自閉症スペクトラム障害者のユーモア体験における刺激の精緻化

刺激の精緻化で想起する事柄に注目して

©永瀬 開^{1,2}・田中真理³(非会員)・川住隆一¹(非会員)

(1東北大学大学院教育学研究科・2日本学術振興会特別研究員(DC2)・3九州大学)

キーワード: 自閉症スペクトラム障害 ユーモア体験 刺激の精緻化

The Elaboration in Humor Experience of Autism Spectrum Disorder

Kai Nagase^{1,2}, Mari Tanaka³ and Ryuichi Kawasumi¹

(1Graduate School of Education, Tohoku University., 2Research Fellow of JSPS., 3Kyushu University)

Key Words: Autism Spectrum Disorder, Humor Experience, Elaboration of Stimulus

問題と目的

自閉症スペクトラム障害(以下 ASD)は, 社会的コミュニケーションの障害, 常同的・反復的行動パターンを特徴とする広汎で連続した臨床群である(APA, 2013)。これらの特徴を有する ASD 者において, ユーモア体験の特異性が指摘されてきた(例えば Samson, 2013)。ユーモア体験とは刺激の評価をきっかけに生起する一過性の愉悦の情動体験である(野村・丸野, 2008)。これまで ASD 者においては, ユーモア共有に困難を抱え, 孤立感を抱えることが指摘されている(三橋, 2010)。そのため, ASD 者のユーモア体験の特異性について検討することは, ASD 者との関わりを考える上でも重要である。

これまで ASD 者のユーモア体験については, ユーモア刺激となる状況が一般的常識・知識との乖離していることを理解することによって喚起されること, ユーモア刺激となる状況に関連する様々な事柄を連想することである, 「刺激の精緻化」を行うことによってユーモア体験が強められることが知られている(永瀬・田中, 印刷中)。この内, 刺激の精緻化について, これまで ASD 者が連想する事柄についてその特異性が指摘されてきた。例えば, ASD 者は登場人物の心的状態を連想しにくいこと(Samson & Hegenloh, 2010), TD 者比べて, 人以外の事物の特徴について連想しやすいくこと(永瀬・田中, 2015)が指摘されてきた。しかしながら, これらの知見は刺激の精緻化を促すようなユーモア刺激との関連からは明らかにされていない。これまで刺激の精緻化を促す刺激の特徴として, 構造的不適合の原因を示した「手がかり情報」の有無が指摘されている(野村・丸野, 2008)。先行研究において ASD 者は手がかり情報の影響を受けにくいことが指摘されているが(永瀬・田中, 印刷中), この特徴が刺激の精緻化で連想される事柄の種類によって異なるかについては十分に検討されていない。そこで本研究では, ASD 者のユーモア体験における刺激の精緻化について, 連想される事柄が手がかり情報の影響を受けるかについて検討することを目的とする。

方法

対象者 ASD 者 12 名(平均 CA: 18.8 歳(Range 16-23 歳, $SD = 2.4$), 平均 FIQ: 93.6(Range 75-127, $SD = 16.0$)), TD 者 20 名(平均 CA: 21.9 歳(Range 20-24 歳, $SD = 0.9$))**刺激** 手がかり有り条件, 手がかり無し条件をそれぞれ満たした 2 コマ漫画刺激を手がかり有り条件 2 刺激, 手がかり無し条件 2 刺激を使用した。手がかりの操作は, 漫画のオチの原因となるセリフによって行った(例: <オチ>男の子が女の子に誕生日ケーキを材料のまま渡す。<手がかり>男の子の「ケーキの作り方知らないし…」というセリフ)。**実験手続き** 各対象者に刺激を提示した後, ユーモア体験 4 項目(例: この漫画はどのくらいおもしろかったですか)と刺激の精緻化 6 項目(「そんなあほな感」「なるほど感」「展開」「事物」「心情」「経験」)を 4 件法で評定させた。この手続きをそれぞれの刺激に実施した。**分析手続き** 障害の有無(ASD 者/TD 者)と刺激の条件(手がかり有り条件/手がかり無し条件)を独立変数、刺激

の精緻化における 6 項目それぞれの合計得点とユーモア体験の合計得点を従属変数とした分散分析と単純主効果検定を行った。

結果

まず刺激の精緻化の結果については Figure 1 に示した。

Figure 1 刺激の精緻化の6項目における評定

次にユーモア体験について, 分散分析及び単純主効果検定を行ったところ, 刺激の種類の主効果が有意であり, 手がかり有り条件の得点が手がかり無し条件の得点に比べて高かった($F(1, 30) = 4.53, p < .05$)。障害の有無の主効果及び, 交互作用は有意ではなかった。また TD 者において刺激の種類単主効果が有意であり, 手がかり有り条件の得点が手がかり無し条件の得点に比べて高かった($F(1, 30) = 4.43, p < .05$)。一方, ASD 者における刺激の種類単主効果, 障害の有無の単純主効果は有意ではなかった。

考察

刺激の精緻化に関する分析の結果, 「なるほど感」「展開」「事物」の項目において ASD 者と TD 者との間に違いが見られた。まず「なるほど感」と「展開」において, TD 者においては手がかり情報の影響が見られたが, ASD 者においては見られなかった。「なるほど感」が, 刺激のストーリーの全体像に関する連想を導いた項目であり, 「展開」が刺激のストーリーのその後の展開を導いた項目であることから, TD 者が構造的不適合の原因となる手がかり情報を元にストーリーの全体像を理解し, その後の展開を想像するのに対して, ASD 者は自身の想像に依存して刺激の全体像やその後の展開を想像することが考えられる。これらの結果は, ユーモア体験の結果と共通したものであり, これらの項目とユーモア体験に関連があることが示唆された。次に, 「事物」において, 手がかり無し刺激において ASD 者の方が TD 者に比べて得点が高かった。ASD 者は TD 者に比べて人以外の事物に注意を向けやすく(Klin, et al., 2002), 連想もしやすいため(永瀬・田中, 2015), この事物に関する連想は, 特に構造的不適合の原因が示されず事物に注目しやすいく刺激において顕著だったと考えられる。

註) この研究は, 科学研究費補助金(挑戦的萌芽研究/課題番号 26590248/研究代表者: 田中真理)及び(特別研究員奨励費/課題番号 15J04301/研究代表者: 永瀬 開)による