

## 青年期発達障害者対人交流支援グループへの

## オンラインセッション導入に関する検討

吉川昌子・松藤光生・岩男英美

## Introduction of online sessions in an interpersonal exchange support group for adolescents with Neurodevelopmental disorders

Shoko Yoshikawa ・ Mitsuo Matsufuji ・ Fumi Iwao

## 【はじめに】

青年期は、同世代の仲間や地域社会との交流を深めるとともに、親からの精神的な自立を発達課題とする。そうした心理社会的発達過程を支える基盤の1つに、この時期の友人関係の深まりが寄与している。友人関係の機能について松井(1990)は、緊張や不安、孤独などの否定的感情を緩和・解消する存在としての「安定化機能」、対人場面での適切な行動を学習する機会となる「社会的スキルの学習機能」、友人が自分の行動や自己認知のモデルとなる「モデル機能」の3点を挙げている。

しかし発達障害がある場合、とりわけ自閉スペクトラム症は、DSM-5の診断基準にあるように、その中核にある特性として、「社会的コミュニケーションの障害」や「反復的および限定された興味」があり、幼少期より仲間とのごっこ遊びや他者の視点の獲得、感情の共有といった社会的な関わりに困難を抱えている。またそれにより青年期の発達課題を前に、同世代の仲間集団に適応できないまま、孤立や引きこもりに至るケースも少なくない。

そうした青年期発達障害者を対象に、N大学発達支援センターでは、その開設当初から地域の発達障害者親の会(X)との共催で、ロール・プレイングの手法を用いたグループを定期的に開催している。そのねらいは青年期の同世代が同じ場に集い、活動を共にすることにより、他者との肯定的な交流を体験することや、自分の思いを人前で表現する際の適応的なあり方について学ぶ機会を提供することである。

そのグループ(X Role Playing Group, 以下XRPGと略す)が参加者にとって、どのような体験になり得ているのかを調べるために、吉川・城元(2011)は、保護者の協力を得てアンケート調査を行って

る。その結果、XRPGに参加する青年達にとって、グループが同世代との交流を得て社会性を高めるための学びの場となり、家庭以外にも安心できる居場所として認められていること、また「その年数を重ねることで、そこでの学びを日常生活に般化させることも可能であること」が示された。

そこでこれまで月に1回、年に10回(3月・8月は休み)の定期開催を継続してきたが、2020年4月にわが国で初めて新型コロナウイルス感染症(以下、COVID-19)による緊急事態宣言が発令されたことにより、XRPGも止む無く一旦中止せざるを得なかった。しかしその後もなかなか収束の見通しがつかないことから、2021年1月にビデオ会議システムZoomを利用したオンラインでの開催を試みた。そこで、ある程度、発達障害者を対象としたオンライングループが活動可能という手応えが得られた。そこで2021年度には、その後の感染状況により、オンラインと従来通りの対面方式のどちらかを選択する形で、XRPGの継続的な開催を再開している。

こうしたオンラインと対面の併用については、大学の授業などでも多く取り入れられており、それら2つの方法を比較し、オンラインの課題を検討した研究もみられる。

田神(2020)は、大学の授業実践で「新型コロナ対策として始められたオンライン授業」においても「オンライン授業のよさを生かして指導内容や指導方法を工夫すれば」、「アクティブ・ラーニングの成果が出せる」ことを示しているが、同時に対面授業との比較や、学生による授業改善アンケートから、「議論しやすいようなテーマ設定の工夫」や「通信回線に関するトラブル防止・対応」などの課題も見いだしている。同様に、オンラインと対面授業を比較した望月(2021)は、「聴き取りやすさ」、「集中

度」で「乖離があり」、オンライン授業で聞き取りにくさの要因は、「ネット環境」以外にも、「ノンバーバルコミュニケーションの不足」が挙げられている。また服部・松田・伊藤・久保山(2022)は、講義系と実技系の授業を比較し、実技系の遠隔授業では、その学習効果に限界があることを指摘している。

このようなオンライン導入の課題は、授業のみならず、小集団のグループワークにも当てはまると考えられる。XRPGのプログラムには、集団で楽しむゲームや参加者同志で役割を取って演じるロール・プレイングなどがあり、実技系の授業のように行為を伴う活動が中心となっている。そのためオンラインでの開催では、従来の対面式で実施していたプログラム内容の変更を余儀なくされる。また発達障害者の対人交流促進を目的とする場合に、そのねらいがオンライン形式でも有効となるためにどのような工夫が有効であるのかを検討する必要がある。

そこで本研究は、従来、対面でのグループセッションを実施してきたXRPGに、オンライン形式を取り入れたことで、その画面を通じた間接的交流のあり方が、①参加者には、どのような体験として意識されているのか、②オンライン形式によるグループにおいて、対人交流支援の有効性を検討することを目的とする。

仮説：プログラムの工夫により、オンライン形式であっても参加者間が互いの話題に関心を向け、対人交流を促進する集団活動となり得る。

## 【方法】

**調査方法**：Google フォームによるアンケート

質問項目(表1)アンケートへの回答は、必要に応じて参加者への聞き取りを保護者に依頼した。本人が直接記入することが難しい場合は保護者に代筆を依頼した。

**実施時期**：2022年5月下旬

**対象**：2021年度XRPGの参加者 男性11名 発達障害者親の会の会員X(14歳8ヶ月～33歳4ヶ月)

表1 アンケートの質問項目(一部、省略)

問1.	2021年度に参加した日
問2.	あなたにとって、TRGの開催方法は対面とオンラインのどちらがよいですか？
問3.	問2で「対面の方がよい」を選んだ理由にチェックを入れてください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・その場で直接会っている方が話しやすい</li> <li>・XRPGのプログラムでやっている活動の全体が見えやすい</li> <li>・対面でやっている活動内容の方が楽しい</li> <li>・休日に外出する気分転換の場所になっている</li> <li>・その他</li> </ul>
問4.	問3で「その他」を選んだ方は、具体的にその理由を書いてください。
問5.	問2で「オンラインの方がよい」を選んだ方は、その理由を選んでください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・直接、人に会うよりも、画面を通じた方が話しやすい</li> <li>・オンラインの画面で活動内容が見られるのでわかりやすい</li> <li>・オンラインの活動内容の方が楽しい</li> <li>・オンラインの方がコロナウイルスなどの感染症を気にせず、安心して参加できる</li> <li>・その他</li> </ul>
問6.	問5で「その他」を選んだ方は、具体的にその理由を書いてください。
問7.	XRPGのプログラムで、あなたが1番楽しいと感じる活動は何ですか？ <ul style="list-style-type: none"> <li>・リラックス体操 ・ウォーミングアップ ・小グループに分かれたときの話し合い</li> <li>・ロール・プレイングで色々な場面を演じてみること</li> <li>・終わりの会の後の雑談(自由なおしゃべり)の時間</li> </ul>
問8.	問7で「その他」を選んだ理由を、具体的に書いてください。
問9.	XRPGのプログラムで、あなたが2番めに楽しいと感じる活動は何ですか？ (選択肢は 問7と同じ)
問10.	問9で「その他」を選んだ理由を具体的に書いてください。
問11.	XRPGのプログラムで、あなたが3番めに楽しいと感じる活動は何ですか？ (選択肢は 問7と同じ)
問12.	問11で「その他」を選んだ方は、具体的にその理由を書いてください。
問13.	TRGの活動の中で、苦手に思うことはありますか？
問14.	問13で「ある」と答えた方は、あなたが苦手に感じていること、戸惑うことにあてはまるものにチェックを入れてください。(複数回答可) <ul style="list-style-type: none"> <li>・のびのびリラックス体操で、からだをスムーズに動かすこと</li> <li>・他の人の前で、自分のことを話すこと、発表すること</li> <li>・小グループに分かれたときに、自分の考えや意見を出すこと</li> <li>・ゲームのルール(どんなふうになればよいか)を理解すること</li> <li>・他の人の前で、ロール・プレイングなどの動きをやってみせること</li> <li>・クリスマス発表会で自分の出し物を考えること</li> <li>・他の人が発表しているときに、その人がやっていることや話していることを見たり、聞いたりすること</li> <li>・TRGの開始時間に合わせて、参加すること</li> <li>・その他</li> </ul>
問15.	問14で「その他」を選んだ方は、その内容を具体的に記述して下さい。
問16.	あなたがTRGに参加する目的(理由)は何ですか？(複数回答可) <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達にあえる ・学校や職場以外で、外出する場所として定着しているから</li> <li>・リラックスすることができる ・社会性を高めるための練習になる</li> <li>・自分のことを考えてみる機会になる ・他の人の考えをきくことができる</li> <li>・人との関わり方がわかる ・スタッフと話すことが楽しい ・その他</li> </ul>
問17.	問16で「その他」を選んだ方は、どのようなことかを具体的に記述して下さい。

表2 XRPG 2021年度の活動

開催月	ねらい: ウォーミングアップ	テーマ活動	開催方式
4月	ねらい: 他者の気持ち・思いを考える Yes-No ゲーム	吹き出しクイズ	オンライン
5月	ねらい: 場面に応じた二人の会話を考えてみる 自己紹介・共通点	あんな時、こんな時の二人の会話を考えてみよう	オンライン
6月	ねらい: 相手(他者)に関心を持ち、会話をつなげる 以心伝心	シャッフル画像でこじつけ物語	オンライン
7月	ねらい: 自分の思いを他者に適切に伝え、理解してもらう体験 自分も他者の気持ちを理解する 資本主義ゲーム	劇: 理想の夏の過ごし方	対面
9月	ねらい: 聞き上手になろう(相槌・「いいね」・否定しない・感想) 「いいね」から始まる趣味トーク	ブレイクアウトルームでトーク第2部	オンライン
10月	ねらい: 季節を感じながら、動きで表現 ⇒ イメージの共有 新聞ジャンケン	ジェスチャーでお題を表現	対面
11月	ねらい: 相手のことを思い、贈り物を考えて、それを渡して感謝される体験 震源地ゲーム	「心を込めたプレゼント」	対面
12月	クリスマス会		オンライン
1月	ねらい: 場面に応じた振る舞いを考え、実際に演じてみる だるまさんの一日	RP「こんなとき、どうする?」	対面
2月	ねらい: 相手が話していることに関心を持ちながら聞く トークキングゲーム	ペアの話したことを紹介	オンライン

**XRPG の開催方式と活動内容**

COVID-19 の感染拡大により、2020 年 4 月には N 大学においても、外来者の入構が認められなくなった。そこで 2019 年度の最終回となる 2020 年 2 月の開催までは、対面で実施していた XRPG であるが、2020 年 4 月から一時中断した。その後 2021 年 1 月と 2 月に時間を短縮して、オンラインのセッションを試行し、同年 4 月より本格的に再開した。その後は N 大学の行動指針による外来者の入構制限に応じて、対面もしくはオンラインの開催方法を選択した。回数は、表 2 に示すように、オンライン開催が 6 回、対面開催が 4 回、計 10 回であった。

オンライン開催の場合、教員スタッフがホストとなり、Zoom 会議を設定し、参加者メンバーにはメールでそのミーティング URL を事前に通知した。開催当日、メンバーはそれぞれの自宅から XRPG に参加した。自宅では、家族と共用するパソコンを利用することもあれば、自分の部屋でスマートフォンを使う参加者も見られた。対象者が Zoom 会議を開くことが難しい場合は、会議に参加するところまでを保護者が援助している。

**参加者**

青年期発達障害者：13 歳 7 か月～32 歳 3 か月 (2021 年 4 月の在籍者 11 名) 社会性の発達水準によって、前半・後半とで、数名ずつに分かれて、2 つのグループを構成している。

スタッフ：教員 3 名・学生数名、教員がプログラムの進行役を担い、学生は参加者の役割で、必要に応じて対象者の個別的なフォローを担っている。

**セッションの流れ**

同日に 2 グループのセッションを連続して実施している。テーマは同じ内容であるが、前半、後半に参加する対象者の特性に応じて、課題のレベルを調整している。またそれぞれのセッションの開始前にスタッフで打ち合わせをする時間と、終了時に振り返りの時間を設けている。

1 回のセッションは、表 3 のような流れで、通常は、1 時間半程度の長さで行っている。しかし 2021 年度は、外来者に認められている入構時間に制限があったため、短縮して 1 時間以内とし、プログラムの内容も若干、簡略化している。

表3 XRPGのグループセッションの流れ  
(1セッション 約1時間程度)

I. はじめの会
II. のびのびリラックス体操
III. ウォーミングアップゲーム
IV. テーマ活動
V. 帰りの会

### はじめの会・のびのびリラックス体操

「はじめの会」では、その日の体調の確認及び近況報告を行い、参加者の状態を把握する時間を設けている。

「のびのびリラックス体操」では、図1の肩上げ下げのように、特定の部位をゆっくり動かすという動作課題である。これは、からだに入っている余分な緊張を弛め、姿勢の歪みを改善しようとする努力を通して、日常生活の体験の仕方にも変容をもたらすという動作法の考えた方に基づいている。図1では、座位姿勢での実践が示されているが、XRPGでは、セッション中に参加者が座っている椅子に腰かけたままで行える課題を選び、肩上げ下げ以外にも、腰をひねって上体を回転させるなどの動作も取り入れている。

また対面で行う場合は、「右肩をまっすぐ上に、ゆっくり上げる」といった図1の①～⑤のように動かす際のポイントを、参加者の後ろに立っているスタッフが、手をあてて明確に示し、支援することができる。一方、オンラインの場合は、進行役の声のみを頼りに、参加者がそれぞれ自宅にてひとりで遂行することになる。しかしこれまでの対面での経験から、ある程度の要領は理解されている。

### ウォーミングアップ・テーマ活動

「ウォーミングアップゲーム」と「テーマ活動」については、各月の題目を表2に示している。対面開催の場合は、ジェスチャーやロール・プレイングなど、動きを伴う活動が取り入れられているが、オンラインの場合は、会話による活動が中心になっている。例えば、表2の5月の欄に示しているように、図2は、「場面に応じた会話を考えてみる」というねらいで、「あんなとき、こんなときの二人の会話を考えてみよう」というテーマ活動の説明に使用したスライドである。参加者には、図にあるように二人の人物のイラストから出ている、空白の吹き出しに入る台詞をそれぞれ考えてみるように促す。そして図3（ドロップ・プロジェクト, 2010）のような無料のイラストや写真素材を利用して、日常によくみられる場面で関係する二人の会話をイメージしやすいように、スライドで視覚化して、参加者に提示した。具体的には、買い物場面での店員と客、重い荷物を運ぶ人と手助けする人、一緒に旅行しているふたりの友人などである。



図2 「二人の会話を考えてみよう」の説明用スライド

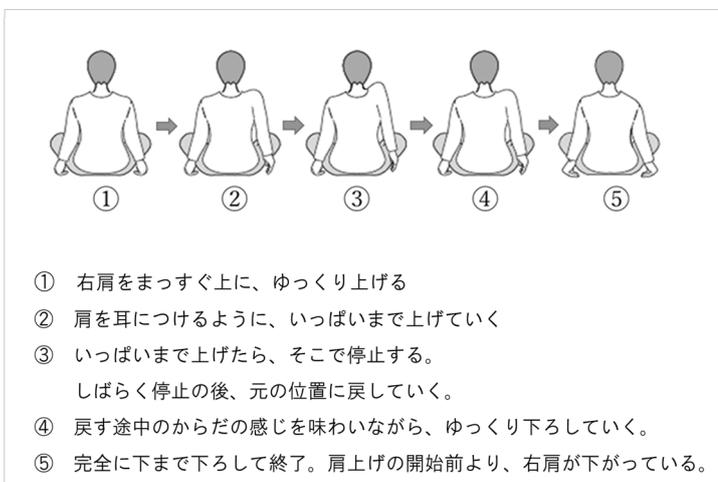


図1 動作法 肩上げ下げ課題 —肩周りの緊張を弛める—  
(吉川, 2019 より 転載)

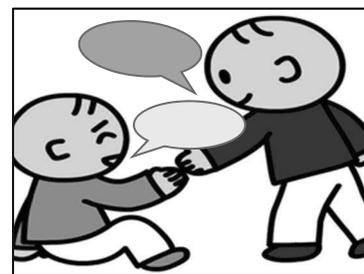


図3 会話する場面の状況を示すイラストのスライド

またXRPGでは、グループ全体に自分の考えを述べる前に、学生スタッフとのペアによる打ち合わせや他の参加者を交えた小グループでの話し合いを取

り入れている。そのねらいは、多数の参加者がいる全体場で発言する前に、落ち着いて考えをまとめる時間を確保することや、他者の前で話すことに段階的に慣れていくためである。

そうした話し合いの際の人数調整について、対面の場合は、はじめの会で、半円に並べられた椅子に全員で座っているところから、同じ会場内で、ペアを組んだり、数人の小グループを作ったりという、実際の動きで座席の移動を行っていた。

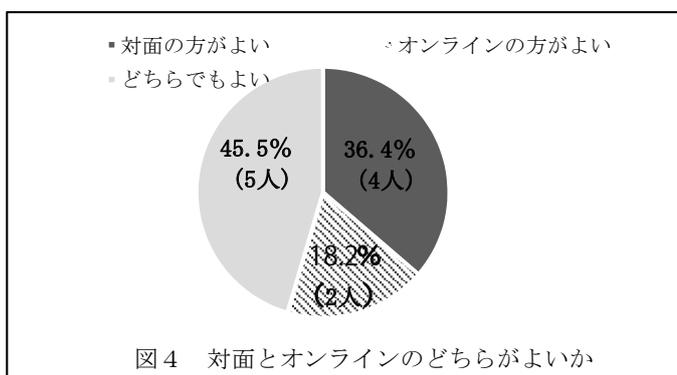
オンラインでは、Zoomのブレイクアウトルーム機能を活用した。小グループでの話し合いには、ホストのスタッフが設定したルームに分かれ、それぞれに教員スタッフが進行役として加わった。

また全体の活動をオンラインで進めている最中に個別にメッセージのフォローが必要な場合などは、「チャット」機能を活用した。

【 結 果 】

1. 「対面とオンラインのどちらがよいか」

XRPGの開催方法について、対面とオンラインのどちらがよいかという問いについて、アンケートの回答は、図4のように、「対面がよい」4名、「オンライン」2名、「どちらでもよい」5名であった。



2. 「対面の方がよい」理由

表4に示す通り、対面での開催がよい理由には「直接会っている方が話しやすい」が3人で、「活動の全体が見えやすい」、「休日に外出する気分転換の場所」が2人、「対面の活動内容の方が楽しい」が1人の順であった。

理由	人数
直接会っている方が話しやすい	3
活動の全体が見えやすい	2
休日に外出する気分転換の場所	2
対面の活動内容の方が楽しい	1

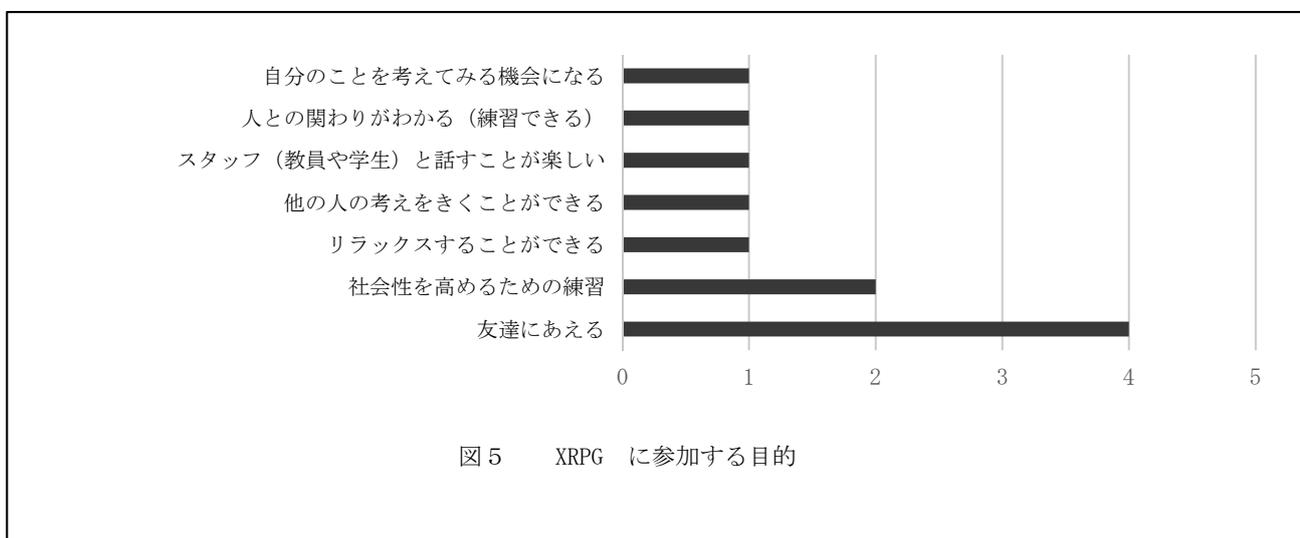
3. 「オンラインの方がよい」理由

オンラインの方がよいと回答したのは、2名であったため、その理由も表5に示す通り、回答数も3件と少数であった。

理由	人数
オンライン画面で活動内容が見られるので分かりやすい	1
オンラインの活動内容の方が楽しい	1
コロナ感染を気にせず、安心して参加できる	1

4. XRPGに参加する目的（理由）

XRPGに参加する目的として、アンケートで得られた回答は、図5に示す通り、「友達にあえる」が4名、「社会性を高めるための練習」が2名、そしてその他は、「リラックスすることができる」、「他きくことができる」、「スタッフと話すことが楽しい」、「人との関わりがわかる（練習できる）」の選択がそれぞれ1名ずつであった。



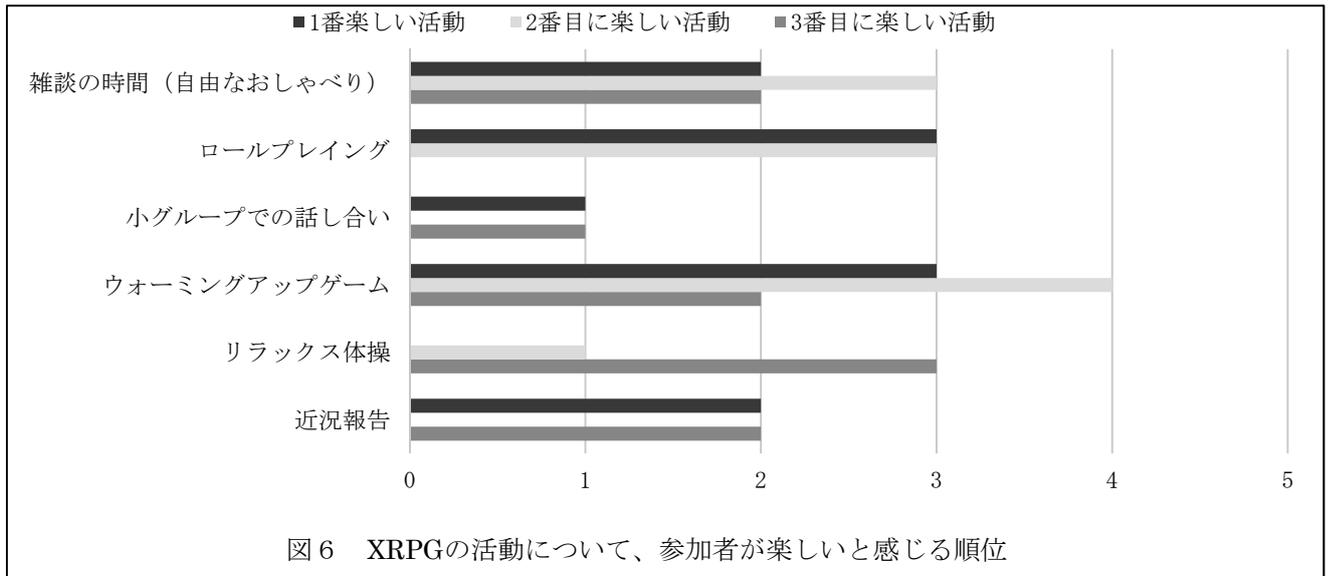


図6 XRPGの活動について、参加者が楽しいと感じる順位

5. 参加者が楽しいと感じる活動の順位

XRPGの活動の中で、「ウォーミングアップ」と「ロール・プレイング」と言ったその日のねらいに即したメインのプログラムが一番めに楽しい活動として選んでいる参加者がそれぞれ3名であった。また「ウォーミングアップ」は2番目に楽しいという活動としても最も多い4名であった。

そうした活動の中で2021年度の2月は、「相手が話していることに興味を持ちながら聞く」という「聞き手」の役割体験がねらいとなっていた（表2）。話し手の役割が話題にする内容は、カードを引いて出たお題で、例えば、「今までに一番美しいと思った景色は？」や「一番きれいな景色」などで偶然性を楽しみ、話を切り出しやすくした。

またそれぞれの聞き手役からは、「〇〇さんの話で聞いた海を自分も見たいと思いました」という共感や、「みなさん、好きなもの、いろんなことがあ

るんだなあと思いました」など、他者に関する気づきとなる感想があり、他者の話に関心をもつことができていたことがわかる。

6. 苦手な活動

参加者が感じている苦手なことは、図7に示す通り、「他者の前で話すこと、発表すること」と「クリスマス発表会の出し物を考えること」が最も多く、どちらも4名であった。「のびのびリラックス体操」については、2名の参加者が選んでいた。その他は、「ゲームのルール理解」、「他者の前でロール・プレイング」、「他の人の発表をみたり、聞いたりすること」を選んでいる参加者がそれぞれ1名ずつであった。

クリスマス発表会というのは、年に1回、12月に開催しているセッションである。参加者が、自分の得意なことや趣味、普段やっていることなどを、自

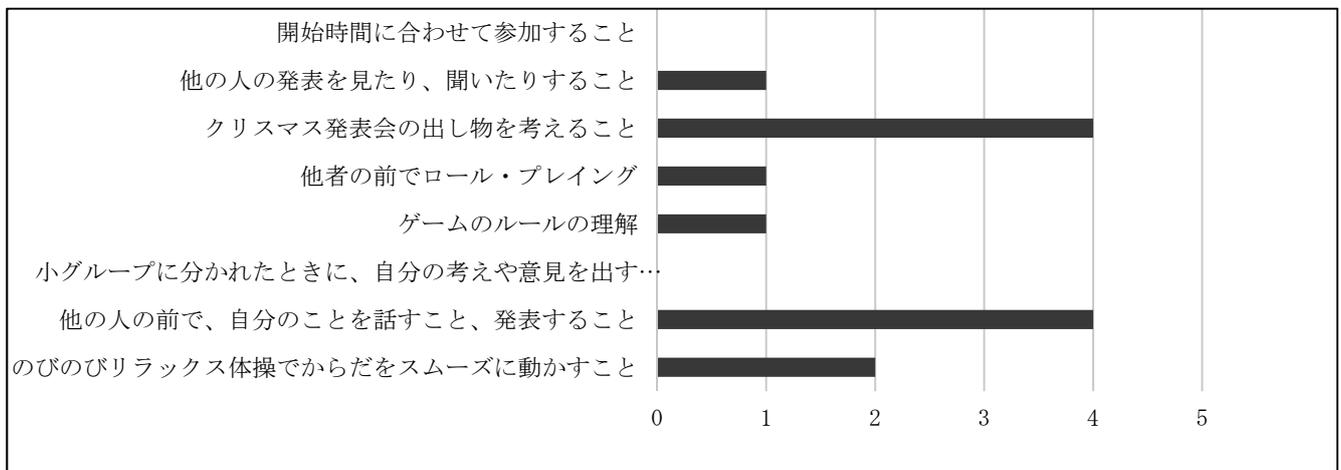


図7 参加者が苦手を感じていること

表6 各月の参加者数（オンライン開催月： 網かけ・黒太文）

年度	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	合計	在籍数
2018	15(88.2%)	15(88.2%)	15(88.2%)	14(82.4%)	10(58.8%)	13(76.5%)	12(70.6%)	12(70.6%)	10(58.8%)	12(70.6%)	128(75.3%)	17
2019	9(64.3%)	12(85.7%)	7(50.0%)	11(78.6%)	11(78.6%)	8(57.1%)	9(64.3%)	10(71.4%)	9(64.3%)	8(57.1%)	94(67.1%)	14
2021	<b>8(72.7%)</b>	<b>8(72.7%)</b>	<b>6(54.5%)</b>	7(63.6%)	<b>7(63.6%)</b>	7(63.6%)	7(63.6%)	<b>5(45.5%)</b>	4(36.4%)	<b>5(45.5%)</b>	64(58.2%)	11

由に発表する機会であり、関心のあることをクイズ形式にして、他の参加者を巻き込んだり、余暇でやっている活動を披露したりしている。2021年度は、そのクリスマス会も、オンラインで実施した。例年よりも参加者数が少なかったものの、当日自宅からZoomで参加したメンバーの中には、定番のクイズを出す発表者もいれば、普段練習している竹馬が上達している様子を事前に収録し、動画配信で発表するというオンラインならではの工夫もみられた。

7. 参加者数（表6）

オンラインで再開した2021年度の4月、5月は例年並みの参加状況であったが、6月にやや減少し、7月から6割台に回復したものの、12月以降は半数を下回っている。また開催を見合わせて2020年度を除く直近、2年間と比較すると、参加する割合が全体的に低下している。

【 考 察 】

1. 対面とオンラインの比較による参加意欲

2021年度は、コロナ禍前の2018年、2019年度と比較して、全体的に出席率が低下している。もともとの在籍数が少ないことから、直接的な数値の比較は控えるが、2020年度からの長期間の外出制限により、自宅でゲームをするなどして、一人で気ままな余暇時間を過ごすという生活スタイルに馴染んでいであろうことが推察される。それにより外部と改めて接触することへの意欲やその必然性を意識することが薄れている状態で、XRPGを再開した2021年度には、以前ほどの参加者数の回復に至らなかったのではないかと考えられる。

対面とオンラインのどちらが良いかという選択については、「どちらでもよい」が最も多かった。しかし11人中2名は「オンラインの方がよい」と回答しており、その理由として、一人は、「コロナ感染を気にせず、安心して参加できる」を選択している。実際にその回答者は、2021年度にオンライン開催の時は毎回出席しているものの、対面ではすべて欠席しており、感染への不安の高さが伺える。もう一人は「オンラインの方がよい」理由を何も選択し

ていなかったが、保護者には、「人に会わなくてすむから」と話している。

一方、「対面の方がよい」という回答理由には、「直接会っている方が話しやすい」があげられており、XRPGでの対面交流に抵抗がなく、むしろ楽しんでいることがわかる。そのようなメンバーの保護者によると、日頃の生活では、学校や職場で緊張して過ごしており、XRPGでみられるような笑顔は、家庭以外ではみられないとのことである。すなわち、それらの参加者にとっては、XRPGが家庭以外でも安心できる居場所になっており、そこでの会話を楽しめていると言えよう。

2. 参加目的からみたXRPGの心理社会的発達に関わる役割

参加目的として「友達にあえる」が複数の参加者（4名）から選択されていた。XRPGのメンバーの多くは、学校での友達づくりがうまくいかず、家族以外の関わりが薄い傾向にある。しかしXRPGへの参加を通して、グループセッションの後に自発的に連れ立って昼食を共にするような関係が出来たメンバーもみられる。こうしたグループ活動以外での交流は、保護者も知るところであり、帰路を共にする程度ではあるものの、同世代との自発的な関わりが困難であったメンバーにとっては、仲間関係づくりの一步であり、心理社会的な発達の一過程として認められよう。また「社会性を高めるための練習」を選択している回答が2名であり、社会との適切なつながりの必要性を意識し、その学びをXRPGに求めていることが伺える。

その他の参加目的は、それぞれ1名ずつが選択しており、「自分のことを考えてみる」や、他者を意識した自己認識に関わるものである。また「リラックスすることができる」を選択する回答もあり、学校や職場での日頃の緊張をほぐす場としても機能していることが考えられる。

3. オンライン開催でのXRPGに関する意識

「オンラインの方がよい」とオンラインと対面の「どちらでもよい」を合わせると、11名中9名がオ

ンライン開催を肯定的に捉えていた。その中で参加者が楽しいと感じる活動で最も多いのがウォーミングアップのゲームとロール・プレイングであった。オンラインでは、イラストなどを積極的に活用し、画面というはっきりとした枠の中に 集団でのゲームのルールやテーマ活動の内容を提示したことで、視覚的な理解が強い発達障害者にとっても、その刺激に注目しやすくなっていたと思われる。またロール・プレイングの関わり手がビデオ画面の中にあることにより、関わる相手として明確にとらえやすかったものと思われる。それにより、今、自分がすべきこと、相手のメッセージなどがわかりやすくなり、参加者間のやりとりがスムーズに展開したことで、その手応えが楽しいと認められていたのではないかと考えられる。

#### 4. 仮説の検討と今後の課題

以上のように、仮説①「参加者には、どのような体験として意識されているか」については、本研究の結果から、XRPG が仲間関係の構築や社会性を高めること、人との関わりを楽しめる場所として認められていることが示された。

また、仮説②「オンライン形式のグループにおける対人交流支援の有効性」については、オンラインビデオ会議のシステムを活用し、プログラムの課題設定を工夫することにより、参加者が互いの話題に関心を向けやすくなっており、それらの会話を楽しんでいたことから、対人交流を促進することがねらいとなるグループの開催方法として有効であることが示された。

一方、オンラインで開催中に偶発的に起こる事態として、通信の不具合、実践中に家族の声が入るなどがみられた。またチャットに参加者が書き込んだ内容が、他の参加者にも目に入ったことから、文字通りのとらえ方で誤解を生じることもあった。こうした事態は、当初、スタッフに予測がついておらず、遠隔で起こっている出来事が画面上に現れているために、すぐに対応ができないまま後手にまわってしまった。こうした問題はオンライン開催をする場合に今後も起こりうる課題・リスクとして、十分検討しておくことが肝要であろう。

#### 引用文献

ドロップレット・プロジェクト 2010 視覚シンボルで楽々コミュニケーション 障害者の暮らしに役立つシンボル 1000 エンパワメント研究所  
服部辰広・松田康宏・伊藤 譲・久保山和彦 2022 対面授業と比較した遠隔授業の学習効果に関する研究 —保健医療学部整復医療学科生に対するアンケート調査より— 日本体育大学紀要,

51, 1001-1009.

松井 豊 1990 友人関係の機能 齊藤耕二・菊池章夫 編著 社会化の心理学ハンドブック, 川島書店, 283-296.

望月崇司 2021 オンライン授業の導入と今後の課題 —オンライン授業と対面授業の比較から得られた課題とは— 成田会・研究ジャーナル, 2, 19-36.

田神 仁 2020 オンライン授業のよさを生かしたアクティブ・ラーニングの実践研究 —Zoomによるグループワークを通して— 法政大学教職課程年報 19, 22-36.

吉川昌子・城元寿美 2011 青年期発達障がい者のためのコミュニティ・グループワークの効果と今後の課題：当事者評価からの検討 中村学園大学発達支援センター研究紀要, 2, 25-36.

吉川昌子 2019 治療課題の実現過程 動作療法の治療過程 成瀬悟策 編著 金剛出版, 61-78.