

平成22年5月31日現在

機関番号：32413

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2007～2009

課題番号：19700566

研究課題名(和文) 幼児期のままごと遊びにみる生活文化の共有過程に関する縦断的研究

研究課題名(英文) The longitudinal study about the sharing process of life culture during make-believe play of the children

研究代表者

吉澤 千夏 (YOSHIZAWA CHINATSU)

文京学院大学・人間学部・准教授

研究者番号：10352593

研究成果の概要(和文)：本研究は、1歳児11名を3年間にわたり縦断的に観察することを通して、対象となった幼児及びその幼児とかかわる幼児が、ままごと遊びにおいてどのようなスクリプトを表出し、さらにそのスクリプトを理解し、受け入れ、互いの共通概念としていくかについて、その過程を捉えることを目的としている。

分析の結果、幼児期のスクリプト共有過程は、「食べる」「飲む」を中心としたスクリプトの共有に始まり、飲食するための調理や飲食物の確認・味等に関わるスロットの共有、「供する」際の言語を伴うスロットが表出され、さらには言語発達に伴い、言語を媒介としたイメージの共有が可能となり、それによりスクリプトの共有が図られることが示された。

研究成果の概要(英文)：This study investigated how 1-year-old children share the scripts during make-believe play for 3-years.

As a result of the analysis, the following was clarified:

1. First of all, children shared "eating", "drinking", and the scripts that related to them.
2. Next, they shared the slots for cooking. And they shared the slots concerning the names and tastes of foods and drinks.
3. Children were able to say "Please eat" etc., when the foods and drinks were supplied to the others. In addition, children's languages developed, they used the language, and sharing the image of "eating and drinking" became possible.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	1,000,000	0	1,000,000
2008年度	500,000	150,000	650,000
2009年度	600,000	180,000	780,000
年度			
年度			
総計	2,100,000	330,000	2,430,000

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：生活科学・生活科学一般

キーワード：幼児、ままごと遊び、生活文化、共有過程、縦断的研究、スクリプト

1. 研究開始当初の背景

スクリプトとは、「日常的に行われる活動の時系列の手順に関する知識 (Schank and Abelson 1977)」を意味する概念であり、3歳から5歳の子どもの砂遊び中にみられるままごと遊びを観察から、3歳児はすでにスクリプトを共有していることが明らかにされている (Nelson and Seidman 1984)。

食に関するスクリプトとは、食に関する共通概念であるとともに、生活を円滑に営むために共有されることに重要な意味を持っている。幼児期の子どもはスクリプトを獲得する過程にあり、それぞれが持つスクリプトには個人差があり、バリエーションが存在する。多くの子どもたちが集団保育の場でままごと遊びを行うことを考えれば、子どもは子ども同士の遊びのなかで、互いが持つスクリプトをままごと遊びを通して表出しあい、互いにそのスクリプトを共有することにより、さらにスクリプトを構造化していくことが考えられる。

ままごと遊びにおけるスクリプトの「共有」に関する研究は、その多くがテーマやプランに関するものであり、数例の事例を分析したものである。そのため、生活文化としてのスクリプトの共有過程を統計的に捉えた研究は見当たらない。スクリプトの「共有」についての研究としては、藤村 (2002) が挙げられる。しかし、この研究はレストラン・サービスにおけるスクリプトの有用性について、成人を対象にアンケート調査によって明らかにしたものであり、スクリプトがどのように共有されていくかを明らかにしたものではない。

そこで本研究は、1歳児11名を3年間にわたり縦断的に観察を行い、対象となった幼児及びその幼児とかわる幼児が、「現実場面におけるのと文脈が異なるのみであって、行為そのものは、現実そのものの単純なコピーである (高橋 1993)」ままごと遊びにおいてどのようなスクリプトを表出し、さらにそのスクリプトを理解し、受け入れ、互いの共通概念としていくかについて、その過程を捉えることとした。

2. 研究の目的

ままごと遊びにおける幼児のスクリプト表出の様相と、他者のスクリプト理解及び共有過程を捉えるために、3年間にわたり、幼児11名を対象として縦断観察を行うとともに、1歳代、2歳代、3歳代、各年齢のスクリプトの共有の様相を捉え、幼児期のスクリプトの

共有過程を捉えることを目的とする。

3. 研究の方法

(1) 研究対象

研究対象は、T県A市内の保育所に通う幼児11名 (男児5名、女児6名) である。観察開始時の対象児の月齢は、表1に示すとおりである。

表1 対象児の年齢 (第1回観察時)

	性別	年齢 (y:m:d)
A	男	2:3:0
B	女	2:2:13
C	男	2:2:10
D	男	2:1:2
E	女	1:11:23
F	女	1:11:21
G	男	1:10:10
H	女	1:10:7
I	女	1:9:19
J	男	1:8:3
K	女	1:8:2

(2) 観察期間

2004年7月から2006年12月。観察間隔をほぼ2ヶ月として保育所を訪れ、撮影を行った際の映像を用いる。ただし、研究協力保育所の行事等の都合により、2004年及び2005年は4回 (観察1~4及び観察5~8)、2006年は6回 (観察9~14) の観察となっている。

(3) 観察の状況

映像は保育所内の匍匐室にて、ままごと遊びをしている幼児を正面から捉えられるように撮影を行う。

使用するままごとセット (河合製) の1セットあたりの内容は、皿2種類 (各5)、茶碗 (5)、カップ (5)、湯飲み茶碗 (5)、フタ付きナベ2種類 (各1)、フライパン (1)、ポット (1)、おたま (1)、スプーン (5)、フォーク (5)、包丁 (1)、まな板 (1)、ガスコンロ (1)、レンジ (1)、テーブル (1)、棚 (1) となっている。皿や茶碗などの食器類は、棚に収納された状態で置かれ、包丁、まな板、ガスコンロ、レンジはテーブルの上に置かれている。なお、対象児のままごと遊びの広がりに応じて、2004年7月から2005年3月までは1セット、2005年5月以降は2セット使用している。

撮影にあたっては、幼児が匍匐室に入室してからままごと道具を片付けるまでを対象とする。

(4) 映像の処理

テープに収録された映像を、コンピュータに取り込み、1分毎の動画ファイルに分割した後、分析に用いる。後に作成するプロトコルと併用して分析に用いることにより、対象児のやりとりを詳細に捉えることが可能となる。

(5) プロトコルの作成

上記で作成した動画ファイルを用いて、幼児同士のやりとり及び保育者の発話・行為を詳細に文字化（プロトコル）する。文字化にあたっては、データの客観性を保証するために、2名の記録者が映像の文字化を行い、一致しない場合には記録者間で再度確認の上、プロトコルを完成させる。

(6) 分析場面

2名以上の幼児がままごと道具を介してかかわっている、またはままごとに関する発話や行為が行われている場面を分析対象とする。ただし、2名以上の幼児によるままごと遊び場面に保育者がかかわっている場合も、分析場面に含める。

(7) 分析の方法

本研究では幼児同士のやりとりにおける食に関するスクリプトの共有過程について、スクリプトを構成する要素であるスロットの表出の様相から捉える。幼児同士のスクリプトの共有を問題としているため、スクリプトの抽出に関しては、ままごと遊びのストーリーを重視し、ストーリーの開始時点で表出されたスロットをスクリプトの起点とし、終了時点で表出されたスロットをスクリプトの終点とする。

分析にあたっては、ままごと遊びを文脈的に捉え、「供する→食べる」「乾杯→飲む」のように、スロット同士の結びつきがスクリプト上、適切であると判断できる場合をスクリプトが共有されていると判断し、他者の行為を無視、気付かない、全く異なる文脈で受け止める等、ままごと遊びの流れに沿っていないと判断できる場合には、共有されていないと判断する。

本研究では、吉澤等（2001、2007等）において抽出された38項目からなるメインスロット、34項目からなるサブスロットを用い、表出された全てのスロットを対象として分析を行う。

4. 研究成果

(1) 1歳代のスクリプト表出

分析対象とした場面の継続時間は観察1が54分間、観察2が49分間、観察3が61分間、観察4が54分間である。1回目の観察時に年齢が1歳代であるのは、対象児11名中7名である。

各観察時において2名以上の幼児がかかわる場面は、観察1では31事例、観察2では

19事例、観察3では18事例、観察4では20事例である。これらのうち、スクリプトが表出しない、ままごと道具をままごとに適した扱いをしていない場面、ままごと道具を取り合う場面、食に関する行為として認められない場面については、以後の分析からは除外する。2名以上の幼児によるスクリプトの表出がみられるのは観察1では6事例、観察2では2事例、観察3では3事例、観察4では8事例である。このことから、数量的な分析は困難であると判断し、以下の分析においては、事例を中心に検討することとした。

1歳代の幼児は、他者の「供する」行為に対して、その行為を無視したり、反応しない場面が表出された。1歳0ヶ月時の幼児の表出スロットの中心は「食べる」「飲む」であり、年齢的発達に伴い「供する」等のスロットの表出が可能となる（吉澤等 2001）ため、1歳代の幼児は、その行為を適切に受け止めることが容易ではなく、差し出されたカップを受け取り「飲む」行為を行ったり、フォークを手に取り「食べる」行為を行うことが困難になる場合があることが示唆された。しかし一方で、相手の「切る」行為を理解し、その行為に必要な道具を準備することが可能になることも示された。

(2) 2歳代のスクリプト表出

分析対象とした場面の継続時間は観察5が55分間、観察6が62分間、観察7が28分間、観察8が32分間である。

各観察時において2名以上の幼児がかかわる場面は、観察5及び観察6では9事例、観察7では3事例、観察8では6事例である。これらのうち、2名以上の幼児によるスクリプトの表出がみられるのは観察5では4事例、観察6では3事例、観察7では2事例、観察8では4事例である。

1歳代と比較すると、表出された事例数は少なくなったものの、一つひとつのエピソードにかかる時間が長くなり、同一のテーマに対して多様なスクリプトを表出する様子が見えてくる。

これまでの遊びの中では単なる「入れ物」として扱われることの多かったレンジに関して、一方がレンジに物を入れると、他方がレンジの扉を閉めてスイッチを押す等、レンジが温めるための道具として理解され、その意味を共有していることが示された。また、「これ、アイスだよ」と言って食物や飲物の確認を行ったり、「甘いね」と言って味に言及する等、言葉によるイメージの共有が図られていることが示唆された。さらに、飲食した相手に対して、その様子を微笑みながら見つめた後、飲み終わったと思われるタイミングを見計らって「おいしい」と尋ねるなど、自らが供した飲食物に対する評価を言語によって求めるスロットも出現するようにな

った。

2歳児は多くのメインスロットが表出可能になる時期であり(吉澤 2002)、2歳代は、ままごと遊びにおける主導権が母親から子どもへと移行する時期(吉水 1989)でもある。日常生活やままごと遊びを通じた体験・経験や知識の増加に伴い、行為のみならず、発話を交えたスロットの表出が可能であることが示された。他児に対するスロット表出が豊かになるとともに、他児の表出スロットへの理解を深まることで、スクリプトの共有が図られると考えられる。さらに、複数のスロットを繋ぎながら、より複雑で豊かなスクリプトを共有することが可能になると考えられる。

(3) 3歳代のスクリプト表出

分析対象とした場面の継続時間は観察9が27分間、観察10が29分間、観察11が48分間、観察12が61分間、観察13が27分、観察14が42分間である。

各観察時において2名以上の幼児がかかわる場面は、観察9では1事例、観察10では2事例、観察11では4事例、観察12では6事例、観察13では5事例、観察14では10事例である。これらのうち、2名以上の幼児によるスクリプトの表出がみられるのは観察9では1事例、観察10では2事例、観察11では1事例、観察12では1事例、観察13では2事例、観察14では2事例である。

3歳代では、言語を用いた多様なスクリプトの共有の様子が示された。2歳代においては、飲食物を盛りつけたり、注ぐこと等を他者に要求する場合、皿やカップ等を差し出す行為が多数みられた。しかし3歳代になると、差し出すだけではなく「ジュースください」「おちゃいれて」等のように、自らのイメージを言語化し、行為と合わせて表現することが可能であることが示された。さらに、それを受けた相手もすぐに相手の要望に応えるわけではなく、「ちょっとまって」という言葉とともに、飲食物の準備をする等の行為の連鎖を行っている。スクリプトの共有という視点で考えるならば、一方が「飲食物の名称」に言及しながら「供する」行為を要求し、それに他方が応えて「供する」という単純なスクリプトであるとも言える。しかし、ままごと遊びの視点から考えるならば、自らのイメージを発話と行為を通して伝達し、他方はそれに応じるべく、飲食物を作るところから表現している。以上のことから、3歳代になると、非常に豊かな表現を互いに行うことが可能であり、そのイメージを互いに共有し合っていることが示唆された。

また、「供する」行為に伴い「おまたせしました」「どうぞめしあがれ」等の言葉を添えたり、相手に問われることがなくても、「おいしい」「あまい」と評価の意味合いを持つ

表現を行うことが多数みられるようになった。さらに、これまでは別々に表出されていた「飲食物の名称」と「温度」を「あついコーヒー」と言いながら相手に供する等、言語発達に伴い、言語によるスクリプトの共有過程や表現の多様化も示された。

3歳代になると、ままごと道具用いて、ままごと以外の遊び方をすることも多くなり、行為としてのままごと遊びを楽しむ様子は1歳代、2歳代と比較して減少する傾向にあることが示唆される。しかし、言語の発達により、言葉を用いたイメージの共有が可能となることが示された。3歳児はほとんどのメインスロットを獲得している(吉澤 2003)ことから、幼児同士のスクリプトの共有も進展していることが示唆される。

なお、本研究の対象年齢ではないものの、「はい、コーラ」→「ありがとう。じゃあ、オレンジちょうだい」→「はい、オレンジ」のように、供してくれた相手に対する「ありがとう」という感謝の言葉が、4歳になって間もない幼児から表出されたことにも言及しておく。

(4) 1歳代から3歳代までのスクリプトの共有過程

上記の結果から、幼児期のスクリプト共有過程は、「食べる」「飲む」を中心としたスクリプトの共有に始まり、飲食するための調理や飲食物の確認・味等に関わるスロットの共有、「供する」際の言語を伴うスロットが表出され、さらには言語発達に伴う、言語を媒介としたイメージの共有が可能となり、それによりスクリプトの共有が図られることが示された。

今後は、幼児のままごと遊び場面の観察事例を増やすとともに、実際の食事場面の観察等も行い、幼児のスクリプトの獲得、共有過程について数量的な分析を行い、さらに検討を深めていきたい。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計1件)

- ① 1歳児のままごと遊びにみる幼児間のスクリプト共有過程、吉澤千夏・大瀧ミドリ、文京学院大学人間学部研究紀要、査読有、第11巻第1号、269-278、2009.

〔学会発表〕(計1件)

- ① 1歳児のままごと遊びにみる幼児間のスクリプト共有過程—「食べる」「飲む」を中心に—、吉澤千夏、日本保育学会第63回大会(於松山東雲女子大学)、

2010. 5. 22-23.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

吉澤 千夏 (YOSHIZAWA CHINATSU)

文京学院大学・人間学部・准教授

研究者番号：10352593