

研究論文

自閉症者の競争意識を引き出す実践に対する考察

松山 郁夫*

A Study on the Practice to Improve Competitive Consciousness of Persons with Autism

Ikuo MATSUYAMA*

【要約】

本研究では、自閉症者の競争意識を引き出す実践の意義を明らかにするために、勝敗を争うゲームを用いた療育実践に関する報告内容について検討した。対象者のコミュニケーション意欲を引き出すように働きかける必要性、および対人関係の形成に対する競争行動の有効性が示唆された。他者に対する興味・関心を高め、競争後の関係性に配慮しながら、対人関係や社会性の発達に繋げていく取り組みの重要性が考察された。

【キーワード】

自閉症者, 競争意識, 対人関係, 社会性

I. はじめに

自閉症(近年、「自閉スペクトラム症」・「自閉症スペクトラム障害」が使用されているが、本稿では「自閉症」と表記する)の教育や療育においては、訓練的指導により社会的スキルの習得を目指す発想になりがちであるが、特別支援教育では、他者との関係性や感情の自己理解・調整の土台として、信頼・承認される人間関係、関係性への要求が生起するような生活が不可欠であるとされている(河合 2010)¹⁾。

知的障害のある自閉症児を対象とした特別支援学校での教育実践から、他者と様々にかかわり合いながら関係を育み、他者を介してできることが膨らんできたことを基盤にして、他者から期待され期待に応える経験を重ねることで、他者や集団との関係において自己を捉え、自分への信頼が育まれてきた。それが、社会性(対人関係能力)を育てた要因である(早川 2013)²⁾。また、他者との関係性を重視した実践を通して、重要な他者との関わりが心理的安全基地としての基点となり、自閉症児が生活世界で脅かされずに生きることが発達の基盤をなすものであり、他者との共同性が「外的世界へと向かう」発達の力を育むものである(浦崎 2009)³⁾。これらの見解から、自閉症児者の社会適応を促進するためには、対人関係や社会性の発達に視点を置いて支援をする必要があると言えよう。

以前より、自閉症児者の対人関係や社会性の発達を目指すために、他者とのゲームを通して、競争意識を引き出して他者との交流を図る重要性が指摘されている(野村・三浦 1992)⁴⁾。自閉症児の勝敗概念の形成には、対象児の認知的発達水準を十分に考慮する必要があること、競争意識は勝敗概念が形成され、ゲームのルールが理解されることによって芽生えてくること等が明らかにされている(関戸 1995)⁵⁾。また、自閉症児に対するジャンケンに強化子が随伴されない場合には、獲得した技能を適用しようという意欲が低かったとの報告がなされている(関戸 1999)⁶⁾。自閉症児者の社会適応力を高めるには、

*佐賀大学大学院学校教育学研究科

競争意識を引き出し、他者を意識して交流できるように支援をすることで、対人関係や社会性の発達を促す方法が有効と考えられる。

周りからの影響は、その人と他者との相互作用を持とうとする意識と関連が深い。この意識は対人志向性 (interpersonal orientation) と呼ばれ、対人志向性が高いほど、周囲との競争・協同意識が生じやすくなる (Swap & Rubin 1983)⁷⁾。対人関係が開かれ社会性や他者との関係性が育っていくことにより、自閉症者の発達が促進され体験世界が変容し、彼らの生きている世界への関わり方が変わる (山上 2003)⁸⁾。このため、自閉症者の競争意識を引き出すには、他者と関わる機会を増やし、対人志向性を高める必要がある。その際、競争後の関係性に配慮しながら、対人関係や社会性の発達に繋げていく取り組みがなされなければならない。

しかしながら、自閉症児者の競争意識に関する実践的研究については、先述した通り、平成の初期に数件のみが報告されているだけである。したがって、競争意識に視点をあて、他者への興味・関心を引き出ししていく取り組みを広げ、その意義について検討する必要がある。

以上より、本研究の目的は、自閉症者の競争意識を引き出し、対人関係や社会性の発達に繋げることを意図した療育実践の意義について考察することとする。

II. 方法

A県B市で開催された自閉症に関する研究大会において、自閉症者の競争意識を引き出す実践について報告されている (松山 1992)⁹⁾。しかしながら、得られた結果を考察して論文化するところまではなされていなかった。なお、対象者の保護者に対して、本研究を自閉症児者への療育内容の充実のために行うこと、対象者の成長や発達を促進するために役立つこと、および個人が特定できないように配慮することを説明し、了承を得る等の倫理的配慮がなされていた。

18歳と19歳の計3名の自閉症者に対してその競争意識の向上を目指した取り組みを実施したところ、対象者の競争意識が引き出されたと示されている。この報告内容から競争意識を高めることを意図した取り組みにおける対象者の状況、対象者への影響、および取り組む意義について検討する。

III. 自閉症者への療育実践に関する報告

報告の概要は次の通りであった。

1. 本研究の経緯

対象の自閉症者3名は、呼びかけに振り返る。視線を合わせてくる。指示に従う。集団の中で安定して過ごす。これらの行動が加齢とともに増えていったため、社会性の発達が認められている。しかしながら、多者関係における状況を捉え、適応行動をとるのが難しい。療育において、社会性の発達を促すことは中心的な課題と言える。

自閉症者は集団活動に参加していても、刻々と変化する周囲の状況を認識し、自分と他者との状況を比較して適切な行動をとったり、変化が激しい場面や予測できない状況において適応行動をとったりするのが困難である。余暇時間のように場面の設定がない状況の場合、自発的に他者との交流を図ることができず、一人で過ごしがちになってしまう。したがって、刻々と変化する状況を認識し、自分と他者との関係を検討し、勝つための方法を見出す必要がある競争意識を伴う活動は、自閉症者が他者を意識し、その社会性の発達を促すために効果があると考えられる。また、それが余暇の楽しみの一つになれば、余暇の充実にも繋がると期待される。

このため、自閉症者に対して、競争意識を含んだ活動であり対戦する要素のあるゲーム（以降、「対戦型ゲーム」とする。現在のプレイヤーとコンピュータ、あるいはプレイヤー同士が操作するキャラクターが戦う対戦型コンピュータゲームとは異なる）を実施することとした。

他者を意識することが多くなれば、状況に応じた行動が増え、社会性の発達が促されるため、生活の充実に繋がる。したがって、ルールの理解が容易で、少人数で取り組むゲームを実施するようにした。

2. 競争意識を引き出す取り組み

対象者の競争意識を引き出すことで、他者に対する興味・関心を高め、対人関係や社会性の発達に繋げるように意図して、本取り組みを実施した。昭和62年度にB市の年長自閉症児の療育に用いられたものから、競争意識を引き出すのに適した要素を有するとみられる対戦型ゲームを10種類選定して用いることにした。

知的障害のある自閉症者（所謂、カナータイプの自閉症）3名に他者と競争をするルールのあるゲームを課題にして、毎週1回約1時間で、5回に亘って合計10種類のゲームを実施した。対象者3名が課題に取り組む様子を観察し、自閉症者の競争意識について検討した。ゲーム課題に取り組む様子については、すべてビデオカメラにより撮影し、分析に使用した。

対戦型ゲームを実施していく上で、①教示されたルールを理解できる。②競技者の立場と審判の立場の両方で勝敗の判断ができる。③勝とうとしてゲームを行い、勝敗の結果に感情的な反応（競争意識）が見られる。これら3点をゲームの成立条件とした。

当初、対象者がどの程度の競争行動をとれるのか予測できない面があるため、トレーナーの関わり方等を細かく決めないで、ゲームを行っていった。

3. 対象者の状態

対象者の状態については次の通りであった。なお、3名共、WISC-R (Wechsler Intelligence Scale for Children-Revised) の適用年齢範囲外であったが、知的障害を伴っているため本検査を採用し、実施した。知能指数については、適用年齢上限（16歳）の値を使用して算出した値を記載している。

ケースC（18歳 VIQ不 PIQ80 IQ50 ※以下、「C」と表記する）は、文字の読み書きができ、簡単な会話が成立する。言語表出は3語文から4語文が中心で、助詞も適切に使用できる。独言が見られる。他者に話しかけることはあり、自発的な対人交流ができるが、深まりはない。こだわりがある。また、頻度は少ないがパニックがある。余暇時間に他者と会話をすることがあるが深まらず、女性歌手のカセットテープを聴いたり、テープに合わせて歌ったりすることが多い。日常生活の中で、他者よりも速く走ろうとする等の競争行動が時々見られる。

ケースD（19歳 VIQ47 PIQ83 IQ58 ※以下、「D」と表記する）は、文字の読み書きができ、簡単な会話が成立する。言語表出は2語文から3語文が中心で、助詞の使用も見られる。話し方には抑揚がない。共感性が希薄で、自発的な対人交流はほとんどない。こだわりがあり、パニックを時々起こす。余暇時間においては、一人で漫画を読むことがほとんどで、日常生活の中で競争行動らしいものは見られない。

ケースE（19歳 VIQ不 PIQ75 IQ47 ※以下、「E」と表記する）は、文字の読み書きができ、簡単な会話が成立する。言語表出は2語文から3語文が中心で、助詞の使用はほとんどない。話し方には抑揚がない。独言が多く、不穏時には切迫造語が見られる。共感性が希薄で、自発的な対人交流はほとんどない。こだわりがあり、パニックを時々起こす。余暇時間には音楽のカセットテープを聴くことがほとんどで、日常生活の中で競争行動らしいものはみられない。しかしながら、自分の行動に対して他者に○か×かの評価を求めるこだわりがあり、自分の行動を×と評価されないようにするところがある。

4. 課題の概要

双六のようにある程度ルールが複雑であっても、3名共理解して取り組むことができるが、ルールに関心が向いてしまうため、特にDとEは競争行動をとるまでには至らないと予測された。

ゲームの目的は他者に対する競争意識を引き出すことにあるため、ルールが単純明快で、勝敗が明確なものを課題とした。この場合、CはDとEのモデル的な役割をとれるメリットもあり、トレーナーの補助を最小限に抑えて、対象者の自発的な行動を増やしていくのにも都合がよいと考えた。

今回の取り組みにおいては、トレーナーがモデルを示してから行うようにした。うまくできないときには、随時トレーナーが必要な補助をするようにした。

5. 対戦型ゲームの概要と対象者の状況

対象者3名に対して実施した対戦型ゲームのルールと取り組み方については、次の通りであった。ゲームへの取り組みの状況の評価については表1の通りであった。

(1) スタンプ押しゲーム

このゲームでは、順番に並んだ20個の丸い枠にスタートからゴールまでスタンプを押していき、先にゴールまですべての枠に押した方が勝ちとなっている。

まず、一人ずつ3回の施行をし、ゴールまでの時間を計測した。施行前と試行中に何度もできるだけ速くゴールまで押すように教示した。

それぞれゴールまでスタンプを押す時間が短くなった（C：12秒⇨10秒⇨9秒，D：15秒⇨11秒⇨10秒，E：18秒⇨16秒⇨10秒）。

次に2名で競争し、1名が審判をする形式で対戦相手を順番に変えつつ、繰り返しゲームを行った。競争するときに、速く押すことは3名共できていた（C：7～8秒，D：9～11秒，E：10～11秒）が、3名共、ゲーム中に相手の様子を見ることはなかった。Cだけがゴールまで押した直後に相手の様子を見ていた。

DとEは競技者のときも審判のときも共に勝敗の理解が曖昧で、ゲーム終了後、勝敗を明らかにするための順番表を見て、勝敗を理解していた。Cは競技者のときも審判のときも勝敗を理解していたが、審判のときに理解するまでに時間がかかった。

スタンプを枠に押していくゲームであるためルールは単純だが、競技者はスタンプを押すことに集中する必要があるため、3名共、競技中に相手の様子を見る行動は見られなかった。また、Cは勝つと「勝った」と自発的に言うことがあったが、DとEは勝っても負けても表情に起伏が見られなかった。

このゲームでは、できるだけ早くゴールまでスタンプを押すことができればよいので、ルールは単純である。しかしながら、競技中、競技者には相手の様子を見る余裕がないため、勝敗の判断が困難であった。

(2) ジャンケン旗揚げゲーム

3名で粘土の山を作成し、麓から頂上に向かって3列の穴を5個ずつ作った。また各自、爪楊枝を使って旗を作った。ジャンケンをして勝ったら、自分の旗を1コマずつ進め、ゴールである頂上の穴に先に旗を立てたら勝ちである。

3名共粘土の山と旗作りには集中して取り組んでいた。

2名での競技では、Eだけがジャンケンのルールの理解が曖昧であったが、トレーナーが補助をしながら進行した。3名共、競技者のとき勝った方が「勝った」と言うルール、およびゴールに旗を先に立てたら勝ちになるとのルールの理解はできていた。審判のときは、3名共勝敗の判定はできていた。Eはジャ

ンケン勝ち負けの理解に曖昧さがあった。

3名での競技で、Cはジャンケンで勝ったら旗を次の穴に進めるというルールを理解していたが、DとEはその理解が曖昧で、トレーナーの判定で旗を進めていた。

競技中は3名共、旗、粘土、およびジャンケンをよく見ていたが、繰り返してもジャンケンのタイミングを合わせるのが難しかった。

Cは勝つと「勝った」と自発的に言うことがあり、その際表情に変化が見られたが、DとEは勝っても負けても表情の変化が見られなかった。

終了後に「ゲームはおもしろかったかな？」と尋ねると、3名共、「おもしろかった」と言う。「またしたい人？」と尋ねると3名共「はい」と言いながら手をあげていた。

このゲームでは、粘土の山の頂上に旗を立てれば勝ちとなり、ジャンケンスタンプ押しゲームもゴールにスタンプを押せば勝ちとなるので、勝敗の判断は容易である。ただし、ジャンケンを理解していなければゲームは成立しない。ジャンケンは、集団生活やゲームで順番を決めなければならない事態を解決するために使われる手段である。このため、競争意識を引き出し、対人交流を促すためには、ジャンケンのルールを理解できるようにする取り組みが求められる。

(3) 指相撲

向かい合って座り、お互いの右手を握って、親指だけで相手の親指を押さえながら10数えたら勝ちとなる。3名共、ルールを理解して、競技者のときも審判のときも勝敗の判定ができていた。

最初、Dが競技者のときは押さえられるとそのまま相手へ抵抗しなかったが、CとEは相手の指を押さえる動作をしていた。ゲームを繰り返すと、3名共相手の指を押えようとしたり逃げようとしたりするようになった。

審判のときにCには「ただいまの試合はDくんの勝ちです」、Dには「Cくんが勝った」、Eには「よーいドン」「Dくん勝った」等の、自発的な発語が見られた。また、勝ったら得点表にシールを貼るのも審判の役割だったが、3名共ほぼ正確にできていた。

Cには発語が多く見られた。Dはゲームを繰り返すにつれて表情が硬くなり、Cとの対戦で過度にその手を押えたため、Cが「痛い」と言ったにもかかわらず、指を離そうとしないことがあった。また、Eは負けたときに興奮し、自分の手で自分の脚を叩くことがあった。

指相撲は、競技者の間に物を介さずに行うため、勝敗のルールが明確である。また、両者がお互いの指先を押さえる動作を見ながら取り組むため、競争意識を喚起しやすい。しかしながら、Dが必要以上に相手の指を押えることがあったため、実施にあたっては怪我をしないように力加減を教える工夫をしなければならなかった。

(4) お手々パッチンゲーム

競技者同士が向かい合って立ち、掌で相手の掌を叩いて相手がバランスを崩して脚を動かすと勝ちとなる。

トレーナー同士で向かい合って動作のモデルを見せると、3名共ゲームのルールの理解ができた。ゲームを繰り返すに従って、Dは相手の手を握ったり胸を押したりして倒そうとする行動が目立ってきた。Eは負けると興奮気味になって発声しつつ手を叩く行動が増えてきた。このため、これら2名をトレーナーが落ち着かせるように配慮しながら、ゲームが進行する状況になった。

審判役のときに、Cは「Dくんの勝ち」、Dは「Cくんが勝った」、Eは「よーい、はじめ」等の自発的な発語をしていた。ゲーム中は3名共緊張した表情だった。

お手々パッチンゲームは、競技者の間に物を介さない。直接的に身体がぶつかり合うため、競争意識を喚起しやすいが、Eが興奮して一時不安定になったため、実施にあたっては怪我をしないように力加減を教える工夫をする必要があった。

(5) サッカーゲーム

市販している卓上のサッカーゲームを行った。手元のレバーで人形を動かして、相手のゴールにボールを入れたら勝ちとなる。レバーの操作には指先の巧緻性が求められる。

3名共、競技者および審判のときにもルールを理解ができ、競技者のときはゴールにボールを入れようとしていた。Cは「Dの勝ち」、Eは審判のときに「よーい、はじめ」等の状況に応じた自発的な発語をしていた。CとEはレバーを適切に操作でき、相手のゴールに入れたときに、笑顔となり、嬉しそうな表情をしていた。Dは適切な操作ができないことが目立ち、ゲームが進むにつれて表情が硬くなり、途中でボールを数回投げて走り回ったり、ジャンプを繰り返したりするようになる等、パニック状態となった。そのため、トレーナーとゲームを行うようにして、トレーナーはDを安定させるために負けるようにした。その結果、Dは安定してゲームに取り組むようになった。

このゲームは、玉がゴールに入れば1点になるので、勝敗の理解は容易である。Dはサッカー選手の人形の操作がうまくできないときにパニックを起こしたが、3名共、集中して取り組んでいた。

(6) ボート吹きゲーム

折り紙でボートを作り、息を吹きかけてゴールに早く着いた方が勝ちとなる。

3名共集中して、折り紙でボートを作っていた。また、競技者および審判のときに、ルールの理解ができ、競技者のときはボートに息を強く吹きかけたり、ボートが進むように吹く角度を調整したりしていた。自発的な発語が少なく、トレーナーが問いかけると「〇〇くんの勝ち」と正しく言えていた。表情の起伏はあまり見られなかった。

ボート吹きゲームはルールが単純であるため取り組みやすかったが、すぐにゴールに達するため、相手と競争する状況を見ながら取り組むことが難しかった。

(7) ジャンケンスタンプ押しゲーム

競技者がジャンケンをして、勝ったらスタンプを押すことができる。3名一緒にジャンケンをして取り組むようになっている。ゴールに早く到着した方が勝ちとなる。

Eのみがジャンケンのルールの理解が曖昧だった。また、3名共タイミングを相手に合わせる事が難しかった。そこで、目をつぶってジャンケンをするようにして、手形を出した後、目を開けて勝負を確認する手順で行うようにしたが、CとDは薄目を開けて相手に勝つ手形を出していた。このため、トレーナーが競技者の目を手で隠してゲームを続けるようにした。3名共ゴールに早くスタンプを押した方が勝ちというルールの理解ができていた。

Cには「Dの勝ち」、Dには「ジャンケン、ポン」等の自発語が見られた。Eはゲームに負けたときに不安定になり、発声しつつ手を叩くことがあった。

ジャンケンスタンプ押しゲームは、ルールを理解するのが容易であるが、3名で一緒に競争するゲームであるため、タイミングを相手に合わせながらジャンケンで同時に手を差し出すのが難しかった。そこで、目をつぶってジャンケンをしてから、目を開けて勝負を確かめて進行するようにしたところ、CとDは薄目をあけて相手に勝つ手形を出して勝とうとしたため、競争意識が表出されていると示唆された。

(8) ぐらぐらゲーム

色サイコロ（各面ごとに異なる6つの色になってる）を振って、出た色の人形を塔の同じ色のところに載せていき、塔を倒した方が負けというルールである。

3名共、競技中はほとんど発語がなく、人形を丁寧に置いていた。DとEの大戦後、トレーナーが「勝った人はだれ」と尋ねると、競技者のEが素早く手を挙げ、審判のCは「Eくん」と正しく答えていた。負けたDにトレーナーは「うれしい、うれしくない」と尋ねると「よかった」と言った。

CとEの対戦後、トレーナーがDに「勝った人は誰？」と尋ねると「Eくん」と正しく答えていた。

次に3名で取り組むことになった。Cは出た色の名称を言ったり、「Dくん最後」と言いつつ色サイコロをDに手渡したりしていた。塔が倒れなかったため、引き分けとなった。「誰が勝ったかな？」と尋ねるとEは挙手をして「引き分け」と言った。その後、皆で万歳をしたが、3名共、表情に変化が見られなかった。

その後、もう一度3名で取り組むようにした。トレーナーは「3名で最初にする人を決めて」と言うと、Cがリードして「だれからする」、「3人で決める。じゃんけんぽん」、「もう一回、やり直し」と言いつつジャンケンを行い、順番が決まり、ゲーム開始となった。トレーナーの補助なしでゲームは進行するようになった。

Cが塔を倒し、トレーナーが「勝った人は誰？手をあげてください」と言うと、誰も挙手しないので、「負けた人、手をあげて！」と言うと、CとEが挙手をし、Eは「はい。負けた！」と言い、すかさずCは「違う。ぼく！」と言った。

次の競技でEが塔を倒すと、Eは「やり直し」と言った。トレーナーが「勝った人は万歳をして」と言うと、CとDは万歳をした。Eはしなかった。

ゲーム終了後、3名に感想を尋ねた。トレーナーがCに「勝ったほうが嬉しい？負けたほうが嬉しい？」と尋ねると、「勝ったほうが嬉しい」、Dに「どんなところが楽しかった？」と尋ねると、「ピサの斜塔のようなゲームが楽しかった」、Eに「今日何した？」と尋ねると、「ぐらぐらゲーム楽しかった」とそれぞれが答えた。

Cがリーダーとしての役割を果たして、DとEのリードをすることが多々見られた。このため、トレーナーの補助がなくても、ゲームは進行した。

CとDは勝負の理解ができていたが、3名でのゲームのときにEは理解するまでに時間がかかった。ゲーム中は3名共、表情の変化は少なかったが、ゲームには集中していた。勝ったときに訓練者の合図で万歳をしたが、DとEは表情を変えずに動作し、Cは笑顔になっていた。

このゲームは、塔を倒したら負けというルールなので、倒した人以外が勝ちとなる。3名共、慎重に人形を載せていた。注意を逸らさないようにしないと倒れてしまうため、注意を集中させ、持続して取り組むのに適していた。また、展開がゆっくりしているので、皆がゲームの進行状況を見ることができた。

(9) 熱戦ポカポンゲーム

熱戦ポカポンゲームは、ハンマーが人形の頭部にあたると、頭が飛び出すようになっているので勝敗が明白である。ハンマーで対戦相手の人形の頭を叩くことには、集中して取り組めるのに、相手のハンマーを避ける動作をすることができていなかった。2つの人形のハンマーをレバーで操作し、相手の人形の頭を叩いて、頭部が飛び出したら勝ちとなる。

3名共、このゲームのルールを理解できていた。Dは引き分けの判定がうまくできなかった。3名共、叩く動作をするのだが、相手のハンマーが当たらないように配慮する様子は見られなかった。ハンマーを避ける動作をしようとしないうえ、引き分けばかりであった。3名共、表情の変化はあまり見られな

ったが、集中して取り組んでいた。

熱戦ポカポングゲームは、ルールが単純であるため、集中して取り組むのに適している。攻撃だけでなく、同時に防御にも気をつけなければならないという2つの動作を要するが、3名共、攻撃には集中できても、防御への配慮が見られなかった。攻撃と防御の両方に注意を向けることに困難さが見られた。

(10) 紙相撲

紙で作った力士を神の土俵に載せて、土俵を手で叩いて相手の力士を倒すか、土俵から落とすと勝ちである。

3名で紙の力士を作成して、紙相撲を行った。3名共、競技者のときも審判のときも勝負の理解、および引き分けの判定ができていた。CとEは集中して取り組んでいた。Dは審判のときに他の方向を見ることがあったが、ほぼ集中して取り組んでいた。

Cはゲーム中にチック（顔をしかめる）があったが、勝つと表情が和らぎ、チックが収まった。また、Dは今までのゲームに比べてゲーム中は穏やかな表情をしていた。Eは負けたときに不安定になり、手を叩き、前後に身体を揺らすことがあった。

3名共、勝負の開始の合図と判定を自分から言っていた。特にCには自発語が多かった。

ゲーム終了後、3名にそれぞれの感想を尋ねた。トレーナーが「またしてみたい」とCに尋ねると、「してみたい」、Dに「どうでした」と尋ねると、「引き分けもありました」、Eに「Eくん、どうだった?」と尋ねると「楽しかった」と答えた。

紙相撲では、紙の力士を作成するところから始めたが、3名共、落ち着いて力士作りに取り組んでいた。完成後勝負となった。よく紙の土俵を叩き、自発的に勝負の判定を言っていた。課題の導入で力士を作り、土俵を叩いて力士を動かしたことで、および勝敗が明らかであったことが3名の動機づけを高め、ゲームに集中した要因と示唆された。

(11) 対戦型ゲームを実施した後の3名の変化

表1 対戦型ゲームへの取り組みの状況

ゲーム名	ケース名	ルールの理解	勝敗の判断(競技者)	勝敗の判断(審判)	競争意識	パニック
スタンプ押し ゲーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	×	×	△	×
	E	○	×	×	△	×
ジャンケン 旗揚げゲーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	△	×
	E	△	△	△	△	×
指相撲	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	○	△
	E	○	○	○	○	△
お手々パッチ ンゲーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	○	△
	E	○	○	○	○	△
サッカーゲー ム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	○	○
	E	○	○	○	○	×

ボート吹きゲ ーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	△	×
	E	○	○	○	△	×
ジャンケンス タンプ押しゲ ーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	△	×
	E	○	○	○	△	△
ぐらぐらゲー ム	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	△	×
	E	○	○	○	△	×
熱戦ポカポン ゲーム	C	○	○	○	○	×
	D	○	△	△	△	×
	E	○	○	○	○	△
紙相撲	C	○	○	○	○	×
	D	○	○	○	○	×
	E	○	○	○	○	△

※ ○：認められる △：曖昧さがある ×：認められない

以上が、10種類の対戦型ゲームにおける対象者の取り組む様子であった。1か月半の間に10種類のゲームを行った。ゲーム開始前や終了後、支援者に話しかけてくるようになったり、余暇時間に他者と一緒に過ごしたりすることが増えた。また、それまでは他者に話しかけることがほとんどなかったCが「いつゲームする?」「今日の作業、何ですか?」等と話しかけてくるようになった。余暇時間に一人で過ごしていたDとEには、他者と一緒に炬燵を囲んで過ごす姿が見られるようになった。これらの様子から、対人交流が増えていると窺えた。

IV 考察

10種類の対戦型ゲームに対象者が取り組んでいる状況から、対象者の自発的な発語やゲームの進行を促すためには、ルールを理解ができ、勝敗の判断が単純明快であることが不可欠である。指相撲やお手々パッチンゲーム等は、直接的に身体接触を含んだ向かい合いながらの勝負になるため、競争意識を喚起するのに適しているが、興奮しすぎないように配慮しながら取り組む必要があると考えられる。また、対戦中には、相手の表情を観察する余裕がなかった。この点については、かるたやトランプのように、相手の様子を覗いながら取り組む要素のあるものが適していると判断される。

日常の様子から対象者には競争意識があるように見えないが、対戦型ゲームにおいて競争行動が成立しているため、競争意識を有しているものと窺える。

日常生活における競争意識の般化を進めるためには、ゲームを他者と交流しながら楽しめるものにしていく必要がある。しかしながら、自閉症児は他者における感情の理解に対して弱さを持っている (Tager-Flusberg 1989)¹⁰⁾。それ故、支援者には、対象者の勝ち負けという喜びと悔しさを伴った感情を言葉にして伝え、コミュニケーション意欲を引き出すように働きかけることが求められよう。

教育現場では競争に対して否定的な態度が存在するが、競争後の関係性に配慮すれば、必ずしも競争によって相手に対する否定的感情が形成されるわけではない (室山・堀野 1991)¹¹⁾。対象者は、ゲーム中に興奮気味になってもパニックに至ることは僅かであった。また、余暇時間において他者と一緒に過ごす等、自発的な対人交流が増えた。対戦型ゲームを体験した後に、他者への興味・関心が持てるようになってきた様子から、対人関係の形成に競争行動が有効に作用したと推察される。

他者と繋がるには他者との世界を共有しなければならない。そのためには、その世界を共有するための媒介が必要となる。自閉症において明らかに障害されているものは、人との関係をもつための手段としての言語だけではなく、人と関係をもつことそのものである。したがって、言語以外の非言語的コミュニケーションにも障害が認められる。自閉症児を取り巻く人環境が、自閉症児にとって役に立つ、好ましいものであるとの認識をいかに持たせるかが療育の要点とされている(白瀧 1989)¹²⁾。このような知見から、競争意識を引き出しながら他者と一緒にゲームを楽しむと、他者を意識して交流することに繋がると言える。

競技者と審判の役割に分けてみたが、役割と勝敗の判断に違いは認められなかった。主に2名での対戦形式により、勝敗の判断が容易な単純なルールのものでゲームに用いたので、対象者にとって勝敗の判断が容易であったためと判断される。トランプやかるたを活用して3名以上の小集団でルールが少し複雑なゲームをする機会を増やし、役割が異なっても勝敗の判断ができるかどうかを確認しながら取り組むように配慮すべきであろう。

知的障害者に関する生活の質に関する事項を検討した結果、余暇活動は生活の質の構成要素の中核となる指標の一つとされている(Schalock 2002)¹³⁾。このことは自閉症者にとっても同様と考えられる。余暇活動においては、活動スキルを習得させるだけでなく、本人の意向を考慮して自分なりの楽しみ方ができるようにしていく必要がある(関戸 1998)¹⁴⁾。したがって、余暇の時間において、自閉症者の競争意識を引き出しながら他者とゲーム等を楽しめるように図り、他者との交流を増やしていくことが求められる。

今後、自閉症者の競争意識を引き出す要素のある様々な形態のゲームを実施し、それがどのように対人関係や社会性の発達、および余暇時間の充実に繋がるのかを明らかにする必要がある。

IV 結 論

自閉症者の競争意識を引き出す実践を通して次のように考察された。

- ①競争意識を引き出し、自発的な発語や対戦型ゲームの進行を促すには、ルールを理解でき、勝敗の判断が単純明快で、相手の様子を覗いながら取り組めるものが適している。
- ②コミュニケーション意欲を引き出すように働きかける必要がある。
- ③対人関係を形成するためには競争行動が有効に作用する。
- ④他者とゲームを楽しむことは他者を意識した交流に繋がる。
- ⑤競争意識を引き出しながら対人関係や社会性の発達を促す必要がある。

引用文献

- 1)河合隆平 自立活動と教育実践の課題—「自立」像とICFの検討を中心に 障害者問題研究 38(1) 28-36
2010
- 2)早川透 知的障害特別支援学校における自閉症生徒の社会性の育ち 京都教育大学紀要 (123) 87-101
2013
- 3)浦崎武 自閉症児との共同性に基づく創作活動を通じた重要な他者との関係形成による発達支援 琉球
大学教育学部障害児教育実践センター紀要 (10) 1-22 2009
- 4)野村東助・三浦幸子 自閉症児の競争意識の発達—「出たら負け」ゲームを通して 特殊教育研究施設報
告 (41) 111-120 1992
- 5)関戸英紀 自閉症児における競争行動の獲得過程—ジャンケン技能の獲得を中心に 特殊教育学研究
32(5) 119-125 1995

- 6) 関戸英紀 自閉症児におけるジャンケン技能の習得—VA3歳の自閉症児の指導を通して 特殊教育学研究 37(2) 71-80 1999
- 7) Swap, W. C. & Rubin, J, Z. Measurement of interpersonal orientation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44 208-219 1983
- 8) 山上雅子 ひととひとをつなぐもの, ミネルヴァ書房 2003
- 9) 松山郁夫 年長自閉症児の学習訓練を通しての一考察—ゲーム課題を通して年長自閉症児の競争意識の向上を図る方法について考察する— 第17回九州山口地区自閉症研究協議会沖縄大会(那覇市中央公民館) 報告資料 11-31 1992
- 10) Tager-Flusberg, H. An analysis of discourse ability and internal state lexicons in a longitudinal study of autistic children. Paper presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, Kansas City, 1989
- 11) 室山晴美・堀野緑 競争場面における敗北者の課題認知と対人認知—負け方と勝者からのフィードバックの効果—教育心理学研究 39 298-307 1991
- 12) 白瀧貞昭 自閉症における言語・行動 音声言語医学 30(3) 247-254 1989
- 13) Schalock, R.L., Brown, I., Brown, R., Cummins., R.A., Felce, D., Matikka, L., et al. Conceptualization, measurement, and application of quality of life for persons with intellectual disabilities: Report of an international panel of experts. *Mental Retardation*, 40 457-470 2002
- 14) 関戸英紀 中学校特殊学級における知的障害児に対する余暇指導横浜国立大学教育人間科学部紀要 教育科学 1 35-48 1998

謝 辞

本研究にご協力いただきました皆様に、感謝申し上げます。