

令和 4 年 6 月 24 日現在

機関番号：44522

研究種目：研究活動スタート支援

研究期間：2019～2021

課題番号：19K23330

研究課題名（和文）幼児は他者にとって大切な人形に心的状態を付与するか？

研究課題名（英文）Do infants attribute mental states to favorite dolls of others?

研究代表者

大塚 穂波（Otsuka, Honami）

湊川短期大学・その他部局等・講師

研究者番号：80847947

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,200,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、幼児期の子どもが日常生活や遊びの中でどのような事物に「心」を見出しているのかについての実態を把握するため、大学生への質問紙調査を実施し、人形・ぬいぐるみが「心」を持っているかのように振る舞うことは幼児期において広くみられること、その場合、家族や親友など自分にとって身近な存在のように感じていることを明らかにした。また、そのような幼児期の遊び経験が保育者として子どもにかかわる際の態度に影響している可能性が示唆された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

人形は、子どもの身近な遊び相手になったり、ときには自分の分身のような存在になるなど、幼児期において重要な存在である。また、子どもは人形遊びを通して自己や他者について理解を深めていくことが知られている。よって、本研究によって人形に対する子どもの認識を明らかにすることは、乳幼児期の認知的・社会発達のプロセスを明らかにする一助となり、子どもの育ちを支える大人の役割を考える上でも重要な知見となる。

研究成果の概要（英文）：The purpose of this study is to investigate what kind of things young children attribute "minds" to in their daily lives and play. A questionnaire survey of university students showed the following result: It is widely observed in early childhood that dolls and stuffed animals act as if they have "minds"; in this case, they feel as if they are familiar to them, such as family members or close friends. These results suggest that early childhood play experiences may influence attitudes toward children as childcare worker.

研究分野：発達心理学

キーワード：人形 遊び

1. 研究開始当初の背景

ぬいぐるみや人形、パペットなどの玩具は、乳幼児期の子どもにとって身近な存在であり、発達心理学分野における多くの実験研究にしばしば用いられるだけでなく、保育など実践現場でも、子どもの遊びや人形劇などに登場する機会が多い。このような場面において、ぬいぐるみ・人形は自己の行為を可視化したり、他者の心を理解する手助けになることが期待されているが、子どもがぬいぐるみ・人形をどのような存在として認識しているのかについては十分検証されているわけではない。

藤崎・倉田・麻生(2007)は、幼児とロボット犬とのコミュニケーションの様子を観察し、ロボット犬を生き物ではないが何らかの心的機能を持つ存在として関わっていることを明らかにしている。そして、「生命-非生命(無生物)の境界領域および、ごっこ世界と現実世界の境界領域(p.75)」に位置する認識があることを指摘している。また、麻生(2000)によれば、人形が大人の手によって作られ、操られる文化の中で、子どもも人形に心を感じることを学んでいく。こうしたことから、子どもが遊びや生活の中でぬいぐるみ・人形とかかわる機会をどのように経験するかによって、認識の様相に影響するのではないかと考えられる。

2. 研究の目的

新型コロナウイルス感染症の拡大により予定を変更し、子どもが遊びや生活の中でぬいぐるみ・人形とどのようにかかっているのかについて、保育者を目指す大学生の回想から検討した。保育者の生活や遊びの援助の背景には保育観が存在しており(松本,2019)、子どもの近くにいる保護者や保育者が遊びをどのようにとらえているのか、遊びの背景にある遊び心がどのように育っているのかは、子どもの育つ環境づくりに欠かせない(滝口ら,2019)。このことから、保育者を目指す大学生の遊び観を明らかにすることで、保育者の子どもへのかかわりがどのような意図で行われ、子どもの発達においてどのような意味をもつのかを考察する一助となる。また、保育者を志望する理由の一つに幼少期に巡り合った保育士や幼稚園教諭の存在を挙げる学生が多いことが指摘されており(山本,2017)、幼少期の経験が保育者を目指す大学生の保育観や遊び観の形成に何らかの影響を与えていることが考えられる。以上をふまえ、研究1では、幼児期において身近にあるどのような物に生命や心を付与していたかを明らかにした。研究2では、子どもの遊びを保育者がどのように援助しているのかについて観察を通して検討した。さらに研究3では、保育者を目指す大学生がどのような遊び観をもっているのかについて探索的に検討を行った。

3. 研究の方法

研究1: 幼児期における物に生命・心を見出す経験

保育者を目指す短期大学の2年生62名を対象に質問紙調査を行った。

質問①:ぬいぐるみ・人形をはじめ、身近にあるさまざまな物に対して、生命や心を付与した経験がどの程度あったかについて「よくあった」から「まったくなかった」までの7件法で尋ねた。何らかの経験があった場合、最もよく覚えている出来事について、どのようなものであったか、それは自分にとってどのような存在であったかについて自由に記述してもらった。

質問②:ぬいぐるみや人形などの身近な物に生命や心を見出す経験と関連すると考えられる現象として「空想の友達」の存在についても尋ねた。質問①と同様、経験があった場合にはどのような存在であったかについて自由記述で回答を求めた。

研究2: 1歳児クラスにおける遊びの伝染

子どもたちの遊びを保育者がどのように支えているのかを明らかにするため、1歳児クラス9名(男児2名、女児7名)を対象に半年間の参与観察を行った。子どもの遊びが他児へと広がる「遊びの伝染」に着目し、遊びの伝染が起こったきっかけと保育者の介在について分類した。

研究3: 保育者の遊び観に関する予備調査

保育者を志望する短期大学の2年生8名を対象に、保育者を目指す大学生がどのような遊び観をもっているかについて予備調査を行った。「遊び観」はかなり広い概念であるため、大学生が「遊び」をどのようなものと考えているかを探索的に検討した。

質問①:現在、友人や家族、あるいは一人でどのようなことをして遊んでいるか、頻度と内容について回答を求めた。

質問②:滝口ら(2019)を参考に、以下の想定場面においてどのような行動をするかを以下の選択肢の中から回答してもらい、具体的な行動を記述してもらった。

想定場面のエピソード:『家の玄関に家族みんなの履き物がばらばらに散らばっていました。ふと見ると、子ども(3,4歳)が靴やサンダルを玄関の床の上などに並べて家族の顔を描き始めました。』

選択肢:叱る、観察する、一緒にやる、靴を片付ける、脅す、その他。

4. 研究成果

研究1 幼児期における物に生命・心を見出す経験

質問①：物への生命・心的付与

経験の頻度によらず、何らかの物に対して生命や心的状態を付与した経験を回答したのは 51 名であった。物の種類については、「木や花に心があると思っていたので話しかけたりしていた」「おもちゃのご飯を自分の子どものように扱っていた」「ブロックを遊び相手にしていた」と回答した 3 名を除いて、犬やくまなど動物のぬいぐるみ、着せ替え人形などが多く挙げられた。これらの物をどのような存在だと感じていたかについては、27 名が妹や弟などの家族、あるいは友達といった身近な他者の存在を挙げた。また、具体的な他者を想定するというよりも「宝物」や「大切な存在」など自分にとって重要な存在であることを示す表現が 6 名、「安心できる」など心のよりどころとなっていることを示す表現が 6 名で見られた。具体的には、その他、他者というよりも玩具として認識していたと回答したのが 6 名、その他（「怖い」「特に意味はなかった」など）が 3 名であった。

質問②：空想の友達

頻度によらず、空想の友達に関するエピソードを記述したのは 16 名であった。自分にとってどのような存在だったかについては、質問①と同様に仲の良い友達・遊び相手という回答が 8 名と半数であった。しかし、「自分を受け入れてくれる存在」「学校から 1 人で帰っている時に、空想の人物を作ることによって怖さをなくしていた」「何でもお話をきいておねがい事を叶えてくれる存在」など、自分の味方や心の支えであったというような質問①ではみられなかった回答があった。

質問①と質問②の間に明らかな関連はみられなかった。ぬいぐるみ・人形をはじめ身近な物に生命や心を見出す経験は多くの子どもに普遍的な現象であるのに対して、空想の友達を持つことは個別的な経験であると考えられる。

研究2：1 歳児クラスにおける遊びの伝染

全 26 事例のうち、友だちが持っている物の使い方やその物を使った遊びに興味を持ったことから遊びが広がった事例が 15 事例、物そのものというよりも友だちの動きやふるまいを真似することで遊びが広がった事例が 11 事例であった。また、保育者の介入の仕方には、①保育者が物や身ぶりを提示し、遊びを促したことで遊びが伝染していった「提案」、②子どもが遊んでいる途中で保育者に働きかけ、それに応じた保育者の発話や行動がきっかけとなって遊びが伝染したと考えられる「応答的態度」、③保育者が介入せず子どもたちのみで遊びの伝染が起こった「直接関与なし」の 3 つのパターンに分類できた。

さらに、特徴的な事例として以下のようなものがあった。

給食前、椅子に座っていた H (2;1) が足をバタバタさせていた。部屋の中はシーンとしていたため、H の足音だけが響いていた。すると隣にいた E (2;3) も足をバタバタさせ、2 人で笑いあった。E の前にいた G (1;10) もそれに続き、しばらく 3 人で足をバタバタさせていたが、保育者に止められてやめてしまった。

この事例では、給食を待つという行動が求められる場面で、「足をバタバタさせる」という給食やその準備とは直接関係のない行動が他児へと広がっている。このように、ある場面で通常求められる行動とは異なる行動が「遊び」としておもしろく感じられ広がっていく様子がみられた。これと類似した現象は、次のような遊び場面でもみられた。

E (2;3) が赤ちゃん人形を患者にみだててお医者さんごっこをしていた。人形の体に聴診器を当てたり、体温計で熱を測ったり、薬を飲ませたりしていたが、途中から保育者を患者にして「今日はどうしましたか?」「お熱測りますね」などと言いながら遊ぶようになった。それを見ていた D (2;1) もお医者さんごっこをはじめ、2 人で「どうしましたか?」「薬塗って絆創膏貼りますね」などと言いながらしばらく遊び続けた。

赤ちゃん人形を患者にみだてるという遊びは、この時期の子どもにとってしばしば見られるが、この事例において遊びの伝染が起こったのは、人形ではなく保育者を患者にみだてることへと遊びが展開したタイミングであった。河崎 (2022) では、遊びの過程には、ある行為が達成、完成、解決に向かっていく「様式化」だけでなく、安定しかけた様式化の過程から逸脱していく「脱様式」が欠かせないことを指摘しており、これらの事例は「脱様式化」の一種であると考えられる。このような子どもの行動を面白がり、受け止める大人の存在が支えとなり、遊びが広がっていくのだと考えられる。

研究3：保育者の遊び観に関する予備調査

自分が現在どのようなことをして遊んでいるかについては、遊ぶ相手が友人・恋人か家族かによらず、8名中5名が「ご飯を食べに行く」を挙げた。他には買い物やカラオケ、ドライブなどの回答が複数名でみられた。それに対して、一人で遊ぶ際には、散歩やトレーニング、読書、楽器の演奏、料理、裁縫など多様な活動が挙げられた。

授業中や休み時間、自宅や休日において、どのような活動を「遊び（または遊んでいる）」と思うかについては、場面にかかわらず7名が「スマートフォンを触る」ことを遊びだと回答した。他にも、授業中や休み時間では「友だちとおしゃべりをする」、自宅では「テレビ等を見る」、休日では「買い物に行く」「外に出かける」といった項目を6名または7名が遊びだと回答した。

これらの結果から、大人になった時点での遊びの概念は、特に他者と一緒に遊ぶ場合において乳幼児期における遊びとは大きく異なっていると考えられる。一方で、一人で遊ぶ場合には、乳幼児期における遊びと重なる部分があることも示唆される。このような「遊び」の捉え方が、保育場面での子どもとのかかわりにどのように関連するのかについて、靴並べの想定場面についての対応を回答してもらったところ、「叱る」が1名、「観察する」が3名、「一緒にやる」が3名、その他（「床の上に並べたことはよくないことだけど家族の顔を描いていることに関してはたくさん褒める」）が1名であった。今回は予備調査のため、明らかな関連は示されていないが、保育者自身の幼少期からの経験や現在の経験が子どもとのかかわりにも反映される可能性はありとされる。

まとめと今後の課題

従来の研究では、こうしたぬいぐるみ・人形遊びは「実際は物であるにもかかわらずあたかも生きていたり何かを話したりする行為主体として扱う」というふり遊びやアニミズムなど認知発達の主眼に議論されてきた。しかし、研究1の結果から幼児期において生命や心を持っているかのように感じられる物は、自身にとって身近で重要な存在として感じられていることが示唆される。ただし、研究1は大学生の回想であるため、当時とは異なる意味づけをしている可能性は十分考えられることから、実際の子どもの遊びを検討する必要がある。実際、研究2では、遊びの種類や場面を限定したわけではなかったため、人形遊びはそれほど多くはみられなかった。しかしながら、ぬいぐるみ・人形遊びが大人になって振り返ったときにも記憶に残っているということは、重要な経験であったということではできらるだろう。山名・奥山（2014）によれば、幼少期に経験したことを意味づけることは、自身が教師・保育者という立場になったときにどのようにふるまうかという問題とかわる。ぬいぐるみ・人形遊びの経験が保育者として子どもにかかわる際の態度にどのように関連するのかについては今後の検討課題である。

研究2の結果からは、子どものさまざまな行動の中から保育者が遊びにつながる要素を見出し、子どもの行動を受け止めるような援助が、乳幼児期の子どもの育ちや遊びを通じた仲間関係の深まりにおいて重要であることが示された。そのためには、子どもの遊びを保育者自身も面白いと感じ、一緒に楽しむ遊び心を持つ必要があるだろう。研究3では、こうした保育者の遊び心がどのように形成されるのかについて検討を試みた。どのような遊び観を持っていると子どもに対してどのような援助を行うことができるか、さらに検討を重ねる必要がある。また、保育者の成長途上で体験する出来事が保育についての見方・考え方に影響する（梶田ら、1990）という指摘からも、保育経験年数や担当クラスによって形成される遊び観が異なるかなどについても、今後検討していく必要があるだろう。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 0件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 大塚穂波	4. 巻 56
2. 論文標題 1~3歳児におけるふり遊びに用いられる人形に対する認識	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 湊川短期大学紀要	6. 最初と最後の頁 11-16
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 Honami Otsuka
2. 発表標題 Survey on doll play of young children at home in Japan
3. 学会等名 The 32nd International Congress of Psychology（国際学会）
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 大塚穂波, 田中美帆
2. 発表標題 過程における乳幼児の人形遊びに関する実態調査(1): 家庭にある人形の種類と遊ぶ頻度に関する検討
3. 学会等名 日本発達心理学会第31回大会
4. 発表年 2020年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8 . 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------