

強度行動障害を有する ASD 成人男性の 不適切行動に対するアプローチ

～不適切な場面で執拗に繰り返される不必要な要求行動に対する支援～

北海道・社会福祉法人侑愛会 ねお・はろう
中村 洸

I はじめに

障がい者支援施設ねお・はろう（施設入所支援・生活介護）では在籍している利用者55名の内、49名が重度障害者支援加算対象者であり、旧強度行動障害判定基準に基づいて評価した結果、強度行動障害とされる10点以上の利用者は、55名中39名で、全体の71%である。

個々のニーズに合わせた支援内容は多岐にわたるが、その中でも優先的に行う支援として、利用者の不適切行動の改善が挙げられる。強度行動障害は二次障害であり、本人の特性や理解のレベル等に合わない支援・環境により、不適切な行動や言動が発生すると考えられる。

今回の報告では、ねお・はろうに在籍する強度行動障害がある ASD 者1名の事例を通して行った、「環境の整備」と「代替行動の学習」に着目した不適切行動に対する支援の実践について報告する。

II 対象者について

1. 個人プロフィール

- ・ Aさん 23歳
- ・ 重度の知的障害 IQ29を伴う自閉症
- ・ 重度障害者支援加算対象者であり、強度行動障害を表出している

2. 課題となっていること

スケジュールを使用して日課を進めているが、場を問わず職員を呼んで、自身が欲しい物を執拗に要求し、優先すべき活動や日課を行えない状態であった。また、自分の要求が通らない場合に、職員や他利用者を威嚇・攻撃する行為につながるがあった。要求の内容は、サルやクマを飼いたい、入手困難なお菓子（地域限定のお菓子）を食べたい、ゲームや玩具を買ってほしい、などがあり、長い時には2時間以上執拗に要求を続け、他利用者の日課にも影響を与えている状態であった。また、要求の際には職員に対して言葉で伝えるが、不明瞭な発語で聞き取ることが難しい場合が多く、結果として職員に要求が伝わらなったり、何度も聞き直したりすることがあった。

要求をすることは自発的なコミュニケーションであり、生活をする上で求められるスキルであると考えられる。しかし、優先すべき活動を行わずに、場面に不

要な要求を繰り返す行動は、自身の生活のリズムを崩すだけでなく、共同生活を行う上で様々な問題が生じる原因となる。

III 分析

「不適切な場面で執拗に繰り返される不必要な要求行動」を標的行動として、行動が生じる原因についての分析を行った。

1. 本人の特性

TEACCH Transition Assessment Profile(TTAP)を実施し、検査の結果と日常生活の観察から本人の特性を整理した。標的行動に関係すると考えられる特性を抜粋して下記に示す。

- ・ 発語が不明瞭
- ・ 視覚的刺激に敏感に反応する
- ・ 注意注目の幅が狭くて深い
- ・ 活動に際して優先順位をつける判断力が低い
- ・ 切り替えが困難
- ・ 好奇心旺盛で、様々な活動に挑戦しようとする
- ・ 時間や手順など、視覚的に提示されると応じることができる
- ・ 抽象的な活動は苦手とするが、具体的な活動は得意である

2. 行動記録

ベースライン期を2ヵ月間設定し、要求行動がいつ、どのくらい生じているのか整理した。その結果、場面に不必要な要求行動の総数は2ヵ月間で99回あり、最も多く要求行動が表出しているのは余暇場面であることが明らかになった。

3. 余暇場面の環境と活動内容

Aさんの寮生活において1日の大半を占める活動は

余暇活動であり、一度の余暇活動の時間は3～4時間であった。

余暇活動の内容は、テレビ鑑賞、音楽鑑賞、キーボード演奏、携帯型ゲーム、雑誌を読む、絵を描く、パソコンで動画鑑賞、などがある。余暇道具はすべて自分で管理しており、好きな時に好きな余暇道具を使用できる環境となっていた。パソコンに関しては、寮内ではインターネットに接続することができず、本体に保存されている動物の動画や画像を見たり、内蔵されているゲームを行ったりして使用している。また、パソコンは常に起動されている状態で居室に設置されており、一日中パソコンを見て余暇を過ごしていることが多い状況であった。

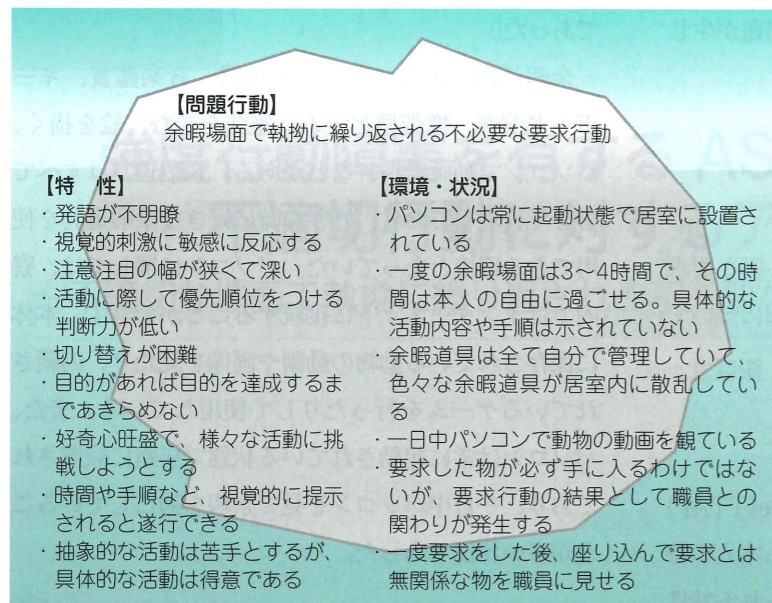
4. 余暇場面での要求行動

職員を呼んで、パソコンの動画で観た動物や、テレビのCM等で観たお菓子、ゲーム、おもちゃ等を執拗に要求する。

要求した物が必ず手に入るわけではなく、要求の結果必ずあるのは職員との関わりである。職員を呼んで、一度欲しい物を要求した後、その場に座り込んで停滞し、しばらくすると要求とは無関係なぬいぐるみや本を持ってきて、一緒に見るように訴え、職員が離れようとする腕を掴んで離さないことがあった。また、要求する物が転々と変わったり、実際に要求をした物を手に入れても一度も使用することなくロッカーに片付けてしまったり、すでに所持している物を何度も要求したりすることなどがあった。

以上のことから、余暇場面での要求行動は、要求物に対しての執着というよりも、要求することで発生する職員との関わりを求めての行動なのではないかと考えた。

5. 氷山モデル



(1) 仮説

- 本人が好きな余暇活動は多種多様であり、余暇道具は好きな時に何でも使える環境だが、たくさんある情報を整理できず、何をして過ごせば良いかわからないのではないかと。
- 特定の刺激にのみ注意が向き、実際には限られた余暇しか行えておらず、結果長時間同じ余暇活動を繰り返す形になっているのではないかと。単調でやるべきことが曖昧な余暇時間であるために、職員へ関わりを求めて要求行動が表出しているのではないかと。

(2) 支援のポイント

活動の切り替えや優先順位をつけることが苦手で、視覚的な刺激に注意が奪われやすく、その注意の幅が狭く深いという特性を考えると、余暇活動の散漫とした情報や見通しが立たない環境を整理する必要があると考える。具体的には、様々な余暇の種類を、長時間の一つの余暇活動として提供するのではなく、活動内容ごとに場面を設けて提供する。一度に得られる情報量が軽減されることで注目すべき情報に注意を向け

られるようになり、一つ一つの活動の場面が定まることで、今何をして過ごせばよいのかを明確にする。

IV 実践内容

介入期を2週間設定し、余暇活動の見直しを含む日課の再構築を行った。また、余暇場面以外でも、抽象的で曖昧となっている部分を整理し、具体的で明確な情報の提供と「不必要な要求を繰り返すことで職員を呼ぶ行動」の代替行動の学習を行った。

1. 余暇活動

(1) パソコンの使用場面を設定

パソコンを使用する場面を定めて、スケジュールには新たに「パソコンの時間」として提示した。また、パソコンエリアを設けて、その活動に集中できるように環境を整え、使用する際のルールや、パソコンを使って何を行うのかを視覚的に提示した。

(2) 自立課題の導入

1日の活動の中に自立課題の場面を設定した。本人が得意とするスキルや興味関心を生かした課題内容を考え、作業的な課題だけではなく、「大人の塗り絵」や「ナノブロックの組み立て」「アクセサリー作り」など、余暇で行う活動も自立課題に取り入れた。また、一つ一つの課題については事前に1対1の場を設けてアセスメントを行い、自立的に遂行できるように必要な視覚的構造化を図った。日課に導入する際には、アクティビティシステムを使用して、何を、どのくらい、どうなれば終わり、終わった後に何があるのかを明確にした。集中力が持続する時間も考慮し、一度に提示する課題は3つまでとして、全ての課題を終えるまでに一時間前後となるような構成とした。

(3) その他

①お菓子ブックの作成

本人の好みに合わせたお菓子ブックを作成して提供し、購入できる数や日時、職員への伝え方について視覚的に提示した。

②欲しい物を購入するまでに必要な過程を提示

欲しいと思った物を職員に要求するだけではなく、欲しい物を得るためには自分でお金を貯める必要があることを伝え、貯金の方法や目的について視覚的に提示した。

③職員との関わり時間の設定

1日の最後の活動として、職員との関わり時間を設定し、スケジュールに提示した。関わり時間は、自身が欲しい物ややりたいことを専用のメモ紙に書いて職員に伝えられる時間として設定し、Aさんが気にしている情報（先のイベントや行事などの情報）についてもこの時間で確認できるようにした。また、関わり時間で自分の要求を伝えられるということを示したりリマインダーを本人の居室に設置し、不適切な場面で不必要な要求があった場合には、職員はリマインダーを指さして確認するように対応を統一した。

V 結果と考察

1. 結果

実践後、2ヵ月間のフォロー期としての行動記録を採ったところ、不適切な場面での不必要な要求行動の総数は30回であり、ベースライン期と比べて約70%の減少となった。また、要求行動による逸脱や停滞も改善され、本来の生活リズムで日課を進められるようになった。

2. 考察

実践の結果から、Aさんは余暇道具と時間が豊富にあるだけでは余暇を適切に過ごせず、何をすれば良いか

わからない暇な時間を埋めるために職員へ関わりを求め、要求行動が表出していたと考えられる。情報が散漫としている環境と職員の対応によって強化されてきた執拗な要求行動は、日課を整理し特性に合わせて環境を整え、各場面で今、何をすべきかを具体的かつ明確に示したことで、不必要な要求があった際の職員の対応を統一したことで減少した。また、その要求行動の中に紛れている適切な要求（本人の想い）については、いつ、どのように要求をすれば良いのかを示し、代替行動を学んでもらうことで、適切な表出形態へと変えていくことができた。

以上のことから、環境の整備と代替行動の学習は不適切行動を改善する有効な支援であり、不適切行動を改善するための支援は、利用者のQOLの向上と直結する支援と言えることが示唆された。

VI おわりに

不適切な場面での不必要な要求行動に対してのアプローチとして、課題となっている行動だけを見るのではなく、背景にある本人の特性や環境の相互作用を考えて支援を実践したことが、今回の結果につながったと考えている。Aさんの特性を考えると、多くの情報がある中で自由に余暇を過ごすのではなく、一つ一つの活動が整理されていて、やる事が明確であった方が、自立的で安心できる生活につながると考えられた。余暇活動も含め全般的な生活の組み立てを行うことが大切であると実感した。

今後の支援においても、アセスメントを大切に、行動の原因を本人の特性と環境から考え、特性にあった環境の整備と適切な代替行動を学んでもらうことを心掛けて日々の支援に臨みたいと考えている。

※本論文については、社会福祉法人侑愛会（北海道北斗市追分7-8-9、社会福祉法人侑愛会本部0138-49-2581）大場茂俊賞論文までお問い合わせください。