

精神遅滞児の象徴遊びの発達における一考察

加 島 一 恵*・池 田 由紀江**

本研究の目的は、精神遅滞児の象徴遊びをスクリプトの観点から分析することにある。対象児は8名の精神遅滞児（男児2名、女児6名）であり、精神年齢により2つのグループに分けられた。母親同室のもと、対象児1名の観察がなされ、各対象児とも同じ料理遊びができるおもちゃが使用された。母親にはおもちゃの使用方法を教えたり、積極的に関わらないように教示がなされた。この料理遊び場面が10分間ビデオテープに録画され、分析された。その結果、精神年齢2歳群のスクリプトは「料理—食べる」場面にあった行動や言語の種類が少なく、時系列のつながりがなく、しかも因果関係が正しい行動や言語の連鎖が短かった。精神年齢3歳群のスクリプトは「料理—食べる」場面にあった行動や言語の種類が多く、時系列のつながりがあり、しかも因果関係が正しい行動や言語の連鎖が長かった。精神遅滞児において精神年齢のちがいが、時系列、因果関係的のあった「料理—食べる」スクリプトと関連性があることが示された。

キー・ワード：精神遅滞児 象徴遊び スクリプト 精神年齢

1. はじめに

幼児期の生活のほとんどが遊びとかわかっていて、遊びが生活のなかで占める割合のいちばん大きい時期である。中でも象徴遊びは、幼児期の特徴的な遊びであり、言語と共に象徴機能の発達を表すもの（杉山, 1991⁽⁶⁾）であることから、健常児とともに精神遅滞児の象徴遊びの研究が行われてきた（Hill and MuCune-Nicolichら, 1981⁽²⁾；笹生, 1981⁽²⁾；細川・池田, 1986⁽³⁾；Shimada, 1981⁽⁴⁾；Shimada, 1988⁽⁵⁾）。

しかし、従来の認知的側面のみからの遊びの測度だけではなく、多元的なアプローチを試みる必要性が強調され（MuCune, 1986⁽⁴⁾）、遊びを構造として捉えようとする研究方法が進められている。乳幼児が生活習慣を獲得していくのは、そこに決まりきった行動系列があり、それを学

習していくためである。さらに、発達が進むにつれて、決まりきった行動系列よりもっと自由度が大きく変動可能性の高い行動が出現し、行動レパートリーが増えていく（無藤, 1991⁽¹¹⁾）。これは、Schank and Abelson (1977⁽¹³⁾) によってうたえられたスクリプトの考えに基づいている。彼らによると、スクリプトとは人間の知識構造の基本単位であり、ある文脈における事象の適切な連鎖を記述する構造と定義している。

Nelson and Seidman (1984⁽⁸⁾) は、このスクリプトを用いて、年少ペア（年齢範囲＝36～45.5カ月、平均42.1カ月）と年長ペア（年齢範囲49～63カ月、平均51.8カ月）の象徴遊びと物遊びのテーマでの遊びに関連した発話と会話的エピソードを調べている。その結果、象徴遊びの会話は79%がスクリプトのなかにあるものであったと報告し、象徴遊びの基盤となる知識表象がスクリプトであることを示した。

*心身障害学研究科

**心身障害学系

吉水(1989¹⁷⁾)は、遊びの構造に移行過程が生じている(無藤, 1985¹⁰⁾)といわれる2歳から3歳までの健常児と母親のままごと遊び場を縦断的に観察した。これによると、2歳前期は、スクリプトの基本的構造形成期であり、2歳中期は前期に形成された大枠のスクリプトを基本として子ども自身のイメージで新しい分化した事象を取り込んでいくスクリプト構造の分化期、2歳後期は事象の自在な操作が可能となるスクリプト構造の自由化期であると報告し、象徴遊びという活動のなかで事象表象の連結と語連鎖にはなんらかの共通基盤が背景として存在していることを示唆した。

さらに、スクリプト場面を設定し、指導をおこなうことが、ダウン症児の言語獲得に有効であったという研究(長崎・吉村・土屋, 1991⁵⁾; 長崎・片山・森本, 1992⁶⁾)もみられる。スクリプトを用いた指導方法が言語理解、言語表出において有効な手段であり、精神遅滞児のスクリプトの発達過程を捉えることは、今後、遊びの指導や言語の指導をおこなうにあたって有効な情報になると思われる。しかし、精神遅滞児の象徴遊びの発達をスクリプトの観点から捉えた研究はなく、精神遅滞児の象徴遊びとスクリプトの関連性を明らかにすることが必要である。

そこで本研究では、遊びの構造に移行過程が生じるといわれている精神年齢2歳児と精神年齢3歳児におけるスクリプトの発達をみることにより、精神遅滞児では精神年齢とスクリプトの発達に関連性があるのかを明らかにすることを目的とする。

II. 方法

1) 対象児

対象児は、精神遅滞児8名(男児2名、女児6名)を対象とする。生活年齢(以下CAとする)は36カ月から87カ月までであり、精神年齢(以下MAとする)は田中・ビネーテストにより測定され、23カ月から39カ月であった。対象児をMAによりMA2歳群、MA3歳群各4名に分けた。MA2歳群の平均CAは56.0カ月(SD=

Table 1 対象児の概要

	対象児	性別	CA	MA
MA 2 歳群	A児	女	36	24
	B児	男	49	25
	C児	女	71	26
	D児	男	68	23
平均 (SD)			56.0 (14.30)	24.5 (1.11)
MA 3 歳群	E児	女	76	37
	F児	女	74	36
	G児	女	84	37
	H児	女	87	39
平均 (SD)			80.3 (5.40)	37.2 (1.09)

CA, MA: 月齢

14.30)、平均MAは24.5カ月(SD=1.11)、MA3歳群の平均CAは80.3カ月(SD=5.40)、平均MAは37.2カ月(SD=1.09)であった。各対象児の概要をTable 1に示す。

2) 手続き

筑波大学心身障害学系のプレイルームにおいて、母親同室のもと対象児1名の遊び場が設定され、この場面が20分間VTR録画された。遊具は各対象児ともままごとセット(皿、カップ、スプーン、フォーク、レンジ、鍋、フライパン、やかん、まな板、包丁、野菜や魚の模型)と人形を用いた。母親は、遊具の使用方法を指示せず、対象児からの誘いがあった時のみ、受動的におこなうように教示を与えた。

3) 分析方法

VTR録画資料から、料理ごっこ遊びが始まった時点から10分間を分析対象とした。この分析場面について5秒タイム・インターバル法を用い、以下の手続きで対象児の「料理一食べる」スクリプトの分析を行った。

1 スクリプトのスロット構成

スクリプトは、出来事における一定の順序や規則性をもつ行為の系列に関する文脈全体のことをさす。「料理一食べる」スクリプトの場合では、食事の準備をして食べるまでの行動や言語であらわされた一定の順序をもった文脈全体の

ことがスクリプトである。このスクリプトの中の1つの行動もしくは言語を記述したものをプレー・イベント (Nelson and Seidman, 1984⁸⁾) とする。例えば、「材料を包丁で切る」、「塩、コショウをかける」、「あついねと言う」は「料理一食べる」スクリプトを構成してのプレー・イベントである。

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, 1981⁷⁾)。この①と②をスロットという。

本研究では、Nelson and Gruendel (1981⁷⁾) および吉水 (1989¹⁷⁾) を参考にし、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に分けた。吉水 (1989¹⁷⁾) が健常児の2歳から3歳までの「料理一食べる」スクリプトを縦断的に観察した結果、2歳7か月から3歳0か月までの内的状態スロットが全スロットのうち9%~33.3%であり、2歳後期には「料理一食べる」スクリプトを構成する核スロットの一連の連鎖が安定した上に細部スロットや内的状態スロットが観察されていた。また、3歳0か月のスロットは2歳11か月までにみられたプレー・イベントが91.0%をしめていた。このことから、精神遅滞児の場合でもMA3歳児のスクリプトには「料理一食べる」スクリプトを構成する基本的な核スロットがみられ、またその核スロットには、MA2歳児に出現したプレー・イベントも含まれているという仮説がたてられる。そこで、本研究では、MA3歳群の対象児のセッションの中から「料理一食べる」スクリプトを取り出し、その中で共通して2回以上繰り返し出現したプレー・イベントを7個抽出し、これを核スロットとした。核スロット以外で、細分化した行為を表すプレー・イベントを細部スロットとする。さらに細部スロット

の中で「おいしいね。」「あついね。」等のような行為者の内的状態をあらわしたものを内的状態スロットとした。「料理一食べる」スクリプトの3種類のスロットカテゴリーとその定義をTable 2、スロットの例をTable 3に示した。この分類に従って、MA2歳群とMA3歳群の各対象児における3種類のスロット出現率を求めた。出現率は、

$$\frac{\text{各スロットの出現単位数}}{\text{スクリプト中の全スロット観察単位数}} \times 100$$

より求めた。

Table 2 スロットのカテゴリーと定義

カテゴリー	定 義
核スロット	MA3歳群の対象児に共通して1セッションの中で2回以上みられた発話や行為
細部スロット	核スロット以外の細分化した発話や行為
内的状態スロット	行為者の内的状態を表した発話

Table 3 スロットの例

スロット	例
核スロット	<ol style="list-style-type: none"> 1. 材料を包丁で切る。 2. お鍋に材料を入れる。 3. コンロにお鍋、もしくはやかんをのせる。 4. コンロに火をつける。 5. 調理をする。 6. 皿に盛る。コップに注ぐ。 7. 食べる、もしくはお皿を渡す。
細部スロット	<ul style="list-style-type: none"> • お鍋の中をスプーンでかきまぜる。 • 塩、コショウ、しょうゆをかける。 • 「いただきます」「ごちそうさま」を言う。
内的状態スロット	<ul style="list-style-type: none"> • 「あついね」と言う。 • 「お腹がすいた」と言う。 • 「おいしいね」と言う。 • 「しょっぱい」「あまい」と言う。

2 スクリプト・サイクル出現率

吉水(1989¹⁷⁾)を参考に、各対象児ごとにスクリプトを時系列—因果関係に注目して、終結型、部分型、その他型の3つのサイクルに分類する。さらに、終結型の下位項目として、完全完結型、循環終結型、不完全終結型の3つを設定した。部分型の下位項目は、長部分完全型、短部分完全型、部分不完全型、単発型である。その他型の下位項目は、物の操作型とその他である。スクリプト・サイクルの定義を Table 4 に示す。この定義に従って、MA 2 歳群と MA 3 歳群の各対象児のスクリプト・サイクル出現率を求める。スクリプト・サイクル出現率は、

$$\frac{\text{各スクリプト・サイクルの出現単位数}}{\text{全観察単位数}} \times 100$$

より求めた。

3 スクリプト・サイクルの平均プレー・イベント数

スクリプト・サイクルの中で、2以上のプレー・イベントでスクリプトが構成されているとみなされる終結型(完全完結型、循環終結型、不完全終結型)と部分型(長部分完全型、短部分完全型、部分不完全型)を取り出す。各スクリプト・サイクルのプレー・イベント数から、

平均プレー・イベント数を

$$\frac{\text{各スクリプト・サイクルのプレー・イベント数}}{\text{各スクリプト・サイクルの数}}$$

より求めた。

4) 信頼性

各対象群の中から任意に1組ずつを抽出し、2人の分析者が個別に分析を行った。その結果求められた一致率は、スクリプトのロット構成 95.2%、スクリプト・サイクルの分類 84.2%であった。

III. 結果

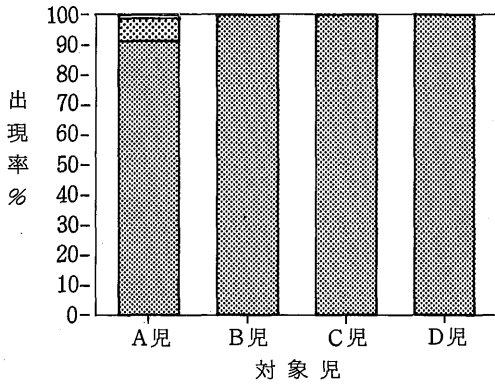
1 スクリプトのロット構成

MA 2 歳群のスクリプトのロット構成を Fig. 1 に示した。対象児 4 名に共通して出現していたのは核ロットであった。A 児以外は 100%の出現率であり、A 児も 91.8%であった。

MA 3 歳群のスクリプトのロット構成を Fig. 2 に示した。核ロットと細部ロットが対象児に共通して出現しており、内的状態ロットも F 児を除いた 3 名に観察された。

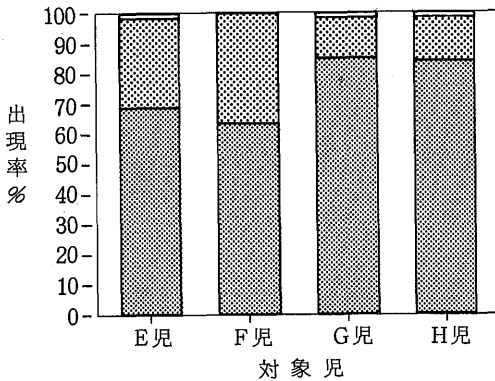
Table 4 スクリプト・サイクルの定義

スクリプト・サイクル	定 義
終結型	
完全完結型	時系列的にも因果関係的にもほぼ完全な構造をもち、完結するタイプ
循環終結型	事象の流れの途中で、前の事象に戻ひながら一応の終結をみるタイプ
不完全終結型	最初の事象とは違う事象であるが、一応の終結をみるタイプ
部分型	
長部分完全型	一部分の事象が現れる(ロットとみなされるプレー・イベントが4つ以上)タイプ
短部分完全型	一部分の事象が現れる(ロットとみなされるプレー・イベントが3つ以下)タイプ
部分不完全型	一部分の事象が現れるが、その因果関係が誤っているタイプ
単発型	ロットとみなされるプレー・イベントが単発的に現れるタイプ
その他型	
物の操作型	単に物を操作しているのみタイプ
その他	スクリプトに関係ないことをしているもの



■核スロット ■細部スロット □内的状態スロット

Fig. 1 MA2歳群スクリプトのスロット構成



■核スロット ■細部スロット □内的状態スロット

Fig. 2 MA3歳群スクリプトのスロット構成

2 スクリプト・サイクルの出現率

MA 2 歳群のスクリプト・サイクルの出現率を Table 5 に示した。MA 2 歳群では、終結型（完全完結型、循環終結型、不完全終結型）と長部分完全型がみられなかった。短いスクリプトを繰り返したり、おもちゃを単に操作するのみの遊び方であったといえる。

MA 3 歳群のスクリプト・サイクルの出現率を Table 6 に示した。MA 3 歳群では、E 児を除いて終結型のいずれかの型が観察された。また、物の操作型や単発型、部分不完全型が MA 2 歳群に比べて低い割合になっており、「料理—食べる」スクリプトの長い連鎖をもった遊び方をし

Table 5 MA 2 歳群スクリプト・サイクル出現率

スクリプト・サイクル	A児	B児	C児	D児
終結型				
完全完結型	0	0	0	0
循環終結型	0	0	0	0
不完全終結型	0	0	0	0
部分型				
長部分完全型	0	0	0	0
短部分完全型	26.4	18.2	51.3	10.7
部分不完全型	0	3.3	17.4	0
単発型	14.9	10.7	7.4	17.4
その他型				
物の操作型	11.6	43.8	14.0	21.5
その他	47.1	24.0	9.9	50.4

(%)

Table 6 MA 3 歳群スクリプト・サイクル出現率

スクリプト・サイクル	E児	F児	G児	H児
終結型				
完全完結型	0	0	14.0	12.4
循環終結型	0	46.3	0	13.2
不完全終結型	0	0	24.0	9.1
部分型				
長部分完全型	14.9	0	13.2	38.1
短部分完全型	15.7	37.2	33.1	13.2
部分不完全型	24.0	0	0	0
単発型	9.1	2.5	0	4.1
その他型				
物の操作型	16.5	0	9.9	0
その他	19.8	14.0	5.8	9.9

(%)

ているといえる。

3 スクリプト・サイクルの平均プレー・イベント数

Table 7 に MA 2 歳群の平均プレー・イベント数、Table 8 に MA 3 歳群の平均プレー・イベント数を示した。MA 2 歳群と MA 3 歳群を比較してみると、MA 3 歳群は両群とも共通して出現している短部分完全型においても MA 2 歳群よりも多くなっている。また、MA 2 歳群の出現していない終結型と長部分完全型でも平均

Table 7 MA2歳群スクリプト・サイクルの平均プレー・イベント数

スクリプト・サイクル	A児	B児	C児	D児
終結型				
完全完結型	0	0	0	0
循環終結型	0	0	0	0
不完全終結型	0	0	0	0
部分型				
長部分完全型	0	0	0	0
短部分完全型	5.3	6.0	7.7	6.5
部分不完全型	0	4.0	7.0	0

Table 8 MA3歳群スクリプト・サイクルの平均プレー・イベント数

スクリプト・サイクル	E児	F児	G児	H児
終結型				
完全完結型	0	0	17.0	15.0
循環終結型	0	56.0	0	16.0
不完全終結型	0	0	29.0	11.0
部分型				
長部分完全型	18.0	0	16.0	23.0
短部分完全型	6.3	11.3	10.0	5.3
部分不完全型	5.8	0	0	0

プレー・イベント数が多く、いくつかの因果関係をもった行動連鎖が長く続いているといえる。

IV. 考 察

MA2歳群のスクリプトは、主に2、3種類の核スロットのみで構成されており、MA2歳では、核スロットのような食べる、飲む、包丁で野菜を切るといった基本的なスクリプトを獲得している段階であった。MA2歳群のスクリプト・サイクルは、スクリプトのプレー・イベント数が3以下の短部分完全型と因果関係の誤っている部分不完全型である。また、平均プレー・イベント数もMA3歳群と比較すると少ない。スクリプトの中でも核スロットの短いある一部分を獲得した段階であり、これを何度も繰り返す遊び方をおこなっているが、因果関係をもつ

た長い行動連鎖のある遊び方はおこなっていないことが明らかになった。

MA3歳群のスクリプトは、主に核スロット、細部スロット、内的状態スロットの3つから成り立っていた。MA3歳群のスクリプト・サイクルでは、終結型がみられ、その平均プレー・イベント数もMA2歳群に比べて長くなっており、スロットのなかの個々のプレー・イベントを獲得しているだけではなく、スクリプトの行動連鎖そのものをも獲得していることが示されていると思われる。「料理—食べる」スクリプトの流れの大枠をなす各核スロットの行動はすでに獲得され、核スロットの因果関係を持った行動連鎖も獲得されていると言える。

Nelson and Gruendel (1981⁷⁾) は健常児のスクリプトを獲得するまでにスクリプトを構成する基本的なブロック(物やおもちゃの概念知識)をつみたてていき、それぞれのブロックが関連あるもの同志をお互いに結びつけてスクリプトをつくりあげていくと報告している。精神遅滞児のMA2歳の場合、Fig. 1にみられるように包丁を使って切るふりができたり、やかんからコップに注ぐふりができる核スロットが91.8~100%であった。また、Table 5からスクリプト・サイクルはプレー・イベントが3以下の短部分完全型が10.7~51.3%観察されているが、終結型や長部分完全型は観察されず共通して短い行動連鎖のみであったことが示されている。これは、例えば、包丁は材料を切る道具であることはわかっているが「包丁で切ってお鍋にいれて皿に盛って食べる」という一連の行動連鎖を形成するまでにはいたっていないことを示している。つまり、精神遅滞児は、MAが2歳になるとスクリプトの基本的ブロック(物やおもちゃの概念知識)を獲得できる段階であるが、この基本的ブロック同志を結び付けていくことは困難であると思われる。

さらに、1歳半から3歳すぎまでの間に遊びの構造の移行過程が生じる(無藤, 1985¹⁰⁾)という報告がみられるように、2歳以降にそれまでに獲得されたスクリプトの基本的ブロックで関

連のあるもの同志が結びついていくのではないかと予測される。精神遅滞児の MA 3 歳では、Fig. 2 にみられるように核スロットのみではなく塩・コショウをかけたり、「お腹がすいた」という細部スロットや内的状態スロットがみられ、行動や言語の種類が多くなっている。また、Table 6 からスクリプト・サイクルは終結型が観察されており、「包丁で切ってお鍋にいれて皿に盛って食べる」という一連の行動が連鎖されていることがわかる。MA 3 歳になるといくつかの基本的ブロックが時系列、因果関係を正しく結びつけることができおり、スクリプトの大枠をなす文脈が形成されていると考えられる。遊びにおけるスクリプトの形成は、子ども自身の要因や日常生活の経験の違い、遊びにかかわる養育者の接し方などさまざまな要因の影響を受けている。その中でも精神遅滞児のスクリプト形成には、物やおもちゃの概念知識の獲得にかかわる精神年齢の発達が最も重要な要因となっていると思われる。

象徴遊びのスクリプト構造の中において言語は、スクリプトの文脈をより明確化し、遊びを共有する相手がスクリプトを推測し易くする (French, Lucariello, Seidman and Nelson, 1986¹⁾)。例えば、食べる場面であれば「いただきます」「ごちそうさま」が食事のはじまりや終わりを明確にすることができる。また、言語はスクリプトの文脈の変動可能な細部部分を動かす (吉水, 1989¹⁷⁾) ことが可能である。例えば、料理をして食べる文脈の中で「しょっぱいね」という味覚に関する言語を述べた場合、その後砂糖をいれるといった行動がみられる可能性がある。同じ精神年齢の健常児の象徴遊びのスクリプトと比較すると、精神遅滞児は、言語理解、言語表出面の遅れがみられるためスクリプトの細部部分に違いがみられるのであろう。

本研究の結果から、MA が精神遅滞児のスクリプトの発達に関係する 1 つの要因であることが明らかになり、MA がスクリプトを用いた指導を行う方向づけを与えらると思われる。精神遅滞児に対してスクリプトを用いた指導を行う場

合、物やおもちゃの概念知識が獲得されていない子どもには、まず始めにスクリプトというある特別な状況に適切な概念知識 (例、料理場面では包丁は魚を切るものであるという知識) が必要であろう。この物やおもちゃの概念知識を 1 つ 1 つ積み重ねていくことがスクリプトの文脈の理解へつながると思われる。さらに、長崎・片山・森本 (1992⁶⁾) は、ダウン症児に対してスクリプトを用いた指導をおこなった結果、サーキットとおやつ場面の一連の行動のつながり (文脈) を理解できることが、スクリプト中の指導者の言語的働きかけを理解したり、身体活動による伝達行動が出現したと報告している。スクリプトにかかわる物やおもちゃの概念知識をつみかさねていくための指導の際には、指導者はスクリプト中の行動にあった言語やサインを用いて叙述すること、スクリプトにあった適切な言葉を代弁していくような場面を設定していくことが、後の言語理解や言語の表出に有効なのではないだろうか。このようなスクリプトの指導を一定期間おこなうことによって、スクリプトの基本的な行動連鎖の理解、文脈の手がかりを減らしても指導者の働きかけを言語的なもののみで行動をする、さらには表出言語へとつながっていくのであろうと考えられる。

本研究では、精神遅滞児のスクリプトの発達を検討するために母親の指示や教示をしないよう統制をおこなったが、遊びでは養育者 (指導者) と相互作用をしながらおこなわれることが多く、そのなかで遊びを展開させていく (大浜・斉藤・武井・荻野, 1987⁹⁾) ので、今後、養育者の遊びへのかかわりを含めた検討をおこなう必要があると思われる。

文 献

- 1) French, L.A., Lucariello, J., Seidman, S. & Nelson, K. (1987): The influence of discourse content and context on preschoolers' use of language. *Play Language and Stories*. In Galda, E., Pellegrini, D. (Eds), Ablex Publishing Corporation, 1-25.

- 2) Hill, P.M. & MuCune-Nicolich, L. (1981): Pretend play and patterns of cognition in Down's syndrome children. *Children Development*, 52, 611-617.
- 3) 細川かおり・池田由紀江 (1988): ダウン症幼児の象徴遊びの発達に関する一考察. *心身障害学研究*, 13(1), 1-8.
- 4) MuCune, L.(1986): Play-language relationships: Implications for a theory of symbolic development. In Gottfried, A.W., & Brown, C.C. (Eds), *Play interactions: The contribution of play materials and parental involvement to children's development*. Lezington Books.
- 5) 長崎 勤・吉村由紀子・土屋恵美 (1991): ダウン症幼児に対する共同行為ルーティンによる言語指導—「トースト作り」ルーティンでの語彙・構文、コミュニケーション指導—. *特殊教育学研究*, 28(4), 15-24.
- 6) 長崎 勤・片山ひろ子・森本俊子 (1992): 共同行為ルーティンによる言語指導—サーキット、おやつスクリプトを用いた言語理解・表出の指導—. *日本特殊教育学会第30回発表論文集*, 454-455.
- 7) Nelson, K. & Gruendel, J. (1981): Generalized Event Representations: Basic Building Blocks of Cognitive Development. In Lamb, M.E. & Brown, A.L. (Eds). *Advances in Developmental Psychology*, Vol 1, Hillsdale, NJ: LEA, 131-158.
- 8) Nelson, K. & Seidman, S. (1984): Playing with script. In Breghton, I. (Eds). *Symbolic play; The development of social understanding*, New York: Academic Press, 45-71.
- 9) 大浜幾久子・斎藤こずゑ・武井澄江・荻野美佐子 (1987): 母子の象徴遊びと言語習得. *日本教育心理学会第29回発表論文集*, 432-433.
- 10) 無藤 隆 (1985): 会話能力の発達段階. 「言語の標準化」研究成果報告書, 91-104.
- 11) 無藤 隆 (1991): 新・児童心理学講座—子どもの遊びと生活—. 金子書房
- 12) 笹生直江 (1981): 精神遅滞児における象徴的使用の発達. *日本特殊教育学会第19回大会発表論文集*, 80-81.
- 13) Schank, R.C. & Abelson, R.P. (1977): *Script, Plans goals and understanding*, Hillsdale, NJ: LEA.
- 14) Shimada, S. (1981) Development of symbolic play in late infancy. *RIEEC REPORT*, 17, 1-24.
- 15) Shimada, S. (1988): Comparison of structured modeling and mother-child play settings on the development of pretend actions in young children with Down's syndrome. *RIEEC REPORT*, 37, 65-71.
- 16) 杉山弘子 (1991): ダウン症児の「ふり遊び」に関する事例的考察. *発達障害研究*, 12(2), 139-143.
- 17) 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.

A Study of the Development of Symbolic Play in Mentally Retarded Children

Kazue KASHIMA, Yukie IKEDA

The purpose of this research was to analyze symbolic play in mental retarded children from the view point of script. The subjects were 8 mentally retarded children, 2 males and 6 females. The subjects were divided into 2 groups by mental age. The observer provided them with a set of play cooking materials at a playroom. The mother was instructed neither to initiate nor to teach the manipulation of play materials. The scenes were videotaped for 10 minutes to analyze. The results showed that the group of younger mental aged children had the short sequence of play cooking. The group of older mental aged children had longer and correct sequence of play cooking. It seems that the development of mental age is necessary for acquiring the temporal and causal structured play cooking.

Key Words : mentally retarded children, symbolic play, script, mental age