

自閉症生徒間における相互交渉的な行動連鎖の形成の試み(その1)

—行動連鎖中断法の適用—

○井澤信三

(東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科)

霜田浩信

(東京学芸大学附属養護学校)

氏森英亜

(東京学芸大学)

1. 問題

自閉症の社会的な行動は、主たる障害であり、そのアプローチが求められる。例えば、加藤・井上・三好(1991)は、自閉症児2名間における役割交替を含んだ行動連鎖を形成することに成功している。しかし、同研究でも報告されているように、言語的な行動を非言語的な行動連鎖に組み込むことの困難さも示唆されている(高橋・野呂・加藤,1990)。我々は、それに対して、行動連鎖中断法の適用を試みた。本報告では、その前段階として、①自閉症3者間において、非言語行動による相互交渉的な行動連鎖を形成できるか、②行動連鎖中断法が有効にはたらくためには、行動連鎖を獲得していることが前提条件であるか、を検討することを目的とした。

2. 方法

1) 参加生徒：指導に参加した生徒は、以下の3名であった。それぞれの生活年齢は、Ko児は13歳11か月、Ta児は17歳11か月、Ha児は17歳5か月であった。指導開始時における田中ビネー知能検査による精神年齢は、それぞれ2歳9か月、6歳2か月、6歳5か月であった。3名とも自閉症と診断されていた。

2) 指導期間および場所：指導期間は、1997年11月から1998年2月までの週1回を原則とした。約20分間の指導を行った。指導場面は、T大学にあるプレイルームを用いた。また、3名の参加者と2名の大人から構成された。

3) デザインおよび手続き：ボーリング・ゲームの流れは以下のように設定した。3人が順番に投げ手になって、投げ手は、2回投げることができた。「投げ手→ピン係→次の投げ手」の順に役割が交代されるようにした。Table 1にボーリング・ゲームの行動連鎖を示した。全参加者の各々が投げ手役を1回ずつ行うことを、1試行とし、1セッションは3試行からなった。

(1) 行動連鎖中断状況の設定に関する手続き：

Table 1に示したボーリング・ゲームの連鎖の途中に中断状況を挿入した。挿入した時点は、「投げ手が投げる時」および「投げ手が次の投げ手にボールを手渡す時」に設定した。中断状況とは、

セラピストが「投げ手が投げることを止める」および「次の投げ手がボールを受け取ることを止める」ことによって作り出した。中断状況は、約15秒間とした。

(2) ベースライン期：この期の目的は、参加生徒3名における相互交渉的な行動連鎖の自発遂行レベルを測定することであった。初めに、大人が1試行のモデルを示した。その後、特別な指導は行わず、ゲームの遂行が止まったときは、身体的な誘導を用いて次の行動へ移らせた。

(3) プローブ条件：この期の目的は、行動連鎖をまだ獲得していないレベル(※参加者全3名のゲーム・スキルの自発遂行率が20~50%以下とした。)において、前述した行動連鎖の中断操作を実行し、その効果を検証することであった。ただし、その際に、「何らかの行動」の生起を促すようなプロンプトは呈示しなかった。

(4) 訓練期：この期は、3名から構成されるボーリング・スキルを形成することが目的である。形成する行動は、ボーリング・ゲームに関する一連の行動要素であった。指導手続きは、各行動要素が自発的に遂行されないときに、参加者が遂行するまで「呼名(参加者の名前を呼ぶ)」→「言語教示(「～して下さい。）」→「身体的誘導」の順序でプロンプトを5秒間隔で呈示した。

(5) 個別訓練：参加生徒1名と大人2名が、同じ流れのボーリング・ゲームを実施した。指導手続きは訓練期と同様であった。Ko児は10試行、Ta児とHa児は3試行を実施した。

4) 反応の記録：プレイルーム内に設置されたVTRによって、録画された記録をもとに観察を行った。ゲーム・スキルは、各行動が自発遂行されたどうかを評価した。その際、呈示されたプロンプトについても記述した。また、「中断手続き」における参加生徒の反応は、描写記録した。

5) 結果の整理法：ゲーム・スキルの自発遂行率を以下の式によって求めた。(プロンプトなしに)自発された行動数/遂行すべき全行動数×100(%)。

3. 結果

1) 行動連鎖の獲得に関する結果：Fig.1に、各参加生徒のごとのゲーム・スキル自発遂行率の結果を

示した。BL期では、Ko児が19.6~31.4%、Ta児が37.3~45.1%、Ha児が29.4~47.1%であった。訓練期に入り、セッション5、6においてTa児が84.3~96.1%、Ha児が58.8~76.1%と上昇を示したが、Ko児は41.2~37.3%とその値は低いままであった。個別訓練後は、3名とも80%以上の値を示し、セッション10では、100%に至った。

2) プローブ条件の結果: プローブ条件時に「中断手続き」を導入した。その結果、「中断状況」において、立ったままでいたり、位置から離れてしまったり、ボールを投げてしまったりすることが見受けられた。相手の遂行を促すような「何らかの反応」を示した参加生徒はいなかった。

4. 考察

ベースラインでは、参加生徒のゲーム・スキル自発遂行率は、20~50%であった。訓練期において、プロンプト手続きを導入したことによって、Ta児とHa児は、上昇傾向を示したが、Ko児は、顕著な上昇を示さなかった。この要因として、訓練期の手続きでは、3名の遂行が安定しないため、連鎖化されにくいと考えられた。そこで、個別訓練を導入した。その結果、その後のセッション7~8において、80%以上の高い遂行率で安定することができた。訓練期の手続きとは異なり、他の2名(大人)の行動連鎖における各行動の遂行が安定するため、そ

れらを手掛かりにしやすかったことが考えられる。次に、行動連鎖の未獲得状況における中断法の導入では、「相手の遂行(ボールを投げること/ボールを渡すこと)」を促すような行動は生じなかった。ゲーム文脈とは関係のない反応の生起が見受けられた。このことは、「連鎖中断」を設定することによって連鎖を完遂しようとする動機づけを高めるために、行動連鎖を獲得することが前提条件として必要になる可能性を示すであろう(※行動連鎖獲得後に、「中断状況」において「何らかの行動」の生起が高まることを仮定している)。最後に、参加者3名が、相互交渉的な行動連鎖を獲得するに至った。次のステップとして、行動連鎖中断法を適用し、非言語行動連鎖に言語行動を組み込むことができるかどうかを検討することが課題となる。

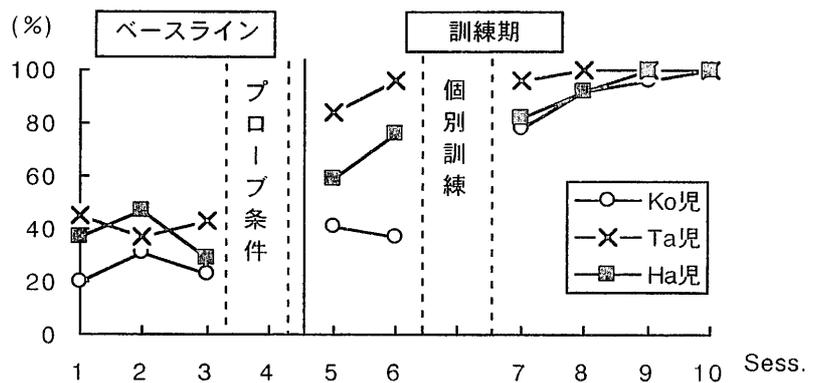


Fig.1 各生徒の行動連鎖自発遂行率

Table 1 3名児におけるボーリング・ゲームの行動連鎖

	A君	B君	C君
投げる順番	第1投者	第2投者	第3投者
役割	投げ手	次に投げるのを待つ	ピン係
第1投目	①投げる位置につく	⑨投げ手の脇の椅子に座る	⑥ピンの脇の椅子に座る
<連鎖の中断>	(投げるのをストップ)	←	「~君、どうぞ!」
	②投げる	→	
	③待っている		⑦倒れたピンを直す
	④ボールを受け取る	←	⑧ボールを投げ手に返す
第2投目	①投げる位置につく		
<連鎖の中断>	(投げるのをストップ)	←	「~君、どうぞ!」
	②~④を繰り返す		⑥~⑧を繰り返す
	⑤第2投者にボールを渡す		
<連鎖の中断>	「~君、どうぞ!」	(受け取るのをストップ)	
		⑩渡されたボールを受け取る	
役割交替	第3投者の位置へ移動	第1投者の位置へ移動	第2投者の位置へ移動
	投げ手が2回投げ終わったら、役割交替へ		
全行動要素数	9 (+1)	2 (0)	6 (+2)