

研究論文 (Articles)

自閉症スペクトラム児における象徴機能と遊びの発達

——ごっこ遊びから役割遊びへの発達過程の検討——

荒井庸子・荒木穂積

(立命館大学大学院社会学研究科・立命館大学産業社会学部)

The Development of Symbolic Function and Play in Children with Autism Spectrum Disorders

ARAI Yoko and ARAKI Hozumi

(Graduate School of Sociology, Ritsumeikan University/
College of Social Sciences, Ritsumeikan University)

In this study we examined the development of symbolic function and play in a child diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD), focusing on the developmental process from pretend play to sociodramatic play in late childhood. Based on a longitudinal observation of an ASD child from the age of 4 years and 11 months to 6 years and 8 months, an analysis was made on the forms of play observed, and the tendency for play to appear. The results were as follows: (1) The child with ASD showed the same developmental process, from pretend play to sociodramatic play, as that seen in typically developing children; (2) it was suggested that, in the process in which pretend play developed into sociodramatic play, the child with ASD increased his/her activities to mention the framework of play and how it unfolds; (3) it was revealed that the child with ASD showed relatively more self-initiated types of play than partner-initiative types of play; and (4) it also became clear that, even after sociodramatic play appeared, the child with ASD continued to mention the framework of play and how it unfolds, an activity that a typically developing child rarely shows. As seen in this study, we were able to examine the dynamics of the development process from pretend play to sociodramatic play. There is a need, however, to further study the characteristics of symbolic play, which children with ASD reportedly have difficulty with.

Key Words : Autism Spectrum Disorders, symbolic function, pretend play, sociodramatic play, late childhood

キーワード : 自閉症スペクトラム, 象徴機能, ごっこ遊び, 役割遊び, 幼児期後期

I. 問題と目的

3歳児が自分とは異なる人や物になったかのように遊ぶ姿と、4、5歳児が遊びにおいて役割

を明言して仲間と遊ぶ姿にはどういった相違があるのだろうか。また、象徴遊びに困難を示すとされる自閉症スペクトラム児（以下、ASD児）において、定型発達児にみられる遊びの形態はどのように出現し発達していくのだろうか。

幼児期後期にみられるごっこ遊びや役割遊びは、象徴機能の発達と密接に関わる子どもの活動である。Piaget (1945) は、象徴機能の発達を能記と所記の分化によって説明し、現実には制約された段階から象徴 (symbol) が発展していく過程に着目して観察研究をおこない、1歳半から7歳前までを象徴遊びの時期と定めている。一方、エリコニン (Эльконин, 1964) は役割遊びを3歳から発達するものと定め、幼児期後期における主導的活動として位置づけている。エリコニンは、遊びの発達における大人の役割や関係の再現という点に着目しており、役割遊びに続いて就学前の年長児には、劇遊びが可能になるとしている。こういった考えは、役割遊びを社会的劇遊び (sociodramatic play) の視点から捉える立場といえよう。このように、象徴遊びの定義に関しては研究者により相違がみられ、象徴遊びの形態や構成要素のみでなく、その発達過程に関する検討が求められている。また、近年においては、象徴遊びの背景にある心の理解に関心が向けられ、象徴遊びがみられると同時に子どもはふりをしているという意識をとまなうとの考えが提起されるようになる (Leslie, 1987)。それ以降、子どものふり遊びにおける心的状態の理解に関する研究が盛んにおこなわれている (Lillard, 2002)。こういった近年の動向からも、象徴遊びの発達過程、すなわち前の発達段階から次の発達段階への移行のメカニズムを再検討する必要性が生じている。

乳幼児期の象徴遊びの発達過程については、生後1歳半から2歳頃に表象機能が獲得され、それにより子どもの遊びは創造的になるとされている (Piaget, 1945 前出)。2歳頃より人形を媒介とした象徴遊びが積極的に展開されるようになり、3歳頃になると、現在知覚されているもの (意味するもの) を用いて、そこにはないもの (イメージ・概念) を代用するようになるとされる (荒木・井上・立田・前田・森光, 2004)。このように、

3歳頃より子どもは、自分の経験と遊びを連合させるようになり、スクリプトをもとにごっこ遊びが展開されるようになる。スクリプトは、特定の時空間的な文脈に適切に順序だてられた行為の流れと定義される (Schank & Abelson, 1977)。3歳頃のごっこ遊びは、自分のもつスクリプトに依拠しておこなわれるため、集団でイメージを共有し遊びを計画すること (他者に遊びの枠組みを説明したり、役割の割り当てをするなど) は難しい段階にある。このように、ごっこ遊びの発生を3歳以降とした場合、3歳と4歳では遊びの質は異なるとされる。2歳児クラス (3歳) の子どもがふりとふりを超えた世界との間を揺れ動きつつ漂っている状態にあるという見解は保育の実践現場で多く観察されている (加用, 2010)。さらに、この時期の物の代用行為では「見え (appearance)」と「実在 (reality)」が明確に区別されておらず揺らぎがみられることも指摘されており、「見え」と「実在」の区別をもとにごっこ遊びが展開されていく時期は、4歳以降になるとされている (Flavell, Flavell, & Green, 1983)。また、4歳前後になると、ごっこ遊びの場面で他者に「ウソッコ」という言葉を用いて虚構性を示すことが指摘されており (加用, 1992)、「現実」と「虚構」の視点の分化が可能になるのもこの時期とされている。以上のような発達のな力をもとに、幼児期後期には、イメージを共有したごっこ遊びが展開されるようになり (内田, 1989)、役割を獲得していくとされる (Piaget, 1945 前出)。この時期について、エリコニン (Эльконин, 1978) は、行為をすることよりも他の人との関係を反映する遊びに意味を見出すようになるとしており、5, 6歳頃になると、役割分担や役割交代がスムーズにみられるようになる。その後、7, 8歳頃になると抽象的なルールを媒介とさせた遊びが展開されるようになる (Piaget, 1945 前出)。

上記における象徴遊びの発達過程において、3

歳頃のごっこ遊びから4歳頃に役割が獲得され役割遊びへと発展していく過程をどのような指標で捉えることができるだろうか。ごっこ遊びにおける文脈や状況という概念に着目した検討がおこなわれている。ごっこ遊びの構成要素を検討する試みとして、Garvey (1977) は子ども同士のやりとりの内容におけるプラン、役割、物の見立て、状況設定の要素を提起している。また、Sawyer (1997) は、ごっこ遊びで生じる子どもたちの創発性を他者との社会的相互交渉の視点から分析をおこない、応答のタイプ、フレームレベル、明示性のレベルの3点からその発達過程についての検討をおこなっている。

本研究においては、ごっこ遊びと役割遊びに関して、先行研究をもとに以下のように定義する。ごっこ遊びとは、現前にないものがあるかのようにふるまう見立て遊び (pretend play) が土台となり、登場人物に関する信念は明確にもたない段階とする。役割遊びとは、信念 (make-believe) を明確にもち、自分からそのことについて言及したり、相手に求めながら遊びを展開していく段階とする。

ASD 児においては、象徴遊びの獲得に困難を示すことが指摘されており (Hadwin, Baron-Cohen, Howlin, & Hill, 1996)、象徴遊びがみられたとしても自分の経験している世界と区別された別の世界を体現することが難しいとされている (Beyer & Gammeltoft, 1998)。また、麻生 (1985) は、ASD 児の象徴遊びについて、「ままごと」や「電車遊び」など象徴的にみえる遊びを時間をかけて学習していく一方で、その遊びには独特なリズムがともなうと指摘している。麻生は、即興的なふり遊びがみられにくいことを ASD 児の遊びの課題としてあげており、象徴遊びのレパートリーが乏しいことや、物を対象とした遊びや自己を対象とした遊びが多いことを指摘している。

ASD 児の治療教育プログラムを開発する上では、ヴィゴツキー (Выготский, 1934) の最近接

発達領域帯の理論にあるように、遊びにおいても発達段階に応じた教育的関わりが重要となるだろう。幼児期後期の遊びにおいて、エリコニン (Эльконин, 1960) は、役割遊びの前提として「子どもが自分の行為と大人の行為とを比較すること、およびこれらの行為を同一視すること」をあげ、このことによって大人の行為は「客観的にだけでなく主観的にも手本となる」と述べている。幼児期後期になると模倣が役割として内在化してくるとされるが、自己を対象とした遊びが多いとされる ASD 児の治療教育では、他者が遊びを見せることで模倣を引き出し、役割遊びへの発展をはかることは教育的な意味をもつといえるだろう。

本研究では、定型発達における3歳から6歳頃にみられるごっこ遊びから役割遊びへの発達過程に焦点を当て、ASD 児の事例における象徴機能と遊びの発達の特徴を明らかにすることを目的とする。また、プレイセラピーによる治療教育場面において、対象児とセラピストとの相互交渉を含めて分析することで、この時期の ASD 児の治療療育において重要となる視点についても検討する。

II. 方法

II-1. 対象児

本研究では、3歳5ヵ月時に自閉症スペクトラムと診断された幼児1名を対象とした。対象児 A は、1歳6ヵ月時に A 大学 B センターに來所し、20XX 年7月から20XX + 5 年7月 (1歳8ヵ月から6歳8ヵ月まで) の5年間プレイセラピーを受けた。本研究では4歳11ヵ月から6歳8ヵ月までの1年9ヵ月間を分析対象とした。A 児の発達段階については、新版 K 式発達検査 2001 と追加の検査項目を実施した結果、1歳6ヵ月時点で全体として1歳過ぎの発達にあると診断され、その後2歳頃に1歳半頃の発達の質的

転換期に入りかけた。言語発達については、2歳7ヵ月時に初語、2歳11ヵ月時に2語文が出現しはじめた。3歳1ヵ月時には1歳半頃の発達にあり、4歳1ヵ月時点で2歳過ぎの発達であると診断された。6歳0ヵ月時点では5歳半頃の発達であると診断され、言語発達にともなうて、経験したことをまとめて話したり、自分の経験を相手と共有しはじめた時期とされた。

II-2. 手続き

プレイセラピーは週1回を原則とし1回につき1時間半実施された。プレイセラピーは子ども担当のセラピスト2名と親担当1名により実施された。分析期間中に関わったセラピストは計4名であるが、4名の参加時期は異なり1回のプレイセラピーは原則として2名のセラピストで実施された。記録は保護者の了承のもと行動観察用ビデオカメラによって撮影された。さらに、プレイセラピー終了後に映像記録は逐語的に文章化して記録され、それらは厳重に管理された。なお、プレイセラピーの内容と記録は、研究目的での利用以外に使用しないことを保護者に伝え、同意・了解のもとにおこなわれた。本研究に際しては、個人の特定につながる内容は一部改変され、個人情報保護されている。

II-3. 分析方法

20XX年9月から20XX+2年7月まで(4歳11ヵ月から6歳8ヵ月まで)のプレイセラピーにおいて観察された遊びを、行動の単位として取り出した。行動の単位の取り出し方については、子ども主導、またはセラピスト主導で遊び

が開始され次の活動に移るまでを1単位とした。遊びを開始しようとする行動や発話のみられるが、持続・展開しない場合は単位として取り出すことはしなかった。

III. 結果

III-1. 結果の分析指標

本研究では、Sawyer(1997前出)のごっこ遊びの分析方法を参考とし、以下の3つの分析指標を定めた。

応答のタイプとしては、Sawyer(1997前出)の指標にもとづき[拡張],[承認],[修正],[拒否]の4点を設定した(表1)。フレームレベルとしては、Sawyer(1997前出)が提起したレベルに一部修正を加え、役割に関する発話、遊びの枠組みや展開に関する発話の有無を軸に4つのレベルを設定した(表2)。明示性のレベルとしては、Sawyer(1997前出)が提起した4つのレベルに一部修正を加え、役割についての言及、遊びの枠組みや展開についての言及の有無を軸に3つのレベルを設定した(表3)。

最後に、それぞれの遊びについては、出現傾向を縦断的に検討し、時間的経過における変化を質的に検討した。

III-2. 結果—遊びの区分とカテゴリー

A児の4歳11ヵ月から6歳8ヵ月までの遊びを分析した結果、①見立て遊び、②ごっこ遊び、③役割遊びの3つの遊びに区分できた。さらに、見立て遊びは2つ、ごっこ遊びは3つ、役割遊びは3つの下位カテゴリーに区分できた(表4)。

表1 応答のタイプ

タイプ	定義
拡張	相手からの提案は承認され、相手の提案にもとづく別の提案がなされ拡張される
承認	相手からの提案は承認される
修正	相手からの提案は拒否されるが、その代わりとなる提案がなされる
拒否	相手からの提案は否定される

表2 遊び場面での発話におけるフレームレベル

レベル	定義	遊びの特徴
A	遊び場面で、その役割に関して話し、かつ遊びのフレーム内の立場から遊びの枠組みや展開について言及する。フレーム内についての発話になる。	自分の役割としてセリフを発話し、かつ役割を演じながら他の役割の者に向けた発話がある。
B1	遊び場面で、その役割に関して話すが、フレーム外の立場から遊びの枠組みや展開について言及する。フレーム混合の発話になる。	自分の役割に関して発話するが、役割を演じずに「○○ッテイッテ」と遊び相手にセリフを求めたり状況を設定する発話が混じる。
B2	遊び場面で、その役割に関して話すが、発話の内容は繰り返しが多い。フレーム内の立場だが遊びの枠組みや展開についての言及はともなわない発話になる。	自分の役割に関して発話するが、発話の内容は繰り返しが多く、遊び相手の役割や遊びの状況設定に関する発話はともなわない。
C	遊び場面で、その役割に関して話さず、かつ遊びの枠組みや展開についての言及もない。フレーム外についての発話になる。	自分のしている行為について、「○○シテイル」など言及するが、自分の役割としての発話はない。

表3 遊び場面での明示性のレベル

レベル	定義	発話の特徴
A	遊び場面で、その役割について明示的に言及し、かつ遊びの枠組みや展開について明示的に言及する発話がある。	自分の役割について「私は○○の役になりたい」など明示的に要求し、遊びについても「○○ごっこしよう」と虚構であることについて言及する。
B	遊び場面で、その役割について明示的に言及しないが、遊びの枠組みや展開について言及する発話がある。	自分の役割については暗示的であるが、遊びの状況設定について発話したり、相手にセリフを要求する発話がある。
C	遊び場面で、その役割について明示的に言及せず、かつ遊びの枠組みや展開について言及する発話もみられない。	自分の物や行為についての発話はあるが、役割や遊びの状況設定についての発話はない。相手からの提案に単純に応答するのみで拡張されない。

表4 遊びの区分とカテゴリー

遊びの区分	カテゴリー	主な遊びの例
見立て遊び	①自分主導の見立て：素材を別の物に見立てる。	①自分から素材（水・砂・粘土・積木など）を食べ物に見立てる。
	②相手主導の見立て：相手の見立てを受けて、素材を別の物に見立てる。	②相手が素材を用いて見立て遊びをおこなうと、その見立てに応じて遊びを展開する。
ごっこ遊び	①自分主導：自分で自分を人・物に見立てる。自分の役割は曖昧である。	①電車遊びにおいて、電車のアナウンスを口ずさみながら電車の玩具を動かし、相手の提案には応答するが遊びは発展していかない。
	②相手主導：相手の見立てにより、自分で自分を人・物に見立てる。自分の役割は曖昧である。	②買い物遊びにおいて、相手が役割を演じてみせると、それを模倣することで遊びを展開する。その場合、店員と客の役割は曖昧である。
	③状況設定：自分で状況設定をし、相手と遊びの共有を求める。自分の役割は曖昧である。	③電車遊びにおいて、乗客のセリフを要求したり電車の種類や駅の配置について言及するなど遊びの状況設定をし、相手と遊びを共有する。
役割遊び	①状況設定（自分）：自分で状況設定をし、相手と遊びの共有を求める。自分の役割は明確である。役割交替はみられないか、促されて1回のみおこなう。	①買い物遊びにおいて、自分で店員の役になりセリフを言いながら、客の役割の相手と遊びを共有する。
	②状況設定（相手）：相手の状況設定に入って、相手と遊びを共有する。自分の役割は明確である。役割交替はみられないか、促されて1回のみおこなう。	②魔法ごっこにおいて、相手が状況設定をおこない遊びを展開すると、自分も相手の状況設定を取り入れて相手と遊びを共有する。
	③役割交替：自分の役割を宣言し、相手の役割についても言及する。自発的に役割交替をおこなう。	③自分と相手の役割を明確に言及し、役割を交替しながら相手と遊びを共有する。A児においては、この遊びは出現していない。

なお、遊びの区分は、筆者と親担当者の2名の分析者の協議によりおこなった。各遊びの種類を質的に分析するため、代表的なエピソードをもとに述べる。エピソード内の記述において、A児はA、分析期間に関わった4名のセラピストは①②③④と表示する。

(1) 見立て遊び

見立て遊びは、水、砂、粘土、積木などの素材を別の物に見立てる遊びである。見立て遊びには、自分主導で展開する場合、相手主導で展開する場合の2つのカテゴリーがある。なお、分析期間には、素材のみでなく物を別の物に代用する遊びも出現していたが、それらはごっこ遊びの中で展開されていたため、本研究では見立て遊びのカテゴリーとして取り出すことはしなかった。

自分主導：自発的に素材を別の物に見立てる遊びであり、A児の場合には、素材と道具を組み合わせることで生活場面を想起し見立てをおこなっていた。自分主導の見立て遊びでは、実際の生活体験を背景にすることで遊びが出現しやすいという特徴があった。

エピソード1：素材でケーキ作り（4歳11ヵ月）
セラピストが粘土をこねて遊んで見せたことから粘土でのケーキづくりが展開する。数日前に家庭において実際にケーキ作りをしていたという背景がある。

A：「タマゴト、サトウト…」と自発的に言う。

①：「ホットケーキかな？」と言う。

A：「デコレーションケーキ」と言う。

卵、砂糖、生クリーム、バターとケーキの材料を言う。

〈中略〉

②：A児が発言した材料を粘土で作る。

A：②が粘土で作った卵をボールに割るフリをする。

③が砂糖に見立てた砂を「サトウ イレマス」

とボールに入れる。セラピストが素材で作ったバター、生クリームをボールに入れて混ぜる。

A：「コムギコ…」と材料を言う。

④：A児の発した材料を素材で見立てて提供する。

A：素材で見立てた小麦粉を入れ、「ソシテ、オープンデヤク」とオープンに入れる。

A：「ツギハ、シフォンケーキ ツクリマス」「チャイロ」と茶色の粘土を要求する。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[修正]がみられる。セラピストが「ホットケーキかな？」と問うと「デコレーションケーキ」と修正しており自分の見立てについて言及している。フレームレベルはCであり、自分が想起したケーキづくりの行程や自分の行為についての発話が主である。明示性のレベルはCである。

相手主導：相手の見立てを受けて、素材を別の物に見立てる遊びであり、A児の場合には、セラピストが素材と道具を用いてモデルを見せることで模倣的に遊びを展開していた。自分主導の見立て遊びと比べて、相手主導の見立て遊びでは発話自体が少ないという特徴があった。

エピソード2：素材でうどん作り（5歳0ヵ月）

A児はセラピストと一緒にスライムを作り、それを水に入れて遊んでいる。それをもとに、セラピストがうどんを茹でる見立てをおこなう。

①：スライムをザルですくい「しゃっしゃっしゃ」と水を切る行為を見せる。

A：注目せず、スライムを触っている。

②：手でスライムをすくってザルに入れ、「お水きるで。しゃっしゃ」とやって見せる。Aはスライムを触り続けているため、「入れてくれる？ Aちゃん」と言葉をかける。

A：ザルにスライムを入れる。

③：「ありがとう」と言う。

A：「ユデル」と言う。

- ①：「ゆでるね。こうやってするな」と言う。
 A：スライムを入れていく。
 ①：「さ、Aちゃん、これしゃっしゃってやって。
 お水きって」と言い、「はい」とザルを渡す。
 A：ザルを水の中に入れる。「ユデル」と言う。

<中略>

- ①：「おうどん できましたか？Aちゃん。ぴびぴ
 び…。あ、ゆで終わったんちゃう？」と言う。
 A：ザルを水から出す。
 ①：「お、しゃっしゃっしゃ」ボールをふって見せる。
 A：ザルを振って水を切る。①が用意したボールに
 ザルからスライムを入れる。①がお箸を渡すと、
 お箸でボールの中のスライムをかき混ぜる。

<中略>

- ①①：素材で作ったかまぼこやネギを用意する。
 A：それらを取り入れてうどん作りを展開する。

上記のエピソードについて、応答のタイプは、「拒否」と「承認」がみられる。初め応答しないという形で拒否がみられるが、セラピストがモデルを見せていく中で相手の見立てを承認している。フレームレベルはCであり、エピソード1と同様で自分の行為についての発話が主としてみられる。明示性のレベルはCである。

(2) ごっこ遊び

ごっこ遊びは、自分を人・物に見立てる遊びである。しかし、この時点では、自分の役割は曖昧な状態にある。ごっこ遊びには、自分主導で展開される場合、相手主導で展開される場合、状況設定をおこなう場合の3つのカテゴリがある。

自分主導：自分主導で遊びが開始され、セラピストがその文脈を理解して関わることで対の関係が生じて、自分を人・物に見立てるようなごっこ遊びが展開する。A児の遊びでは、ごっこ遊びをしていることへの言及はなく、応答者を想

定しない形で開始されるという特徴があった。セラピストがA児の発言をもとに展開を用意していくことでごっこ遊びが成立する段階であった。

エピソード3：電車ごっこ①（5歳2ヵ月）

A児はセラピストに駅名を書いてもらう遊びをしている。もう1名のセラピストが、線路に見立てたマットを床に配置し電車ごっこの展開を用意する。

A：マットの上で電車を走らせ「ツギハ Kジマデス Kジマデス」とアナウンスをする。電車の走る音を口ずさみ再現する。

④：駅に見立てた箱に人形を置き、「乗せてください」と人形のセリフを言う。

A：「ピンポン ピンポン」「シューシュー」「イーオー」と電車の音を口ずさむ。④が用意した人形をのせる。「ピンポン ピンポン ピンポン ピンポン シュー」「シンゴウマチデス シバラクオマチクダサイ」「Nジマ Nジマデス」とアナウンスをする。

①：マットの先にH駅をセッティングする。

A：「H(駅名) シュウテンデス」とアナウンスする。

<中略>

①：「私 K(駅名)に行きたいんですけど」と人形をもって言う。

A：「K(駅名)ハ T(駅名) デシタライケマス」と言う。

①：「T(駅名)に行って乗り換えなの？」とたずねる。

A：「ン」と応答する。「コノデンシャハ ノレナイノデスノデ キヲツケテクダサイ」と言う。

電車の進行方向を変え「カイソウニ M(駅名)ユキノカイソウニナリマス」とアナウンスする。

④：「あ そうか 回送電車か間違えちゃった」と人形をもって言う。

A：「A Aチャンネ」と言う。

④：「ん Aちゃんね」と繰り返して言う。

A：「M(駅名)ノママノ カイソウニナッタ」と

言う。

〈中略〉

A : 「ツギハ D (駅名) ユキデス」「D (駅名) ユキデス」「ウーコ」「チンコンチンコン」と電車の音を口ずさみながら電車を動かす。

A : 停車させ「テイシャチュウ シテイマス」と言う。

上記のエピソードについて、応答のタイプは、[承認]と[拒否]がみられる。セラピストが人形をもとに乗客の役割を演じるが、そこでの提案は承認される場合と拒否される場合がある。フレームレベルはB2であり、電車のアナウンスを再現する形で役割に関する発話があるが、車掌という役割は明確でない。発話の内容は、電車のアナウンスの繰り返しが多く、展開がみられにくい。明示性のレベルはCであり、セラピストが人形を媒介に乗客の役割を演じることで自分の行為についての言及が出現している。

相手主導：相手主導で遊びが開始され、相手が場面設定をしていくことでごっこ遊びが展開する。A 児の遊びでは、モデルや道具が媒介となるとごっこ遊びが展開しやすくなる段階であった。

エピソード4：買い物ごっこ (5歳3ヵ月)

A と買い物についての絵本を読んだ後、セラピストがファンシーの食べ物とレジを用意して買い物ごっこの場面を設定する。

④：「いらっしゃい、いらっしゃい。おいしいアイスクリームはいりませんか？お寿司も今日はおいしいよ」と言う。

A : ④の声かけを受けて、店の場面に寄ってくる。

④①：④売り手と①買い手のやりとりを見せる。

〈中略〉

①：「①先生、お買い物行ってこよう」と言い、店員の④とやりとりをする。

①：「バナナはどこかな」と言う。

A : 「バナナ」と走って①のもとにやってくる。バナナを探して「アッタ」と①のかごの中に入れる。

①：「あ、ありがとうございます」「パンもほしいんですけど、パンはありますかね」と言う。

A : 「アータ」と①のかごの中に入れる。

①：「ありました。ありがとうございます」「あとイチゴも買おうかなー」と言う。

A : 「イチゴ」を探しながら店員側に移動する。

〈中略〉

①：「すみません、お会計お願いします、いくらですか？」と言う。

A : 「イクラ」と①の発話の一部を模倣して言う。

①：「5000円で足りますか？」お金をAに渡す。

A : 「ウン」レジに行く。

①：「おつりはありますか？」と言う。

A : 「アリマス」と言う。

①：「おつりください」と言う。

A : 「オツリ？」と問い返す。

①：「うん」と応答する。

A : ①の関わりをもとに、お金をわたす。

①：「お、100円のおつり」と言う。

A : 1, 0, 0と玩具のレジをうつ。

①：「ありがとうございます」と言う。

〈中略〉

④：「Aちゃん、お寿司買ってきてくれる？」と言う。

A : 残っていたファンシーを全てかごに入れる。

①：「お寿司おねがいします」財布を持っていく。「いくらかな」と言う。

A : かごをレジの横において座る。

①：「これお願いします」と言う。

A : 「ハイ」と店員側になって言う。

①：「いくらですか？」「500円でたりますか？」と言ってお金を渡す。

A : 「タリ…エットタリマス」と答える

①：「たります。あーよかったです」と言う。

A : 「ゴー」と言って5, 0, 0と玩具のレジをうつ。

①：「おつりありますか？」とたずねる。

A：「オツリ？オツリアリマス」と答える。

㊦：「おつりもらってもいいですか？」とたずねる。

A：「アイデアス」とお金をわたす。

㊦：「はい、ありがとうございます。お家持って帰りますね」と言う。

上記のエピソードについて、応答のタイプは「承認」がみられるが、釣銭のやりとりなどセラピストの提案の意図が共有できずに応答する発話が混在する。フレームレベルはCであり、店員と客の役割が混在している段階であり、相手の質問に応答する形でごっこ遊びが展開している。明示性のレベルはCであり、役割を明確に言及した発話はみられず、遊びの枠組みや展開についての発話もみられない。

状況設定：自分で状況設定をおこなうことで相手と遊びを共有し、自分のもつスクリプトで遊びを展開していくものである。この場合、自分の役割は明確でない。A 児の場合、自分の状況設定によりごっこ遊びを展開しようとする姿が6歳以降も続くという特徴があった。

エピソード5：電車ごっこ㊦（6歳1ヵ月）

セラピストと電車2台でレースをした後、電車ごっこが展開する。

A：「コノ デンシャハ カイソク デンシャデス」と言う。

㊦：「何行き？U（駅名）行き？」とたずねる。

A：「コノ デンシャハ U（駅名）イキ デンシャデス コノ デンシャハ コノ デンシャハ トッキユウ S（駅名）イキ デス」と言う。

＜中略＞

A：「ジャア タダイマ ドア シマリマス コノ デンシャハ ヒダリガワノ ドアガ イッタン シマリマスノデゴチュウイクダサイ」と言う。

㊦：「ご注意ください」電車の片側のドアを閉めようとする。

A：「ソウジャナクテ ボクノ コッチノホウ」自分から見て左側の電車のネジを回して、ドアを閉める。ドアを閉めるとき、「タラララ」と電車のドアが閉まる音を口ずさむ。

＜中略＞

㊦：「電車はいつ出発しますか？」とたずねる。

A：「エットネ ニジハンデス」と答える。

㊦：「2時半？2時半過ぎました？」とたずねる。

A：「マモナク ハッシャシマス」と言う。

㊦：指人形を持ってきて「待って、待って。N（駅名）に行きたいの」と言う。

A：「フーッテ イッテ」と㊦に台詞を要求する。

㊦：「フー」とAの発話を受けて言う。

A：「ヨカッタ」と言う。

㊦：「よかった。危なかった」と言う。

㊦：「待って。私もN（駅名）に行きたいの」と新しい人形を持ってくる。

A：「ソウジャナクテ ミギガワノ ドアガ アイテムス エットネ コッチカラ ノッテ コッチカラ デテクル ジャア コレモ イキマスヨ」と言う。

㊦：「両方行くの？」とたずねる。

A：「フーッテ」と㊦に台詞を要求する。

㊦：「フー」とAの発話を受けて言う。

A：「ヨカッタ」と言う。

㊦：「よかった。危なかった」と閉まる音楽を歌いながら電車のドアを閉め、電車を動かす。

㊦：「出発。N（駅名）行き」と言う。

A：「コノ デンシャハ S（駅名）イキデス」と言う。

㊦：「N（駅名）は次の駅ですか？」とたずねる。

A：「ツギハ N（駅名）N（駅名）デス チカテツ Mセン（路線名）ハオノリカエデス」と言う。

＜中略＞

㊦：「N（駅名）に着きましたか？」とたずねる。

A：「ハイ」と答える。

㊦：「降ります。M線（路線名）に乗りたいのです」と言う。

A：電車のドアの開く音を口ずさみながら、ドアを開ける。

㊦：電車の中から人形を出す。

㊧：「降りられた。よかった。M線（路線名）に乗れる」と言う。

A：「コレナライネッテ イッテ」と㊦に台詞を要求する。

㊨：「こいれならいいね」とAの発話を受けて言う。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[修正]であり、セラピストの提案を拒否し訂正している。フレームレベルはB1であり、電車のアナウンスをおこない役割に関する発話はあるが、車掌の役割を明確に演じているわけではない。また、扉の開閉の設定や「〇〇ッテイッテ」と乗客である人形のセリフをセラピストに要求するなど遊びの枠組みや展開に関する発話も混じる。明示性のレベルはBであり、遊びの枠組みや展開についての言及がみられる。

5歳2ヵ月時のエピソード3と比べて、6歳1ヵ月時のエピソード5では、相手に自分の遊びの設定を詳細に伝えるようになるという変化がみられる。フレームレベルはB2からB1へと変化し、明示性のレベルもCからBへと変化している。

(3) 役割遊び

役割遊びは、自分の役割が明確になっている点のごっこ遊びと質的に異なる点である。役割遊びでは、自分で状況設定をして開始されるもの、相手の状況設定に入りこんで役割を演じるもの、役割交替をともなうものの3つのカテゴリーがある。本研究での分析期間において、A児には役割交替をともなう遊びは出現していなかった。

状況設定（自分）：自分で状況設定をし、相手と遊びを共有するものである。自分の役割は明確になり、役割として遊びを展開する。A児の場合は、TV・ゲームの内容や自分の体験が強く反映されており、セラピストがそれを解釈し共有

することで遊びが展開していた。

エピソード6：ウルトラマンごっこ（5歳8ヵ月）

A児が主導的に役割や状況設定をして遊びを開始する。

A：「Aチャンハネ、カイジユウ」「ウルトラマンガヤッテキタ」と言う。

㊩：「ビビビビビー」と攻撃する。

A：やられたふりをするが、すぐに復活する。

㊪：手裏剣で攻撃するなど小道具を取り入れて対戦する。㊩の攻撃でAはやられるふりをするが、すぐに復活することを繰り返す。

A：「Aカマークツイテル」「キケンシンゴウ」「クロマークツイタラ、バラバラニナル」とウルトラマンのベルトの色について言及する。

㊫：「このベルトをつけたらつよくなるよ」お皿をベルトに見立ててAにわたす。

A：「オオ。コレハイイ」と受けとる。

〈中略〉

A：倒れて助けを求める。

㊬：救急車と人形をだして助けに行く。

A：「キミタチハダレ?」と言う。

㊭：「私たちは助けに来たものです」と言う。

A：「ソウカ」と言う。

㊮：「あなたはだれですか?」とたずねる。

A：「ニセウルトラマン、ガイヤダス」「チョットネ、タオサレテ、ケガンチャッテマス」と言う。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[承認]と[拡張]であり、それまでのエピソードと比べてセラピストの提案を受け入れながら共同的に遊びを展開するようになっている。フレームレベルはB1であり、役割としての発話もあるが、遊びの枠組みについての発話も多く混じる。明示性のレベルはAであり、「Aチャンネ カイジユウ」と自分の役割について明示的に言及している。自分の役割についての明示的な言及は5歳8ヵ月時より開始されたウルトラマンごっこからである。

エピソード7：店員を演じる①（6歳5ヵ月）

ハンバーガー屋の玩具セットを取り出し、道具を出して遊びはじめる。

A：「M バーガー M バーガーデスネ」と言う。

㊦：「M バーガー買いに行かなくっちゃ。もう開いてますか？」とたずねる。

A：「ハイ」と店として設定した場所に座る。

㊦：「開いていますか。ウイーン」自動ドアから入店するフリをする。

<中略>

A：「ドレニシマスカ?」と言う。

㊦：「どれにしようかな？じゃあ、Mチーズバーガー1つとポテトとメロンソーダーをください」と応答する。

A：「ハイ カシコマリマシタ」と言う。

㊦：「はい」と応答する。

A：「エツトネ …ヲ モツテ エツトネ シバラク オマチクダサイネ ジュウロク エツトネ ニバンデ オコシクダサイ」㊦に番号札を渡すフリをする。

㊦：「2番ですね。わかりました」Aから番号札を受け取るフリをする。

A：㊦に手伝ってもらいながらハンバーガーを作る。

<中略>

A：㊦の持つトレイに注文を受けたものを置く。

㊦：「わあ、おいしそう」と言う。

A：トレイを持って㊦の傍に行く。

㊦：「2番です。私は2番です」と言う。

A：㊦にトレイを渡す。

㊦：「ありがとうございます」と言う。

A：「コチラ アツイノデ キラツケテ クダサイ」と言う。

㊦：「はい」と応答する。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[承認]と[拡張]である。フレームレベルはAであり、役割としての発話をもとにセラピストと遊びを共有し展開している。明示性のレベルはBであり、「M バーガーデスネ」と遊びの状

況について言及し、セラピストが状況を共有することで共同的に遊びを展開している。

5歳3ヵ月時のエピソード4と比べて、6歳5ヵ月時のエピソード7では、ごっこ遊びの展開が明確になり店員の役割を一貫して演じるようになっている。フレームレベルはCからAへと変化し、明示性のレベルもCからBへと変化している。

エピソード8：店員を演じる②（6歳6ヵ月）

セラピストがA児に美味しいハンバーガーをお客さんに作ってあげようと言葉をかける。

A：玩具を使ってハンバーガー店の準備をし始める。

㊦：「お店って何時から開いてるのかな？」とたずねる。

A：「モウ アイテイマス」と答える。

㊦：「注文してもいいですか？一番おいしいのはどれですか？」とたずねる。

A：メニューを見て「M バーガー デスネ」と答える。

㊦：「M バーガー1つとポテトを1つとオレンジジュース1つください」と注文する。

A：「スグニ デキチャイマスノデ ナンブングライツ テイッテ」と㊦に台詞を要求する。

㊦：「何分ぐらいですか？」とたずねる。

A：「イップングライ デス」と答える。

㊦：「ポテトは熱々にしてくださいね」と言う。

A：注文された品物を作る。

㊦：「できましたか？いくらですか？会計をお願いします」「1000円で足りませんか？」とたずねる。

A：「ジャア ナナヒヤクエンデ」と答える。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[承認]と[拡張]である。フレームレベルはB1であり、役割としての発話もあるが、「○○ッテイッテ」と遊びの展開について相手にセリフを求める発話が混じる点がエピソード7と異なる。明示性のレベルはBであり、エピソード7と同様にA児による状況設定をセラピストが共

有する形で遊びを展開している。

同じ買い物テーマとした6歳5ヵ月時のエピソード7とその1ヵ月後の6歳6ヵ月時のエピソード8であるが、フレームレベルはAからB1へと変化している。A児の場合には、一度獲得した遊びのフレームにおいて、遊びの即興性が段階的に高まるのではなく、相手にセリフを求める発話が混じるなどAとB1を行きつ戻りつするという特徴がみられる。

状況設定 (相手)：相手の状況設定に入って、遊びを共有するものである。この時期のA児の遊びにおいては、セラピストがモデルを見せることで、それを取り入れ自分の遊びとして展開する姿がみられるようになった。

エピソード9：魔法ごっこ (6歳6ヵ月)

A児が怪獣になり遊びが開始され、その中で魔法ごっこが展開される。

A：ゆっくり歩く(怪獣になった時にみられる動作)。

Ⓐ：「ここに怪獣を見つけました。みんな、避難してください」と言う。

A：「チョウシ イイゾ」と言う。

Ⓐ：「ボールの後ろに隠れたら怪獣は気付かないと思われまます」バランスボールの後ろに隠れる。

A：隠れたⒶを攻撃する。

Ⓐ：「怪獣が何か考えている。座り込んでいる。今がチャンスかもしれない」と言う。

A：座り込んで、寝るふりをする。

Ⓐ：「眠りに就こうとしている。Ⓚ隊員、今がチャンスです。今のうちにやっつけに行きますよ」と言う。

Ⓐ：Ⓚと一緒にバランスボールに隠れながらAにこっそり近付き、バランスボールで攻撃する。

A：バランスボールの攻撃をガードする。

〈中略〉

A：ボールを持ってⓀに近付き「コレハ アツイ ヤケドヲ スル コウゲキヲ スル」とボールを投げ

る。

Ⓚ：青のボールを持ち「水のボールでガードするぞ」と言う。

A：Ⓚに熱いと見立てたボールを投げて当てる。

Ⓚ：熱いフリをする。

〈中略〉

Ⓐ：「ちちんぷいぷい、アリになれ」魔法の杖に見立てた玩具でAに呪文をかける。

A：アリのふりをする。

Ⓐ：「ちちんぷいぷい、ウサギになれ」と呪文をかける。

A：Ⓐの膝の上に座っておとなしくなる。

Ⓐ：「可愛い、ウサギになった。ちちんぷいぷい」

A：Ⓐから魔法の杖を取って「モトニ モドレ」と言う。

A：「チチンプイプイ ヤケドニ ナレ」と言う。

Ⓐ：火傷をするフリをする。

A：「チチンプイプイ ミズニ ナレ」と言う。

Ⓐ：火傷が冷めるフリをする。

A：「チチンプイプイ コヨリニ ナレ」と言う。

Ⓐ：氷になるふりをして固まる。

A：Ⓚにも氷の呪文をかける。

Ⓚ：氷になるフリをして固まる。

上記のエピソードについて、応答のタイプは[承認]と[拡張]である。セラピストの提案を承認して寝るふりをするなど柔軟に応答している。また、初めはセラピストが魔法をかける役割を演じるが、繰り返しの中でA児自身も魔法をかける役割として遊びを展開するようになる。フレームレベルはB1であり、役割としての発話はあるが、遊びの枠組みについて言及する発話も混じる。明示性のレベルはBである。

Ⅲ-3. 遊びの出現傾向

4歳11ヵ月から6歳8ヵ月までの遊びの出現傾向を図1に示す。

見立て遊びは4歳11ヵ月から5歳2ヵ月頃ま

遊びの区分	遊びの内容／年齢	4:11	5:00	5:01	5:02	5:03	5:04	5:05	5:06	5:07	5:08	5:09	5:11	6:00	6:01	6:02	6:03	6:04	6:05	6:06	6:07	6:08	
見立て遊び	自分主導 素材で食べ物を作る	●		●	●																		
	相手主導 積木で家を作る		●																				
ごっこ遊び	自分主導 飛行機ごっこ	●	●																				
	自分主導 電車ごっこ	●			●																		
	自分主導 クイズごっこ	●						●		●													
	自分主導 火事ごっこ		●																				
	相手主導	医者ごっこ	●			●	●																
		買い物ごっこ(店員・客)	●			●	●		●			●											
		バスごっこ		●																			
	状況設定	TVやゲームの再現	●					●	●						●								
		お化け屋敷ごっこ				●																	
		電車・バスごっこ					●	●	●	●		●			●	●	●	●	●				●
		飛行機ごっこ					●			●								●				●	
		魚釣りごっこ					●			●													
モグラ叩きごっこ													●	●	●						●		
電車レースごっこ														●	●	●	●			●	●		
隕石ごっこ														●	●								
砂場で落とし穴、宝探し														●		●							
ボーリングごっこ																		●	●	●	●		
役割遊び		状況設定(自分) 買い物ごっこ(店員)								●				●	●			●	●	●			●
		状況設定(自分) TVやゲームの再現										●					●						
	状況設定(自分) ウルトラマンごっこ										●	●	●								●		
	状況設定(自分) 怪獣ごっこ											●	●								●	●	
	状況設定(自分) 医者ごっこ											●						●				●	
	状況設定(自分) その他の戦いごっこ												●			●	●				●		
	状況設定(自分) 透明ごっこ														●	●					●		
状況設定(相手) 撮影ごっこ														●		●				●	●		
状況設定(相手)	状況設定(相手) 買い物ごっこ(客)								●														
	状況設定(相手) デパートごっこ(客)																				●		
状況設定(相手) 魔法ごっこ																				●	●		

図1 遊びの出現傾向

注) 表中の●は遊びが出現したことを示す。遊びは出現した時期が早い順に表記した。

での時期において、ごっこ遊びと併存しながら出現していた遊びである。見立て遊びは、ごっこ遊びが中心に開始されるようになってからは単独で出現することはみられなくなった。

ごっこ遊びでは、自分主導と相手主導の遊びが4歳11ヵ月から5歳8ヵ月頃の期間に出現しており、両者は同時期に出現する傾向がみられた。一方、状況設定による遊びは5歳3ヵ月以降盛んに出現しはじめ、6歳8ヵ月まで継続して出現していた。

役割遊びは、自分の状況設定によるものが5歳半以降にみられるようになった。また、自分の状況設定による役割遊びは、相手の状況設定

によるものと比べて相対的に多くみられていた。また、A児においては、6歳8ヵ月までの分析期間において役割交替をとまなう遊びは出現していなかった。

IV 考察

4歳11ヵ月から6歳8ヵ月までのA児のプレイセラピー場面での遊びについて分析した結果、観察された遊びの形態を明らかにするとともに、それを縦断的に検討することで遊びの出現傾向を明らかにすることができた。その結果をもとに、以下の点について考察していく。

本研究では、ASD 児の幼児期後期における象徴機能と遊びの発達に着目し検討をおこなってきたが、ASD 児においても定型発達児にみられるごっこ遊びから役割遊びへの発達過程が共通してみられることが示唆された。A 児の事例においても、見立て遊びの時期を経て、ごっこ遊びが開始され、その後に役割遊びが展開されるという発達過程が明らかとなった。本研究では、Sawyer (1997 前出) を参考に分析指標を定めエピソード分析をおこなったが、それぞれの指標における縦断的な変化は次のように考察される。

応答のタイプについては、見立て遊び・ごっこ遊びでは「承認」「修正」「拒否」がみられ、役割遊びになると「拡張」がみられるという変化があげられた。見立て遊び(自分主導)では「修正」がみられ、自分の見立てを伝えるという発達の力が「修正」という応答タイプに表れている(エピソード1)。また、見立て遊び(相手主導)とごっこ遊び(自分主導・相手主導)では「承認」と「拒否」がみられており、この段階では相手と遊びのイメージは共有するが、新たな展開はみられていない(エピソード2・3・4)。一方、役割遊びになると「承認」と「拡張」がみられるようになり、相手と遊びのイメージを共有したうえで、新たな展開を共同で創造するようになっている(エピソード6・7・8)。このことから、ごっこ遊びでは相手と遊びのイメージを共有し、役割遊びになるとイメージの共有を土台として即興的に遊びを展開するという発達過程が考察される。

次に、フレームレベルについては、見立て遊び・ごっこ遊び(自分主導・相手主導)ではフレームレベルはCまたはB2であり、遊びの枠組みや展開についての発話はみられていない。その後、ごっこ遊び(状況設定)ではフレームレベルがB1へと変化し遊びの枠組みや展開についての発話が見られるようになる。さらに、役割

遊びになるとAまたはB1のレベルとなり、役割として遊びを展開するようになっていく。このことから、ごっこ遊びから役割遊びへ発達する過程においては、遊びの枠組みや展開を設定する主導的活動が増加することが考察される。

次に明示性のレベルについては、見立て遊び・ごっこ遊び(自分主導・相手主導)では明示性のレベルはCであるが、ごっこ遊び(状況設定)と役割遊びではAまたはBへと変化する。このことから、自分で遊びの状況設定をすることや自分の役割が明確になることは明示性の高まりにつながると考察される。

以上のことを踏まえ、ごっこ遊びから役割遊びへの移行のメカニズムについて考察する。ごっこ遊び(自分主導・相手主導)の段階では、自分と相手という対の関係を教育的に設定することで役割は曖昧であるがごっこ遊びが成立する。その後、役割が獲得され役割遊びへと移行すると考察されるが、その移行過程には自分で遊びの状況設定をするという段階が存在する。ごっこ遊び(状況設定)では自分で遊びの枠組みを設定する(エピソード5)という特徴がある一方、相手の遊びの提案を受け入れながら遊びを展開することはみられにくい。A 児においては、この状況設定による遊びが役割遊びに先行する形で出現している(図1)。このことから、自分を人・物に見立てるごっこ遊びの段階から、自分で状況設定をして遊びを展開する段階を経て、役割遊びへ移行するという発達過程が示唆される。

次に、ASD 児における象徴機能と遊びの発達において特徴となる行動について考察していきたい。本研究では、遊びを自分主導と相手主導の2種類に分けて分析をおこなった。それにより、ASD 児の役割遊びにおいては自分主導で展開されるものが相対的に多くみられることが明らかとなった(図1)。また、A 児においては役割遊びが出現しはじめた5歳半以降にも、「○ッテイッテ」など遊びの枠組みや展開につい

ての言及が混じるという特徴がみられた（エピソード8）。加用（1996）は、このようなごっこの枠組みに関する発話に着目し、その発話内容と発話形式を発達的に検討している。その結果、3歳児ではセリフおよび混合発言（セリフと現実発言の混合）が、4歳児では枠発言（ごっこの枠組みや展開についての発言）および外発言（ごっこの内容を越えた発言）をふくむ現実発言が、5歳児ではセリフが多くみられることを示唆している。こういった定型発達児における発達経過と異なる点がA児にはみられている。このような自分主導の遊びが相対的に多いことや、遊びの枠組みや展開を規定しようとする行為が長期的にみられることが、ASD児の特徴として把握されるべきものなのかについては、さらに検討を深めていく必要があると考える。

また、出現した遊び内容については、電車遊び等の内容と比較して、買い物などの遊びの内容は生活経験に身近であり、相手との共有が促されやすい傾向にあった。このことは、自分と相手の両者において生活に身近な内容は共有しやすいテーマ設定であったことが考えられる。A児においては、電車に関する遊びやTV・ゲームの再現遊びがみられ、これらの遊びでは繰り返しの要素が強くなったり、セラピストの提案をもとに遊びが即興的に展開されにくいという特徴があった。また、役割遊びの段階においても、怪獣ごっこなどはTVやゲームの要素が強く反映された中で展開されている。今後TVやゲームを媒体とした遊びから、現実社会の大人の役割をもとにした社会的な遊びへと発展していくことが期待される。

最後に、ASD児の治療教育において重要となる視点について検討していきたい。分析期間とした1年9ヵ月間のプレイセラピーにおいて、A児の遊びはごっこ遊びから役割遊びの段階へと移行がみられた。遊びにおける役割の明確化や他者と遊びを共同で創造する力は、ASD児が

課題とする信念（make-believe）の理解や他者視点の取得と関わる力であり、プレイセラピーにおいて象徴機能と遊びの発達に着目した指導をおこなうことの意義が示唆される。そして、その発達過程を支援するうえでは以下の視点が重要であったと考察される。前述したようにASD児の遊びは、A児の現実の体験にもとづく状況設定が強く反映されるなど、ある種の「型」のある遊びが出現している。ASD児のプレイセラピーにおいては、その「型」をセラピストが積極的に共有し発展させていく視点が重要であったと考えられる。プレイセラピーは、遊びの継続性・連続性のなかで発展を生み出すことをねらって実施されている。そして、遊びの発展を生み出すためにセラピストがモデルを見せるという場面が多く生じるわけであるが、相手主導で展開された遊びを次の機会にはA児自身が主導的に展開するということが縦断的観察においては多くみられている。このようにセラピストが遊びのモデルを教育的に用意することで遊びのレパートリーを量的に拡大し、それを子ども自身が発展し質的に変化させていくための土台をつくることが重要であったと考える。また、子どもの経験や社会的役割をふくむ遊びに着目してプレイセラピーを実施することは、幼児期後期から学童期にかけての子ども同士の社会的相互交渉を豊かにするうえでも重要な視点になると考える。

今後、ASD児における遊びの発達過程とその特徴について研究を積み重ねていくことで、セラピストが発達に応じてどのような遊びを取り入れていくべきなのかを明らかにし、ASD児への遊びを媒介とした治療教育のあり方について検討を深めていきたい。

謝辞

本研究の趣旨を理解し協力していただいたA

兄のご両親、ご家族のみなさんに心より感謝申し上げます。

引用文献

- 麻生武・木村真佐子 (1985) T君らしさの世界—ある就学前自閉症児のごっこ遊び・言語・自我・象徴能力の分析—。京都国際社会福祉センター紀要, 1, 22-85.
- 荒木穂積・井上洋平・立田幸代子・前田明日香・森光彩 (2004) 高機能自閉症児・アスペルガー障害児の発達と教育的対応—ふり遊びの分析から—。障害者問題研究, 32 (2), 43-50.
- Выготский, Л. С. (1934) *Мышление и Речь*. Москва: Ленинград. 柴田義松 (訳) (2001) 「思考と言語」. 新読書社.
- Beyer, J. & Gammeltoft, L. (1998) *Autism and Play*. United Kingdom: Jessica Kingsley Publishers. 井上洋平・荒木穂積 (訳) (2008) 「自閉症と遊び」. クリエイツかもがわ.
- Эльконин Д. Б. (1960) *Детская психология (Развитие ребенка от рождения до 7 лет)*. Москва: Учпедгиз. 駒林邦夫 (訳) (1964) 「ソビエト・児童心理学」. 明治図書.
- Эльконин, Д. Б. (1978) *Психология игры*. Москва: Педагогика. 天野幸子・伊集院俊隆 (訳) (1989) 「遊びの心理学」. 新読書社.
- Flavell, J. H., Flavell, E. R., & Green, F. L. (1983) Development of the appearance-reality distinction. *Cognitive Psychology*, 15, 95-120.
- Garvey, C. (1977) *Play*. United States of America: Harvard University Press. 高橋たまき (訳) (1980) 「ごっこの構造—子どもの遊びの世界 育ちゆく子どもの0才からの心と行動の世界6」. サイエンス社.
- Hadwin, J., Baron-Cohen, S., Howlin, P., & Hill, K. (1996) Can we teach children with autism to understand emotions, belief, or pretence?. *Development and Psychopathology*, 8, 345-365. 石坂好樹 (訳) (1998) 「自閉症の子どもに感情や信念や見立ての理解を教えることができるか」. 高木隆郎・M. ラター・E. ショプラー (編) 「自閉症と発達障害研究の進歩」. 2, 366-393.
- 加用文男 (1992) ごっこ遊びの矛盾に関する研究—心理状態主義へのアプローチ—. *心理科学*, 14 (1), 1-19.
- 加用文男 (1996) ごっこにおける言語行為の発話的分析. *心理科学*, 18 (2), 38-59.
- 加用文男 (2010) 「心の理論」研究におけるごっこの幼児の想像遊びにおける多視点態度性. *心理科学*, 30 (2), 43-56.
- Leslie, A.M. (1987) Pretence and representation: The origins of "theory of mind". *Psychological Review*, 94, 412-426.
- Lillard, A. S. (2002) Just through the looking glass: Children's understanding of pretense. R. W. Mitchell (Ed.) *Pretending and Imagination in Animals and Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1945) *La Formation Du Symbole Chez L' enfant*. Paris: Delachaux et Niestle. Gattengno, C. & Hodgson, F. M. (trans.) (1951) *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routledge and K. Paul.
- Sawyer, R. K. (1997) *Pretend Play as Improvisation: Conversation in the Preschool Classroom*. United Kingdom: Psychology Press.
- Schank, R. C. & Abelson, R. P. (1977) *Scripts, Plans, Goals, and Understanding*. Hillsdale, NJ: LEA.
- 内田伸子 (1989) 「新心理学ライブラリ2 幼児心理学への招待—子どもの世界づくり—」. サイエンス社.
- (2012. 7. 25 受稿) (2012. 11. 15 受理)