 343-357
- 16) 加藤浩平, 藤野博. テーブルトーク・ロールプレイングゲーム (TRPG) による自閉スペクトラム症 (ASD) 児の「利他的発話」の促進. 東京学芸大学紀要総合教育科学系, 2018; 69(2): 277-284

〈脚注 (用語説明)〉

- i プレイヤー: TRPGを遊ぶ人. 通常, GM以外

- の参加者を指す。プレイヤーは自分のキャラクターを操作して、物語の中で行動したり、他のキャラクターと会話したりする。
- ii ゲームマスター (GM/Game Master): TRPGの進行役。物語の舞台や出来事の説明、プレイヤーの行動に対する結果を決定する。ゲームのルールを管理する。
  - iii キャラクター: プレイヤーが物語の中で演じる登場人物。性格や職業、特技などが設定されている。
  - iv ヒットポイント (HP): キャラクターの生命力を数値化したもの。攻撃などにより減少する。
  - v マジックポイント (MP/Magic Points): 魔法やスキルを使用する際に消費するポイント。
  - vi キャラクターシート: プレイヤーが操作するキャラクターの情報を記録、管理するための用紙。名前、職業、能力値、持ち物、HPなどが記載されている。
  - vii プレイヤーキャラクター (PC): プレイヤーが操作するキャラクター。