

発達障害児の遊び場面における「自発」的行動の形成

西村和代・山本淳一
(明星大学)

【目的】

自閉症と診断された子供達の問題行動として、自分から環境に働きかける事が出来ないことが挙げられる。彼らの日常場面においては、大人がプロンプトや指示を多くの場面で与えるため、それらを待つ行動が強化されていることが多い。いつも他者からの指示、プロンプトによって行動する場合は、自発的に行う行動を形成する必要がある。

今回の研究は、他者からの指示やプロンプトではなく、環境の中の既存の刺激によって「自発的」に行動することが出来るようになるための訓練の効果を、遊び場面を利用して検証したものである。

【方法】

《対象児》自閉症と診断されたS児（男、CA=12yer 10mo, MA=3yer 4mo）。彼は、これまでに報告言語、言行一致訓練などを受けた経験があった。言語行動は徐々に分化してきているものの依然としてエコーイックが多く、他者の指示を待って行動し、自発的な他者への働きかけはほとんど見られなかった。

《材料》 B 5サイズの模造紙に横書きで、「〇〇先生」と人物の名前を書いたカード、「〇〇をやろう」とこれまでにセッションで行ったことのある遊びを書いたカード、セッション当日の課題予定と休み時間を順番に書いた時間割表、椅子、磁石、ホワイトボード、記録表を用いて行った。

《ターゲット行動》

5分間の休み時間に対象児が、「〇〇先生、〇〇をやろう。」とトレーナーを遊びに誘う言語行動をプロンプトや指示なしに行うこととした。尚、休み時間の開始から初発反応までの潜時、1つの遊びの終了から次の自発までの潜時が平均30秒以内であることを規準とした。

《マテリアル》

〈人物〉1回の休み時間に5～6名のトレーナーが入室した状況で訓練が行われた。トレーナーの延べ人数は、男8名、女10名の計18名であった。

〈遊び〉訓練で使用している、タックル、マット、大玉、相撲、パズル、逆立ちの6種類が遊びとして用いられた。

《室内のセッティング》

訓練はM大学の遊戯室を使用して行われた。訓練で使用している遊具の置かれた室内に、訓練者（MT）と、対象児（C）、5名のトレーナー、及びカメラマンが入室した。ベースライン期、プローブテスト期は、対象児とトレーナーの居る位置は指定されていなかった。

《手続き》

先行訓練として、訓練の休み時間に訓練者と対象児が一緒に遊ぶことで、遊びのレパトリの形成と、それぞれの遊びに対応した命名を行った。また、対象児が、訓練に参加するトレーナーの名前を覚えることを行った。

《ベースライン期》

5名のトレーナーが、在室している状態で、対象児に各トレーナーの名前を確認させた後、5分間の休み時間を設定した。

《トレーニング期》

訓練1：モデリング条件

壁に人物、遊びの文字カードが無作為に貼ってある状況（図1：文字カード位置参照）で、対象児役のトレーナー（T1）が、「〇〇先生、〇〇をやろう。」とT2を誘い、T1とT2と一緒に遊ぶというモデリングを行い、対象児に行動連鎖を作った。

規準1：1回の休み時間を通して、潜時が1分30秒以内でプロンプトなしの反応が出ることにした。

訓練2：文字カードの自己呈示条件

対象児が、所定の位置に時間割と、壁の一侧面上に位置、順番はランダムで文字カードを貼った。

（図1：文字カード、時間割位置参照）休み時間には、壁に貼られた刺激が見渡せるような位置に椅子を置き、対象児を座らせ5分間の休み時間を設けた。

（図1：椅子の位置参照）潜時が1分30秒以内で自発的反応が出た場合は、トレーナー全員が、拍手で強化し、発語がみられない場合は、MTが対象児の肩を叩いて、文字カードの貼られた壁をポインティングするプロンプトを行った。

規準2：1回の休み時間を通して自発的反応を行い、平均潜時が30秒以内で安定することとした。

訓練3：自発的反応をトークンで強化する条件

MTが、自発的な発語をし遊びが終了した後、持っていた磁石をボードに貼る事を加えたモデリングを行い、対象児に行動連鎖を形成した。(図1：磁石ボード位置参照) MTが、対象児に色の異なる数種類の磁石を手渡し、5分間の休み時間を設けた。通過規準は、規準2と同様であった。

訓練4：各遊びの終了後に記録表に記入する条件

遊びの終了後に記録表に誰先生と、何をしたかを記録する事を確認と、強化として用いた。(図1：記録表位置参照) 通過規準は規準2と同様であった。

訓練5：弁別刺激のフェードアウト条件

規準2の条件を満たすごとに、人物、遊びの順番でカードを壁から外した。対象児は、遊びの終了後、記録表に誰先生と、何をしたかを自由に記録した。

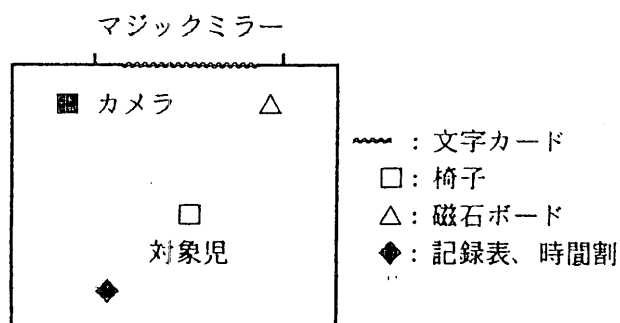


図1：各訓練期でのセッティング状況

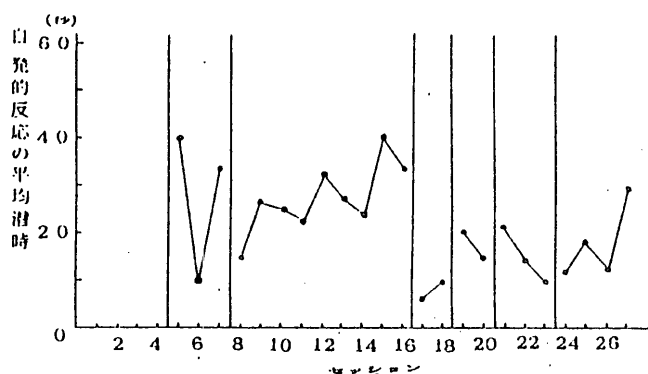


図2 休み時間における「自発」的反応の平均潜時

1回の休み時間における「自発」的反応の潜時の合計を、「自発」的反応数で割った結果を図に示した。

〈ブローブテスト期〉

場面セッティングはベースライン時と変えず、ブローブテストを行った。この場面においては、対象児と5名の名札をつけた初対面のトレーナーが在室している状態で、対象児に名前と顔を確認させた後、5分間の休み時間を設けた。

【結果と考察】

図2に休み時間ごとの「自発」的反応の平均潜時、図3に休み時間ごとの「自発」的反応の回数の結果を示した。ベースライン時は、全く自発が見られなかった。訓練1、2を導入したが、プロンプトなしの反応と、発語までの潜時が30秒以内に安定しなかった。そのため、トークンでの強化を付加した訓練3を行ったところ平均自発潜時が30秒以内に安定した。訓練5の弁別刺激の文字カードのフェードアウトは、スムーズに進み、ブローブテストでは、1回の休み時間の自発回数3回、平均潜時は、1.9秒となった。

自閉症児はエコラリアが多いため、音声刺激への依存性が高くなる可能性がある。今回、音声刺激ではなく、文字刺激を手がかり刺激として用いたことで比較的スムーズに手がかり刺激をフェードアウトすることが可能であった。文字刺激は環境に同時に存在させることが出来るため、選択肢を広げていくことや、対象児が「自発的」に選択する可能性を高められると思われる。文字刺激を設定する手続きを、自発的行動形成に用いることが有効であろう。

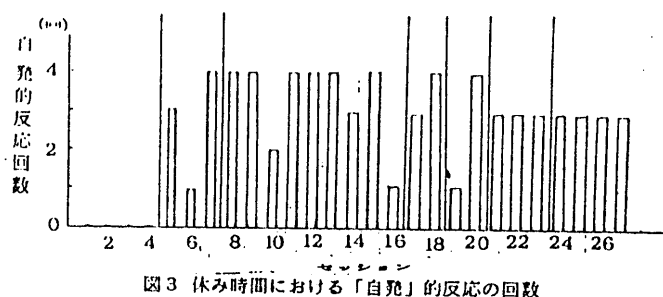


図3 休み時間における「自発」的反応の回数

1回の休み時間における「自発」的反応回数の合計を図に示した。