

「強度行動障がいのある利用者への応用
行動分析を用いた実践報告
～意思決定に基づく生活の質（QOL）
向上への取り組み～」

報告者：社会福祉法人大阪府障害者福祉事業団

障害者支援施設かつらぎ

支援員 岩原 令

リーダー 今道裕太郎

強度行動障がいのある利用者への応用行動分析を用いた実践報告～意思決定に基づく生活の質（QOL）向上への取り組み～

社会福祉法人大阪府障害者福祉事業団
障害者支援施設かつらぎ
支援員 岩原 令
リーダー 今道 裕太郎

1. はじめに

強度行動障がいのある利用者への支援は、個々の特性に応じた関わり方や環境調整を適切に行うなど、高度な専門性と柔軟な対応力により、問題行動が軽減し、生活の質を向上させることができる。しかし、支援の現場においては、強度行動障がいのある利用者に対する支援方法が十分に浸透しておらず、支援者が試行錯誤しながら対応しているのが現状である。さらに、建物構造や設備といった物理的環境の整備に加え、専門性を有する人材の確保・育成といった人的資源の課題もあり、適切な対応が難しいケースも少なくない。

障害者支援施設かつらぎにおいては、個々のニーズに応じた関わり方や環境調整を行い、より良い支援の在り方を模索しながら日々の支援を行っている。しかし、支援の経験則に依る判断が大きく、対応が支援者自身の価値観や解釈に偏りがちであるという傾向も否めず、改善の余地があると認識している。そのため、より効果的で多様なアプローチを学び取り入れながら、支援の質を高めることを当面の課題としている。

本論文では、物壊しが頻繁に見られる利用者の支援事例を取り上げ、応用行動分析学の理論に基づいた行動改善の実践を報告する。

2. 施設概要

障害者支援施設かつらぎは、生活介護および施設入所支援の2つの事業を展開している。定員は60名であり、各20名が所属する3つのユニットに編成して運営している。そのうち、「すすきユニット」には成人男性が所属し、全員が支援区分6に該当するとともに、重度障害者支援加算の対象となっている。本論文で取り上げる対象者であるYさんも、このすすきユニットで生活している。

3. 対象者のYさんについて

（1）プロフィール

今回対象となるYさんは、32歳の男性である。療育手帳はA判定、支援区分は6に該当し、知的障がい、自閉スペクトラム症、および強度行動障がいを有している。

1歳6ヶ月の頃から大人しく、口数が少なかったため、自閉スペクトラム症と診断された。3歳からは母子分離型施設にショートステイで通い、約4年間通所した。その間には、パニックを起こして自傷行為が見られることもあった。約14年間、自宅で家族と過ごしながらかつらぎの利用を継続していたが、父が病気を患い、母の送迎等の負担が大きくなったことから、入所施設への入居を検討するようになった。中学2年生の夏に福祉型障害児入所施設しいのき寮へ入所。以降は同施設に入所しながら支援学校の中学部・高等部に通学する。入所後は行動面の課題として破衣行為が目立ち始めた。高等部卒業後、平成29年4月に同一敷地内に新設された本施設の開所と同時に移行し、現在に至っている。

言語コミュニケーションは主に「トイレ」「帰宅」等の一語文が中心であり、自らの意思を言語で適切に伝えることは難しい。一方で、日常生活に関する言語指示の理解は概ね可能であると考えられる。また、非言語コミュニケーションにおいては、ジェ

スチャーや指差し、視線などを用いた意思伝達はほとんどみられない。以上のことから、Yさんは言語・非言語のいずれの手段においても、自発的に意思を伝えることが極めて困難な状況にあるといえる。

また、行動面の特徴として、毎日のように物壊しの他に破衣行為や自傷行為も見られる。

(2) 生活状況

Yさんは、構造化支援の一環としてスケジュールを活用し、1日の見通しを持って過ごしている。平日は当施設内にある生活介護事業所「せるふ」に通所し、自立課題に取り組んでいる。土日は歩行や室内運動などを行っている。

また、毎週末には2泊3日の帰宅を実施しており、ご家族と外食や外出を楽しんで過ごしている。

(3) 個別支援計画における長期目標

Yさんのサービス等利用計画には、「日中活動、余暇時間の充実」というニーズの基、利用計画が策定されている。それを踏まえ、かつらぎでは「安定して日中活動に参加できること」「安全で楽しい余暇活動を提供すること」を個別支援計画の長期目標として支援を実施している。

しかし、日中活動や余暇支援を行う中で、Yさんが物を壊してしまうことが、大きな支援上の課題となり、物壊しによって活動の機会や選択肢が制限されてしまい、Yさんの様々な生活上のニーズに応えられない状況が続いていた。

4. 取り組み前の状況

(1) 余暇時間の過ごし方について

Yさんは、散歩などの決まった日課のない隙間時間（以下余暇時間）において、ユニットのホール内にある本人のソファ（以下エリア）で過ごしている。（図1参照）本来であれば、居室で自由に過ごすことも選択肢の一つではあるが、施設内の備品を壊してしまうため、安全面を考慮し、職員の見守りが可能な共有スペースに本人のエリアを設けた。ここでの時間を少しでも安全に楽しく過ごせるよう、本人の好きなお絵かきやテレビなどの余暇グッズを余暇活動の一環として提供していた。

しかし、遊んでいる最中に紙を丸めて捨てる、鉛筆を折って投げる、さらにはテレビのリモコンを壊すといった行動が見られたため、余暇グッズの提供を中止せざるを得なかった。

図1 1日のスケジュール

AM	PM
スタート	せるふ
エリア	おやつ
ごはん	エリア
エリア	うどん
うどん	エリア
エリア	お風呂
さんぽ	タブレット
エリア	エリア
せるふ	ごはん
エリア	エリア
ごはん	トイレ
エリア	エリア
たいそう	くすり
エリア	ねる

(2) 物壊しについて

前述のように、余暇グッズの提供が中止となってしまったことにより、余暇時間はただソファに座って過ごすことになっていた。しかし、このエリアで過ごしている時間にソファを破壊し、中の木屑や綿を取り出す、着用している衣類を破る、シーツや布団などのリネン類を破るといった行動を毎日のように繰り返していた。(図2参照)

図2 ソファを壊して綿を取り出している様子



5. アセスメント

(1) 機能的アセスメント^{注1}の実施

余暇時間における物壊しの機能を明らかにするため、普段の行動を観察するとともに、支援員や保護者など関係者への聞き取りを実施した。その結果、Yさんの物壊しには大きく分けて下記の2つの機能があることが推測された。

① 物の獲得

Yさんの一日のスケジュールを確認するとエリアで過ごしている余暇時間が1日約4時間30分にも及んでいるが、観察および聞き取りにより、その時間帯に物を壊すことによって得られた木屑や糸を手にとって過ごしていることが分かった。すなわち、することがない退屈な時間において、物を壊すことで壊した対象から得られる感覚刺激が快刺激となり、自動強化され物壊しを繰り返す循環に陥り、維持されていると推測された。

② 要求

Yさんはお絵かき中に鉛筆の芯がなくなり書けなくなった際、「鉛筆を削ってほしいこと」「新しい鉛筆がほしいこと」を言葉で伝えることが難しいことから、鉛筆を折って投げるというYさんなりの行動で意志表示をしているのではないかと推測された。

^{注1} 問題行動がなぜ生じているのか、行動の機能を明らかにするために、行動の前後の状況を分析する手法。

(2) 発達検査(PEP-3)の実施

発達検査の結果、Yさんの発達年齢は全体的に3～4歳相当の項目が多かったが、表出言語および理解言語は1歳7ヶ月～1歳9ヶ月相当と著しく低い結果であった。

(表1参照) このことから、Yさんは言語による意思伝達が困難であると考えられ、それが問題行動を引き起こす一因となっている可能性が示唆された。

表1 発達検査(PEP-3)の結果

認知/前言語	表出言語	理解言語	微細運動	粗大運動	視覚-運動模倣	身辺自立
3歳9ヶ月	1歳9ヶ月	1歳7ヶ月	3歳8ヶ月	3歳2ヶ月	3歳1ヶ月	3歳4ヶ月

6. 物壊しに対する支援

個別支援計画にある「安定して日中活動に参加できること」「安全で楽しい余暇活動を提供すること」を実現するために、Yさんが物を壊さずに余暇時間を過ごすことを目指して、以下のように段階的にアプローチを実施した。

(1) アプローチⅠ

機能アセスメントを基に仮説立てをした、「要求」という機能に対する代替手段を身につけることで、物壊し行動の減少を図ることを目標とした。

① 具体的な支援内容

Yさんのコミュニケーションの困難さを補う手段として、PECS (Picture Exchange Communication System: 絵カード交換式コミュニケーションシステム) 注2を活用しコミュニケーション支援を開始した。

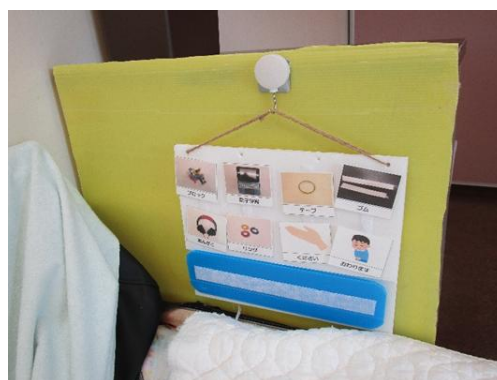
言語によるコミュニケーションが困難な人が、絵カードを用いることで自身の要求や必要な物事を他者に伝えることを可能にする支援ツールである。

具体的な支援内容として、まず一日のスケジュールに2回「よかかつどう」を組み込んだ。Yさんは支援員からトランジションカード注3を受け取り、スケジュールを確認し、その後、エリアに設置されたカードの中から希望する余暇グッズを選択して、カードを支援員に渡すという流れで支援を実施した。(図3参照) この支援の重要なポイントは、余暇活動中に困りごとが生じた際にそれを伝えるためのカードを導入した点である。例えば、絵を描く際に紙のスペースがなくなった場合には「かみをください」のカードを、鉛筆の芯がなくなった場合には「えんぴつをください」のカードを、活動を終了したい場合には「おわります」のカードを使用することにした。このように、言葉でのコミュニケーションが難しい場合でも、カードを活用して自分の要求を伝えることで、物壊し行動が減少することを目標とした。

図3 余暇グッズ



コミュニケーションカード



② 結果及び対応

Yさんはコミュニケーションカードの使用方法を教えると、スケジュールを確認した後希望する遊びを選択し、職員にその旨を伝えることが問題なくできた。また、

適宜「かみをください」や「えんぴつをください」といったカードを使用して自発的な要求を行い、物を壊すことなく余暇活動を実施できるようになった。

これらのアプローチの結果から、余暇活動の際に起こる物壊し行動には、コミュニケーションの困難さが影響しているという仮説の妥当性が立証された。

しかし、1日2回の余暇活動中は物を壊すことなく過ごすことができたが、それ以外の余暇時間においては依然として物壊しが続いていた。

このため、次の目標としては、特定の時間だけでなく、1日を通して余暇活動を行えるように計画を策定し、物を壊すこと以外の過ごし方を模索、提案する必要があった。

注2) 言語によるコミュニケーションが困難な人が、絵カードを用いることで自身の要求や必要な物事を他者に伝える支援ツール

注3) 活動の切り替えを視覚的にわかりやすく伝えるためのカード

(2) アプローチⅡ

Yさんが1日を通して余暇活動に取り組むために「よかかつどう」の回数を増やすか、または、現在Yさんが「エリア」で過ごしているすべての時間を「よかかつどう」に置き換えるというアプローチについて検討を行った。その際、最も重要な課題として、余暇活動を積極的に取り組む意欲がある場合は問題ないが、そうでない場合に無理に活動を強いることになり、Yさんにとって過剰な負担となる可能性が考えられる。例えば、「おわります」などのカードを用いて意思表示ができたとしても、活動回数が増えることで負担が大きくなることが懸念され、さらに、最悪の場合、物壊し行動を通じて意思表示を行う可能性も考慮する必要があった。これらの課題を解決するため、まずはYさんが遊びたい時にのみ余暇活動が行えるように環境を整備することとした。

① 具体的な支援内容

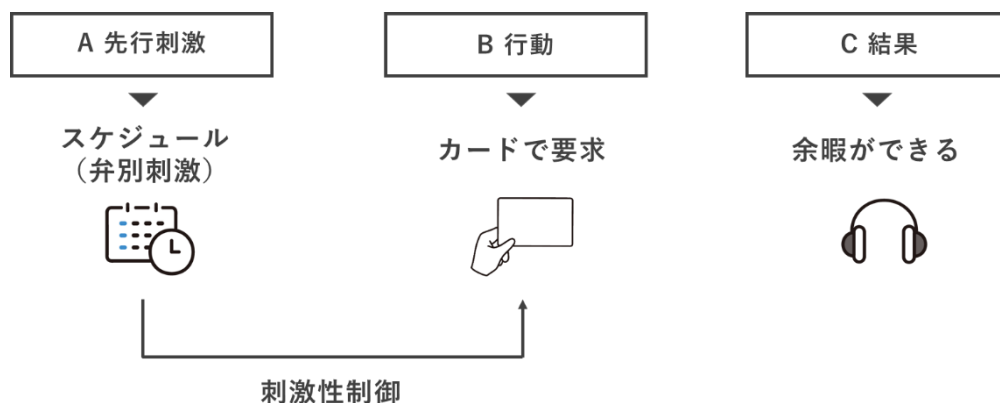
具体的には、一日のスケジュールに「よかかつどう」を組み込まず、すべての余暇時間にYさんから自発的な要求があった場合にのみ余暇活動を行うことを目標として支援環境を整えた。

② 結果及び対応

支援の結果、Yさんが自発的にカードを使って余暇活動を要求することはなかった。この結果から、Yさんは「スケジュールに入っている場合にのみ要求をすれば余暇活動ができる」と学習しており、仮に遊びたいという気持ちがあっても、カードを使って要求する行動が生じなかったことが推測された。このため、これらの行動の脱学習を図り、望ましい行動を再学習するために、Yさんの行動がどのように制御されているのかを応用行動分析学による三項随伴性^{注4}の枠組みで分析を行った。

Yさんは下記の図4のように「よかかつどう」のスケジュールが提示されている時（先行刺激）に、カードを使って要求し（行動）、余暇活動をする（結果）という関係に整理することができた。

図4 外的刺激による行動の制御



しかしこの関係は、例えば、学生時代に先生に怒られるのが嫌で、先生がいる時だけ廊下を歩くようにしていたという人も多いと思うが、これは先生という弁別刺激^{注5}によって、廊下を歩くという行動が刺激性制御^{注6}を受けている状態である。しかし、廊下を歩くことの本来の目的は、先生に怒られないことではなく、転倒・衝突等による怪我を防ぐことである。つまり、「先生がいるときだけ」歩くのではなく、安全のために「いつでも」歩くことが望ましい行動の定着である。

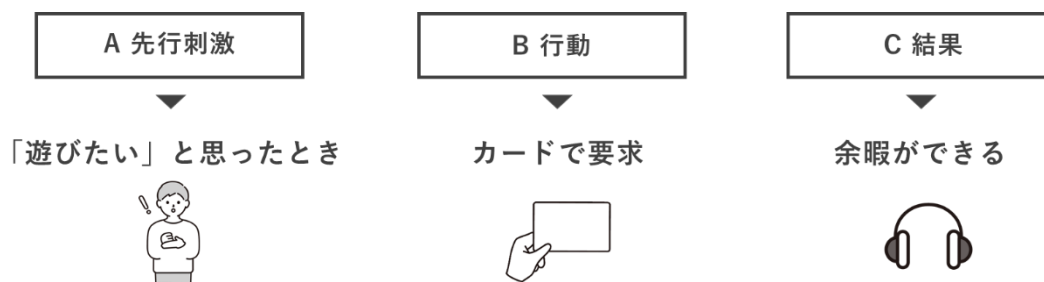
これと同様に、Yさんも「スケジュールがあるときだけ」カードで要求し、スケジュールがないときには要求しないという状態にあり「暇つぶしをするために余暇活動をする」という本来の余暇活動の目的から乖離した、決して望ましくない状態であった。

我々支援者も家に帰って好きなときにテレビを見たり、ゲームをして過ごしているように、Yさんも好きなときに好きなことをして過ごすことが、ごく自然な生活の在り方である。

そのため、当初の計画に基づき、スケジュールがなくてもカードを使用して要求するという行動の定着を図るため、これまで刺激性制御を受けていたスケジュールという外的刺激から、「暇だから遊びたい」という内的刺激への刺激般化^{注7}が必要であった。（図5参照）

このためには、「暇だから遊びたい」という新しい刺激条件下で、「カードで要求する」という行動が生じる必要があるが、「したいときに遊んでいいよ」といった言語指示に対する理解は、Yさんの特性上困難であるため、その他の方法を用いて標的行動を引き出す方策を考える必要があった。

図5 内的刺激による行動の制御



注4) 行動の発生を「先行事象：A」「行動：B」「結果：C」の3つの要素で捉える枠組み。

注5) 特定の行動が強化される状況において提示され、その行動の生起を促す刺激。

注6) ある行動が特定の刺激（弁別刺激）によって生じやすくなる制御状態。

注7) 強化が行われた状況と類似した条件下でも、同様の行動が生起するプロセス。

(3) アプローチⅢ

① 具体的な支援内容

標的行動を引き出すために、先行子操作^{注8}を実施した。現在のエリアでは、余暇グッズで遊びにくい環境であったため、机と椅子を設置した。また、余暇活動で使用するグッズを本人の目の前に配置した。(図6参照) この環境調整には、以下の2つの目的があった。

図6 改善後の本人のエリア



ア 確立操作^{注9}

余暇グッズを目の前に置くことで、余暇活動をした時の「楽しかった」という感情を誘発し、遊ぶことへの動機づけを高めることによって標的行動の生起確率を上げることがを目的とした。

イ 刺激プロンプト^{注10}

余暇グッズという関連する刺激を提示することで、「余暇グッズが置いてあるということは、これを使って遊んでいいはずだ」という認知への働きかけをすることを目的とした。

これは、介入度の高い言語やジェスチャーといった反応プロンプトによる外的刺激のもとで行動が生じたとしても、それはスケジュールという外的刺激による刺激性制御(カードによる要求)を受けていた時と構造が類似している。このため「暇だから遊びたい」という内的刺激への刺激般化を促進するには、認知や動機付けといった内的な要因への働きかけを主体とする必要があった。

また、余暇グッズを手の届く範囲に置いたことで、Yさんが直接手に取る(競合行動)という行動が発生する可能性があった。そこで、競合行動が生じた際には、一度職員が余暇グッズを元の位置に戻し、カードで要求するよう促すエラー修正を行うこととした。

なお、本支援においては、当初余暇グッズをエリアに常時配置することも選択肢として検討した。しかし、Yさんを含む複数の利用者が共に過ごす環境であることから、異食等のリスクや、高価な余暇グッズの破損や紛失といった管理上の課題が懸念された。こうした背景を踏まえ、余暇グッズはYさんからの要求があったときにその都度提供することとした。

そのため、カードを使わずに直接余暇グッズを手にとるという行動については、意

図した支援目標とは異なり、強化の対象とはしなかった。すなわち、本支援では、「カードを用いた要求行動」を標的行動とし、「直接手を取る行動」は競合行動として位置づけた。

② 結果及び対応

先行子操作を行った結果、Yさんはカードを使って要求するのではなく、目の前の余暇グッズを直接手を取るという行動を示した。まず、スケジュールがなくても余暇グッズを獲得するための行動が生じたという点で、刺激般化が起こったと言える。しかし、カードで要求するという標的行動ではなく、直接手を取るという競合行動が生じる結果となり、この行動への対応が必要となった。

注8) 望ましい行動を生起させたり、望ましくない行動を減らすために、行動が起こる前の環境要因を操作する方法。

注9) ある強化子の効力を一時的に高める環境操作。

注10) 正反応を引き出しやすくするために、提示する刺激を工夫する支援技法。

(4) アプローチⅣ

① 具体的な支援内容

標的行動の生起頻度を高めるため、分化強化^{注11}の手続きを行った。具体的には、Yさんがカードを使用することなく余暇グッズを手を取った場合、一度余暇グッズを回収し、カードを職員に渡してから余暇グッズを提供することとした。

② 結果及び対応

支援の結果、Yさんはカードを使用せず、余暇グッズを直接手を取るものがほとんどで、行動変容は見られなかった。

この原因として、今回の支援ではカードを使って要求する場合、カードを取り、職員の元まで持っていく必要がある。一方で、目の前にある余暇グッズを直接手を取る行動は、その場ですぐに実行できるため、圧倒的に少ない労力で済む。このため、標的行動と競合行動の間に反応努力^{注12}の差が存在し、カードを使うよりも直接手を取る行動の方が優先されやすい状況にあることから、行動変容に至らなかったと推測された。

注11) 特定の望ましい行動のみを強化し、その他の行動は強化しない手続き。

注12) ある行動を実行する際に求められる労力や手間の程度。

(5) アプローチⅤ

① 具体的な支援内容と結果

この行動を解決するため、競合行動の反応努力を高める調整を行った。具体的には、余暇グッズを棚の中に片付けることで、Yさんが手を取るためには立ち上がって反対側まで回り込み、棚から取り出す必要があるように環境を整えた。こうすることで、標的行動と競合行動の反応努力が同等になったことからYさんは競合行動を示すことはなくなり、標的行動のみが生じるようになった。

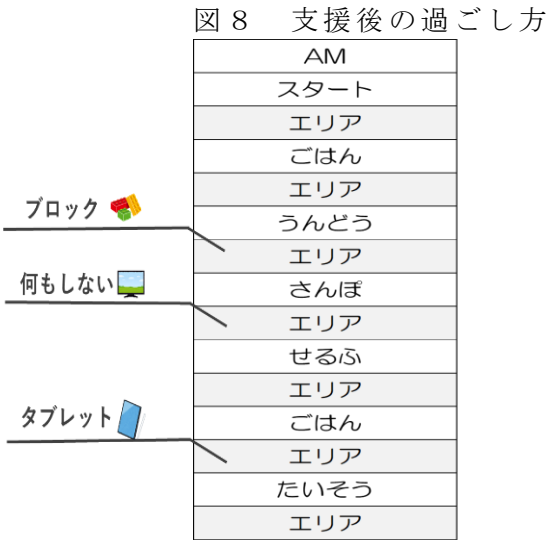
7. 全体の取り組みの評価

目標を細分化し、試行錯誤を繰り返しながら一つずつのステップを確実に達成することで、最終的な目標達成へ近づけるアプローチを重ねた結果、Yさんはカードを使って自発的に要求することができるようになり、好きなときに余暇活動を選択できるようになった。(図7参照)

具体的には、運動の後にはブロックを選び、散歩の後には何もせずに過ごし、食事の

後にはタブレットを選ぶなど、「好きなこと」を「したいとき」に選択できるようになった。(図 8 参照)

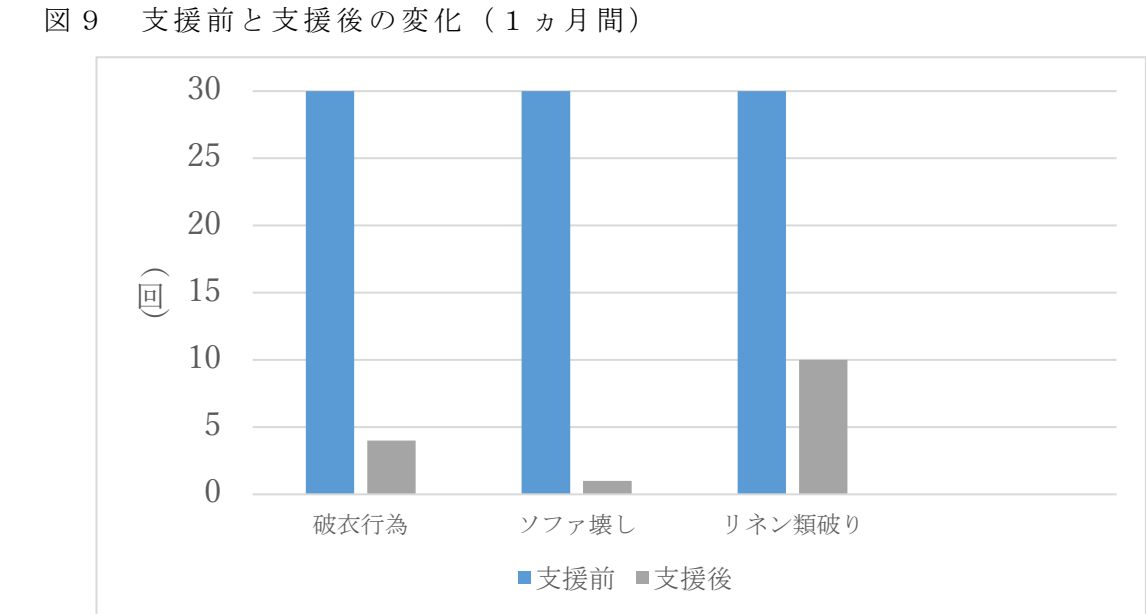
また、要求がないときには、自ら何もしないことを選択しているため、その際に物壊しをすることはなかった。



このように、余暇時間を適切に過ごせるようになり、「することがない」と感じる状況そのものが減少した。それに伴い、頻繁に見られていた物壊しも大幅に減少した。

(図 9 参照)

支援の過程で、ソファやリネン類をエリアから撤去するなど環境調整を行ったことも物壊しの減少に一定の影響を与えた可能性も考えられる。しかし、仮に「することがない」という根本的な原因が解決されていなければ、対象が移行するだけで、物壊しが生じていたと推測される。



8. 今後の課題

Yさんの物壊しは大幅に減少したものの、依然として年に3回程度、ホールのソファを破る行動がみられた。

観察の結果、この行動は情緒の不安定さが生じた際にみられ、「することがない」とによる物壊しとは異なり、木屑や糸を触ることで落ち着こうとする「逃避行動」の一種である可能性が高く、情緒を自己調整するための手段として機能していると考えられる。

物壊しに対する支援開始当初から、情緒の不安定さが生じないよう本人のニーズを満たす感覚刺激グッズを模索してきたが、現時点では適切な代替品は見つかっていない。そのため、今後もYさんの嗜好を考慮しながら、感覚刺激の提供方法を検討し、情緒の安定を促す支援を継続していく必要がある。

また、Yさんの落ち着きのなさ（興奮・走り回る行動）について精神科主治医に相談したところ、現在服用している眠前薬の副作用が影響している可能性が指摘された。このため、医療的なアプローチとして、副作用の少ない薬剤への変更を進めながら、行動面への影響を慎重に観察していくこととした。

今後は、適切な感覚刺激の提供と医療面の両側面から連携して支援を進め、Yさんがより安定した生活を送れるよう、また、社会生活への意思決定支援のアプローチなどによる地域生活への移行も視野に入れながら継続的な支援を実施していく。

9. まとめ

現在、自閉スペクトラム症の人へのコミュニケーション支援は、科学的根拠に基づき、多くの現場や支援ガイドラインで標準的な支援として位置づけられ、広く浸透しつつある。しかし、Yさんに対しては、特別なコミュニケーション支援は行っていなかった。その理由は、日常的なやり取りはある程度成立しており、コミュニケーション面で大きな問題がないと考えられていたためである。むしろ、それはYさんのストレングスの一つとして評価されていた。

しかし、PEP-3の結果により、Yさんの発達のアンバランスさが明らかとなり、コミュニケーション支援の必要性が浮き彫りとなった。すすきに在籍する利用者の多くは発語がないため、発語のあるYさんは相対的にコミュニケーションが得意であるという思い込みが支援者側に生じていた。

このように、支援者に起因するアセスメント不足により必要な支援が行われず、その結果、物壊しという二次的な問題行動にまで発展してしまった。今回の実践を通じて、支援者の思い込みによる誤った利用者の理解を防ぐためには、フォーマルなアセスメントや定期的な支援の見直しが非常に重要であることを再認識した。

〈参考文献〉

ミルテンバーガー, R. G (2006) 園山繁樹・野呂文行・渡部匡隆・大石幸二 (訳)

『行動変容法入門』二瓶社

カー, J. E.・ワイルダー, D. A (2002) 園山繁樹 (訳) 『入門・問題行動の機能的アセスメントと介入』二瓶社

長畑正道・小林重雄・野口幸弘・園山繁樹 (2000) 『行動障害の理解と援助』コレール社