

## コンプライアンスとモチベーション

2018.9.16 神戸定例会  
藤坂龍司

はじめに

ABAセラピーにおいて「コンプライアンス」とは「大人の指示に従う姿勢」のこと。「モチベーション」とは「課題に前向きに取り組もう、正反応しようという前向きな意欲」のこと。

セラピーが十分な効果を挙げるためには、コンプライアンスをしっかり構築したうえで、子どものモチベーションをできるだけ高めなければならない。

### 1. コンプライアンスの形成

「コンプライアンス」というと厳しいイメージがあるが、コンプライアンスを形成するために、罰は必要ではない。ただ強化子が得られる道筋を一本だけ、指示に従い、課題に正反応することだけに絞ったうえで、魅力のある強化子を与えることができれば、コンプライアンスはおのずから形成されていく。

そのために、「やってはいけないこと」をいくつか挙げてみよう。

×好きな時に離席を許してしまう。

好きな時に席を立てる状態にしておくと、子どもは指示に従わなくても、自分でほしいものを取りに行ける。これでは指示に従う姿勢は育たない。いったん椅子に座らせたら、「いいよ」とこちらが言うまで勝手に立たせないこと。立とうとしたらひざを押さえて制止する。その代わりに、指示に応えたら、早めに立たせること。最初は椅子に座っただけで解放、次は椅子に座って一つ指示に応えただけで解放、と徐々に長くしていく。しかし最初のうちは5分以内に立たせるように心がける。中級になっても15分以内に立たせるように。

×椅子に座らせようとしても、子どもが抵抗したらあきらめてしまう。

いすに座らせようとしても子どもがしゃがみこんだりしたら、あきらめてしまう人がいる。それでは子どもは「抵抗したらママは認めてくれる」と学習してしまう。いったん何かさせようとしたら、途中で譲歩してはいけない。やさしく、しかし断固として身体プロンプトし、いすに座らせること。

×強化子を取り上げようとしても抵抗されたら手を離してしまう。

×強化子を取り上げようとしても逃げられてしまう。

×子どもがおもちゃを手に持ったままでセラピーの指示を出す。

おもちゃを手に持っている、ということは、すでに強化された状態である、ということ。それでは子どもは指示に応じる動機がない。必ずおもちゃは取り上げて、手に何もない状態で、指示を出すこと。

時にはテーブルの下で、足で何かを遊んでいることがあるから、それもやめさせる。

足をお母さんのひざの上に乗せている子もいるが、これも同じで、すでに気持ちいい状態だから、指示に反応して強化子をもらおう、という気持ちになりにくい。足は降ろしておこう。

×子どもが強化子を拒否したら、別の強化子を渡してしまう。

×子どもが欲しいものを指さしたりして強化子を指定したら、それに従ってしまう。

×教材で遊んでしまう。

×かんしゃくを起こしたらセラピーをあきらめる。

×ギュッと手を強く握ったり、身体を強く押さえたり、強化子を乱暴に取り上げたりする。

いすに座らせておこう、教材にさわらせないようにしよう、と思うあまり、両手をぎゅっと握ったままにしたり、ひざを強く押さえすぎたりすると、子どもは不快なので、余計にセラピーから逃げようとする。

指示を出す前に特に楽しくする必要はないが、不快にするべきでもない。どちらでもない状態にしておいて、指示に正しく応えたら、いい強化子をすぐ与えて、楽しくなるようにする。

つまり 0 → +、が基本。

×つい強化を忘れてしまう。

これだけほかに強化が得られる道を断っても、肝心の、子どもが指示に応えたときに強化子を忘れたのでは意味がない。子どもが正反応するたびに（時には誤反応でも）、少なくとも心を込めてほめる。プラス何試行かに一度、お菓子やおもちゃなどの追加の強化子を。強化は①すばやく、②魅力のある強化子を、③少しずつ、が基本。

×お菓子だけに頼ってしまう。

お菓子は強力な強化子だが、おなか一杯になると効かなくなる。必ずお菓子以外の強化子（おもちゃ、絵本、動画、身体強化など）も用意して、適当に混ぜ込むこと。

## 2. モチベーションを高める工夫

コンプライアンスを形成したうえで、さらに子どものモチベーションを高めるための次のような配慮をするとよい。

### (1) 強化子の価値を高める。

まず強化子の価値を高める工夫をする。

○一番単純な工夫は、お菓子の場合なら、おなかをすかせること。小腹がすいていると、子どもにとってお菓子の魅力が増す。おもちゃの場合は、セラピーの時以外遊ばせないようにすると、価値が高まる。これを強化子の「遮断化」という。

○シャボン玉一つとっても、魅力を増す工夫がある。まっすぐ前に吹くより、ちょっと上向きに吹いてやると、シャボン玉が放物線を描いて、滞空時間が長くなる。ただしあまり上に吹くと子どもの視界から外れてしまい、かえって魅力を失うから注意。

○ヘリコプターやハンドスピナーなど回転が楽しいおもちゃを、子どもがうまく回せないときは、子どもに代わって勢いよく回してあげる。しかし逆に子どもが自分で回したがっているときは、それを察してあげてそうさせてあげることが大切。

### ○強化子を選ばせる

時々、二つの強化子を両方見せて、「どっちがいい？」と言って選ばせるとよい。

### (2) 教材をなるべく魅力のあるものに

強化子だけでなく、教材にも気を配ろう。教材が魅力的だと、子どものモチベーションが高まる。

例えば「おわんにつみきを入れる」の課題の時、つみきをおわんに入れると「カラン」といい音がするものを選ぼう。その音が子どもにとってちょっとした「直接的強化子」(direct reinforcer)になる(「直接的強化子」とは課題に正しく反応すること自体が(人の手を介さず)強化子を生むこと)。

マグネットペッタンも磁力が弱いと、吸いつき感が弱くてあまり魅力がない。ある程度磁力が強いものを選ぼう。色は赤がいいだろう。子どもはたいてい暖色系のはっきりした色を好む。いつも同じ色ではつまらないから、色も時々変えてみよう。

物の名前を教えるとき、できるだけ絵カードよりも、3Dの動物や果物フィギュアを使おう。その方が楽しいから。手に入らないものは自分で作っても楽しい。

### (3) 課題自体を楽しいものに。

課題によってはそれ自体を楽しいものにできる場合がある。

例えば「これ何？」を教えるのに、箱の中に子どもの好きそうなものを入れて、「プレゼント」にする。子どもに「これ何？」と聞かせて、言えたら開けさせる。開けたら中のものでしばらく遊ばせるとよい。これも「直接的強化子」の一つ。

「どこ？」もお菓子をわざとお家のどこかに隠して、「プリン買って来たんだ。でも隠しちゃった」と言って「どこ？」と聞かせる。聞けたら場所を教えてあげて、「それいけ」で探しに行かせると楽しい。

<退屈な課題の後に楽しい課題を用意する>

すべての課題を楽しいものにできるわけではない。そこで大事だけど単調な課題の後は、子どもの好きな楽しい課題を用意する。すると楽しい課題自体が強化子になって、退屈な課題でも我慢して取り組んでくれやすくなる。

#### (4) モチベーションを上げるその他の技法

##### <行動モメンタム>

難しい課題の時や子どものモチベーションが下がっているとき、簡単な復習課題で連続的に成功させてから、その課題を出すと、子どもに「勢い」がついてクリアできることがある。これを「行動モメンタム」という。「モメンタム」とは「勢い」という意味。「高確率要求連続 (high probability request sequence)」略して「High-P」とも言う。

例えば子どもにやる気がなくて、いつもはできる表出的命名ができないとき、「タッチ」や「あたま」などそんな時でも確実にやってくれる音声指示や動作模倣を強化を挟まずに、2、3個連続して出してから、パッと物（あるいは名前カード）を見せて「これ何？」と聞くと、ふっと答えてくれたりする。

##### <子どもに選ばせる>

強化子だけでなく、いろんな小さな選択権を子どもに与えると、(子どもによっては)モチベーションが上がる。例えば線模倣の時、「何色で描く？」とか。粘土遊びの時、「今日は何作ろうか」とか。ただし選択権を認めすぎるとコンプライアンスが崩れるので、注意が必要。

同じ理由で、中級後半以降で比較的社会性のある子なら、時々子どもに先生役をさせるとモチベーションアップにつながる。子どもに指示を出させて、大人が生徒役になってそれに従う。代わりばんこに先生役と生徒役を交代する「先生ごっこ」をしてもいいだろう。