

精神遅滞児におけるジャンケンの発達過程

Development of "Jan-Ken" in Children with Mental Retardation

大塚 玲

Akira OHTSUKA

(平成7年10月2日受理)

I. はじめに

ジャンケンとは、子どもどうしの遊びやゲームにおいて順番などを決めるためのもっとも一般的な解決方法としてよく用いられるものである。ジャンケンとは、子どもが仲間集団に参入し、そこでの共同生活を円滑に運び、遊びやゲームを積極的に楽しむために必要とされる基本的な社会スキルともいえる(野村,1988)。

子どもがジャンケンを獲得するためには、まずグー、チョキ、パーの3種類の基本となる拳を自由に形づくることができなければならない。なかでもチョキは難しく、90%の者が手指でこの形を作ることができるようになる年齢は3歳0カ月といわれている(田中,1989)。つぎに、相手と同期させながら「ジャンケン・ポン」のかけ声とともに、手を振り下ろすことができなければならない。このとき、拳を出すタイミングを相手と一致させることが重要で、遅れた場合は「アトダシ」としてルール違反となる。最終的に、ジャンケンでは相手の拳と自分の拳の関係によって勝敗が決定されるわけであるが、この3種類の拳のいわゆる「三すくみの関係」が理解されなければならない。

これまで健常児を対象としたジャンケンの発達過程については、ルールの理解や遂行(鶴飼,1983)、促進・抑制に関する要因(牛山,1973,1974)、同期パターンの出現メカニズム(藤田,1989,1990a,1990b)など、さまざまな観点から研究がなされてきている。しかし、発達障害児のジャンケンの発達については、自閉症児に焦点を当てた野村一連の研究(野村,1988,1989,1990,1991,1993,1994)をみるのみで、精神遅滞児を対象としたジャンケンの発達過程についての研究はみあたらない。そこで、本研究では健常幼児と比較することにより精神遅滞児におけるジャンケンの獲得過程を明らかにするとともに、その獲得を妨げる要因を検討することを目的とした。

II. 方 法

1. 被験児

被験児は、静岡市内の養護学校および特殊学級に在籍する精神遅滞児23名(以下、精神遅滞群)および上記と同地域にある保育所に通う健常幼児40名(以下、健常幼児群)である。基本的に健常幼児群はMA統制群として精神遅滞児群のMA(精神年齢)に対応するように設定されたが、健常児のジャンケンの発達をさらに詳細に検討するため6歳群を追加した。なお、精神遅滞児群のMAは田中ビネー式知能検査によって算出された。被験児の構成は表1の通りである。

表1 被験児の構成

精神遅滞児		MA		
		3歳群	4歳群	5歳群
人数		7	8	8
MA	平均	2:7	4:2	5:5
	範囲	2:0-3:1	3:7-4:6	4:7-6:1
CA	平均	11:6	11:1	11:4
	範囲	7:6-14:3	9:6-13:5	8:9-14:3

健常幼児		CA			
		3歳群	4歳群	5歳群	6歳群
人数		10	10	10	10
CA	平均	3:1	4:1	5:2	5:11
	範囲	2:7-3:6	3:8-4:6	4:9-5:5	5:6-6:4

2. 課題

本研究では各被験児のジャンケンのスキルおよびルールの理解を評価するためにジャンケン遂行課題とジャンケン絵課題の2課題が用意された。

本研究で用いたジャンケン遂行課題は、基本的には野村(1989)のジャンケンテストを参考に作成されたが、以下の点で異なる。①野村のジャンケンテストでは、勝敗について被験児が誤った判断を表明したり無反応の場合は、そのつど実験者は訂正をしたり、正しい答えを教えたが、本研究ではこのことがその後の試行において被験児の反応に影響を及ぼすことを考慮し、課題遂行中は被験児の誤った判断を訂正したり答えを教えるといったフィードバックを与えなかった。②ジャンケンテストでは、あいこの場合は分析の対象から外されたが、本研究ではあいこ、すなわち引き分けの理解がジャンケンの勝敗の理解の重要な要素となると考え、あいこの場合も1試行と数え、分析の対象とした。③ジャンケンテストでは、ジャンケンカードを作成し、被験児がジャンケンに勝った場合のみジャンケンカードにシールを貼らせた。しかし、一般的に、子どもはシールを貼るという行為に対する動機づけが非常に高く、勝ったときにしかシールを貼れない場合、負けたことが分かっているにもかかわらず意図的に勝ったと表明する可能性が考えられた。そこで、本研究では3種類のシール(勝ちシール、負けシール、あいこシール)を用意し、勝敗に応じていずれかのシールを貼らせることにした。

野村のジャンケンテストは、基本的に被験児と実験者による5回戦のジャンケンで構成されている。先に述べたように、本研究におけるジャンケン遂行課題はジャンケンテストを参考に設定されたが、ジャンケンにおける身体動作の要因を排除して、被験児が第三者として客観的にジャンケンをみた場合にグー、チョキ、パーの三者関係のルールの理解が、実際にジャンケンを行った場合と相違がみられるかどうかを検討するために、本研究ではジャンケン遂行課題に加え、ジャンケン絵課題を新たに設定した。

1) ジャンケン遂行課題

ジャンケン遂行課題では、実験者と被験児が1対1でジャンケンを6試行実施する。あいこの場合も1試行と数える。1試行ごとに、被験児に勝敗の判断を自発的に表明させる機会を与える。2、3秒間待っても自発的な表明がなければ、実験者は被験児に「どうだったかな」「○○ちゃんは勝ったかな、負けたかな、あいこだったかな」と尋ねる。質問をしても表明がなければ、次の試行に移る。被験児が誤った判断を表明しても訂正はしない。勝敗を表明させた後で、ジャンケンカードに勝敗に応じて3種類のシール（勝ちシール、負けシール、あいこシール）を貼らせる。ここでも、被験児が適切なシールを選択したかどうかのフィードバック情報は与えない。なお、実験者は6試行のジャンケンで3種類の拳をそれぞれ2回ずつ出すようにあらかじめ出す拳のパターンをいくつか用意しておいた。

2) ジャンケン絵課題

ジャンケン絵課題は、男児と女児が1対1でジャンケンを行っている絵を6枚呈示し、それぞれの絵についてどちらが勝ったかを被験児に問う課題である。絵を1枚ずつ被験児に呈示し、「男の子と女の子、ジャンケンどっちが勝ったかな」と質問する。被験児が誤った判断を表明しても訂正はしない。勝敗を表明させた後で、ジャンケンカードに勝敗に応じて3種類のシールを貼らせる。被験児が適切なシールを選択したかどうかのフィードバック情報は与えない。6枚の絵の内容は以下の通りである。①男児チョキ、女児グー、②男児パー、女児パー、③男児チョキ、女児パー、④男児グー、女児グー、⑤男児チョキ、女児チョキ、⑥男児グー、女児パー。

3. 手続き

実験は、ジャンケン遂行課題、ジャンケン絵課題の順に個別的に実施された。被験児の課題遂行時の様子はすべてビデオ録画された。

4. 分析方法

1) 勝敗の理解について

勝敗の理解については、ジャンケン遂行課題とジャンケン絵課題それぞれについて、各被験児が勝敗を正しく判断できた数を正答数として算出した。さらに、あいこの理解については表2の基準にしたがって「理解」「半理解」「不理解」の3カテゴリーに分類した。

2) 勝敗の表明方法

ジャンケン遂行課題において被験児がどのような方法を用いて勝敗を表明したかを表3の基準に基づき、「自発・言語」「自発・ジェスチャー」「問い・言語」「問い・ジェスチャー」「無表明」の5カテゴリーに分類した。

3) ジャンケン動作

ジャンケン遂行課題において腕の振り方の著しい異常、両手を使う、拳の形が著しく変形しているなどジャンケン動作に困難を示した被験児を取り上げ、その困難の特徴について検討した。

4) 拳の出し方

ジャンケン遂行課題における6試行のジャンケンで常に同じ種類の拳しか使わないなど拳の出し方に偏りがあるかどうかを検討するために、被験児が用いた拳の種類（グー、チョキ、パー）

別の割合と使用パターン（1種類、2種類、3種類）の割合を算出した。

表2 あいこの理解の分類基準

カテゴリー	基準
理解	「あいこ」と表明できる
半理解	「あいこ」と表明はできないが、「いっしょ」「両方勝ち」と表明するなど、明らかに「不理解」とは異なる。 指さしの動作による表明の場合でも、他のパターンの絵では女の子か男の子のいずれかを指すが、「あいこ」の絵では両方を指さしたり、男の子と女の子の間を指す。
不理解	どちらかが勝ちであることを表明する。無表明の場合にもここに分類する。

表3 勝敗の表明方法の分類基準

カテゴリー	基準
自発・言語	言語によって自発的に表明できる。
自発・ジェスチャー	ジェスチャーによって自発的に表明できる。 たとえば、ジャンケンの後すぐにシールをとってカードに貼る。
問い・言語	実験者の問いかけに対して言語で表明する。
問い・ジェスチャー	実験者の問いかけに対して、ジェスチャーで表明する。
無表明	実験者が問いかけを行っても、勝敗の表明を行わない。

Ⅲ. 結 果

1. 勝敗の理解について

健常幼児群および精神遅滞児群におけるジャンケン遂行課題とジャンケン絵課題の正答数の平均をそれぞれ図1、図2に示した。

健常幼児群について、年齢群（4）×課題（2）の2要因の分散分析を行ったところ、年齢群（ $F=19.98$ 、 $df=3/36$ 、 $P<0.01$ ）の主効果および年齢群と課題の交互作用が有意であった（ $F=5.19$ 、 $df=3/36$ 、 $P<0.01$ ）。そこで、各要因の単純効果を分析した結果、年齢要因ではジャンケン遂行課題およびジャンケン絵課題において1%水準で有意であった。また、課題要因では3歳群において1%水準で有意であった。多重比較の結果、ジャンケン遂行課題では3、4、5歳群の間で、年齢が高い群の方が低い群に比べ有意に課題の正答数が多いことが認めら

れた。ジャンケン絵課題では5歳群が4歳群に比べ有意に課題の正答数が多かったが、3歳群と4歳群、5歳群と6歳群の間には有意差は認められなかった(MSe=2.44、5%水準)。

精神遅滞児群については、MA群(3)×課題(2)の2要因の分散分析を行ったところ、いずれの要因とも有意差はなく、また交互作用もなかった。

健常幼児群および精神遅滞児群におけるあいこの理解度を年齢群別に3カテゴリー(表2参照)で分類した結果をそれぞれ図3、図4に示した。健常幼児群では、あいこの正しい理解を示した者が3歳群では0%であったが、4歳群では20%、5歳群では70%、6歳群では80%と年齢が上がるにつれてあいこの理解が向上してゆき、特に4歳から5歳にかけて急激な向上がみられた。一方、精神遅滞児群では、いずれのMA群においてもあいこの理解を示す者がみられなかった。MA3歳群では「半理解」を示す者もみられなかった。MA4歳群とMA5歳群では「半理解」を示す者がそれぞれ25%、12.5%であった。

以上の結果から、健常児では年齢が高くなるにつれてジャンケンの勝敗の理解も向上していくことが認められた。特に4歳から5歳にかけて急激に理解が向上し、5歳でジャンケンの勝敗の理解、すなわち拳の三者関係に関する知識がほぼ獲得されることがうかがえる。この4歳から5歳にかけての顕著な進歩は、おそらくこの期間にあいこの理解が飛躍的に向上したことによるものであろう。また、3歳ではジャンケン遂行課題よりもジャンケン絵課題の方が成績がよく、4歳になると課題間の成績に差がなくなることから、3歳の時点ではまず拳の三者関係に関する概念的知識の獲得が先行し、4歳になってジャンケンに必要とされる身体動作を含めたジャンケンスキルが知識に追いついていくのではないかと思われる。

一方、精神遅滞児では、MAが高くなってもジャンケンの勝敗理解の向上がみられなかった。精神遅滞児ではMAが高くなってもあいこの理解がほとんどみられず、このことが上記の結果に大きな影響を及ぼしているのではないかと推測される。また、精神遅滞児群と健常幼児群における両課題の成績を対応する年齢群ごとに比較すると、MA3歳群のジャンケン遂行課題の成績のみが健常幼児の3歳群の成績を上回っていた。

2. 勝敗の表明方法について

健常幼児群では勝敗を自発的に表明する者の割合が、3歳児10%、4歳児30%、5歳児40%、6歳児90%と、年齢が高くなるにつれて増えていった(図5)。特に、5歳から6歳にかけて急激な増加がみられた。また、自発的にジェスチャーで答える者は4歳まではみられなかったが、5歳児で20%出現し、6歳児では60%の者がそうした表明方法をとった。逆に、勝ち負けについて質問してもなんら答えが返ってこなかった者は、3歳児で40%みられたが、4歳児で10%となり、5・6歳児では存在しなかった。

一方、精神遅滞児群では、いずれの年齢群でも勝ち負けを自発的に言語で表明する者が多く、MA3歳群では42.9%、MA4歳群では75%、MA5歳群では62.5%であった(図6)。自発的にジェスチャーで答える者はMA5歳群において初めて12.5%出現した。無表明の者はMA3歳群では42.9%、MA4・5歳群では12.5%であった。

3. ジャンケン動作について

ジャンケン動作に困難を示した被験児を抽出し、その特徴を表4に示した。ジャンケン動作に困難を示した被験児数は、健常幼児群では2名(いずれも3歳群)、精神遅滞児群では9名

(MA 3歳群4名、MA 4歳群3名、MA 5歳群2名)であった。精神遅滞児群9名のうち6名は自閉傾向をもつ者であり、そのうち4名が実験者の出した拳をみて、それが自分の拳と違くと、自分の拳を実験者の拳と同じものに変えてしまう行動を示した。

4. 拳の出し方について

健常幼児群では、6回のジャンケンにおいて2種類の拳を使用した者は3歳群で20%、4歳群では50%、5歳群では60%、6歳群では70%と年齢が高くなるにつれてその割合が増えた(図7)。逆に1種類のみ使用の者は、3歳群では30%、4歳群では40%であったが、5歳群・6歳群ではいずれも10%に減少した。また、3歳群では拳を作ることができない者が20%存在した。

精神遅滞児群では、適切に拳を作ることができない者がMA 3歳群で57.1%、MA 4・5歳群では25%も観察された。2種類の拳を使用した者はMA 3歳群で14.3%、MA 4歳群では37.5%、MA 5歳群では50%と、健常幼児と同様に年齢が高くなるにつれてその割合が増えた。1種類のみ使用の者は、MA 3歳群では14.3%、MA 4・5歳群ではいずれも25%であった。また、3種類すべての拳を使用した者はMA 5歳群ではみられなかった(図8)。

図9および図10は、各群においてそれぞれの拳が出された割合を示したものである。健常幼児群では、各年齢群ともチョキを出す割合が高かった。4歳群、6歳群ではグーを出す割合が低かった。精神遅滞児群では、いずれのMA群でもグーを出す割合が低かった。

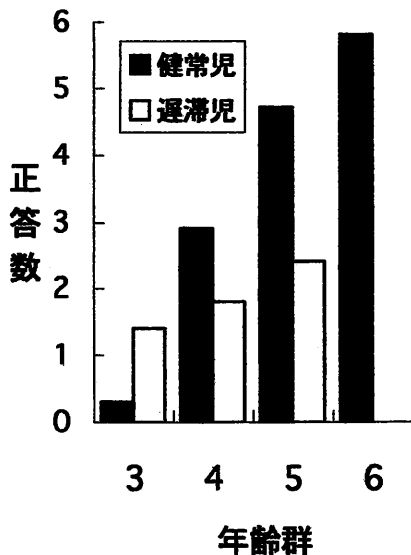


図1 ジャンケン遂行課題における平均正答数

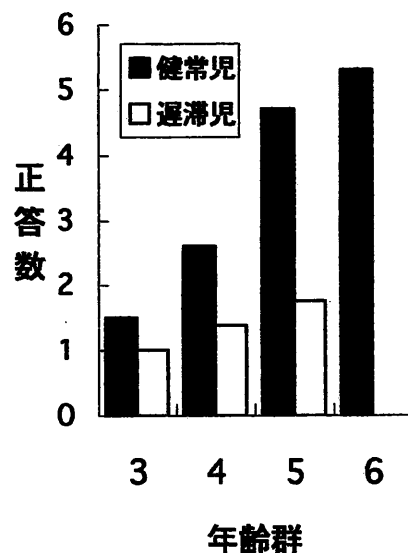


図2 ジャンケン絵課題における平均正答数

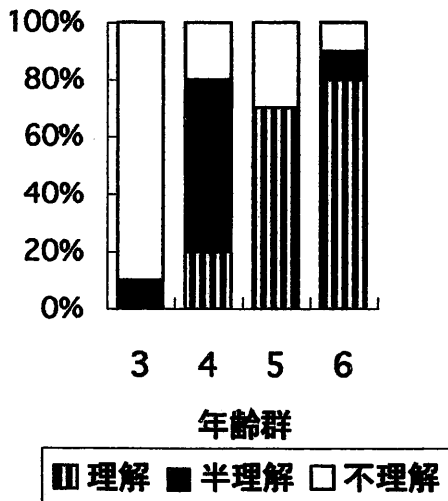


図3 健常児におけるあいこの理解度

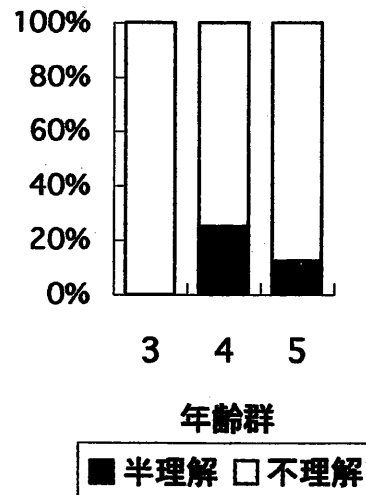


図4 精神遅滞児におけるあいこの理解度

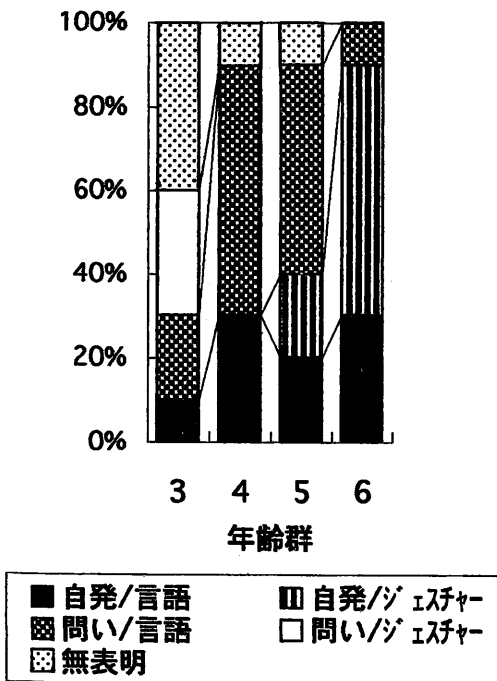


図5 健常児における勝敗の表明方法

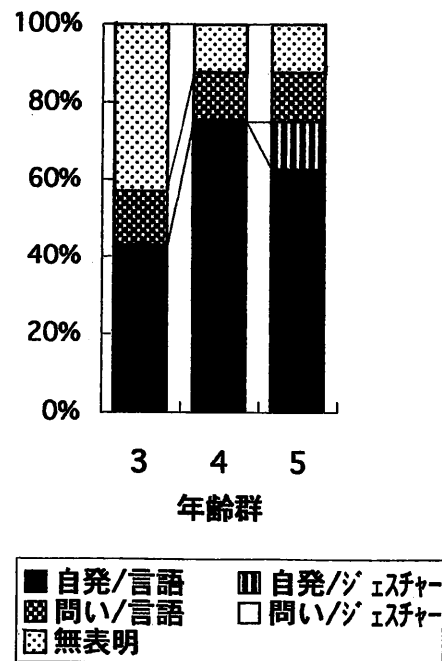


図6 精神遅滞児における勝敗の表明方法

表4 ジャンケン動作における困難の特徴

被験児	ジャンケン動作の特徴
健常幼児	
N3-1	ジャンケンに対して全く反応がなかった。 実験者が「ジャンケン・ポン」といっても、何の動作も起こさなかった。
N3-2	「ジャンケン・ポン」の後、一応左手を出すのが、指をぐちゃぐちゃと動かすだけで、拳は形成されなかった。
精神遅滞児	
R3-1 自閉傾向	実験者の「ジャンケン・ポン」の声には反応して、「ポン」で手を身体の前に出したが、グーに近い形の拳を4回出して、すぐに引込んだ。
R3-2 自閉傾向	出した後で拳の形を以下のように何度も変える。 ①チョキ⇒パー⇒グー⇒パー⇒自分の顔へ ②チョキ ③チョキ⇒パー⇒グー⇒パー⇒グー⇒パー⇒実験者の拳のそばへ ④チョキ⇒グー⇒チョキ ⑤チョキ⇒グー⇒パー ⑥チョキ⇒パー⇒グー⇒パー⇒チョキ⇒パー⇒グー⇒パー
R3-3 自閉傾向	6回のジャンケンのうち3回、出した後で拳を変えた。そのうち2回は実験者と同じ拳に変えた。
R3-4 自閉傾向	拳を出さずに、「ジャンケン・ポン・アイコデショ」を連呼した。
R4-1	拳を出した後で、実験者と同じ拳に変えた。
R4-2 自閉傾向	拳を出した後で、実験者と同じ拳に変えた。
R4-3 自閉傾向	実験者が拳を出した後で、実験者と同じ拳を出す。
R5-1	自分が出した拳が実験者と同じ場合に、拳を変えた。
R5-2	チョキに近い形の拳を出すのが、指が3本であったり、4本であったりした。

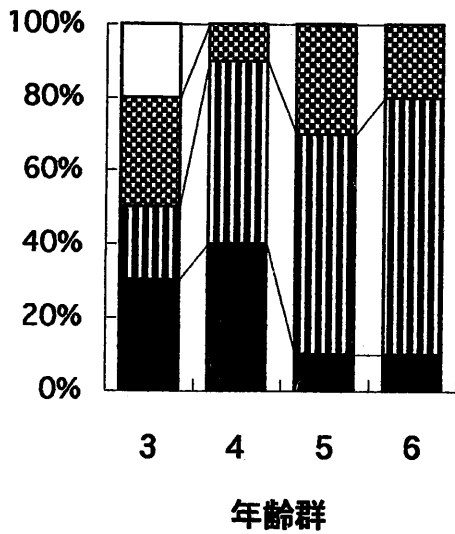


図7 健常児の拳の出し方のパターン

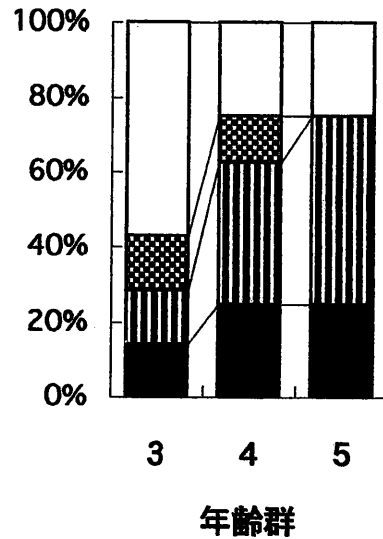


図8 精神遅滞児の拳の出し方のパターン

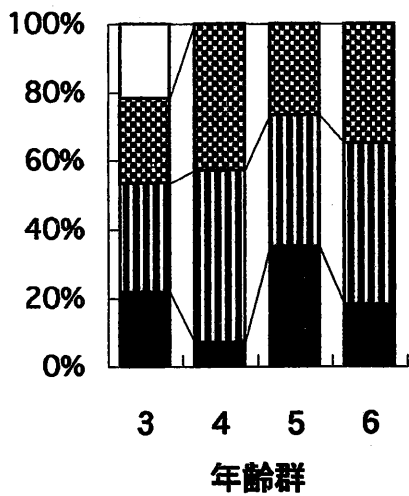


図9 健常児の拳の種類別割合

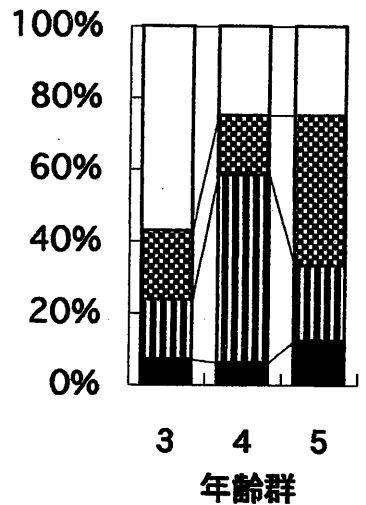


図10 精神遅滞児の拳の種類別割合

IV. 考 察

1. 健常児におけるジャンケンの発達

ジャンケンでは、グー・チョキ・パーの三者関係によってその勝敗が決定される。そのため、ジャンケンを獲得するためには拳の「三すくみ関係」を理解することが必須の条件となる。

野村(1989,1990)は、3～6歳の健常幼児を対象としてジャンケンテストを実施したところ、勝敗の理解に関して3歳児では約8割が半理解または不理解であったが、6歳児では全員が理解に達したことを報告している。この結果から野村(1990)は、健常児のジャンケンについて、3歳児では大半が不十分にしか獲得していないが、その後1年ぐらいの間で急速に発達し、5歳児ではほぼ実質的な獲得に至ると述べている。また、鶴飼(1983)も、健常児のジャンケンのルールの理解は年齢とともに向上し、幼稚園の年長になると過半数の者がジャンケンのルールや意味を理解するようになることを述べている。本研究においても健常幼児は年齢とともに勝敗の理解が向上していくが、5歳群と6歳群ではジャンケン遂行課題、ジャンケン絵課題ともに勝敗判断の正答数に統計的に有意差がなくなり、5歳から6歳にかけてあいこを完全に理解するものの割合にそれほど差がみられなくなることから、ジャンケンの獲得年齢の目安をおよそ5歳とする野村(1990)や鶴飼(1983)の知見がほぼ支持された。また、本研究の結果から4歳から5歳にかけて勝敗の判断の正確さが急激に増加することが示唆された。このことは、あいこの理解度が4歳から5歳にかけて急激に増加したことからも支持される。すなわちこの4歳から5歳にかけての期間がジャンケンの理解が急激に進む時期であり、それにはあいこの理解が大きな鍵を握っているといえるのではないであろうか。

それでは、5歳から6歳にかけてはジャンケンの発達にどのような変化がみられるのであろうか。この時期に顕著な相違を示したのが勝敗の表明方法である。勝敗を自発的に表明する割合は、3歳児が10%、4歳児30%、5歳児40%、6歳児90%と、年齢が高くなるにつれて増加していく傾向がうかがえるが、特に、5歳から6歳にかけて急激な増加を示す。また3・4歳児ではみられなかった自発的にジェスチャーで答えるパターンが5歳児で初めて20%出現し、6歳児ではそれが60%も占めるようになる。本研究では、1試行ごとに被験児に勝敗の判断を自発的に表明させる機会を与え、2、3秒間待っても自発的な表明がなければ、被験児に「どうだったかな」「○○ちゃんは勝ったかな、負けたかな、あいこだったかな」と尋ねる手続きを用いた。そのため、自発的に表明する場合は問われて表明する場合よりも勝敗の判断に要した時間が短いと考えられる。したがって、勝敗を自発的に表明することは、勝敗を即座に判断できる能力の一つの指標といえるかもしれない。さらに、自発的なジェスチャーでの表明方法はその出現年齢の様相からみて、さらに高い水準での表明方法であることが示唆される。おそらく、こうした方法で勝敗を表明する者は、すでに1対1のジャンケンについては勝敗の判断がかなり自動化されているのではないかとと思われる。

一方、3歳児ではジャンケン動作に困難を示した者が20%存在し、またジャンケン遂行課題よりもジャンケン絵課題の方が勝敗判断の成績がよく、4歳になると課題間の成績に差がなくなることから、3歳の時点ではまず拳の三者関係に関する概念的知識の獲得が先行し、4歳になってジャンケンに必要なとされる身体動作を含めたジャンケンスキルが知識に追いついていくのではないかと推測される。

2. 精神遅滞児におけるジャンケンの発達

野村(1991)は、非自閉的精神遅滞児と自閉症児のジャンケン行動を比較検討した研究のなかで、自閉症児特有のジャンケン行動の特徴として、「ジャンケン・エコラリヤ」、脅迫的な勝ちへのこだわり、情緒的関与の希薄な勝敗の表明方法の3つをあげている。ジャンケン・エコラリヤとはいったん拳を出した後で、相手の拳をみてそれが自分の拳と違うと、自分の拳を

それと同じものに変えてしまう、一種の模倣行動である¹⁾。情緒的関与の希薄な勝敗の表明方法とは、勝敗の判断は的確であるが、それに伴うはずの喜びや無念の情がまったく伝わってこないものである。野村は、発達の低い段階で現れる代表的な反応様式がジャンケン・エコラリヤで、やや進んだ段階ではこれが情緒的関与の希薄な勝敗の表明方法や脅迫的な勝ちへのこだわりで代わることが報告されている。さらに、こうした自閉症の行動特徴は、勝ちとか負けという二者の間の関係に関する概念の未形成、すなわち競争意識の未発達に起因するものであると推測している。本研究においても、野村がジャンケン・エコラリヤと呼んでいる反響様運動模倣を示した被験児は1名を除いてすべて自閉的傾向をもつ精神遅滞児であった。また、この1名も非自閉的精神遅滞児ではあったが、反響言語がみられた。

一方で野村(1991)は非自閉的遅滞児、自閉症児ともにジャンケンの勝敗理解の発達はVA(語彙年齢)と正の相関を示し、健常児が4歳を境に格段の進歩が見られることに比べると著しく遅れはするが、VA6歳を境にして理解の出現が急激に増加することを報告している。そしてこのことは、自閉的障害に特有のものではなく、両群の被験児に共通する精神遅滞に起因するものであると示唆している。野村の用いたVAは理解語彙の発達の指標であり、本研究で用いたMAとはその意味する内容が多少異なり、また本研究ではMA6歳群は設定されていないため、厳密な意味での比較はできないが、本研究の結果からは精神遅滞児はMAが高くなってもジャンケンの勝敗理解の向上がみられなかった。もともと、精神遅滞児群をMAに基づいて設定した理由は、健常児の各年齢群と認知機能の水準を対応させることが目的であった。したがって、健常児のジャンケンの勝敗理解の発達の様相から考えると、精神遅滞児においてもMAが高くなるにつれて勝敗の理解も進むことが予想されたが、本研究の結果はそれとは異なるものであった。このことについては、いくつかの理由が考えられる。まず、健常児と精神遅滞児では幼稚園や学校などの生活場面で実際にジャンケンを使用する頻度に違いがあることがあげられよう。幼稚園では、遊びやゲームのなかで頻繁にジャンケンが用いられるが、精神遅滞児群ではいずれのMA群でも平均生活年齢は11歳代であり、おそらく健常児に比べ生活場面でのジャンケンの使用頻度が少ないことが予想される。このことがジャンケンの勝敗理解の遅れに影響を及ぼした可能性がある。また、本研究の被験児のなかには自閉症とは診断されていないまでも、いわゆる自閉的傾向を伴う精神遅滞児も存在するため、そのことがMAが高くなってもジャンケンの勝敗理解の向上がみられなかったという結果に影響を及ぼしている可能性がある。さらに、野村は自閉症児では勝ち負けという概念自体が獲得されていないため、勝ち負けを決めるための約束された手続きであるというジャンケンのもつ意味を理解していないことを示唆し、これを自閉症固有の障害としているが、非自閉的精神遅滞児においてもそのことが関係しているのではないかという疑問が残る。そして、本研究で用いた田中ビネー式知能検査によるMAが、ジャンケンの勝敗理解、すなわち拳の三者関係の規則を理解するために必要な認知機能の水準を適切に反映していないことも考えられる。もし、そうだとすればこうした規則を理解するにはどのような認知機能が必要となるのかさらに検討する必要がある。以上の点について、今後さらに被験児数を増やし、自閉症児群と非自閉的精神遅滞群を明確に分けて検討を行う必要がある。また、健常児との比較をするうえでMAという指標がはたして適切であるのか、あるいはそれに代わる基準があるのかといった点も検討する必要がある。

引用文献

- 1) 藤田豊 (1989) : ジャンケン動作に於ける同期パターンの出現メカニズムとその発達. 教育心理学研究, 37, 135-143.
- 2) 藤田豊 (1990a) : ジャンケン動作に於ける同期パターンの出現メカニズムとその発達 (Ⅱ) - 自己内での構音動作と腕振り動作の統合化の発達 -. 教育心理学研究, 38, 189-197.
- 3) 藤田豊 (1990b) : ジャンケン動作に於ける同期パターンの出現メカニズムとその発達 (Ⅲ) - 同期形成過程に於ける言語化の果たす機能的役割 -. 教育心理学研究, 38, 336-344.
- 4) 野村東助 (1988) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅰ) - 準備的考察 -. 特殊教育研究施設報告, 37, 79-84.
- 5) 野村東助 (1989) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅱ) - ジャンケンテストと正常児における発達 -. 特殊教育研究施設報告, 38, 83-89.
- 6) 野村東助 (1990) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅲ) - 正常児の発達 (その2) -. 特殊教育研究施設報告, 39, 85-89.
- 7) 野村東助 (1991) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅳ) - 非自閉的遅滞児との比較 -. 特殊教育研究施設報告, 40, 73-81.
- 8) 野村東助 (1993) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅴ) - ジャンケンエコラリヤの出現状況 -. 特殊教育研究施設報告, 42, 119-127.
- 9) 野村東助 (1994) : 自閉症児におけるジャンケン技能の発達過程 (Ⅵ) - 正常発達についての追加資料 -. 特殊教育研究施設報告, 43, 75-80.
- 10) 田中美郷 (1989) : 随意運動発達検査. 発達科学研究教育センター.
- 11) 鶴飼信行 (1983) : 行動規範の比較・発達心理学的研究 その1 - ジャンケンの年齢による変化について -. 佛教大学心理学研究所紀要, 1, 11-23.
- 12) 牛山聡子 (1973) : 幼児の「ジャンケン」行動の生起に及ぼす代理強化と直接強化の効果. 教育心理学研究, 21, 79-89.
- 13) 牛山聡子 (1974) : 幼児の「ジャンケン」行動の選択を促進または抑制する要因. 教育心理学研究, 22, 37-41.

〈注〉

[1] 野村は一連の研究のなかで、相手のことばをそのままオウム返しすることと似ていることから、こうした自閉症に特徴的なジャンケン行動に対し「ジャンケン・エコラリヤ」という用語を用いているが、エコラリヤ (echolalia) とは本来、反響言語や模倣発語を意味する用語であり、このような反響様運動模倣を記述する場合は "echopraxia" を用いる方が適切であろう。

謝辞

本研究を進めるにあたって、上杉佳余さん (平成6年度教育学部卒業生) にご協力をいただいた。記して謝意を表します。