

# 表徵遊戲介入對學齡前高功能自閉症兒童對話能力影響之研究

黃淑華

空軍航空技術學院通識教育中心

## 摘要

本研究旨在探討表徵遊戲的介入對一位六歲高功能自閉症幼兒對話能力之影響。本研究採個案研究法，參與研究對象除個案之外，還有二位一般發展的同儕；研究情境分為腳本遊戲及自由遊戲兩種情境。個案與二位同儕組成遊戲團體，共同參與 8 個腳本遊戲及 8 個自由遊戲。本研究以量化方式，分析比較腳本遊戲與自由遊戲兩種情境對高功能自閉症幼兒對話能力之差異。研究結果顯示：腳本遊戲與自由遊戲均會對個案對話能力均產生正面影響，但兩種遊戲情境對對話能力影響的差異性不大。本研究並針對高功能自閉症兒童進行表徵遊戲提出建議，以供作家長及教師未來介入與相關研究之參考。

**關鍵詞：**高功能自閉症、表徵遊戲

## 壹、研究動機與文獻探討

大部分自閉症兒童的語言和溝通能力有發展遲緩與異常的現象，然自閉症兒童的溝通並不是沒有相互性，而是較少自發性且缺乏彈性。且自閉症兒童在維持相互的互動模式上有顯著的缺陷，他們通常堅持特定的、例行的互動模式，很少改變且維持較為侷限的互動型態（Quill, 2000）。而自閉症兒童的語言溝通與社會互動行為的缺陷，不僅影響同儕關係，長久下來亦會導致自閉症兒童自信不足，情緒低落。所以如何幫助自閉症兒童增進社會互動與口語表達能力，是許多教育工作者戮力追求的鵠的。

爰於自閉症是一種廣泛性發展障礙，需要廣泛性的介入，而遊戲是一種廣泛性的介入策略（楊宗仁，2005）。Vygotsky（1976）認為遊戲是促進兒童社會理解與表徵能力學習的一種工具。遊戲是兒童創造社會及想像性世界的天堂，在遊戲中自閉症兒童可以透過觀察、跟隨、模仿、分享遊戲材料、合作與角色扮演等，經歷「重現」（represent）生活經驗，增進社會互動能力並形成友誼（Wolfberg,

2003)。而同儕在表徵遊戲中對促進自閉症兒童學習及發展的機會扮演相當重要的角色，在遊戲情境中，他們可互相探索角色的信任、協調與補償等功用；在建構語言或非語言的意義，同儕亦可幫助增進自閉症兒童在表徵遊戲情境的溝通能力與社會理解（Wolfberg, 2003）。

然許多研究發現自閉症兒童「缺乏符合發展年齡的、富變化的、自發的表徵性遊戲」（Amato, Barrow, & Domingo, 1999；Charman & Baron-Cohen, 1997；Charman, Swettenham, Baron-Cohen, Cox, Bair, & Drew, 1997；Hobson, Lee, & Brown, 1999；Jarrod, Boucher, & Smith, 1996；Libby, Powell, Messer, & Jordan, 1998），有些研究者甚至認為基於自閉症兒童本質上的缺陷，導致其無法發展出表徵性遊戲；然而，也有許多研究證明當自閉症兒童接受適當提示後能產生表徵遊戲行為（Lewis & Boucher, 1988；Libby et al., 1998；Whyte & Owens, 1989），亦有研究者證明自閉症兒童在引發情境或結構化情境下，能夠增加表徵遊戲行為（Lewis & Boucher, 1988；胡致芬，2000）。這些研究證明自閉症兒童的象徵遊戲能力是可透過教導習得之。故本研究希望藉由個案探討法，探討表徵遊戲的介入對一位高功能自閉症幼兒語言能力之影響；並希冀瞭解在表徵遊戲團體中，高功能自閉症兒童所需要的協助為何。

## 貳、研究方法

本研究採用個案研究法，探討表徵遊戲的介入對高功能自閉症兒童對話能力的影響。參與研究個案為一位六歲高功能自閉症兒童，和二位一般發展之同儕同齡兒童。遊戲分為腳本遊戲及自由遊戲兩種情境；腳本遊戲包含 8 個與兒童生活經驗相關的腳本主題（上課、餐廳、看電視、買東西、出遊、煮飯、照顧家人、看醫生）、主題玩具、角色及其動作、對白以及角色提示；自由遊戲則包含相同的主題玩具但無遊戲指示。個案與二位同儕組成遊戲團體，共同參與 8 個腳本遊戲及 8 個自由遊戲。

遊戲進行時間為每週二次、每次 30 分鐘、共 8 週。每次遊戲時全程以錄影方式紀錄，並撰寫觀察日誌，之後再針對個案的遊戲時的對話行為進行量的分

析；據以比較高功能自閉症兒童在腳本遊戲與自由遊戲兩種情境中，符合情境的對話回應次數與對話能力之差異。

### 參、研究結果

本研究量的資料分析，係將錄影帶內容做成文字稿，針對自閉症兒童與同儕間符合情境的對話回應次數作為量的分析依據，研究結果如表 1 所示。

	1.上課	2.餐廳	3.看電 視	4.買東 西	5.出遊	6.煮飯	7.照顧 家人	8.看醫 生
腳本 遊戲	3	5	4	6	5	8	9	9
自由 遊戲	2	4	4	6	5	8	7	8

註：每 30 分鐘內表現出符合情境對話的回應次數

研究結果顯示高自閉症兒童在 8 次腳本遊戲中，與遊戲同儕互動時，符合情境的對話次數逐次增加，由第一次的 3 次逐次增加至 9 次，每 30 分鐘的遊戲時間平均有 6.1 次符合情境的對話。而在 8 次自由遊戲中，高自閉症兒童符合情境的對話次數亦呈現逐次增加的趨勢，由第一次的 2 次增加至 8 次，每 30 分鐘的遊戲時間平均有 5.5 次符合情境的對話。意即腳本遊戲與自由遊戲均對個案對話能力產生影響，然兩種遊戲情境間的差異性並不大。

### 肆、研究結論與建議

本研究旨在探討表徵遊戲的介入對高功能自閉症兒童對話能力的影響。研究結果發現腳本遊戲與自由遊戲均會對高功能自閉症兒童對話能力產生正面影響，有效增進高功能自閉症兒童的口語溝通次數，但兩種遊戲情境對高功能自閉症兒童對話能力影響的差異性不大。研究者反覆觀看遊戲錄影帶，發現遊戲同儕會利用相同的主題玩具，重複相同的表徵遊戲橋段，所以高功能自閉症兒童議會表現相類似符合情境的對話。此乃本研究之疏失，在研究設計上應採取不同的故

事主題，或是交互實施不同遊戲情境，以避免練習效果之產生。且本研究的對話能力僅係指符合情境的對話次數的增加，建議未來研究可以增加研究變項的探討，如自閉症兒童的溝通功能擴張、語句長度、語法與主動溝通意願等相關影響之探討。

然從本研究中的結果可以得知，表徵遊戲介入可增進自閉症兒童與同儕互動的機會，學習如何與同儕進行遊戲，增加自閉症兒童許多的生活經驗，並可以展現口語行為溝通的正確形式。且在腳本遊戲過程中教師或家長若可以隨機提供正確的句型或詞彙，可以增進高功能自閉症兒童語法的發展。而遊戲同儕的角色亦十分重要，若同儕是一個良好的遊戲引導者，可以引導高功能自閉症兒童在遊戲中產生良好互動，一起遊戲，並提供良好的對話練習或楷模，使自閉症兒童表現出更多符合情境的對話。所以本研究以建議可以找年齡較大或語言能力發展較佳的遊戲同伴，甚或手足，陪伴自閉症兒童參與遊戲會，並給予適時協助。

#### 參考文獻

- 胡致芬 (2000)。自閉症兒童在自由遊戲即引發情境下的表徵性遊戲之研究。台灣師範大學特殊教育學系博士論文，未出版，台北市。
- 楊宗仁 (2005)。美國自閉症兒童廣泛性介入方案介紹。*特教園丁*, 20 (3), 1-8。
- Amato, J., Barrow, M., & Domingo, R. (1999). Symbolic play behavior in very young verbal and nonverbal children with autism. *Infant-Toddler Intervention: The Transdisciplinary Journal*, 9 (2), 185-194.
- Charman, T., & Baron-Cohen, S. (1997). Brief report: prompted pretend play in autism. *Journal of Autism & Developmental Disorders*, 27 (3), 325-332.
- Charman, T., Swettenham, J., Baron-Cohen, S., Cox, A. Baird, G. & Drew. A. (1997). Infants with autism: an investigation of empathy, pretend play, joint attention, and imitation. *Developmental Psychology*, 33 (5), 781-789.
- Hobson, R. P. , Lee, A. & Brown, R. (1999). Autism and congenital blindness. *Journal of Autism & Developmental Disorders*, 29 (1), 45-56.

- Jarrold, C., Smith, P., Boucher, J., & Harris, p. (1994). Comprehension of pretense in children with autism. *Journal of Autism & Developmental Disorders*, *24* (4), 433-455.
- Lewis, V., & Boucher, J. (1988). Spontaneous, instructed, and elicited play in relatively able autistic children. *British Journal of Developmental Psychology*, *6*, 325-339.
- Libby, S., Powell, S., Messer, D., & Jordan, R. (1998). Spontaneous play in children with autism: A reappraisal. *Journal of Autism & Developmental Disorders*, *28* (6), 487-497.
- Quill, K.A. (2000). The complexity of autism. In K. A. Quill (Ed.), *Do-watch-listen-say: social and communication intervention for children with autism* (pp.1-20). MA: Paul H. Brookes.
- Vygotsky, L.S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (Eds.), *Play :Its role in development and evolution*, pp. 537-554. New York : Basic Books.
- Wolfberg, P. J. (2003). Nature of play and the autism spectrum. In P.J. Wolfberg (Ed.), *Peer play and the autism spectrum — The art of guiding children's socialization and imagination* (pp.3-18). Kansas: Autism Asperger Publishing Co.
- Whyte, J. and Owens, A. (1989). Language and symbolic object play: Some findings from a study of autistic children. *Irish Journal of Psychology*, *10*, 317-332.

**A Study on the Influence of Pretend Play Intervention on Verbal Communication  
for Children with Autism**

**General Education Center, Air Force Institute of Technology**

**Shu-Hua, Huang**

**Abstract**

The main purpose of this study was to investigate the efficacy of symbolic play group enhancing the verbal communicative abilities for the six-year-old child with high-functioning autism. This study adopted the method of case study. Besides the target child, two normal peers also participated in this study. This study explored two play contexts, scripted play and free play. The target child and two peers formed a play team to participate in 8 sessions of the scripted play and free play together. The differences between scripted play and free play contexts how to influence the verbal communication were analyzed with quantitatively method. The research finds the scripted and free play both improve the verbal communication ability of the high-functioning autism child, but there are no differences between the scripted and free play. Hopefully, one is able to provide some feedback and suggestions to the parents and the teachers of the autism, and to the future researcher recommendations in play group, and study design based on the results of this study.

**Keyword:** High-Functioning Child with Autism 、symbolic play