

原 著

学齢期ダウン症児の象徴遊びの発達に関する事例的検討

腰 川 一 恵*・池 田 由紀江**

本研究の目的は、2回にわたり、学齢期のダウン症児の象徴遊びを分析することにあつた。対象児は、4名のダウン症児であり、1回目の生活年齢は6、7歳、2回目の生活年齢は9歳であつた。プレイルームでは、各対象児とも同じままごとセットを使用し、この場面が10分間録画され、核スロットのプレー・イベント、核スロット、細部スロット、内的状態スロットの割合、プレー・イベント連鎖が分析された。その結果は、以下の通りである：

核スロットのプレー・イベントは、すべての対象児において、2回目に増加した。細部スロットと内的状態スロットの増加は、2名の対象児のみ観察され、この2つのスロットの増加は、MAの要因による影響が考えられた。1名の対象児に「料理—食べる」スクリプトに関するプレー・イベントとそれ以外のプレー・イベントが観察された。対象児によって違いの見られた2つの結果は、今後の検討を要すると考えられた。

キー・ワード：学齢期ダウン症児 象徴遊び 「料理—食べる」スクリプト

I. 問題と目的

ダウン症児の象徴遊びは、健常児同様に、幼児期を対象にした研究を中心として蓄積されてきた。しかし、幼児期以降、象徴遊びの発達を検討した研究はあまり行われていない。言語指導の中で、学齢期のダウン症児の象徴遊び行動の獲得経過を検討した研究(橋本, 1995)はおこなわれているが、遊び場面を観察した学齢期のダウン症児の象徴遊びの発達の様相は検討されていない。そこで、本研究では、学齢期の象徴遊びの発達の検討を行う。

学齢期の象徴遊びの発達を検討する前に、幼児期の象徴遊びの発達を明らかにする必要がある。幼児期の象徴遊びの研究の視点はいくつかある(高橋, 1988⁹⁾) が、ここでは、象徴遊びの発達をスクリプトの観点から検討した研究につ

いてのみ述べることとする。

スクリプトとは、日常的に行われる活動の時系列の手順に関する知識(Schank and Abelson, 1977⁶⁾; 外山・無藤, 1990 a⁹⁾) である。この概念を遊びに応用して、健常児に対して様々な研究が行われてきた。無藤・内田(1980⁴⁾) は、1歳6ヶ月から2歳まで、また、内田・無藤(1982⁴⁾) は、2歳5ヶ月から3歳2ヶ月までの健常児2名の子ども同士の遊びの中の発声や言語には、スクリプトに準じるような決まりきった相互交渉の手順である“ルーチン的構造”がみられ、これが、象徴遊びの成立に寄与していることを明らかにしている。

Nelson and Gruendel (1986⁵⁾) は、象徴遊びのスクリプトの構造をより詳細に明らかにした。彼らは、スクリプトの中のそれぞれの行動や言語を記述したものをプレー・イベントとした。このプレー・イベントは、①スクリプトを構成できる行動や言語であり、1つのプレー・イ

* 筑波大学心身障害学研究所

** 筑波大学心身障害学系

ベントが次のプレー・イベントをおこさせるそのスクリプトに最もよく見受けられる行動と②スクリプトを構成するために必ずしも必要ではないが、①のプレー・イベントとの時系列、因果関係が適切であるプレー・イベントに分けた。「昼食スクリプト」では、①が「先生がお昼ですよと呼びに来る」「昼食を食べる」「お皿を片づける」であるが、②は「食べる前に手を洗う」や「デザートを食べる」となる。この①と②を総称したものをスロットと言ひ、さらに吉水(1989¹³⁾)は①のスロットを核スロットとし、②のスロットを細部スロットと内的状態スロットという下位カテゴリーに分類した。細部スロットは、前述の「食べる前に手を洗う」や「デザートを食べる」のように細分化した行為を表すプレー・イベントの総称である(吉水, 1989¹³⁾)。また、内的状態スロットは、「おなかですいた」や「もっと食べたい」のように行為者の内的状態を含んだプレー・イベントの総称である(吉水, 1989¹³⁾)。

吉水(1989¹³⁾)は、2歳から3歳までの健常児と母親の遊びの場面を観察し、最も頻繁に遊びに現れた「料理—食べる」スクリプトの核スロットを検討した。その結果、12セッションの中で、最も完成された「料理—食べる」スクリプトを取り出し、その中で繰り返し出現した10のプレー・イベントを抽出し、核スロットとした。核スロットである10のプレー・イベントは、年齢が上がるにつれて、子どもの主導したプレー・イベントが増加していき、3歳時点では、6つのプレー・イベントを子どもが主導していくことが観察された。

さらに、吉水(1989¹³⁾)は、核スロット、細部スロット、内的状態スロットの増加時期を検討した。その結果、2歳前期が核スロット、2歳中期が細部スロット、2歳後期が内的状態スロットの増加時期であり、この3つのスロットのプレー・イベントの連鎖も、月齢が高くなるほど長くなっていた。

健常児の象徴遊びにスクリプト構造(核スロット、細部スロット、内的状態スロット)が

観察され、2歳から3歳のスクリプトの構造の発達過程が示されてきた。では、このような幼児期のスクリプトの発達と同様に学齢期のスクリプトも変化していくのであろうか。

外山・無藤(1990^{b10)})は、小学生1年から6年までの女の子のごっこ遊び場面を観察し、子ども同士の遊びを成立させる要因として、ごっこ遊びのスクリプトの獲得とメタ発話について検討している。その結果、児童期のごっこ遊びでは、乳幼児期の遊びを引き継ぎ、スクリプト化された日常生活の再現的な遊びが多かった。「食事」「起床」「就寝」というスクリプト化された遊びのうち、「就寝」スクリプトのみ幼児期のスクリプト構造の複雑化と同様の変化が認められたが、その他のスクリプトにはスクリプト構造の複雑化は観察されなかった。また、年齢が上がるとともに、「食事」スクリプトでは「おいしいね」という発話以外に「作ってくれてありがとう」「一緒にね」という発話が観察され、「食事」スクリプトという活動が、味覚を楽しむ場という意味に加えて、親交を深める場や母親の愛情を伝え受け取る場といった様々な意味を付与させて表現されるようになっていた。遊びの維持、統制を目的としたメタ発話は、年齢が上がっても、量的には減少するという変化は認められなかったが、年齢が上がると遊びの枠組みを壊そうとする発話の出現が観察されたと報告した。

以上のように、健常児では、象徴遊びスクリプトの発達の一連の研究が行われてきた。幼児期ダウン症児の象徴遊びのスクリプト構造については、以下の研究が行われた。

吉水(1989¹³⁾)を参考にして、加島・池田(1994²⁾)は、精神年齢2歳台と3歳台のダウン症児各4名の「料理—食べる」スクリプトのスロット構成およびプレー・イベント連鎖の検討を行った。その結果、核スロット、細部スロット、内的状態スロットの構成は、2歳台の対象児には、核スロットのみが3名、核スロットと細部スロットが1名観察されており、3歳台の対象児には、核スロットと細部スロットと内的状態スロットが3名、核スロットと細部スロット

が1名観察された。プレー・イベントの連鎖は、精神年齢2歳台より3歳台の対象児のほうが長くなっていった。

また、腰川・池田(1997³⁾)は、乳幼児期のダウン症児1事例の「料理一食べる」スクリプトを観察し、どのようなプレー・イベントが獲得され、スクリプトの核スロットを形成していくのかについての検討を行った。その結果、生活年齢1歳台から2歳1ヶ月までは、「食べる」「飲む」「切る」というプレー・イベントを単一行為で行い、2歳2ヶ月から2歳3ヶ月は、その他の新しいプレー・イベントが増加し、それを繰り返して遊ぶ時期であった。2歳6ヶ月に、ガスレンジに関連するプレー・イベントが連鎖した遊びである「鍋に食べ物をのせるーガスレンジに鍋をのせるー火をつける」を繰り返して遊ぶことができるようになり、3歳4、5ヶ月に包丁での遊び「材料をまな板にのせる包丁できる」とガスレンジに関連する遊び「鍋に食べ物をのせるーガスレンジに鍋をのせるー火をつける」が連鎖されるといった時系列の正しいプレー・イベントどうしが組み合わせられて、核スロットが形成されていくことが観察された。

以上のことから、幼児期のダウン症児においても象徴遊びにスクリプト構造が観察され、ダウン症児の場合、象徴遊びスクリプトの発達は、精神年齢が関連していることが示唆された。また、核スロット内のプレー・イベントも獲得され、時系列の正しいプレー・イベントどうしが連鎖され、核スロットを形成していく過程が観察された。

学齡期ダウン症児の象徴遊びスクリプトは、精神年齢が2、3歳である場合、前述の外山ら(1990 b¹⁰⁾)の学齡期健常児とは異なり、加島ら(1994²⁾)の示した幼児期ダウン症児と同様の発達様相を示すのではないだろうか。

また、精神年齢4歳以上の学齡期ダウン症児は、精神年齢2、3歳のダウン症児の発達様相を示すことに加えて、異なった象徴遊びスクリプトの発達過程を示すのではないか。健常児の3、4歳児は、日常生活の主だったスクリプトをす

で獲得していることが報告されている(Nelson and Gruendel, 1986⁵⁾)。また、Westby(1990¹²⁾)は、象徴遊び能力が高まるにつれて、象徴遊びスクリプトの内容が、子どもが能動的に参加してきたよく知っている活動(食べる、飲むなど)のみから、それ以外のなれた活動(例、料理すること、本を読むこと、掃除をすること)も観察されるようになり、日常生活を詳細に再現できるようになることを報告した。ダウン症児も4歳以上になると、遊具の制限があるとしても、「料理一食べる」スクリプトに加えて、他のスクリプトが観察されるという変化を示すのではないだろうか。

そこで、本研究では、学齡期ダウン症児の象徴遊び場面を2回観察し、2回とも精神年齢3歳前半以下であった事例と2回ともに精神年齢3歳後半以上であった事例を以下の点から観察する。

- (1) 健常幼児およびダウン症乳幼児の核スロットのプレー・イベントは、生活年齢が上昇するに伴い、観察されるプレー・イベントの種類が増加していた(吉水, 1989¹³⁾; 腰川ら, 1997³⁾)。学齡期ダウン症児の核スロットのプレー・イベントも、同様に、精神年齢、語い年齢の上昇に伴い、観察されるプレー・イベントの種類が増加するのではないか。
- (2) 幼児期のスロット構成の変化として、スクリプトの枠組みとなる核スロットに加えて、細部スロット、内的状態スロットが増加していくことが観察されている。学齡期のダウン症児のスロット構成においても、精神年齢が高くなるにつれ、細部スロットや内的状態スロットといったスクリプトをより複雑にするスロットが増加するのではないか。
- (3) 精神年齢が高い事例では、遊具による制限を越えて、「料理一食べる」スクリプトに加えて、「料理一食べる」スクリプトに時系列の正しい他のスクリプトのプレー・イベントが観察されるのではないか。
- (4) プレー・イベントの連鎖は、幼児期のプレー・イベントの変化と同様に、精神年齢が

Table 1 子どもの概要

対象児	性別	1回目	2回目
A児	男	CA 6 : 6	CA 9 : 0
		MA 2 : 11	MA 3 : 2
		VA 2 : 0以下	VA 3 : 8
B児	男	CA 6 : 10	CA 9 : 4
		MA 3 : 2	MA 4 : 6
		VA 3 : 8	VA 4 : 8
C児	女	CA 7 : 2	CA 9 : 8
		MA 2 : 7	MA 2 : 8
		VA 2 : 0	VA 3 : 8
D児	女	CA 7 : 3	CA 9 : 9
		MA 3 : 7	MA 5 : 5
		VA 2 : 0	VA 4 : 6

(CA, MA, VA ; 歳:ヶ月)

高くなるに伴い、長い連鎖が増加するのではないか。

II. 方法

1. 対象児

対象児は、ダウン症児4名(男児2名、女児2名)である。対象児の2回の観察がなされた時の生活年齢(以下CAとする)、全訂版田中・ビネーテストによる精神年齢(以下MAとする)、絵画語彙検査による語彙年齢(以下VAとする)をTable 1に示した。また、遊び場面での表出言語の特徴は、以下の通りである。A児は、1回目は、意味不明瞭な発語および「ハンバーグ」「たまご」といった名詞のみの発話や「ママの」「包丁で」などであり、2回目は、1回目以外に「おいしかった」「あった」「切る」「のせる」といった表現が可能であった。B児は、1回目は、意味不明瞭な発語および「おちゃ」「お母さん」といった名詞および「いただきます」「待っててね」「こっちで切る」「これ何つくるんだ」「お母ちゃんないよ」などであり、2回目は、「ハンバーグはここにこうやって置いて」「みんなにごはんをよそいます」「お母さんのところへいくんですよ」といった表現が可能であった。C児

は、1回目は、「アー」「ケー」という発声と「ハイ」「うん」「これ」「ごはん」「できた」などであり、2回目は、1回目以外に「ウマー(おいしいの意味)」「いっぱい」「それで」という表現が可能であった。D児は、1回目は、遊び場面での発語は観察されず、2回目は、「にんじんさん」「さかな」という名詞のみや「できる」「これする」「ごはんいれんの(入れるの)」などの表現が可能であった。

2. 手続き

2回の観察とも、T大学のプレイルームにおいて、母親同室のもと対象児1名の15分間の自由遊び場面が設定され、この場面がVTR録画された。母親に対しては、遊具の使用方法を教示せず、対象児からの誘いがあった時のみ、遊具を受け取る程度の対応をするように指示を行った。また、遊具はままとセット(皿、カップ、スプーン、フォーク、フライ返し、塩こしょう入れ、砂糖入れ、ガスレンジ、鍋、フライパン、やかん、まな板、包丁、野菜や魚やハンバーグの模型)と人形を用意した。

3. 分析方法

VTR録画資料から、10分間に生じた子どもの動作、発話、発声を転写し、以下の分析を行った。

1) 「料理一食べる」スクリプトの核スロットの各項目の割合

「料理一食べる」スクリプトの場合、食事の準備をしてから食べるまでに「包丁で材料を切る」「鍋で材料を煮る」「皿に盛る」「食べる」といったいくつかの行為の連続がある。このようないくつかの行為の連続についての知識が「料理一食べる」スクリプトである(吉水, 1989¹³⁾)。このスクリプトの中の1つの行為もしくは言語を記述したものをプレー・イベントとし、「包丁で材料を切る」「鍋に材料を入れる」「できたとする」「おいしいと言う」は、「料理食べる」スクリプトを構成しているプレー・イベントとする(吉水, 1989¹³⁾)。

Table 2 核スロットの項目

核スロットの項目
① 料理開始宣言をする。
② レンジにフライパンまたはやかんをのせる。
③ レンジに火をつける。
④ 調理する。
⑤ 皿に盛る。コップに注ぐ。
⑥ 料理終了宣言をする。
⑦ 料理の中身を確認する。
⑧ 食べる人を決定する。
⑨ 食べる、飲む。
⑩ 「おいしいね」という。

このプレー・イベントは、①スクリプトを構成できる行動であり、1つのプレー・イベントが次のプレー・イベントをおこさせる最もそのスクリプトによく見受けられる行動と②スクリプトを構成するために必ずしも必要ではないが、①のプレー・イベントとの時系列、因果関係が適切であるプレー・イベントに分けられる(Nelson and Gruendel, 1986⁵⁾)。この①のプレー・イベントと②のプレー・イベントのまとまりをスロット(吉水, 1989¹³⁾)とし、さらに、吉水(1989¹³⁾)は、①のスロットを核スロットとし、②のスロットを細部スロットと内的状態スロットというカテゴリーに分類した。

本研究では、以上に述べた Nelson and Gruendel, 1986⁵⁾、吉水(1989¹³⁾)を参考に、「料理—食べる」スクリプトのうち、健常児2歳から3歳までにもっとも高い頻度で出現した10のプレー・イベント(吉水, 1989¹³⁾)を核スロットとし、Table 2に核スロットの10のプレー・イベントを示した。各対象児の1回ごとの観察につき、核スロット内の1つのプレー・イベントを1とした10のプレー・イベントの総数を求めた。この総数を100とし、核スロットの各項目の割合を求めた。

2) 「料理—食べる」スクリプトのスロット構成

Nelson and Gruendel(1986⁵⁾)、吉水(1989¹³⁾)を参考にし、1)で示した「料理—食べる」の核

スロット以外の行為や言語(例：塩やこしょうをかける、ごちそうさまを言う等)を細部スロットとし、「あついね」「しょっぱい」などの気持ちを表す言語を内的状態スロットとした。また、「料理—食べる」に関する文脈に関連の無い言語や行為をその他とした。各対象児の1回ごとの観察につき、核スロット、細部スロット、内的状態スロットの3つのスロットおよびその他のプレーイベント総数を求めた。この総数を100とした各スロットおよびその他の割合を求めた。

3) 「料理—食べる」スクリプトに関連の無いプレー・イベントの検討

2)で示した「料理—食べる」文脈に関連の無いその他のプレー・イベントが観察されたかについて検討した。各対象児の1回ごとの観察につき、「料理—食べる」文脈に関連の無いその他のプレー・イベントの頻度総数を求めた。また、その他のプレー・イベントが観察された場合、そのプレー・イベントを記述した。

4) プレー・イベント連鎖の分析

子どもの「料理—食べる」文脈にあった核スロット、細部スロット、内的状態スロットにおけるプレー・イベントを抽出した。Slade(1987⁷⁾)を参考にして、10秒以内に連続して核スロット、細部スロット、内的状態スロットのプレー・イベントが生起しているものをプレー・イベントの連鎖とした。また、連鎖の終了を1つのプレー・イベントが終わって次のプレー・イベントが生起するまで10秒以上かかっているものとした。プレー・イベント連鎖の長さは、以下のように区分した。連鎖1(単一行為で現れる場合：例、食べるふりのみ)、連鎖2(プレー・イベント連鎖が2つのもの：例、皿に盛る—食べる)、連鎖3(プレー・イベント連鎖が3つのもの：例、ガスレンジに鍋をおく—火をつける—鍋から皿に盛る)連鎖4(プレー・イベント連鎖が4つのもの：例、ガスレンジに鍋をおく—火をつける—鍋から皿に盛る—食べる)連鎖5以上(プレー・イベント連鎖が5つのもの：例、ガスレンジに鍋をおく—火をつける—鍋から皿に

Table 3 A 児の核スロット項目の実行割合

核スロット項目	1回目実行割合	2回目実行割合
①	0.0	0.0
②	2.9	10.8
③	31.4	32.4
④	0.0	0.0
⑤	48.6	29.7
⑥	2.9	10.8
⑦	0.0	0.0
⑧	0.0	0.0
⑨	14.2	8.1
⑩	0.0	8.1

(%)

Table 4 B 児の核スロット項目の実行割合

核スロット項目	1回目実行割合	2回目実行割合
①	0.0	14.3
②	14.3	17.5
③	9.5	4.8
④	0.0	9.5
⑤	26.2	27.0
⑥	2.4	6.3
⑦	2.4	1.6
⑧	14.2	11.1
⑨	31.0	7.9
⑩	0.0	0.0

(%)

Table 5 C 児の核スロット項目の実行割合

核スロット項目	1回目実行割合	2回目実行割合
①	0.0	0.0
②	35.6	33.4
③	35.6	21.6
④	11.9	0.0
⑤	15.2	35.3
⑥	0.0	1.9
⑦	0.0	1.9
⑧	0.0	1.9
⑨	1.7	4.0
⑩	0.0	0.0

(%)

Table 6 D 児の核スロット項目の実行割合

核スロット項目	1回目実行割合	2回目実行割合
①	0.0	0.0
②	27.6	19.5
③	24.1	7.3
④	31.0	26.8
⑤	10.4	41.5
⑥	6.9	0.0
⑦	0.0	0.0
⑧	0.0	4.9
⑨	0.0	0.0
⑩	0.0	0.0

(%)

盛る—食べる—おいしいねと言う)とした。各対象児の1回ごとの観察につき、プレー・イベント連鎖を連鎖1から5までに分類し、プレー・イベント連鎖頻度を検討した。

III. 結果

1. 「料理—食べる」スクリプトの核スロットの各項目の割合

A 児の核スロット項目の実行割合を Table 3、B 児の核スロット項目の実行割合を Table 4、C 児の核スロット項目の実行割合を Table 5、D 児の核スロット項目の実行割合を Table 6 に示した。A 児は、②③⑤⑥⑨が2回とも出現しており、2回目には新たに⑩が観察され、②⑥

が増加している。B 児は、2回目に新たに①④が観察され、⑩以外の各項目がすべて出現した。⑧⑨といった食べることに関する項目の割合が減少し、①④⑥といった料理を作る項目が多く出現した。C 児は、2回目に⑥⑦⑧が新たに観察され、⑤⑨といった項目が増加していた。D 児は、2回目に⑧が新たに観察され、②③④⑥が減少しているが、⑤が大幅に増加した。

2. 「料理—食べる」スクリプトのスロット構成

A 児のスロット構成を Fig. 1、B 児のスロット構成を Fig. 2、C 児のスロット構成を Fig. 3、D 児のスロット構成を Fig. 4 に示した。A 児は、2回とも核スロットのみの出現であった。B

児は、1回目は核スロット、細部スロット、内的状態スロットであった。2回目は内的状態スロットが観察されなかったが、「料理-食べる」に関連のないプレー・イベントが観察された。C児は、2回とも核スロット、細部スロットであったが、2回目の細部スロットが減少していた。D児は、2回とも核スロット、細部スロットであり、2回目の細部スロットがやや増加していた。

3. 「料理-食べる」スクリプトに関連のないプレー・イベントの検討

各対象児の「料理-食べる」に関連のないプレー・イベントの頻度を Table 7 に示した。また、「料理-食べる」に関連のないプレー・イベントの内容を Table 8 に示した。

4. プレー・イベント連鎖の分析

A児の行動連鎖を Table 9、B児の行動連鎖

Table 7 「料理-食べる」に関連のないプレー・イベント頻度

	1回目	2回目
A児	0	0
B児	0	4
C児	0	0
D児	0	0

(回数)

Table 8 「料理-食べる」に関連のないプレー・イベントの内容

対象児	プレー・イベントの内容
B児 (2回目)	「〇〇へ行く」と言う お弁当を渡す 洗濯物を干す 「おはよう」を言う

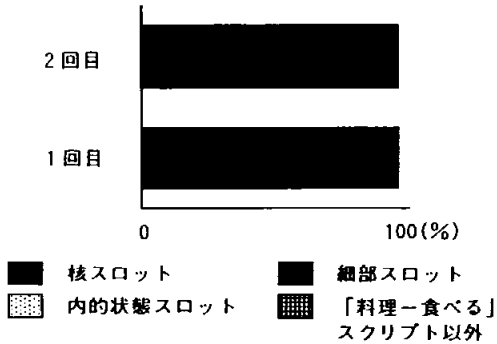


Fig. 1 A児のスクリプトのスロット構成

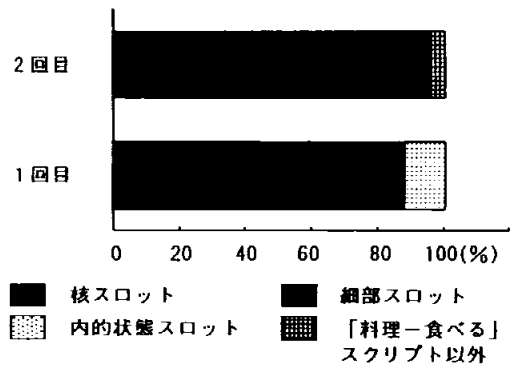


Fig. 2 B児のスクリプトのスロット構成

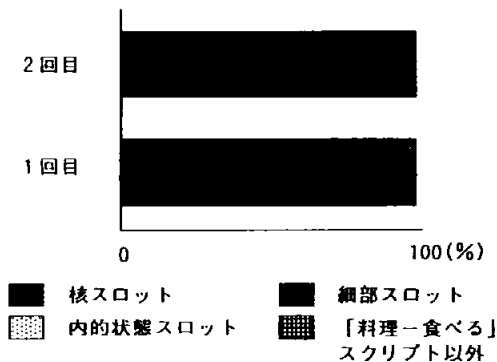


Fig. 3 C児のスクリプトのスロット構成

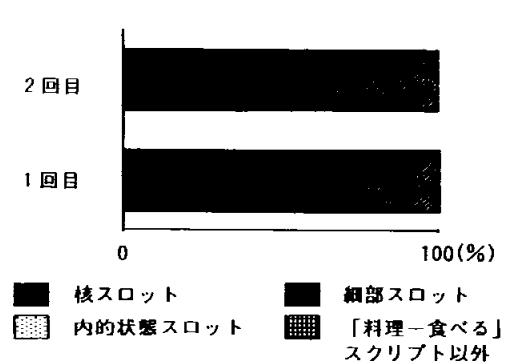


Fig. 4 D児のスクリプトのスロット構成

Table 9 A 児のプレー・イベント連鎖の頻度

プレーイベント	1回目	2回目
連鎖1	21	19
連鎖2	7	6
連鎖3	0	2
連鎖4	0	0
連鎖5以上	0	0

(回数)

Table 10 B 児のプレー・イベント連鎖の頻度

プレーイベント	1回目	2回目
連鎖1	29	5
連鎖2	12	1
連鎖3	4	2
連鎖4	0	5
連鎖5以上	1	6

(回数)

Table 11 C 児のプレー・イベント連鎖の頻度

プレーイベント	1回目	2回目
連鎖1	6	11
連鎖2	5	9
連鎖3	3	9
連鎖4	3	0
連鎖5以上	5	3

(回数)

Table 12 D 児のプレー・イベント連鎖の頻度

プレーイベント	1回目	2回目
連鎖1	16	8
連鎖2	6	2
連鎖3	3	1
連鎖4	2	1
連鎖5以上	0	5

(回数)

を Table 10、C 児の行動連鎖を Table 11、D 児の行動連鎖を Table 12 に示した。A 児は、1、2 回目とも連鎖 1、2 が出現しており、2 回目に新たに連鎖 3 が出現した。B 児は、1 回目に連鎖

4 を除いて出現していたが、2 回目には連鎖 4、5 が増加したことにより、連鎖 1、2 が減少している。C 児は、1 回目に連鎖 1 から 5 まですべてが出現していたが、2 回目には連鎖 4 が出現せず、5 も減少した。D 児は 1 回目に連鎖 1 から 4 まで出現していたが、2 回目には 5 が出現し、連鎖 1 が減少した。

IV. 考 察

本研究で得られたデータと先行研究での幼児期の変化との比較から述べることにする。

核スロットのプレー・イベントについては、すべての対象児とも、1 回目と比べて、2 回目に核スロットのプレー・イベントの種類が増加が見られ、これは、吉水(1989¹³⁾)や腰川ら(1997²⁰⁾)の幼児期の変化と類似していた。プレー・イベントの連鎖では、すべての対象児とも 2 回目に連鎖 1 が減少し、より長い連鎖が観察される傾向にあり、これも、幼児期の変化と類似していた。

スロット構成では、1 回目より 2 回目に細部スロットや内的状態スロットが増加すると予測した。そのようなスロットの変化は、MA が 3 歳後半以上で生じており、1 回と 2 回目の MA が 1 歳以上高くなった事例 (B、D 児) のみであった。幼児期と類似した細部スロットや内的状態スロットが増加するといったスロット構成の変化は、核スロットやプレー・イベント連鎖の変化よりも強く MA の影響を受けているのではないかと考えられる。

さらに、MA の高い事例 (B、D 児) について「料理—食べる」スクリプト以外のプレー・イベントが観察されるという仮説については、B 児のみに「料理—食べる」以外のプレー・イベントが観察され、D 児は観察されなかった。2 回目の観察では、精神年齢が B 児より高く、語い年齢でも B 児と大きな差がみられなかった D 児が、「料理—食べる」以外のプレー・イベントが観察されなかった理由はどこにあるのだろうか。

1 つの可能性として、遊び場面における発語

の影響があげられる。外山ら(1990b¹⁰⁾)は、遊びのなかの発話は、遊びに枠組みを与え、明確化すると述べている。しかし、本研究では、発話の特徴のみの記述にとどまっており、これは明らかではない。今後、ダウン症児の SCRIPT への発話の影響について検討を行う必要があらう。

本研究は、事例4名のみであるため、今後、事例を増やして、このような発達の様相を他の事例も示すのかについてさらに検討する必要がある。また、今回、スロット構成において、幼児期の発達の変化と異なる結果となったのは MA による影響のみであるのか、精神年齢が高くなっても「料理食べる」以外のプレー・イベントが観察されないことは、どのような理由かについての検討をおこなうことが今後の課題である。

IV. まとめ

本研究の学齢期ダウン症児の象徴遊び SCRIPT の発達は、以下のような変化を示された。

- (1) 核スロットのプレー・イベントは、1回目より2回目の観察において、その種類が増加した。これは、幼児期の核スロットのプレー・イベントの増加と同じであった。
- (2) スロット構成では、MA が高く、1回目と2回目の MA の変化が1歳以上である事例のみ、細部スロットと内的状態スロットが増加するという幼児期と類似した変化を示していた。
- (3) MA が高い事例のうち1名のみ、「料理食べる」SCRIPT 以外のプレー・イベントが観察された。
- (4) プレー・イベント連鎖は、1回目より2回目の観察において、連鎖1が減少し、より長い連鎖が増加する傾向にあり、幼児期の変化と類似していた。

文献

- 1) 橋本創一(1995)クラスルームベースによるダ

ウン症児の言語コミュニケーション指導。発達障害研究, 17, (2), 140-149.

- 2) 加島一恵・池田由紀江(1994)精神遅滞児の象徴遊びの発達における一考察。心身障害学 研究 18, 99-107.
- 3) 腰川一恵・池田由紀江(1997)ダウン症児の象徴遊びの発達の縦断的検討—「料理—食べる」場面における象徴遊び行動と行動連鎖の観点から。日本特殊教育学会第35回大会発表論文集, 226-227
- 4) 無藤 隆・内田伸子(1980)子ども同志の会話の最初期の成立におけるルーティン的構造の役割。日本発達心理学会第22回大会発表論文集, 268-269.
- 5) Nelson, K. and Gruendel, J. (1986) Children's scripts. In Nelson, K. (Ed.), *Event knowledge: Structure and function in development*. Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 21-46.
- 6) Schank, R.C. and Abelson, R.P. (1977) *Script, plans, goals and understanding*. Hillsdale, NJ. Lawrence Erlbaum Associates.
- 7) Slade, A. (1997) A longitudinal study of maternal involvement and symbolic play during the toddler period. *Child Development*, 58, 367-375.
- 8) 高橋たまき(1988)想像と現実—子どものふり遊びの世界—. プレオン出版.
- 9) 外山紀子・無藤 隆(1990a)食事場面における幼児と母親の相互交渉。教育心理学研究, 38(4), 395-404.
- 10) 外山紀子・無藤 隆(1990b)小学生女兒のごっこ遊びにおけるSCRIPTとメタ発話の発達的变化。発達心理学研究, 1(1), 10-19.
- 11) 内田伸子・無藤 隆(1982)幼児初期の遊びにおける会話の構造。お茶の水女子大学人文科学紀要, 35, 81-122.
- 12) Westby, C.E. (1991) A scale for assessing children's pretend play. In Schaefer, C.E., Gitlin, K and Sandgund, A. (Ed.), *Play Diagnosis and Assessment*, 131-161.
- 13) 吉水ちひろ(1989)2才児における象徴遊びの発達と言語発達・母子コミュニケーションとの関係について。教育心理学研究, 37, 1-10.

The Development of the Symbolic Play in the School Aged Down Syndrome Children

Kazue KOSHIKAWA and Yukie IKEDA

Symbolic play in 4 school aged Down syndrome children were analyzed twice, 6 or 7 years at the first time, 9 years at the second time. The observer provided them with a set of play cooking materials at a playroom, the scene were videotaped for 10 minutes to analyze the play events of the core slot, the proportion of core, detail and internal state slots and the sequences of the play events. The main results were as follows : The play events of the core slot and the sequences of the play events were increased. Only 2 subjects showed that the proportion of detail and internal state slots were increased, it seemed to be affected by their MA. 1 subject showed play cooking events and other play events which were not related to the play cooking materials.

More studies are required about last 2 results.

Key Words : school aged Down syndrome children, symbolic play, play cooking script