

精神発達遅滞と診断された幼児のごっこ遊びの変遷

— プレイセラピーを通して —

青 野 香那恵 (稲沢市立稲沢東小学校)

吉 岡 恒 生 (愛知教育大学障害児教育講座)

Development of Social Pretend Play of an Infant with Mental Retardation

— Consideration on a Play Therapy —

Kanae AONO (Inazawa-higashi Elementary School)

Tsuneo YOSHIOKA (Department of Special Education, Aichi University of Education)

要約 本論は、精神発達遅滞と診断された4歳男児の1年半以上にわたるプレイセラピーの経過を通して、セラピストとの間で繰り広げられたごっこ遊びの変遷を検討したものである。治療経過を7期に分け、男児のごっこ遊びの特徴を期ごとに見ていくと、第Ⅰ期「ふり・見立ての確立」、第Ⅱ期「ごっこ遊びの始まり」、第Ⅲ期「日常生活の経験のごっこ遊びへの反映」、第Ⅳ期「幼稚園での経験のごっこ遊びへの反映」、第Ⅴ期「ごっこ遊びの決まり事の複雑化」、第Ⅵ期「遊びのイメージの拡充と他者とのかわり」、第Ⅶ期「想像力を働かせながらのごっこ遊びの展開」と変遷していった。男児のごっこ遊びの発達段階は、セラピストから始発したふり・見立てに男児が応じたことに始まり、最終的には空想やファンタジーの段階に至った。第Ⅰ期から第Ⅶ期を通して男児のごっこ遊びは、彼の表象・象徴機能の発達とともに変遷していった。その背景として、セラピストが男児の思いに共感し、彼に近い水準へおることによってコミュニケーションを促進しながらも、そこより一歩高い水準への移行を容易にする手がかりを導入したことが関係していると考えられる。また、ごっこ遊びにおけるセラピストは、イメージ世界を豊かに生きていくための仲介役としての役割を担っていると考えられる。

Keywords: ごっこ遊び, プレイセラピー, 精神発達遅滞児

1. はじめに

精神（発達）遅滞は、「精神の発達停止あるいは発達不全の状態であり、発達期に明らかになる全体的な知的水準に寄与する能力、例えば認知、言語、運動および社会的能力の障害」と定義される。（ICD-10）精神発達遅滞児においては言語発達を含め表象・象徴機能の発達全般が遅れる。言葉は、人との直接的なコミュニケーションであるが、子どもとりわけ発達に遅れのある子が言葉を使いこなすのはなかなか難しい。言語よりも動作や行動を通したほうが、はっきりと意図を伝えやすい。そこで、遊びによる交流が子どもの対人発達にとってきわめて重要な役割を担うことになる。

表象や象徴機能の発達につれて、現実の世界とごっこ遊びの世界の二重構造ができてくる。遊びにおいては、象徴遊びや想像遊びが見られてくるようになり、象徴遊びはふり遊びから始まりごっこ遊びへと移行する。ごっこ遊びは複数の子どもがその見立てを共有しながら、共通のイメージ世界を作り、その世界の中でイメージを展開しあって楽しむ遊びである。想像の世界、虚構の世界が誕生し、この想像の世界・虚構の世界でも機能するようになることは、子どもが、高度の精神発達を遂げたことの強力な証拠になる。（高橋、1993）

筆者（青野以下 Th）は、X年5月から精神発達遅滞と診断された男児 A（以下 Cl）とプレイセラピーを行った。開始当初は遊びがなかなか続かなかったが、Thからの声かけや遊びの提案をしていくうちに、象徴遊びを行うようになった。そして、「ふり・見立て遊び」から「ごっこ遊び」へと変化していき、遊びの内容にも変化が現れた。

本論では、日常生活経験と関連させつつ、プレイセラピーの中で Cl の「ごっこ遊び」がどのように変遷していったのかについて考察する。また、表象・象徴機能の発達における Th の役割と「ごっこ遊び」の中でのセラピストの役割について考察していく。

2. 事例概要

(1) 対象児：精神発達遅滞と診断された男児 A
(筆者担当開始時 4 歳 3 カ月)

(2) 研究対象期間とセッション数：X 年 5 月～X + 1 年 12 月（計 55 回）

(3) 資料と手続き

愛知教育大学発達支援相談室で実施されたプレイセラピーの経過資料と母親や幼稚園からの情報を基に考察を行う。

(4) 事例紹介

a) 家族構成 (筆者担当開始時)

父 (31歳), 母 (33歳), 兄 (6歳), 本児 (4歳)

b) 生育歴

2歳健診のとき, 言葉が遅いということで発達相談を受け, 健診後事後指導教室に数回通い, 2歳9カ月から週一回の母子療育教室に通う。3歳1カ月時点で, 「発話がほとんどなく, 理解できる言葉も日常繰り返し返している事柄が中心で, 言語による指示理解は難しい」とされ, 医療機関で精神発達遅滞と診断される。1年間B園 (知的障害児通園施設) に通う。3歳6カ月時, 共著者 (吉岡) が園で個別療育相談を担当した際, 指さしは盛んに用い, 首を縦横に振ることで「Yes, No」の意思表示はしっかりできていたが, 意味のある言語表出はなかった。年中からは地域の幼稚園に通った。

c) 発達検査 K式発達検査

(3歳1カ月時) DQ 55~58 姿勢運動 99, 認知適応 58, 言語社会 46

(5歳4カ月時) DQ 77 姿勢運動 (全項目通過), 認知適応 72, 言語社会 80

3. ごっこ遊びに焦点を当てたプレイセラピーの経過と考察

全55回のプレイセラピーを, CIの遊びの内容に着目し, 7期に分けて記し, ごっこ遊びの変化を考察していく。CIの言葉を「」, Thの言葉を< >で示す。

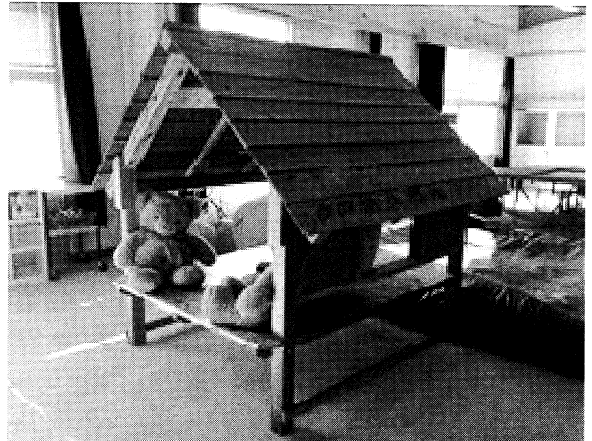
第Ⅰ期【ふり・見立ての確立】

1~9 (4歳3カ月~4歳5カ月)

この期は, プラレール遊びを通して, まずThから始発したふり・見立てにCIが応じ, 回を重ねて同じような状況を再体験していくなかで, CI自らふり・見立てができるようになった時期である。プレイセラピー開始当初, なかなか一つの遊びに集中できず, 「これ, やる」と言って自分から遊び始めるが, 「おわり」と言ってすぐに遊びをやめてしまうといった状況だった。# 1では, 「でんしゃ」「えき」「ふみきり」など物の名称を言うことが多かった。Thが< だっせん! >と言うと真似をし, その後のプラレール遊びでも電車が脱線すると, 発音が不明瞭なため上手く言うことはできないが, 「はってん, はってん」と言って面白がる姿が多々見られた。

2では, CIが抱きついたテディベアを含めてテディベア3体を, Thが木の家 (大人と子どもが一人ずつ入れるくらいのもの, 写真①) の中に入れ, < くまさんの家だよ >と言うと, 「くまのいえ」と言ってCI自身も家の中に入り, テディベアと一緒に遊んだ。また, Thが駅で電車を止めて, < 先生ここで乗ってもいいかな? >と話を振ると, 「ママ, タタ (パパ), にい (兄), A, せんせいのる」と言う。# 3では, < 誰

が乗ってるの? >というThの問いかけに対し, 「Aくん」と答えている。# 4では, 一つ一つの車両を指さして「ぼく, せんせい, ママ, タタ, にいに」と言い, 自らふり・見立てを行うことができた。Thからの働きかけによるふり・見立てを受け入れることによって, 類似の状況を経験するなかでCIの心の中に「Thからのふり・見立てによる働きかけ」という表象 (イメージ) が生まれ, それに応じて自らふり・見立てができるようになっていったと考えられる。



写真①【くまさんの家】

第Ⅱ期【ごっこ遊びの始まり】

10~16 (4歳6カ月~4歳9カ月)

この期はTV番組『逃走中』の模倣を契機に, ごっこ遊びが始まった時期である。『逃走中』とは, ある限られた時間内で, ミッション (本部から逃走者全員に告知される指示) を言い渡された逃走者 (タレント) をハンターが追い詰めるが, 逃走者がハンターから逃げ延びたら報酬を手に入れることができるという設定の人気バラエティ番組である。CIが『逃走中』に夢中になっておりしかも昨日放映されたことを知っていたThが, # 10で< あっ, ハンターだ >とCIに役を振ると, 「にげて」と言ってすぐにハンターになって逃走者であるThを追いかけた。「ハンターごっこ」が成立したのは, お互い『逃走中』を見てルールを知っており, 同一の場所で等しい経験や体験をしていなくてもイメージを共有することができたからであると考えられる。高橋 (1993) も, 「参加者が同じイメージ, あるいは類似のイメージを持つことがごっこ遊びの前提条件となっている。同じ, あるいは類似のイメージを持つためには, ある程度, 類似の経験をする必要がある。といっても, それは全く同一の場所で, 等しい体験をしなければならないことを意味するのではない。時と場所を隔てて類似の経験をするのも, 似たようなイメージを蓄えるのに貢献する」と述べている。しかし, この段階では簡単なイメージの共有, 役の見立てができているが, 「逃げるー追いかける」だけの単純な遊びであり, 役を演ずるという

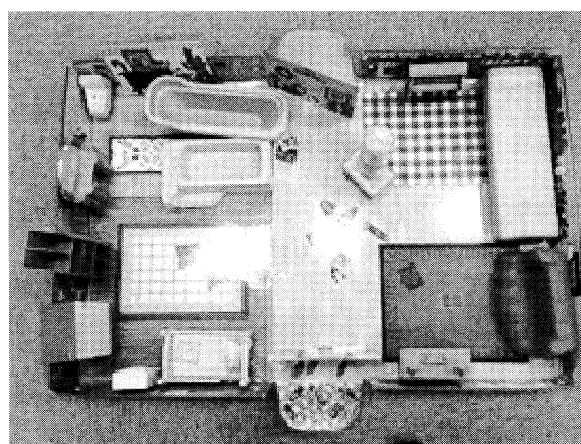
意識はあまりないと考えられる。#10～#13まではいつも、Clがハンター役、Thが逃走者役で、ClがThを追いかけて捕まえたなら終わるという遊び方であった。

#11からプレイルームの人形(写真②)とままごとセット(写真③)を使った“おままごと”が始まる。

“おままごと”では、日常生活場面がテーマとなっている。Clが赤ちゃん役でThが母親役である。赤ちゃんが泣く、ミルクを飲む、寝る、喧嘩をするといった内容である。高橋(1984)は、ごっこ遊びで選ばれやすいテーマとして、第一に『子どもたちが日常生活を通して、よく知っている事柄』、第二に『テーマを表現するのに適する小道具(物)があるもの』を挙げている。Clの“おままごと”も、高橋が述べる第一と第二の条件に適合する。赤ちゃん役を演じていたのは、母親役を演ずるよりも、自ら直接体験した事柄を再現しやすいため、他者とのかわわりが持ちやすかったと考えられる。



写真②【おままごとで使用された人形】



写真③【おままごとセット】

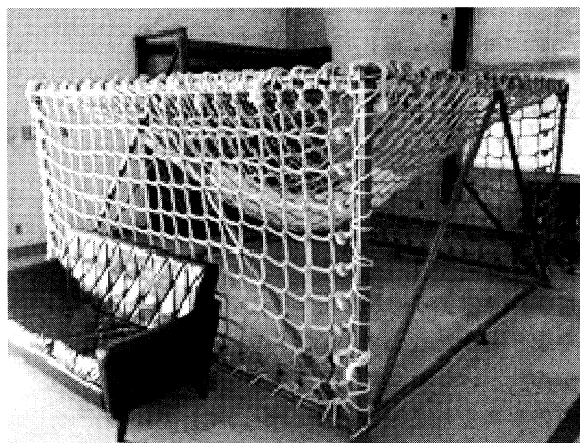
#12では“電話ごっこ”が行われた。Clはくまの家の中に入り、玩具の携帯電話を耳に当てる。Thは3～4m離れ、玩具の電話機を耳に当てた格好で床に座っているのだが、Clは受話器を耳に当てたままThが話しかけてくるのを待っていた。Thが簡単な質問をする

と一語で答えるのみで、言葉の掛け合いもなく会話が続かなかった。“電話ごっこ”では、目についた玩具の電話機をきっかけにして、日常生活で目にする行動様式を真似することを思いつき、電話機を耳に当て、ふりの行為を演じようとしたと考えられる。

第Ⅲ期【日常生活の経験のごっこ遊びへの反映】

＃17～19（4歳9カ月～4歳10カ月）

Clが車(乗用玩具)に乗りThが後ろから押す遊びが、お買い物ごっこに発展していく。#17ではClが、「おかいものいく」と言う。＜お買い物行くの?＞と聞くと、「イオンいく」「おおだかのイオンいく」と答え、車を出発させた。プレイネット(写真④)をスーパーに見立て、その中で遊んだあと、再び車に乗って帰る。#19では、「イオンいく、こうそく」とだけ言い、スーパーに行くまでの内容が簡略化される。大高のイオンに見立てたプレイネットに着き、車から降りて中に入ると、店員役になり、「なにかう?」とお客さん役のThに聞く。＜何買おうかな? ケーキ＞と言うと、「どうぞ」と渡してくれる。また、Thが買いたい物を言うと、「うりきり～(売り切れ)」と品物が売り切れてしまった状況を即興で作り出した。このことから、日常生活での経験を重ねるにつれて想像力も豊かになり、遊びの中でも想像力を働かせ状況に合わせて役割を変換したり動作を展開したりしていくことが可能になってきていると考えられる。



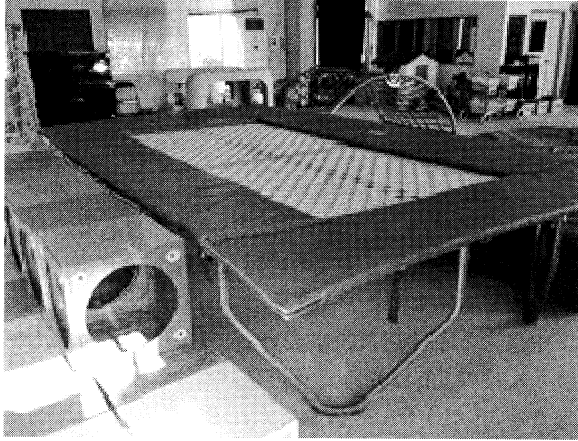
写真④【大高のイオンに見立てられたプレイネット】

第Ⅳ期【幼稚園での経験のごっこ遊びへの反映】

＃19～22（4歳10カ月～4歳11カ月）

「ようちえん」「うんどうかい」の掛け声とともに“運動会ごっこ”が始まる。“運動会ごっこ”が行われた背景には、幼稚園で初めて運動会を経験したことがある。長方形の大型トランポリン(以下TP、写真⑤)を運動場のトラックに見立て、TPの周りの青い部分(フレームパッド)を走り始める。Thが運動会で流れる曲を歌うと、以後走るときは必ず「うたって!」とリクエストした。#19では走っているThの前で通せんぼをしたり、#22では走っている途中でわざとこ

けたりするなどのからかい行動が見られた。からかい行動によって Th の反応を楽しんでいることから、表象・象徴機能に加えて他者認識の発達も見られることがわかる。Cl と Th の愛着関係・信頼関係が深まり、Cl 自身が周囲の人とユーモアを共有することができるようになったことが、この期のからかい行動の成立を促したと考えられる。



写真⑤【運動会ごっこで使用されたトランポリン】

第Ⅴ期【ごっこ遊びの決まり事の複雑化】

#23～30（5歳0カ月～5歳2カ月）

第Ⅱ期の“ハンターごっこ”は、『逃走中』というTV番組から「追いかける－逃げる－捕まる（捕まえる）」という決まり事を取り入れただけのものではあったが、第Ⅴ期では、決まり事が徐々に複雑化していく。たとえば#23では、Clの方から「ほく、ハンター」「5, 4, 3, 2, 1, にげて」と言ってThを追いかける。またこの回、同様の遊びを続けていくうちに、「にげて」という掛け声から、「ハンターほうしゅつ」というTV番組に近い合図の言葉に変わっていった。さらに、Clは逃走者（Th）に時間を与えてから追いかけるようになったが、これもTV番組のルールを取り入れたものである。「追いかける－逃げる－捕まる」という基本的な決まり事を核として、その上に他の要素を加えながら遊びが展開していったのである。一連の流れを何度も繰り返す中でClのイメージが深まり、Clから表出されたイメージをThが共有したり、展開させたりすることで、決まり事に装飾がほどこされ、遊びの進化につながったのではないかと考えられる。

第Ⅱ期の“電話ごっこ”では、Thから話しかけられるのを待っており、自分から話し出すことはなかったが、#23では、木の家の中にいて受話器を耳に当てているClの方から「どこいる？」とTPの上のThに問いかける。ThがTPを船に見立ててく船の上だよ。A君はどこにいるの？>と聞き返すと、「くまさんのいえ」とClも場の見立てをし、それを言葉で伝える。ThがTPを船に見立てたのは、以前違う遊び

の中でTPを海賊船に見立てて戦いごっこをしたからであった。「どこいる？」という問いかけによって、Clは初めから見立ての世界を作ろうとしたと考えられる。そして、ClはThが提示した象徴を受け入れ共有でき、かつ自分の見立てたイメージを言葉にして伝えることができていることから、表象・象徴機能の発達がうかがえる。

また#24では、電話機を片手に緑色のマット（写真⑥）の上に座り、「ほく、ほく、ほく…じゃんぐるにいます」と宣言し、今までになかった場の見立てを行う。一週間前の#23で、お互いがそれぞれの場の見立てを行ったことで、Clのなかで“電話ごっこ”のイメージが構築され、新たな場の見立てにつながったのではないかと考えられる。Thの<トラにあった？>という言葉を受け入れ、それに応えて「ギャー」と叫び、ヘビやトカゲまで登場させ、新しいイメージを創造しながら遊びを展開している。高橋（1993）は、「仲間のごっこ遊びでは、自己のイメージに加え、仲間のイメージも活用できるために、共同的な想像世界が多彩になる」と述べている。Clはお互いのイメージを繋いで、新しいイメージを再構築しながら遊びを展開させていく力を身につけていると考えられる。



写真⑥【ジャングルに見立てられた緑色のマット】

第Ⅵ期【遊びのイメージの拡充と他者とのかわり】

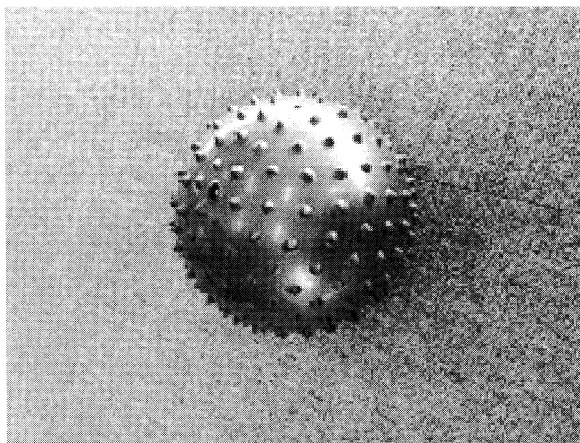
#31～47（5歳2カ月～5歳9カ月）

この期では、第Ⅴ期と同じようにTV『逃走中』の内容を取り入れた“ハンターごっこ”が続く中で、新たに“銃ごっこ”と“戦闘中ごっこ”が始まった。

“銃ごっこ”は、この時期家庭でも兄弟間で行われClがはまっていた遊びである。玩具の銃をClとThがそれぞれ持ち、お互いが敵になって撃ち合ったり、味方になって見えない敵を撃っていった。“銃ごっこ”はほぼ毎セッション行われ、自分の主張を押し通す場面が見られた。Clが、「ほくみかた、せんせいみかたなって」と伝えてきたため、ThはClの味方になったつもりでClの近くへ行き、見えない敵に対して銃を向けて撃つふりをした。しかし、Clは、

「ちがうよ、みかたうつない（うたない）」と言う。自分のイメージと違っていることに関しては「ちがうよ」と言葉で否定するようになっている。その後も、CIが「あっ、てき」と言って銃を撃つときに合わせてThも同じ方向に銃を向けて撃つと遊びは展開していくが、Thが別方向に銃を撃つと、「ちがうよ、みかたうつないで」と言ってくることもあり、CIはThのふりに合わせて話を展開することができなかった。CIは自分のイメージを表すことで精一杯であったと考えられる。

#36では、『逃走中』と対をなすTV番組『戦闘中』を取り入れた“戦闘中ごっこ”を初めて行った。『戦闘中』は、限られた時間の中、「出演者＝プレイヤー」が「ボール＝バトルボール」を使って相手を撃破し、お互いの「持ち金＝賞金」を奪い合い、最後まで勝ち残ったプレイヤー1人だけが賞金を獲得できるサバイバルゲームである。『戦闘中』では、プレイヤー同士が戦うため、「ハンター」は存在しない。その代わりにプレイヤーの大きな戦力となるアイテムとして、戦闘アンドロイド「忍（シノビ）」が存在する。プレイヤーがこの「忍」を獲得すれば、命令して自在に操り、戦いに役立てることができる。「忍」はプレイヤーにとって「敵」にも「味方」にもなる存在である。プレイセラピー内では、主にCIが「忍」、Thが「プレイヤー」となり、TVの「バトルボール」と同じ位の大きさのボール（写真⑦）を使って“戦闘中ごっこ”を行った。



写真⑦【“戦闘中ごっこ”で使用されたボール】

#36の初めての“戦闘中ごっこ”では、一回ボールを投げ合うだけで終わり、すぐに“ハンターごっこ”に切り替わってしまった。ボールを投げ合うという『戦闘中』の基本イメージを共有することはできているが、役を演じる場所までは到達していない。TV放映からプレイセラピーまで4日しか空いておらず、兄弟間あるいは友達間で体験を重ねてイメージを深めるには至らなかったであろう。

一方、#47の“戦闘中ごっこ”では遊びに変化が見られる。“ハンターごっこ”をやり始めたCIが手にし

たボールを指してThがくそれ、戦闘中のボールなのに>と言ったことで、CIが「せんとうちゅう? ぼく、しのび」と言い、自身を「忍」の役に見立てることができた。これは#23で“ハンターごっこ”が展開したときと同様で、CIが自身を役に見立てそれを言葉で伝えることができるようになると遊びに変化が見られる。そして、“ハンターごっこ”ではあまり見られなかった役の交代が頻繁に行われた。このときも、初めは、#36同様お互いがボールをぶつけ合うだけであった。ところが、ThのボールがCIに当たったとき、CIはTVの中の「忍」と同じように片膝をついて固まった。これは#36では見られなかった行動であり、ThはCIがさらにTVの内容を取り入れて遊ぶことができるのではないかと感じたため、「忍びの開放ベルト」（10万円で購入できるアイテム。「プレイヤー」と「忍」に「開放ベルト」を装置すれば、その腕輪をつけた「プレイヤー」が同じ腕輪をつけた「忍」を操ることができる。）の話を遊びの中に導入した。Thは言葉でアイテムの内容をCIに伝えながら遊びを進めていった。「開放ベルト」のテーマで遊びを行い続けるとCIの方から「かわって」と役の交代を要求してきた。「忍」から「プレイヤー」に役の交代をすると、CIはThの行動を真似して遊び始めた。今井（1992）は、保育場面でのごっこ遊びについて、「保育者の言葉やからだの動きのすべては子どものモデルになり、頭の使い方、工夫の仕方まで伝わっていく」と述べている。保育場面とプレイセラピーの違いはあるが、CIはThが演じていた役に魅力を感じ、Thの言葉や行動をモデルとして新たな役を演じ、遊びを深めていくことができたのではないだろうか。

また、この時期のごっこ遊びの変化として、1回の遊びにかかる時間が長くなったことが挙げられる。なかでも、初めてTh以外の第三者（中学生女兒）が加わって遊びを行った#39の“ハンターごっこ”がそうであった。プレイルームはとても広く、同じ時間にCIとThのペアが数組入室できる構造になっている。Thはいつもすぐハンター（CI）に捕まってしまうが、この女兒は捕まろうとはせず隠れたり逃げ回ったりした。それに対し、CIは諦めず捕まえるまで必死に追いかけていた。ここでも決まり事を核としながら遊びを行っているが、第V期とは違い、一回の決まり事のなかに、「CIはハンターになりきりキョロキョロしながら歩き回る」「CIは速いハンターになる」「時間切れになり女兒が賞金を獲得する」など、いくつもの要素が加わって遊びが行われており、1回の遊びがかなり長くなっている。また、TV番組で放映されている内容に近い遊び方になっていた。このことから、女兒が入ることで女兒からの働きかけも増えイメージを増幅させることができ、あらゆる要素を盛り込んで長時間遊びを展開させることができたの

ではないかと考えられる。また、女兒が捕まろうとしなかったことも遊びを膨らませる要因であったと考えている。ThはCIのイメージに合わせてわざと捕まるように演じる面があったが、女兒は捕まろうとはしなかった。そのため、CIは次々に新しい要素を考えながら何とかして女兒を捕まえようとしたのではないだろうか。一方、ごっこ遊びの中での女兒の働きかけに対し、CIは自分のイメージと違っていることに関しては、「ちがうよ」「まだだよ」「やめない」などと言い、自分の意志を強く示している。このことから、複数の仲間のなかで、相手の気持ちを配慮しながら遊びを行う力はまだ弱いのではないだろうかと考えられる。また、園での集団場面と違い、Thの後ろ盾があると感じたからこそ、自分を強く主張できているのだろう。

#40の“ハンターごっこ”では、ミッションを自分で編み出そうと試み、必死に考えて言葉で伝えようとしている様子は見られたが、途中でThに「みっしょんいって」と言い、最後まで自作のミッションを伝えることができなかった。またThがミッションを考えてそれをCIに伝えるが、CIが思い描いていたミッションとは違っていたため、「ううん」と言われてしまった。このことから、CIの頭の中ではミッションを創り上げることはできてはいるが、それを言葉にして伝えることはまだ難しいと考えられる。

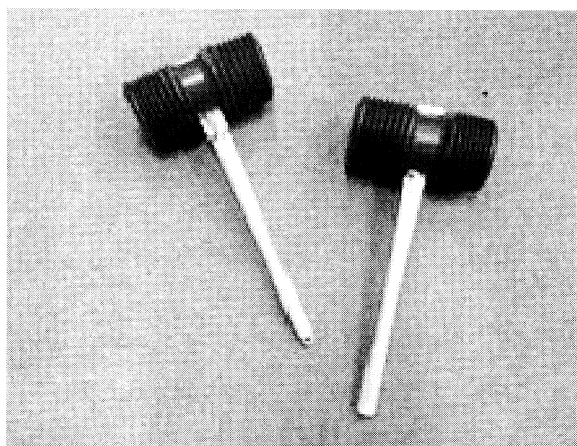
第Ⅶ期【想像力を働かせながらのごっこ遊びの展開】 #48～55（5歳9カ月～5歳11カ月）

この期は、“おままごと”と“くまさんと飛行機ごっこ”の遊びが頻繁に行われた時期である。“おままごと”では、CI演じる赤ちゃんが家から出ていってしまい、Th演じるママが赤ちゃんを探しに行くという場面展開であった。赤ちゃんの家出というテーマは何度も遊びの中に取り入れられたが、赤ちゃんは母親の反応を気にかけながらすぐに家に帰ってくる。とりわけ#48で行われた“おままごと”では、赤ちゃんは8回も家から出て行った。

今井（1992）は、「繰り返し行動は、子どもにとって自分のめあてを遂行するための必要欠くべからざるプロセスなのではないか」と述べている。自分のイメージにそって‘行って帰ってくる’という同じ行為を何度も繰り返していくうちに、CIの中に行動を見通す力が生じてきているように感じる。また、今井（1992）は、「初めは、出かけていくことと帰ってくる、その行為自体を楽しんでいた子どもたちが、『どこに行くのか？』『何をしにいくのか？』といった目的意識や見通しが生じてくると、今度はその目的遂行に夢中になり、言葉で虚構の世界を想定しながら、自分たちをも、虚構の人物に置き換え自分たちが描いた想像の世界に遊ぶ楽しみを生み出していく。いわゆる状況づくりや場面づくりを開始する」と述べている。CIは「出ていく」と言ったあと、ニコニコしな

がら母親がどのような行動をするのかを楽しみに待っている。そして、母親の反応を気にかけながら、すぐに家に帰ってきたり、「かくれんぼしてた」と言って帰ってきたり、「おさんぽいこうか」と言ったりと、「何をするのか」、「どこに行こうとしているのか」など目的設定や場の見立てをして想像力を働かせながら遊びを展開させることができている。そして、CIが「何をするのか」、「どこへ行こうとしているのか」というイメージを言葉や行動で示すことで、Thも共通のイメージを持ちながら遊ぶことができ、お互いのイメージを交流させて‘行って帰ってくる’遊びを変容させながら次々に内容を展開して遊ぶことができたのではないかと考えられる。

“くまさんと飛行機ごっこ”では、CIの今までのあらゆる経験と想像力が統合されてごっこ遊びが展開している。“くまさんと飛行機ごっこ”が始まる前の#46では、その伏線となる“くまさん家の工事”が行われた。CIはピコピコハンマー（写真⑧）を手に取り、くまさんの家に向かった。Thが「くまさん？」と聞くと、「こうじする。おうちつくって」と言った。Thも一緒にピコピコハンマーを持ち、そのピコピコハンマーを金づちに見立ててくまさんの家の床や屋根をトントン叩き、家を作る遊びを始めた。家を作ったあとは、家の中でくまのぬいぐるみと一緒に遊んだ。#46ではくまのぬいぐるみと一緒に遊んで終わってしまっていたが、#49では、CIが玩具の棚から飛行機を持ってきたことによって“くまさんと飛行機ごっこ”が始まった。



写真⑧【ピコピコハンマー】

“くまさんと飛行機ごっこ”では、Thが演じるくまさんの反応を気にしながら飛行機を飛ばしたり飛行機を隠したりするなどの遊びが展開された。#49では、“くまさん家の工事”と“おままごと”など、今までの遊びとCIが新たに想像して作り出した遊びが混ざり合っごっこ遊びが展開されている。“くまさん家の工事”が完成し、ほっと一息ついてカレーを用意し、食べようとしたところで、CIが急に「で

てった」と言って家から出ていく。Thは一番大きなぬいぐるみを抱えて＜待て～＞と言いながら追いかける。Clは大きま（Th）から逃げ回りつつ、玩具棚から飛行機を手に取りプレイルームの端に行く。Clは飛行機を飛ばしながら、「みえなくなっちゃった」「かくれた」（大きまの位置から見えなくなったということ）と言い、大きま（Th）にClを探させる。Thが＜あっ、見つけた＞と言うと、ニコニコ笑う。

#50では、飛行機に乗りたいと言う女の子くまさん（Th）と、くまさんをからかいながら床を走行したり、飛んだり、隠れたりする飛行機（Cl）のやり取りが展開された。

高橋（1993）は、現実世界とイメージの世界の相互交流について以下のように述べている。

「イメージ世界は、外界のコピーに近い知覚像から、想像→空想→ファンタジーと移行するにつれて、虚構性が増大すると考えられる。知覚像は、他の水準のイメージに比べれば、現実のコピーに近似している。それは、内面化された外界模倣といってもよいであろう。現実により近いと見做されている知覚像に対して、想像は、現実経験そっくりそのままではなくなる。経験が融合され、体制化されて想像が生み出されるとき、そこに、現実経験では存在しなかった新しい要素が付加される。」

Clは、現実世界とイメージ世界の間を絶えず往復しながら遊びを行うことができるようになっている。Clの現実の世界が豊かで多彩なものになればなるほど、イメージ世界への材料と刺激が増し、さらに、そのイメージが入り組んだ複雑なものになることによって、現実認識が一層確実なものになり、現実からの素材吸収が増大するのである。

また高橋（1993）は、「イメージは、発達するにつれて、一つ一つが断片的ではなくなり、相互間に繋がりが生じ、系列化されたものになる。これに対応するかのようには、この段階で演じられるふりの行為にも、脈絡がみられるようになる。…そして、おそらく次の発達段階において、空想やファンタジーが発生する」と述べている。

この高橋（1993）の論考をもとに、“くまさんと飛行機ごっこ”を検討していくと、Clの今までの日常生活で起きた体験や経験に加え、現実経験では存在しなかった‘くまさんと飛行機’を用いて想像しながら遊びを展開することができていることから、Clの遊びの発達段階は「空想やファンタジー」の段階に来ていると考えられる。ファンタジーの世界は、現実そのままのコピーではなく、イマジネーションの優れた働きによって願望と期待が込められた世界である。#49のごっこ遊びに見られる‘かくれんぼ’のテーマなどにも、親しい人に見つけてもらいたいという願望を読み取ることができる。

4. Thの役割についての考察

a) 表象・象徴機能の発達におけるThの役割

まずClの表象・象徴機能の発達を促す支援者としてのThの役割について考察する。

Thは初回、Clの好きなプラレールで遊ぶことを提案し、ClとThの距離が近づく。Thが＜脱線＞と言った言葉をClも「はってん（だっせん）」と模倣した。その後のセッションではClが、自ら「はってん、はってん」と言って遊びを楽しむ姿が見られるようになった。Clには言葉の発達の遅れが見られるが、このように簡単な言葉を目の前で起こっている出来事に関連させてThから始発することが、Clの興味の広がりや思考の発達を促したと考えられる。

#2以降Thがふり・見立てを始発したことにより、ふり・見立て遊びが行われるようになった。そして#4ではCl自らふり・見立てを行うことができるようになった。小山（2000）は、表象機能の発達に関連させて、「こちらが誘う遊びに子どもがのってこないときでも喜ぶことを示したり、他の楽しいことを探したりして一緒にやっていく、ともにいる存在がとても大事である」と述べている。当初遊びが長続きしなかったClに対し、ThがClの興味・関心に合わせて、新たな遊びを取り入れ楽しもうとしたことで、Thはそばにいと安心できかつClの世界を理解して広げてくれる存在となり、Clの表象機能の発達を促すことができたのではないだろうか。

言葉の発達に遅れがみられるClは、自分の要求や思いを言葉にのせてうまく表現できないことが多かった。第I期では、「あ、あ…ん、ん…」と言ったり、Thを引っ張ったりしていた。そのため、Clが表現したいと思っている内容をThが代わりに言葉で示したり、Clがわからない言葉をThがゆっくり言って伝えようと、ClはThの真似をして言い、言葉を覚えていった。#4では初めてCl自ら「ようちえんいつてきた」と自発的に語り始め、自分の体験をThに伝えるようになった。#5ではThに「きて！」と要求してくるようになり、それ以降もThに指示を与えることが多くなってきた。このように、Clの自発的な発話の意図や意味をThが理解し、共感したり共有したりしたことが、Thの発話や言葉への感受性を高めていったと考えられる。

岡本（1982）は、言葉の獲得過程にある子どもに話しかけていく際の、子どもの言語水準への適合の必要性を述べている。子どもの言語水準への適合とは、まず、保育者（訓練者）が、子どもに近い水準までおり、対等の共有関係に立って、そこで動作や言葉を交わし合うことである。そして、まず訓練者の方から子どもの行動を模倣し、子どもと同じ水準に身をおく、つまり子どもに同一視してゆくことによって、子どもからの訓練者への模倣や同一視を容易にしていける。そうすることによって、関係を密接にすることができる。

のである。ごっこ遊びにおいては、Th は Cl と同じように役になりきって遊んだり、Cl が発した言葉を真似して聞き返したりすることでイメージを共有して遊んでいた。そうしたことが、Cl と Th との関係性を密にし、表現したいという Cl の思いを高めることができたと考えられる。

また岡本（1982）は、「母親は子どもの二語発話中の語順をいかしながら、欠如している機能語や語尾変化を補ったり、新しい語を付加することによって、子どもの発話の意味や形式を拡充していく」と述べる。Th もプレイセラピーのなかで同じ役割を担っていた。たとえば、#17の“お買い物ごっこ”において、Cl の「(車が) ぱくくします」との言葉に対し、Th が「ピーピーピーバックします」と新しい語を付加したところ、その後の遊びのなかで、「ピーピーピーぱくくします」と言いながら車をバックさせる場面が見られた。このように、Th が子どもに近い水準へおるることによってコミュニケーションを促進しながらも、そこより一步高い水準への移行を容易にする手がかりを導入していくことが、子どもの言葉や遊びの発達には大切なことであると考えられる。

b) ごっこ遊びにおける Th の役割

Cl は、プレイセラピーのなかでいろいろなごっこ遊びを行った。そのなかでもとりわけ“ハンターごっこ”が好きであった。“ハンターごっこ”は、家庭では兄と、幼稚園では仲の良い友だちとも遊んでいる。家庭や幼稚園での“ハンターごっこ”と、プレイセラピーでのそれとは違いが見られた。そのため、3つの場面での“ハンターごっこ”を比較しながら、プレイセラピーでの“ハンターごっこ”における Th の役割について検討していく。

プレイセラピーが終わると Cl は、待合スペースで待っていた兄と外に出て“ハンターごっこ”を楽しむことがよくあった。その様子を観察していると、兄が遊びをリードしており、『Aくんは逃走者ね』と指示を与えていた。Cl は「ぼくハンター」と主張することもあり、お互いが役を譲らないこともあったが、大抵はどちらかが受け入れて遊んでいた。

#55が行われた頃、筆者は Cl が通う幼稚園を訪問し、朝の自由遊びを観察した。Cl は仲の良い友だち6人と“ハンターごっこ”をしていた。このときプレイセラピーでは見られない遊びが行われていた。“ハンターの修行”というタイヤとタイヤの間の間を跳んでいく遊びである。タイヤとタイヤの間の地面には、×印が書いてあり、×印のところは落ちてもしよいというルールであった。担任の先生がその遊びを見ていたとき Cl が地面におりたため、『Aくん落ちちゃったの?』と聞いたところ、「ここは(落ちてもしよいんだよ)」と答えたようである。この遊びのルールは、Cl 以外の子どもが考えていた。Cl は、他者が作り出

したルールを理解して遊ぶことができていた。

また Cl は、園で“ハンターごっこ”をしている時もハンター役になることが多いようである。Th が観察していたときも、ハンター役になっていた。友達(逃走者)が逃げて全員が滑り台(安全地帯)に上ってしまったとき、Cl は一人で木と木の間のスペースに入り、「ハンターゾーン」「16たいのハンターだよ」「5, 4, 3, 2, 1 ハンターほうしゅつ」と大きな声で友達に伝えている場面が見られた。しかし、友達には Cl が言ったことが伝わっていなかったため、それを見た保育者(担任)が Cl の隣へ行き一緒にハンター役になり、Cl が伝えようとしていることを代わりに子どもたちに伝えていた。

他の遊びを行っているときも、Cl は友だちから『Aくんはここ』『Aくんは〇〇役ね』と指示を与えもらったり、Cl のやったことが違っていると、『Aくんちがうよ』と教えてもらったりしている場面が見られた。また、ルールや遊び方が理解できていないようなときは、輪の中から一回離れ少したってから戻るという姿が何度か見られた。Cl は幼稚園では友達の考えた遊びに付いていくことが多く、自らリードして遊ぶことはあまり見られなかった。

一方プレイセラピーでは、Cl が遊びをリードし、Th は Cl のイメージに合わせて遊びを行っている。また、プレイセラピーでの“ハンターごっこ”は TV 番組の再現であり、幼稚園で見られたような新たなルールは見られなかった。プレイセラピーのなかでは、Cl が興味・関心をもとに自分のレベルにあった遊びを行うことができる空間があり、Cl の思いを受け止めてくれる Th の存在があったため、Cl 自身が考えた遊びを展開できたと考えられる。また、プレイセラピーのなかでは Cl が Th に指示してくる場面が多かったが、Th が Cl の思いを受け止めてくれるという安心感から Cl が主導して Th に指示を与えて遊ぶことができたのではないだろうか。

プレイセラピー場面でイメージ世界を豊かに生きていくことは、日常生活や幼稚園生活をより豊かなものにしていくことにつながる。Th はその仲介役としての役割を担っているのである。

5. 引用文献

- 今井和子(1992)：なぜごっこ遊び？—幼児の自己世界のめばえとイメージの育ち—フレーバル館
 小山正(2000)：言葉が育つ条件—言語獲得期にある子どもの発達—培風館
 岡本夏木(1982)：子どもとことば—岩波新書
 高橋たまき(1984)：乳幼児の遊び—その発達プロセス—新曜社
 高橋たまき(1993)：子どものふり遊びの世界—現実世界と想像世界の発達—ブレン出版