

# 金銭の自己管理能力の獲得が知的障害者の消費生活と QOL に及ぼす効果の検討

石 鉢 愛 里<sup>1)</sup>  
和 史 朗<sup>2)3)</sup>

特別支援学校を卒業し、就労継続支援B型事業所で働く重度知的障害のあるダウン症候群の青年男性1名を対象に、働いて得た給料を自己管理しながら自分の欲しいものを購入するための指導を行った。ATMシミュレーターを使った学習や、生活場面の中に消費活動の機会を積極的に設けたことで、対象者の買い物への意欲が向上し、欲しい物を自ら購入するようになった。指導前後に実施したQOLの評価や、対象者のインタビューの変化から、金銭の自己管理能力を獲得することで重度知的障害者のQOLが向上する可能性が示された。

キーワード：重度知的障害、消費者教育、金銭管理スキル、QOL

## 1. 問題

消費者庁（2013）は、全ての国民は消費者であり、誰もが、どこに住んでいても、生涯を通じて、様々な場で消費者教育を受けることができる機会を提供することが必要であることを示している。しかし、全国の消費生活センター等に寄せられる消費生活相談では、トラブルの当事者が障害者であるケースが多く見られ（独立行政法人国民生活センター、2018）、障害者への消費者教育の不足を示している。一方で、消費者トラブルの事例（消費者庁、2019）には、発達障害や軽度知的障害のある人のケースが多く、実際に行われる消費者教育の対象もこうした障害のある人が主たる対象とならざるを得ない。このことから、重度知的障害者は消費者教育や消費行動そのものの対象にさえなっていないことが窺える。武藤・水内（2009）は、知的障害者は就労者でも親が金銭を管理して求めに応じて与えている者が多くおり、経済的な自立の程度が低く、このような家庭生活を学校卒業後も長く続けていることが多いことを指摘している。

こうした状況の中、丹生・崔・望月（2007）は、養護学校の生徒を対象に、就労実習場面においてATMで自分の口座へ賃金を入金し、通帳で所持金の確認を行うように指導した。

---

1) 東北福祉大学大学院教育学研究科

2) 東北福祉大学教育学部教育学科

3) 東北福祉大学教育・教職センター特別支援教育研究室

その結果、対象児は賃金の目標額達成のためにもっとたくさん仕事がしたいと求めるようになり働く意欲が増したことを報告し、賃金を自己管理する大切さを示した。しかし、入金した賃金をその後の生活の中で消費することの意義について検討した研究は見られない。働いて給与を得ることと、そのお金を消費することは表裏一体であり、自己の家計管理ができるようになることが知的障害者の自立やQOL向上のために必要不可欠な課題である（川崎・川口，2017）と考える。

## II. 目的

特別支援学校高等部を卒業した知的障害者が、給料を自己管理しながら自らの判断で消費できるスキルを獲得するための指導を行い、その結果が対象者のQOLにどのような効果を及ぼすのか検討する。

## III. 方法

### 1. 対象者

指導開始時に19歳であった就労継続支援B型事業所に通うダウン症候群の青年男性1名を対象とした。対象者の療育手帳の判定は重度知的障害（IQ35、精神年齢6歳9か月；田中ビネーV知能検査）であった。対象者は事業所において毎月2万円前後の給料と年3回の賞与を得ていたが、給料を使うことは保護者から禁止されていた。日常生活では週末に保護者と一緒に買い物に行くことはあったが、本人が欲しいものを要求することはほとんどなかった。また、欲しいものを聞き出して、それがいくらで買えるのか尋ねても、実際の値段とは大きく異なる金額を答え、答えた金額を財布から取り出すことも困難であった。

### 2. 研究全体の方法

#### (1) 対象者の生活に関するアセスメント

事前アセスメントとして以下の4つを実施した。詳しい実施方法は以下の通りであった。

##### ①生活状況に関する本人へのインタビュー

対象者の日常生活や仕事、消費生活に関して本人にインタビューを行った。インタビューは第一著者が対面で行い、内容は全て録音した。

##### ②SchalockらのQOL質問紙日本語版

対象者のQOL評価について、SchalockらのQOL質問紙日本語版（立田・鈴木・郷間・中市・牛山・川合，2013）を使用した。質問紙は、「満足度」「能力・生産性」「エンパワメント・自立」「社会への所属・地域参加」の4つの領域の計40問で構成されており、それぞれの質問ごとに3段階（最高3点、最低1点）で評価した。質問紙の利用にあたっては対象

者の実態や理解度に合わせた質問文や選択肢の言い換え、絵カード等の使用が認められていたため、質問の内容を対象者にとってわかりやすい文言に改良し、パワーポイント（Microsoft社）を使用した視覚支援ツールを作成して質問を行った。

### ③ ICF（国際生活機能分類）による生活機能（金銭管理関連項目）に関する評価

ICF（国際生活機能分類）を用いて対象者の買い物や金銭管理能力に関する評価を行った。

### ④ 地域資源アセスメント

対象者の居住する地域において利用可能な店舗や公共交通機関等について、対象者の家族との情報交換を通して整理した。

## (2) ATMを活用した金銭管理指導

### ① ATM利用スキルの課題分析（Task Analysis）

対象者のATM利用について効果的な指導や評価を行うために、ATM利用スキルの課題分析（Task Analysis）を行った。対象者の居住地域から一番近い金融機関のATMで利用の流れを録画して分析した。入金後の金額を確認できるように預け入れ時は通帳を、引き出し時は利便性を考えてキャッシュカードを使用することとした。課題分析を通して、「預け入れ」は13項目、「引き出し」は11項目に各課題の構成要素を分類した。

### ② ATMシミュレーター教材の作成

上記の課題分析に基づいてATMシミュレーター画面の教材を作成した（図1）。教材には「特別支援教育のためのプレゼン教材サイトTU Part」（Teach U. <https://musashi.educ.kumamoto-u.ac.jp/>）の素材を活用し、パワーポイント（Microsoft）で作成した。対象者の誤学習を減らすために、シミュレーターでは正しいボタンを押した時のみ次の手順に進むことができるように設定した。通帳挿入口やカード挿入口を含めたATMシミュレーターの全体像をA3サイズでカラー印刷して段ボールに貼り、これにフレームをつけて固定した。硬貨挿入受取口と紙幣挿入受取口も合わせて設置した（図2：シミュレーターに使用する音声は実物のATMと同じものを挿入し、パネル操作に合わせて発出するようにした。作成し



図1 ATMシミュレーター画面



図2 教材のセッティング

たシミュレーター教材は、対象者のスマートフォンにダウンロードし、タッチパネル画面で操作できるようにした。通帳とシミュレーター学習に使用するお金は、対象者の銀行口座の通帳の実物と、これまでに支給された給料の一部を使用した。

### ③ATM預け入れセッションの指導方法

#### a) ATMシミュレーター教材による預け入れセッション

紙幣と硬貨両方の預け入れをシミュレーターで行った。遂行が困難な要素については必要に応じて第一著者がプロンプトした。預け入れる金額は過去の給与明細を元にして、対象者がこれまでに得た給料を1か月分ごとに分けてシミュレーターに預け入れることとし、この一連の操作を1試行とした。1試行ごとの課題遂行率は、預け入れの1試行に必要な構成要素数である13で遂行可能であった項目の数を割り、それに100を掛けて算出した（これ以降の遂行率も全て同様の方法で算出した）。100%の遂行率が4試行連続した場合にその日の指導セッションを終了した。前のセッションから続けて8試行以上連続で100%の遂行率を維持した場合にこの指導条件を終了した。

#### b) 実際のATMにおける預け入れセッション

対象者の居住地にある金融機関のATMを実際に利用し、紙幣と硬貨の両方の預け入れを行った。その他の条件は、③-a)のシミュレーター条件と同様であった。

#### c) 維持・般化査定セッション

ATMにおける預け入れセッション終了後、約2週間の期間を空けて実施した。紙幣のみの預け入れを行う試行を取り入れ、これを般化条件として評価した。

### ④ATM引き出しセッションの指導方法

#### a) ATMシミュレーター教材による引き出しセッション

紙幣の引き出しをシミュレーターで行った。遂行が困難な要素については必要に応じて第一著者がプロンプトした。対象者の銀行口座のキャッシュカードと過去に支払われた給料の紙幣を使用し、1試行につき1000円を引き出すこととした。100%の遂行率が4試行連続した場合にその日のセッションを終了した。セッションは指導日の午前と午後一度ずつ実施した。前のセッションから続けて8試行以上連続で100%の遂行率が続いた場合にこの指導条件を終了した。

#### b) 実際のATMにおける引き出しセッション

対象者の居住地にある郵便局のATMを利用した。その他の条件は④-a)のシミュレーター条件と同様であった。

#### c) 維持・般化査定セッション

実際のATMにおける引き出しセッションの終了後、約2か月の期間を空けて実施した。トレーニングを行っていない10000円を引き出すことを般化条件として評価した。

## ⑤消費活動経験を通じた金銭管理指導セッションの方法

### a) 条件1 (自発的ショッピング可能条件)

対象者に自分の口座から4000円を引き出してもらい、好きなものを買って良いことを伝えた。それ以外の対象者へのお金の使用を促す声掛け等はしなかった。この条件を開始してから1週間経っても本人からお金を使用する意欲を示す発言が聞かれなかったり購入する行動が生じなかった場合は、意図的に買い物に行く機会を設定したり家族と買い物に行く時に自分の財布を持っていくように促した。期間は最初にお金を引き出した日から6週間とした。この期間中は毎日お金の使用の有無と所持金、欲しいものの確認を第一著者がテレビ電話で行った。

### b) 条件2 (インターネットを利用したショッピング可能条件)

対象者の住む環境やコロナ禍の社会状況を踏まえ、インターネットショッピングを経験する機会を設定した。インターネットショッピングに用いるアプリケーションは対象者へのフォローのしやすさを配慮し、対象者の家族も利用していた楽天市場(楽天グループ株式会社)のアプリケーションを使用した。対象者と第一著者がテレビ電話を繋ぎ、商品の検索方法や購入までの手続き等の教示を行った。商品代金の支払いは代金引換あるいはコンビニエンスストアでの支払いとした。本条件の実施期間は3週間とし、本条件開始時に4000円引き出した。またネットショッピングのみでなく、店舗で買い物をしても良いことも合わせて伝えた。対象者へのお金の使用を促す声掛け等は条件1と同様とした。お金の使用の有無や所持金、欲しいものの確認等は、スマートフォンのメッセージ交換アプリのやり取りを通して第一著者が毎晩行った。

### c) 条件3 (家計簿アプリ使用条件)

決められた金額の範囲内で自由にお金を使いこなすことができることを目的に家計簿を付けるように指導した。銀行口座から引き出すことのできる毎月の上限は4000円とした。事業所の給料日に銀行へ行き、支給された給料をATMから入金するとともに4000円を引き出した。前月分の残金は繰越金として財布に残すこととし、繰越金が4000円を超えていた場合は新たなお金は引き出さないこととした。

家計簿アプリの作成にはExcel(Microsoft社)を使用し、購入した商品の値段を入力すると使用した合計金額と財布に残っている金額が自動的に計算されてグラフ化されるようにした。家計簿アプリは対象者と第一著者がMicrosoft OneDriveにおいて共有した。はじめは、対象者がお金を使った日に第一著者がテレビ電話を繋いで手元にレシートを準備してもらい、何を買ったのか、それがいくらだったかを確認し、家計簿アプリを画面共有しながら入力方法を説明した。その後、少しずつ支援を減らしながら対象者自身が自分自身で家計簿アプリに購入品目と使用金額を入力していけるように支援した。

### **(3) 事後評価**

金銭管理指導終了後、事前アセスメントでも行った「生活状況に関する本人へのインタビュー」「SchallockらのQOL質問紙日本語版」「買い物・金銭に関するICF（国際生活機能分類）による評価」の3つの手法で再評価した。事前アセスメント時の評価と比較し、金銭処理技能の獲得が対象者のQOLにどのような変化をもたらしたのか検討した。

## **IV. 結果**

### **1. 対象者の生活に関するアセスメント**

#### **(1) 対象者へのインタビュー**

対象者は給料を貰っていることは理解していたものの金額は理解しておらず、自分の給料を使ったこともなかった。「働いてもらったお金が使えたら何を買いたいか、どこへ行きたいか」と尋ねても、「自分のお金は使ってはいけないと言われている」と答え、欲しいものや行きたい場所を答えることがなかった。

#### **(2) SchallockらのQOL質問紙日本語版による評価**

対象者のQOLは全体的に高く、現在の生活における満足度も高かったが、金銭管理やお金の使い方などを含む「エンパワメント／自立」領域の評価が極めて低かった。また「能力／生産性」領域においても、「給料で欲しいものが買えているか」の項目が最低点の1点であった。

#### **(3) ICF（国際生活機能分類）を用いた評価**

買い物や金銭に関してICF（国際生活機能分類）を用いて評価した結果、「参加」の面で、一人での長距離移動や公共交通機関の利用、金銭管理等において「経験なし」が多数存在していた。また、対象者の居住地の徒歩圏内に買い物ができる店舗や公共交通機関がないために様々なことを保護者に頼って生活していることが明らかになった。

#### **(4) 地域資源アセスメント**

対象者の居住地の環境及び対象者を取り巻く人的環境についてアセスメントしたが、対象者が欲しいものを自ら買いに行ったり、行きたいと要求したりする場所はなかった。余暇に関しては自宅で過ごすことが多く、土曜日の午後は保護者送迎のもとで水泳クラブの練習に参加していた。徒歩圏内にATMの利用が可能な郵便局があった。

### **2. ATMを活用した金銭管理指導セッションの結果**

#### **(1) ATM預け入れセッション**

ATM預け入れセッションの結果を図3に示した。シミュレーター教材による預け入れセッションでは、2試行目から遂行率が100%になり、その後実施したセッション2でも遂行率が100%で維持したため、シミュレーターを使用したセッションを終了した。実際のATM

における預け入れセッションでも1試行目から遂行率は92.3%で、その後のセッションでも100%の遂行率を維持して終了条件に達したためこの条件を終了した。その後約2週間の期間を空けて実施した維持・般化査定セッションにおいても遂行率は100%であった。

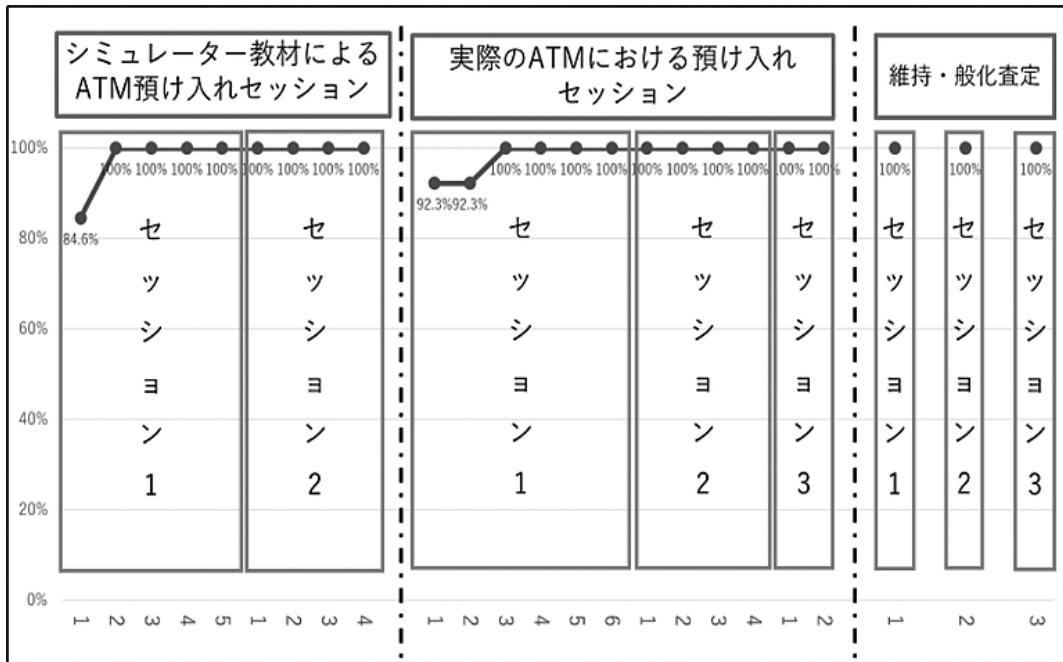


図3 ATM預け入れセッションの遂行率推移

(各セッションとも1試行ごとに過去に支給された給料1カ月分の紙幣と硬貨を入金し、維持・般化査定では紙幣のみの入金を試みた)

## (2) ATM引き出しセッション

ATM引き出しセッションの結果を図4に示した。シミュレーター教材によるATM引き出しセッションでは、セッション1の4試行目から100%の遂行率となり、その後も維持した。実際のATMにおける引き出しセッションでは、最初の試行から般化が成立し100%の遂行率であった。その後も100%の遂行率を維持したためこの条件を終了した。維持・般化査定セッションではトレーニングを行っていない10000円を引き出せるか調べた。その結果、ATM操作については全て遂行できたものの、金額を入力する部分で「1000」と入力してしまい10000円を引き出すことはできなかった。この結果から、様々な金額でATMからお金を引き出すことができるようになることを目的に、ATMシミュレーター教材を活用して任意の5種の金額を引き出せるようになるためのトレーニングを行った。刺激等価性の枠組みを用いた見本合わせトレーニングを行い、最終的には用意した5種類全ての金額で正答率が100%となった。

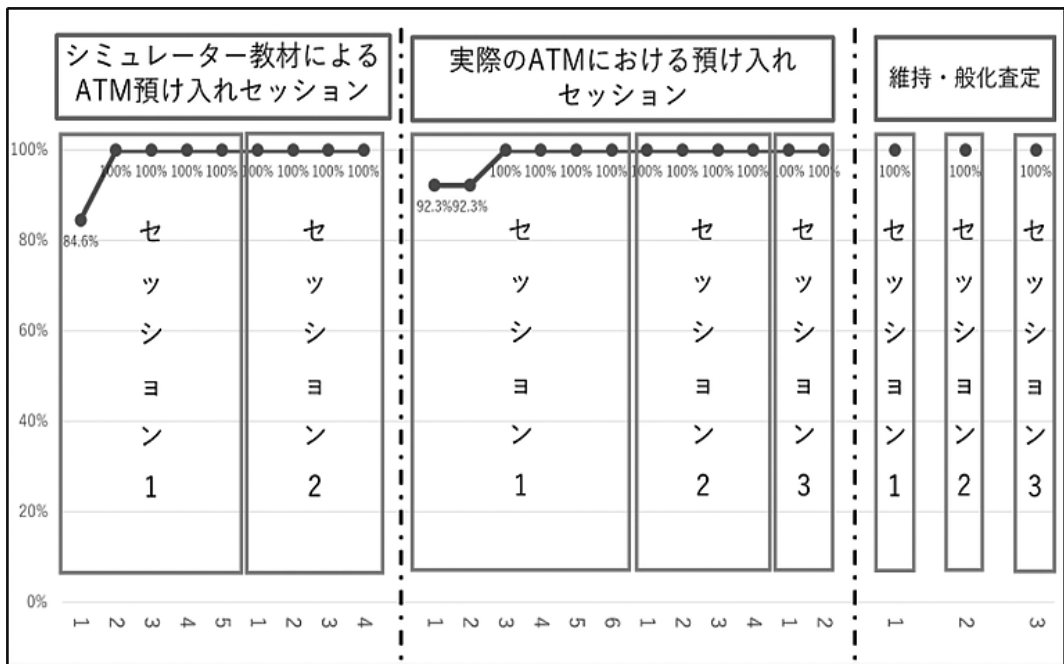


図4 ATM引き出しセッションの遂行率推移  
 (各セッションとも1試行ごとに1000円を引き出し、維持・般化査定のみ未学習の10000円を引き出した)

### 3. 消費活動経験を通じた金銭管理指導セッションの結果

本研究の開始時点からATMシミュレーターでの預け入れ指導を開始するまでの期間を「ベースライン条件」とし、シミュレーターを含む「ATMを活用した金銭管理条件」、「自発的ショッピング可能条件」と条件を変化させていく中で対象者が自分のお金で購入したアイテム数の推移を図5に示した。ベースライン条件において対象者は自らのお金で何かを購入することはなかった。ATMを活用した金銭管理指導を開始してからも、自らのお金を使用することはなかった。そこで、意図的に対象者のお金で家族の食事代を支払う外食機会を設定したところ、その後手元にあるお金を使って対象者の自宅付近の自動販売機で母親にお茶を購入する行動が生起した。

自発的ショッピング可能条件では、開始からの6週間（条件1）で7つの商品を購入した。前半は家族など自分以外の人に購入することが多かったが、後半になると自分の欲しい物や生活上必要なものを購入するようになった。インターネットを利用したショッピングの方法を学習した条件2では、第1週目にインターネットショップのアプリの使い方を説明し、その後も言語的プロンプトをフェイディングさせることによってアプリを自分で使用することができるようになった。一度アプリが強制終了してしまった時にも対象者が自分の力で再びアプリを使用することができていた。インターネットショッピングで欲しいものがあるか聞



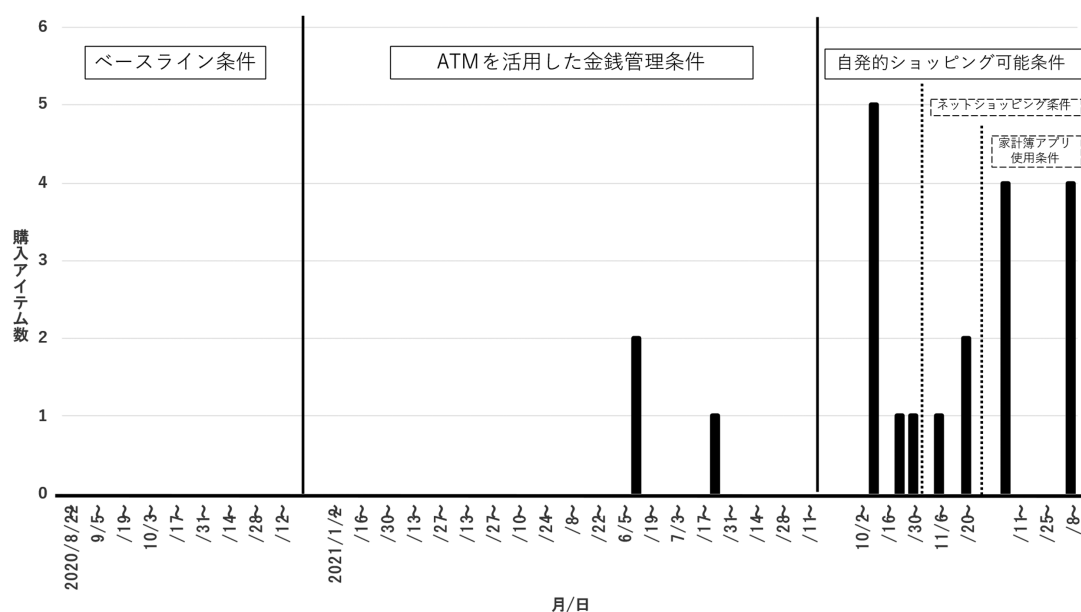


図5 一週間ごとの購入アイテム数の推移  
(1週間ごとのデータを1ブロックとしてまとめて記した)

くと、「音楽を聴くやつ」と答えてヘッドホンが欲しいことを伝えるなど、これまでに欲しいと話したことのなかった商品の購入も希望するようになった。条件2の2週目以降は対象者がネットショッピングで購入する行動はなかったが、ネットショップを閲覧する行動が見られるようになり、対象者の好きな大相撲やアーティストのCD、写真集等を見ているようであった。また、ネットショッピングを取り入れた条件においても実際の店舗に行って好きなものも購入する行動も生じた。自分の好きなお菓子を買う行動もはじめて生じた。

条件3の家計簿アプリ使用条件では、4000円を引き出してきた時にアプリに入力するように伝え、アプリ上の「引き出したお金」欄に正しく金額を入力できていた。財布に入っている前月分の残金を打ち込む際には数字を入力するエリアを示すプロンプトを必要としたが、購入した商品名と値段は正しく入力することができた。

## 4. 事後評価

### (1) 対象者へのインタビュー

毎月の給料と冬のボーナスの金額については事前アセスメント同様正しい金額を答えることはできなかったが、もらった給料をどうしているか尋ねると「銀行に入れている」「お茶とかお菓子とかを買っている」と回答した。「自分で働いてもらったお金が使えたら何を買いたい、どこへ行きたいか」という質問に対しても自発的に買いたい物や行きたい場所を答え、事前アセスメント時に聞かれた「自分のお金は使ってはいけないと言われている」な

どの発言は聞かれなかった。

## (2) SchalockらのQOL質問紙日本語版による評価

SchalockらのQOL質問紙日本語版を使用して事後評価を実施した。事前アセスメントでは最低点の1点であった「お給料で欲しいものが買えていますか」「お金の使い方は誰が決めますか」の項目がそれぞれ最高点の3点に上がった。事前アセスメントと事後評価の結果を各4領域ごとの10項目の平均点の変化として図6に示した。「満足度」と「エンパワメント/自立」の項目で平均点が上昇し、「能力/生産性」と「社会への所属/地域参加」の項目に関しては、各質問間の点数に変動はあったが事前アセスメント時と平均点に変化はなかった。

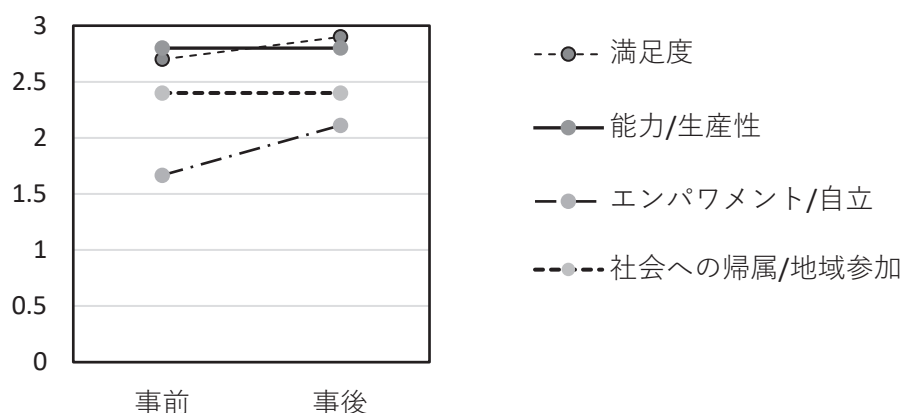


図6 Schalockらの質問紙日本語版（立田ら，2013）によるQOL評価  
（事前アセスメント及び事後評価の比較）

## (3) ICF（国際生活機能分類）を用いた評価

事前アセスメントでは、参加の面で一人での長距離移動や公共交通機関の利用、金銭管理等において「経験なし」という項目が多数存在していたが、金銭管理指導及び金銭活用経験機会の提供を通して「参加」の2項目、「環境因子」の2項目が評価可能となった。

## V. 考察

### 1. ATMシミュレーター教材の作成と適用

本研究では対象者が居住する地域での利用が可能なATMの使用方法について課題分析を行い、その分析に基づいたシミュレーター教材を作成した。精度の高いシミュレーターを作成したことで、実際のATMの利用にスムーズに移行することができたと考える。子どもたち一人一人の地域社会での豊かな生活を実現するためには、特別支援学校の指導においても、それぞれの居住地域のアセスメントに基づいた具体性のある教材等の準備が求められる。

る。課題分析を用いたアプローチは、対象者の課題を的確に把握することができ、指導すべき標的行動を明確にすることができる。今回の研究においても、このことが対象者への過剰な支援を防ぎ、同時に対象者の負担も最小限にしながら、新たなスキルの獲得につなげることができたのではないかと考えられる。また、今回作成したシミュレーター教材は、正答のボタンを押した時のみ次の手順に進めるようにした。高津・奥田（2019）は、さまざまな行動やスキルを学習させる場合に、試行錯誤を繰り返して次第に標的行動を形成していく方法ではなく、誤反応を生起させずに標的行動を速やかに形成していく方法の方が指導の対象となる児童にとって負担も少なく効果的であると述べている。今回もこうした方法を取り入れたことで、対象者が学習に意欲的に取り組み、少ない指導セッションでも標的行動が獲得されたものとする。

## 2. 消費活動経験を通じた金銭管理指導について

自発的ショッピング可能条件においても、はじめの頃は「お金は使っちゃいけない。貯金しないと。」という発言が対象者から聞かれ、そもそもお金を使用するイメージを持つことが難しい様子も見られた。対象者は働いて給料を貰うようになってから2年以上が経っていたが、それまでの金銭の使用制限が大きく影響していたものと考えられる。学校教育の段階で、個に応じた金銭処理に関するスキル獲得のための具体的な指導を行い、卒業後に「自らが働いて貰った給料を自由に使う」という当たり前の認識が持てるような学びを積み重ねていくことが重要であるとする。対象者の新たな技能獲得の状況を見ながら条件を変えて指導を続けた結果、対象者は自分自身の日常生活をより良いものにするために必要な物を購入するようになっていった。このような対象者の変化は、自分で使用できるお金を手元におき、そのお金を使用できる機会を積極的に作った成果であると考えられた。

インターネットショッピングを取り入れた条件の結果からは、必要に応じたプロンプトをしながら対象者が使用方法を学ぶことで、アプリを利用したインターネットショッピングができるようになる可能性が示された。本研究の対象者のように、自宅付近に買い物のできる店舗が限られている場合、家にいながらにしてどんなものでも購入できるインターネットショッピングの利用により、今後も対象者の世界を大きく広げていくことが期待される。

家計簿アプリ使用条件では、対象者の障害特性や認知特性に合わせたアプリを作成したことで、対象者自らが購入した商品名と金額を入力することができるようになった。一方で、前月分の繰越金の金額に応じて適切にお金を引き出すことが可能となるような工夫・改良も必要であると考えられた。今後も知的障害者にとってより使いやすい家計簿アプリにしておくための検討を重ねる必要がある。

### 3. 金銭の自己管理能力の獲得が消費生活とQOLに及ぼす効果について

事後に行った対象者へのインタビューでの「もらった給料をどうしているか」という質問に対して、対象者は「銀行に入れている」「お茶とかお菓子とかを買っている」と回答した。また「自分の働いてもらったお金が使えたら何を買いたいか、どこへ行きたいか」という質問に対しても対象者は自発的に買いたい物や行きたい場所を回答するようになった。このことは対象者がATM利用のスキルを獲得し、自らのお金を使用する機会を積極的に提供したことの効果であると考えられた。SchalockらのQOL質問紙日本語版による評価でも事前アセスメントで評価の低かった金銭管理やお金の使い方の評価が上昇しており、QOLに変化がもたらされたことが示された。

本研究の結果からは、買い物以外のお金の使用、例えば映画館での映画鑑賞などへの般化は見られなかった。このことから、今後は買い物以外の消費活動に対しても消費体験の機会を積極的に提供することで、対象者の生活のレパートリーの幅が広がり、更なるQOLの向上に繋がるものと考えられる。

#### 引用文献

- 独立行政法人国民生活センター（2018）消費生活センターにおける障がい者対応の現状調査，[http://www.kokusen.go.jp/pdf/n-20180125\\_2\\_2.pdf](http://www.kokusen.go.jp/pdf/n-20180125_2_2.pdf)
- 川崎孝明・川口恵子（2017）生活困窮者における家計管理支援方法の検討—ソーシャルワークの視点を活用したチームアプローチの事例より—，尚綱大学研究紀要人文・社会科学編，第49号，P43-57.
- 武藤博文・水内豊和（2009）知的障害者の経済的自立と家庭での役割や余暇活動の実態に関する調査研究，香川大学教育実践総合研究，19巻，P39-48.
- 中鹿直樹・望月 昭（2010）課題分析を使った指導の記録を就労支援に活用する，立命館人間科学研究，22巻，P53-64.
- 丹生卓也・崔 希柄・望月 昭（2007）養護学校生徒の就労実習場面における金銭管理，日本行動分析学会年次大会プログラム発表論文集，25巻，P86.
- 世界保健機関（2001）ICF国際生活機能分類—国際障害分類改訂版—，中央法規出版株式会社.
- 消費者庁（2013）消費者教育の推進に関する基本的な方針，[https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_education/consumer\\_education/basic\\_policy/pdf/basic\\_policy\\_180320\\_0002.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_education/consumer_education/basic_policy/pdf/basic_policy_180320_0002.pdf)
- 消費者庁（2019）障がい者の消費行動と消費者トラブル事例集，[https://www.caa.go.jp/future/project/project\\_009/pdf/future\\_cms\\_201\\_200729\\_01.pdf](https://www.caa.go.jp/future/project/project_009/pdf/future_cms_201_200729_01.pdf)
- 高津 梓・奥田健次（2019）給食場面中に不適切行動を示したダウン症児童への指導—摂食行動に対するエラーレス指導，行動分析学研究，34巻1号，P64-70.
- 立田瑞穂・鈴木万喜子・郷間英世・中市 悠・牛山道雄・川合紀宗（2013）成人知的障害者のQOL評価—SchalockらのQOL質問紙日本語版作成と試行—，発達障害研究，35巻4号，P361-371.