



自閉スペクトラム症児・者の“行事写真パズル”に対する反応の調査

岡嶋一郎（西九州大学子ども学部教授）

目的

社会的コミュニケーションや興味の限局のある自閉スペクトラム症（以下、ASD）児者が参加しやすいレクリエーション材のひとつに、団体等の行事写真を拡大印刷してパズル化した“行事写真パズル”が有益と考えられてきた（馬場他, 2018；岡嶋・永田, 2015 他）。

本研究では、行事写真パズルの特性を理解するため、分析1として、行事写真と非行事写真から作成したパズルに対するASD児者の反応を調査した。しかし、参加者は制作中に様々な躓きを抱え、筆者も援助したことから、分析2として、パズル制作中におけるASD児者の躓きと援助の特徴を抽出した。

方法

時期 2022年8月－10月

参加者 ASDの特性を有する福祉施設入所児・者 28名（11-65歳）。

パズル A2サイズの写真を16片に切片化したもの。

行事写真 同法人の夏祭りを楽しむ対象児者

一般写真 ボードゲームを楽しむ大学生

手続き 参加者を無作為に2群に分け、2週間以上の間隔をあけて、行事写真→一般写真、または、一般写真→行事写真の順でパズル課題を実施した。開始後から〔完成、5分経過、中断〕のいずれかまで計時し、中断や5分経過後は、参加者に意欲があれば制作を援助した。実施にあたり所属大学の研究倫理審査で承認を得た。

分析1 各写真に対する反応の違い

達成状況 28名中21名（75%）は、写真が違っても〔完成、未完成、中断〕の状況が変わらなかった。また、完成者13名の平均所要時間単位（1単位=5秒）は、行事写真が29.4単位、一般写真が32.4単位で、有意差は見られなかった（ $t(12) = -.775, p = .453$ ）。

取り組み状況 5秒間を1単位とする1-0サンプリング法により、制作中に〔パズルに触れる〕〔パズルに顔が向く〕行動が生起する率を二者で評定したところ、率は極めて高く（触れる：行事97.0%、一般96.1%、顔が向く：行事96.8%、一般97.1%）、写真間の有意差は見られなかった（Wilcoxon's sign rank test： $Z = -.507, -.700, ns$ ）。

障害の程度 障害者手帳の評価によって、参加者を重度群（17名）、中等度群（5名）、軽度群（6名）に分けたところ、行事・一般写真とも、重度群がより未完成や中断を示した（Fisher's exact test： $p = .024, .002$ ）。

反復の影響 時間内完成者は、1回目よりも2回目の所要時間単位が短い傾向が見られた（1回目34.1単位、2回目が27.8単位）（ $t(12) = 1.851, p = .089$ ）。

分析2 パズル制作中の躓きと援助の特徴

〔未完成・中断〕の、のべ22人分、70件の援助場面を、事態、援助、結果に分けてコード化した（Table1）。

援助を中心に事態－援助－結果の関係を検討したところ、それぞれの援助が多様な事態で活用されたこと、失敗にも特徴があることが分かった。例えば、【動作の教示】は、主に【不適切な片のあてはめ】や【動きの停止】の際に適切な動きを助言するものだが、言語教示のみのときは失敗し、非言語サインを平行呈示したときは成功していた。

また、【完成図を注視させる】は、主に【不適切な作り方】を正すために実施されたが、完成図を見せるだけでは失敗した。しかし、完成図の中で特定の部分に注目させたときはより成功した。

Table1 事態、援助、結果のまとめ

事態等	定義	件数
事態		
・不適切な片の当てはめ	色や形だけで選んだ片をはめつづける	28件
・動きの停止	手が止まる	21件
・不適切な作り方	手あたり次第に作成する	9件
・逸脱、行動化	離席、怒るなど	8件
・間違いの累積による行き詰り	間違いの片が運よく埋まるが最後に行き詰る	4件
援助		
・正しい片を渡す		18件
・少しやってみて残りの完成を促す		10件
・間違っ埋まった片の訂正を促す		10件
・片を正しい位置付近に置く		9件
・動作の教示		8件
・完成図を注視させる		6件
・対象者の手元に正しい片を置く		5件
・正しい位置を指し示す		4件
結果		
・成功		60件
・失敗	事態が変わらない、不快情動	10件

考察

パズル制作の遂行は、写真ではなく、繰り返しと能力的制約によって異なることが示唆された。ここから、援助については、自分でできる人は反復、自分でできない人には制作を援助することが示唆された。Coyne(2004)は、ASD児者は失敗に敏感な一方で、達成に高い満足感を示すと述べている。援助者が、参加者が今埋めたい場所を理解して片探しを援助し、埋める動作は本人に委ねて成功を得られるようにした援助は、ASD児者のレクリエーションにおける動機づけ支援に適っていたと考えられる。