

発達障害のある青年のゲーム活動場面における相互交渉に関する研究

高津 梓

．問題

障害者の余暇活動では、活動そのものを実行する技能だけでなく、対人相互交渉を自ら開始すること、一緒に行く相手を選ぶこと、仲間からの援助を受けること等が重要であるとされる(高幡・武藏・安達, 2000)。よって、余暇活動を充実させる要因のひとつとして、余暇を共に過ごす仲間との相互交渉は注目すべき点であると考えられる。

相互交渉は「自ら相互交渉を開始する行動」と「相互交渉において相手に応答する行動」の大きく分けて2種類のスキルが必要とされるが、発達障害者は双方に問題を孕んでいることが多く(井澤・氏森, 1998)、障害者同士の相互交渉ともなると、二重の課題が存在することとなる。

近年、ゲーム活動を通して相互交渉指導を行った研究が報告されている。ゲーム活動は、数ある余暇活動の中でも幅広い年代に好まれ繰り返される可能性が大きく、日常での実行機会の高い活動となると考えられる。しかしながら、これらの研究の多くにあるような構造化された場面での指導は、獲得された行動が日常の場面等に波及することが困難である場合が多い。

この問題について、アセスメントを利用し、指導文脈となる活動やその中で必要とされるスキルについて、対象者にとってより自然なものを選定することが有効であると指摘されている(松岡・石田, 2000)。また、指導室場面ではなく日常場面において支援を行うことで、日常への定着を促し、自然な状態での指導を行うことが可能であると考えられる。

以上のことから、日常の余暇でのゲーム活動における支援において、活動そのものに既にある環境を十分に把握し、環境にとってふさわしく、実

行者が実行しやすい方法を提案することで、自然な活動の状態を阻害することのない支援を行うことが可能となる。これによって、支援計画が対象者の好みやニーズを考慮した、人中心の支援となり、対象者に適合し、余暇活動を阻害しない自然な支援が行えると考えられる。

．目的

発達障害のある青年の、余暇活動の充実を目的とした仲間同士での望ましい相互交渉を促進するための、日常のゲーム活動における支援について、以下の点から検討する。

- 1．日常のゲーム活動における他者への相互交渉を促進する要因の分析方法について
- 2．ゲーム活動において仲間同士の相互交渉を促進する支援方法の選定について
- 3．余暇としての自然なゲーム活動に適合した支援の在り方について

．方法

- 1．研究の参加者：対象者として16歳から17歳の自閉的傾向のある男性4名と、支援者として対象者と面識のあるスタッフ数名が参加した。
- 2．実施期間：2004年8月～2004年12月までの約5ヶ月間、計6回の活動を設定した。
- 3．支援場面：A県N市のレジャー施設
- 4．手続き：

1) 事前アセスメント

対象者の実態と余暇活動の様子、家族のニーズの把握を家族へのアンケートおよび聞き取りによって行った。

2) 活動および場面の選定

事前アセスメントの結果から、対象とする活動としてボーリングが選定され、そのゲーム場면을支援場面として選定した。

3) 選定された場面の詳細な情報収集

ゲーム場面の物理的環境や、対象者の活動に関する技能の把握を行った。活動に関する技能について各対象者とも躰きは見られなかった。

4) 支援計画

ゲーム活動における他者へのかかわりの促進を標的とした支援計画を立案し、日常のゲーム活動場面において実施した。

分析については、VTR を基に、対象者の他者へのかかわり行動の生起頻度を、開始行動と応答行動に分類した上で算出した。また、生じたかかわりの質についてもカテゴリーごとに分類した。

5) 事後アセスメント

活動および支援内容の有効性や妥当性について検討を行うために、対象者と家族へアンケート調査を実施した。

結果

1. 支援結果

既に生起していた仲間へのかかわりの多くは、スタッフが行動を行った後に同じ行動を行うというものであった。また、スタッフに対する自発的なかかわりが生起していた(図 1)。応答行動については、開始行動の生起頻度が低いため、応答の機会そのものが少なかった(図 4)。

このことから支援期 では、他者へのかかわりを促進するために、スタッフによるモデル提示による支援を行った。この際、セッション 2 においては、スタッフの実行度の低さが見られたため、支援結果の検討はセッション 3 以降に行った。その結果、対象者の開始行動については増加が見られたが、スタッフへのかかわりやスタッフに誘発されたかかわりが主であった(図 1、2)。応答行動については、他者からのかかわりが増加するにつれ徐々に増加をした(図 4、5)。

このことから支援期 では、仲間への自発的なかかわりを促すために、かかわりを例示した 支援シートによる支援を行った。また、応答行動についての例示は、セッション 6 より行った。その結果、仲間に対する自発的なかかわりと仲間から誘発されたかかわりが増加し、かかわりの質の幅

にも広がりが見られた(図 1、2、3)。セッション 6 では、複数の他者からのかかわりに対する全体的な応答の増加が見られた。また、他者からのかかわりに対する応答の割合が増加した。かかわりの質の種類については、他者からの賞賛や励ましに対する「報告」が増加した(図 4、5、6)。

2. 事後アンケートの結果

対象者本人および家族へのアンケートについては、共に殆どの項目で肯定的な評価を得た。

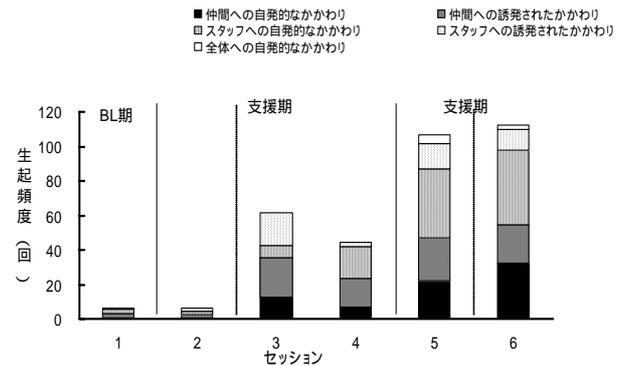


図 1 他者への開始行動の生起頻度

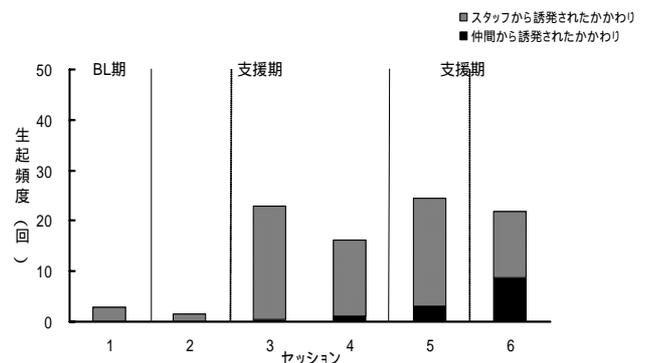


図 2 他者から誘発された仲間への開始行動の生起頻度

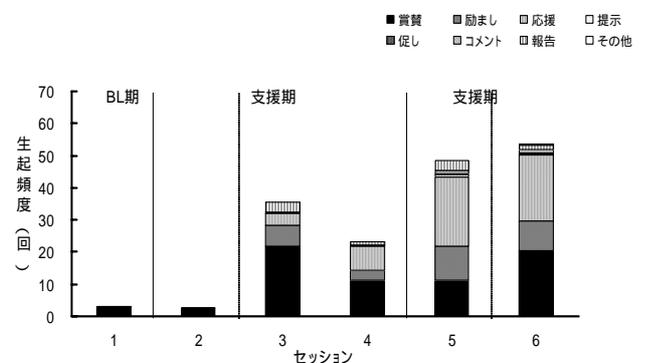


図 3 仲間への開始行動における質の推移

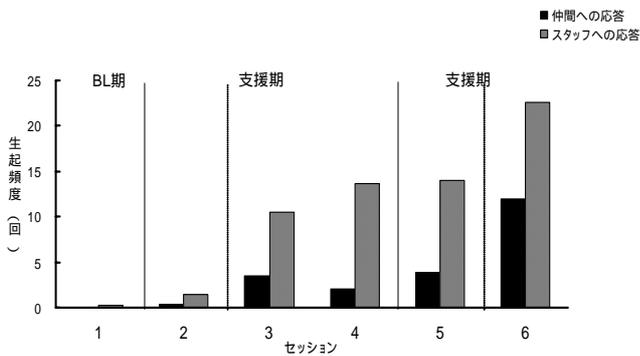


図4 他者への応答行動の生起頻度

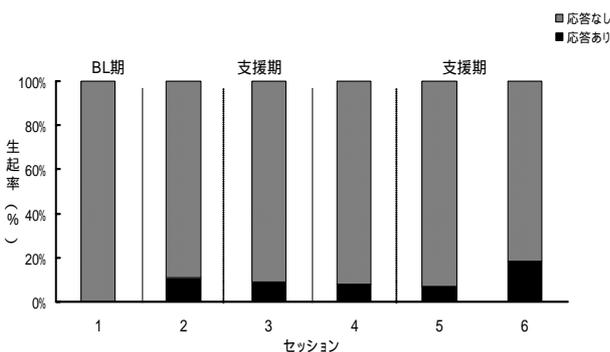


図5 仲間からのかかわりに対する応答行動の割合

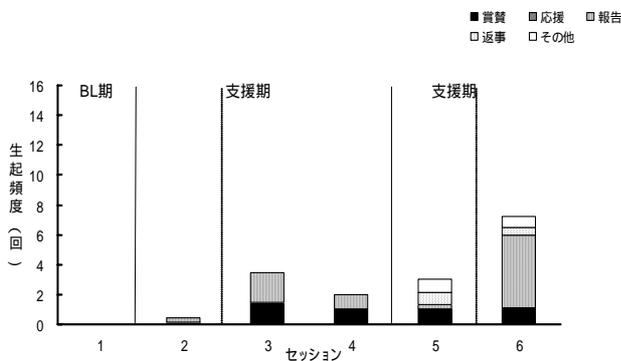


図6 仲間への応答行動における質の推移

考察

本研究の結果から、ゲーム活動場面での支援においては、1) 日常で実施されている活動を選定すること、2) 活動の流れに適合した行動を標的として選定すること、3) 日常におけるゲーム活動そのものを用いて支援を行うこと、という3つの観点から、促進された相互交渉の日常への定着を促す上で重要であるということが示唆された。

また、日常の余暇活動における支援では、1) 活動を行う環境の詳細な情報収集を行うこと、2) 環

境に適合した素材を用いた支援方法を検討すること、3) 活動の流れを阻害することなく支援を実施すること、という3つの観点から支援方法を検討することが、重要であると示唆された。

そして、発達障害のある青年の仲間相互交渉については、1) 活動における実態を把握すること、2) 相互交渉を維持する要因の詳細なアセスメントを行い、その情報に基づき支援計画を立案すること、3) 開始行動と応答行動の双方に支援を行うこと、4) 対象者全体に支援を行うこと、という4つの観点において支援方法を検討することで、相互交渉についての明確な指導やトレーニングを行うことなく、他者へのかかわりを促進し、活動の文脈に適合した効果のある支援を行うことが可能となったと考えられる。さらに、複数の対象者に対する支援は、支援によって増加した行動が互いに相乗効果となり、より高まることが示唆された。

以上のことから、1) 日常として存在するゲーム場面を用いた支援を行うこと、2) アセスメントに基づき標的場面や標的となる行動の選定を行うこと、3) 活動における詳細な分析から、相互交渉を維持する要因を活動の各参加者において把握し、支援方法を選定すること、4) ゲーム活動の環境を把握し、活動の文脈や環境に適合した素材を利用した形式に支援方法の修正を行うこと、の4点から支援方法を検討することが重要であった。それによって、各参加者に負担のない状態で実施でき、日常の余暇活動におけるゲーム活動での相互交渉を促進し、維持することが可能な支援を実施できると考えられた。

しかしながら、応答行動への直接的な支援の在り方、実践場面における情報収集の方法について、活動の維持・拡大、日常における支援の実行者、という4点の課題が示唆された。

文献

- 井澤信三・氏森英亜 (1998) 青年期自閉症、発達障害者における社会的相互交渉スキル指導法に関する研究展望. 学校教育学研究論集, 1, 113-122
- 松岡勝彦・石田裕子 (2000) 発達障害児における社会的相互交渉の促進に関する研究動向 - 一般化と維持の観点から -. 心身障害学, 24, 169-181.
- 高畑庄蔵・武蔵博文・安達勇作 (2000) 「ボウリングお助けブック」を活用した養護学校での余暇指導. 特殊教育研究, 37(5), 129-139.