

自閉症スペクトラム幼児に対するふり遊びの教育的試みと遊びの変容過程 - 心理・教育相談センターにおける事例的研究

問題と目的

自閉症児に関する研究の中でふり遊びに関する研究が行われてきており、ふり遊びを獲得することが遅れる、または出現したとしてもそれはパター的な遊びの繰り返しに過ぎないなどの指摘がされている(Wing, L. and Gould, J., 1979, Baron-Cohen, S., 1987)。しかし、近年、認知発達の研究で「心の理論」に関する研究が進められる中で、「心の理論」の獲得とふり遊びの関連性が指摘され、自閉症児のふり遊びに関する研究が注目されてきている(Leslie, A., 1987)。

ハドウィンらは、自閉症児に不利遊びを教育的に教えることが可能かどうかという試みを行っている (Hadwin, J. et al., 1996)。この研究では、遊びのレベルを5つに分け、自閉症児の遊びのレベルをはじめに評価している。レベル1は、感覚運動遊びの段階(おもちゃを叩いたり、吸ったり、並べる行為)、レベル2は機能的遊びの段階(社会的に慣習になっている方法でおもちゃを使うなど)でこの例を2つ以下しか示さなければレベル2、例を3つ以上示したらレベル3と評価している。レベル4は、自発的なふり遊びの段階である。ふり遊びは、レスリーの評価基準を参照して、作成している。レスリーは、ふり遊びは3つの分類があり、「物の代用(子どもは貝殻が猫であるとみなすことなど)」、「属性のふり(「子どもが人形の(きれいな)顔が汚れている」とすることなどをさす)」、「想像的対象物(子どもはスプーンがそこにはないのにあるかのようなふりをするなど)としている(Leslie, A., 1987; 邦訳1996: 206頁参照)。これら3つの基準の例を2つ以下しか示さない場合はレベル4、3つ以上示した場合はレベル5と評価された。対象児は自閉症児10人にふり遊びを促す教育的試みがなされた。その結果、10人中5人は自発的な遊びを示さなかった。自発的な遊びを示した5人も遊びの行為は本質的に生き生きしておらず、喜びを感じている様子はなかった。また、このうち3人はふり遊びを示したがふり遊びの

例は柔軟性に欠け、反復的な遊びが多かったと述べている(Hadwin, J. et al., 1996; 邦訳 1998: 373-378 頁参照)。

他方、日本でも自閉症児に対するふり遊びの研究がなされている。小山は、人形を用いたふり遊びの発達に関する研究を行い、自閉症児でも指導者との関係の深まりの中で遊びを共同的に生み出すことができること、また人に共通の行為や経験の理解とともに物についての知識が蓄えられ、「表象化」がすすんでいくと指摘している(小山, 1999 : 160 頁参照)。

本研究では、このふり遊びに焦点をあて、自閉症児に対してセラピー場面で複数のセラピストが教育的介入を行い、どのように自閉症児の遊びが変容し、社会性の変化を遂げるかを検討する。ここでは、事例的研究としてN児・T児・K児の3名を取り上げる。

(立田 幸代子)

1 . N 君の事例

方法

1) 対象児

対象児Nは、発達相談およびプレイセラピーを目的に立命館大学心理・教育相談センターに来所した事例であり、保護者に同意を得て、この研究に協力してもらった。生育暦ならびフォロー状況については表1に示す。

対象児Nは、2000年7月(3歳4ヶ月時)に、「集団にとけ込みにくい」、「友人とのトラブルの時、手や口がでるのでなく噛む」などの行動があり、当センターの相談を受けることとなった。その時点で、対象児の状況は、多動傾向があり、関心が次々に移りひとつのおもちゃで遊び続けることが難しい。対人関係では、視線もよくあい、人なつっこい印象がある。こだわりとしては、機械やカードへの異常な執着がある。チック症状が見られ、「カッ」という発声を行うことがしばしばみられた。

2) 手続き

当センターのセラピー室で週1回1時間~1時間半、メインセラピスト(以下、Th)1名、サブTh1名で行われた。セラピー室は、砂場が1つ、机1つ、子ども用の椅子が4つ、玩具棚(電動で動く玩具・クーゲルバーン・車・人形・ファンシーグッツ・ままごと道具・はさみ・折り紙・粘土・絵の具等)などが用意されている。記録は2台の行動観察用ビデオカメラで撮影された。撮影されたビデオは、1プレイずつビデオ起しし、記録として保存された。また、この他に随時、デジタルカメラでプレイの様子やプレイで創られた作品などが撮影され記録とされた。ケースカンファレンスは、週1回のペースで行われた。時間帯は、原則として次のプレイセラピーの始まる前に開催した。カンファレンスはクライアント毎におこなわれた。時間は原則として1回約2時間であった。この他に、プレイセラピーの終了直後に短い意見交換がなされた。

3) 遊びのねらい

水や砂を素材にした「ままごとゴッコ」(ジュースづくり、プリンづくり、ホットケーキづくりなど)や電車や車での「乗り物ゴッコ」など見立て遊びの展開をねらった内容ですめられた。また、ボーリングやボールダーツ、ホッケーゲーム、輪投げなどのゲームのルールを教え、遊びの幅を広げるねらいをもって進められた。

4) 分析方法

Nの遊びの変容、ならびに社会性の変化を明らかにするために、ビデオ起こし記録をふり遊び(ルール遊びを含む)、対人関係、コミュニケーションに分類し、具体的にエピソードの一部を示した。またふり遊びの分類については、ハウリンらによる分類を参考にして、Nの遊びの時期区分を行った(Howlin, P. et al., 1995)。表2,3にNのそれぞれの遊びと行動特徴の変容をまとめた。

結果

1) 第一期：機能的遊びの段階

(2001年9月：4歳5ヶ月 - 2001年11月：4歳8ヶ月)

(1) 遊びの特徴

この時期、Nは一人遊びが多く、機能的遊びが多様にみられた時期である。

たとえば、色水遊びでは自分で水をくみ、器から器への道具を使って、入れ分ける。また絵の具で色水を作る。その色水をThが「ジュース」に見立て、イメージを促しても、Nは反応が無い。この時期は、言葉でジュースをイメージさせても、色水からジュースへの置き換えが難しいため、色に影響を受けた(視覚優位)命名行為(例. 黒色の色水なら、「クロジュース」など)が見られた。一方、仮にジュースという意識を持たせることができても、逆に見立てていることが理解できなくなり、色水を本当に飲んでしまうこともあった。

【エピソード1】色水を本当に飲んでしまう(2001年10月)

N: 水を汲んでくるが、絵の具を渡しても、乗ってくれず遊びが展開しない。

Th: 少し間を空けてから、ぬいぐるみを出して、Nにぬいぐるみに食べさせるように促す。

N: スプーンで掬った水を自分で飲んでしまう。

Th: もう一度働きかける。

N: ぐっとぬいぐるみの口に押し付ける。

【エピソード2】色に基づいた命名行為(2001年10月)

Th: 「先生、ジュース作るのかな？」

Th: 「N君、オレンジどれかな？」

N: 「クロノジュース」

N: 「コレ、オッキー」。「コレヲマゼテ、クルイジュースヲマゼテ」といって、その後、母親(以下、M)やThが要求したジュースを作って、渡しに行く。

また、車(ゴミ収集車)にオセロのこまを入れて運ぶ、滑り台から滑らせるなどを繰り返し楽しむ。Thが関わろうとするが、車を動かすことに集中して、反応がないなどの姿が見られた。

【エピソード3】ゴミ収集車とオセロ(2001年10月)

N: 「ゴミシヨウカ?」。「イッパイハイル」といってゴミ収集車にオセロを入れる。

Th: 「ここまでごみを運んでください」とオセロ版を出す。

N: 反応なし

Th: 別の車に大きな荷物を積み、Nの前を走らせる。

N: はじめは、Thの後ろについていくが、すぐ滑り台に行き、車を滑らせて登り滑らせて下ろす。

M: 「K先生(Th)にごみおろしてきてよ」という。

N: 車を滑らすことに夢中で何の反応もしない。

Th: オセロ版を指して、「見て、先生はコッチまでごみ運んできたよ」と言う。

N: Thの方を見て、滑り台に車を登らせる。

(2) コミュニケーションの特徴

N は、他者との会話の中で、具体物が媒介していると他者からの問いかけに答えようとするが、言葉だけのやり取りでは会話を続けることが難しく、パターン的な言葉で返答する。

【エピソード4】 同じ言葉で切り返す(2001年11月)

Th: Nに「ちょっと、聞いてもいいか?」

Th: 「今日、幼稚園いってきた?」「何した?」

N: 「アシタヨウチエンナイ」(困ったときに必ず出る言葉)

Th: 「お弁当食べた?」

N: 「アシタ、ヨウチエンナイ。ゼンブナイ。アシタ Th センセイナイ」といって Th を振り返る。

(3) 対人関係の特徴

9月中は、緊張が高く、セラピーの途中で何度もトイレに行く(10月以降なくなる)。また、相手に言葉で質問をされる場面や相手との関係でNの緊張が高まることがあると、「キャー」と甲高い声を出して部屋を退出する、棚の中に隠れる、チックのような声を出すなどがみられる。さらに遊びがうまくいかなかったときに、母親に抱きつきに行く、Thの頭をなめる、叩くなどの行動が見られた。

また、10月中旬から、母(M)とTh(K)を部屋に入れない。Th(A)が入れてあげるように促しても「ダメ」といって拒否をし、部屋の鍵をしめるように要求する。鍵をしめると安心して遊べる。母は途中で入室しても嫌がらないときがあったが、Th(K)は1月中旬まで入室させるのを嫌がる。

【エピソード5】 緊張場面でThをかむ

N: 鍋の中に入った水が飛び散り、服がぬれてしまい、どうしていいかわからないでうろうろする。Mからタオルをもらい、顔を拭く。

Th: 「やってくれましたね」というと

N: Thのところいき、Thの足にしがみつき、ズボンをめくってかむ。そして笑う。Thのところいったときはどうしてよいかわからず、恥ずかしそうな表情をする。

2) 第二期：ふり遊びの芽生え・ルール遊びが楽しめる

(2001年12月:4歳9ヶ月 - 2002年1月:4歳10ヶ月)

(1) 遊びの特徴

色水遊び・手紙遊び・車遊び・お金のやり取りなどでイメージを伴う遊びが展開するようにThが働きかけることにより、遊びに変化が起こる。

まず色水遊びでは視覚優位であるが、Thに誘導されると、「色+ジュース」という命名から「果物+ジュース」に変化があった。しかし、Thの影響をたぶんを受けた命名行為であり、Thが色ジュースの命名を行うとそれをそのまま受け入れてしまう。

【エピソード1】ジュースの命名行為(2001年12月)

N: ジュースを作り、パケツに絵の具を入れかき混ぜる。

Th: 「ストップ」の声をかけるとパケツに入れる水を適量に入れられた。

N: 「アレ、ミドリ・・(間がある) メロンジュースニナツタヨ」という。

N: 「ツギハオレンジ」といってコップに絵の具を入れて、かき混ぜる。

N: 「イチゴ」

Th: 「次は青ジュース作ろうか？」

N: 「青ジュース」

Th: ジュースを作って、Nに見せると自分から容器を取る。

N: 「アップルジュース」といいながら、スプーンでかき混ぜる。その後、絵の具を容器に入れてふたをして振る。と言う遊びを繰り返す。ジュースを作ったものをドアの外にいるMとThに渡しに行く。

この時期にルール遊びの理解が進み始める。ボーリングゲームでは、Thが順序だててルールを教える中で、Nもジャンケンをして勝った人が投げることを理解する。ジャンケン ピンの数を数える どちらが勝ちなど、ゲーム流れをわかって楽しむようになる。アイスホッケーゲームでは、勝ち負けの理解がで

きる(10点に早くなつたほうが勝ち・自分が相手のゴールに入れたら点が入るなど)この時期から勝ちへの執着も始まる。チャンバラ遊びでは、型(相手と向かい合つて構える 相手に切りかかる 切られたほうが倒れる)を理解し始める。Nは、「切る 切られる」という関係の理解ができてても感覚的に切られることへの恐怖があるようで、身体に刀があたるだけで「キヤー」と叫び声をあげる、部屋から逃げていくなどの行動が見られた。

【エピソード2】ボーリング・ジャンケンの理解(2002年1月)

Th: グーを出し、もう一人のTh(K)がチョキ。

Th: 「どっちが勝った?」とNに尋ねると

N: 「グー、Th(K)・・・Th センセイノカチ」と指さす。グーが勝つたことを理解する。

N: ピンが倒れないと「ハズレー」という。Th(K)が6本、Thが4本倒れる。

Th: 「どっちが勝った?」と聞くと

N: 「Th センセイデス」と答える。

Th: 「コッチ何本?」と右手を上げる。

N: 「ヨンホン」。

Th: 「Th(K)先生は?」ときくと

N: 「ロツボン」

Th: 「どっちが勝った?」と聞くと

N: 「Th センセイ」と答える。

ジャンケンをして、勝つた人が先に投げれることへの理解はしているが、ピンの数が多いほうが勝ちであることへの理解は少し難しい。

【エピソード3】チャンバラの型の理解(2002年1月)

N: 短い刀でAの頭を切りつける。

Th: 「よし」と言つて立ち上がり、Nの刀めがけて叩く。そして、Nを斬るが・・・。

N: 笑っているだけで反応しない。

Th: 「やられたーは?」ときくがNが切り返してくる。Thは何度も斬る。

N: やられた型はしないで「キヤー」と叫ぶ。

(2) コミュニケーションの特徴

自発語は二語文から三語文程度出ている。しかし、相手からの質問に答える際、言葉の使用で助詞などに誤りが見られる、または字義通り受け止めて会話がかみ合わないなどが見られる。

【エピソード4】字義通り受け止める(2002年1月)

N: ボールが転がったので、「オカアサン、トッテ」という。

M: 首を振ると

N: 「ダメ」という。

M: 「お母さん、しんどい」というと・・・。

N: 母が言った言葉を字義通り受け止めて、「オカアサン、ピョウインイクヨ」と答える。

M: 冗談で「病院いかなあかんは」というと、

N: 「アカチャン、ヨルイクノ」と妊娠中の母が通っている病院に行くのかどうか質問が切り替わる。

M: 「うん」

N: 「クワー」という(チック症状)。

Th: 「N、あかちゃんいた？」

N: 「イルカラ」とThの言葉を正確に理解せずに答える。

(3) 対人関係の特徴

引き続き、Th(K)の入室を拒む行動は続くが、母とTh(A)と三人でなら遊べるようになる。また1月以降は、Th(A)の来所が遅い日に、Th(K)がはじめ一緒に遊んだことをきっかけに、セラピー室にTh(K)を入室させることへの抵抗が無くなった。その後、複数の人とでも落ち着いて遊びが取り組めるようになった印象を受ける。また、水遊び・お金のやりとり遊び・トランプなどはThが言葉かけをしないと自発的に遊びを始めないが、一度行ったことのある遊びで、Nも関心を持っている遊び(鍋競争・チャンバラ・エアホッケーなど)はNからThに働きかけ、一緒にすることを要求する。

また、相手との関係で何か自分にとって不快な行動を促されると、「キヤー」と甲高い声を出して部屋を出て行く行動が引き続きみられる。

【エピソード5】相手からの接触を嫌がる（2002年1月）

N: Thの足にくぎをおき、トンカチでたたく。

Th: 逆に「注射してあげよう」といって、Nに働きかけると・・・。

N: 「キヤー」と言って逃げる。

3) 第三期：遊びのつながり・文脈性の現れ

(2002年9月:5歳5ヶ月～2003年3月:5歳11ヶ月)

(1) 遊びの特徴

今までThとの間で繰り返された遊びが、一つの遊びとして繋がり、遊びの中に文脈性ができ始める（一つの遊びで長い時間楽しめるようになる）。

色水遊びでは、相手からジュースの注文を受け、今までにつくったことのあるジュースを次々に作る。自分からジュースを思いつき作るというのはあまり見られない。また、Thに働きかけられると、お金のやり取り・宅配が展開しはじめる。粘土遊びでも相手から注文を受け、注文を受けたものを粘土で自分なりに作るなどが見られた。その後、Thに働きかけるとお金のやり取り・宅配が可能になる。

このように、可塑性のある素材(水・砂・粘土など)を使った遊びは文脈性を帯び、展開できるようにはなっているが、自分から何か新しいものや遊びの単位を作り出すなどの新奇性に課題を持っていることが明らかになってきた。

車遊びでは、去年Thにお客さんを乗せるよう働きかけられても拒否していたが、この時期から駅のイメージや駅から駅に走らせる、お客を乗せる(プラスチックの人形)が自分でもできるようになる。

さらに、11月ごろから戦いゴッコへの関心を持ち始める。Nはウルトラマンになりきり、Thに突進する遊びを好んで行うようになる。Thは、間接性のある遊びを展開することを目的に「ビーム光線」を教えるが、直接的に攻撃する遊びしか展開しない。しかし、2002年2月以降、Thと距離をとって「ビーム光線」

を出せるようになる。

【エピソード1】粘土遊び(2002年12月)

N: 佐川急便トラックに作ったピザをのせ、それを走らせて Th (A) や M のいる3番の部屋への配達に出かける。(Thと一緒に)

N: 「サンバンハワタシテクレタヨオ」と言いながら部屋に戻ってくる(言葉の誤用)

Th: 「そう、よかったねえ」

N: トラックを椅子におくが、床に落ちその時に T や Th のしているレストランの食べ物に目が行く。

N: 「ア、スイマセンコレクダサイ」と Th の横に座って言う(顔は見えない)

Th: 「そうですねえ、お金ください。はい、500円になります」手を差し出して言う。

N: 皿を机において「アアワカッタ ヨンヒャク...」

N: ポケットからお金を取り出す素振りをしながら会話をする。「ヨッシャ、ゴーヒャクエントオ、サンビャクエントオ、ナナヒャクエントオ、ゴジュウエント、ゴヒャクエント、ヒャクエント、オツリハナンビャクエン?」と、一回一回ポケットからお金を取り出すふりをしては、Th の手においていくふりをしていく。

Th: 「お釣りはね、千円お釣りです。はいどうぞ」と言ってお釣りを N に渡すふりをする。

N: Th からお釣りを受け取って「エッー! N タクサンオカネハラッタネエ」と笑顔で首を傾けながら言う(優しい口調)

【エピソード2】車遊び: お客さんをイメージして駅を行き来する(2002年10月)

N: 「アッ、バスノル?」モグラと魚を取り、「ドコデオリルノ? オウチ?」と M に聞く。

M: 「立命館大学前にしようかな?」

N: 「キマシター」バスを持っている。母の前に置き、バスの前に魚のお客さんがいる。

N: 「ヤッパリ、マンインヤデ」

M: 「バスがなかなか来なくて、お客さん一杯なってる」

N: 「ナンニンノリマスカ?」

M: 「三人」

N：バスを動かしながら、「リツメイカンダイガクマエ」。Mに「ドコデオリルノ？」と聞く。

M：「立命館大学前」と答える。

N：バス停が崩れてしまったので直し、「クルマガブツカッタヨ」とThに伝える。バスを佐川急便にぶつける（笑う）もう一度同じことをする。Thが横でお客さんを乗せていく。

N：「バスガキマシタ。バス、JR」

Th：「乗せて、くれへんの？」

N：「バスガシマリマース」

Th：「モグラさんが二人降りて、魚さん二人乗せて」とNに言う

N：「イイヨ」「ハイノツテクダサイ」

その後、クレーン車に関心を移し、クレーンを回してあげたり下げたりする。

【エピソード 3】ウルトラマンゴッコ：光線が当たっているイメージはしにくい(2002年12月)

Th：「N君レーザー光線、シュワッチ」

N：「フフッ」

Th：「シュワッチ」「N君やりかえさな」

Th：「シュワッチ」攻撃を継続

N：Thの背中の上ののって立ち上がり「ダァー」とポーズをとって反撃する。

Th：「ジュワー、ビビビビビ」と攻撃する。

N：直接Thを攻撃する。

その後、NにむかってThはレーザー光線を当てているように振舞うがNは理解できないので、直接Thに体当たりする。

【エピソード 4】ウルトラマンゴッコ：Thと間をもってビームが出せる(2003年2月)

N：戦隊モノの真似をしてThと戦う。

Th：Thの次にTh(1)をやっつけに行く。

N：「ウオッ、カクゴ！」両手を胸の前でクロスさせるポーズを取り、それからThに向かっていく。

N：棚の方まで移動し、そこで「アァー！」とピームを出す真似を Th (I) に向けてする（間接性を持って遊べる）。そして、部屋を出て行く。

ルールのある遊びでは、トランプは、ジャンケンで順番を決めることを理解して、神経衰弱などを行う。複数でのジャンケンだと誰が勝ったのか理解しづらいようである。

(2) コミュニケーションの特徴

自分の答えやすい内容なら相手の質問にも答える。一方、内容がわからない会話だと自分から会話を切る。また、会話の中で助詞の使い方の誤りが多く見られる。

【エピソード1】Nの好きな電車のカードを媒介にした会話(2003年1月)

N：駅名・路線が載ったカードを見ながら「チュウショジマモナミツノ、カンジデスヨ」と何個の漢字でできているか Th に教える。

N：「デマチャナギモ、ミツツノ…」

Th：「三つの漢字やなあ」

N：「ソウデス」

N：「サンジョウケイハンハ、チョットハアリマセン」自分で頷くように言う。

Th：「三・条・京・阪。四つやな」指を折りながら言う。

N：「ソウ、サンジョウケイハンハナ」

Th：「漢字四つ？」

N：「チガイマス、ヨツツト・フ・フタツデゴザイマス」

Th：「そうやね」

N：「キョウトシヤクショマエノナ、ツギノサンジョウケイハンデス」

Th：「そうやね。そうかあ、けだよかったねN君。先生にお誕生日のカードもらって」

N：「（早口で何かを言った後に）シーユー」と言いながら棚のほうに行く。

N：「ソレデハシーユー」と言って出て行く。

(3) 対人関係の特徴

相手を気遣う気持ち、気持ちのコントロールなどが徐々に遊びの中で見られるようになる。一方、10月から同じ時間にセラピーを受けているTと物の貸し借りの場面で、どうしてもTに物を貸すことができない。遊んでいるおもちゃをTに取られると怒り、取り返すなどの場面がたびたび見られる。一方、Tが休んでいるときはどうして休んでいるのか聞くなどTへの関心はあるが、一緒に遊ぶことへの興味はわからないようであった。

【エピソード2】相手を気遣う(2002年10月)

N:「キョウハダレガオヤスミン?」とTに尋ねる。いつも一緒に遊んでいるThが休んだことを尋ねる。

N:「ズットマエ、ナンデヤスダノ?」とThに質問する。

【エピソード3】物の貸し借り(2002年12月)

T:「T君も...」と机の所から走ってオセロをしているNの所へきて、オセロを取る。

N:「チョット、ダメ、カエシテ」というと

T:またオセロを取る。

Th:「T君もやりたいんやって。どうしようN君」

N:「ダメ、ダメ」と断固貸したくないことを伝える。

T: Nの顔あたりの所に座る。

その後、何度かThがTに貸してあげるように促すがNは、貸すことが出来ない。

まとめ

水や粘土、砂など変化する素材をふんだんに用いながらふり遊びに焦点を当てて、Nに教育的な遊びの介入を行ってきた。

特に、第一期はNが好きな車や電車を使った遊びをいかにThとの間でイメージのある遊びに変化させていくか。また、Nが余り体験したことのない色水・

粘土などの可塑性のある素材を用いた遊びを意識的に取り入れて、Nの遊びをイメージが伴う遊びに変容していくように促してきた。

第一期は、遊びの質的な変化は見られなかったが、Nがセラピーの部屋になれること、ならびにThとの信頼関係を構築する時期であったと考えられる。また、Nが今までに経験したことのない色水遊びなどで用具の使い方を新しく学び、機能的遊びの広がりが見られた。

第二期は、Nが、Thとの信頼関係が形成されることにより、Nの遊びがThの提案により、少しずつ変化を見せる時期であるといえる。一人遊びでは機能的遊びに陥るが、Thが介入することでNの遊びがイメージの伴う遊びへと変化していく。また、簡単なルール遊びを何度もThと行う中でゲームの理解が促され始め、この時期には点数が多いほうが勝ちになることが理解され始める。「勝ち-負け」の理解の土台が、Thとの一連のゲーム遊びを繰り返す中で培われていったと考えられる。

第三期は、今までに行ってきたそれぞれの遊びが一連の遊びにつながり始める。色水遊び(ジュース作り)が、お金のやり取り遊びと結びつき、「ジュース屋さんゴッコ」のような形態の遊びに変化していく。また、粘土遊びでは粘土で注文されたピザを作り、それをバイクでThに宅配し、お金のやり取りをするという「ピザ屋さんゴッコ」のような形態の遊びに変化していく。つまり、今までThとの間で形成されていった遊びの一単位一単位が横につながり、Nの遊びの幅が広がっていったのである。これら一連の遊びができるようになってくると、Nが一つの遊びに費やす時間は当初5分に満たなかったが、最長で30分程度同じ脈略の遊びを継続して行うことができるようになってきた。

一方、Nが遊びの中で獲得しにくかったものとしては、「新奇性」のある遊びを作り出すということである。今まで経験してきた遊びを再現しながら、遊びが重層化していくさまは明らかになってきたが、新しい素材や対象物を自ら作り出すことの困難性を抱えてといることが明らかになってきた。したがって、Nの遊びをより豊かなものにしていくためにも、新奇性のある遊びを提供していくThの存在は大きいものといえるであろう。

Nの遊びの変容を通して、自閉症児はステレオタイプの遊びを繰り返すといわれているが、第三者(Th)が遊びの素材やイメージを提供する中で、子どもが楽しみながら遊びの幅を広げていける可能性を今回の実践の中で指摘できたのではないだろうか。

(立田 幸代子)

<引用文献>

- Baron-Cohen, S. Autism and Symbolic play. *British Journal of Developmental Psychology*, 5, 1987, p.139-148.
- Hadwin, J., Baron-Cohen, S., Howlin, P., and Hill, K. Can we teach children with autism to understand emotions, belief, or pretence? *Development and Psychopathology*, 8, 1996, p345-365. (石坂好樹 訳, 「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」『自閉症と発達障害研究の進歩』(高木隆郎・M、ラター・E、ショプラー編)所収, 1998, 366-393 頁)日本文化科学社
- Leslie, A. Pretend and Representation: The Origins of "Theory of Mind", *Psychological Review*, 94, no4, 1987, p.412-426. (阪田真代 訳, 『ふりと想像: 「心の理論」の起源』, Imago, 7, 1996, 198-225 頁)青土社
- Wing, L. and Gould, J. Severe impairments of social interaction and associated abnormalities in children. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. vol9, 1979, 11-29.

表1. 対象児の生育暦と発達経過とフォロー状況

出生時	出生児体重、2,850グラム、予定日より2日遅れた。足の甲が軽（スネ）にくっついたような状態で生まれた（1ヶ月ほど）
1歳1ヶ月	京都市民間K保育園入園 16人を4名の保育士で担当（～3歳6ヶ月まで）
1歳6ヶ月	嘔むこと-他児の親にあやまってくれといわれた（他にも嘔む子がいたので目立たなかった）
1歳8ヶ月	言葉がほとんど無かったため、経過観察となる。発達状況では、理解はできているが、言葉数が少ない、Jargon発声が主だった。
1歳9ヶ月	気管支炎、免疫不全の疑い、半年間フォロー、その後、異常なし。
3歳1ヶ月	保育園で嘔む行動が増えてきた。例えば、他の子どもにさそわれたとき、他の子どもがけんかしたときに嘔みに行く。テレビでけんか、言い争いがあると、他児を叩きに行くなどの行動が見られた。
3歳4ヶ月	聴取では、ざわざわした感じがいやな様子（廊下に並んでいるときなど）だった。発達相談を受け、単語もよく出てきている。バランスのとれてきている。などの指摘があり、フォローが打ち切りになる。就学時にもし心配なら再度相談するようにということだった。この時点で親が気になることとして、「嘔むこと」があげられている。
3歳6ヶ月	京都市F幼稚園に転園（6歳0ヶ月まで）
3歳4ヶ月	幼稚園からの紹介により立命館大学心理教育センターにはじめて来所。
3歳8ヶ月	セラピーを開始(本児に対してセラピスト2名配置)。
4歳3ヶ月	K市の児童福祉センターの小児神経科医に「アスペルガー障害」と診断を受ける。
4歳11ヶ月	母親出産のためセラピー中断(～5歳3ヶ月)。
5歳4ヶ月	セラピー再開：クライアント2名（Nと2歳年下のT）とセラピスト3名の体制
6歳0ヶ月	小学校入学にあたり、セラピー終了。

表2. 遊びの変容過程

期：機能的遊びの確定 (2001.9 - 2001.11)	期：ふり遊びの芽生え (2001.12 - 2002.2)	期：ふり遊びの出現期・文脈の現れ (2002.9 - 2003.3)
機能的遊び：色水の作り(2001.9~2001.12)		
視覚優位の命名(2001.10~2001.11)	イメージを伴う命名(2002.12~2003.3)	
	Thとお金のやりとり(2002.12~)	
		Thから注文を受け、作って宅配する(2002.9~)
機能的遊び中心：オセロを 入れる(2001.9~2001.11)	機能的遊び：オセロ以外を入れる(2002.12~)	人形操作(お客さん)・駅を意識(2002.9~)
	Thの製作物に命名(2001.12~)	Thから注文を受け作る(2002.9~)
		Thとお金のやりとり(2002.10~)
		Thへ宅配する(2002.11~)
		イメージを伴う制作物(2002.11~)
機能的遊び：スコップで掘る(2001.10~2002.2)		お店屋さんゴッコ(2003.2~)
		戦いゴッコ：ウルトラマン(2002.11~)
		間接性の理解(2003.2~)
	ルールを理解：アイスホッケー・ボーリング・チャンバラなど(2001.12~)	
	勝ち負けの理解：ジャンケン・点数(2002.1~)	
		勝ちへの執着(2002.9~)

表3. 社会性の変容過程

期：機能的遊びの確定 (2001.9 - 2001.11)	期：ふり遊びの芽生え (2001.12 - 2002.2)	期：ふり遊びの出現期・文脈の現れ (2002.9 - 2003.3)
パター的な会話 (2001.10 - 2002.2)		Thに質問する(2002.9-)
要求：クレーン要求・直接的 (2001.10)	要求2：言葉で要求 (2002.1 -)	簡単な会話の成立 (2002.12-)
	言葉の使用：「アケナイ(あかない)」「デキレナイ」 (2002.1 -)	
	字義通りの理解(2002.1 -)	
特定Thとの関わりを求める (2001.10 - 2002.1)	興味ある遊び(ボーリング・色水・粘土)は 複数で遊べる(2002.1 -)	
		休んでいるThを気にする (2002.10 -)
拒否の表現：「キャー」叫び声・嘔む・棚に隠れる チック的な「カツ」という発声(2001.9 -)		他児との貸し借りが困難 (2002.10 -)
		他児を気にする発言(2003.1 -)
カード・領収書への執着(2001.11 -)		

2 . T 君の事例

目的

対象児 T (以下、T 児) に対するプレイセラピーの開始後 1 年が経過した頃に、筆者はプレイセラピーにセラピスト (以下、Th) として加わった。その当時の T 児は、ファンシーグッズを使ったふり遊びや粘土や砂や水といった自由度の高い素材を用いての見立て遊びが活発に見られ始めた時期であった。また、Th の存在を意識した T 児からの関わりがみられつつあったが、一方で別室に閉じこもって Th を寄せ付けない時があった。

本事例研究では、セラピー開始から 1 年間の T 児の様子の一部は、立田ら (2003)・井上ら (2003)・前田ら (2003) として報告されている。

本研究では、セラピー開始から今日までの 2 年 8 ヶ月を対象に事例的検討をおこなう。分析は、遊び、コミュニケーション、対人関係に焦点をあてて行い、どのように自閉症児の遊び、コミュニケーション、対人関係が変容を遂げるかを検討することを目的とする。

方法

1) 対象児

T 児は 3 歳 3 ヶ月時点で、本学心理・教育相談センターに来所した事例である (生育暦は表 1 参照)。来所当時の主訴としては、言葉の発達の遅れと友達との関わりの弱さが挙げられる。その後、3 歳 8 ヶ月時点よりプレイセラピーを開始する。

セラピー開始当初は、会話のみでのやりとりは成立しづらかった。その頃に見られた遊びとしては、ファンシーグッズを一列に並べたり、砂をスコップですくって山をつくるといったものであった。

2) 手続き

プレイセラピーは、当センターのセラピー室で週1回、1時間半程度で実施された。T児に対して、メインのTh1名とサブのTh1名が配置された。プレイセラピーの様子は、プレイルームに設置された行動観察用ビデオカメラで撮影された。撮影されたビデオは、全てビデオ起こしされ、記録として保存した。

3) 遊びのねらい

T児の発達課題に対応した「道具」や水や砂といった「素材」を提供して途中で、ふり遊びの展開を促すことをねらいとした。あわせて、遊びを媒介にして、一人もしくは複数の大人と関わりをもたせることにより、三者関係を土台にして社会性やコミュニケーションの力を育てることもねらいとした。

4) 分析方法

発達の特徴を明らかにするために、T児のプレイセラピーの様子を、遊び、コミュニケーション、対人関係に分類して分析を行った。発達の時期区分については、荒木ら(2004)のふり遊びの発達の変化を参考にした。表2に遊び、コミュニケーション、対人関係の変容過程をまとめた。

結果

1) 第一期:「つもり行動」の時期(2002年4月:3歳8ヶ月 - 2002年9月:4歳1ヶ月)

(1) 遊びの特徴

視覚的に食べ物だと認知しやすいもの(食べ物のおもちゃ)に対して、食べるふりを頻繁におこなう。最初はThの食べるふりや食べる音を形式的に模倣することを繰り返すが、次第にT自身が食べ方に変化を加えることができる。しかし、水や粘土などの変化する素材を用いたもの場合は、それに対して意味を付与することが難しい。そのため、Thが水や粘土で製作した食べ物に対して、食べるふりは見られない。もしくは、Thの食べるふりを模倣して本当に口に入れてしまう。

視覚優位、および場面想起による命名行為が頻繁に見られる。例えば、色水

の色に対応して「ジュース」と命名する。また、以前行った遊びの中で Th が命名したものを思い出して、以前と同じ対象物に対して命名する。

【エピソード 1】ファンシー（食べ物のおもちゃ）を食べるふり（2002.5.24）
ファンシーの入っている引き出しからいくつかのファンシーを取り出し、それらをファンシーのパンの間に挟んで Th に渡す。Th が食べるふりを示すと、T も音を加えてファンシーの食べるふりを模倣する。

T：ファンシーで作ったサンドイッチを Th に渡す

Th：「アム、アム」食べるふりをする

Th：「はい T 君の番やで」サンドイッチを T の口元へ持っていく

T：「チャッチャッチャ」サンドイッチに顔を近づけ食べるふりをする

Th：「わあ、おいしい」T を見ながら声をかける

T：再びサンドイッチを作り、Th に渡す

Th：食べるふりを行った後でサンドイッチを T に食べさせる

T：「チャッチャッチャ」サンドイッチを口に近づけて食べるふりをする

Th：「おいしい？」

T：「オイシイ」

【エピソード 2】色水を本当に飲む（2002.5.31）

T：「シチュウ」カップの中に入れられた水をスプーンですくう

Th：「うん、シチュウみたいやね。今度シチュウみたいな色（絵の具）入れようか？」

T：「ハイ」返事をしながら、再度カップの中の水をスプーンですくう

T：スプーンですくった色水を口に運び、本当に飲む

【エピソード 3】色水の色に対応した命名（2002.6.14）

T：赤と青の絵の具を見ずに混ぜて紫色の色水ができる

T：「ブドウジュース」色水をみて言う

Th：「T 君、ブドウジュース欲しいって言ってたよね」ブドウジュースに入れるためのファンシーのぶどうを T に渡す

- T:「オイシソウ、ブドウジュース」受け取ったファンシーのぶどうを色水の中に入れる
 T: 別のカップに黄緑色の色水を作る
 T:「ブドウ」マスカットのイメージが想起されたのが再び色水に命名する
 T: 別のカップに黄緑色の色水を再び作る
 T:「ハチミツレモン」先程とは違う命名をする

(2) コミュニケーションの特徴

T から Th への自発的な働きかけは対象物を介した要求場面が多い。T 自身が遊びに集中している時や Th と遊びを共有している場面では、Th による言語指示(「 してくれる? 」)に応じることができる。しかし、Th と視線を合わせることが少なく、対象物へ注意が向いていることが多い。

Th に対して、おもちゃを取って欲しい時や、何かをして欲しい時などの要求場面では指さしやクレーンを伴う一語文で表現する。拒否をする時にも一語文での表現に加えて、身振りにより表現する。肯定する時には、たいてい即時模倣で答える。

【エピソード 4】指さしやクレーンを伴う一語文での要求。Th の言葉を模倣することによって相手と共有できる要求語を増やしていく(2002.5.10)

T:「コップ」Th の側にあったコップを指さして要求する

Th:「ん? コップ? これ? 」側にあったコップを指さして聞く

T:「コレ」小さな声で答える

Th:「これ? 」再び聞く

T:「コレ」小さな声で答える

Th:「はい」コップを T に渡す

T: コップの中に絵の具を出そうとすることが出来ない

T:「センセイ」絵の具をコップに出してもらうために、Th の手を取り、コップに近づける

Th:「ピュウ」声を出しながらコップの中に絵の具を出す

T: 別の絵の具を Th に渡す

T:「ピュウ」先程 Th の言った言葉を模倣して、出して欲しいと要求する

【エピソード5】Th と遊びを共有することを楽しむ中で、働きかけに応じる
(2002.5.24)

T:「オヤマ」スコップで砂を掘りながら呟く

Th :「お山作る?お山作りたい人、手あげて」

T:視線を Th に向ける

Th :「やっていい?」別のスコップを持ち、一緒に掘っていいか聞く

T:「ハイ」

(TとTh が交代で砂を盛っていく)

T:「ココオヤマ」視線を Th に向ける

Th :「ここ、お山」

T:「オヤマ」笑顔で Th に再度視線を向ける

Th :「T君、大きくなったね。何作ってるの?」

T:「ナニツクッ…オヤマ!」

Th :「お山作ってるの?」

T:「アノ…オヤマツクッテイル」砂を盛りながら答える

(3) 対人関係の特徴

Th の反応に関心を示し、Th に追いかけられることを求めて「いたずら」をしてみせるなど、人対人の直接的なやりとりを楽しむ。しかし、物を介した Th とのやりとりでは、物に注意が向くために Th へ視線を向けることはあまりない。そのため、第3の物や人を介した場面における共感的態度はみられない。

【エピソード6】相手の反応を楽しむ(2002.7.9)

T:サイコロに貼ってあるシールを剥がし始める

Th :「T君、やめて。ダメ!」

T:「フッ」笑いながら剥がし続ける

Th :「ダメ!」

T:「フッ」笑いながら剥がし続ける

Th :Tに近づく

T:Moのもとへ逃げ込む

Th : おもちゃの刀を持って、T を切るうとする

T : Mo から離れ、ボールを持って、Th に投げる

Th : T の投げたボールを持っていた刀で打つ

T : 笑いながら、再びボールを Th に投げた後、逃げ出す

Th : 「逃げたな」T を追いかける

T : 再び Mo のもとへ逃げ込む

2) 第二期：見立て遊びの時期 (2002 年 10 月 : 4 歳 2 ヶ月 - 2003 年 9 月 : 5 歳 1 ヶ月)

(1) 遊びの特徴

粘土や水といった「素材」と「道具」を組み合わせた製作活動を頻繁におこなう。自分が製作したものへ積極的に命名をおこない、イメージを媒介にした製作活動を Th と共有することができ始める。また、自分への食べるふりだけでなく、Th や人形へ食べさせるふりを頻繁におこない、見立て遊びが活発にみられる。特に、Th の声かけや支えがあるとイメージが一層ふくらみ、遊びが広がりをもつ印象がある。

【エピソード 1】恐竜に食べ物を食べさせる (2002.10.22)

Th : ファンシーでサンドイッチを作って皿に置く

T : 「イッシュニタベヨ」持っていた恐竜を I の所へ持っていく

Th : 「うん、一緒に食べよ」「いただきまーす」

T : 「ムシャムシャ、ムシャムシャムシャ」恐竜の首を近づけて食べさせる

T : 食べさせながらサンドイッチの中身一つずつ取っていく

Th : 「ああ、おいしかった」

T : 「ゴチソウサマデシタ」

Th : 「恐竜さん、プリンが食べたい言うてるけど」

T : 「プリンハ・・・ウアッター」引き出しからおもちゃのプリンを見つけ出す

T : 「アーン」「モグモグモグモグ」恐竜にプリンを食べさせる

Th : 引き出しからおもちゃのバナナを取り出す

T : 「バナナー」「ピューウ、ピューウ」Th からバナナを受け取り、皮を剥くふりをする

T : 「アン、アン」バナナを恐竜に食べさせる

【エピソード2】Th が注文したジュースを作ることを楽しむ (2003.6.6)

ジュースと意味付与した色水を作り、Th に持って行く。具体物がイメージに先行しがちであるが、Th の声かけにより、ジュースのイメージが深められていく。ジュースを媒介にしたTh との関わりを楽しんでいる。

Th : 「T 君、イチゴミルク (ジュース) 作って」

T : 「ミズイロジュースデース」青色の色水をかき混ぜながら呟く

Th : 「はい待ってるよー、水色ジュース」

T : 「ハイ、ミズイロジュースデース」色水を Th に渡す

Th : 「ありがとう。どんな味がしますか？何味？」

T : 「…ミズイロジュースアジ」少し考えて答える

Th : 「甘い？辛い？」

T : 「アマイ」

Th : 「ブドウジュースくださーい」

T : 「ブドウジュース、ハーイ」(別の Th が赤と青の絵の具を T に渡す)

T : 「ムラサキジュースデース…」赤と青の絵の具を混ぜてできた紫色の色水をかき混ぜる

T : 「イッテキマース」紫色の色水をもって Th に渡す

Th : 「何ジュースですか？」

T : 「ブドウジュース」

Th : 「ありがとう、何味？」

T : 「ブドウアジー」嬉しそうに飛び跳ねながら答える

T : Th がジュースを飲む様子を嬉しそうにじっと見て、「ツーギー？」「モットー？」と聞く

【エピソード3】粘土製作をおこなう (2003.9.26)

Th : 「亀さんできたー」粘土で亀を作り、T の前に置く

T : 「カメサンカワイー」粘土で何か作りながら答える

T : 「“ソウジ”デキター」作ったものを高く掲げて、Th にみせる

Th : 「掃除機？」

T : 「ソウジ、キ」

T : 「シーシー」作った粘土を動かし、Th の作った亀を吸い込もうとする

Th: 亀を動かしてTの掃除機から逃げる

T: 「ツカマエター、シーウイウイ」 亀を掃除機で追いかける

(2) コミュニケーションの特徴

T からの言語による自発的な働きかけが増える。また、視覚的に分かりやすい場面や慣れた遊びの中では、言語理解が進み、会話が続くようになる。要求や拒否をする場面では二語文で表現する。肯定する場合はThの言葉を即時模倣するのではなく修正して答える。

【エピソード 4】 視覚的に分かりやすい状況で、Th の問いかけに応じる (2003.3.3)

Th: 「何して遊ぶ?」 水を入れたビニール袋をTに見せる

T: 「コレイレル」 ビニール袋を触りながら、その中の水をジョウロに入れることを要求する

Th: ビニール袋の中の水をジョウロに入れる

T: 「マタオカワリー」 水のなくなったビニール袋をThから取り、水道へ水を入れに行く

T: 「ミズガハイッタ」 水を入れたビニール袋を持ってThのもとへ行く

Th: 「これ、どこに入れますか?」 Tからビニール袋を受け取る

T: 「ココへハイルー」 ジョウロを指さす

【エピソード 5】 言語による自発的な働きかけ (2003.7.18)

T: 「ヒコウキチュクル」

Th: 「飛行機作るの?」

T: 「カミヒコウキチュクル」 引き出しの中から折り紙を取り出す

Th: 「飛行機作るうか」

T: 折り紙を折り始める

Th: 「お、すごーい。T君」

T: 「コウヤツテシユル」 Thの手を取って折り紙へ近づき、折り方を教えるように求める

Th: 「こうやって、こうやって」 折り紙を折る

T: Thの折る姿を見ているだけでなく、時々折り紙に手を添える

Th: 「できた。飛ぶかな? T君飛行機だぞー」

T:「デキタッ」嬉しそうな様子をみせる

(3) 対人関係の特徴

同時に二つのものに注意を向けることができるなど注意の配分ができるようになる。

第3の人や物を介してThと関わる姿がみられるようになり、「三項関係」が成立する。この「三項関係」の成立が土台となって、自分で発見した物を「ミテ」伝えてThに見てもらうことを要求するといった他者との共感を求める場面が活発に見られ始める。また、視覚的に分かりやすい場面における役割交代が可能になり、遊びに広がりが出てくる。

【エピソード6】敵と味方を区別した戦いゴッコ(2003.5.30)

Tはハンマー、Thは剣をそれぞれ手に持ってチャンバラを始める。

Th:Tの腕を掴む

T:「ハナセー」掴まれた腕を放そうとする

Th:「ハナサナイ」

T:「タスケテ、タスケテ」Thの顔を見ながら助けを呼ぶ

Th:Tを助けるために近づく

T:「タスケテ、タスケテ」先程よりも大きな声でThに助けを求める

T:持っていたハンマーでThの頭を何度も叩く

Th:Tの手を放す

Th:「早く、逃げて、逃げて」Tに声をかける

T:「アッ」Thに勢いよく抱きつく

Th:「覚悟しろー」剣を手にしてThをやっつけようとする

T:「アー、ニゲロ、ニゲロ、ニゲッ、ハヤク」Thから遠ざけようとしてThを押す

T:刀を取りに行く

Th:再びThに刀を振りかざす

T:「アー、ハナセ、ハナセ」刀を持ってThに駆け寄る

T:刀を鞘から抜かずに、慌てて、Thに覆い被さりThから守ろうとする

T:Thを刀でやっつける

T:「ヤッター」飛び跳ねて喜び、Th に笑顔を向ける

【エピソード7】Th の名前を呼んで注意を自分の側へ向ける (2003.7.18)

T:Th と一緒に砂のトンネルを作る

T:「ミテ」後ろにいるTh に視線を向け、トンネルができたことを伝える

Th :「あっ」他の作業をしている

T:「Th センセイミテ」再び声をかける

Th :「あ、やった」トンネルをみてTに視線を向ける

3) 第三期: シナリオやストーリーのあるふり遊びの時期

(2003年10月:5歳2ヶ月-2004年12月:6歳4ヶ月)

(1) 遊びの特徴

粘土でThが作ったゴジラキャラクターを、自分、パパ、ママなどに見立てて、家庭や幼稚園での場面を再現するなど、代用物によるふり遊びが展開する。しかし、シナリオやストーリーに一貫性がないため、場面が次々と展開し、ThがTのイメージを共有できない時がある。ただし、Thが言語的支えをいれることにより、シナリオやストーリーに一貫性をもたせ、遊びがつながることができる。また、役割が確立していないため、自分の操作するキャラクターがころころと変わる時がある。

役割が明確になり、シナリオやストーリーが一貫性を持ち始めると、お店屋さんとお客さんという役割を意識した「ゴッコ遊び」ができるようになり始める。「ゴッコ遊び」の中では、お店屋さんとお客さんの役割を交替することができる。また、お店屋さんとお客さんといった1対1の関係だけでなく、第3者が別のお店屋さんやお客さんとして加わることにより、「ゴッコ遊び」に広がりを持たせることができ、遊び自体が長く続くようになる。

さらに、役割交替は、お店屋さんゴッコだけでなく、戦いゴッコにおいてもみられるようになる。例えば、今までは相手をやっつける役しかできなかったのに対して、やられるふりができるようになり始める。ただし、ジャンケンや勝ち負けのあるルール遊びにおいては、負けることが難しく、ルール遊びへの展開は今後の課題である。

【エピソード1】大好きなゴジラキャラクターを粘土でThと作り、ママ、パパなどの家族成員に見立てて自分の生活を再現する（2003.12.19）

T:「コケコッコ、アサデシュヨ」

Th:「起きて朝ご飯作らなくっちゃ」ママ役のモスラを動かす

T:「マダネムイ、T君ゴジラ」T君役の赤ちゃんゴジラをモスラに近づける

Th:「T君ゴジラまだ眠いの？T君ゴジラ起きなさい」

T:「赤ちゃんゴジラをベットに寝かせる

Th:「おーい、おーい、目覚めましたか？」

T:「ウーン、ネムイノ。ゴジラモオネンネ」パパ役のゴジラを赤ちゃんゴジラと一緒に寝かせる

Th:「パパもおねんねしちゃったの？」

T:「オキテ、オーキーテ」ゴジラの粘土を見ながら言う

Th:「ゴジラとT君ゴジラ起きなさい」

T:「オハヨー」ゴジラと赤ちゃんゴジラをベットから出す

Th:「おはよー、やっと起きたね、もうすぐご飯よ」

T:「ピーピーピーピー」突然高い声を出す

Th:「何の音？」

T:「オフロデシュヨー」コルクの箱をお風呂に見立てる

Th:「お風呂できたのー？」

T:「オフロハインナキャ」

T:「ゴジラとゴジラの赤ちゃんをコルクの箱の中に入れる

Th:「私も入っていいい？」モスラをコルクの箱に近づける

T:「イーヨー」

【エピソード2】絵本屋さんゴッコ - お店屋さんとお客さんの役割の交替を自分から提案する（2004.6.11）

Tは床にたくさんの恐竜絵本が積んで、順番に見ていく。Tは一冊ずつ見終わった絵本をThに渡し、Thが受け取った絵本を順番に机の上に並べる。Tが一通り絵本を見終わり、Thが全ての絵本を机に並べ終わったところで絵本屋さんゴッコが始まる。

Th:「いらっしやいませいらっしやいませ」絵本屋さんゴッコを始める

T:「ゴジュウエンデス、ハイ」MD に硬貨を渡す

Th:「T君はどの本が欲しいの？」

T:「コレデース」絵本を一冊選んで手に取る

Th:「これは20円です」

(別のThが10円二枚をTに渡す)

T:硬貨をThに渡し、絵本を受け取る

T:「Tクンノゴホンヤサンシテモイイ？」絵本を閉じて立ち上がってThを見る

Th:「T君ご本屋さんしたいの？」

T:「ウン」

Th:「先生...」お客さんの方へ移動する。

T:「センセイノカワリニシテモイイ？」お店屋さんの方へ移動する。

Th:「先生の代わりにしてもいいよ」

T:「ドレニシマスカ」

Th:「これください」絵本を指す。

T:「ハーイ」

Th:「何円ですか？」

T:「コレハ デース」絵本を開いて恐竜の絵をThに見せて恐竜名を言う

Th:「やったあこの絵本が欲しいな、何円かな？」

T:「ジュウエン」

Th:「10円」硬貨をTに渡す

T:絵本をThに渡す

【エピソード3】絵本屋さんゴッコ - お店屋さんをThと並行して行うことを提案し、別のThがお客さんとして加わることでゴッコ遊びがよりおもしろくなる(2004.11.19)

T:「ボクガゴホンヤサンデスネ、Th センセイプリンヤサンシテネ」

Th:「Th先生、プリン屋さんね。プリンさんはご本買いに行っているの？」

T:「ウン」

Th:「お客さんとして店に近づいてくる」

T:「ゴホンモウツテマスヨ」Th に呼びかける

Th :「どっちに行こうかな」絵本屋とプリン屋の前で悩む

Th :「おいしいですよ、こっちのプリン」

T :「オモシロイデスヨ、コッチノキョウリュウノ」恐竜の絵本を Th にすすめる

Th :「どちらにしようかな、本屋さん！」本屋へむかう

T :「ハイ」嬉しそうに笑う

(2) コミュニケーションの特徴

具体物が介在していなくても、言語によるやりとりが少しずつできるようになる。例えば、幼稚園の様子など過去の出来事に関する問いかけに応じたり、「キョウ クン、オヤスマヤッタ」と自発的に語りかける場面がみられる。また、「キョウ、 シナインダ」とセラピー前に母親と約束したことを Th に伝えて守ろうとしたり、「ボクマテルンダ」と自分に言い聞かせて順番を守ろうとするなど言語による自己調整が可能になりつつある。ただし、具体物を媒介にしない会話のやりとりを長く続けることは難しい。また、自発的な語りかけにおいては、今までの文脈と対応せずに突発的なことが多い。

言語表現に関しては、「スキ」「スキジャンイ」の間に「フツウ」や「チョットダケスキ」などの系列的な表現がみられ、表現に広がりをもち始める。

【エピソード 4】欲しい絵本がセラピールームにあるか Th に確認する (2004.6.18)

T :「コレアラヘン？」読んでいた絵本の中に載っていた別の絵本を指す

Th :「何番(の絵本)？」

T :「ニジュウ(20番の絵本)ハ、アラヘン？」

Th :「20はあらへん。まだ入ってないです。欲しいですか？」

T :「ゲツヨウビニシタラ、シマス」(今日が金曜日なので、月曜日には本があるか聞く)

Th :「月曜日に入ってるかな、ご本屋さんに聞いてみますね？20番がほしいのですね？」

T :「イヤダ、イナイデシュ。イラナイヨ」(セラピーは金曜日にあるので、月曜日はいらないからいらないと主張する)

Th :「いらないですか？」

T :「イナイノ」

Th : 「いないもんね」

T : 「ウン」

【エピソード5】映画館の話 (2004.9.17)

T : Th とゴジラの絵本を読んでいる

Th : 「先生、これ観に行ったよ。映画館で。」ゴジラの絵を指さす

T : 「ボクハミニイッテヘン」

Th : 「観に行つてへん？」

T : 「ナツヤスミダヨ」

Th : 「夏休みにやってたね」

T : 「ウン」

Th : 「観に行きたいね」

T : 「ベビーゴジラト、ゴジラト、ミニラモナカヨクスル」突然、絵本の中身の話に戻る

【エピソード6】順番を守る (2004.10.1)

絵本屋さんゴッコで Th がお店屋さん、T と Th がお客さんの役割を担う

Th : お店さんの前に並ぶ

T : 「ジュンバンニナラベルンダ」Th の後ろに並ぶ

Th : 「どっちが先？先生が先？」

T : 「センセイガサキ」

Th : 「4番と15番借りてます」Th に借りていた絵本を返す

T : 「マダカナ」Th の後ろに座って待つ

(3) 対人関係の特徴

発見したものだけでなく、達成できたものに対しても「ミテー」と言いながら相手の注意を自分に向けるといった、他者からの肯定的評価を求める姿がみられる。また、役割を意識した「ゴッコ遊び」の中で、複数の Th と関わることによって、自分と同じ立場の役割を担うものへの仲間意識が芽生え、自分のものを貸してあげたり、応援したりするようになる。

【エピソード7】評価を求める（2004.9.17）

T:「ミテ！」粘土で作ったものをTh にみせる

Th :「なあに？これ」

T:「コレ」モデルにして作った絵本に出てくる乗り物を指す

Th :「これか！うまい。T君、スーパーエックス（乗り物の名前）作れるの」

T:「ウン！」

Th :「これ」Th に、モデルにした乗り物を指さしてみせる

T:「ツクッタヨ」Th に自分の作った粘土を見せに行き、粘土を飛ばせるふりをしながら部屋の中を歩く

Th :「すごいなあ」

【エピソード8】仲間意識を持って仲間を応援する（2004.10.1）

絵本屋さんゴッコの中で「くじ」を導入し、引いた番号の絵本を見ることができるといった設定の中で遊ぶ。Th がお店屋さん、TとTh がお客さんの役割を担う。

T:「アタッタ、ボク、ハチバンアタッタ」8の番号札を引いて絵本をもらい、Th に見せる

Th :「いいなあ」

T:「イッショニミヨ」Th の横に座り、絵本を一緒に見る

T:「オミセヤサン（行っておいで）」財布をTh に渡す

Th :「はい」財布を受け取り、お店に向かう

T:「イッカイセンダヨ」

Th :「一回戦？」

T:「ガンバレ センサー！」

Th :Tに手を振る

T:「キヲツケテネ」床に寝そべり、Th がくじを引く様子を見ている

まとめ

第 期では、場面から想起されたものや視覚的に認知しやすいものへの命名

が頻繁にみられた。これは、Thによって意味付与されたものの延滞模倣など場面、状況依存的な要素が強く、イメージが介在した命名ではないと思われる。

この時期、視覚的に食べ物だと認知しやすいもの（＝ファンシー）の食べるふりが活発にみられる。最初はThの食べる様子を模倣することから始まり、自発的に食べるふりを行うことはなかった。しかし、次第に自分からファンシーを取り出して言葉を発しながら食べるふりを行うようになる。ただし、ファンシー以外の食べ物（粘土で作った食べ物、色水のジュース）の食べるふりを拒否することから、延滞模倣、もの依存的な要素が強い。

この時期は対もの（道具）や対人といった、もの（道具）や人との直接的な関わりを楽しむ。そのため、もの（道具）との関わりでは、あまり他者に注意を向けることがない。また、人との関わりでは「いたずら」をして、相手の反応を直接的に楽しむ様子がみられる。

第 期では、Thの行為や使用している道具に関心を示し、行為を模倣したり、道具を奪って自分が使うなど、少しずつThへの関わりに変化がみられ始める。そして、釣った魚をThに見せて「アオイオサカナ」と言ってThに視線を向けたり、「オサラアッター」と皿をThに見せるなど三項関係が成立する。

この時期には、道具と素材（粘土、砂、水）を用いた製作活動を主におこない、製作したものへの命名行為が頻繁にみられる。第 期では拒否をしていた素材を用いた食べ物への食べるふりもみられるようになる。

この頃から、ゴジラやポケモンといったキャラクターへの「こだわり」がみられ始める。この「こだわり」の一つであった恐竜を遊びに加えることにより、恐竜への食べさせるふりが始まる。この恐竜をきっかけにしてその他の人形や他者に食べさせるふりを行うなどふり遊びが展開していく。

第 期では、ゴジラキャラクターを用いた粘土製作から、そのゴジラキャラクターをパパやママに見立てて遊ぶなど代用のふり遊びが活発にみられる。そして、そのゴジラキャラクターを用いてT自身の家庭や幼稚園での場面を再現するなどシナリオやストーリーをもった流れのある遊びが続くようになる。このシナリオやストーリーのあるふり遊びを繰り返し行い、展開していく中で、お店の人と客といった役割を意識する「ゴッコ」遊びがみられるようになる。この「ゴッコ」遊びも、Tの大好きな恐竜の絵本を「絵本屋さんゴッコ」に導

入したことから始まる。また、お店の人とお客さんの役割を1対1で担うだけでなく、もう一人、T_hを加えることにより、自分と同じ立場の役割を担う相手への仲間意識が芽生えるようになった。このことは、今後、ドッチボールのような集団でおこなうルール遊びへの展開へとつながると考えられる。

以上のように、Tの「こだわり」を糸口として遊びに導入することで、ふり遊びが展開する可能性が示唆された。さらに、対象児の発達にともなって、「こだわり」を利用するとともに、道具や素材、さらには人的環境を提供していくことが、「ふり遊び」の展開に重要であることが分かった。また、物理的・人的環境が保障された中で、ふり遊びを展開していくことが、コミュニケーションや対人関係の発達を促す契機となりうるということが、今回の実践の中で明らかになった。

(前田 明日香)

<引用文献>

- 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・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 特集「高機能自閉症とアスペルガー症候群」32(2)43-50.
- 立田幸代子・井上洋平・前田明日香(2003)高機能自閉症児の行動と発達 発達連関の分析 日本応用心理学会第70回発表論文集 p116.
- 井上洋平・立田幸代子・前田明日香(2003)高機能自閉症児の行動と発達 イメージ行動の分析 日本応用心理学会第70回発表論文集 p117.
- 前田明日香・立田幸代子・井上洋平(2003)高機能自閉症児の行動と発達 コミュニケーション行動の分析 日本応用心理学会第70回発表論文集 p118.

表1．対象児の生育暦と発達経過とフォロー状況

1歳頃	小児喘息、発熱で入院。点滴を嫌がって管を食いちぎる。凶暴と言われる。
1歳過ぎ	円形脱毛症（約一年間続く）
1歳2ヶ月	保育園入所
1歳8ヶ月	保健所で発達相談。発達相談フォローとなる。 指さし（-）、視線（+）、共感が薄い
2歳9ヶ月	自閉症スペクトラムと診断を受ける。 療育教室に入所。
3歳3ヶ月	療育教室からの紹介により、立命館大学心理教育相談センターに来所
3歳8ヶ月	セラピーを開始。
4歳8ヶ月	幼稚園入所
6歳4ヶ月	現在セラピー継続中

表2. 遊び・コミュニケーション・対人関係の変容過程

	期：「つもり行動」の展開期 (2002.4-2002.9)	期：見立て遊び(象徴遊び・ふり遊び)の時期(2002.10-2003.9)	期：シナリオやストーリーのあるふり遊びの時期(2003.10-2004.12)
遊びの特徴	場面想起・視覚優位の命名 (2002.5 2002.12)	製作活動および製作したものへの命名(2002.10 - 2003.7)	絵本屋さんゴッコ(2004.5-)
	ファンシーを食べるふり (2002.4 2002.9)		食べ物を入形やThに食べさせる。 (2002.7 - 2003.5)
			戦いゴッコでやられるふりができる (2004.11 -)
コミュニケーションの特徴	指さし・クレーンを伴う	「ココ」「コレ」の指示語を含む 二語文での要求(2002.5 -)	過去の出来事を話して伝えるように(2004.9 -)
	一語文で要求(2002.4 - 2002.7)	言葉に広がりが出始め、Thの簡単な語りかけに対し	
	身ぶりや一語分での拒否(2002.4 - 2002.7)	拒否語を含む 二語文での拒否(2002.9 - 2003.1)	「スキ」「スキジャンナイ」に加え、「フツウ」「チョットダケスキ」が出てくる(2004.4 -)
	肯定の時は即時模倣で答える(2002.4 - 2002.9)	*所有格の出現(2002.7 -) 肯定時は相手の言葉の語尾を修正し答える(2002.7 -)	
対人関係の特徴	相手の反応を楽しむ (2002.6 -)	注意の配分(2002.10 -)	肯定的評価を求める (2004.9 -)
		三項関係の成立(2002.10 -)	
		視覚的に分かりやすい遊び場面に おける役割交替(2003.2 -)	
		喜びの共有(2003.3 -)	仲間意識をもって相手を応援(2004.10 -)

3 . K 君の事例

目的

筆者は、対象児 K に対するプレイセラピーが開始されて半年が経過した時点からセラピストとして加わることになった。その当時の K は、プレイルームという場所にも慣れ、またセラピストとの関係も安定してきており、プレイセラピー開始当初によく見られていた母子分離に伴う後追い行動は消失していた。

本研究では、セラピー開始から 1 年 3 ヶ月を対象に事例的検討をおこなう。分析は、ふり遊び、対人関係、コミュニケーションに焦点をあてて行い、自閉症児の社会性の変容過程を検討することを目的とする。

方法

1) 対象児

対象児 K は、発達相談およびプレイセラピーを目的に立命館大学心理・教育相談センターに来所した事例であり、保護者に同意を得てこの研究に協力してもらった。生育暦ならびフォロー状況については表 1 に示す。

対象児 K は、2003 年 6 月(2 歳 7 ヶ月時)に、他の自閉症児の親からセンターを紹介されて来所し、2003 年 9 月(2 歳 10 ヶ月時)よりセラピーを開始する。その時点での対象児の状況は、こだわりが強い(偏食、細長い棒状のもの、挨拶、館内放送、ドアの開け閉め、椅子に座って回る、など)、不安な時や嫌な音を聞いた時に「耳ふさぎ」が見られた。

2) 手続き

当センターのセラピー室で週 1 回 1 時間～1 時間半、メインセラピスト 1 名、サブセラピスト 1 名で行われた。セラピー室は、砂場が 1 つ、机 1 つ、子ども用の椅子が 4 つ、玩具棚(電動で動く玩具・クーゲルバーン・車・人形・ファンシーグッズ・ままごと道具・はさみ・折り紙・粘土・絵の具等)などが用意されている。記録は 2 台の行動観察用ビデオカメラで撮影された。撮影されたビデオは、1 プレイずつビデオ起しし、記録として保存された。また、この他に随時、デジタルカメラでプレイの様子やプレイで創られた作品などが撮影され記録とされた。ケースカンファレンスは、週 1 回のペースで行われた。時間帯は、原則とし

て次のプレイセラピーの始まる前に開催した。カンファレンスはクライエント毎におこなわれた。時間は原則として1回約2時間であった。この他に、プレイセラピーの終了直後に短い意見交換がなされた。

3) 遊びのねらい

Kはプレイセラピー開始当初からステレオタイプ行動が目立っており、プレイルームのドア(引き戸)の開閉や、細長い棒状のものに固執し駐車場のゲートをまねて上下させる、などの行動が見られた。また、親の交わす挨拶やデパートの館内放送などをよく覚えており、誘発刺激があるとその場の状況とは無関係にしゃべり出すことがしばしば見られた。そのため、Kの興味ある事柄を遊びの土台とし、遊びの幅を広げるねらいをもって進められた。また、水や粘土を素材にした「ままごとゴッコ」(ジュースづくり, 食べ物づくりなど)や電話やファンシーグッズを用いた見立て遊びの展開をねらって進められた。

4) 分析方法

Kの遊びの変容、ならびに社会性の変化を明らかにするために、ビデオ起こし記録をふり遊び、対人関係、コミュニケーションに分類し、具体的にエピソードの一部を示した。またふり遊びの分類については、ハウリンらのふり遊びの分類を参考にして、Kの遊びの時期区分を行った(Howlin, P. et al., 1995)。表2,3にKのそれぞれの遊びと行動特徴の変容をまとめた。

結果

1) 第 期：感覚運動的遊び・機能的遊びの出現

(2003年9月：2歳10ヶ月 - 2003年12月：3歳1ヶ月)

(1) 遊びの特徴

Kは当初は一人遊びが多く、ステレオタイプ的な行動や機能的遊びが中心であった。これまであまり経験したことのない色水や粘土などの変化する素材を使った遊びや、ファンシーグッズを用いた遊びでは、当初は本当に口に含んでしまい動作的に物と関わる感覚運動的な遊びの様相を示していた。

【エピソード1】駐車券遊び1(細長い棒の上下運動)(2003.9.12)

K：電車のレールを手を持ち、上下に動かしている

Th : Kの側でクレーン車(手動でクレーン部分が動く仕組み)を操作する
K : クレーン部分が動く様子をじっと見る(駐車場のゲートが想起されたのか)
K : 「アリガトウゴザイマシタ、アリガトウゴザイマシタ」驚いたように両手を挙げながらMを見る
(つづいて)
Th : 「ぼっぼー」電車をレールの上に置き、少し走らせる
K : Thの持っていた電車を取り、続けてレールの上を走らせる
Th : 「ぼっぼー、ぼっぼー」別の電車をレールの上に置く
K : Thの持っていた電車に手を伸ばし、レールの上を走らせる
(しばらくの間)
K : 「アリガトウゴザイマシタ、アリガトウゴザイマシタ」(延滞模倣)
K : 「チュウシャケンヨオトリクダサイ、チュウシャケンヨオトリクダサイ」電車のレールを上下に動かしながら、駐車券発券機の台詞を繰り返すつづやく(延滞模倣)

【エピソード2】色水を本当に飲んでしまう(2003.9.26)

Th : 「牛乳いただきます」カップに白色水を作り、飲むふりをする
Th : 「あぁ美味しい、はい」Kの前にカップを置く
K : 「クチュクチュクチュ」(言葉の延滞模倣)手に持っていたスプーンで差し出されたカップの色水をかき混ぜたり、色水に手を入れたりする
Th : 「牛乳できた」
K : スプーンで色水をすくい本当に口に含む
Th : 「おいしいな、ガブッ」
K : 「ガブッ」(言葉の即時模倣)Thの顔を見ながらスプーンを口にくわえる
Th : カップの牛乳を再び飲むふりをする
K : Thからカップを取り、カップに口を付けて色水を本当に飲んでしまう
ステレオタイプ行動としての駐車券遊びは、当初は自分だけの世界で展開されているように見え、他者の介入は難しかった。しかし、Kの好きなゲート(上下運動するもの)を支えに、Thとのやり取りを含んだ駐車券遊びが展開されるようになった。

【エピソード3】駐車券遊び2(相手とのやり取りを楽しむ) (2003.11.21)

Th : 「カンカンカンカン」Kが滑り台を滑ろうとする際に、Kの前に腕をゲートに見立てて差し出し、Kが滑り出すと同時に腕を上げる
K : 笑顔を浮かべて滑り台を滑り、後ろを振り返ってThの方を見る
Th : 腕をゲートが下がるように滑り台へ下ろす
K : 「アリガトウゴザイマシタ」(延滞模倣)笑顔を浮かべ、再び滑り台に上る
Th : 「せーので、カンカンカン」Kの前に腕を差し出し、腕を上げていく
K : Thの腕を押さえて下げさせる
K : 「せー」Thの方を見る

Th:「せーのー」

K:「ッパ、スッパ(シュッパツ、シュッパツ)」Thを見て足をバタつかせる

Th:「出発進行、カンカンカン」Kの前に差し出した腕をゆっくりと上げる

K: Thの腕を目で追い、Thの腕が完全に上がると笑顔を浮かべて滑る

(2) コミュニケーションの特徴

Kは親の交わす挨拶やデパートの館内放送、駐車場の発券機のアナウンスなどをよく覚えており、先行刺激があると状況に関係なく突然しゃべりだすことがしばしば見られた。

【エピソード4】記憶に基づく台詞の反復的使用(細長い棒状のものがきっかけとなり、駐車場の発券機のアナウンスが誘発される)(2003.9.12)

Th: 直方体のコルク積木でトンネルを作り、トンネルに電車を通過させる

K:「アリガトウゴザイマシタ、アリガトウゴザイマシタ」直方体のコルク積木を二つ手に取り、電車のレールを挟んで床に立てたり倒したりを繰り返す

Th:「カンカンカンしてんのやな」

K:「マンマンマン」大声でMを呼ぶ

M:「あ、ごめん、ありがとうございました」

K:「アリガトウゴザイマシタ」電車のレールを前後に動かし、コルク積木を駐車場のゲートが動くように床に立てたり倒したりを繰り返す

(3) 対人関係の特徴

Kは当初は母親との分離不安が強く、母親がプレイルームから相談室へ行こうとすると後を追いかけて出て行くことが見られた。そのため最初の数か月間は親子同室で行われた。当初は、Kから母親以外の他者に気持ちを向けて相互に関わり合う関係を作り出すことは見られにくく、遊びの最中には母親を視覚的に確認する行為が多く見られた。また、入室後や遊びと遊びの間など、変化が生じた際に落ち着く行動としてプレイルームのドア(引き戸)の開閉を繰り返すことがしばしば見られた。

【エピソード5】緊張を緩和するためにドアの開閉をする(2003.9.26)

Th(A): 入室

K:「アアア」Th(A)の方を振り返り笑顔を見せる

Th(A):「こんにちは」

Th:「A先生」

K:「Aセンセ、Aセンセ」嬉しそうに足をバタバタさせながらMに近づく

K: 入り口のドアの開閉を始める

2) 第 期：機能的遊び

(2004年1月：3歳2ヶ月 - 2004年4月：3歳5ヶ月)

(1) 遊びの特徴

この期間中までに、当初ステレオタイプ行動と考えられていた全ての行動が新たな人や物を取り入れた遊びとして成立するようになった。第

期には、第 期での駐車券遊びの展開に見られたように、ステレオタイプ行動として繰り返されていたドアの開閉が新たに人を取り入れたエレベーター遊びとして成立した。また、駐車券遊びは引き続き見られるが、新たな人や物とのやり取りが含まれ、それを楽しむ姿が見られた。

【エピソード 1】ドアの開閉が相手とのやり取りを含んだエレベーター遊びとして展開する (2004.2.6)

K：エレベーターの台詞をつぶやきながら、入り口のドアの開閉を始める

Th：廊下から入室する

K：「ドアガシマリマス」ドアを閉める

Th：「上に参ります」

K：「ドアガシマリマス」声を大にして言い、その場で飛び跳ねる

Th：「上に参ります」

K：「ドア、ドアガシマリマス」

Th：「ドアが開まります」

K：「ヨンカイデス」ドアを開ける（期待通りの台詞を受けて次の行動へ進む）

K：「オサキニー、オサキニー」Thに視線を向ける

Th：「はい、お先に、ありがとう」

K：「オサキニー」動かないThの手を引っ張り廊下へ連れ出そうとする

Th：「お先に」廊下へ退出する

K：「オサキニー」嬉しそうにドアを閉める

【エピソード 2】駐車券遊び 3 (2004.3.12)

K：刀と乗り物を持って滑り台の上に座っており、駐車券発券機の台詞を言いながら刀をゲートのように動かし、乗り物を滑り台の上から走らせる

K：「ゲートガサガッタ」

Th：「ゲートが下がっちゃった、もう電車ないよ」両手を開いてみせる

K：Thの手元を見る

K：「バス、バス、バス」滑り台の下にあるバスへ視線を向ける

Th：「バスが欲しいの？」

K：「バスガホシ」

Th：Kにバスを手渡す

K：「アカチャンノクルマ」さらに滑り台の下にある小型バスへ視線を向け、Thに小型バスを取ってもらい手元へ置く

K：「カイスウケンヲオトリクダサイ」刀をゲートのように動かし、Thを見る

Th : 「ありがとうございました」

K : 笑顔で乗り物を走らせる

Th : 「もうないよ」

K : Th の言葉を面白がって笑い、刀で滑り台を叩き Th に乗り物を要求する

(2) コミュニケーションの特徴

場面や状況に基づいた台詞の反復的使用が継続して見られるが、駐車場の発券機のアナウンスの他に、エレベーター、天気予報、絵本、電話など、記憶に基づいたフレーズの再生に広がりが見られ始めた。

その中でも、ドアの開閉を行う際にエレベーターの台詞の使用が見られるようになり(プレイルームのドアの開閉とKの好きなエレベーターのドアの開閉が一致したようである)、後に Th との間で展開されるエレベーター遊びの芽生えが見られた。

【エピソード 3】記憶に基づく台詞の反復的使用(フレーズの広がり) (2004.1.30)

K : 「ヨンカイデス、ドアガシマリマス」小プレイルームの入り口のドアの開閉をエレベーターの台詞を言いながら始める(エレベーター遊びの芽生え)

Th : 「Kちゃんおいで、こっち(プレイルーム)で遊ぼう」

K : 「ドアガシマリマス、ドアガシマリマス」Th の誘いには応じず、ドアの開閉を繰り返す

(3) 対人関係の特徴

プレイルームでの遊びにも慣れ、母親と離れて Th と遊びを楽しむ時間が多く見られるようになってきた(セラピー後半になると母親を求めて相談室へ行く)。Th が特定の第三者として位置づくとともに、楽しいことへの期待感が育ってきた。くすぐり遊びや追いかけっこなどを Th に繰り返し求め、遊びの中で相手への期待や要求を明確に示すことが見られた。

【エピソード 4】Th への期待や要求の明確化(Th にくすぐられることを期待して求め、その後受け止めてくれる別の Th を求め、二者間のあいだでくすぐり遊びを楽しむ)(2004.3.5)

K : 滑り台をすべり、くすぐり遊びを求めて Th (1) のそばへ駆け寄る

Th (1) : K から身を隠すように両手で顔を覆う

K : Th (1) の正面に座り様子を伺うように 1 の手を触る

Th (1) : 「ばーっ」両手を開放し、K をつかまえて体をくすぐる

K : 笑いながら Th (1) から逃げようとする

Th (1) : 「ばいばい」K を開放して手を振る

K: 「セーノード」笑いながら Th (I) を見てくすぐり遊びを求める
Th (I) : K の体をつかまえてくすぐる
K: 「キャーッ、TS センサー」笑いながら滑り台の上で待つ Th の元へ逃げる
Th (TS) : 「K ちゃん」K を受け止める

【エピソード 5】手さしの芽生え (他者の名前と顔が一致するようになり、「手さし」と「名前」で個人を特定するお名前呼び遊びを楽しむ)
(2004.3.12)

K: 「セーノード」Th (A) を見る
Th (A) : 「K 君」
K: 「ハーイ」Th (A) に向かって走り寄り、Th (A) を手さしする
Th (A) : 「A 先生」
K: Th (I) の前に立ち、Th (I) を手さしする
Th (I) : 「I 先生」
K: Th の前に立ち、Th を手さしし「TS センセ」と言う
Th : 「はーい」
K: 笑いながら部屋の中央へ
Th (A) : 「K ちゃん、あの先生は？」Th (MD) を指さす
K: Th (A) に顔を向け、Th (MD) を見る
K: 「MD センセ」Th (MD) の前に立ち、Th (MD) を手さしして飛び跳ねる
Th (A) : 「K ちゃん、この人は？」M を指す
K: 「...オカーサン」M を手さしする
* 名前呼びの順番は崩れにくい、Th の名前をはっきりと言えるようになる。

3) 第 期 : 機能的遊びの確立

(2004 年 5 月 : 3 歳 6 ヶ月 - 2004 年 10 月 : 3 歳 11 ヶ月)

(1) 遊びの特徴

この期間には、ままごとセット (フライパン , コンロ , お皿) や視覚的に食べ物だとわかりやすいもの (ファンシーグッズ) を用いた機能的遊びが盛んに見られた。繰り返しの遊びの中でセラピストの動作や言葉を模倣し、フライパンで食べ物を焼く、フライパンをコンロにかける、お皿に食べ物を盛る、食べ物を食べる、などの一連の流れに沿ったままごと遊びが展開されるようになった。

一方、ステレオタイプ行動としての駐車券遊びはやはり続いているが、2004 年 6 月以降には、駐車券遊びで使用していた滑り台を小プレイルームへ移動させたことから、新たな素材を用いた踏切遊びが展開されるようになった。踏切遊びは基本的には駐車券遊びと同じ型を示し、細長い棒状のものを上下運動させて行われるが、床に寝そべった姿勢で行われるために視野が狭くなりがちであった。また、滑り台での駐車券遊びに

比べ移動性に乏しいことなどから、棒の上下運動へ固執する傾向を強め、一人遊びに陥りやすく他者の介入は難しかった。

【エピソード1】フライパンで食べ物を焼く（2004.6.11）

- Th：粘土の食べ物を入れたフライパンをコンロの上にセットする
K：「セーノ、ジュージュー、デキタ」フライパンを手に取り横に揺する
Th：「入れます」フライパンの中へ粘土の食べ物を入れる
K：「セーノデ」フライパンをコンロの上に置き、コンロのつまみをひねり、動くフライパンに注目する（コンロのつまみをひねるとフライパンが動く仕組みになっている）
Th：「できたかな？」
K：「デキタ、ジュージュー」フライパンを手に取り横に揺する
Th：「お待たせしました」お皿を差し出す
K：「オマタセイタシマシタ」フライパンの中の粘土をお皿に移す
Th：「できあがり」
K：「イタダキマス」粘土を手に取り口元へ近づける

【エピソード2】食べ物を食べるふりをする（2004.10.22）

- Th：「いただきます」ハンバーグを指でつまんで食べるふりをする
K：ハンバーグを指でつまんで食べるふりをし、Thの方を見る
Th：「わぁ、おいしい」
K：「タベタ？」周囲を嬉しそうに見渡す
Th：「食べた？」
K：特に反応はない
Th：「塩」ハンバーグの味付け用の塩をKに渡す
K：「ハンバーグノ」塩をハンバーグにふる（延滞模倣）

【エピソード3】新たな素材を用いた踏切遊び（2004.5.28）

- K：「カンカンカンカン」（電車の遮断機の音声）魚釣りゲームの竿を粘土に差したものを遮断機として使用し、床に寝そべり竿を上下動させ、その動きを見る
K：玩具の棚へトラックを取りに行き、遮断機の前に置く
K：「カンカンカンカン」床に寝そべり竿を上下動させ、その動きをじっと見る
K：「ハイ、トータ」トラックを遮断機の前へ通過させる
K：「アガッタ、アガッタ、フミキリアガッタ」足をバタバタさせる
Th：遮断機やトラックを触る
K：Thの手を無言で払いのける

（2）コミュニケーションの特徴

記憶に基づいた台詞の反復的使用が継続して見られるが、相手の働きかけによって台詞に変化が生じ、相手とのコミュニケーション関係を取

り入れて遊びが展開されるようになる。駐車券遊びでは、相手に言ってもらいたい台詞があることを視線に期待を込めて伝え、さらには相手の働きかけによって台詞に変化が見られるなど、相手と台詞のやり取りを多様に取り入れた駐車券遊びが展開されるようになる。

【エピソード4】駐車券遊びでの会話（相手とのやり取りによって変化が生じる）（2004.6.18）

K：「カイスウケンヲオトリクダサイ」刀を持って滑り台の上に座り、駐車場のゲートのように刀を動かし、Thの方を見る（以後、Thと向き合い台詞を交わす）

Th：「いらっしやいませ」

K：「ヒツヨーノカタハボタンヲ、カイスウケンヲオトリクダサイ」

Th：「ピッ」ボタンを押すふりをする

K：「ヒツヨーノカタハ、レシートヲ」

Th：「かかるとに置いてください」

K：「オニモツノアルカタハボタンヲオシテクダサイ」

Th：「ボタンを押してください」

K：「ジウバンノカタハボタンヲオシテクダサイ」

Th：「十番のボタンを押してください」

K：「リョウシュウショノ」

Th：「領収書のある方は」

K：「ボタンヲオシテクダサイ、ヒツヨーノカタハボタンヲオシテクダサイ」

Th：「ご利用ありがとうございました」

（3）対人関係の特徴

第 期に引き続き、Th へのコミュニケーション意欲の高まりが見られ、さらにその対象が大人から子どもへと広がりを見せ始めた。並行してセラピーに参加している他児の行動や遊んでいる物へ関心を示すようになり、他児が Th との遊びで使っている口調や行動をまねるなど他者への関心が広がり始めた。また、物を介した相手とのやり取りが多様に見られた時期であり、相手に物を見せる行為（showing）や相手に物を渡す行為（giving）、さらには物を投げる行為を通して相手の反応を楽しむことが見られた。

【エピソード5】他児への関心の高まり（2004.6.11）

T：「オカエシマス」読み終えた絵本を Th に渡す

Th：受け取った絵本をテーブルに並べ、お店屋さんゴッコの用意を始める

K：「オカエシ、セーッ」TとThとのやり取りを見て、お店屋さんの方へ行く

K：「Tクンニカシテ、オカエシマース」お店のテーブルから硬貨を取りTに渡す（手に持たせる）

T: 「アリガト」硬貨を受け取る
K: 笑いながら嬉しそうに飛び跳ねお店を去る

【エピソード6】故意に玩具を投げて相手の反応を楽しむ(2004.9.24)

K: 玩具の棚から玩具を取って放り投げ、笑いながら Th を見る
Th: 「落としません」
K: 「オトシタナ」Th の反応を喜び、棚の上の玩具を次々と放り投げる

4) 第 期: ふり遊びの芽生え

(2004年11月: 4歳1ヶ月 - 2004年12月: 4歳2ヶ月)

(1) 遊びの特徴

これまで、繰り返しの遊びの中で獲得された遊びがつながりを見せ始める。ステレオタイプのエレベーター遊びが継続して見られるが、この時期にはエレベーター遊びの中にままと遊びが組み込まれるようになり、二つの遊びがつながりをもって展開されるようになる。さらに、視覚的に食べ物だとわかりやすいファンシーグッズを用いた遊びでは、自分で食べ物を食べるふりに加え、相手に食べ物を食べさせるふり遊びが見られ始めた。

【エピソード1】食べ物を食べさせる(2004.11.5)

Th: 「ケーキ買ってきます」台の上に置かれたケーキを取る
K: 「ケーキタベル? オイシーネ、タバタ?」Th の持つケーキをつまんで食べるふりをし、周囲を見渡す
Th: 「食べた? K ちゃん?」
Th (I): 「もう一回食べてよ」
K: 「MR センセイモタバテ」クレーンで Th の手をケーキへ近づける
Th: 「おいしいな」ケーキを食べるふりをする
K: 「I センセイモタバテ」ケーキをつまんで Th (I) の口元へ近づけ食べさせる
Th (I): 「アムアムアム」ケーキを食べるふりをする
K: 「オイシーカ?」I の前で嬉しそうに飛び跳ねる
Th: 「MD 先生も食べて」ケーキを K に渡す
K: 「ハイ、タバトクワ」ケーキを Th (MD) の口元へ近づけ食べさせる
Th (MD): 「アウン」ケーキを食べるふりをする
K: 「オイシ」ケーキを Th に手渡す

【エピソード2】エレベーター遊びとファンシー遊びがつながり始める(2004.11.19)

K: 「エレベーターイコ、レストランカッテキテ、タマゴタバタイ、ニンジンタバタイ」エレベーター遊びを始める前に目玉焼きハンバーグを取りに行く

Th : 目玉焼きハンバーグのニンジンにKを食べさせる
K : Thの指を口に含み、食べるふりをする
K : 「センセイモタベテ」
Th : ニンジンを食べるふりをする
K : 「Kチャンモタベテ、Kチャンモハンバーグモタベタイ」足をバタつかせる
Th : ハンバーグをKに食べさせる
K : 「ハイ」Thの指を口に含み、食べるふりをする
(しばらくの間)
K : 「Kチャンネ、ニンジンモタベタカッタノ、レストランデカッテキテ」エレベーター遊びを始めるために入り口のドアへ移動する

(2) コミュニケーションの特徴

自発語は二語文から三語文程度出ており、語彙数の増加や語彙機能に広がりが見られる。また、自分のことを「Kチャン」と言った言葉を含んだ要求語が増え、「Kチャンノ」といった所有格が出現する。

【エピソード3】「Kチャンガヤリタイ」の自己主張 (2004.11.26)

K : Th (1) と駐車券遊びをしており、Th (1) が操作するゲートを通過する
Th (MR) : Kと同様に駐車券遊びに参加しようとゲートの前に移動する
K : 「MR センセイマダヨ、Kチャンガヤリタイノ」ゲートの前に移動する
Th (1) : 「次、MR先生の番だね、いらっしやいませ」
K : 「カクトクポイント八、オイテクダサイ」(延滞模倣)ゲートの前から退き、
Th (MR) が駐車券遊びをする様子を側で見る

(3) 対人関係の特徴

K自身が遊びの主導権を取れる駐車券遊びやエレベーター遊びでは、遊びの中にThを積極的に取り込み、K自身が主導権を取って遊びが進められる。また、Kが関心を持つままごと遊びにおいては、Thを介して他児と遊び場面を共有することが見られる。

【エピソード4】K自身がエレベーター遊びの主導権を取る (2004.11.5)

K : 「MR センseit、ジャッ、デハ、ハンバーグカッテキマス」Thを入り口のドアの前へ連れて行き、エレベーターのボタン代わりに使う部屋の電気スイッチを押すまねをする
K : 「ドアガシマリマス」ドアを開める
Th : 「ハンバーグ買ってきます」ファンシーが置かれた台からハンバーグを手取る
K : 「オクスリカッテク」Thからハンバーグを取りジュースを持たせ、再びドアに向かう
K : 「イッカイデス」ドアを開け、Thの方を見る

Th：「お薬買ってきます」廊下へ退出する

K：「イッテキマス」Thを見て飛び跳ね、ドアを閉める

まとめ

プレイセラピー開始当初に見られたKの遊びの特徴として、プレイルームのドア（引き戸）の開閉や、細長い棒状のものへ固執して駐車場のゲートをまねて上下運動させるなど、こだわり（興味や関心の偏り）と捉えられるステレオタイプ行動が目立っていた。そのため、Kが興味ある事柄を遊びの土台とし、遊びの幅を広げるねらいをもって進められた。また、水や粘土を素材とした「ままごとゴッコ」（ジュースづくり、食べ物づくりなど）や電話やファンシーグッズを用いた見立て遊びの展開をねらった内容で進められた。

第 期は、Kがプレイルームでの遊びに慣れることや、Thとの信頼関係を形成する時期であったと考えられる。第 期の後半には、Kの好きな遊びを繰り返し行う中でThとの信頼関係が形成されることにより、当初ステレオタイプ行動としてK一人の世界で展開されていた駐車券遊びが人を介した遊びへと質的に変化したことが特徴としてあげられる。

第 期は、遊びの質的な変化は見られなかったが、Thとの信頼関係を土台に、くすぐり遊びや追いかっこなどの体をダイナミックに使った遊びが展開した。また、色水や粘土、およびファンシーグッズを用いた遊びでは、繰り返しの遊びの中でThが意味づけした物や視覚的にわかりやすい物、および動作記憶や場面想起によって物への命名が見られ始める。意味の確定しない物に対しては、引き続き口へ含んで確かめようとする行為が見られる。さらに、ステレオタイプ行動としての駐車券遊びは継続して見られるが、第 期の期間中には別のステレオタイプ行動として捉えられていたドアの開閉が新たに人を介したエレベーター遊びとして成立し、当初ステレオタイプ行動として捉えられていた全ての行動が人とのやり取りを含んだ遊びとして広がりを見せる。

第 期は、道具的活動が多様に見られた時期であり、色水遊びでは急須から器へ色水を移し変える、ままごとセット（フライパン、コンロ、お皿、食べ物）を用いたままごと遊びでは物と物とを関連づけて遊ぶなど、機能的遊びが多様に見られた時期である。また、視覚的に食べ物だとわかりやすいファンシーグッズを用いた遊びでは、食べるふりが見られ始める。これらの機能的遊びは、Thがモデルを示した後に生じることが多く、しかし一度獲得された機能的遊びはパターン的な遊びの様相を示し、

発展性が見られにくいことが特徴として示された。また、ステレオタイプ行動としての駐車券遊びやエレベーター遊びはやはり継続して見られるが、相手とのコミュニケーション関係を取り込んで遊びに広がりが見られる場合と、相手と隔絶した状況で遊びが展開される場合には遊びに柔軟性が欠ける例とが示された。したがって、Thが遊びに介入することによってKの遊びに何らかの変化や広がりを生じさせることが示されたと同時に、遊びにおける発展性をK自身が作り出すことが見られにくいことが示されたといえる。

第 期は、これまでの繰り返しの遊びの中で獲得された遊びにつながりが見られ始める。やはりステレオタイプ行動としてのエレベーター遊びが生じていることには変わらないが、エレベーター遊びの中にThと繰り返しの遊びの中で行ってきたファンシー遊びが組み込まれるようになることが示された。また、視覚的に食べ物だとわかりやすいファンシーグッズをThに食べさせるふりが見られ始めた。

Kの遊びの変容を通して、自閉症児はステレオタイプ的な遊びを繰り返すことが指摘されているが、Kの遊びには固さが見られたと同時に、相手とのコミュニケーション関係を土台として遊びが展開されうるときには、模倣を通じて相手の活動を自分の活動へ取り入れることによってステレオタイプ的な遊びに柔軟性が伴うことが示されたのではないだろうか。

(森光 彩)

<引用文献>

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・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 特集「高機能自閉症とアスペルガー症候群」32(2)43-50.

榊原弘子・小山正(2004)自閉症スペクトラムの子どもの初期言語と遊びの発達 岐阜大学教育学部研究報告(人文)52(2)157-161.

Piaget, J. *La Formation do Symbole chez L enfant*. Delachaux & Niestle, (1945) 大伴茂訳(1988)「遊びの心理学」「表象の心理学」黎明書房

表 1. 対象児の生育暦と発達経過とフォロー状況

出生時	第一子として出生し、妊娠・出産において特に異常はない。
0歳4ヶ月	4ヶ月児検診で保健師より「抱っこをするとそっくり返る」と問診を受ける。
0歳6ヶ月	音への敏感さを示す（手で耳を押さえる、母親が子守唄を歌うと泣き出す）。
1歳1ヶ月	「バイバイ」ができない、把握反射の反応が弱い（特にフォローなし）。
1歳5ヶ月	1歳5ヶ月児検診で半年ほどの遅れを指摘される（「指さし」が見られない、「喃語」「奇声」）。
2歳0ヶ月	K市児童福祉センター内の療育教室へ通園する（2歳0ヶ月～2歳5ヶ月、2歳6ヶ月～2歳〇ヶ月）。
2歳2ヶ月	「自閉症スペクトラム」と診断を受ける。
2歳3ヶ月	「パパ」「ママ」と言う。「指さし」（親指と人さし指の二本指）が出現するものの、2歳6ヶ月頃より徐々に消失する（3歳4ヶ月頃に「手さし」として再び現れる）。
2歳7ヶ月	他の自閉症児の親から立命館大学心理・教育相談センターを紹介され来所する。
2歳10ヶ月	セラピーを開始する。
3歳5ヶ月	知的障害児通園施設に通園し、現在に至る。

表2. 遊びの変容過程

1期：感覚運動的遊び・機能的遊びの出現 (2003.9 - 2003.12)	2期：機能的遊び (2004.1 - 2004.4)	3期：機能的遊び (2004.5 - 2004.10)	4期：ふり遊びの芽生え (2004.11 - 2004.12)
色水・粘土・ファンシーグッズ：口に含む (2003.9 - 2003.12)		フライパンで食べ物を焼く (2004.6 -)	
		食べ物を食べるふり (2004.9 -)	
	動作記憶・場面想起・視覚優位な命名 (2004.3 -)		食べ物を食べさせる(2004.11 -)
ドアの開閉 (2003.9 -)			
	エレベーター遊び：ドアの開閉・Thとのやりとり (2004.2 -)	エレベーターのボタンを押すふり (2004.10 -)	食べ物や玩具を買いに行く (2004.11 -)
		クレーン車を用いたエレベーター遊び (2004.3 -)	
駐車券遊び1：細長い棒状の上下運動 (2004.9 -)			
	駐車券遊び2：人とのやりとりを含む (2003.11-2004.2)	駐車券遊び3：人や物とのやりとりを含む (2004.3-2004.5)	駐車券4：新たな素材の取り入れ (2004.11-)
			踏み切り遊び：細長い棒の上下運動・乗り物 (2004.5 - 2004.10)

表3. 社会性の変容過程

期：感覚運動的遊び・機能的 遊びの出現 (2003.9 - 2003.12)	期：機能的遊び (2004.1 - 2004.4)	期：機能的遊び (2004.5 - 2004.10)	期：ふり遊びの芽生え (2004.11 - 2004.12)
記憶に基づく台詞の反復的使用： 常同的 (2003.9 -)	記憶に基づく台詞の反復的使用： フレーズの広がり (2004.1-2004.4)	記憶に基づく台詞の反復的使用：相手との やりとりによって変化が生じる (2004.5-2004.12)	
要求：一語文・クレーン 拒否：情動的な「イヤ」(2003.9 -)	要求：視線＋一語文、クレーン (2003.12 -)	要求：視線＋二語文、クレーン (2004.5 - 2004.12)	
		拒否：言葉での拒否 (2004.5 -)	
Mとの密着的な関係 (2003.9 - 2003.12)			*所有格の出現
不安定な他者への要求 (2003.9 -)	他者への伝達：視線＋言葉 (2004.12 -)	Thへの期待・要求の明確化： くすぐり遊び、追いかっこ (2004.3 -)	
		手さしの芽生え：お名前呼び(2004.3-) 他児への関心(2004.5 -)	
		物を介した相手とのやりとり：giving, showing(2004.5 -)	
		相手の反応を期待する行動： 故意に玩具を投げる(2004.9 -)	
ドアの開閉：緊張を緩和させる行動 (2003.9 -)			