

自閉症児における仲間との「相互援助」の成立条件の検討
協力型ゲームと対戦型ゲームの比較

立命館大学応用人間科学研究科
対人援助学領域
障害・行動分析クラスター
土田 菜穂

本研究は、自閉症児と仲間を選定された生徒との間における「相互援助」の成立条件を検討するため、ゲーム場面において援助行動を組み込ませたルールを設定し、その効果を検討することを目的とした。

ゲーム場面は、協力型として福笑いゲーム（A 条件）、対戦型として黒髭危機一髪ゲーム（B 条件）を用いた。どちらの条件においても、対象生徒どうしが遂行の援助をする行動を行動連鎖として組み込ませ、対象生徒がそれを遂行することでゲームが成り立つルールを設定した。

二つのゲームの違いは、結果事象の設定であった。A 条件は、福笑いの顔が完成することを最終目的とし、出来上がった作品をモデルとなった先生に見せ、その先生からのフィードバックがあった。一方、B 条件は、樽に剣を刺した時に黒髭人形を飛ばしたプレイヤーの勝ちとなり、勝者を決定することを最終目的とした。従属変数は、援助行動の正反応率に加え、自閉症児におけるゲームの遂行率と、自閉症児に対する実験者または仲間のプロンプトの推移であった。援助行動の正反応は、実験者のプロンプトなしで、自発的または仲間のプロンプトによって生じた反応と定義した。

その結果、A 条件では 5 セッション目に、互いの援助行動の正反応率が 100% となった。しかし、仲間と選定された生徒が、相手の援助行動として割り当てられた試行を代行していた。B 条件では、4 セッション目において両者の援助行動の正反応率が 100% となった。

このことから、A 条件では「相互援助」が不成立であり、B 条件において「相互援助」が成立したといえる。よって、「相互援助」が成立するための条件として、どちらの試行においても同等で即時的な強化子が設定されていた B 条件が効果的であることが示された。

考察では、「相互援助」の成立条件について、集団随伴性の強化システムについて、援助行動の成立条件、2 種類の援助行動の比較、対象生徒に対するプロンプトの 4 点についての考察、および今後の課題と研究の方向性を述べた。