

動機づけ操作

2018.12.1 広島定例会
藤坂龍司

1. 行動に影響を与える事前の出来事

(1) 基本は結果操作

行動分析学の生みの親、スキナー博士が1930年代に発見したのは、「行動の起こりやすさを左右するのは、基本的に行動の結果、つまり行動の後に何が起こるか、である」ということ。行動の後にほうびとなる出来事があれば行動は増えるし(強化)、ほうびとなる出来事がなかったり(消去)、逆に不快な出来事があると(罰)、行動は減る。

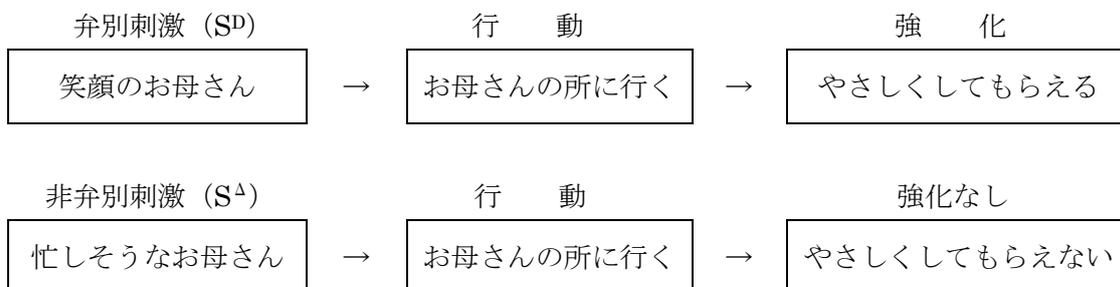


(2) 弁別刺激

では行動の前の出来事はどのように行動に影響を与えているのか。

行動の前の出来事で、行動の起こり方に影響を与えるものは、基本的に二種類ある。一つは弁別刺激、もう一つは動機づけ操作。まず弁別刺激から説明しよう。

弁別刺激 (discriminative stimulus, S^D) とは、その刺激の後にある行動が起こると特に強化される、という経験を繰り返すことによって、その行動を引き起こしやすくなった事前の刺激のことである。



子どもは、お母さんが笑顔の時はそばに行くとやさしくしてもらえるが、忙しそうなきはやさしくしてもらえない、ということを経験する。その結果、お母さんが笑顔の時にはお母さんに近づいて

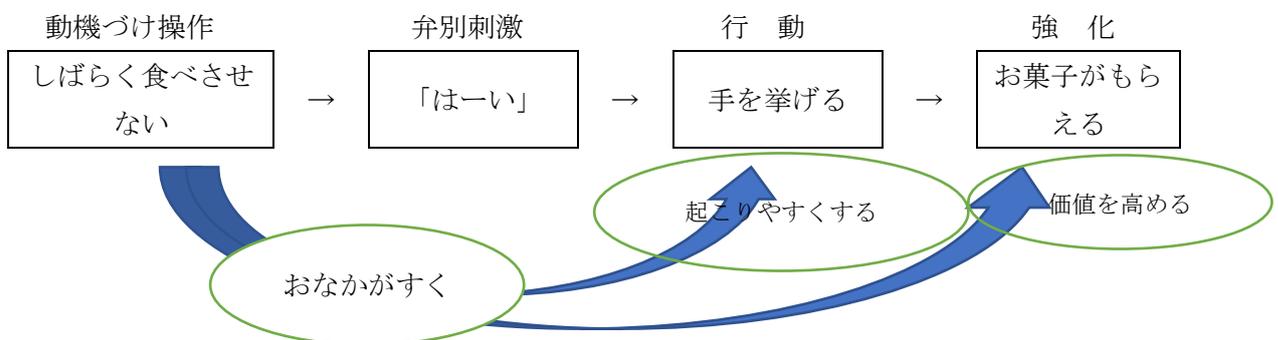
いくが、忙しそうなお母さんには近づかなくなる。このときお母さんの笑顔は、お母さんの所に行く行動にとっての弁別刺激である。

ほかにも、青信号は道を渡る、という行動にとっての弁別刺激であるし、「Sale」の表示は買い物行動にとっての弁別刺激である。青信号の時に渡ると、赤信号の時に渡るより、安全に渡れるし、Saleの表示があるときに買うと、そうでないときより安く買える。その強化の差が、弁別刺激に行動を引き起こしやすくする力を与える。

(3) 動機付け操作

動機づけ操作 (motivating operation, MO) は弁別刺激と違って、強化の起こりやすさに影響を与えるのではなく、その行動によって得られる強化子の価値 (効き目) (もっとわかりやすく言えば、強化子を求める本人のモチベーション) に影響を与えることで、行動を起こりやすくしたり、起こりにくくしたりする。

例えば子どもにしばらく食事やおやつを与えず、おなかがすかせると、お菓子の強化子の効き目が強くなり (モチベーションが高まり)、課題への反応が良くなる。この時、しばらく食事やおやつを与えないことが、動機づけ操作である。



動機づけ操作は、強化子の価値を高め、行動を起こりやすくする (わかりやすく言えばモチベーションを高める) 「確立操作」 (establishing operation, EO) と、逆に強化子の価値を低め、行動を起こりにくくする (モチベーションを下げる) 「無効操作」 (abolishing operation, AO)に分かれる。

強化子をしばらく与えないことを「遮断化」というが、遮断化は典型的な確立操作である。

逆に強化子をおなか一杯与えることを「飽和化」という。飽和化は典型的な無効操作である。

- 動機付け操作 (MO)
- 確立操作 (EO) ~ある物や活動の強化子としての価値を高めることにより、行動を起こりやすくする事前の働きかけ。
例：強化子の遮断化。ちら見せ、ただあげ。
 - 無効操作 (AO) ~ある物や活動の強化子としての価値を低めることによって、行動を起こりにくくする事前の働きかけ。
例：強化子の飽和化。

2. セラピーのモチベーションを高めるための確立操作

セラピーの時、強化子の価値を高め、やる気を出させるために、いろんな工夫（確立操作）をすることができる。

①強化子の遮断化

いちばん基本的な方法は、その強化子をしばらく与えないでいることによって、その強化子の価値を高めることである。

例えばお菓子を強化子に使うのなら、セラピーの前、1、2時間は食事やおやつを食べさせないようにして、適当におなかをすかせておく。そうするとお菓子がよく効くはずだ。もちろんお菓子をちよつとずつ与えて、飽和化を遅らせることも大事。

おもちゃ類も、セラピーに使うとっておきのおもちゃや絵本は、普段は隠しておくとうい。セラピー中も例えば1回に5秒くらいしか遊ばせないようにして、効き目を長持ちさせる。

ただしおもちゃ類を一切取り上げてしまうと、日常生活での余暇スキルが育たない。日常生活でも魅力的なおもちゃや絵本に自由に接することができるようにしておき、なおかついくつかのおもちゃ類をセラピー用に隠しておくのがよい。

②ただ上げ、ちら見せ

<ただあげ>

課題の指示を出す前に、お菓子を1、2個、ただで食べさせて、もっと食べたい、という気持ちを起こさせてから、セラピーの指示を出す。これも確立操作の一種。デパートの試食と同じ。

おもちゃや絵本も同じで、最初にちよつと遊ばせたり、見せておいてから、取り上げてセラピーに入る。これは確立操作としてだけでなく、その物が強化子として効くかどうか（食いつきがいいか）確認する、という意味（強化子アセスメント）もある。

<ちら見せ>

ただであげるのではなく、ちらっと見せる、という方法もある。「あ、ほしい」という気持ちにさせてから、課題の指示を出す。これも確立操作。ただしこれをいつもやっている、強化子を見せないとやらない子になってしまうので、特にモチベーションが低いときに使うとうい。

③部分あげ

要求のことばやサイン（マンド）を引き出す工夫として、わざと強化子を不完全な形で与えることがある。

例えばジュースの入ったペットボトルを、わざとふたをきつく締めたまま渡す。で「あけて」と言えたら開けてあげる。あるいは子どもの好きなプリンやヨーグルトを用意するが、わざとスプーンを忘れる。子どもに「スプーンちょうだい」と言わせる（手づかみをする子には向かない方法だ）。

④行動モメンタム

指示への反応が悪いとき、最初にタッチ、ハイ、など子どもが簡単に応じてくれる指示を2、3個立て続けに出し、そこで成功させて弾みをつけてから、すかさず本来の指示に入ると、指示にすつと従うことがある。これを行動に勢い（モメンタム）をつける、という意味で「行動モメンタム」ともいう。

3. 問題行動を減らすための動機付け操作

<対処法の基本>

問題行動の対処法の基本は消去である。つまり問題行動の原因となっている強化子を与えない。ただし消去だけに頼るとバーストに周囲が対処できず、かえって問題行動を悪化させてしまうことがあるので、代わりに適切な行動を用意し、それを強化すること（DRO や DRA）とセットで用いることが推奨されている。

<動機付け操作の使用>

そのうえで、問題行動を減らすために事前の工夫として動機付け操作を用いることもできる。

基本は飽和化である。つまり問題行動の強化子を事前に十分与えておき、強化子の価値を減らし、問題行動のモチベーションを減らす。

①注目が強化子の場合

あらかじめいろんな機会をとらえて、頻繁に注目を与えておく。

例えば床や壁に頭をぶつける自傷行為が、その直後に大人がかかる声かけや制止のための身体接触が強化子になっているとしたら、あらかじめできるだけ頻繁に声かけや身体接触を与えておく。そうすると自傷によって得られる声かけや身体接触の強化子としての価値が減って、あまり自傷をしなくなるかもしれない。

②要求が強化子の場合

その子の欲しいものをあらかじめ与えておき、おもちゃなら十分に遊ばせておく。食べ物ならおなかを膨らませておく。そうすれば、それを求める問題行動は起きにくいだろう。

③感覚刺激が強化子の場合

似たような感覚刺激を事前に与えておく。

例えば、教室でじっとしているべき時に走り回る子がいて、走り回ること自体の感覚が強化子と思われる場合には、登園前や自由時間にできるだけ園庭で走り回らせておく。

④嫌な事態からの回避が強化子の場合

この場合は不快から免れる負の強化が原因なので、強化子をたくさん与える、というわけにはいかない。逆に不快を事前に減らす努力が必要だ。

例えばセラピーが嫌でおもらしするのだったら、強化子を見直したり、好きな課題を増やしたり、休憩を増やしたりして、できるだけセラピーを楽しいもの、負担の少ないものにする。そうすれば、セラピールームから逃れたい、という気持ちも減るはずだ。

<NCR>

NCR とは「非随伴強化」(noncontingent reinforcement) といい、問題行動のあるなしに関わらず、一定時間ごとに強化子を与えること。

例えば自傷行為や他害、物に対する攻撃が、周囲の人の注目を強化子としている場合、定期的に（例えば1分に一回）、問題行動が起こっていようとまいと声をかけ続ける。そうすると問題行動を偶然強化してしまう危険もあるが、どんどん注目を与えるので、早めに飽和化が起こり、問題行動は減っていく。