

氏名(本籍)	こし　かわ　かず　え 腰川一恵(千葉県)
学位の種類	博士(教育学)
学位記番号	博甲第3041号
学位授与年月日	平成15年3月25日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
審査研究科	心身障害学研究科
学位論文題目	ダウン症児の象徴遊びの発達に関する研究
主査	筑波大学教授　保健学博士　池田由紀江
副査	筑波大学助教授　博士(教育学)　長崎勤
副査	筑波大学教授　博士(心身障害学)　前川久男
副査	筑波大学助教授　教育学博士　桜井茂男

論文の内容の要旨

幼児期における象徴遊びは、認知基盤の発達にかかわるとともに幼児の言語発達や社会性の発達との関連について多くの研究が行われてきた。これらの知見を基に、精神遅滞児やダウン症児の象徴遊びの発達や象徴遊び場面を通じた言語指導や象徴遊びの発達援助の研究が行われているが、象徴遊びレベルの遅滞が具体的にどのようなものであるか、またどのような行動を獲得しているのかについては報告されておらず、象徴遊びの具体的な指導方法は明確になっていないといえよう。

近年、遊びを行動や言語の構造として捉えようとする研究が行われてきている。その構造とは、Schankら(1977)によって提唱された「スクリプト(script)」を遊びにも適応したものである。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である。このスクリプト構造に基づいた母子遊びにおける象徴遊びの分析の方法は、象徴遊びの具体的な行動や発語を検討することが可能となり、ダウン症児の象徴遊びの発達を援助するための有効な情報となることが考えられる。

本研究の目的は、ダウン症児の象徴遊びスクリプトの発達の特徴を明らかにし、象徴遊びの発達モデルを用いてダウン症児への発達支援への方向をしめすことである。

具体的な分析で基本としたのは、「料理-食べる」スクリプトを設定し、三つのスロットを以下のように定義した。核スロットは、母子遊びで5回以上のセッションに繰り返し出現したプレー・イベント：細部スロットは、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：内的状態スロットは、細部スロットのうち行為者の内的状態を含んだプレー・イベントとし、これらの項目を中心に分析した。

第1部 健常児の象徴遊びスクリプトの発達に関する検討

健常児の象徴遊びに発達的变化を明らかにするために、健常児のプレー・イベント項目の発達的变化(第1章)、健常児のプレー・イベント連鎖の発達的变化(第2章)の検討をおこなった。その結果、健常児の象徴遊びにおいて、核スロット(1歳代)-細部スロット獲得期(2歳前半)-核スロット+細部スロット(2歳後半)へ変化し、核スロットおよび細部スロットのプレー・イベントは年齢が高くなるに従って項目数が増加するとともに、プレー・イベントの連鎖が形成される事が明らかとなった。また、母親の働きかけが象徴遊びの発達に影響を及ぼすことから母子遊び場面における象徴遊びスクリプトにおいて、母親の働きかけ(第3章)と母親の発語(第4

章)について検討したところ、子どもの年齢によって母親の働きかけや発語が変化することが示された。

以上から、健常児の「料理-食べる」スクリプトの検討した結果の基づき、健常児の象徴遊びスクリプトの発達をスクリプトのスロット、スロットのプレー・イベント、プレー・イベントの連鎖の観点から、象徴遊びスクリプトを6段階の発達モデルとして示した。

第2部 ダウン症児の象徴遊びの発達に関する検討

第1部に健常児の知見をもとに、ダウン症児の象徴遊びスクリプトの発達の特徴を検討した。まず、象徴遊びの発達を規定する要因として精神年齢の関連性に関する検討(第1章)を行った。その結果、ダウン症児の象徴遊びのスクリプトの発達は、ダウン症児の精神年齢がその発達を規定する要因の1つであることが明らかとなった。精神年齢2歳以上のダウン症児の象徴遊びスクリプトのスロットの構成の変化は、核スロット→核スロット+細部スロット+内的状態スロットであり、精神年齢が高くなるとスロットの種類が増加することは健常児と同様であった。また、プレー・イベントの項目では、核スロットのプレー・イベントは、日常行っているプレー・イベントのみ→それ以外のプレー・イベント→発語と関連するプレー・イベントを獲得するという過程であり、これも健常児の出現過程の結果と類似していた。

次に、ダウン症児の象徴遊びの発達の縦断的検討(第2章)において、前言語期にあるダウン症児の事例においてプレー・イベントの出現と連鎖について縦断的に検討し、細部スロットのプレー・イベント項目では、健常児のプレー・イベント項目と類似していること、また、内的状態スロットのプレー・イベント項目は、健常児と同様にダウン症児にも出現しにくいことが明らかとなった。

発語のある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(第3章)では、ダウン症児の遊びのテーマの2つの組み合わせ(例、包丁-調理など)は観察されたが、遊びテーマの3つの組み合わせ(例、包丁-調理-準備など)が観察されなかった。学齢期の精神年齢の高いダウン症児の遊びの連鎖は「料理-食べる」場面でも、1つ1つのプレー・イベントの連鎖は可能であるが、テーマ同士を組み合わせるような連鎖がダウン症児にとって困難であることを示している。

象徴遊び場面におけるダウン症児の母親の象徴遊びスクリプトおよび発語に関する検討(第4章)において、ダウン症児の母親のスクリプトのスロット構成では、象徴遊びのレベルが高いダウン症児の母親は、健常児の母親と同様に、核スロット+細部スロット+内的状態スロットという母親の働きかけがおこなわれていたが、象徴遊びレベルの低いダウン症児の母親は、核スロットのみであり健常児の母親とは異なっていた。核スロットのプレー・イベントでは、健常児の母親の核スロットのプレー・イベント項目と類似した項目が観察され、健常児の母親と類似した傾向にあるといえよう。しかし、プレー・イベントの一部においては健常児の母親と異なっており、ダウン症児と健常児の遊びのレベルをマッチングした場合でも、健常児の母親とダウン症児の母親の子どもの遊びをコントロールする方法が異なること、及び、ダウン症児の母親が子どもの遊びを展開する方略の違いがあることが示された。ダウン症児の母親の発話の内容では、健常児の母親と同様に、物や行動の叙述および質問、感情・情緒に関する発話を行うことで、ダウン症児も象徴遊びに場面において相互交渉や遊びを維持することが示された。しかし、命名に関しては、健常児の母親とは異なり、子どもの発語の獲得を促すための教育的な働きかけが行われていることが考えられた。

第3部 ダウン症児の象徴遊びスクリプトにおける発達支援の検討

ダウン症児の象徴遊びの発達に関する研究の概観(第1章)において、第1部および第2部の研究をまとめ発達支援の方向性を示し、健常児の象徴遊びスクリプトの発達を6段階に分けたモデルを提示した。第2章において、この発達モデルに基づいて象徴遊びの発達支援の事例的検討を行った。ダウン症児の事例に対して「料理-食べる」スクリプトを用いた象徴遊び行動や言語の指導を行い、象徴遊びプレー・イベント行動の獲得や発語に

よるプレー・イベントの獲得についての検討を行った。その結果、本指導で設定した「料理－食べる」スクリプト発達モデルは、対象児のプレー・イベントおよびプレー・イベント連鎖を獲得させる1つの手段として有効であったことが示唆された。また、ダウン症児の象徴遊びスクリプトの発達のアセスメントを実施し、発達段階に対応した発達支援の方向性が示唆された。

審 査 の 結 果 の 要 旨

幼児期の象徴遊びに関する研究は、幼児の言語発達や社会性の発達との関連で多くの研究が行われているが、知的障害児を対象とした研究は少ない。本研究では、ダウン症児の象徴遊びをスクリプトの視点からその発達の特徴を明らかにし、かつ、その発達支援の有効性も得ようとした研究である。本論文で明らかにされたことは、ダウン症児の象徴遊びスクリプトは精神年齢がその発達を規定すること、ダウン症児の象徴遊びスクリプトのスロット構成は健常児のものと類似していたが、プレー・イベントの連鎖においては健常児と異なり困難さを示したこと、象徴遊びスクリプトの発達モデルを提示し、ダウン症児に対してその発達支援の有効性を示唆したことであり、この結果は、障害児教育学の実践的分野に寄与するものと高く評価できる。象徴遊びの場面を丁寧に観察し緻密な分析を行っている点は貴重な結果ではあるが、ダウン症児の健常児との差異に関する考察の不十分さ、性差の検討、精神年齢のみを規定要因としているが生活年齢との関連について検討の必要性について課題が指摘された。

このような課題を残しているが、本論文はダウン症児の象徴遊びの発達特徴を明らかにする上で新しい知見を示しており、今後のこの研究分野における学問的意義を評価できる。

よって、著者は博士（教育学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。