

# 「強度行動障害に対する支援について」

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

リーダー 今道裕太郎

1. はじめに

障害者支援施設かつらぎは、施設入所支援と生活介護の2つの事業を行い、定員は60人で、3ユニット体制で運営している。対象者のKさんが属するすすきユニット（以下すすき）では成人男性20人が入所しており、全員が支援区分6で重度障害者支援加算の対象である。障害特性に応じた構造化を中心とした支援を行っているが、それだけでは改善が困難であったKさんの破衣行為と他者への噛みつきという行為に対する支援について報告する。

2. 対象者のKさんについて

(1) 支援の基本方針

Kさんには「美味しいものが食べたい」「外出がしたい」という強いニーズがある。しかし、行動障害が激しいKさんは、他の利用者と一緒に外出をすることが難しく、ニーズに応えることが困難な状況にある。すすきでは、「落ち着いて過ごせるようになる」「破衣行為の減少」を個別支援計画の目標として設定し、活動の幅や機会を増やせるよう支援を行っている。

(2) 表1 Kさんのプロフィール

性別／年齢	男性／26歳
家族構成	単身／成年後見人
障害名／病歴	知的障害・自閉症スペクトラム・強度行動障害／てんかん発作
療育手帳／支援区分	A／6
日中活動	平日は生活介護に通所。自立課題や歩行を行っている。
余暇の過ごし方	2m程離れた箱にプットインをして往復する運動を1日に2回行っている。その他に楽しめる余暇は見つかっていない。

(3) 表2 Kさんの行動面の特徴

問題行動	破衣行為、他害行為
こだわり行動	物の位置を元の状態に戻す、服のタグや糸を噛みちぎる、ズボンを脱いで職員の声掛けを要求する、自立課題の部品を喉奥に入れる、スリッパを舐める等
コミュニケーション	「ハンバーグ」「くるま」等の1語文、双方向のコミュニケーションは困難

3. 取り組み開始前の状況

(1) 破衣行為について（図1参照）

服の装飾、タグ、ポケットを気にして噛みちぎろうとするため、予めタグは外し、ポケットは縫ってから提供している。それでも服の袖や裾、ズボンの裾を噛んで、そこから引き裂くように噛みちぎり、最終的には細切れになるまで破り続けるといった行動が1日に何度も起きていた。（図2参照）

破衣行為をするのは、こだわり行動として固執しているのが最大の要因であるが、それ以外に余暇時間を適切に過ごすことが乏しいということも、要因の1つであるとすすきでは考えていた。

図1 破衣行為の様子



その対応として、余暇時間に運動等のスケジュールを1日に3回入れて、極力隙間時間を減らす。見守りを行い、破ろうとすれば制止をするという対応を繰り返し行っていた。破衣行為を容認していると、服を着ずに全裸で過ごすことが常態化してしまうことを危惧して、このような対応をすることしかできない状況であった。

図2 日中の行動記録

Kさん日中状態記録用紙 (2022年)

8月	8:00	10:00	12:00	14:00	16:00	18:00	特記事項
22 (月)	x	xx					
23 (火)					xxxxxxxx	xxx	
24 (水)	xxxx		xx	xxxxxxxx	xxxxx	xxx	
25 (木)			xxxxxx		xxxx		
26 (金)		xxxx	xx			xxx	
27 (土)	xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx				
28 (日)	xxxx	xxxxxx	xxx	xxxxxx	xx	xx xx	

※破衣行為・他傷・つば遊び等の不適切行為があったら「X」

(2) 他害行為（噛みつき）について

噛みつきを行う状況としては本人が興奮している時に多い。特に破衣行為を制止する→興奮する→噛みつきに行くというパターンがほとんどであった。この行為に関しては、ストレスコーピングにおけるストレス解消型コーピングであると仮定した。つまり、破衣行為をしたいが、それを止められてしまうことにより生じたストレスを、噛みつくという形で発散しているという考えであり、その改善策として、ストレス発散の代替手段をすぐに身に着けるのは難しいと考え、ストレスを解消する方向で支援を考えていくことにした。

表3 ストレスコーピングの種類

問題焦点コーピング	ストレスそのものに働きかけて、それ自体を変化させて解決する方法
-----------	---------------------------------

情動焦点コーピング	ストレッサーそのものではなく、それに対する考え方や感じ方を変える方法
ストレス解消型コーピング	ストレスを身体の外へ追い出したり、発散させたりする方法

### (3) 健康状況

定期的に行っている採血の結果、白血球数が低下していることが判明した。医師の見解によると、原因は薬剤性であるということから、当時服用していた向精神薬、睡眠薬、抗てんかん薬の調整を余儀なくされた。月に2回精神科を受診し、医療機関と連携し少しずつ調整を繰り返すが、本人に合う薬がなかなか見つからなかった。その結果、衝動性（大声を出して騒ぐ、飛び跳ねる）や、攻撃性（突然唾を吐く、噛みつく）が高くなり、睡眠の乱れや破衣行為の頻度も増加してしまうという結果となってしまった。

夜間は概ね早朝1時から2時に覚醒し、服や布団を破ろうとするため常に見守りを実施した。日中も常に服を破ろうとしており、ただただ制止するしか手段がなく、興奮して職員や他利用者に噛みつきに行ってしまうという状態が続いていた。

破衣行為以外にも様々なこだわり行動が頻出するようになっており、本人の健康を損なうような行為も含まれていたため許容することができず、制止すると興奮して噛みつきに行ってしまうという大変対応に苦慮する状況が続いた。

### (4) 余暇の過ごし方について

前述したように、Kさんの課題として余暇のレパトリの少なさがある。食べ物を食べる以外に本人が興味・関心を示す物がほとんどなく、唯一歩行とプットインを組み合わせた運動は最後まで取り組むことができている。それ以外の日課のない隙間時間はただ椅子に座っているだけで、破衣行為が起こっているのもこの時間である。

Kさんが興味関心を示す物を探すため様々な好子アセスメント（表4参照）を行った結果、マジックテープを貼ったり剥がしたりする、鉛筆で紙に殴り書きする、紙をちぎることなどに、少し興味を示すことが分かった。しかしこれらも一度は手には取るものの、数十秒で手を止めて興味を示さなくなる程度のもので、最終的には余暇をしながらも服を破き始めるといった結果となり、改善には至らなかった。

表4 本論文における用語の定義

好子・嫌子	好きな事物、嫌いな事物
強化子・弱化子	行動を増やす要因、行動を減らす要因

## 4. 破衣行為に対する支援

### (1) こだわり行動の理解

Kさんが破衣行為を行う最大の要因であると考えている、こだわり行動に対する理解を深めることから支援を始めることにした。自閉症の人が同一性の保持を行う要因として、(『自閉症スペクトラムとこだわり行動への対処法』白石雅一 2013年、P73)では、「『情動の働きを調整したり制御すること』がうまくできない脆弱性がまずあって、そのために、具体的に操作可能な事物を『変えない』ようにしている」との見解が書かれており、そこから、「情緒が乱れた時には、物事を一定に保っていたいという欲求がさらに高まるのではないか」と解釈し、仮説立てをした。こだわり行動をしていると落ち着くという当事者の声を聞いたことがある人も少な

くないと思うが、その欲求がいつも以上に高まっている状態なのではないかと考えた。つまりこだわり行動を減らすには、Kさんに合った投薬調整を行い、情緒面の安定化を図ることが最優先だということに帰結してしまった。

## (2) 機能分析「感覚の獲得」

投薬の調整と並行して、医療とは違った視点からアプローチをしていくことにした。応用行動分析における機能分析（表5参照）をおこなうことで、単にこだわり行動として捉えるのではなく、破衣行為がKさんの中でどのような機能を果たしているのかを考えることにした。

まずは感覚の獲得という機能を有していると仮説を立て、代替物の提供を試みた。使わなくなったタオルを渡してみると、すぐに手に取って破り始めた。機会を改めて再度提供してみると、手には取って破りはするがすぐに床に置いてしまい、まるで興味がなさそうに放置していることがあった。その後も同様の結果となり、破る感覚が好きという訳ではないということが分かった。

表5 行動の機能の種類

物や活動の獲得	注意の獲得	逃避・回避	感覚の獲得 自動強化
---------	-------	-------	---------------

## (3) 機能分析「回避」

① これまですすきでは、服を破いても新しい服をすぐに提供せず、次の活動が始まる時に着替えをするという取り決めをしていた。それは服を破くことで新しい服がもらえるという誤学習を防ぐためである。その背景には「着替えをすること」が本人にとって強化子になり得る可能性があるという考えがあったからである。しかし通常着替えをしたくなる時というのは、水で濡れた、土で汚れたから着替えたい(嫌子消失による強化)か、お気に入りの服を着たい、服を着る時の感触が好きだから着替えたい(好子出現による強化)等、着替えをすることで何らかの強化の随伴がある場合である。Kさんの場合、記録を見ても本人の様子を見ていてもどちらにも当てはまるとは思えなかったため、着替えが強化子になることはないと仮定し支援を考えていくことにした。

② 行動記録を基に、再度破衣行為の機能分析を行い、「回避」という機能を有しているのではと仮説を立てた。服から糸が出ていたりして、どうしても気になってしまう。そんな不快な状況から、糸をちぎったり、服を破ってしまうことで目の前から「気になるもの」をなくそうとしているのではないか。そう考えた理由としては、破衣行為をしたあと綺麗な服に着替えた時に、すぐにまた破衣行為をするというケースが少なかったからである。もちろん例外もあり、着替えた直後に破り始めることもあったが、着替えたその服にも「気になる箇所」があったのであろうと考えた。

③ 「回避」と同じ機能を持った代替行動を分化強化することにした。服を破るのではなく、着替えをすることで回避ができるように支援考えた。本人からその意思を表せるように、PECSのレッスンをを行い表出コミュニケーションの改善にも着手した。

具体的には本人の生活エリアに「きがえ」のカードを貼っておき、服を破ろうとしたときにカードを職員に渡して着替えを行うという流れである。導入直後はプロンプトが必要であったが、本人から自発的に要求することも増えてきたため、徐々にフェードアウトしていくこととなった。

④ 支援の結果、服を破ろうとする→職員が制止→「きがえ」の要求→着替えをするという流れは定着し、着替えをした後に服を気にすることなく過ごせることも少なくなかった。しかし、「回避」という仮説は間違っていた可能性が高いと考えてい

る。綺麗な服に着替えをしたあと、糸のほつれも何もない所を自分で触って、糸を出してちぎり始めるといった行為があったからである。「気になるもの」を自ら作り出していることになるので、「回避」とは対極の行動である。

ただ、「きがえ」のカードを導入したことで、これまで破衣行為を制止された際に必ずと言っていいほど起こっていた、興奮して噛みつきに行くといった行為がなくなったのである。「気になって仕方がないもの」を前に破る以外の選択肢がなく、それを無理に止められていたことによって生じていたストレスが、着替えをするという選択肢ができたことによって低減されたのだと考えられる。破衣行為の頻度を減らすことはできなかったが、Kさんのストレスの低減という点では必要な支援であったため、「きがえ」の支援は継続することにした。

- ⑤ また、この支援を通して今後の課題も新たに見えてきた。支援を導入して1ヶ月程が経過したある時。いつものように服を破ろうとしたため、職員が制止をした途端に「きがえ」の要求をすることがあった。まるで「きがえ」をするために職員が制止してくるのを待っていたように感じられた。これまで懸念していた通り、着替えをすることが目的になってしまったと思われる瞬間であったが、それ自体は大きな問題ではなかった。「きがえ」要求→着替える場所まで移動→着替える→エリアへ戻る。この一連の行為をすること自体がこだわりになり、ある種の暇つぶしとなってしまうほどKさんはすることがなく、強化子に触れる機会が少ないということが、Kさんにとって大きな問題になっているということを再認識した。

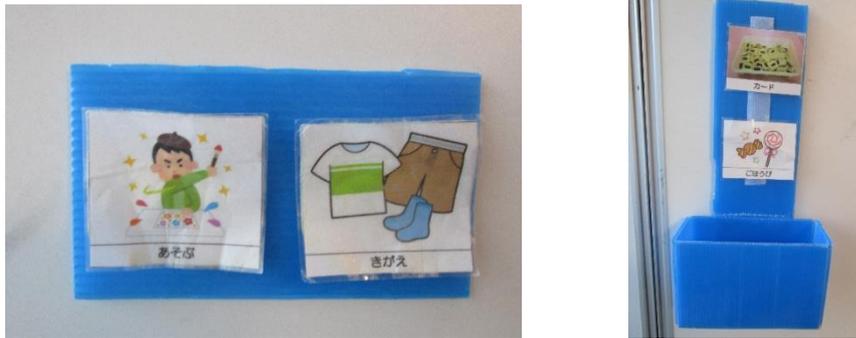
#### (4) 機能分析「活動の獲得」

- ① 前述したようにKさんは楽しめる余暇が少なく、日課の合間の隙間時間はほとんど何もせずに座って過ごしている。何もすることがない、何をしたらよいか分からない、という状況に身を置き続けていることで「何かすること」「活動」に対する動機付けが高まっているのではないか。破衣行為を含むこだわり行動をすることによって、精神的に落ち着くという「快」の感覚や、暇を潰すことができたという結果が伴うことで、自動強化されているのではないかと仮説を立てた。
- ② 「活動の獲得」の代替行動を身に着けるためには、「やりたいと思える活動」と「要求する手段」が必要になってくる。今回は活動自体が楽しくてやりたいと思える活動を探すのではなく、活動をした結果、いいことが起こることによって行動の生起頻度が増えるという方向で支援を考えた。活動をした結果、好みの報酬がもらえるということが理解出来れば、活動自体が好きでなくても取り組むための動機付けになると考えた。

活動内容は、前述した好子アセスメントの中で芽生え反応があった、マジックテープ、お絵かき、紙ちぎりの3つ。強化子は、本人にとって最も強い好子であるお菓子を活用することにした。

- ③ まずは一回余暇活動を行うごとにご褒美を提供することにし、それが視覚的に分かるように余暇活動用のスケジュールを使用した。この余暇活動を1日のスケジュールに組み込んだり、職員主導で行うのではなく、本人から「あそぶ」の要求があった時にだけ活動をすることとした。あくまで余暇時間なので、活動自体が好きではないものをこれ以上スケジュール化しなくなかったことや、Kさん自身がやりたいと思って自発的に取り組むという状態を目指さない限りは、破衣行為が減少して適応行動に置き換わっていくことはないと考えていたためである。

図 3 余暇支援で使用するグッズ



④ 支援を実施してみると、開始直後からすぐに本人から自発的な要求があり、終了した後もすぐに何度も「あそぶ」の要求があるという結果となった。ご褒美（チョコ）を食べるペースを考え、強化のレベルを下げていくことにした。トークンシステムを導入し、トークンが10個貯まればご褒美を貰えるようにしたが、結果的には「あそぶ」の要求が全く出なくなってしまう。もう少し徐々にフェードアウトしていく必要性があったことを反省すると同時に、Kさんが行動の結果（報酬として何が貰えるか）を理解した上で行動を選択していること、今回使用したお菓子という強化子が、10分程度の本人にとってつまらない活動を強化する要因として機能しているということが分かった。

改善案として、トークンを5個に減らして実施してみると再び要求が出るようになった。

表 6 支援導入後の日中の行動記録

Kさん 日中状態記録用紙 (2023年)

8月	8:00	10:00	12:00	14:00	16:00	18:00	特記事項
25 (月)	000	Δ			ΔΔ	Δ00	
26 (火)	00	Δ				ΔΔ 000	
27 (水)	00				ΔΔΔΔΔ		
28 (木)	0000		Δ		ΔΔΔΔΔΔΔ0	Δ	
29 (金)	0000	Δ	Δ		Δ	ΔΔ00 Δ	
30 (土)	00	Δ	Δ		ΔΔ	0	
31 (日)	000		Δ		Δ	ΔΔ0	

※破衣行為あり、「きがえ」をしたら「Δ」

※「あそぶ」の要求があれば「0」

⑤ 表5のように「あそぶ」の要求があるのは決まって7時から8時の間と、17時30分から18時までの間だけであった。それ以外の時間は破衣行為を行っていることも多く、特に入浴後の16時から必ず破衣行為を行っていた。それでも、適切に過ごせる時間が増えたという点では一定の成果があったのではないかと考えている。

5. 取組みの評価と課題

(1) 取り組みの評価

「きがえ」や「あそぶ」の支援を導入してから1年以上が経過した現在。白血球数は正常値に戻り、以前のような衝動性や攻撃性はなくなっているため、投薬調整は効果を上げていると言える。しかし、未だに突然唾吐きをしたり、支援員に爪を立てるといった行為があり、完全に落ち着いているとは言えない状態である。ただ、これまでと大きく変わったのは、時間やタイミングに関わらず「あそぶ」の要求をするようになり、それと同時に破衣行為の頻度が減ったことである。次の日課のスケジュールがしたくて職員に対して要求があるが、まだ活動の時間ではないため断っていると、その代わりに「あそぶ」の要求をしてくるということもあった。(表7参照)

表7 日中の行動記録

Kさん日中状態記録用紙 (2024年)

4月	8:00	10:00	12:00	14:00	16:00	18:00	特記事項
15 (月)	000		o		000	o	
16 (火)	00	o			00	00x	17:50 突然興奮して唾吐き
17 (水)	000	△	00	000	0000	o	
18 (木)	000		00	000	0000	o	
19 (金)	0000	000000	000	00		000	
20 (土)	000		0000		0000		
21 (日)	o		00000		00000	x o	17:40 突然唾吐き

※破衣行為・他傷・つば遊び等の不適切行為があったら「X」  
 ※「あそぶ」の要求があれば「O」、「きがえ」をしたら「△」

これまでKさんの中で、破衣行為が果たしていた役割・機能と、同じ役割・機能を持った代替行動を身に着けることができたことで、行動を置き換えることができたと言ってもいいのではないだろうか。長い時間をかけて行動を強化し続けたことで、破衣行為をしているより、余暇活動をした方がいいことが起こる、自分の中のニーズを満たせるということが理解できたことで、行動が変容したのだと考えている。

また、Kさんの他害行為や破衣行為が減ったことによって、他の利用者と一緒に活動や外出に参加しやすいようになり、「美味しい物を食べたい」という本人の一番のニーズを叶えるため、おやつ外出の実施も始めた。平日に行っている日中活動で貯めたトークンのご褒美として、毎週金曜日にファストフード店へ行き、フードメニュー、ドリンクメニューから自分で好きな物を一つずつ選んで購入している。これも1週間日中活動を頑張った結果、ご褒美が貰えるという構造になっている。金曜日になると外出があるということを理解しているようで、楽しみにしている様子も窺える。そしておやつ外出を開始した時期から「あそぶ」を行う回数が増え始めるという、予期せぬ好循環も生まれた。

(2) 今後の課題

余暇活動がKさんのニーズを満たせる魅力的なものでなくなってしまうと、再度破衣行為やその他の不適切な行為が起こってしまう可能性が考えられるため、ご褒美や活動の内容の見直しも継続して行っていきたいと考えている。

6. まとめ

Kさんが自分の行動によって良いことが起こるという経験を多くできたことで、より適応的な行動を行うためのポジティブなエネルギーに繋がっているように感じた。ただ、適応的な行動というのは支援者が一般常識に当てはめただけのものであって、そのエネルギー自体は元々Kさんは持っていたはずであり、それが破衣行為から余暇活動という形に変わって今は表れているのだと考えられる。

私自身、何度も繰り返し「あそぶ」の要求をするKさんを見て、そのエネルギーに素直に感心してしまうことがあった。これがKさんのストレンクスであり、その強みを活かせるよう支援することが我々支援者の役割であると考えている。そのためには、なぜその行動をしているのか、行動の背景を正しく理解し、必要なスキルの形成や行動を増やすための知識が、支援者には必要であることを強く実感した。

<参考文献>白石雅一(2013年)『自閉症スペクトラムとこだわり行動への対処法』東京書籍